

# PSQUARTZ

a playstation 2 játékosok

Független magazinja ■ 2004. NO.03



## LELEPLEZTÜNK

MINDEN KÉMET, MINDEN ÜGYNÖKÖT!

## METAL GEAR SOLID 3

Hideo Kojima harmadik mesterműve a hatvanas évekbe varázsolja a dzsungelharcossá vált Snake-et

## STARCRRAFT GHOST

A Blizzard konzoljátéka várhatóan hozza a legendás csapattól megszokott színvonalat – lehet, hogy ez lesz az év játéka

## SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

A tavalyi év legjobb taktikai akciójátéka idén forradalmi online játéklehetőségekkel tér vissza

## HITMAN CONTRACTS

Mindenki kedvenc kopasz bérnyilkosa ezúttal sokkal brutálisabb módon tesz eleget megbízásainak

**+ HARRY POTTER  
AND THE PRISONER OF AZKABAN**

**+ STAR WARS  
BATTLEFRONT**

**+ THE BARD'S TALE**



**THE SUFFERING**  
Resident Evil a börtönben



**CHAMPIONS OF NORRATH**  
Hősök világa



**RISE TO HONOUR**  
Jet Li vel a főszerepben

**100 PERC VIDEÓ A DVD-N** | Final Fantasy 7: Advent Children, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Mortal Kombat Deception, Star Wars Battlefront, Front Mission 4, Onimusha 3, God of War, Transformers Armada...



Manhunt  
9990,-



Beyond Good & Evil  
9990,-



WRC 3  
7990,-



Castlevania  
9990,-



Die Hard Vendetta  
9990,-

- Allen vs. Predator 9990
- Formula One 2001 9990
- Formula One 2002 9990
- Formula One 2003 9990
- Project Zero 7990
- This is Football 2002 2990
- Prisoner of War 4990
- LMA Manager 2003 5990
- Minority Report 9990
- Lord of the Rings 9990
- Perfect Ace Tennis 8990
- Disneys Extreme Skate 7990
- World Racing 8000
- Pro Evo Soccer 2 6990
- V Rally 3 7990
- BA 2003 7990
- WRC 2990
- Warriors The Shinobi 2990
- Peril Runner 7990
- Project Eden 9990
- X-Squad 8990

**Napi akciók!**  
**Érdeklődj telefonon!**



Eye Toy  
4990,-



Downhill Domination  
8490,-



Jak II  
9990,-



Harry Potter Quidditch  
8490,-



FIFA 2004  
10990,-



Final Fantasy X-2  
9990,-



Kill Switch  
9990,-



NFS Underground  
9990,-



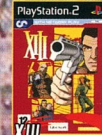
SWAT  
9990,-



Spy Hunter 2  
9490,-



SOCOM II  
10990,-



XIII  
8490,-



Dead to Rights  
5990,-



Dark Angel  
4990,-



F1 Career Challenge  
3990,-



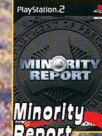
Gungrave  
4990,-



Ghost Hunter  
9999,-



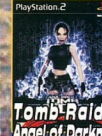
MOTORSEIGE  
2490,-



Minority Report  
4990,-



Mobile Suit Gundam  
4990,-



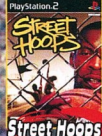
Tomb Raider Angel of Darkness  
8990,-



LMA Manager 2k3  
4990,-



Raging Blades  
3490,-



Street Hoops  
4990,-



WRC II  
3990,-



Mafia  
10990,-



The Great Escape  
10490,-



Tiger Woods PGA 2004  
8490,-



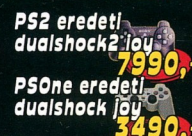
Gameboy Advance SP  
28990,-



Xbox alapgép  
50000,-



PS2 Terminator3 pack  
53000,-



PS2 eredeti dualshock 2 joy  
7990,-



PSOne memocard 1 M  
990,-



PSOne+ LCD monitor  
36990,-



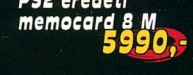
PS2 pisztoly Scorpion 3  
10990,-



PS2 Eye Toy pack  
53000,-



Xbox eredeti joy  
8490,-



PS2 eredeti memocard 8 M  
5990,-

- PSOne/PS2 NTSC kábel 1490
- PSOne gamepad 1490
- PSOne DualShock gamepad 3490
- PSOne memória kártya 1490
- PS2 DualShock gamepad 3990
- Dreamcast rezgő 490
- Dreamcast játékok egységesen 990
- X-Box játékok egységesen 4990
- Gamecube játékok egységesen 4990

**Expressz szervíz!**  
**Gsomagküldő szolgálat!**  
**Visszonteladókat kiszolgálunk!**

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



# Sziasztok!

Mint azt bizonyára észrevettétek, az előző szám óta elég sok változáson mentünk át. A legszembetűnőbb – ami valószínűleg már a címlap láttán feltűnt mindenkinek –, hogy megváltoztattuk a lap kinézetét. Új grafikusunknak, Cserinek köszönhetően sikerült egy sokkal áttekinthetőbb, sokkal modernebb és – szerintünk – sokkal szebb arculatot kidolgoznunk. Reméljük, a ti tetszéseket is elnyeri.

A PS Guru-t készítő megújult csapat tele van ötletekkel, melyekkel még tartalmasabbá tehetjük a magazint számotokra. A Hírek-rovat például teljes átalakításon ment keresztül, az újonnan bejelentett játékok mellett találtak híreket a PS3-mal és a PSP-vel kapcsolatban, megosztjuk veletek az itt-ott hallott saftos pletykákat, és kiemeljük az adott időszak legjobb és legrosszabb híreit. Előzeteseink ezentúl mindig egy téma köré épülnek, most éppen a taktikai akciójátékokat vettük szemügyre, legközelebb pedig a szerepjátékok között kalandozunk. Ami a tesztekkel illeti, ott nem kell sok újdonságra számítani: ezután is az a cél, hogy minden megjelenő játékról tájékoztassunk titeket. Igaz, az értékelő „kissé” átalakult, így már sokkal több információt nyújt az adott játékról, mint az eddigi csillagos megoldás.

Design-váltás ide, új emberek oda, a végső cél nem változott: minden olvasónkat a lehető legtöbb információval akarjuk ellátni, mindennel, ami a PlayStationnel kapcsolatos. Legyen szó PS2-ről vagy PS3-ról, PSP-ről vagy Gran Turisomoról, nálunk minden információt megudhatsz.

Véleményeiteket szívesen fogadjuk, minden, a PS Guruval kapcsolatos dologról, és hogy a levélírási kedvet fellendítsük, a következő számtól kezdődően minden hónapban PS2-es játékkal jutalmazzuk a Hónap Levélíróját. A leveleket küldhettek a [psguru@psguru.hu](mailto:psguru@psguru.hu) címre, vagy a szerkesztőség bármely tagjának.

**A PS Guru-csapat.**

**A PS GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA MÁJUS 7-ÉN JELENK MEG!**

## Extrák.

**Reklámok.** Backyard Wrestling ■ MVP Baseball

■ MX Unleashed ■ Mafia

**Fókuszban a lopakodós játékok.** Splinter Cell:

Pandora Tomorrow ■ Hitman Contracts ■ Starcraft Ghost

**Egyéb Extrák.** Final Fantasy VII Advent Children ■ Így

készült: Alias ■ Így készült: Ghost Recon Jungle Storm

E hónapban a DVD sztárja nem is lehet más, mint a **Final Fantasy VII Advent Children** nagyfelbontású trallere. A Square által készített animációs film a játék vége után két évvel játszódik, mégis rengeteg ismerőssel fogunk összefutni (ebben a videóban például Barret és Vincent is feltűnik). Ugyan az angol felirat alapján lefordítottuk a japán szövegeket, túl sok értelmet, összefüggést nem bírtunk felfedezni benne – majd a moziban (bár valószínűleg csak DVD-n jelenik meg az Advent Children) minden kiderül.

## Videók.

Area 51 ■ Athens 2004 ■ Bad Boys 2 ■ BloodRayne 2  
■ Conan ■ DRIV3R ■ Front Mission 4 ■ God of War  
■ Mortal Kombat Deception ■ MX Unleashed ■ Neo Contra  
■ Onimusha 3 ■ Onimusha Blade Warriors ■ Pitfall: The  
Lost Expedition ■ Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy  
■ Rainbow Six 3 ■ Resident Evil Outbreak  
■ Richard Burns Rally ■ Seven Samurai 20XX  
■ Shellshock: Nam '67 ■ Spy Fiction  
■ Star Wars Battlefront ■ Van Helsing

E hónapban rengeteg trallert szedtünk össze a legkülönfélébb játékokhoz, melyek közül kettőt említenénk meg külön. Az egyik a **God of War** bemutatkozó mozija, melyből azonnal kiderül, hogy miért lelkesedünk érte annyira. A másik pedig a **Mortal Kombat Deception**-ből kijött videó, amelyben ugyan viszonylag kevés ingame jelenet kapott helyet, viszont a végén kiderül, hogy a brutallítást sikerült tovább fokozni (a cenzúrázatlan videót tettük fel a DVD-re, kiskorúak csukott szemmel nézzék végig).

## Mozielőzetesek.

Chronicles of Riddick ■ Hellboy ■ Incredibles  
■ Kill Bill vol. 2 ■ Punisher ■ Shrek 2  
■ Sky Captain ■ Spider-Man 2 ■ Van Helsing

Mozielőzeteseink között kiemelnénk két animációs filmet, a nemsokára moziba kerülő **Shrek 2**-t a PDI-től, illetve a Pixar következő alkotását, az **Incredibles** című filmet, amely kiöregedett szuperhősökről szól. A bemutatókból ítélve mindkettő rendkívül humoros lesz, ahogy azt ilyen múlttal rendelkező cégektől el is várjuk.

# DVD tartalom.



## a hónap játéka.



### Champions of Norrath. 38. oldal

Ebben a hónapban igazán újító, minden tekintetben kiemelkedő játék nem került kezeink közé, de ennek ellenére remekül szórakoztunk a Champions of Norrath-tal. Az akár négy fő számára is elérhető kooperatív-mód rengeteg lehetőséggel gazdagította ezt a játékestílust; kár, hogy online nem tudtuk kipróbálni, akkor talán még magasabb értékelést kapott volna. (90%)

## a hónap szégyene.



### Bad Boys 2. 80. oldal

Nem igazán értettük, hogy az Empire mit is akart pontosan ezzel a film-inspirálta játékkal, hiszen semmilyen szempontból nem állja meg a helyét. A grafika egyenesen borzalmas, a játékmenet pedig a béka sejhaja alatt van. Még a film fanatikus rajongói (vannak ilyenek?) sem fogja elvarázsolni, mert a főcímenén kívül semmi sem eredeti; sem a hangok, sem a humor, sem az ötletek. (45%)

# Tartalom.

## Hírek

■ 6-15. Hírek a nagylvilágból.

## Előzetesek

- 16-21. Starcraft Ghost. ■ 22-25. Splinter Cell: Pandora Tomorrow.
- 26-27. Metal Gear Solid 3: Snake Eater. ■ 28-29. Hitman: Contracts
- 30-31. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban. ■ 32-33. The Bard's Tale.
- 34-35. Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. ■ 36-37. Star Wars Battlefront.

## Tesztek

- 38-42. Champions of Norrath: Realms of Everquest.
- 44-46. Rise to Honour. ■ 48-50. Wrath Unleashed.
- 52-54. Drakengard. ■ 56-57. Firefighter F.D. 18.
- 58-60. The Suffering. ■ 62-63. Romance of the Three Kingdoms IX.
- 64-65. MX Unleashed és MTX Mototrax. ■ 66. R-Type Final.
- 67. Scooby-Doo! Mystery Mayhem. ■ 68-70. Pitfall: The Lost Expedition.
- 72-73. Nighshade. ■ 74-75. X-Files: Resist or Serve.
- 76. Corvette. ■ 78-79. Ghost Recon: Jungle Storm.
- 80. Bad Boys 2. ■ 81. Puyo Pop Fever.
- 82. Lupin the Third: Treasure of the Sorcerer King.

## Extrák

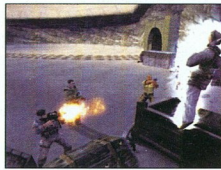
- 84-85. Budget rovat: Sony.
- 86-92. Visszemlékezés: A PlayStation legjobb játéakai.
- 94-95. Típek-trükkök: The Suffering. ■ 96-97. Kódok, cheatek, csalások.



## Second Sight.

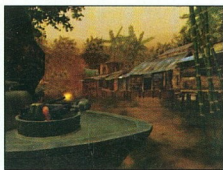
| Kiadó: ? | Fejlesztő: Free Radical Design | Megjelenés: 2004. november |

A brit Free Radical fejlesztői a TimeSplitters 2 sikerének köszönhetően alaposan kinőtték magukat. Immár két játékon dolgoznak: a TimeSplitters 3-at az EA fogja kiadni valamikor 2005-ben, a Second Sight pedig még idén megjelenik. A srácok felbontották szerződésüket az Activisionnal, egyelőre nem tudni, hogy kinél fog megjelenni ez a program. Eddigi szokásukkal szavítva nem egy FPS-t, hanem egy külső nézetes lopakodós játékot készítenek. A történet akár a XIII-ból is származhatna: amnéziás főhős különös képességekkel és számtalan rosszakaróval – ki kell deríteni, hogy kik vagyunk, és nem szabad hagyni, hogy a bőrünkön ágyélt készüljön. Annnyit azért már lehet tudni hősünkről, John Vattic-ról, hogy korábban kísérleti alany volt és ennek következtében természetfölötti képességekre tett szert. Tudjuk ellenfeleink agyát manipulálni, tüzet teremteni vagy éppen szellemképünkkel elcsalni az öröket – gyánusan hasonlít a lista az előzeteseink között szereplő Psi-Ops-ban látottakhoz. Ugyan túl sok eredeti dolog – az eddig látottak alapján legalábbis – nem tud felmutatni a Second Sight, a fejlesztők múltja garanciát jelenthet, hogy a játékélményei minden rendben lesz.



A **Capcom** bejelentette, hogy újabb részt készítenek a végeérhetetlen Street Fighter 3-sorozathoz. A **SF3 3rd Strike: Fight for the Future** címet viselő játékról nem sokat lehet tudni azon kívül, hogy először játékeremben, majd PS2-n jelenik meg, és várhatóan online is lehet majd játszani.

Az **SCI** közölte, hogy az első résszel viharos sikert elért **Carmageddon**-széria következő, negyedik része 2005 első felében jelenik meg. Remélhetőleg a színvonal nem csökken tovább, a legutolsó epizód ugyanis már a poscsek kategóriába tartozott.



## Conflict: Vietnam.

| Kiadó: SCI | Fejlesztő: Pivotal | Megjelenés: 2004. október |

Az SCI bemutatta a népszerű Conflict-sorozat (a második rész az iraki háború miatt minden előzetes várakozást felülmúlóan fogott) harmadik részét, amely az eddigiektől eltérően nem sivatgban, hanem a dzsungel Vietnámban játszódik. A formula nem változott sokat: egy négy katonából álló kommandó kell irányítanunk, kihasználva eltérő képességeiket. Hőseink sorkatonák, akik a vietkongok által indított kaotikus Tet-offenzíva során az ellenséges vonalak mögé keverednek; innentől 14 küldetésen keresztül kell átverekednünk magunkat, hogy hazajuthassunk. Lesz minden a tüsszabadditástól (á la Rambo 2) a folyami lövöldözésen át (á la Apokalipszis most) falvak feldúlásáig (á la Szakaszb) minden. A játék legfőbb újítása, hogy használhatunk járműveket, ráadásul nem csak tankokat, rögzített útegeket és hajókat, de helikoptereket is. Az eddig kiadott képek alapján a látványvilágban is sokat javítottak.

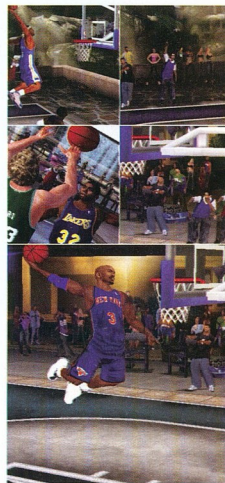


A **Sony** következő **Ape Escape** játéka a **Mega Stadium** alcímet fogja viselni. Immár nem platformjátékról, hanem egy multiplayer akciójátékról van szó, ahol vagy az emberek, vagy a majmok bőrébe bújva kell leszámolnunk a másik féllel, ehhez az arénákban található mókás fegyvereket használhatjuk fel.

## NBA Ballers.

| Kiadó: Midway | Fejlesztő: Midway | Megjelenés: 2004. május |

A streetball lassan népszerűbbé válik, mint a felsüvickolt padlón játszott változat; legalábbis ezt jelzi, hogy manapság sokkal több játék dolgozza fel az utcai kosárlabdát. A következő az NBA Ballers lesz a Midwaytól, egy olyan játék, ami a sport mellett a nyugati parti rap-központban látható életérzést próbálja visszaadni. Menő kocsik, nagymellű csajok, rengeteg ékszer – célunk az lesz, hogy ezeket összeszedjük. A játék sztorimódja szerint egy újonc kosarast alakítunk, akit meghívunk egy streetbalos valóságshow-ba, itt kell egyre híresebb figurákat legyőznünk – méghozzá egyedül, tehát nem is a klasszikus feállásról van szó. Mivel csak két játékos van a pályán, a grafikusok rengeteg erőforrással tudtak dolgozni, ami meg is látszik, a játék egyenesen gyönyörű. Ahogy nyerjük a meccseket, úgy lesz egyre több pénzünk, amiből aztán vehetünk autót, házakat és ékszereket; aztán egyre több új „haver” tűnik fel a színen. A végső beteljesülést az jelenti, amikor a nézőközönségünket már kizárólag lenge ruhákban pompázó leányok alkotják, akik bármire készek bajnokukért (semmi korhatárosa nem kell számítani, itt azért a kosárlabdán van a hangsúly). A játékban 60 mostani NBA-játékost találunk meg, illetve 24 régi nagy ást, mint Larry Bird, vagy éppen Drexler (Jordan nem lesz, neki az EA-val van kizárólagos szerződése). Az ígéretek szerint mindenki máshogy küzd – Shaq például kegyetlenül letarol – ami kellően hosszú játékélményt kínál.



Ugyan még a harmadik rész sem jelent meg, de az **Eidos** máris közölte, hogy a **Hitman 4** jövő tavasszal, azaz alig egy évnyi fejlesztés után kerül a boltokba. Beszámoltak a **Crystal Dynamics** által fejlesztett következő **Tomb Raider**ról is, állításuk szerint a játék már most jobb, mint a roszmémiké Angel of Darkness.

**Az interneten naponta olvashatunk különböző, általában „magát megevezni nem kívánó belső forrástól” származó információkat, amelyek megbízhatósága meglehetősen kété. Ezek közül mazzólágtatunk új rovatunkban, azt is megemlítve, hogy mi milyen valószínű(tlen)nek tartjuk az adott hírt. Sajnos az ehavi legjobbat már cáfolta**

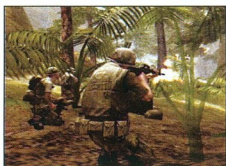


## SHELLSHOCK: NAM '67.

| Kiadó: Eidos | Fejlesztő: Guerilla | Megjelenés: 2004. nyár |

Noha még meg sem jelent, a Killzone már meg is hozta a világhírt a holland fejlesztőknek. Másodikként bejelentett játékkukra – amely úgy néz ki, hogy előbb fog megjelenni – az Eidos csapatot le. A ShellShock a vietnami háborúba visz minket, de nem valami könnyed módon, hanem a csapat ígéretei szerint abba a kegyetlen, véres és értelmetlen pokolba, amely a valóságban is tombolt. Egy fiatal sorkatonna bőrébe bújva kell helytállnunk, majd ahogy teljesítjük az egyre újabb kihívásokat, úgy lépkedünk egyre feljebb a ranglétrán – az utolsó missziókat már egy speciális osztag tagjaként fogjuk végrehajtani. A játék külső nézetet használ, leginkább talán a SOCOM-hoz lehetne hasonlítani; csak az eltérő terep miatt még nagyobb szerepe lesz a lopakodásnak, az észrevétlenül maradásnak. A bozotos-mocsaras terepen bárhol lehet ránk néhány mesterlövész, az ösvényeket sok helyen taposóknáknak és veremcsapdáknak „díszítik”, minden lépésünkre vigyázni kell. A küldetések a többszáz fő részvételével zajló útköztektől a magányos éjszakai orgyilkosságokig terjednek, az amúgy sem barátságos körülményeket pedig tovább nehezíti a változatos időjárás. Járműveket ugyan nem lehet vezetni, de ha hozzájutunk egy rádióhoz, akkor hívhatunk légitámogatást – a napalmzárpórt hozó helikopterek lesznek a vietnamiak legrettegettebb ellenségei. A látványért a Killzone-motor kicsit továbbfejlesztett verziója felel, így azzal várhatóan nem lesz gond. A ShellShock

igen véres és durva játék lesz, a fejlesztők nem hollywoodi, az amerikaiakat szentté avató módon ábrázolják majd a történetek: ugyanúgy bukkanhatunk jenki által felégetett halászfalura, lemészárolt lakóival egyetemben, mint keresztre feszített vagy lefejezett amerikai újonck holttestére.



## szet pletykálják... ]

**a Square: az értesülés szerint egy DMC-féle akciójáték készült volna az FF7-es Cloud főszereplésével.**

**■ EYETOY SPORTS ÉS EYETOY FIGHT.** Az EyeToy iszonyatos európai sikere (már bőven 2,5 millió felett járnak az eladások) azonnali

folytatásokért kiált. Egyes hírek szerint az egészet kitaláló londoni stúdióban hat kiegészítő készítése folyik. Az ET Play 2 mellett állítólag készül a Groove 2 is, valamint a Sports, illetve a Fight alcímet viselő minijáték-gyűjtemények. **(90%)**

**■ NEED FOR SPEED: MOST WANTED.** Az Electronic Arts már gőzerővel készíti a hihetetlenül

sikeres Need for Speed-sorozat következő részét. A cég nemrég regisztrálta a NFS: Most Wanted címet, így lehet, hogy év végén már ezzel fogunk játszani. Egyes netes híroldalak még azt is tudni vélik, hogy az Underground vonalától eltávolodva ismét országúti, rendőrkö elfőli meneküléssel fűszerezett játéokra kell számítani. **(95%)**

1

**James Bond 007: EoN**

ELECTRONIC ARTS

2

**LMA Master 2004**

CODEMASTERS

3

**Sonic Heroes**

SEGA

4

**SOCOM II**

SONY

5

**Cricket 2004**

ELECTRONIC ARTS

6

**Final Fantasy X-2**

SQUARE ENIX

7

**The Simpsons Hit & Run**

VIVENDI UNIVERSAL

8

**Need for Speed Underground**

ELECTRONIC ARTS

9

**FIFA 2004**

ELECTRONIC ARTS

10

**EyeToy: Play**

SONY

## Japán

toplista

1

**Onimusha 3**

CAPCOM

2

**Samurai Warriors**

KOEI

3

**Pro Evolution Soccer 3 Int.**

KONAMI

4

**Ghost in the Shell SAC**

SONY

5

**SD Gundam G Generation Seed**

BANDAI

6

**Gungrave O.D.**

SEGA

7

**Kaido Battle 2: Chain Reaction**

GENKI

8

**Final Fantasy X-2 Int. + Last Mission**

SQUARE ENIX

9

**Shadow Hearts 2**

ARLIZE

10

**Dragon Ball Z Budokai 2**

BANDAI

## Amerika

toplista

1

**NFL Street**

ELECTRONIC ARTS

2

**Need for Speed Underground**

ELECTRONIC ARTS

3

**James Bond 007: EoN**

ELECTRONIC ARTS

4

**Champions of Norrath**

SONY

5

**Mafia**

TAKE-TWO

6

**Sonic Heroes**

SEGA

7

**Rise to Honor**

SONY

8

**Madden NFL 2004**

ELECTRONIC ARTS

9

**Baldur's Gate: DA 2**

VIVENDI UNIVERSAL

10

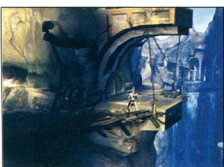
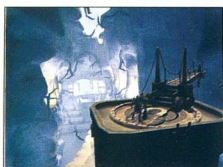
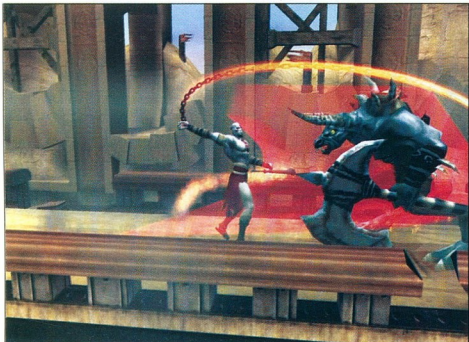
**True Crime: Streets of LA**

ACTIVISION

## GOD OF WAR.

| Kiadó: Sony | Fejlesztő: Sony Santa Monica | Megjelenés: 2005. tavasz |

A Sony egyik legkésebb fejlesztőstudiójában már két éve készül a God of War című akciójáték, amely az ókori Görögország mítikus világába vezet el minket. A játék elején hősünk, egy spártai harcos épp öngyilkosságához készülődik. Hogy miért, azt árulja el az első három fejezet, amely tulajdonképpen visszaemlékezés. A világ gondjait megoldandó – egyelőre – névtelen katonánk elhatározza, hogy megöli a háború istenét, Árész. Ehhez egy rendkívüli hatalommal bíró ereklyére lesz szükség, mégpedig Pandora Szelencéjére (ez egy másik Pandora). Ezt azonban – pontosan az eredeje miatt – egy templomban rejtették el az istenek, amit persze csapdákkal és szörnyekkel tömtek tele, hogy csak az igazán érdemesek élhessék túl a kutatást. Első feladatunk a templom megtalálása, a második pedig annak kifosztása lesz; mindeközben persze az ógörög mítoszok minden szörnyével szembekeverülünk: külklopszok és medúzák, hárpák és minotauruszok keserítik meg életünket. Még szerencse, hogy két különleges lánckardunk mellett némi mágius erővel is bírunk, így aztán van esély a túlélésre. A harcrendszer leginkább a Devil May Cry-ra emlékeztet: közel húsz látványos támadást eresztethünk meg kardjainkkal, és ezeket kombóvá fűzve válhatunk igazi gyilkológéppé. Minél elegánsabban végzünk ki valakit, annál több energiát tudunk kinyerni hullájából – ebből gyógyulunk, és ezt használhatjuk varázslásra is (ezt egyelőre nem részletezték, mindössze annyit közöltek, hogy a levágott medúzafővel kövé változtathatjuk ellenfeleinket). Lesz egy külön kivégzőgomb is, ha már alig él az ellenfél, akkor azzal igen látványos módon tudjuk elpusztítani. Ugyan a játék még hosszú ideig nem kerülhet kezünkbe, de a fantasztikus grafika és az izgalmasnak ígérkező harcrendszer igazi sikervárományost jeleznek.



## AREA 51

Kiadó: Midway |  
Fejlesztő: Inevitable |  
Megjelenés: 2004. október |

Az Area 51 a kilencvenes évek egyik legnépszerűbb fénypisztolyos játékmotor gépe volt, a sátrerekre vágó Midway pedig ezt a játékot újítja fel. A modern Area 51 már FPS lesz, kidolgozott történettel. Egy Ethan Cole nevű figurát alakítunk, aki a különleges katonai kiképzésen túl a biológiai szennyezett területeken való harc specialitájá. Természetesen őt és társait riasztják, amikor elszabadul egy vírus az 51-es területen levő – hivatalosan nem létező – kutatóbázison. Mikor bejutunk, kiderül, hogy a vírus különleges mutációkat okoz, így aztán mutáns katonákkal és idegenekkel kell felvonnunk a harcot. A játék során végig őt társunkkal az oldalunkon fogunk küzdeni, ők mindig a mi harcmodorunkhoz alkalmazkodnak: ha lopakodunk, akkor ők sem fognak lövöldözni, ha pedig nagy gáz van, akkor együttműködve, fedezék mögül szórják az ólmot. A játékban feladatainkat először a katonaságtól, majd a bent rekedt tudósoktól és végül egy Edgar nevű idegentől kapjuk – várhatóan itt is fény derül egy „amerikai kormány-gonosz idegenek” összeesküvésére. Utóbb mi is elkapjuk a vírust, amely minket nem alakít át, hanem speciális képességekkel gazdagít.



## + JÓ

Végül! A Rockstar bejelentette a következő Grand Theft Auto-játékot. A GTA: San Andreas címen tulajdonképpen jelenleg csak két dolog lehet biztosan tudni. 1) San Francisco kiestt módosított verziójában játszódik, és 2) kizárólag PS2-re jelenik meg. Amerikában októberben.



A Rockstar már két éve fejleszt a San Andreas, kíváncsian várjuk, hogy milyen környezetbe helyezi a sorozat ötödik részét, illetve, hogy milyen újításokkal szolgálják a játékmotort.

## + ROSSZ

Halasztások, halasztások... Sosem szeretünk illemszűrt hallani, ám a leginkább várt játékokról mindig kiderül, hogy csak jóval az eredetileg meghirdetett dátum után jelennek meg. Ebben a hónapban két ilyen bejelentés is érkezett a Sony-től: a Gran Turismo 4-et év végére tolták (az ok: az online játék leprogramozása a vártnál több nehézségre ütközött, így jóval több időt igényel), a PSP pedig a nem sok jóval bíztató „valamikor 2005-ben” dátumra tett szert.



## + CSÚF

Csak egy dolog rosszabb annál, mint amikor elhalasztják egy általunk várt játék megjelenését: ha teljesen beszüntetik a fejlesztést. Fear Effect Inferno, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Star Wars Galaxies, Four Horsemen of the Apocalypse, Duke Nukem Forever – ezek a programok már nem fogják meglátni a napvilágot. A Fear Effect fanok azért nem kell, hogy kétségbe essenek, ugyanis a film továbbra is készül.





## NARC.

| Kiadó: Midway | Fejlesztő: VIS | Megjelenés: 2004. augusztus |

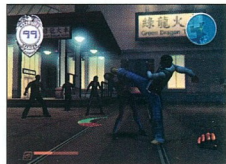
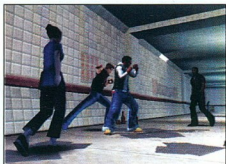
A 2D-s verekedős játékok szerelmesei kihúzhatnak egy újabb nevet a már amúgy is csak pár bejegyzést tartalmazó listájukról: az **SNK** úgy döntött, hogy halad a korral, és a következő **King of Fighters**-játék – **Maximum Impact** alcímrel – már teljesen háromdimenziós lesz. Hozzánk várhatóan karácsony környékére érkezik a program.

A **Tony Hawk**-széria alkotói, a **NeverSoft** gárdája terjeszkedik. Két csapatra oszlanak, az egyik viszi tovább a deskás vonalat, míg a másik egy új stílusú programon kezd dolgozni. Erről csak annyit lehet tudni, hogy a **THUG** grafikus motorját fogja használni.

A **Midway** megkezdte a munkálatait a következő **Gauntlet**-en. A cég reményei szerint a fantasy RPG-akciójáték akkora sikert lemosott a színről. A fejlesztést **Tom Hall** vezeti, aki olyan játékokon dolgozott, mint a **Doom**, vagy, vagy a **Wolfenstein 3D**. Ő remélhetőleg jobb játékokat készít, mint amilyen a legutóbbi **Gauntlet** volt.

A Midway fejelei hisznek a közfelhárítás okozta reklámban: amikor a **NARC** megjelenik, biztos, hogy a politikusok és bulvárlapok által legtöbbször emlegetett játék lesz, kiütve a **GTA**-t erről a helyről. Alapvetően egy hasonló stílusú játékról van szó: ezúttal ugyan rendőrként járhatunk be egy nagyvárost, a **KRAK** drogtartell ellen irányuló küldetéseket teljesítve. E feladatokat bárholyan teljesíthetjük, lopakodva vagy **TNT**-t használva, pisztolyral vagy rakétatétővel harcolva. Itt jön be a csavar, ugyanis ha nem rendőrhöz méltó módon dolgozunk (értsd: ártatlanokat mészárolunk le, nem adjuk le az elkobzott drogot a rendőrségen), akkor folyamatosan csökken a becsületességünket mutató mérce, így akár ki is rúghatnak minket. Ekkor kikerülünk az utcára, ahol kedvünkre fosztogathatunk, igaz, volt kollegáink által előzdeve. Ha rendese vagyunk, és kellő mennyiségű bűnözöt kapunk el (a városban szinte minden sarkon kirabolnak, megerőszkolaink, vagy megvernek valakit) magánszorgalomból, akkor visszakerülhetünk az egyenruhások közé – a történetet csak így tudjuk végigjátszani.

A játék már önmagában is brutális, igazán nagy port azonban a drogot használata fogja felverni. Az még rendben van, hogy a kartell tagjai hallucinogénekkal preparált tükkel lövöldöznek, így találat esetén eltörzöl a látásunk, hullámossá válik a képernyő. Az már viszont durva, hogy a talált kábítószereket magunktól is beszedhetjük: például a speedit felgyorsulunk, a fűtől lelassul az idő körülöttünk, a crackotl pedig javul a céltázasunk. A legtöbb drogra rá lehet szokni, ezt a játék dűhűdt vibrálással szimulálja, néhány adag crack után a **DualShock 2** motorjal maximum erővel fognak dolgozni, megzavarva így pontosságunkat, mozgáskoordinációjunkat.



# PS2 hírek

Ebben a hónapban a legfontosabb PSP-hír kétségteuleni az volt, hogy a Sony közölte, csak Japánban tudják tartani az előre kitűzött 2004-es megjelenési dátumot (állítólag december 3. lesz a nagy nap), Amerikában 2005 első negyedéve a mostani dátum, mi pedig valamikor az után jóvönk. Az ok az, hogy a nyugati fejlesztők túl későn kapták meg a fejlesztői gépeket, így nem lehet volna időben készek a játékok.

Legalább ilyen fontos hír, hogy végre hivatalosan is bejelentették, hogy a PSP-t és a PS2-t össze lehet majd kötni, ami rengeteg lehetőséget nyit meg a fejlesztők előtt. Az első példái az, hogy olyan játékok esetében, amelyek mindkét platformra megjelennek, a mentett állásokat lehet másolni – így aztán mondjuk a vonatkozás közben megszerzett kard már otthon, a tévé előtt is nálunk lehet. Megjelenés után

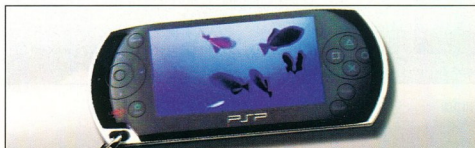
egyre több olyan csomag lesz, amelyben egyszerre kapjuk meg ugyanannak a programnak a PS2-re illetve PSP-re írt változatát.

Egyre több cég jelenti be hivatalosan is, hogy támogatni fogja a PSP-t. Az Activision „nehány” PSP-programon dolgozik, amelyek közül egyet rögtön a gép startjára időzítene (Tippelhetünk? Tony Hawk). A Codemasters csak annyit közölt, hogy támogatják a platformot, és fejlesztőcsapatokat keresnek, akik képesek lennének a tervek megvalósítani. A Sega közölte, hogy már több játék is fejlesztés alatt áll, de az nem valószínű, hogy ezek már a gép megjelenésékor kipróbálhatóak lesznek.

Az EA tiszéni is több PSP-játékon dolgozik, melyek közül az összes 2005

április előtt fog megjelenni. A nagy japán kiadók közül egyelőre csak a a Square Enix fogadta hívóvonal az új gép hírért, ők egyelőre várnak a fejlesztéssel, amíg biztos nem lesz, hogy a PSP-t jól fogadják majd a vevők (a Konami, a Capcom, a Namco és a Koei viszont összesen legalább hét játékot fognak kiadni a géppel együtt).

Február közepén készültek el a legelső játszható PSP-k, amelyeket azonban csak néhány kiválasztott ember láthatott (a Sega, a Konami és a Capcom felső vezetése például). A titoktartási szerződésekkel körbepástyázott találozókórról csupán egyetlen dolog került ki a nagyközön-ség elé: a kézkonzol cirka 10 órán át fogja bírni egyhuzamban a használatot.



## ÚJ PS2-MODELLEK.



A Sony Japánban március 25-én két új PS2-variációt ad ki. Tudásban – és árban – nem különböznek az eddiektől, ám a színük eltér a megszokott fekete-kék kombinációtól.

A **Sakura** névre hallgató modell halvány rózsaszín – pontosan: „a cseresznye fa virágának színét viselő” lesz, a **Ceramic White** pedig hófehér színben fog pompázni.

## Samurai Jack: The Shadow of Aku.

| Kiadó: Sega | Fejlesztő: Adrenium | Megjelenés: április |



Samurai Jack a legjobb Cartoon Network-karakter, így aztán igen meglepő, hogy csak most készül belőle játék. Úgyánig furcsa, hogy a kiadás jogát a legendás Sega megvásárolta a nem túl jó hírű Bami-tól, pedig a tavalyi E3-on bemutatott verzió, és az azóta kiadott képek alapján nem várunk tőle túl sokat. A grafika meglehetősen pórias (nem igazán sikerült elérniük a rajzfilm letisztult stílusát), és a harcrendszerben sincs olyan, amit ne láttunk volna már sokszor: két támadás, melyekből hosszú kombókat adhatnak elő, automatán célt fogó j a távolabbi célpontok ellen, valamint az időlassítás lehetősége, amely főleg a hatalmas főellenfeleknél jön jól.

Talán a történet mentheti meg a Shadow of Akut, hiszen azt a széria megálmodója, Gendry Tartakovsky rakta össze. Egy teljesen új kalandról van szó (elképzelhető, hogy később ez alapján készül néhány rész), amely alatt hat területet járhatunk be, ami összesen 24 küldetést, azaz pályát jelent.

## háloméből...



„Látniuk kellene ezt a Grand Theft Auto nevű játékot! Ebben a játékot jutalmat kap, ha megtámad egy nőt, a földre teperi, ott megrugdossa, végül több lövéssel megöli. A szórakoztató cégeknek sajnos joga van ilyen termékeket gyártani, ám ha van egy kis felelősségérzetük, akkor nem teszik, ha azt akarják, hogy a gyermekeink tiszteltetl bányanak a nőkkel”

**Joseph Lieberman; amerikai politikus, az erőszakos játékok elleni harc szószólója**



„A hardware-gyártók (mint a Sony) két éven át úgy bántak velünk, mintha szeretnénk minket. Mikor azonban a „mészeshetek” véget értek, minden visszatért a régi kerékvágásba, és ismét nyomorulttá tesz a független kiadók, köztük az EA életét”

**Bing Gordon; annak az Electronic Artsnak az elnöke, akik a 2003-as évben 23 olyan programot adtak ki, melyek legalább egymillió példányszámban fogytak.**



„Az álmunk az, hogy a játékosoknál az egyik szobában PS2 legyen, a másikban egy PSX, ha pedig elhagyják otthonukat, akkor egy PSP-t is vigyenek magukkal. Úgyanazt a játékot lehetne játszani, függetlenül attól, hogy éppen hol vagyunk. Ilyen lesz a játékelmény a jövőben.”

**Fumiya Takeno; a Sony Japan egyik igazgatója**

## [azt pletykálják...]

■ **DEVIL MAY CRY 3.** Alapvetően nem adnánk sok hitelt játékoknak olyan embereknek, mint egy tae kwon do bajnok, ám Stephanie Cheeva más eset. Ő ugyanis sűrűn dolgozik különböző fejlesztők motion capture stúdiójában, hiszen az animátorok nagy öröme a legextrémebb mozgásokat is elő tudja adni. Vele készül egy interjú, amiben megemlíti, hogy a DMC3-on fog dolgozni, a weboldalán pedig elolvashatjuk, hogy 2003 végén elutazott Japánba, hogy egy játék elkészítésében vegyen részt. Reméljük igaz, és reméljük, hogy nehezebb lesz, mint a második rész. (60%)

■ **WORMS FPS.** A sokszor teljesen kamu híreket, máskor meg tényleg belső információkat világgá kürtölt

webloldal, a SPONg adta hírül, hogy a Team 17 két Worms játékon is dolgozik, melyek közül az egyik a hagyományokkal szakítva nem egy körökre osztott stratégia, hanem egy FPS lesz... (30%)

■ **SYNDICATE ÉS DESERT STRIKE.** Szintén a SPONg-tól származik az információ, miszerint az Electronic Arts régi, sokak által már elfeledett franchise-ainak újrakezdetésén dolgozik. Két sorozatot emeltek ki név szerint, a fantasztikus cyberpunk taktikai játékot, a Syndicate-et, illetve a helikopteres lövöldözés programot, a Desert Strike-ot. Az EA nem kommentálta a hírt, viszont Dan Blackstone, a Harry Potter producer, akivel volt szerencsénk elbeszélgetni (lásd előzetéseinket), tett utalásokat, hogy a hírek igazat mondanak. (80%)



a hónap  
számokban

**25 MILLIÓ** | Az  
Amerikában eladott PS2-k száma.

**10%** | A modemmel felszerelt  
amerikai PS2-k aránya.

**3** | A Sony által az utóbbi egy  
hónapban bejelentett új  
platformjátékok száma.

**19** | Októberben ezen a  
napon fog Amerikában megjelenni  
a GTA: San Andreas.

**359.160** | Az  
Onimusha 3 (Capcom) első heti  
japán eladási eredménye.

**620.893** | A Samurai  
Warriors (Koei) első heti japán  
eladási eredménye.



■ Annak ellenére, hogy a Max Payne 2 közel sem szerepelt olyan jól, mint azt a **Take-Two** várta, a cég vezérigazgatója bejelentette, hogy már készítik a harmadik részt. Azt is közölte, hogy legalább két-három évbe beletelik, amíg befejezik, úgyhogy biztosra vehetjük, hogy a **Max Payne 3** már **PS3-ra** fog megjelenni.

■ A **Page 44** nevű fejlesztőcég (a Freestyle-t, és előtte az NHL 2001-et köszönhetjük nekik) hirdetést adott közzé a **Gamasutra** nevű szakmai weboldalon, amelyben egy PS3-ra készülő hokijátékhoz keresnek programozót.

■ A **Getaway** alkotó csapat nagy része lelépett a Team Soho-tól, Londonból Sydney-be költöztek át, és **Team Bondi** néven megkezdték az előzetes munkálatakat egy PS3-as akciójátékon. A fejlesztés várhatóan 2007-ben érik csak be, addig nem sokat fogunk hallani róla.

■ Az angol **Climax** fejlesztőcsapat volt az első, akik bejelentették, hogy a PS3 startjára biztosan (előbb hagyhatnák, hogy a Sony eldöntse, hogy mikor is lesz ez pontosan) elkészülnek új versenytájkukkal, mely **Avalon** néven látja meg a napvilágot.

HÍREK

PS2

**MORTAL KOMBAT: DECEPTION.**

| Kiadó: Midway | Fejlesztő: Midway | Megjelenés: 2004. vége |



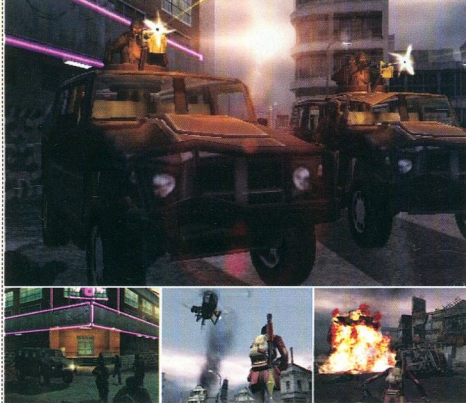
A hatodik Mortal Kombat (nem számítja a pocské mellékszálakat) véthetően megújítja a sorozatot. A Dead or Alive ihletésére jelennek meg a többszintes, átjárható pályák. Ha ellenfelünket átütjük egy ablakon, akkor ő áteshet egy másik szobába, ha pedig egy hegyoldalról taszadjuk meg, akkor egy párkánnyal fejlebb folytathatjuk a küzdelmet. Ez valószínűleg sokat dob a játékon, főleg az előző rész, a Deadly Alliance erőterrel körbevett szintjei után. Kapunk két teljesen új játékmódot is, amelyek a Chess Kombat, illetve Puzzle Kombat névre hallgatnak. Az előbbi egy brutális sakkjáték; leginkább talán a néhány oldallal hátrébb tesztelt Wrath Unleashedhoz hasonlíthatnánk. A harcosok által megszemélyesített bábukkal a táblás játékban megszokott rendben léphetünk, a céli pedig a matt, azaz a király kiütése. Az ellenfél figuráit természetesen nem egyszerűen kiütjük, hanem le kell győznünk egy egyetlen menetig tartó szokványos Mortal Kombat párviadalban (megfelelő tudással és/vagy

szerencsével tehát egy „paraszt” is kiütheti a „királyt”). A Puzzle Kombat pedig nem más, mint a Tetris brutális, véres verziója (erről a játékmódról kicsit balra találás képeket). Itt az a feladatunk, hogy azonos színű kockákat rakjunk egymás mellé, így tüntetve el őket. A jutalmunk azonban nem – csak – az emelkedő pontszám; harcosunk ugyanis hatékonyságunk alapján fogja büntetni ellenfelünket a játéktér alatt. Ha csak néhány kockát tüntetünk el, akkor valami alap ütést mutat be, ha pedig valami ütősebb, sokezer pontot érő kombót adunk elő, amiből akár kivégzés is lehet. Minden persze nem változott meg: régi karakterek visszatérnek (például jobbfelé vicssorgó Baraka és Ermac), és a pályákon is sokkal több interaktív tárgy lesz, mint amennyi a Deadly Alliance-ban volt. Mindehhez valószínűleg online játéklehetőség járul, így mindig találunk majd kivégezni való áldozatokat szerzte a világon...



## Crimson Sea 2.

| Kiadó: Koei | Fejlesztő: Koei | Megjelenés: 2004. április |



Lehet, hogy a Crimson Sea név ismeretlenül hangzik, de ennek megvan a maga oka: az első rész Xboxra jelent meg, ám ott nem fogott, így a Koei platformot váltott, és a második rész csak PS2-n jelenik meg. Lényegében a Dynasty Warriors sci-fi változatáról van szó, ahol a központi karakter egy pszionikus erővel ellátott harcos, az ellenfelek rovarszerű idegenek, pusztítani pedig egy kard és egy löfegyver furcsa keverékével fogunk. Ezúttal két kipróbálható karakter lesz, akik közül a 60 küldetésben jórészt szabadon válogathatunk (néhol lesznek megkötések). Akár ezer ellenfél is a képernyőn lehet egyszerre, így irtalmatlan kombók hozhatunk össze, amelyek jutalma az idő megállása – mi persze tovább vagdalkozhatunk, lövöldözhetünk a „fogyott” idegenek gyűrűjében. Az eszemert gyakas a pénzünket szaporítja, amellyel fegyverünket erősíthetjük, új psi-képességeket – azaz varázslatokat – vehetünk, vagy erősíthetjük őket. A játék legzérdekesebb vonása – és legfőbb újítása – a kooperatív-mód, ahol osztott képernyőn tisztíthatjuk meg a galaxist.

## Mercenaries.

| Kiadó: LucasArts | Fejlesztő: Pandemic | Megjelenés: 2004. október |

A Pandemic nem csak a Star Wars Battlefronton dolgozik együtt a LucasArts-szal (lásd előzeteseink között), hanem egy másik programon, a Mercenaries-on is. Ezúttal azonban nem mennek annyira messze a realitásoktól, ez a program napjainkban játszódik, Észak-Koreában. Néhány keményvonalas katonai vezető puccsot hajt végre, és csak azért nem támadják meg atommal a környező országokat, mert az indítókérdokat ismerő emberek közül egyedül életben maradt személy eltűnik. Minket, azaz egy három személyes kommandót (a tagok: amerikai veterán, egy gyönyörű angol titkosügynök és egy svéd mesterlövész) küld az országba az ENSZ, hogy próbáljuk megtalálni ezt a fickót, és mellékesen, hogy kapjuk el az összes rosszfiút az országban. Az amerikai hadsereg legutóbbi hübbása által inspirálva 52 kártya jelű leendő áldozatainkat, őket bármilyen sorrendben begyűjthetjük. Ez ugyanennyi fő küldetést jelent, ezeket a GTA-ban látott teljes szabadság érzetével hajthatjuk végre, akkor és úgy, ahogy csak nekünk tetszik. Sztíntén onnan vették át a bandarendszert: itt három nagy társaság – a vietnamiak, a hódításra vágyó kínaiak és az orosz maffia – éli mindennapjait körülöttünk, és mindegyik saját feladataival zaklat minket. Attól függően, hogy kívül milyen viszonyban vagyunk, úgy változik a végkifejlet. A külső nézetes akciójatekben (bármikor válthatunk a karakterek között) két elképesztően nagy pályát járhatunk be, nem csak gyalog, de akár húszt különféle jármű (bot)kormányra mögött ülve is, a választék a tankoktól a helikopterig terjed.

## Catwoman.

| Kiadó: Electronic Arts | Fejlesztő: EA UK | Megjelenés: 2004. július |

Bár a Macskanő kosztümje világszerte hatalmas megrökönyödést keltett (ha már nem hasonlít a képregényben levőre, legalább miért nem néz ki jól?!), ez nem gátolta meg az EA-t, hogy lecsapjon a játékgököra. Sokat ígérnek, de kérdéses, hogy a rettentő gyors, mindössze nyolc hónapnyi fejlesztés alatt sikerül-e mindent rendben megvalósítani, és az akciójáték fel tud-e nőni a konkurenciához. A tervezet szerint tehát a hotlábbal visszahozott superhőzly képes lesz a falon futni, ostromal lengedezni és gölyököt kikerülni, mintha csak egy ügynök lenne a Mátrixból (bár ott ostrom nem volt). Különleges érzékeivel lát majd a sötétben, különös tekintettel a lábnyomokra, valamint „látja” majd a szagokat is – így bárkit tud akár teljes sötétségben is követni. Mindezt a macskafélék hatodik érzéke egészíti ki, amely előre figyelmeztet a veszélyre.



## Athens 2004: The Olympics Games

Négy éve az Eidos, most pedig a Sony ad ki hivatalos licenc-szel felruházott játékokat az olimpia tiszteletére – remélhetőleg a minőség most jobb lesz (a Sony mindenesetre a nyár slágerjátékának tervezi). Összesen 27 különféle sportágban vehetünk részt a súlyemelésről az íjászatig, a diszkoszvetéstől a lovaglásig, a rúdugrástól a talajgimnasztikáig. Ezen „egzotikus” sportágak mellett összesen 11 futó- és úszó versenyszámban indulhatunk – remélhetőleg ezek nem csak a futamok hosszában térnek el egymástól. A Sony egésze szerint az Athens 2004 szakít a megszokott sportjatek-irányítással, az észvesztett gombnyomkodás helyett mindenhol más megoldásra lesz szükség. | **Kiadó: Sony | Fejlesztő: Eurocom | Megjelenés: 2004. |**



## England International Football

Noha az Electronic Arts szerezte meg a foci EB hivatalos jogait, de a Codemasterst nem lehet csak így leírni – ők megszerezték az Angol Labdarúgó Szövetség jóváhagyását, és elkészítették saját programjukat (igaz, itt a foci eb-t nemzetközi bajnokságnak hívják). Kizárólag az angol vásárlókat építve (bár másik 19 európai és 12 távolabbi csapat is helyet kap a programban) minden brit focista a saját arcával lesz jelen, a saját egyedi mozdulatait adja elő, és a maga módján örül a góloknak. Még Sven Goran-Eriksson-t is lemodellezték, ő is autentikusan fog düldöngeni/örülni a kispadról. A kommentár Gary Lineker és Barry Davies fogja biztosítani, a szurkolók hangját pedig a tavalyi év során rögzítették az angol válogatott meccsein. A Codemasters 2003-ban már befordított tucatnyi focijátékát, remélhetőleg ez a mostani próbálkozás jobb lesz. | **Kiadó/fejlesztő: Codemasters | Megjelenés: 2004. június |**





## KAENA.

| Kiadó: Namco | Fejlesztő: Xilam | Megjelenés: 2004. július |

A Kaena egy francia animációs film lesz, stílusában leginkább a Final Fantasy-ra fog hasonlítani, itt is realiztikus embereket próbálnak meg előállítani. Ezúttal azonban nem egy sci-fi világról van szó, hanem egy fantasy bolygóról, Astoria-ról. Az itteni idillbe zuhan be egy idegen űrhajó, és az abban működő mesterséges intelligencia, amely azonnal megpróbálja átvenni a hatalmat a közelben élő törzs felett. Egy papnak köszönhetően ez sikerül is, innenől kezdve mindenki neki dolgozik, hogy minél több energiához jusson. Csak egyvalaki nem ért ezzel egyet, egy Kaena nevű fiatal lány – ő száll szembe az MI-vel. A játék előre renderelt hátterek előtt zajlik, az eseményeket között kameraállások mutatják. A Kaena leginkább az Onimusha-ra emlékeztet, itt is életerőt adó gömböket szívnathunk be az elpusztított ellenfelekből, és itt is rengeteg kombó adhatunk elő pengénkkel.



üzleti hírek üzleti hírek üzleti hírek üzleti hírek üzleti hírek  
üzleti hírek üzleti hírek üzleti hírek üzleti hírek üzleti hírek  
üzleti hírek

A **Namco** felmondott 28, az amerikai stúdiójukban dolgozó embernek. A cég állítása szerint ez egy átszervezés része, és nincs összefüggésben fejlesztések megszüntetésével.

Az **Eidos** 36 millió eurónyi készpénzért és részvényért cserébe felvásárolta a dán IO Interactive-ot, akiket főleg a Hitman-sorozat alapján ismerhetünk. Így az IO lett az angol kiadó ötödik belső csapata (az eddigiek: Core, Crystal Dynamics, Ion Storm és Beautiful Games).

Amikor a Sammy tavaly megvásárolta a **Sega** részvényeit, még úgy nyilatkoztak, hogy érintetlenül hagyják a legendás cég vezetését és működését. Ehhez képest február 17-én leváltották az eddigi Sega-elnököt, **Hideki Sato-t**, és helyére a Sammy vezérigazgatója, **Hajime Satomi** lépett.

A **Vivendi** szóróstül-bőröstül felvásárolta a **Radicalt**, akiknek a Hulkot és a Simpsons Hit & Runt köszönhetjük. A szerződés értelmében a Radical a következő két évben hat játékot fog elkészíteni.

jak & dexter 3

ratchet & clank 3:  
up your arsenal

sly cooper 2:  
band of thieves



Jak és társa egy új várost fognak feldúlni.



A Ratchet 3-ban kooperatív játék is lesz.



A második részben nem csak Sly-t irányíthatjuk.

Megjelenési listák. | 2004. április

európa

április 1.

Goblin Commander: Unleash the Horde JALECO

április 2.

SingStar SONY | Risk: Global Domination ATARI | Hyper Street Fighter 2 CAPCOM

április 8.

World Championship Rugby ACCLAIM | Alias ACCLAIM

április 9.

Tribes Aerial Assault VIVENDI UNIVERSAL | Hitman Contracts EIDOS | The Fast and the Furious VIVENDI UNIVERSAL | Conan TDK

április 16.

This is Football 2004 SONY | Rise to Honour SONY | Teenage Mutant Ninja Turtles KONAMI | Richard Burns Rally SCI | Gradilus V KONAMI

április 23.

Firefighter F.D. 18 KONAMI

április 30.

Way of the Samurai 2 CAPCOM | Riding Spirits 2 CAPCOM | Project Zero: Crimson Butterfly UBI SOFT | Fight Night 2004 ELECTRONIC ARTS

amerika

április 5.

NBA Ballers MIDWAY | Fight Night 2004 ELECTRONIC ARTS

április 6.

World Championship Pool 2004 JALECO | Alias ACCLAIM

április 12.

UFC: Sudden Impact TDK | Serious Sam: Next Generation

április 13.

ESPN Major League Baseball SEGA | Samurai Jack: The Shadow of Aku SEGA | This is Football 2004 SONY

április 20.

Strike Force Bowling CRAVE | Future Tactics: The Uprising CRAVE | EyeToy: Groove SONY | Judge Dredd: Dredd vs Death EVOLVED | Siren SONY | Hitman Contracts EIDOS

április 27.

Red Dead Revolver TAKE-TWO

április 30.

Daredevil: The Man Without Fear ENDORE

Samurai Warriors.

| Kiadó: Koei | Fejlesztő: Omega Force | Megjelenés: 2004. május |



A Koei cirka féltévese letarolja a japán piacot (angolul sokkal mérsékeltabb sikert arat a széria) a középkori Kínában játszódó akciójáték-sorozatával, a Dynast Warriors-szal. Ezúttal kicsit kedvezni akarnak az otthoni közönségnek, a Samurai Warriors ugyanis – micsoda váltást! – a középkori Japánban játszódik, abban a korszakban, amikor a sóguni címért harcoltak a legnagyobb befolyással bíró családok. Összesen 15 karakter próbálható ki, a nindzsáktól a samurájoktól az egyszeri katonáig bezárólag – köztük lesz például az igazi Hattori Hanzo is! A 90 pályán 500-nál is több küldetést kell teljesítenünk, melyek legtöbbször azzal járnak együtt, hogy több ezer ellenség harcolt tegyük egymagunkban (pontosabban testőreink segítségével) hidegre. A henteslét tapasztalati pontokkal gazdagodunk, melyekkel a küldetések végén különböző tulajdonságainkat, képességeinket erősíthetjük (pl.: életerőnket, a fegyvereinket vagy a „musout”, azaz a szupertámadást). Kisebb újítást jelentenek majd a belső terek – kastélyok és kisebb házak –, melyek titkos ajtókat és kincsesládákat rejtnek; no meg csapatdát. A másik új dolgot azok a területek jelentik, ahol nem csak mi meg az ellenfelünk lesz jelen, de egy harmadik, vagy akár egy negyedik társaság is. Ha megtámadjuk őket, akkor persze reagálnak, de ha segítünk nekik, akkor különféle módokon jutalmaznak meg minket.



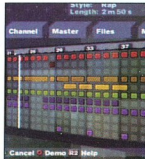
singstar

Az EyeToy-készítő csapat nemcsakára elkészült új projectjével, a SingStarral. Ezúttal egy mikrofonról van szó, a SingStar ugyanis nem más, mint egy karaoke-program, ahol mindig a megfelelő ritmusban és hangmagassággal kell énekelni. A képernyőn megjelenik a dal szövege, illetve hogy milyen hangon kell énekelni – a mi dolgunk, hogy ezt előadjuk. A program pontoszza tevékenységünket, minél közelebb tudunk maradni az eredeti dallamhoz, annál bőkezűbben. A mikrofon három különböző lemezzel jelenik meg, lesz külön verzió a mai popzene (pl. Westlife, Sugababes), a klasszikus popzene (Village People, Elvis) és a rap (pl. Eminem) szerelmeseinek. [ Kiadó: Sony | Fejlesztő: Team Soho ]  
Megjelenés: 2004. május ]



mtv music generator 3: this is the remix

A Codemasters valószínűleg hatalmas összeget pengett ki a Viacomnak, hogy használhassák az MTV nevet, és a zeneosztatra legfelkapottabb sztárjait a Music Generator-széria harmadik számában. A kismillió riff, dallam és dobtempó mellett ugyanis az OutKast, Snoop Dog és Sean Paul egy-egy száma is a korongon lesz, bátran remixelhetjük őket. Ezek mellett saját cd-kollekciókról is levehetünk számokat, vagy akár egyes hangsvókat. Ezeket aztán úgy kombináljuk, effektuezük, módosítjuk, ahogy csak akarjuk, a végleges verziókat pedig memóriakártyán vihetjük át ismerőseinkhez. [ Kiadó/fejlesztő: Codemasters | Megjelenés: 2004. június ]





## FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE.

| Kiadó: Atari | Fejlesztő: Stormfront | Megjelenés: 2004. november |

A Stormfront neve ismerős lehet mindenkinek, nekik köszönhetően ugyanis a 2002-ben megjelent Gyűrűk Ura-játékot (az EA-féle verziót, nem a gyenge Vivendiset). Azóta dolgoznak a srákok következő programjukon, amely nem Középföldén, hanem a legnépszerűbb D&D-világban, az Elfelelt Birodalomban játszódik. A játékmenet már nem változott ennyit, ugyanolyan egyszerű, ám – remélhetőleg – élvezetes akciójátékra számíthatunk, mint amilyen a Two Towers volt. Három hős lesz arzenálunkban: egy harcoss, egy varázsló, illetve egy elf íjász hölgy. Egyszerre csak az egyiket tudjuk közvetlenül irányítani (sajnos úgy néz ki, hogy nem lehet majd ketten, netán hárman játszani), eközben a többiek maguktól cselekednek. Ha szorult helyzetbe kerülünk, a segítségünkre sietnek, ha pedig mindenkit elspró módon küzdünk, kicsit visszafogják magukat – így aztán tudásunktól függően menet közben változik a nehézségi szint. Az RPG-elemek számát nagyon visszafogják, mindössze arra lesz lehetőségünk, hogy a szörnyek által elhullajtott aranyhegyekből új fegyvereket és páncélokat vegyünk. Ugyan tapasztalati pontokat is szerezhetünk, de a szintlépéssel mindössze az életerénk növekszik meg, illetve a speciális képességünk lesz erősebb (az íjász például láthatatlanná tud válni, és minden szintlépésre a rejtvé maradás ideje növekszik).



Az efféle játékokhoz általában nem írnak nagyívű sztorikat, itt azonban más a helyzet: azt az R. A. Salvatore-t kérték fel, aki többek között a Magyarországon is megjelent – és nagy sikert aratott – Sötét Elf-ciklust írta. Az ő neve a garancia a fordulatos sztorira és a kidolgozott karakterekre – már csak ezért is érdemes lesz végigjátszani a rendkívül látványos programot!

## Transformers Armada: Prelude to Energon.

| Kiadó: Atari | Fejlesztő: Melbourne House | Megjelenés: 2004. május |

A Transformers mára kimentek a divatból – legalábbis ami a rajzfilmet és a műanyag játékokat illet. Ám az óriásrobotos akciójátékok virágkorukat élik, így aztán az Atari úgy döntött, megpróbálják feltámasztani a régi hőskéket. Optimus Prime, Red Alert és Hot Shot lesznek hőseink, akik mind más-más területen kiválóak. Optimus vezér hatalmas sebesséssel rendelkezik, Red Alert védelmét szinte lehetetlen áttörni, Hot Shot pedig rendkívül gyors, főként sportautó alakjában. A – képek alapján rendkívül kidolgozottsággal bíró – pályákon mindig az lesz a cél, hogy a gonosz Decepticonokat eltöröljük a föld színéről. Ehhez két, általunk kiválasztható fegyver áll rendelkezésre, no meg rengeteg hasznos ketyere, mint amilyen a Slipstream vitorlázó szárny, a Hawkeye hőlátó modul, vagy a némelyik lövedéket visszapatintó Deflector pajzs. A pályákon Mini Conoknak nevezett tápokot gyűjthetünk össze; ezeket a save pontoknál szerelhetjük fel gépünkre, így nyerve különböző kiegészítőket és erősebb fegyvereket.



## Dead to rights 2: hell to pay

A Max Payne-ihletettségű Dead to Rights év végén megkapja a folytatását. A fejlesztők túl sok dolgon nem változtatnak, megmaradnak a brutális lefegyverzések, a halálos fegyverként bevethető kutyák, Shadow, no meg a rengeteg minijáték. Újdonságként a közelharc fegyverek – a baseball-ütőtől a láncfűrészig – említhetők meg, illetve a teljesen átdolgozott bullet time (időlassítás) rendszer. Utóbbi már teljesen a Max Payne-re hasonlít: bármelyik irányba ugorhatunk, és bármerre lehetünk. Természetesen a grafika is megújul, a képek alapján sokkal szebb lesz a Hell to Pay, mint elődje volt – és ezúttal még több átvezető videót terveznek, melyeket egy külsős cég készít el.

| Kiadó: Namco | Fejlesztő: Namco Homeetek | Megjelenés: 2004. tél |



## bloodrayne 2

A gyönyörű fél-vámpír lány első kalandjait bemutató BloodRayne félmillió példányszámban elkelt siker lett, így nem véletlen, hogy idén megkapjuk a második részt. A fejlesztők ezúttal beleadnak apait-anyait, hogy a folytatás népszerűbb legyen. Rayne mozgása sokkal akrobatikusabb lesz, csöveken és láncokon csúszhat le, póznákon lengedezhet, kerítéseken mászhat fel. Támadásainak számát megháromszorozták, hatféle löfőfegyvert pedig több szinten keresztül fejlesztheti. Minél több vért szippant ki ellenségeiből, annál újabb és erősebb képességeket szerez: például rejtett dolgokat is megmutató auralátást, az időlassítás lehetőségét, vagy éppen egy szellemképet, amely a távol lévő ellenfelekből is képes kiszívni a vért. | Kiadó: Majesco | Fejlesztő: Terminal Reality | Megjelenés: 2004. október |

# bemutatók



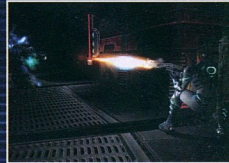
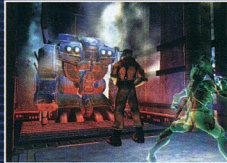
# STARCRAFT GHOST.

szellem a képben

A megújult PS Curuban ezúttal minden hónapban más témakör, játéktípus köré felépített előzeteseket találsz. Ebben a hónapban a lopakodós akciójátékokat jártuk körbe, ezt ezek egyre növekvő népszerűsége indokolja. A Starcraft Ghost vagy a Metal Gear Solid 3 komoly esélyesek lehetnek az „Év játéka” választásoknak is, de a nyáron forradalmi újításokkal megjelenő Splinter Cell: Pandora Tomorrow is a leginkább várt játékaink között szerepel. Következő hónapban a készülő szerepjátékokról fogunk egy összefoglalást készíteni, olyan címekkel, mint a Final Fantasy XII, a Xenosaga 2 vagy éppen a Kingdom Hearts 2. Attól persze nem kell félni, hogy havonta csak egy stílussal foglalkozunk, hiszen olyan játékokról is találsz előzeteseket a PS Curuban, mint a Star Wars Battlefront, vagy az elsőrangú RPG-paródiának ígérkező Bard's Tale.

2002 szeptemberében, a videójáték-világ egyik legnagyobb seregszemlájén, a Tokyo Game Show-n példátlan dolog történt. A hagyományosan a japán fejlesztők által uralt kiállításon szentelenül megjelent a Blizzard nevű fejlesztőcég (akik nem elég, hogy amerikaiak, de ennek tetejébe PC-sek is!) és egy szem bejelentéssel ellopta a show-t a japán konzolóriások elől. Ez a bejelentés a Starcraft Ghost volt, ami a Metal Gear Solid játékmenetét hivatott ötvözni a PC-n példátlanul népszerű Starcraft sci-fi világával. És hogy mire fel ez az elsőprő érdeklődés? Nos, a blizzardos srácok igazán nem mindennapi figurák. A játékaik kivétel nélkül zseniálisak, és ritkán adják négy-öt millió eladott példánynál alább... Némi túlzással azt mondhatnánk, hogy a csapat tíz éves fennállása alatt még egyetlen eredeti ötletet sem tudott felmutatni, azonban a „lopok egy kicsit innen, kölcsönzök egy kicsit onnan, aztán az egészet addig gyúrom-csiszolom, amíg a tökéletesnél is jobb lesz” munkastílusát a tökélyre fejlesztették. A Starcraft Ghost receptje valahogy a következőképp fest: végy egy nagy adag Metal Gear Solidot, adj hozzá bőségesen Splinter Cellt, fűszerezd Max Payne-nel, dobj a tetejére néhány saját ötletet, majd tálald az egyszer már jól bevált környezetben!





**▶ névfü**

**klado:** Nihilistic és Blizzard  
**fejlesztő:** Vivendi Universal  
**megjelenés:** 2004. szeptember  
**web:** www.blizzard.com/ghost

---

**az elkövetők:** A játékot a Starcraft-univerzum alkotója, a Blizzard Entertainment, illetve a Nihilistic Software készíti közösen. Mindkét csapat Kaliforniában dolgozik, és eddig mindketten főként PC-s körökben voltak ismertek: előbbi a Starcraft mellett a sokmillió rajongótáborral rendelkező Warcraft és Diablo-sorozat (az első része mindkettőnek kijött PS1-re is – de nagyon ócskák voltak), utóbbi a Vampire szerepjáték feldolgozó Redemption révén.

csöppentek bele, és nagyon úgy néz ki, a mérleg nyelvének hátlán feladata háruil rájuk (aztán persze kiderült, hogy ez minden, csak nem a vak véletlen műve, az emberiség kulcsszerepet játszik a galaxis sorsának alakulásában, és az említett idegenek direkt keresnek minket már jó ideje). ET távoli, és igen harcias rokonai magukat Protossoknak, illetve Zergeknek nevezik. Előbbiek

jóízűen elfogyasztotta őket). A rovarszerű, közös tudattal rendelkező Zergeket a Warhammer 40000 génorzónának, az Aliens-filmek címszereplőjének, és a Star Trek Borgjának keverékének lehet leginkább elképzelni. Céjük a terjeszkedés, és a további tökéletesedés; megfertőzik, majd asszimilálják, magukba olvasztják az újtkba kerülő létformákat, hogy a genetikai kódjuk felhasználásával minden tudásukat és képességüket magába szívja a Zerg közös tudat, az Overmind. A Zergék az emberekben szunnyadó mentális erőt akarják megszerezni, hogy ezzel felülkerekedjenek a Protossokon, akik nyilván ezt akarják elkerülni, illetve megelőzni, ezért a fertőzött Terranok kiirtásával kezdik a harmadik típusú találkozást.

A Starcraft története a három faj háborújáról szól, rengeteg váratlan fordulattal, árulással, hősiességgel és önfeláldozással fűszerezve, ahogy az egy igazi háborús sztorihoz illik.

**Szellem a gépben.** A Starcraft Ghost a háború második, Brood War néven futó szakasza után veszi fel a történet fonalát. A sztori egyelőre hétepcéses titok, csupán annyit biztos, hogy a Terranok különlegesen kiképzett Ghost kommandósainak egyikét, egy hőlgvet, név szerint Novát alakítjuk (még pontosabban Nova 12-t, mert ebben az egyésgben senkinek nincs neve, csak kódja). A Ghostok egyfajta hi-tech nindzsák, felderítők, szabotőrök és orgyilkosok egy személyben. Gyermekkörük óta erre a feladatra nevelik őket. A könyörtelen

**Csillagok háborúja.** A nagyon sokadik században járunk, amikor az emberiség egy része elmenekült a háborúktól, a túlnépesedéstől, és a minden addignál kegyetlenebb katonai diktatúrától süjtött Földről, és sokezer fényévi távolságban Terran Konföderáció néven alapított új birodalmat. A Terranok pechükre éppen az univerzum két legfejlettebb fájának gyilkos háborújába



szerepkörben tetszelegnek, akik védelmzik az életet, de csak a legvégső esetben avatkoznak bele más fajok fejlődésébe. Nos, ez a legvégső eset villámgyorsan bekövetkezik, amikor képbe kerül a Zerg veszedelem, egy ősi, más dimenziókból származó faj félsikerült kísérleteinek eredménye (ők a tökéletes létformát próbálták létrehozni, de az túlnőtt rajtuk, és



pszichés kondicionálás, a mentális erejükre épülő képességek elsajátítása, és a legfejlettebb fegyverzetrel való felszerelés igazi halálos fegyvervé váló változatja a Ghostot.

Egyetlen, ám igazán univerzálisnak mondható fegyverünk a C20 Canister Rifle névre hallgat.

Egyesít magában szinte minden fegyver-funkciót, amit lövedékes játékokban

eddig láthattunk. Nem

kevesebb, mint 16-szoros zoommal rendelkezik, sorozatlövő fegyver, lángszóró,

mesterlövészpuska és gránátvető egyben, utóbbi funkciójához nem kevesebb, mint 11 féle (t) gránát tartozik.

A szokásos vakító-, füst-, kábító és repeszgránátok mellett olyan inycenségekre számíthatunk,

mint a Hellfire gránát, ami kicsiny hőkövető rakétákra bomlik szét, a Mantis, ami tulajdonképpen egy kis kém-kamera, vagy a Spidermine, ami egy póklábakon közlekedő, távirányítható kamikaze-robot. Néhány ellenségünköt hullarablás útján kölcsönkérhetjük a felszerelését, így igazán egzotikus fegyverek használatára is van kiútásunk – ezek közül egyelőre csupán a rotoskok Psi-Blade névre hallgató fénykardszerűségét láttuk.

### Fegyverkezési verseny. Nova

fegyvertárának legpusztítóbb és legizgalmasabb

lehetősége rejti. Az első és legegyszerűbb a

tűzserégi csapás; a

mesterlövészpuska távcsővén át

megjelölt területre a földi

nehéztűzserűg zúdit halálos zárótűzet.

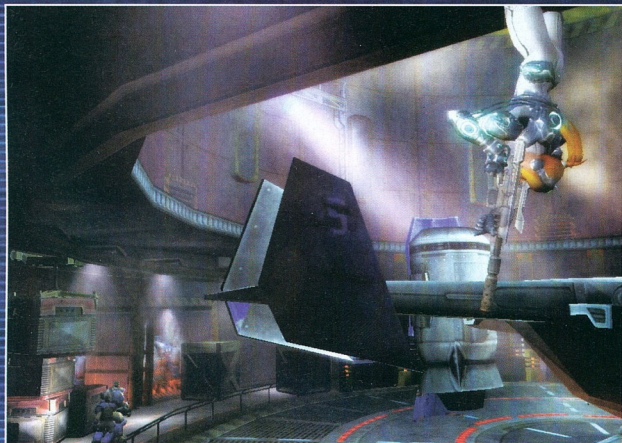
Ugyanezt kérhetjük az orbitális

pályán keringő anyahajóinktól is: a Yamato Cannon

pontosabb, viszont

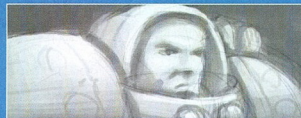
ugyanilyen

magabiztosan



## Love me render.

A Blizzard játécai mindenekelőtt a világbahjok rendereit animációkról híresek világszerte. A mozikat a 25 fős Cinematics csapat készíti, akik a Blizzardon belül kiúton kis világot alkotnak – ők immár hét éve nem foglalkoznak semmi mással, csak a rendereit animációkkal! Munkájukkal talán egyedül a SquareSoft grafikusai képesek felvenni a versenyt a játékvilággal, Pillantsunk a színfalak mögé, és lássuk, hogyan készíti egy Starcraft Ghost mozi egyetlen képkockáját!



**Az első fázis egy közl vázlat az adott jelenet**

**beállításáról, helyszínéről, és szereplőiről,**

**esetünkben egy Terran űrgárdistáról. A vázlaton a grafikus jegyzetből látható, hogy ez a jelenet 45. képe.**



**Második lépésben elkészül a beállítás 3D-ben,**

**nyagyon leegyszerűsített pálcikaember-modelleket használva. Ezekkel már össze lehet rakni a teljes**

**jelenetet, és elkészíteni az animátoroknak a modell csoportozását.**



**A modell tovább finomodik, megjelennek az arc és a páncélzat részletei. A Blizzard Cinematics csapat 3D**

**grafikusai ehhez a 3D Studio Max programot veszik igénybe. (Ezzel készültek az X-Men és az Utolsó szamuráj filmtrükkjei, de ezt használják többek között a Splinter Cell Padora Tomorrow fejlesztői is.)**



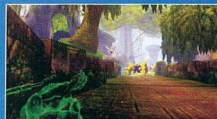
**Íme a végleges 3D modell, már-már mazochista**

**módon, aprófékosan megvalósítva. Érdemes megfigyelni a háttérben a falon a csövek és szegfecskek kidolgozását!**



**A 3D-s figurára felkerülnek a textúrák, amit időközben szorgos grafikusok festettek. A teljes élethűséget a valóságnak megfelelő fényhatások hozzáadásával érik el.**

**A szellem hatalma.** Nova alaposan el van látva a túléléshez szükséges technikai felszereléssel, és képességekkel, ezek közül talán a legfélelmetesebbek a pszionikus trükkök. Az ezeket tápláló psi energia szintje az egyik legfontosabb tulajdonságunk (a psi lassan visszatöltődik, ha nem használjuk). Lássunk néhány példát arra, hogyan működnek egy verbell Ghost kommandós mentális képességei!



**Hősnők Psi Cloak képességével** láthatatlanná tudja tenni magát rövid időre. Bár ez sem egy kimondott életbiztosítás (főleg a miénknel sokkalta erősebb mentális hatalommal bíró Protossok ellen), de sokat segíthet az ellenfelek észrevételén becserkészésében.



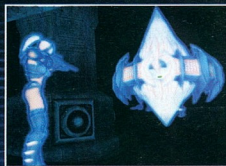
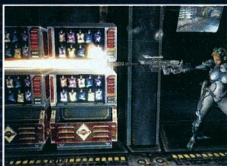
A **Psonic Speed** képesség ismerős lehet a Mátrix-filmekből, vagy a Max Payne-ből. Nova emberfeletti sebességét a program a környezet fellassalásával szimulálja – a képen jól látható a levegőben „lebegő” töltényhüvely, és a „megdermedt” torkolattűz.



Pszionikus erőnk legegyszerűbb felhasználási módja a **Psi Attack**, mentális erőnkkel rásejtel egy emberes pofonra, a támadás azonnal kiüti az ellenfelet (ehhez persze észrevételnél közel kell jutnunk hozzá). Az első képen Nova összegyűjti az energiáját, a másodikon lesújt, a harmadikon pedig elégedetten személi az eredményt.



A kommandós játékokban szokásos hőlétás képességét is megkaptuk; talán mondanom sem kell, mennyire fontos lehet a **Psonic Sight** a lopakodásra épülő pályákon... Egyébként több mentális trükköt is használhatunk egyszerre (például láthatatlannal, és felgyorsulva szóhatunk oda valakinek egy **Psi Attackot**, miközben hőlétással figyeljük az eredményt...), ilyenkor a pszionikus energiánk is hatványozott sebességgel fog.



teszi a célpontot a puszta földdel egyenlővé. Az eddigieknél kissé kifinomultabb metódust használ az **EMP Shockwave**, ami egy puszító elektromágneses impulzussal egy időre kiüti a célterület minden elektromos- és mentális energiát használó lényét és szerkezetét. Ez leginkább Protossok ellen hatásos, Zergek ellenében az **Irridate** használandó, ami ugyanezt játssza radioaktív sugárzással: minden élőlényt kipusztít a célterületről.

Roppant hasznos a **Comsat Scan** segítségével is, ezt felhasználva egy kémhűmöld pástazza végig a kijelölt terepet, és fedi fel előttünk a beasott vagy álcázott ellenfeleket. Ehhez hasonló az **Identify**, ami a fegyverünk által beszkenített ellenség képét küldi haza a bázisra, és a központi adatbank hamarosan ellát bennünket hasznos információkkal a gyenge pontjait illetően. Végül a legdurvább, a végső fegyver, ami miatt már az alap StarCraftban is rettegettek voltak a Ghostok: az **atomcsapás**. Néhány megatonná garantáltan elpusztít mindent a célterületen, az egyetlen probléma, hogy kínosan hosszú ideig tart, amíg Nova célra vezeti a bombát. Természetesen a támogatások lehetőségével nem élhetünk korlátlanul: minden egyes pályán előre meghatározott, hogy melyiket mennyiszor vethetjük be.

**Nova, az ezremester.** Nova mozgáskulturája az eddig látott előzetes videók alapján mindent útrni fog, amit eddig bármilyen játékhóstól láthatunk. Képes a falra vagy bármilyen tereptárgyra felmászni, függeszkedni, létrákon lecsúszni, akrobatikus szaltókat és hatalmas ugrásokat bemutatni, és megkapaszkodni szinte bármiben, így a legváratalanbb helyekről támadhat a gyanútlan ellenfélre. A legérdekesebb az, amikor hősnők lefelé lógaszokdik valami arra alkalmas tereptárgyon. Ilyenkor azonnal first person módba kerülünk; és mivel fejfelé lógunk, megfordul a világ, és az irányítás is: a jobb-lezs a bal, a fel a le, és így tovább.

Mindezek tetejébe alkalmunk nyílik a járművek vezetésére. A legérdekesebb egy **Siege Tank** pilótáulésébe (ahogy a neve is mutatja, egy nehéztűzserégi úteggé átalakítható páncélozott behemótról van szó), a **Goliath** nevű lépegetőbe (elsősorban légvédelemre használatos), valamint a villámgyors lebegő motorszserűségbe, a **Vulture**-be. A járművek kezelése nem lesz kimondottan bonyolult; reális vezetési modellt vagy szimulátorszserű viselkedést ne várjunk (kár, mert minden tankolásnál elsűthettük volna az igazán rettenetes „Ghost in the Shell” szövicet...). És ha ezzel még mindig nem lenne elég széles az



egyszerű Ghost fegyvertára, alkalmunk nyílik biztonsági rendszerek és számítógépek meghackelésére is – ezek általában különféle ügysségi-logikai minijátékok képeiben állítanak majd kihívás elé.

### Szellemes játékmenet.

Mint láthatjuk, Nova maga a megtestesült két lábán járó életvesztély, de vajon mit is fog csinálni a játék során az őt irányító játékos? Nos, mint említettem a sztoriról nemigen tudni semmit. Az biztos, hogy lesz részünk némi karakterfejlesztésben (a szó mindkét értelmében, tehát egyre táposabbak leszünk, fokozatosan egyre durvább képességeket kapunk, illetve Nova jellege is átmeneti némi változásokon, felkelten gyilkolóságból érző lényvé, igazi hőssé válik), és kulcsszerepet fogunk betölteni a Starcraft-univerzum sorsának alakulásában. Erős a gyanúm, hogy a sztoriba bele fogják keverni ex-kollégánokat, Kerrigan,

aki valaha Ghost volt, de megfertőzték a Zergék, és most a Pengék királyánjé néven retteg a galaxis... Ellenfeleink között a háborúban részt vevő mindhárom faj jeles képviselői ott lesznek, így a Terranok is, lévén a jövőben is csak a holtó nem vájja ki hollónak a szemét, de ember embernek farkasa marad (és ezzel letudtuk az e havi teljes közmondás-adagunkat). A három faj elleni harc három különféle játékstílust jelent. A Protosok ellen a lopakodás a főszerep, lassú, taktikus



Játékmenetet várhatunk aránylag kevés, de annál trükkösebben legyőzhető

ellenfelel. A Zergék ellen vonulva a játék akció-jellege domborodik ki, ezernyi ellenfelet mészárolhatunk le változatos módokon. A Terranokkal szembenévé valahoi a két stílus között helyezkedik el az ideális irányvonal, plusz fajtársaink ellen használhatjuk majd leghatékonyabban pszionikus hatalmunkat. Mindézt egyes források szerint husz, mások szerint harminc küldetésen keresztül

## A népszerűség csúcson.

A Starcraft népszerűségét mi sem példázza jobban, mint hogy egész regényfolyam épült rá. A sci-fi világ háttértörténetét elmélyítő, és a játékokban elváratlan mellékzárakat kibontó sorozatnak jelenleg az ötödik kötetét várják a rajongók. Az egyes regényeket egyébként igen neves írók alkotják, a harmadik epizódot például a Dragonlance Krónikáról ismert Tracy Hickman írta. Az első két rész magyarul is elérhető, Tűzkeresztység, illetve Hadjárat címen.

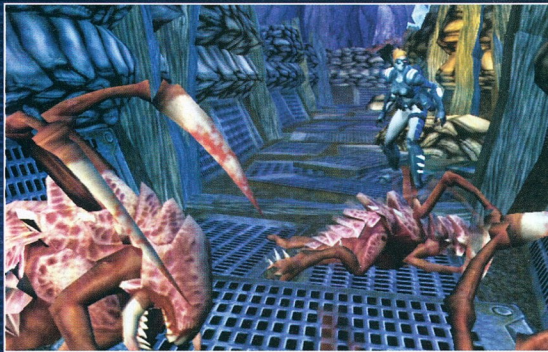
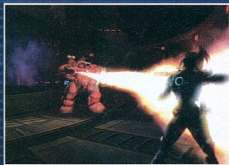
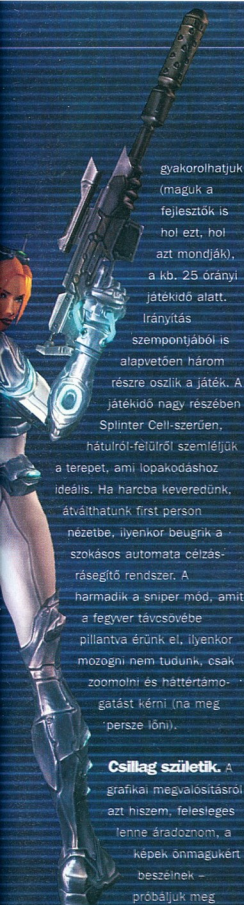


A játék meglepő módon Koreában a legnépszerűbb, valóságos nemzeti sporttá nőtte ki magát (a hétmillióslós világszintű eladásból hárommillió itt talált gazdárat). A komolyabb bajnokságokat több ezres közönség nézi hatalmas kivételtől, sőt, a legjobb meccsek a tévé is közvetíti! Amint a kép mutatja, még Starcraft chips is van...



A Starcraft-láz nem kimondottan „földhözragadt” dolog. Mi sem példázza ezt jobban, mint Daniel T. Berry amerikai asztronauta, és Starcraft-rajongó esete. Dan 1999 májusában különleges engedéllyel felvihette magával az űrbe egy speciális laptopot, és miközben 153-szor kerülte meg bolygónkat orbitális pályán, lenyomott néhány Starcraft-küldetést. A Blizzard azóta a legnagyobb becsben őrzi a NASA hivatalos papírját arról, hogy a Starcraft az emberiség által feltérképezett világűr legnépszerűbb játéka!





gyakorolhatjuk (maguk a fejlesztők is hol ezt, hol azt mondják), a kb. 25 órnyi játékido alatt. Irányítás szempontjából is alapvetően három részre oszlik a játék. A játékido nagy részében Splinter Cell-szerűen, hátulról-felülről szemléljük a terepet, ami lopakodáshoz ideális. Ha harcra keveredünk, átválthatunk first person nézetre, ilyenkor beugrik a szokásos automata célzás-réségtő rendszer. A harmadik a sniper mód, amit a fegyver távcsövébe pillantva érünk el, ilyenkor mozogni nem tudunk, csak zoomolni és háttértámogatást kérni (na meg persze löni).

### Csillag születik.

A grafikai megvalósításról así hiszem, felesleges lenne áradoznom, a képek önmagukért beszélnek – próbáljuk meg úgyvaznet mozgás közben elkeznelni, időjárás-effekttekkel, és olyan animációval, hogy Sam Fisher is meginygvelné... (Ha nem megy, szölgátunk a DVD-n-némi fantázia-segítő videoyaggal!) Egyszerűen híhetetlen, hogy ezt a

látványt egy PS2 képes produkálni! Márpedig képes, erről a tavalyi E3 kiállításon magunk is meggyőződünk. A zenét a Starorart zeneszerzője írja, a hangok nagy része pedig egy az egyben az alapjátékból lesz átelve. Mivel annak idején mindkét kategóriában egy kalapnyi díjat sóport be a játék, ilyen téren nem lesz gond a Ghosttal, az biztos. A grafikus motorba beleágyazták a Havok 2 fizikai modellező rendszert (ezt használta a Max Payne 2, és ezt fogja a Psi-ops is), aminek segítségével a tereptárgyak és lények a valós fizika törvényeinek megfelelően reagálnak amokfutásunkra. A kisebb tárgyakat felboríthatjuk, a robbanásoknál a testek szanaszét repülnek, ha egy

tárgy nem túl nehéz, elhúzhatjuk, ahová csak akarjuk (hullák esetében ez különösen praktikus!). Olyan apróságokra is figyel a rendszer, mint például a lángszórós katonák fegyverének kilövése (ami belobbantja a napalmtartályt, szép kis tűzjátékot rendezve), vagy az ellenfeleinknél lévő granátok, amit egy robbanás szintén aktivál, esetenként egész láncreakciót okozva.

A fejlesztők az eddigi (valjukk be, igencsak jó) hangzó játékelemek mellett mégis a mesterséges intelligenciára a legbüszkébbek. Nemcsak a három oldal képviselői, de a fajokon belül a más-más rangban lévő, és eltérő fegyverzetű katonák/lények is egészen másképp fognak viselkedni. Látnak és hallanak, ha valami gyanúsát észlelnek, értesítik a társaikat, riadórt fújnak, felderítenek, fedezik egymást, erősítést hívnak, bekerítenek, taktikusan visszavonulnak és igen hatékonyan használják a még a miénket is messze felülmúlóan széles fegyvertárukat. A Protosok változatos mentális csapásokkal és trükkökkel várnak, a Zergék a közös tudat révén példás összhangban, csapatban mozognak, és környérelenl sarokba szorítanak, a Terranok pedig (amellett, hogy a képességeinket és felszerelésünket tekintve pontos tüköképünknek számító Ghostok is vannak a soráik között), járművekkel, és a terepet okosan kihasználva törnek az életünkre.

**Várni, csak várni...** A végére maradó a legkényesebb kérdés, a megjelenés időpontja. A kiadó és a fejlesztő mély hallgatásba burkolózik a

premier dátumát illetően, a nagy online játékaruházak azonban egysegesen szeptemberi megjelenéssel hirdetik a játékot. Sajnos a Blizzard híres arról, hogy hajlamos észvesztően sokáig ülni egy-egy játékan (a Warcraft 3 három, a Diablo 2 négy évig készült...), tehát erre a kora ószre azért mi még nem vennénk mérget. Mindenesetre a várakozás hosszú hónapjainak kínját enyhítheti, ha egér-, billentyűzet-, és monitor-undorunkat leküzdve letelepesszünk egy PC elé, és végigjűzük az alapjátékot, vagy ha megtekintjük párszor a DVD mellékletű Starcraft Ghost moziáját!

**Hancu**

## Értékelés

☑️ profin kidolgozott, egyedí sci-fi környezet + változatos, fantáziadús játékmélet, rengeteg taktikai lehetőséggel + a készítő neve garancia a remek sztorira és tökéletes játékméletre

☹️ a fejlesztőknek nincs konzoloz tapasztalata...

**Összefoglalás:** Ha valaha valami képes lehet a Metal Gear Solidot „idegen pályán” megverni, az biztosan a Starcraft Ghost. A Blizzard eddig bárméire nyúlt, az arannyá változott, és zseniális játék kerekedett belőle, így semmi okunk feltételezni, hogy a szép hagyomány éppen most szakad majd meg.



# SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW.

## a második eljövetele

A PlayStation 2-tulajdonosok számára tavaly márciusig a taktikai elemekkel felvértezett akciójáték fogalma egyet jelentett: Hideo Kojima méltán elismert és a kritikusok által egekig magasra állítva Metal Gear Solid-sorozatával. 2003-ban azonban egy addig ismeretlen csapat (a Ubi Soft Montreal) olyan lopakodós programmal lepte meg a kategória szerelmeseit, amely mellett még Solid Snake megalkotója sem ment el szó nélkül. Jól emlékszem, amikor a 2003-as E3-on Kojima, levetkőzve az öntudatos mivoltát őszinte mosollyal és szakmai tisztelettel adózott a montreali csapat munkája előtt.

A Splinter Cell tehát jött látott és győzött, mindemellett új standardot állított fel a műfaj előtt, így nem véletlen, hogy Sam Fishert idén újra, a történetalapú egyjátékos mód mellett immáron online támogatással is harcba száll a terrorizmus megfékezéséért.

**Rég-új kém-game.** A Splinter Cell elsősoró sikerét a fény-árnyékhatásokat kitűnően leképező és a mesterséges intelligencia szempontjából kiaknázott motornak, a főhős példaértékű és azóta is felülmúlhatatlan mozgásának, a bevetések során alkalmazható számtalan mennyiségű kémnyűtörnek és a kiválóan felépített taktikus játékot kívánó pályatervezésnek köszönhetőe, a Pandora Tomorrow készítői e sikerek fényében sajnos nem mertek és talán nem is akartak kockáztatni, így a program egyjátékos küldetési ugyanazokra a sémákra, kémszökökre épülnek, mint jó egy évvel ezelőtt, ám ennek ellenére a UbiSofttól kapott béta verziót tesztelve egy-két pillanattól eltekintve sosem éreztem úgy, hogy a készítőket becsaptak. És hogy miért? A válasz roppant egyszerű. A Splinter Cell

játékmenete és forradalmi megoldásai egyértelműen megelőzték a korát, így a Pandora Tomorrow ma, egy évvel az alapjáték megjelenése után is újszerűnek hat. A lopakodás a sötétben, a kilőhető fényforrások okozta helyzeti előny, az optikai kamerák használata, Fisher káprázatosan animált mozdulatai és a PS2 kontrollereére szabott, tenyérbe simuló irányítás olyan hangulatot kölcsönöz a játéknak, amilyenhez foghatóval eddig csak az kizárólag a Splinter Cell első részének nyújtólése során találkozhattunk.

**Splinter Cell másfél.** Mint a fenti alcimból kiderült, a Pandora Tomorrow készítői azért egy-két apróságot változtattak a zseniális alapjátékon. Az első és legszembetűnőbb módosítások Fisher mozgását érték. Az amúgy

példaértékűen közel modellezett mozdulatokat tovább finomították és kiegészítették két új, a taktikai elemeket és a mozgásszabadságot tovább növelő animációval. Az első részből legendássá vált Van Damme terpeszt (két aránylag közel, egymáshoz képest párhuzamosan elhelyezkedő falnál felugorva terpeszállással tarthatjuk meg magunkat) ezúttal nem csak az alattunk elhaladó ellenséges erők kicselezésére és likvidálására használhatjuk, mivel ezúttal a jobb, vagy baloldali falnak dőlve és onnan elrúgva magunkat még egy szinttel feljebb kapaszkodhatunk, azaz eddig elérhetetlennek tűnő magaslatokba is eljuthatunk. A mozgáskultúránkat ért második változás már nem a térbeli szabadságunkat, hanem a taktikai elemek számát növeli. Az első

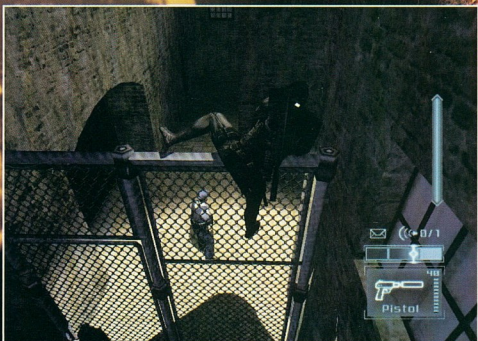
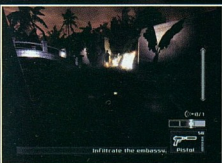
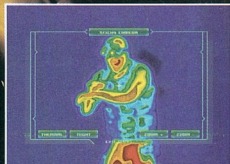
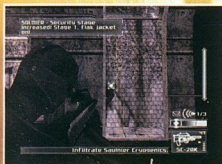
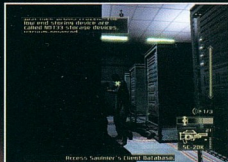
részből visszaközszónó falnak simulva történő lopakodást ugyanis az előző részől eltérően nem vagyunk kötelesek megszakítani, ha ajtóhoz vagy kiszögellésekhez érünk, mivel a Pandora Tomorrowban a sarkokhoz érve a megfelelő gomb megnyomásával hősünk észrevétlenül suhan el a nyílászáró mellett. Természetesen nem kerülhetők el az új helyszínek sem. Míg a Splinter Cellben főleg beltéri területekkel, addig a Pandora Tomorrow-ban leginkább tágas külső pályákkal találkozhatunk. Az új epizódban Indonéziától Franciaországon és a dúis aljnóvényzetű dzsungeléken keresztül eljuthatunk egészen Jeruzsálemig, ahonnan egyes úts vezet a történet zárófejezetének otthont adó Los

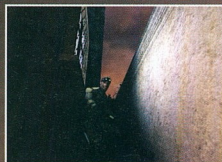
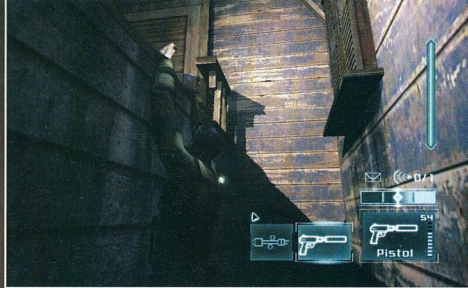


### ► NÉVJEGY

**Kiadó:** Ubi Soft  
**fejlesztő:** Ubi Ancey és Ubi Shanghai  
**megjelenés:** 2004. június  
**web:** [www.pandoratomorrow.com](http://www.pandoratomorrow.com)

**az elkövetők:** Az eredeti a UbiSoft montreali fejlesztőcsapata készítette, akik jelenleg az „igazi” folytatáson dolgoznak. A Pandora Tomorrow a Pandora Tomorrow részét kínában készítik, míg a többjátékos-módot a Ubi egyik francia csapata hozta össze. Ez a két csapat eddig közvetlenül játékon még nem dolgozott, első munkánkat pedig a Pandora Tomorrow-nál jobb nem is kell.





Angelesig. A külső terek a teljesen más hangulatot kölcsönző képi világ mellett új, az elődben nyomokban sem található kihívásokat és ebből következően a már bevált taktikáktól elrugaskodott fortélyokat kívánunk. A lassan csörgedező folyóba lépve már messziről hallható zajt kellünk, amit tovább növel a vízi növényzet megbolygatásakor felrepelő madársereg csivitelése, a hatalmas parkokot pásztázó reflektorok fényváltaja azonban az eddig megszokottaktól eltérően már nem lebukási, hanem túlélési esélyeinket növeli, mivel az új leple alatt portyázó, éjjellátó szemüveget viselő örkök csak akkor nem szórnak ki minket, ha mindvégig a csövában haladva jutunk el a célig. Az örkök egyébként másban is fejlődtek, niasztás esetén szívbámpával kutatnak utánunk. Az első részben a riadó a küldetés végét jelentette, most viszont ez nem feltétlenül van így. Amikor megszólal a niasztó, először csak elsőfokú készségtébe kerülnek ellenfeleink: golyóálló mellényű öttenek (így



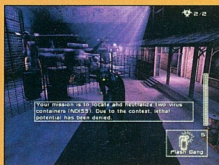
fejlövésére kell támaszkodnunk), és fokozott figyelemmel őrködnek. További bajkeverés esetén már sisakot is felvesznek, egyre kevesebb esélyt hagyva a túlélésre. Az új taktikai elemek mellett azonban nem feledkeztek meg a régiekről sem. Továbbra is érdemes minden egyes ajtónál egy pillanatra szusszanni és optikai kameránkat a bejárat alatti részen bedugva előbb kémleni és csak utána rontani a házba. A Splinter Cellhez hasonlóan most is ügyeljünk az ártalmatlanná tett katonák tetemeire (soha ne hagyjuk őket világos, az örkök által könnyen felfedezhető helyen) és a földön szétszóródott üvegcserepekre. Míg előbbi zajhoz vezet, addig utóbbi a portyázó ellenség figyelmét magunkra vonó zajhoz vezet. A legutolsó és egyben a leghasznosabb taktikai elem – kis Vuk legjobb barátja, – a sötétség. A belső helyszíneken ugyanis az ellenséges erők mindig éjjellátó szemüveg nélkül járnak fel és alá. Ha a lámpákat lekapcsoljuk, vagy hangtompítás fegyverünkkel szétűjük, akkor az ellen vakon, lépéshátrányból indul a keresésünkre és így okosan megkerülve könnyedén áldozatunkká válhat.

## A Multiplayer-mód.

Ha a Pandora Tomorrow kizárólag a fent taglalt újításokkal jelenne meg, már akkor sem lenne sok panaszra okunk, ám a Ubi Soft fejlesztői ennivel nem elégedtek meg. Amíg az egyjátékos részt egy kínai gárda készíti, addig a francia kiadó egyik hazai, Annecy-ben levő fejlesztőcsapata forradalmi dolgokon munkálkodik, többjátékos-móddal gazdagítják a Splinter Cellt. Még Hideo Kojima is meghátrált ezen kihívás elől (a Metal Gearok alkotója elárulta, hogy sokáig gondolkodott ő is ilyesmin, de nem talált rá a megoldásra – hogyan lehetne élvezetessé tenni a többszemélyes lopakodást).



A Pandora Tomorrow-ban négyen lehet majd játszani, mégpedig az interneten keresztül (ez csak azért sajnálatos, mert kishazánkban finoman szóva nem túl gyakori a modemmel felszerelt PS2). Két csapat közül egymás ellen, a zsoldosok és a kémeik, akik teljesen eltérő módon tudják elérni céljukat. Három teljesen eredeti játékmód lesz (tehát szabvány deathmatch-re nem lehet számítani), amelyek közül az első a Semlegesítés, ahol a kémeinek a zsoldosok által őrzött célpontokat – például bombákat – kell elérniük. A második az Eltávolítás, ahol a kémeinek dokumentumokat kell megszerezniük, majd azzal el kell keveredniük az előre kijelölt területre, ahol végül el tudnak menekülni. A harmadik játékmód a Szabotázs, amelyben a zsoldosok a főszerep, a kémeik által kivált berendezések, bombák kikapcsolása, hatástalanítása a cél. Az igazán zseniális ötlet az, hogy a két fél teljesen eltérő módon küzd. A kéme az egyjátékos-módból megszokott külső nézetből látják az eseményeket, és lényegében olyan felszereléssel vannak ellátva, mint Sam Fisher, hő- és éjjellátó szemüveg, kilőhető kamera, füst- és EMP-gránát (ez utó ki a kamerákat és más kémberendezéseket) a fő eszközök. Ezek mellett két újdonsággal lesznek felruházva, a megszokott SC20K gépfegyver helyett egy elektrosokkáló pisztolyt kapnak, illetve rendelkeznek néhány kémlővédékkel is. Ha az utóbbival sikerül eltalálni a zsoldost, akkor attól fogva az vörös pontként látszik a radaron, ráadásul a szövetségét is halljuk (a program természetesen támogatja – sőt, majdhogynem megköveteli – a fejhallgató-mikrofon kombó használatát).



A kémeikkel szemben állnak a zsoldosok, akik sokkal inkább bíznak a tűzerőben, mint a rejtőzködésben. Őket belső nézetből irányíthatjuk, mintha csak egy FPS-t játszanánk. Közükben gépfegyvert cipelnek, sisakjukról egy vakító, árnyékokat megszüntető lámpa világít, ráadásul

bőven el vannak látva más cuccokkal is. Repeszgránátok, foszforgránátok, sokkolók, aknák, mozgásdetektorok, és örköké világító vegyi fáklyák közül válogathatnak. A foszforgránát különösen durva: ha egy kém az ebből kiáramló gázfelhőbe lép, attól kezdve foszforozóaló nyomokat hagy maga után, ettől kezdve ennyit a rejtőzésről! Két speciális látásmódot is kapnak a zsoldosok, a mozgó lényeken kívül mindent vörösben mutató mozgás-érzékelőt, illetve a bekapcsolt hő- és éjjellátó szemüveget felismerő elektromágneses érzékelőt.

A kémeik oldalán ott van a sokkal nagyobb mozgékonyág (a zsoldosok nem tudnak szellőzőkbe behatolni vagy akadályokon átmászni) és a rejtőzködés, a zsoldosok pedig a tűzerőre és a minden technológiával támogatott felderítésre támaszkodhatnak. A DVD-n található videók közül kettő az eltérő taktikákat mutatja be, azt megnézve érthetjük meg igazán, hogy micsoda élmény is lesz egymásra vadászni.





## Alone in the dark.

A Pandora

Tomorrowban a legjobb taktikát a fényforrások kiiktatásával alkalmazzuk. A „megvakult” ellenfelek a sötétben szinte semmit sem látnak így felszerelésünknek hála hatalmas helyzeti előnyt élvezünk.



Szabad szemmel minden sötét

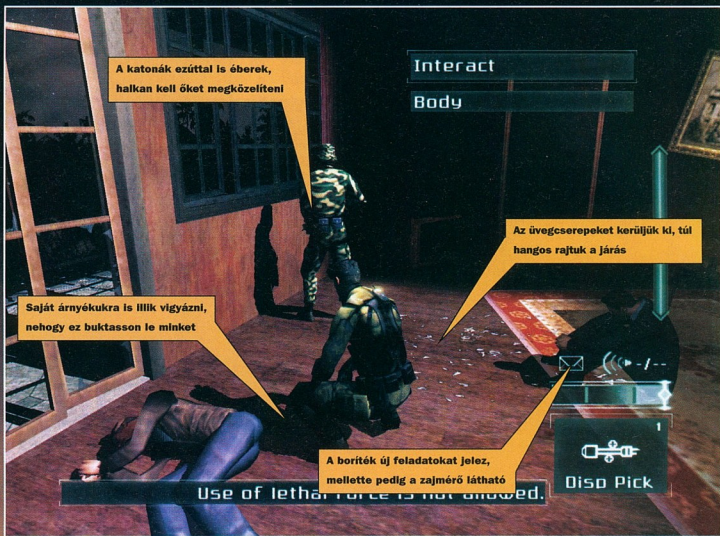


Éjjellátóval javul a helyzet



A hőlátás itt nem sokat segít

A szétlételt fényforrásokkal kapcsolatban mindenképpen meg kell említenem, hogy a Pandora Tomorrowban végre lehetőségünk nyílik hajszálpontos találatok leadására. A milliméterpontos lövésekhez a



hangtompított fegyvereink lézer irányzékára kell hagyatkoznunk (az első részben csak egy hatalmas szórású célkeresztre támaszkodhattunk), ami a mordály típusának függvényében változó kilengéssel bír. Ezzel a megoldással végre pillanatok alatt kilöthetjük a legtávolabbi fényforrásokat is és nem kell ötvenszer újratölteni a játékkállást csak azért, mert a fegyver szórása miatt leadott pontatlan lövésekkel az épületben található összes ellenség figyelmezt magunkra vontuk.

**Szabodon.** A készítőik legnagyobb büszkeségével, a forradalmi többszereplős játékmód mellett, a

több szálon megoldható küldetésekről beszélnek. A béta verzió tesztlésékor tehát értelemszerűen éppen ettől a szabadságérzetet növelő játékelemről vártam a legtöbbet. Sajnos azonban az első három pályán a készítőik állításának nyomát sem tapasztaltam és teljesen lineáris részküldetéseken keresztül érhettem csak célt. A történet előrehaladtával azonban, ha a vártnál lassabban is, de bekövetkezett a csoda. A Párizs-Cannes közötti vonatos küldetés során ugyanis végre rám szakadt a sokat ígért szabadság. A robogó szerelvény kocsijaiba bejuthattam a tetőn és a zakatoló kereke felől alulról is, de ha kedvem úgy hozta, akkor az első kocsi ajtaján beosonva, szerelvényről szerelvényre haladva az ellenfeleket egyesével zajtalanul leadvászva juthattam el a mozdonyig.

A Pandora Tomorrow első ránézésre sokak szemében a sikeres első rész kényeszerű és kötelezően elkészített újrajának tűnhet. Voltak pillanatok, amikor én is úgy éreztem, hogy az online lehetőséget nélkülözni kényeszerűlök át lettek verve, hiszen az internetes játékmód az egyetlen sarkalatos változás az elődhoz képest. A játékkal eltöltött kellemes órák tükrében azonban nyugodtan állíthatom, hogy a szerény számú új játékelem ellenére a

Pandora Tomorrow az év egyik legjobb, ha nem a legjobb lopakodós játéknak ígérkezik, mivel a zenitális alapjáték a nuánsznyi javításoknak köszönhetően elképesztően hangulatosra, és gyönyörűre sikeredett; azonban a következő rész sikereihez ennyi már biztos hogy nem lesz elég! **Sasa**

## Értékelés

- [+] egy fantasztikus játék folytatása + rengeteg apró dolgotban javult + a profil örülni fognak a rendkívül nehéz pályáknak + a multiplayer zenitálisnak ígérkezik, tele fantáziadús újításokkal
- [=] több újítást vártunk volna egy ekkora névtől + nem tudunk online játszani

**Összefoglalás:** A Pandora Tomorrow kipróbálható verziója ugyan nem okoz akkora meglepetést mint forradalmi elődje ám a kevés újdonság ellenére is megállja a helyét. Egyátekos módban a Metal Gear Solid mellett az egyik legjobb multiban pedig a LEGJOBB lopakodós taktikai játék



# METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER.

## eszik a kígyót

Azt hiszem, hogy ebben a lapban senkinek nem kell bemutatnom a Metal Gear sorozat aktuális folytatását, a Snake Eater-t, hiszen olyan kimagasló sikerű játéksorozat újabb részéről van szó, amelynek a különböző részeiből és átirataiból eddig már világszerte sok millió példány fogyott el. Igaz, az utolsó adaptáció – a PC-s Metal Gear Solid 2 – kevésbé érintette meg a játékosokat (legalábbis is erről tanúskodnak az eladási adatok, de az biztos, hogy aki játszott vele az aligha felejtette el), de sebjaj, hiszen hamarosan megjelenik a Snake Eater, ami vélhetőleg PS2-n újra reflektorfénybe helyezi majd a Solid Snake-et és feleltet minden időségi sikertelenséget. Legalább is ebben bízik minden Metal Gear-rajongó, tegyük hozzá, a korábban látott teljesítmények alapján nem is airtalanul (némi jóindulattal a PC-s fiaskót is betudhatjuk az irányítás kálváriájának: ami PS2-n kontrollerral jól működött, az egérrel és billentyűzettel kevésbé volt mókás). De térjünk vissza az új epizódhoz. A tavalyi év során mindössze az E3 szolgáit lényegi infokkal a játékról. Egész évben be kellett érniük az akkor kiadott videóval (az emlékezetes „tell me the release date!” szöveggel a végén) és néhány közepes minőségű

képpel. 2004 elején azonban már a Konaminál is érezhették, hogy ideje – a rajongók érdeklődésének fenntartása végett – a programról további részleteket közölni, ezért a tokyói játéksorozat kiadatként egy újabb videót, majd ezt követően a sorozat legendás megalkotója, Hideo Kojima is sajtótájékoztatót tartott a játék újdonságairól. Nézzük tehát, hogy miben lesz más és miért lesz mégis szenzációs a Snake Eater, mint a korábbi Metal Gearek.

**Új éra, új játékelmény.** Az első lényeges változtatás a terep kiválasztásában rejlik. A korábbi – főként belső – tereket az új világban felváltja a dzsungel. A kor a 60-as évek lesz, a hidegháború egyre romantikusabban ábrázolt időszak. Kojima elmondta, hogy az adatgyűjtés időszakában többször is megátogatták Japán egyik ismert szigetét Yakushimát, ami esetleg filmkedvelőknek és a Japán kultúra tanulmányozóinak a Princess Mononoke című Miyazaki-filmből lehet ismerős. Szintén kiruccantunk pár napra az Amami Oshimára, ez az egyetlen sziget Japánban, ahol olyan különleges fák nőnek, amelyeknek a gyökere az óceánba nyúlik. Ezek a terepszemlék elengedhetetlenek



voltak, ahhoz, hogy a csapat később olyan virtuális világot teremtsen, ami a valósághoz nagyon közel áll. „A legemlékezetesebb esemény mégis az az éjszaka volt, amikor Mr. Morival, a projekt katonai szakértőjével, megátogattuk az egyik Tokió közeli hegyet. Terepszínű ruhát viseltünk, álcázó csikokat festettünk magunkra, és két csapatban különféle kommandós taktikákat gyakoroltuk.” – mesélte Kojima a játékefejlesztés egyik kétségtelenül vonzó fázisát.

Érdekességként említi azt is, hogy szerettek volna pár háborús országot is megátogatni, de a kiadó ettől határozottan eltoltotta őket. A Snake Eater tehát jelentős részben szabadban, a dzsungelben fog játszódni. E mellett barlangokban, hegyes terepen és természetesen egy ellenséges objektumban is megfordulunk majd. Lényeges változás a korábbi részekhez képest, hogy az akció itt kiterjed a tér „V” tengelyére is, vagyis sokat mozgunk majd le és felfelé. Például felkapaszzkodhatunk majd a fákra, vagy épp levetethetjük magunkat az alattunk kavargó folyóba. Sőt! Ezen lehetőségek kiaknázása lesz a túlélésünk egyik fő záloga. Snakeből Kojimáék igazi dzsungelharcos

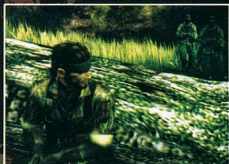
„neveltek”. A videókat nézve azok a tomegével gyártott akciófilmek juthatnak az eszünkbe, ahol az amerikai főhős éppen kiszabadítja a foglyokat a dzsungel mélyéről. Azért, hogy teljes mértékben átérezzük egy ilyen jellegű küldetés nehézségét, a fejlesztők az életben leküzdendő akadályok egész sorát vették át a játékba. Ilyen például a dzsungel egyik legnyilvánvalóbb törvénye, a túléléshez gondoskodniuk kell a táplálékról.

### ► NEVEGY

**Kiadó:** Konami  
**Fejlesztő:** Konami TYO  
**Megjelenés:** 2004. november  
**web:** [www.konami.com/mgs3](http://www.konami.com/mgs3)

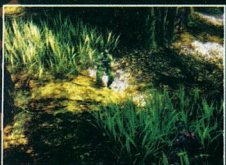
**az elkövetők:** Bár a játékosok 99%-a onnan ismerté meg, de nem a PlayStationon megjelent MGS volt a sorozat első része. A Konami tokyói szárnya – Hideo Kojima vezetésével – 1987-ben alkotta meg az első részt szimplán Metal Gear néven. Már ott is Solid Snake volt a főhős, ahogy az azt követő MG 2-ben és a két GameBoyos epizódban is. Csak a MGS2-ben kellett váltani, de a rajongók utálták a nőies Raident.





Snake szinte bármit megehet: anit a kezébe kerül: madarakat, hálakat, kígyókat, alligátorokat, vagy a kevésbé agresszív játékosok (bár azt hiszem a dzsungel majd mindenkiből, kihozza a vadállatot: vagy te őlsz, vagy téged őnek meg), a gombákat is elfogyaszthatják.

**A fejlettség szabályai.** Az új játékmenet egyik legutolsóként nyilvánosságra hozott eszköze egy úgynevezett „álcázottság-mérő” lesz a képernyő jobb felső sarkában. Ez mutatja majd, hogy milyen százalékban vagyunk rejtve az ellenség elől. Ennek az értéke alapvetően a testhelyzetünktől, a ruházatunktól és az álcázó arcfestésünktől függ majd. Ez a gyakorlatban a következőképpen működik: ha például terepszín ruhában állunk a fűben, a mutató 45 százalékban áll majd, ha leguggolunk mindez nagyjából 65 százalék lesz, ha pedig lefekszünk a talajra, akkor megközelítőleg 80 százalék. Mozgás közben attól függően, hogy mekkora zajt csapunk az álcázottságunk mértéke folyamatosan, valós időben változik. A híresztelések szerint a Camo index (ahogy a fejlesztők becézik az álcázottság-mérőt) nem váltja fel a korábbi részekben megkedvelt rárdát,



aminek a külső terepeken lesz szerepe. Ha bejutunk a célállomásra, akkor továbbra is valamiféle helymeghatározó eszköz (vagy eszközök) segítik majd a munkánkat. Ettől függetlenül az MSG3-ban létkérdés lesz megtalálnunk a legjobb álcázófelszerelést, egy kicsit tartunk is attól – sarkítva a témát –, hogy a legideálisabb arcfesték keresgetése mennyire eredményez majd élvezetes játékmenetet. Mindenesetre nem szeretnénk elhamarkodottan ítélni, ezért kíváncsian várjuk, hogy mit hoztak ki a fejlesztők ebből az ötletből. Az ellenfeleink igen képzettek lesznek, azaz nagyon figyelnek majd a vizuális és hangjelli jelekre, de nem tudnak például lopakodni és rejtőzködni. Ez alól csak a főellenfelek képeznek kivételt, akik bevetik majd Snake ellen is ez irányú képességeiket.

Az életünket tovább bonyolítja majd, hogy bizonyos képességeink a kitartásunktól, az állóképességünktől függenek. Ilyen lesz például a kifejezetten erre a játékra fejlesztett lopakodás mód. És, hogy a kitartásunk, az úgynevezett „staminánk” értéke mitől függ majd? Nos, erre az alábbi válasz született: „amikor kapaszkodsz fel a hegyre, vagy mászol egy fára, függeszkedsz a magasban, akkor csökken a kitartásod, amit táplálkozással pótolhatsz majd. Ha valamért leveszed a ruhádat és a felszerelésedet, a testhőmérsékleted csökkenni fog, így emiatt ugyancsak veszítesz az állóképességedből.” Kojima kiemeli még, hogy az időjárásnak, hőmérsékleti viszonyoknak is lényeges szerepe lesz a játékban. Előfordul majd, hogy Snake kénytelen a víz alatt maradni, hogy ne süljön meg, de kevésbé kommersz az a példa, hogy a hideg terepeken el kell majd lopnia az ellenfelek ruháit, vagy barlangokba kell bújni, hogy ne fagyjon meg.



A terep és az újszerű játékmenet összességében gyökeresen új játékot jelent majd a korábbi MGS-okhoz képest. Nem szólnunk még a poénokról, a humor ugyanis – kissé furcsa módon, de hát ki akar egy unalmas, borongós játékot? – szerves része lesz a dzsungelben töltött időnknek. Dobhatunk kígyót az ellenfeleinkre, álcázhatjuk magunkat alligátorok, de lesznek vicces álcázó ruháink is, ezeknek a teljes választéka online lesz majd letölthető.

Nem sokat hallhattunk eddig a történetről és az animációkról, ami viszont az MSG2-ben gyakorlatilag a „hátán vitte” a játékot. A sztori kidolgozása az ígéretek szerint méltó lesz a nagy elődökhöz, viszont az átvétel jeleneteket valamivel kevesebb videó színesíti majd. Ezt fájjaljuk ugyan, de tulajdonképpen az is kész csoda, hogy MSG2 dobbernetes mozibetéteit az animátorok korábban össze tudták hozni. Elettém egyik felejthetetlen pillanata volt, amikor az MSG2-ben a főellenfél legyőzése után hosszú percekig tartó – az élet nagy kérdéseire is kitérő! – animáció vette kezdetét...

A feltétlen bizalmunk tehát megvan a készítő felé és úgy tűnik, hogy a folytatásban is beledartak apait-anyait és számos új ötlettel rukkolnak elő.

**Shoebaton**

## Értékelés

👉 Kojima neve garancia a minőségre. + Rengeteg új játékelem + Humoros lesz.

👎 Hogy került Snake a 60-as évekbe?! + Remélhetőleg az álcázással nem kell órákat foglalkozni.

**Összefoglalás:** Jöhetnek a trónkövetelők, ám Hideo Kojima mesterművét nem nagyon tudják megszorítani. Így, a Splinter Cellben lesz többjátékos-mód, a Starcraft Ghost több lehetőséget ad a játékosnak, a Hitman Contracts pedig brutálisan, de a Metal Gear Solidok hangulata verhetetlen. Ez valószínűleg továbbra sem változik, így aztán a király jó eséllyel marad a trónján.

# HITMAN: CONTRACTS.

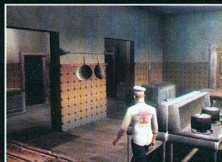
## munkaszerződés nélkül

A börtönök mellett a játékokban is kezd általánossá válni, hogy a hivatásos gyilkosokat és egyéb galád személyeket egyszerűen csak számokkal jelöljük, azonban míg előzőekben ezen tevékenységükért dohos börtönök mélyén gondolkodhatnak, mit is puskáztak el utolsó ámokfutásuk során, utóbbiakban ünnepektől virtuális szuperhősközzé nővük ki magukat. Az előző számunkban ismertetett nulla-nulla-hetes és a XIII-mas számú ügynökök kalandjai után hamarosan egy újabb számmal jelölt hivatásos gyilkos tér vissza tévéképernyőnkre, aki foglalkozását tekintve bér- (ha a sors éppen úgy hozza), illetve sorozatgyilkos. Az egyszerűen csak 047-es kódszámmal illetett Hitman, a mindig halálisan precíz „szakember” irányítását immár második – és már most biztos, hogy nem utolsó – alkalommal élvezhetjük valamennyi platformon. A lopakodást előtérbe helyező külső nézetes akciójátékok egyformán népszerűek és élvezetesek monitor és TV előtt. Az első Hitman még csak PC-re jelent meg, a másodikát már elcsábították az új generációs konzolok is, a Metal Gear-sorozat pedig a mi PlayStationjeinkről portolták át utólag PC-re is, és a Splinter Cell is konzolon jelent meg először. A Hitman esetében valamennyi verzió fejlesztése párhuzamosan folyik, és az új rész nagyon ígéretesnek tűnik.

### Amikor pénzért ölsz, nincsenek szabályok.

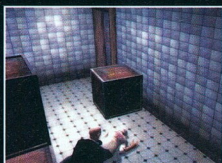
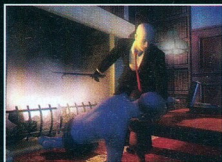
„Égy folytatás készítésekor az elődre kell építkezni, nem pedig megbömbölni újra szétfejteni a műfaj kereteit. A sikeres folytatások az előd finomításáról, továbbfejlesztéséről szólnak.” – nyilatkozta egy tapasztalt játékfejlesztő a napokban, és a Hitman harmadik része nagyrészt ragaszkodik is ehhez. Alapvető változásra nem kell számítanunk: „Kojakre hajazó” főhősünket továbbra is külső nézetből szemléljük, és most még inkább a lopakodáson és megtévesztésen lesz a hangsúly.

Lehetőség szerint csendben és észrevétlenül kell végrehajtanunk a feltétlenül szükséges életkiváltásokat, majd elrejtelnünk a holttestet, miután magunkra vettük annak univerzális szupersztreccs, testünkre minding passzoló ruháját. Ezután felvéve az adott áldozat személyiségét nagyjából szabadon kovályoghatunk a



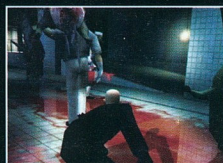
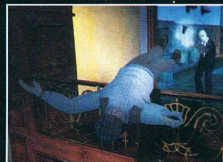
környéken, de persze az továbbra is gyanús marad, ha a „szakácsra” a földszinti konyha helyett mondjuk a Főnök emeleti szobájában találunk rá, ilyenkor áruha ide vagy oda, azonnal fegyverrántásra kell számítanunk.

Az egyes feladatokra továbbra is számtalan megoldási lehetőségünk lesz, és ehhez különösképp hozzájárul a borzasztó aprólékos pályatervelés. Bár természetesen megmarad a natur kégyetlen gyilkolászós módszer is, ez most jóval nehezebbnek ígéri, a precíz, megfontolt behatolási kísérletekre viszont aprólékos, könnyen használható térkép áll rendelkezésünkre.



A végjátás során tizenkét helyszínt látogathatunk meg, amelyek közt szerepelni fog Erdély, Anglia, és Szibéria is, hogy aztán a jelenbe kilyukadva, Párizsban ismerhessük meg aktuális helyzetünket, a Hitman: Contracts-ben ugyanis a 047-es ügynök emléiket játszjuk újra, ahogy egy párizsi hotel padlóján fekvő, felig önkívületi állapotban visszaemlékszik eddigi életére.

**Egy hozzáértő kezében bármilyen fegyverre válhat.** Az előző rész sem szükködött fegyvermező eszközközeiben, a folytatásban viszont még rátesznek erre egy lapáttal, és

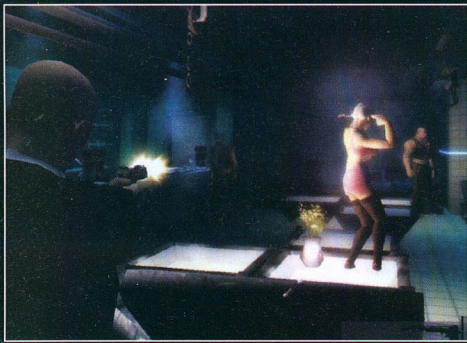


láthatóan igazgató válik a játék hangzatos reklámmondója, miszerint

### ► RÉVEGLŐ

**Kiadó:** IO interactive  
**fejlesztő:** Eidos  
**megjelenés:** 2004. április  
**web:** www.hitmancontracts.com

**az elkövetők:** A mindössze hat éve alakított dán IO Interactive eddigi összes – három – játékából sikerült legalább felmílni eladni. Emellett az eddigi két Hitman, valamint az Electronic Arts számára készített Freedom Fighters is jó kritikákat kapott, úgyhogy csak idő kérdése volt, hogy valaki felvásárolja őket. Ez allig egy hónapja be is következett, az Eidos kebelezte be őket – nagyrészt a Hitman 2 által hozott haszonból.

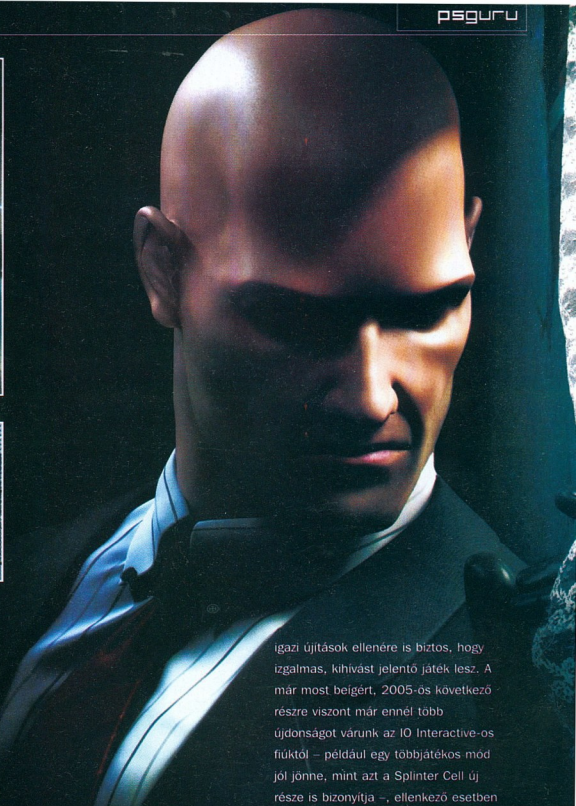
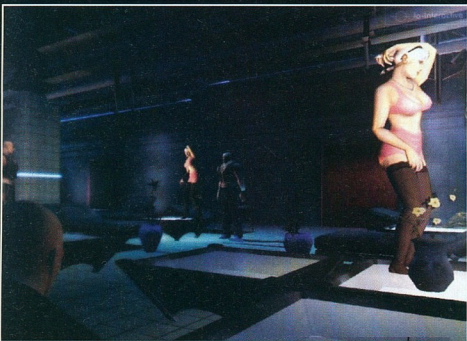


egy bérgyilkos kezében bármi halálos fegyverré válhat. A szokásos ilyen-olyan puskák, uzik, pisztolyok mellett visszatér kedvenc zongorahúrom is, de emellett akár egy éles hűskampóval, sebési késsel, vagy akár párnával(!) is képesek leszünk gyilkolni, nem is beszélve olyan extrém lehetőségekről, mint mondjuk a vízbefojtás!

A grafikaért állítólag egy teljesen új motor felelős, ennek ellenére a rajongók egybehangzó véleménye szerint ez borzasztóan hasonlít az előző rész engine-jéhez, sőt, mintha a terep kicsit még csúnyáskább is lenne, pedig a fejlesztők másfél-kétszer annyi poligont ígérnek minden egyes pályára, mint a Hitman 2-ben, ráadásul mindezt a PlayStation 2-re optimalizálva és az előző részénél magasabb framerate mellett! Mindenesetre az elég granás, hogy a játékból nem

nagyon mutogatnak nagyobb felbontású képeket, az viszont a kisebbekről is kiderül, hogy az új tükrozódés effekt, valamint a karakterek kidolgozottsága kiemelkedően jó lesz.

A játék a „fene tudja mennyire” új és ütős grafikus motor mellett teljesen egyedi megjelenítési stílust kapott, amely különösen horrorisztikusnak és véresnek ígérkezik. Legjobban a Resident Evil-ekhez, vagy a Manhunt-hoz hasonlít a valóban igencsak durva és szinte mindenhol brutalitást sugárzó grafika. Tényleg háborzongató, ahogy O47-esünk kezében egy hűsvágóval közeledik mit sem sejtő áldozata felé a kibelezett állatok között, miközben mindenhol vér rozsdásítja a tárgyakat és mindez visszatükröződik az előttünk kavargó (vér)fócsában. A játék



igazi újítások ellenére is biztos, hogy izgalmas, kihívást jelentő játék lesz. A már most beígért, 2005-ös következő részre viszont már ennél több újdonságot várunk az IO Interactive-os fiúktól – például egy többjátékos mód jól jönne, mint azt a Splinter Cell új része is bizonyítja –, ellenkező esetben még véletlenül meglátogatja őket egy szótlan kopasz ember, kezében zongorahúrral... **Greg5**

megpróbálja teljesen átadni a bérgyilkos „életérzést”, az ígéretek szerint részletesen megismerkedhetünk a O47-es érzéseivel, gondolataival, motivációival. Mitől lesz egy emberből kegyetlen, precíz bérgyilkos? Talán most kiderül.

Ezt a bizarr hangulatot pedig a zenekomponáló félisten, napunk Beethovenje, Jesper Kyd fogja tökéletesessé varázsolni. Biztos vagyok benne, hogy az előző Hitmanek, és a nemrég megjelent Freedom Fighters zenéjének atyja megint tökéletes szimfonikus jellegű aláfestést fog alkotni, megfelelően visszaadva a „pszicho”, kissé elmebeteg hangulatot. Engem már a bemutató videó alatt futó lüktető, kissé elektronikus zene is maximálisan meggyőzött, ennek a játéknak már csak az alafestés miatt is fantasztikus hangulata lesz!

**Hit-man visszavág.** A soron következő Hitman az új stílusnak és régi játékelemeknek köszönhetően az

## ÉRTÉKELÉS

◆ Hangulatos aláfestő zene + Rengeteg különféle fegyver és „fegyver”.

☐ Túl sok változás nem lesz + A látvány nem javult.

**Összefoglalás:** A harmadik Hitman nem ígérkezik forradalmi játéknak, az információk alapján nagyon fog hasonlítani a második részre, leszámítva a felfokozott brutalitást és az új eszköztárat. Am mivel azt milliók vették meg, minden bizonnyal keveseket fog zavarni, hogy a játékélmény maradt a régi.

# HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN.

## do harry, be happy

Az Electronic Arts honi képviselőjének köszönhetően alkalmunk volt működés közben kipróbálni a legújabb, a filmmel együtt májusban megjelenő Harry Potter-játékot. A hab a tortán az volt, hogy ezt Prágában tehetjük meg, egy elegáns szálloda konferenciatermében (ha ez túl irigylésre méltóan hangzik, akkor tedd mellé a kétszer hét órás autótutat az utóbbi évezred legvadabb márciusi hóviharában).

A bemutatón elsőként az derült ki, hogy a játék mennyivel jobban néz ki, mint az előző rész, a két részre

osztott képernyő egyik részén a Chamber of Secrets, a másikon pedig az új Prisoner of Azkaban képsoral mentek. Így aztán összehasonlíthatva a

karaktermodelleket és a helyszíneket, megállapíthatuk, hogy a

különbség irdatlan, mintha nem is ugyanarra a gépre készült volna a két játék. Harry arcától kezdve Hagrid kunyhójáig mindenhol hatalmas fejlődést vehettünk észre.

Ez után következett a játékmenetben

bekövetkezett újítások bemutatása, amelyek közül az első az volt, hogy már nem csak Harry-t lehet irányítani. Harry, Hermione és Ron a játék túlnyomó részében együtt kóborolnak, kutatnak, harcolnak, és bármikor válthatunk közöttük. Harry a legatletikusabb ő főg küszni-mászni. Hermione természetesen a legjobb varázsló, rengeteg hasznos mágiát ismer, a játékmenetben a legnagyobb

### ▶ névfggy

**Kiadó:** EA UK  
**fejlesztő:** Electronic Arts  
**megjelenés:** 2004. ősz  
**web:** www.eagames.com

**az elkövetők:** Az Electronic Arts angol stúdiója a kisebbek közé tartozik, eddig főként a Harry Potter-játékokról ismerhetjük őket. Ezek mellett ők dolgoznak most a Catwoman is, erről több információt híreink között találás.

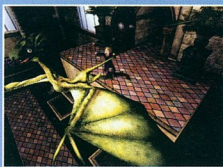
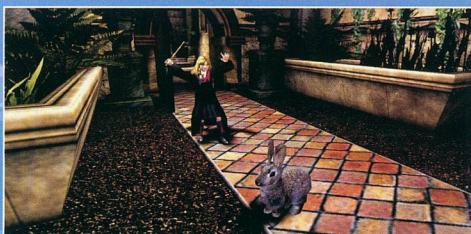
Az EA UK felelős továbbá a független angol fejlesztőkkel kapcsolatos ügyekért, például ők törődnek a Burnout 3-mal és a TimeSplitters 3-mal is.

jelentősége a fogyasztásnak lesz, ezzel ugyanis új utakat nyíthatunk magunk előtt.

Ron egyrészt a titkos helyek felkutatásában, másrészt a védekező varázslatokban utólréhatetlen.

Persze lesz több olyan rész is, amikor csak egyik vagy másik karaktert tarthatjuk az irányításunk alatt, ilyenkor minden

képpességét ki kell használnunk. Amikor a demotorok érkeztek Harry elfajul, akkor Ronnal kell őt megmenteni. A rendkívül hatásos



## Értékelés

◆ Rendkívül hangulatos + A három karakteres irányítás igazán jól működik + Sokkal izgalmasabb, jobb lesz, mint amilyen az első két rész volt

⊖ Az EyeToy-támogatás különálló minijátékokra korlátozódik + Néhány buggyta feladat azért maradt

**Összefoglalás:** Hatalmas meglepetés volt a Prisoner of Azkaban. Öszintén megmondom, hogy nem vártam sokat a játéktól, a látottak így teljesen készületesen értek. Nemcsak, hogy sokkal szebb a játék, mint elődei, de a játékmenet is sokat javult azaz, hogy már három karaktert kontrollálhatunk. A könyvek rajongói a mennyekben fogják magukat érezni a program kipróbálásakor, ráadásul ezúttal azokat is elkaphatja a játék, akik nem tartoznak ebbe az – amúgy rendkívül széles – táborba. Ezt a játékot nem csak a neve fogja eladni, mint ahogy az történt a Quidditch World Cup esetében...

jelentben először egy telekinézis-varázslattal (elnézést a szakkifejezések nem-tudásáért) kell a bűröndöket az ajtó elő dobálni akadályként, majd amikor a demotor ezt is átöni, akkor meg kell akadályoznunk, hogy elragadja ájult hősünket. Emellett a másik igazán új dolog az EyeToy használata volt. Igaz, csak külön minijátékokban lehet kihasználni a kamerát, de a csokibékák széttapsolása, vagy a manók ütogetése volt olyan szórakoztató, mint akármelyik Sony-s ET-játék.

# INTERJÚ DAN BLACKSTONE-NAL

A prágai kiruccanás nem lett volna teljes a játék egyik fejlesztőjével készített interjú nélkül. Így aztán amikor ránk került a sor, alaposan kifaggattuk Dan Blackstone-t, a játék producerét. Szerencsére Dan igen szimpatikus volt, így aztán más témákra is átugrottunk, bár ezekről természetesen nem volt olyan közlékeny, mint amilyenek szeretők volna.

**PS Guru:** Hello Dan, az első kérdésünk az lenne, hogy ezt hogyan csináltátok? Mi úgyan nem vagyunk Potter-fanok, de a látottak alapján ez egy nagyon király játék lesz!

**Dan Blackstone:** Köszí szépen a dicsőretni, rengeteget dolgoztunk a játékon. Szorosan együttműködünk a Warnerrel és J. K. Rowlinggal, hogy a legmagasabb, legautentikusabb élményt tudjuk nyújtani a rajongóknak. Ezek mellett gondoltunk a hardcore játékosokra is, megpróbáltuk úgy beállítani a játékmenetet, hogy az őket is szórakoztassa.

**PS Guru:** A játék a film, vagy a könyv alapján készül?

**Dan Blackstone:** A jogok a könyvhöz fűződnek, de ennek ellenére nagyon szorosan együttműködünk a film készítőivel is. Van egy lény, aki a könyvben nem tud repülni, a filmben viszont igen – mi ez utóbbit tettük alapul. Ezen felül van pár lény, akiket J. K. Rowling direkt a játék kedvéért készített.

**PS Guru:** Komolyan? És ki is próbálta a programot?

**Dan Blackstone:** Hát, mondjuk úgy, hogy megmutattuk neki. Úgy vettük észre, hogy minden bejön neki, de nem az a játékos alkát, ha érted, mire gondolok. Az EyeToy-os minijátékok különösen tetszettek neki, azokat nagyon szórakoztatónak találta.

**PS Guru:** A filmet már láttátok is? Ha igen, akkor hogy tetszett, állítólag az új rendező még sötétebb hangulatú filmet akar, mint amilyen az amúgy sem vidám könyv volt.

**Dan Blackstone:** Nem, a filmet iszonyatosan őzik. Alig néhány percnyi, minden utómunkálat nélkül szalagot kaptunk, de annak is jó részét kikaparták a vörös „BIZALMAS” és „TILOS LEMÁSOLNI” feliratok. Arra azért jó volt, hogy a fűszerepöket meg tudjuk figyelni beöltözve, mozgás közben is. A Warnertől kaptuk a zenéket, no meg

pár ezer fényképet, ezek alapján dolgoztuk ki a helyszíneket, illetve a különböző karaktereket. A videóban látott festmények az egyetlen falán, például ugyanazok, amiket a filmben is láthatunk, ezeket megkaptuk fényképen, csak be kellett rakni a játékba.

**PS Guru:** Úgye a film szereplői adják a játékbeli szinkronhangokat?

**Dan Blackstone:** Sajnos nem. Anyira feszített tempóban zajlott a forgatás, illetve a játék készítése, hogy ezt nem tudtuk elrendezni. Ezért aztán nagyon hasonló hangokat kerestünk és találtunk.

**PS Guru:** A grafika kívül, ami tényleg hatalmas fejlődésen ment keresztül, még milyen lényeges változások történtek a programban?

**Dan Blackstone:** Úgy érted az EyeToy-jamogatóson és a teljesen átalakított, a trióra épülő játékmeneten kívül, amit az előbb mutattam meg? :) Hát jó, azt leszámítva sokat javítottunk a pályaközi töltések sebességén.

Most körülbelül tizedannyit kell várakozni, de a programozók az utolsó pillanatig dolgoznak, hogy újabb és újabb másodperceket nyerjünk. Aztán ott vannak a irányítható lények is.

**PS Guru:** Ezek a lények pontosan hogyan működnek? A videóban láttunk egy nyulat és egy sárkányt is...

**Dan Blackstone:** Az irányítható lényekkel kapcsolatos feladatokat felfoghatók különböző ügyességi- , vagy minijátékoknak. Hermione például a sárkányszobrokat változtathatja igazi sárkánnyá, Harry pedig a baglyát, Hedviget tudja irányítani, velük például magasan levő kapcsolatokat lehet aktíválni. Ott vannak még a hippogriffek, akikkel versenyzni lehet, a nyulak, amikkel ládákat áshatunk elő, vagy az utat elzáró bozótot bonthatjuk le. Aztán vannak még az egerek, akikkel titkos helyekre juthatunk el, és persze a sóprónd, amivel néha versenyezni kell.

**PS Guru:** Kviddics is lesz?

**Dan Blackstone:** Nem, az most kimarad, arra ott van egy egész játék, a Quiddith World Cup, annál jobbat nem tudunk volna csinálni.

**PS Guru:** De átvethettek volna abból egy kis részt, mint ahogy az új Bond-játékban is a Need for Speed-csapat által készített autós pályák vannak.

**Dan Blackstone:** Na igen, azt megtehettük volna. Viszont a könyvben – és a filmben – csak egyetlen kviddices jelenet van, azt is tönkreteszik a demontorok.

Ez nálunk is megvan átvetve videóként, de játszani nem lehet.

**PS Guru:** Ha megengednétek, feltennék pár kérdést más dolgokkal kapcsolatban is. Pontosabban kicsit kapcsolódna ide is...

**Dan Blackstone:** Persze, kérdez csak!

**PS Guru:** Mi újság a PSP-vel és a PS3-mal? Tudsz róluik valamit azon kívül, amit hivatalosan is bejelentettek? Lesz Potter-játék valamelyikre?

**Dan Blackstone:** Huh, ez elég meredekek! Nem igazán tudok mit mondani. A PS3 nagyon messzinek tűnik, és én még a PSP-ről sem tudok sokkal többet. Annnyit mondhatok, hogy hivatalosan még nem jelentettük be rá játékokat.

**PS Guru:** Oké, és mit szólsz ahhoz a pletykához, hogy Angliában készül az új Desert Strike?

**Dan Blackstone:** Hát nem tudom, hogy erről mit szabad mondanom, inkább no comment.

**PS Guru:** Rendben, és mi van a szintén – állítólag – nálatok készülő Syndicate-tel? Arról is hallottunk pletykákat...

**Dan Blackstone:** Igen, a pletykákat én is hallottam. Viszont túl sokat nem mondhatok, mert kitékerik a nyakamat. Legyen elég annyi erről a témáról, hogy egy új Strike-játék tényleg fejlesztés alatt áll.



# BARD'S TALE.

## Jimmy é!

Akárhonnán is nézzük, 1985 borzasztó régen volt. Akkoriban még stabilan állt a berlini fal, épült a szocializmus, nem volt valóságshow, túlélőshow és szembesítőshow, ellenben még létezett a magyar foci (sőt, a VB egyik titkos esélyese voltunk). Ebben a mai szemmel már-már népmeseinek tűnő esztendőben jelent meg a Bard's Tale című szerepjáték, ami valóságos járványt indított el a stílus korabeli rajongói között (ők ma már vélhetőleg a nyugdíjból spórolgatják össze a PS3-ra valót...). Nos, az ős-klasszikus RPG majd' húsz évvel a megjelenése után újjászületik, meghozza javarészt az eredeti készítőcsapat által. Mielőtt még „búcsúkoncert”-szagot kezdenénk érezni, egy figyelmeztetés: a játékot nem kell komolyan venni. A fejlesztők húszévnnyi szerepjáték-fejlesztés során felgyűlt tapasztalataikat öntötték bele ebbe a fergeteges műfaj-paródiába...

Már maga a központi karakter, a Bárd sem egy szokványos világmegmentő szabvány-játékshős: a hősiesség, és az igazság helyett elsősorban a saját anyagi gyarapodása, a gyengébb nem, és a jófajta bor érdekli. Különleges képessége a létező legnagyobb kulimászból folyton még nagyobbba belemászni; valahol Han Solo, Mr. Bean, és az Asterix-képregények bocsnáta dalnoka, Hangjanix között féltúton képzelhetjük el öklmént. Emberünk a régi Bard's Tale helyszínén Skara Brae városkájában és környékén rontja a nép morálját. A helyszínt egyébként egy észak-skóciai sziget, Orkney alapján építették fel (Skara Brae egy ősi rom a szigeten). A játék világa 14 tartományból

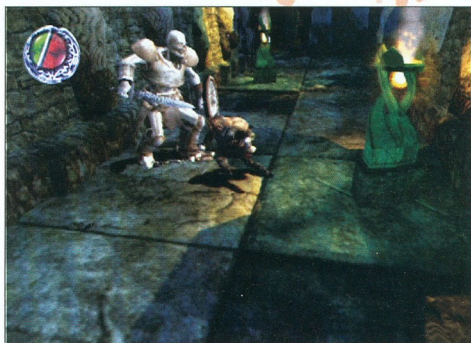


áll, amelyek egyenként négy-négy al-térképre oszlanak, tehát valószínűleg elég nagy lesz a felfedezhető világ. A Bárd mellett maximálisan öt jómunkásembert vehetünk fel kalandozó partinkba, emellett egy hely fenn van tartva az esetleges állat-követőknek.

**Elő egy walesi bárd!** Hősünk a szokásos RPG-kliisék alapján felépített, fejlesztgethető, varázstárgyakkal teleaggatható

karakter, ám ez a játékelem

elég felszínes. Fegyverből például



mindössze négy kategóriát ismer a program (buzogány, kétkézes kard, hosszúkard és tőr). Ha kalandozásunk során találunk egy tárgyat, akkor két eset lehetséges: ha van ebből a kategóriából jobb nálunk, automatikusan aranypénzre váltja az új szerzeményt a játék; ha nincs, lecsereéli az aktuális tárgyunkat az újra. Elég hervasztóan hangzik, de legalább nem kell állandóan a helyi varázstárgy-butikba járni csecselni... Legfontosabb tulajdonságunk (ezáltal a karakterfejlesztés sarkalatos pontja) a Bárd ének-tudománya. A dalolás nemcsak csapattársainkra van

moralemeelő hatással, de egyes melódiaikkal elriaszthatjuk ellenfeleinket (Zámbó Jimmy é!)?,

### ► NÉVLEGY

**kiadó:** IO interactive

**fejlesztő:** Eidos

**megjelenés:** 2004. április

**web:** www.hitmancontracts.com

**az előkövetők:** Az InXile Entertainment (ejtsd: in exile, azaz „szám-üzetsésben”) a játékipar egyik legnagyobb veteránja, Brian Fargo, az Interplay egykori alapítója hozta létre 2002-ben. A csapat 15 tagot számlál, akik mögött összesen 130 év játékipari tapasztalat áll. Általában szerepjátékokat gyártottak eddig is, és saját bevallásuk szerint halálosan unják a – jobbára maguk teremtette – RPG-kliiséket, és az új Bard's Tale-lel ezeknek ünnekelnek hadat.





## Csak mondják a magukat.

**Nehány példa arra, hogy mennyire nem veszi magát komolyan a játék: idézetek a fejlesztőktől...**

„Mindenkivel azzal jön, hogy az RPG-k lelke a sztori. Persze, lehet a sztorimesélés köré építeni egy játékot, de nem ez az egyetlen járható út. A Ponyvaregénynek volt sztorija? Nem volt! Hiányzott? Nem hiányzott! Ha érdekes karaktereket alkotsz, és érdekes szituációkba helyezed őket, sztori nélkül is tudsz szórakoztatni...” – **Matthew Findley, projektvezető**

„Beteg vagyok a kliséktől! Ki nem állhatom a „világmegmentő hős” szerepét, a küldetéseket osztogató titokzatos megbízókat, a száz szintes föld alatti labirintusokban élő szörnyhordákat... A Bard's Tale azoknak a játékosoknak készült, akik értik a humort, az iróniát, és hozzánk hasonlóan torkig vannak az egy kaptafára készülő akció-RPG-kkel...” – **Brian Fargo, cégvezető**

különféle lényeket idézhetünk, győzthetünk, vagy akár a villám-csapás-tűzgyógy vonalon mozgó varázslatokat is végigdolgozhatjuk. Különösen mókás a csapadafelderítő



varázs-ének, ami egy vak öregembert idéz meg a legközelebbi nyugdíjasotthonból, aki – miközben szitkozódik a fiatalság erkölcssein – garantáltan magára robbant, és ezzel hatástalanít minden csapdát a környéken...

**Csupasz pisztoly.** Különösebben mély sztori híján a játék elsősorban a helyzetkomikum adta lehetőségeit igyekszik kihasználni. A linearitást nélkülöző játékmenet során folyamatosan viccesebbnél viccesebb szituációkba fogunk kerülni. A sztori a viking hordák által fosztogatott Skara Brae-i lakosság sirámai körül forog, itt próbál hősünk a zavarosan halászni. Alapvető trükkje a patkányidéző varázsnóta, amit általában az éppen

aktuális kocsmában vet be, hogy némi ingyen pia és/vagy a pincérnök háálkodása fejében hősiesen megmentsa a „szörnyőtől” a kocsmá törzsközönységét. Egy alkalommal aztán túl jól sikerül a varázslat, és tűzokádó óriáspatkányok lepik el várost. Ez persze még apró kellemetlenség amellet, hogy amikor egy ostromlott várost védünk a viking agresszorok ellen, a férliskerült buzdító varázslatunk nyomán leomlanak a falak... és így válik a Brádból a vikingek nemzeti hőse! 20-30 órányi játékidő szerepel az ígéretek között, sokadszori végigjátszásra is új elményekkel és jelenetekkel. Mivel a tetteiknek valóban súlya van, elképzelhető, hogy ha a játék elején beszélünk valakinek, az 15 órányi játékidő után jön majd csak elkenni a szánkat; összességében elég egyedi és változatos játékmenetre számíthatunk. A szokásos akció- és RPG-elemek mellé bőséggel kerülnek majd ugrabugráló ügyességi-plattform elemek is, hogy a régivágású szerepjátékosok vérnyomása is rendben legyen... Nagyon ígéretesnek tűnik az a rendszer, ahogyan a fejlesztők a párbeszédet megoldották. Más játékokban általában minden különösebb következmény nélkül végig lehet próbálgatni az összes felkínált kérdést és választ. Nos, a Bard's Tale-ben felkínált szöveg egyáltalán nem lesz, csupán különféle beszédstílusok, amiben a Bárd válaszol a beszélgetőpartnerének (például kihívó, lekezelő, aláztos, behelgélő...). Mi csak stílust választunk, és reménykedünk (általában hiába), hogy emberünk nem fog valami egetverő marhaságot mondani. Szövegből (és



ezáltal nyelvi humorból) egyébként meglehetősen sok lesz, a fejlesztők 700 oldalas (!) forgatókönyvet rebesgetnek, végigéltészeddel.

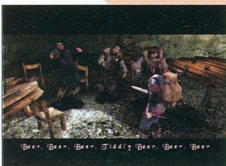
**Nagy durranás?** Akinek a képeket nézgetve a Baldur's Gate Dark Alliance 2 vagy a Champions of Norrath ugrik be, jó úton jár: ugyanaz a grafikus motor fog dübörögni a Bard's Tale alatt is, mint az említett játékokban. Az előzetes képek alapján vizuális téren különösebb világ-megváltásra ne számítsunk, de a célnak (megfelelő kórtíftást adni egy fergeteges RPG-paródiának) tökéletesen megfelel. A filmek világában általában nagyon bejönnek a paródiák, kíváncsiak leszünk, mire jut a játékok közt egy ilyen próbálkozás... **Hancu**

## Értékelés

☛ kirabban humor, egyéni stílusú karakterek + végre lesz igaz tétje a párbeszédnek + paródiá-játék: ilyen még nem nagyon volt...

☞ a kivételhez elég közepes + a játékmenet kicsit túlegyszerűsítettnek tűnik.

**Összefoglalás:** Nem lesz túl látványos, nem lesz túl összetett, de akik nem ma keztek RPG-kkel foglalkozni, betegre fogják magukat rohogni a játék poénjain. A Bard's Tale az lesz a játékpárok, ami a Csupasz pisztoly volt Hollywoodnak!



# PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY.

## látnokhadosztály

Jó hírel szolgálhatunk a sci-fi és az akciójátékok kedvelőinek, immár előrehaladott fázisba jutott a Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy fejlesztése. A Midway – korábban ESPionage névvel jegyzett (ESP=érzékszervén túli érzékelés) –, külső nézetű akciójátéka, új értelmet ad a pszichológiai hadviselésről alkotott elképzeléseinknek.

**Pszichotrillex.** A történet a sajnos a meglehetősen valóságos, nem túl távoli jövőbe kalauzol, ahol az egyre nagyobb teret hódító terrorizmus ellen a hadsereg is kénytelen újabb módszereket bevetni. Főszereplőnk Nick Scryer különleges ügynök, akit az átlagos James Bondtól parapszichikus képességei különböztetnek meg. (Na ugye, nem meglemondta Mulder, hogy hűken ezen ügyködik a CIA!) A garabonciás kommandós feladata beépülni a világébkét aktuálisan fenyegető, rendkívül fantáziadúsán csak a Mozgalom névre elkeresztelt pszichoterrorista hálózatba, majd belülről szétbombasztani a rendszert. Igen ám, de akad egy kis bökkenő, az észrevétlen beépüléshez hősünk memóriáját kiszárasztják tőle, ugyanis gondolatolvasó trükkökre sajnos néhány (para)pszichopata rosszfiú is képes. A beépülést követő bomlasztás így nem egészen zökkenőmentes, beletelik némi időbe, amíg Nick emlékei a történet előrehaladásával fokozatosan visszatérnek, és ráébred küldetése igazi céljára. Habár egy globálisan is súlyos fenyegetést jelentő terroriszervezet egyszemélyes vállalkozás keretében történő felszámolása első hallásra kissé meredek feladatnak hangzik, azért hősünket sem kell féltünk, nem pusztá kézzel száll majd szembe az ellenséggel. Bár ezt is megtehetné, hiszen pszionikus képességei minden létező fegyvernél hatékonyabbak, segítségükkel a legreménytelenebb helyzetből is könnyedén kivághatja magát.

**Igazi szuperhős.** Nick legalapvetőbb adottsága az ún. távolbálatás (természetesen távcső nélkül), amely leginkább Superman röntgen szeméhez hasonlítható. E képességét használva Nick ugyanis képes akár a falakon is keresztüllátni, mintegy lélekpe a testéből, lélekben „bebarangolni” a megismermi kívánt területet. A hivatalos előzetes videók tanúsága szerint e művelet a gyakorlatban úgy mutat majd, hogy a kameraállítás belső nézetűvé vált, és hősünk testét elhagyva kötöttségek nélkül deríthetünk fel, a garázdálkodásunknak csak psi energiánk kimerülése szab határt. E képesség hasznosságát az akciójátékok híveinek nem kell nagyon részleteznünk, lehetővé teszi, hogy a ránk leselkedő problémás helyzetekre időben kidolgozhatjuk a megfelelő stratégiát.

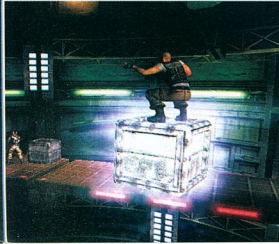
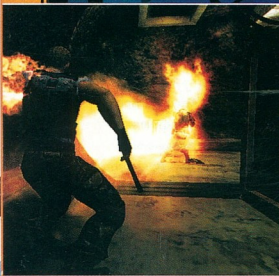
Természetesen parapszichikus tehetségünk csillogtatása nem korlátozódik majd a felderítés fontos, ám a harc szempontjából meglehetősen passzív művészetére. Komoly romboló energiáink elszabadítására is alkalmasak leszünk, hála a tűzfekasztás

(pirokneízis) névre hallgató képességünknek. Aktiválásakor pusztító tűzcsovat bocsát ki ügynökünk, semlegesítve látóterében – katonai szaknyelven fogalmazva – az élő erőt, míg előzben a helyiség berendezése a radikális minimalizmus féltreismerhetetlen stílusjegyeit ölti fel. Tüzerben bármelyik nehézfegyverrel felveszi a versenyt, hátránya, hogy tekintélyes mennyiségű pszipontot fogyaszt, ezért célszerű óvatosan élni vele.

Bár tűzfekasztásunk határozottan szimpatikus vonásunk, népszerűség tekintetében előreláthatóan mégis a telekinézis vízi majd el a pálmát. E képesség a tárgyak pusztá akaraterővel történő mozgását jelenti, amely a kiskanalak nagyuzei hajlítása után mindzen magára valamit is adó paranormális kopogószellem legfőbb ismertetőjegye, így a legtöbb, a hasonló paraszakmákban (pl. varázsló, kisérlet, vámpír) tevékenykedő főhőssel bíró játékokban láthatunk már ilyet. Azonban míg a Legacy of Kain esetében vámpírunk azonos névű képessége az öklökés hasznos, de nem pótolhatatlan kiegészítőjeként mutatkozott be, különleges ügynökünknek a legfőbb problémamegoldó eszközzé avanszál. Eme előrelépés leginkább annak köszönhető, hogy – már az előzetes videók alapján is – a fejlesztők e készség minden aspektusát részletesen kidolgozták, így a lehetséges felhasználási módoknak csak a kreativitásunk szab határt. Egyaránt mozgathatjuk majd a pályán az élő és a sikeresen lekezelt ellenséget vagy akár a berendezési tárgyakat. Egy-egy jól irányzott láda hatékonyan kiserítheti meg a rosszakaróink életét, ugyanakkor jó szolgálatot tehet előlünk lebetegtet golyófogóként, ha pechünkre utunk épp egy jól belőhető járaton át vezet. De lehetünk közvetlenebbek is ellenfeleinkkel, a kiválasztott terroristát fűlön csipve, majd egy mélység fölé transzportálva tanulmányozhatjuk rajta a szabadesés jellegzetességeit. Ám a lepszemleesebb és egyben a legnagyobb sikert arató alkalmazása az lehet, amikor hősünk talpa alatt lévő tárgyat mozdítjuk meg. A repülés eme szokatlan, újkeletű módja a mesebeli Münchhausen báró módszeréhez hasonlítható, aki saját hajánál fogva húzta ki magát a mocsárból. A frappáns ötlet mindenképp elismerésre méltó újítás, ráadásul látványnak sem utolsó.

Számnyalásunknak a tér nem, csak az idő szabhat határt, pszipontjaink nullára esésekor mi is kényeszerű sorsközösséget vállalunk az ellenel.

A piro- és telekinetikus erők nyers módszerei helyett élhetünk az elmenapiapuláció kifinomultan aljas technikájával is.





Kijelölve áldozatunkat, hősünk helyett őt irányíthatjuk, társaira uszítva kelthetjük a feszültséget az ellenfél sorában, vagy nemes egyszerűséggel öngyilkosságra kényszeríthetjük szegény párát. Rendkívüli élvezhetősége mellett hátránya, hogy előzben hősünk mozdulatlaná dermedve gyakorlatilag védtelen, illetve, hogy nagy mértékben fogyasztja a már sokat emlegetett pszíponjainkat.

Azonban nem kell megrémülnünk, ha lelki energiáink véresen megcsappannának, a készletek természetesen feltölthetők. Hősünk ugyanis rendelkezik az elmelecsapolás enyhén kamibalisztikus képességével, amely lehetővé teszi, hogy halottak vagy élők agyából szívjon le pszichikus energiát. Utóbbiakat választva igen érdekes, bár felettébb gusztustalan jelenség okozóivá válunk: a művelet végén a szerencsétlen fiótás feje úgy pukkan szét, mint hőrészeg a mikróban. A megfelelő pszichikai energiával bíró áldozatunk kiválasztásában pedig Nick

auralátásának aktiválása siet a segítségünkre.

**Fegyvere van!** Pszichikai hadviselés ide-vagy oda, nem maradhatnak ki persze a jó öreg tűzfegyverek sem. Az akcióhősök megstokott trendjének megfelelően Nick Scryert is egy két lélon járó fegyverraktárként képzeltek el a készítőik. Az alapvetőnek számító pisztoly-puska-géppisztoly kombináció mellett kézigránát, különböző távcsöves puskák, rakétavető és lángszóró színesíti majd a palettát. Ráadásul mindezeket egyidőben vehetjük be pszichikai képességeinkkel, amely új távlatokat nyit az erőszakos halálesetek kivitelezésében.

A előzetes információk alapján a játék fejlesztése során az akción kívül a könnyű irányíthatóságra, valamint az izgalmas történetvezetésre, no meg a jó megjelenésre is nagy hangsúlyt fektetnek. A grafika licencelt moltorral készül (amit a szintén készvenett Havok 2 fizikai motor egészít ki), az eredmény a jelenleg elérhető videók tanúsága szerint megelégedésre ad majd okot. A mozgások szépen animáltak, a grafika részletgazdag, akár egy megleveledett képregény. Úgnóknak sokoldalúsága miatt a bejéret könnyű irányítás kivitelezése annál keményebb dió. A fizikai és szellemi fegyverek egyidejű használhatósága érdekében automatikus célzórendszert fejlesztettek, amely jelentős mennyiségű káromkodástól óvja majd meg a szomszédaink jóízűségét. Aggódalomra az irányítás szempontjából már csak a kameraállítások beállítása és vezérése adhat okot, hiszen a külső nézetű

megjelölés érdekében csak a játék nyári

megjelenésekor hullik le a lepel. Mivel Nick Scryerrel ellentétben mi meg híján vagyunk a prekóg képességeknél, a végeredményt kíváncsian várjuk... **Attis**

## ÉRTÉKELÉS

► számos eredeti ötlettel, új lehetőségekkel színesített képességek + nagyszámú, egymással kombinálható fegyver, és harci technika, ezért mindenki kibontakoztathatja saját stílusát + nehézségi, stratégiai érzéket és kreativitást igénylő küldetések + igényes, élvezhető grafika

► kérdéses még, hogy az irányítás egyszerűsége megoldható-e + sikerül-e vejon több mellékzálallátszótt, interaktív történetvezetést alkotni, vagy mégis az egyszerűbb lineáris cselekményt választják

**Összefoglalás:** A Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy a nyár nagy reményekkel kecsegtető, küldő nézetű akciójátéka. Ha sikerül a fejlesztőknek megoldani a vállalt egyszerű irányítást, és az interaktív, nem lineáris történetvezetést, akkor nagy eséllyel kerülhet be a legjobbak közé. A jelenlegi eredmények legalábbis biztatóak, kreativitásuk és stratégiai gondolkodásunkat egyaránt pallérozó, akciódús, izgalmas játékok jósolnak.

### ► névjegy

**kiadó:** Midway  
**fejlesztő:** Midway  
**megjelenés:** 2004. június  
**web:** www.midway.com

**az elkövetők:** A Midway a kilencvenes évek egyik legserkenesebb kiadója volt, mára azonban visszaesőcsúszat a második ligába. Mióta azonban a Doomok legendás designere, John Romero beszállt a csapatba, ismét a jó úton haladnak. Nem csak a Psi-Ops tűnik igen kellemes akciójátéknak, de a hírokrében bemutatott NARC, vagy az új Mortal Kombat is jónak ígérkezik.

játékok e tekintetben fokozottan sebezhető, a rossz, manuálisan nem módosítható beállítás nagy hatékonysággal teszi tönkre a játék élvezhetőségét. A hírek szerint a történetvezetést is fordulatosa tervezik, bár azért valljuk be, nem valami áttűtő ötlet ez a fokozatos memóriaviaszterés. A készítőik nyilatkozata szerint párhuzamos, opcionális küldetések is beépítenek, sőt a játék kifejezetten szellemi kihívásokkal is kecsegtet majd. A feladatok várhatóan magas nehézségi szintet képviselnek, stratégiai érzékünket és kreativitásunkat is alaposan igénybeveszik, sok esetben a harc elkerülése és a lopkodás lesz a siker titka. A további részletekről azonban a (remélhetőleg kellemes)

# STAR WARS

## BATTLEFRONT.

### galaxisközi háború

**A PlayStation 2 mostanában lép be az online konzolok világába (tényszerien ez 2002-ben történt meg, de igazán népszerűvé csak most lett a szolgáltatás), így aztán szükségére van a sokakat megmozgató netes játékokra. A Final Fantasy XI, a Killzone és a Gran Turismo 4 mellett a Star Wars Battlefront töltheti be ezt a szerepet, elvégre a Csillagok Háborúját és az FPS-eket mindenki szereti**

**Egy új remény.** Amikor 2002-ben a LucasArts megbízást adott egy Star Wars-játékokban még sosem látott mértékű multiplayer elemet tartalmazó játék fejlesztésére, nem is álmódhatott arról, hogy az időközben PC-re is megjelenik ez a nagyszerű program). A napjaink egyik legnépszerűbb játéktípusává avasztalt csapatalapú harc kombinálása a réges-régi galaxis utánozhatatlan hangulatú, a közelmúlt gyengécske programjai ellenére is bármikor eladható licencével, bombasztikus párosításnak tűnik. Ráadásul először nyílik majd alkalomunk egyetlen játékban harcolni az összes Star Wars mozifilm helyszínén és korszakában, vagyis a klasszikus éra mellett a Klón Háborúk időszakát is

végigjöhétjük. Az összes filmet emlittem, és ebbe beleértendő a jelenleg készülő harmadik epizód is, így bő fél évvel a bemutató előtt már előlhetjük a kisebb meglepetéseket. A Battlefront a többszereplős játéokra fókuszál, összesen 16 gép online csatlakozását biztosítja (és az online optimalizálásnak köszönhetően gond nélkül megy mellette a hangkommunikáció – ha hihetünk az ígéreteknél).

Az alap a külső nézet lesz, de bármikor átválthatunk FPS módra. Természetesen megtaláljuk majd az összes hagyományos játékmódot (assault, deathmatch, team deathmatch), ám a legérdekesebbnek tagadhatatlanul a Galactic Conquest mód ígérkizik.

betalolhat az ellenség bázisára), míg birodalmi oldalról a tiszt (orbitális csapásmérésért kérhet, és ő az egyetlen, aki képes felfedezni a kémeket) és a jetpackos harci droid jelenti a plusz egységeket. Tíz bolygó szerepel a játékban, de mivel némely

lesz a vukik szülőhelyeként ismert Kashyyk is). Az említett Galactic Conquest játékmódot esetében a játékosnak megadatik, hogy stratégiáj oldalról kezdje meg a küzdelmet, ebben az esetben ugyanis az összes bolygón győzelmet kell aratnia, az általa meghatározott módon és sorrendben (nyilván érdemes lesz olyan helyszínen kezdenie, ami a választott oldal számára leginkább védhető avagy támadható). Ha egy adott bolygón győzelmet aratunk (a két helyszínnel rendelkező planetákon mindkét csatában), megkapjuk az arra a bolygóra esedékes bónusz, ami egy különleges képesség vagy segítő karakter lehet. Hogy ezek a különleges képességek – pl. erősítés

## Sarlacc.

Hálás lesz a SW rajongótábor a Pandemic-nek, hiszen rengeteg apró részletrre figyeltek a Battlefront fejlesztésénél. Például ha a Tatooine-on vagyunk, érdemes bókászunk a sivatagban, mert megtalálhatjuk a Sarlacc-ot, aki ráadásul – ha ügyesen gránátozzuk ki ellenfeleinket a hajójukból – pont olyan józsi bőfénnessel fogyasztja el az ellenséget, mint ahogy azt a filmben láttuk.



## A Birodalom

### viasszavág.

Négy választható oldal szerepel a palettán: lázadó, birodalmi erők, köztársasági gárda (klón seregek) és a szeparatisták (droid haderő), mindegyik hat-hat karakterosztállyal. A hatból négy közös tulajdonságokkal bír, ezek a standard katona, a pilóta (szereplő/mernök), a felderítő (mesterlövész) és a nehézfegyverzettel rendelkező lövész (tankelhárító). A maradék kettő speciális egység lesz, attól függően, épp melyik oldalal játszunk. A lázadóknál például a wookiee csempész és a kém (alakváltóként

planétán több hadszíntér is található, így a helyszínek összefűtszámra eléri a 15-öt.

Mélgátogathatjuk a Tatooine, a Yavin, a Hoth, az Endor, a Naboo, a Kamino és a Geonosis ismerős vidékeit, és három további Episode III-as csatamezőt (közűk

## ► NEVEGY

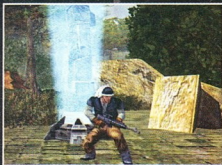
**kiadó:** LucasArts  
**fejlesztő:** Pandemic Studios  
**megjelenés:** 2004. ősz  
**web:** www.starwarsbattlefront.com

**az elővetők:** A hat éve alakult, Los Angelesben és Ausztráliában is településsel rendelkező, 150 fős Pandemic sikertörténete a PC-s Battlezone II-vel és a Dark Reign 2-vel vette kezdetét, amit egy újabb – ezúttal gyengébb – stratégia, az immár PS2-re is megjelent Army Men: RTS követett. Egy rövid sportos kanyar – Triple Play Baseball 2002 – után nekiláttak első SW-játékuk, a Clone Wars fejlesztésének.



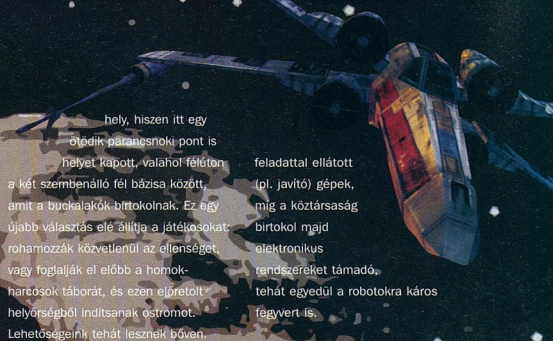
kérésre járművek fejlesztése, a Halálcsőllag szuperérezetnek aktiválása (!) az Endoron, az [önagy] kezelése a Hoth-on, gyorsabb regenerálódás vagy az ellenségek kijelzése – csak bizonyos időre szólnak, vagy megmaradnak a teljes hadjárat során, arról egyelőre ellentétes információk láttak napvilágot. Feltehetőleg ez is, az is előfordul majd. Ellenben a bónusz karakterek szinte biztos, hogy csak rövidebb ideig segítik majd csapatunkat, hiszen Darth Vader, Dooku gróf vagy éppen a lézerkarddal szabdaló Luke tartós jelenléte igencsak elbillentene az egyébként gondosan kiegyensúlyozott erőviszonyokat.

**A Jedi Visszatér.** Úgy bizony, kedvenc Skywalkerünk is szerepel a játékban, kardját villogtatva, valamint teljes Erő-képességeinek birtokában; ám választható karakterként – épp az



emléített kiegyensúlyozásra hivatkozva – mellőznünk kell ökelmét. A játék-élmény fokozására azonban egyébként, időszaksan feltűnő, pontosabban adott helyszíneken előforduló lények is helyet kaptak a játékban, a Star Wars világának igencsak összetett, sokrétű életformái közül. Itt lesznek a kedves kis Ewokok (természetesen a pajzsgenerátorért folytatott endori csatában), akik korlátozott segítséget jelentenek a lázadók számára; a Naboo-ra tévedve összefuthatunk a Gunganekkel (ez majd droid-katonaként lesz mókás), a Tatooine-on pedig várnak ránk a bucalakók, akik viszont mindkét oldal életét egyaránt megkeserítik.

A pályakon két-két parancsnoki pont található, ezek elfoglalása illetve megvédése az elsődleges cél (elhálozás esetén ezeken éledhetünk fel). A Tatooine azonban különleges



hely, hiszen itt egy bizonyos parancsnoki pont is helyet kapott, valahol felülten a két szembenálló fél bázisa között, amit a bucalakók bittokolnak. Ez egy újabb választás elé állítja a játékosokat: rohamozzák közvetlenül az ellenséget, vagy foglalják el előbb a homok-harcosok táborát, és ezen előtréte helyeségből indítsanak ostromot. Lehetőségeink tehát lesznek bőven.

Nem esett még szó a Battlefront lelket jelentő csapatjátékról. Ugyan nem kötelezik erre a játékosokat – hiszen van egyjátékos-mód is – ám multiban a megfelelő hatékonysághoz ugyancsak szükség lesz az összefogásra. Különösen igaz ez a többszereplős járművek esetében, mert bár egy pilóta is lövöldözhet, vezetés közben, de azért egy – pláne több – lövész igencsak növeli az esélyeket. Ha már a járműveknél tartunk, itt is igazán dűskálhatunk, ráadásul a nagyobb, többszemélyes járművekben egyetlen felnyitással válthatunk a különböző gémtípusok (lövész, vezető, stb.) között. A tizenöt jármű között lesz a speeder bike, hősikló (természetesen lépegetőként gáncsoló vontakókébellel), homoksikló, AT-ST (a kétlábú lépegető), AT-AT (a négylábú lépegető). És bár az űrben nem harcolhatunk, mégis találunk a járműlistában különböző űrhajókat is: X-Wing, Tie-Fighter, Naboo vadászgép, Rebel Gunship (na, ezen pl. hat lövésznek lesz hely). Lesznek

kifejezettebben járművekre optimalizált, nagy pályák (mint a Hoth vagy a Geonosis) és gyalogos harcra tervezett kisebbek (mint Mos Eisley űrkikötője). A kiegyensúlyozás rengeteg helyen jelentkezik: a gyalogosok járművekkal szembeni hátrányát telepített lövegek és bunkerek hivatottak ellensúlyozni, valamint minden járműnek meglesz a gyenge pontja, amit támadni érdemes. A kézfegyverek birodalmi oldalon jelentősebb tüzéret képviselnek, míg a lázadók szélesebb arzenálból választhatják ki a leghatékonyabb eszközöket. Az elhullottak fegyvereit nem tudjuk felvenni, de löszert és különféle power-upokat találhatunk náluk. A szeparatisták csak droidokkal küzdenek, ahol lesznek speciális

feladattal ellátott (pl. javító) gépek, míg a köztársaság birtokol majd elektronikus rendszereket támadó, tehát egyedül a robotokra káros fegyvert is.

**Bónusz hangok.** A grafika egyelőre nincs a legjobbak között, de hát egy ilyen korai verzióról ez még megbeszélhető, elsősorban a Pandemicbe vetett bizalmunknak köszönhetően. A grafikus motor természetesen valós árnyékokat és dinamikus fényeket kezel, így pl. az Endor erdőinek fái között besűrű napsugár által megvilágított karakterek bizonyan remekül néznek majd ki. Lövéseink nyomán felvörösödik a homok, kavargóznak a levelek, felrobbannek a madarak és a vizeken megriadnak a halak. A PS2-es verzió különlegessége egy „romantic camera” névre keresztelt eljárás lesz, ez a durva élek lágyítását, a pályák geometriájának finomítását és a 3D-s tárgyak realizitkusabbá tételét okozza. Fél év múlva meglátjuk, hogy a gyakorlatban ez mit is jelent. **Julius**

## Értékelés

**[+]** Remek ötletek, rengeteg jármű, fegyver és helyszín, valamint a gondos kiegyensúlyozás okot ad a bizakodásra.

**[-]** A hálozati optimalizálás és a grafikai megvalósítás között is jó egyensúlyt kell találniuk.

**Összefoglalás:** Jó játéknak ígérkezik a Battlefront, a Battlefields játékménest és a Star Wars hangulat végigtétele ígéretes eléget kell, hogy alkalson, ráadásul a Pandemic párhuzamosan fejlesztett játékaiknak tapasztalatait is felhasználják a készítésnél. Újabb remek lehetőség a LucasArts számára, hogy javítsa a Star Wars megtépzott hírnevét.

# ISMERTETŐK



## CHAMPIONS OF NORRATH

itt az új bajnok!

E számunkban nagy változás érte az értékelési rendszerünket: a kevés osztályozási lehetőséget nyújtó ötös skála helyett átváltottunk a sokkal pontosabb elhatárolást nyújtó százalékos szisztémára. Az ítélet meghozatala előtt külön-külön értékeljük a játékok négy legfontosabb jellemzőit, a grafikát, a zenét és a hangokat, a szavatosságot, valamint azt, hogy a játékmennet mennyire felel meg a mai elvárásoknak. A végső százalék nem függ össze közvetlenül a fenti négy értékre adott pontszámmal, nem azok átlaga. Elvégre egy elmaradott technológiával készült játék is nyújthat hatalmas élményt. Pontozási rendszerünkben a 90%-feletti értékelés a kategóriájukban kiváló, maradandó játékokat jelent. 80%-felett az adott stílus szerelmeseinek „kötelező” a program kipróbálása, ez alatt viszont már ők sem lehetnek maximálisan elégedettek az adott játékkal. A 60% körül – vagy az alatt – értékelt programok már komoly hibákkal rendelkeznek, ezeket óvatosan kell megközelíteni.

Ugyan PlayStation 2-n rengeteg emlékezetes játék van, új játéktípus csak elvétve született ebben a konzolgenerációban – vagy mindenki a folytatások készítésébe feledkezett bele, vagy tényleg mindent kitaláltak már a fejlesztők. Hogy nem ez utóbbi, meglehetősen elkeserítő variáció az igaz, arra lehet bizonyíték a Snowblind eddigi munkássága. Kis túlzással ugyanis a Baldur's Gate: Dark Alliance új stílus teremtett. (Persze ha kukacoskodni akarnék, akkor nyilván a Diablonak vagy a Gauntletnek adnám az elismerést.) Ez a főleg kooperatív játékra épülő akció-RPG keverék rengeteg hívet szerzett magának, és ahogy az lenni szokott, tucatnyi klón fejlesztése kezdődött meg (lásd a Bard's tale-t előzeteseink között). Természetesen a Snowblind sem szállt ki a versenyből, csak éppen az Interplaytől átnyergelt a Sonyhoz, a D&D környezetét pedig az Everquestre cserélték.

**Micsoda sztori!** Nem tudom, hogy ki volt az, aki megalkotta a Champions of Norrath háttértörténetét, de remélem nem kapott érte túl sok pénzt. Igazából annyira jellegtelen, fantasy klisékkel teli az egész, hogy szinte felesleges is. Lényegében arról van szó, hogy jönnek az orkok, úgyhogy valakinek sürgősen meg kellene állítania őket. Ennyi!... Komolyan mondom, néha azt kívántam, hogy inkább csak adogassa be egymás után a pályákat a játék, mintsem, hogy végig kelljen szenvednem még egy unalmas, bő – de híg – lére eresztett átvezető jelenetet. A PS2-tulajok közül valószínűleg meglehetősen kevesen otthonosak Norrath világában (ez az Everquest nevű PC-s játéknak otthont adó kontinens). Ez azonban senkit nem kell, hogy zavarjon, semmiféle előzetes ismerete nem lesz szükségünk; legfeljebb néhány helyszínt emeltek át



onnan, de hát végülis egy sivatag, az sivatag, sok extrát nem találunk benne. A játék során bejárunk majd trópusi szigeteket és fagyos jégmezőket, szelvényeket és barlangokat, lávamezőket és erdőket. Mindössze két különleges helyszínel találkoztam, két alkalommal a tenger fenekét járhatjuk be (persze ehhez előbb el kell nyernünk egy sellő szimpátiáját és ezzel együtt varázslatát), a



játék legvégűs szakaszában pedig a levegő létsíkjára is átjuthatunk. Ez utóbbi tényleg pazarul néz ki, le a kalappal az ezt megáldó grafikus előtt!

**Ruha, páncél és kard teszi az embert. (meg az elfet)**

Norrath világa tehát nem nyújt nagy számban különleges látványokat vagy magával ragadó történetet, a játék azonban mégis igen addiktív. Már az első labirintusban óriási lelkesedéssel fogjuk megszárolni a különböző ellenfeleket, reménykedünk, hogy valamelyik holttestből egy új fegyver vagy páncél pottyan ki. Szép ritmusban lépjük a szinteket, fejlesztjük karakterünket, új varázslatokat és speciális képességeket tanulunk – olyan tökéletesen van belőve minden, hogy annak csak tapsolni lehet. Egy karakterrel már végigjártattam a programot, most épp a másodikkal gyűrődöm, de egy percig sem unatkoztam. Mivel a labirintusokat véletlenszerű módon, mindig

változtatva adja be a program, nem lehet kitanulni a szinteket. Szintén igen jó hatással van az összképre, hogy a fegyverekből, páncélokól tízezerrel is több variáció

létezik, és az megintcsak random módon dől el, hogy melyik ellenfél éppen mivel fog minket gazdagítani. Lehet, hogy csak pár aranyat, vagy egy üveg gyógyitalt ejtenek el, de az is lehet, hogy egy hatalmas ékkövet, vagy egy mágius pengét „kapunk” tőlük. Ez utóbbiak



**Everquest – egy új világ.**

Ugyan nem az Everquest volt az első online RPG, és ma már nem is a legnépszerűbb (Koreában szinte nemzeti sportnak számít az a dolog, ott több milliós felhasználó-táborral rendelkező játékok is vannak), mégis



elévülhetetlen érdemei vannak ezen játéktípus népszerűvé tételében. Annak ellenére, hogy az 1999-ben megjelent játék most

legfeljebb a hihetetlenül randa kitélivel írható le, még mindig 400.000 aktív játékos van (azaz ennyien fizetik havonta a 13 dolláros havidíjat)! A hihetetlen népszerűségnek köszönhetően több oldalhajtása is megjelent a programnak,

melyek eddig mind csúfos kudarcot vallottak – ilyen volt egy PC-s stratégiai játék, valamint az online RPG PlayStation 2-



es változata (ennek felhasználóit ezekben és nem százezrekben mérjük...). A Champions of Norrath ellenben nagyszerű lett, és a valaminek idén – egyelőre csak PC-re – megjelenő Everquest 2 is biztosan sok hívet szerez majd ennek a világnak.

**NEVEJED**  
**kidó:** Ubi Soft  
**fejlesztő:** Snowblind Studios  
**megjelenés:** 2004. április  
**web:** www.championsofnorrath.com

**az elkövetők:** A Snowblind egy Seattle-i fejlesztőcsapat, amely a mai standardokhoz képest igen kevés emberből áll (huszan sincsenek). Első néhány feladatuk a Kemco Top Gear-játékainak kódolása volt, de a PS2 megjelenésével elmentek a fantasy világába. Nekik köszönhetjük az első Baldur's Gate: Dark Alliance-t, majd annak sikere után lecsapott rájuk a Sony, így elkészíthették a Championst.

lehetnek egyszerű randomtárgyak, vagy akár nagyhatalmú, egyedi (unique) darabok is. Az előbbieket különböző jelzőkkel ellátott cuccok (a tűz kardja nyilván tűzsebést ad, a regeneráció pajsa meg természetesen az életerőnket tölti vissza), melyek a második fejezettől kezdve megležitosten gyakoriak. Az egyedi fegyverek és páncélok már megjelenésükben is eltérnek az átlagos cuccoktól, ráadásul általában tudásban is messze felülmúlják azokat. Az én árnylovagomnál levő Black Insanity névre haligató barátságos kard például 135 körül sebez, amihez még hozzájön egy igen combos mérgező is – ha valaki két csapást túléli, az már kemény figura volt. Igaz, pár óráig csak a hátszámban hordozgattam, mert a használatához el kellett érnem az 50. szintet – ez pedig a maximum, ameddig fejlődhetünk (a legtöbb eszköznek van szintkorlátja, persze a nagy részük nem ilyen extrém). A talált tárgyak között néha akad egy-egy különleges darab, amelyeken kis lyukakat találhatunk – ezeket socketnek nevezi a játék. Ezeket a cuccokat lehetőség szerint ne dobjuk el, a végjátékban ugyanis ezek lesznek a legértékesebb felszereléseink. Ezekbe ugyanis szörnyalkatrészeket – például ghoulhúst vagy múmia nyelvet – helyezhetünk, melyek komoly bónuszokat adnak tulajdonságainkhoz. Minden ilyen „alkatrészből” öt különböző erősségű létezik, nem érdemes a gyengébbeket felhasználni, inkább várjunk, amíg találunk vagy a boltban meg nem pillantunk egy erősebbet. Vannak olyan páncélok, melyekbe akár négy szörnyalkatrést is elhelyezhetünk, ezek – ha jó minőségű alapanyagokat használunk – durvábbak lesznek az egyedi tárgyaknál is!



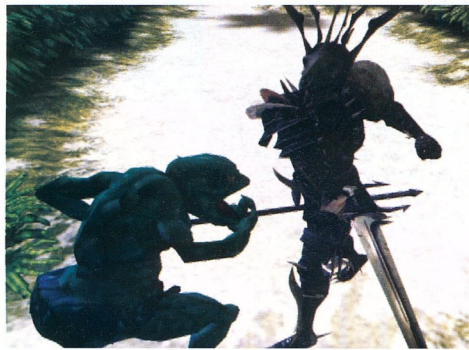
**Varázslatra fell!** Amíg a Baldur's Gate 2-ben (lásd előző számunkat) egy varázslatnak vagy képességnek legfeljebb öt szintje lehetett, addig itt minden esetben húsz fokozat áll rendelkezésre. Hetedik szintig egy képzettségpontot kapunk szintlépésenként, 17-ig kettőt, 27-ig hármat, és így tovább. Ez összesen – tehát a legfelső, 50. szint elérésével – 165

pontot jelent, vagyis nyolc teljesen kifejleszhető képzettséget, illetve még öt szabadon elkölthető pontocskát. El lehet persze aprózni a dolgokat, és inkább mindenre rakni pár képzettségpontot, de ez ebben a játékban nem vezet célra – inkább kevés dologban legyünk profik, mint mindenben közepesek.

A varázslatok között bármikor váltogathatunk a d-pad segítségével, de a két leggyakrabban használtat beállíthatjuk a kör, illetve a háromszög gombokra is, hogy ezeket villámgyorsan el tudjuk löni. Erre szükség is lesz, mert a Champions of Norrath sokkal akciódúsabb, intenzívebb játékmennel rendelkezik, mint a BGDA 2. Ott minden ellenfél meglehetősen lassan rontott ránk. Itt

azonban vannak ravaszabb szörnyek is, melyek hatalmas ugrásokkal, vagy hosszú támadás-kombinációkkal kedveskednek nekünk. És persze ott vannak még a nyavalyás varázslók is! Ezek inkább papként működnek, ugyanis az a feladatuk, hogy az általaik elpusztított szörnyeket feltámasszák.

Az







**A barbár harcos.** Ha egy közelharcai járatos gyilkológépre vagyunk, akkor mindenképpen őt válasszuk! Ahogy a játékban is olvashatjuk, ő egy tank, aki irgalmatlan sebeket osztogat, és ha kell, akkor ugyanekkorákat ki is áll. Tulajdonságaitja egyenlően osszuk el az erő és a stamina között, másra nem kell költenünk. A fegyverek közül csak egyre koncentráljunk, ne próbáljunk több típusban is profivá válni. Legfontosabb képességei közé tartozik a Critical Hit, a Slam, a Charge és az Ancestral Call. Ezek mellett még költethünk a Dodge-ra, a Bind Wounds-ra és esetleg az Endurance-ra.



**Az erdei elf íjász.** Ha kell, akkor a közelharcai is megállja a helyét, de az íjász természetesen főleg távolról veszélyes. Tulajdonságaija nagy részét ügyességre költjük, de mondjuk minden negyediket fektessük be az IQ növelésre – leg több speciális képességgel ugyanis manát fog fogyasztani. Az Archery és a Critical Hit alapvető fontosságúak, ahogy később a Multi Fire is az lesz. A speciális lövedékek közül a Fire Arrow-t és a Poison Arrow-t ajánlom, ezek mellé még az Entangle jöhet be. Ha túl sokszor fogy el a manánk, akkor a Regenerationre is költethünk néhány pontot.



**A nemes elf pap.** A papok egyetlen hátránya, hogy a zűzöfgyverekre vannak korlátozva; bár ez is csak addig gond, amíg nem szerünk valami durva harci kalapácsot vagy buzogányt (közébelül egyenlő arányban fordítsuk energiáinkat az erőnkre és az intelligenciánkra). A zűzöfgyver képzettségünket természetesen fel kell gyúrunk, és papra jellemző módon a Healing varázslatot is sűrűn kell majd használni, azt is turbózzuk szorgalmasan. Hasznos lesz még a Holy Armor, az Undead Shield és a Hammer of the Wrath varázslat. A manahiányt enyhítésére a Blessed mágiát tudom ajánlani, általában tápnak meg a Blinding Flash-t – ez utóbbit a játék legdurvább részein is átségtet minket.



**Az eruditá varázsló.** A varázslót csak mágiája mentheti meg; nemhogy rendkívül gyenge a közelharcai, de még pajzsot sem hordhat. Az egyetlen esélye, ha még messziről megsemmisít minden ellenfelet – így aztán minden tulajdonságot IQ-ba fektessünk. A Concentration és a Bind Wound nélkülözhetetlenek lesznek, hogy legyen elég HP-nk és MP-nk. Sebző varázslatunk a következőket erősítjük: Shock of Fire, Fire Flares, Cone of Fire és Cone of Cold. Ha többen játszunk, akkor érdemes lehet befektetni a maradék pontjainkat a Fire Weapons nevű varázslatra, ami a környéken levő szövetségeseinkre is hat.



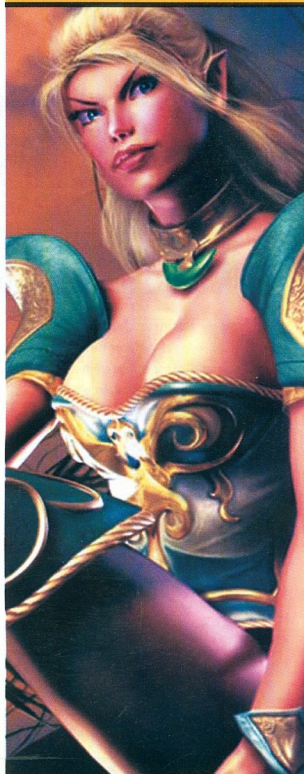
**A sötét elf árnylovag.** Hiába hívják árnylovagnak, ez a karakter egy millitáns nekromanta, annak minden jellegzettségével. Egyrészt képen van a fegyverek használatában – a kiválasztott típus fejlesszük maximumra –, másrészt meg előlhothattak veszi körbe magát, és kezzeiből pestis és átok árad. Szimpatikus figura... Legdurvább képessége az Engulfing Darkness, ami egyszerre zavarja meg és sebzí az ellenfeleket. Aztán ott van a Summon Skeleton és az élőholtak ellen hatékony Convert Undead. További tápjaink a következők legyenek: Life Tap, Harm Touch, Bind Wound és Riposte. Tulajdonságaija főleg IQ-ra, kisebb mértékben erőre költjük.

árnylovagom – köszönhetően egy területre ható kábító varázslatnak – ugyan nem sokat szívott velük, de a barbároknak néha nagyon megnehezítették az életét. Főleg azok a helyszínek okoztak gondot, ahol éppen úgy jött ki a lépés, hogy a szokványi ellenfelek kívül hét-nyolc ilyen figura is összeverődött. Hiába nyírtam ki mondjuk négyet, a maradék életre keltette a holtakat, úgyhogy csak idegesítően hosszadalmas szaladgálás árán tudtam csak megfektetni őket.

**Testvérek.** A Champions of Norrath elképesztően hasonlít a már sokszor felidézett Baldur's Gate: Dark Alliance 2-re! A kijelzők és a menük például szinte semmilyen nem különböznek, ugyanazokat a színeket és megoldásokat használja mindkét játék. Mindkét programban feltűnt az a lehetőség, hogy drágakövekkel vagy szörnykomponensekkel saját tárgyakat hozhassunk létre. Szintén közös vonás, hogy mindkét játék öt-öt kalandozó közül enged választani (a játék karaktereivel kapcsolatban kis tippeket is olvashatsz a környező szövegboxokban). Ebben a tekintetben a BGDA 2-nek van egy kis előnye, lévén ott voltak rejtett karakterek is, ráadásul mindenkihez tartoztak egyedi küldetések is. Ha már itt vagyunk, azért elrebeugném szokásos kérdésemet a fejlesztők felé: miért

csak előre letárolt karaktereket lehet választani? Vagy ha már

# CHAMPIONS OF NORRATH nyereményjáték



**Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésre, Te is lehet a három eredeti Champions of Norrath egyike az Automex Kft jóvoltából.**

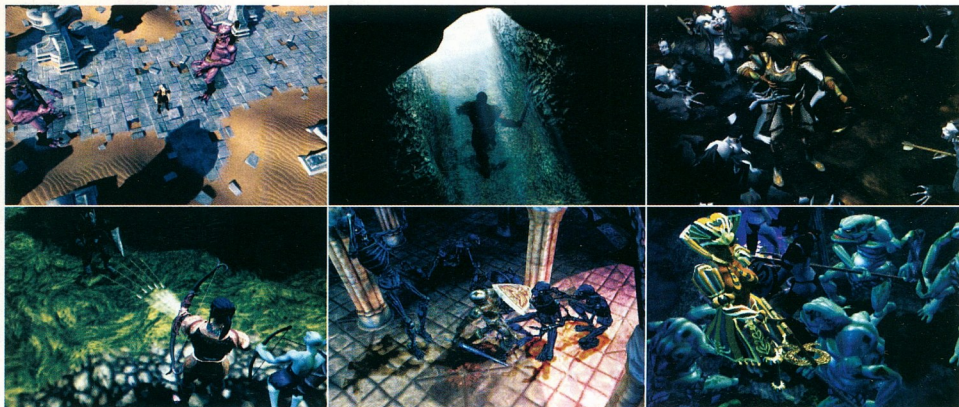
**Hány karakterkasztot lehet kipróbálni a Champions of Norrathban?**

**A válaszokat nyílt levelezőlapon járul szerkesztőség címére**

(PS Guru, Budapest 1088, Rákóczi út 1-3.).

**A levelezőlapra írd rá: „Champions of Norrath-játék”**

Beküldési határidő: 2004. április 19.



ezt így eldöntetett, akkor miért a legklisésebb, ezerszer használt kombinációkat teszik elérhetővé?! Norrath világa sokkal érdekesebb karaktereket is nyújt, mint mondjuk egy bárbar, egy varázsló vagy egy pap...

Ha csak a fajokat nézzük, ott vannak a kétéltű Froglokok, a raptorszerű lksarok, az ogrék és a trollok, no meg a macskaemberek, a Vah Shirek. A kasztok között pedig említhetnénk az állatoknak parancsoló Beastmastert és a nekromantát, a sámánt és a druidát. Kihagytok ziccerről van szó... Ha lesz második rész – erről várhatóan a májusi E3 alkalmával tudhatunk meg többet –, akkor remélhetőleg bátrabb kézzel

válogatnak a játszható karakterek között.

A Champions of Norrath a karaktereket és a sztorit leszámítva azonban minden másban megelőzi versenytársát. A legfontosabb ezek közül talán az, hogy négyen is lehet egyszerre játszani. Igaz, ehhez Multitap kell, és azt hiszem ez lesz az a

játék, ami miatt végül beszerkeget egyet. A CoN grafika tekintetében is lemossa a Dark Alliance 2-t a

színről. A hátterek sokkal részletesebben vannak kidolgozva, és a különböző lények is sokkal ihletőbben néznek ki (már amennyiben egy ötrétekes küklpsz hihető lehet). A mozgásuk is sokkal természetesebb, mint a BGDA 2-ben, a varázslatok fényorgái pedig sokkal látványosabbak – és ez mindenre igaz.

Nem véletlen, hogy a játék kétrétegű DVD-n kapott helyet (emiat állítottak lehetnek gondok a régi gépeken – nálam, egy 2001-es PS2-n semmilyen probléma, lefagyás nem jelentkezett), hiszen a sok, hihetetlenül részletesen megmunkált háttér igen sok helyet foglal. Ez különösen akkor tűnik fel, ha a bezoomolunk a képbe a jobb analog karra – még a legközelebbi nézetben sem lesz csúnyább a játék. Sőt, igazán csak ilyenkor lesz szép, kár, hogy játszani nem nagyon lehet így, legfeljebb a kizárólag közelharca kigúrt bárbarárral.

Aki komoly szerepjátékot keres, az jobban teszi, ha nem itt próbálkozik; de aki szereti a PS2-es Baldur's Gate-eket, azok bátran ruházzanak be

a Champions of Norrathra is – garantálom, hogy nem fogják megbánni. Csak azt sajnálom, hogy az online játékot nem tudtam kipróbálni, pedig az valószínűleg még jobb, mint az egy képernyőre zsúfolt offline kooperatív-mód. **Grath**

## Értékelés

**Grafika (8/10)** A legtöbb helyszín igen szép és részletesen kidolgozott, ráadásul a varázslat-effektek is gyönyörödek.

**Zene (6/10)** Gyenge szinkronhangok és kellemes zene kombinációja jellemző a programot.

**Szavatosság (10/10)** Tízezer tárgy, ötven helyszín, öt karakter, három nehézségi szint – akinek ez nem elég, azall valami gond van.

**Játékmenet (8/10)** Rendkívül élvezetes tájékozódásról van szó, ami különösen multiplayerben addiktív; egyedül a gyenge főellenfelek zavaróak.

☑ Akár négyes kooperatív mód ☐  
A sztori unalmas és kisékel teli

**90%**

Játékosok száma: 1-4 (online 2-4)

**Jobb mint:** Baldur's Gate: Dark Alliance 2 **Resszabb mint:** Egyelőre a Champions of Norrath királya

## Online tápolás.

A Champions of Norrath egyik legvonzóbb vonása (lehetne) az online játék lehetősége. Valószínűleg pont azért adta át a Sony a kiadás jogát a Ubi Softnak az európai piacon, mivel ilyen téren eléggé le vagyunk maradva Amerikától. Az interneten keresztül is legfeljebb négyen lehet játszani, azzal a különbséggel, hogy itt nem vagyunk egy képernyőre kényszerítve, a játékosok szabadon kóborolhatnak a szinteken. Az egyetlen megkötés, hogy mindenkinek ugyanazon a pályán kell tartózkodnia – ha valaki átép egy másik helyszínre, akkor mindenki automatikusan megy vele. Hasonló a helyzet a vásárlással: ha valaki beszédbe elegyedik egy boltossal, mindenkinél megjelenik a vásárlás menüje. A program támogatja a játékosok közti kommunikációt is, mind billentyűzettel, mind pedig a SOCOM-hoz kapott mikrofonnal egyeztetettjük stratégiánkat társainkkal.

Gondok azért vannak (mi ugyan nem tudtuk kipróbálni, de minden fórumon beszámoltak ezekről), például a tárgyak duplikálása rendkívül könnyű. Egy másik gond, hogy az egyjátékos-módban elmentett állásunkat lehet csak betölteni az online játékba is. Ez azt jelenti, hogy nem mehetünk bármelyik labirintusba, csak ott kezdhetünk, ahol éppen egyedül is tartunk. Mi azért szívesen kipróbálnánk így is a Champions of Norrath-ot így is, rendkívül sajnáljuk, hogy erre nincs lehetőségünk.

# Csengőhangok

PSCSENG XXXXX → 06 90 626 999

Ha Nokia telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd az PSCSENG szót és a választott dal kódját szövegesen elvadászva a 06 90 626 999-es számmal (pl. PSCSENG 21256) Ha Samsung telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd az PSCSENG szót és a választott dal kódját szövegesen elvadászva a 06 90 626 999-es számmal (pl. PSCSENG 21256) Az SMS ára 380 Ft + AFA. Digitaria Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

ÚJDONSÁGOK			
Gang Starr - Skills	22127	Offspring - Hit That	22135
Hooverphonic - The Last Thing I Need Is You	22128	P-Diddy-Pharrell-Lenny Kravitz - Show Me Your Soul	22136
Change Colours - Change Colours	22129	Sophie Ellis-Bextor - I Want Change You	22137
Kosheen - Wasting My Time Live - Runaway	22130	Stanny Franssen - I Love Techno	22138
Mark Ronson - Oh New York	22131	Slyver - Wild Horses	22139
Marcus 5 - Harder To Breath	22132	Tiffany Gayer - Do You Wanna Dance	22140
Morcheba - Otherwise	22134	Safiri Duo Ft. Clark Anderson	22141
		All The People In The World	22142
		TLC - Turntable	22143
		Underworld - Born Slippy 2003	22143

TOP			
Szövőbögös (za)	21423	Star Wars - Birodalmi induló	10420
Pumpkin and Honey Bunns (TAXI)	21515	Győrök ura	10551
Macskaajó	21632	A keresztapa	11483
50 Cent - PIMP	22064	Futtyuszó (za)	21463
Enio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	14328	Buborékok - za	21075
Leon - A profi	21076	Vuk	21470
MÁV szignál	21288	Star Wars - R2D2 (za)	11349
		Surda	10690

MAJOK			
Béres csépp - szignál	21054	Máv szignál	21288
BVÉ csépp - szignál	21055	Mentés (tv reklám zené)	21289
Buborékok (za)	21075	Leisure suit tary (computer játék)	21256
Fax küldés (za)	21144	SMS ezrekett (za)	21394
Gsm interferencia (za)	21179	Star wars - r2d2 (za)	21349

# Polyfonikus csengőhangok

PSLPOLY XXXX → 06 90 626 999

Népszerű csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510+1, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250+1, 7650, 8910i, N-Gage, SonyEricsson T300, T200, T310, T610, P800, P900, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, A60, C60, MC60, C62, Sagem myX-3, myX-8, Motorola C350, C360, T360, V360, Panasonic 0067, 0067, Sharp GX-10+1, GX-20. Csengőhang letöltéshez küldd az PSLPOLY szót és a választott dal kódját szövegesen elvadászva a 06 90 626 999-es számmal (pl. PSLPOLY 1309) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 380 Ft + AFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitaria Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

TOP			
A rózsásn párdúc	1163	Hooligans - Királylány	1330
Beeyond feat. Sean Paul - Baby Boy	1361	Kakuk (Cuculus canorus)	218
Black Eye Peace - Shut Up	1388	Keresztapa	1300
Enikő népdalozza (Acrocephalus palustris)	207	Macskaajó	1299
Enio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugati	1311	Nix - Szászor oléj	1316
Greenhouse - és újra látom	1376	Surda	1316
		Táncapszak - Adjon az ég	1381
		The Rasmus - In The Shadows	1325
		Vetech - Merre jár a boldogság	1376

ÚJDONSÁGOK			
Ag - Everybody	1492	Erős vs. Spigboy - Valami vért éget	1487
Ámókutya - Soha véget nem ér	1491	Frezser - Fancsó	1483
Angel City ft. Lara McAllen - Love Me Wrong	1489	Kelis - Milkshake	1469
Benni Benetti - Satisfaction	1488	Király Linda - Holla	1486
Beeyond - Me Myself And I	1465	Love Minogue - Red Blooded Woman	1484
		Niki Futralo - Powerrless	1488
		Pink - God Is A DJ	1490

SOROZATOK			
Aly McBeal	1142	Friends (The Rembrandts - I'll Be There for You)	1154
Barbie kertz	1385	Melrose Place	1158
Charlie's Angels	1147	Serfenél	1164
Chatterbox, Myford?	1518	Surda	1168
Dallas	1148	Twini Peaks	1168
Faulty Towers (Wazzak száló)	1320	X Files	1169
Knigh Rider	1157		

# Csengőhangok, háttérképek, JAVA játékok már az interneten is!

www.smsgagic.hu

## JAVA játékok

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vessd be magad a szórakoztatásnak, könnyűvívő női és a fittól utcai harcok világába! Ha például az Brick Mix játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a JATEKPS 44 üzenetet a 06-90-626-000 számra. (Az SMS ára 799 Ft + AFA) Ne feledd el szökeztetni rá a JATEKPS és a játék száma közt! Kiküldöd egy választásomat, amelyben a letöltés menüpontjával válassza a játékot letölthető a mobilodra. A szövegábrák megjelenéséhez mobilodra szükséges a Java WAP hozzáférés szükséges! Információk: www.Digitaria Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).

**JATEKPS XX → 06 90 626 000**



**JATEKPS 44**

Bricks Mix

Ebben a Tetris-höz hasonló játékban minden lehelő alakzat több köböt áll. A feladat 3 hasonló nézet egymás mellé juttatása, akkor nemcsak az összes hozzájárul kapcsolód, hasonló kökünk el, de minden levezető logó darab is kezuh. (logikai)

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510, 3650, 5100, 6100, 6200, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650



**JATEKPS 49**

Moombase One

2003-ban a "Társaság" már 5 éve dolgozik az "Alfa Holibiznis" projektjén. Egy ismeretlen rendeltetésű tárgya kapcsán 3 hasonló nézet egymás mellé juttatása, akkor nemcsak az összes hozzájárul kapcsolód, hanem egy nézet minden kapcsán megszokott a bírassza... (kaland)

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6200, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage



**JATEKPS 52**

Swapper

A pályák 6 különböző típusba tartozó kövek borítják, és egyszerre csak két követ cserélheted fel egymással. De ezeket is csak akkor, ha így egy legalább 3 szomszédos álló vízszintes vagy függőleges szakszék hozza létre! (logikai)

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, N-Gage

**JATEKPS 41**

Backstage Pass

Kövéd az ünnepi rockkonzerteket világ körül túrnevelés és biztosított, hogy mind a 11 helyszínen rendezben menjenek a dolgok a banda körül. (kaland)

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

**JATEKPS 507**

Tengerpartok

Tengerpartjaid kapitány vagy. Feladatod az ellenséges felzárni hajók és tengerpartjaid megsemmisítése. A hajók 10 db MK 46 torpedóval és 5 db MK 46 tengeri aknával van felszerelve. (kaland)

Platform: N40, N60

**JATEKPS 504**

Térkapu

Feladatod rendőrként üldözni venni a bűnözők autóját és megállítani őket, mielőtt az autót észlelné. Vigyázz, hogy ne okozz forgalmi balesetet. Az utakon találkozhatsz közlekedési dugóval és sok járőrszellyel. (kaland)

Platform: N30C, N40

**JATEKPS 506**

Zuhvatag

Tüneted az azonos színű gyöngyököt álló csoportokból, csak az által nyílt által hátrált területen maradón bűnös. Ez a terület pályánként csökken. (logikai)

Platform: N40, N60

Telefontipusok hívatszámok: N30c: 3510i, N40: 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 3510, 6100, 6200, 6300, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250, 7600, 8910i, N60: 3650, 7650, 8950, 9100, 9600

# Színes háttérképek - MMS-ek

Nem csak NOKIÁRA!

PSHATTER XXXXX → 06 90 626 999

**PC GURU HÁTTÉRKEPEK**

Csak 380 Ft

  
11775

  
11776

  
11777

  
11778

  
11779

  
11780

  
11781

  
11782

  
11784

  
11154

  
11181

  
11189

  
11211

  
11277

  
11278

  
11341

  
11847

  
11866

  
11889

  
11877

  
11881

# RISE TO HONOUR

mint a moziban...



elragad egy levelet, és eliramodik vele Hong Kong szűk

A hongkongi akciófilm a műfajon belül is külön kategóriát képez, amelyben a vágott szemű főhős szemet gyönyörködtető koreográfiával, egyedül vizuális megoldásokkal kísérve veri laposra az ellent (miközben mindenféle galambok repkednek már ha a rendező John Woo). Az ezen hőseket alakító színészek saját hazájukban rendkívül népszerűségnek örvendenek, mostanság pedig már a hollywoodi szuperprodukciókban is örömmel foglalkoztatják őket. Az egész talán Bruce Lee-vel kezdődött, de az biztos hogy az itat Jackie Chan taposta ki. Jet Li, Hong Kongban már elég nagy sztárnak számítotti, amikor első nyugati filmjében, a Hatálos Fegyver 4-ben olyannyira meggyőzően játszott, hogy azóta már négy másik amerikai film főszereplőjévé lépett elő, most pedig a Rise to Honourben találkozhatunk vele. Pontosabban digitalizált megtestesülésével, ahol egy, a triádokba igen mélyen beágyalt (az egyik főnök testőre) rendőrt – Kit Yun-t – alakít.

Rögvest a dolgok sűrűjébe kerülünk, amikor a főnökünk kezéből egy szemfüles tolvaj

utcaín. Az üldözés közben legalább megismerkedhetünk a játék megfelelően egyedül irányításával – legalább is a harci részeket tekintve. Az üldözés közben nincs nehéz dolgunk, ahol ugrani kell ott ugrunk, ahol mászni kell ott mászunk. A harci

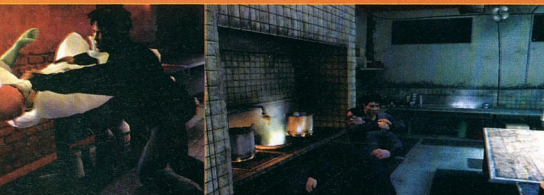
rész viszont felettebb szokatlan: a két analóg kart kell használnunk az egyikkel hősiünk mozgását, a másikkal pedig bármilyen (pontosabban nyolc) irányba támadhatunk. Így akár – már ha jól elsajátítottuk ezt a 360 fokos irányítást – egyszerre 4-5 ellenfelet is sikeresen vehetjük fel a harcot. Érdemes a védekezést, visszatámadást és dobást is elsajátítani, mert lesznek olyan ellenfelek és bossok, ahol ezek nem csak hogy megkönnyítik a dolgunkat, de használatuk nélkül az adott helyszín egyenesen teljeshetetlen (leginkább a védekezésre gyúrjunk keményen). Az időzítésre érdemes odafigyelni, kis gyakorlással szép kombókat lehet összehozni. Nos ami a kombókat illeti, túl extra dolgokra azért nem kell számítani, mindössze jó ütemben bevitt ütések sorozatáról van szó, látványos effektek nem kísérik őket.

Nagyon oda kell figyelniünk a bal felső sarokban található három csikra. Első az életoánk, ha ez elfogy, akkor padlót fogunk, és kezdetjük újra az utolsó mentési ponttól. A második az adrenalin, ez a harc által töltődik,

## ▶ NÉVJEGY

**Kiadó:** Sony  
**fejlesztő:** Sony Foster City  
**megjelenés:** 2004. március  
**web:** www.risetohonour.com

**az elkévtető:** A Sony rengeteg fejlesztőcsapatot dolgoztat szerte a világban, melyek közül az egyik legfiatalabb a Foster City-ben tanyázik. A Rise to Honour (Amerikában Rise to Honor) az első megjelent játékuk; kezdetnek cseppet sem rossz! A programot egyébként már három éve fejlesztik, de igazán nagy publicitást akkor kapott, amikor világgá kürtölték, hogy Jet Li vel dolgoznak együtt.



**Az igazi Jet Li.** A pekingi születésű Jet Li már gyerekkorában komoly Wu Shu (kínai küzdősport) tehetségnek számított, első nemzeti bajnokságát tizenegy évesen nyerte, a továbbiakban pedig többszörös világbajnok lett e sportnak. Érdeklődése azonban hamar a mozik világá felé fordult, első filmje „A shaolin templom” volt a nyolcvanas évekbeli kínai nagy kung-fu film dömping előfutára. Hamarosan Hong Kongba költözött, ahol a harcművészeket felhasználó akciófilmek egyik legnagyobb sztárjává vált. Tehetségére Hollywoodban is felfigyeltek, így ő alakíthatta a Halálös fegyver 4 gonosz, de nagyon cool kínai maffiózó-harcművészt. Ezután több filmes főszerepet játszott még el, s a közeljövőben jelenik meg a legújabb filmje, a Danny the Dog, melyben egy rabszolgaként, állati sorban tartott – na ki lepődik meg? – harcművész gyilkológépet alakít majd. Bár elméletleg nagy riválisa, elmondása szerint mégis szívesen játszana egy filmben Jackie Channal, ami mindenképp nagyon



visszatámadás és adrenalin-támadás esetén fog. Adrenalin támadásra az adrenalin csik feltöltődésekor van lehetőségünk, ilyenkor gyorsabban és nagyobbakat ütünk, durvábban lehet nyomni a kombókat. A legelső csik a védekezésé, ez blokkoláskor és az ellenfél megragadásakor fog. A megragadott ellenfelet bele tudjuk

lökni valami kellemtelenbe – mondjuk egy lángoló hordó. Ha elfogy a védekezést jelentő csik, akkor nem tudunk támadásokat blokkolni, de ez nem olyan nagy gond, mert ha nem használjuk, két-három másodperc alatt feltöltődik.

### Nézzink, mint a moziban.

Figyeljünk környezetünkre, mert az is interaktív, amit főleg a harcban tudunk jól kihasználni. A széket hozzávághatjuk az ellenfelekhez, a szétört

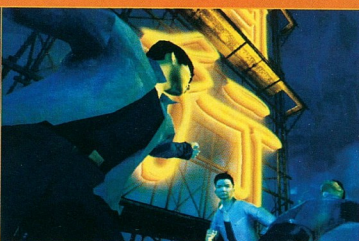
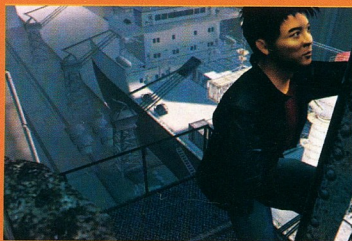
asztal lábát husángként használhatjuk, egyes falakra felgorhajthatunk és ha tükör vagy üvegablak van a környékünkön, abba érdemes behajigálni az elkapott verőlegényeket. A mi testi épségünk



török sem fognak mindig üres kézzel érkezni, ám ez nem nagy gond, mivel az általuk használt eszközöket (például baseball-ütőket – egyszerre akár kettőt is!) mi is felvehetjük, miután eszméletlenül kikapátuk őket. Ha sikerül valami különösen szép kombót összehozni, akkor a befejező mozdulatot belassítva – mintegy bullet time-szerűen – nézhetjük meg. Az eddig elmondottak igazak a bossokkal való küzdelemre is – a blokkolás fontossága ismét megemlítendő – nem lesz túl nehéz dolgunk ezekkel sem. Néha a pusztá kéz és a harcművészet már nem elég, ekkor hősünk is fegyvert ragad, és a két analóg kar segítségével halomra lövi a rá támadók hordáit. Ilyenkor az irányítás meglehetősen körülményes, szerencsére nem túl gyakoriak az ilyen pályák. A

környezet itt is interaktív, az olajos-hordók mögött elbújó martalócok közt poszthumusz Darwin-díjakat sorsolhatunk ki, miután rájuk robbantottuk a fedezéküket. Az adrenalin-támadásunkat itt is használhatjuk, ilyenkor szintén befegyel a bullet-time-effektus, és még nagyobb mennyiségű banditát tudunk eltakarítani az útból. Igen jó hír, a löser kifogyhatatlan mennyiségben áll rendelkezésünkre, úgyhogy ne takarékoskodjunk, legyen előttünk mindig tűzfegyő. A pályatípusok kellemes változatossággal követik egymást és a játékmotorral készült animációkkal fűszerezve teljesen filmszerű az összhát, főleg hogy soha semmiért nem áll le tőlténi (még a waypointoknál történő mentés közben sincs megállás).

**Jó popcommoz!** Grafikailag a játék elég meggyőző, az összes mozdulatsor a motion capture technológia felhasználásával készült. Ezek felvétele hat hétig tartott, a munkálatakat Cory Yuen, egy neves hongkongi koreográfus irányította. A helyszínek is kellőképp változatosak, a hongkongi sikátoroktól a San Francisco luxusapartmanokig sok helyet be kell majd járnunk. Vizuális effektekben különösebben nem bővelkedik a játék – kivétel talán a tükröződések ügyes használata. A legjátványosabbak így is a tömegbunyók



lesznek, útes ott nem mehet rossz helyre. A karaktermodellek is kelőően kidolgozottak, szerencsére nem annyira, hogy ez a játék lassulását okozná. Kit Yun arcvonásaira szakíthattak

nehézségi fokon játszunk végig a programot, után lehetőség nyílik keményebb módban is végigverekednünk magunkat a játékon. Ha nem is világengető, de mindenképp színvonalas a grafika és a hang, kellemes pályadesign, szinte tökéletes a mentési mechanizmus és ráadásul a „főszereplő” Jet Li; elméletileg tehát a

Rise to Honour lehetne valami szuperjó kis cucc

## “a Rise to Honour nem egy rossz játék, csak sajnos nem élt a Jet Li által nyújtott ziccerrel”

volna kicsit több időt, szegény végig olyan arcot vág, mint akin azonnal kitér egy dűhroham – ami mondjuk néha meg is történik.

Hangok és zene tekintetében a Rise to Honour egy erős jó osztályzatot érdemel. Kit Yun természetesen Jet Li hangján szól meg, és a többi szinkronhangba sem nagyon lehet belekötni. A játék zenéi is kellőképp változatosak, ráadásul az extrák között megtaláljuk a teljes soundtracket. Ha már az extráknál tartunk, akkor meg kell említenem, hogy a Rise to Honour kellőképp fel van verteve ilyesmivel. Werkfilmek, karakter- és helyszín-konceptok, storyboardok illetve főbb szereplők részletes kidolgozottságú modelljei egymás után válnak megtekinthetővé, ahogy haladunk előre a játékban. Sőt ha normál

is. Nos lehetne, de nem teljesen az, a játékmenetben akadnak ugyanis hiányosságok.

Különösen a máskálós pályákon lehet észrevenni, hogy néhol elég esetenlű sikerlűt kialakítani azokat a helyeket, ahol az akciógombot kell használnunk (ugrás, mászás stb.) és csak egy bizonyos szögblől és távolásról érzékel a program a gomb aktiválását – ez helyenként elég nehézséssé teszi a játékot. Még komolyabb problémának érzetem azt, hogy miután a tutorialnak tekinthető első pályán elsajátítottuk a harci mozdulatokat, ennyivel be is kell érnünk, újak elsajátítására – az analog karos irányításnak köszönhetően – nem lesz módunk. Igaz, hogy az előre rögzített támadások igen változatosak, ám egy idő után mindenképp unalmassá válnak, és ezen a felvehető közelharc fegyverek sem segítenek sokat. Ahogy haladunk előre egyre kevésbé lesznek pörgősek a harcok, és egyre többet kell a védekezéssel foglalkozkodnunk, különben igen gyorsan teljesen aprítják hűsűnket. A változatoságot jelentő lövöldözés pályák sem a „szívm csűcske” kategóriát erősítik, hiszen az analog irányítás, ha lehet még gázosabb – szerintem még némi átgondolásra szorult volna ez az ötlet. Ezekkel a hiányosságokkal együtt sem egy rossz

játék a Rise to Honour, csak sajnos nem élt a Jet Li által nyújtott ziccerrel. Hiába a kiváló prezentáció, a filmszerű történetvezetés, sajnos a játékmenet hibái nem hagyhatók figyelmen kívül, ezért egy korrek, de kissé unalmas akciójáték lett; a műfaj rajongóinak bátran, mindenki másnak csak némi fenntartással ajánlhatok.

**Draco**

## ÉRTÉKELÉS

**Grafika (8/10)** Szépen motion capture-olt mozgások és jól kidolgozott helyszínek hívják fel magukra a figyelmet, no meg az ellenfelek gyenge

**Zene (8/10)** A zene hangulatos és változatos, a szinkronhangokra se lehet panasz - természetesen Jet Li asztá hangját a saját figurájához

**Szavetosság (6/10)** A meggyőzőtlő extrák ellenére sem kellőképp izgalmis, önmagát megújító a játék, hogy sokáig kellesse az embert

**Játékmenet (6/10)** Előinte szűk körű támadások és a többi pályá, ám hamarosan kiderlű, hogy a változatoság nem is olyan nagy, s inmentől leginkább rutin karhűzogatássá válik az egész

☛ Vannak benne hosszabb távon is lehetőségek, rá lehet kattanni nagy túrelmellel [ ] Rengeteg buta hiba került bele, erádiki rajta az izzadságszag

**67%**

Játékosok száma: 1

Jobb mint: The Bouncer, Rosszabb mint: The Mark of Kri



Frankie — Hilary  
**MUNIZ DUFF**

# ÖCSIKÉM



Mentsd meg a világot!  
Szerezd meg a lányt!  
Menj át matekból!

Április 20-tól megvásárolható  
videokazettán és DVD-n!

Forgalmazza az InterCom Rt. 1145 Budapest, Bácskai u. 28-36.

Tel.: 1-467-1400, Fax: 1-467-4242, E-mail: video@intercom.hu • www.intercom.hu • www.cinematix.hu



© 2001 MCFI Productions, Inc.  
© 2001 MCFI World Entertainment, LLC



# WRATH UNLEASHED.

## régi idők új játéka

Még a megboldogult Commodore-idők hajnalán – egészen pontosan 1983-ban – a már akkor is a piac egyik meghatározó szereplőjének számító Electronic Arts Játéktörténelmet írt az Archon nevű csúszásca programmal. A leginkább egyfajta furcsa sakkhoz hasonlító táblás játékban a taktikázás mellett szerepet kapott az ügyesség is, mivel a bábuk nem szabályok alapján ütötték le egymást a pályáról, hanem a szembenálló felek veredős minijátékban döntötték el, ki az erősebb (és így érdemesebb a maradásra). Az újfajta szemlélet, a műfajok ilyen merész keverése lenyűgözte a játékosokat és az Archontól csak éppen húsz évvel ezelőtt megjelent folytatása aratott nagyobb sikert. Most a Lucasarts próbál a nagy előd nyomába érni Wrath Unleasheddel, amelyben a magamfajta C64-en szocializálódott dinoszaurusz-könnyes szomjai vől felismerni az Archon legjobb pillanatait.

### Elmünkben vagyunk.

Természetesen a játékot a fejlesztők a mai kor követelményeihez igazították: négyzetek helyett hexagonális mezőkből épül fel a tábla, minden 3D-ben pompázik, a harc pedig a DoA-Soul Calibur 2 által fémjelzett bunyós játéktílust képviseli. Egyedül a keretértéket ragadt le valahol a kilencvenes évek elején: négy őselem félisténe csap össze, mellőzve az izgalmas, fordulatos sztorit, néhány alibi-párbeszédrel összeköve az egyes pályákat. A lengő öltözött Aenna a vizek őrjöme, míg az ügyeletes pirománt Epothosnak hívják. Ők tetten a fény útját járják, a sötét sarakban pedig Durlock, a föld félisténe és a



szélelbeült Helamis sorakozik fel. Na mármost Durlock bele van zúgva Aennába, Helamis – aki egyébként Durlock testvére – pedig Epothosba, aki viszont Aenna iránt vonzódik, és Aenna is viszonyozza Epothos szereimét. Ezt a brazil szappanoperát hagyja kiaknázatlanul a cselekmény (amit például olyan egyszerű eszközökkel lehetett volna árnyalni, mint a mellékszereplők), és leegyszerűsíti egyetlen félmondattá: mind a négy isten a többiek ellen tör, hogy elfoglalhassa Gaia Trónját (ami az Istenne válás záloga).

**Istenek sádján.** Hadjárat módban őselemekent négy-négy küldetést (tehát

összesen 16-ot) teljesíthetünk, ami kifejezetten kevés. A misszió

kiválasztása és a szembenálló istenek rövid anyazása után a hexatáblás játékterre kerülnék, ahol egy körökre bontott stratégia keretében megkezdődik a tili-toi, és addig mozgatjuk (röptetjük, teleportátatjuk)

szörnyeket, amíg össze nem akadunk egy ellenséges egységgel. Ekkor töltődik a már említett veredős betét, majd a győztes a pályán marad. Mivel különböző erősségű lényekkel rendelkezünk, értelemszerűen gyengébbekkel nem érdemes nekiesni a táposaknak, a lesérült egységeinket pedig ajánlatos pihentetni pár körig, ahig felgyógyulnak. Bonyolítja a taktikát a tereptípusok és a tereptárgyak szerepe. Az



### ► névgyűjtemény

**Kiadó:** LucasArts

**fejlesztő:** The Collective

**megjelenés:** 2004. február

**web:** www.lucasarts.com/products/wrath

**az előzőtől:** A Kaliforniában székelő Collective egészen a legutóbbi hónapokig viszonylag kis fejlesztőcsapatnak számított. 2003 végén azonban intenzív tagfelvétellel kezdtek, és már hetvennégyen is többen vannak. Jelenleg három bejelentetlen fejlesztőcs fut, mindegyik 2005-ös megjelenési dátummal rendelkezik. Eddig kizárólag licencelt produkciókhoz dolgoztak: a Buffy, a Men in Black, a Star Trek és a legendás Indiana Jones alapján készítek játékokat.





előbbieket nem árt figyelembe venni a csatáknál (jávás terepen például Epóthos lényei jelentős plusszal bírnak), míg az utóbbiak közül a manakristályok és a templomok érdemelnek említést. A templomok a legjobb pályán elősegítik a győzelmiünket (bizonyos számú templom elfoglalása esetén megnyerjük a játékot), a birtokunkban lévő kristályokért (vagyis azokért, amelyeken áll egy lényünk) pedig körünk elején manát kapunk. Ebből már sejteni lehet, hogy néhány egységgel varázsolni is lehet a játékban, természetesen lépés helyett. A varázslatok az egyszerű teleportálásnál és terepmódosításnál kezdődnek, de találunk komoly sebző- és gyógyítómágiát és feltámasztást is. A táblás játék lelke és célja ugyan a kulcspozíciók elfoglalása, de ez bajosan fogjuk elérni varázslatok alkalmazása nélkül.

**Egységek, kétszerek.** A verékedés betétek nem ütik meg a DoA 2 és a Soul Calibur 2 szintjét, de láttunk már rosszabbat is és ne

felejtsük el, hogy a Wrath Unleashed adok-kapokja nem önálló hentes-szimulátor, hanem egy táblás játék „harcrendszere”, ha úgy tetszik: Nem vitás, hogy nincs



benne

annyi kombó, mint a műfaj nagy neveiben (kétféle közelharc, kétféle mágia, egy speciális mágia és egy védekezés), és kétszeresen, mint az arénák nagyon egy kaptafára készültek, a célnak – vitás területi kérdések rendezése kulturált

izomemberek módjára – mégis tökéletesen megfelel, és a maga módján még szórakoztató is. E téren csupán a változatosság hiányával nem tudtam megbékélni. Bár öselemenként 8 különböző (összesen tehát 32) lénytípusba írhatunk bele, ezek egymás variációi, gyakorlatilag minden lény kétszer szerepel a palettán, csak picit átrajzolva (pl. jó unikornis, rossz unikornis). Az istenségek állatkertje jobban különbözhet egymástól, és esetleg a harc képességekben is jobban ki lehetett volna ezt domborítani, mert az ugye nem nagy trükk, ha az egyik fél egysége kéket lő, a másiké pirosat. Több olyan mókat vártam volna, mint a néhány jobban sikerült lénnyel meglevő fagyasztás, békakidőzés vagy teleportáció. Egyébként az istenek maguk is jelen vannak a táblán, mint a legerősebb egységek, de halálukkal többnyire véget ér a játék.

**Mesterkioldó intelligencia.** A kurta hadjáratok mellett edzhetünk a lényekkel, és játszhatunk legfeljebb négy személyes multiplayer-partikat (akár háromfokozatú gép ellen is), körülbelül 20 pályán, ami nem éppen impozáns szám, különösen, ha figyelembe vesszük, hogy bár hadseregünk összetételét változtathatjuk a hadjáratokon kívüli játékban, pályaszerkesztő-sejhol nem találunk. Az igazi család az azonban az online játék támogatásának hiánya. Ha nincsenek mellettünk a haverok, más lehetőségünk tényleg nem marad, mint a három nehézségi fokozatú gépi AI ellen nyomni. E három fokozat körülbelül a „gyáván ostoba”, a „mezei ostoba” és a „batran ostoba”, ugyanis táblán meg lehetően rosszul



# WRATH UNLEASHED játék



**Ha helyesen választasz az alábbi kérdésre, Tied lehet a három eredeti Wrath Unleashed egyike az Automex Kft jóvoltából.**

**Hogy hívják a tűz félistenét a Wrath Unleashedben?**

**A válaszokat nyílt levelezőlistán várjuk a szerkesztőség címére (PS Guru, Budapest 1088, Rákóczi út 1-3.).**

**A levelezőlistára írd rá: „Wrath Unleashed-játék“**

**Beküldési határidő: 2004. április 19.**





lépeget a gép, ha már kettőnél több játékos van a pályán (egy-egy ellen még nem tűnik fel a butasága). Ugyanakkor a verekedős betétekben egész jól domborít, ezért is olyan merész a legnehezebb fokozaton. Ezzel együtt úgy vettem észre, hogy az AI nem képes egy-két kórneli előbbre

gondolkodni, mindig az adott helyzethez igazítja a lépését. Ez pályától függően a legváltozatosabb marhaságokat idézi elő, kiérdemelve a fent háromszor emlegetett jelzőt. Nagyobb skirmish partikban a reménytelen állóháborúk (ha meghal egy lény, a következő körben feltámaszja az AI), a céltalanul ide-oda mászkáló gépi egységek és a tuti

öngyilkosságra telepítő szörnyek mind ránk köszönnek majd.



Mindehhez remekül asszisztál néhány aránytalanul tápos játékelem, mindenekezlőt párt túl olcsó varázslat, például az imént emlegetett feltámasztás. Bátfent volna még a játéka némi fejlesztés (változatosabb a verekedős részre és alaposabb teszt a játékegységlíra).

**Mégis, kinek a játéka?** Jóllehet, a játékelemet helyenként csikorgó, a Wrath Unleashed kiállásra nem lehet panasz. A tábla funkcionális designjával is tetszetős, a lények modelljei viszont kimondottan gyönyörűek, akárcsak az animációk. A heroikus zene és a remek isten-szinkronhangok teszik teljessé a hangulatot, ha még normális sztori is lenne mindehhez, nagyon hangulatos végeredményt kapnánk. A szépség ára viszont a meglehetősen sok töltöttség.

A Wrath Unleashed az a fajta játék, amiben mindenki talál majd neki nagyon tetsző és nagyon nem tetsző dolgokat. Kétségeim vannak ugyanis afelől, hogy ami a C64-es „mindenevő”

időkben működött, az most is fog. A táblás stratégiák szerelmeseinek bizonyára nem fog tetszeni, hogy a csatákat a reflexek döntik el, a verekedős játékok rajongói pedig valószínűleg belekötnek majd a kevés kombóba és a nem kellően kidolgozott karakterekbe. Akinek viszont sikerül elfogadnia azt, hogy ez egy hibrid játék, ideig-óráig primán ellesz majd vele. Archont látott egyedek pedig feltétlenül tegyenek vele egy próbát.

**Stóki**

## Értékelés

**Grafika (7/10)** Bár a lények modelljei és mozgásai csodálatosak, az arénák és a táblás játéktér nem vonzza különösebben a szemet.

**Zene (8/10)** Nagyszerű hőseposzi zene, minőségi szinkron- és szörnyhangok: a Wrath Unleashed megadja a fülnék, ami jár.

**Szavatosság (6/10)** A kevés küldetés és multi-pálya, a pályaszerkesztő és az online játék hiánya, a gyenge gépi AI mind a szavatosság ellen dolgoznak.

**Játékelemet (5/10)** Több változatosabb és játékegységi további csiszolása igencsak ráfér volna a programra.

[+] Könnyed szórakozásnak kiváló...

[=] ...de hosszú távon egyáltalán nem köt le.

**77%**

Játékosok száma: 1-4

Jobb mint: Dynasty Tactics

Rosszabb mint: Gladius



# Keressd az Oscart, nyerd meg a VOXCar™-t!

## VOXCar™-játék Fődíj

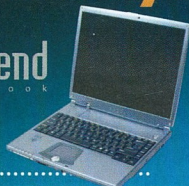
Már az újságárusoknál!

smart  
forfour



### Egyéb nyeremények

x-trend  
notebook



„TCM az OSCAR® díjas filmek csatornája”



TCM  
TURNER CLASSIC MOVIES

1 db DVD-lejátszó 5 db Oscar-díjas filmmel



Logitech

576  
www.576.hu



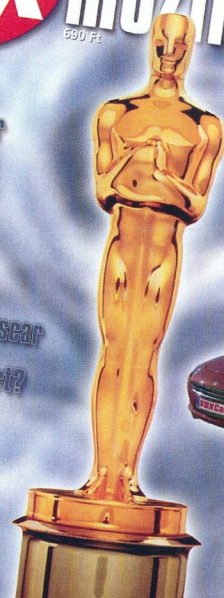
2 db kormányzott és játék  
1 db infra billentyűzet, egér és headset

VOX mozimagazin  
Magyarország legnagyobb filmmagazinja  
690 Ft  
2004. március

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



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

VOXCar™-játék

Fonyeremény:  
smart forfour



www.vox.hu 06 • (30) • 30 • 30 • VOX

06 (30) 30 30 869

# DRAKENGARD

## hentes és szörnyeteg

**Egy magányos, őrfjögő hős egy szál karddal nekront több száz ellenséges harcosnak, hogy utat vágjon magának a testvéréhez, akit a Birodalom tart fogva. Tipikus kép a játékból, rögtön az első pályán átérezhetjük a szellemiségét, a készítőik már csak a mihez tartás végett is bedobtak minket a mélyvízbe.**

Kevés dolgot tudunk ekkor még. Főhősünk Caim névre hallgat és testvérét, Furiae-t készül éppen kimenteni egy keményen őrzött várból. Harcosunk a Szövetség névében küzd a Birodalom ellen. A két ellentétes oldal motivációjáról a játék során sokminden kiderül, kezdéskor azonban csak azt sejtethetjük, hogy a játék-történelemben oly sokszor középpontba helyezett jó és rossz harcának lehetünk tanúi és résztvevői, amelynek során minimum a világ megmentése lesz a feladatunk. És valóban, ugyanis kiderül, hogy Furiae megmentése rendkívül fontos, nem csak egy kétségbeesett testvér lehetetlennek tűnő küldetése. Caim nagy nehezen keresztülverekszik magát a védőkön, de a vár udvarára már egy halálos sérüléssel érkezik. Legnagyobb meglepetésére egy fogva tartott sárkányba ütökzik (arról most ne kezdjünk el elmélni, hogy ha valaki foglyul ejt egy sárkányt, akkor azt mennyi eséllyel fogja a vára udvarán "tárolni", amit az gyakorlatilag teljesen betölt). A harcok az élet és halál, a sárkány a szabadság és rabság között választanak. Bármennyire mély gyűlölettel viseltetnek a másik fél és fáj iránt, megégyeznek, hogy egyesítsék lelküket (a játék világában ez a fajta paktum szinte

mindennaposnak számít) és így megmentik egymást. Ketten indulnak útnak, hogy aztán ipari mennyiségű henteselés után a Szövetséget győzelemre vezessék a Birodalom ellen...

**Ütök, borulsz, rúglak, gurulsz.** A hosszú út során elsősorban feladatunk az ellenfelek különböző módszerekkel történő tömeges eliminálása lesz. Három fajta

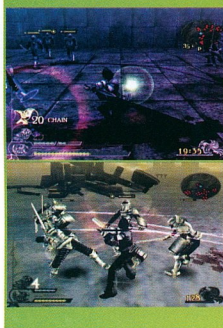


pályával találkozhatunk a játék folyamán. Adott a lelkében hatalmas gyűlölettel harcoló Caim, ő egymaga képes iszonyatos hullahegyet összehozni fél perc alatt. A pályák egy részén kizárólag őt irányítva kell előre haladnunk és bebizonyítanunk, hogy nem csak Luke Skywalker képes egy szál karddal a kezében megdönteni a Birodalmat. A játékban 65 különféle fegyver szereshető meg, a kínálattal tehát nem lesz gondunk. Ezek több kategóriába vannak sorolva (kardok, fejszék, kalapácsolok, lándzsák, buzogányok, botok), melyek között mindenki meg fogja találni a neki leginkább tetszőt (a karddal gyorsabban lehet támadni, de kicsi sebést okoz, míg pl. egy nagy kalapács lendítése több időt vesz igénybe, de azonnal földre viszi a legtöbb ellenfelet). A készítőik nem bonyolították túl az irányítást, a négyzettel ütünk, a háromszöggel tudjuk előhozni az éppen kézben tartott fegyver speciális támadását, ha a képernyő bal alsó sarkában látható zöld csík legalább egy egység nagyságú (az alatta lévő két csík az életerőnket hivatott jelképezni).

Van egy külön gomb az ugrásra, aminek nem igazán láttam értelmét – egyrészt nem hasznos, másrészt meg mozgásaink közül ennek az animációja a legszánalmasabb. Pályánként néhányszor arra is lehetőségünk van, hogy szövetségeseinket rövid időre megidézjük magunk helyett a csataterre, ő a rendelkezésére álló idő alatt elég jelentős pusztítást képes véghezvinni. Tudunk védekezni és oldalra vetődni is, ha begörcsölt az ujjunk a támadás gomb megállás nélküli nyomogatása

közben, akkor érdemes egy picit ezeket is használni. A támadásokat láncokba fűzhetjük, így akár ötvennél vagy akár százánál is hosszabb ütésekből álló kombinációkat is bevetünk, ami ugyan rendkívül jól néz ki, de gyakorlati haszna nincs. Egy szinten természetesen nem szükséges a több száz ellenfél mindegyikét lemészárolnunk, mindig vannak főbb célpontok, akiknek az eliminálása elengedhetetlen a továbbhaladáshoz. Ők a fejük fölül azt "target" felirattal ismerhetők fel, de az R3 lenyomására előugró térképen is jól nyomon követhető a helyzetük, hiszen itt sárga színű körrel világítanak. Érdemes elsősorban rájuk koncentrálni, a többiek legyőzésének csak a karakterünk és a fegyvereink gyors fejlődése szempontjából van értelme. Egészen más jellegű harcmodort kell folytatnunk, ha a sárkányt irányítjuk. A levegőben repkedve egy célkeresztet mozgatunk, ezzel kell befognunk

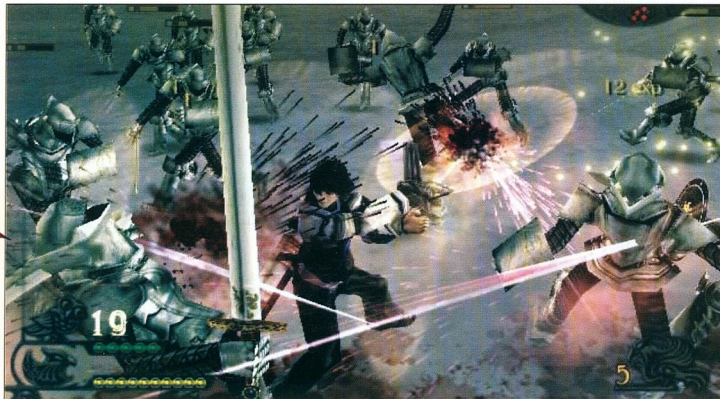
**MÁS VÉLEMÉNY.** Számomra a Drakengard hatalmas csalódás volt. Az első információk alapján egy Drakan-klonnak tűnt, megjelve a Square-ától megszokott minőségű körítéssel. Aztán amikor megérkezett, nem hittem a szememnek: eez?! Erre vártam én ennyit?! A grafika egészen pocskék, különösen a tőlünk tíz méterre kezdődő ködösítésnek köszönhetően. Ehhez vegyünk hozzá egy olyan túlzottan leegyszerűsített irányítást, amit még egy moszat is fél percen belül el tud sajátítani. Nekem még a Vega által jól fogadott repülő részek sem jöttek be, köszönhetően főleg az ellenfelek teljesen elbaltázott designjának, és a sűrű szaggatásnak. **Grath**



### ► NÉVGY

**küldő:** Square-Enix  
**fejlesztő:** Cavia  
**megjelenés:** 2004. március  
**web:** www.square-enix-usa.com

**az alkotókat:** Keveset lehet tudni a 2000-ben alapított cégről, eddigi saját fejlesztésű játékaik közül csak a Drakengard jelent meg Japánon kívül (illetve társ-fejlesztőként a Resident Evil: Dead aim-et jegyzik). Legnagyobb energiáikat eddig a Drakengard hosszú tervezésébe és megalkotásába fektették.



ellenfeleinket (egyszerre akár többet is), majd tüzeleletünk segítségével átadhatjuk testüket az örökkévalóságnak. Az irányítás többé-kevésbé hasonló a fent említettekhez, annyi kiegészítéssel, hogy az R1 és L1 gombok együttes lenyomásával egyszerre praktikus és szemet gyönyörködtető mozdulatként 180 fokban fordulatot tehetünk.

Legtöbbször azzal a típusú pályával fogunk találkozni, ahol áldásos tevékenységünket földön és levegőben is üzhetjük, ilyenkor a Select lenyomásával tudunk fel- illetve leszállni hatásunkra, illetve hatásunkról. Sokkal szórakoztatóbb a magasból irtani az ellent, de ennek több hátránya is van. Egyrészt nem

minden ellenfél sebezhető a sárkány lehetetével (például a föld alatt rejtőzködő csontvázak), másrészt ha elhanyagoljuk a fegyveres harcot, akkor nem fejlődünk (csak az öreg hüllő), és később ennek bizony meglesz a bójtje. Hiszen amikor csak saját magunkra számíthatunk, akkor bizony megérződik, ha a vártnál alacsonyabb a szintünk.

#### Testkultúránk fejlesztése.

Manapság az egykor kizárólag az RPG-

stílusra jellemző karakterfejlesztést már nem lehet kihagyni szinte semmilyen játékból, így törvényszerű volt, hogy itt is viszontláthatjuk valamilyen formában. Nem is ártott egyébként a játéknak ez a fajta plusz, ugyanis önmagában rendkívül monoton és unalmas,

**„Ne dőjete be a Square-Enix csodapáros nevének mert a Drakengard egyik cég hímévéhez sem méltó!”**

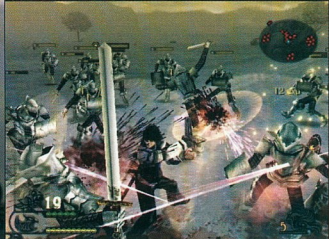
szükszerűen bele kell tehát kapaszkodni más lehetőségeikbe. Még

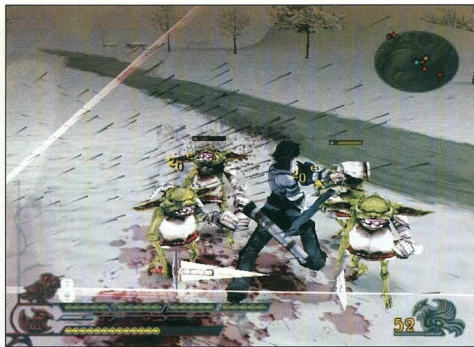
akkor is, ha túl sok beleszólásunk nincs abba, hogy mit és hogyan fejlesszünk.

A fegyverek képesek szintet lépni, attól függően, hogy mennyi ellenfelet győztünk le a segítségükkel. Maximumra fejleszve pl. egy kard már alig hasonlít korábbi önmagára, az eredeti sebzés többszörösét képes biztosítani egy suhintással, de ami igazán durva, az a speciális támadásokban mutatkozik meg, egy negyedik szintű fegyverrel nyomulva hatalmas hatásokat dobnak előttünk az ellenfelek.

Érdemes minél hamarabb maximumra fejleszteni egy-két fegyvert, sokat segíthet a továbbiakban. Mivel a Drakengard Story mode-jában előre haladva a teljesített pályákra később vissza lehet térni, érdemes az első fejezetben kiválasztani egy olyat, ami nem okoz különösebb nehézséget, és ott agyontápnálni a fegyvereinket. Sok idő, de megéri.

Caim és a sárkány is tapasztalati pontokat kap a legyőzött ellenfelek után. Idővel mindketten szintet lépnek, ilyenkor azonban nem határozhatjuk meg a fejlődésük irányát, az minden esetben adott. Kár ezért a kihagyott lehetőségért, bár érthető, hogy egy egyszerű akciójátékba nem akartak a





fejlesztők ennél összetettebb megoldást belevinni.

Említsre érdemesek még a hozzánk csapódó szövetséges társak. Minden küldetésre magunkkal vihetünk egyet közülük. Vannak közöttük erősek és gyengébbek egyaránt, érdemes kikísérletetni, hogy melyikük használható legjobban, néha ugyanis élelet menthetnek. Ennek ellensúlyozására viszont csak korlátozott mennyiségben, ráadásul rövid ideig hívhatók elő – mindig gondoljuk meg kétszer, hogy megédezzük-e őket.

**Ami miatt szeretjük...** Most akkor ez egy jó játék? – tehetnénk fel a kérdést. Ne menjünk azonban ennyire előre. Először nézzük meg, hogy miért is lehetne „igen” a válasz. Egy Square-Enix fejlesztésű játéktól még akkor is elvárunk, hogy jó történettel rendelkezzen, ha történetesen egy Tetris-klónról lenne szó. Szerencsére itt sem kell csalódnunk. Úgyan ne várjuk Final Fantasy X-mélységű sztorit, de a hasonló alkotásokkal összevetve mindenképpen szembetűnő a minőségbeli különbség.

A hangulatos történethez nagyban hozzájárulnak az előre renderelt videók, ezek a megszokott magas színvonalon színesítik a történetet. Elég sok van



belőlük, ráadásul kelően hosszúak, és önmagukban nézve is jelentős művészi értékkel rendelkeznek.

Jól kidolgozott karakterek nélkül nem érne semmit az egész, ezzel kapcsolatban megoszlanak a vélemények a szerkesztőségben. Caim figurája talán egy kicsit egyszerűre sikerült, az megrémülése után csak fokozódik. Cselekedeteit a társai iránti odaadás mellett legalább ugyanennyire az indulat vezérli – van, akinek ez szimpatikus lesz, másoknak kevésbé. A sárkánnyal ugyan ez a helyzet. Minden második mondatát tekinthetjük egy hatalmas bölcseséggel bíró lény kinyilatkoztatásának és egy öreg bolond sületlenségének egyaránt. Azt azonban nem állíthatjuk, hogy a készítőket nem fedtekte energiát a személyiségek kidolgozásába és ábrázolásába. Egy újabb piros pont nekik. Nagyon kellemesen sikeredett az irányítás is, minden jól kézre áll, nagyon hamar bele lehet tanulni. Néha akadnak ugyan problémák, ha a sárkánnyal össze-vissza forgunk, és „elhagyjuk” a célkeresztet, de összességében elégedettek lehetünk.

Ha ezek alapján azt gondolnánk, hogy egy egyszerű fantasy-akciójátékot köszönhetünk a Drakengardban, sajnos tévednénk.

**És ami miatt nem...** Hiába a kiváló történet, az időnk nagy részét

nem ennek élvezetével, hanem az ellenfelek aprításával fogjuk tölteni, nem ártana tehát, ha ez is megfelelően ki lenne dolgozva. Amit ezzel szemben kapunk, az csak félig felel meg a várakozásainknak. Elég komikus látványt nyújtanak a csapatosan közelítő lények, ahogy egyszerre lépnek, mozognak, cselekednek. Mondhatnánk, hogy zombik, de sajnos annál is rosszabbak: klónok. Elkészíttek egyet, besorozták nyolcra, csapatba tették őket, így képtelenek külön cselekedni, taktikázni – a mesterséges intelligencia elég furcsán viselkedik. Mondjuk ki, nehézségi szinttől függetlenül buták az ellenfelek.

A játékkal mégsem ez a legnagyobb baj, hanem az, hogy a folyamatosan ismétlődő ellenfelek, feladatok és játékmenet miatt nagyon hamar unalmassá válik. Nem motívál semmi arra, hogy a küldetésben szereplő 15 hadvezért megkeressük és levágjuk, mert a hárommal ezelőtti pályán is ugyanazt kellett tennünk. A fejlesztők tehettek volna a Drakengardba egy kevés kalandelemet vagy változatosabb feladatokat, mert így csak megvünk, vágunk, megvünk, vágunk... Ez elsősorban a „földi” harcokra igaz, egészen más a helyzet a légi küzdelmekkel. Ezek hosszabb idő után is sokkal szórakoztatóbbak, kár, hogy kevesebb van belőlük mint a másik típusból, talán inkább ebbe az irányba kellett volna elmozdulni....

Menteni csak a pályák között lehet, ami sajnos megszokottnak nevezhető ebben a stílusban. A gondot az okozza, hogy egy idő után a feladatok nincsenek kiegyensúlyozva. Sokat meg lehet csinálni először három perc alatt a stílusban. Azt hiszem mindenki ismeri az érzést, hogy milyen 25 perc újrátjátszani egyetlen hiba miatt. Na, ezt itt többször is meg lehet tapasztalni. Sokkal jobban már nem szeretnénk belerúgni ebbe a játékba, de még egy dologról beszélni kell, ez pedig a grafika. Vagy inkább a „grafika”. Ugyan a karakterek és az ellenfelek elég jól ki vannak dolgozva, de a környezet sivár, a látótávolság nulla, 20 méterre túlünk mindent kód borít. Egyik pillanatban még nem áll velünk szemben senki,

után a következőben már egy tucatnyian. Rosszul hangzik? Igen, és ennél még rosszabbul néz ki... A felkália a tortán, hogy a program szagatt, ami különösen akkor jön elő, ha a sárkány speciális támadását használjuk. Nem arról beröccenésekről van szó, hosszú másodperccig játszathattánk, irányíthatatlanná válik a játék. Akik szeretik ezt a fajta kicsit monoton, de amúgy élvezetes játéktípust, azok a panaszok egy részét nem fogják negatívnak tekinteni; aki viszont nem a Dynasty Warriors-sorozaton tölt fel, az valószínűleg hamar a polcán felejtje a játékot. Senki ne dődjön be a Square-Enix csodapáros nevének és a sok éves fejlesztési időnek, ugyanis a Drakengard egyik cég hírnevéhez sem méltó! **Vega**

## Értékelés

**Grafika (4/10)** Kicsi látótávolság, és sűrű szaggatás az egyik oldalon, jó mozgás-animáció és szép videók a másikon. Ez ma már nagyon kevés.

**Zene (8/10)** Nagyon jól sikerült összeválogatni és szép videók, mindenhol jól illeszkednek a történethez, de a hosszabb pályákon még ez is monotonná válhat.

**Szavatosság (6/10)** Amellett, hogy sokak számára hamar unalmassá válhat, mégis vannak benne komoly lehetőségek, például öt fajta eltérő befejezés.

**Játékmenet (6/10)** Kellemes irányítás párosul időtá ellenfelekkel, az igazságosabb repülő pályák mellett sokszor almosítottak a földiek. Felémás a kép.

☑ Vannak benne hosszabb távon is lehetőségek, rá lehet kattanni nagy türelemmel ☐ Rendeteg buta hiba került bele, érdeklő rajta az izádságúsgaz

**71%**

Játekosok száma: 1

Jobb mint: Crouching Tiger, Hidden Dragon  
Rosszabb mint: Dynasty Warriors 4



# FIREFIGHTER FD 18.

## tűz van babám...

A Konami új játékában Dean McGregor tűzoltó bőrébe bújva kell felvonnunk a harcot a mindent elemesztő tűzzel a bájós Port Serena városában. Ez a felállítás elsőre kissé furának tűnhet a szörnyhentes akciójátékok uralkodásának idején, ám valójában az FFD játékmeneke nem is annyira különbözik a nagy kedvencektől.

Feladatunk, hogy Deant irányítsa minden, az épületben rekedt civil kimenekítsünk a tűz markából, lehetőleg még azelőtt, hogy őket sérülés érné. Hősünket kemény fából faragták, azbeszt ruhájának védelmében átgázol a kisebb lángokon, a nagyobbakat pedig vízugarral kényszeríti megadásra. Egyetlen dologra kell igazán komolyan odafigyelni: ha bármelyik civil meghal, akkor Dean erejét veszítve földre roskad és egy rendkívül patetikus nyoszörgés kíséretében végleg feladja a küzdelmet. Amennyiben sikeresen teljesítjük a ránk rótt feladatokat, a program különböző medállokkal jutalmaz minket, amelyeknek sajnos semmilyen további jelentősége nincs.

### Rakétázó helyett

**tűzoltócső?** Az irányítás teljesen megfelel az elvárásoknak, öt perc alatt elsajátítható, köszönhetően annak, hogy a rendelkezésünkre álló eszközök és mozdulatok együttes száma nem haladja meg a fél tucatot. A tűz elleni harcunkban főszeretep kap a világ egyetlen végtelen hosszúságú tűzoltófműjére. Ezzel az eszközzel kell eltakarítani az utunkat elzáró, egészségünket veszélyeztető lángoszlopokat. Nem érdemes azonban túl sok időt pazarolni erre, mert bár a szobák nagy részében teljesen ki lehet oltani a tűzet, ez idő alatt a bent

rekedt személyek ropegósa sülnének. Előfordulhat, hogy a kétségbeesett civilhez vezető utat dobozok vagy törmelék zárja el. Ez esetben jó hasznát vesszük a tűzoltóbalátának, amellyel egy-két sújtással szabadabbá tehetjük az elzáró részeket. Sajnos a balta csak azokon a helyeken használható, ahol azt előre eltervezték, így hiába verjük vele az ablakot, vagy a két milliméter vastag papírfalat, az könnyedén ellenáll az öt ért támadásnak. Azonban a balta sem jelenthet mindenhol megoldást. Vannak helyek, amelyeknek minden bejáratát eltorlaszolta a törmelék és a

tűz. Nem kell kétségbeesnünk, mert a parancsnokuk ilyen helyzetben megjelöli a legközelebbi szellőzőcső bejáratát, így azon keresztül kimenthetjük a bent rekedt embereket, ami valószínűleg a legostobább ötlet amit valaha is hallottam. Robbanások és gyorsan terjedő lángok esetén vesszük hasznát a vízgránátunk, amelyet pályánként háromszor vehetünk igénybe. Hatására a környezetünkben lévő – és elotható – tüzek lelohadnak. Sok esetben életlenkező lehet a használata, viszont a fő tűzfészek ellen nem vethetjük be. Határozottan szívesítik a játékot a pályák vége felé található tűzfészek. Ezek mindig egy hatalmas terem valamely nehezen hozzáférhető részén tolnak elemi erővel. Oltásuk meglehetősen nehézkes, hihetetlen „életerejük” mellett mindegyik rendelkezik több speciális támadási formával a tűzcsapoktól a tűzviharon át a különböző robbanásokig és futótűzekig. Ezek tulajdonképpen a FFD féllentelei.

Szűk helyeken, falak mellett a kamera képes arra, hogy közvetlen Dean feje mellé vagy mögé álljon be, ezzel lehetetlenné téve a tűzoltást. Fel kell készülnünk rá, hogy a legkülönfélébb akadályok teszik majd pokollá az életünket. A legkisebb láng is könnyedén elharapózik, ha a környéken éghető anyagot talál. Az állandóan leomló mennyezet, a hibás elektromos eszközök és a beszakadó padló pedig gondoskodik a kellően feszült hangulatról.



A történet – mert az is van – három fő- és meglehetősen sok alhelyszínen keresztül vezet el a végkifejlethez, ahol fény derül a tüzek igazi okára és talán megtudjuk azt is, hogy miért visel piros topánkát Emilie, a riporternő. Hogy ez igen büdül hangzik? Na igen, a történet borzalmasan lapos, már az első képkockákból kitalálhatjuk a végkifejletet. Mindegyik helyszínhez



### NEVEZŐJÜ

**kiadó:** Konami

**fejlesztő:** Konami TYO

**megjelenés:** 2004. április

**web:** www.konami.com

**az alkotókat:** A Konami meglehetősen kísérletező kedvű cég. Az olyan értékelmő sikerjátékok mellett, mint a Metal Gear Solid vagy a Silent Hill, sokszor vállalnak be különös, igazából kategorizálhatatlan programokat is. Az itt ismertett Firefighter mellett ilyen például a következő számunkban bemutatkozó Lifeline is, egy olyan kalandjáték, ahol az irányításra egy mikrofont kell használnunk.



# FIRE FIGHTER

## játék



több videóbejátszás tartozik, amelyek vagy az elkövetkező küldetést vezetik fel, vagy kapocsként szolgálják a történet szálait közt.

**Jó ötlet, jó játékok?** Az elsőből sajnos nem következik egyenesen a második és ezúttal a fejlesztőknek sikerült eléggé letérnie arról az útról, amely egy megrázó és hiteles tűzoltó-szimulátor készítéséhez vezethetett volna. A hibák sora hosszúra nyúlik, az unalmas játékmennétől a pocscék hangokig.

A játék grafikai kivitelezése megfelelő, ha kicsit több figyelmet fordítottak volna a tűz ábrázolására, illetve nem spórolták volna ki a víztócsákat megjelenítő textúrákat. Egy tűzoltós játékban ezek hiánya meglehetősen nagy csapást mér a látványra, így ez is a felelhető kategóriába süllyed. A zene hősies, a lángok magasságával egyenes arányban fokozódik a hangulata, ám nehezen köszöri ki azt a csorbat, amit a gyenge hanghatások kölcsönöznek a játéknak. A hiteltelen, rossz minőségű hangok és unalmas rádióüzenetek közül a

különböző tüzek robaja emelkedik csak ki.

A videókból szereplő karakterek magában a játékban igen kevés szerephez jutnak és sajnos ez elmondható társainkról is. Ha bárkiben is felmerült a csapatban dolgozó tűzoltók képe, az gyorsan felejtse el, mert szó sincs iyessimről. Társaink csupán dísznek vannak, illetve, hogy alkalmanként egy-egy semmitmondó rádióüzenettel bologdítsanak minket. „Segítőink” végtelen nyugalommal viselkednek a körülöttük tomboló tűzvészsel szemben. Gyakorlatilag mozdulatlanul irányítják tűzoltócsövüket a programozók által kijelölt elolthatatlan tűzfészek felé. Ha netán rugdosni vagy baltával ütlegelni kezdenénk őket, akkor felhívják a figyelmünket arra, hogy miért is vagyunk mi a tűzoltóság alkalmazásában, majd folytatják munkájukat.

A Firefighter F.D. 18 kétségkívül érdekes próbálkozás, ám hibái a legrosszabb pontokon éreztetik hatásukat, ami erősen lerontja az



összképet. Gondosabb kivitelezéssel igazi klasszikussá válhatott volna, így be kell érnie egy középkategóriás helyezésével. **Babar**

## Értékelés

**Grafika (6/10)** Monoton, szürke-narancsszín grafika, amely egy tűzoltós játékhoz méltatlan tűz és víz megjelenítéssel dolgozik, pedig legalább ez rendben lehetne.

**Zene (5/10)** Heroikus, ám hosszú távon unalmas zene ellensúlyozza a gyötrelmesen rossz hangokat. Szerencsére egyike sincs időnk igazán odafigyelni.

**Szavatosság (3/10)** Egy órán belül unalmassá válik. Őt éra múlva vége lesz. Csak a fűtéssel való találkozás motiválja az embert, hogy tovább játsszon.

**Játékmenet (5/10)** Újzerűségével rövid ideig elvarázsol, ám az abszolút lineáris, idegesítő hibákkal zsúfolt játékmenet leginkább a türelmünket teszi próbára.

**(+)** Nagyszerű az alapötlet, ebből nagyon sokat ki lehetne hozni

**(-)** Csak sajnos ez nem sikerült a csapanak

**63%**

Játékosok száma: 1

**Jobb mint:** Ilyen még nem volt...

**Roszsabb mint:** Szerencsére...

**Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésre, Tied lehet a három eredeti Firefighter FD 18 egyike az Ecobit Kft jóvoltából.**

**Hogy hívják a főhőst a Firefighter FD 18-ban?**

**A válaszokat nyílt levelezőlapon várjuk a szerkesztőség címére (PS Guru, Budapest 1088, Rákóczi út 1-3.).**

**A levelezőlapra írd rá: „Firefighter-játék“**

**Beküldési határidő: 2004. április 19.**



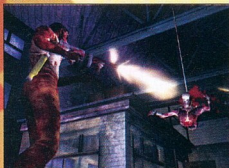
# THE SUFFERING

## a lélek börtöne

**Míg a napjainkban megjelenő horrorfilmek soha nem látott mélyrepülést mutatnak be – olvégre a stílus a hetvenes-nyolcvanas években élte fénykorát, –, addig az elmúlt években nyomom követhettük, hogy az ilyen típusú játékok iránti kéréslet milyen hatalmas mértékben nőtt. Szerencsére a kladók ügyesen reagáltak le a kialakult helyzetet, egymás után jelennek meg a jobbnál jobb alkotások. Vannak, akik a brutaltás nyers bemutatására helyezik a hangsúlyt (Manhunt), míg mások a belső, pszichés folelemeltésre építenek – sikorrel (Silent Hill sorozat). A Suffering készítői nagy fába vágják a fejszójüket: megpróbálják egyszerre mindkettőt.**

**Rács mögött.** A bevezetőben láthatjuk, ahogy a későbbi főszereplő, Torque birtokba veszi vadonatúj celláját. Az örök és a rabtársak beszélgetéséből kiderül az is, hogy megint egy anthós borbébe kell bűjnünk, aki egy másik börtönben igen határozottan lerendezett néhány elítéltet, de most nem emiatt új; állítólag meggyilkolta a feleségét és a kisgyermekét.

Szinte még be sem csukódik az ajtó, amikor rengés rázza meg az épületet. Furcsa, rendkívül torz lények (lábszáruk és alkarjuk helyén hosszú pengéket viselnek) jelennek meg és válogatott módszerekkel kivégezik a környező cellák lakóit. Hamar kiderül, hogy az örök sem jártak jobban. Egy regénesnek köszönhetően hősünk cellájának aajtja kiárul, innen vehetjük át az irányítást. A börtönben teljes a káosz, bármerre megyünk, különlegesen durva jelentek tárulnak a



szemünk elé: félbetépett emberek vonaglanak, levágott fejek gurulnak. Gyakran kapunk néhány másodperces átvezető videókat, amelyeknek az a céljuk, hogy bemutatassanak egy-egy kivégzést és érzékeltessék kilátástalan helyzetünket. Míg más játékok beérik azzal, hogy fröcsköl a vér és torz ellenfelek ellen kell felvinnünk a harcot, addig a Suffering nem kíméletes hozzánk, a jelenetek filmszerűek, a rendezés tökéletes, kizárólag erős idegzetű felnőtteknek ajánlott.

**Nyers erő és finika.** Hamar szembe fogjuk találni magunkat az első legyőzendő ellenféllel. Ekkor még csak az egyik halottból kitépett pengére támaszkodhatunk, de jó akciójátékhoz méltóan rövid időn belül több fegyvert fogunk cipelni magunkkal, mint amennyit egy átlagember élete során összesen lát. Az egyszerűbb pisztolytól kezdve a géppuskán át egészen a lángszóráig mindent kipróbálhatunk, de ha



kedvünk társja, akár dinamit is hozzácsapdoshatunk az ellenfeleinkhez. Ha még így is úgy gondoljuk, hogy mindez kevés, akkor rövid időre átváltozhatunk egy nagydaráb izmos lényvé,

à la Hulk (kb. a kétszeresünkre nővünk és egy-két ütással leteríthetünk mindenkit), de ha elfelejtünk visszaváltozni, az könnyen az életünkbe kerülhet. Nem biztos, hogy szükség volt erre a játékban, hangulatilag nem igazán illik ide az

átváltozás, mindenesetre jól bemutatja, hogy Torque és a játékban szereplő szörnyzölöttek nem is különböznek annyira... Később persze Dr.

Kiljoy  
diagnózisából



### Belső- és külső nézetes irányítás.

A játék alapból a harmadik személyű, külső nézetes irányítást ajánlja fel, de a nézet gomb megnyomásával átválthatunk belső nézetre. Ritka az, hogy egy akciójáték irányítását mindkét módban megfelelően kidolgozzák, azonban a Suffering ebből a szempontból is kivételt képez. Az indulás után érdemes kipróbálni mindkettőt, és kiválasztani a nekünk megfelelőt. Külső nézetben nagyobb a belátott terület, FPS-módban kicsit pontosabban célozhatunk.

### ► NÉVJEGY

**kladó:** Midway  
**fejlesztő:** Surreal Software  
**megjelenés:** 2004. március  
**web:** [www.thesuffering.midway.com](http://www.thesuffering.midway.com)

**az elkövetők:** A washingtoni székhelyű Surreal Software a Drakannal robbant be néhány évvel ezelőtt a közudatba, ami valjuk meg, nyitójátéknak eléggé rendben volt. A Suffering készítése mellett több Gyűrűk Ura-licenccs projektjük futott (a Fellowship of the Ring nagy csalódást okozott, a készülő The Reason of Isengard fejlesztését pedig ledőlította a kladó). Nem tudni jó előjelek...

## A sziget története.

A Maryland partjai mellett elhelyezkedő Carnate szigeten elsőként a 17. században telepedtek le farmerek. Életük nem volt könnyű, évtizedeken keresztül rejtélyes halálesetek tizedelték a lakosságot. Egy évszázaddal később egy gazdag család megvásárolta az egész szigetet és egy hatalmas házat építtetett magának. Máiig tisztázatlan események miatt a familia néhány év múlva fejezsvette menekült maga mögött hagyva mindent. A házat néhány évvel később az állam elmeógyógyintézeté alakította. Az 1920-as években egy Kiljoy névre hallgató, sokak szerint örült orvos végzett az intézetben emberkísérleteket, míg be nem zárták azt. Az amerikai katonaság német hadifoglyokat őrzött itt a második világ-háborúban, majd a harcok végétől az épületeket átalakítva létrehozták az Abbott nevű börtönt, amely a médiában hamar reflektórfénybe került. Az Egyesült Államok büntetés-végrehajtó intézetei közül itt a legnagyobb a gyilkosságok és lázadások száma, itt vet véget az életének onkezével a legtöbb rab és a kivégzésre ideszállítottak száma is rendkívül magas. Ugyan ma már csak injekcióval végzik ki az elítélteket, a gázkamrák és a villamoszékék még mindig működőképesek...



bénázik a képzeltbeli operatőr, hiszen úgy állítjuk be, ahogy akarjuk, és az FPS-ekben megszokott módon a célikeresztet fixen az ellenfelet tartva nagyon szépen „körbetáncolhatjuk” és kilöhetjük azt mielőtt megmozdulna. A cellából kilépve hosszú utazás veszi kezdetét, amely során az egész szigetet be fogjuk járni. A bejárható terep nagy, de eltévedni nem fogunk, szinte végig lineárisan haladunk előre.

A korábban meglátogatott helyekre nem tudunk visszamenni és a továbbjutás is általában csak egy irányban lehetséges. A térkép használata segíthet, ha mégis eltévednénk egy épületben. Sajnos a bejárt és az ismeretlen szobák nincsenek külön jelölve, valamint a



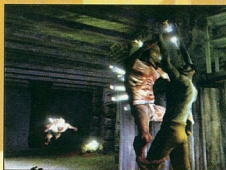
zárt ajtó is kaphattak volna valamilyen színt – sok apró, de bosszantó hiányosság. A hangsúly elsősorban az akción van, feladványokkal és kaland-elemekkel viszonylag ritkán fogunk találkozni. Ha mégis, akkor érdemes jól körülnézni, hátha egy mozgatható tárgy megoldja a gondjainkat. Például sokan elakadhatnak a játék elején abban a szobában, ahol a kijáratot tűz zárja el és a magasból ömlő vizusgár a lefolyóban tűnik el, mindaddig, amíg egy szekrényt rá nem húzzuk a nyílásra, így felfuazzsztván a vizet.

**Bajlós árnyak.** A játék során egyre többet tudunk meg a sziget történetéről, ezzel párhuzamosan saját múltunkat is megismerhetjük. A lehető legváratlanabb pillanatokban hallucinálunk, például egy csörgő telefont felvéve halott kedves szól hozzánk, a gázkamrában végignézhetünk egy korábbi kivégzést, de az is megesis, hogy egy ajtón belépve falal találjuk magunkat szemköt, emberek vesznek körül, ám kisvártatva kiderül, hogy az ajtó valójában nincs is ott. A szívbját

hozza rám az a jelenet, ahol egy képernyőt megvizsgálva saját magamat láttam hátulról, ahogy egy szörny közelről felelem. Természetesen azonnal hátrafordultam, de senki nem volt ott... Ezeknek a néhány másodperces (sőt, gyakran csak egy-két pillanatilag tartó) képzeldéseknak több szerepük van: egyrészt folyamatosan fenntartják a játékos feszültségét, másrészt legfőbbjük sokkolo hatást vált ki, végül pedig segítségükkel néha közelebb jutunk a rejtélyek megfejtéséhez, amelyekből egyébként van elég. Rendet kell tenni a saját fejkben is és meg kell tudnunk, hogy mi történik legényesen elkészített feljegyzést az adott helyszín történetével. És mivel minden mindennel összefügg, ezeket olvasgatva egyre jobban összeáll a kép.

**Igényesség felsőfokon.** A játék saját engine-ével készült bevezető láttán még egy kicsit faryalod az ember a szögletes grafikai elhözve és felkészül a legrosszabbra. A karakterek modeljei kicsit poligon-szegények, mégis abban a percben megváltozik a véleményünk, ahogy az irányítást megkapjuk. Szép grafika ugyanis nem csak annak a játéknak lehet, ahol nagy részletességgel kidolgozott figurák mozognak előttünk, esetleg a textúrák rendkívül élesek. Nyilván nem árt, ha ezek a dolgok megvannak, de ráneze a Sufferingre láthatjuk, hogy az összkép mennyivel fontosabb. A





nagyszerűen megvalósított fény-árvány hatások, a bevillanó visszaemlékezések és hallucinációk, a tökéletesen megrendezett átvezető jelenetek, a változatos helyszínek az elsőre kissé kopottasnak tűnő grafikát rendkívül hangulatosá varázsolják, mindezt természetesen szaggatásmentesen, hiszen anélkül nem is érne semmit az egész. A hatás azonban csak akkor lehet az igazi, ha nem csak vizuálisan, de akusztikusan is elkényeztetnek minket. Érdekes megoldást választottak a fejlesztők, ugyanis a szigorú értelemben vett zene hiányzik a játékból, helyette állandó zörejek, azonosíthatatlan forrásból érkező hangok és monoton zúgás

hallható. Elsőre szokatlannak tűnik, mindazonáltal tökéletesessé teszi a hangulatot.

A rendkívül igényes kidolgozottság szinte állandóan képes meglepetéseket okozni,

egyszerűen mindenre gondoltak a készítőik.

Szemléletesképpen – a lehetőleg két hang szóval teljes felsorolás helyett – említének néhány konkrét példát.

Az első életben maradt börtönörhöz odalépve egyszerre két hang szólal meg Torque fejében, az egyik a sötétebb énjé, és az öt azonnali megölését követeli, míg a másik a felesége hangja, aki arra kéri, hogy könyörüljünk meg rajta. A döntés a kezünkben van, és befolyásolja a



**A különböző befejezések.** Anélkül, hogy bármi konkrét elárulnánk a befejezésekről (ezt tapasztalja kis mindenki) csak irányvonalakat adunk, hogy mire kell figyelni. A játék során többször fogunk találkozni békésen (ha nem is mindig barátian) viselkedő sorsársakkal, akik hosszabb-rövidebb ideig csatlakoznak hozzánk. Persze csak ha megengedjük, és nem öljük meg őket... Miután csatlakozik hozzánk valaki, hamarosan számíthatunk a szörnyek tömeges támadására. A befejezés szempontjából nem mindegy, hogy a betámadások végére egyedül vagy ketten maradjunk-e talpon (nyugalom, így vagy úgy, de mindenképpen egyedül leszünk idővel, nem kell végig utánfutóni). Ha végignyitjuk a játékot, kapunk egy plusz fejezetet a közelmúltból, már csak emiatt is érdemes küzdeni.

végfejletet is (három különböző befejezése van a játéknak). Az egykori feleség hangját ugyanis is sokszor fogjuk hallani, ugyanis bizonyos cselekedeteinkhez kommentárt fűz. Egy szenvedő, félig már halott embert lelőve megdicsérik minket, míg a sokkolt kapcsolatgátasok megkérdezik, hogy elvezük-e a rákötött ember kintzását. Sztintén meglehetően volt, amikor az elmeegőyintézetben egy részeg, orosz származású örbé botlunk, aki folyamatosan beszél hozzánk tört angolságával. Mivel ezen a részen rövid időre kicsit elakadtam, így gyakran jártam be hozzá hallgatni a marhaságait. A meglepetés akkor jött, amikor egymás után már a sokadik – eddig nem hallott – gondolatát osztotta meg velem ismétlések nélkül. Végül leálltam előtte és vártam, hogy mikor kezd előről a szöveget. Ehhez hosszú percek kellettek...

Ezek csak kiragadott példák, de megdicsérhetünk szinte mindent külön-külön is: a fejezések rendkívül igényes rendezettségét, a szinkronszínészek tökéletes előadás módját, a nagyon jó irányítást. Negatívumként megemlíthető, hogy a sok harc idővel monotonná válik, de az új ellenfelek és fegyverek elviselhetővé teszik ezt a fajta egyhangúságot. Az elején nagyon magasra helyezték a mércét a hangulatot illetően, és ezt sajnos nem sikerült minden helyszínen tartani. A külső pályák unalmasabbak, ráadásul ezeken a részekben kevés a sokkolt jelenet, leginkább csak szaladunk előre és lövünk. Két részre osztják így a játék, a rendkívül érdekeljes kezdés után kicsit leül a történet.

**Az utolsó mondatok.** Nagyon kíváncsian várom, hogy mennyire lesz népszerű a Suffering, ugyanis a sok dicséző szó ellenére egyáltalán nem biztos, hogy a készítőik elképzeléséi

találkoznak a vásárlói elvárásaival. Hiába a többnyire igényes kidolgozottság, a Siren és a Silent Hill 4 között kiadni így ilyen játékot több mint felelőtlenesség, marketingesek fejéi hullhatnak emiatt a porba. Mi játékosok mindenképpen győztesen kerülnék ki ebből, hiszen több jó termék közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt. Soha ne legyen rosszabb dolgunk. **Vega**

## Értékelés

**Grafika (7/10)** A kisebb grafikai hiányosságokat rendkívül jól ellensúlyozták a változatos és hangulatos helyszínek.

**Zene (9/10)** Sok zenét nem fogunk hallani, de a monoton alaphangok, az állandó zörejek, a sikoltások, a hangeffektusok és legfőképpen a világbanról szinkron feltevések ezt.

**Szavathesség (7/10)** A tíz órás játékos állagosságon mondható ebben a stílusban, de a négy nehézségi fok és a három különböző befejezés érdemessé teszi az újrakezdést.

**Játékmenet (9/10)** A történet magával ragadó, az irányítás nagyon jól kidolgozott, nagyon könnyű belezokolni, de szinte lehetetlen letenni a kontrollert.

- ▶ Szinte minden apróságra figyeltek a készítőik.
- ▶ A kisváltó ötletet magy részét a játék hangja erősítette.

**88%**

Játékosok száma: 1

Jóbb mint: Ghost Hunter  
Rosszabb mint: Silent Hill 3



## Rendeld meg Magyarország egyetlen PlayStation 2 magazinját!

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

### PS GURU tesztelőfizetés 30%-os árengedménnyel!

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

### PS GURU előfizetés egy évre 20%-os árengedménnyel!

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

### Postázási cím:

megrendelő neve: .....

cím: .....

postázási cím: .....

e-mail cím: ..... telefon: .....

születési dátum: ..... foglalkozás: .....

fizetés módja:  csekk (a kiadó biztosítja)  átutalás

# THE ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS IX.

## rengeteg királyság

PlayStation 2-n – és egyáltalán: konzolokon – igen ritka a stratégiai játék. Jószorvel a Koei az egyetlen cég, amelyik lát ebben fantáziát. A Romance of the Three Kingdoms-széria már 16 éve létezik, fejlődik és válik egyre népszerűbbé. A nyolcadik rész megjelenése óta mindössze fél év telt el, így főként arra voltunk kíváncsiak, hogy történetek-e lényeges változások, vagy ugyanazt a programot akarják legyömöszölni a torkunkon.

### Egyszerűség mindenek felett.

A játék elindítása után mindenkinek, még az előző részek ismerőinek is érdemes végigjátszania a tanító-küldetéseket, mégpedig azért, mert sanda gyanúnk nem igazolódott be, és a RTK9 jelentősen eltér az elődeitől. (No meg azért is, mert két oldalon nem adhatunk kimerítő beszámolókat a játék működéséről, ezekben a küldetéseken viszont megtanulhatunk mindent, a seregek felállításától kezdve a városok megerősítéséig.) Valószínűleg a fejesek, a Koei üzlettel foglalkozó emberei döntöttek úgy, hogy a játék eddigi részei túlzottan bonyolultak voltak. Ukázbán adhatták ki, hogy a következő résznek egyszerűbbnek, könnyebben befogadhatóknak kell lennie. Ezért aztán ez számít az új rész legfőbb változásának. Rengeteg dologban egyszerűbb megoldásokhoz folyamodtak, opció-hegyeket írtottak



ki, ami szerintem ez nem volt egy jó ötlet. Anyit – szerencsére – nem változtattak, hogy öt perc alatt elsajáthassunk mindent, mint egy akciójátékban, de azért a fiatalabbak, a kevés idővel rendelkezők és a szimpla programokat kedvelők így sem fogják milliószámra megvásárolni. A régi rajongók viszont minden bizonnyal megsírtják az elveszített lehetőségeket, és lehet, hogy sokuk inkább marad a nyolcadik résznél. A kiindulási helyzet már önmagában sokkal kevesebb választási lehetőséget kínál, mint az eddigiek, nincs lehetőség a ranglétra aljáról indulni, azonnal családfejeként kezdünk. Célnk mindössze egy lesz, mégpedig az, hogy egyesítsük egész Kínát a zászlónk alatt (a program a Handinsztia bukása utáni polgárháborús viszályok közepette játszódik). Ezt leginkább háborús hódítás útján valósíthatjuk meg, a politikai eszközök tárházát alaposan megnyírbáták. Nem lehet más családokba



beházasodni, nem lehet vértésvéreket "szerezni", ha kell egy város, azt ostrommal kell megszerzennünk.

**Pörgösebb évek.** Kicsit felgyorsult a játék ritmusa, ezúttal évente 36 forduló áll rendelkezésünkre, havonta három. Minden forduló két fázisból áll, az elsős minden városban kiadjuk a megfelelő parancsokat, ellátjuk instrukciókkal tisztjeinket, majd hátradőlünk, és nézzük, hogy a második fázisban miként hajjták ezeket végre. A seregek mozognak, a tiszték utazgatnak, mi meg mindent látunk; végre nem csak feiratokból értesülünk az adott időszak történéseiről. Így könnyen észrevesszük az ellenünk gyülekező seregeket, de akár a birodalom másik szélén folyó háborúkat is. Ebben a megreformált térkép is a segítségünkre lesz, ez egész Kínát mutatja, nagy négyzetekkel a városokat, és kis pöttyökkel a seregeket jelöli.

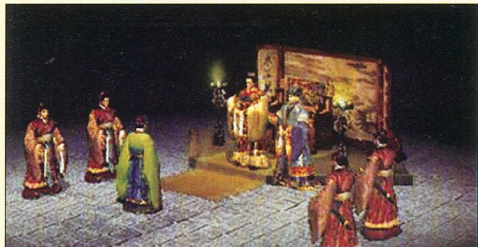


Ez utóbbi ugyan nem tűnik fel első látásra, de ha jobban belelássunk a játékba, akkor hamarosan nélkülözhetetlenné válik. Ezzel ugyanis a háborúink sokkal megtervezhetőbbé válnak, látjuk az ellenfél csapatösszevonásait, az őrizetlenül hagyott városait és ezeket mind a magunk javára fordíthatjuk. Más újdonságok is segítenek minket a harcok megvívásában. Ott vannak például a speciális képességek (a program taktikának hívja ezeket), amelyek központi karakterünk megalkotásánál válogathatunk össze. Ezek a Dynasty Tactics 2-ből származnak, az ottani karakterek

### ▶ RÉVÉSSÉG

**kialdó:** Koei  
**fejlesztő:** Koei  
**megjelenés:** 2004. február  
**web:** www.koei.com

**az elkövetők:** Az 1978-ban alakított Koei eleinte főleg PC-re fejlesztett, de az utóbbi időkben szinte kizárólag PS2-re adja ki a középkori Keleten játszódó játékeit. A RotTK-sorozat még 1988-ban indult, és a nyegedik résztől kezdve próbálhattuk ki őket Sony-konzolon. Az utóbbi időben felgyorsult a ritmus, a nyolcadik rész megjelenése óta csak hat hónap telt el.



képességeit emelték át a RTK9-be is. Lehetőségünk van rágyúrni a katonaság egyes részeire (például az ljaszokra vagy a tengerészetre), de extrább dolgokat is összeszedhetünk (például varázslatok vagy az elefántos rohamok egyszerű képességét). Miután harcba bocsátkoztunk az ellenféllel, lehetőségünk van katonáink formációkba sorolására. Rengeteg védekező és támadó alakzat közül választhatjuk ki az éppen aktuális helyzethez illőt. Szintén a háborúban segít minket, hogy különböző épületeket húzhatunk fel a terepen. Az egyszerűbb falaktól a kisebb őrszotkon át a hatalmas erődökig itt

is számtalan variáció közül válogathatunk. Én úgy találtam, hogy az olcsó és hamar elkészülő falak

**„A Romance-sorozat kilencedik része remek szórakozás – feltéve, ha nem próbáltuk ki a nyolcadikat“**

rendkívül hasznosak, főként a játék elején. Ne egy körgyűrűt húzzunk fel városaink köré,

hanem alakítsunk ki egy labirintust, amelyben az esetleges ellenfélnek hosszú hónapokig tart majd átkeverednie. Ez alatt egyrészt ők rengeteg élelmet elhasználnak, másrészt pedig mi is fel tudunk készülni, ha kell, akkor seregünket megerősítve, vagy erőinket átcsoportosítva.

**Technikai KO.** A RTK9 grafikáját elnézve nem nagyon tűnik fel, hogy ez a játék ugyanarra a gépre készült, mint mondjuk a Dynasty Warriors. Kétdimenziós, rajzolt háttereken zajlik minden, ami alaplóbi még nem is lenne baj. Azonban a grafikusok nem erőltették meg magukat, így ez rendkívül gyengén néz ki. A legvaróbb talán az, hogy animációk szinte nincsenek, nem repülnek madarak az erdő fölé, nem csorogál szépen (szép!) a patak, és harc közben az egységek is egészen elképesztő módon három-négy fázisban animálódnak. Nem igazán értem ezt a megoldást, szerintem például nem lenne rossz, ha a Kessen-szeria motorját alkalmaznák erre a célra. Így a stratégia mehetne a

kétdimenziós térképen, a csatákat pedig 3D-ben követhetnénk szemmel. Igaz, ez talán több munkával járna, de még is lenne az eredménye. Már csak azért is jogos a morgás szerintem, mert ez a rész csúnyább, mint az előző, nincsenek átvezető animációk, a karakterek sokkal rondábban vannak megrajzolva. Nem is értem, hogy mi történhetett... Szerencsére az átalakított menürendszer – talán azért, mert nincs annyi lehetőségünk – sokkal inkább kézreál, mint az előző részekben kipróbált megoldások. Alig pár gombnyomással mindent el tudunk intézni.

A zenék nagyszerűek, és amellet, hogy korhűek – legalábbis számomra úgy tűnt –, legfontosabb vonásuk, hogy hosszú órák után sem lesznek unalmasak. Ez pedig egy ilyen játéknál különösen fontos! Persze semmi nem lehet tökéletes, a hanghatások borzasztó primitívek lettek, kis túlzással ugyanezeket hallhattunk az első részben is.

Amúgy vannak jó ötletek a programban, nekem legjobban az tetszett, hogy felismeri a Dynasty Warriors 4, illetve Dynasty Tactics 2 elmentett állásokat, és az ottani eredményeink alapján új karakterekkel gazdagodhatunk. Kis családós a RTK9, a játékmenet egyszerűsödését meg meg tudtuk volna érezni, köszönhetően az új ötleteknek, ám azt már nehezebben, hogy az alkotók technikai szempontból nem gondolták fontosnak, hogy lépést tartsanak a világgal. Remélhetőleg a következő rész már gyökeres változásokat hoz ilyen téren is, addig meg valahogy elszűnik a kilencedik epizóddal... **Grath**

**ÉRTÉKELÉS**

**Grafika (4/10)** Alapjában véve nem lenne baj az egyszerű grafika, de ez csúnyább, mint a tavalyi rész, animációkról pedig alig beszélhetünk.

**Zene (7/10)** A zenék igen jók, minden helyzetre, pályára más dallamokat írtak. A legfőbb baj az, hogy a hangok mintha 1988-ból származnának.

**Szavatosság (9/10)** A lassú játékmenet miatt már egy pálya is addig tart, mint más játékok egésze. Azért nem tíz pont, mert az előző rész hosszabb volt.

**Játékmenet (7/10)** Sokat egyszerűsödött, ami az új játékosoknak jó, a rajongóknak viszont idegesítő; több apró javítást is kaptunk.

➕ A harc sokkal jobban működik

➖ Rondább, mint az előző rész

**80%**

Játékosok száma: 1

**Jobb mint: Kessen 2 Rosszabb mint: Romance of the Three Kingdoms VIII**



# MX UNLEASHED.

## életünk a motorozás

A THQ már régóta próbálkozik a nagy áttöréssel a krosszmotoros játékok terén, az MX Unleashed már a harmadik a sorban. Az eddigiök (MX 2002, MX Superfly) nem sikerültek túl jól, főként a fizika gyengeségei miatt finto-rogtak a játékosok. Most azonban a jó múlttal rendelkező Rainbow-t bízták meg a program elkészítésével és ők nem is vallottak kudarcot.

**Megélhetősi motoros.** Az MX Unleashed lelke a karrier-mód, ahol egy fiatal, hírnévre és csillogásra vágyó srácot alakíthatunk. Három különféle versenytípusban indulhatunk, ám a játék egyesítve tartja nyilván a teljesítményünket.

Szerencsére nem kell minden versenyágban remekelnünk a megfelelő ütemű előrehaladáshoz, ha a trükközéssel gondjaink vannak,

### ► NÉVJEGY

**Kiadó:** THQ  
**fejlesztő:** Rainbow Studios  
**megjelenés:** 2004. február  
**web:** www.thq.com

**az elkövetők:** Az anzonai Rainbow Studios főként versenytételeket gyárt, a Splashdown-sorozat, illetve a két ATV Offroad Fury számítanak fő alkotásainak. A Star Wars Racer Revenge-ot leszámítva az összes játékuk a jó kategóriába sorolható, nem véletlen, hogy sok kiadó szeret velük dolgozni, legalábbis ez volt a helyzet, amíg a THQ meg nem vásárolta őket.

akkor sincs baj, mert ha szuperkrosszban mindenkit lealázunk, úgy is megnyílnak előttünk a pályák és a kihívások.

A versenytípusok közül kettő nem különbözik túlságosan, mindössze a helyszínek térnek el. A szuperkrossz az arénákban zajló futamokat jelenti, ahol minden kanyar derékszögű, és mindenütt látszik a pályakészítők azon szándéka, hogy megcsúszassanak mirinket. Ezeknek a versenyeknek a hangulata nagyszerű lett, a hangokat

ugyanis – szerintem – valódi versenyeken vették fel. A közönség ugyan nem sikerült túl látványosra, de annyira kell koncentrálnunk, hogy erre nem nagyon tudunk figyelni. A második játékos a „Nationals” névre hallgat (elnézés, nem vagyok benne ennek a sportnak a szakszóvegében), és lényegében arról van szó, hogy ezek a természetben, a szabadban zajlanak. Természetesen a pályákat itt is szadisták építették fel, de a némi lényesebb utak, illetve a nagyobb ívű kanyarok azért könnyítenek kicsit a helyzetünkön. A harmadik kihívás Freestyle névre hallgat, itt különböző Telestake-ok kell teljesíteniük. A leggyeszzerűbbek azok, ahol egy meghatározott pontszámot kell felülmúlni. Ennél kicsit bonyolultabbak a „Hit” illetve „Hit” névre hallgatok. Ezek lényegében



# MTX MOTOTRAX.

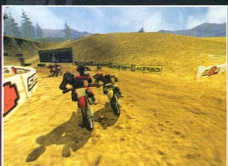
## dagonya a sárban

Néhány évvel ezelőtt úgy nézett ki, hogy az extrém sportok alapján készülő játékok minden másnál népszerűbbek lesznek. Ez persze főleg Tony Hawk-nak köszönhető, aki az Activision aranytojást tojó – deszkás – tyúkjává vált. Aztán ahogy a különféle rossz minőségű klónok egymás után okoztak csalódást a stílus rajongóinak, úgy fordultak el egyre többen azektól a játékoktól. Most megint visszaállt minden a rendes kerékvágásba, az Activision az egyetlen, aki ilyesmivel foglalkozik.

### Tony Hawk motoron.

Természetesen nekik is főleg a deszkás programjuk jön be (meg nekünk is), de hébe-hóba – egyre ritkábban – megpróbálkoznak valami mással is. A snowboardos Shaun Palmer nagyon gáz volt, a BMX-es Mat Hoffman közepes, a szörfös Kelly Slater pedig zseniális. Hosszú szünet után pedig most itt van a motokrossz, amit egykor még Travis Pastrana neve fémjelzett. A Mototrax is rendelkezik egy központi karrier-móddal, ám ez közel sem olyan jól összerakott alkotás, mint amit az MX Unleashed-ben láthattunk. Ugyan a körítés itt kicsit profibb (különböző szponzorokhoz szerződhetünk,

emlilben kapunk kihívást a sportág nagyjaitól), viszont az, hogy mindössze 16 pálya van a játékban, viszonylag rövid időn belül unalmassá teszi. Csak összehasonlításképpen: az MX Unleashedben összesen 46 pálya kapott helyet. Kihívások, feladatok tekintetében túl nagy különbségekre nem kell számítani, elvégre a sportág ugyanaz. Itt is vannak arénavidalok, illetve szabadban játszott motokrossz futamok. Különbségekre csak azért



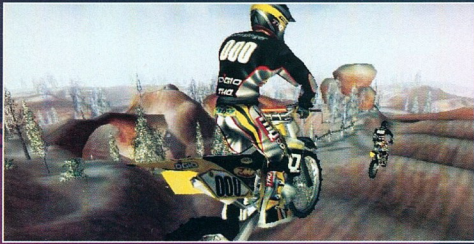
lehet számítani, mert a Mototrax fizikája kicsit játékerősebb, kicsit lazább, mint az ilyen téren tényleg maximálisat nyújtó MXU-ban. Itt

### ► NÉVJEGY

**Kiadó:** Activision  
**fejlesztő:** Left Field  
**megjelenés:** 2004. március  
**web:** www.mtxmototrax.com

**az elkövetők:** A Left Field sokáig a Nintendo egyik legfontosabb fejlesztőcsoportjának számított, ők készítették a cég olyan nagy sikert aratót játékeit, mint az Exotobike 64 vagy az NBA Courtside. Pár éve azonban összevessztek a japán céggel, visszavásárolták a részvényeket és függetlenné váltak. Első nem-Nintendós játékuk a Mototrax bemutatkozásának nem rossz!





abból állnak, hogy a pályákon találhatunk zöld és vörös jelekkel díszített ugratókat, és nekünk a zöld helyről kell indítanunk az ugrást, és a vörösön kell landolnunk. A két eltérő verzió között annyi a különbség, hogy az előbbieknél egyedül vagyunk a pályán, és egy körünk van az összes ugrás hibátlan teljesítésére, míg az utóbbinál ellenfeleink is vannak, és annyi időnk – körünk – amennyit csak akarunk. A legmókásabb – és legtrükkösebb – Freestyle feladatok azonban a Machine Race névre hallgatnak. Ezekon valamilyen járművet kell leelőznünk, és ha ez

sikerül, attól kezdve azt is vezethetjük (sajnos csak üres pályán). Kétfedeles repülő, helikopter és egy monster truck (az óriási kerékű terepjáró) is vár ránk.

**Felkötés.** A Rainbow nem csak jól felépített, mindenki számára teljesíthető karrier-módot alkotott meg, hanem talán minden idők legjobb krosszmotor-fizikáját is. A motorokat rendkívül realisztikusnak (vagy legalábbis annak tűnően – még sosem ültem ilyen bestián) irányíthatjuk, egyedül a trükkök között van néhány valóságtól elrugaszkodott

darab. A trükköket egyébként három gomb, valamint a D-pad segítségével hozhatjuk elő, a pontokat pedig a **billen**ben válthatjuk be erősebb motorokra, vagy eddig lezárt pályákra. A grafika semmi különöseget nem nyújt, talán a látótávolság az egyedüli ami említést érdemel, az egész pályát



## Értékelés

**Grafika (7/10)** A nagy látótávolság és a realisztikus zuhanó-szenvedő motorosoktól kívül semmi extrát nem nyújt.

**Zene (6/10)** Különféle női metal-zenekekre dalait hallgathatjuk, ám sajnos nem a legjobbakkal közül. Legalább a motormozgok jók.

**Szavatosság (8/10)** Szórakoztató és kellően hosszú a karrier-mód, és ha ezt betölteztük, akkor még ott vannak az osztott képmélység csatlák.

**Játékmenet (9/10)** A nagyszerű, realisztikus fizika hatalmas pluszt ad a játéknak, amit csak fokoznak az újszerű feladatok.

☑ Változatos karrier-mód

☐ Nincs pályaszervező

**84%**

Játékosok száma: 1-2

**Jobb mint:** MX Superfly

**Roszbabb mint:** Ez a király – a Mototrax-szal együtt

dologról. Egyszer például egy tolvajt kell elkapni, mégpedig úgy, hogy háromszor ütközünk vele, ami persze nem könnyű a dímbes-dombos terepen.

**Trükkös világ.** A trükk-rendszer meglehetősen gyenge lábakon áll, mégpedig azért, mert nem a Tony Hawk-játékok bevált, tökéletességig csiszolt megoldásait vették át. Itt minden trükk ér egy bizonyos pontot, illetve megnöveli eggyel a pontszerzőnket. Ha tíz egyszerű mozdulattal adunk elő, akár fél perces különbségekkel is, akkor a következő

belátni az ugratók tetejéről, szinte nincs is ködösítés. Mindent egybevetve nagyszerű játék az MX Unleashed. Néhány dologban kevesebbet nyújt, mint a MTX Mototrax, másban meg ez a nyerő. Bárcsak össze lehetne keverni a két játékot, annak a hibridnek tényleg nem lenne ellenfele! **Grath**



mozdulatunk már tízszer annyit fog hozni a konyhára. A trükköket mindössze egy módon lehet módosítani, ha „one-footed” vagy „one-handed” módon adjuk elő őket, tehát közben pörögni, vagy hosszabb ideig kitarítani őket nem lehet. Az MTX inkább azoknak való, akik nincsenek nagyon benne ebben a sportban, csak ki akarják próbálni. Rövidebb, ám akciódúsabb játékmenete az igazán profikat, a szimulátorra végzetek valószínűleg ki fogja borítani, nekik az MXU-t tudom ajánlani. Objektíven dönteni nem tudok a két program között, minden a játékos érdeklődési körétől és a lelkesedésétől függ. Egy dolgot azonban külön is kiemelnék: az egyszerűen, ám hatékonyan működő, Dirt Wux névre hallgató pályaszervező a játék egyik legjobb pontja, nem is értem, hogy miért csak ennél alap pályára futtota a fejlesztőknek... **Grath**

## Értékelés

**Grafika (8/10)** Folyamatosan 60 fps-sel pörög, ami főleg belső nézetben durva. A táj és a motorosok talán kicsit jobbak, mint az MX-ben.

**Zene (7/10)** Slipknot, Pennywise, Static X, Misfits, The Stooges, eklektikus lista, de mindenki zenéjais rajta.

**Szavatosság (6/10)** A túl kevés pálya itt alaposan behatárolja a lehetőségeket, igaz, ott van a pályákészítő, de az sem pótolja a profi alkotásokat

**Játékmenet (7/10)** A fizika kicsit arcade-esebb, a játékmenet kicsit pörgősebb, a multiplayer kicsit kidolgozottabb, mint riválisában

☑ A pályaszervező

☐ Alapból kevés pálya van

**84%**

Játékosok száma: 1-2

**Jobb mint:** MX Superfly **Roszbabb mint:** Ez a király – az Unleasheddel együtt



viszonylag nehéz elesni, és az ugratóknál segítő rugók használata is sokkal könnyebb, itt csak az R2-t kell lenyomni, ott meg az analóg karral kell motorosunk súlypontját váltogatni. Az igazi különbséget a Freestyle-mód jelenti, ez ugyanis teljesen eltér a két játékban. A Mototraxban két fajtája van, a FS Competition, illetve a FS Ride. Az előbbi apró pályákat jelent, amelyeken négy feladatot kell végrehajtani, mintha csak az első Tony Hawkban lennének. A cél a meghatározott pontszám elérése egy bizonyos trükk előadásával. Ennél sokkal szórakoztatóbb a FS Ride, ami viszont a Tony Hawk 4-et idézi, nyitott helyszíneken motorozhatunk, ahol rajtunk kívül van néhány néző és versenyző. Velük beszélve kaphatunk különféle feladatokat, amelyek rendkívül különbözőek lehetnek. Lehet szó (trükk)versenyről, különböző mozdulattal eléréséről, vagy valami egyedi, csak arra a pályára jellemző

# R-TYPE FINAL.

## a végső felvonás

**A 80-as évek végén 90-es évek elején renezászukat élő shoot'em opok az aktuális játéktalponok legkedveltebb darabjai voltak, de igazán nagy népszerűsége csak egy-egy, általában Japán készítésű játék tett szert. Az 1987-ben megjelent R-Type egyike volt a legjobbaknak, így nem csoda, hogy rövid idő alatt kultuszjátékká vált.**

Sorra születtek a klónok és mindenki az Irem munkáját próbálta lemásolni, ám egy-két kivételtől eltekintve senkinek sem sikerült lekopírozni a shoot'em opok eme gyöngyszemét. A 90-es évek közepétől aztán megváltozott a helyzet. Az arcade lövöldözős játékok lassan kimentek a divatból, és igazán jó shooterrel talán azóta sem találkoztunk. A várakozással teli éveknél azonban vége, ugyanis az alapjátékok készítő fejlesztőcsoport úgy döntött, hogy még egyszer, állításuk szerint sajnos utoljára, napjaink legnépszerűbb játékkonzolján újra csatasorbába állítják legendás űrhajójukat. Az R-Type Final megérkezett!

### Klasszikus játékok, változatlan játékmotívum.

Az R-Type a kétdimenziós, balról jobbra scrollozó lövöldözős játékok sorába tartozott, ahol a feladatunk mindössze a pályára beözönlő ellenségek űrhajók, idegen lények és a szintek végén felbukkanó főellenségek szétlövésében merült ki. Sajnos, vagy éppen szerencsére az R-Type Finalban e téren semmilyen meglepetés nem fog érni minket. A cél és a játékmotívum teljesen ugyanaz, az egyetlen fejlődést a játék képi világában tapasztalhatjuk, mely napjaink

elvárásaihoz mérten gyönyörű 3D-s megvalósítást kapott.

Az R-Type Final tehát mit sem változott ám ennek ellenére ugyanolyan lelkesedéssel űltem le a játék elé, mint 17 évvel ezelőtt és ugyanazt a frenetikus és utánozhatatlan érzést vártam el, mint hajdanán. Kíváncsi voltam, hogy a Final Fantasy X-2 és a Metal Gear Solid Substance korában megállíthatja-e a helyét egy sokak szerint egysíkú és végtelenül egyszerű játékmotívummal megáldott program. Alig félt óra játék után már éreztem, egy óra elteltével pedig már biztosan tudtam, hogy az R-Type-on nem fogott az idő vasfogja. Fantasztikus érzés volt a már megszokott űrhajóba pattanva (a klasszikus gépen kívül még 99, menettulajdonosaiban és fegyverezésiállásban különböző hajó áll rendelkezésünkre, amiket a játék során folyamatosan nyerünk el) felvenni a

kesztőt az ellenséggel, töviről hegyére megtanulni a pályákat, kitapasztni a főellenségek gyenge pontját és felfedezni az ellenfél golyózáporában azokat a réseket, amelyek idegőrlő órák és összetaposott kontrollerek után nagy nehezen végigcsúszva végre kijutottam a föld alatti járatokból.

Az R-Type végigtűzadásának kulcsa tehát a mérnöki pontossággal feltérképezett pályákban, hajóinkra felszerelhető fegyverekben (ezeket a küldetések során szétlőhető kapszulákból nyerhetjük el), és űrhajónk orrára illetve farára szerelhető gömbben rejlik. A sérthetetlen acélgömb a széria hagyományához hűen kilőhető (elszabadult állapotban is sebzi az ellenfeleket) és hajótűnk első illetve hátsó részére csatolva pajzsként funkcionálva védelmi eszközként is használható. Az R-Type-ban időnként felbukkanó kisebb és nagyobb főellenségek legyőzéséhez az esetek többségében fontos, sőt nélkülözhetetlen eszközként szolgál.

**Ez a harc lesz a végső?** Mint a fentiekből kiderült az R-Type Final játékmotívum magával ragadott. A skálázható nehézségi fokozatoknak köszönhetően minden korosztály számára kiváló szórakoztatást ígér, gyönyörű és effektgazdag grafika maximálisan teljesíti a játékosok 2004-es elvárásait. Hibát csak az átlagosnál gyengébb zenei aláfestésben, illetve a dinamikusnak semmiképpen sem nevezhető hanghatásokban találhatunk, éppen ezért megérdemljem az a készítő az ön kijelentését, miszerint a Final megjelenésével végérvényesen lezárul az R-Type korszak. Adott egy jó

játék, egy tehetséges, talán a shoot'em opokon kívül semmi máséhoz sem érő csapat és egy, a kategóriáján belül felülmúlhatatlan név, amely 17 évvel megszületése után újra bizonyított. Szóval nem lepdőnk meg, ha következő PS Guruk valamelyikében hírül adnánk, hogy az Irem feltámasztotta egyetlen ismert gyermekét és bejelentette a Resurrection! Sasa

## Értékelés

**Grafika (7/10)** Gyönyörű, effekt- és poligon-gazdag 3D-s világ, nagyszerűen kivitelezett űrhajókkal és főellenségekkel.

**Zene (5/10)** A játék leggyengébb eleme. Unalmas, a műfajhoz képest lagymatag zene közepek hangeffektusokkal.

**Szavaltóság (7/10)** Nehezebb szinten hetekig tart amíg végigviszúrk, ráadásul a szav megnyitható űrhajónak köszönhetően többször is újrajátszható.

**Játékmotívum (8/10)** A klasszikus játékmotívum, idegőrlő, de semmiképpen sem teljesíthetetlen pályák és ötletes főellenségek.

[+] A főellenségekkel vívott taktikus harcok. [-] Zene és hangok

# 83%

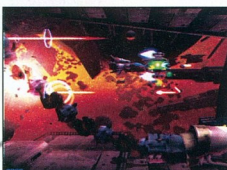
Játékosok száma: 1

**Jobb mint:** Silpheed: The Lost Planet  
**Rosozabb mint:** R-Type Delta (PS1)

### NÉVJEGY

**Kiadó:** Metro 3D  
**fejlesztés:** Irem  
**megjelenés:** 2004. március  
**web:** [www.irem.com.jp/official/rfinal](http://www.irem.com.jp/official/rfinal)

**az alkotókat:** Az Irem a számítógépes játékkészítő cégek egyik matuzsáleme. Játékaik főleg Japán piacra készültek, így legnagyobb sikereiket is ott érték el. A kiadó számára a világsikert az 1987-ben készült kultuszjáték az R-Type hozta meg amelyet azóta sem sikerült megismételniük.



# SCOOBY-DOO!

## MYSTERY MAYHEM.

### kísértethistória

**Meg kell vallanom, a Cartoon Network kínálatából a Scooby-Doo az egyetlen, amit nem bírok megnézni; utálok azt a hülye kuttyát, az idióta társait, meg azokat a borzalmas egyforma történeteket. Ezért aztán nem örültem annyira, amikor további jelentkezők hiányában rám maradt a legújabb játékváltozat tesztelése. Azt viszont már most leszögezném, hogy az alatt díszelő csúf értékelés nem ennek, hanem a program tényleges gyengeségének szól.**

**Kutya helyzet.** A Mystery Mayhem öt különálló, alig kapcsolódó fejezetből áll, mindegyik arról szól, hogy Scooby-Doo és bandája találnak valami szellemjárta épületet, és nekikállnak felderíteni azt. Nosokára megtalálják az első ekloplazmikus szörnyet, jól megjeddnek, és szerteszaladnak. Mi természetesen Scooby-t fogjuk irányítani, akit mindig elkísér Shaggy is (pont jó, mindig is ezt a gyérszalkálú figurát gyűlötem legjobban). A mi feladatunk lesz felkutatni az aktuális rosszfiút – mindig valami ideitlen maszkban rohangáló gonosztevőről van szó – és ehhez meg kell keresnünk néhány bizonyítékot. Az egész sztori a Végzet Könyve körül bonyolódik, amit rögvest az első szinten megkapunk. Ezzel gyerekjátékká válik a szellemek begyűjtése, egyfajta mobil Ghostbuster csapdáról van szó (és egyáltalán tökéletesen feleslegessé teszi a lopakodást, amellyel



elvileg a szellemek elől lehet elbújni – ám mi értelme lenne ennek, ha ki is tudjuk őket végezni?!). A történet borzalmasan gyenge, más szavakkal: teljesen a tévésorozat szintjén van – se nem rosszabb, se nem jobb. Ezt talán lehetne pozitívmunként is értékelni, de szerintem egy öt óráig tartó játékhöz lehetett volna sokkal jobb történetet is kitalálni, mint ami egy húsz perces tartó rajzfilmre támaszt alá.

**Egyszerű örömök.** Nem csak a történet van alacsony színvonalon, de a játékmenet sem kiemelkedő. Az például elég durva, hogy a játék során szinte kizárólag az X gombot kell használnunk. Ugrani nem lehet, csak az előre meghatározott helyeken. A

létramaszáshoz is ez a gomb kell, meg a

kapcsolók meguberálásához is. Elvileg lehetséges van a két karakter – Scooby és Shaggy – közti váltogatásra is, de mivel nagyjából ugyanazt tudják mindketten (azzal az eltéréssel, hogy a kutya képes szűk helyekre is bebújni), ennek nincs sok értelme. Érdekes a sérülési rendszer is, ugyanis a rázós helyzetekben nem életerénk csökken (ilyen nincs is), hanem a higgadságunk. Ha ez nullára csökken, akkor a karakter bepánikol: elveszítjük felette az irányítást, és néhány másodpercig ide-oda fog rohangálni. Ha eközben megint éri valami stressz, akkor kipurcan (vajon ezzel akarták szimulálni a szívromahot), és kezdehetjük előlről az adott pályát. A föllennefeleket, vagyis a maszkos figurákat sosem kell megölni, hanem a körülotük szállodgáló szellemeket kell beszipantani a Végzet Könyvével. Mindössze egyetlen boss van, aki éltér ettől a formulától, előle menekülünk kell – öt álló sérül, hogy ilheg, miközben kerget minket.

Grafikailag a program meglepően jó, sokkal gyengébbre számítottam. Persze nem egy Ratchet & Clank, de a feladatnak – hogy egy főleg gyerekeknek készülő játékot kiszolgáljon – pontosan megfelel. Az mondjuk nagyon gáz, amikor a közeli képeken a különböző poligonilisztvási problémák teljesen nyilvánvalóan feltűrnak.

A zenék az eredeti dallamok remixelt változatai, a hangokat pedig az eredeti színészek adják. A Mystery Mayhem egy nagyon könnyű, nagyon egyszerű, gyerekeknek készült játék – aki valami komolyabbra vágyik, az semmiképpen ne itt keresse azt... **Grath**

## ÉRTÉKELÉS

**Grafika (6/10)** Hasonlít a rajzfilmre, de ha jobban megnézzük, ezek a karakterek inkább az eredeti figurák paródiái

**Zene (6/10)** Az eredeti szereplők hangja és az eredeti zene árad a fulánkba, éppen azért borzalmasan idegesítő minden

**Szavatosság (4/10)** Az egész játék leküzdése nincs öt óra, ami még egy gyerekprogramnál is borzalmasan kevés

**Játékmenet (5/10)** Semmi, de semmi eredeti nincs benne, jószérvel elég egyetlen gombot használni a végigjátszás során

► A fiatal rajongóknak be fog jönni  
► Túlzottan egyszerű

**56%**

Játékosok száma: 1

**Jobb mint:** Bionicle: The Game  
**Roszsabb mint:** Scooby-Doo! Night of 100 Frights

### NEVEZŐD

**kiaadó:** THQ  
**fejlesztő:** A2M  
**megjelenés:** 2004. március  
**web:** www.thq.com

**az elkövetők:** Az A2M – azaz Artificial Mind and Movement – a PlayStation3 Jersey Devillet robbant be a közudatba, egy platformjátékkal, amelyet úgy behirdették, és végül olyan pocsk lett, hogy az A2M sokáig munka nélkül maradt. Mostanában ők készítettek a Grinchet, és a Scooby-Doo!-játékokat – nem a legjobb portfólió, az biztos.



# PITFALL HARRY: THE LOST EXPEDITION.

**A lassan nagypapakor felé közeledő olvasók talán még emlékezhetnek az első Pitfall játékra. A program még 1982(!) tavaszán jelent meg a mára már régiségkereskedők polcairól is régés-rég számított Atari 2600-as masinára, és mértékadó játéktörténészek szerint gyakorlatilag ez tekinthető az első platformjátéknak, Sonic és Mario nagypapjának. A programban oldalra scrollozó pályák sorozatán kellett átverekednünk magunkat megfelelő ütemben nyomkodva az ugrás és támadás gombokat, és akkoriban természetesen mindenkit teljesen lenyűgözött ez a fantasztikusan új játékmenet.**

A lassan nagypapakor felé közeledő olvasók talán még emlékezhetnek az első Pitfall játékra. A program még 1982(!) tavaszán jelent meg a mára már régiségkereskedők polcairól is régés-rég számított Atari 2600-as masinára, és mértékadó játéktörténészek szerint gyakorlatilag ez tekinthető az első platformjátéknak, Sonic és Mario nagypapjának. A programban oldalra scrollozó pályák sorozatán kellett átverekednünk magunkat megfelelő ütemben nyomkodva az ugrás és támadás gombokat, és akkoriban természetesen mindenkit teljesen lenyűgözött ez a fantasztikusan új játékmenet. A 80-as évek további Pitfall játékaí már nem voltak ennyire magával ragadóak és újítóak, de szerencsére más kreatív fejlesztőcsapatok évről évre tovább fejlesztették a játéktílust, és mára a platformjáték egyértelműen az egyik legjobban biztosított kategóriává nőtte ki magát PS2-n. Az új Pitfall pedig



nem hoz szegényt a nagyevő elődre, de a reform sajnos ezúttal is minden tekintetben elmarad.

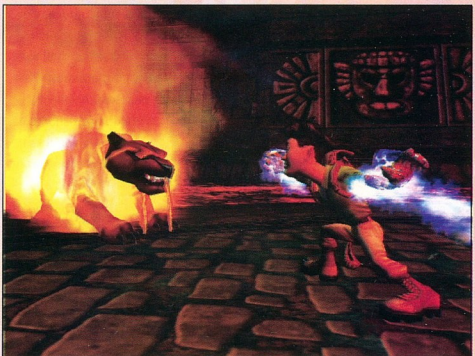
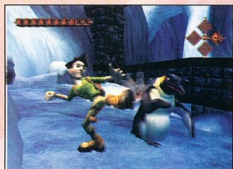
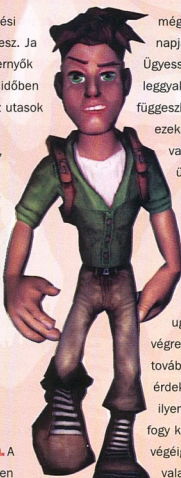
**Harry, de nem Potter.** Pitfall Harry ezúttal kiharosítva az új konzolok lehetőségeit igazi személyiséget kapott, nem csupán egy kisebb pixel-halmaz testesíti meg jellemét, ami alapján csak legfeljebb a ronda és színes jelzőkkel illethetnének szegényt. Immár egy rajzfilmből illő karaktert irányíthatunk. Harry felfedező vagy inkább kalandor, nem veti meg a jó vicceket és az ellenkező nem írást is fokozott figyelmet tanúsít, mint az már az intróból is kiderül. Ezúttal legfrissebb kalandjával ismerkedhetünk meg, még hozzá saját maga meséli el, hiszen az ember nem mindnap kerül lánigó pokolgitrisek karmai közé, így sztoriját érdemesnek tartja a nagyközönség, illetőleg a játékosok elé tárni. Perzsa hercegéhez hasonlóan az ő kommentálásával ismerkedhetünk meg az elmúlt pár nap igencsak zűrés eseményeivel.

Minden azzal kezdődött, hogy Harry a kutatókkal teli rozoga repülőgépen menetrendszerűen kinézett magának egy helyes kis fiatal titkárnőt, de még mielőtt komolyabb csábítási akcióba kezdhett volna, Zeus közbeszólt, és villámaival váratlanul és korántsem sem finom landolásra kényszerítette a gépet. A katasztrófát senki sem

élte túl, feladatunk a temetési rievium megkomponálása lesz. Ja nem... Szerencsére az ejtőernyők segítségével mindenki még időben elhagyta a gépet, viszont az utasok teljesen szétszórtak Dél-Amerika sűrű dzsungelében, Harry pedig szívén viselve sorsukat, kutatásukra indul. Nagyjából ennyi a történet, és bár a vége fele még kerül bele némi misztikum és egy kisebb fordulat is, a történet nem terelődik ki nagyon, ami persze platformjátéknál egyáltalán nem komoly probléma.

**Klasszikus ugra-bugra.** A játékmenet borzasztó ügyesen sokat átemel az eredeti Pitfallból, és

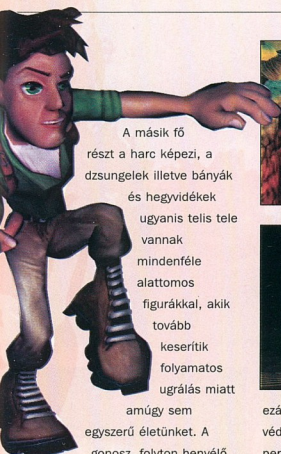
mégis alkalmazkodik napjaink standardjeihez is. Ügységnyi részek keretében leggyakrabban lílákon kell függeszkednünk, illetve ezekről ide-oda ugrálnunk, vagy egyéb változatos, ügyességet és precizitást igénylő feladatokat – például már az első Pitfall-ban is szereplő krokodilhatón való ugrálást – végrehajtanunk továbbhaladásunk érdekében. A program ilyen tekintetben nem fagy ki ötletekből, a játék végéig mindig belefutunk valami kellemes újdonságra.



## ► NEVÉNY

**kiadó:** Activision  
**fejlesztő:** Edge of Reality  
**megjelenés:** 2004. február  
**web:** www.pitfallharry.com

**az elkövetők:** Az Edge of Reality ugyan nevével ellentétben nem feszegeti a valóságát, élvezetes játékok határait, de valamennyi eddigi alkotásuk tisztességes iparos munkának mondható. Ők felelősek a Sims jól sikerült konzolra portolásáért, valamint az N64-re elkészült összes Tony Hawk-ról is. A cég lassan, de biztosan áttért a legújabb generációs konzolokra, a Pitfall: The Lost Expedition első önálló játékuk a PS2-re.



A másik fő részt a harc képezi, a dzsunglek illetve bányák és hegyvidékek ugyanis telis tele vannak mindenféle alattomos figurákkal, akik tovább keserítik folyamatos ugrálás miatt



amúgy sem egyszerű életünket. A gonosz, folyton henyélő majmokkal vagy pingvinekkel még könnyen elbánnunk, de a skorpiók, vagy még inkább a pajzsoz bennszülöttek már megizzaszthatnak mindenkit. Alapvetően felugrás után tudjuk rugásunkat végrehajtani, de ugyanezt megtehetjük guggoló helyzetből kiindulva is, megkerülve

ezáltal az ellenség esetleges védőeszközét. Több ellenfél esetén persze ügyes manőverezéssel is foglalkozni kell, ahol jó szolgálatunkra lesz a majd mindig ideálisan mozgó kamera, amely ügyetlenségével szinte sohasem akadályoz minket akciózás közben sem. Mindez elsőtör könnyed logikai részekkel megfűszerezve változatos, pörgő, de legkevésbé sem forradalmi



játékmenetet kölcsönöz a Pitfall-nak. Egyáltalán nem unalmasak az átvezetők sem, Harry karaktere és humora nagyon hangulatosá teszi ezeket a rövid videókat, bár a feliratozást nem értem, miért kellett lespórolni.

helyekre csak bizonyos tárgyak – robbanóanyag, fátyla, gumicsónak, stb. – megszerzése után juthatunk be. Ezeket a különleges holmikat a pályák egy bizonyos részén lephetjük fel, míg egyéb tárgyakat és lehetőségeket a helyi sármányléteségeitől vásárolhatunk a megtalált kincsek

**„Semmi különlegeset nem nyújt, de egyszerű játékmenete képes sokáig lekötni a játékost“**

ellenében. A különféle pergamének segítségével változatos információkat, esetlegesen titkokat tudhatunk meg a pályákról, de ezen kívül lehetőségünk van plusz energiaegységekkel, vagy a kulacs méret növelésével a túlélésünkről gondoskodni. Egyáltalán

## David Crane, a Pitfall-sorozat atyja.

David a 80-as évek egyik igazi programozó nagymenője. 1979-ben tagja volt annak a néhány embernek, akik megalapították a mára magát mamutotéggé kinövő Activision. Kulcsszerepe volt több akkori konzol operációs rendszerének programozásában, de igazán nagyot az 1982-es Pitfall játékaival durrantott, amelynek a kor szokásaihoz híven minden részletéért ő volt a felelős. A vadonatúj játéktílussal el is nyert rengeteg év játéka díjat, és hatalmas népszerűsége tett szert, volt, hogy havi tizennégyezer levél érkezett az Activisionhoz csak ezzel az egy játékkal kapcsolatban. Egyes pletykák szerint David azért növesztett szakállt, hogy a rajongók ne ismerjék meg, ebben az időben ugyanis az Activision játékaikat dobozában feltüntettk a műért felelős designer, illetve programozó arcképét is. Egyébként David barátai valószínűleg jó néhány öngyilkossági/gépszétverési kísérlettel mentették meg a kedves vásárlókat azzal, hogy a megjelenés előtti héten lekötötték a székéhez, és addig nem engedték el, amíg ki nem vette a programjából a tervezett extrabrutál fokozatot, mikor is egy szál étellel kellett volna végigküzdeni az ugyancsak nehéz játék minden egyes pályáját...

A folytatás, az 1984-es Pitfall: Lost Caverns hozta az első rész színvonalát, és bár jelentős újítással már nem tudott szolgálni, még is megnyerte többek közt az évi Arany Floppy díjat. A sorozat a csúcson volt, több százezer darabot adtak el belőle, ami a 80-as években szinte példa nélkülinek számított, az egyik stúdió még rajzfílmlet is készített belőle, amelynek részzeit szombat reggelenként nézhették az érdeklődők néhány hónapon keresztül. A fiatal tehetségek után viszont került komolyabb dolgok felé fordult, ma már különféle multimédiás szoftverek programozásával keresi a kenyerét. Akik kíváncsiak a gyökerekre, azok örülhetnek, mert a fenti kéti játék megnyitható az új Pitfallban is.

### Felemás szabadság.

A négy fő helyszín (dzsungel, bányavidék, hegyvidék, és a bennszülöttek földje) mindegyike számos pályára oszlik, amelyek között azonban teljesen szabadon átjárhathunk. Ezzel a Pitfall láthatóan és ténylegesen is kevésbé lineáris más hasonló játékokhoz képest. Gyakran kell majd a térképünket használnunk, hogy megtaláljuk következő úti célunkat, ez viszont kényszerűen némi bolyongással fog járni. Nem egyszerű kell számos, korábban megtisztított pályán ismételtlen átsörtetnünk, bár néha találunk egy-egy útlevegást, teleportot, de még így is elég sokat fogunk kóvályogni. Alapvetően az egész nagy terület nyitva áll előttünk, de egyes





nem elhanyagolható a különböző továbbfejlesztett és speciális támadások vásárlásának opciója sem, egyes ellenfeleket például meg sem tudunk sebezni, vagy el sem tudunk pusztítani ezek beszerzése nélkül!

A fentebb leírtak megjelenéséért egy legfeljebb átlagosnak mondható grafikus motor felel: tudom, hogy nehéz kihasználni a PS2 igazi

tudását, de azért ezeknél már jóval élesebb textúrákat várunk el így 2004-ben! Szép és hangulatos maga a táj, eléggé változatosnak is mondható és megpróbálták kellően élővé varázsolni a dzsungelt különféle,

színes növényekkel és számos kis állattal, ami remekül sikerült is. Szuper,

ahogy futunk a dzsungelben meglibbennek a növények levelei és riadt madarak röppennek fel innen-onnan, de könyörgöm, ezt a kidolgozottsági szintet már az első generációs PS2-játékok jobbjai is tudták hozni. Ráadásul még ez a közepesen megvalósított grafika is helyenként frusztráló módon keményen belassul. A zene és a szinkronhangok viszont egyformán hangulatosak: Harry hangját sikerült nagyon eltalálni – nem tudok rájönni honnan olyan ismerős -, a néhány megszólaló mellékkarakter hangja is teljesen rendben van. Ugyanígy érezhető, hogy számos apró zörejjel próbálták életre kelteni a tájat, ami elég jól sikerült, a programhoz nagyon jól passzol, Indiana Jones-szerű szimfonikus zenével körítve ügyesen ellensúlyozzák a grafikai hiányosságokat, és legalább egy végigjátszás erejéig megfelelően hangulatosá teszik a játékot.

**Egy hétvégés mászka.** A Pittfall Harry új része egy minden tekintetben korrekten összerakott kis platformjáték: se több, se kevesebb. Nem akar újat hozni a stílusba – ezt meghagyja a Jaknek, Ratchetnek és társaiknak –, de elszórakoztat egy hétvége erejéig. Az időszakonkénti szaggatástól eltekintve nincs benne

semmi frusztráló, ideális kaland az újdonságra nem lételemként tekintő platformjáték kedvelőknek. **Greg5**

## Értékelés

**Grafika (6/10)** A világ kidolgozása igen karakterisztikus, élő, kár, hogy a fejlesztők csak gyenge textúrákat használtak; sokszor szaggat.

**Zene (8/10)** Az aláfestést jól eltalált szimfonikus zenekari művek teszik élvezetessé, a szereplők hangját pedig jól kiválasztott adznesek adják.

**Szavatosság (6/10)** Tapasztalt játékosok akár egy nap alatt is végigjátszhatják, de a kevésbé rutinosoknak sem fog néhány délutánnál tovább tartani.

**Játékmenet (7/10)** A program, túlnyomórészt ugra-bugrásból, kis kihívást jelentő harcból, és elszórta logikai fejtörőkből áll.

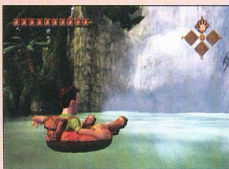
➔ Remek oldschool játékmenet  
➔ Túlontul rövid

**74%**

Játékosok száma: 1

Jobb mint: Treasure Planet

Rosszabb mint: Jak 2: The Renegade



3 TELJES JÁTÉK+9CD

ára: 2496 Ft

# PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004.március

JÁTÉKKOLLEKCIÓ

PC GURU 2003/03 +3CD

## INCOMING FORCES

KAPRÁZATOSAKCIÓJÁTÉK

Már kapható az újságárusoknál!

PC GURU 2003/06 +3CD

## ARCHANGEL

MERÜLJ EL A FANTÁZIA BIRODALMÁBAN

CSAK 2496 FT!

PC GURU 2003/02 +3CD

## INDUSTRY GIANT

A VILÁG LEGSIKEREBB ÜZLETI SZIMULÁTORA



INCOMING FORCES > ARCHANGEL > INDUSTRY GIANT

PC GURU játékkollekció március

3 TELJES JÁTÉK 9 CD · INCOMING FORCES · ARCHANGEL · INDUSTRY GIANT

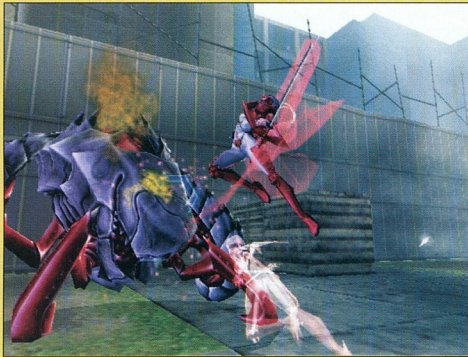
# NIGHTSHADE.

## ninjász

**Az egykor legendás Shinobi sorozat a legutóbbi, PS2-re megjelent része hatalmas megrökönyödést váltott ki mindenkiből. A régi színvonalat nem sikerült feltámasztani, az egyetlen kapcsolódási pont a kultuszja nemesedett eredeti Shinobik és az új program között legfeljebb a nehézségben volt tettenérhető. Azok is, ez is borzasztó nehéz volt, aki kód nélkül tudta őket végigjátszani, azoknak valószínűleg egy program sem okoz nehézséget.**

**Non-stop akció.** A bukás miatt ravasz cselhez folyamodott a Sega: lecserélték a nevet és a főszereplőt, majd így, „álcázva” készítették el a folytatást. Ezért aztán nagyjából ugyanazt kapjuk most is, mint másfél évvel ezelőtt. A történet középpontjában Hibana áll, egy igen mozgékony nő ninja, (azaz kunoichi). Feladata egy korábról már ismert átkozott, lélekszívó kard, az Akujiki darabkáinak megszerzése lesz. A sztorit a sok átvezető videóból fogjuk megismerni, ezek szerencsére elég színvonalasak vannak elkészítve. Ez kell is, mert a darabkák összeillesztése után, szomorúan konstatálhatjuk, hogy elég sovány és ezerszer látott történetet mutat be a Nightshade.

Aki ismerte a sorozat előző, PS2-es részét, annak nem lesz újdonság az irányítás, hiszen mozgásrepertoárunk csak egy rúgás gombbal bővült, valamint kisebb változtatásokat eszközöltek a még gyorsabb játékmenet érdekében. Hogy mit tudunk főszereplőnkkel megtenni? Szinte mindent, amit egy ninjától elvárnánk: hatalmasakat ugrani, falon futni, rúgni, vágni, szelni szélesebben mozogni és a ninjutsu-t használni, el kell ismerni, hogy rengeteg dolgot bemutatathatunk. A kamera megfelelő mozgatóeszközünk is van, a jobb karral szinte minden pillanatban forgathatunk, hogy a fontos dolgok mindig a látóköriünkben legyenek. Kezdkönek mindenképpen ajánlott a Tutorial menüben kezdeni az



ismerkedést, itt megtanulhatjuk, hogy milyen gyengéres és fegyvertelen modulatokra vagyunk képesek, és hogyan kell bizonyos szituációkban cselekednünk. Aki e nélkül kezd bele a játékba, az jó eséllyel már az első pályán el fog vérezni. Gyakorlás közben még azt gondoljuk, hogy a mozgások kétharmadát sosem fogjuk előadni, csak „disznek” van ott a sok különféle támadás. Hát nem.A

rendkívüli nehézséggel bíró pályák és féellenfelek ugyanis rákényszerítettek minket arra, hogy tanuljunk, gyakoroljunk és mindent bevessünk a túlélés érdekében. Itt minden villámsebessé történik, így nekünk is gyorsnak kell lennünk. Támadásainkat összefűzhetjük, és ha legalább négy ellenfelet tettünk el láb alól úgy, hogy kevés (a Tate-meteren mért) idő telt el közöttük, akkor amellet, hogy sokkal több pontot kapunk, egy borzasztó erős Tate-támadást is végrehajthatunk.

A pályákon elsődleges feladatunk az ellenfelek legyőzése lesz, minden szint végén így főellenféllel. Ők igazi kihívást jelentenek, mindez külön taktika szükségesgelletik és némelyikre elég nehéz elsőre rájönni. Nem maradhattak ki az ügyességi részek sem, ezek teszik igazán nehézé a játékot, ráadásul hiába állítunk a nehézségi fokon, a teherautókról vagy motorosnakoikról ugráruva ugyanolyan könnyen és sokszor fogunk a mélybe zuhanni.

Tárgyakat és rejtett pályaszakaszokat is találhatunk, érdemes gyűjteni a

titkos érméket, sok érdekes dolog nyitható meg a segítségükkel. A program minden szint végén pontozza a teljesítményünket, ezután rangsorol is minket, aki C-nél bárhol jobbat kap, az jelentkehet a szerkesztőségben dicséző szavakért...

### Fülextrás ninja eladó.

Bármennyire is igyekeztek a Sega-nál, mégsem sikerült minden tőleletere

## A Shinobi-sztori.

Bár a legutóbbi Shinobi oitári bukása miatt ez a rész már teljesen más főszereplővel és címmel jelent meg, azért a Nightshade bátran tekinthető a legendás Sega-sorozat legújabb részének. Joe Musashi története 1987-ben, a játéktérmekekben kezdődött, ahol a program elsősor sikert aratott. A Shinobi első részét így aztán áttértük minden létező gépre a C64-tól az Amigáig, a NES-től a Master Systemig. Két éve rá, MegaDrive-ra érkezett a folytatás (Revenge of Shinobi), majd újabb négy év múlva a harmas epizód (Return of the Ninja Master). Ezt követően kilenc évvel át csend honolt Shinobi-fronton (persze voltak különféle kapcsolódó játékok, mint például két epizód a hamar elhalt Sega GameGearre, egy Vic Tokai nevű cég által fejlesztett rész, a Shinobi Legions, vagy két Shadow Dancer-játék, amelyekben szintén Joe Musashi volt a főszereplő), a 2002-ben megjelent PS2-es verzió viszont hatalmas csatlódás volt mindenkinek, meglehetősen csúnya és emellett elképesztően nehéz volt. És tessék, most itt a Nightshade, ami szintén nem egy teitálátal...

### ► NÉVJEGY

**Kiadó:** Sega  
**Feljesztő:** Sega Wow  
**Megjelenés:** 2004. február  
**web:** [www.sega.com/gamesite/nightshade](http://www.sega.com/gamesite/nightshade)

**az alkotók:** A Sega Wow – korábban AM2 – a japán cég egyik legnagyobb fejlesztőcsapata, tokiói irodájukban 140-en dolgoznak. Eddig természetesen főként Dreamcastra dolgoztak, de annak kipusztultával áttértek más gépekre. Ők a felelősök a Sega GT-sorozatért, a House of the Dead férfisztyolós játékokért, valamint ők dolgoznak az Atterd Beast című legendás játék PS2-es változatán.







(sőt!). Itt van például a játékidő, ami könnyű nehézségi fokozaton (ne zavarjon meg senkit a név, más játékban hardnak hívják ezt) is két jónéhány újrakezdéssel is. Érezhették a készítőik is, hogy ez nem a legjobb így, ezért igyekeztek jó sok extrát rápakolni a korongra.

Az Extra menüben kiválaszthatjuk bármelyik, a sztori-módban már végigvitt pályát, de sokkal érdekesebb ennél a filmek és képek galériája, ezek valóban igényesek és többször is nézhetők anélkül, hogy megunnánk őket.

Új játék indításakor első alkalommal még csak a sztori-módot választhatjuk, de később három másik lehetőség is megnyílik. A Time Attack esetében minél hamarabb kell a pályán található tükörszerű tárgyakat szétfömrünk. A Survival módban gyorsan kell elintézni az ellenfeleket, természetesen ha sok Tate-támadást tudunk csinálni, akkor a pontszámunk is sokkal magasabb lesz. Végül Mission módban is a gyilkolás lesz a legfontosabb feladatunk, viszont itt mindig valami speciális feltétel van megszabva, pl. az első pályán csak shurikeneket lehet eltalálni az ellenfeleket, mert másként elérhetetlen távolságban vannak tőlünk. Összességében elmondható, hogy ha meg nem is menti az erősen középszerű sztori-módot a sok alternatív játékmód és megnyitható extra, mégis érdekes szint visznek a játékba.

**Mégsem ász.** Nem átlagos európai játékosnak készült a Nightshade, az nem kétséges, ugyanis minden másodpercében érződik, hogy „nagyon japán”. Tisztelem azokat a játékosokat, akik megbirkóznak a legnehezebb játékokkal is, de ugyanakkor előre figyelmeztetek mindenkit, easy mód felett tényleg csak a tapasztalt és türelmes játékosok próbálkozzanak, mert sikerélményt ugyan el lehet érni, de nem biztos, hogy megéri. Menteni

csak a pályák között tudunk,

szerezésére a legtöbb feladat több szakaszra van osztva, ahonnan elhalálozásunk esetén újrakezdehetjük, ez azért némi szépséget jelent és még a kihívás is megmarad.

A legnagyobb negatívuma azonban mégsem a két délután alatt teljesíthető 13 szint, hanem az, hogy nem érződik rajta, hogy egy olyan komoly cég készítette, mint a Sega. Az első indításakor szinte kiesik a controller az ember kezéből, amikor meglátja a sok helyen PS1-et idéző grafikát. Hiába van Hibana nagyon szépen animálva, amikor a környezet és az ellenfelek szánalmasak, a pályák kinézete és berendeztsége rengeteg kívánnivalót hagy maga után. Egy óra játék után persze feltűnik az embernek, hogy a főellenfelek kidolgozottsága elég szép és nagyon stabilan tartja a program a 60 FPS-t, de ez sem menti meg a kritikus játékosok fanyalgásától.

Ráadásul a legtöbb helyszínen olyan nyelzet választottak

aláfestésnek, amik a többség inkább idegesíteni, mintsem szórakoztatni fogják.

Mindazt persze senkit nem érdekelne, ha tökéletes minőségű akcióit kaptunk volna, és ugyan a Nightshade-nek ez a része tényleg nagyon szórakoztató ideig-óráig, de

vajon miért kellett újra, más néven kiadni egy olyan, már egyszer megjelent programot, ami rengeteg – nem éppen elismerő – kritikát kapott?!

Remélhetőleg a Sega is elgondolkozik ezen; mi ugyanis nagyon szeretünk ninja nők bőrébe bújni, de nem ebben a formában. **Vega**

## ÉRTÉKELÉS

**Grafika (5/10)** Ronda mint egy ötvenes játék, cserébe sosem szagat. Hibana kidolgozottsága még elmegy, minden más csapnivaló.

**Zene (5/10)** Az esetek többségében idegesítő elektronikus zene a rosszabb fajtából.

**Szavatosság (6/10)** Ha hamar végigjátsszunk, akkor még el tudunk vele szórakoztatni egy ideig az extráknak köszönhetően.

**Játékmenet (6/10)** Az akció kellemes lenne, de néhol túl nehéz, ráadásul a különleges mozdulatok kivitelezésébe bele lehet gabalyodni.

➔ Nagyszerűen kidolgozott főellenfelek [–] Semmit nem javítottak a Shinobi hibáiból

**67%**

Játékosok száma: 1

**Jobb mint:** Enter the Matrix  
**Roszbabb mint:** Devil May Cry

# X-FILES: RESIST OR SERVE.

## szolga vagy ellenálló

Két évvel a filmsorozat lezárását követően jelent meg most a *Resist or Serve* alcimre hallgató játék. Mivel a hosszúra nyúlt széria lezárását nem akarták megbolygatni, így a történesek kicsit korábbra, a hetedik évad idejére helyezték a készítőket. Ezzel mi magyarok járunk a legjobban, ugyanis az egyik kereskedelmi adón éppen itt tartanak a vetítéssel, akik tehát heti rendszerességgel nézik az *X-Aktákat*, pont képen lehetnek, de emellett nagy figyelmet fordítottak arra, hogy azok számára is élvezetes legyen a játék, akik kevésbé ismerik a filmek történetét.

**Resident Files.** Néhány évvel ezelőtt PS1-re volt már egy rosszul sikerült próbálkozás a sorozat adaptálására, de a gyenge történet és a rossz játszhatóság miatt óriási bukás lett az eredménye. Ezúttal a túléli-horror stílussal próbálkoztak meg a készítők és a soha nem látott szereplők helyett Mulder-t és Scully-t helyezték a középpontba. Jó döntés volt. Nem bíztak semmit a véletlenre, inkább a sikeres recepteket alapul véve építették fel a *Resist or Serve*-et, ezt már röviddel az indítás után

érzékelhetjük. Leginkább a *Silent Hill* első és a *Resident Evil* második része hagyhatott mély nyomokat a *Black Ops* derék iparosaiban, ugyanis mind a hangulatot, mind a játékmenetet igyekeztek egy az egyben átmenni a fenti nagyszerű alkotásokból.

A két ügynök egy elhagyatott városba tart, ahol az utcák kihaltak és korábban titokzatos halálesetek történtek. Hamar különválnak útjaik és percekben belül kiderül, hogy a település tele van zombikkal. A kezdetben boszorkányságra és nekromanciára utaló jelek azonban csak a hosszú, három részes történet elejét jelentik, amely végén természetesen kiderül, hogy ennek az ügynök a hátterében is az idegenek állnak, a hosszú utazás során pedig még Szibériába is eljutnak hőseink.

A két szereplő története időről időre összefonódik, de alapvetően külön utakon járnak. Míg Mulder inkább az akcióban jeleskedik (öt perc alatt több lövést fog leadni itt, mint a tőben 200 rész alatt összesen...), addig a keményebb feladványok Scully-val játszva jönnek elő, de természetesen mind az akció-, mind a kalandelemek előfordulnak mindkettőjüknél – csak az arányok mások. Az egészét úgy képzeljük el, mint a *Resident Evil 2* esetében, azaz különbséggel, hogy itt a két szereplő útja tényleg nagyban különbözik

egymástól, a történet pedig akkor áll össze igazán, ha mindkettőjükkel végigvisszük a játékot. Ehhez összesen legalább 15-20 órára lesz szükségünk, ami elég impresszívnek számít ebben a stílusban.

A történethez nem fogtakak külön kislemezeket, hanem a játék engine-ét használó átvezető jelenetekből és a gyakori feljegyzésekből rakosgatattuk össze a mozaikokat. Szerencsére végig érződik a nagyszerű x-aktás hangulat, tevékenységünk pedig valódi nyomozásnak tűnik, mintha valamilyen szereplőt látnánk egy ügynök dolgozni. Filmszerű az élmény, de szerencsére ez nem rontja a



játshatóságot, ellenkezőleg, sokat dob azon.

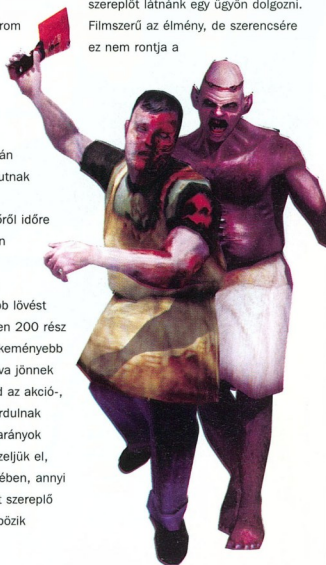
**Mit rejt az akta.** A három különálló, de egymásra épülő részen a sorozatból ismert szereplők szinte mindegyikével találkozhatunk valamilyen formában. Mindenki felismerhető poligon-formájában is, és érződik, hogy nem akartak semmit összecsapni: a szinkronhangok tökéletesen szólnak meg, nem

### Mulder ügynök.

A renkiüvli emlékezőtehetséggel megáldott Fox Mulder pszichológiából szerezte a diplomáját. Speciális érdeklődése és egy gyerekkori élménye (húga tisztázatlan körülmények között tűnt el) sodorta az FBI paranormális jelenségekkel foglalkozó ügyosztálya felé.



Munkatársai mindig is csodabagárnak tartották, hiszen életét annak szentelte, hogy leleplezze azt a világáremetű összeesküvést, amelynek keretében idegenek egyeztek meg magas pozícióban álló emberekkel a föld elfoglalását illetően. Mivel ténykedése komoly érdekeket sért, ezért Scully-n kívül nem bízhat meg szinte senkiben.



### ► NÉVJEGY

**Kiadó:** Vivendi  
**fejlesztő:** Black Ops  
**megjelenés:** 2004. március  
**web:** thex-files.sierra.com

**az elővetők:** Idén ünnepli tíz éves születésnapját a *Black Ops*. Nem véletlen, hogy a neve ennek ellenére is csak a kivételes memóriával rendelkezőknek mond mégis valamit: néhány középszerű játék mellett jó vasok bukták kótódnak a fejlesztők nevéhez. Legutóbb a szintén sok kritikát kapott *Terminator 3*-at játékosították meg, elég sikertelenül...

## X-Akták: a sorozat

1993-ban mutatták be a széria első részét, kezdetben mérsékelt sikerrel. A Chris Carter által megálmodott és elkészített történet főbb szerepeire jórészt ismeretlen színészeket kértek fel, akik számára hamarosan megérkezett a világsiker, mégsem tudtak kilépni az X-akták árnyékából. 2002-ben mutatták be a kilencedik évad záró darabját, ezzel majd' tíz év után lezárult az összesen kb. 200 részből álló történet. A sorozat darabjai között találhatunk önmagában is élvezhető, a főbb történeti vonalhoz szervesen nem kapcsolódó részeket (ezekből van több), illetve rendszeresen előkerül az összeesküvés-elmélet mint fő történeti szál.



tárgyakat minden esetben vizsgáljuk meg a tárgylistán, forgassuk körbe minden irányba, a további jutást jelentő információ szinte már túlzottan sokszor van különböző dolgok hátuljára vagy aljára írva. Előfordul még így is, hogy hosszabb időre el fogunk akadni, de ilyenkor segíthet a térkép használata, illetve az a funkció, hogy mindent bejárva mindenütt keressük az „X”-eket. A legtöbbször ugyanis ha interakcióba tudunk lépni valakivel vagy valamivel, akkor felvilágosítja a képernyő jobb alsó sarkában a sorozat X-alakú logója, ezzel is segítve minket.

Ugyan sok mindent örökölt a Resist or Serve a Resident Evil sorozattól, de szerencsére az egy helyben forgós totyogós irányítást nem, a gombok elrendezése és a karakter mozgatása nem okoz nehézségeket. Egyetlen komoly hibát azonban mégis meg kell említeni, ami sok fejféjást fog okozni mindenkinek: a kamerakezelés borzastóra sikerdedett. Egyrészt nem lehet állítani, másrészt mindenféle logóval ellentétben képes magától közelíteni, távolodni vagy össze-vissza váltani a nézeteket, a legtöbb esetben kárukra. Néha teljesen kigyalogolunk a képernyőről és ilyenkor értetlenül tesszük fel a kérdést: a hosszú fejlesztés alatt senkinek nem tűnt fel, hogy ez így nagyon nincs rendjén?

**Nem csak rajongóknak.** Mielőtt a játékot kézhöz kaptam, szíves voltam abban, hogy a cikk végére azt

figyom írni, kár, hogy igazán csak a rajongók élvezhetik az X-Files-t. Legnagyobb meglepetésemre néhány óra játék után megbizonyosodhattam az ellenkezőjéről, ez bizony élvezhető azok számára is, akik soha, egyetlen részt sem láttak. Persze vannak olyan utalások, amit nyilván csak azok érthetnek meg teljes mértékben, akik heti rendszerességgel nézik a sorozatot, de a sztori többé-kevésbé mindenkinek összeáll, szerencsére a történetírók filmes műlja és profizmusa végig érződik. A jó hangulatot emellett az élvezetes és változatos játékmenet is garantálja, emiatt érdemes bárkinek belekezdeni, aki szereti a hasonló stílusú alkotásokat. Ki tudja, talán a végigjátszás és az utána megnyíló extrák (trailerek, interjúk, stb.) nekik is kedvet csinálnak a sorozathoz.

**Vega**

## Értékelés

**Grafika (7/10)** Nincs vele különösebb gond, elég jó minőségű, folyamatosan fut, egyszerűen csak vannak nála sokkal szebbek is.

**Zene (9/10)** A zenék a filmből lettek áttemelve, a szinkronizálást szerencsére az eredeti szereplőkkel oldották meg.

**Szavatszóság (7/10)** A történet akkor áll össze teljesen, ha mindkét szereplővel végigvesszük a játékot, így sokajr szórakoztató marad.

**Játékmenet (8/10)** A borzasztó kamerakezelésen kívül nincs komolyabb hibája, színvonalas elődökből sikerült a legjobb dolgokat átmenteni.

➔ Filmszerű történet jól adagolt akcióval és feladványokkal  
 ➔ Nem állítható a kamera

**82%**

Játékosok száma: 1

**Jobb mint:** Clock Tower 3

**Rozsabb mint:** Forbidden Siren

ebben, de legalább nem is rontottak el semmit.

A feladatok elég jól ki vannak egyensúlyozva, van, ahol csak egy kulcsot kell nyilvánvaló helyen használnunk, de máshol némi agymunkát is elvár tőlünk a játék, amit szívesen fogadunk. A felvett

## Scully ügynök.

Az onos végzettségű Dana Scully-t az FBI azért osztotta be Mulder mellé, hogy szemmel tartsa a sokak által veszélyes őrlitnek tartott ügynököt.



Józan, vélelmeikig racionális gondolkodása soha nem rendül meg, ha egy ufo kezét fogja vele, akkor is tudna valamilyen tudományos magyarázatot adni a történetekre. Az évek során a két ügynök egyre szorosabb baráti kapcsolatba került egymással és a kölcsönös függés eredményeképpen egyre inkább kezd veszíteni mérsékeltéből. Ugyan a kezdetekben inkább jelentéseket írt Mulderről, ma inkább falaz neki, ha éppen úgy adódik.

véletlenül, gazdáik ugyanis kivétel nélkül „eredetiek”, még Mulder és Scully megszemélyesítői is vállalták a jelentős mennyiségű szöveg felmondását.

A zenék szintén ismerősen eredményesebb ut a készítőket csenghetnek, ugyanis nagy részüket hallhatták már az X-akták kedvelői. Ez kényelmesebb, ugyanakkor A feladatok jellege ismerős lehet azoknak, akik játszottak már hasonló stílusú játékkal. Egyrészt különböző fegyvereket felhasználva kell irtanunk az antiszociális elemeket, másrészt a továbbiakat érdekében bizonyos helyszíneken tárgyakat kell használnunk, illetve feladatokat kell megoldanunk. Sok újdonság nincs



# CORVETTE.

## tíz éves modell

**Az előzetes hírekben rengeteg érdekesességet ígértek a fejlesztők: 48 különböző pálya, köztük a híres 66-os út Chicagótól Los Angelesig, tizenöt eltérő hivatalos Corvette fényezés, variálható kameranézet, osztott képernyős multiplayer mód, ötven év történelmi és technical adatai.**

**Nem ígért.** Szerencsére játék során mindezekkel találkozhatunk is, szerencsére a készítőik nem csak a szájukat jártatták. Ennek ellenére meglehetősen ismerős érzések töltötték el tesztelés közben, hiszen jónéhány momentum, sőt egyes pályák és pályaelemek is elmúlt emlékeket ébresztettek fel bennem a korábbi Need For Speed részekből. Nem akarom megvádolni a Steel Monkeys-t semmivel, de ha kicsit a saját fantáziájukra hagytak volna, ennél bizonyára maradandóbb alkotás születik. Viszont ha nekem az NFS-feeling hiányzik, nyilván leülök a PS2-m elé és előveszem a Porsche Unleashed-ét – hiszen a Corvette meg sem közelíti annak a minőségét.

**Elrontott próbálkozások.** A pályák elég változatosak és néhány dolog mozog is rajtuk, ettől függetlenül pár apróság nem teljesen érthető. Például miért hallható a közönség öröngése ott, ahol fél tucat rajongó sincsen? Egyes szakaszok pedig úgy néznek ki, mintha egy az egyben vették volna át őket az NFS előbb említett részeiből. Az autók motorhangja típusonként változó ez dicséretes, az azonban nem, hogy még így is hihetetlenül hamis. Nincs

<b>névjegy</b>
<b>kladó:</b> TDK Mediactive
<b>fejlesztő:</b> Steel Monkeys
<b>megjelenés:</b> 2004. február
<b>web:</b> www.tdkm.com/games/corvette/
<b>az alkotók:</b> Az 1998-ban létrejött Steel Monkeys alkotó közösség alapítása óta minden létező platformra fejlesztői játékaik. Tőlük származik az autószimulátoros berkekben méltán népszerű Rally Masters, amely a maga idejében remek szórakozást nyújtott. Éppen ezért valami hasonlót vártam a TDK gondozásában megjelenő Corvette-től is.

semmi erő benne, pedig egy V8-as több száz lóerős motor elég kifejezően muzsikál. Ahogy haladunk előre a különféle feladatok teljesítésében, egyre inkább azt vesszük észre, hogy unalmas a játék. Eleinte még talán, de aztán egyre kevésbé nyújt újdonságot és a végén leül az egész hangulat. A rendőrök szerepe is teljesen elhanyagolható, mivel

**Egy kis történelem.** A játékban szereplő 102 darab Corvette modell közül mind egy valóságban is létező autónak a másolata. Kezdve az 1953. június 30-án a Michigan állambeli Flint városka Chevrolet gyáranak futószalagjáról legördült első sportkabrióval, amely hátfalán a Corvette nevet viselte, (ezt egyébként egy második világháborús csatahajóról örökölte) egészen a 2003-as gyártású sportautóig.



másodpercek alatt le tudjuk rázni őket, nem úgy mint a valóságban. (En már csak tudom...) A sok negatívum után, hogy valami jót is mondjak megemlítem a jól etalált irányítást. Ez okozza ugyanis a legkisebb nehézséget. Néhány kör alatt rá lehet érezni az autókra és hozzájuk tartozó vezetési stílusra.

Ha valaki a kellemes időtöltés reményében ül le a konzoljára elé, annak nem hiszem, hogy ez a játék lenne a legjobb választás. Viszont hogyha csak néhány versenyt akarunk letudni és az sem baj, ha könnyedén megvesszük az ellenfeleket, akkor nyugodtan tegyük a Corvette lemezt a meghajtóra – elvégre az NFS Underground óta nem nagyon volt szerencsénk autós játékokhoz.

**Marco**

## Értékelés

**Grafika (6/10)** A grafika ugyan nem vészes, de lehetne sokkal részletesebb is.

**Zene (6/10)** A zene még úgy ahogy elmegy, de az autók hangjai egyszerűen borzasztóak.

**Szavatosság (5/10)** Eleinte még örülünk a változatos pályáknak, de később monotonná válik az egész

**Játékmenet (7/10)** Teljesítendő versenyeket, szerezz meg a trófeákat és menj tovább a nehezebb feladatok felé – lyet már láttunk

[+] Sok játékmód

[-] Gyenge megvalósítás

**60%**

Játékosok száma: 1-2

Jobb mint: Test Drive

Roszbabb mint: Gran Turismo 3



**VIGYÁZZ A FEJEDRE!  
RAJTA VAN  
A SZEMÜVEGED.**

 **AVANGLION**



# GHOST RECON: JUNGLE STORM.

## Fidel halott!

**A first person shooterek az akciójátékok talán legnépszerűbb típusát jelentik. Ha ez még némi taktikai aspektussal is párosul, biztos számíthat a sikerre. Ezért is volt furcsa, amikor az Ubisoft a Ghost Recon eredeti PC-s megjelenését követően egy évnek kellett elteltéig, amíg mi is kipróbálhattuk, milyen is Szellemek bőrébe bújni. Azóta eltelt egy újabb esztendő, és most megérkezett a Jungle Storm – nem egy igazi folytatás, csak egy kiegészítő lemez.**

A nagy visszatérés, mint ahogy az lenni szokott, vegyes érzéseket ébreszt az érdeklődőben. Mindenképp dicséretet érdemlő felismerés, hogy a PS2 is használható konzol, rajongói népes tábora megérdemli a kiadók figyelmét, pláne, ha már az eredeti játéka ez a konzolon is futott. Különösen igaz ez azonban a Ghost Recon: Jungle Storm esetében, amely gyakorlatilag inkább nevezhető dupla kiegészítőnek, mintsem egy teljesen új darabnak.

A jelek szerint a Ghost Reconall fejlesztői maximálisan meg lehettek elégedve, ugyanis mind a harcrendszerét, mind a megjelenését változtatlanul hagyták és a két nyúlfarknyi hosszúságú küldetésorozaton kívül, az online játék lehetősége jelenti az egyetlen igazi újítást. Ráadásul, a külföldi tapasztalatok szerint, még erre az egy

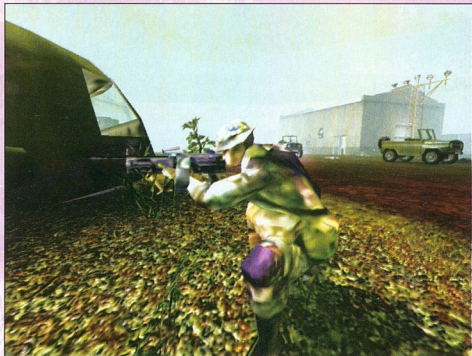
feladatra koncentrávni sem sikerült tökéletes munkát végeznünk.

### Harcolni csak pontosan, szőpen.

Ahogy azt említettük, játék rendszere a Ghost Recon sablonjára készült, taktikai first person shooter. Az USA elitalakulatának egyenruháját felöltve írthatjuk a terroristákat egyedül, kettesben, no meg végre online is.

Egyszemélyes játékot választva megismerhetjük a két, egyenként 8 fejezettel bíró küldetésorozatot. Az első Island Thunder névre hallgat, tulajdonképpen a PC-n megjelent, azonos nevű játéks PS2 adaptációja. 2009 Kubbájába kalauzol minket, ahol Fidel Castro 2006-os halála után (Nocsak, a srákok netán tudnak valamit?) még vadabb irányba csúsztak el a dolgok. Feladatunk az önjelölt helyi kiskirály és népes magánhadseregének módszeres likvidálása, majd a rend helyreállítása.

A címadó második sorozat bontja ki valójában a játék történetét. A változatosság kedvéért most Kolumbiában ténykedhetünk, ahol a déli-amerikai életstílusnak megfelelően 2010-ben is tombol az anarchia. A korrupciót, és meglehetősen népszerűtlen kormány hatalmát az MFLC (Movimiento de las Forzas Libres Colombianas) nevű öntevékeny szervezet igyekszik átvenni. A bökkenő csak az, hogy e műveletet szavazóurnák helyett AK 47-esek és M16-osok segítségével próbálják megvalósítani. Ráadásul a kampányuk költségét az ország legfontosabb természeti kincseinek számító kokain exportálásából fedezik, amely –



politikai szándékaiktól függetlenül – a céljaikra nem vet túl jó fényt az USA szemében.

A két sorozat egymástól teljesen független, egymással párhuzamosan játszható, különálló katonai kommandókat irányítva kell teljesíteniük a kitzótt célokat. Egy-egy akció általában három, néha négy részfeladattól áll, amelyek valaminek a felrobbantását, megvédelmezését, tüzösk kiszabdatását, esetleg az összes terroristák jobbjétre szenderítését jelenthetik.

Harcosaink négy kasztból kerülnek ki, egymástól mind fegyverzetben, mind képességekben különböznek. A mesterlövészek (sniper) nagy távolságra precízen hordó puskákkal rendelkeznek, rejtőzködési készségük fejlettebb, ugyanakkor gyengék és néhány találat a biztos halált jelenti számukra. Tökéletes ellentétek a támogató lövészek (support), akik nagy tűzerejű, de elég pontatlan géppuskákat és gránátvetőket kezelnek, és a gyűrődést is jobban bírják. Nagyjából e két véglet középpontjában állnak a gyalogosaink (rifeman), akik a viszonylag pontos M16-os mellett gránátvetővel, no meg

### ▶ NÉVJEGY

**Kiadó:** Ubisoft

**fejlesztő:** Red Storm Entertainment

**megjelenés:** 2004. március

**web:** www.ghostrecon.com

**az elkövetők:** A Red Stormot a híres író, Tom Clancy alapította. Néhány igen gyenge játék után előrukkoltak a Rainbow Six-szel, és ez mindent megváltoztatott. Az RS6-sorozat már harmadik részénél tart, a Ghost Reconhoz már két kiegészítő is megjelent, a Sum of All Fears-t ezekért esérébe pedig efelejítjük...



jó erőnléttel bírnak. Aknászaink (demo) zárják a sort, akik a robbantásos, valamint tankelhárítás feladatok kizárólagos megoldói. Természetesen azért a fegyverzetükbe is van valami beleszólásunk, a kaszt szerint rendelkezésre álló arzenálból választhatjuk ki elsődleges és másodlagos felszerelésüket. A két csapatba tetszés szerint válogathatjuk be a különböző képzettségű legénységünket, vagy megbízhatunk a javasolt kiosztásban.



kiállítanunk a következő bevetésről, hacsak nem meggyengülten akarjuk vizionálni.

A harcéri irányítás pofonegyszerű, a gyakorlati során simán belejövünk. A bármikor megjeleníthető taktikai térkép behívásával dönthetjük el, melyik kommandóunk szemszögéből szeretnénk ténykedni. Tehát pl. a SOCOM-mal szemben az általunk közvetlenül irányított vezér kilövésekor nem ér véget a játék, hacsak nem kifejezett feladat az összes kommandós életben maradása.

Ugyancsak a taktikai térkép segítségével utasíthatjuk a két csapatot védekezésre és tűzvonal kialakítására, vagy előrehaladásra, esetleg az ellen aktív felkutatására és kinyírására, na és itt állíthatjuk be agresszivitásuk mértékét is. Az egyszemélyes játékok elunva a felkínált, különféle kihívásokat kipróbálhatjuk ketten egymás ellen, vagy éppen egymást segítve, esetleg felkapcsolódva a hálóra, részt vehetünk két háromfős csapat online háborújában.

**Nem mind arany...** Miközben a játék sikerében biztos Ubisoftot már a Ghost Recon Gold edition kiadását tervezzi, érdemes megállnunk és szót ejtenünk a játék hiányosságairól is, amelyek sajna szép számmal akadnak. Ami rögtön szembetűnik, az a grafika, amely PS1-en csúcsmínőségű lett volna, itt azonban csak a gyenge középet üti meg. A polligonok darabosak, szögletes fák, tereptárgyak, és részletgazdagnak éppen nem nevezhető textúrák lankasztják harci kedvünket, no meg a katonai indulókat jelentő zene sem valami eredeti. Ezen még csak tútésszük magunkat, de némi taktikai és logikai buktatót is sikerült beépíteni. Például nem lehet leesni a domborzat széléiről, valamint az éppen irányított karakterünk csapatának hiába adunk ki parancsokat, bármerre megyünk, birkaként kullognak utánunk. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy ha éppen nem a mesterlövész vezéreljük, akkor az engedelmesen követ minket, és mivel mozgásban van, másodlagos fegyverét, pl. a pisztolyt használja távcsöves puskája helyett, így gyakorlatilag nincs semmi

haszna. Ugyanakkor a mesterlövész bőrébe bújva szinte egyik társunk segítségét sem kell igénybe vennünk, egyszerűen csak megfontolt ütemben haladva, szépen egytől-egyig leszedhetjük majdnem az összes terroristát. Ráadásul az egyéni küldetések e nagyon zavaró hibái mellett az újítást jelentő online mód részletes kidolgozásával sem büszkélkedhetnek, mivel az egyszerre maximálisan hat fős létszám azért nem nevezhető valami egotrengetőnek.

Egy szó mint száz, a Ghost Recon Jungle Storm a felejthető játékok táborát gyarapítja. A jó alapelgondolások gyenge kivitelezését csak súlyosbítja az a tény, hogy folytatásról lévén szó, még lett is volna lehetőségük kikészítőrelni e csorbákat. Remélhetőleg úgy az ötödik rész tájékan észhez térnek majd.

**Attis**

## Értékelés

**Grafika (6/10)** Szögletes, elcsépt textúrák, borzasztó gyengén kidolgozott tereptárgyak teszik PS1-színvonalúvá a játékot

**Zene (5/10)** Átlagos, ötletelen katonai indulók közepes effektűkkel; a fegyverek hangjai jók, de másra nem számíthatók

**Szavatosság (5/10)** Egy nap alatt végigjátszható, nyulifarknyi küldetéssorozatok; monoton, ismétlődő részfeladatokkal

**Játékmenet (6/10)** Az alapötlet jó, de a monoton pályák, a buta ellenfelek – és társak –, no meg a két rövid sztori tönkreteszik

☑️ A legénység és a fegyverzet kidolgozottsága

☐️ A kivitelezés pocék

**62%**

Játékosok száma: 1-2 (online: 2-6)

**Jobb mint:** Ghost Recon

**Rozsabb mint:** Red Faction

# BAD BOYS II.

## rossz fiúk, rossz játék



„Bad boys bad boys, watcha gonna do, watcha gonna do when they come for you?” hallhattuk 1995-ben a mozikban és akármilyen rég is volt ez, valamiért a dallam mind a mai napig ismerősen cseng fülnkben. Azóta megjelent a film második része is, mely kiváló effektszelvény és arrogáns amerikalóságával hirtén fel magára figyelmet. A filmek sikere után az Empire Interactive megvásárolta a játék készítésének jogait és a DVD premierjére jó iparos módján elkészítették a programot.

**Rossz fejlesztők.** A játék indításakor a Training opciót választva lehetőségünk adódik kiképezni Marcus-t, aki a legszükségesebb mozdulatok elsajátítására tanít meg minket. Mivel a program legalább kezelhetőségében megüti a közepes szintet, erre egy akciójáték-veteránnak nincs igazán szüksége. Ezek után belevethetjük magunkat az igazi akcióba, azaz nekikezdhethetünk a szinte végtelen ellenféli irtásának a tucatnyi helyszín valamelyikén (hőseinkkel védhetjük a rendszert az utcán, hotelben, háztetőn, hűtőkamrában, villában stb.). A küldetések nem túl hosszúak, akár tíz perc alatt is teljesíthetünk egyet-kettőt. Ez mondjuk tökéletes összhangban van a film popcorn-jellegével, ám mivel ez egy játék, mások a követelmények; komolyan mondom, ha valaki komolyabban nekifekszik, akkor kevesebb idő alatt tolhatja végig, mint amennyit a film venne el az életből.

És bár az első 10 perc szórakoztatónak mondható, utána már csak az öltönyök színe alapján különbözteti meg az ellenfeleket a játékos. A fegyverzenél semmi különlegessel nem szolgál, az alap pisztolytól a mesterlövész puskáig terjed és természetesen nem nélkülözi az olyan alapeszközöket mint a shotgun vagy a Kalasnyikov – mindent láttunk már ezerszer. Bár a játék lehetőséget ad arra, hogy ellenfeleinket taktikusan fedezékek takarásából intezzük el, a legtöbb esetben ez teljesen felesleges, hiszen egy jól irányított sorozattal gonosz maffiózók egész regimentjét küldhetjük

### ▶ NÉVJEGY

**Kiadó:** Empire Interactive  
**fejlesztő:** Blitz Games  
**megjelenés:** 2004. március  
**web:** www.empireinteractive.co.uk

**az elkövetők:** A Blitz története 1981-ig (!) nyúlik vissza, Philip és Andrew Oliver akkor kezdtek el játékokat írni. A nyolcvanas években a Dizzy-szeriával és a Ghostbuster 2 játékkal hatalmas sikereket értek el, volt olyan év, hogy az ő alkotásaik adták az angol játékeladások 7%-át. 1991-ben alakították meg az Interactive Studio nevű fejlesztőcsapatot, melynek Londontól északra volt a főhadiszállása. Azóta sok minden változott – például a nevük – és sajnos ezek között van a játékaik minősége is...

a másvilágra. Sebeink fájdalomnak enyhítésére és testünk védelmére a pályákon elsősorva találhatunk egészségügyi csomagokat és kevlarmellényeket, melyeket jellemzően a WC-ben vagy a bárpultok alatt rejtgettek el a tréfás kedvű pályatervezők – ezeken a helyeken tehát mindig nézünk körül. A játéknak nem kifejezetten erősége a grafikai megjelenítése. Az elmúlt hónapokban láttunk már ennél szebb, gyorsabb és ötletesebb megvalósítást a

külső nézetes akciók terén, hogy csak egyet említsünk: például a Max Payne. A karaktermodellek szögletesek és otromba mozdulatokkal animáltak, a pályák fantáziátlanok és kopárak. Az egyes pályákat átvezető videók kötik össze, melyeket század eleji érzést biztosító effektekkel próbáltak élvezetesebbé tenni – sikertelenül. Nem nagy dolog, de mégiscsak zavaró, hogy főhősünk egy puskával a kezében indul el egy lépcsőn, és mire a kép átvált a videóra, már egy pisztolyt lóbal a puszka helyén.

**Buta módszerek.** A Bad Boys 2 nem igényel semmiféle gondolkodást, így könnyed szórakoztatást nyújt, egy fárasztó iskolai vagy munkanap után. Szinte minden tárgy szétlőhető, ami nincs masszív a környezethez rögzítve, és bár ez bár nem újszerű dolog, mégis örömet lehet benne a játékos – ha már másban nem tudja ezt megtenni. Az ellenfelek nem túl okosak, de mindenért kárpotolnak, mikor egy közvetlen közeli shotgun lövéstől látványosan hanyattvetik magukat, és jókora vértócsát hagyva maguk alatt, elterünek a földön.

A film hangulatát visszaadandó a játékot végigkíséri Mike és Marcus állandó civakodása, melyben – ha az emberre van ideje odafigyelni két ukrán gengszter zárótűze közt – néha felbukkan egy-két jó beszélős. A zenei aláfestés ismerős lehet a filmből, vagy bármelyik Miamiabans játékosdó testvérből. Kellemesen duruzsol a háttérben, mintha csak valamelyik floridai strandunkon napoznánk zenehallgatás mellett. Szerencsére a zenei anyagok váltakozása dinamikus, így amikor akciódús jelenetre lehet számítani, a DJ pörgősebb dallamokra vált.

Azonban sem a jó zene, sem az olyan apró ötletek, mint a Bad Boy-értékelés (részelés statisztikákat számol a gép – még a leölt sárlókat is), vagy a jó teljesítményvel elérhető plusz pályák nem tudják kiemelni ezt a játékot a középszerűsüdből. A téma önmagában is sokadszor elcsépeelt, ráadásul manapság már sokkal magasabbak az elvárások – így aztán a Bad Boys 2 legfeljebb a film legnagyobb szerelmeinek ajánlható. **Babar**

## Értékelés

**Grafika (4/10)** Borzasztó igénytelen minden szempontból – sem a karakterek, sem a helyszínek, sem az effektek nem ütnek meg a mai

**Zene (7/10)** Talán a legjobb része a játéknak; az ismerős dallamokat dúdoló talán nem is tűnik fel, hogy (méskülönben milyen rosszul is szórakozunk.

**Szavatosság (2/10)** Három óra alatt végig lehet játszani. Ha valaki machochista módon másodsorra is emekszik, az ez idő akár meg is felelődhét.

**Játékmenet (4/10)** Ezerszer láttott kislék, ostoba, csak a létszámuk miatt veszélyt jelentő ellenfelek és az agymunka teljes hiánya vár ránk

▶ A zene még mindig feldobozó  
 (▶) Akár PS1-re is kihozhatt volna...

**45%**

Játékosok száma: 1

Jobb mint: Fugitive Hunter Dragon

Roszbabb mint: Max Payne 2





# PUYO POP FEVER.

## teljesen rászoktunk

**A Puyo Puyo-széria az egyik legtöbb tagból álló játéksorozat a világon – 12 éve alatt húsznál is több variációban jelent meg. Mindez az egyszerű és zseniális alapötletnek köszönhető, ami szinte megunhatatlanná teszi.**

**Robbanó puyók.** A játék hősei a képeken látható színes pacák, ok a puyo nevű lények. A mi feladatunk az lesz, hogy az azonos színű példányokból legalább négyet tegyünk egymás mellé (mindegy milyen alakzatban). Ebben az esetben egy halk „pop” hang kíséretében szétpukkanak. Ez természetesen pontot hoz a konyhára, és az alapjátékban az a cél, hogy minél magasabb hi-score-t érjünk el. A puyo-kupacok – kettes, hármas és a nehezebb szinteken már négyes csoportokat képeznek – persze egyre sebesebben zuhannak a képernyő alja felé, így egyre vadabb kézügyesség, gyorsaság és szerencse szükséges a sikeres játékhoz. Nekem főleg véletlenül sikerült láncba fűzni a puyopukkantást, de a profik direkt erre fognak gyúrni.

Ennek főleg a többjátékos-módkokban lesz jelentősége, ekkor ugyanis a kombózás hatására ellenfelünk képernyőjének tetején megjelenik néhány szellempuyo, akik csak a bajkeverésre jók. Amíg folyamatosan tudunk kupacokat eltüntetni tőlük,



addig nincs baj: fent várakoznak, és minden pontot érő akciónknál néhány szétpukkan közülük. Ha viszont ez a sorozatunk megszakad, akkor a szellemek is zuhanni kezdenek, és szörnyű módon viselkednek: csak úgy lehet őket eltüntetni, ha közvetlenül mellettük sikerül puyókat megsemmisíteni.

**Küört a pesti puyó!** Ezek tehát az alapok, a PS2-es verzió azonban nem véletlenül kapta ezt az új címet, ha ugyanis Fever-módban indítjuk a játékot, akkor megjelenik egy csik a képernyőn, amit sima puyóeltüntetési illetve kombózással lehet feltölteni. Amint ez sikerül, kapunk néhány előre elkészített pályát, ahol – ha megfelelően cselekszünk – hatalmas, akár 8-10 tagból álló kőbókat is előhozhatunk. Ha az erre kiszabott idő letelik, akkor

visszatérünk a megszokott képernyőre – ellenfelünk pedig teljesítményünkől függően körülbelül egymilliórd szellempuyoval lesz gazdagabb.

Lényegében aki először eléri ezt a bónuszot, az majdnem biztosan nyert, hiszen ennyi támadóállásban felsorakozott szellemet nagyon nehéz semlegesíteni. Én általában feléptek direkt a szellemek ellen néhány olyan kupacot, amiket bármiok aktiválni tudok. Ez persze legtöbbször csak ideig-óráig segít, mert a gépi ellenfelek borzasztó szemétdő módon játszanak. Mindig iszonyatos mázlijuk van, úgyhogy én már kezdek gyanakodni, hogy tisztességtelen előnyhöz jutnak...

A Sonic Team összedobott egy történetet is a játékhoz, de bár ne tették volna. Egyszerűt semmi értelme sincsen, ezt senki nem várja egy puzzle-játéktól. Másrészt, ha már így

döntöttek, akkor ennél jobban is tehettek volna a dolgukat. Egy Amitie nevű lány lesz a „hősnőnk”, aki varázsló akar lenni, és valamiért ez csak úgy sikerülhet, ha puyopukkantásban mindenkit legyőz. Ez egyelőre még csak blőd, idegesítővé attól válik, hogy minden karakter rendkívül idegesítő, visító hangon tud csak megszólalni. A grafika egyébként egész tűrhető – a stílushoz mérten persze –, bár az effektet azért jobban is megcsinálhatták volna. A puyók legalább aranyosak... **Grath**

## Értékelés

**Grafika (6/10)** Aranyosak meg színesek ezek a Puyók, meg egy logikai játéktól nem is várunk nagy, de kicsit azért jobb is lehetett volna

**Zene (7/10)** A zenék egész kellemesek, de az idegesítő szinkronhangoktól a fakra mástunk – mint ahogy a Sonic Heroes-ban is

**Szavatosság (9/10)** Örök darab, akárcsak a Tetris; ugyan néhány újítás még elfert volna, de így is évekig elészünk vele

**Játékmenet (8/10)** Örök darab, akárcsak a Tetris; ugyan néhány újítás még elfert volna, de így is évekig elészünk vele

[+] Igén addiktív  
[-] Csak a gép

**80%**

Játékosok száma: 1-2

**Jobb mint:** Tetris Worlds **Rozsább mint:** Super Bust-A-Move 2

### NÉVJEGY

**Kiadó:** Sega  
**fejlesztő:** Sonic Team  
**megjelenés:** 2004. március  
**web:** www.sega-europe.com/fever

**az elővető:** A Sonic Team a Sega egyik legnagyobb becsben tartott belső csapata. 1988-tól kezdve dolgoznak Yuji Naka irányítása alatt, jelenleg mintegy 90-en. Természetesen minden Sonic-játékban benne van a kezük (a keik sún történelmérő előző számunkban olvashatsz egy részletes összefoglalót), a mellett pedig a Phantasy Star szerepjátéksorozat fűződik a nevükhöz, reméljük, annak következő részét már az E3-on bejelentik.

# LUPIN THE THIRD

## TREASURE OF THE SORCERER KING.

### lopni, megüünk lopni

**Annak ellenére, hogy Harmadik Lupin a világ legnagyobb tolvaja, mégis nehezen hiszünk, hogy ez a játék is akkora felháborodást vált majd ki, mint a többi rosszízű-szimulátor. De a céljaink itt sem éppen nemesek – leginkább lopni, betörni fogunk– de teljesen más a tálalás, mint azt megszokhattuk. Egyrészt a szereplők nagy része bájosan idióta (pozitív értelemben), másrészt a történet komolytalan és szórakoztató.**



#### ► NÉVJEGY

**kiadó:** Bandai  
**fejlesztő:** Banpresto  
**megjelenés:** 2004. február  
**web:** www.bandagames.com

**az elkövetők:** Az 1977 óta játékkészítéssel foglalkozó Banpresto cég neve ismeretlenül csenghet az európai közönség fülének. Az elmúlt évtizedekben hiába készítették száznál is több játékot, azok nagy része soha nem jelent meg Japánon kívül. Ebből már sejtethetjük, hogy tipikusan olyan címeik fűződnek a nevükhöz, amelyek – kevés kivétellel – nem tarthatnak számtal különböző érdeklődésre a szigetországon kívül.

## Értékelés

**Grafika (5/10)** A gép megjelenésekor elment lett volna, ma inkább gyengének számít. A képrészítés folyamatos, a színminták stílusosan festenek

**Zene (8/10)** A zene és a szinkronhangok nagyon jól illeszkednek a játékhoz, ezek nagy részét csak át kellett emelni az anime-ből

**Szavatosság (5/10)** Első alkalommal hat-tíz óra alatt véget ér a játék, és nem leszünk motiválva az újrajátszásra. Csupán egy megnyitható minijáték a jutalmunk

**Játékmenet (6/10)** A kelmestől az idegesítőig sok dolog fogja színesíteni a rövid játékidőt: a feladványok egy része érdekes, de a lopakodás részekben még dolgozhattak volna.

♣ Az anime jellemző vonásait egyszerűen átvették

☐ Semmi újítás nincs benne

**66%**

Játékosok száma: 1

**Jobb mint:** The Great Escape  
**Roszsabb mint:** The Mark of Kri

**Barkós tolvaj.** A fejlesztőknek nem kellett nagyon megerőltetniük magukat a történet kitalálásakor, hiszen a lassan négy évtizedes sorozat (lásd keretes írásunkat) nagyszerű alapként szolgált. A jellegzetes szereplőket egy az egyben át lehetett emelni, és mivel majdnem minden rész Lupinnak és csapatának egy-egy jól sikerült műkinclóparáról szól, a történetben most se várjunk hatalmas reformokat. Csapatunk egyébként a sármos Lupin mellett két tag számlál, (vagyint feltűnik rövid időre az anime sorozat rajongói által leginkább kedvelt karakter, főhősünk szívének elrablója, Fujikko) akiket rövidebb ideig irányíthatunk is a játék folyamán. Fő célunk az lesz, hogy belopóvza különböző helyekre észrevétlenül elemeljünk értékes dolgokat, miközben kalandjaink során Zenigata nyomozó folyamatosan a nyomunkban lesz. Ő elég érdekes figura... klasszikusan az a szereplő, akit egyszerre szánunk lúzerségre miatt, de nevetni is képesek vagyunk a bémázásain.

**A készítőik is olmentek lopni.** Mivel az értékes dolgokat általában őrtzi sztozták, így elsődleges célunk az észrevétlen lopózás lesz a játékban. Lupin-t azonban nem véstelenül tartják a világ egyik legjobb álcázó-művészenek, bizonyos ruhákat magára öltve képes az ellenfelek egy

részét megtéveszteni (pl. a játék elején szerzett Zenigata-egyenruha felöltésével lopakodás nélkül is képesek lehetünk átvenni az őroket; sőt, ha ügyesek vagyunk, így személyes tárgyakat lophatunk tőlük). Akkor sincs probléma, ha észrevesszünk minket, az őroket több úton is ártalmatlanná tehetjük. A palacsintasütő, mint fegyver, például megévesztésben békésnek tűnhet, de két ütés elég, és máris alszik az áldozat. Érdekes szint visznek a játékba a logikai feladványok. Nehézségük a legkönynyebbtől a közepesen nehézég, eredetiségük az ezerszer látottól az újszerűg terjed – néhányuk hosszabb időre is megakaszthatja a játékost. A feladványok leginkább ajtók nyitásával kapcsolatosak, hasonló feladványok előfordulnak minden olyan játékban, amely akár csak minimális kalandelemet is rejt magában. A készítőik azonban nem érték be azzal, hogy a lopakodás és a feladványokat átvegyük más nagyszerű játékokból. Egy-két esetben visszaköszön a klasszikus kalandjátékok „vedd fel itt-hasznaold ott!” típusú feladványa. Mások csapatunk többi tagját irányíthatjuk akcióhősbé, sajnos ilyenkor nagyon silány minőségű kardozós-lövöldözés jelenetek tárnaknak szemünk elé.

**Se minőség, se mennyiség.** Meglehetősen eklektikus alkotással állunk szemben, így felmerülhet a

kérdés: jó ez nekünk? Például az igen jól hangzik, hogy az akadályokat többféleképpen is leküzdhetjük; jobban megérve azonban ez sem működik olyan jól (én pl. ritkán használtam az álcázást, helyette inkább lefújtam mindenkit altatóval, vagy egyszerűen csak keresztülfutottam a szobán – a borzasztó AI-nak köszönhetően ugyanis ellenfeleink nem követnek a zárt ajtókon túl). Sajnos hiába so két lehetőség, ha egyik sincs igazán jól kidolgozva. Talán érezték a készítőik, hogy nem állna meg a lábán Lupin, ha csak a lopakodásra vagy a fejtörőkre helyeznék a hangsúlyt, emiatt beledobáltak végül mindent, ami az elmúlt években sikeres volt, és még arra sem figyeltek, hogy kellően hosszú legyen a program – így legalább nem unnak rá idő előtt a játékosok.

A sok negatívum mellett azonban mégis lehet szeretni a programot. Ennek az az oka, hogy a hangulat megfelelő, köszönhetően az anime-műltnek, a szimpatikus hősöknek, a kilésés, de mégis jól összerakott történetnek és a nagyszerű zenének. Hogy ez önmagában kevés? Hogy ezek többsége nem a készítőik érdeme? Hogy aki nem ismeri régebről a szereplőket, az csupán emiatt nem fogja megszeretni őket? Meglehet. De nem is lehet minden játék kiemelkedő. És így legalább nem fog ötleteket lopni belőle a konkurencia. A Lupin the 3rd-ből senki nem fog lopni...

**Vega**

## Lupin the 3rd – az anime.

A játék alapja az egyik legnagyobb múlttal rendelkező, és hasonló címre hallgató manga és anime sorozat. A képregény elsőként 1967-ben jelent meg Japánban, majd 1985-ig három szériában 228 részt vetltek a Lupin the 3rd-ből, mely a címadó karakter kalandjait meséli el. Emellett 1978 óta egészestés, önállóan élvezhető animációs filmek is készültek, összesen 23 darab. Ugyan a több mint 30 éves animáció má szemmel nézve kicsit elavultnak tűnhet, de pont e műltnek köszönhetően a karakterek személyisége nagyon jól kidolgozott, ami sokat dob a szérián. A sorozat Magyarországon nem tűt ismert (mondjuk ki: egyáltalán nem ismert), Japánban az egyik legnagyobb klasszikusként tartják számon.



teljes játék a CD-n: **CULTURES 2** A DIKINGEK VISSZATÉRNEK!

# PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004. No. 04

➤ **1 CD + 1 DVD!**

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

## SIMS 2

➤ **LEHULL A LEPEL** 24. oldal

## FAR CRY

➤ **KÁPRÁZATOS!** 36. oldal

## COLIN MCRAE 04

➤ **A RALLY FENÉGYEREKE ÚJRA A CSÚCSON** 46. oldal

➤ **AMD Athlon 64 vs. Intel P4 Extreme Edition** 110. oldal

28. oldal



**ARMIES OF EXIGO**  
bemutató

20. oldal



**REPUBLIC COMMANDO**  
bemutató

52. oldal



**BATTLEFIELD 2**  
exkluzív teszt

DVD tartalom: Tengerész



Már kapható az újságárusoknál!



PC GURU  
2004.04 No. 4

Jáértékmű: Castle Strike - Coda McRae  
Jack the Ripper - Jean de Arc - Parakler  
Sonic Adventure DX - Unreal Tournament 2  
váltó!

Újdok: Far Cry Trailer 3 (MP), Far Cry  
Rang - Battlefield Vietnam - Dead Man  
Rally - Rally Environment - Star  
Control 2 Viron Norwood  
Silent Hill 4

Újdok: Age of Mepha  
Lythgoe (CD), Battlefield  
váltó! (2 MP Patch), Do  
I (H), H (V), M  
I (I), H (V), M  
I (I), H (V), M  
I (I), H (V), M

Újdok: Age of Mepha  
Lythgoe (CD), Battlefield  
váltó! (2 MP Patch), Do  
I (H), H (V), M  
I (I), H (V), M  
I (I), H (V), M

Maxi: Agincourt (MP)  
The Punisher - The Village

optimal

DVD  
FOR

VOLTELEK  
COMMUNICATIONS

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

1 CD + 1 DVD TELEJS JÁTÉK: CULTURES 2

# BUDGET: SONY.

Új rovatunkban szeretnénk bemutatni a csökkentett árú – vagyis budget – játékokat. Igaz, ezek általában megvannak egy évesek, de ez semmit nem von le értékükből. Ha kihagytunk valami nagy durranást, akkor ez lehet a legjobb módja bepótlásuknak – elvélge 4-7000 forintért igazi klasszikusokhoz juthatunk hozzá. Tervünk az, hogy minden hónapban más magyarországi disztribútort keresünk fel, és ki mással is kezdhettük volna, mint a Sonyval... Sándor Csabával beszélgettünk el, többek között a Gran Turismo 4-ről, a magyar eladási adatokról és a PSP-ről.

**PS Guru:** Kérlek mutakozz be az olvasóknak, és meséld el, hogy mit is dolgozol tulajdonképpen.

**Sándor Csaba:** A Sony Hungáriánál dolgozom PlayStation termékmenedzserként. Ez a feladatkor magában foglalja az értékesítést, a marketinget, azaz minden hozzám tartozik, ami a PlayStation-nel kapcsolatos.

**PS Guru:** Ha van egy kis szabadidőd, akkor azt egy PS2 előtt töltöd? Mik a kedvenc játékaid?

**Sándor Csaba:** A kevés szabadidőben természetesen gyakran játszom, de a sok munka után időnként jó esik a családdal kimenni a szabadba, túrázni, kerékpározni. A kedvenc játékom mindig az, amelyik megjelenése vár, hiszen azok a játékok nyújtanak olyan játékményt, amit korábban egy program sem tudott.

Legjobb példa erre az EyeToy, ami egy merőben új dimenzióba helyezte a videójátékokat. Ehhez hasonló újdonságokra idén is számíthatunk.

**PS Guru:** Biztosan mindenki kíváncsi rá, hogy ti összesen mennyi PS2-ről tudtok Magyarországon – mennyit adtak el ti, és körülbelül mekkora a szürkepiac? Mik az eladási tervek az idei évre?

**Sándor Csaba:** A magyarországi eladásainkat évről-évre megdupláztuk, így történt ez az elmúlt esztendőben is. A jövő évre sem lehet más tervünk, semmint a duplázás.

**PS Guru:** Egy-egy játékból mennyit tudtok eladni? Mi az átlag, és az utóbbi három évben melyik volt a legsikeresebb átlalatos forgalmazott játék?

**Sándor Csaba:** A sorsár meglehetősen nagy, hiszen vannak olyan játékok, amiből 80-100 db-ot adunk csak el, mint például a golfjátékaink, de ugyanakkor a legsikeresebb játékokból

több ezret. Az elmúlt időszakban a Gran Turismo 3 volt a legnépszerűbb játék, de még mindig igen keresett a Tekken 3 és a Gran Turismo 2 is, annak ellenére, hogy meglehetősen régiek már.

**PS Guru:** Mekkora sikert aratott a Magyarországon eddig példa nélküli módon reklámozott EyeToy? Nálunk is rengetegen veszik meg, mint szerte Európában, vagy nem nagyon ugrottak rá az emberek, ahogy az Japánban is történt?

**Sándor Csaba:** Az EyeToy a tavalyi év egyik legsikeresebb játéka Európa szerte, hiszen néhány hónap alatt 2,5 millió fogyott belőle. Magyarországon is minden idők egyik legnépszerűbb játéka, hiszen korhatár nélkül játszható, és az az is kedvet kaptak kipróbálására, akik korábban idegenkedtek a videojátékoktól.

**PS Guru:** Az idei évre mik a terveitek, mely játékoktól vártek igen sokat – szerintünk a Gran Turismo 4 és a Killzone lesznek a befutók.

**Sándor Csaba:** Természetesen sokat várunk a GT4-től, már most is sokan érdeklődnek, hogy mikor lesz kapható. Nagyon pozitív kritikát kaptam a szakajtóban a Killzone is, remélem a fogyasztók is egyetérteneek majd a szakma véleményével. De e két játék mellett további nagyon erős kínálatunk lesz idén. Sokat várunk pl. a várhatóan májusban megjelenő SingStar-tól, amiben mindenki megmutathatja énektudását; a teljesen megújult F1 játéknk idei verziójától a Formula One 2004-től, amiben első magyarként természetesen Baumgartner Zsolt is benne lesz; de minden bizonnyal sokan vásárolják majd az Athens 2004-es is, a hivatalos olimpiai játékot. Nem szabad megfeledkezni ugyanakkor a Getaway 2-ről, vagy a WRC idején kezdő sorolni és még hosszasan tudnám sorolni melyik játékoktól várunk sokat.

**PS Guru:** Nem tudom, hogy figyelemmel kíséred e más cégek játékait, de ha igen, akkor más cégektől mely játékokat vársz már nagyon?

**Sándor Csaba:** Minden olyan játékot várok, ami először a platformot, ami meggyőzi az eddigi kétkedő fogyasztókat is (ha van ilyen) arról, hogy a PlayStation a legjobb konzol.

**PS Guru:** Apropos, ha már itt vagyunk, kérlek erősítsd meg, hogy a GT4 nálunk is megjelenik még karácsony előtt!

**Sándor Csaba:** Igen. A GT4 Magyarországon is meg fog jelenni, még a nyár elején itthon is kapható lesz a GT4 Prologue, továbbá az év második felében jön a GT4 is.

**PS Guru:** Mi a helyzet az online játékkal? Milyenek az európai eredmények, és mikor várható, hogy nálunk is lehet majd minden boltban magyar – dátumok szeretnénk hallani, kérsétek ezt?

**Sándor Csaba:** Az online játékra ugyan már több nyugat-európai országban van lehetőség, de egyelőre nem tervezzük a hazai bevezetését.

**PS Guru:** Következik három gyors keresztkérdés, európai – és főleg: magyar – dátumok szeretnénk hallani, persze csak akkor, ha már tudsz valami konkrétumot mondani: PSX?

**Sándor Csaba:** 2004. karácsony

**PS Guru:** PSP?

**Sándor Csaba:** Szándékaink szerint a 2004-es pénzügyi év vége (2005 március) előtt ki tudjuk adni.

**PS Guru:** PS3?

**Sándor Csaba:** Mi az a PS3??? )

**PS Guru:** Köszönjük az interjút, és várjuk sok szeretettel a Killzone-t, meg a többi játékokat!

Ha helyesen válaszolsz az alábbi három kérdésre, Tied lehet a három eredeti Sony-játék egyike a Sony Hungária jóvoltából.



Hogy hívják a Final Fantasy X főhősét és főhősnőjét?

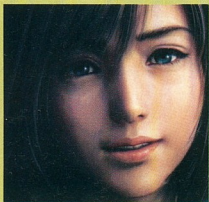
Melyik városban játszódik a The Getaway?

Mi a neve a végső ellenfelünknek a Ratchet & Clankban?

A válaszokat nyílt levelezőlapon várjuk a szerkesztőség címére (PS Guru, Budapest 1088, Rákóczi út 1-3.).

A levelezőlapra írd rá: „Sony-játék”

Beküldési határidő: 2004. április 19.

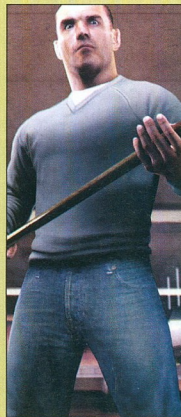


## Final Fantasy X

Ugyan a SquareSoft – szigorúan az én, bevallottan szubjektív és fanatikus véleményem szerint – máig nem tudta felülmúlni a Final Fantasy VII-et, de voltak próbálkozásai, amelyek majdnem sikerrel jártak. Ilyen érdemes kísérlet volt a Final Fantasy X is, amely – és ez biztos állítható – a legjobb szerepjáték PS2-n. A történet zseniális, teljességgel magával ragadja a játékost, aki hamarosan másra sem tud gondolni, csak arra, hogy megpróbálja megvédeni Yunát, az ifjú idézőlynt a végzetétől. A történet olyan jól kitalált, olyan fordulatos, mint amilyet játékban még nem láthattunk, de máshol se nagyon! Ez az igazi erőssége a FFX-nek, ezt tulajdonképpen „csak” kiegészíti a lehangoló grafika, a nagyszerű zene, a szórakoztató aljátékok és a rendkívül jól kitalált fejlődési rendszer. Megszerethető karakterek kísérik minket az akár nyolcvan-száz óráig húzódó halandó során, kidolgozott személyiséggel, amúgy SquareSoft-módra. Hibákat nem is tudunk említeni, aki akár csak egy kicsit is szereti az RPG-ket, azoknak kötelező a Final Fantasy X!

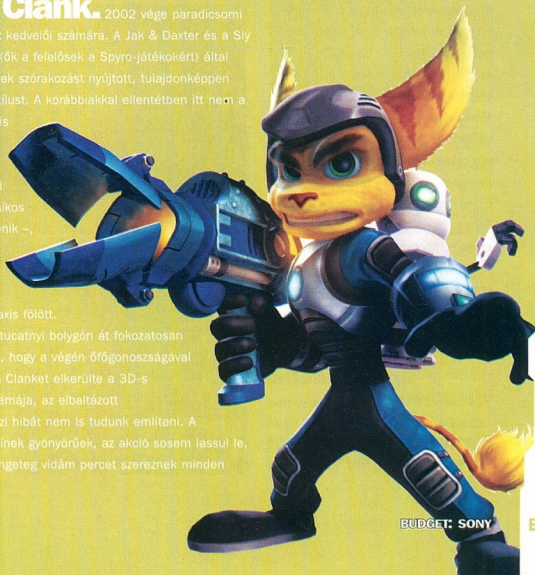
## The Getaway

A Getaway sokan egy kézigyintéssel intézték el, mondván, csak egy GTA-klonról van szó, de hogy ez nem igaz, azt bizonyítja a több milliós eladási eredmény. A Team Soho programja tulajdonképpen nem más, mint egy interaktív gengszterfilm. Londonban járunk napjainkban, ahol egy Mark Hammond nevű kisültő bűnöző éppen legrosszabb napját éli meg, a feleségét megölik (ráadásul ezt még rá is kenik), a fiát elrabolják, és megszarolják, ha nem áll be egy bűnbánó szolgálataiba, akkor kinyírják. Ettől kezdve az ott kapott feladatokat kell megoldanunk, azaz ölnünk, rabolnunk és gyilkolnunk kell. A kínai triádok, a jamaikai banda tagjai, no meg ártatlan járókelők lesznek az áldozataink. Brutális játékról van szó, nem véletlenül kapta meg a „csak felnőtteknek” piécsmint. Ha azonban ezen túlésszük magunkat, akkor remek kalandban lesz részünk. A grafika – minden európai fejlesztésű Sony-játékéhoz hasonlóan – egészen elképesztő, ami különösen a szinte 100%-ban lemodellezett London-on figyelhető meg. Bárnaóv mehetünk, minden híresebb épületet megnézhetünk, ráadásul télotgatások nélkül. A játékot a zseniális történet viszi a vállán, amelynek legérdekesebb vonása, hogy végigjártsa eseten egy rendőr szemszögéből újra végigkövethetjük a történeteket.



## Ratchet & Clank

2002 vége paradicsomi időszak volt a platformjátékok kedvelői számára. A Jak & Daxter és a Sly Cooper mellett az Insomniac (ők a felelősek a Spyro-játékokért) által kreált Ratchet & Clank is remek szórakozást nyújtott, tulajdonképpen megújította a platformjáték-stílust. A korábbiakkal ellentétben itt nem a pixelpontos, egy-hiba esetén is halált okozó ugrásokra kell koncentrálni, hanem a harcra. Hősünk, Ratchet – aki leegykébb egy nyúl és egy csíkös macska kereszteződésének tűnik – valamint segítője, Clank a gonosz multimilliós Drek ellen küzdenek, aki persze át akarja venni az uralmat a galaxis fölött. Hőseink ezt nem hagyják, és tucatnyi bolygón át fokozatosan semmisítik meg Drek seregeit, hogy a végén őfgonoszágával is leszámoljanak. A Ratchet & Clanket elkerülte a 3D-s platformjátékok legfőbb problémája, az elbaltázott kamerarendszer, így aztán igazi hibát nem is tudunk említeni. A vibráló színekkel rajzolt helyszínek gyönyörűek, az akció sosem lassul le, és a különféle fegyverek is rengeteg vidám percet szereznek minden játékosnak.



# history of playstation.

**Nem szabad elfelednünk gyökereinket! A ma sok millió ember által nyüstölt játékok legtöbbször valamilyen formában megjelent már az eredeti PlayStationön is. Ezért gondoltunk arra, hogy összegyűjtjük saját PS1-es kedvenceinket, és ha már ott voltunk, akkor utánanéztünk, hogy mi is történik manapság az adott sorozattal, készült-e, készül-e folytatása. Nem kell meglepődni a gyanúsán sok Squaresoft-játék miatt – a szerkesztőség tagjai szerint már akkor is megrögtön volna beruházni a szürke konzolra, ha csak ez az egy cég gyárt rá játékokat.**

**A lista persze teljesen szubjektív, és bevallottan hiányos – viszont mindent nem tudtunk volna leírni, ahhoz az egész újság kevés lett volna. Olyan maradandó alkotások maradtak ki, mint a Tony Hawk, a World Cup 98 vagy a Need for Speed 3, és még megannyi másik játék. Mivel ez valószínűleg titeket is idegesít, ezért lehetőséget adunk a helyzet javítására: írjátok meg, hogy szeretitek mely játék maradt ki, amely nem érdemelte volna meg ezt a sanyarú sorsot – és persze azt is, hogy miért is volt oly emlékezetes. Következő számunkban a legjobb, legfrappansabb írásokat leközöljük, és a válaszolók között néhány (nem kell megjedni: PS2-es) játékot is kisorsolunk. Címünk az impresszumban található, emailt ide küldjétek: [grath@psguru.hu](mailto:grath@psguru.hu).**

## kedvencek PS játékaink.

### Vagrant Story.

Kiadó: SquareSoft  
Fejlesztő: SquareSoft  
Megjelenés: 2000

A Squaresoft történetírói nagy mesélők. Képesek egy egyszerűnek tűnő akciójátéknak olyan háttérrel és hangulatot teremteni, ami nem érezti a játékost. Természetesen nem csak a történetről illi dicséret a PS1 egyik legjobb játékaának készítőit: a gépen félelmetesnek számító teljesen 3D-s grafika, az RPG- és ügyességi-elemek egyaránt felvonultató játékmenet, az évek után is emlékeztetőnkben élő zene és a SquareSoft játékaiban már megszokott rengeteg titok együttesen emelték ezt a játékot a csúcra, ha üzleti szempontból nem is, de az igényes játékosok emlékezetében mindenképpen. Soha nem fordult még elő velem, hogy miután végjártam egy játékot, öt perc múlva újrakezdjem...

**Mi van vele azóta: A rétegjátékok szomorú sorsa, hogy kevés**

**ember lelkesedik értük, és ez nem elég ahhoz, hogy a cégek bele merjenek vágni egy esetleges folytatásba, hiába a szakmai elismerés. Vagrant Story 2 talán soha nem lesz... De bizakodásra adhat okot, hogy a készítőik nagy része most éppen a Final Fantasy XII-n dolgozik: talán sikerül oda átmenteni valamit a nagyszerű hangulatból.**



### Fear Effect 1-2.

Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Kronos  
Megjelenés: 2000, illetve 2001

Ha a PS1-es játékkínálat marandó alkotásaira kell visszaemlékezni, akkor semmiképpen nem hagyhatjuk ki ezt a programot. Hiába voltak nála jobbak, az emlékezetben mégis jobban

megragadt a Fear Effect. Igazság szerint nehéz ráhúzni bármilyen stílust, a lövöldözős akciórészek egyik pillanatról a másikra rémálomszerű horrorok adták át a helyüket, amelyeket aztán logikai feladványok vagy klasszikus kalandjátékokra emlékeztető jegyek követtek. Az innovatív grafika volt a hab a tortán, mely még a viccesen rövid játékidőt is feleltetni tudta (az első rész nyitó CD-

jét húsz perc alatt végig lehetett játszani). Minden szempontból megelőzte a korát, talán csak az volt a gond, hogy túl sokat akart egyezzerre markolni. Ezzel a játékkal az Eidos tovább ment, mint a Tomb Raiderrel: nem csak egy jó nő volt a történetben, hanem rögtön kettő, ráadásul őket leszbikus kapcsolatban láthattuk viszont, talán mondani sem kell, hogy mennyi hímnemű játékos küzdötte magát végig a két történeten azokért a rövid átvezető videóért...

**Mi van vele azóta: A 2002-es E3-on képeket és egy izlősen összevágott videót kaptunk a váru várt PS2-es folytatásból, amely a Fear Effect Inferno névre hallgatott. Azóta azonban teljes a csönd, és nemrég kiszivárgott, hogy már rég nem dolgoznak a programon. Nagy kár érte...**

### Final Fantasy Tactics.

Kiadó: Sony  
Fejlesztő: Squaresoft  
Megjelenés: 1998

A FFT bejelentésekor sokan azt gondolták, hogy a Squaresoft csak egy jandabört akar lehúzni a rendkívüli sikereket elért Final Fantasy VII-ről. Nos, nem volt igazuk, a cég ismét



## Tomb Raider-széria.

Kiadó: Eidos

Fejlesztő: Core Design

Kedvenc nagymellű régészünk öt alkalommal látogatta meg a szürke masinát. Az első forradalmi volt. A második nagyszerű. A harmadik már semmit nem fejlődött, innentől pedig egyre romlott a helyzet. Pontosabban szóva a játék rosszabb nem lett, viszont a játékosok hamar megunták, hogy javulni sem javult semmit. Ugyanazok a mozdulatok, ugyanazok a fejtörők és ugyanazok a buta ellenfelek vártak ránk minden részben, csak persze átiszneve, kicsit átalakítva. Ezt persze az eladások is visszaigazolták, az első rész után medvegyik epizód legalább 15%-kal alacsonyabb számban fogyott, mint elődje.

**Mi van vele azóta: A nagy garral beharangozott PS2-exkluzív Angel of Darkness minden idők egyik legnagyobb csalódása volt.**

**Pocsék grafika, állandó szaggatás, elbaltázott játékmenet és rengeteg bug jellemezte. Nem csoda, hogy a Core kegyvesztett lett, a hetedik Tomb Raidert pedig már a Legacy of Kain-sorozatáról elhíresült Crystal Dynamics fejlesztí, remélhetőleg több sikerrel.**



Emlékezetes sorozatok.



## Silent Hill.

Kiadó: Konami

Fejlesztő: Konami Tokyo

Megjelenés: 1999

A Resident Evil hatalmas sikere után a Konami kockázatos lépésre szánta el magát azzal, hogy a horror-játékok fogalmát újraértelmezve megjelenített a Silent Hill-t. A hatásvadász ijesztgetés helyett inkább a játékosok kedélyállapotát próbálták a mélybe nyomni a nagyon sötét hangulatú, misztikus és sok helyen erőteljesen

valami elképesztően színvonalas és mély alkotást adott ki. A rendkívül hosszú játékmenetet, a végtelen kombinációs lehetőségeket (rengeteg kaszt, fegyver, megtanulható speciális képesség, titkos karakterek és pályák) valamint a sokadik végigjátszásra is izgalmas taktikai részeket tökéletesen olvasztották össze. Érdekeség, hogy a történet sokkal sötétebb hangulatúra, a szereplők személyisége pedig sokkal összetettebbre, keményebbre és gyakran kegyetlenebbre sikeredett, mint azt a Final Fantasy játékokban megszokhattuk, itt nem jök és gonoszak állnak egymással szemben: a végén percekig csak nézünk magunk elé, és azon töprengünk, hogy kedvenceink szeretet vagy inkább szánalmat érdemelnek inkább.

**Mi van vele azóta: Sajnos Sony-gépre nem jelent meg folytatás, viszont tavaly össze Gameboy Advance-ra kijött a FFT új verziója. A PSP közeledtével csak remélhetjük, hogy a Square ezt a kézikonzolt is megkínálja egy FF Tactics-szal.**



szűrreális történettel. Ez sikerült is neki! Egészen új lehetőségek nyíltak meg ezzel a fejlesztők és a játékosok előtt, elég csak a stílus manapság megjelenő képviselőit megnézni, nem véletlenül merítenek sokkal többet az első Silent Hill-ből mint bármelyik más hasonló játékból. A minőség diadala a kommersz felett, bármennyire is szerettük a konkurencia termékét, ezt el kell ismernünk.

**Mi van vele azóta: Kis gonoszsággal azt mondhatnánk, hogy PS2-n futószalagon érkezék évről évre az újabb rész, hiszen nyáron már a negyedik Silent**



**Hill-t tehetjük majd be a gépünkbe. A The Room alcímet viselő epizód az eddig látottak alapján még komorabb, még groteszkebb és még félelmetesebb lesz. Várjuk sok szeretettel.**

#### Legend of Dragoon.

Kiadó: Sony  
Fejlesztő: Sony Japan  
Megjelenés: 2000

Kíváncsi lennék, hogy amennyiben közvélemény-kutatást végeznénk a játékosok körében a PlayStation RPG-írói, akkor hányan említenék első helyen a LoD-t. Tartok tőle kevesen. Rossz időben, nem megfelelő tálatással jelent meg – és így sajnos mára a feledés homályába veszett. A készítőik láthatólag mindent

megtettek, hogy a FF7 által kitaposott RPG-ösvényről csak néha lépjenek le, és ha mégis muszáj, akkor is hamar visszatértek a mindenki számára jól



ismert úthoz. Ez egyébként nem probléma, ilyen magas színvonalon kevesen tudtak plágizálni. A történet rendkívül hosszú, nagyszabású, és ami a legfontosabb: el lehet mérülni benne, mert képes arra, amire nem sokan, magával ragad. A harc körökre osztott, de a ügyességi elemek sem hiányoznak belőle, bár a kombók



## Resident Evil-széria.

Kiadó: Capcom  
Fejlesztő: Capcom

Ugyan nem a Resident Evil volt az első komolyabb sikereket magáénak tudó horror-játék, mégis őt tekinthetjük a stílus megalapítójának, talán még maguk a fejlesztők is meglepődtek, hogy a kísérletiesen kihaltak tűnő ház, benne a sok zert termémményl mennyire elnyerte a játékosok tetszését. A második részt sokan a teljes sorozat legjobb darabjának tartják, itt jóval többet megtudhattunk az élőlényeket zombivá transzformáló vírus terjedésének hátteréről, és kalandjaink során Raccoon City több részét is megismerhettük. A harmadik részben már semmi más dolguk nem volt a készítőknél, csak lemásolni és kipofozni azt, amit eddig letettek az asztalra: a sikert előre borítékolni lehetett.

Ettől a ponttól kezdve nem volt megállás, nyilvánvalóvá vált, hogy a RE, mint sorozat, és maga a „túlélő” horror, mint stílus nagyon jövedelmező. Minden újabb részben tovább színesítették az amúgy a B-kategóriás filmekre emlékeztető történetet, majd idővel megjelentek a vadhajítások: lövöldözős játékok, film, előzmények ismertetése.

**Mi van vele azóta: A Resident Evil sorozat megállíthatatlan, bár, hogy a negyedik rész (egyelőre) csak Nintendo GameCube-ra készül. Szerencsére az online lehetőségekkel bíró Outbreak PS2-re fog megjelenni, és a belső nézetes lövöldözős Residentek is „nálunk” maradnak, ez utóbbinak mondjuk annyira nem örülünk. A második mozifilm még idén bemutatásra kerül. Hiába, ha egy üzlet beindul...**



## Emlékezetes sorozatok.



## rémálmainkban se jójenek elő.

### Star Wars Phantom Menace & Jedi Power Battles

Kiadó: LucasArts

Fejlesztő: LucasArts

Megjelenés: 1999, illetve 2000

„Csináljatok egy olyan játékot, amit egy finom kis árukapcsolással el tudunk adni jó sok embernek az Episode I megjelenése után” – szöjtak le a marketingesek, a fejlesztők pedig tettek a dolgukat. Érződik, hogy mindent megtektek, hogy a szomszéd szobában a nagyszerű SW Raceren dolgozó társaik teljesítményét semmiképpen se ériék el, de a kezükből kikerült produktumot éppen hogy el lehessen azér még adni. A JPB egy fokkal ugyan szórakoztatóbb volt, szerencsére itt nem ragaszkodtak ahhoz, hogy egy amúgy is gyenge történetet vegyenek alapul, maradt a szintiszta hent. Meg az alacsony színvonal. A LucasArts azóta egyre magasabb átlagszínvonalon dolgozik, de már előre féltünk, hogy milyen lesz az – állítólag – egyszerűen Darth Vader nevű játék, amit a harmadik epizódnál mellé adnak ki.



### Mortal Kombat Special Forces és MK Mythologies

Kiadó: Midway

Fejlesztő: Midway

Megjelenés: 2000, illetve 1997

Amikor a MK-játékok színvonalra a nagyszerű kezdetek után meredeken elkezdett zuhanni, a Midwaynél rátettek még egy lapáttal, és megjelentették ezt a két gyalázatos minőségű „alkotást”. A Special Forces-ben egy 3D-s akciójátékot tiszteletünk, amelyből megismerhetjük Jax és Kano történetét, kettejük viszonyát és ellenségeskedésük okait. Kár, hogy az egész három mondatban elmesélhető, ugyanis elfelejtettek „játékot” is mellékelni a fejlesztők, amit kapunk, az nehezen hívható annak. A Mythologies-ban szerencsétlen Sub-Zero mítoszát igyekeztek pongrombolni (már ha volt neki ilyenje), egy fokkal ugyan jobb az összkép, de a gyalázatos kategóriából így se nagyon tud kitérni.



### Army Men-széria

Kiadó: 3DO

Fejlesztő: 3DO

Megjelenés: Folyamatosan jöttek...

Ha van olyan sorozat, amelyet a pokolba kívántunk, az az Army Men volt. Már a legelső rész sem volt jó, de ekkor legalább még újdonságsszámba ment. Mivel ez egy kis hasznot hozott, a 3DO – kicsit érthetlen, fanatikus módon – elkezdte gyártani a folytatásokat. Ezek mind, kivétel nélkül borzalmasak voltak, senki nem értette, hogy ki is veszi ezeket, miért éri meg gyártani őket? Aztán jött a PS2-korszak, és a műanyagkatonákat lángszórával sem lehetett kiliktatni, erre a gépre is megjelent vagy egy tucat. Ezért sóhajtott fel minden jóérzésű játékos, mikor a 3DO bezárta a boltot, soha többé nem kell szembesülnünk e gyűlölt karakterekkel. Érdekességként megemlíteném, hogy a cég árverése során szinte minden elikt, leszámítva az Army Men-jogokat... vajon miért?



manuális bevitelle nem nyerte el mindenki a tetszését. Mi mindenesetre jól szórakoztunk vele, a fentiek mellett köszönhetően a korszak talán legszebb grafikájának.

**Mi van vele azóta: Sajnos a játék bevételei nem álltak arányban a befektetett erőforrásokkal, ezért a Sony egyelőre nem jelentette be az esetleges folytatást. Halvány fény lehet a sötétben, hogy 2002-ben az E3-as sajtóanyagok között megemlítették a LoD nevét, azóta viszont akár százszor is leállíthatták a fejlesztést.**

### Gran Turismo 1-2.

Kiadó: Sony

Fejlesztő: Polyphony Digital

Megjelenés: 1998, illetve 1999

Kazunori Yamauchi, a japán Polyphony Digital elnöke maximalista ember. Autószimulátorait minden részletere kiterjedő figyelemmel építi fel, ráadásul ezeket annyi tartalommal tölti meg, és olyan körítéssel díszíti, ami páratlan ebben a szakmában! A Gran Turismo első része nemes egyszerűséggel minden más autós játékot lemosott a piacról, és a színvonal azóta csak javult. A második rész tovább fejlődött, még több pálya és autó volt benne, a tiszta játékidő, amit e játéktól kaphatunk, közelít a végtelezhez. Ha valaki azt a feladatot tűzi ki maga elé célul, hogy összeszedi az összes autót, az hosszú hónapokig nem szabadul a tévé elől. Az irányítás is rendkívül összetett volt, és bár a teljes szimulációtól messze állt, kelíden néhez volt ahhoz, hogy végig küzdelmes maradjon a program.

**Mi van vele azóta: A Gran Turismo 3:A-Spec volt a PS2 első igazi erőbematója, különösen a ralifutamok**



**mutattak látványosan. Később jött egy kiegészítő, a GT Concept, amely tanulmányautókat vonultatott fel, most pedig az igazi folytatásért, a negyedik részért izgulunk. Mára már biztonság vált, hogy a demónak is felfogható GT4 Prologue – öt pályával és két tucat autóval – nálunk is megjelenik, várhatóan valamikor nyáron.**

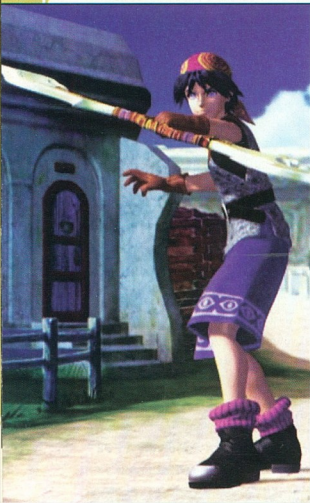


**Chrono Cross.**

Kiadó: Squaresoft  
 Fejlesztő: Squaresoft  
 Megjelenés: 2000

A PS1-érában volt egy időszak, amikor szinte heti rendszerességgel érkeztek

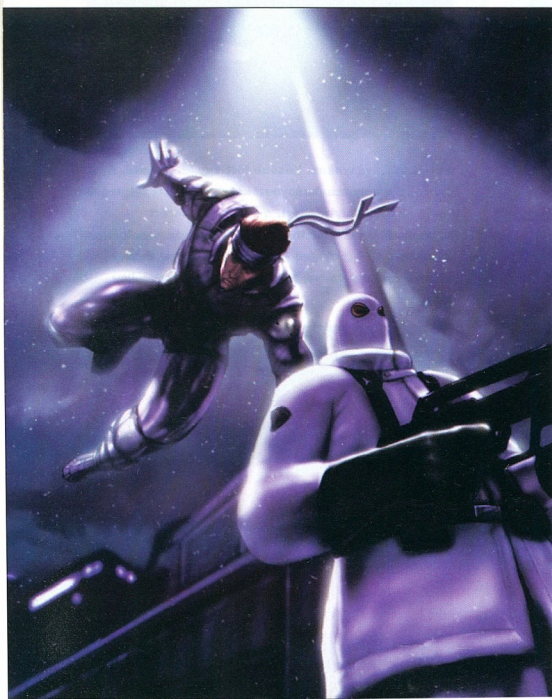
az RPG-k minden mennyiségben és minőségben, divattá vált a stílus. Jöttek a klónok klónjai, a kilencedik Final Fantasy részre egy kicsit talán még a Squaresoft is elfáradt. Ezt hittük rövid ideig, amíg a csoda meg nem történt, megjelent a Chrono Cross. Azt az első pillanatban érezni lehetett, hogy nem fog akkora sikert aratni mint sok társa, a kommersztől való vizsgálásunk miatt ennek még örültünk is kicsit. Jutalmunk (hiszen minden ilyen és ehhez hasonló játék egy apró jutalom a játékos életében) egy soha nem látott hangulatú, innovatív szerepjáték lett, amelynek minden másodpercén érződik a részletekre való odafigyelés, a fejlesztők gondoskodó keze és hatalmas szíve. Ennek a játéknak lelke van, ez nem lehet kétséges, és ez kivételesen több más jó tulajdonsággal is párosul. A zenéjét a

**Final Fantasy-széria.**

Kiadó: Squaresoft  
 Fejlesztő: Squaresoft

Bármilyen hihetetlenül is hangzik, a konzolos szerepjátékok 1997 előtt nyugaton nem számítottak népszerű stílusnak. Aztán jött egy játék, amelyik megváltoztatta ezt, amely mindent megváltoztatott. Ez volt a Final Fantasy VII, sokak szerint minden idők legjobb játéka. Cloud és társainak története milliókat varázsolt el hosszú hónapokra. A rengeteg felfedezhető titok, a részletesen kidolgozott világ és legfőképpen a szinte mágius hangulat volt az, ami megismételhetetlen alkotássá tette a FFVII-et. Ezt követte a grafikában rengeteget fejlődő nyolcadik rész, ahol Squall kellett elkísérnünk egy sokkal ridegebb, modernebb világban. Ez volt az a rész, ahol bemutatkozott a Tetramaster, a Squaresoft kártyajátéka, és ez volt az a program, amelyen lehidaltunk az átvezető videóknál. Az intró, ahol Squall és Seifer küzdenek, vagy a táncest, ahol Squall és Rinoa táncolnak, örökké beégtek az emlékezetünkbe. És végül eljött a kilencedik epizód is, amely leginkább egy kedves mesére emlékeztetett. Sokan pont ezért szeretik, mások talán ugyanezért nem kedvelik, én magam szerelembe esetem ezzel a humorban és érzelmeiben gazdag játékkal.

**Mi van vele azóta: A Final Fantasy-k rajongói számára fényes a jövő. A FF XI, az online RPG várhatóan még idén megjelenik, a tizenkettedik epizód pedig a jövő év első felében várható. Ezekről következő hónapban bővebben is olvashatsz.**



**Emlékezetes sorozatok.**

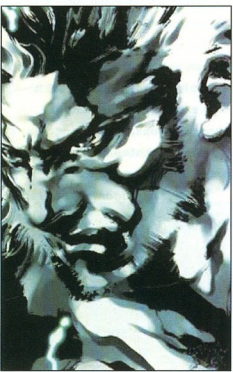
mai napig szívesen hallgatom, a grafika szemet gyönyörködtet és a rengeteg karakter hosszú ideig garantálja önfelelt szórakozásunkat. Tisztában vagyunk azzal, hogy minden kiadó a bevételért fejleszt, de valahogy ennél a játéknál ez egy másodpercre sem érződik.

**Mi van vele azóta: 2002-ben kürtötte világgá minden weboldal, hogy a Squaresoft levédette a Chrono Break nevet, ami nem is lehetne más, mint a sorozat harmadik része?!** A hivatalos bejelentés késett, egyre csak késett, ma a legtöbben már le is tettek róla. Mi még hiszünk benne, hogy talán az E3-on, vagy az őszi Tokyo Game Show-n látunk belőle valamit.

### Metal Gear Solid.

Kiadó: Konami  
Fejlesztő: Konami  
Megjelenés: 1998  
Hideo Kojima mesterműve nem hiányozhat senki polcáról! Ugyan a grafika és a játékmenet is a csúcson volt, de ami igazán emlékeztetett, az a történet és a kórités, az igényes prezentáció. A filmes minőségű átvetelő animáció során a megfelelő kíváncsisággal rendelkezők előtt feltáruhatott egy összetett és minden részletében kidolgozott világ, egy olyan háttér, amely bármely könyv színvonalához fölérne. Ugyan sokadik alkalommal már két óra is bőven elegendő egy végigjártásához, ennek ellenére felejthetetlen kalandot jelent a Metal Gear Solid. Különösen Psycho Mantis, aki képes arra, hogy belelásson az agyunkba, azaz végigjárja a memóriakiránytunkat más Konami-játékok után kutatva. Zseniális ötlet, perfekt kivitelezésben.

**Mi van vele azóta: A harmadik résziről előzeteseink között olvashatsz, persze ez nem jelenti**



**azt, hogy a második epizódot ki lehetne hagyni. Történetében talán még a PS1-es részt is túlépte, az egyetlen negatívum pedig az volt, hogy Snake helyett egy Raiden nevű, antipatikus szuhancot lehetett irányítani.**



# GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK - DVD FILMEK - MULTIMÉDIA - SIKERKÖNYVEK

## EREDETI! BONTATLAN, ORIGINAL! A LEGJOBB JÁTEKOK ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

### PLAYSTATION 2 játékok

- JackInfection\*.....1690
- Activision Anthology.....4990
- Age of Empires 2.....9990
- Aliens vs Pred. Extinct'n.....14990
- Antz Racing.....5990
- Backyard Wrestling.....14990
- Bad Boys 2.....14990
- Baldur's Gate: Dark Alliance.....6990
- Baldur's Gate: DA 2.....14990
- Battlestar Galactica.....15990
- Big Mutha Truckers.....5990
- Bionicle.....10990
- Bombastic.....10990
- Buffy: Chaos Bleeds.....15990
- Burnout.....5990
- Burnout 2: Point of Imp.....9990
- Castlevania.....17990
- Cell Damage Overdrive.....4990
- Champions of Norrath.....14990
- Chess Challenge.....4990
- Club Football: Real M.....5990
- Colin McRae Rally 3.....7490
- Colin McRae Rally 04.....15990
- Crash Bandicoot.....6990
- Crash Bandicoot Nitro.....12990
- Crazy Taxi.....8990
- Dalmatians 3.....4990
- Dark Angel.....8990
- Dead Or Alive 2.....8990
- Deus Ex.....6990
- Deus Ex Ev.....7490
- Devil May Cry 2.....7490
- Dinosaur Adventure.....4990
- Downhill Domination.....15990
- Dragonball Z Budokai.....7990
- Dragonball Z Budokai 2.....12990
- Drakan.....8990
- Enter the Matrix.....Akció Euro 2004\*.....Jón
- European Tennis Pro.....4990
- F1 Career Challenge.....5990
- Fallout: Brother of Steel\*.....Jón
- Fast and Furious\*.....Jón
- FIFA 2003.....7490
- FIFA 2004.....14990
- FIFA 2004+2. Club 2004.....16990
- Flight Night 2004\*.....14990
- Final Fantasy X.....8990
- Final Fantasy X-2.....15990
- Flipnic.....8990
- Forbidden Siren.....16990
- Ford Racing 2.....9990
- Formula One 2003.....16990
- Freedom Fighters.....14990
- Getaway.....5990
- Ghost Hunter.....16990
- Gladiator: Sword of V.....15990
- Gladius.....5990
- Go Go Cooper.....5990
- Grand Turismo 3.....5990
- Grand Turismo Con. 2002.....5990
- Grand Prix Challenge.....6990
- Grand Theft Auto 3.....9990
- GTA Vice City.....16990
- GTA 3 + Vice City.....16990
- Gundam.....2990
- Guilty Urz: Kirby v.....14990
- Half-View.....6990
- Harry Potter 1 Next Gen.....14990
- Harry Potter 2.....14990
- Harry Potter 3: Azkaban\*.....14990
- Harry Potter: Kivádkis.....14990
- Haunted Mansion\*.....12990
- Hitman 2.....7490
- Hitman Contracts\*.....Jón
- Hulk\*.....8990
- Hunter the Reckoning W.....5990
- i-Ninja.....16990

PlayStation 2

**9.990,-**

PlayStation 2

**8.990,-**

PlayStation 2

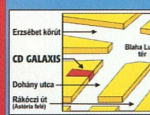
**5.990,-**

Tekken 4

ICO.....7990
- Indianay Series.....4990
- Italian Job L.A. Heist.....16990
- Jak and Dexter.....8990
- Jak 2: Renegade.....17990
- J. Bond: Agent Under F.....7490
- J. Bond: Nightfire.....7490
- J. Bond: Everything or n14990
- Judge Dredd.....5990
- Kill switch.....16990
- Kingdom Hearts.....5990
- Legend of Hercules.....4990
- LMA Manager 2004.....14990
- Lord of the Rings (Wv).....8990
- Lord of the Rings: Two T.....4990
- Mace Griffin Bounty H.....5990
- Maia\*.....Jón
- Manhunt.....16990
- Max Payne.....9990
- Max Payne 2.....16990
- Maximo vs Army of Zin.....14990
- Medal of Honor Frontline.....7490
- Medal of Honor Rising S.....7490
- Men In Black 2 Alien Esp.....9990
- Metal Gear Solid 2.....9990
- Metal Gear Solid 2 Sub.....17990
- Midnight Club 2.....16990
- Midway Arcade Treas.....7990
- Missy Impacts. Op Sur.....6990

- Mortal Kombat 5.....8990
- Motey Mayhem.....7990
- NHL 2004.....14990
- Mummy Returns.....6990
- NBA 2004.....14990
- Need for speed Underground.....12990
- NHL Hitz Pro.....14990
- No One Lives Forever.....6990
- Onimusha 2.....7490
- Offroad.....12990
- Play R Pinball 2.....4990
- Pride.....4990
- Primal.....16990
- Prince of Persia Sot.....15990
- Pro Evolution Soccer 2.....5990
- Pro Evolution Soccer 3.....17990
- R: Racing Victory.....14990
- Racing Simulation 3.....3990
- Rainbow Six 3.....14990
- Ratchet and Clank.....5990
- Ratchet and Clank 2.....16990
- Rayman Revolution.....5990
- Red Faction.....6990
- Resident E. Dead A.....12990
- Resident E. Code Ver. X.....7490
- Return To Castle Wolf.....12990
- Richard Burns Rally\*.....Jón
- Riding Spinz 2.....4990
- Road Race 3.....4990
- Road Trip Adventure.....4990
- Rolling.....5990
- Scorpion King.....4990
- Seek and Destroy.....4990
- Silent Hill 2 - Director's.....9990
- Silent Hill 3.....17990
- Simpsons Hit & Run.....9990
- Sims.....4990
- Sims Buildin' Out.....14990
- Smackdown Shut You M.....7490
- Sonic\*.....5990
- Socom 2.....16990
- Sonic Heroes.....17990
- Soul Calibur 2.....14990
- Spawn Armageddon.....14990
- Spiderman.....7490
- Splitter Cell.....7990
- Spy Hunter 2\*.....16990
- Spyro Enter the Dragonf.....8990
- SSX Tricky.....7490
- Tekken 4.....8990
- Tekken 4.....5990
- State of Emergency.....7990
- Stuntman.....9990
- Superman.....2990
- Terminator 3.....5990
- This Is Football 2003.....5990
- This Is Football 2004\*.....16990
- Time Crisis 3.....17990
- Timesplitters 2.....6990
- Tom Clancy: Jungle St.....9990
- Tombs Raider: Angel of D12990
- Tommy Hawk's Underg.....15990
- Tommy Hawk's Underg.....12990
- Total Immersion Racing.....5990
- True Crime Str. of L.A.....12990
- Underworld.....6990
- Unlabeled.....12990
- Van Helsing\*.....9990
- Virtua Fighter 4 Evolut.....17990
- V-Rally 3.....9990
- Welding Unleashed.....12990
- Way of the Samurai 2.....14990
- Whirl Tour.....4990
- Wrath Unleashed.....14990
- WRC 2.....5990
- WRC 3.....16990
- Worlds 3D.....17990
- XIII.....15990

**CSOMAGKÜLDÉSI**  
**479-0933**  
Budapestre és vidékre is!  
**MÁR MASNAPRA!**  
Díja: 990 Ft / csomag,  
15 000 Ft felett INGYENES



**Szoftver Áruház**  
a Blaha Lújza térenél  
1074, Budapest, VII. kerület  
Dohány utca 64.  
Telefon:  
479-0933, 352-1250, 352-1253  
Nyitva:  
H-P 10-18h, Sz. 10-13h

### www.galaxisnet.hu AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Árának az áfát tartalmazzák. Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk.  
\*Hamarosan megérkezik - PIROS: Újdosonok / top aktiók.

### Medal of Honor.

Kiadó: Electronic Arts  
Fejlesztő: Dreamworks  
Megjelenés: 1999

Az Electronic Arts szinte mindenből képes milliókat keresni. Így volt ez az FPS-ekkel is, előtte sosem adtak ki ilyet, a MoH viszont berobbant a piacra, és azonnal piacvezető szerepet vívott ki magának. Különleges hangulatot varázsoltak a korongra a fejlesztők, a németül üvöltő naci tisztek és a fantáziadús helyszínek a háborút hozták a szobába. Rengeteg különleges húzása volt a programnak, a legemlékezetesebb talán az, amikor a németjuhászok megpróbálták visszahozni az eldobott gránátokat. Amikor sikerrel jártak, persze nem örültünk, de amikor elszámították magukat, és a gránát előbb robbant... lehet, hogy brutálisan hangzik, de ezt nagyon szeretjük. A későbbi kiegészítő, a MoH Underground már



sem volt ilyen jó, ott a hangulat már nem volt ilyen varázslatos.

**Mi van vele azóta: A sorozat PS2-n megért egy viszonylag jó epizódot, illetve egy nagyon gyengét. A következő az európai hadszíntéren játszódott, míg a gyengécske Rising Sun a Csendes Óceáni területekre koncentrált. A következő rész várhatóan az utóbbinak a folytatása lesz, roményeink szerint sokkal magasabb színvonalon.**



### Star Ocean: The 2nd Story.

Kiadó: Enix  
Fejlesztő: tri-Ace  
Megjelenés: 1999

A Star Ocean második része tökéletesen mutatja be, hogy mit is jelentett az Enix PS-n. Japánon kívül a játékaik soha nem arattak komolyabb sikert, hiszen megfelelő



befogadásukhoz sokkal több nyitottság szükséges volt, mint a gép nyugaton is nagy sikert aratott RPG-íhez. Sem grafikában, sem a könnyed kezelhetőségében nem alkotott a cég soha nagyot, mégis hatalmas értékek bírnak ezek az alkotások. A Dragon Warrior VII helyett itt a Star Ocean 2-t emeljük ki (bár dönthetünk volna fordítva is), ami innovatív játékméletével, nagyszerűen kitalált extráival és rejtett lehetőségeivel fogott meg minket. Nehéz megszokni, de ha sikerült, akkor a végéig nincs megállás, a történet magával ragad, ugyanis az egyik legjobb, amit ezen a gépen átélhetünk.

**Mi van vele azóta: Japánban már a tavalyi év folyamán kijött a nagyszerű kritikákat kapó harmadik rész, míg az angol változat várhatóan nyáron lát napvilágot. Mi pedig csak**

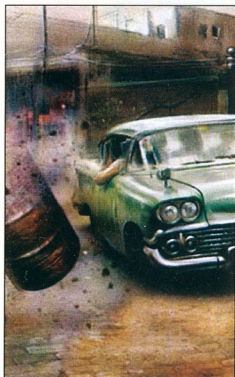
**reménykedni tudunk abban, hogy kapunk belőle, hiszen Európában az Enix nem túl bátor. Következő számunkban bővebben is visszatérünk a SO3-ra.**

### Driver.

Kiadó: GT Interactive  
Fejlesztő: Reflections  
Megjelenés: 1999

Kedvenc autószimulátorunk a PlayStationös időkben vitathatatlanul a Driver volt. Remek fizikájának köszönhetően az autós üldözések felejthetetlen élményt nyújtottak. A





**Parasite Eve 1-2.**

Kiadó: Squaresoft  
Fejlesztő: Squaresoft  
Megjelenés: 1998, illetve 2000

A Squaresoft neve nem csak a szerepjátékokkal kapcsolatban merülhet fel, más területeken is alkottak maradandót. Talán a Resident Evil sikerén felbátorodva készítették el a maguk misztikus horrorjátékát, amelyben megpróbálták a különféle, máshol már bevált alapanyagukból építkezni, egyrészt az RPG-alapú karakterfejlesztést először ők tettek ilyen típusú játékba, másrészt a cég történetírói közismerten értik a szakmájukat... Az eredmény egy érdekes hibrid lett, ami természetesen nem aratott akkora sikert, mint egy FF vagy egy RE, de nekünk így is tetszett. A második részre csak az alapokat hagyták meg, emellett kicsit megkeverték az összetevőket, ez egy inkább „érdekes”, mintsem különleges próbálkozás volt, megvoltak a maga gyerekbetegségei, amik érthetetlen módon kerültek bele a játékba, de ugyanakkor megtartotta egységességét.

**Mi van vele azóta: A mostanában érdekes utakon járó Square-Enix páros sajnos ezt a sorozatot már folytatja, legalábbis ilyesmirel még pletykák sem szólnak.**

**Tekken 3.**

Kiadó: Namco  
Fejlesztő: Namco  
Megjelenés: 1998

PlayStationön sok jó veredekős játék jelent meg, és ezek közül a legjobb



vitathatatlanul a Tekken 3 volt. Amikor Hwoarangot irányítva mindenkit sikerült lerúgni a színról, az olyan élményt jelentett, amit csak a Tekken Tag Tournamentben sikerült megint átélni. A játék egészen parádésan nézett ki, a Namco programozói mindent kihoztak a kis szürke masinából. A karaktereket kellőképp kiegyensúlyozták, két képzett játékos párharcából igazi taktikai viadal alakult ki, az elkezelés nélküli gombnyomkodásnak esélye sem volt. Ha egy időre elegendő lett a veredekésből – ez csak úgy következhetett be, ha sokszor gyaláztak el minket – akkor kimehettünk a strandra, röplabdázni egy kicsit.

Mi van vele azóta: A széria nem hent, a PS2 startjára kijött a Tekken Tag, amit imádtunk, hónapokig csak azal játszottunk. Aztán jött a Tekken 4, egy kiegyensúlyozatlan, lomha és csúnyácska játék. A Tekken 5 pedig év végén kerül a boltokba, az első információkat az E3-on jelenti be a Namco-pi

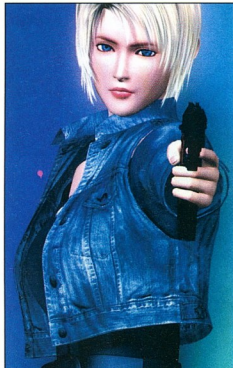
**Grand Theft Auto London '69.**

Kiadó: Rockstar Games  
Fejlesztő: DMA Design  
Megjelenés: 1999

Sokan talán nem is hallottak erről a játékról, a London '69 a GTA első részének volt a kiegészítő lemeze. Lényegében annyi történt, hogy az

amerikai ihletésű tájat átrajzolták, ugyanezt tették a kocsikkal, majd minden szereplőnek végtelenül eltűzött angol tájszólást adtak. Maradt a régi felülnézet, a rajzfilmes fizikájú autók és persze az erőszakos – ám egyúttal humoros – tennivalók. Autólopás, gyilkosság, robbantás, erőszak, mindez a hatvanas évek brit muzsikájára. Annnyira hangulatos és szórakoztató volt ez a játék, hogy még randasága ellenére sem tudtuk abbahagyni.

**Mi van vele azóta: Ezt a történetet valószínűleg mindenki ismeri: megjelent a GTA 3, majd a Vice City, amelyekből fejenként cirka tízmillió fogyott. Nem sokan vannak, akik ne dútták volna fel Liberty vagy Vice City utcáit, nekik valószínűleg felderíti a napjukat, ha azt olvashatják, hogy a GTA: San Andreas Idén októberben jelenik meg.**



történet ugyan kissé bugyuta, de sok küldetés igen szórakoztató volt, például az, ahol addig kellett farolnunk és száguldanunk, amíg a hátsó ülésen az utas ki nem dobta a taccsot. Az igazi móka azonban akkor jött, ha már vagy négy rendőrautó száguldott szíriénáza a sarkunkban, ekkor minden tudásunkat és szerencsénket össze kellett szednünk, hogy sikerüljön teljesíteni a feladatot. Emlékezetes volt a feladatok teljesítéséhez szükséges szerszámok használata, amelyek egész látványos filmeket dobtunk össze.

**Mi van vele azóta: A második rész már közel sem volt olyan népszerű, mint az eredeti, annak köszönhetően, hogy túl szép lett, azaz a PlayStation nem bírta el azt a grafikát, így folyamatosan szagattott a Driver 2. Ellenben a harmadik részen, a „menőn” elnevezett DRIV3R-rei kapcsolatban nincsenek ilyen gondok.**

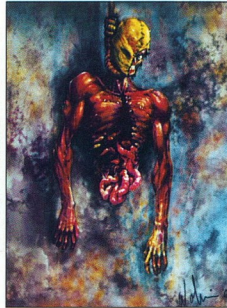


# tippek - the suffering.

A **Suffering** közepes szinten játszva néhány helyszínen alaposan megszoríthatja a felkészületlen játékost, nem árt, ha tudjuk, hogy milyen ellenfelek ellen milyen taktikát érdemes használni. Ebben kíván segíteni a lentí összeállításunk, amely tartalmazza a kisebb ellenfelek rövid leírását, illetve részletesebb taktikákat amelyeket a négy főellenfél ellen vehetünk be.

## Slayer.

Vele fogunk elsőként találkozni. Karjai és lábai helyén hosszú pengék biztosítják az önfeledt gyilkolást. Eszméletlenül gyors, egyik pillanatban még öt méterre áll, a következőben már a levegőben pörög és vágdossa a testünket. Ettől függetlenül legyőzése nem jelenthet gondot, gyorsan le kell lőni, hogy ne ugrájon feleslegesen.



## Mainliner.

Fura lény, úgy néz ki, mintha Gollamot néhány kísérletező kedvű egyén jól megszurkálta volna zöld folyadékok tartalmazó injekciósűtőkkel, amiket aztán nem távolított el belőle. Kicsi, ezért nehéz eltalálni, ráadásul több fajta támadása is van, vagy elkezd darts-ozni a tüvel (igen, a céltábla ni leszünk), vagy a nyakunkba ugrik örömeiben és jól megszurkál velük. Halála után zöld savtócsát hagy a földön, ezt tanácsos kikerülni.



## Nooseman.

Nem elég, hogy félbe van vágva, még fel is akasztották szerencsétlenül, ilyen helyzetben én sem lennék éppen vidám! A legváratlanabb pillanatokban képes a plafonról bepottyanni elénk és megmarkolni a testünket. Ha sikerül a

szorításából kivergődni, akkor van egy kis időnk a lelovására, ezt nem szabad elszalasztani.



## Burrower.

A szigeten egy vakond sem érezné jól magát, ugyanis a föld alatt a Burrowereké a hatalom. Elhaladtukban szerencsére jól látszó földhányást hagynak maguk után. Ha jön felénk egy ilyen, akkor szaladjunk az ellenkező irányba, esetleg hátrájlunk, előbb-utóbb ki fogja dugni a testét és akkor shotgunnal hamar sajtyszerűvé likasztgathatjuk.

## Fester.

Ő sincs éppen rossz húsban és bőrben, helyes kis pocija azonban nem finomságoktól gömbölyödött ki ilyen szépen, hanem a benne élő patkánycsaládtól. Messziről kezdjük el dobálni nagyt pukkanó dolgokkal, ajánlott a TNT használata. Nem szabad engedni, hogy közelünkbe érjen, mert hatalmasat üt! Halála után a mohó patkányhorda kiszabadul a hasából és igyekezz meggarapadni minket, erre legyünk felkészülve.

## Infema.

Tüzes kiscsajokból sincs hiánya a játékban; az Infemák meglehetősen lobbanékony természetűek,



meggyűjtanak mindent a környezetünkben, velünk az élen. Rendkívül idegesítőek, szintén érdemes őket távolról leszedni, ugyanis ha körbevesznek, akkor amellet, hogy a maguk után húzott tűzcsíktól nem tudunk menekülni, még fel is gyulladunk. A biztonság kedvéért néha jó nagyt robbantanak, illetve a harmaikból főnix módjára

feltámadnak. Vödör víz hiányában megállás nélkül lőjünk.

## Marksman.

Szép szál legény, a háta jól megpakolva mindenféle lőfegyverekkel. Amíg nem guggol le, addig nem kell félnünk tőle, viszont ahogy felveszi ezt a pozícióját, a magával cipelt sok hasznos puskából egyszerre kezd puffogatni. Ha képesek voltunk eddig várni, akkor inkább fussunk el messzire és végezzük ki, amint esetenül jön utánunk.



# a főellenfelek.

## Doctor Killjoy.

Az elmebeteg Killjoy professzorral személyesen nem kell megküzdenni, vele csak mint vetítőgép által megjelenített képen találkozunk. A laboratóriumába érve egy nagydarab lényt látunk lerögzítve; bár nagy a kísértés, de semmiképpen se löjünk rá, csak a löszert pazarolnánk. A terem hamar benépesül mindentéle lénnel (Slayerek és Mainlinerek jelennek meg), őket intézzük el hamar, majd ha ezzel megvagyunk, akkor keressük meg a kart az egyik gépen és húzzuk meg. Ennek hatására beindul a doktor egyik gépezete, amely illás sugarakat bocsát ki magából, álljunk bele a fénybe és hallgassuk végig Killjoy szövegezését. A lekötözött lény hamarosan kiszabadul és mi elhagyhatjuk végre a klinikát az általa a falon hagyott lyukon keresztül.

## Horace.

Egyszerű elítélként tengette az életét a börtön falai között, az unalmas mindennapokat csak néha-néha zavarták meg felesleges látogatásai. Olyannyira szerette az asszonyt, hogy az egyik látogatás alkalmával apró kis szelletekre vagdosza fel. Hogy egy kicsit lenyugodjon, az eset után, leültették egy székre, aztán áramot vezettek a testébe. Mi is a villamosságban találunk rá. Mivel az egész szoba tele van elektromossággal, vigyázzunk hova lépünk. Bizonyos időközönként jól látható elektromos



löketek indulnak ki a kivégzőszekéből, ezeket igyekezzünk jó ütemben átugrani, figyelve arra, hogy a plafonról lógó szintén életveszélyes vezetékéhez ne érjünk hozzá. Horace-t bántani itt is értelemetlen, figyelmünket fordítsuk inkább a falon elhelyezkedő dobozokra, ezek közül egyet mindig ki tudunk löni – azt, amelyiket éppen nem von be védőburok. Ha mindezt végeztünk, akkor már csak a villamosságokat kikapcsoló kart kell meghúzni és Horace-tól végleg megszabadulunk.

## Hermes.

Életét jelenleg légnemű halmazállapotban tengeti; persze nem mindig volt ilyen nehéz (vagy inkább „könnyű”) helyzetben, évtizedekig ő volt a börtön hivatásos kivégző-tiszte. Ahogy megszokhattuk, ebben a csatában sem a fegyvereké a főszerep. Az átvezető rész után – ahogy megkapjuk az irányítást – láthatjuk, hogy az egész teremben zöld színű mérgező gáz terjeng. Nosza, nézzük csak meg, honnan jön. Elsődleges feladatunk az lesz, hogy a nyílásokat különböző módszerekkel eltorlaszoljuk. Van, amire egy ládát tudunk ráhúzni, vannak szelepek, amiket egy kar elforgatásával zárhatunk el és vannak nyílások, amik fölött láda lóg, ezeknek értelemszerűen a tartókötélét kell elvágnunk/lőnünk, hogy leessenek. Ha minden nyílással végeztünk és még nem fulladtunk meg, akkor álljunk be a terem közepére, szemben a kazánnal (az ajtaját még csak véletlenül se csukjuk be) és tekerjük előre a mellettlünk álló kart, legalább annyiszor, hogy a kitorló (ezáltal nem mérgező) fuvallat folyamatosan áramoljon kifelé. Már csak azt kell megvárnunk, hogy Hermes pontosan elé álljon, és huss, egyenesen a tűzben landol. Na ez az a pillanat, amikor habozás és lelkiismeret furdalás nélkül rá kell csapnunk a kazánajtót.



## Torque.

Igen, ez a mi nevünk, nem tévedés. Mivel a játékban látható dolgok egy része csupán skizofrén elmének alkotása, ezért várható volt, hogy magunkat is le kell gyűrünk előbb-utóbb. És itt álljunk meg egy pillanatra! Nézzük meg, hogy mennyi gyógyszer van nálunk. Ha kevés, akkor kezdjünk el káromkodni, ugyanis az nem biztos, hogy elég lesz easy-nél nehezebb fokozaton, és ezen a pályaszakaszon keveset lehet találni – ebben az esetben tanácsos visszatérteni egy korábbi játékkállás. Három formában támadunk „magunkra”. Elsőként a jól ismert nagydarab szörnyeteg néz velünk szembe, őt nem lesz nehéz legyőzni, vegyük elő például a géppuskát és körbetáncolva löjünk folyamatosan. Arra azért vigyázzunk, hogy két-három Mainliner is lesz a talpunk alatt, valamint körülöttünk sok robbanékony anyag van, amiket eltalálva rossz esetben mi is nagyot sebződünk. Ha elhasalt, akkor rövid közzjáték után jön „emberi” énünk, akit legegyszerűbben szörny-alakunkban intézhetünk el: alakuljunk át, majd az R2 gombot nyomogatva ugorjunk nagyokat. Így minden akciónál elég jelentős

pusztítást fog okozni a környezetünkben és a puhány Torque is hamar ki fog fekdülni. A harcban asszisztál néhány Slasher is, de ezen a ponton már nem nagyon fogjuk észrevenni őket... (Alternatíva mindkét harcban, hogy ha az egyik drótkerítés mögötti gépfegyver mögé beállunk és hozzáragasztjuk az ujjunkat a kontrollor lövés gombjához, kipróbáltam, működik.)

Huhh, ennyi, gondolhatnánk és tévednénk is: a neheze még hátra van. Egy játék főellenfeleinek valami igazán nagyot szokás bedobni: megkapjuk. Ő már egy kicsit keményebb dió, de elintézhető ha rájönünk a trükkre és a segítségével. Álljunk be a már ismert lila fény alá és a magunkba szívott energiát az L1-el kezdjük el dobálni ellenfelünk mellkasra felé. Elleszünk egy ideig vele, de a végén meghajol tudásunk előtt, ami nem meglepő: ő mi vagyunk és mi ő vagyunk.

# Kódok, cheatek, csalások.

## Bad Boys II.

Játék alatt megnyithatsz minden titkos dolgot a következő kombinációval: Kőr, Fel, Négyzet, Háromszög, Jobb, Le

## Champions of Norrath.

Tartsd lenyomva a következő gombokat: L1+R1+háromszög+R3, ennek hatására 20 szintű leszel és kapsz 999 képességpontot. (Csak első szintű karakterrel működik, akkor kell beütni, amikor megkapod a karakter iránýtáblát.)

## Drakengard.

Könnyű fegyver-fejlesztés – Állítsd könnyűre a nehézséget és indítsd el a „To the castle” pályát az első fejezetben. Olyan fegyvert vegyél a kezébe, aminek a speciális támadása valamilyen széked aurát von a tested köré (pl. Spiked Wisdom, Butcher's Joy). Töltsd fel a zöld csíkot majd löld el a különleges támadást. Ezután azonnal vátsd át a fejlesztési kívánt fegyverre és simán gyalogoljál bele az ellenfelek nagyobb csapataiba, akik hullani fognak anélkül, hogy bármit is



tenned kellene. Ha megszűnik az aura, akkor válsd át a korábbi fegyverre és ismételd meg az egészet.

Jet megnyitása a repülő pályák – A 13. fejezet befejeztével megnyílik a lehetőség a Jet használatára; ezentúl bármelyik égi küldetésnél a sárkányválasztó képernyőn kiválaszthatjuk. Itt alaphál a Vörös és a Káosz sárkány jelenik csak meg, de ha az utóbbin nyomunk egy le irányt, akkor kijelölhetjük az egyelőre „???”-ként szereplő Jet-et. Kiválasztása után nem sárkányhátan indulunk neki ezeknek a küldetéseknek. Természetesen azokon a pályákon, ahol csak ideiglenesen tudunk felugrani a hüllőnk hátra, továbbra sem lesz elérhető ez a „jármű”.

## Firefighter F.D. 18.

Dean „Max” McGregor megnyitása – Találd meg az összes eltűnt tárgyat

Szabad pályaválasztás megnyitása – Teljesítsd a játékot

## MX Unleashed.

A Cheat képernyőn kell beütni a következőket:  
SQUIRRELDG – 50 köbcentis motorok

CLAPPEDOUT – Minden bónusz megnyitása

SWAPPIN – Profesionális fizika

Szupernehéz pálya – várjuk meg a főmenüben, amíg el nem kezd demózni a gép. Ha ekkor lenyomjuk az X-et, akkor ezen a pályán versenyezhetünk, rendkívül kemény ellenfelek ellen

## MTX Mototrax.

Szupergyors motorok – Cheat képernyőn kell beütni a következőket: JIH345

A rendőrmotor megnyitása – Teljesítsd minden Freestyle versenyt

A Spliknot motor megnyitása – Teljesítsd a Master Supercross versenyt

A Speed Demon és a Trickbot motorok megnyitása – Teljesítsd a karrier módot

## Nightshade.

Megnyitható karakterek:

Hisui – Játssz végig a játékot easy módban

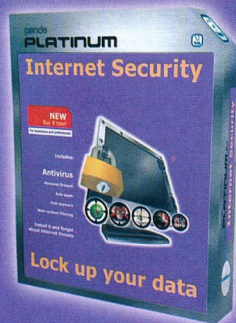
Hotsuma – Játssz végig a játékot normal módban, és ezen kívül legyen a memória-kártyádon egy mentés a Shinobi-ból

Joe Musashi – teljesíts összesen 88 pályát a játékban (miután egy küldetést befejeztél, mindig kijelzi, hogy mennyinél tartasz)



Megnyitható ruhák:  
Hibana második ruhája – Játssz végig a játékot normal módban  
Hibana harmadik ruhája – Játssz végig a játékot hard módban  
Hisui második ruhája – Gyűjtsd össze mind a 88 klan érmét

A megnyitható küldetésekhez titkos klan érméket kell összegyűjtened:  
Mission Mode stage 1 – 3 db szükséges  
Mission Mode stage 2 – 14 db szükséges  
Mission Mode stage 3 – 24 db szükséges  
Mission Mode stage 4 – 35 db szükséges  
Mission Mode stage 5 – 45 db szükséges  
Mission Mode stage 6 – 56 db szükséges  
Mission Mode stage 7 – 68 db szükséges  
Mission Mode stage 8 – 80 db szükséges  
Survival Mode stage 1 – 10 db szükséges  
Survival Mode stage 2 – 21 db szükséges



## Zárja el adatait az Internetes fenyegetések elől!

### ÚJ!

Az új **Platinum Internet Security** átlóg megoldást nyújt az Internetes fenyegetések legsúlyosabb skálájára.

- Személyes tűzfal
- Spam védelem
- Kémprogram-védelem
- Web-tartalomszűrés

**Telepítse és felejtse el!**  
- az Internettel kapcsolatos félelmeit!



Panda Software Hungary

Tel.: (06-1) 469 7097

E-mail: hungary@pandasoftware.com

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

Hivatalos magyarországi disztribútorok:  
EMU Hungary Kft.  
SVED Rt.



Survival Mode stage 3 – 31 db  
szükséges

Survival Mode stage 4 – 42 db  
szükséges

Survival Mode stage 5 – 52 db  
szükséges

Survival Mode stage 6 – 64 db  
szükséges

Survival Mode stage 7 – 76 db  
szükséges

Survival Mode stage 8 – 88 db  
szükséges

Time Attack Mode stage 1 – 7 db  
szükséges

Time Attack Mode stage 2 – 17 db  
szükséges

Time Attack Mode stage 3 – 28 db  
szükséges

Time Attack Mode stage 4 – 38 db  
szükséges

Time Attack Mode stage 5 – 49 db  
szükséges

Time Attack Mode stage 6 – 60 db  
szükséges

Time Attack Mode stage 7 – 72 db  
szükséges

Time Attack Mode stage 8 – 84 db  
szükséges

Bal, Fel, Le, Fel, Kőr, Fel, Fel –  
Nicole-t irányíthatjuk

Bal, Jobb, Kőr, Fel, Kőr, Jobb, Bal –  
Hatalmasakat fogunk útni

**Rise to Honour.**

Hard mód megnyitása – teljesítsd a  
játékot normal nehézségen

„Voit egyszer egy Kína” és „Legendás  
ököl” ruhák megnyitása – teljesítsd a  
játékot bármilyen nehézségen

Young Kit Yun és Young Michelle  
videói - teljesítsd a játékot bármilyen  
nehézségen

**Wrath Unleashed.**

Le, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Fel, Fel,  
Fel, Fel, Jobb, Bal, Négyzet – Dupla



**Pitfall: The Lost Expedition.**

A nyitóképernyőn lehet bevinni a  
következő kódokat az L1 és R1  
nyomtatartása mellett:

Bal, Négyzet, Kőr, Le, Négyzet, X,  
Négyzet, Kőr – Harry kulacsa sosem  
űrül ki

Kőr, Kőr, Bal, Jobb, Kőr, Négyzet, X,  
Fel, Kőr – Megnyithatjuk az eredeti  
Pitfall-t

Bal, Jobb, Bal, Jobb, Háromszög,  
Háromszög, Háromszög –  
Megnyithatjuk a Pitfall II: Lost  
Caverns-t (erre megoldás az is, ha  
összegyűjtünk és felhasználunk  
minden idolt)



életerős és sebesség a versus  
csatákban

Bal, Négyzet, Fel, Kőr, Jobb,  
Háromszög, Le, Háromszög – Nagy  
figurák a stratégiai térképen

L1, L1, Le, Le, R2, Select, R2, Select,  
R1, L1, R2, R1+R1, Select – Új  
karakterek versus módban

L1, L1, Le, Le, R2, Select, R2, Select,  
R1, L1, R1, R2+R2, Select – Új  
karakterek versus módban

Elephant Pool Arena megnyitása  
versus módban – Nyerjél 20 team  
csatát

Metal Age Arena megnyitása versus  
módban – Nyerjél 100 aréna csatát

PlayStation

# konzolshop

**Magyarország legnagyobb  
konzolboltja és szervíze**

kis- és nagykereskedelm

**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

XBOX • GAMEBOY ADVANCE • PLAYSTATION • PS2 • GAMECUBE • IBM PC

# KÓDMESTER

TIPPEK & TRÜKKÖK, CSALÁSOK

PC  
**MAX PAYNE 2**  
CSALÁSOK

PS2, XB  
**TRUE CRIME**  
CSALÁSOK

GC, PS2, XB  
**THE SIMS**  
CSALÁSOK

PC, PS2, XB  
**FREEDOM FIGHTERS**  
CSALÁSOK

PC, Xbox, PS2, GameCube, GameBoy Advance,  
**csalások minden mennyiségben!**

A Kódmester-t  
keresd az újságárusoknál,  
vagy rendeld meg postai úton  
(akár a régebbi számokat is) a 20/915-8930 telefonszámon.

2004.  
IX. Évf. 1. Szám  
376 Ft  
Előfizetés:  
300 Ft

# következő számunk tartalmából.



## Cy Girls.

Ha egy nagyméllű, fegyveres nőnek nem sikerül meghódítania a világot – mint ahogy ez szegény Larával történt a legutóbb –, akkor lehet, hogy két ilyen teremtes sikerrel jár. A Cy Girls két hősnője teljesen eltérő fegyverzettel és taktikával rendelkezik, így egy játék árértékettő kapunk. Mindehhez csapjuk hozzá a hackelési lehetőségét, no meg tucatnyi logikai feladatot – ha a fejlesztőknek sikerül, amit megígérték, ebből nagy dolgok is kislíthatnának...



## Fight Night 2004.

Miután a Knockout Kings-széria nagyot bukott, azt két rész után az EA megszüntette. Egy év szünet kellett ahhoz, hogy előálljanak egy új boxprogrammal, amely egy hatalmas újítással rendelkezik. A különböző ütések nem eszeveszett gombnyomkodással hozhatjuk elő, hanem az analóg kar mozgásával. Így teljesen pontosan indíthatunk támadásokat, és mindig a megfelelő módon védekezhetünk. Ha ez a módszer beválik, akkor az EA egy újabb sikerprogramot készítenek...



## Onimusha Blade Warriors.

Amíg várakozunk az Onimusha 3-ra, addig pompásan eltöltethetjük az időt kistestvérrel, a Blade Warriors-szal. Ez lényegében egy verekedős játék, amely a Capcom nagyszerű sorozatának világában játszódik. Mind a három részből feltűnnek majd szereplők és helyszínek, és persze a játékmenet is azokra fog emlékeztetni a kivégzésekké, lélekszívásokkal.



## Hitman: Contracts.

Ebben a számunkban elmondtuk, hogy mit ígérnek a dán fejlesztők – a következőben pedig kiderül, hogy ebből a sok nagyszerűen hangzó dologból mi igaz. Remélhetőleg a fejlesztők nem túloztak, és a 047-es tényleg sokkal jobb formában, brutálisabb személyiséggel tért vissza. Új „fegyverei” között lesz a zongorahúr, a párna vagy éppen a kertben megszerzett ásó – változatosságban tehát páratlan játékot kapunk.

**A PS GURU  
KÖVETKEZŐ SZÁMA  
MÁJUS 7-ÉN JELENIK MEG!**

### Előző számunk nyertesei:

#### FIFA 2004-játék.

A helyes válasz: A következő foci EB-t Portugáliában rendezik.

**FIFA 2004 PS2-játékot nyert:** Pósalaki Attila, Kaba - Simon Tibor, Karcag - Maticsek László, Budapest - Andorkó Antal, Abádszalók - Bogárné Attila, Vép

#### James Bond-játék.

A helyes válasz: Idén nem készült Bond-film.

**James Bond: Eon PS2-játékot nyert:** Kárpáti Péter, Tát - Keller Krisztián, Békéscsaba - Simon Dávid, Kozármislyen

#### Castlevania-játék.

A helyes válasz: A megjelenést péntek 13-ára időzítették.

**Castlevania: Lament of Innocence PS2-játékot nyert:** Nagy Péter, Szolnok - Batta Máté, Kápolnásnyék

#### Sonic Heroes-játék.

A helyes válasz: A Sonic Heroes az első PS2-es Sonic-játék

**Sonic Heroes PS2-játékot nyert:** Péntes Áron, Székesfehérvár - Sádi János, Hatvan

#### Final Fantasy X-2-játék.

A helyes válasz: A három lány szereplő neve Yuna, Rikku és Paine, a játékot pedig az Electronic Arts forgalmazza.

**Final Fantasy X-2 PS2-játékot nyert:** Hangódi Csaba, Budapest - Nyisztor Mihály, Orosháza - Sebe Gábor, Várpalota - Kaszoryi Tamás, Gyula - Nagy Gábor, Kiskőrös - Heller Krisztián, Békéscsaba - Kovács Viktória, Budapest - Tompa Tiborné, Bük - Zombori Imre Zsolt, Hajdúsámson - Tóth Olivér, Budapest

A nyerményeket postáztuk, a nyerteseknek gratulálunk!

Főszerkesztő: Bényi László (Grath)

grath@psguru.hu

Játékrovat-szerkesztő: Klujber András (Babar)

babar@psguru.hu

Hírszerkesztő: Nagy-Szakáll Ferenc (Vega)

vega@psguru.hu

DVD-szerkesztő: Mörncz Krisztián (Marco)

marco@psguru.hu

Művészeti vezető: Cserháti Péter (cserhati artwork)

csp@psguru.hu

Korrektor: Kereszturi Éva

### Jelen számunk készítésében közreműködtek:

Atis (glocondo@skizo.hu) Draco (draco@chello.hu)  
Gregő (greg@mailbox.hu) Sasa (sasa@vogelburda.hu)  
Hancu (hancu@vogelburda.hu) Julius (julius@vogelburda.hu)  
Shosbaron (scharangzag@vogelburda.hu)  
Stóki (g.stockert@euromacch.hu)

### A szerkesztőség címe:

1088 Budapest, Rákóczi út 1-3. Tel: (06-1)-888-3402

### Levelezési cím:

PS GURU 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.

Kiadó: Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

### Hottline és előfizetéssel kapcsolatos információk:

Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421

Rehő Rita, Tel: (06-1)-888-3423

Fehér Ildikó, Tel: (06-1)-888-3422

Fax: (06-1)-888-3409

E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

### Hirdetésfelvétel:

Vogel Burda Communications Kft.

1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.

Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3409

E-mail: zstoth@vogelburda.hu

### A kiadásért felel:

Carsten Gerlach ügyvezető igazgató

Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499

Asszisztens: Ráthy Marianne

Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

### Árus lapterjesztés:

Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénnytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemenyagbőltőlomások.

### Terjesztés gondozás:

Hírvilág Press Kft. Tel./Fax: 411-0491

E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net

Megjelenik ötetente (10 szám), egy szám ára: 1890 Ft

### Előfizetéses terjesztés:

Terjeszti a Magyar Posta Rt. Terjesztés gondozás: Magyar Posta Rt. VIG-Ügyfélszolgálati Iroda

Zöldszám: 06-80 444-444

### Előfizetési díj a kiadónál:

Egy évre: 13570 Ft (10 szám - 20% kedvezmény),

A PS Guru e havi száma 10.000 példányban készült.

Montírozás: Austral Bt. Nyomás: Origiprint Kft.

A közölt cikkek fordítása, utányomása, sokszorosítása és adattrendszerben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védelemre való tekintet nélkül használjuk fel.

Szerkesszen  
**szabadon**  
egyszerűen!



Készítse el saját DVD lemezét!

JVC PROGRESSIVE WORLD™



DR-M1 DVD VIDEO RECORDER

**JVC**

The Perfect Experience / —



**MOTOROLA**  
intelligence everywhere™

MOTOROLA és a csillagok logója a Motorola Kft. tulajdonában van. A Motorola Kft. a Motorola Inc. tulajdonosa. © 2003 Motorola Inc. Minden jog fenntartva.

# MOTOKONTROLL



**motorola V600**  
beépített kamera.  
bluetooth™ vezeték  
nélküli technológia.  
fémburkolat.  
mozgóképfelvétel.  
kívül-belül izmos.

[www.motorola.hu](http://www.motorola.hu)  
[wap.motorola.hu](http://wap.motorola.hu)  
Infonál:  
06-40-200-800

**Motorola szakbolt és szerviz:**  
Budapest VI., Felső erdősor 16-18.  
Telefon: 343-0307  
Budapest II., Retek u. 6.  
Telefon: 336-1286