PS GURU

a playstation 2® játékosok független magazinja ■ 2004. 04.

DVD melléklettel!

JÁTSSZ A PS GURUVAL!
nyerd meg a hónap játékait
10 PROGRAM A LEGÚJABBAK KÖZÜL

világpremier
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

FINAL FANTASY XII
A végtelen történet következő epizódja is fantasztikusnak ígérkezik

XENOSAGA EPISODE 2
Az első elvont volt, de jó – reméljük ez csak jó lesz

THE LORD OF THE RINGS: THIRD AGE
A Gyűrűk Ura és a Final Fantasy találkozik – végre egy RPG Frodóékkal

+ SLY 2: BAND OF THIEVES

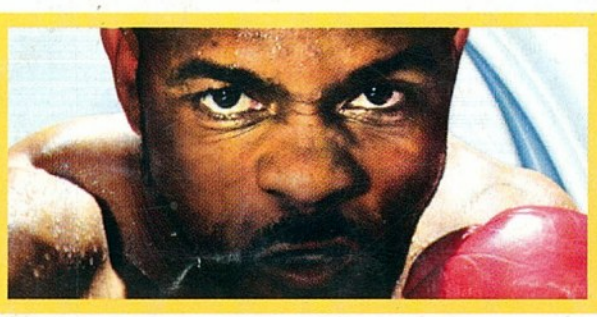
+ STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME

+ MORTAL KOMBAT DECEPTION

Ára: 1696 Ft | 2004. No.04



HITMAN: CONTRACTS
Csak a célpont létezik



FIGHT NIGHT 2004
Kiütéssel győzött



SINGSTAR
Mindenkiből sztár lehet

100 PERC VIDEÓ A DVD-N | SingStar, Fight Night 2004, NBA Ballers, Euro 2004, Burnout 3, Jak 3, Sly 2: Band of Thieves, Final Fantasy XII, PS3 - Dark Sector, PSP - Death Jr., Silent Hill 4, This Is Football 2004



PSOne alapgép 19990,-



PS2 alapgép 29990,-tól



Xbox alapgép 34990,-tól



GameCube alapgép 19990,-tól



PSOne + LCD monitor 29900,-

Arc	2990
Armored Core 2	2990
Army Men	2990
BMX XXX	2990
Cel Damage	2990
City Crisis	2990
Conflict Zone	2990
Drone Racers	2990
Drop Ship	2990
Eternal Ring	2990
Evil Twin	2990
F1 Career Challenge	2990
F1 Championship 2000	2990
F1 Racing	2990
Fifa 2001	2990
Fighting Fury	2990
Football Amnia	2990
Formula One 2001	2990
Formula One 2002	2990
Grandia II	2990
Gundam Federation	2990
Indy Car Series	2990
Inspector Gadget	2990
Kelly Slater's pro Surfer	2990
Le Mans 24	2990
Master Rally	2990
Monsters Inc.	2990
Motorsiege	2990
NBA Live 2001	2990
New York Racer	2990
Oni	2990
Orphan	2990
Play it Pinball	2990
Portal Runner	2990
Prisoner of War	2990
Pro Evolution Soccer	2990
Pro Rally 2002	2990
Project Eden	2990
Quake III	2990
Raging Blades	2990
Raging Blades	2990
RC Revenge	2990
Rez	2990
Road Trip	2990
Robotech Battlecry	2990
Runabout 3	2990
Seek and Destroy	2990
Shawn Palmer's Pro Snowboarding	2990
Shifters	2990
Smuggler's Run	2990
Star Wars	2990
Surfing H3O	2990
Tekken Tag Tournamet	2990
This is Football 2002	2990
Tokyo Road Racer	2990
Twisted Metal Black	2990
UEFA Championship 2000	2990
Warrior of Might and Magic	2990
WRC I	2990
X Squad	2990
Zone of the Enders	2990
007 Agent Under Fire	4990
007 Nightfire	4990
Activision Antology	4990
Auto Modelista	4990
Charlies Angel's	4990
Dark Angel	4990
Dead to Rights	4990
Defender	4990
Devil May Cry	4990
FIFA 2003	4990
Formula One 2003	4990
Futurama	4990
Grand Prix Challenge	4990
Grand Turismo Concept	4990
GTA 3	4990
Half Life	4990
Harry Potter Chamber of Secrets	4990
Hunter The Reckoning	4990
Kessen II	4990
Kingdom Hearts	4990
LMA Manager 2003	4990
Metal Gear 2	4990
Minority Repot	4990
Mummy	4990
NHL 2003	4990
No One Lives Forever	4990
Onimusha 2	4990
Perfect Ace Tennis	4990
Pro Evo Soccer 2	4990
Riding Spirits	4990



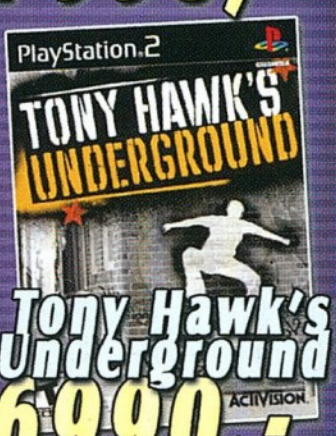
Beyond Good & Evil 6990,-



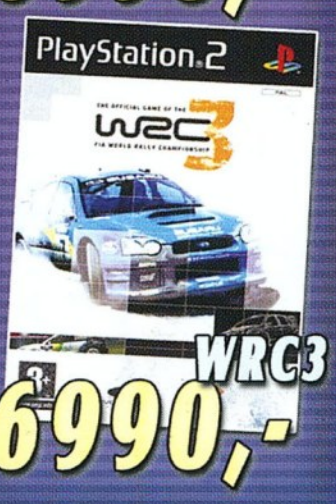
Manhunt 6990,-



Jak II 7990,-



Tony Hawk's Underground 6990,-



WRC3 6990,-

RS3	4990
RTX	4990
Shinobi	4990
Shox	4990
Sout River	4990
SpiderMan	4990
Spyro	4990
SSX Tricky	4990
Star Trek	4990
Star Wars Racer Revenge	4990
State of Emergency	4990
Street Hoops	4990
Sub Rebellion	4990
Tekken 4	4990
The Getaway	4990
The Sims	4990
The Thing	4990
Total Club Manager 2004	4990
Turok	4990
UFC	4990
V Rally 3	4990
Vampire Nights	4990
VIP	4990
Wild Arms 3	4990
World Racing	4990
WRC II	4990
X-Men	4990
Battlestar Galactica	8490
Bloody Roar 4	8490
Clock Tower 3	8490
Colin McRae Rally 4	8490
Desert Storm II	8490
Destruction Derby	8490
Devil May Cry 2	8490
Die Hard Vendetta	8490
Downhill Domination	8490
Dragon Ball Z 2.	8490
Enter the Matrix	8490
Final Fantasy X-2	8490
Freedom Fighters	8490
Gladiator	8490
GTA Vice City	8490
Harry Potter Kvidditch Cup	8490
Hulk	8490
Indiana Jones	8490
Judge Dredd	8490
KYA	8490
Mace Griffin Bounty Hunter	8490
Maximo 2	8490
Mission Impossible	8490
Mortal Kombat	8490
Myst III	8490
Nemo	8490
NHL 2004	8490
Pro Evolution 3	8490
Resident Evil Dead Aim	8490
Splash Down 2	8490
Spy Hunter 2	8490
SWAT	8490
Terminator 3	8490
The Great Escape	8490
The Simpsons Hit and Run	8490
Tiger Woods 2004	8490
Tomb Raider 5	8490
Virtua Fighter 4 Revolution	8490
XIII	8490
007 Everything or Nothing	10990
Alias	10990
Bad Boys II	10990
Brotherhood of Steel	10990
Castlevania	10990
Crash Team Racing	10990
Dogs Life	10990
FIFA 2004	10990
Forbidden Siren	10990
Gladius	10990
Killswitch	10990
Legacy of Kain Defiance	10990
LotRings Return ot King	10990
Medal of Honor Rising Sun	10990
NFS Underground	10990
Pitfall	10990
Rainbow Six 3	10990
Rise to Honour	10990
R-Racing	10990
Silent Hill 3	10990
Socom II	10990
This is Football 2004	10990
Whiplash	10990
Worms 3D	10990



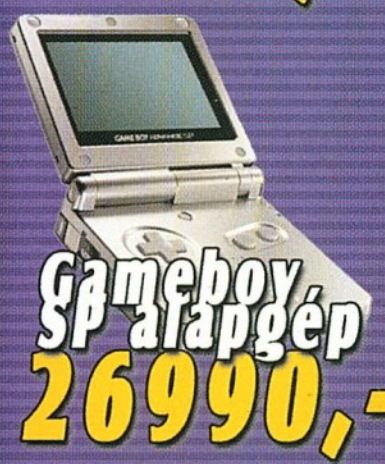
PS2 8MB memocard 5990,-



Xbox gamepad 5990,-



PS2 gamepad 5990,-



Gameboy SP alapgép 26990,-



PS2 pisztoly Scorpion3 10490,-



PSX 24 MB memocard 1990,-

PSOne/PS2 NTSC kábel	1490
PSOne gamepad	990
PSOne DualShock gamepad	3490
PSOne memória kártya	990
PS2 DualShock gamepad	5990
Dreamcast rezgõ	490
Dreamcast játékok egységesen	1990
X-Box játékok egységesen	4990
GameCube játékok egységesen	4990

Expressz szerviz!

PS2 fejcsere akció: HÍVJ!

Csomagküldõ szolgálat!

Játékváros - Game City 1139 Bp, Gömb u. 34.

Tel: 06-30-9424-650 Nyitva: H-P 10-16

E-mail: gameattila@chello.hu

SZIASZTOK!

Először is szeretnénk köszönetet mondani minden kedves olvasónknak, aki megtisztelt minket visszajelzéseivel – tegyen mindenki így, hiszen a lapot Nektek készítjük, a Ti véleményetek a legfontosabb. A legtöbb levél dicsérte az új dolgokat, az esetlegesen kifogásolt részeket pedig kicsit újragondoltuk, hogy a lehető legjobban megfeleljünk az igényeknek.

Ehavi számunkban igazi csemegével, egy világpremierrel szolgálhatunk Nektek. Ez pedig nem más, mint a tavalyi én legnagyobb példányszámban elkelt versenyjátékának folytatása, a Need for Speed Underground 2. Az előzetes mellett olvashattok egy interjút a játék fejlesztésének vezetőjével, és exkluzív képeket láthattok a játékból. E mellett a szerepjátékok kedvelőinek nyújtunk egy válogatást az elkövetkezendő egy év terméséből – külön kiemelnénk az itt bemutatott két Final Fantasyt, illetve a következő Gyűrűk Ura-játékot.

Külön is a figyelmetekbe ajánlom az újsághoz mellékelt DVD-t, amelyen a megszokott dolgok mellett (videotesztek, játékelőzetesek, mozibemutatók) új rovatokat is indítottunk. Két igazi különlegességet is elhelyeztünk a korongon, mégpedig az első videókat, melyek PSP-s, illetve PS3-as játékokból származnak. Ezek alapján biztosan állíthatjuk, hogy a következő konzolgeneráció fantasztikus dolgokat, és tényleg elképesztő grafikát tartogat a számunkra. DVD-nk legnagyobb érdeklődésre számot tartó része azonban kétségtelenül a SingStar videoteszt, amelyben a szerkesztőség (és más gyanús elemek) néhány tagja adja elő sajátos értelmezésű feldolgozásait.

Kíváncsian várjuk véleményeteket az új PS Gururól, a leveleket a psguru@psguru.hu címre, vagy bármelyik szerkesztőnek közvetlenül küldhetitek – és ne feledjétek, a Hónap Levélírója egy eredeti játékkal gazdagodik.

A PS GURU-CSAPAT

A PS GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA JÚNIUS 18-ÁN JELENIK MEG!



Tesztek.

Tesztek Fight Night 2004 ■ Glass Rose ■ SingStar ■ NBA Ballers
Saláta Alias ■ Cat in the Hat ■ Crimson Sea 2 ■ Euro 2004 ■ Malice ■ Onimusha Blade Warriros ■ Samurai Jack ■ TIF 2004

A tesztek között ebben a hónapban a SingStart ajánlanánk kiemelten a figyelmetekbe, megtekintése után talán senkinek nem lesz kérdéses, hogy miért. Az elkövetkező hónapok partijainak elmaradhatatlan kellékéről már az újságban is elismerően írtunk, a DVD-n pedig be is mutatjuk rajongásunk tárgyát. Hasonló elégedettségre adhat okot a hónap két legjobb sportjátéka is, kísérletező kedvű olvasóinknak pedig rövid bepillantást engedünk a Glass Rose működésébe is.

Bemutatók.

Bard's Tale ■ Burnout 3 ■ Catwoman ■ Crimson Tears ■ Darkwatch ■ Def Jam Vendetta 2 ■ Jak 3 ■ Killer 7 ■ Mercenaries ■ Panic Maker ■ Red Dead Revolver ■ Sly 2: Band of Thieves ■ Transformers Armada

Bemutatókból sem volt hiány ebben a hónapban, a bőséges kínálatból ezúttal két játékot emelnénk ki. A Jak 3 kisfilm gyakorlatilag a sikerváromány os alkotás meglehetősen hosszúra nyúlt bevezető videója, melyből megtudhatjuk, hogy a két főhősnek milyen buktatókkal kellett megküzdeni az előző epizód után – hja kérem, az intrikák ellen néha kevés a lőfegyver... A Sly 2 nagyszerű újításaival és rendkívül hangulatosra sikeredett grafikájával lopta be magát a szívünkbe – érdemes megnézni a videóban, hogy miként is működik a kis csapat játék közben.

Extrák.

Fókuszban a szerepjátékok
Final Fantasy XII ■ Star Ocean 3 ■ Suikoden IV ■ Virtua Fighter Cyber Generation ■ Xenosaga Episode II

Reklámok
Final Fantasy X-2 ■ Final Fantasy XI ■ Hitman Contracts ■ Lifeline ■ Manhunt ■ Resident Evil Outbreak ■ Scooby Doo ■ Splinter Cell Pandora Tomorrow

Egyéb extrák
DRIV3R imterjú ■ Metal Gear Solid 3 álcázási útmutató ■ PS3 – Dark Sector ■ PSP – Death Jr. ■ Silent Hill 4 kedvcsináló

A hónap.....intrója ■ ...meglepetése ■ ...szégyene ■ ...videója

Bár a Final Fantasy XII megjelenése sajnos egyre jobban kitolódni látszik, várakozásaink továbbra is hatalmasak – ez a kis bemutató szerencsére egy rövid időre kielégíti óriási étvágyunkat, úgy tűnik, hogy ismét nagy dolgok vannak készülőben a Square Enixnél. Rövid időn belül érkezett meg a PSP és a PS3 erejét demonstráló két rövid animáció, mindkettő megtekintése kötelező – és ne felejtsük el, ez még csak a kezdet, ennél sokkal durvább dolgokra is számíthatunk a későbbiekben! Végül szeretnénk felhívni a figyelmet egy új rovatra is, melyet szeretnénk hónapról hónapra egyre terebélyesebbé tenni, és melynek célja, hogy a játékok tesztelése során átélt emlékezetes pillanatokat bemutassuk Nektek is.

Mozielőzetesek.

Casshern ■ Dawn of the Dead ■ Hellboy ■ Kill Bill vol. 2. ■ King Arthur ■ Ong Bak ■ Shrek 2 ■ Spider Man 2

Ugyan előző számunk DVD-mellékletén már a Kill Bill vol. 2 és a Spider-Man második felvonásából is láthattatok ízelítőt, most ismét ezeket ajánljuk szíves figyelmetekbe – persze mindkettőből teljesen új videókkal készültünk. Előbbi az újság megjelenésének időpontjában már a mozikban hódít, míg utóbbira még egy kicsit várnunk kell – de mindkettőben közös, hogy a mostani bemutatókból sokkal több érdekes részletet tudhatunk meg róluk, mint egy hónappal ezelőtt.

DVD tartalom

Tartalom.

a hónap játéka.



HITMAN CONTRACTS 46. oldal

Ebben a hónapban sokkal nagyobb volt a verseny ezért a címért, mint a múltkor – sokkal több jó játékhoz volt szerencsénk. Noha a Hitman Contracts igazán forradalmit nem nyújtott a második részhez képest, de nagyszerű hangulata, fantasztikus pályái meggyőztek minket. (90%)

HITMAN CONTRACTS nyereményjáték

Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésre, Tied lehet a három eredeti Hitman Contracts egyike az Automex Kft. jóvoltából.

Ki írta a játék zenéjét?

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

A levelezőlapra írd rá: „Fight Night 2004-játék" Beküldési határidő: június 4.

automex MULTIMÉDIA

Hírek.

6-15 . . .Hírek a nagyvilágból

Előzetesek.

16-18 . . .Need for Speed Underground 2
20-23 . . .Final Fantasy XI
24-25 . . .Xenosaga Episode 2: Jenseits von Gut und Böse
26-28 . . .Star Ocean 3: Till the End of Time
30-31 . . .Suikoden IV
32-33 . . .Final Fantasy XII
34-35 . . .Middle Earth: The Third Age
36 . . .Virtua Fighter Cyber Generation
37 . . .Dragon Quest VIII
38-40 . . .Sly 2: Band of Thieves
42-44 . . .Mortal Kombat

Tesztek.

46-53 . . .Hitman Contracts
54-56 . . .Fight Night 2004
58-61 . . .Glass Rose
62-63 . . .Seven Samurai 20XX
64-65 . . .Crimson Sea 2
66-68 . . .Euro 2004
70-71 . . .Alias
72-73 . . .Onimusha Blade Warriors
74-75 . . .Cy Girls
76-77 . . .NBA Ballers
78-79 . . .SingStar
80 . . .This is Football 2004
81 . . .Malice
82 . . .Samurai Jack: Shadow of Aku
83 . . .Naval Ops Commander

Extrák.

84-85 . . .E3 előzetes
86-91 . . .A játékok pszichológiája
92 . . .Mentőöv
94-95 . . .Levelezés
96-97 . . .Kódok, cheatek, csalások

a hónap szégyene.



ONIMUSHA BLADE WARRIORS 74. oldal

Bár voltak játékok, melyek alacsonyabb pontszámot kaptak, de a hónap legnagyobb csalódása az Onimusha Blade Warriors volt. Minden szempontból alulmúlta a sorozat által magasra állított mércét, vérlázítóan alacsony játékideje és játszhatósági hibái miatt a Capcom szégyellheti magát. (60%)







Champions: Return to Arms.

| Kiadó: Sony | Fejlesztő: Snowblind | Megjelenés: 2005. március |

Az előző hónap legjobbjának választottuk, és az elismerésen felbuzdulva a Sony máris bejelentette a Champions of Norrath folytatását. A Return to Arms az eredeti történetet folytatja, olyannyira, hogy az ott feltápolt hőseinket azonnal be is tölthetjük a memóriakártyáról.

70 újabb terület vár megtisztításra, az ígéretek szerint legalább ennyi óra játéklehetőséget kínálva. Két újabb kaszt lesz kipróbálható, amelyekről egyelőre nem árultak el semmit (a kiadott képek alapján az egyik egy Vah Shir – azaz tigrisember – lesz). Rengeteg új ellenfelet győzhetünk le, hatalmas erejű relikviákat szerezhetünk meg, természetesen mindezt megtehetjük négyfős kooperatív-módban, vagy az interneten keresztül is.

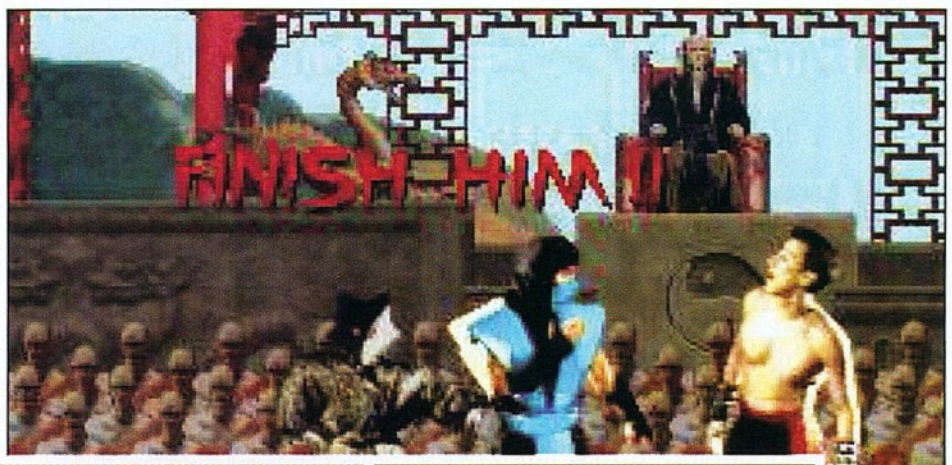
Midway Arcade Treasure 2.

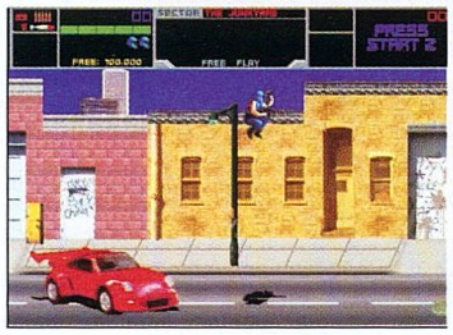
| Kiadó: Midway | Fejlesztő: Digital Eclipse | Megjelenés: 2004. október |

A Midway ismét összeállított egy listát régi híres játékaiból és ezeket egybecsomagolva, DVD-szerű extrákkal kidíszítve féláron fogja kiadni az év végén.

A játékok az eredeti, játéktermi verziók 100%-os másolatai lesznek, ahol volt, ott a multiplayer-módokkal együtt. Összesen 21 játék kap majd helyet a korongon, olyanok, mint az első három Mortal Kombat, a Gauntlet 2, a NARC, a Primal Rage, a Spy Hunter 2, a Total Carnage és a zseniális Wizard of Wor.

A magas pontszámokkal nyithatjuk meg az extrákat, főleg az eredeti alkotókkal készített interjúkat.







Crimson Tears.

| Kiadó: Capcom | Fejlesztő: Dream Factory | Megjelenés: 2004. július |

A Crimson Tears az eddigi információk szerint nagyon hasonlít az ebben a számunkban tesztelt Seven Samurai 20XX-re, azaz egy agymunkát nem igénylő akciójátékról van szó. Három Mutinoid, azaz élő, ember formájú fegyver közül választhatunk, mindegyik „karakter" speciális képességekkel rendelkezik: Asuka a pengékhez ért, Kaede hatalmas bárdokkal küzd, Tokio pedig lőfegyverekkel harcol.

A célunk, hogy egy fegyvergyárat járjunk be, amely rengeteg labirintusszerű szinttel, valamint agresszív őrrel rendelkezik. Egy misztikus esemény következtében az egész terület folyamatosan változik, ami a játék nyelvére lefordítva azt jelenti, hogy az egyes pályákat random módon, minden alkalommal másként generálja a program. Sajnos többjátékos-mód nem lesz a játékban, így a több ezer ellenfelet egymagunkban kell leverni.







[hírek

Az Olsen-ikrek beperelték az Acclaimet, mert az – állításuk szerint – megtagadta a legújabb „Mary-Kate & Ashley"-játékok jogaiért fizetendő mintegy 180 ezer dollár átadását. Az Acclaim azért cselekedett így, mert a MK&A in ACTION! nevű játék fejlesztését leállították, így nincs szó a jogok használatáról sem. Mi mindenesetre örülünk, hogy nem lesz több MK&A-játék...

A Sony vonakodik európai fejlesztésű játékait Amerikában is megjelentetni (néhány kivétel persze akad, mint a Getaway vagy a Rise to Honor), legutóbb a Ghost Hunternek fordítottak hátat. A játékot ezért a Namco fogja kiadni a tengerentúlon.

A THQ bejelentése szerint készül a második része a Tak: The Power of Juju-nak, mivel a program eladásai állításuk szerint átlépték az egymilliós határt. A második részt Tak 2: The Staff of Dreams névre keresztelték, és mint a legtöbb program, ez is a karácsonyi szezonban fog megjelenni.

Capcom bejelentette új játékát, az Under the Skint (Japánban Panic maker néven fut). Ebben egy Cosmi nevű alakváltó idegent irányítunk, akinek az az életcélja, hogy minél több bajt és minél nagyobb káoszt okozzon a Földön.

A Koei szeptemberben adja ki a Dynasty Warriors 4 kiegészítő lemezét, mely az Empires alcímre hallgat. Ez hat új játékmóddal, néhány új mozdulattal és két új tereptípussal fogja gazdagítani a kínálatot – nem egy forradalmi alkotás, de alacsony ára miatt a sorozat szerelmeseinek talán még így is megéri.

>>



DEF JAM VENDETTA 2.

| Kiadó: Electronic Arts | Fejlesztő: Aki és EA Canada | Megjelenés: 2004. szeptember |

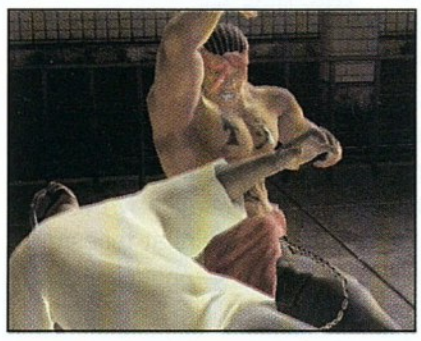


A tavalyi Def Jam Vendetta érdekes ötlet volt, a fejlesztők keresztezték a hip-hop és az utcai harc világát egy verekedős játékban. A mindenkit meglepő siker nyomán már készül a folytatás, mégpedig a „mindenből többet, mindent jobban" irányelv alapján. Immár 70 karakterrel találkozhatunk a sztori végigküzdése közben, akik közül 36 igazi rapsztár lesz. A Def Jam kiadó leghíresebb előadóit sikerült megnyerni az ügynek, így Ice-T-től Ludacrisig, Sean Paultól Snoop Doggig, Busta Rhymestól Method Manig mindenki saját stílusával (ebbe beleértendők a beszólások, a ruhák és az ékszerek is) és hangjával tűnik fel a színen. A történet egyik központi eleme hősünk csajozási tevékenysége lesz, négy bombázóval jöhetünk össze, akiknek listája szintén neves „színésznőkből" és rapperlányokból áll, úgymint Carmen Electra, Lil' Kim, Shawnna és Kimora Lee. A játék azzal kezdődik, hogy saját karaktert készítünk magunknak, az EA-játékoktól már megszokott milliónyi részlet kidolgozásával – így aztán mindenki megindulhat saját virtuális másával, hogy ő legyen az amerikai underground hip-hop élet császára. A történet háromszor olyan hosszú lesz, mint az első részben, ráadásul a linearitást is elvetették. Többször kell majd két út között választanunk, de a lányok közti döntésünk is sok küldetést befolyásol majd.

A fejlesztők azonban nem csak a körítést bővítették ki, de magát a játékmenet lehetőségeit is. Harcosunk öt küzdőstílus egyikében mélyedhet el (harcművészetek, utcai harc, földharc, kickbox és wrestling), amelyek mindegyike több alstílust tartalmaz. Így aztán találkozunk majd karatéssal, kung fussal és tae kwon doe-t űző ellenfelekkel is. A játéktér interaktív lett, minden tereptárgyat fel lehet valahogy használni – például hozzávághatjuk ellenfelünkhöz, vagy éppen ellenfelünket hajíthatjuk neki. Mindehhez négyjátékos-mód járul, ahogy azt a mamutkiadótól megszokhattuk: akár online is.







JÓ

Ebben a hónapban nem is lehetne más a legvidámabb hír, mint a PSP bemutatkozása a Game Developer Conference-en. Ugyan a masinát senki nem pillanthatta meg, de a Death Jr. című játék mindenkit elképesztett. Nagyon úgy néz ki, hogy a Sony a kézikonzolok világát is pár éven belül meg akarja hódítani.

Remélhetőleg az E3-on már saját kezünkkel irányíthatjuk a játékokat; és ha minden jól megy, akkor ezek között lesz Gran Turismo és Metal Gear Solid is...

ROSSZ

Jason Rubin otthagyja a Naughty Dog csapatát. Ez a hír főleg akkor mond valamit, ha megismerjük a részleteket. Rubin volt a cég alapítója, az ő fejéből pattant ki Crash Bandicoot ötlete, amivel nagyban hozzájárult a PlayStation elsöprő sikeréhez (Amerikában minden nyolcadik eladott PS-játék a Naughty Doghoz köthető).

Ez után eladta a céget a Sonynak és nekilátott a Jak-játékoknak, amelyekkel ismét eljutott a csúcsra. Most még befejezi a Jak 3-at (és ezzel véget is ér a sorozat), de aztán kiszáll, hogy új vállalkozásba fogjon, remélhetőleg a játékipar területén.

CSÚF

A hatóságok folyamatosan küzdenek az egyre elterjedtebb szoftver-kalózkodás ellen, a „háború" április 21-én érkezett új szakaszába. Az FBI által összehangolt, Fastlink nevű akcióban 27 amerikai államban és tíz másik országban törtek ugyanabban az időpontban a legnagyobb warezcsapatok (Fairlight, Kalisto, Echelon, Class, Project-X) tagjaira.

Az igazán csúf a dologban az, hogy Magyarország is érintett volt a dologban, egy egyetemi kollégium számítógépteréből foglaltak le gépeket és két nevelőtanárt is őrizetbe vettek.

[PS3 hírek]

Bár egyre biztosabbnak tűnik, hogy a PS3 legkorábban 2006-ban kerülhet a boltokba, mégis egyre több információ derül ki a készülő játékokról. Mivel azonban még a Sony sem tudja egész pontosan, hogy milyen is lesz az új gép, a fejlesztők kénytelenek tippelni, jövőlátó képességüket használni, hogy megállapítsák mire is lesz képes a következő masina.

Az eddig Unreal-játékokat fejlesztő Digital Extremes volt az első, akik a világ elé tárták, hogy mire jutottak. Játékukat Dark Sector névre keresztelték, a bemutatkozó videót pedig megtalálod a DVD-n (a bemutató teljes egészében a játékból származik, nem előre renderelt videóról van szó).

Az Asahi Shimbun című japán lap interjút készített a Sony egyik alelnökével, Kiyoshi Nishitanival, aki elárulta, hogy jó eséllyel a Blu-Ray technológiát fogják felhasználni a PS3-ban. Ez lényegében azt jelenti, hogy a játékok nem DVD-ken, hanem sokkal nagyobb kapacitású BD-lemezeken fognak érkezni.

Ezek 27 gigabyte tárhellyel rendelkeznek, ami egy DVD-nél mintegy hatszor több adatot jelent – így aztán szinte korlátlan mennyiségű videót és hangot lehet rajtuk elhelyezni (szerencsére a Blu-Ray kompatibilis a DVD-formátumal, így kedvenc filmjeinket nem kell még egyszer megvenni).

A hivatalos PlayStation weboldalon megtalálható interjú szerint – melyet a Sony CEE elnökével, David Reeves-szel készítettek – a PS3-ból két verzió készül majd. Az egyik körülbelül 200 euróba fog kerülni és a játékok, valamint a filmek futtatásán kívül nem tud semmivel szolgálni.

A felturbózott, Reeves leírása alapján „éneklő-táncoló-mindentudó" kiszerelésű PS3 akár 600-700 euróba is kerülhet, viszont ez képes lesz tévéadást rögzíteni, majd a felvett anyagot lemezre kiírni, lehet zenét hallgatni és szerkeszteni vele, nézegethetjük digitális fényképeinket, vagy akár saját videofelvételeinket (tehát rendelkezik a PSX minden tudásával).

Bár már régóta nem beszéltek a PS3 online képességeiről (eredetileg ugye arról volt szó, hogy az internet segítségével minden PS3 összekapcsolódhat a többivel, mindig oda csoportosítva az erőforrásokat, ahol nagyobb szükség van rá), nemrég napvilágot láttak a Sony tervei.

A végső cél a teljesen elektronikus disztribúció, tehát az, hogy a játékosok az őket érdeklő programokat a Sony – elvileg – teljesen biztonságos, szervereiről tudják letölteni. Ehhez persze rendkívül nagy sávszélesség szükséges, a japán cég tervei szerint legalább 3-30 MB/sec. Ha a realitásokat nézzük, akkor ez – néhány különleges helyzetben levő ázsiai országot leszámítva – igencsak odébb van, csak a PS3 startja után 2-4 évvel lehet erről egyáltalán álmodozni.





JAK 3.

| Kiadó: Sony | Fejlesztő: Naughty Dog | Megjelenés: 2004. november |



Akárcsak az elmúlt két évben, Jak idén ősszel ismét feltűnik a tévék képernyőjén. A harmadik rész a trilógia lezárása lesz, végre minden kérdésre megkapjuk a választ (például hogy mi a kapcsolat Jak és a rejtélyes Ősök között). Akkora színvonal-emelkedésre nem kell számítani, mint amilyet az első és a második rész között tapasztalhattunk. A grafika már amúgy is a PS2-ből kihozható maximum közelében volt, ezen már nem sokat tudtak javítani (de például a látótávolság megtöbbszörözése azért nagy előrehaladásnak számít). A játékmenet is nagyrészt a Jak 2-ben látottakra épül, itt is csak kisebb finomítások várhatók. Ilyen például a négy különféle fegyver, amelyek mindegyikét három-három szinttel növelhetjük. Szintén újdonság, hogy Jaket nem csak a sötét Eco, de a világos Eco is megszállhatja; ettől angyalszerűvé változik, és kis távolságokat így kapott szárnyával a levegőben is átszelhet, ráadásul azonnal felgyógyul. Mint az a DVD-nken megtekinthető intróból is látható, a második rész nem végződik happy enddel, hiszen Jaket száműzik Havenből. Szerencsére rátalál a kitaszítottak hatalmas – ám nyomorúságos – városára, Spargusra. Ez mintegy ötször nagyobb, mint Haven volt, ám még így is sokkal áttekinthetőbb. Innen indulhatunk majd különféle feladatainkat teljesíteni, melyekben több jármű lesz a segítségünkre (egyelőre egy meglovagolható hüllőről tudunk, illetve egy elképesztően gyors homokfutóról).



RATCHET & CLANK 3: UP YOUR ARSENAL

| Kiadó: Sony | Fejlesztő: Insomniac | Megjelenés: 2004. november |



A Naughty Dog és az Insomniac két éve számítanak hatalmas cimboráknak, mindkét cég a Sonyé, mindkettő platformjátékokat készít, és mindketten a tökéletességre törekszenek. A Ratchet 3 nem sokkal az előző rész után veszi fel a fonalat: miután a furcsa páros ismét megmentette a világot, Clank megkapta a saját beszélgetős műsorát, Ratchet pedig elfeledve éli életét. Ám amikor Ratchet szülőhelyét, a Veldint megtámadja a gonosz Dr. Nefarious, a galaxis elnöke felkéri őket, hogy találják meg, azt, aki végül le tudja győzni az őrült doktort. Ez a rejtélyes alak az előző rész végén kicsit szétcsapott Captain Qwark. Miután őt megtaláltuk és rábeszéltük, hogy teljesítse kötelességét, már csak az elit csapat tagjainak megtalálása van hátra, és ezzel be is fejeződik a mi feladatunk a világegyetem megóvásában (ezt persze nem hisszük, valami úgyis közbejön, és majd mi leszünk a megmentők). A játékmenet nagyrészt a második epizódra hasonlít, forradalmi újítások nem lesznek. A fegyvereket már öt szinten át lehet javítani (az egyik új eszköz az Infector, amelynek lövedéke kis időre a mi oldalunkra állítja az eltalált ellenfeleket), ami főleg azért fontos, mert az Up Your Arsenalban másfélszer annyi ellenfél lesz, mint az előző részben. Így egész tömegjeleneteknek is tanúi lehetünk, ami sokkal intenzívebbé teszi a játékot.

A legfőbb újítás azonban a többjátékos-módok megjelenése. Ez lesz az első online platformjáték, és az Insomniac mindent belead, hogy sokáig ez legyen a legjobb is: nyolc játékos, legalább három játékmód, folyamatos kommunikáció a játékosok között és letölthető helyszínek jelentik a program ezen részének gerincét. Mi azonban ebből jó eséllyel kimaradunk, nekünk marad a négyfős, osztott képernyős versengés.









vörös: a legjobb nők és a szovjetunió színe

RED NINJA: END OF HONOR.







Ninjákból sosem lehet elég, különösen igaz ez a női megfelelőjükre, a kunoichikre, akik – legalábbis a játékokban – mindig szexi ruházatban szaladgálnak. Ez a leírás megfelel a vörös miniszoknyás Kurenaira, a Red Ninja hősnőjére is. A játékban apánkért kell bosszút állnunk, legfőbb eszközünk pedig a tetsugen nevű fegyver lesz. Ez lényegében egy fémostor, a végén egy pengével. Ezzel kedvünkre szeletelhetjük fel ellenfeleinket – szó szerint! –, de Indyhez hasonlóan szakadékok felett is átlendülhetünk a segítségével. Kurenait segítik ninja-képességei is, nem elég, hogy tud a falon és a vízen is szaladni, de rövid időre láthatatlanná is válhat. Sőt, az alacsonyabb rangú katonákat bájainkkal heveny nyálcsorgatásra késztethetjük.

Kiadó: Vivendi Universal |
Fejlesztő: Tranji |
Megjelenés: 2004. október |

THE RED STAR.







Az Acclaim valami egészen különlegessel készül az ilyesmire fogékony játékosoknak. Egy Contra-szerű akciójátékon dolgoznak, amit közelharci elemekkel dobtak fel. Az oldalról látott pályákon jobbra kell haladnunk, miközben fegyvereinkkel elgyepálunk minden ellenfelet. A gyakran megjelenő főellenfeleknél azonban megváltoznak a dolgok, előkerülnek a lézerágyúk – ilyenkor az ellenfél száznyi lövedékét kikerülve kell elkapnunk a grabancát. Ebből a játékmenetből képzeljünk el húsz pályányit, három különböző képességű karakterrel és kooperatív-móddal felturbózva – ez lesz a Red Star. A játék egyébként egy kultstátuszú képregény alapján készül, és egy alternatív Szovjetunióban játszódik, ahol a haditechnológia mágiával keveredik.

Kiadó: Acclaim |
Fejlesztő: Acclaim Austin |
Megjelenés: 2004. szeptember |

Far Cry Instincts.

Kiadó: Ubisoft |
Fejlesztő: Ubisoft Montreal |
Megjelenés: 2004. vége |



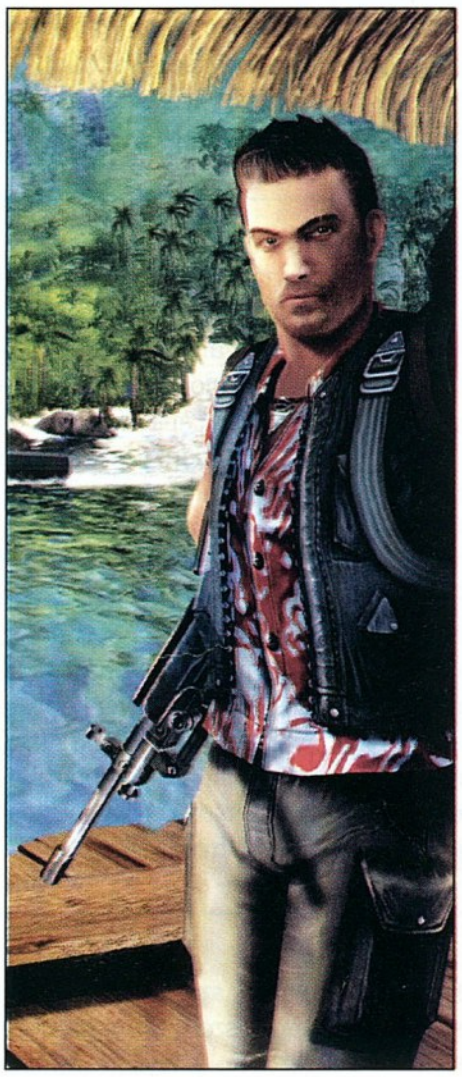


A Far Cry egy gyönyörű akciójáték, amelyet a Ubisoft a PC-s verzió meglepetésszerű sikere miatt jelentett be PS2-re is. Igaz, a miáltalunk kapott verzió nem teljesen ugyanolyan lesz, amit az Instincts alcím is jelez (ráadásul a fejlesztők sem ugyanazok).

A Far Cryban megvan minden, ami csak egy mai elsőosztályú FPS-hez kell: rengeteg fegyver, használható járművek (a motorcsónak és a terepjáró mellett egy siklóernyőt is kipróbálhatunk), realisztikus fizika (a lejtőn lelökött hordók élethűen pattognak, adott esetben laposra zúzzák rohamozó ellenfeleinket) és változatos játékmenet.

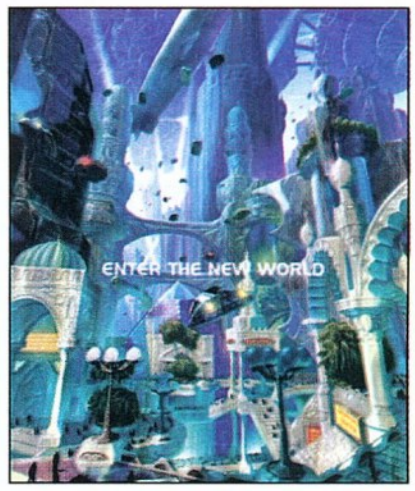
Egyszer a vadonban kell lopakodva elkerülnünk a párosával őrjáratozó katonákat, másszor egy hi-tech laboratóriumot kell feldúlnunk, esetleg egy katonai bázison kell leszámolnunk néhány megvadult mutánssal.

Ehhez csak hab a tortán az elképesztő grafika, amelynek minőségéről a Splinter Cellel egyszer már bizonyított montreali fejlesztőgárda gondoskodik.



MIBEN MESTERKEDIK A LEVEL 5?

A Dark Cloudok alkotói – akik jelenleg a Dragon Quest VIII-on dolgoznak – nemrég egy új képet helyeztek el weboldalukon, mégpedig egy „Next RPG" kódnevű játékból. A képen egy modern város látható, amely leginkább talán a Final Fantasy VIII-ban szerepelt Estharhoz hasonlít. A további részletekkel várnunk kell az E3-ig...

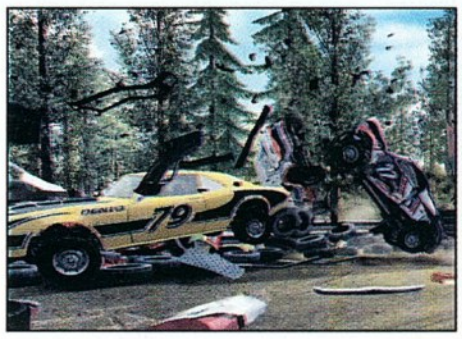


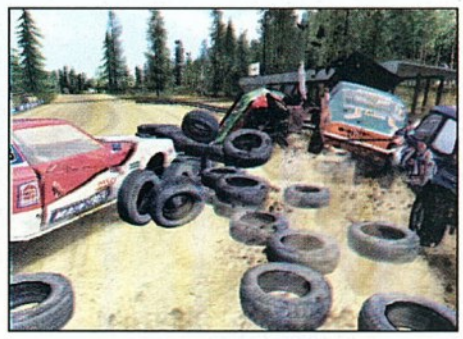
Flat-Out.

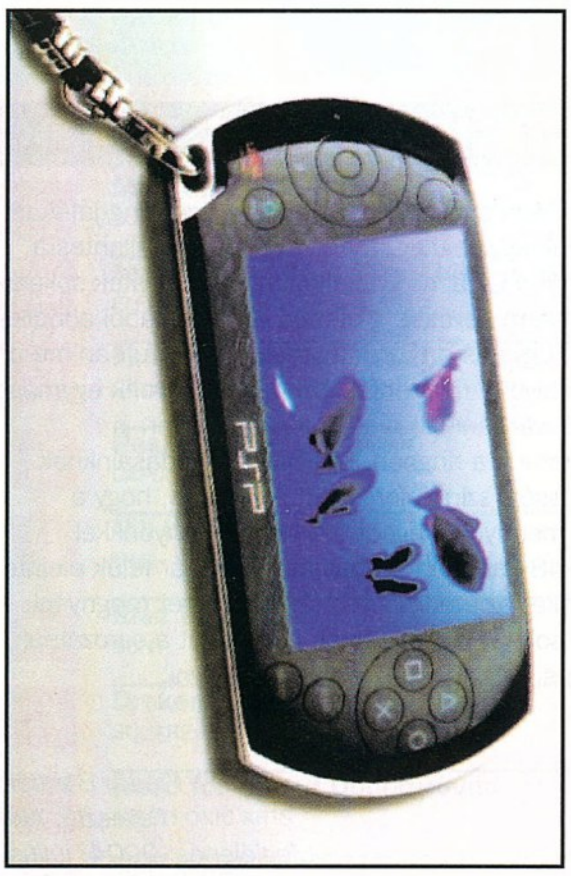
| Kiadó: Empire | Fejlesztő: Bugbear | Megjelenés: 2004. szeptember |

A Flat-Out régi kedvenceink, a Destruction Derbyk hangulatát idézi, hiszen egy olyan versenyjátékról van szó, ahol nem kell vigyáznunk autóink épségére. A versenyeket az nyeri, aki elsőként szakítja át a célszalagot, de nem feltétlenül kell tisztán játszanunk. Ellenfeleinket felkenhetjük a palánkra, felboríthatjuk őket – minden eszköz megengedett.

A fantasztikus fizikai motornak köszönhetően járgányainkat akár darabokra is zúzhatjuk, negyven alkatrész szakadhat le róluk, és a darabok persze akadályozzák a többieket. Ráadásul a pályák is interaktívak lesznek, a 45 helyszín mindegyikén legalább 3000 olyan tárggyal találkozhatunk, amit elmozdíthatunk (a képek alapján ezek nagy része gumiabroncs lesz). A bajnokság-módban a kiválasztott autónkat saját szájízünk szerint tuningolhatjuk fel, aztán ezeket a többjátékos-módban is bevethetjük. A fejlesztők kísérleteznek az online játék lehetőségével is, ha minden jól megy, akkor akár nyolcan is összecsaphatnak majd a világhálón keresztül







[PSP hírek]

Az elmúlt hónap egyik legjelentősebb eseménye kétségtelenül az első PSP-játék bemutatkozása volt. A Death Jr. névre hallgató vidám akciójátékban a Halál gyermekét alakítjuk, aki egy hatalmas kaszával – és később más haláli fegyverekkel – írtja ellenfeleit. A látottak alapján (a videokamerás felvételt megtaláljátok a DVD-n!) túl sok eredetit nem fog nyújtani a játék, de legalább előrevetíti, hogy milyen fantasztikus minőségű látványvilágra számíthatunk a PSP-től.

Előző számunk óta újabb kiadók és fejlesztők jelezték, hogy PSP-re fejlesztenek, a Sony bejelentése szerint számuk már elérte a nyolcvanat. Érdekes módon a legtöbb (34) csapat Európában dolgozik a kis géppel, ezt követi Japán (24) és Amerika (23). Ezen felül további nyolc stúdiót regisztráltak Dél-Koreából.

A fejlesztők kívánalmait meghallgatva a Sony úgy döntött, hogy megnövelik a PSP-ben levő memória mennyiségét. A végleges modellben 30 MB RAM kap helyet (az eredeti tervek szerint mindössze 8 MB memória lett volna a gépben!), ami nagyban megkönnyíti a programozók munkáját, egyúttal nagyságrendekkel szebb és komplexebb játékokat tesz lehetővé.

A PSP-hez használandó médiáról, az 1.8 GB tárhellyel rendelkező UMD Disk-ről eddig nem sokat lehetett tudni, most azonban két hír is napvilágot látott róla. Az egyik szerint UMD-írók kizárólag néhány rendkívüli biztonsági intézkedésekkel óvott Sony-központban lesznek, minden játékot ott fognak lemezre préselni, így elejét tudják venni a kalózkodásnak. A másik új dolog, hogy a játékok nem lesznek régiókódolással ellátva (viszont a filmek igen).

Battlefield: Modern Combat.

| Kiadó: EA | Fejlesztő: Digital Illusions | Megjelenés: 2004. november |

PC-n már régóta az egyik legtöbbek által játszott online FPS a Battlefield 1942, amelyben rengetegen játszhatnak együtt. A második világháborús környezetű játékban kiemelkedő szerepe van a járműveknek, a motoroktól kezdve a tankokon és a hajókon át a repülőkig mindenféle harci eszközt igénybe lehet venni. Ezt a játékot írja át most az Electronic Arts PS2-re, persze nem minden változtatás nélkül. Mint az az alcímből is kiderül, immár nem a múltban, hanem a közeli jövőben járunk, amikor – remélhetőleg csak PS2-n – egy mindent elsöprő háborúban összecsapnak egymással az amerikai, a kínai és az arab seregek.

A játékban 30 jármű lesz (mai típusok, illetve azok kicsit futurizált verziói) és hetvennél is több fegyver (az eltérő kasztok – pl. mesterlövész, járműelhárító, utász – eltérő fegyverzet-összeállítások között választhatnak) várja a vállalkozó szelleműeket. A játékmenet lényege a területfoglalás, a pályán levő bázisokat kell elfoglalni a győzelemhez. A Modern Combatnak ugyan lesz egyjátékos-módja is, de a lényeg az online viadal – itt akár 24-en is összecsaphatnak (ez a konzoljátékokat tekintve rekord!).







[azt pletykáljak...]

■ GHOST SQUAD.
Egy illinois-i újság cikke szerint a Sega egyik fejlesztőcsapatának, a Hitmakernek az emberei járták kilenc napig az amerikai állam egyik kisvárosát, Carbondale-t. Több órányi filmet rögzítettek, tízezernél is több fotót készítettek, mégpedig azért, hogy következő játékuk a lehető legrealisztikusabb legyen. A játék valószínűleg FPS lesz (az első a Segától!) és az idegenek által megtámadott kisvárosban fog játszódni. **85%**

■ EYETOY TALK.
Bár előző számunkban már beszámoltunk néhány ízletes, az EyeToy-jal kapcsolatos pletykáról, most egy újabbra bukkantunk. E szerint az EyeToy Talkot az E3-on mutatják be, és nem lesz más, mint a PS2-t videotelefonná alakító program. Az EyeToy kamera, illetve egy aktív internetkapcsolat segítségével bármely hasonló felszereltségű PS2-tulajjal beszélgethetünk – így végre látszik majd, hogy aki 18 éves szőke lánynak mondja magát, igazat állít-e. **95%**

■ RIDGE RACER 6.
Mivel a mellékszálnak készült R: Racing Evolution sem a kritikusokat nem nyűgözte le, sem pedig a játékosokat, nem tűnik hihetetlennek, hogy a Namco vissza akar térni a gyökerekhez. Az Ign.com információi szerint már egy éve dolgoznak a széria hatodik részén, ami irányításában, grafikai stílusában az első részeket követi majd. A pletykálkodók azt is tudni vélik, hogy a PS2-es merevlemezre a Ridge Racer grafikailag felturbózott első részét is le lehet tölteni. **50%**

■ GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS.
Minden bizonnyal az év legnagyobb durranása az új GTA lesz, amelytől a kiadó szerényen tízmilliós eladásokat vár (nem alaptalanul, hiszen az előző két rész is elérte – egyenként – ezt az álomhatárt). Állítólag néhány szinkronszínésztől származik az az információ, miszerint a program a '70-es években játszódik, a hippikorszak kellős közepén. Szintén az ő elmondásukból „tudjuk", hogy lesz online játék, és hogy San Andreas jóval nagyobb lesz, mint Vice City. **50%**

■ TEKKEN 5.
Egyes híresztelések szerint a Namco már jó egy éve dolgozik a Tekken-széria következő részén. Mivel az előző epizód finoman szólva sem lett túl sikeres, ezért aztán – pletykarovatról lévén szó, mindig hozzáértendő: állítólag – teljesen átalakítják a harcrendszert, visszaveszik a mágikus támadások számát, növelik az életszerűséget. **60%**

japánból szeretettel – a legújabb verekedős programok

GUILTY GEAR ISUKA.





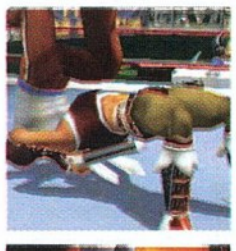


A kétdimenziós verekedős játékok szinte a kihalás szélére jutottak, de időről időre megjelenik egy-egy olyan minőségi alkotás, amely tovább húzza-halasztja az elkerülhetetlen véget. Ilyen játék az Isuka is, amely a Guilty Gear X2 továbbfejlesztett változata lesz. Három új harcos – így már 23-an vannak –, legalább öt új pálya jelentik a kisebb újításokat, a négyjátékos-mód és egy oldalra scrollozós megoldást használó játékmód (mint a Tekken Force, csak 2D-ben) a nagyobbakat. Játszhatunk kettő-kettő elleni viadalokat, illetve akár négyen is összeállhatunk, hogy a gép ellen küzdjünk. További meglepetés, hogy a harcokkal nyert pontjainkkal új kosztümöket, mozdulatokat és látványos kombókat vehetünk harcosunknak.

Kiadó: Sammy |
Fejlesztő: Arc System |
Megjelenés: 2004. november |

GALACTIC WRESTLING.







A Def Jam Vendetta alkotói egy másik wrestling-játékon is dolgoznak egyidejűleg, mégpedig az első pillantásra bizarrnak tűnő Galactic Wrestlingen. Nos, a játék sokadik pillantásra sem kevésbé groteszk, ami múltjából adódik, a program ugyanis a Kinnikuman című elborult anime-on alapul, amelyben mindenféle szuperhősök verik egymást laposra. Ez vár ránk is, ráadásul akár négyen is pofozkodhatunk a ringben. Speciális támadásainknak három erősségi szintje lehet, attól függően, hogy a közönség mennyire elégedett a teljesítményünkkel. Összesen 48 karaktert próbálhatunk ki, bár felük eleinte hiányzik, őket az eredményes játékkal lehet megnyitni. Ugyan túl sok rajongója nálunk nem lehet a sorozatnak, de az biztos, hogy ők jót fognak szórakozni.

Kiadó: Bandai |
Fejlesztő: Aki |
Megjelenés: 2004. július |

[anglia] toplista

1. **Sonic Heroes** – SEGA
2. **James Bond 007: Everything or Nothing** – ELECTRONIC ARTS
3. **World Championship Rugby** – ACCLAIM
4. **This is Football 2004** – SONY
5. **LMA Manager 2004** – CODEMASTERS
6. **Simpsons Hit & Run** – VIVENDI UNIVERSAL
7. **FIFA 2004** – ELECTRONIC ARTS
8. **Need for Speed Underground** – ELECTRONIC ARTS
9. **The Cat in the Hat** – ELECTRONIC ARTS
10. **Rainbow Six 3** – UBISOFT

[japán] toplista

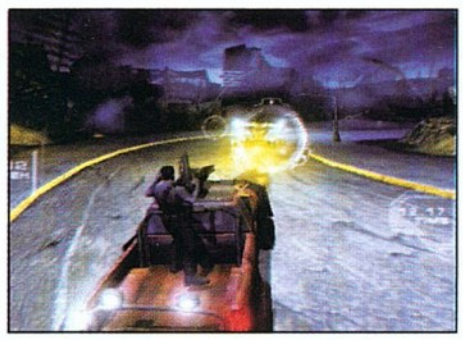
1. **Dragon Quest V** – SQUARE ENIX
2. **Nobunaga's Ambition Online** – KOEI
3. **Dynasty Warriors 4 Empires** – KOEI
4. **Monster Hunter** – CAPCOM
5. **Dokodemo Issyo** – SONY
6. **Konjiki no Gashbell** – BANDAI
7. **Pro Baseball Spirits 2004** – KONAMI
8. **Nechu Pro Baseball 2004** – NAMCO
9. **SA11: Fist of the North Star** – 3DAGES
10. **Katamari Damashii: The Snowball Effect** – NAMCO

[amerika] toplista

1. **MVP Baseball 2004** – ELECTRONIC ARTS
2. **James Bond 007: Everything or Nothing** – ELECTRONIC ARTS
3. **Final Fantasy XI (HD-vel)** – SQUARE ENIX
4. **Resident Evil Outbreak** – CAPCOM
5. **MX Unleashed** – THQ
6. **Rise to Honour** – SONY
7. **Drakengard** – SQUARE ENIX
8. **Need for Speed Underground** – ELECTRONIC ARTS
9. **NFL Street** – ELECTRONIC ARTS
10. **The Suffering** – MIDWAY

Terminator 3: Redemption.

| Kiadó: Atari | Fejlesztő: Paradigm | Megjelenés: 2004. augusztus |







Ugyan a tavalyi Rise of the Machines meglehetősen póriasra sikerült, az Atari nem adja fel, hiszen nemsokára elkészül a második Terminator 3-on alapuló játék.

A főhős természetesen ezúttal is a kaliforniai kormányzó lesz (bokros hivatali teendői mellett arra azért ráért, hogy a hangját adja a Redemptionhoz), de jószerivel minden más megváltozik. A négy fejezetre osztott játék körülbelül fele egy alternatív jövőben játszódik majd, ahol John Connor halott, és a Skynet egységei szabadon rombolnak, pusztítanak. Ha egy időkapun keresztül sikerül visszajutnunk a jelenbe, akkor a harmadik film egyes jelenetei válnak játszhatóvá, itt ugyanis a TX ellen kell küzdenünk. A játékmenet felét a járművezetős részek alkotják majd, terepjárót, Skynet lépegetőt és tankot is elköthetünk. A fennmaradó játékidőből nagyjából fele-fele arányban osztoznak a gyalogos részek (itt különböző fegyverekkel, vagy ha minden kötél szakad, puszta kezünkkel végezhetjük ki ellenfeleinket), illetve a lövöldözős szakaszok. Utóbbinál mi csak a célkeresztet irányítjuk, miközben egy járműben – helikopterben, vonatban, autóban – ülünk, itt csak a célzással kell foglalkoznunk.

A fejlesztők különösen büszkék Arnold sérüléseire: ahogy kopik a bőre, úgy tűnnek fel fém-alkatrészei, és végül már semmi emberi nem marad belőle.

Brothers in Arms.

| Kiadó: Ubisoft | Fejlesztő: Gearbox | Megjelenés: 2004. december |

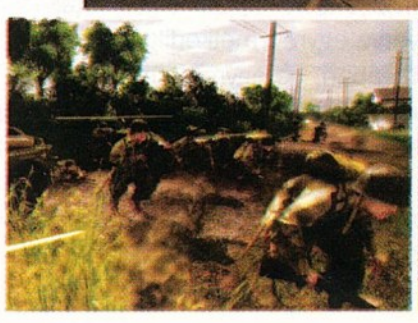
A Gearbox már három éve dolgozik a legteljesebb titoktartás közepette a Brothers in Armson, ezen a második világháborús, realisztikusnak szánt taktikai akciójátékon.

A játékban egy ejtőernyős szakasz felett vehetjük át az irányítást, a brigádban összesen 12 katona lesz. A küldetésekre két háromfős csapatot vihetünk, akik az akkoriban szokásos katonai előírások szerint vannak felszerelve. Az egyik csapat feladata, hogy tűz alatt tartsa az ellenfelet, a másiké pedig, hogy végezzen a beszorított nácikkal.

Az irányítás leginkább a Freedom Fighters hez hasonlít, az L1 megnyomásával az éppen célkeresztben levő dologgal kapcsolatban adunk ki ukázt. Ha az ellenfél, akkor embereink megpróbálják megölni, ha ajtó, akkor behatolnak, ha pedig nyílt tér, akkor odarohannak, és védekező állást vesznek fel.

A taktikai térkép előhívásával leállíthatjuk az időt, ám parancsot így nem lehet kiadni – arra viszont pont alkalmas, hogy áttekintsük a helyzetet. A realisztikusságot biztosítják az eredeti légifelvételek alapján felépített pályák, valamint az, hogy nem lesznek életpontjaink – ha meglőnek minket, a találat helyétől függően sérülünk, kézlövéstől a célzásunk romlik, ha a lábunkat lövik szét, bicegni fogunk, egy fejlövés pedig azonnali halált okoz.







hallomásból...



„Ha a Metal Gear Solid 3-at a MGS2 után egy évvel akartam volna kiadni, könnyű dolgom lett volna: csak ott kellett volna folytatni, ahol a Sons of Liberty véget ért. Használhattuk volna ugyanazt a játékmotort, ugyanazt a játékrendszert, sőt, ugyanazokat a karaktereket. Az Electronic Arts és más cégek így dolgoznak, de ha nekem kellett volna ezt csinálnom, semmi örömömet nem lelném a játék készítésében."
Hideo Kojima; a Metal Gear Solid 3-at készítő Konami TYO elnöke

---



„Ahelyett, hogy azzal erősítenék az ipart, hogy a tehetséget állítják előtérbe, a kiadók egyre csak gyengítik, már majdnem olyanok vagyunk, mint a vodkaipar. Megengedtük, hogy a márka, a cím fontosabb legyen, mint mi – és ez nem mehet így tovább."
Jason Rubin; a Naughty Dog alapítója és társelnöke, egy nappal azelőtt, hogy kilépett cégéből

---



„A következő generációs konzolok elképesztő teljesítménnyel rendelkeznek majd: a mainál százszor fejlettebb fizikát, Pixar-minőségű karaktereket, teljesen élethű folyadékmodellezést várhatunk tőlük. Élő világokat kreálunk majd a Sims által inspirált emocionális karakterekkel, olyan lesz, mint a Grand Theft Auto szteroidokkal felturbózva."
Bing Gordon; az Electronic Arts elnöke a Game Developer Conferece-en

---



„A mi szakmánk fejlődésének a kulcsa kétségtelenül az innováció. Elhatároztuk, hogy egy olyan kreatív teret hozunk létre, amely lehetővé teszi a fejlesztőknek, hogy új ötleteiket szabadon valósítsák meg. Ez a megközelítés megteremti közönségét, új korszakba vezeti a piacot és kiterjeszti a játékosok elvárásait és azok lehetőségeit."
Andrew House; a Sony CEA alelnöke



„A szűklátókörű mainstream média mind a mai napig nem vette észre, hogy milyen demográfiai változás ment végbe az utóbbi tíz évben ezen a területen. A saját terminológiánk áldozatai vagyunk: az emberek azt hiszik a videojátékokról, hogy ugyanazoknak készülnek, mint a játékmacik és a játékautók. Az emberek sajnos nem nézik úgy a videojátékokat, mint művészeti formát."
Douglas Lowenstein; az Entertainment Software Association elnöke (ez az amerikai kiadók szövetsége, ők rendezik az E3-at is)

ÜZLETI HÍREK.

Ugyan arról már több éve cikkeznek a piackutató cégek, hogy a játékipar Hollywood fölé kerekedett a bevételek szempontjából (nem számítva – így némiképp fals eredményt közölve – utóbbinál a rengeteg pénzt hozó DVD-eladásokat), a DFC Intelligence nevű csoport egy újabb felfedezést tett.

Kutatásuk szerint öt éven belül a Sony által dominált konzolipar lenyomja a teljes zeneipart is (CD-eladásokkal, koncert-DVD-kkel, fizetős online letöltésekkel együtt).

A Suffering mindenkit meglepően erős eladásai miatt a Midway megvásárolta az azt fejlesztő Surrealt. Az üzlet mintegy 5.3 millió dollárjába került a cégnek, akiknek 2002 – a Mortal Kombat Deadly Alliance – óta ez volt az első olyan játéka, amely túlszárnyalta a várakozásokat.

Szintén a Midway-jel kapcsolatos hír, hogy a cég részvényeinek 48%-át birtokló Sumner Redstone (a Viacom elnöke) ki akarja terjeszteni „uralmát" a vállalat egészére, és átszervezések után újra bele akar vágni a játéktermi gépek gyártásába.

a hónap számokban

3.3 MILLIÓ | A világon eladott EyeToy-ok száma

3 MILLIÓ | Ennyi példány fogyott a Mortal Kombat Deadly Alliance-ból világszerte

54 | Az online játékot támogató, 2004-ben megjelenő PS2-programok száma

43% | A konzollal ellátott amerikai háztartások aránya

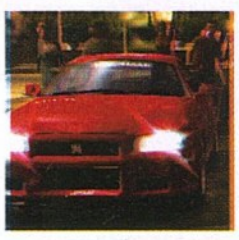
3 | Az E3-on bemutatkozó Megaman-játékok száma

348 MILLIÓ | Ekkora értékben adtak el konzoljátékokat 2004 februárjában

9% | Ennyivel csökkentek a konzoljáték-eladások az elmúlt év februárjához képest

utcai harcosok négy keréken

STREET RACING SYNDICATE.







Amikor a 3DO tavaly elhunyt, árverésen értékesítették fejlesztés alatt álló játékaikat. Az SRS-re a Namco csapott le, akik minden tőkeerejükkel az angol fejlesztők mögé álltak, amire szükség is van, ha le akarják győzni a Need for Speed Undergroundot. Az újonnan jött pénzügyi segítséggel újabb autókat sikerült a játékba pakolni, így a számuk már 40 felett van. Emellett 15 igazi tuningalkatrész-gyártóval sikerült megállapodni, tehát a kocsikat itt is kedvünkre változtathatjuk. A játékmenet is az NFSU-ra emlékeztet: emailekben kapunk hírt a futamokról, azokat megnyerve egyre emelkedik „rangunk" az utcai versenyzők világában, és egyre vadabb kocsink lesz. Sőt, egyre szexibb barátnőket szerezhetünk magunk mellé (18 lánykából áll a választék).

Kiadó: Namco |
Fejlesztő: Eutechnyx |
Megjelenés: 2004. augusztus |

MASHED.







A képek kicsit csalnak, a Mashed ugyanis egy felülnézetet használó versenyjáték lesz, leginkább a Micro Machineshez hasonlító megoldással (még azt is átvették, hogy minden pályán más járgányt kell vezetnünk). Minden futamban négy játékos mérheti össze az erejét a nem túl bonyolult vonalvezetésű pályák egyikén. A kellő mértékű izgalomról a kilenc felvehető fegyver (pl. lángszóró, rakéta, vagy elhagyható olajfolt és akna) gondoskodik, amelyekkel akár végérvényesen is kiiktathatunk valakit a viadalból. Számára azonban ilyenkor nem ér véget a meccs, ugyanis a pályák szélén levő fegyverállásokból bőszen oszthatja az áldást a még száguldókra. Egy jól elhelyezett légicsapással így, „halott" állapotban is beleszólhat a verseny végkimenetelébe.

Kiadó: Empire |
Fejlesztő: Supersonic |
Megjelenés: 2004. június |

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR.

| Kiadó: Sony | Fejlesztő: Namco Japan | Megjelenés: 2005. február |

A Namco nemrég jelentette be büszkén, hogy az Ace Combat 4 átlépte a bűvös egymilliós példányszámot, így nyilván még nagyobb lelkesedéssel készítik az ötödik epizódot (amit nálunk a Sony fog kiadni). Az Unsung War egy kitalált világban játszódik, amelyben két ország vívja a maga hidegháborúját, Osea az otthonunk, Yuktobania pedig a gonosz ellenfél. Sokáig csak a felszín alatt dúl a viadal, ám 2010 szeptemberében támadás éri egyik légibázisunkat. Kitör a pánik, mindenki a végső viadaltól retteg, minket meg azért hívnak be a seregbe, hogy igyekezzünk azt elérni, hogy az a mi javunkra dőljön el. Mintegy harminc küldetésben kell majd részt vennünk, amelyek között lesz légiharc és bombázás, kémrepülés és mentőakció is. Osea légiereje kísértetiesen hasonlít a mai amerikai arzenálra, kiegészülve néhány modern géppel (ötvennél is több gépet próbálhatunk ki az Ace Combat 5-ben).

A már amúgy is szép grafika még tovább fejlődött, a képek alapján ez lesz az egyik legszebb játék, mikor megjelenik (remélhetőleg az E3-on nem kell csalódnunk, és játék közben is ilyen gyönyörű a látvány). A legnagyobb újítást a Wingman Control nevű rendszer képviseli, amely segítségével valós időben adhatunk parancsokat kötelékünk tagjainak. Egyelőre nem lehet tudni, hogy ez egy menü segítségével, vagy hangfelismeréssel, egy mikrofon útján történik, mindenesetre reménykedjünk az utóbbiban! Az eddigi egyetlen csalódás, hogy a korábban megemlített online játék – és egyáltalán, a többjátékos-mód – már nem a program része; bár az is igaz, hogy azt nálunk nem is sokan tudták volna kihasználni...







Crash Twinsanity.

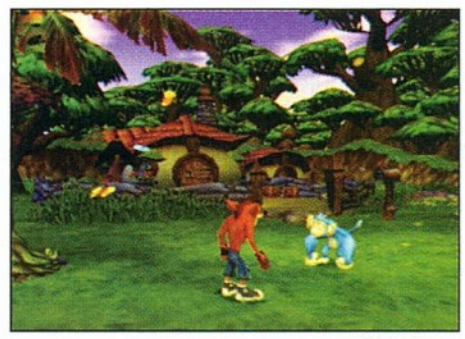
| Kiadó: Vivendi Universal | Fejlesztő: Traveller's Tales | Megjelenés: 2004. szeptember |

Miután a jószerivel egyetlen új ötletet sem alkalmazó Wrath of Cortex nem aratott nagy sikert, a fejlesztők visszavonultak két évre, hogy megreformálják a sorozatot. Ezúttal három karaktert irányíthatunk, Crasht, Cortexet és utóbbi húgát, Ninát.

A sztori szerint az ősi ellenfelek kénytelenek összefogni, amikor egy gonosz lény megtámadja az otthonukat. Sok pályán együtt van jelen Crash és Cortex, az előbbi ugyanis képes fegyverként használni nemezisét – csak felkapja, és kalapácsként lesújt vele. Néha azonban a duóból kirobban az ellentét, és összekapaszkodva elkezdenek verekedni, ilyenkor csak egy porfelhőt láthatunk, amelyből csak néha bukkan elő egy-egy kéz vagy láb. Ezzel a „golyóval" gurulhatunk ide-oda, összegyűjtve minél több banánt.







Az Atari bejelentette, hogy folytatáják a már eddig is rengeteg pénzt fialó Dragon Ball Z: Budokai-sorozatot, mely az év végén kerül a boltokba.

A Vivendi az E3-on fogja bemutatni a következő Spyro-játékot. A cég elmondása szerint a kis sárkány minden eddiginél több kópéságra lesz képest, és más irányítható karakterek is helyet kapnak a programban.

A taktikai RPG-iről (Disgaea, La Pucelle) ismert Nippon Ichi egy kalandjáték készítésébe kezdett, amelyben egy rendőrnyomozó szerepét vehetjük át. Négy halálesetet kell megoldanunk, azaz tulajdonképpen négy történetet játszhatunk végig. Megjelenés Japánban még idén, és – talán – jövőre angolul.

[azt pletykálják...]

■ FINAL FANTASY XII.

A japán Game Labo magazin cikke szerint a Final Fantasy XII nem az előzetes terveknek megfelelően halad, és valószínűleg a szigetországban is csak 2005-ben jelenik meg. Ezzel szemben a Level 5 nagyon jól áll a Dragon Quest VIII kódolásával, így lehet, hogy az meg az előre kitűzött dátum előtt, még idén megjelenhet. **75%**

■ STAR WARS EPISODE III: DARTH VADER.

2005. május 19-én kerül a mozikba a Csillagok Háborújának utolsóként leforgatott része, és a LucasArts biztos készít hozzá néhány játékot. Az Ign.com tudni véli, hogy ennek címe Darth Vader lesz, és az ifjú Anakint lehet majd külső nézetből irányítani. Ha ez igaz, akkor végre az Erő sötét oldalát is megtapasztalhatjuk... **60%**

■ ONIMUSHA 4-5-6.

Noha a Demon Siege alcímmel ellátott harmadik Onimusha lezárja a trilógiát, egyes japán netes fórumokból származó információk szerint a Capcom már tervezi a következő trilógiát. A kapott információk szerint a játék folytatja a szamurájos hagyományokat, hasonló harcrendszerrel bír majd, ám a neve nem biztos, hogy Onimusha lesz... **15%**

■ MAXIMO 3.

Bár a Maximo második része nem túl régen jelent meg, egyre több spekuláció lát napvilágot arról, hogy a harmadik rész már jó ideje fejlesztés alatt áll. A híresztelés alapja a hivatalos Maximo-fórum volt, ahol egy fejlesztő feltette a kérdést, hogy a játékosok milyen változásokat látnának szívesen egy esetleges következő részben. **30%**



Godzilla: Save the Earth.

| Kiadó: Atari | Fejlesztő: Pipeworks | Megjelenés: 2004. október |



A világ legnevetségesebb szörnygyűjteménye év végén ellátogat PS2-re. Godzilla és népes bandája (olyan tagokkal, mint Gigan, Mothra, SpaceGodzilla, vagy a legnagyobb sztár, Mecha King Ghidorah) természetesen egy verekedős játék keretében érkezik: minden meccsen négy radioaktív ősállat csaphat össze, nem csak fogakkal és karmokkal, de speciális támadásokkal is. A küzdelmek valódi földi városokban zajlanak, és persze mindenhol összedönthetjük a jellegzetes épületeket. Lesz egy sztori-mód is (már előre várjuk, hogy milyen elborult és őrült történetet találnak ki, amiben Godzilla lehet a jófiú), de az igazán érdekes a nyolc különféle multiplayer lehetőség lesz. A kaotikus mindenki-mindenki-ellen típusú küzdelmektől a csapatbajnokságokon át egészen az online mészárszékig mindenre lesz lehetőség. Mivel a Godzilla-univerzum annyira rossz, hogy az már jó (aki nem hiszi, járjon utána: www.tohoking-dom.com), nagyon nagy várakozással tekintünk a Save the Earth elé.

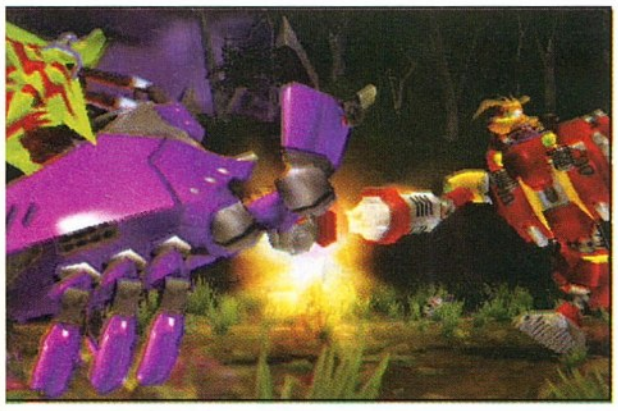
Resident Evil Outbreak 2.

| Kiadó: Capcom | Fejlesztő: Capcom Production Studio 1 | Megjelenés: 2004. december |





Hozzánk még az első rész sem jutott el, ám a Capcom máris bejelentette a Resident Evil online epizódjának folytatását. Lényeges dolgokban nem lesz változás: ugyanaz a játékmenet, ugyanazok a karakterek, mindössze a pályák lesznek teljesen újak. A lényeg az, hogy a modem segítségével négy játékos játszhat egyszerre Raccoon City zombilepte vidékein, ahol mindig a menekülés a cél. A feladatokat úgy dolgozták ki, hogy azokat csak csapatmunkával lehessen megoldani; viszont ha valakit megharapnak a zombik, akkor az szép lassan átváltozik, és ő is közülük valóvá válik (és megkezdheti a vadászatot egykori társaira). Az új helyszínek közül a Capcom egyet említett meg: az állatkertet, ahol „zombifikálódott" állatokkal, így élőhalott tigrisekkel, majmokkal és elefántokkal (!) is összefuthatunk.



Ty the Tasmanian Tiger 2.

| Kiadó: Electronic Arts | Fejlesztő: Krome | Megjelenés: 2004. november |

Bár a 2002-ben megjelent Tasmán Tigris az EA-tól szokatlanul alacsony színvonalú volt, ráadásul az eladásokat tekintve is csúfosat bukott, idén ismét találkozhatunk vele. Az egyetlen ismert ausztrál fejlesztőcsapat ezúttal mindent belezsúfolt, ami csak az elmúlt öt évben platformjátékban megjelent. Fegyverként a 21 fejleszthető bumerángot használhatjuk, öt különböző mechbe pattanhatunk bele, amikor valami nagy ellenfelet kell legyőzni, rengeteg járművet használhatunk, amelyekkel nem csak szimplán közlekedni, de versenyezni is lehet, és persze tengernyi kisebb-nagyobb minijáték is vár majd a vállalkozó szellemű játékosokra. A grafika nem ment át számottevő változásokon, bár a Krome grafikusai ezt állítják.

Két gyönyörű mese a Namcotól

TALES OF SYMPHONIA.





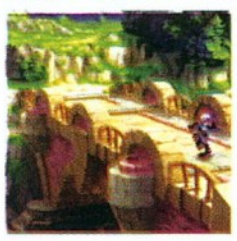


Sajnos a Tales of…-sorozat legtöbb része nem jutott el Japánon kívülre, pedig igen kellemes RPG-k ezek (azért PS-ön megjelent két epizód angolul is). A Namco most két új Tales of…-játékot jelentett be, és igen nagy rá az esély, hogy ezek már eljutnak hozzánk. A Symphonia csak kinézetében szakít a régi hagyományokkal: noha ezúttal minden 3D-ben pompázik, mindent a cel-shading eljárás tesz rajzfilmszerűvé, a játékmenet marad olyan, mint volt. Fordulatos, hosszú és dramatikus elemekkel bőven tűzdelt történetet várhatunk, amely egy Lloyd nevű srác, és barátai körül bonyolódik. A csatákat továbbra is valós-időben, a támadásgombokat bőszen nyomkodva vívhatjuk meg, azzal az újítással, hogy immár a harcmező is 3D-s lesz – így még rohangálnunk is kell.

Kiadó: Namco |
Fejlesztő: Namco Tales Studio |
Megjelenés: 2004. november |

TALES OF REBIRTH.







A második játék a Rebirth nevet viseli, és noha ez később fog megjelenni, mégis sokkal jobban hasonlít a régi epizódokra, mint a Symphonia. Gyönyörűen megrajzolt hátterek előtt szaladgálhatunk, ami olyan hatást kelt, mintha egy régi PS-ös RPG-t látnánk. Egyelőre csak a történetről árultak el információkat, a harcrendszerről még semmit sem tudunk (ám ha a látvány ilyen stílusú, akkor lehet, hogy a csaták is a régi rend szerint zajlanak majd). Egy Callegeia nevű világban járunk, amit együtt laknak emberek, és a Gajema nevű faj tagjai. Az elmúlt évszázadok alatt béke uralkodott a két nép között, mindössze egy király volt, aki rabigába hajtotta a Gajemákat, ám őt a világ szent őrizői bebörtönözték – a címből is sejthető, hogy az illető most újjászületett…

Kiadó: Namco |
Fejlesztő: Namco Tales Studio |
Megjelenés: 2005. eleje |

Rocky Legends.

| Kiadó: Ubisoft | Fejlesztő: Venom | Megjelenés: 2004. november |

Mivel az előző Rocky-játék rácáfolt az előzetes várakozásokra, és hatalmas siker lett belőle, nem maradunk folytatás nélkül. A Rocky Legends mindenből többet kínál, mint elődje, legyen szó játékmódokról, karakterekről vagy helyszínekről. A Legends a leghíresebb Rocky-hősök háttértörténetét meséli el, nem csak a címadóét, de legnagyobb riválisaiét is. Így külön karrier-módot kapott Rocky-n kívül Apollo Creed, Clubber Lang és Ivan Drago is; mindegyikük más ellenfelekkel fog összetalálkozni, és más utat jár be a végső mérkőzésig.

Összesen húsz helyszín lesz a játékban, és negyvennél is több bokszoló, akik egyrészt pofonzsákként szolgálnak, másrészt pedig a többjátékos-módokban szolgálják a változatosságot. A sérülések rendkívül látványosak lesznek, egy-egy jól sikerült ütést követően felszakad a szemöldök, véres lesz az arc, vagy megjelenik egy véraláfutás a vállon.



Death by Degrees.

| Kiadó: Namco | Fejlesztő: Namco | Megjelenés: 2005. március |

A Namco ezen játékát eddig Nina néven ismertük – és arra a névre rá is szolgált, hiszen a Tekken-széria egyik nagyasszonya lesz a főszereplő. A Death by Degrees jóval az első Iron Fist bajnokság előtt játszódik, lényegében Nina előtörténetét ismerhetjük meg belőle (ha jól fogy a játék nincs kizárva, hogy néhány másik jelentős Tekken-személyiségről is készüljön ilyen kitekintés). A kezelést az előző számunkban bemutatott Rise to Honorhoz hasonlóan oldják meg, azaz a bal kar irányítja szexi ruhákba csomagolt hősnőnket, a jobb pedig a támadások előcsalogatására való.

A támadások attól függően jönnek elő, hogy hányan vannak körülöttünk, milyen távolságban, és milyen tereptárgyak vannak a közelünkben – az ígéretek szerint minden mozgását elő tudja adni itt is Nina, amivel a Tekkenben rukkolt elő. Ha ez nem lenne elég, akkor használhatunk fegyvereket (főként különféle kardokat) is, de az irányítás ekkor sem változik meg. A folyamatos támadásokkal Fókusz-állapotba kerülhetünk, és így különleges kombókat adhatunk elő – ezek specialitása, hogy miközben bevisszük a csonttörő ütéseket, röntgenlátásunkkal látjuk, hogy miként roncsolódnak áldozatunk csontjai, egyéb szervei.



[európa]

május 7.

Ultimate Mind Games MIDAS INTERACTIVE | UEFA EURO 2004 ELECTRONIC ARTS | Transformers ATARI | Football Generation MIDAS INTERACTIVE | Eternal Quest MIDAS INTERACTIVE | Cy Girls KONAMI

május 14.

Van Helsing VIVENDI | Syberia 2 MC2 | The Suffering MIDWAY | GT Prologue - Limited Edition SONY | Deadly Skies 3 KONAMI

május 17.

Goblin Commander: Unleash the Horde | MAJESCO

május 21.

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

május 21.

X-Files: Resist or Serve FOX INTERACTIVE | SingStar SONY | Richard Burns Rally SCI

május 28.

Karaoke Stage KONAMI | Indycar Series 2004 CODEMASTERS | Harry Potter and the Prisoner of Azkaban ELECTRONIC ARTS

június 4.

Perfect Ace 2: The Championships OXYGEN INTERACTIVE | DRIV3R ATARI

június 11.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow UBISOFT | Risk: Global Domination ATARI | Onimusha 3 CAPCOM | MTV Music Generator 3 CODEMASTERS

június 18.

Shrek 2 ACTIVISION | Showdown: Legends of Wrestling ACCLAIM | Resident Evil Outbreak CAPCOM | .hack: Mutation | ATARI

[amerika]

május 2.

Ribbit King KONAMI

május 3.

Shrek 2 ACTIVISION

május 4.

Syphon Filter: The Omega Strain SONY | Onimusha 3: Demon Siege CAPCOM | Future Tactics: The Uprising CRAVE ENTERTAINMENT | Euro 2004 Electronic ARTS | Syphon Filter: The Omega Strain SONY | La Pucelle: Tactics MASTIFF

május 5.

Transformers ATARI

május 6.

Samurai Warriors KOEI | Van Helsing VIVENDI

május 31.

Daredevil: The Man Without Fear ENCORE SOFTWARE

június 1.

MTV Music Generator 3: This is the Remix CODEMASTERS | Judge Dredd: Dredd vs. Death EVOLVED GAMES | Malice BETHESDA

június 2.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban ELECTRONIC ARTS

június 15.

McFarlane's Monsters: Evil Prophecy KONAMI | Front Mission 4 Square ENIX



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2.

a második futam

A Need for Speed Underground egy fantasztikus játék volt, mely szakított a sorozat hagyományaival, és az egzotikus autók és helyszínek helyett a városi versenyzés a tuningolás világát mutatta be. Sokáig nem lehetett tudni, hogy ez a vonalat viszik e tovább, de az ötmilliós eladások után az EA-nál nem meglepő módon így döntöttek.

kiadó	ELECTRONIC ARTS
fejlesztő	EA CANADA
megjelenés	2004. NOVEMBER
web	WWW.EA.COM

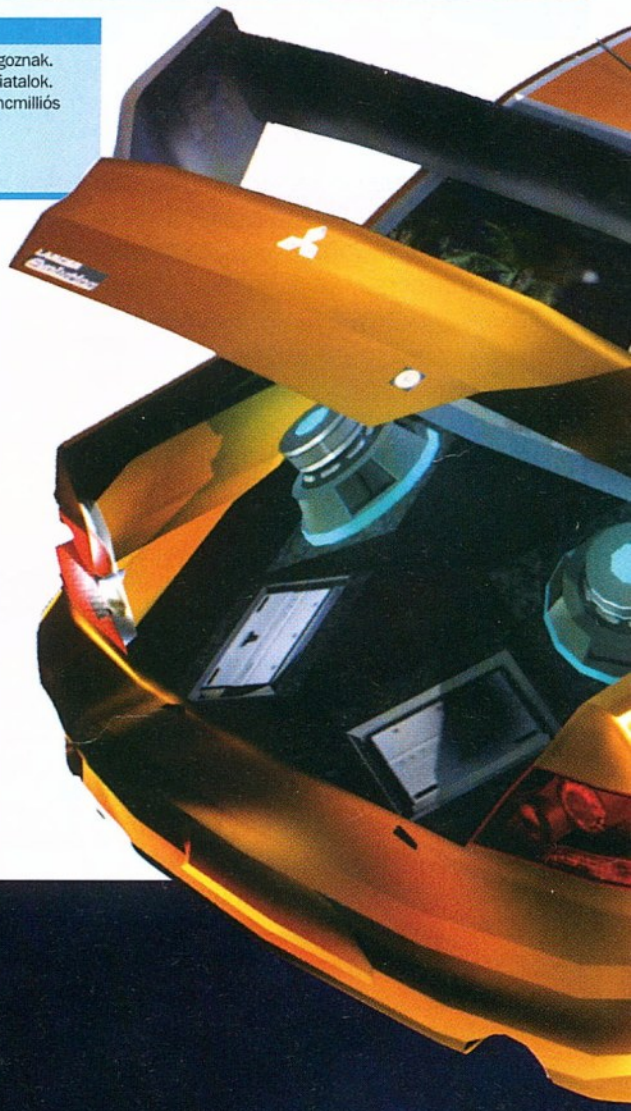
névjegy.

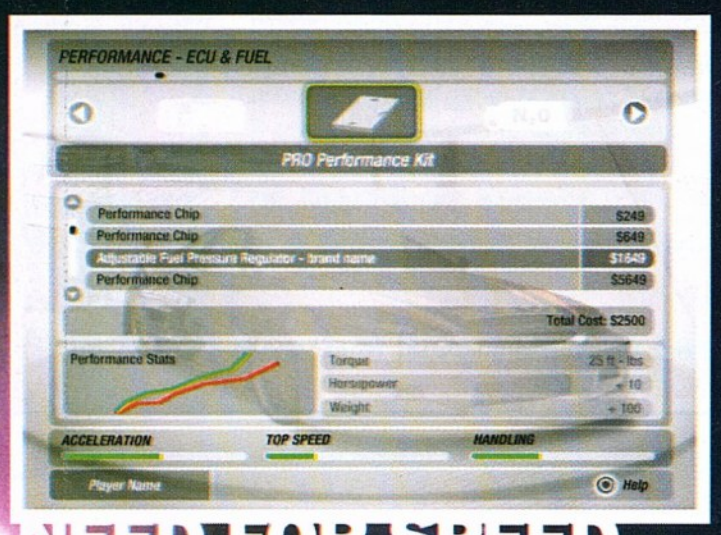
A korábbi Need for Speed-csapat megvétele óta ők mint az EA Canada egyik csapata dolgoznak. Vannak tagok, akik még az első rész elkészítésében is részt vettek, bár a legtöbben igen fiatalok. Legutóbbi két játékuk – NFS Hot Pursuit 2, NFS Underground – összességében közel kilencmilliós eladásokat hozott.

Még több, még jobb!

A második rész többet változtat a jól bevált játékmeneten, mint azt gondoltuk volna. Eltűnnek a mások által leszervezett versenyek, teljesen szabad kezet kapunk mindenben. Illetve ez nem teljesen igaz, néha kapunk egy-egy telefonhívást, melyben valaki riaszt minket, ha egy jó futamra van kilátás, de egyébként minden ránk van bízva. Tulajdonképpen az utcák szolgálnak menüként: ha fel akarjuk turbózni autónkat, akkor el kell gurulnunk valamelyik tuningshopba, ha át akarjuk festeni, akkor pedig egy megfelelő szalonba. Ha levillogunk egy hozzánk hasonló extrém járgányt, akkor kihívhatjuk őt egy versenyre – és e spontán futamok némelyikén még az útvonal sincs megszabva, mehetünk, amerre akarunk.

Az új város hatalmas lesz, öt különböző hangulatot sugárzó negyedre van bontva. A belváros a felhőkarcolóival és vizes aszfaltjával az előző részre emlékeztet, de a többi terület – például egy külvárosi rész egyszintes épületekkel, vagy egy hegyi szakasz, ahol szerpentineken is lehet száguldani – teljesen újszerű élményt kínálhat. Ha ez még nem lenne elég, végre nem mindig közvetlenül eső után, nedves úton rendezik a versenyeket: lehet, hogy verőfényes jó időben futhatunk egyet, de az is előfordulhat, hogy zuhogó esőben kell helytállnunk. A városban nem lesznek láthatatlan falak, lezárt területek – mindent bejárhatunk, ki tudja, hogy hol találunk egy rejtett boltot, vagy egy különleges versenyt.





interjú.

Ha már nálunk mutatkozik be először a Need for Speed Underground 2, akkor úgy láttuk, hogy információkért egyenesen a legilletékesebbekhez fordulunk, mégpedig a fejlesztés vezetőjéhez. Őt kérdeztük a Need for Speed-sorozat múltjáról, jelenéről és jövéjéről.

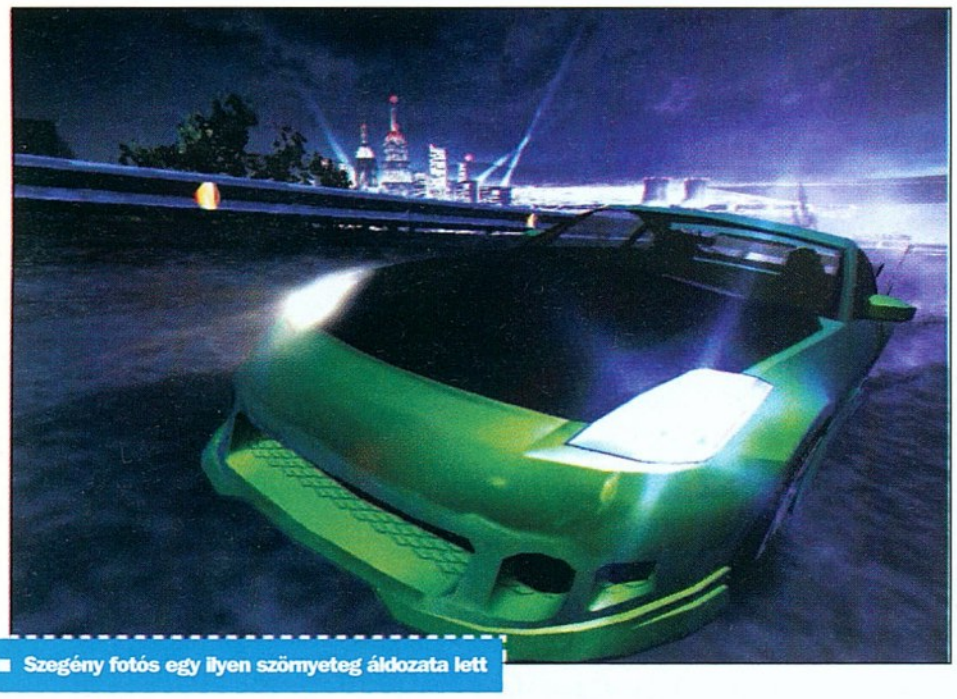
PS Guru: Hello, kérlek mindenek előtt mutatkozz be olvasóinknak, és mesélj kicsit magadról.
Chuk Osieja: Rendben, Chuk Osieja vagyok, a Need for Speed Underground 2 producere. Már hét éve dolgozom az Electronic Artsnál, de korábban is játékokkal foglalkoztam. Ha már megkaptam ezt a lehetőséget, hogy meséljek magamról, mindenképpen megemlíteném, hogy volt szerencsém kétszer meglátogatni az összes amerikai baseball-stadiumot a Tripla Play Baseball '98 készítése közben, amikor pedig a WCW Mayhemet fejlesztettük, elmentem egy wrestling-iskolába megnézni, hogy milyen is ez belülről. Én egy ilyen lelkes ember vagyok J.

PS Guru: Ezt megkérdeztük az Euro 2004-et fejlesztő srácoktól is, hiszen körülbelül ugyanakkor indultatok: hogy látod, mi a legfőbb különbség a kilencvenes évek játékvilága és a mai dolgok között?
Chuk Osieja: Nem tudom, hogy ők mit mondtak, de szerintem a játékosok fejlődtek a legtöbbet. Egyre újabb és újabb generációk nőnek fel, akik kipróbálják az újabb játékokat, és megtapasztalhatják, hogy a maiak jobbak, mint a régiek. Így aztán az elvárásaik a tartalmat, az újrajátszhatóságot és főként a játékmenetet és az egész program minőségét tekintve sokat emelkedtek. Manapság játékot fejleszteni sokkal nehezebb, mint tíz éve volt; és ebben szerepe van annak is, hogy már annyi játék jelent meg, hogy igen nehéz eredetinek lenni. Azért viszont, hogy megragadd a vásárlók figyelmét, hogy felkeltsd az érdeklődésüket, muszáj valami újat és különlegeset nyújtani nekik.
Ez a folyamat tisztán látszik a Need for Speed-sorozat esetében is. Mikor elkezdtük, lényegében csak arról szólt a dolog, hogy menő járgányokat lehetett kipróbálni anélkül, hogy megvetted volna őket. A designerek a játék előkészítésekor az autós újságokat búj ták, hogy megtudják, milyen kocsikról álmodoznak az emberek, melyekre vágynak igazán. Az Eredeti Need for Speed tehát erről szólt: az egzotikus autókról, száguldásról az autópályákon. Ahogy a sorozat fejlődött, ehhez odaraktuk a versengést a játékos és a rendőrök között, mára pedig eljutottunk oda, hogy nem csak kipróbálni lehet álmaink autóját, de külsőleg és belsőleg is kedvünkre alakítgathatjuk őket. A sorozat meglehetősen sokat fejlődött tíz év alat...

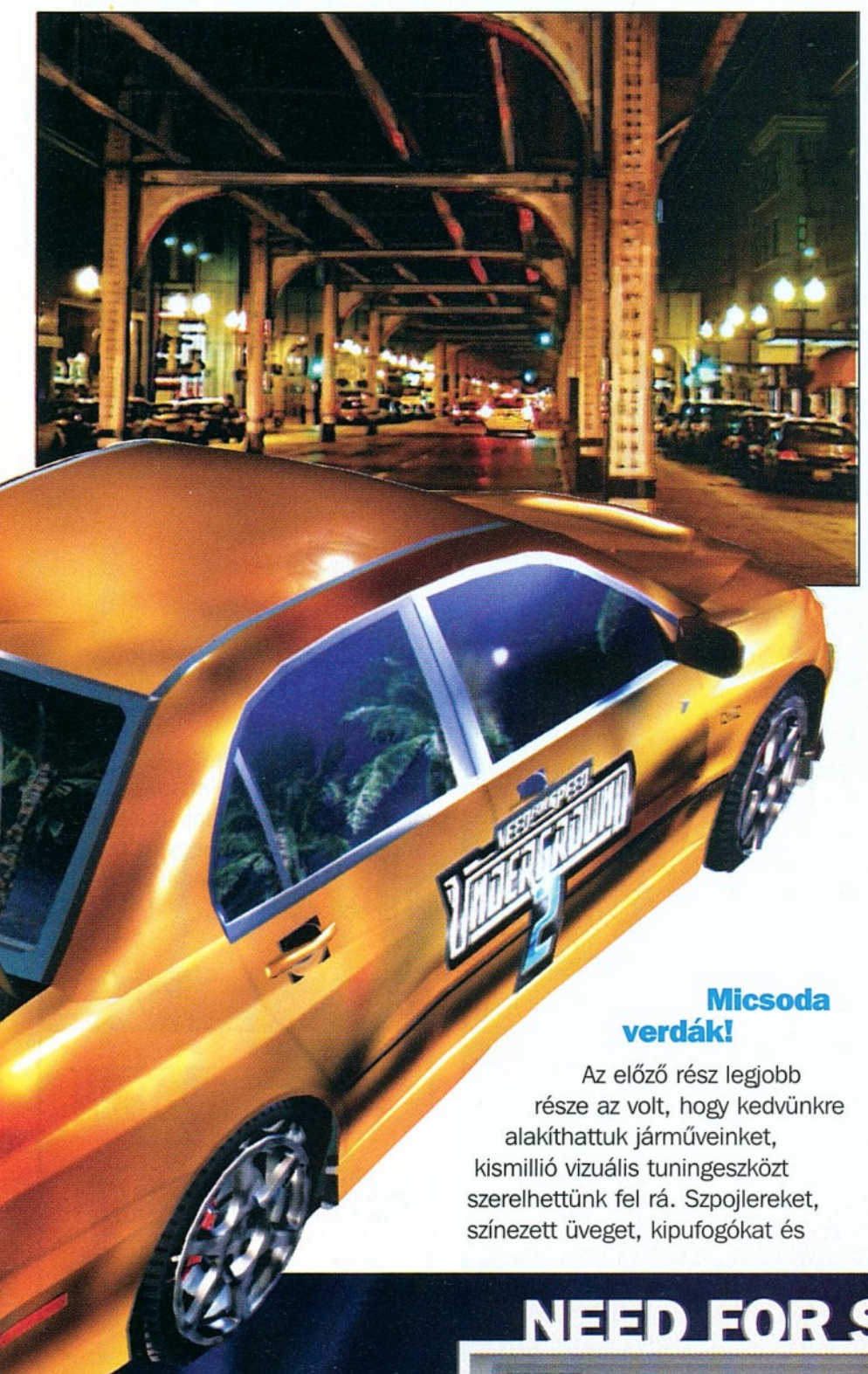
PS Guru: A Need for Speed Underground 2-t ki fejleszti: az eredetit is megalkotó csapat, vagy egy új gárda?
Chuk Osieja: Az Underground 2-t ugyanaz a csapat készíti az EA Canadán belül, akik a Hot Pursuit 2-t és az Undergroundot alkották. Néhány poszton volt csak változás.

PS Guru: Másoknak hosszú évekre van szüksége egy-egy folytatás elkészítéséhez, míg az Electronic Artsnak ehhez általában elég egy év. Hogyan vagytok erre képesek?
Chuk Osieja: Ha elárulnám a titkos receptet, akkor mindenki ezt csinálná, engem meg kirúgnának J. A viccet félretéve mindössze okos emberekre és jó előzetes tervekre van szükség. Az Electronic Arts úgy működik, hogy a fejlesztési időszak elején rengetegen vitatják meg az ötleteket, így mindig látjuk, hogy jó irányba tartunk-e, és persze, ha kell, akkor ilyenkor még viszonylag problémamentesen tudunk változtatni a dolgokon. Minden ötletet, elképzelést bemutatunk egy csapatnak, akik szinte azonnal eldöntik, hogy érdemes-e az adott dolgon ügyködni. Az is fontos, hogy ebben a folyamatban

>>

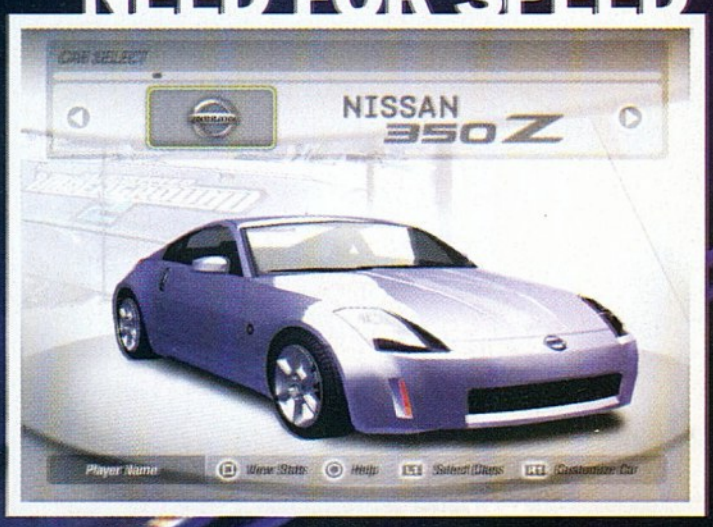


■ Szegény fotós egy ilyen szörnyeteg áldozata lett



Micsoda verdák!

Az előző rész legjobb része az volt, hogy kedvünkre alakíthattuk járműveinket, kismillió vizuális tuningeszközt szerelhettünk fel rá. Szpojlereket, színezett üveget, kipufogókat és



NEED FOR SPEED

interjú.

mindenki részt vehet, így egységes kép alakul ki a játékról a tényleges fejlesztők, a marketingesek és a terjesztésen dolgozók között. Ez egy rendkívül érdekes folyamat, aminek élvezet a része lenni – és ez az, amitől az EA képes évente előrukkolni annyi új játékkal. Nem mágia, csak jól szabályozott működés.

PS Guru: Mennyire vagy elégedett az eredeti Need for Speed Undergrounddal? A sokmilliós előadások miatt nyilván boldog vagy, de volt valami, amit esetleg ki kellett hagynotok belőle? Mit tartasz legjobb és leggyengébb pontjának?
Chuk Osieja: Természetesen örülök neki, hogy a játékosok ekkora lelkesedéssel fogadták az Undergroundot, de nem vagyok teljesen elégedett. Rengeteg dolog maradt ki belőle, amit csak most, az Underground 2-ben tudunk megmutatni.
A kedvenc részem az Undregroundban természetesen az autók alakítgatása volt, ilyen téren nagyon jól működött a játék. Nagyon hajtottam az embereket, hogy minél több módot adjanak a játékosnak az autója kidekorálásakor, hogy ha megálmodnak egy igazán durva járgányt, akkor azt valóban létre is tudják hozni. Azt hiszem az eredmények magukért beszélnek... Rengeteg időt töltöttem a játékosok által készített autók tanulmányozásával, és láttam néhány elképesztően jó megoldást. Olyan dolgokat próbáltak ki, amelyekre mi nem is gondoltunk – ez rendkívül izgalmas dolog! Amire leginkább ráfért volna a fejlesztés, az a pályák megoldása volt. Nem igazán jött össze, amit eredetileg akartunk, de ezt az Underground 2-ben ki fogjuk javítani. A pályák az új játékban lenyűgözőek.

PS Guru: Akkor nézzük ezt a két dolgot: mi változik az autó átalakítását és a pályákat illetően?
Chuk Osieja: Az előbbiről egyelőre csak annyit tudok mondani, hogy sokkal több területen lehet majd módosítgatni a kocsit. Mindent összevetve körülbelül kétszer annyi alkatrészt és látványelemet szerelhetünk fel az autókra.
Ami a pályákat illeti, teljesen másként fognak működni, mint a múltkor, hiszen a világ ezúttal teljesen egységes, bárhonnan el lehet jutni bárhová – így olyan kérdést nem is lehetne feltenni, hogy hány pályánk lesz. A város majdnem háromszor akkora, mint az Underground esetében volt és öt teljesen eltérő hangulatú területe van. A játékos ellenfeleit a világ felfedezése közben hívhatja ki, és rengeteg olyan verseny lesz, ahol az útvonal nem eldöntött, csak a célpont adott.

PS Guru: Az Undergroundban volt néhány igen nehéz feladat, nem gondoljátok, hogy kicsit nehéz lett a program?
Chuk Osieja: Nem. Sőt, szerintem a mai játékok túl könnyűek. A legtöbb program nem kihívás a hardcore versenyjátékosoknak. Nem akarunk valami olyat kiadni, amit hat óra alatt végig lehetne játszani. A program ezúttal is folyamatosan nehezedik majd. Sokan nem játsszák végig a játékokat, de annak, aki megteszi, úgy kell éreznie, hogy végrehajtott valami nagy dolgot. Igazából én meglepődtem, hogy mennyi ember mondta, hogy befejezte a játékot – ez is azt bizonyítja, hogy nem volt frusztrálóan nehéz az Underground.

PS Guru: Milyen új játékmódokra számíthatunk?
Chuk Osieja: Na ez az, amiről egyelőre egy szót sem mondhatok J. Mióta az Underground megjelent, riválisaink átvettek néhányat a legjobb megoldásaink közül – hogy a legkevésbé fontos dolgot említsem, a vizes aszfaltot. Mivel nem akarok részt venni mások designjának elkészítésében, csak annyit árulhatok most el, hogy több izgalmas játékmódot találtunk ki, amelyek pontosan illeszkednek az Underground világába. A farolós és a gyorsulási versenyeket használtuk alapnak, és szerintem sikerült még jobbakat alkotnunk.

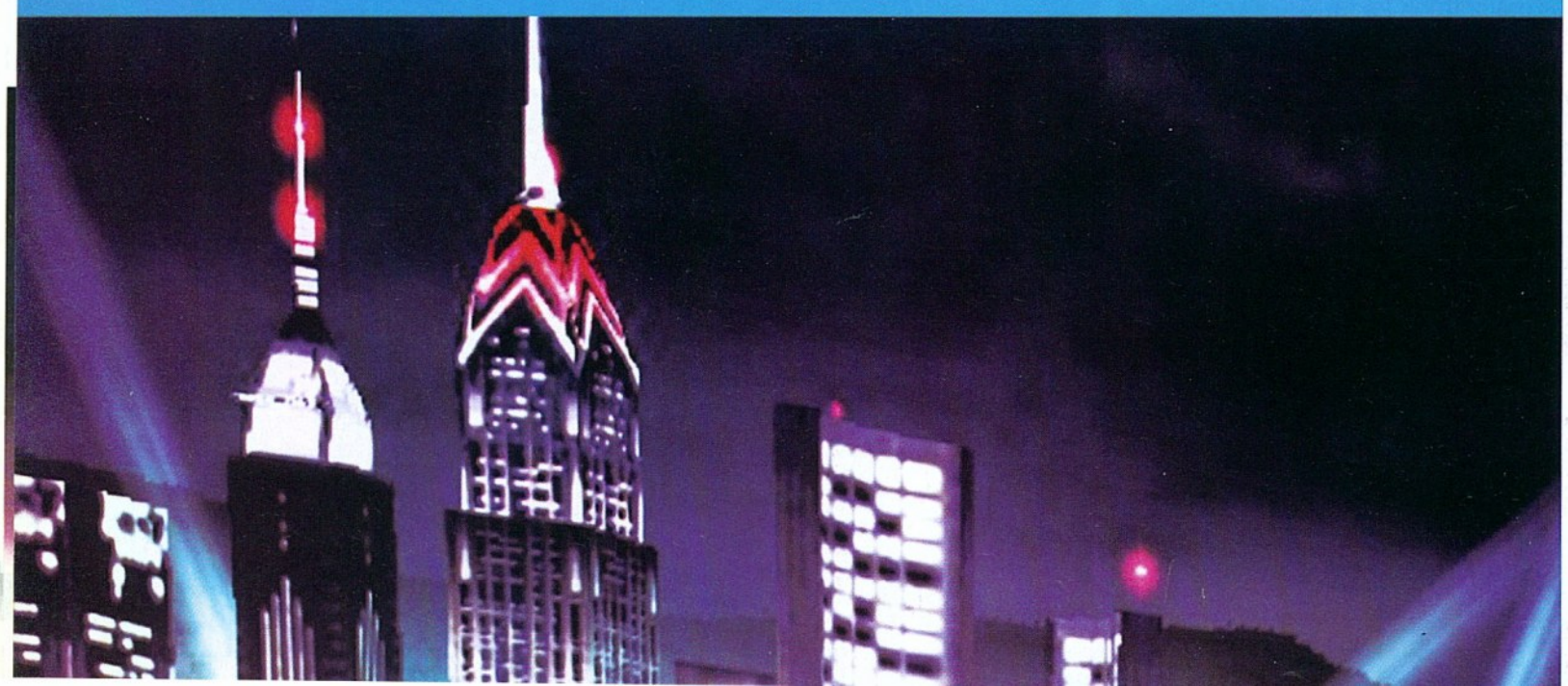
PS Guru: Mire vagy legbüszkébb, ha az Underground 2-re nézel?
Chuk Osieja: Leginkább a környezetre, a pályákra, a városra. Hatalmas, és eltér mindentől, amivel eddig előrukkoltunk. Bárhol vezethetsz, felderítheted a kis utcákat, és száguldhatsz a sugárutakon. A boltokat is a városban kell megkeresni, és az extra játékmódokra is ott lehet rábukkanni.
Ez ugyan nem pont a játékkal kapcsolatos, de a csapatra is rendkívül büszke vagyok, minden alkalommal egyre jobban lenyűgöz, hogy mire is képesek. Amikor azt gondoljuk, hogy már mindent sikerült kipréselni a PS2-ből, meglepnek valami újabb látványos dologgal. Mindez oda vezet, hogy az Underground 2 sokkal jobb játék lesz, mint elődje.

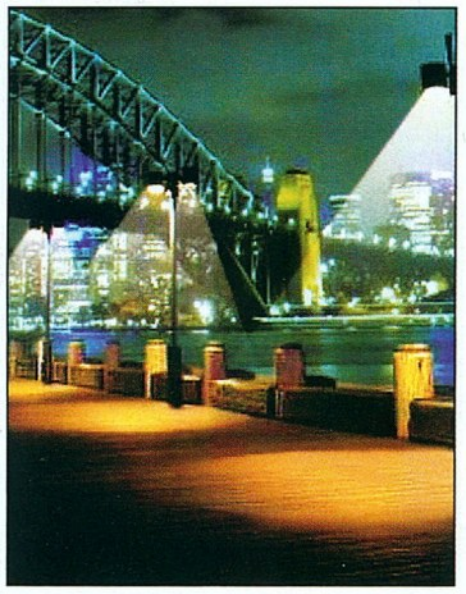
PS Guru: Mi lesz a zenével? Az első rész kicsit egysíkú volt ilyen szempontból, nem gondolod?
Chuk Osieja: Mivel még nincsenek meg a végleges szerződéseink, semmi konkrétumot nem említhetek, de az tény, hogy a visszajelzések alapján a vásárlók többsége változatosabb, „globálisabb" zenét szeretett volna. Ez természetesen így lesz az Underground 2-ben.

PS Guru: Vannak olyan dolgok, amik kimaradnak az Underground 2-ből is, mondjuk időhiány miatt, és csak egy esetleges harmadik részbe férnek majd bele?
Chuk Osieja: Igen, sajnos ugyanaz a helyzet, mint az első Undergroundnál: túl sok az ötlet, túl kevés az idő. A tuningolóktól, az igazi utcai versenyzőktől is rengeteg ötletet kaptunk, főként, ami az autókínálatot illeti. Sajnos a technológiai korlátok miatt nem tudunk minden kívánságot teljesíteni. Vannak ötleteink, amelyeknek várnia kell a PS3-ig.

PS Guru: Mi a tervetek az Underground 2 után? Sok híresztelést, pletykát hallottunk egy NFS: Most Wanted című játékról – ez tényleg létezik, vagy csak puszta kitaláció?
Chuk Osieja: Sok irány van, amerre a Need for Speed-széria továbbmehet. Ha megnézed a sorozat történetét, akkor láthatod, hogy mindig voltak ötleteink és remélhetőleg ez a jövőben is így lesz. Ahogy elérkezik a PS3, a Need for Speed lehetőségei végtelenné válnak.

PS Guru: Hát, a Most Wantedről semmit nem tudtunk meg – de természetesen köszönjük az interjút!





dísztárcsákat cserélhettünk, nem is beszélve a több száz matricáról és harci festésről. Na ezt most szorozzuk meg kettővel, az Underground 2 ugyanis mindenből duplaannyit fog nyújtani. Autókból – ha nem is ennyivel – több lesz, körülbelül 35 licencelt kocsira lehet számítani.

A motor buherálása, az igazi tuningolás nem a legjobb módon volt megoldva az első részben, most ez is változik. A versenyeken ezúttal pénzt nyerünk, és ebből vehetünk új alkatrészeket (az persze előfordulhat, hogy nincs elég magas rangunk az utcai versenyzők között, és egyszerűen nem engednek be egy boltba, vagy legalábbis a „pult alatti" választékból nem szemezgethetünk). Ezekből végre nem csak három szintnyi lesz, hosszú órákig lehet szemezgetni az óriási kínálatból.

Nagyon úgy tűnik, hogy az EA-nak egy újabb ötmilliós játék van a kezei között. Nem nagyon tudjuk elképzelni, hogy romlana a játék, minden, amit eddig hallottunk és láttunk afelé mutat, hogy az év vége egyik slágere 2004-ben is a Need for Speed lesz. **GRATH**

értékelés

pozitívum

- A város sokkal jobb lesz
- Még látványosabb

aggodalom

- Reméljük nem csak rapzene lesz benne

összefoglalás

Az előző rész pompás volt, igazi csemege az autós játékok rajongóinak – a kidolgozott karrier-mód és az autók szépítgetése majdnem mindenkit első pillanatban megfogott. A második rész minderre rátesz még egy lapáttal, immár a pályák is felnőttek a ttöbbi elem színvonalához.

Legyél Te is paparazzo!

VOX mozimagazin® fotópályázat!



Gyere el a VOXCar™ Díjkiosztó Gála helyszínére és készítsd el saját sztárfotódat! Részletek a VOX mozimagazin® májusi számában, a www.vox.hu-n és a Danubius Rádióban!



smart forfour

06·(30)·30·30·VOX
06 (30) 30 30 869

Rádió Danubius

VOX ONLINE

576 www.576.hu

TCM TURNER CLASSIC MOVIES

x-trend notebook



FINAL FANTASY XI.

milliók játéka

Mindannyiunk kedvence, a Final Fantasy sorozat ismét meglepi a rajongókat! A játék, melynek fejlesztői hősiesen ellenállnak a kényelmes folytatás-készítés csábító lehetőségének, és nyitottak minden meglepő újításra (lásd például az orbitálisan nagyot bukott mozifilmjüket...), most az MMORPG műfajának meghódítására készül.

kiadó	SQUARE ENIX
fejlesztő	SQUARE ENIX
megjelenés	2004 DECEMBER
web	WWW.PLAYONLINE.COM

névjegy.

A Square Enix 2003-ban jött létre a két legnagyobb japán RPG-fejlesztő csapat, a SquareSoft és az Enix egyesüléséből. Nem kevesebb, mint 32 (!), több milliós eladású bestseller játék áll a hátuk mögött, ezek nagy részét a szupersikeres Final Fantasy és Dragon Quest sorozatok teszik ki.

Egy kis magyarázat.

MMO-micsoda?! Nos, a mozaikszó a csodálatosan kacifántos „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game" kifejezés rövidítése (különösen elvetemültek még hozzácsaphatják, hogy „Persistent World"), és magyarul nagyjából annyit tesz, hogy kizárólag online játszható, nagyon sok személyes szerepjáték. A PC-n már vagy öt éve töretlenül hódító játékstílus elsősorban a végtelen változatossággal és a sokezer rajongóval folytatott közös játék élményével érte el azt, hogy egyesek a teljes játékpiac jövőjét benne lássák (na meg azzal, hogy gyakorlatilag lehetetlenné teszi a kalózkodást, plusz a játékosok által fizetett havidíjból mesés bevétel jöhet össze kellő rajongótábor mellett...).

Ebből adódóan egy ideje boldog-boldogtalan MMORPG-t fejleszt: van fantasy, sci-fi, képregényes-szuperhősös, Warhammeres, Star Warsos, Mátrixos, Gyűrűk Urás... – és most erre a piacra próbál betörni a Final Fantasy, konzolon gyakorlatilag elsőként, és azzal a fantasztikus ígérettel, hogy egy világban kalandozhat nyugati és japán játékos, PC-, és PS2-tulaj! Na tessék, már megint magyarázkodnom kell: szóval ez a „most" jelző elég relatív. A játékot '99-ben kezdték el fejleszteni, 2000 januárjában jelentették be, Japánban már 2002 nyara óta elérhető, Amerikában előbb PC-n jelent meg tavaly októberben, majd PS2-n idén márciusban. Az év végére jelzett európai megjelenéskor tehát egy olyan „új" játékot kapunk, amit a legvérmesebbek már két és fél éve játszanak...

Irány a PlayOnline!

Nem kis bizakodásra ad okot a játék mögött álló kreatív csapat (Hiromichi Tanaka, Koichi Ishii, Masato Kano és Ken Narita), hiszen az említett úriemberek olyan játékokkal tették le eddig a névjegyüket, mint a Final Fantasy 7, a Chrono Trigger, a Xenogears, vagy a Secret of Mana. De lássuk, mit is kapunk, ha kicsengetjük a játék (egyébként igencsak borsos) árát!

Először is egy 40 gigás PS2-merevlemezt, ami nélkül a játék nem is hajlandó elindulni (ha van már ilyenünk, természetesen megvehetjük a játékot magában is), aztán magát a játékot, a Rise of the Zilart kiegészítőt, a Final Fantasy IX-ből ismerős Tetra Master kártyajáték online változatát, és a több jenki magazin által minden idők legigényesebb kézikönyvének kikiáltott 144 oldalas könyvecskét.

Lesz is időnk olvasgatni bőven, ugyanis amíg a játék feltelepül, regisztráljuk magunkat a játéknak otthont adó PlayOnline szerverén (a program automatikusan letöltögeti a legfrissebb javításokat), majd karaktert készítünk. Mindez kontrollerrel bő egy órát, USB-s billentyűzettel kb. háromnegyedet vesz igénybe. Sajnos a program véletlenszerűen dönti el, hogy a játéknak otthont adó 30 szerver (azaz 30 párhuzamos FFXI-világ – egyébként minden szerver Japánban van, de ez csodálatos módon mégsem eredményez lassulást a hálózati kapcsolatban) közül melyikre kerülünk. Ha esetleg egy



■ Ennek a goblinnak bika is volt a felmenői között

MIBE FOG EZ NEKÜNK KERÜLNI? Az online RPG-k nagy hátulütője, hogy bizony havidíjat kell értük fizetni. Hogy mennyivel is fogja egy FFXI-rajongó bankszámláját megcsapolni kedvenc játéka, azt egyelőre csak az amerikai árakra támaszkodva tudjuk megbecsülni...
Maga a játék a kiegészítő lemezzel, és a futtatáshoz szükséges 40 gigás merevlemezzel egybecsomagolva 100 dollárért kapható. Kell még egy modem, ami nálunk 14-15 ezer Ft körül már ma beszerezhető, valamint egy USB-s billentyűzet, ha nem akarunk megőrülni a kontrolleres chateléstől (újabb 10.000 pénz).

A havidíj az első, ingyenes harminc nap után 12 dollár (kb. 2500 Ft, olcsóbb, mintha egyszer elvinnéd a barátnődet moziba...), plusz 1 dollár, ha a Tetra Masterre is benevezünk, és még plusz 1 dollár az első után indított minden karakterünk után.
Elsőre soknak tűnik, de ha jobban meggondoljuk, ezért gyakorlatilag végtelen játékidőt kapunk a világ talán legjobb online játékában, ahol ráadásul egészen egyedi módon együtt kalandozik japán, amerikai és európai rajongó, PC-s, és PS2-es... (és hát valahol be kell hozni a Square-nek a játék fejlesztésébe ölt 25 millió dollárt)

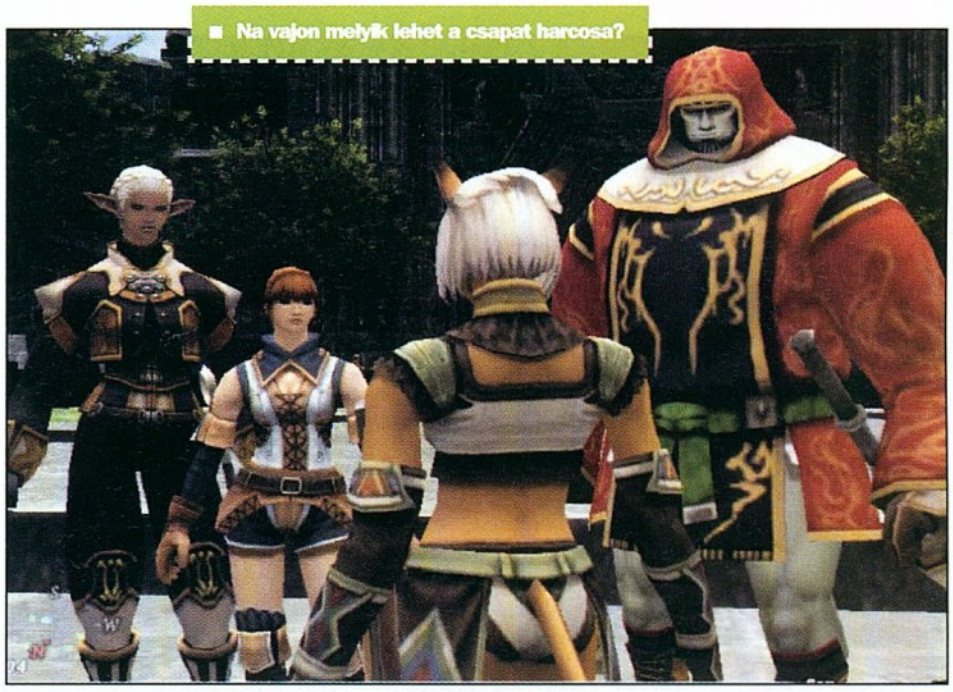
Na, irány kiváltani a dombornyomású VISA-kártyát!

nagyobb baráti társasággal együtt szeretnénk kalandozni, addig kell újra és újra karaktert generálni, míg mindannyiunkat ugyanarra a szerverre sorsol a gép. A döntés nem végleges, később drága pénzért lehet a játékban World Passnak nevezett „útlevelet" venni, amivel szabadon átmehetünk egy másik szerverre, ha már túl sok haragost gyűjtöttünk a sajátunkon...

Vana'diel.

A PlayOnline a játék központja, innen ugorhatunk be a játékba, itt játszhatunk Tetra Mastert, de mindenféle ingyenes csecsebecse letöltőhelyét, fórumokat és chatszobát is találunk errefelé. Mielőtt azonban fejest ugranánk a játékba, fussuk át, mit is érdemes tudni Vana'dielről, a Final Fantasy XI világáról!

A világ leginkább a hatodik vagy a kilencedik Final Fantasy rész klasszikus fantasy birodalmára emlékeztet. Öt (úgy-ahogy) értelmes faj lakja: a Hume-ok (az emberek helyi megfelelői), az Elvannok (Tolkien tündéinek helyi kiadása), a Tarutaru névre hallgató pokémonszerű manók, a Mithrák (valami fura



■ Na vajon melyik lehet a csapat harcosa?



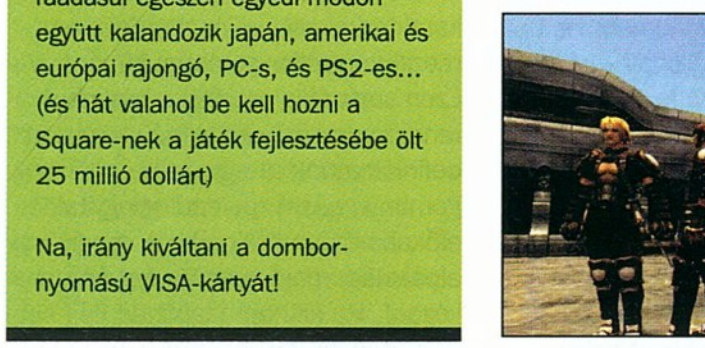


genetikai anomália folytán belőlük csak nőnemű létezik, egyébként macskaszerű humanoidok, minden hentai-rajongó kedvencei) és a Galka névre hallgató medveszerű lények (nekik csak férfi változatuk ismert – szomorú sors ez...). Bármelyik fajt választjuk is saját karakterünknek, az előre meghatároz bizonyos dolgokat a fejlődésünkben (a fajok fizikai és mentális adottságai ugyanis erősen különböznek), tehát jól fontoljuk meg a döntést (egyébként messze a Hume fajú karakterekből van a legtöbb a játékban).

Alapban mindössze hat foglalkozás közül választhatunk: harcos, szerzetes, tolvaj, és fehér, fekete, illetve vörös mágus. A kasztok, ahogy a fajok is, nagyon ügyesen lettek kialakítva, markánsan különböznek egymástól és gyökeresen eltérő játékstílust követelnek meg.

Bármikor, amikor csak úgy tartja a kedvünk, választhatunk másodlagos foglalkozást magunknak, azzal a kikötéssel, hogy az új kasztban, csak a fő foglalkozásunk szintjének a feléig vagyunk képesek fejlődni (ez a rendszer a Final Fantasy Tacticsból lehet ismerős).

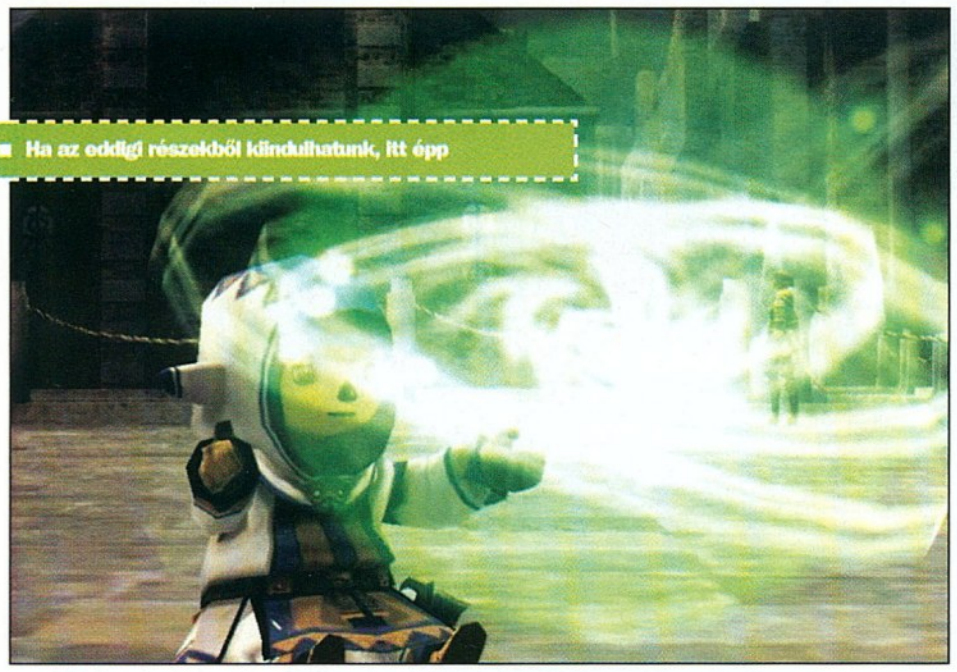
Két fontos választóvonal van a szintlétrán. A 20. szinttől kaphatunk chocobo-jogosítványt; a sorozat népszerű óriáscsirkéinek hála hihetetlen módon meggyorsul a közlekedésünk (amíg nincs chocobónk, kénytelenek vagyunk gyalogolni, ami két város között akár 40-50 percet is jelenthet real-time, vagy drága pénzért igénybe venni a publikus teleport-kapukat). A másik fontos lépcsőfok a 30. szint, innentől válik lehetővé a specializálódás valamelyik al-kaszt irányába. Lehetünk bárd, lovag, nindzsa, szamuráj és még vagy egy







■ Aki még táptalan, az méltán szomorú: neki nem jár Chocobo



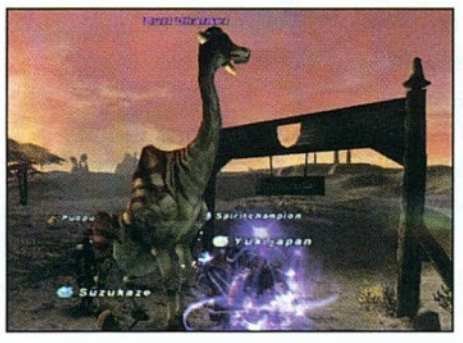
■ Ha az eddigi részekből kiindulhatunk, itt épp



■ Ezennel lovagga ütlek, te... izé









tucatnyi egyéb specialista. A másodlagos és al-kasztokkal együtt mintegy 220-féle foglalkozás-variációt kínál a játék... Ha netán elpatkolnánk, sincs nagy katasztrófa, mindössze a tapasztalati pontjaink bizonyos részét veszítjük el (akár vissza is eshetünk egy-két szintet!), de nem vesznek el a nehezen szerzett tárgyaink vagy a rangunk. A fejlődés egyébként az MMORPG-átlagnál jóval lassabban halad, legalább 12-15 órát kell beleölnünk a játékba, mire bátran kimerészkedhetünk a vadonba, és nem kell rettegnünk, hogy az első utunkba akadó szúnyog csípésétől kifekszünk...

Hódítunk.

A játék szíve a Conquestnek nevezett rendszer. Ez annyit tesz, hogy Vana'diel három királysága (Bastok, San'Doria, és Windurst) állandó harcban áll a világ feletti uralomért, és ebben a hatalmas háborúban így vagy úgy, minden játékos részt vesz. Az országok zászlaja alatt kaphatunk Conquest küldetéseket, ezek általában valami nagyon veszélyes, szörnyektől hemzsegő vidékre kalauzolnak, akiknek lenyomása után spéci varázskristályokat kapunk jutalmul.

Egy-egy terület azé az országé lesz, amelynek kalandozói a legtöbb kristályt gyűjtötték be onnan az adott időszakban. A leadott kristályok után mindenféle jutalmat és újabb küldetéseket kapunk, valamint emelkedik a rangunk is az ország feudális hierarchiájában. Viszont most jön a csavar: ugyanezeket a kristályokat használhatjuk arra is, hogy varázstárgyakat fabrikáljunk magunknak! (A különféle értékű és fajtájú kristályok, egyéb alap-anyagok, varázslataink és képzettségeink alapján működő Synthesis rendszer gondoskodik arról, hogy közel végtelen féle varázstárgyat alkothassanak a játékosok.)

A Conquest az egyetlen módja a játékos-játékos elleni küzdelemnek, itt is csak meghatározott helyeken és időben gyilkolhatjuk egymást. A hadjárattal párhuzamosan a játékban egy nagy, globális sztori is zajlik szép lassan, a fontosabb eseményekről időről időre a sorozattól megszokott minőségű mozik adnak hírt. A Conquest küldetései mellett boldog-boldogtalan különféle missziókat adhat számunkra, tényleg borzasztó sok van belőlük, a lehető legváltozatosabb jutalmakkal, csak az a gond, hogy maguk a feladatok a legritkább esetben lépnek csak túl a „vidd el ezt a tárgyat A pontból B pontba", vagy a „menj el ide, és ott ölj meg X darab valamit" sablonjain. A játéktér egyébként irtózatosan nagy (kell is, hogy a sok ezer játékos elférjen), és a grafikusok dicséretére szóljon, hogy roppant változatos tájakat barangolhatunk be.

Nem minden...

Mint azt megszokhattuk, a harcrendszert minden Final Fantasy játékban az alapoktól újraírják – nos, ebben a 11. rész kisebb csalódással szolgál. Az eddigi részek remek, taktikus harcai után itt a csetepaték teljesen automatikusak, csak akkor kell beleszólnunk az adok-kapokba, ha varázslatot, vagy spéci technikát szeretnénk alkalmazni, esetleg új célpontot akarunk választani. A Chrono Triggerből ismerős skillchain-rendszert is megörökölte a játék, azaz bizonyos harci manőverek és varázslatok kombóznak egymással (hatványozottan nő a sebzés, ha a megfelelő sorrendben és ritmusban adjuk elő őket), ezt akár a partink többi tagjával kombinálva is játszhatjuk, kilométerhosszú, és megdöbbentő sebzésű láncokat fonva. Sajnos a harcrendszer nem ismer magassági előnyt, de még hátbatámadást sem (kivéve a tolvaj speciális képességét). Sőt, ha hátba szúrunk valakit, az meg sem fordul, csak hadonászik előre a fegyverével, s mégis sebez minket, hiába állunk a háta mögött...

A játék kezelésén sajnos erősen meglátszik, hogy ezt a műfajt PC-n találták ki – egyszerűen sokkal többféle parancsot adhatunk ki a karakterünknek, mint hogy azt egy mezei kontroller gombbal bírná... Ezen segít félig meddig a makró-rendszer: egész cselekmény-sorokat definiálhatunk rá egyetlen gombnyomásra (például gyógyital előkaparása a hátizsákból, megivás, elpakolás, majd vissza a fegyvert a kézbe). Ha kifinomultabb parancsokat kell kiadnunk (például a karakter mimikáját vagy testbeszédét akarjuk használni – mert ilyen is van, és még olyan extra parancsok is, mint tisztelgés, nevetés, vagy sírás, amik persze mind megjelennek grafikusan is a játékban), kénytelenek leszünk

MÉG HOGY FINAL FANTASY... Ahhoz képest, hogy a címben a „final", azaz „végső" szócska szerepel, a játék 1987-es indulása óta az egyik legterebélyesebb sorozattá nőtte ki magát az egész játékvilágban. Lássuk csak: van ugye az alap-sorozat 11 része, plusz a jelenleg fejlesztés alatt álló FFXII, plusz a kakukktojás FFX-2, ami a szériában egyetlenként direkt folytatása az előző epizódnak. Ezen felül volt még ezer éve SNES-re Final Fantasy Mystic Quest, van Final Fantasy Tactics (remek stratégiai játék!), Final Fantasy Adventure és -Legends Gameboyra (utóbbiból mindjárt három rész), Crystal Chronicles GameCube-ra, és számtalan újrakiadott, kifényezett, felújított régi rész és gyűjteményes kiadás (Final Fantasy Origins, Anthology, Collection és társaik). Aztán van Spirits Within (a híres-hírhedt mozifilm), és nemsokára jön a rajongók kedvencének számító hetedik rész főszereplőinek legújabb kalandja szintén filmen, Final Fantasy Advent Children néven. Szerencsére a színvonal egyenletesen magas, így csak örülhetünk neki, hogy a fantázia nem ér véget...









menükben kotorászni. Sajnos előfordul, hogy annyi menü-, párbeszéd- és egyéb ablak van nyitva, hogy azok gyakorlatilag az egész képernyőt eltakarják (ugye a TV alacsony felbontása...).

A különféle szörnyek mesterséges intelligenciája jónak mondható, nagyon hatásosan használják a varázslataikat és speciális képességeiket. Ellenben néha egyszerűen nem reagálnak arra, hogy egy finom falatnak ígérkező kalandozó grasszál előttük, oda kell bandukolnunk hozzájuk és orrba gyűrni őket, hogy felébredjenek (ilyenkor kifejezetten előnyös, ha van valami távolsági fegyverünk). A kezelés rákfenéje (amit már szinte a kezdetek óta foltozgatnak, de még mindig nem az igazi) az automatikus célpontkiválasztó rendszer. Ez elvileg úgy működne, mint azt már rengeteg játékban láthattuk: egy gombnyomás befogja a legközelebbi ellenfelet, egy másikkal pedig váltogatni tudunk a célpontok között. Rejtély, hogy miért, de ez a bejáratott módszer a FFXI-ben folyton hibázik, száz méterre álló figurát közelebbinek érzékel, mint egy orrunk előtt állót, véletlenszerűen váltogat néha a célpontok között, egyszóval mindent megtesz, hogy a csata hevében amúgy is felpörgetett játékost az infarktus ölelő karjaiba taszítsa.

Kivitelezés.

A grafika általában nem szokott az online szerepjátékok erősségei közé tartozni, és ez nagyrészt igaz a FFXI-re is – legalábbis a hagyományosan döbbenetesen szép FF-sorozathoz képest. A tizedik résztől, vagy a X-2-től ugyan kicsit elmarad a grafika, de azért nem kell szégyenkeznie még a PC-s mezőnyben sem (egyelőre egyetlen PS2-es vetélytársánál, az EverQuest Online Adventures-nél pedig nagyságrendekkel szebb).

A varázslatok effektjei, a napszakok valós idejű váltakozása, az időjárási effektek és az egyéb apróságok, valamint a mozik a szokásos magas színvonalat hozzák. A sebességre sem lehet panasz; csak extrém esetekben (tömeges varázsló-bemutató egy nagyváros főterén délben) lassul le a megjelenítés. A zene a szokásos zseniális trió (Nobuo Uematsu, Naoshi Mizuta és Kumi Tanioka) műve, az utóbbi részekben megszokott, vokálokkal operáló muzsika helyett inkább szintetizátor-futamokra épít (Dolby Digital 5.1, ahogy illik), a hangeffektek pedig egyszerűen briliánsak (főleg ahhoz képest, hogy milyen sok van belőlük, a fegyverek csendülésétől kezdve az erdők és a városok háttérzajáig).



■ A hagymákat felszeletelik, ugye?

Félmillió játékostárs.

Egy online RPG esetében néha magánál a játéknál is fontosabb, hogy milyen a játékosbázis. A világ jelenlegi legnagyobb MMORPG-jét, a koreai Ragnarok Online-t 17 millióan (!) játsszák – azaz játék helyett inkább online beszélgető és ismerkedőfórumként használják. Nos, egyediség tekintetében a FFXI abszolút a topon van: ez az egyetlen játék, amiben kapcsolatba kerülhetünk a japán hardcore játékosokkal (a közel 600 ezerre becsült aktív játékostábor több mint felét ők teszik ki).

A japán és angol nyelvű játékosok közti kommunikációt beépített fordítógép segíti – ami aránylag használható, de messze nem tökéletes módon. A japánok (lévén nagy részük már két éve járja Vana'diel világát) rémisztően táposak, de a túlnyomó többségük rendkívül segítőkész és jó fej, öröm velük együtt játszani. A játék erősen támogatja a csapatmunkát, egy partiba maximum hat játékos tartozhat, akik ezentúl együtt mehetnek harcokba, közös küldetéseket vehetnek fel, stb. Baráti partik szövetségekbe tömörülhetnek (ezzel már 18 fős csapatok alakíthatók ki), a szövetségek klánokba léphetnek be és így tovább... Emellett a hierarchia mellett a foglalkozásunk szerint beléphetünk a kollégákat tömörítő céhekbe is, ahol spéci tárgyakat, varázslatokat, vagy egyszerűen csak tapasztalatot szerezhetünk. Szintén a játékosok közti interakció elősegítésére szolgál a bazár, és az aukciós ház. Mindkettő úgy működik, mint a való életben, előbbiben minden megkötés nélkül csencselhetünk a tárgyainkkal, utóbbiban pedig szabályos árveréseket tarthatunk az értékesebb darabokra.

Final Konkluzy.

Nagyjából ez tehát ma a Final Fantasy XI. Minden hibája (amiket az automatikus frissítések előbb-utóbb úgyis befoltoznak) ellenére az egyik legizgalmasabb és legélvezetesebb online játék, ami úgy általában internet-szerte létezik. Konzolon pedig erős a gyanúm, hogy ennél jobbat effektíve lehetetlen csinálni, legalább a PS3 megjelenéséig biztosan! **HANCU**

értékelés

pozitívum

- Egyedülálló játékosbázis
- Egyedi játékrendszer, remek kivitelezés
- Gyakorlatilag az egyetlen igazi MMORPG konzolon

aggodalom

- Felemás irányítás, kidolgozatlan harcrendszer
- Drága, ráadásul nem csak egyszeri befektetés

összefoglalás

Egy online szerepjáték sikere általában nem attól függ, hogy maga a játékrendszer, a grafika, a hangulat stb. milyen jó – hanem a társaságtól. A Final Fantasy XI esetében erre nem lehet panasz, a több mint félmillió játékostárs (köztük az eddig teljesen elszigetelt japán FF-rajongók) gyakorlatilag végtelen időre megunhatatlan szórakozássá teheti a játékot.



XENOSAGA EPISODE II: JEINSEITZ GUT UND BÖSE.

se nem jó, se nem rossz

Kétségbevonhatatlan tény, hogy a filozófusi pálya nem a legkönnyebbek közül való. Az még csak hagyján hogy nem valami sokat hoz a konyhára, de kevésbé szerencsés művelői gyakran egészen közelről gyönyörködhettek a lobogó máglya festői látványában. Ráadásul sokan közülük még holtukban sem nyugodhatnak, kiragadott és kellően eltorzított gondolataikat mindig is előszeretettel használták különböző politikusok nézeteik igazolására. Nem úszta meg szegény Nietzsche sem, aki a sírban forgás nevű versenyszám jelenlegi legesélyesebbje, persze csak Bill Gates női felmenői után. A jobb sorsra érdemes filozófusból a nácik és a kommunisták után ezúttal a Squaresoftból pár éve kivált Monolith Soft igyekszik a jelek szerint ventillátort faragni. Legújabb játékuk is, a Xenosaga szextológia második epizódja ugyanis a szintén Nietzschétől kölcsönzött, „Jenseitz Gut und Böse" (Túl jón és rosszon) címet viseli.

kiadó	NAMCO
fejlesztő	MONOLITH SOFT
megjelenés	2004. JÚNIUS
web	WWW.NAMCO-CH.NET/XENOSAGA2

névjegy.

A japán Monolith (nem összetévesztendő az amerikai csapattal, akik főleg PC-re dolgoznak) a SquareSoftból kivált fejlesztőkből állt össze 1999-ben. A Xenogears viszonylagos sikertelensége után hagyták el a Square-t, és mentek át a Namco szárnyai alá. Azóta is ott dolgoznak a Xeno-széria hiányzó epizódjain.

Fura kezdetek.

A cím sokat sejtető és semmitmondó egyszerre, hiszen a sorozathoz nagyjából annyi köze van Nietzsche eszméinek, mint az egész egyetemes kultúrtörténetnek. Mindig sejthető volt, hogy a japánok koponyájában másképp kattognak a fogaskerekek, de a Xenosaga által elkövetett filozófiai merényletet európai agy biztosan csak kiadós elmezavarban, vagy erős hallucinogének befolyása alatt lett volna képes kitervelni.A Xenosaga univerzumát tudniillik a különböző zsidó, keresztény, gnosztikus, no meg buddhista vallási irányzatok eszmerendszereinek bizarr keveréke jellemzi, a természetesség fokozása érdekében mindezt intergalaktikus keretek közé biggyesztve.

Mivel a második fejezet az első szerves folytatása lesz, így azon pecheseknek, akik kihagyták az előző részt, érdemes megismerkedniük a kerettörténettel.

A sztori szó szerint Ádámhoz és Évához vezet vissza, ugyanis az első emberpár Közép-Afrikában, kb. Kenya területén élhette világát. Ugyancsak innen származik a történet központi magvát alkotó, misztikus erőkkel bíró monolit, a Zohár, amely a XXI. században került a régészek karmai közé.

Röpke kétezer évvel később az emberiség az impozáns Star Cluster Federation névre hallgató galaktikus birodalomban tengődik, az immár lakhatatlanná vált Föld helyett egy Miltia nevű bolygót téve meg központjául. Az anyabolygó feledésbe merült, és már csak homályos legendák emlegetik Elveszett Jeruzsálem név alatt. A Zohárt azonban magukkal szállították, Miltiát ékesítette. Nem is lett volna semmi baj, ha egy Joachim Mizrahi nevű figura nem kezd engedély nélküli kísérletezésbe a titokzatos energiákkal bíró monoliton.

A klasszikus dramaturgiai klisének megfelelően machinációi eredményeképp egy új idegen faj, a gnosis jelent meg a galaxisban, a Zohárt keresve, és tagjai szemmel láthatóan nem törekedtek barátságos viszonyt kialakítani az emberiséggel. Támadásuk visszaverését különösen megnehezítette éteri lényük, amely ellen az anyagi fegyverek kevéssé voltak hatékonyak. Az emberek birodalmát összetartó Unus Mundus Network vezető cége, a Vector Industry új anti-gnosis fegyverek kifejlesztésébe kezdett, ám az idegenek hullámát nem tudták megfékezni. Mivel a kedves vendégek minden hadereje a Zohár megszerzésére, ezáltal a Miltiára összpontosult, nem lévén más lehetőség, a bolygót monolitustul-mindenestül belelőtték a legközelebbi fekete lyukba, és egy nyugisabb vidékre menekülve megalapították a Második Miltiát.

A gnosis a fejleményeket megemésztendő egy időre visszavonulót fújt, ami elegendőnek bizonyult a Vector Industry kutatóinak újfajta, hatékony arzenál kialakítására. Az anti-gnosis fegyverrendszerrel felszerelt mechek és a géntechnológiával mesterségesen előállított, nanotechnológiával ötvözött harcosok, közismertebb nevükön a realiánok mellett a cég legújabb, hi-tech terméke, a KOS-MOS is csatasorba áll. Amely (aki)









■ Mindenki majd' elszáll örömében

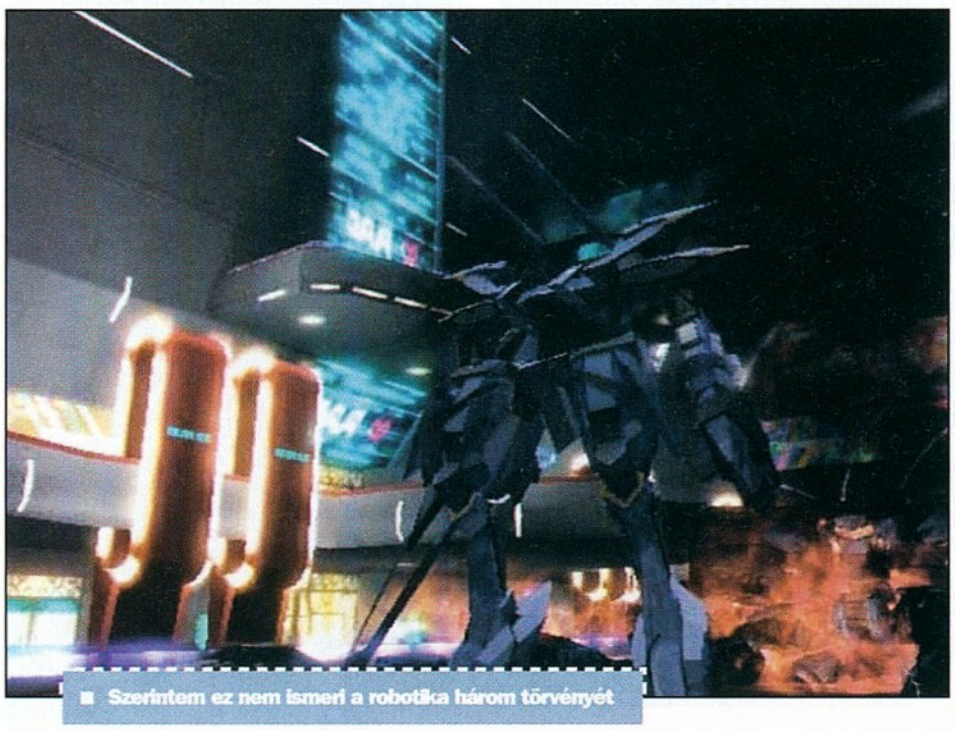
nem más, mint egy brutális, pusztító energiával és meggyőző mellbőséggel ellátott nőnemű (?), személyiséggel is megáldott android. A kutatási projekt vezetője egy ifjú hölgyemény, Shion Uzuki, aki gyermekeként viszonyult a robothoz, így nem csoda, hogy együtt sodródtak az események közepébe. Egy eltűnt bolygó után kutatva egy, a Zohárra kísértetiesen emlékeztető monolitra bukkannak, ráadásul a teljesség kedvéért nemsokára a gnosis is újfent felütötte a fejét.

A nyomozás során a szerepjátékok másik szokványos kliséjének megfelelően furcsábbnál furcsább útitársak szegődtek mellé. Az egykor önkezétől elhalálozott, kiborgként feltámasztott Zyggurat B esik még a legközelebb a realitáshoz, de csatlakozott az általa megmentett, egyébként Joachim Mizrahi által tervezett, realián kislány, MOMO, a koraérett kölyök, Jr., illetve a beszédes nevű, titokzatos fiú, chaos is, akiről mellesleg kiderült, hogy lényegében nem is az emberi fajt gyarapítja. (Ugye, a kis Übermensch! Bár gyanítom, hogy Nietzsche nem ilyennek képzelte anno...) A kis csapat a történet folyamán fokozatosan előrehaladva megsemmisíti a gnosis erőit, különös tekintettel vezérükre, Jaldabaothra és Sophie Peithosra és jelentős eredményeket értek el a Zohár titkának felfedésében is, ám egy csomó szálat elvarratlanul hagyva búcsúzhattunk el tőlük az első rész végén.

Fura folytatás.

A második epizód az első rész előtt tizennégy évvel kezdődött miltiai háborúra koncentrál, majd a rövid történeti kitekintés után közvetlenül folytatódik a cselekmény. Korábban megismert hőseink mellé öt új játszható karakter is verbuválódik, köztük az új főhős Jin Uzuki, Shion bátyja, valamint Canaan, aki leginkább chaosra hajaz. A konfliktus kifejtése mellett persze eddig ismeretlen előéletű karaktereink, például Jr. – esetében meglehetősen setét – múltjára is fény derül. Többet egyelőre a készítők nem akaródznak az orrunkra kötni, lévén, hogy a Xenosaga 2 esetében is túlnyomórészt a történet kibontása adja majd a játékot.

Akik játszottak az első résszel, valószínűleg élesen emlékeznek rá, hogy nem a kerettörténetet jellemző multikultúrális kavalkád volt az egyetlen furcsaság. A cselekmény vezetése is élesen elütött a szerepjátékoknál megszokottól: az érdemi játékidő és az átvezető videók arányát (rosszmájú RPG-s vélemény szerint a jel/zaj arányt) sikerült az utóbbi javára teljesen eltolni. Monstre, olykor 30-40 perces mozikat „élvezhettünk" végig, már-már azt érezve, hogy egy jópofa játékbetétekkel feldobott anime filmet nézünk. Nem is ez lett volna az igazi baj, hiszen szeretjük az animét, csakhát így sok olyan eseményben gyönyörködhettünk (pl MOMO megmentése), amelyet egy vérbeli szerepjátékos saját maga szeretne véghezvinni. Világos, hogy hosszú távon ennek az interaktivitás látja a legnagyobb kárát, és ezt szerencsénkre a fejlesztők is észlelték. Mindenesetre a hírek szerint a második rész több küldetést (a történet központi részét alkotó feladatok mellett 36 mellékküldetés lesz a programban), és rövidebb időtartamú videóbetéteket tartalmaz majd.



■ Szerintem ez nem ismeri a robotika három törvényét

Új karddal vágunk.

Hála a konzolosok védőszentjének, nem a történetvezetés az egyetlen, ami megújul. Az első rész legidegölőbb sajátossága a harcrendszer volt, amely többször is felhívta figyelmünket anyanyelvünk páratlan leleményességére és gazdagságára, főként a jelzős és birtokos szerkezetek kombinálhatósága terén. Bonyolultságát talán csak sebessége „haladta meg", a különböző fizikai, éteri, sőt meches támadások, ezek boostolásaiból álló körök csigalassúsággal zajlottak le, így nem csoda, ha csak tehettük, elkerültük őket. De szerencsére megtehettük, hiszen a rendszer egyetlen előnye a véletlenszerű csaták kiiktatása volt, illetve az ellenfelek mozgását is jelző térkép. A készítők e területen is változásokat ígérnek, az új epizódban átláthatóbb, gyorsabb ütközetek lesznek, amelyeket a jelenleg kiszivárogtatott információik alapján továbbra is el lehet kerülni. Megnő mechjeink szerepe is, néhány labirintust akár bennük is felderíthetünk, ami alaposan megkönnyíti majd a dolgunkat.

Ja, és ne feledkezzünk el az új designról sem, amelyről már saját szemünkkel is megbizonyosodhattunk a hivatalos filmelőzetesek alapján (no meg ti is, hiszen erre való a DVD!). Úgy tűnik a vezető designer vonzalma az idősebb generáció felé fordult, mert manga képregények klasszikus, nagyszemű, nyolc évesnek látszó gyereklányai helyett már koruknak megfelelő megjelenésű hölgyek és ifjak szerepelnek. A kezdeti benyomások maximálisan pozitívak különös tekintettel Shion és KOSMOS mellbőségére... *ATTIS*

értékelés

pozitívum

- Megújuló dizájn
- Izgalmas, többszörösen összetett, nem lineáris sztori
- Rövidülő videók

aggodalom

- Sikerül tényleg leegyszerűsíteni a harcrendszert?
- Reméljük nem lesz túl kevés videó

összefoglalás

Nagy várakozással tekinthetünk a Xenosaga folytatása elé, hiszen a jelenlegi információk szerint jelentős átalakításokon megy keresztül. A megismert, szimbolikus összefüggésekkel átszőtt, komplex történet továbbfejtése mellett megújuló designra, rövidülő videókra és egyszerűsödő harcrendszerre számíthatunk. Ha sikerül ígéreteiket valóra váltani, a Final Fantasy sorozat számottevő ellenlábasát üdvözölhetjük.



STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME.

a végtelenbe és tovább

Épp az előző PS Guruban emlékeztünk meg a Star Ocean második részéről a legjobb PlayStationös játékok között, itt az ideje tehát hírt adnunk a következő részről, mely Japánban már jó egy éve megjelent. A legutóbbi hírek szerint az Egyesült Államokban augusztusban kerül a boltokba – bízzunk benne, hogy különösebb botrányok nélkül (emlékezetes, hogy a távol-keleti megjelenés után egy durva programhibának köszönhetően több százezer példányt kellett visszahívni a boltokból).

kiadó	SQUARE ENIX
fejlesztő	TRI-ACE
megjelenés	2004. AUGUSZTUS
web	WWW.TRI-ACE.COM/PRODUCT/SO3

névjegy.
A tri-Ace soha nem a töménytelen mennyiségű játékáról volt híres, a Star Ocean-sorozat eddigi darabjain kívül egyedül az első PlayStationre megjelent Valkyrie Profile érdemel említést. Jellemző rájuk, hogy éveken keresztül fejlesztik rendkívül összetett alkotásaikat – a minőségre eddig nem lehetett panaszunk.



Új történet...

A tri-Ace a meg nem értett zsenik közé tartozik: meglehetősen ritkán rukkolnak elő valamivel és általában az sem marad túl sokáig az eladási listák élén, viszont minden programjuk kultuszstátuszt vív ki magának a nyitottabb gondolkodású játékosok körében. A Star Oceanök sokkal nehezebben befogadhatóak, mint mondjuk a közönségkedvenc Final Fantasy-k; az eltérés különösképp nyilvánvaló, ha a nemsokára megjelenő SO3-at, és a könnyen befogadható, szinte már „popjátéknak" számató FF X-2-t vetjük össze. Az utóbbival mindenki nagy beleéléssel képes játszani a tízéves lányoktól kezdve a szakállas veteránokig (persze mindenkinek más tetszik benne), míg előbbi nyugaton várhatóan rétegjáték lesz.

A történet nem közvetlen folytatása a Second Story-ban megismerteknek, de az univerzum (és annak ismét jelentős szerepet kapó irányítói) azonosak, csak éppen az időben ugrottunk előre négy évszázadot. Ezúttal Fate Linegod, a Szövetségi Tudományos Akadémia ifjú, 19 éves diákja kerül a történet középpontjába gyerekkori barátnőjével, Sophia Esteed-el együtt. A fiú szüleivel éppen vakációzni indulna egy bolygóra, ám az utazás nem várt fordulatot vesz: az űrhajót megtámadják, a fiatalok



■ Nehéz a dolga a katonának; főleg ostrom idején

TÖRTÉNELEM. Jó munkához idő és új konzolgeneráció kell, vallják a tri-Ace-nél. Hozzászokhattunk ahhoz, hogy egy sikeres címet hamar követik a – gyakran silányabb minőségű – folytatások, de a Star Ocean sorozat esetében erről szó sincs. Az első rész SNES-re jelent meg kb. egy évtizeddel ezelőtt. A játék egyedi vonásai közé tartozott, hogy különböző tárgyakat hozhattunk létre, a szereplőket privát beszélgetésekből ismerhettük meg jobban és rengeteg képességet fejleszthettünk – az alapok tehát már ebben megvoltak. 1999-ben jelent meg a folytatás (Second Story alcímmel) PlayStationre. Ebben a jól bevált receptnek megfelelően mindenből egy kicsit jobbat kaptunk. Még több fejleszthető képesség, még jobban megvalósított csaták és a már említett 86 különféle befejezés a gép egyik legjobb – ha nem is legismertebb – szerepjátékává emelte a programot. A sorozatnak van egy mellékszála is, a 2001-ben GameBoy Colorra megjelent Blue Sphere – ám ez hatalmasat bukott, így sosem jelent meg Japánon kívül.



■ Egy lángszóró jól jönne ebben helyzetben





■ Ez most vagy egy gyógyítás, vagy sikerült saját magunkat betámadni

hamarosan kénytelenek különválni a szülőktől, mentőkabinjuk pedig egy ismeretlen planétára zuhan (nagy kő esett le a szívünkről: ha nem támadták volna meg őket, akkor a nyaralást bemutató strandröplabda-játék vagy bungee-jumping szimulátor lett volna a Star Ocean 3-ból). Itt vehetjük kézbe botcsinálta hőseink irányítását, hogy aztán sok barátot és még több ellenséget szerezve a fél világegyetemet beutazzuk. Az idő előrehaladtával kis csapatunkhoz természetesen egyre több karakter csatlakozik, összesen nyolcan lesznek a játék végére.

A sci-fi és fantasy elemeket egyaránt felvonultató történet minőségéről ellentmondásos vélemények jelentek meg a Japán játékosok körében. Sokak szerint ezerszer látott klisékre épül, míg mások dicsérik rendkívüli mélysége és összetettsége miatt. Utóbbi vélemény hirdetői azért többen vannak, ráadásul az előző két rész is meggyőzött minket ezen a téren – reméljük most sem kell csalódnunk.









■ Szégyen, hogy egy ilyen látványos ütés csak ennyit sebez

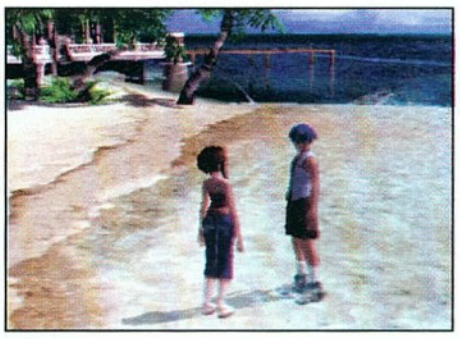
Megújított játékmenet.

A készítők nagyon mindent átemeltek a második részből, de szinte semmit nem változatlanul; minden egy kicsivel több, kicsivel jobb lett. A legtöbb RPG-ben legalább annyira domináns a harc és a karakterek formálásával eltöltött idő, mint a jól kidolgozott történet.

A Star Ocean 3 esetében még azok is elismerik a játékmenet nagyszerűségét, akiket a sztori nem győzött meg arról, hogy új csillag(óceán) született. Ilyen típusú játékokban vagy a Final Fantasy-kre jellemző, körökre osztott harci rendszerrel, vagy real-time adok-kapokkal találkozhatunk (mint például a Dark Cloud-sorozat esetében). A Star Ocean 3 megoldása – amellett, hogy kicsit mindkettőből merít – egészen másképpen működik. Egyszerre három karakter lehet aktív a csapatban, akikből mindig egyet irányítunk közvetlenül a valós időben zajló, de egyetlen gombnyomással bármikor megállítható harcban. A többiek viselkedését bármikor kiadható utasításokkal befolyásolhatjuk, de ha valami bonyolultabb akcióba kezdenénk velük, akkor egy szemvillanás alatt átvehetjük felettük az irányítást. Nagyon komoly figyelmet kell fordítani a választható formációkra és a későbbi helyezkedésre; néhol legalább akkora szerepet játszik a megfelelő taktika kiválasztása, mint karaktereink statisztikái. De hol van ebben az újdonság? – kérdezhetnék azok, akik játszottak a második résszel (hiszen ezek a lehetőségek már abban is adottak voltak). Nem kell senkinek megijednie, a változtatások, az újítások olyan jelentősek, hogy alig győzzük majd megszokni őket. A japán újságok és játékosok véleménye szerint a harcrendszer kiismeréséhez legalább tíz órányi játék szükséges, ami elég döbbenetesnek tűnik, különösen akkor, ha tudjuk, hogy ennyi idő bőven elég egy átlagos mai akciójáték végigküzdéséhez...

A fejleszthető képességek egy része kimondottan a harcban nyújt segítséget (másik felük értelemszerűen békés tulajdonságainkat és szakértelmeinket befolyásolja – remélhetőleg az SO2 után ismét tesztelhetjük majd főzőtudományunkat, amely eredményeképpen a rohadt tojástól a fagylaltig sok minden kikerülhetett a kondérból). Ezeket a harci képességeket









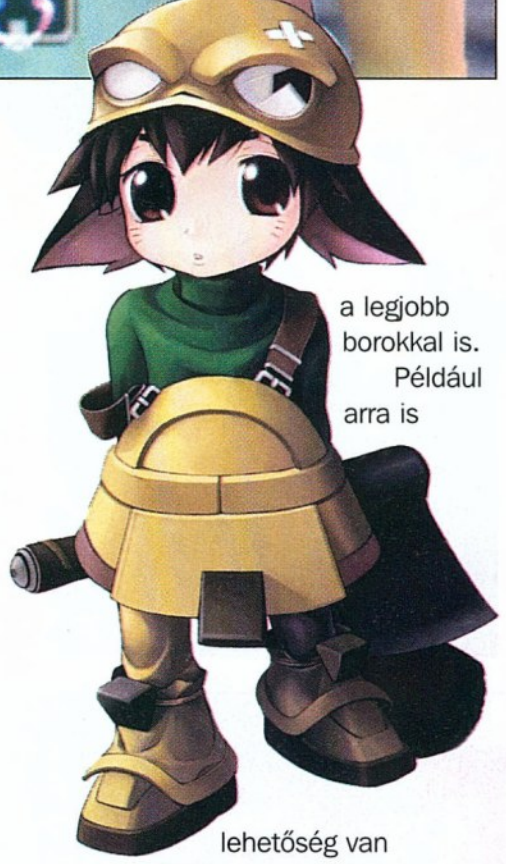
■ Remélem most nem hangzott el semmi fontos

hozzárendelhetjük a különböző gombokhoz, majd azokat lenyomva hívhatjuk elő őket. Volt már ilyen? Persze, hogy volt, gondoljunk csak a Kingdom Heartsra. Viszont itt nem mindegy, hogy melyik képességet melyik gombhoz rendeljük hozzá. Ha például egy támadást az X-re teszünk, akkor közepes erősségű hatást érhetünk el, ellenben a Négyzetre helyezve egészen mást tapasztalhatunk: elsöprő erejű lesz ütésünk/mágiánk, cserébe viszont elveszítjük életerőnk egy részét. Rendkívül nagy taktikai lehetőségek nyílnak így meg előttünk, ráadásul, hogy tovább bonyolódjon a helyzet, minden támadásnak van közelre és távolra ható formája, így az sem mindegy, hogy melyiket milyen szituációban hívjuk segítségül. A legnagyobb újítást mégis az ún. „Guts meter" jelenti a harcokban. Ez attól növekszik, ha támadásainkat (mind egyéni-, mind csapatszinten) tetszetős kombókba rendezzük, ha sebződés nélkül győzzük le ellenfeleiket vagy ha bármi olyat teszünk, ami megmutatja, hogy profi módon kézben tartjuk az eseményeket, könnyedén vesszük a kihívásokat. Ha ez feltöltődik, akkor a csaták végén különböző extra ajándékokban részesülünk (pl. többszörös tapasztalati pont, magasabb életerő-regenerálás, stb.).



Hosszú utazás.

A végigjátszáshoz rengeteg időre lesz szükségünk, a fő szálon haladva minimum 50-60 óra a beígért játékidő, és ha szem előtt tartjuk azt, hogy a Second Story minden idők legtöbb befejezésével rendelkező alkotása volt (86 különböző végkifejletet nézhettek végig a fanatikusok!), akkor kis túlzással kijelenthetjük: a szavatosság tekintetében felveheti majd a versenyt akár a legjobb borokkal is. Például arra is lehetőség van például, hogy jobban megismerjük szereplőink hátterét, gondolatait és személyiségét: egy-egy településre eljutva felkereshetjük az ideiglenesen szétváló csapat tagjait és elbeszélgethetünk velük – persze aki nem szeretne erre időt vesztegetni, annak ez egyáltalán nem kötelező. Mivel nyakunkon a megjelenés, ezúttal csupán kedvcsinálói szerepet tudtunk betölteni, sok lényeges újításról alig esett szó, ezeket csak röviden tudjuk megemlíteni. Ilyen a szemet gyönyörködtető, teljesen háromdimenziós grafika (még ha a játék motorjával készült átvezető jelenetek hagynak is némi kívánnivalót maguk után), a száznyi mellékküldetés valamint a rengeteg bejárható, feltérképezhető labirintus. Akiket zavart, hogy az ellenfelek a semmiből előugorva állandóan megzavarják a nyugodt előrehaladást, azok elégedetten fogják konstatálni, hogy minden potenciális bajkeverőt látunk a játéktéren, így ki is tudjuk kerülni őket.



Bizonyíték, nem ígéret.

Sokszor panaszkodunk, hogy a folytatásokban nem szerepel elegendő újdonság, és alapigazság az is, hogy a régi mindig jobb volt.

Esetünkben – az előzmények ismeretének birtokában – elmondhatjuk, hogy a tri-Acenél nagy tiszteletben tartották korábbi alkotásukat, de emellett igyekeztek mindenen egy kicsit javítani. Gyakori, hogy egy előzetesben csak a készítők Háry Jánost megszégyenítő nyilatkozatait és közleményeit tudjuk leírni, azonban ne feledkezzünk el arról, hogy a Star Ocean 3 már egy éve megjelent Japánban, így nem kell félnünk attól, hogy az említett pozitívumok nagy része nem fog szerepelni a végleges verzióban – csak győzzük kivárni, amíg végül méltóztatnak kiadni.

Sőt! Angol nyelven a Director's Cut, azaz a Rendezői változat fog eljutni, mégpedig 2 DVD-n; új ruhákkal, néhány új labirintussal, kétjátékos versus-móddal, és ami talán a legfontosabb, három teljesen új karakterrel. **VEGA**

értékelés

pozitívum

- Régóta várt sci-fi RPG
- Új harcrendszer

aggodalom

- Egyesek szerint a sztori nem túl erős
- Reméljük a bugokat kiirtották

összefoglalás

Ha a japánon kívüli játékosok is olyan nyitottan fogadják a Star Ocean új részét, ahogy a szigetország-beliek, akkor az év egyik titkos sikervárományosa lehet. Attól nem félünk, hogy nem lesz tartalmas, attól viszont annál inkább, hogy kevesebbeket fog érdekelni, mint a többi Square-Enix játék.



telefonlogo.hu

adj új arcot a mobilodnak

ÚJ! Káma-szútra

Bevezetünk a Káma-szútra rejtelmeibe!
Amikből választhatsz: Alap • Extrem • Pikans • Tipp kategóriák.
Küldd el a neked tesző kategória kódját a PS betűvel Pl.: PSPikans
Ezért 5 tanácsot kapsz tőlünk 1 héten át!
SMS SZÁM 06-90-624-011
Az SMS küldés díja: 240.- Ft+Áfa/SMS • Technikai háttér: A.H. Kft. Telefon: (06-1) 266-5756

VEZETÉKES TELEFONRÓL ÍGY RENDELJ!

1. Hívd a következő számot: 06-90-51-51-25
2. Add meg a betük nélküli 6 számjegyü kódot, például: 191779
3. Add meg a mobil számot
4. 1 perc alatt SMS-ben megérkezik
5. Mentsd el a telefonodba!

TÁRCSÁZD MOST!

06-90-51-51-25

A hívás díja: 360.- Ft+Áfa/perc + kd. • Ügyfélszolgálat: (06-1) 266-5756

SMS-BEN ÍGY RENDELJ!

1. Küldd el SMS-ben a kiválasztott kódszámot például: **PS192018** a következő számra: **06-90/635-550** • 2. Azonnal megérkezik • 3. Mentsd el a telefonodba! 4. Ha másnak szeretnél ajándékba küldeni, akkor írd be a kódszámot, hagyj egy szóközt, majd add meg a 06-tal kezdődő mobilszámot például:
PS192018 06301234567

SMS SZÁM: 06-90-635-550

Bármely Westel, Pannon vagy Vodafone kártyáról rendelhetsz!

Az SMS küldés díja: 400.- Ft+Áfa/SMS

Nokia/Samsung logók



Nokia képüzenetek



Siemens logók

SIEMENSRE CSAK SMS-ben RENDELHETSZ! Logók és képüzenetek csak A50, A55, A60, C45, C55, C60, MT50, M50, M55, MC60, ME45, S45, S55, SL55 telefonokra rendelhetők!



Siemens képüzenetek



SZUPER CSENGŐHANGOK! • NOKIA-SIEMENS-SAMSUNG • CSAK A LEGNAGYOBB SLÁGEREK! CSAK ITT!

NOKIA/SAMSUNG TOP 15

McHawer&Tekknő: Kimegyek A...	PS220310
Groove Goverage: Poison	PS220319
Zséda: Szeress Most	PS220296
Scooter: Maria	PS220236
The Rasmus: In The Shadows	PS220306
50 Cent: P.I.M.P.	PS220217
Desperado: Ég Veled	PS220342
A Gyűrük Ura (Enya)	PS220239
Groovehouse: Ha Újra Látom	PS220270
Britney Spears: Toxic	PS220348
Matyi És A Hegedűs: Necsi Necsi	PS220286
BlackEyedPeas: Shut Up	PS220341
NOX: Százszor Ölelj Még	PS220324
L.L. Junior: Ragamoffin 2	PS220244
Bódi Guszti: Aranyeső	PS220055

NOKIA/SAMSUNG 2004

Baby Gabi& Lala: Őrült Szerelem	PS220130
Auth Csilla: Egy Kicsiny Szép (ÚJ!)	PS220347
Venus: Mire jó	PS220361
Krisz Rudi: Homokba rajzolt szerelem	PS220355
Groovehouse: Elmúlt A Nyár 1	PS220329
Matrix	PS210680
Megasztár: Csillag dal (ÚJ!)	PS220362
Bódi Guszti: Aranyos Hintó	PS220307
V-Tech: Merre Jár A Boldogság	PS220295
Emilio: Ne Nézz Vissza Rám (ÚJ!)	PS220318
Outkast: Hey Ya! (ÚJ!)	PS220300
Magyar Népmesék	PS220240
Románcok: Virágoskert Az Én Szívem	PS220312
The Rasmus: First Day Of My Life	PS220305
Süsü A Sárkány (TIPP)	PS220241
Mission Impossible	PS201208
Vuk	PS220171
Limp Bizkit: Behind Blue Eyes	PS220350
TNT: Egyetlen Szó	PS220313
McHawer&Tekknő: Kicsiny Falum	PS220322
Fresh: Utolsó Tangó (ÚJ!)	PS220242
Ákos: Ölelj Meg Újra	PS220333
Dido: White Flag	PS220297
Maché: Édesen Keserű	PS220283
50Cent: In The Club (TIPP)	PS220108
McHawer&Tekknő: Szeretlek	PS220323
Sean Paul: Get Busy 1	PS220212
L. L. Junior: Korkorro	PS220309
Back II Black: Várj! (TIPP)	PS220131
Nótár Mary: Hull A Könnyem	PS220311
Jóbarátok (ÚJ!)	PS201176
Panjabi Mc: Jogi	PS220196
Fiesta: Aki elmegy ugye hazatér	PS220268
Robbie Williams: Sexed Up	PS220359
Zséda: Mennem Kell Tovább	PS220332

SIEMENS TOP 15

McHawer&Tekknő: Kimegyek A...	PS221310
Groove Goverage: Poison	PS221319
Zséda: Szeress Most	PS221296
Scooter: Maria	PS221236
The Rasmus: In The Shadows	PS221306
50 Cent: P.I.M.P.	PS221217
Desperado: Ég Veled	PS221342
A Gyűrük Ura (Enya)	PS221239
Groovehouse: Ha Újra Látom	PS221270
Britney Spears: Toxic	PS221348
Matyi És A Hegedűs: Necsi Necsi	PS221286
BlackEyedPeas: Shut Up	PS221341
NOX: Százszor Ölelj Még	PS221324
L.L. Junior: Ragamoffin 2	PS221244
Bódi Guszti: Aranyeső	PS221055

SIEMENS 2004

Megasztár: Csillag dal (ÚJ!)	PS221362
Bódi Guszti: Aranyos Hintó	PS221307
V-Tech: Merre Jár A Boldogság	PS221295
Vuk	PS221171
Limp Bizkit: Behind Blue Eyes (ÚJ!)	PS221350
TNT: Egyetlen Szó	PS221313
McHawer&Tekknő: Kicsiny Falum	PS221322
Fresh: Utolsó Tangó (ÚJ!)	PS221242
Románcok: Virágoskert Az Én Szívem	PS221312
The Rasmus: First Day Of My Life	PS221305
Süsü A Sárkány (TIPP)	PS221241
Emilio: Ne Nézz Vissza Rám	PS221318
Outkast: Hey Ya! (TIPP)	PS221300
Magyar Népmesék	PS221240
Baby Gabi& Lala: őrült Szerelem	PS221130
Krisz Rudi: Homokba rajzolt szerelem	PS221355
Groovehouse: Elmúlt A Nyár	PS221329

JAVA JÁTÉKOK



Tudsz használni egy skalpot? Végd meg a képet, hogy láthosd egészben! De ne túl nagyot! Mert túl sokat sem szabad levágni!

Under Cover Babes

Típus	Kód
N7210	PS600189
N7650	PS600188
N7250	PS600191
N7210	PS600189
N7650	PS600188
N7250	PS600191
N6100	PS600193
N5100	PS600192
N3650	PS600185
S55/M55/SL55	PS600181



Ez a DOOM verzió ellentétben más verziókkal a hálózaton keresztül gyorsan és jól működik, és a mozgatós is szabadabb. Próbáld ki!

Internal Gate

Típus	Kód
N7210	PS600738
N7650	PS600463
N7250	PS600739
N6610	PS600736
N6100	PS600733
N5100	PS600732
N3650	PS600464

ÚJ! ÚJ!



Egyik kö jön a másik után, és te egyre közelebb vagy a megoldáshoz! Mikor azt hiszed, hogy már közel jársz, még mindig van újabb 3...

Marble Miracle

Típus	Kód
N7210	PS600221
N7650	PS600218
N7250	PS600223
N6610	PS600222
N6100	PS600225
N5100	PS600224
N3650	PS600219
S55/M55/SL55	PS600212

TALÁLD MEG AZ IGAZIT!



1. Küldd el a PARTY szót az alábbi SMS számra: 06-90-633-331 ÚJ!
2. A rendszer regisztrál téged SMS-ed alapján,
3. A beszélgetéseid során ékezetet ne használj!
4. Amint valaki szeretne üzenni neked, megkapod az első SMS-t.

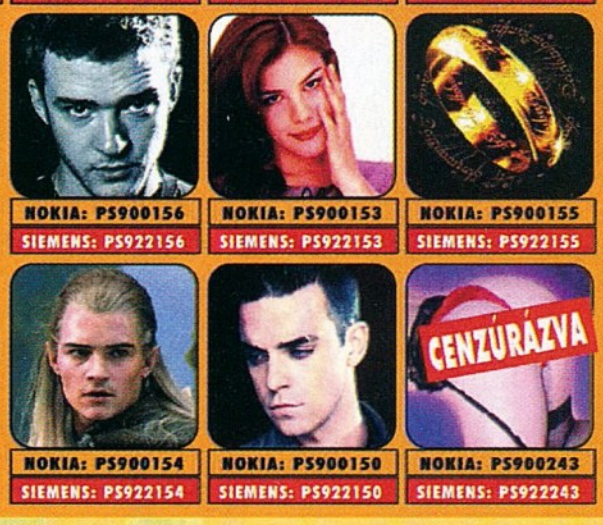
No.1 SMS SZÁM KÜLDJ SMS-T! 0690-633-331

Az SMS küldés díja: 240.- Ft+Áfa/SMS • Technikai háttér: A.H. Kft. Telefon: (06-1) 266-5756

MMS SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK



ILYEN EGYSZERŰ!: 1. Küldd el a kiválasztott csengőhang/kép/JAVA játék* kódját 2. mentsd el a válaszban megérkezett könyvjelzőt v. wap címet 3. a wap menü segítségével csatlakozz rá a megadott címre v. könyvjelzőre 4. mentsd le a csengőhangot/képet/JAVA játékot* a telefonodba.



SMS SZÁM:

06-90-629-629

Polifónikus csengőhangot, JAVA játékot* és MMS képüzenetet csak SMS-ben a 06-90-629-629-es SMS számon rendelehetsz.
Az SMS küldés díja 799 Ft/SMS+ÁFA *Java játék ára: 2× 799 .-Ft+Áfa

Polifónikus CSENGŐHANGOK

TOP5 POLIFÓNIKUS

	NOKIA	SIEMENS/SAMSUNG
Macskajaj 2 (0:49)	PS790041	PS890041
Rocky: Eye Of The Tiger (1:29)	PS799996	PS899996
Groovehouse: Ha újra látom	PS714027	PS814027
Macskajaj (0:37)	PS790040	PS890040
Az Operaház Fantomja	PS790055	PS890055

	NOKIA	SIEMENS/SAMSUNG
Emil Rulez: Bölcsidal (ÚJ!)	PS714019	PS814019
Emilio: Ha lehetnék	PS714020	PS814020
Groovehouse: Hol vagy nagy	PS714024	PS814024
NOX: Csillagok (ÚJ!)	PS714028	PS814028
Within Temptation: Ice Queen	PS712045	PS812045
Aventura: Ossesion	PS714000	PS814000
Beyonce Knowles: Crazy In Love	PS714001	PS814001
Deepest Blue: Deepest Blue	PS714002	PS814002
Pink: Trouble	PS790058	PS890058
Goodfather (2:05) (TIPP)	PS790014	PS890014
Lajcsi: Kék A Szeme (0:55)	PS790037	PS890037
Metallica: St. Anger	PS714008	PS814008
Tom Jones: Sexbomb	PS790056	PS890056
Fresh: En is imádlak	PS714022	PS814022
TATU: Not Gonna Get Us	PS712041	PS812041
Darude: Sandstorm (0:45)	PS799993	PS899993
Romantic: Szeretem Ot	PS790045	PS890045
RMB & Talla2XLC: Spring	PS712031	PS812031
Bon Jovi: Its My Life (0:31)	PS799997	PS899997
Szex és New York	PS790057	PS890057
JLo: Jenny From The Block (0:41)	PS799994	PS899994
Goovehouse: Elmúlt A Nyár	PS714023	PS814023
Desperado: Gyere Es Almodj	PS790034	PS890034
Rózsaszín Párduc (1:20) (TIPP)	PS790043	PS890043
Sean Paul: Get Busy	PS712034	PS812034

Logók csak a megfelelő NOKIA/SAMSUNG telefonokra rendelhetők! • Csengőhangok csak az arra alkalmas NOKIA, SIEMENS S45, SL45i, C45, SL42, ME45, C55, MT50, M50, S55, M55, SL55, MC60, C60, A60 és az arra alkalmas SAMSUNG készülékekre rendelhetők! • Polifónikus csengőhangot a következő telefonokra rendelhesz: Nokia: 3100, 3200 3300, 3510, 3510i 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 9210i Siemens: C55, S55, M55, SL55, MC60, C60, A60, C62 Samsung: SGH-C100, X100, S300m, E710, SGH-E700, SGH-X600, SGH-P400, V200 • Képeket letölthesz minden MMS fogadására alkalmas, színes kijelzővel rendelkező Nokia és Siemens mobiltelefonokra!



SUIKODEN IV.

a végzet 108 csillaga

Idén végre kézhez kaphatjuk minden idők egyik legrégebbi és legsikeresebb, PlayStationre készült szerepjátékának a negyedik részét, mely főként a hagyományokra támaszkodva kívánja kivívni magának az elismerést, de nem nélkülözi a szükséges újításokat sem. Erejét és népszerűségét talán a régi japán legendából, a Gensosuikodenből meríti, egy azonban biztos, ez a játék igencsak sikerváromá nyos.

kiadó	KONAMI
fejlesztő	KONAMI TOKYO
megjelenés	2004. NOVEMBER
web	WWW.KONAMITYO.COM

névjegy.

A Konami legnagyobb stúdiója rengeteg stílusban képviselteti magát: ők találták fel a táncolós játékokat (a DDR-szériának már körülbelül végtelen része jelent meg), hozzájuk fűződik a remek Pro Evolution-focisorozat, de a Silent Hillek is itt készülnek. Angolul ugyan nem jelentek meg, de a Tokimeki Memorial-játékok Japánban hatalmas népszerűségnek örvendenek – ezek tulajdonképpen randiszimulátorok.

Az előző részek tartalmából...

A Suikodenek története ugyanazon világ különböző helyein játszódik, melyek során egyre nagyobb területet járhattunk be a tarka világban. Az 1996-ban megjelent első rész során a birodalom tisztjének fiával kell megmentetnünk a világot a rá leselkedő gonosztól. A történet egyszerűsége mellett a játék meglepő sikert aratott az ötletes – és szokatlan – megoldásoknak és a jó játékélménynek köszönhetően.

A második rész három évet váratott magára, és a történet nem sokkal az előző rész befejezése után folytatódott Jowstan városában. Sajnos a rossz időzítés miatt – a játék együtt jelent meg a Final Fantasy VIII-al – a Suikoden 2 mérsékeltebb sikert aratott elődjénél.

A harmadik rész 2002-ben jelent meg – immár PS2-re –, a történet azonban itt jókorát ugrott előre az időben, és sokkal összetettebb lett, mint az előző két játékban.



■ Az erdőben különös lények várják végzetüket... azaz

Új világ.

A negyedik epizód szakít az időbeli sorrendiség hagyományával, és a történet szálait merészen visszavezeti az első rész történései elé, mintegy 150 évvel. Talán ennek köszönhető az is, hogy a helyszín is változik kissé; ezúttal ugyanazon bolygó eddig ismeretlen táján, egy délen fekvő szigetvilágba látogatunk el, aminek egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy meglehetősen élénk hajóforgalomra lehet számítani. Ez pedig elkerülhetetlenül előrevetít jó néhány tengeri ütközetet, és sok-sok vízi kalandot. Hajónkkal szabadon garázdálkodhatunk majd, a fejlesztők a legnagyobb figyelmet a hajó-hajó elleni harc minél tökéletesebb megvalósításának szentelték.

A szigetvilág nyolc fő szigetcsoportból áll melyek társadalmi berendezkedésünkben is eltérnek egymástól. Mivel az ígéretek szerint legalább nyolcvan órát fogunk itt eltölteni, érdemes áttekinteni ezeket. A legnagyobb sziget a játékban a Gaien hercegség, ahol az arisztokraták konfliktusai adják a társadalmi változások fő mozgató erejét. A Razril szigetről származik a játék főhőse és jó néhány barátja, mint például a helytartó fia Snowe Vingerhut vagy Glen Cott kapitány.

Iluya egy gyéren lakott sziget, mely leginkább pihenő állomásként funkcionál hosszabb hajós utaknál, ám a fejlesztést vezető „Suikoden-teremtő" Kawano szerint fontos szerepet tölt majd be. A negyedik sziget a Koolulk Birodalom, amely méretei alapján a sor végén kullog, ám technikai fejlettsége a legmagasabb a környező szigetek közül. Ney-ről mindössze annyit tudunk, hogy az itt őshonos Nekoboldok mellett néhány ember is lakja. Az utolsóként említett N-Nal szigete, ahonnan Paula nevű fontos társunk származik. A két maradék nemzetnek még nem tudni a nevét, velük legközelebb a játékban találkozunk – nyilván nagy szerepük lesz a történet alakulásában. Az alapkoncepció maradt a régi:



■ Most komolyan: ez lenne a forradalmi fejlődésen átesett grafika?!



■ Ő valószínűleg nem a barátunk





A legfontosabb karakterek.

Hero: A játék főhőse, a játékos alteregója; amióta a Megtorlás Rúnáját hordozza néha sötét gondolatai támadnak, ami szöges ellentétben áll amúgy vidám életszemléletével.

Snowe: A Razril szigetcsoport uralkodócsaládjának legidősebb sarja, így természetesen a trón várományosa. Lovagként fehér jellemmel harcol minden gonoszság ellen – ő kezdettől fogva mellettünk lesz.

Glen Cott: Glen kapitány, pórias foglalkozása ellenére a Razril-királyság egyik nemese, ráadásul Snowe jó barátja. Ő meglehetősen komoly figura, nehezen viseli a bohó karakterek állandó viccelődéseit.

Katarina: Hivatalosan ugyan semmi nincs köztük, ám sokan suttogják, hogy romantikus szálak fűzik Glenhez. Ugyan rendkívül csinos, és társaságban mindig jól nevelt hölgyhöz méltó módon viselkedik, harcban is rendkívül erős.

Tal: Tal a legvidámabb figurák egyike a játékban, bár néha erőt vesz rajta egyfajta borongós hangulat. Máskülönben imád enni, horgászni, és egyáltalán: lustálkodni, így sokan nem tekintik igazi harcosnak.

hősünkkel csapatot toborozhatunk magunk köré, akikkel vállvetve küzdhetünk egy igen gonosz dolog eljövetele ellen, miközben össze kell gyűjtenünk az elképesztő hatalommal rendelkező 27 „igaz" rúnát. A főhős már a játék kezdetén rendelkezik egy ilyen rúnával, név szerint a megtorlás rúnájával, mely hatalmas energiáknak parancsol. A rúna a különleges energiákért cserébe szép lassan felzabálja a hordozója életerejét, majd mikor az meghalt új társat keres magának – így aztán ésszel kell használnunk. Az igaz rúnák mellett számtalan gyengébb képességű is szerepet kap, melyeket gyűjtögetve bővíthetjük képességeink tárházát.

Az eddigiekhez hasonlóan most s lehetőség lesz felépíteni egy alapbázist, ahova visszatérve kipihenhetjük a fárasztó utakat. Csapatunkat 108 különböző karakterből válogathatjuk össze, mely akár névjegye is lehetne a Suikoden-szériának. Közülük sokan új arcok, mint például Elenor Silverburg (az igazi fanoknak persze neve ismerős lehet, ő az előző részekben szereplő Silverburg-família egy távoli rokona), ám néhányan, mint például Jeane vagy Viki ismerősek lesznek a régebbi történetekből.

Ez a harc lesz a végső?

A harcrendszer leginkább az első rész pörgős ritmusú rendszeréhez fog hasonlítani, persze a lehetőségekhez képest tökéletesített formában: hibák nélkül és számos újdonsággal megspékelve. Ilyen újdonság például a harcban résztvevő karakterek számának változása.

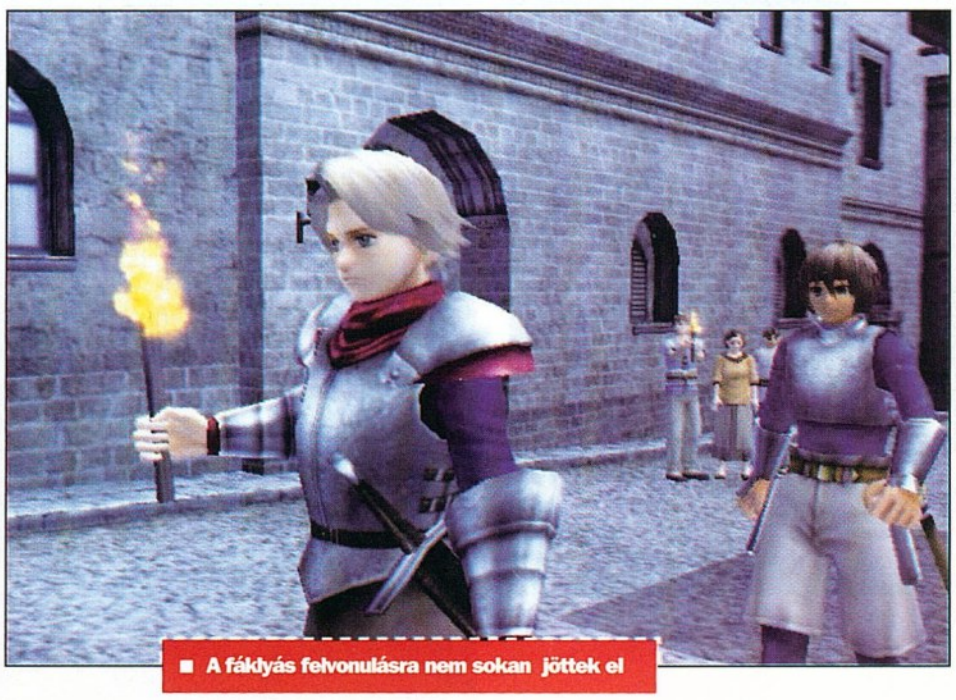
Az eddigi részekben hat karakter harcolhatott, két sorba illetve párokba rendeződve, most viszont csak négy karakter kap helyet, mégpedig egy vonalba rendezve. Harc közben – az RPG-sémáknak megfelelően – különböző negatív hatások érhetik karaktereinket az egyszerű mérgezéstől kezdve a tébolyodásig. A hatások fizikailag is megjelennek, visszatér például a második részből ismert „léggömb" státusz, aminek következményeképp a karakter megpróbálja elhagyni a csatateret.

Nem maradnak ki a kombótámadások sem, melyek általában hatalmas erejű, látványos támadások lesznek. Több rejtett kombót is ígérnek, melyeket az igazi megszállottak is csak hosszú küzdelmek árán szerezhetnek meg. További újítás a fegyver erejének látható módon való megjelenítése, azaz, ha egy fegyver hatalma megnő, akkor a kinézete is megváltozik!

Egy újabb Xenosaga?

Az eddigi kizárólag szöveges kommunikáció mellett bevezetésre kerül a verbális információközlés is, ám valószínűleg csak a fontosabb részek mellé tesznek hanganyagokat (pedig a DVD-re férne bőven...). A látványért egy javított 3D-s grafikus motor felel, a készítők ígérete szerint egyenesen forradalmi szintű lesz a grafika, a képek és a videók alapján viszont ezt egyelőre nem tudjuk megerősíteni...

A játék sikere immár csak az összetevők megfelelő tálalásán múlik. Ha ez jól sikerül, akkor a Suikoden IV komoly eséllyel indulhat a toplisták dobogós helyeiért folytatott harcban. **BABAR**



■ A fáklyás felvonulásra nem sokan jöttek el

értékelés

pozitívum

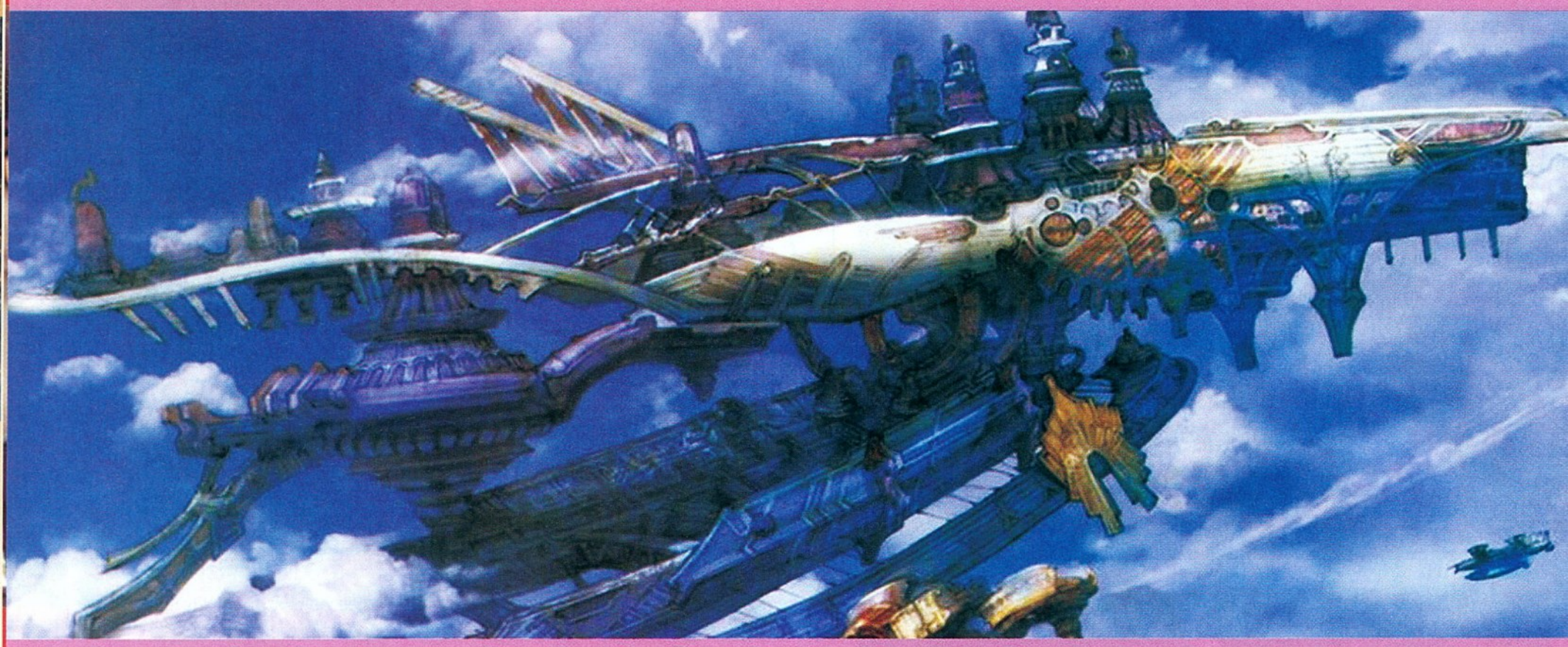
- Egy jól bevált sorozat folytatása,
- Kawano neve jó dolgokat jelent
- Érdekes új helyszínek

aggodalom

- Nem tudni mennyire lesz valóban újszerű

összefoglalás

A megújult grafikai motor, a szöveges betétek, az átdolgozott harcrendszer, és a rengeteg új karakter a régi történetvezetés mellett erősen sikergyanússá teszik a játékot. Hacsak nem újra a Final Fantasy következő részével egy időben jelenik meg, sokáig a sikerlisták élén fog szerepelni.



FINAL FANTASY XII

a legújabb történet

45 millió eladott játékkal a hátuk mögött, a Final Fantasy-széria alkotói teljes nyugalommal mehetnek haza minden nap a munkából, hiszen minden alkalommal minőségi alkotást tesznek le az asztalra, és a nagyközönség ezt értékeli is. Az tehát teljesen biztos, hogy a sorozattól mi sem áll messzebb, mint a címben jelzett vég...

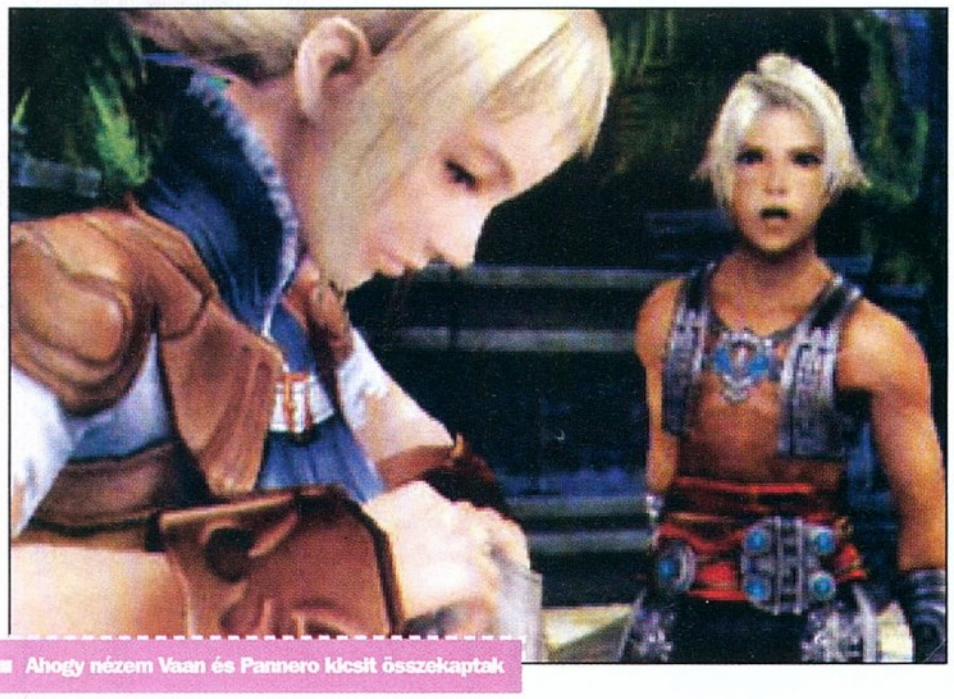
kiadó	SQUARE ENIX
fejlesztő	SQUARE DEVELOPMENT DIVISION 4
megjelenés	2005. ELSŐ FELE
web	WWW.FF12.COM

névjegy

Van esetleg valaki, aki nem ismeri a Squaresoft nevét? Ugyan az Enix-szel végrehajtott fúzió eredményeként a cég neve megváltozott, ám a régi tagokból összehozott csapatban ott vannak a régi részek legfontosabb emberei – még az első Final Fantasy alkotógárdájából is találunk néhányat a programozók között.

Új hősök.

Az alábbi sorokban többször feltűnik majd a Final Fantasy Tactics neve, hiszen a FF XII sok tekintetben meglepően hasonlít arra a fantasztikus körökre osztott taktikai játékra. Ez persze nem véletlen, hiszen a fejlesztőcsapat jó része azon is dolgozott. Ilyen például a Final Fantasy XII atyaúristene (hivatalosan csak producer), Yasumo Matsuno, a két rendező, Hiroyuki Ito és Jun Akiyama, valamint a 3D-s, illetve a 2D-s grafikáért felelős művészeti vezetők, Akihiko Yoshida, és Hideo Minaba. Az első közös pont, hogy mindkét játék egy Ivalice nevű világon játszódik, ami nem jelenti feltétlenül azt, hogy a FFT játékosai rögtön otthon fogják magukat érezni. Ez az Ivalice ugyanis nem egy tipikus fantasy világ, itt hatalmas metropoliszok, óriási gépezetek és repülő hajók léteznek együtt kardvívókkal és mágusokkal. A világon háború dúl, a két legnagyobb királyság, Arcadia és Rosaria gyűrik egymást már évek óta. Az állóháborúban igazán rosszul a két birodalom között fekvő Dalmasca jár, nem elég, hogy a seregek átjáróként használják, de egy csúf napon az arcadiai katonák megszállják a semleges országot, elűzik az uralkodót és hosszú tartózkodásra rendezkednek be.



■ Ahogy nézem Vaan és Pannero kicsit összekaptak

Csak nagyon kevesen mernek ellenállni, őket a trónörökös, Ashe hercegnő rendezi ütőképes erővé. A történet akkor indul be igazán, amikor Ashe találkozik a szintén dalmascai Vaannal. Noha kézenfekvő lenne egy románc kialakulása, a fejlesztők igyekeznek elkerülni a kliséket – Vaannak például van barátnője, egy Pannero nevű 16 éves lány (aki valószínűleg szintén játszható karakter lesz). Jó Final Fantasy-szokás szerint a történet során folyamatosan változik a csapat összetétele, a készítők a szokásosnál több szövetséget ígérnek, viszont némelyikük csak ideig-óráig marad velünk. A fenti három karakteren kívül egyelőre két hőst mutattak be a nagyközönségnek, Franról és Balfreyáról (a nevek egyelőre a japán nevek angolosított variációi, némelyik változhat a megjelenésig) a következő oldalon olvashatsz.

Új világ.

A világ ezúttal meglehetősen változatos lesz, az alkotók a Föld minden részéről gyűjtöttek referencia-anyagot. Az mindenesetre biztos, hogy a legfőbb inspirációt a törökországi és az indiai útjaikon szerezték a grafikusok, így főként trópusi tájakon fogunk járkálni (Minaba elmondása szerint New York, a mediterrán arab vidékek, sőt, még az ősi Róma is inspirációul szolgált, amikor egyes területek hangulatának, képi világának megteremtéséről volt szó).

A Final Fantasy XII-ben sokkal több nem-emberi lény lesz, mint korábban bármelyik részben, leginkább a Star Wars Mos Eisley-jára hasonlít majd néhány nagyobb város: szinte minden járókelő egy új



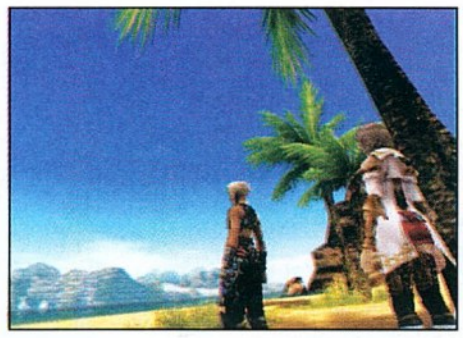


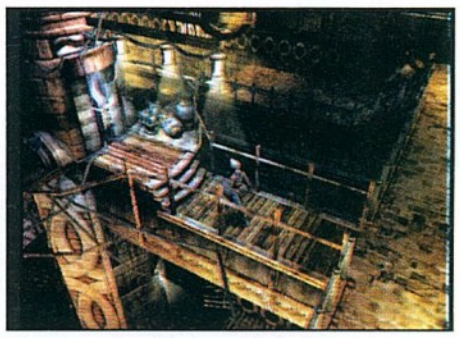
ASHE. Ashe Dalmasca királyának egyetlen gyermeke, így a trón várományosa. Legalábbis az lenne, hiszen az országa jelenleg az arcadiaiak rabigájában sínylődik. A 19 éves lány a maroknyi fegyveres lázadó élére állt, de a játék elejére kezdi elveszíteni lelkesedését és győzelembe vetett hitét – ekkor azonban találkozik Vaannal, ami a nagy kaland kezdete.

VAAN. Vaan a játék főszereplője, aki mind extravagáns ruházatában, mind nőies, androgün megjelenésében kissé Tidusra emlékeztet. Egy 17 éves srácról van szó, aki Dalmasca egyik szegényebb negyedében élt. Szüleit lemészárolták az arcadiai katonák, így engesztelhetetlen düh fűti, bosszút akar állni értük. Az az álma, hogy légikalóz lehessen, saját repülővel.

FRAN. Fran a Viera faj tagja, akik az elfek Ivalice-i megfelelői: elegáns, légies, békés népek. A legfőbb különbség, hogy a Vierák bolyhos nyuszifüleket viselnek fejükön. Fran vívótudománya és íjászi képességei messze földön ismertek – ő lesz az első, aki csatlakozik Vaanhoz és Ashe-hoz.

BALFREYA. Balfreya egy igazi légikalóz, saját hajóval, és rendkívül erős egyéniséggel. Balfreya Fran legjobb barátja, ami azért meglepő, mert a két faj tagjai nem sűrűn jönnek ki egymással. Az ő hajója lesz az első, amit vezethetünk, így Balfreya fontos szerepet tölt be a játékban. Leginkább a FFVII Cidjére hasonlít, annyi eltéréssel, hogy ő tűzfegyvereket használ.







■ Ha a méreteket nézzük, ő van túlerőben

faj tagja lesz. A nyuszifüles Vierák mellett (lásd Fran-t) fogunk találkozni Bangaa-kkal (két lábon járó hatalmas hüllőlények), Nu Moukkal (szőrös, nagydarab viziló-szerű faj) és persze Mogokkal is. Ivalice világán nagy szerepet kapnak a Bírák, akik nem vitás ügyekben döntenek, hanem tulajdonképpen egy erőszakszervezet tagjai. Ijesztő páncélban és arcmaszkban mindenhol félelmet keltenek, ahol csak megjelennek és hogy a történetben nagy szerepük lesz, azt a logo bizonyítja, amely egy Bírát ábrázol két karddal a kezében.

Új játék.

A legnagyobb különbség az eddigi részekhez képest (legalábbis amiről tudunk) a szabadon irányítható kamera. Ezúttal a jobb karral szabadon forgathatjuk a kamerát, megszemlélhetjük a plafont és a padlót, benézhetünk a sarokba, a perverzek pedig a női karakterek szoknyája alá. Ha ez még nem lenne elég, lesz belső nézet is, így mozogni ugyan nem tudunk, de mindent alaposan szemügyre vehetünk. A grafika színvonala a Final Fantasy X-2 körül lesz, néhány apró eltéréssel. A karakterek megformálásához kevesebb poligont használnak, a PS2-ből ezzel felszabaduló erőt pedig a részletesebb textúrákra, még szebb különleges effektek megjelenítésére fogják használni. A zenékért két ismerős felel, Nobuo Uematsu, a címdal megalkotója a FF X-2-t leszámítva az összes eddigi Final Fantasy-ban közreműködött, a maradék – cirka 90 – nótáért pedig az a Hitoshi Sakamoto, aki a FFT-ben és a Vagrant Storyban már bizonyított.

Amiről még nem lehet semmit tudni, az a harcrendszer, bár a képek alapján túl nagy eltérés nem mutatkozik a X-2-höz képest. Az idézhető lényeket ezúttal Totema-nak hívják, és csak meghatározott fajú karakterek képesek élni az ő hatalmukkal.

Mit is fűzhetnénk még hozzá ehhez és a gyönyörű képekhez? Jöhet bármi, az teljesen biztos, hogy a Final Fantasy XII megjelenésekor az egész szerkesztőség néhány hétre beszünteti szociális életét, mert várhatóan ez a játék is magával ragadó élményt fog kínálni! *GRATH*

értékelés

pozitívum

- Final Fantasy – kell ennél több?
- Még szebb lett a grafika

aggodalom

- Vajon milyen lesz a harc?
- Messze van még a megjelenés...

összefoglalás

Az új Final Fantasy minden ízében fantasztikusnak tűnik, és semmi okunk nincs kételkedni abban, hogy az általunk még nem ismert részletek – mint például harcrendszer – is hozzák ezt a megszokott színvonalat. Az egyetlen gondunk az, hogy nehéz lesz a megjelenésig hátralevő egy évet kivámi...



THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE.

Frodó a Final Fantasyben

Azt már megszokhattuk, hogy ha az Electronic Arts kiad egy játékot és az nem bukik túl nagyot, akkor utána minden év novemberében kipróbálhatunk egy folytatást.
Így van ez a Gyűrűk Urával is, valószínűleg még hosszú évekig látogathatunk el évente egyszer Középföldére.

kiadó	ELECTRONIC ARTS
fejlesztő	EA REDWOOD
megjelenés	2004. NOVEMBER
web	WWW.EAGAMES.COM

névjegy.

Az Electronic Arts redwoodi stúdiója meglehetősen eklektikus múlttal rendelkezik, a nevükhöz fűződik számtalan PC-s játék mellett a Tiger Woods-sorozat néhány része, a James Bond Agent Under Fire. Legutóbb a Gyűrűk Urás Return of the Kinggel tették le névjegyüket az asztalra.

Meglepetés.

Már a tavalyi Return of the King végigjátszásakor kapott videóból lehetett tudni, hogy az Electronic Arts idén is elő fog rukkolni valamivel, nem hagyja magára Tolkien birodalmát, de hát miért is tennék ezt, amikor a filmek, a DVD-k és a kapcsolódó merchandise-ok eladásai minden rekordot megdöntenek, így nagyjából ez napjaink legértékesebb licence. (Igaz, akkor még Lord of the Rings Trilogy néven futott a project.) Arra azonban nem számítottunk, amit az EA lépett, elvégre a kiadó főként a könnyedén emészthető, kicsit talán egyszerű – ám szinte mindig magas színvonalú – programjairól híres.

Ezúttal azonban eltértek ettől a recepttől, hiszen a Third Age nem más, mint egy igazi szerepjáték, szintlépéssel, körökre osztott csatákkal és rengeteg orkkal. Ez a meglepő irány tulajdonképpen egyetlen embernek az érdeme – áldassék a neve –, mégpedig Steve Gray-é. Ő korábban igen magas beosztásban dolgozott a SquareSoftnál, többek között az első Parasite Eve-nek volt a rendezője, de a Final Fantasy VIII-on is közreműködött. Ő álmodozott már vagy tíz éve egy igazi Lord of the Rings szerepjátékról. Erre akkor jött el a lehetőség, amikor végéhez érkezett a Return of the King fejlesztése, hiszen ekkor kisebb volt Steve-en a nyomás és már mindhárom film teljes anyagához hozzáfért. Ekkor mutatta be terveit az Electronic Arts vezetőinek, akik rábólintottak a

dologra, így született meg a Third Age.

Hogy kerül az ork az asztalra?

Mint az a címből is kiderül, a korszak ismerős, hiszen a Harmadkor idején játszódik a könyv is; a Negyedkor, az ember kora, Szaurón vereségével, a Gyűrű megsemmisülésével veszi kezdetét. Talán valamikor egy kiadó lát fantáziát egy akkor játszódó játékban is, de hát felesleges dolog ezen rágódni, örüljünk annak, ami van. Ez pedig egy rendkívül hosszú történet, amely a film eseményei körül kanyarog, helyenként találkozik vele, máskor pedig messzire kalandozik tőle. Azért a film legjelentősebb eseményeinél mi is ott leszünk, legyen szó Osgiliath védelméről, a Helm-szurdoknál zajló csatánál vagy Gondor ostromáról. Sűrűn fogunk találkozni a Gyűrű Szövetségével, ami kicsit sántít, ha teljes könyvhűségre vágyunk, de jobb túltenni magunkat ezen a változáson. P ersze efféle könyörületre csak akkor számíthatnak az EA-nál, ha a történet kellően kidolgozott és a környezetbe illeszkedő lesz.

Az mindenesetre már biztos, hogy nem Final Fantasy-szerű lineáris sztorira kell számítani, több helyen is elágazik utunk, ráadásul az igazán vérmes játékosok Szaurón oldalára is átkeveredhetnek. Rengeteg többféleképpen is megoldható mellékküldetést ígérnek, arról azonban egyelőre nem nyilatkoztak, hogy mi történik, ha a gonoszok oldalán játsszuk végig a Third Age-et, hiszen a háború menetét nyilván nem fordíthatjuk meg...

A karaktereket mi hozhatjuk létre már a játék legelején, tehát nincs szó arról, hogy a híres karakterek szerepelnének a partiban. Ennek mondjuk némileg ellentmond, hogy egy elejtett megjegyzés szerint a Balroggal is összetűzésbe kerülhetünk, ami vagy egy tévedés, vagy mégis játszhatunk Gandalfékkal, vagy valaki olyan írta a történetet, aki nem sokat tud Tolkien világáról, mi az első opcióban reménykedünk. A játék saját szabályrendszert alkalmaz, tehát nem épít a film debütálásakor megjelent felújított Gyűrűk Ura-RPG megoldásaira. Ember, elf és törpe hősöket biztosan létrehozhatunk és ezzel a lista még nem zárult le, nyilván nem hagyják ki a hobbitokban megnyilvánuló ziccert. Harcos, íjász és pap az eddig bejelentett kasztok, remélhetőleg – hűen a könyv szelleméhez – tűzgolyószóró varázslók nem lesznek kipróbálhatók.





■ Hiába a trollok ereje, az elf lányt mágia segíti







■ A felállás ismerős lehet sok japán játékból

Kard, ki kard.

A harcrendszer, ami tulajdonképpen egy szerepjáték egyik legfontosabb alkotóeleme körökre osztott megoldású lett, ezzel kapcsolatban Steve azonnal a Final Fantasy-t említette. A szokásos rendszerben zajlik a karakterfejlődés: harcolunk, tapasztalati pontokat szerzünk, szintet lépünk, és végül fejlesztjük képességeinket.

Harc közben embereink felállnak a szörnyekkel szemben, aztán fürgeségük sorrendjében következnek, támadhatnak, tárgyakat használhatnak vagy különleges képességeiket alkalmazhatják. Lehetőségünk lesz hátasok használatára – lovakat vagy wargokat szerezhetünk – és ezeknek állítólag nagy szerepe lesz a csatákban is, nem csak a közlekedést fogják meggyorsítani.

A grafika már az első képek alapján is rendkívülinek ígérkezik, ami nem véletlen, az Electronic Arts ugyanis mindenhez hozzáfér, amit a filmkészítők felhasználtak. Így aztán a különböző ellenfelek modelljeit, a helyszínek tervrajzát vagy éppen a szörnyek hangjait mind-mind egyenesen a filmből veszik át. Ha ez még nem lenne elég, minden filmbéli karakter az őt eljátszó színész hangján fog megszólalni és természetesen a muzsikák is Howard Shore mesteri és monumentális alkotásából származnak. Ennél jobb hír szerintem nem is kell, minden a helyén lesz, amit csak szerettünk a filmben, és ha az ígéreteknek hinni lehet (márpedig hetekkel az E3 előtt nem éri meg hamukázni...), akkor a játékmenettel sem lesz gond. Elvégre a Final Fantasy-k és a Gyűrűk Ura keveredése már első blikkre is zseniális ötletnek hangzik.

A képeket látva pedig egyre biztosabbak vagyunk abban, hogy ez lesz az egyik olyan játék, amely a karácsonyi szünetben a PS2-nket birtokolni fogja. **GRATH**

értékelés

pozitívum

- Igazi Gyűrűk Ura-szerepjáték
- Remek grafika

aggodalom

- Reméljük nem bántják az eredeti történetet
- Vajon gonosz oldalon lehet nyerni?

összefoglalás

Az alapötlet nagyon jó, nem véletlen, hogy már évek óta várunk mi is ilyesmire. Remélhetőleg a fejlesztők által hozott Final Fantasy-párhuzam nem üres marketingduma, hanem a Third Age tényleg arra fog hasonlítani.

VIRTUA FIGHTER: CYBER GENERATION.

Új generációról Új generációnak

A népszerű VF-sorozat világméretű sikere után sokakat meglepett a Sega bejelentése egy új, ezúttal nem a verekedős játékok szerelmeseit megcélzó játékról, mely kezdetben a Virtua Fighter Quest munkacímet viselte. Az új Virtua Fighterrel kapcsolatban a legmeglepőbb dolog az, hogy szakítva az eddigi szokással, sutba vágták az évek alatt megszeretett karaktereket, a végletekig kidolgozott harcrendszert, és mindennek tetejébe a fiatalabbakat tekintik a program elsődleges célcsoportjának. Hogy ebből mi lesz!?

kiadó	SEGA
fejlesztő	SEGA AM-2
megjelenés	2004 SZEPTEMBER
web	WWW.SEGA-AM2.CO.JP/EN

névjegy.

Az AM-2 minden bizonnyal a Sega legismertebb belső fejlesztői gárdája, a játéktörténelem rengeteg klasszikusa fűződik a nevükhöz (pl. Outrun, Space Harrier, Virtua Cop, Shenmue). PS2-n leginkább a Virtua Fighter 4 ért el sikert – bízzunk benne, hogy a minőségből egy számukra teljesen új stílusban sem fognak engedni.

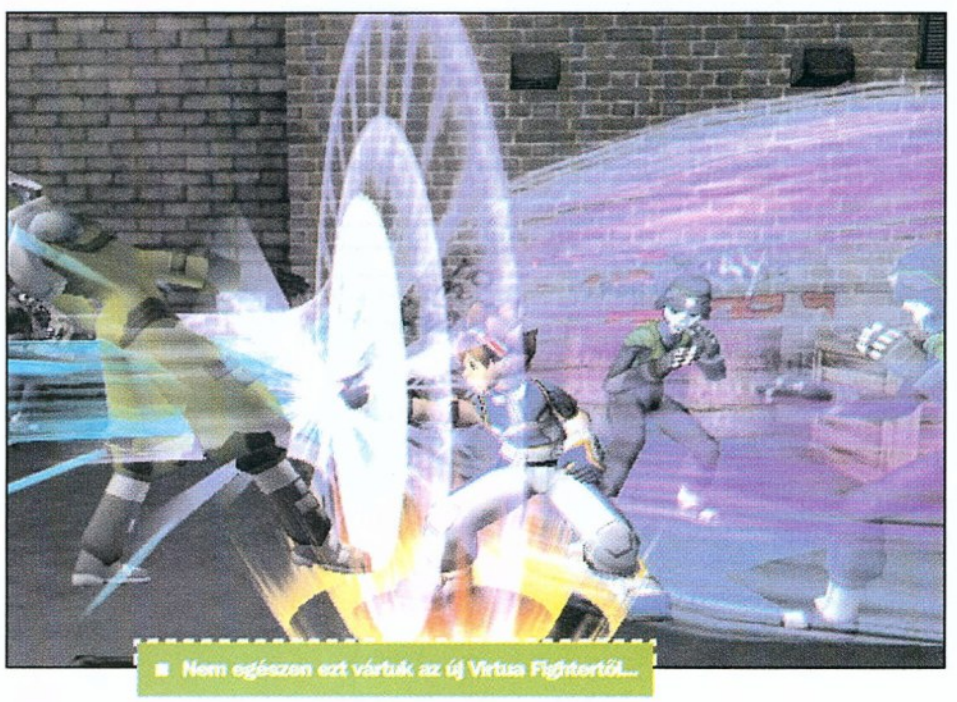
Mátrix, negyedik rész.

A játék főszereplője egy Sei nevű 14 éves srác, aki a távoli jövőben, egy Acropolis nevű világban él. Az ottaniak nincsenek könnyű helyzetben, hiszen terjeszkedésüknek korlátot szab a tenger, hisz kis szigetük, a végtelen víztükör felett lebeg. Ezt a problémát próbálták megoldani a Nexus megalkotásával, ami egy – az emberek mindennapjait egyre jobban átható – virtuális világ, sokan életük nagy részét már „odaát" töltik. Az évek múlásával azonban egyre inkább kezdte kinőni magát a rendszer, hatalmas központok jöttek létre benne, saját szabályokkal, törvényekkel, a ritkábban használt területek pedig a feledés homályába vesztek, melyeket az önmagukat „kincskeresőként" definiáló csoportok próbálnak ismét felfedezni.

Sei is ezzel a céllal bújja a Nexus-t, mígnem egyszer véletlenül rosszkor, rossz helyen tartózkodik és olyan dolgoknak lesz szemtanúja, amelyekről nem szabadna tudnia (egyelőre kizárólag ennyit lehet tudni az eseményről). Ezzel keresztezi a Judgement Six nevű csoport céljait, akik szerencsétlenségére olyan hatalommal rendelkeznek, ami jóformán a való világ uraivá emeli őket – és ezért még SMS-t sem kell küldeni nekik.







■ Nem egészen ezt várták az új Virtua Fightertől...

És hogy miként kapcsolódik ez a történet a korábbi Virtua Fighter játékokhoz? A Sei (no meg a Judgement Six) által keresett „kincsek" az ún. Virtual Soul-ok, a legendás harcosok adatait tartalmazzák. A szóbeszéd szerint aki birtokolja ezeket, az képes a Nexus teljes védelmén áttörni – és ezzel átvenni a virtuális világ irányítását. Ezek a lelkek a korábbi részek karaktereit és speciális mozgásait takarják, és legfőbb feladatunk az lesz a játék során, hogy ezeket megszerezzük.

RPG vagy akció?

A játék legnagyobb részében a tömegesen ránk támadó ellenfelek eltakarítása lesz Sei feladata, ehhez azonban elég szegényes eszköztár áll a rendelkezésére. Kihagyva a verekedős játékok és RPG-k keresztezéséből adódó óriási ziccert, teljesen elvetették az előbbi stílus speciális mozdulatokra épülő játékmenetét.

Alapból egyféle támadást kivitelezhetünk, ezen kívül csak ugrani tudunk. A Virtual Soul-okat megszerezve egy-egy újabb mozdulatot kapunk, amikből egyszerre hármat beállíthatunk valamelyik gombra – ezek előcsalogatása nem igényel gyakorlást vagy ügyességet, elég megnyomni pl. a háromszöget, és máris sikerrel hajtottuk végre az arra beállított kombót.

Hogy mégis meglegyen a „kötelező" RPG-elem a karakterek tapasztalati pontokat szereznek, van számokban kifejezhető életerejük (ez igen!) és képesek szintet lépni. Ahelyett, hogy – jogosan – elkezdenénk ironizálni azon, hogy ezek birtokában milyen alapon teszik a készítők a szerep szócskát a játék elé, inkább reménykedjünk abban, hogy a történetre azért ennél jóval nagyobb hangsúlyt fektetnek majd.

Jó lesz ez nekünk?

Úgy tűnik, hogy alapanyagként népszerű filmeket és játékokat is felhasználva – utóbbiak közül a Kingdom Hearts érdemli ki leginkább az unokatestvéri státuszt, ha a játékmenetet nézzük, és a .hack, ha a sztorit –, elsősorban a fiatalabb korosztályt megcélozva érkezik az új Virtua Fighter nyáron Japánba.

Hogy mekkora sikert fog aratni, az nem kérdéses: arrafelé bizonyára hatalmasat. Erre garancia a bejáratott és „újrahasznosított" cím, a kidolgozott történet és az egyszerű játékmenet.

Európai megjelenésről egyelőre nem esett szó – valószínűleg az amerikai szereplés sikerétől (bukásától?) függ majd, hogy mi is találkozhatunk-e vele. Egyelőre nem tudhatjuk, hogy melyikkel járnánk jobban. *VEGA*

értékelés

pozitívum

- Régi karakterek új megvilágításban
- Az új stílus jót is jelenthet

aggodalom

- Túl egyszerűnek tűnik

összefoglalás

Kíváncsian várjuk mi fog kisülni ebből a játékból, bár jelenleg kissé szkeptikusak vagyunk. Ha sikerül átültetni valamit az eddigi Virtua Fighterek hangulatából, akár még kellemesen is csalódhatunk.

DRAGON QUEST VIII.

big in japan

Találós kérdés: melyik a legnépszerűbb japán RPG sorozat? Final Fantasy? Ugyan már... létezik egy RPG széria, ami '86-os első részével létrehozta a „japán RPG" műfaját, és őshazájában máig kenterbe ver minden más játékot népszerűségben. A hetedik rész Japánban minden idők legnagyobb PlayStationös bestsellere volt több, mint 4 milliós eladással (összplatformon is csak a Pokémon előzi meg!), és most készül a mindent ütő nyolcadik epizód... ez a Dragon Quest!

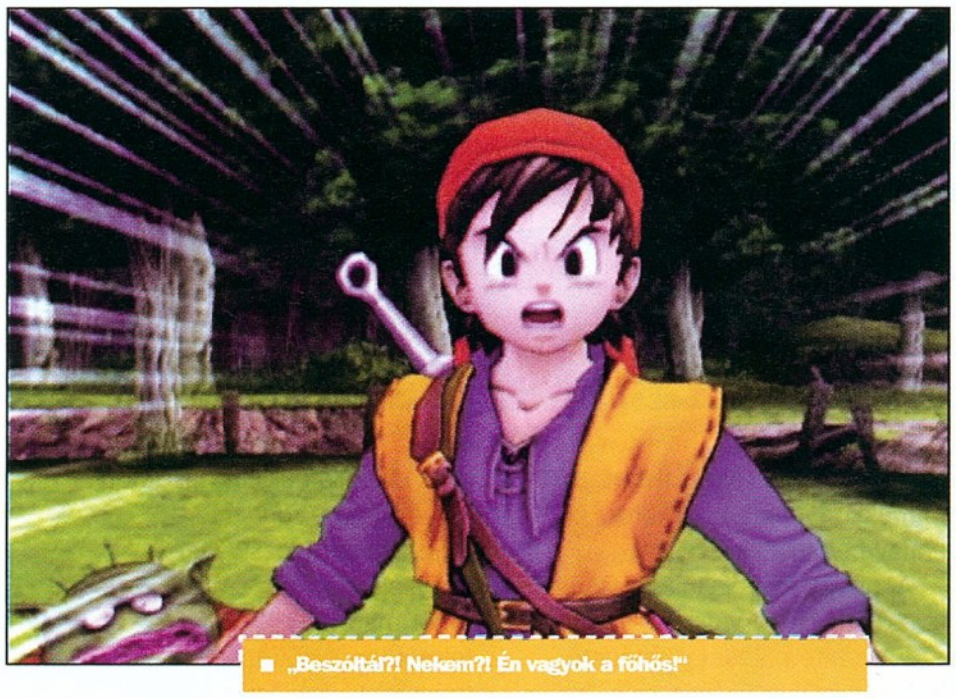
kiadó	LEVEL 5
fejlesztő	SQUARE ENIX
megjelenés	2005. ELSŐ FELE
web	WWW.LEVEL5.CO.JP/ENGLISH

névjegy

A Level 5 egy 1998-ban alakult japán játékfejlesztő cég. Hetven főt számlálnak (ez az ottani viszonyokhoz képest kevésnek számít), eddigi munkáik közül a Dark Cloud két részére a legbüszkébbek – a DQ8-cal azonban minden eddigit felülmúló lehetőség kapujába érkeztek...

Bemutatkozás.

Hogy mi az a Dragon Quest? Nos a nyugati világban kevésbé ismert játék a Final Fantasy ellentéte: míg a FF a történettel, és a filmszerű tálalással arat, a DQ az abbahagyhatatlan játékmenettel. A Dragon Quest-játékok az iparban egyedülálló módszerrel készülnek. A háromfős kreatív csapat (Yuji Horii designer, Akira Toriyama grafikus művész – mellékesen a Dragonball megalkotója –, és Koichi Sigiyama a 73 éves (!) veterán zenész) kitalálja a játékot, elkészít egy részletes dokumentációt, majd a konkrét fejlesztési munkát kiadja egy külsős cégnek.



„Beszóltál?! Nekem?! Én vagyok a főhős!"

Ez a szerencsés csapat most a Dark Cloudról ismert Level 5 lett, méghozzá azért, mert nekik van a világon a legnagyobb tapasztalatuk a 3D-s, cel shading technológiával (rajzfilmszerű megjelenítés, különösebb magyarázkodás helyett inkább vessetek egy pillantást a képekre!) készült RPG-k terén.

A nyolcadik epizód.

Maga a játék olyan szintű titoktartás közepette készül, hogy Bin Laden búvóhelyéről könnyebb infót szerezni, mint a DQ8-ról. Óriási hír volt pár hete, amikor nyilvánosságra hozták a játék alcímét: Sora to Umi to Daichi to Norowareshi Himegimi, ami nagyjából annyit tesz magyarul, hogy az ég, a tenger, a föld, és az elátkozott hercegnő. Az előzetes képekből kiderül, hogy a nyolcadik rész szakít a sorozat védjegyének számító old school (értsd: 2D-s, és bűn ronda) grafikával, és 3D megvalósításra vált, a már említett, meseszerű hangulatot árasztó cel shading technika használatával. A first person nézetű csaták átadták a helyüket a külső nézetű, így jóval látványosabbnak ígérkező összecsapásoknak. A realitás fokozása végett valós időben változó időjárási effektekkel és a napszakok váltakozásával egyaránt találkozhatunk majd. Sikerült még a játék főszereplőinek kilétét kinyomozni: Jessica, egy fiatal, de annál harciasabb hölgy (fegyvere egy ostor), Trod, egy zöld bőrű mutáns, Youngus, a sebhelyes arcú, harcedzett veterán katona, és Kukul, az ősz hajú bajvívó mester lesznek főhőseink.

A megjelenési időpont betartásában a DQ sorozat sosem járt az élen. A nyolcadik részt eredetileg 2002-ben akarták kiadni, jelenleg úgy néz ki, a japán premier 2004 végén, az angol nyelvű változat pedig csak jövő év közepén esedékes, várhatóan az elődökhöz hasonlóan Dragon Warrior néven... és már készül a harmadik DQ-trilógiát lezáró kilencedik rész is, ha a szóbeszédeknek hihetünk, PS3-ra. *HANCU*



A városokban sok a felkeresendő hely: boltok, lakások és a kocsma vár ránk

IGAZI ŐRÜLET. Annak illusztrálására, milyen hisztérikus, európai agy számára szinte felfoghatatlan rajongás övezi a Dragon Questet Japánban, íme néhány érdekesség...

A japán parlament törvényben kötelezte az Enixet, hogy Dragon Quest-játék megjelenését kizárólag vasárnapra időzítheti – így ugyanis a fiatalság nem iskola helyett áll sorba a játékbolt előtt, hanem a szabadidejében.

A Dragon Quest rövidítése, a „draque" a „videojáték" szó szinonimájává vált a japán köznyelvben, a játék gyógyító varázslata, a „hoimi", pedig a „gyógyítani" rokon értelmű kifejezésévé...

Egy felmérés szerint Japánban több ember ismeri a Dragon Questet, mint amennyien a Microsoftot, illetve többen ismerték fel a játék főcímzenéjét, mint Beethoven 9. szimfóniáját.

értékelés

pozitívum

- A sorozat készítőinek csaknem 20 éves tapasztalata van
- Végre a kivitelezés is méltó lesz a tartalomhoz
- 30 millió rajongó nem tévedhet...

aggodalom

- Lehet, hogy a 3D-vel elveszik a DQ-hangulat
- Mikor fog ez nálunk is megjelenni...?

összefoglalás

A japán RPG műfaját megteremtő sorozat első olyan része, ami ki is néz valahogy... minden szerepjátékosnak kötelező lesz! Remélhetőleg a Square tapasztalatával nem tart majd évekig a fordítás folyamata, mint az előző részeknél...



SLY 2: BAND OF THIEVES.

hárman nácban

Koszorús költőnk széles körben elterjedt, a tisztítóiparban tevékenykedő hölgyek rövid élettartamát felhánytorgató sorai a jelek szerint állatvilági rokonaikra nem érvényesek. A Sucker Punch ugyanis immár második részén munkálkodik Sly Cooper, az enyves kezű mosómedve főszereplésével debütált, nagy sikert aratott platformjátékának.

kiadó	SONY
fejlesztő	SUCKER PUNCH
megjelenés	2004. SZEPTEMBER
web	WWW.SUCKERPUNCH.COM

névjegy.

Az amerikai Sucker Punch ugyan készített egy játékot a Sly Cooper előtt is (Rocket: Robot on Wheels volt a címe, és csak Nintendo 64-re jelent meg), de igazán azzal robbantak be a köztudatba. Sajnos a játék kicsit elsikkadt a Jak & Dexter és a Ratchet & Clank árnyékában, reméljük, hogy a Sly 2-vel nem esik meg ez a csúfság.

Bemutatkozás.

Míg az első részben Slyt a tolvajjá válás rögös útján kísérhettük végig, a következő epizódban már karrierje csúcsán üdvözölhetjük a szarka évében született mosómedvénket. A helyszín ismét a művészetek fővárosa, Párizs. A betörés ősi művészetét mesterfokon űző hősünk most belekóstol a szervezetfejlesztés rejtelmeibe is, egy 100 %-ban saját tulajdonú tolvajbanda kiépítésén munkálkodik, természetesen az elválaszthatatlan gyermekkori jóbarátok, Murray és Bentley beszervezésével.

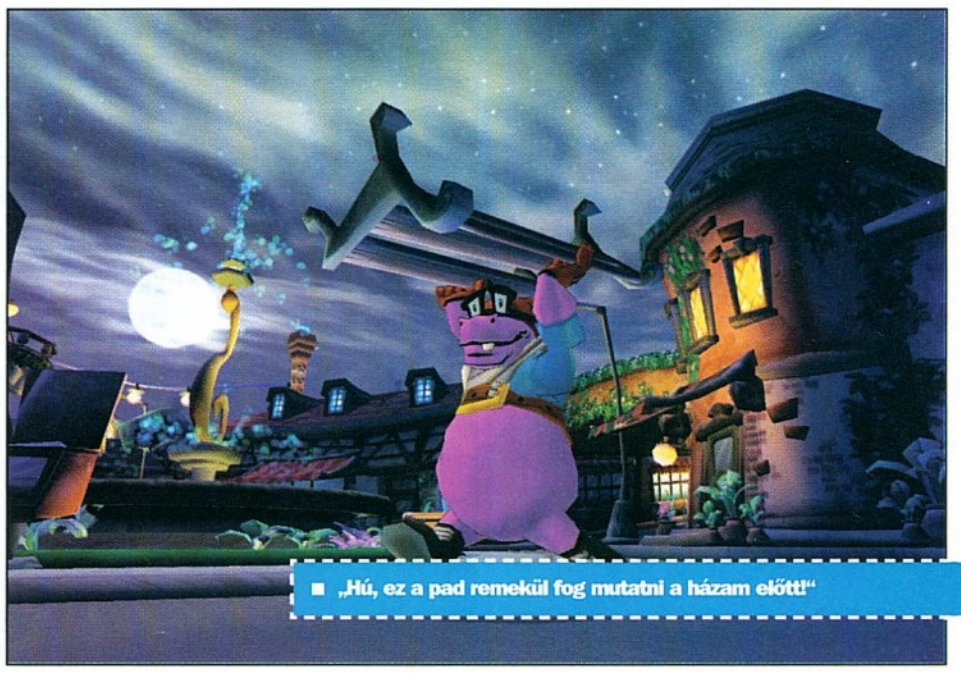
A frissen megalakult társaság rögvest nagy fába vágja fejszéjét: hiszen az Interpol lesz gyűjtögető tevékenységük első célpontja. No persze hőseink tolvajként sem rosszfiúk, nem vagyonuktól akarják megszabadítani a derék pandúrokat, csupán egy általuk őrzött veszedelmes holmit szeretnének avatottabb kezekben – azaz a sajátukban – látni. Mosómedvénk előtt ugyanis nem maradhatott rejtve, hogy a rendőrség megszerezte Clockwerk, a mélységesen elvetemült, kegyetlen robot maradványait, akit Sly az előző fejezetben kutatott fel és aprított fémhulladékká. Mivel hősünk jelentős energiákat ölt már a robot leselejtezésébe, valamint meglehetősen erős érzelmi szálak fűzik e „kedves" masinához, (Sly szüleit Clockwerk küldte az örök mosodába) érthető, hogy fennmaradt darabjait az esetleges újraépítését tervezgetőktől gondosan elzárt helyen szeretné tudni. Márpedig, mint az közismert, a rendőrség mindenki ellen hatékonyan képes fellépni, kivéve a bűnözőket, így nem csoda, hogy egy szimpla múzeumban elhelyezve a maradványokat, nem feltétlenül tudhatjuk azokat biztonságban.

Sly kétségei nem minden alap nélkül valók, az akció során kénytelen szembesülni azzal, hogy valaki már megelőzte őket, az ezüstéremmel e szakmában pedig nem sok mindent lehet kezdeni.

Szemfüles kollégái a Karom névre hallgató bűnszövetkezet tagjai, akik Clockwerck helyrepofozásától remélik újdonsült riválisaikat kiütni a nyeregből. Hiába no, a kapitalizmus alapvető szabályai az alvilág berkein belül is érvényesek, hősünknek tehát nem marad más választása, zöldfülű csapatával vissza kell szereznie a robot alkatrészeit, amíg nem késő. És mivel a globalizáció a bűnözést sem hagyta érintetlenül, a hajsza a párizsi keretekből kilépve



■ Nem kell izgulni az őrök miatt, ha rejtve is közlekedhetünk



■ „Hú, ez a pad remekül fog mutatni a házam előtt!"



■ Egy tüsszentés, és máris mosómedve-tapéta borítja a falakat

kis sárgolyónk más vidékeire vezet. No, és ahogyan az lenni szokott, az események hátterében női kéz munkája sejthető, ismét felbukkan Sly szerelme Carmelite, természetesen kiszámíthatatlan tervekkel…

Sly-ról Sly-ra.

Aligha akad nagyobb kihívás egy profi és ambiciózus fejlesztőcsapat számára, mint sagává bővíteni jól sikerült játékukat. Ha megreformálják a játékmenet alapjait, elveszítheti vonzerejét, ha változtatás nélkül hagyják, akkor a kritikusok bélyegzik fantáziátlannak őket. Különösen igaz ez a Sly Cooper esetében, hiszen platform játékról lévén szó, meglehetősen kötött műfaji sajátságokkal bír. Sucker Punchéknak azonban – legalábbis az előzetes hírek és interjúk alapján – sikerült megtalálni az arany középutat, azaz úgy megújítani az eredeti verziót, hogy megőrizze, sőt, felül is múlja a nagy sikert aratott elődnyújtotta játékélményt.

A legnyilvánvalóbb változtatást már a címből (Tolvajok csapata) is könnyedén kikövetkeztethetjük. Ezúttal ugyanis már nem egy, hanem mindjárt három valódi főszereplője is akad játékunknak, vagyis egy egész bandát irányíthatunk majd. Sly mellett a korábbi részből ismert két gyermekkori pajtása Bentley, a teknős, illetve Murray, a viziló figurája is játszhatóvá válik, természetesen egymástól homlokegyenest különböző képességekkel. A jelek szerint a humorérzék ezúttal sem hagyta cserben a készítőket, mert hát képzeljünk csak magunk elé egy árnyékról-árnyékra suhanó teknőst, vagy az őrjáratozó strázsák mellett nesztelenül elosonó vizilovat!

A három jóbarát az egyes helyszínek opcionális küldetései során külön-külön, a végső bevetésen pedig együtt vesz majd részt, egymással párhuzamosan, egyidejűleg oldják meg az akció egyes részfeladatait. Persze egyszerre csak egyiküket irányítjuk (az is épp elég nehéz lesz), teljesítve egy alküldetést, következő hősünkre vált a kamera. Mivel mindegyik karakter eltérő képességekkel bír, más és más játékstílust igényelnek majd, így játékunk garantáltan nem fog unalomba fulladni. Például Murray pehelynek épp nem nevezhető súlya miatt könnyűszerrel elbánik azokkal a gazfickókkal, akiket Sly csak jónéhány pofon bevitele árán tud lecsendesíteni. Ugyanakkor mosómedvénk mestere a lopakodásnak, ami finoman fogalmazva nem erőssége derék vizilónak. Ám hidegvér és elegancia tekintetében a pálmát egyértelműen Bentley viszi el, altatólövedékkel töltött pisztolyát akár Őfelsége ügynöke is megirigyelhetné.

A gárda kibővítése persze csak része a betervezett újításoknak. Nate Fox, a Sucker Punch designere, illetve Brian Fleming a csapat producere szerint a karakterek egyéniségének kidolgozása mellett, mind a feladatok megreformálására, mind a csapatmunka megteremtésére egyaránt nagy hangsúlyt fektettek.

Murray

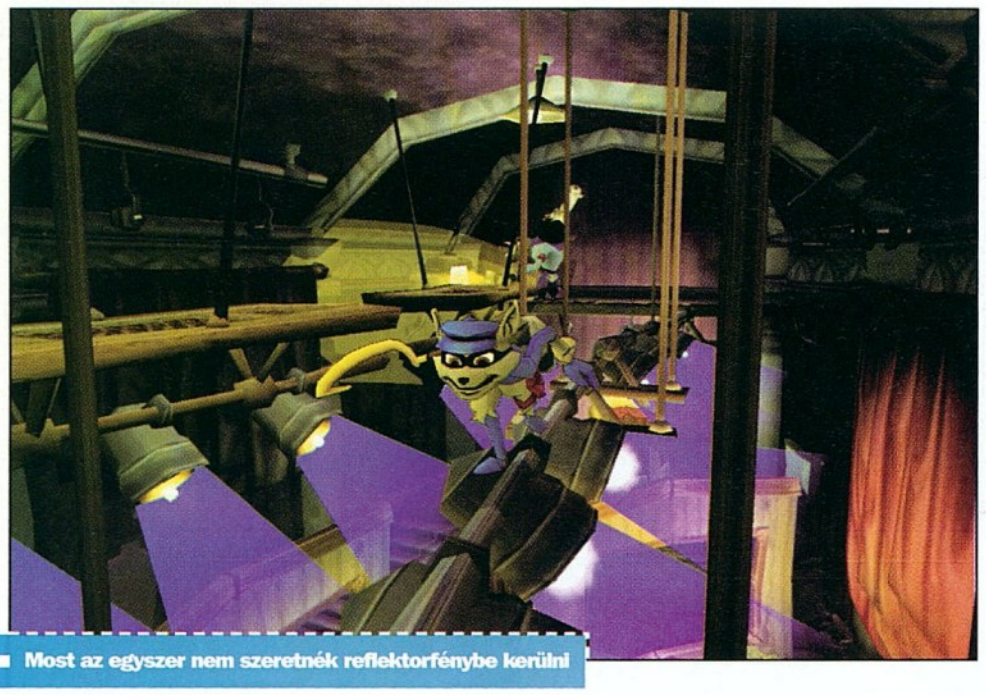
A derék viziló a legsúlyosabb egyéniség a három jóbarát közül. A nesztelen lopakodás nem kifejezetten az ő erőssége, viszont próbáljon csak valaki az útjába állni! Mexikói birkózóra hajazó külleme sugallja legfőbb erényeit: ő képes a legnagyobb pofonokat és hasasokat kiosztani a játékban. Jól jellemzi pótolhatatlanságát, hogy ő merült el egyedül az autóvezetés rejtelmeiben. Képes lesz még nehéz tárgyakat, illetve az ellent elhajítani, ami, a sofőrködéshez hasonlóan, sokszor szintén a továbbjutás

Bentley

Bár Sly a főnök, mégis teknőcünk a banda agya, azaz a történet szerint ő eszeli majd ki a megoldásokat, illetve őt irányíthatjuk majd a logikai feladványok megoldásakor. Altatólövedékekkel ellátott puskájával messziről képes harcképtelenné tenni az ellenfeleket. Leglátványosabb fegyverei mégis inkább a robbanószerek, ugyanis mellékesen ő lesz a tűzszerészünk a játékban, így logikai feladványok mellett utunkat lezáró akadályok szétrobbantásában is komoly hasznát vehetjük.

Sly Cooper

Fürge mosómedvénk a tolvajbanda feje. Mivel Clockwerk megölte családját, két jóbarátja, Bentley és Murray fogadott testvéreként töltötte gyermekkorát, a gonosz robot leselejtezését tűzve ki élete fő céljául. Miután bosszúját sikerrel véghezvitte, hivatása mesterévé cseperedett, így a szamárlétrán a saját társaság alapítása következett. Sly az álcázás mestere, előző epizódban megszerzett képességei (Ninja Spire Jump, Rail Walk, Invisibility) használhatók most is, de támadásai sebzését csökkentették, így lopakodási tehetsége előtérbe kerül. Új készségei a zsebmetszés, falmászás, illetve különböző praktikus műszerek, mint például jégcsákány, kémkamerák és ejtőernyő használata.



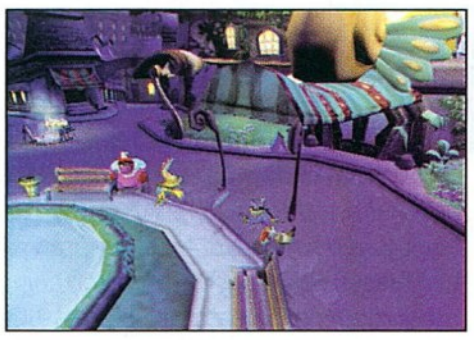
■ Most az egyszer nem szeretnék reflektorfénybe kerülni

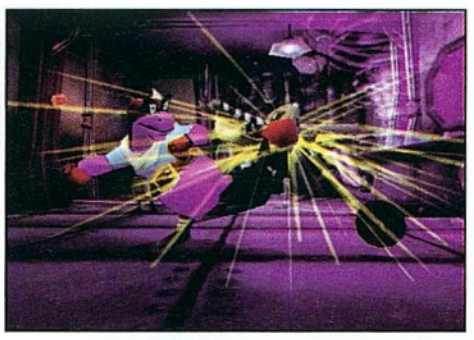
Az első részből ismerős tipikus ugrálós-verekedős-gyűjtögetős platform stílus immár a múlté.

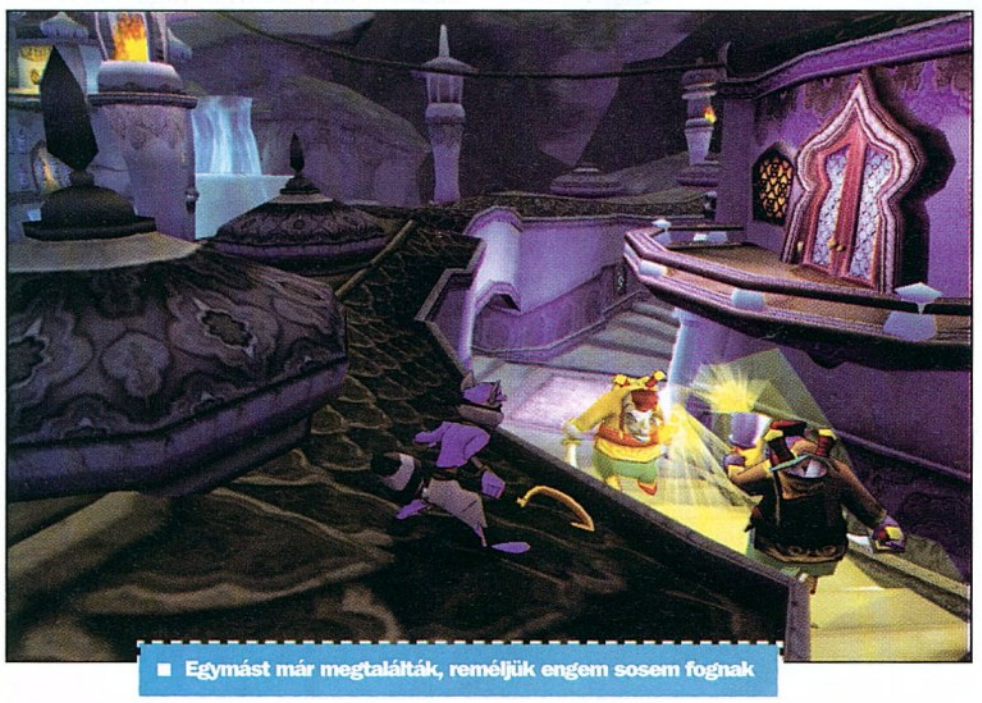
Ténykedésünk folyamán ugyanis elintéznivalóink kalandjátékokat idéző logika szerint épülnek egymásra, teljesítésükhöz ki kell használnunk az egyes szereplők sajátos készségeit. Például párizsi melónk során kéretlen látogatást kényszerülünk tenni a helyi alvilág egyik befolyásos üzletembere, Dimitrij szórakozóhelyén. Mivel meghívóval természetesen nem rendelkezünk, meg egyébként is a hivatás kötelez, így ismét a betörés nemes műveletét gyakorolhatjuk. Az akcióhoz szükségünk lesz egy teherautóra, amelyet majd vízilovunk fog vezetni, ehhez azonban előtte a slusszkulcsot is meg kell szereznünk. A céltárgyat viszont csak Sly tudja elcsenni a kocsi eredeti tulajdonosától, peches áldozatunkat pedig a szökőkút vízének elapasztásával csalhatjuk a helyszínre, ugyanis szakmájára nézve karbantartó az istenadta. Mondanom sem kell, hogy a kerület vízforgalmát Bentleyvel bütyköljük meg, teknőcünket pediglen Murray hajítja be a helyi víztoronyba, és így tovább. Egyértelműen kiviláglik, hogy a Sly 2 küldetései során csapatban kell majd gondolkodnunk és cselekednünk. A kalandjátékszerű struktúrába az első részhez hasonlóan logikai puzzle-k, mini játékok is be lesznek illesztve, a készítők pedig égre-földre esküsznek, hogy a cselekményt majd a legvitriolosabb tollú kritikusok sem nevezhetik lineárisnak. Akár sikerül betartani, akár nem, a Sly 2 a játékidő tekintetében mindenesetre bizton sokszorosan felül fogja múlni elődje nyúlfarknyi 10-12 óráját.

Csak csendben, csak halkan...

A tolvajlét lényege a gondos álcázás, a hangtalan besurranás, majd a tulajdoni jogviszony megváltoztatása után a nyom nélküli elszelelés.







■ Egymást már megtalálták, reméljük engem sosem fognak

Annak érdekében, hogy minél teljesebben átélhessük ezt az élményt (azaz elkerülhessük kalandjaink ipari méretű gyakópartikba való torkollását), a készítők alapvető változtatásokat eszközöltek a harcrendszeren és az ellenség mesterséges intelligenciáján. A galád ellen miszlikbe aprítása csak Murray barátunknak lesz egyszerű feladat, többi hősünkkel keményen meg kell dolgoznunk a sikerért. De ne feledjük, azért védtelenek sem leszünk, hiszen mosómacink a korábban elsajátított összes harci technikáját ismeri, épp csak kevesebbet sebez (igaz, cserébe nem fogunk egy találattól sem elhalálozni). Ennek következtében általában a lopakodás és az őrök figyelmének elterelése lehet a célravezető megoldás. A környezetben rengeteg tereptárgy segíti majd rejtőzködésünket, ugyanakkor ellenségeink a hangokra is reagálni fognak! Ráadásul, ha véletlenül zajt csapunk, módszeresen felkutatják a hang forrását, és üldözőbe vesznek. Ami viszont azt is jelentheti, hogy egy kődarab jól irányzott elhajításával messzire elcsalhatjuk őket posztjukról, biztosítva szabad átjárásunkat.

Azért nem állítanak teljesen lehetetlen feladat elé, hiszen ahogy Chris Zimmerman, a Sucker Punch vezető programozója nyilatkozta egy interjú során, a mesterséges intelligencia megalkotásakor a lehető legrealisztikusabb hatásra törekedtek. Az ellenfeleink nem tökéletes gyilkológépek, hanem sok esetben meglehetősen ostoba bűnözők lesznek, akiket át lehet majd verni. Egyszerűen csak körmönfont tolvajként, és nem Kalifornia állam kormányzójaként kell kezelnünk a problémát, és maximálisan ki kell használnunk az interaktív környezet nyújtotta előnyöket.

Külcsín és belbecs.

A játék rendszerének ily mértékű fejlesztései kvázi megkövetelik, hogy a játékélmény érdekében grafikai megoldások tökéletesítésére is legalább ekkora figyelmet fordítsanak. Pláne, hogy az első epizód kevés hibáinak egyike a nagy számú objektum mozgatásakor tapasztalható lelassulás volt. Mivel a készítők célkitűzése Zimmerman szerint az elődök összes lényeges jellemzőjének megkétszerezése, azaz kétszer annyi animáció, karakter és poligon megjelenítése a képernyőn, egyértelművé vált, hogy az első epizód motorja megérett a nyugdíjaztatásra.



Utódja teljesen új alapokon nyugszik, az első hivatalos videók szerint jelenleg tökéletesen teszi a dolgát (erről ti is meggyőződhettek, egy videót elhelyeztünk a DVD-n is).

A környezet elképzeléseik szerint interaktív lesz, rengeteg tereptárggyal, kis híján a Jak 2-nél látott méretű, bejárható helyszínekkel. Mind a karakterek, mind a környezet részletgazdagon ábrázoltak, megkapó, sajátosan képregényszerű hangulatot árasztanak. Ráadásul a terveik szerint az animációkra sem lehet majd panaszunk, az első részhez képest átlagosan két-háromszorosára, egyes esetekben pedig állítólag hatszorosra növelték számukat és részletességüket.

Minden jel arra utal tehát, hogy a Sly2: Band of Thieves nagy reményekkel kecsegtet, különösen, ha már az első részt is a szívünkbe zártuk. Bár az előjelek biztatóak, egyelőre még mindig túl sok az ígéret, a „ha", amit még lazán el lehet rontani. De ne legyünk ennyire pesszimisták, ez a csapat egyszer már bizonyított. Ha ezen jó szokásukkal nem hagynak fel – és miért is tennék? –, akkor bátran kijelenthető, hogy 2004 őszén az év egyik legjobb platform játékával fognak előrukkolni. **ATTIS**

értékelés

pozitívum

- Részletesen kidolgozott egyéniségű, egymást kiegészítő szereplők
- Ötletes csapatjáték
- Új grafikus motor

aggodalom

- Az AI-t sikerül igazán jóra megcsinálni?
- Félő, hogy lineáris lesz a történetvezetés

összefoglalás

A Sly 2: Band of Thieves kiváló platformjátéknak ígérkezik, készítői új motor írásával kijavították a korábbi rész hibáit, és a csapatjáték kialakításával, illetve néhány kreatív újítással sikerült nagyot dobni a játék rendszerén. Aggodalomra csak az ad okot, hogy mennyire sikerül megvalósítani a nem lineáris történetvezetést, illetve gyakorlatban kivitelezni a tervezett változtatásokat, különös tekintettel a csapat irányítására.

Csak 380 Ft!

Polifónikus csengőhangok

Szinte minden telefonra!

PSPOLI XXXX → 06 90 626 999

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510+i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, A60, C60, MC60, C62, Sagem myX-3, myX-5m, myX-6, Motorola C350, E365, T720i, V300, V525, Panasonic GD67, GD87, Sharp GX-10+i, GX-20.** Csengőhang letöltéséhez küldd az PSPOLI szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PSPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063**

TOP

Black Eyed Peas - Shut Up	1388	The Rasmus - In The Shadows	1325
Macskajaj	1299	Keresztapa	1300
Hooligans - Királylány	1330	Outkast - Hey Ya	1528
Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugat	1311	Limp Bizkit - Behind Blue Eyes	1391
Scooter - Maria	1264	Zsédenyi Adrienn - Szeress Most	1374
Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487	Tankcsapda - Adjon az ég	1381
Nox - Százszor ölelj meg	1395	A rózsaszín párduc	1163
Groovehouse - Ha újra látom	1376	A nagy ho-ho-ho horgász	1471
Benni Benassi - Satisfaction	1468	Black Eyed Peas - Hey Mama	1660
Britney Spears - Toxic	1463	Linkin Park - Numb	1354

ÚJDONSÁGOK

Kevin Lyttle - Turn Me On	1659	Belga - Hazakísérlek	1641
Tomboy - Fény lánya	1658	Anastacia - Left Outside Alone	1640
Janet Jackson - Just a Little While	1657	Fradi induló	1639
Gigi d\'Agostino - Silence	1656	Zorba, a görög	1638
ZZ Top - Brown Sugar	1655	Tankcsapda - Be vagyok rúgva	1637
ZZ Top - Backdoor Love Affair	1654	Sugababes - In The Middle	1636
U2 - With Or Without You	1653	P.O.D. - Change the World	1635
U2 - Staring at the Sun	1652	Heaven Street Seven - Csízbörger	1634
Lynyrd Skynyrd - Sweet Home Alabama	1645	Darkness - Love is Only a Feeling	1633
LL Junior - A tűz mindig tombol	1644	Usher - Yeah	1632
Egyszercsak - A végtelen futam	1643	Nox - Ébredj fel	1631
D-12 - My Band	1642	Nona - Milyen álmok	1630

SOROZATOK

Ally McBeal	1142	Knight Rider	1157
Barátok közt	1385	Megasztár - Csillagdal	1601
Charlies Angels	1147	Melrose Place	1158
Csengetett, Mylord?	1518	Mission Impossible	1161
Dallas	1148	Seinfeld	1184
Faulty Towers (Waczak szálló)	1320	Surda	1316
Jóbarátok (The Rembrandts-I'll Be There for You)	1154	Twin Peaks	1168

RAJZFILMEK

A kockásfülű nyúl	1470	Mekk mester	1475
A nagy ho-ho-ho horgász	1471	Mézga család	1297
A rózsaszín párduc	1163	Nils Holgersson	1476
Frakk, a macskák réme	1472	Pokémon	1477
Flintstones	1152	Popeye, a tengerész	1478
Fülesmackó	1533	Süsü, a sárkány	1479
Hupikék törpikék	1473	Tini nindzsa teknőcök	1480
Kis tehén	1298	Tom és Jerry	1481
Kukori és Kotkoda	1534	TV maci	1482
Magyar népmesék	1474	Vuk	1483

MAGYAR SLÁGEREK

Beatrice - Azok a boldog	1343	Napoleon Boulevard - Legyetek jók ha tudtok	1501
Beatrice - Nyolc óra munka	1433	Padödö - Fáj a fejem	1612
Charlie - Jég dupla whiskyvel	1435	Presser Gábor - Ringasd el magad	1502
Demjén Ferenc - Hogyan tudnék élni nélküled	1498	Republic - 67es út	1503
Demjén Ferenc - Vigyél bele a jóba	1602	Republic - Ha itt lennél velem	1613
Fradi induló	1639	Republic - Szállj el kismadár	1504
Hevesi Tamás - Elválás	1604	R-GO - Ballag a katona	1614
Hungária - Csókkirály	1499	R-Go - Szeretlek is, meg nem is	1505
Hungária - Istambul	1605	V-Motorock - Tűzvarázsló	1507
Hungária - Limbo	1500	Zorán - A szerelemnek múlnia kell	1517

JAVA játékok

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vesd bele magad a szerencsejátékok, könnyűvérű nők és a tiltott utcai harcok világába! Ha például az Járőr játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a JATEKPS 504 üzenetet a **06-90-629-000** számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a JATEKPS és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. **Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).**

JATEKPS XX → 06 90 629 000



Montoya

JATEKPS 75

Versenyezz négy különböző pályán a híres Juan Pablo Montoya személyében.

Támogatott telefonok: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage



Tommi Mäkkinen

JATEKPS 73

Légy Te Tomi Mäkkinen! Ha sikerül az első három helyezés valamelyikét elérned, új pályák várnak Rád.

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 6310i, 3650, 7650, N-Gage

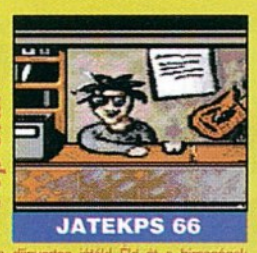


Boobs Buster

JATEKPS 39

Ez a játék a reflexeket teszi próbára, s az ügyességet szép lányokkal honorálja!

Támogatott telefonok: Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250



Pop Star

JATEKPS 66

Nokia díjnyertes játék! Éld át a hírességek életét. Menedzserként a saját popsztárod karrierjét kell egyengetned. Cél a világhírnév!

Támogatott telefonok: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage



Top Guy

JATEKPS 72

Ebben a kemény akciójátékban egy SWAT kommandós szerepébe bújhatsz, de csak hosszú és kemény edzés után válhatsz igazi profivá.

Támogatott telefonok: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage



Fruit Machine

JATEKPS 9

Már nem kell Las Vegasba utaznod vagy füstös kocsmákba be-térned egy jó kis nyerőgépe-zésért, mert a mobilodon is elérhető a „gyürnölcsgép".

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250



Hajótörés

JATEKPS 509

Mentsd meg a süllyedő óceánjáróról vízbe ugró embereket. Mozgasd a mentőcsónakot a lepottyanó emberek alá és vidd ki őket az oldalsó hajókra. A cápák ott köröznek a hajónál és könnyen elkaphatják, aki a vízbe esik. **ügyességi**

Platform: N30w, N30c, N40, N60, T720, V300, GX10, GX20, GX22, SEP800

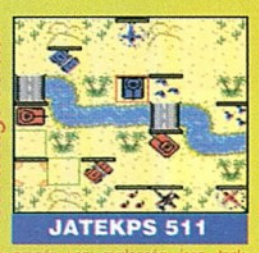


Ámokfutás

JATEKPS 510

Autóddal a legrövidebb idő alatt kell a célba jutnod. Rendőrautók elől menekülnöd kell. Térkép segítségével a rendőrök előtt járhatsz. Az autódra vigyázz, figyeld az életerő mutatót. Ha kicsit összetöröd az autót, meg kell javíttatni, hajts rá a villáskulcsra. **(üldözős)**

Platform: N30bw, N30c, N40, N60, V300, SieSL55, SieS55



Sivatagi vihar

JATEKPS 511

Ötféle egység van: gyalogság, jeep, tank, ágyú, helicopter. Mindegyik egység különböző támadó, védelmi és mozgási tulajdonságokkal rendelkezik, melyeket a terep is befolyásol. Ha befejezted a menetet, akkor csere van és a gép lép. A harc véget ér, ha valamelyik csapatnak elfogynak az egységei. **stratégiai**

Platform: N30c, N40, N60, V300, SieSL50, SieS55

Ha még több logo, csengőhang, játék, videó és színes háttérkép közül szeretnél választani, látogass el honlapunkra:

www.smsmagic.hu



Csak 380 Ft!

Színezd ki a mobilod!

Szinte minden telefonra!

Színes háttérképek - MMS-ek

PSBG XXXXX → 06 90 626 999

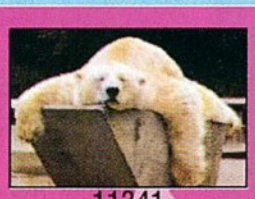
Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T310, T610, P800, Siemens M55, S55, SL55, Sharp GX-10+i, GX-20, Motorola T720i.** A letöltéshez küldd a PSBG szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PSBG 11001) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. **Aktív WAP hozzáférés szükséges!** Az SMS ára 380 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

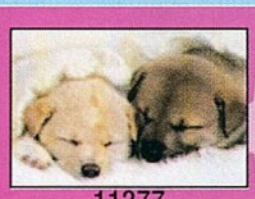

11191



11200


11238


11341


11377


11102


11108


11154


11175


11220


11288

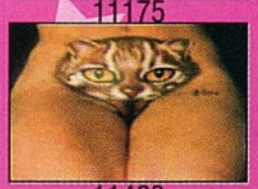

11301

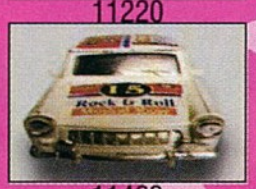

11363


11392


11399


11452


11460



11463


11468


11536


11567


11711


11741


11783


11784


11795


11847


11853



11948


11973

12057

12100



MORTAL KOMBAT DECEPTION

kegyetlen játékok

Tévedésem esetére a verekedős játékok bármelyik kivégzési fogását magamra vállalva ki merem jelenteni, hogy a Mortal Kombat-széria a játékstílus messze legismertebb tagjává nőtte ki magát a hosszú évek során. Nem csak mert talán a leghosszabb ideje, egészen 1992-93 óta van jelen a piacon, újabb és újabb teljes értékű részei pedig mindig képesek voltak a megújulásra, hanem azért is, mert szerintem valamennyi alkalmi és hardcore játékosoknak kötődik hozzá valamilyen pozitív élménye.

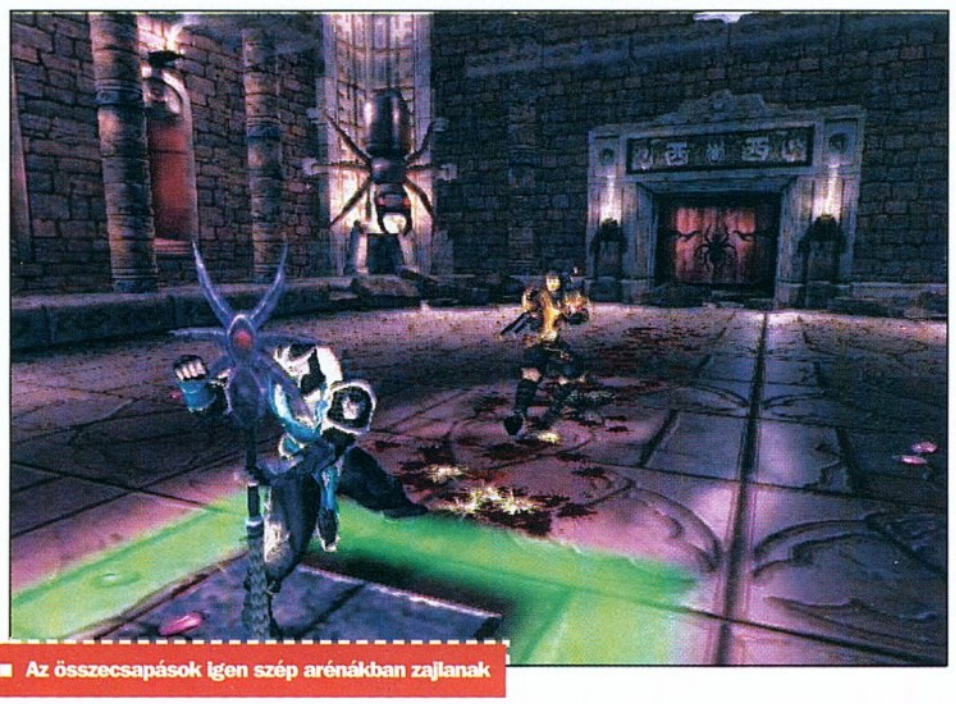
kiadó	MIDWAY
fejlesztő	MIDWAY
megjelenés	2004 OKTÓBER
web	WWW.MKDECEPTION.COM

névjegy.

Mióta világ a világ, a Midway fejleszti a Mortal Kombat sorozatot, és a negyedik résztől eltekintve talán nem is volt csalódást okozó darabja a szériának (leszámítva a különböző mellékszálaktól (MK Trilogy, Ultimate MK, stb.). A legutóbbi rész hatalmas, kétmillió fölötti eladásokat produkált, de mostanában a cég többi programja is – Suffering, NBA Ballers – az átlagosnál magasabb színvonalt képviselt a csapat pedig most forradalomra készül!

Ősi emlékek.

Emlékszem az első részre, mindenki azzal játszott: ki a játéktermekben nyomta a vadonatúj gépekbe a húszforintosokat, ki otthon csépelte felebarátját hajnalba nyúlóan, esetleg gép ellen játszva próbált valamilyen fifikásabb új kombót vagy kivégzést végrehajtani ellenfelén. A Mortal Kombat a 90-es évek első felében szinte mindenhol ott volt, a mikrohullámú sütőt kivéve talán minden ekkori gépre készült legalább egy rész belőle. Igazi kultusz alakult ki a játék köré, nem csoda, hogy még a moziba is eljutott. A még '98-ban galád módon csak PC-re és a Nintendo játékgépére megjelent negyedik epizód után kissé leült a sorozat, míg végül 2002 végén egy elődökhöz minden tekintetben méltó, Deadly Alliance alcímmel ellátott rész tért vissza immár PS2-eseinkre is. A nemrég bejelentett hatodik, Deception alcímet viselő újabb folytatás pedig nagyon könnyen lehet, hogy a legjobb lesz az összes eddigi Mortal Kombat közül – és ez most tényleg nem marketingszöveg!



■ Az összecsapások igen szép arénákban zajlanak

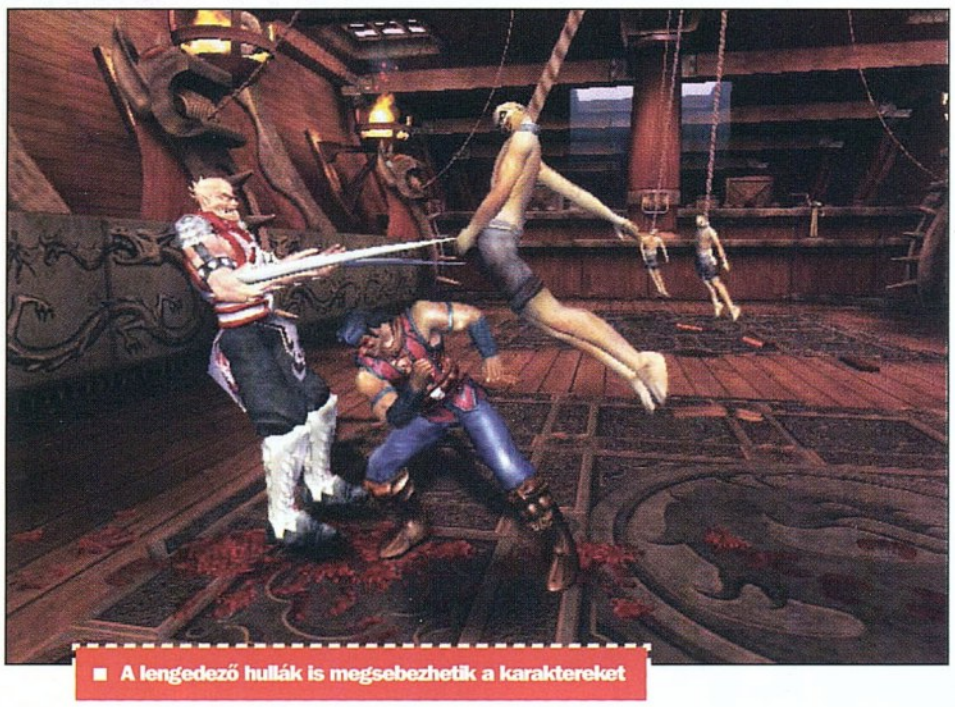
Régi-új Halálos Küzdelem.

Az új epizód a Deadly Alliance alapjaira épül, de annak ötleteit, technikáit minden tekintetben továbbfejleszti, és rengeteg újdonsággal színesíti ezeket. Először is a játék, elődeihez hűen továbbra is elképesztően véres marad, grafikája pedig minden tekintetben hozza a 2004-ben elvárható színvonalat. Immár különlegesen textúrázott tereptárgyakkal találkozhatunk, a karakterek kidolgozottsága pedig nagyon sokat javult az előző rész óta. A húsz beígért helyszín közül, amit láthattunk eddig – hajófenék, tengerpart, helytető, templom –, hihetetlenül jól nézett ki. A pályák ezúttal nem csak hatalmas vizuális fejlesztésen mentek keresztül, de immár óriási hatással vannak a játékmenetre is.

A fődesigner szerint egy pálya már-már annyira meghatározza a küzdelmet, mint a választott karakter! Először is: immár teljesen szabadon kóválygoghatunk a különböző helyszíneken, és azok nem lesznek idegesítő módon egy kaptafára készült kör alakú arénák, ehelyett a legváltozatosabb méretekre és formákra számíthatunk. Minden pálya több szintből fog állni, ahova ha elég ügyesek vagyunk, letaszíthatjuk vagy leüthetjük ellenfelünket, így mondjuk a templomban kezdetben a tetőn folyik majd a küzdelem, majd egy ügyes támadó mozdulattal a felső szintre kerülhetünk, egy újabb jó ütéssel pedig már a katedrális földszintjén folytathatjuk egymás csépelését. A pályarészek nem ritkán teljesen eltérő adottságokkal rendelkeznek, így egyáltalán nem mindegy, hol folyik a harc. Ráadásul számos, a csatára is komoly befolyással bíró változás éri őket a küzdelem alatt is: egyes pályák folyamatosan szűkülnek, esetleg szétporladnak, láva önti el bizonyos részeiket, másokon néha







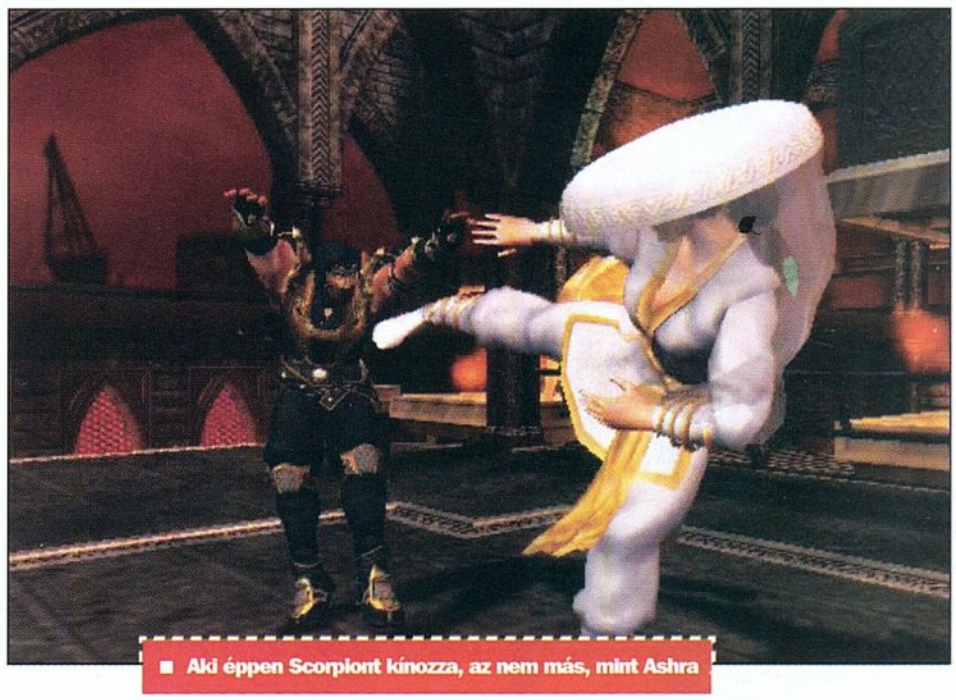
■ A lengedező hullák is megsebezhetik a karaktereket

földrengés, vagy tornádó tombol! Ezen kívül mindegyik magába rejt majd egy különleges kivégzési módot is – például felhasználhatjuk a háttérben pörgő szöges kerekeket -, de ami még érdekesebb, hogy azonnali „csapdák" segítségével akár harc közben is kivégezhetjük ellenfelünket, teljesen nyitott és végig izgalmas játékmenetet biztosítva ezáltal a programnak! A brutális azonnali harcbefejezések mellett a pályák teljes mértékben interaktívak, törhetők-zúzhatók lesznek, rengeteg tereptárgyat hozzávághatunk ellenfelünkhöz, vagy kihasználhatjuk vagy mondjuk a kampón himbálózó hullákat, sőt, különlegesen brutális fegyvereket is találhatunk majd – többnyire az azonnali kivégzés veszélyével kecsegtető helyek mellett.

Szintén a harc változatosságát kívánja szolgálni a visszatérő három küzdési stílus, amelyek között ugyanúgy egy egyszerű gombnyomással válthatunk, mint a Deadly Alliance-ben, de ezúttal az ígéretek szerint még jobban különbözni fognak egymástól – mondjuk egyikben gyorsabban, de gyengébben támadunk, másikban például könnyebb a védekezés. Sok korábbról ismert karakter az eddigitől eltérő küzdési stílussal gazdagodik és a visszatérő szereplőknél több új fogás is megtalálható lesz, az viszont továbbra is egységes, hogy harmadik stílusban mindig fegyvert ragad hősünk. Természetesen a szereplőre szabott egyéni kombók és különleges támadások tárháza is kibővül némiképpen. Az előző részekben egy tökéletesen kivitelezett kombót, támadássorozatot nem lehetett megszakítani, így eléggé uralták a harcot, most viszont a kitörés képességével és jó időzítéssel lehetőségünk lesz kitérni a püfölés elől ilyen esetekben is. Szintén egy érdekes lehetőség, hogy ha már nagyon sarokba szorítottak, egy ügyes mozdulattal szempillantás alatt helyet cserélhetünk támadónkkal, Tekken-szerű módon. Ugyanígy apró újítás az életerőnk felett megjelenő színes csík, ami mindig jelzi, mikor vagyunk sérülékenyebbek, mikor van lehetőség ellentámadásra, stb, megkönnyítve ezáltal a kezdő harcosok tanulását.

Sub-Zero, Scorpion, és a többiek.

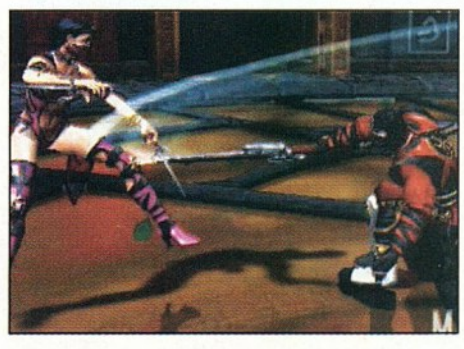
A játékban összesen huszonnégy játszható karakter kap helyet, akiknek kétharmada már az előző epizódokban is feltűnt. Természetesen nem maradhatnak ki az örök klasszikusok,mint a fagyasztgató Sub-Zero, vagy a csáklyázó Scorpion, de olyan karakterek is visszatérnek, mint az indián NightWolf, a fogorvosok világszövetségének ajánlásával Baraka, a boszorkány Sindel, Smoke, a két misztikus titkos harcos, Noob Saibot és Ermac, a kellemes melltáji adottságokkal rendelkező Tanya a negyedik részből és a hasonlóan jellemezhető, de még ezen felül igen kihívóan is öltözködő Milena. Itt lesz még ezen kívül Liu Kang, méghozzá szellem és zombi formában is, valamint helyt kap nyolc soha nem látott harcos is, köztük a sötét oldalt szolgáló Ashra nevű hölgyemény. A visszatérő karakterek jó része szinte teljesen új designt kap, de arra azért ügyelnek, hogy a rajongók továbbra is elsőre



■ Aki éppen Scorpiont kínozza, az nem más, mint Ashra



■ A régi nagy kedvenc, Ermac is visszatért













felismerjék régi kedvencüket. A főellenség ezúttal nem Shao Kahn, vagy Goro lesz sajnos, hanem a sejtelmes Dragon King nevezetű személy.

A karakterek klasszikus fogásai természetesen néhány újjal is gazdagodnak, ezen kívül mindegyikük két-két soha nem látott, és állítólag roppant kreatív kivégzési fogást kap (szerintem idült pszihopatákat vagy kéjgyilkosokat kell már alkalmazni az új gyilkolás módok kitalálásához, mert az előző részekben már MINDEN lehetséges módon másvilágra küldhettük ellenfelünket). A kettő híján ötven kivégzés mellé jönnek még a szintén különösen véresre ígért egyedi öngyilkossági lehetőségek! Ez azt jelenti, hogy becsületünket megvédve egy gyors gombkombinációt beütve magunk is véget vethetünk saját életünknek, így még a harc legvége sem lesz unalmas, mert ugye azért nem mindegy, hogy ki és hogyan vet véget végérvényesen a küzdelemnek. Mindezekhez hozzávéve még a pályákon található egyedi véres módszereket is – plusz az azonnali halált okozó csapdákat -, megállapíthatjuk, hogy a kicsit több mint száz brutális módszer még a szadista gyilkosok számára is teljes elégedettséget fog okozni a játék megjelenésekor.

Forradalmi játékmódok.

A sima gép, illetve egymás elleni küzdelemhez csatlakozva ismét visszatér az érmegyűjtögetős rendszer, amelynek keretében a különböző pályákon más és más színű pénzdarabokat gyűjthetünk össze, amiből aztán a legváltozatosabb extrákat – új pályákat, karaktereket, „így készült" képeket és videókat –, vásárolhatunk a hatalmas kriptában bóklászva.

A döbbenetesen nagy újítást a vadonatúj RPG-mód jelenti. Egy fiatal, tizenhat éves kezdő harcost alakítva tapasztalt hatvan éves mesterré fejleszthetjük magunkat! Ez hat különböző Világon zajló, külső nézetből követett szabad kalandozást jelent, ahol folyamatosan változik a környezet, a napszakok, és ahol különböző Mortal Kombat-szereplőkkel futhatunk össze, akik változatos harci feladatokat adnak nekünk! Meg kell küzdenünk tapasztalt vén rókákkal, az előírt módon kell legyőznünk mestereket, vagy csak harcbemutatót kell tartanunk. A lehetőségek száma talán mondanom sem kell, szinte végtelen, csak a fejlesztők



■ Méghogy a sakk békés sport!

kreativitásán múlik, mennyire izgalmas, érdekes, és kihívást jelentő feladatokkal zsúfolják tele ezt a harci játékban forradalmat hozó új játékmódot. Egyes személyekkel csak bizonyos időpontokban futhatunk össze, különböző információkat is szerezhetünk majd, hogy kit mikor és hol érdemes keresni és valamilyen módon az ÖSSZES eddigi Mortal Kombat rész szereplőjével összefuthatunk majd, többségükkel el is beszélgethetünk, információkat szerezhetünk tőlük! Arra sajnos még nem kaptunk választ, hogy karakterünk a külsőt kivéve fog-e RPG-hez hűen belsőleg is fejlődni az egyes feladatok során.

A másik, szintén meglepő újdonság egy táblás játék bevezetése. Ez egy sakkszerű, 10*10-es pályán folyik majd, és a bábukat különböző harcosok testesítik meg, akiket a kezdés elején bizonyos keretek között valószínűleg mi állíthatunk össze, ráadásul még különleges tulajdonságokkal, képességekkel is felvértezhetjük őket. A pontos szabály- és mozgásrendszer még nem tisztázott, de mikor konfrontációra kerül sor, azt egy gyors harctéri küzdelemben – ahol természetesen a „sakktáblán" megszerzett bónuszok nagyban befolyásolják a karakterek tulajdonságait – dönthetjük el, melyik bábu marad a pályán! Lesznek különböző, játszmánként változó elhelyezkedésű mezők is a táblán, amelyek szintén különböző bónuszokat biztosítanak a rajtuk álló harcosoknak. Kicsit úgy kell elképzelni a rendszert, mint az előző számban bemutatott Wrath Unleashed-et vagy a klasszikus Archont.

Egy másik új játékmód a Puzzle Kombat, amely egy Tetris-szerű minijáték lesz, ahol a kicsit deformált, mókás kinézetű harcosok úgy küzdenek, ahogy éppen eltüntetjük az azonos színű blokkokat. Minél több egységet tüntetünk el egyszerre, harcosunk annál durvább támadást ereszt meg – a játszma végén természetesen kivégzés lesz.

Ez utóbbi két játékmódot – és természetesen a sima harcot is – internetes társainkkal együtt gyakorolhatjuk, részletes ranglisták várhatók, kár, hogy a hazai PS2-kel ezt kevesen fogják tudni kihasználni, bár év végéig még sok minden változhat!

Halálosan jó!

A legkisebb kétség nélkül mondom, hogy az új Mortal Kombat fantasztikusan jó játék lesz, mely teljes mértékben méltó lesz elődeihez, sőt! Amúgy sem vagyunk mostanában elkényeztetve ilyen stílusú programokkal – a legutóbbi hasonló játék, a Soul Calibur II óta is már lassan egy év telt el –, a MK:Deception pedig nem csak hogy vérfrissítést hoz a stílusba, de igazi forradalom lehet a verekedős játékok terén! **GREG5**

értékelés

pozitívum

- Minden téren megújult
- A két minijáték szórakoztatónak tűnik
- A sztori-mód forradalmi lesz

aggodalom

- Reméljük minden ígéretet valóra váltanak
- Kano nem lesz játszható

összefoglalás

Az új Mortal Kombat egy minden ízében profi játék lesz, nagyon úgy néz ki, hogy a fejlesztők minden panaszt meghallgattak, ami a Deadly Alliance kapcsán eljutott hozzájuk, és megpróbálták eltüntetni a hibákat – nagyon úgy néz ki, hogy sikerrel!

mobillogó

www.textboy.hu

cseréld le a mobilod



RS180029 RS180074 RS180075 RS180077 RS180177 RS180205

SZÍNES HÁTTÉRKÉP - sms - 06-90-629-999



RS180215 RS180232

SMS-ben így rendelj!
Küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben!



RS180237 RS180250 RS180274 RS180288 RS180297 RS180316 RS180327 RS180332 RS180335 RS180339 RS180341 RS180372 RS180388



RS180467 RS180476 RS180486 RS180507 RS180510 RS180532 RS180540 RS180555 RS180556 RS180583 RS180584 RS180644 RS180674

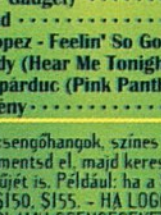


RS180676 RS180678 RS180716 RS180742 RS180749 RS180750 RS180751 RS180789 RS180819 RS180832 RS180841 RS180852 RS180856

*LEGÚJABB JAVA-S JÁTÉKOK - sms-ben - 06-90-629-999

Alkalmas készülékek: Nokia: 3510, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, ngage, Sharp: gx10, gx10i, Siemens: s55, sl55, sl56, s57, sl56, Motorola: i720, i720i, i721, i722i, i95cl, v300, v400, v500, v525, v600

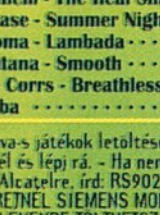
Irányítsd Shizukát a harcban, míg eggyé nem válsz az állati szellemmel!



RS170014

Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, 3510, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650, Motorola: c370, c450, c550, e380, i720, i720i, i721, i722i Siemens: c55, 2128, c56, ct56, 3118, m46, m50, mt50, m55, mt56 ,mc60, s55, s56, s57, sL55, sl56, sl45, Sharp: gx10, gx10i

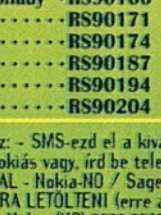
Száguldj! Taposs a gázra, és előzd meg az ellenfeleket!



RS170015

Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, 6310, Siemens: c55

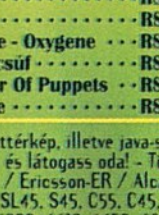
Segíts a vízvezetékszerelőnek megjavítani a csöveket, mielőtt...!



RS170016

Alkalmas készülékek:Nokia: 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, 3650 Sharp: gx10, gx10i, gx20, gx22, Siemens: m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sL55, sl56, c60, c61, SonyE: t610, t616, t618, z600, Motorola: v525, v300, v400, v500, v525, v600 Panasonic x60

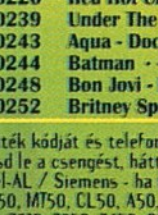
Játszd ki az energiaingadozást, és szabadítsd ki a szolgálólányaidat!



RS170017

Alkalmas készülékek: Siemens: mt50, mt50

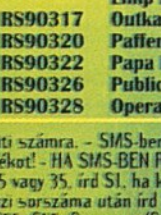
Mentsd meg Mumu boszorkány Pupu macskáját a sárkány karmaiból!



RS170013

Alkalmas készülékek: Nokia: 3510, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, Sharp: gx10, gx10i, Siemens: s55, sL55, s56, s57, sl56, SonyE: t610, t616, t618, z600, Motorola: i720, i720i, i721, i722i, c370, c450, c550, e380, v300, v400, v500, v525, v600, Samsung: e100, e700, x400, z100, c100, s300, s307, x100, x600, Sagem: myv65

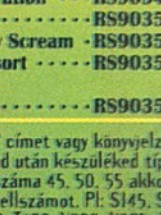
Vedd le egyenként a csodás golyókat a táblaról!



RS170011

Alkalmas készülékek: Nokia: 3510, 8910i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3650, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 3600, 3660, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, ngage Sharp: gx10, gx10i, Siemens: m55, s55, sL55, m56, mc60, s56, s57, sl56, c60, c61

A Különleges Egység parancsnokaként pusztítsd az idegeneket!



RS170012

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK
sms - 06-90-629-999

Beethoven - Für Elise	RS190243	Csajkovszkij - Hattyúk tava	RS190255
Billie - Last Christmas	RS190244	Dire Straits - Sultan of Swing	RS190256
Billy Joel - Uptown Girl	RS190245	Europe - Final Countdown	RS190257
Black Sabbath - Paranoid	RS190246	Faithless - Insomnia	RS190258
Blondie - Call Me	RS190247	Flashdance	RS190259
Blondie - Heart of Glass	RS190248	Flinstones	RS190260
Bryan Adams - Here I Am	RS190249	Forest Gump	RS190261
Casablanca	RS190250	Gloria Gaynor - I Will Survive	RS190262
Celine Dion - A New Day Has Come	RS190251	James Bond	RS190263
Charlie angyalai	RS190252	Jennifer Lopez - If You Had My Love	RS190264
Christina Aguilera - What a Girl Wants	RS190253	Kiss - I Was Made for Loving You	RS190265
Csajkovszkij - Diótörő	RS190254	Knight Rider	RS190266

LOGÓK - sms - 1795



RS60069 RS61138
RS62132 RS65601 RS68252 RS72900 RS73010 RS73036
RS73077 RS73129 RS73159 RS73190 RS73221 RS73264
RS73283 RS73452 RS73469 RS73470 RS73601 RS73960
RS74101 RS74144 RS74206 RS74364 RS74457 RS74618





KÉPÜZIK - sms - 1795



RS100018 RS100100 RS100310 RS100355 RS100452 RS100491
RS101248 RS102188 RS102886 RS102888 RS102944 RS103027
RS103034 RS103080 RS103094 RS103095 RS103186 RS103189
RS103203 RS103329 RS103386 RS103485 RS103662 RS103667
RS103684 RS103697 RS103727 RS103739 RS104178 RS104258
RS104333 RS104426 RS104530 RS104666 RS104812 RS105117

vezetékes telefonról - 06-90-432-446

Hívd a fenti emeltdíjas telefonszámot add meg a kiválasztott logó vagy csengés kódját és a mobilszámot, ahová kéred.
Logót, képüzit, normál csengést vezetékes telefonról is rendelhetsz!

CSENGŐHANGOK - sms - 1795

Bomfunk MC's - Freestyler	RS90107	Red Hot Chilli Peppers - Otherside	RS90131	Alice Cooper - Poison	RS90205	Vad angyal	RS90258	C. Aguilera - Come On Over	RS90329
Coca Cola	RS90111	Ricky Martin - Livin La Vida Loca	RS90132	Beverly Hills-i zsaru	RS90207	Surda	RS90270	Dj Quicksilver - Free	RS90334
Dallas	RS90112	Sash - Equador	RS90135	Britney Spears - You Drive Me Crazy	RS90208	Alphaville - Big In Japan	RS90278	ATB - 9PM	RS90321
Dr. Dre feat. Eminem - Forgot About Dre	RS90113	Vengaboys - Sha La La La	RS90145	Doors - Light My Fire	RS90210	Kincs, ami nincs	RS90289	Eminem - Guilty Concience	RS90335
Dragonball Z Theme	RS90114	2Pac - Changes	RS90149	Knight Rider	RS90212	Szuperzsaru	RS90294	Eminem - Kim	RS90336
Eminem - My Name Is	RS90116	Aaliyah - Try Again	RS90150	Mission Impossible	RS90215	1492 - A Paradicsom Meghódítása	RS90297	Eminem - Still Don't Give A Fuck	RS90337
A Flintstone család	RS90117	Blink 182 - All The Small Things	RS90155	Star Wars - Cantina	RS90220	Mr. President - Coco Jumbo	RS90301	Foo Fighters - Learn To Fly	RS90338
Bigyó felügyelő (Inspector Gadget)	RS90119	Bon Jovi - It's My Life	RS90156	Star Wars - Opening	RS90221	Limp Bizkit - Rollin	RS90308	Green Day - Basket Case	RS90339
James Bond	RS90120	Eminem - The Real Slim Shady	RS90166	Europe - The Final Countdown	RS90222	Mauro Picotto - Komodo	RS90310	Jennifer Lopez - Lets Get Loud	RS90343
Jennifer Lopez - Feelin' So Good	RS90121	Grease - Summer Nights	RS90171	Eminem - Stan	RS90225	Az Operaház Fantomja	RS90316	Jennifer Lopez - Waiting For Tonight	RS90344
Modjo - Lady (Hear Me Tonight)	RS90125	Kaoma - Lambada	RS90174	Keresztapa	RS90226	Red Hot Chilli Peppers - Under The Bridge	RS90317	Limp Bizkit - My Generation	RS90348
Rózsaszín párduc (Pink Panther)	RS90128	Santana - Smooth	RS90187	Bolero	RS90239	Aqua - Doctor Jones	RS90320	Outkast - Ms. Jackson	RS90352
Ponyvaregény	RS90130	The Corrs - Breathless	RS90194	Jean Michel Jarre - Oxygene	RS90243	Batman	RS90322	Paffendorf - Everybody Scream	RS90353
		Zorba	RS90204	Jó, a rossz és a csúf	RS90244	Bon Jovi - Living On A Prayer	RS90326	Papa Roach - Last Resort	RS90354
				Metallica - Master Of Puppets	RS90248	Britney Spears - Lucky	RS90328	Public Domain - Operation Blade	RS90356
				Prodigy - Breathe	RS90252				

A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek, illetve java-s játékok letöltéséhez: - SMS-ezd el a kiválasztott csengés, háttérkép, illetve java-s játék kódját és telefonod első két betűjét a fenti számra. - SMS-ben küldünk egy WAP címet vagy könyvjelzőt. - Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá. - Ha nem Nokiás vagy, írd be telefonod böngészőjébe, és látogass oda! - Töltsd le a csengést, háttérképet, illetve java-s játékot! - HA SMS-BEN RENDELSZ: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: RS90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy SI45, SI50, SI55. - HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. - TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, T330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. - SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK LETÖLTÉSÉRE alkalmas készülékek: Sony Ericsson T300, T310, T610, T68, Motorola T720, T720i, V600, Panasonic EB-GD67, Sagem MY X-5, Sharp GX-10, GX 10i, GX 1, Siemens C60, M55, S55, SL55, MC60, Nokia 3100, 3530, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i - A hívás díja 240 Ft-áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 400 Ft-áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! - A többszólamú csengőhangoknál, színes háttérképeknél és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft-áfa/sms - JAVA játékot, polifonikus csengést és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 - További info: www.textboy.hu

HITMAN:

ne köss bele a kopaszba

Másodszor tért vissza játékgépeinkre a lassan legismertebb játékfigurák közé avanzsáló kopasz, szótlan bérgyilkos. Úgy tűnik, a 47-es ügynök magát némileg meghazudtolva elég kiszámítható időközönként támad be masináinkon: a 2000-es első, csak PC-re megjelent rész után két évvel már PlayStationön is megtapasztalhattuk, mennyire hangulatos csendben, észrevétlenül, zongorahúrral gyilkolni, és most – ismét pontosan két év elteltével – megint kezeink között érezhetjük a hideg húr rideg érintését. A korábbi rész(ek) kedvelői egészen biztos, hogy nem csalódnak az új epizódban sem, de azt már a cikk elején előre kell vetítenem, hogy a Contracts-nak ezúttal némiképp rókabőr szaga van – és ez sajnos nem kedvenc bérgyilkosunk új (róka)nyúzási hobbijának köszönhető...

kiadó	IO INTERACTIVE
fejlesztő	EIDOS
megjelenés	2004. ÁPRILIS
web	WWW.IOINTERACTIVE.COM

névjegy.

A dán illetőségű IO Interactive a 2000 végén PC-re megjelent Hitman első részével robbant be a köztudatba, mely brutális nehézsége és komoly hibái ellenére egyből megalapozta a sorozat hírnevét. A második rész már az összes elképzelhető platformra megjelent, több mint hárommillió eladott példánnyal és az év egyik legsikeresebb játéka lett. A fejlesztők ezután a Freedom Fighters külső nézetű taktikai akciójátékkal rukkoltak elő, mely ugyancsak sikert aratott. Nem csoda, hogy kiadójuk, az Eidos felvásárolta a csapatot, és már most készítik a két sorozatuk következő részeit, melyeket a jövő év eleji megjelenésre való tekintettel valószínűleg már a mostani E3-mon bemutatnak.

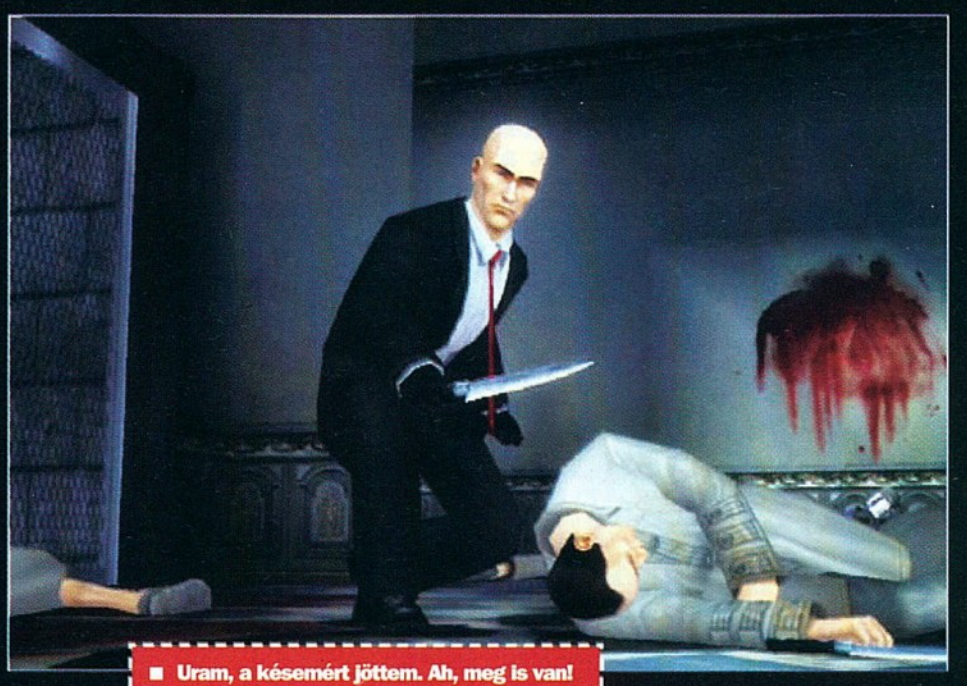
Ridegen idegen...

Hitmant nem kell hosszan bemutatni: kegyetlen, precíz, halálbiztos. Ha valakit el kell intézni, ő az ember, akire mindig lehet számítani. Nem kérdezősködik, nem talál kifogásokat: fizetsz, ő pedig elvégzi a munkát, legyen szó valakinek a likvidálásáról, megmentéséről, vagy csak egy fontos értéktárgy, esetleg dokumentum megszerzéséről. A legjobb a szakmában, mégsem ismeri igazán senki. Múltját sűrű homály fedi, amelyre most némiképp fény derül ugyanis a 47-es ügynök számításaiba legutóbbi akciója során némi hiba csúszott, így a játék kezdetén egy párizsi hotel padlóján fekve, több sebből vérezve, hallucinációkkal keverve visszaemlékszik eddigi múltjára.

A fejlesztők előzetes beharangozásaikban viszonylag komoly karakterrajzot ígértek, és ennek tökéletesen ideális is lett volna egy ilyesmi múlt-visszaemlékezős, önvallomásszerű környezet, ennek ellenére Hitman sajnos még mindig nem kapott részletesebb, kidolgozottabb személyiséget. Úgy gondoltam, esetleg Max Payne-szerűen immár megismerkedhetünk bérgyilkosunk gondolataival, motivációival is, de ez szinte teljes mértékben elmarad. Főhősünk önmagát nem hazudtolva alig szólal meg a küldetések során, hangja ugyan kellően mély, de valahogy érzésem szerint jobban is vissza lehetett volna adni bérgyilkos voltát.

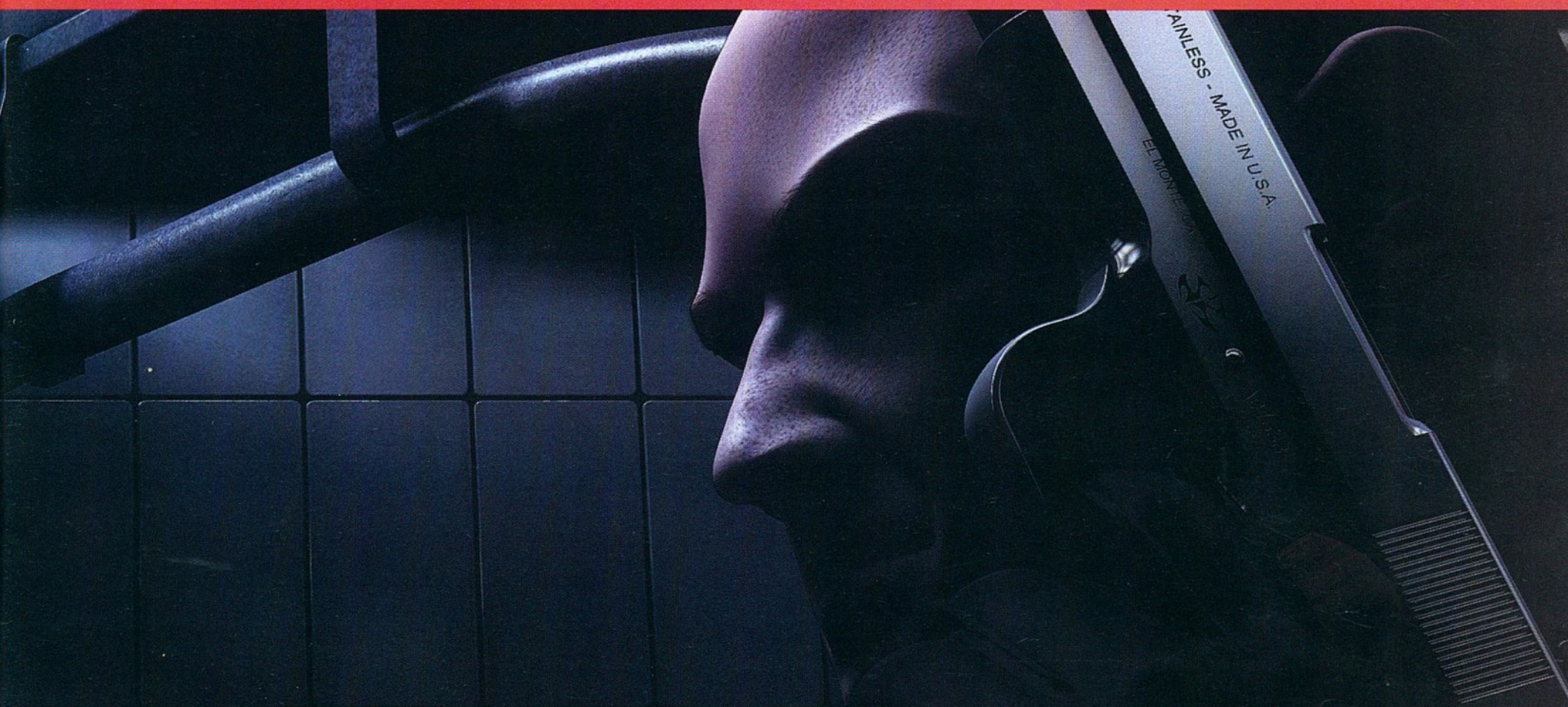
Szóval a Final Fantasy-szerű karakterrajz sajnos ezúttal (is) teljesen elmarad, csupán a 47-es ügynök különböző múltbéli feladatait élhetjük át újra. A darabos, hallucinációszerű visszaemlékezések tökéletes alkalmat biztosítanak arra, hogy a lehető legváltozatosabb, és legizgalmasabb helyszíneket látogassuk meg, ennek ellenpontja viszont, hogy a történet is igen-igen darabos, gyakorlatilag nem is létezik, mert a legtöbb egymást követő megbízás között az égvilágon semmi összefüggés nincs. Hallucinációból ébredve többnyire valamelyik európai nagyvárosban kell bérgyilkoshoz méltó, összetett feladatunkat végrehajtani, mely legtöbb esetben bizonyos rosszfiú nagyfőnökök likvidálását, valakinek megvédelmezését vagy kiszabadítását, esetleg fontos dokumentumok megszerzését jelenti.

A küldetések előtti eligazítás sajnos nagyon unalmasra és semmitmondóra sikerült: a menübe kilépve szokásos segítőnk az ügynökségről, Diana tájékoztat minket a küldetés körülményeiről rádiónkon keresztül, miközben csak egy-két fotót vizsgálgathatunk – az előző rész hangulatos kis videócskáit sajnos most mellőznünk kell.



■ Uram, a késemért jöttem. Ah, meg is van!

CONTRACTS.



Belevágva a feladatok végrehajtásába, lehetőségek mérhetetlen tárháza tárul elénk! A játékban elképesztő fegyverarzenál, több mint negyven fegyelmezőeszköz kapott helyt, mégsem ezek Rambószerű esztelen használata lesz a cél – bár az összes küldetés megoldható ilyen módon is -, hanem az észrevétlen lopakodáson, megtévesztésen, csendes gyilkoláson van a hangsúly! A kettőt persze kedv szerint, avagy akarva-akaratlanul – például ha lelepleznek – lehet ügyesen ötvözni is.

Rambóstílus-gépkarabély...

Sajnos annak ellenére, hogy elvileg egy bérgyilkos-szimulátorról van szó, elméletileg erre hegyezték ki a Hitmant, a többi játékban megszokott tömeggyilkolós módszer is meglepően hatékony tud működni, így sajnos nem igazán vagyunk rákényszerítve a majd alább kifejtésre kerülő sziszifuszi lopakodós mókára. Először is: a hatalmas, iszonyatosan változatos lőfegyver-arzenál szinte könyörög, hogy kezünkbe vegyük és vessük be őket, másrészt előző Hitman-résszel ellentétben, a küldetésekben szinte semmi komolyabb veszteség nem ér, ha a vadabb módszert választjuk. Célpontunk túlnyomórészt nem fog elmenekülni a helyszínről a legnagyobb riadó hatására sem, nem zárnak le ajtókat, egy emelettel odébb pedig már az őrök sem lesznek éberebbek. Ugyancsak a gyilkolást hivatott előmozdítani a részletesen kidolgozott belső nézet is, melybe átváltva valahogy automatikusan is nem a lopakodás jut eszünkbe, hanem hogy a kezünkben lévő bazi nagy shotgunnal teremtsünk inkább rendet – nem hiába használ csaknem az összes lopakodós játék külső nézetet; már a XIII-ban is szokatlan volt az a néhány lopakodós pálya. Az ellenfelek harcban alkalmazott mesterséges intelligenciája sem valami kimagasló, mert bár együtt támadnak és kommunikálnak egymással, mozgásuk teljesen kiszámítható, reakcióidejük pedig elég magas. Normál fokozaton még a pontos célzásra, oldalazgatásra sem kell komolyabban odafigyelnünk, mert hatalmas életerő áll rendelkezésünkre – igaz, gyógyulni egyáltalán nem tudunk! –, a banditák pedig egy-két pontos golyótól is elhaláloznak.

Mindennek köszönhetően közepes fokozaton nagyobb gond nélkül végig lehet mészárolni csaknem az összes pályát, ezáltal egy-két nap alatt a program végére érve, de a Hitman egyszerűen nem erről szól – bár megjegyzem, jobb mesterséges intelligenciával és több pályával akár sima akciójátékként sem lett volna rossz. Ilyen



■ Ilyen lenne a dán rendőrségi rutinellenőrzés?



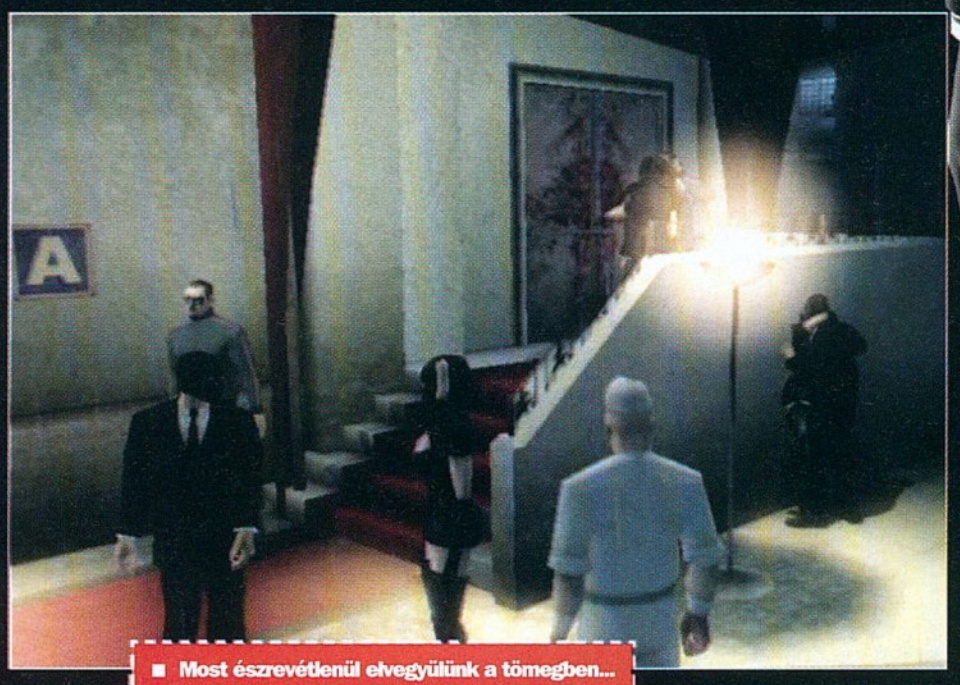
■ Az erkölcsrendészet durva módszerrel dolgozik

esetekben ugyanis a küldetés végén nemes egyszerűséggel a tömeggyilkos, vagy pszihopata, nem túl hízelgő értékelést kapjuk a programtól, mely egy bérgyilkos – de egyéb személyek számára sem – nem valami megtisztelő cím. Miután végigvittük a játékot, látni fogjuk, hogy küldetésenként milyen minősítést sikerült elérnünk, természetesen minél csendesebbek voltunk, minél kevesebbet gyilkoltunk – főleg ártatlanokat –, annál jobb lesz. Ez a csak néhány fokozatból álló skála viszont sajnos nem ad kellően pontos képet teljes tevékenységünkről, jó lett volna esetleg még egy pontszámot is hozzárendelni az értékeléshez, melybe beszámított volna az egyébként küldetések végén pontosan kiértékelt gyilkosságok, lebukások, riadók száma, ne adj isten még a teljesítésre fordított idő mennyisége is. Ha viszont ez nem valósították meg, motivációként szintén betehettek volna minden egyes jobb cím elnyeréséért valamilyen később felhasználható pluszt, esetleg a főmenüben megnyitható extrát, mert most csupán egy-egy egzotikus fegyvert kapunk minden egyes olyan küldetésért, amit legjobb minősítéssel teljesítünk a legnehezebb, tényleg brutálisan kemény fokozaton.

...vagy álruha és folytózsinór.

A játék igazi sava-borsát Metal Gear-hez és Splinter Cellhez hasonlóan természetesen a megtévesztés, lopakodás, csendes gyilkolás adja, csak abban az esetben érdemes a fentebb ismertetett – igaz könnyebb – módszerhez folyamodnunk, ha álcánk lelepleződött, esetleg már végképp elfogyott türelmünk. Igen: az elődhöz hasonlóan a Contract-hez is nagyon jó idegrendszerre lesz szükségünk, mert bizony legtöbb esetben iszonyú lassan, kivárva, taktikázva haladhatunk csak előre. Ideális esetben úgy tudunk manőverezni, hogy az őrök meg sem látnak minket. Ez viszont számos esetben elkerülhetetlen, így valamilyen álruhára lesz szükségünk. Ezt találhatunk földön, szekrényben heverve, vagy „kölcsön kérhetjük" valamelyik közelünkben kószáló delikvenstől. Felöltve az új egyenruhát/köntöst/pufajkát továbbra sem kószálhatunk teljesen szabadon: egy egyszerű közkatona, vagy őr például nem mehet be a szigorúbban védett, vagy más szervezet által őrzött helyekre.

Ebben az esetben először felszólítást kapunk a hely elhagyására, majd esetlegesen ugyanúgy tüzet nyitnak ránk, mintha csak saját ruhájánkban próbáltunk volna meg bejutni. Emellett vigyáznunk kell arra, hogy viselkedésünk az alakított figurához hűen is a lehető legtermészetesebb legyen, és azért ne menjünk túl közel „társainkhoz" sem, mert ők esetleg felismerhetnek. Sok esetben számít a nyugodt, lassú mozgás, egy őr nem rohangál esztelenül fel-alá, bár a furcsa útvonalak, manőverezések, őrjáratozó útról való letérés soha nem tűnik fel a többieknek. Egyedül arra kell figyelnünk, hogy ne bámuljunk gyanúsan hosszan senkit,



■ Most észrevétlenül elvegyülünk a tömegben...

lehetőleg legyünk mindig mozgásban. Ezen kívül borzasztó fontos, hogy mindig az adott figurához illő fegyver vagy használati tárgy legyen kezünkben, értelemszerűen katonánál a sima gépkarabély, civilnél pedig mondjuk aktatáska.

Ami nem tetszett, hogy a két nagy riválissal szemben érzésem szerint nincs egy teljesen általános működő

lopakodási szabályrendszer. A térképen például nincs feltüntetve az őrök látótere, vagy hallókörzete, ezt mindig nekünk kell kikísérletezni: tapasztalatom alapján meglehetősen valósághűre sikeredett a program ezen része, mert úgy harminc-negyven méterről is kiszúrják, ha egy hatalmas, nem társukhoz illő mordály van nálunk, és a puskadördülés szabad téren nagyon távolról is odacsődíti őket.

Az épületek belső részei, illetve különböző szintjei viszont tapasztalatom szerint gyakran teljesen külön vannak kezelve, onnan már nem rohannak ki a népek a gyanús neszekre, és ugyanígy, az általános riadó sem fog a pálya egész részére vonatkozni, hanem csak azon térképrészletre, ahol épp tartózkodunk. Tetszett, hogy gyakran rádiókapcsolatban állnak egymással a jól felszerelt őrök, és ha társuk nem válaszol – a holttest mellett hallani, hogy a rádióból szólongatják -, akkor megnézik, hogy ugyan mi is történt vele, de ez is csak az egy szinten tartózkodó őrökre vonatkozik.

Mindennek megfelelően, egy új emeleten szinte tiszta lappal lopakodhatunk tovább, ami nagyon jó, mert nem kell egy lebukás miatt végigirtani a maradék pályarészeket.

Természetesen lopakodós stílusban játszva is lehetőségünk van ártalmatlanításra, csak itt a módszerek sokkal kifinomultabbak. Vagy csak elkábítjuk a delikvenst, amihez injekciós tűvel mögé kell lopakodnunk, vagy teljes csendben intézzük el,





mondjuk egy garott, vagy egy éles kampó segítségével, alvó, esetleg fürdőző áldozat esetén pedig a kispárnával való megfojtás, vagy a vízbefojtás is szóba jöhet... Hát igen, nem hiába kapott 16éven felülieknek besorolást a játék...

Lehetőség szerint minél kevesebbszer és minél szelídebben tegyük el az útban lévő embereket; bár ez a Hitman rész is végigjátszható oly módon, hogy kizárólag a konkrét célpontokat küldjük a másvilágra!

Ha mégis a gyilkolás mellett döntünk, a holttestet a lehető legeldugottabb helyre vigyük, ami sajnos közel sem olyan egyértelmű, mint mondjuk a Splinter Cellben, ahol minden árnyékos rész megfelelő volt, mert számos esetben úgy kaptam riadót a fejemre, hogy tényleg olyan szobába dugtam a hullát, ahol a kutya se járt. Ugyanígy előfordult, hogy teljesen váratlanul, minden gyilkolás nélkül kaptam üzenetet, hogy az őrök egy gyanús, munkásnak öltözött kopasz fickót keresnek, mikor nem is találkotam senkivel.

A fenti taktikák változatos bevetési lehetőségét biztosítja a valóban fantasztikusan jó pályatervezés: ez igen! A linearitás legkisebb jelét sem tapasztalni a pályákon, minden feladatot tényleg milliónyi módon és stílusban oldhatunk meg, teljes szabadságot élvezünk, ami igen-igen ritka konzolos játékoknál és igazán üdítően hat.

Régi motoros.

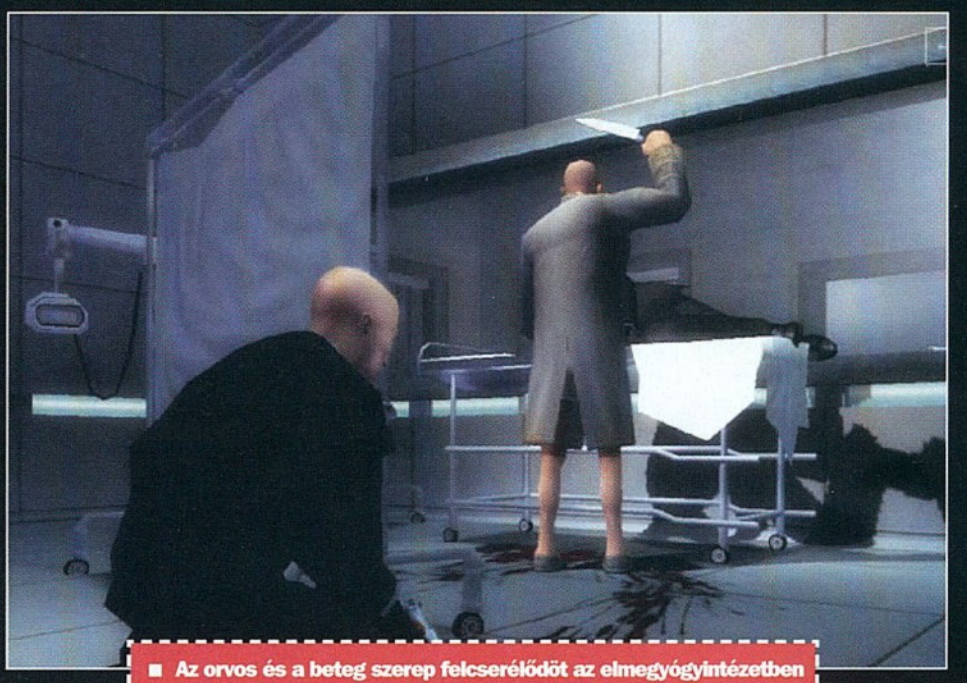
Lassan elég lesz az örömódából, így áttérek a negatívumokra. Aki játszott a két évvel ezelőtt megjelent Silent Assasinnel, annak feltűnhet, hogy gyakorlatilag semmi komoly változás nem esett a játékban. Az viszont továbbra is furcsa, hogy bármelyik kis nyeszlett ember ruhája méretben tökéletes széles vállú bérgyilkosunknak, úgy feszül rajta, mintha rá öntötték volna. Ugyanígy nem valami valósághű, hogy a szitává lőtt bandita agyontrutyizott világos inge is hófehéren köszön vissza felsőtestünkön, amint felvesszük azt. Szerintem nagyon adja magát legalább az, hogy csak a „finoman" elintézett banditák vértől nem beszennyezett ruháját tudjuk álruhaként felhasználni! Ugyanígy jó lenne, ha csak a nem rambó stílusban elintézett embereket lehetne minden nyom nélkül eltakarítani az őrjáratok útjából, mert nem valami valósághű, hogy legtöbbször csak a holttestre



■ Nézd csak, itt a Béna!







■ Az orvos és a beteg szerep felcserélődöt az elmegyógyintézetben

lesznek az őrök figyelmesek, vérre nem. Előre le merem fogadni, hogy ezen hiányosságok orvoslásai lesznek a következő epizód „nagy" újításai...

Alap nehézségi szinten igen magas életerővel rendelkezünk, és ellenfeleink is jóval kétbalkezesebbek: aki kicsit tapasztaltabb ilyen stílusú játékban, az riasztó neve ellenére nyugodtan kezdje a második, expert nehézségi szinttel, szerintem ez az ideális kihívás az átlag Hitman-játékosnak. Az életerő-különbségeken kívül az őrök nem lesznek ugyan érezhetően okosabbak, viszont csökken mentési lehetőségeink száma, és alkalmanként kevesebb fegyverrel indulunk. Az első két fokozaton ráadásul a megszokott, nagyon praktikus térkép is rendelkezésünkre áll, ahol nem csak, hogy mindig megvizsgálhatjuk az összes épület teljes alaprajzát, és az összes áldozat és fontosabb tárgylelőhelyek is be vannak jelölve, de az őrök pontos elhelyezkedését, mozgását is nyomon követhetjük!

Érdekes egyébként, hogy még a titkosajtókat is feltüntetik, viszont néha az épület kijárat megjelölése lemaradt róla. Ez a teljes térkép professional fokozatnál hiányos, így ezen, legnehezebb szinten már a kulcslyukon való állandó kukucskálásra is rá leszünk kényszerülve – már akinek lesz ereje végigvinni a pályákat egyetlen mentés nélkül... Ez azért kicsit durva húzás volt a készítőktől!

Pszicho-hangulat, fantasztikus környezet!

A játék megjelenítése, stílusa, és zenei alátestése közel tökéletesre sikerült! Az előző Hitman több helyen is megkapta a legjobb grafikáért járó különdíjat, a grafikusok pedig ismételten mindent kisajtoltak a PlayStation2-ből, ami abból kihozható. A hatalmas pályáknak méretükhöz képest döbbenetesen kevés töltés után kezdhetünk nekik, és természetesen különböző belső-külső terek közt sincs semmi várakozási idő, emellett egyetlen alkalommal sem tapasztaltam még kisebb lassulást sem a játék folyamán. Mindez talán még nem olyan különleges, az viszont annál inkább, hogy a tereptárgyak szinte kivétel nélkül éles textúrákkal és magas részletességgel jelennek meg képernyőnkön. Ezen felül nyoma sincs egy kaptafára épülő, vagy csak pár tereptárggyal díszített helyszíneknek sem, mert a fantasztikusan megtervezett pályákat a lehető legváltozatosabban színezték ki különféle díszítőelemekkel és tereptárgyakkal: komolyan mondom, az első néhány pálya példa értékű lehet minden fejlesztőnek. A laboratórium a különböző kísérletek alanyaival, áldozataival és üvegcséivel, az angliai arisztokrata ház a maga falon függő állattrófeáival, kandallóival, színes szőnyegeivel, mind tökéletesen valósághű helyszíneket festenek le.

Külön ki kell emelnem a romániai alvilági kupleráj megjelenítését: fantasztikusan jól eltalálták a lepukkant hely hangulatát, talán a Penge című filmet vehették alapul hozzá. Mindenhol extázisban táncoló, őrjöngő vendégek, éppen erotikus, vagy szexuális szolgáltatásokat nyújtó, bőrruhába öltözött cicababák, villózó fények, magukat éppen belövő kábítószerfüggők –



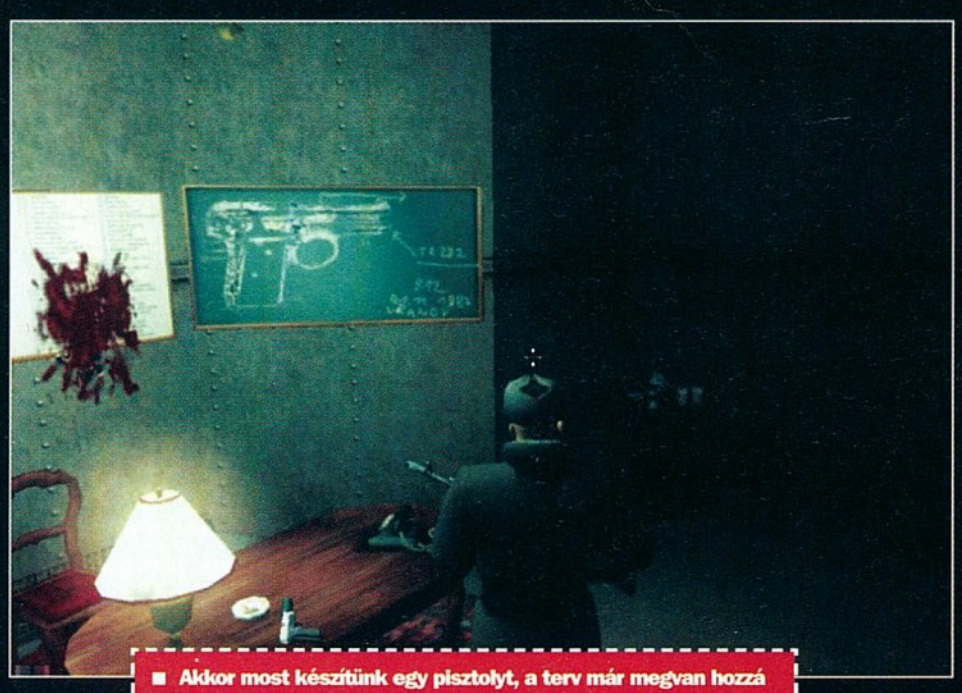
■ A Hitman-hasonmás verseny vesztese

elképesztően egyedi hangulata van a helynek! Hong Kong neonlámpás megjelenítése is nagyon tetszett, bár erre már érezhetően nem jutott annyi energia, ahogy a budapesti helyszínre sem. Nagyon jól támogatja a sötét hangulatot a lövéseknél látványosan kifröccsenő és falra felkenődő vér, valamint a számtalan tükröződés effekt, külső helyszíneken pedig a folyamatosan szakadó, és szél által felkavart eső és hó biztosítja a mind a tizenkét pályán át tartó kiemelkedő hangulatot.

A fantasztikus megjelenítésbe csupán egy-két apróság, figyelmetlenség rondít bele. Elég illúzióromboló például, hogy bérgyilkosunk lassabb mozgások, vagy oldalazás esetén nem lépked, hanem csúszik a padlón, mintha az jégből lenne. Szép, hogy a függönyök meglibbennek, mikor áthaladunk alattuk, de karakterünkön nagyon gyakran és feltűnően átlógnak ezek a szövettárgyak. Ezen kívül már tényleg csak a lábnyomok hiányába tudok belekötni: a legnagyobb hóba vagy vérbe gázolva sem fogunk magunk után szép cipőtalpakat hagyni, ami azért még tovább emelhette volna a hangulatot.

Az aláfestésért, ahogy az IO-s játékoknál (Hitman 1-2, Freedom Fighters) már megszokhattuk, a jelenlegi egyik legjobb, a fejlesztőkhöz hasonlóan szintén dán származású komponista, Jesper Kyd felel, aki megint csak nem hazudtolta meg magát. Bár az előző Hitman szimfonikus aláfestése talán egy hajszálnyival jobb volt, mint a mostani rész hasonló stílusban készült zenéje, valami brutálisan jó anyagot hozott össze a Contracts-hoz is az alig harminc éves Beethoven-reinkarnáció. A komolyzenei alap és a kórus ezúttal rengeteg elektronikus zörejjel, és kemény basszussal lett megtámogatva, némi drum & bass-es felhangok is érződnek időnként a benne, de a leírás alapján kissé furcsának tűnő zene mindenesetre szinte tökéletesen illik ehhez a sötét világhoz – egyedül azt sajnálom, hogy játszva némileg elvesznek a háttérben ezek a remekművek, érdemes az internetről letölteni őket (www.jesperkyd.com).

A beszédek, fegyverropogások, és környezeti hangok is mind teljesen a helyükön vannak, bár ezekre nem mondhatunk semmi kiemelkedőt. A különböző helyszíneken mindig anyanyelvükön szólalnak meg az őrök és a járókelők – Budapesten természetesen magyarul! –, de általános szókincsük elég csekély, gyakran ismételgetik ugyanazt, és jó lett volna, ha több színészt, vagy valami torzítást alkalmaznak, mert így kissé illúzióromboló a dolog. Környezeti zajokból sincs túl sok, de ami van, az teljesen a helyén van, de valószínűleg úgyis az őrök lépteinek hangjára, vagy a fantasztikus zenei aláfestésre fogunk figyelni.



■ Akkor most készítünk egy pisztolyt, a terv már megvan hozzá

Most még elég.

Mint eddigiekre már remélhetőleg kiderült, az előző rész óta nem sokban fejlődött tovább az új Hitman. Nagyon jól eltalálták a játék sötét hangulatát, és ehhez ismét tökéletes aláfestés passzol, az új fegyverek is elég ötletesek, de mindez egyáltalán nem változtatja meg magát a játékmenetet – mely ugyan még mindig nagyon élvezetes és türelmet igénylő, de immár nem számít annyira kimagaslónak, és főleg nem újszerűnek, mint a két évvel ezelőtti Silent Assassinnál.

Maga a játék designja, főleg a lopakodós rész nem annyira kiforrott, mint a két nagy riválisnál, a Metal Gear-nél és a Splinter Cellnél. Ráadásul ezen játékokkal ellentétben Hitman nem tudott jelentősen megújulni: a PlayStationön júliusban debütáló SC kiegészítő, a Pandora Tomorrow a nem túl jelentős singleplayerbéli változások mellett fantasztikus többjátékos móddal fogja tévéhez szegezni a játékosokat, a Metal Gear következő epizódja pedig teljes megújulásra készül – lásd előző számunk előzeteseit. A tavaszi kisebb holtszezonnak, és a nagyon erős médiakampánynak köszönhetően ez a Hitman epizód is biztos sikeres lesz, jókor van jó helyen, kétségtelenül ez a hónap (egyik) legjobb játéka, de a következő, 2005-re ígért negyedik részre már ennél sokkal komolyabb forradalmat várunk! **GREG5**

értékelés

grafika A játék kihoz szinte mindent a PS2-ből: részletes textúrák, poligonhegyek, változatos környezet jellemzi a programot, bárminemű lassulás nélkül.

■■■■■■■■■■

zene A lassan legendássá váló Jesper Kyd ismét tökéletes szimfonikus zenét alkotott a játékhoz, melyet ötletesen fűszerezett a modern zene vívmányaival.

■■■■■■■■■■

szavatosság A relatíve kevés, tizenkét pálya számtalan módon oldható meg, amiben némiképp motivál az egyre jobb minősítések elérése.

■■■■■■■■■■

játékmenet A lopakodás és az akció tetszőleges keveréke, a számtalan módon megoldható feladatok igazán változatos játékélményt biztosítanak

■■■■■■■■■■

játékosok száma 1

+ Remekül megtervezett pályák

– Kevés újítás

jobb mint... Hitman 2: Silent Assasin

rosszabb mint... Splinter Cell

90%

HITMAN: CONTRACTS

interjú a készítőkkel

Mivel a stáblistában sok magyar névre bukkantunk, megkerestük a Dániában élő magyar fejlesztőket, hogy őket kérdezzük meg a Hitman Contracts kapcsán egyrészt a játékról, másrészt pedig arról, hogy miként is kerültek ők oda. Kérdéseinkre az animátor Bernád Barbara válaszolt

Tudjuk, hogy az IO-nál több magyar fejlesztő is dolgozik, mesélnél róluk (hányan vagytok, mit dolgoztok, és hogyan kerültetek egyáltalán oda)?
Magammal kezdenem, mert én vagyok az IO-nál legrégebben, 1999 szeptembere óta. Animátorként dolgozom, és az itteni Iparművészetin voltam cserediák, amikor az IO-hoz kerültem gyakorlatra. Aztán úgy terveztük, hogy nyitunk egy magyarországi leányvállalatot, és ennek részekent magyar kollegák dolgoznak most az IO-nál, hogy átvegyék a módszereinket és kitanulják az engine-t. Jelen pillanatban két grafikus, egy pályatervező és 7 programozó dolgozik itt, Koppenhágában, tavaly április óta. Küzdenek a honvágyukkal és a vacak időjárással, ami az év kilenc hónapjában jellemzi Dániát.

Hogyan változott az IO felépítése a Hitman első része óta – hányan voltatok akkor, és hányan vagytok most?
Az IO eredetileg mindössze hét emberrel indult, és egy év elteltével, mikor én csatlakoztam, mindenkivel együtt 17-en voltunk. Szerintem mire a Hitmant befejeztük, lehettünk úgy harmincan, de ebbe az adminisztratív területen dolgozókat is bele kell számolni. Most 135-en vagyunk, ebből 70% dolgozik a játékokon, a többiek pedig a kutatás-fejlesztés területén, az adminisztratív vonalon, és persze ott vannak a rendszergazdák. Ezen kívül vannak vagy hatan a konyhán és van egy csomó teszterünk is.

Van arra valamennyi esély, hogy a PS2-esek is kipróbálhassák egyszer az első részt? Nincsenek terveitek annak remake-elésére, új grafikával?
A Hitman Contracts-ban a konzolosok is kiprobálhatják a régebbi pályák némelyikét, bar erősen átdolgozott kiadásban. Nem hiszem, hogy újra megjelentetnénk a Hitman első részét, mert sokkal érdekesebb új dolgokkal előrukkolni, mint a régit felpolírozni. Ráadásul ahogy az idő telik, mi is fejlődunk, és van egy-két dolog, amit ma mar máskent csinálnánk. Akkor meg mar nem is ugyanaz lenne...

A 47-es meglehetősen ijesztő figura. Mi adta az inspirációt a karakterhez: egy létező személy, vagy minden a képzelet szülötte?
Hitman a képzelet szülötte. De természetesen voltak inspirációink, főleg filmek, mint például a Leon, a profi, aztán a Nikita es a Sakál. Meg az öltönyös karakterek a hongkongi akciófilmekből.

A Hitman 2 hatalmas siker lett, az Eidos egyik legtöbb bevételt hozó játéka – gondoltátok, hogy konzolon is ekkora sikert fog aratni a program?
Reméltük legalábbis. A konzolos játékos különbözik a PC-s játekosoktól, de a külső nézetes játékoknak kedvez a konzol, az irányíthatóság. A legnagyobb eladásokat PS2-n értük el; ráadásul konzolon sokkal nehézkesebb a másolás, így tényleg jó bevételt hozott a Silent Assasin.

Innen visszatekintve mit tartotok a Hitman 2 legerősebb és leggyengébb pontjainak, és hogy próbáltátok meg az utóbbiakat kiküszöbölni?
A legnagyobb teljesítmény a Hitman 2-vel a sorozat konzolra vitele volt. Meg is nyertük a legjobb multiplatformos játék díját. Igazából ez leginkább a programozók keze munkáját dícséri. Két évvel ezelőtt egy csomó fejlesztőknek problámája volt azzal, hogy miként ültessék át a látványvilágot, az engine-t PC-ről a jóval nehezebben programozható PS2-re. Nekünk sikerült egyformán szép és élvezetes játékot kiadnunk. A leggyengébb rész talán az AI-val volt kapcsolatos, nagyon nehezen tudtuk rávenni, hogy az egész pályán minden gépi karakter valósághűen viselkedjen, ezért rengeteg helyen előre eldöntöttük a reakciókat. De szerintem két év távlatából nehéz egy dolgot kiválasztani, ami a leggyengébb volna. Remélem, hogy nem nagyon voltak benne igazán gyenge pontok.

Mit tartotok most a Hitman 3 legerősebb pontjának?
Nem Hitman 3, hanem Hitman Contracts J. A nyitott játékmenet talán a Contracts legfontosabb része. Meg magunk is elcsodálkoztunk néha, mennyi különböző lehetőség rejlik az egyes pályákban. Újból és újból tudtunk más útvonalon menni és más módszerrel ölni. Szerintem a háttérgrafika is sokkal jobb lett, és több hangulatot csempésztek a grafikusok az egyes pályákra.

Ha már kijavítottál: miért nem Hitman 3 a játék címe? Ezután végleg elhagyjátok a számozást, vagy ez nem volt egy tudatos dolog?
Szeretnénk elhagyni a számozást. A James Bond filmeket sem számozzák, inkább alcímet adnak nekik. Ezen kívül a számozás egyfajta kronologikus sorrendet sugall, amibe a Contracts nem igazan illik bele.

A veletek szinte már összenőtt Jesper Kyd fantasztikus munkát végzett a Hitman Contractsnál is, de hiányoltuk a Budapesti Szimfonikusokat. Van valami különleges oka, hogy ők ezúttal nem szerepelnek a játékban?
A játék hangulata különbözik a Hitman 2-étől. A sötétebb hangulathoz Jesper szerint jobban illett ez a fajta, időnként technora emlékeztető zene – mi pedig maximálisan megbíztunk benne. Eleinte én is hitetlenkedtem, de a végeredmény nagyon jó lett. Azért továbbra is ápoljuk kapcsolatainkat a magyar zenészekkel, mert zseniálisak. Hiabá na, ebben jól lemossuk a nyugatot. Azt is reméljük, hogy a közeljövőben lesz még alkalmunk együtt dolgozni. Úgy tűnik, divatot teremtettunk a játékfejlesztők között a szimfonikus zene használatával, egyre többen próbálkoznak ilyesmivel.

A saját fejlesztésű Glacier engine nagyon jól muzsikál, sokat fejlődött a grafika az előző részhez kezdve. Egész pontosan miket fejlesztettetek rajta?
A legfontosabb fejlesztés természetesen az volt, hogy meg több poligon látható PS2-n, mint a Silent Assasinban. A textúrák is jóval magasabb felbontásúak. Ezen kívül megemlíteném még az új időjárási effekteket és a postfiltereket. Ez utóbbi talán nem annyira nyilvánvaló, inkább a háttérben bújik meg, szinte érzékelhetetlenül. A játék jóval filmszerűbb lett ennek hatására – helyenként pedig jóval álomszerűbb.

Mivel a bejelentések alapján még lesz jónéhány játékotok ebben a konzolgenerációban, érdekelne, hogy lehet-e még előrelépni a látvány terén PS2-n, vagy közelítünk a maximumhoz?
A PS2 nem a programozók kedvence, mert helyenként igen

MAGYAROK A HITMAN-SOROZATBAN. Már az első Hitmanben is egy küldetés erejéig látogatást tehettük Budapesten, a Hitman legújabb epizódjában pedig ismét ellátogathatunk hazánk fővárosába! Fantasztikusan érzés, hogy a helyi rendfenntartók saját anyanyelvünkön, angolul feliratozva szólalnak meg. Magyar vonatkozás az is, hogy az első két rész szimfonikus zenéjét a budapesti filmharmonikusokkal vették fel Jesper Kyd segítségével.

A magyarországi kötődés nem véletlen: már a második részben is dolgozott magyar programozó, a Hitman Contract stáblistáján pedig döbbenetesen sok magyar nevet találhatunk. A játék animációjáért például túlnyomórészt magyar fejlesztők felelősek – valószínűleg az ő hatásukra kalandozhatunk egy küldetés erejéig ismét Budapesten, és ők rejtették el a szibériai pályán a piros fehér zöld zászlót is az egyik barakk falán.

nehezen lehet együttműködésre bírni. Így minden elismerésem a programozóké, hogy ennyit ki tudtak hozni a masinából. Megállásról szó sincs. Például tudom, hogy a srácok itt is készülnek meg valamire. De természetesen olyan értelemben közelítünk a maximumhoz, hogy a hardware-nek van egy felső határa, és nem lehet úgy tenni, mintha nem lenne. Ugyanakkor nem szabad arról elfeledkezni, hogy a látvány nem minden. Nagyon sok olyan fejlesztés is történik, amiről a játékosok elfelejtkeznek, mert nem "látható".

Tudnál valami anekdotát mondani a játék fejlesztésének időszakából?
Amikor a rúddal táncoló lány animációiról készítettünk motion capture-t, nem a szokásos stúdiót használtuk Londonban, hanem itt helyben, Koppenhágában vettük fel egy magnetikus rendszerrel. Így a lány teljesen fel volt öltözve és mindenhol vastag vezetékek jöttek ki belőle. Miután nem volt más választásunk, az egyik animátort beültettük a férfivendég helyére és megkezdődött a munka. A ruhák ellenére elég vörös volt az arca, mire befejeztük.

Bár a Hitman sem egy gyerekjáték, főként az új brutális fegyverekkel nem (a húskampó különösen kegyetlen), de az ilyesmire mindig harapó bulvársajtó nem sújtott le a sorozatra. Mit gondolsz miért van ez – gondolom nem sajnáljátok ezt, az ingyenreklám ellenére sem.
A Hitman 2-t támadták a turbánt viselő hinduk miatt az Amerikában élő hinduk. Illetve egy bizonyos szektájuk, a szikhek. Az nem volt vicces, jó sok jogi hercehurca lett a vége. A Hitman nem egy politikailag korrekt játék, ezt elismerjük mindannyian. Azt, hogy a sajtó meg miért nem csapott le, nem tudom, talán mert a világban most elég sok fontos esemény történik tőlünk függetlenül is. Ez nem jelenti azt, hogy ne szállhatnának ránk később. Az ingyenreklám pedig nem mindig jó, mert a játékosaink nagyobb részének meg mindig anyu és apu adják a pénzt a legújabb vadító játék beszerzéséhez, és ha ők nagyon sok rosszat hallanak, akkor anyu és apu gyereke ott találja magát a gépe előtt, amint Sims-et játszik, nem pedig Hitmant.

Mik a csapat kedvenc játékai mostanában, mivel játszotok most, hogy a fejlesztés befejeződött?
Mi mindig játszunk... Ez ugyebár a kutatás kategóriába tartozik... Battlefield Vietnam, Unreal 2004 a PC-n és szeptember óta folyamatosan Soul Calibur 2 PS2-n. Elmondhatom, hogy hihetetlen nagy csaták mennek! Most kaptunk egy új animátort Kanadából és mivel nem játszik még annyira jól, állandóan edzenünk kell őt, hogy teljes tagjává válhasson a csapatnak.

Nemrég minden weboldal beszámolt arról, hogy a következő Hitman jövő tavasszal kerül a boltokba. Tudnál erről az új részről valamit mondani, vagy egyelőre még minden titok? Esetleg a Freedom Fighters folytatásáról?
Titok, titok. Természetesen nem mondhatok semmit, remélem te se gondoltad komolyan.

Az Eidos nemrég felvásárolta az IO-t. Jelent ez valamiféle változást, vagy megmaradt a szabadságotok?
A kreatív szabadságunk természetesen megmaradt. Remélük, hogy igazából ha lesz is érezhető változás, az is csak pozitív lesz. A játékipar változásával ez egy szükségszerű lépés volt, mind az IO-nak, mind az Eidosnak. Az Eidos-szal együtt dolgozunk a kezdetektől fogva, jó viszony alakult ki közöttünk, ismerjük egymást és elfogadjuk egymás munkamód-szereit. Az eidosos producerünk a Hitman 2 fejlesztése alatt ideköltözött Koppenhágába és bebizonyította, hogy az angolok is tudnak bulizni, majd másnap korán és keményen dolgozni.

Már évek óta terjednek hírek arról, hogy film készülne a Hitman-játékok alapján. Ezek pletykák, vagy tényleg gondolkodtok ilyesmiben?
Igen, szó van erről. Ami persze nem jelent semmit. Jó lenne, ha lenne egy Hitman-film, de ugyanannyit árthat is, gondoljunk csak a nem kimondottan sikeres Lara Croft-filmekre. A Hitman, maga az alapötlet is filmekhez kapcsolódik, elég jó akciófilmet lehetne csinálni belőle, de ez nem igazan a mi döntésünk. Egy jó filmhez nem elég a jó alapötlet. Kell hozza egy jó rendező, jó színészek és persze egy csomó pénz is. ■

A SZÍNÉSZ A BÉRGYILKOS MÖGÖTT: DAVID BATESON.

Az első két részhez hasonlóan, a 47-es ügynök megszólaltatásáért az angol származású, de Dániában élő és dolgozó David Bateson felelős. Ugyan nem beszél sokat a játék során, a negyven éves, megfelelően mély hangú színész tényleg ideális a brutális bérgyilkos megszemélyesítésére. Érdekes, hogy magas, izmos alkatával, és tar fejével mennyire hasonlít David az általa megszemélyesített figurára: nem hiába merült fel, hogy esetleg ő alakíthatná a 47-est a tervbe vett Hitman filmben; bár mi inkább Jason Statham-re, a „szállítóra", a Blöff törökjére voksolnánk.

David nem sok moziban is vetített filmben szerepelt - számunkra talán csak a Hullámtörés című filmdráma lehet ismerős, ahol Emily Watson színésznő mellett tűnt fel pár percre -, inkább reklámok szinkronizálásával, illetve színházi színészkedéssel, rendezéssel foglalkozik. Saját bevallása szerint imádja a videójátékokat, de szinte semmi ideje nincs rájuk – tervei szerint ha egyszer visszavonul, rengeteget fog játszani. Ha Koppenhágában járunk, akár élőben is megnézhetjük kedvenc „bérgyilkosunkat": jelenleg aktív tagja több helyi színháznak is, szerepeiről, fellépéseiről pedig gyorsan tájékozódhatunk honlapján, a **www.davidbateson.dk** címen.

FIGHT NIGHT 2004.

lord of the rings

Az Electronic Arts-nál észrevették, hogy Magyarországon milyen sikeres a boksz: önmagukat sztárnak gondoló, az ökölvívásban semmi jártassággal nem rendelkező emberek is képesek magukból bohócot csinálni a képernyőn, több százezer tévénéző legnagyobb megelégedésére – időszerűnek látszott egy ilyen játék kiadása.
Bár a szerkesztőségben megoszlanak a vélemények azzal, kapcsolatban, hogy tényleg ez eredményezte-e a Fight Night 2004 kiadását, de egy biztos: a Knockout Kings-széria nyugdíjazása után ismét ringbe lépett a bokszjátékok piacán az EA – és ezúttal győztesként kerülnek ki onnan.

kiadó	ELECTRONIC ARTS
fejlesztő	EA CANADA
megjelenés	2004. ÁPRILIS
web	WWW.EASPORTS.COM

névjegy.
Az EA kanadai részlege a világ legnagyobb fejlesztőstúdiója, közel ezren dolgoznak a kiadó játékain – főként a sportjátékon. Nevükhöz fűződik többek között a FIFA-, az NHL- és az NBA Live-sorozat, valamint ők követték el a nagyszerűen sikerült SSX-eket is.

Reform-kor.

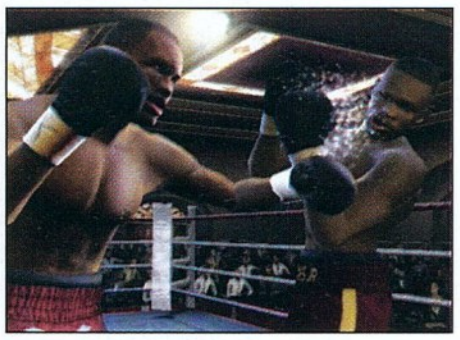
Ígéretekből minden program megjelenése előtt annyi van, hogy meg lehetne vele tölteni a padlást, a legkevésbé sem volt meglepő, hogy teljesen megújított, soha nem látott játékmenetet ígértek a Fight Night-ban. Meglepődni leginkább akkor szoktunk, ha a kiadók az ígéreteiket be is tartják – és lőn csoda, mondhatnánk lesett állal, ha nem öklözte volna szét az ellenfél az elmúlt hetek töménytelen mennyiségű ütközetében!

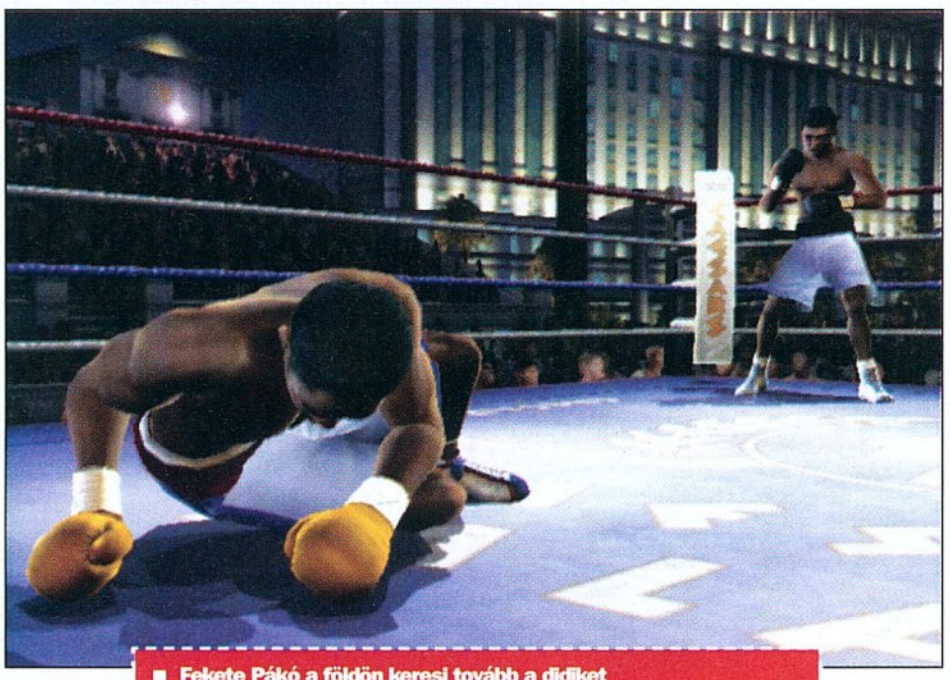
A legnagyobb újítást a „Total Punch Control" névre elkeresztelt irányítás jelenti, melynek lényege, hogy elfelejthetjük mindazt, amit eddig bokszjátékokban megtapasztalhattunk a gombnyomkodással kapcsolatban. Az egyenesek, horgok és felütések kivitelezését ugyanis itt a jobb kar segítségével fejleszthetjük tökélyre. A három alapütést aszerint hozhatjuk elő, hogy a karral milyen mozdulatot végzünk. Ha jobbra és felfelé húzzuk, akkor jobbegyenes lesz belőle, ha nagy ívű balra körző mozdulatot teszünk, akkor a másik irányból fogunk felütést végrehajtani. Az ötlet működik – bár van még mit dolgozni rajta. A rendkívül intenzív kontroller-használat eredményeképpen ugyanis soha nem hallott hangok törnek elő a Dual Shock 2-ből – recseg, ropog, nyivákol – erős a gyanúnk, hogy egyes hardvergyártók elégedetten dörzsölik össze kezeiket ennek hallatára.

Nem elég, hogy sokkal nehezebb ésszel öklözni a megújult irányításnak köszönhetően, de igazság szerint a lehetőségeink sem nőnek meg ettől jelentősen: a három alapütést ennyi erővel tehették volna a gombokra is. Siránkozásunk ennek ellenére alaptalan: ahogy autós játékot is nagyobb élmény kormánnyal játszani, úgy itt is többet profitálhatunk ebből az irányítási fajtából játszhatóság terén. A gombokat persze így sem lehetett kihagyni, csak éppen más célt szolgálnak: védekezni, testre célozni és különleges támadást lehet előhozni segítségükkel. Utóbbitól nem kell megijedni, nem fog Muhammad Ali tűzgolyókat dobálni ellenfelére, csupán egy erőteljesen kivitelezett speciális ütésről van itt szó – eredményes használatának begyakorlása elsődleges célunk kell, hogy legyen!

Az elsőre szokatlannak tűnő irányítás valóban innovatív, kitalálásáért dicséret illeti a készítőket. Az újítások sora azonban ezzel nagyjából be is fejeződött, pedig lenne éppen ötletünk arra vonatkozólag, hogy mitől lehetne még élvezetesebbé varázsolni egy ilyen típusú játékot. Nem arra gondolunk, hogy be lehetne tenni megnyitható extra taktikának Anettka cséphadarását, sokkal inkább a kicsit unalmassá váló energia-csíkról van szó. Ha jól megsorozzuk ellenfelünket, akkor annak életereje az ütések számával és erősségével egyenes arányban elkezd csökkenni, majd amikor a kritikus nulla értéket eléri, akkor nagy puffanással elterül a földön, ahonnan vagy feláll, vagy hordágyon viszik ki. De hányszor láthattuk igazi meccseken, hogy egy ügyes kombináció vagy néhány jól sikerült ütés az ereje teljében lévő ellenfelet is képes a földre vinni. Ezt már láttuk korábban – többek között a Knockout Kings-ben is –, most miért kellett kihagyni?







■ Fekete Pákó a földön keresi tovább a didiket

TIPPEK

Karrierista vagyok.

A játékmódok tekintetében megkapjuk azt, amit 2004-ben egy Electronic Arts által kiadott programtól joggal várhatunk el.

Természetesen lehetőség van szimpla, gyors meccsek lejátszására is, de a nagyobb lehetőségek nem ebben rejlenek. Ha nem gépi ellenfél ellen akarunk játszani, akkor érdemes kipróbálni a kétjátékos módot, hiszen mindig jó érzés elkenni egy ismerős száját. Nagyon komoly online lehetőségek rejlenek a programban, kár, hogy mi nem élvezhetjük a netes rangsorok, az általunk szervezett bajnokságok és a headset nyújtotta végtelen



Barátunknak kiesett a fogvédője, éppen azt keresi

„az analóg karokat használó rendszer forradalmi újítás“

lehetőségeket, de nem kell félni: a karrier-mód, ha nem is pótolja ezt, mégis hetekig képes jó szórakozást nyújtani – ráadásul a végére apró kis izmok fognak megjelenni a jobb hüvelykujjunk tövében.
Elsőként érdemes megalkotnunk virtuális énünket, később majd jót fogunk mosolyogni nyitó tulajdonságainkon, de hát szinte senki nem születik lapos orral, előbb szét kell veretni azt. Az alkotó folyamat során elképesztő mennyiségű dolgot tudunk befolyásolni, kis túlzással kijelenthetjük, hogy úgy fogunk kinézni, ahogyan azt megálmodtuk, a haj hosszától kezdve állunk alakján át egészen a testünkön lévő zsírréteg vastagságáig mindent beállíthatunk, majd útjára küldhetjük bokszolónkat a hat választható súlycsoport valamelyikében.

A ranglista ötvenedik, legalsó helyén kezdjük pályafutásunkat. Az ellenfelet okosan válasszuk meg, ha sokkal magasabb helyen álló versenyző ellen kívánjuk megmutatni, hogy ki az erősebb, akkor sikerrel járunk ugyan, hiszen

TIPPEK.

A játék elején – karakterünk megalkotása után – kezdő kis senkiként vágunk neki pályafutásunknak. Minden tulajdonságunk egyformán alacsony, és ahhoz, hogy eredményesek legyünk, maximálisan ki kell használni az edzésekben rejlő lehetőségeket, hiszen teljesen mindegy, hogy hány mérkőzést nyerünk meg, értékeink csak ettől javulnak. Minden meccs előtt lehetőségünk nyílik a négy különböző fajta tréning valamelyikén részt venni. Ezek mindegyikén maximálisan 15 eloszthatós pont szerezhető (az auto training opciót választva 4 pontot kapunk, ez édeskevés a boldoguláshoz, amennyiben mód van rá, ne válasszuk), melyet edzéstípustól függően két tulajdonság között oszthatunk el tetszésünk szerint. Míg kezdőként a 15 tulajdonságpont megszerzéséhez elég 10000-ig pörgetni a számlálót, addig később, magasabb tulajdonságokkal már sokkal nehezebb dolgunk lesz: ennek többszöröséért is csak öt-tíz ponttal növelhetjük tulajdonságainkat.

EDZÉSTÍPUSOK.

Heavy bag (bokszzsák)

MIT EDZ: erő, sebesség
Egy nyugalmi állapotban lógó bokszzsákot kell rávennünk a minél erőteljesebb lengésre – és mivel a jó szóból nem ért, ezt jól időzített ütésekkel tudjuk a legkönnyebben elérni. Nagyon fontos, hogy jó időben, jó oldalról üssük meg (leginkább horgokkal próbálkozzunk), mert ha megáll, akkor kezdhetjük elölről. Minél nagyobb a lengés, annál több pontot kapunk, ha pedig sikerül kiakasztani, könnyedén megsokszorozhatjuk eredményünket.

Sparring (barátságos boksz)

MIT EDZ: gyorsaság, kitartás
Zsák helyett ezúttal edzőpartnerünket kell minél jobban megvernünk. Minden sikeres ütésért jár pont, míg ha minket találnak el, akkor 100 pontot levonnak tőlünk. Érdemes az ész nélküli öklözés helyett váltott ütésekkel csépelni ellenfelünket, ugyanis ha több különböző típusú találatot viszünk be, akkor több pontot kaphatunk.

Combo dummy (bábu)

MIT EDZ: áll, test
Apró kis memóriajáték a Fight Night-on belül: megmutatják nekünk, hogy hol kell megütnünk a bábut – ezt kell kiviteleznünk. Ha sikerrel járunk, akkor már két ütést mutatnak be előre, majd minden eredményes próbálkozás után egyel nő a megjegyzendő helyek száma. Ha elrontunk valamit, akkor kezdhetjük elölről a próbálkozást, ami azért nem jó, mert minél több ütést tudunk jól bevinni, annál több a kapott pont.

Target mitts (kesztyűzés)

MIT EDZ: szív, ütéstűrés
Edzőnk a kezét különböző pozíciókba való helyezésével próbál minket a megfelelő ütések kivitelezésére rávenni.
El kell találnunk a kesztyűt, amit tart – értelemszerűen mindig más mozdulatot kell előcsalnunk, aszerint, hogy éppen milyen magasra és milyen pozícióba helyezi a karját.

TULAJDONSÁGOK.

POWER (ERŐ)
– ettől függ, hogy ütéseink hatására mennyivel csökken ellenfelünk energiája

SPEED (SEBESSÉG)
– befolyásolja, hogy milyen gyorsan lendül öklünk az ellenfél feje felé lapítás céljából

AGILITY (GYORSASÁG)
– lehetőségünk van ellépni az ütések elől, ha kellőképpen gyorsan tudunk mozogni

STAMINA (KITARTÁS)
– ha magas, a menetek közti szünetben energiánk magasabbra fog töltődni a pihenés eredményeképpen

CHIN (ÁLL)
– minél magasabb, annál kevésbé viselnek meg minket az állunkra bevitt ütések

BODY (TEST)
– ugyanaz, mint a chin, csak ez a testre mért csapásokkal szembeni rezisztenciánkat határozza meg

HEART (SZÍV)
– a bírók szellemképeit könnyebben tudjuk összerakni, ha magas az értéke

CUTS (ÜTÉSTŰRÉS)
– ez befolyásolja, hogy mennyire könnyen sérülünk meg és kezdünk el vérezni



FIGHT NIGHT 2004 nyereményjáték



Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésre, Tied lehet a két eredeti Fight Night 2004 játék egyike az Electronic Arts Hungary Kft. jóvoltából.

Hány különböző edzésmód van a játékban?

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

A levelezőlapra írd rá: „Fight Night 2004-játék"

Beküldési határidő: 2004. június. 4.

más vélemény

Mindig is szerettem a bokszjátékokat, és akármilyen egyszerűek is voltak, én már a Knockout Kingsekkel is jól eljátszogattam. A Fight Night viszont valami egészen más, sokkal teljesebb élményt biztosít. Az analóg karokkal megoldott harc egészen páratlan, ráadásul két órányi gyakorlás után már használni is tudjuk. A sportolók animációi parádésak lettek, sosem untam meg a kiütéseket visszanézni! A karrier-mód ugyanaz, amit az EA-tól megszoktunk, azzal a különbséggel, hogy én az istennek sem voltam képes a négyféle edzésből kettőt elsajátítani, így karakterem kissé felemás lett. ***GRATH***

ez kiderül, de nem mi leszünk azok…

Minden mérkőzés előtt lehetőségünk nyílik edzeni – ha nagyon nem megy, akkor választhatjuk az auto training opciót is, ekkor négy eloszthatő pontot fogunk kapni a maximálisan megszerezhető 15 helyett. Ez nem túl jó csere, inkább erőlködjünk egy kicsit, a ranglistán előrelépve ugyanis kevés lesz a minimális fejlődés.

Érdekesen oldották meg a játékban szereplő ökölvívókat, ugyanis a névtelen senkik mellett az első tíz helyet általában neves személyiségek foglalják el – korokat átlépve találkozhatunk régi, legendás nevekkel és mai sztárokkal egyaránt, nehézsúlyban szegény Holyfield pl. alig szokott beférni a legjobb tízbe, annyi hetvenes és nyolcvanas évekbeli bokszoló nyüzsög ott. Amellett, hogy ezek a csillagok abszolút felismerhetőek, még többé-kevésbé valós taktikájukat is sikerült lemodellezni. Ez egyébként a névtelen versenyzőkre is igaz, mindenki rendelkezik saját harcmodorral. Egyesek azonnal belharcot kezdeményeznek, mások minden ütésünket levédik, a legidegesítőbbek pedig azok, akik folyamatosan hátrálnak, szinte szaladnak előlünk.

A megnyert mérkőzések egyre több pénzt hoznak a konyhára, amit csak egyetlen dologra használhatunk fel – vásárlásra. A készítők a Need for Speed: Underground-ot vették alapul, csak itt nem matricákat ragasztunk magunkra, hanem tetkókkal nyomjuk teli testünket, és nem a karosszériát festjük át, csupán másik nadrágot és cipőt húzhatunk fel. A megnyitható és beszerezhető termékek skálája igen széles, bár egy idő után még az is elveszti a varázsát, hogy beállíthatjuk, milyen bikini legyen a menetek számát tartó lányokon, és néhány óra játék után igazából már az sem mozgatott meg minket, hogy tigrismintás avagy bugyirózsaszín cipőt húzzunk-e lábunkra. A lehetőség jó, bár kicsit furcsa látni, ahogy egy 130 kilós nagydarab emberrel „barbizunk".

Ütős kis meccs.

Nagyon fontos, hogy hamar elsajátítsuk az irányítást, mert ellenfeleink erősek, és nagy részük – nem meglepő módon – nem tűri, hogy megverjék. Néhány órás gyakorlás – és tucatnyi elveszített meccs – után már egész jól helytálltunk viadalokban, és amikor legtöbbször már oda ütöttünk, ahová terveztük, már egész simán hoztuk a meccseket (a védekezés használata annyira javallott, mint egy autós játékban a fékezés – nem kötelező ugyan, de néha fájdalmas az ütközés). Voltak persze idegesítő ellenfelek (ráadásul a legtöbb négy-öt alkalommal is feláll a padlóról), de mindennek van ellenszere. Egyedül az R2 gombbal kivitelezhető speciális támadás lett kiegyensúlyozatlan, egyrészt irreálisan messziről is használhatjuk, másrészt akkor is okoz egy kis sebzést, amennyiben kivédi az ellenfél. Ha pedig betalál, akkor borzasztó nagyot sebez – legalábbis ezt nyilatkozták a kórházban az ellenfelek.

A legjobbakkal is előfordul, hogy néha kiütik őket, pláne velünk. Ilyenkor – hopp, még egy érdekes újdonság – a földön fekve látjuk magunk fölött a mérkőzés-vezetőt, ahogy számol, de olyan szellemképes, mintha egy harminc éves tévén néznénk. Egyszerre hárman is vannak, célunk, hogy a valóságnak megfelelően egyre redukáljuk a számukat. A két kar segítségével tudjuk a szellemképeket az eredeti felé közelíteni – ha egyesül mind a három, akkor nyert ügyünk van és felkelhetünk a földről újabb pofonokért. Minél többször ütnek ki minket, annál nehezebb lesz összerakni a bíró sporit – a harmadik ilyen eset után már teljesen szét van csúszva.

A kiütések amúgy látványosak, köszönhetően a rongybaba-fizikának. Ennek lényege, hogy nincsenek előre elkészített bejátszások a földre zuhanásokról, mindig az ütések irányától és erősségétől függ, hogy a bokszolók merre és hogyan dőlnek el. Élőben általában ez nagyon jól néz ki, de a lassításoknál sajnos előjönnek a hiányosságok, aminek oka elsősorban az, hogy az ember nem rongybaba: a fej például ritkán szokott a kötelekbe beakadva hátracsuklani, ha mégis, akkor ott általában baj van.

Körütés.

A mérkőzések körítése kiváló, a bevonulások jól néznek ki, a szünetekben halljuk, ahogy az edzők taktikai utasításokkal látják el a küzdő feleket, a felkonferálás és a táblákat tartó hölgyek egyaránt profik (csak más területen).

Megszokhattuk, hogy az EA program-jaiban nagyon erős a zenei kínálat. Nos a Fight Night-ban szereplő hip-hop előadók többsége számomra ismeretlen, de bizonyára nagy neveknek számítanak a szakmában, és hát valljuk meg, a távirányítókon szokott lenni olyan lehetőség, amivel egy nyomásra a leghangosabb rapper-t is némává változtathatjuk.

A hangok jól szólnak, a közönség morajlása hiteles és nagyon hangulatos, hogy amennyiben nagyon alacsonyra süllyed valakinek az életereje, akkor a közönség zaja elhalkul és csak a szívdobogás hallatszik – nagyszerű ötlet! A bokszolók mozgás-animációja tökéletes, emellett mindenre figyeltek: a bőr csillog az izzadságtól, a sérülések egy idő után a szemen és a szájon is meglátszanak, a tekintetek egyre fátyolosabbak minden menet után és a legdurvább ütések hatására a vér röppályáját is megfigyelhetjük.

Minden szempontból realisztikus, profin kivitelezett munka. Egyetlen dolog veheti el a kedvünket, mégpedig a brutálisan hosszúra nyúló töltési és mentési idők, amik állandó jelenlétükkel széttöredezik a játékot (mérkőzés közben szerencsére nincs ilyen probléma) – de ez legyen a legnagyobb problémánk a bokszjátékok új királyával játszva. ***VEGA***

értékelés

grafika Ugyan a PS2-ben még lenne egy picivel több, de csalódásra semmi okunk – ami a ringben történik, az nagyszerűen néz ki

zene Az ütések és a közönség hangjai élethűek, a zenét pedig a hip-hop kedvelői nyugodtan vegyék 9 pontosnak – lehet, hogy csak nekünk nem tetszett

szavatosság Barátokkal párosban, egyedül karrier módban és talán egyszer online játszva is hatalmas lehetőségek vannak benne

játékmenet Újszerű és élvezetes – ha a kezdeti nehézségeken túl vagyunk, rendkívül szórakoztató játékot ismerhetünk meg

játékosok száma 1-2 + Online

+ Közel tökéletes boksz szimuláció

– A zene a fülünket, az eltört kontroller a pénztárcánkat üti ki

jobb mint... Knockout Kings 2002

rosszabb mint... Jelenleg ez a legjobb

88%

CHIP

2004. május-június | 1496 Ft

mobilélet

CD-melléklettel! újdonságok, innováció, életstílus

CHIP XVI. évfolyam
2. különszám

PDA

Féltucat zsebasszisztens TESZT
Navigációs hardverek TESZT
Térképszoftverek TESZT
GPS hazai földön



MOBILOK

Kameraláz – 15 vadiúj modell TESZT
Az első 1 megapixeles: GX30
Vigyázat követnek! – bemérik a mobilod
A holnap technológiája: minden a 3G-ről
100 szupertipp: testreszabott mobilok

NOTESZGÉ

10 pillekönnyű típus TESZT
Processzorok és 3D grafika TECHNOLÓGIA



április 28-tól az újságárusoknál!



Sztárok a mobiljukról



Barát? Ellenség?
Hajós András, Acél Réka, Oroszlán Szonja, Erdei Zsolt...

CD-melléklet

A legjobb n
30 teljes verz
Palm OS, Pocket PC, note

Mobilélet magazin
megrendelhető a kiadóban is!
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3., Vogel Burda Communications Kft.
Tel.: 06 1 888 3421, 06 1 888 3422, 06 1 888 3423 Fax.: 06 1 888 3499
e-mail: terjesztes@vogelburda.hu Amíg a készlet tart!
1.496 Ft
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

GLASS ROSE.

rózsa, kevés tövissel

– Elfogadod-e tőlem a Rózsát, Vega? – kérdezte Grath a szerkesztőségben egyik nap. Elhomályosult tekintettel csak bólogatásra voltam képes, hang nem jött ki a számon, miközben áhítatosan átvettem a lemezt.
Anélkül, hogy részletesebben belemennénk abba, hogy miért is haltak ki mára gyakorlatilag a klasszikus kalandjátékok, mindenképpen fontos leszögezni: a stílus rajongói minden egyes darabot meg kell, hogy becsüljenek, hiszen mindig fennáll a lehetősége annak, hogy az utolsóval játszanak... A Glass Rose 2004-es megjelenése teljesen hihetetlen – ahelyett, hogy valami biztos siker-várományoson dolgoztak volna a Capcom-nál, kiadták az év rétegjátékát. Mit lehet erre mondani? Áldassék a nevük érte!

kiadó	CAPCOM
fejlesztő	CAPCOM PRODUCTION STUDIO 5
megjelenés	2004 MÁRCIUS
web	WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

névjegy.
A Capcom belső fejlesztői gárdája több nagynevű – ám nem minden esetben sikeres – játékkal ajándékozott meg minket. A Breath of Fire ötödik epizódja, a PS2-re megjelent Resident Evil címek (leszámítva a nagyon új Outbreaket) és Gregory Horror Show közös tulajdonsága, hogy eséllyel indulhatnának egy „mindenki hallott már róla, de senki nem játszik vele" megmérettetésen.

Konzervatív újító.

Egykor, még jóval a PlayStation gépek megszületése előtt a kalandjátékok összefonódtak a point & click fogalmával. Ezek lényege a játékmenetben ragadható meg: a képernyőn a kurzort irányíthattuk karakterünk helyett, és amennyiben valamelyik tárgyra vagy személyre ráböktünk, emberünk megpróbált interakcióba kerülni vele – beszélgetni, eszközöket kombinálni; ez volt a továbbjutás kulcsa. Mára elmondhatjuk, hogy évente alig néhány alkotás jelenik meg ebből a stílusból, ami pedig megjelenik, az is igyekszik minél jobban megreformálni, korszerűvé tenni a nagyközönség számára talán kopottasnak tűnő játékmenetet (ilyen kísérletnek lehettünk tanúi például a Broken Sword 3 megjelenésekor).

Bár a Glass Rose igyekszik visszanyúlni a gyökerekhez – hiszen visszaköszön a klasszikus point & click irányítás (olyannyira, hogy akár egeret is használhatunk!), mégis az utóbbi idők legérdekesebb újításaival rendelkezik – ez még akkor is igaz, ha üzletileg hatalmas bukást prognosztizálunk neki.
A tárgyhasználattal szemben sokkal inkább előtérbe helyezték a készítők a rengeteg beszélgetést – nem véletlenül: olyan részletesen kidolgozott történetet kapunk, melyet csakis így ismerhetünk meg teljesen. A párbeszédek során elfelejthetjük az eddig megszokott automatikus kérdezz-felelek jellegű kommunikációt: a kapott válaszokból ki kell jelölnünk egy szövegrészletet, amire rá kívánunk kérdezni, ezzel gördíthetjük tovább a beszélgetést (már amennyiben a kérdezett tud bővebb információval szolgálni az adott dologról, személyről, eseményről).

Igyekezzünk minden kombinációt kipróbálni, hiszen így sokkal több dolgot tudhatunk meg, és gyakran addig nem is enged tovább a játék, amíg a legfontosabb dolgokra nem kérdeztünk rá. A kör gomb segítségével lekérhetjük a teljes „dialógus-fát", melyben jelölve van, hogy hol szalasztottunk el egy kérdést (ha pirossal van jelölve egy



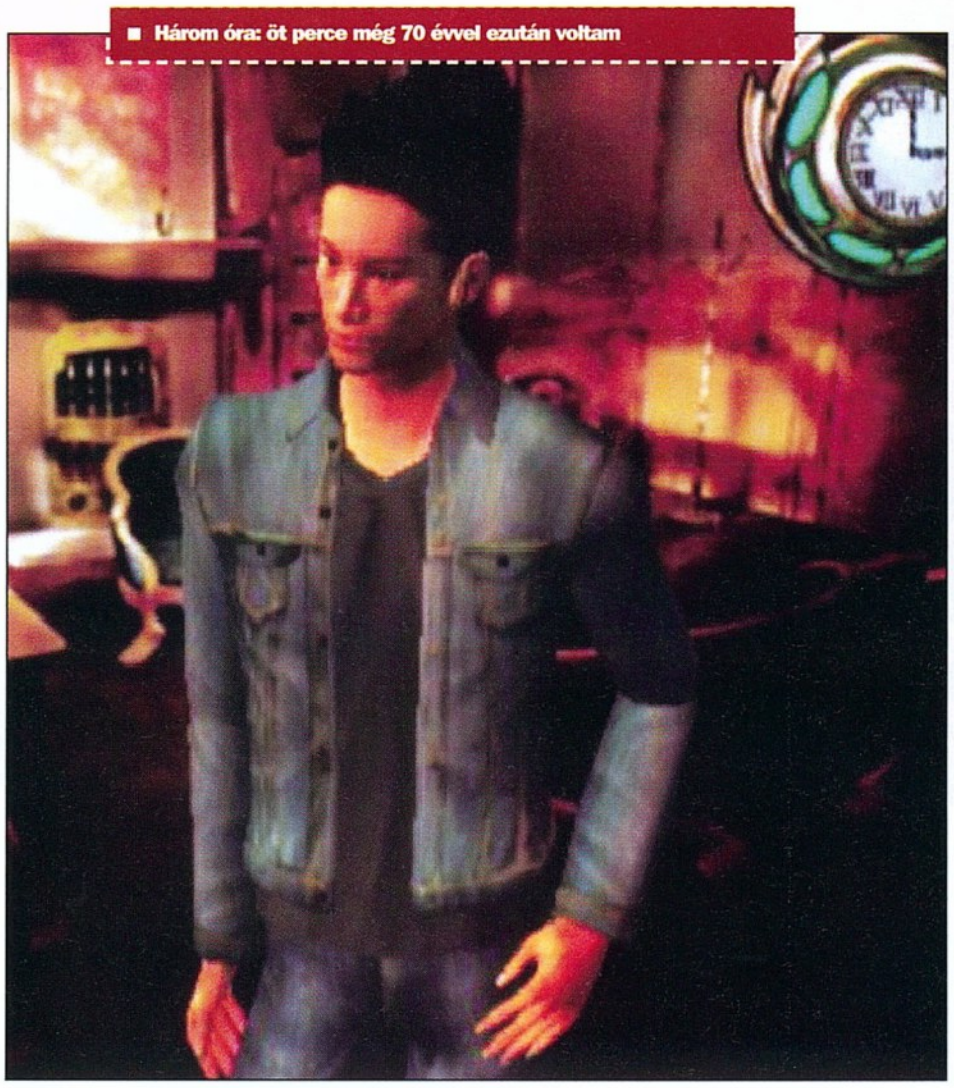
■ Még a képkeret is giccses ebben a házban, inkább iszom egyet

más vélemény

Én a kalandjátékok közül főként a humorosabbakat szeretem, mint például a Monkey Island-széria, vagy a PlayStationön megjelent Discworld Noir. Pont ezért a Glass Rose sem tudott magával ragadni; furcsa története, komor hangulata nem áll közel hozzám. Ráadásul szerintem az irányítás sem olyan kézreálló, mit azt Vega leírta. A Glass Rose tényleg csak azoknak való, akik szeretik az egyedi, különleges játékokat – mindenki más csak szenvedni fog vele. Nem is értem teljesen, hogy a Capcom mit akart vele – legyártottak hozzá rengeteg videót, ami rettentő sok pénzbe került, viszont a játékot Amerikában ki sem adják, és még egy nyamvadt weboldalt sem tudtak készíteni hozzá. ***GRATH***

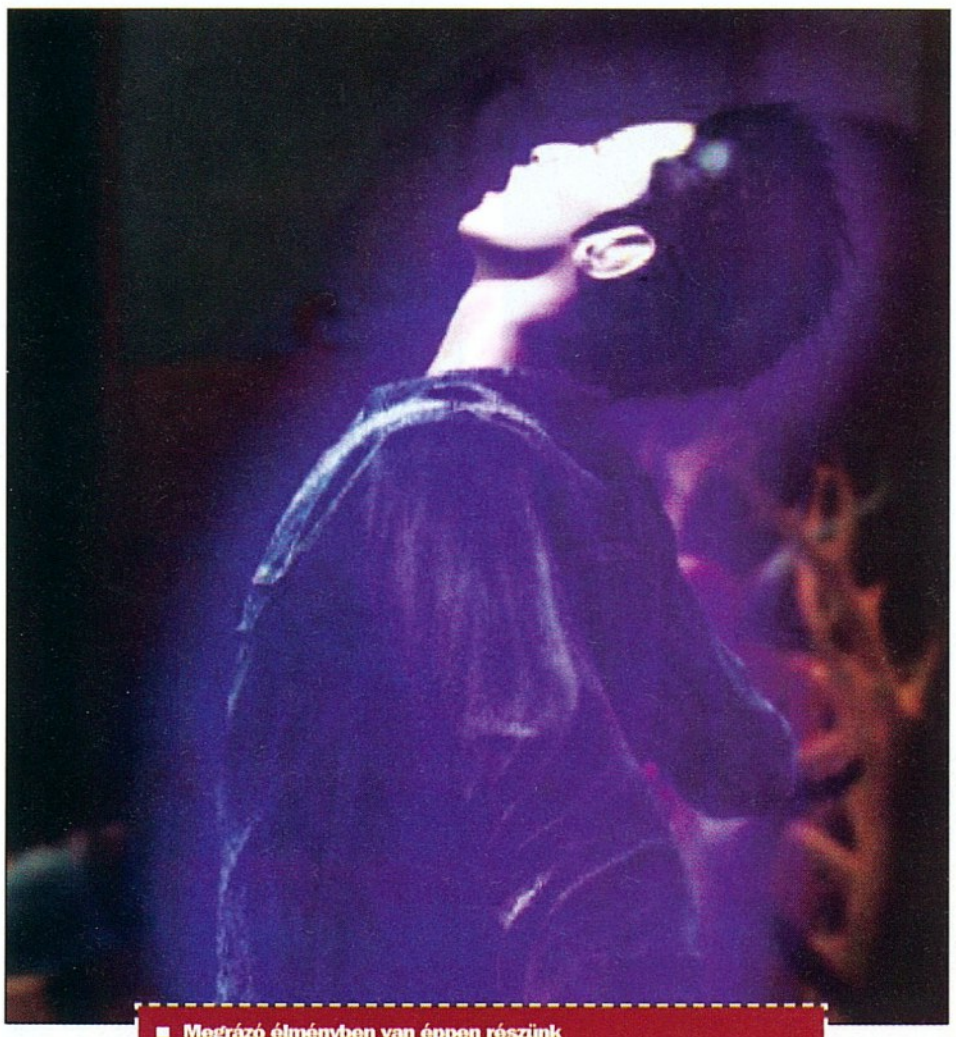
beszéd-részlet, akkor mindenről esett szó, ha kékkel, akkor még van miről beszélgetni).

Mivel nem mindenki akarja elárulni nekünk titkait, gondolatait, ezért jól jön hősünk gondolatolvasó képessége. Egyrészt a beszélgetések előtt megvizsgálhatjuk, hogy milyen véleménnyel van rólunk az adott személy, másrészt néha csak úgy haladhatunk tovább, ha turkálunk egy kicsit mások fejében – ilyenkor emlék- és gondolatfoszlányokat láthatunk, melyek utalnak valamire, bár igen sokszor csak homályosan. Minden egyes gondolatolvasás hatására csökkennek elme-pontjaink, de akkor sincs túl nagy gond, ha elfogynak – így is folytathatjuk a kutakodást mások fejében (ennek akkor van jelentősége, ha az adott feladatra szabott idő letelik). Igaz, ezen megoldások minden frissességük és nagyszerűségük ellenére meg fogják osztani a játékosokat: mivel a játékidő túlnyomó részében beszélgetni fogunk, ezért nagyon lassúvá,



■ Három óra: öt perce még 70 évvel ezután voltam

„A játékban senki nem az, akinek elsőre gondolnánk“



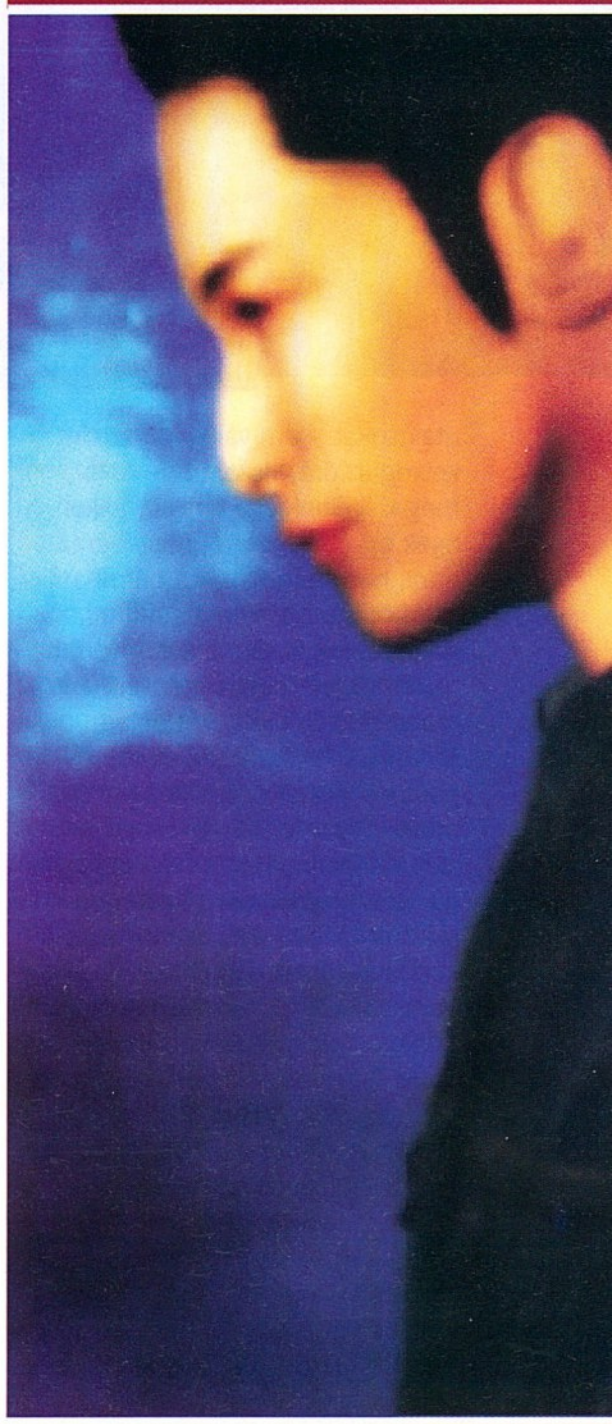
■ Megrázó élményben van éppen részünk

vontatottá válik a játékmenet – az érzés sokkal inkább emlékeztet egy jó könyv olvasására, mintsem egy izgalmas játékra. Tovább szűkíti felvevőpiacát a Glass Rose-nak – legalábbis hazánkban –, hogy a rengeteg párbeszéd mindenképpen szükségessé teszi a magas szintű nyelvtudást; ez nem az a játék, amin végig lehet szaladni a beszélgetések átugrásával, hiszen az a lelke, ezek ismerete nélkül értelmét veszti, és csupán az önmagában értékelhetetlen váz marad meg.

Game over.

Soha nem rajongtam azért, ha egy kalandjátékban meg lehetett halni, de el kell ismernem, itt nagyon ötletesen oldották meg a dolgot. Az események egy – illetve kezdetben fél- – órás ciklusokra vannak felosztva, ez alatt kell elvégeznünk bizonyos dolgokat, amikre a beszélgetésekből és a tárgyak használatából szerezhetünk helyenként igen nehezen érthető

GLASS ROSE nyereményjáték



Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésre, Tied lehet az eredeti Glass Rose az Electronic Arts Hungary Kft. jóvoltából.

Hogy hívják a lányt, akit meg kell találnunk?

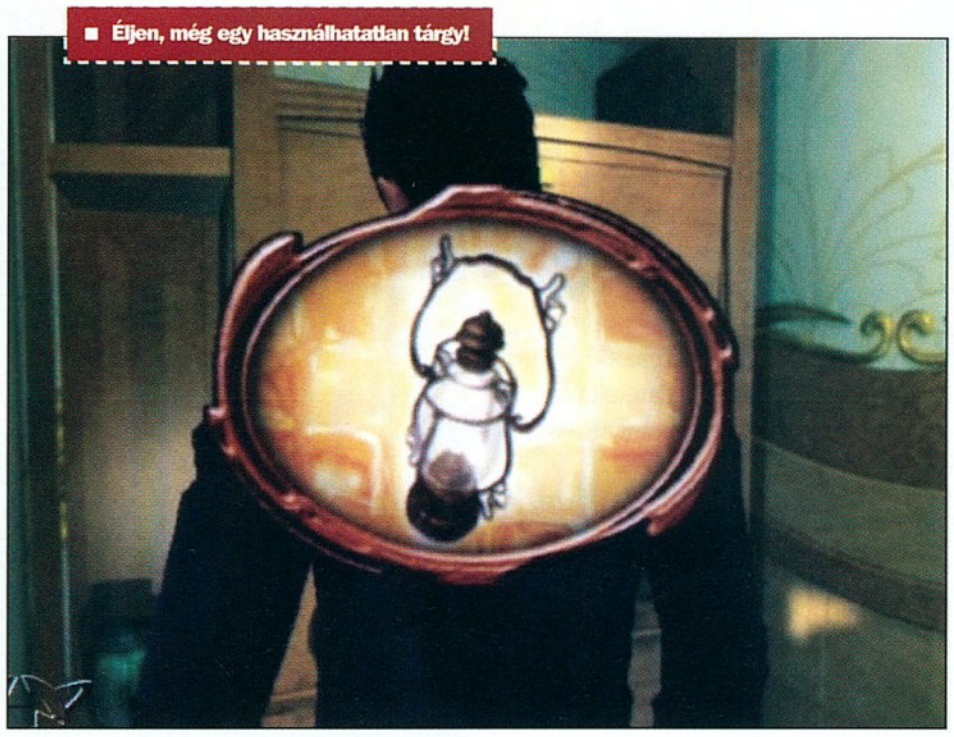
A válaszokat nyílt levelezőlapon várjuk a szerkesztőség címére
(PS Guru, Budapest 1088, Rákóczi út 1-3.).

A levelezőlapra írd rá:
„Glass Rose-játék“

Beküldési határidő: 2004. június 4.



■ A banyát lúdtollal kell kitömni, az elsőt épp most szúrjuk bele



■ Éljen, még egy használhatatlan tárgy!

utalásokat. Nem valós idő szerint ketyeg az óra, viszont ha megvizsgálunk egy tárgyat, akkor ugrik egyet a mutató, függetlenül attól, hogy annak volt-e bármi jelentősége a történet szempontjából. Gond akkor van, ha az óra végére nem végeztünk teendőinkkel. Ekkor két dolog történhet: ha van még elme pontunk, akkor elölről kezdjük az adott ciklust (amit már megvizsgáltunk, azt nem kell még egyszer), ha nem maradt, akkor viszont nem kapunk több lehetőséget, marad a korábbi állás visszatöltése (elmepontjainkat a néha megjelenő pillangók elkapásával növelhetjük, de az új fejezetek elején magától is visszatöltődik).

Ezen a furcsa „elhalálozáson" kívül még egy potenciális veszélyforrást tettek a Glass Rose-ba a fejlesztők. Néha életveszélyes szituációba kerülünk (pl. ránk dobnak néhány téglát a magasból), ilyenkor megjelenik több lehetséges reakció a képernyőn szétszórva, ezek közül nagyon rövid idő alatt kell kiválasztanunk a megfelelőt (pl. fenti esetben a „megpróbálom kivédeni" hatása értelemszerűen betört fej lesz, míg az „oldalra gurulok" potenciális életmentő).

Meglehetősen feleslegesnek éreztem ezeket a feladatokat, mert az egész játékban talán összesen ötször ha szerepel ilyen, és elég komikus, ahogy egy andalítóan lassú párbeszéd után vadul vadásszuk a szöveg-buborékokat a megmenekülés érdekében.

Ízig-vérig japán sztori.

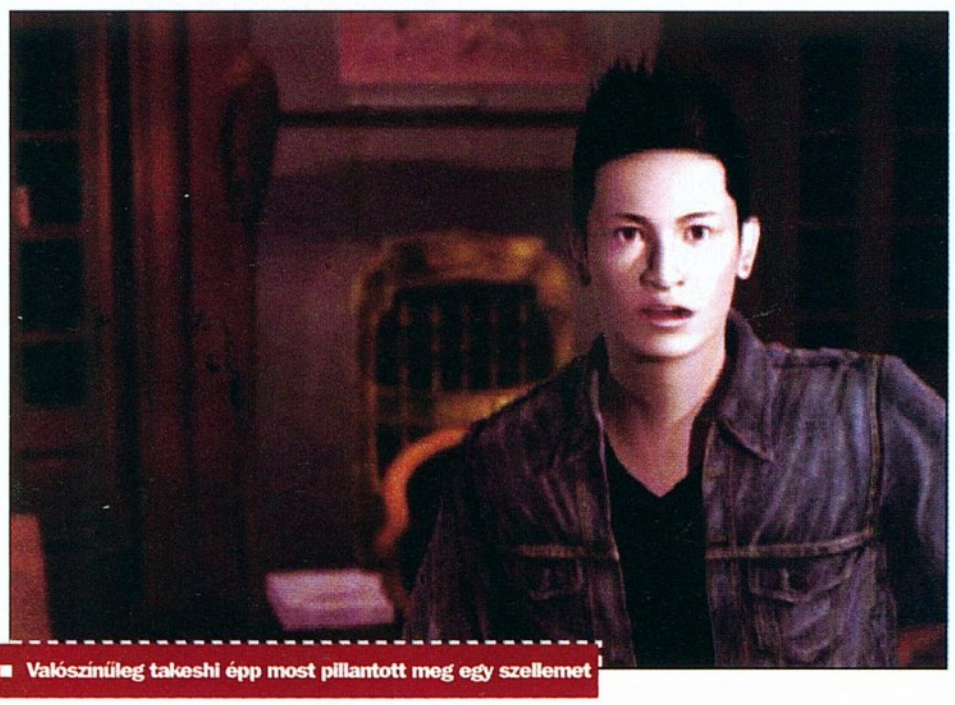
Bármennyire is hihetetlen, ki kell jelentenünk: a játék a PS2-n valaha megjelent egyik legjobban kidolgozott történettel rendelkezik. Megszokhattuk, hogy a japán alkotásokban elképesztően odafigyelnek a környezet részletes kidolgozására, a karakterek személyiségének hitelességére (a több mint 20 szereplő mindegyike tökéletesen kidolgozott jellemmel rendelkezik, és kivétel nélkül mindegyiküknek megvan a maga szerepe a történet alakításában) és arra, hogy a kettő harmóniája meglegyen. Anélkül, hogy leszólnám a nyugati játékokat, el kell ismerni: erre csak a japánok képesek ilyen szintű igényességgel.

A Glass Rose tulajdonképpen egy klasszikus krimi némi fantasztikummal keverve. A főszereplő Takeshi a huszadik század megoldatlan bűnügyeiről készít publikációkat, míg egy napon felkeresi őt egy lány, Emi, aki az egyik régi megoldatlan eset nyomozójának (aki nem mellékesen a nagyapja volt) naplóját hozta magával – innen az események kicsit felgyorsulnak, ugyanis mindketten hirtelen 1929-ben találják magukat, a gyilkosságok idején. Innentől az egész helyzet rendkívül zavarossá válik: Emi nem képes teljesen manifesztálódni, csak szellemként jelenik meg néha-néha, míg Takeshiben mindenki a „tegnap" este elhalálozott házigazda törvénytelen fiát véli felfedezni. Két és fél nap áll rendelkezésünkre, hogy kideríts ük a gyilkos kilétét (ezalatt nem meglepő módon több újabb haláleset fogja borzolni a

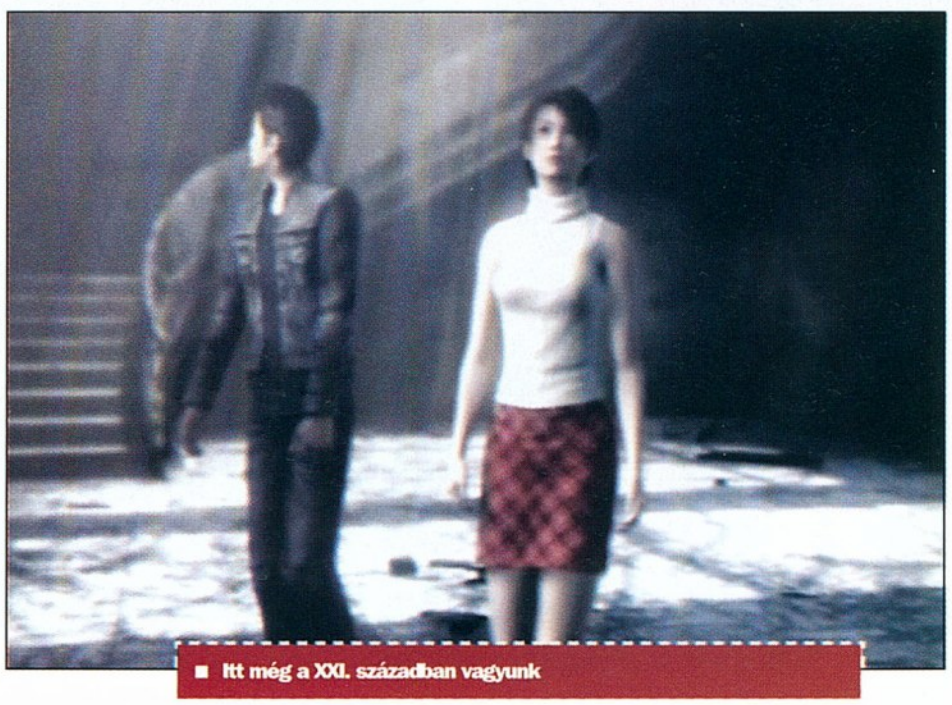
SZÍV-DARABKÁK. Annak érdekében, hogy meg tudjuk menteni Emit a játék végén, folyamatosan gyűjtenünk kell összetört szívének darabkáit. Ezek elég könnyen észrevehető, csillogó tárgyak.
Néha a legszokatlanabb helyen lelünk rájuk és rengeteg van belőlük mindenfelé elszórva. Minden fejezetben újabbak jelennek meg, néha pont ott, ahol már korábban felszedtük őket. A menüben a „heart fragments" részben nyomon követhetjük, hogy a gyűjtögetésben mennyire állunk jól. Ezt nagyon ötletesen oldották meg: kezdetben a kezébe temeti arcát a lány, de minél több szív-darabkát találunk meg, annál inkább fölegyenesedik, míg végül teljes arcát láthatjuk.







■ Valószínűleg takeshi épp most pillantott meg egy szellemet



■ Itt még a XXI. században vagyunk

■ Na, most megtudjuk, hogy teszünk-e neki



■ A mágikus toll mutatja az utat







kedélyeket), megismerkedjünk a szereplők történetével és visszatérjünk a jelenbe. Itt és most nem érdemes ennél többet elárulni a szinte minden újabb órában meglepetéseket tartogató történetből, legyen elég annyi, hogy aki el tudja fogadni a rendkívül lassú játékmenetet és az antik irányítást, az nagyon jól fog szórakozni a nyomozás során – ki tudja, talán senki sem az, akiknek elsőre gondoltuk volna a játék során…

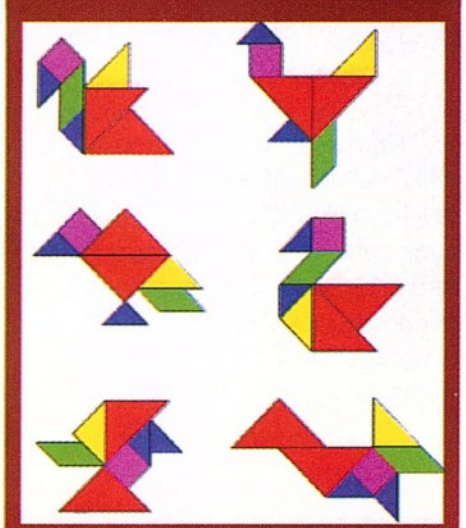
Nehézséget csak a rengeteg japán név fejbentartása fog okozni, nem mindig leszünk képben azt illetően, hogy éppen kiről folyik a beszélgetés. Az mindenesetre nagy segítség, hogy Takeshi mindenkiről folyamatosan feljegyzéseket készít, és a menüben ezek olvasgatásával, valamint a megtalált naplók feldolgozásával könnyebben összeáll majd a hihetetlen mélységű és összetettségű sztori.

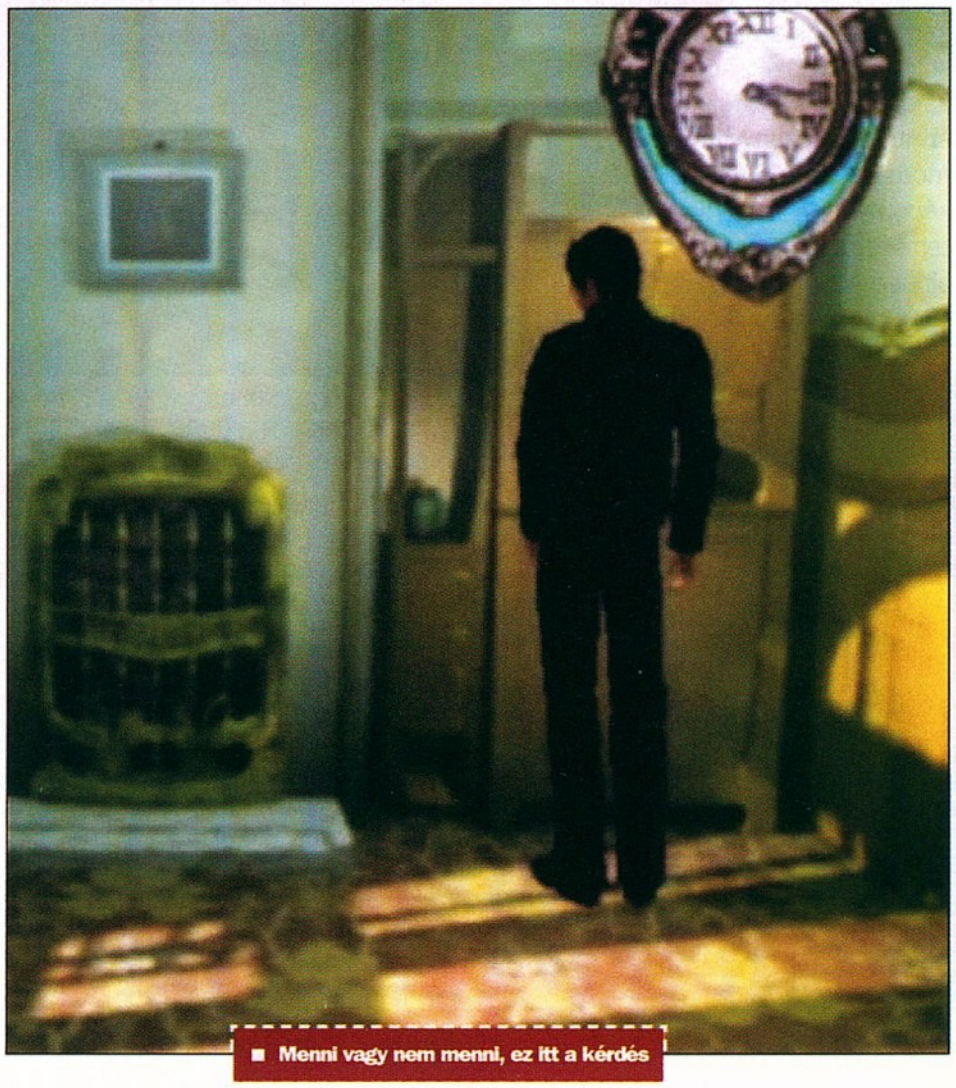
Rétegjáték.

A szerkesztőségben gyakori kérdés volt napokon keresztül, hogy „még mindig ezzel játszol?" – és közben úgy néztek rám többen, mint azokra az idiótákra szokás, akiket nem akar az ember nagyon megbántani. Megkockáztatom, hogy mivel még a klasszikus kalandjátékok kedvelői között (akik mára sajnos nincsenek túl sokan…) sem fog osztatlan sikert aratni az alkotás, ezért hamar a rétegjátékok keserű sorsára fog jutni. A többség két hónap múlva már a megjelenésére sem emlékszik, néhányan viszont évek múlva is nosztalgikusan gondolnak majd rá. Talán az sem véletlen, hogy a Capcom Európában eleve a budget-árkategóriában dobta piacra, míg az Egyesült Államokban meg sem fog jelenni – nagy kockázatot nem mertek vállalni (érdekes módon a játékban eszelős mennyiségű renderelt videó kapott helyet, amik nagyon sok pénzbe kerülhettek).

Hogy ennek ellenére mégis kinek ajánlható a Glass Rose? Azoknak, akik a konzol-játékok mellett nem vetik meg a könyveket sem, és akik nem ijednek meg attól, ha a kettő erényeit kísérletező kedvű fejlesztők vegyítik egymással. **VEGA**

TANGRAM. A Violet Roomban szinte mindig megtalálhatjuk Hiyako-t, aki egy valóságban is létező kirakós játékot játszik, és ebben kéri a segítségünket. Ennek lényege, hogy egy alakzatot kell kiraknunk kisebb háromszögek és négyzetek segítségével, melyeket kedvünk szerint forgathatunk és rakosgathatunk. A lényeg, hogy pontosan lefedjük a célterületet az összes rendelkezésünkre álló sokszög felhasználásával. És hogy ez miért jó? Mert Hiyako beépített „súgóként" működik: ha segítünk neki, akkor mellékesen említést tesz valamelyik szobáról vagy szereplőről. Jó eséllyel ezek jelentik a továbbjutás kulcsát, ha tehát elakadunk, mindig próbáljunk tangramozni egyet!





■ Menni vagy nem menni, ez itt a kérdés

értékelés

grafika A hátterek nem 3D-sek, de egy ilyen játékhoz jobban is illik ez a régies megoldás; a videók gyönyörűek

zene A zenék egy idő után unalmassá válnak, sajnos kevés van belőlük; a szinkronhangok nagy része elég gyenge

szavatosság A húsz óránál hosszabb játékidő ebben a stílusban elképesztően hosszúnak számít, ráadásul négy fajta befejezés is van.

játékmenet Egyszerre klasszikus és újszerű, a történet feledteti az ásítással eltöltött hosszú perceket.

játékosok száma 1

+ Nagyon igényesen megírt történet

– Az akciójátékok rajongói vonjanak le 30%-ot

jobb mint... Myst III: Exile

rosszabb mint... Broken Sword 3

80%

SEVEN SAMURAI 20XX.

szegény Kurosawa

A Seven Samurai 20XX tulajdonképpen nem más, mint Akira Kurosawa örökéletű klasszikusának, a Hét szamuráj című filmnek a digitálisan felújított, konzolra vitt változata. Hiba lenne azonban a játékot a legendás filmhez vagy annak akár – meglepően élvezetes – amerikai változatához, a Hét mesterlövészhez mérni. A Seven Samurai egyszerűsége kellemes kikapcsolódást nyújthat, ám színvonala semmilyen szempontból sem méltó az alapjául szolgáló remekművekhez.

kiadó	SAMMY STUDIOS
fejlesztő	DIMPS
megjelenés	2004 MÁRCIUS
web	WWW.SAMMYSTUDIOS.COM

névjegy.

A Dimps egy meglehetősen kicsi és ismeretlen japán fejlesztőcsapat, ám az utóbbi két évben az általuk készített játékok átlépték a tízmilliós eladási határt. Ebben főleg a Dragon Ball Z Budokai két része a „ludas", de a GameBoy Advance-os Sonic Advance is jól fogyott. Jóslatunk szerint a Seven Samurai nem folytatja ezt a sort, nem valószínű, hogy átütő sikereket érne el a cég.

Péntek esti véres testek.

A játék egy szépen megkomponált, gyönyörű videóval indít. Ebből ismerjük meg a játék világát, ami csak nagy vonalakban hasonlít a forrásműre, a már említett Hét szamuráj című filmre. Az első változás, hogy a jövőben járunk – bár remélhetőleg az elkövetkezendő 95 évben nem jut ilyen sorsra világunk. Mindenfelé harcok dúlnak az emberi túlélők és támadóik, a humanoidoknak nevezett, mesterségesen teremtett nép között. Hősünk, a furcsa öltözékű Natoe természetesen előbbiek oldalán vesz részt az öldöklő küzdelemben – ahogy arról már az első másodpercekben meggyőződhetünk. A programot egyáltalán nem zavarja, hogy alig tudtunk szusszanni az intro után, máris ellenfelek hordáival állít szembe minket.

Szerencsére a Seven Samurai-nál kevés könnyebben irányítható játékot lehetne találni, így a szinte végtelen mennyiségű ellenfél sem okoz különösebb gondot (legfeljebb a gyenge ujjakkal rendelkezőknek). Az egyetlen támadásgombot nyomogatva lassanként kaszabolhatunk, a kombó gomb hatására pedig előhívhatjuk a Nito-Ryu módot. A szerkesztőségben csak Hentes-módnak elkeresztelt technikával nem csak az ellenfelek átlagos túlélési ideje csökken drasztikusan, hanem jelentősen megemelkedik a színes-szagos látványelemek száma is. Sajnos a csodálatos színorgiának komoly ára van, a játék erősen szaggatni kezd, ha két tucatnál több ellenfél tartózkodik a közelünkben (ez pedig szinte állandóan így van) és az is sokszor megesik, hogy karakterünket legfeljebb a kínai színtévesztő könyvből ismert módszerekkel fedezhetjük fel a képernyőn. A kombó-mód természetesen nem tart örökké, cirka egy percig kaszabolhatjuk ellenfeleinket ilyen állapotban, hogy



■ Jól van, még fél percig lehet kombózni







■ A próbababák megszállták a világot

aztán fél percnyi pihenés után újból felébreszthessük magunkban az alvó oroszlánt. A játék utolsó harmadában szerephez jut a védekezés gomb is, amellyel, ha sikeresen hárítunk egy támadást, akkor a Nito-Ryu energiáink ismét a maximumra töltődnek (persze addig is lehet használni, csak értelme nincs – még a főellenfeleket is le lehet győzni egyszerű szabdalással). Ennek segítségével akár hosszú percekig is folytathatjuk az esztelen öldöklést, több százas kombó támadásokkal boldogítva a tengernyi ellenfelet. Az cseppet sem baj, ha egy játék kizárólag az akcióra épít – akkor viszont gond van, ha ez a helyzet, ám a rendszer nem működik jól. A Devil may Crynál meg tudták oldani, itt viszont a közelében sem jártak ennek az ideális állapotnak.

Döcögős játékmenet.

Nem csak a harcok nem nélkülözik az izgalmakat, de ha távolabbról nézzük, akkor maga a játék sem. Lezárul előttünk a terület, amíg ki nem nyírunk mindenkit, továbbmegyünk, és ezt ismételgetjük tucatnyi alkalommal. A ritmust csak néha szakítják meg a

A HÉT SZAMURÁJ.



Natoe: A játék főhőse, a legendás Musashi nagymestertől tanulta a kardvívás technikáját, és mára ő az egyetlen kardművész aki az elveszett Nihonto kardot használja. Nehezen viseli az irányítást, az abszolút szabadságban hisz. Állandóan egyensúlyozva a jó és a rossz oldal közti keskeny sávon, a tökéletes szamurájjá válás útján halad.



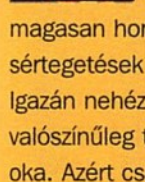
Jodie: A legendás kardmesternek, Musashinak a lánya. Gyermekkorától együtt nevelkedett Natoe-val, és a kezdetektől fogva a szívén viselte sorsát, bár ezt sosem mutatta ki. Az utóbbi időkben kicsit megorrolt Natoe-ra amiért az nem hajlandó teljesíteni az apja végakaratát, nem akar a következő nagy szamuráj-mesterré válni.



Kambei: Öreg katona egy sintoista pap bölcsességével és jóindulatával felvértezve. A lelki békét keresi, csak akkor harcol, ha végképp szükségessé válik. Békés természete és parancsnoki képességei kiváló vezetőjévé teszik a csapatnak. Lovagias viselkedése rengeteg barátot vonz köré, ám halálos katanája távolt tartja ellenfeleit.



Tatsuma: Kambeihez hasonlóan ő is lovagias, de rendkívül nehezen kezelhető személyiség. Nagyon magasan hordja az orrát, kizárólag csak sértegetések közepette kommunikál. Igazán nehéz közel kerülni hozzá, aminek valószínűleg testvére erőszakos halála az oka. Azért csatlakozik a csapathoz, hogy bosszút állhasson nővére gyilkosain.



Rojie: Régen Kambei társaként szolgált és egyike volt a legerősebb szamurájoknak, amíg bele nem szeretett Sallah-ba. Sallah nem bírta elviselni Rojie életmódját, így a szamuráj feladta régi életét és testőrként dolgozott egy kaszinóban. Egy tragikus jelenet során azonban Rojie elveszti Sallahot és visszanyeri szamuráj énjét és a csapat segítségére siet.



Eight: Meglehetősen érdekes, iszákos figura, bárkivel hajlandó barátságot kötni, aki fizet neki egy italt. Éppen e szokása miatt sokszor keveredett már kellemetlen helyzetekbe. Fura kinézete ellenére a lándzsaforgatás mestere. A csapathoz való csatlakozása után felmerül a gyanú, hogy a humanoidok ügynöke, ám valójában bármit megtesz a jó ügyért, valamint Hinata bizalmáért.



Cue: A „Halál Istennője" néven közismert humanoidnak nincsenek emlékei a múltjáról és kissé bizarrnak tűnhet, hogy a kardokon kívül a világon semmi sem érdekli. Miután Natoe megmenti az életét a csoport mellé áll, hogy együtt találják meg a válaszokat a múltjával kapcsolatos kérdésekre.







■ Ismét elkönyvelhetünk egy győzelmet

főellenfelek, akikkel mindig egy kör alakú arénában kell megküzdeni, viszont a hasonló játékokban megszokott sémáktól eltérően hozzájuk sem kell különféle taktikákon törni a fejünket – 99%-ukat le lehet győzni a legegyszerűbb harcmodorral (kombózás nyakra-főre, amikor elmúlik, kicsi pihenés, aztán kezdeni elölről). Egyéb, esetlegesen gondolkodást igénylő feladatoknak se híre, se hamva, de még egy nyavalyás ládatologatásra vagy kulcskeresésre sincs lehetőség (más játékokban utálom ezeket, de itt legalább feloldották volna a monotonitást). A játék végső részében jutunk el a megvédendő városba, ahol végre nem csak a gyakásról szól minden, itt beszélgethetünk a lakosokkal és társainkkal, de a pár perc pihenő után elkerülhetetlenül vissza kell térnünk a mókuskerékbe.
A helyszínek egyébként egész változatosak a gigapolisztól a barlangokon át a végső megmérettetés kis falujáig terjednek. Bár különösebben nem lenyűgöző a látvány, egyes helyeken egész hangulatos helyszíneket sikerült összehozniuk a készítőknek. A játék elején egy lepukkantabb részen mintha csak a Final Fantasy VII Midgarjába tévedtem volna...
A teljes végigjátszás három-négy órát vesz igénybe, ami szemtelenül kevés. A készítők nyilván figyelembe vették ezt a program írásánál, ugyanis a játék a befejezés után újrajátszható egy nehezebb fokozaton, és ekkor az imént begyűjtött fegyverekkel is kipróbálhatjuk vívótudásunkat. Hogy ennek mi értelme van, azt nem tudom sokkal job lett volna, ha ezt az energiát Jobb lett volna, ha ezt a plusz négy-öt órát az alaptörtént bővítésére vagy a harcrendszer bonyolítására fordítják.

Mentsük meg a világot! Megint?!

A történet szálai lazán kötődnek az eredetihez, az alap megegyezik, viszont minden más az alkotók képzeletéből szökkent ki. Egy védtelen falu harcosokat bérel fel, hogy megvédjék őket a rájuk leselkedő veszélytől. Kurosawa filmjében ezen a ponton jelentős szerepet kapott a szamurájok lelki világának bemutatása, a harcosok felkészülése a halállal való találkozásra. A játék ezt a történet nyújtásával igyekezett helyettesíteni. A háborúzó világ sorsa egy Hinata nevű kislány kezében van, akit a gonosz humanoidok el akarnak pusztítani. Bárhová is menekült eddig, mindig a nyomában voltak, és már csak egy falu maradt, ahol meghúzhatja magát. A mi feladatunk az, hogy a Natoe nevű szamurájjal összeállítsunk egy hét harcosból álló csapatot és megvédjük a falut. Természetesen nem akármilyen harcosokról van szó, megtalálásuk nagyobb kaland, mint a végső küzdelem; talán nem is boldogulnánk a feladattal, he nem segítene minket az öreg szamuráj, Kambei. Az ő tapasztalatával, ha nem is túl gyorsan, de könnyedén megtalálhatjuk a hiányzó öt embert.

Hara-kiri.

A Seven Samurai akkor végezte ki magát, mikor nem használta ki a történetben rejlő lehetőségeket. Szegényes kidolgozottságával, fél-délutánnyi játékidejével nem valószínű, hogy sokan megkedvelik. Még azok sem, akik szerették a filmet, vagy annak western feldolgozását. Számunkra teljesen érthetetlen, hogy Kurosawa mesterművét miért kellett így megerőszakolni, egy ilyen értelmetlen félig sci-fi környezetbe helyezni. Az pedig, hogy az elhunyt rendező fia a nevét adta a programhoz csak azt bizonyítja, hogy az emberek bármire képesek a pénzért. **BABAR**





értékelés

grafika A grafika erőssége a karakterek modellezésében mutatkozik meg, a környezet – néhány helyszíntől eltekintve – túl kopár

zene Dögös techno zenék segítenek az adrenalinszintünket magasan tartani, ami nélkül lehet, hogy elaludnánk...

szavatosság A rengeteg harc közt néha hosszú percekig bolyonghatunk, csukott szemmel hat egyébként három óra alatt végigjátszható

játékmenet A harctól szinte semmi sem vonja el figyelmünket, ami akkor jó is lenne, ha az nem lenne ennyire egyszerű

játékosok száma 1

+ Egyszerű és látványos harc

– Egyszerű, mint a facsipesz

jobb mint... Cy Girls

rosszabb mint... Devil May Cry

68%

CRIMSON SEA 2

különös kaland

Ez a játék valószínűleg a legtöbbek számára meglehetősen ismeretlen, lévén az első rész kizárólag Xboxra jelent meg, nincsenek PlayStationös gyökerei. Nem tudjuk, hogy miért váltott platformot a Koei, de jól tette, a Crimson Sea 2 ugyanis egy rendkívül élvezetes akciójáték, amelyet rengeteg RPG-elemmel, valamint egy fantasztikus sztorival dobtak fel.

kiadó	KOEI
fejlesztő	KOEI
megjelenés	2004. ÁPRILIS
web	WWW.KOEI.COM

névjegy.

Az 1978-ban (!) alakult Koei eleinte a legelső PC-kre fejlesztett játékokat és sokáig ezen piac domináns alakjának számítottak. Ennek ellenére Japánon kívül leginkább konzoljátékaikról ismertek, amelyek általában a középkorban játszódnak. A legismertebb az akciódús Dynasty Warriors-széria és a sok gondolkodást igénylő Romance of the Three Kingdoms-sorozat.

Furcsa világ.

A Crimson Sea első része szerintem zseniális volt. No nem azért, mert játékmenetében különleges lett volna vagy mert bármi forradalmi újítást tartalmazott volna, hanem hangulata, háttérvilága miatt. Egy Sho nevű fiatal srác volt a főszereplő, akit az IAG, vagyis a Galaxisközi Elhárítási Hivatal fogad fel. A távoli jövőben járunk, a Teophilus naprendszerben, amit a muton nevű, bogárszerű idegen lények támadtak meg és nekünk persze ennek az ügynek az elrendezésében kellene segítenünk. A 25 küldetésre osztott történetnek ez a klisés helyzet csak a kiindulópontja, a teljes történet néhány szóban össze sem foglalható – lényegében arról van szó, hogy Shoról kiderül, hogy ő egy Vipa, azaz egy különleges, szinte mágikus képességekkel megáldott (illetve megátkozott) hős. Miután sikerült kibogozni egy mindent behálózó összeesküvés szálait és legyőzni a világegyetem legnagyobb hősét (legalábbis mindenki annak tartotta), Ekdahlt, Sho kicsit elbizonytalanodik. Nem érzi magát jól a bőrében, mint a galaxis megmentője, nincs tisztában különleges erejének forrásával. Itt kezdődik a Crimson Sea 2 – két évvel az első rész után –, de nem kell aggódni, azok számára, akik kimaradtak a fent tényleg csak a lehető legvázlatosabban leírt kalandból, azok mindent megtudhatnak róla, csak ki kell kérdezni a megfelelő embert az űrállomáson. A második rész kezdete is a legnagyobb klisékre épül, a fantáziadúsan csak Fenyegetésnek (Menace) hívott idegen faj rohanja le a Teophilus naprendszert és módszeresen nekiáll az emberlakta bolygók kiirtásának. Ki más is lenne alkalmas az emberiség megmentésére, mint egy Vipa, azaz Sho, aki megint főszereplővé avanzsál. Ezúttal kap egy társat is, a rendkívül kurta szoknyácskában feszítő Feenayt. Igaz, Feenay csatlakozására várni kell néhány küldetést, de ettől kezdve –néhány karakterspecifikus missziót leszámítva – bármelyikükkel kalandozhatunk. Ahogy az az első részben is történt, a történet nem áll meg a „jönnek az idegenek, gyakjuk le őket" színvonalon, a Sho és Feenay közötti bonyolult kapcsolat alakulása kivételes képességű íróra vall (nem véletlen, hogy már az introban is feltűnik Kou Shibusawa neve, ő a Koei egyik legnagyobb ásza).



A két szamuráj.

Az alcím nem véletlen, a Crimson Sea 2 játékmenete nagyon hasonlít az alig két oldallal előbb tesztelt Seven Samurai 20XX-éhoz. Kapunk egy külső nézetes akciójátékot, a megszokott irányítással (ez nagy szó, mert az első részt amolyan Resident Eviles módon lehetett csak kontrollálni),és rengeteg ellenféllel. Ugyan már abban is sok szörny volt, ám a Crimson Sea 2 arra még rátesz néhány lapáttal: néha több száz ellenfél is körbeveheti hőseinket, így a több százas kombók elérése is viszonylag könnyen megy. Hőseink különleges fegyverei megfelelnek távolra, illetve közelre is, az üzemmód-váltás egy szemvillanás alatt végbemegy, így sokszor az is elég, ha a támadás-gombot nyomogatjuk. Körülbelül ez az a szint, ahová a Seven Samurai



■ Feenay haja még harc közben is rendben van







■ Ez a küldetés csak most kezdődött, pár perc múlva már száz ölésem lesz

harcrendszere eljutott (sőt, távolsági fegyverünk ott nem is volt), a Crimson Sea-é pedig csak most kezd el fejlődni.

A karakterek fejlődése rendkívül összetett folyamat. Az elpusztított ellenfelekért kapunk tapasztalati pontokat, pénzt és originnek nevezett cuccokat. Ezek mindegyike más módon járul hozzá Sho és Feenay tankká fejlesztéséhez. A tapasztalati pontok természetesen előbb-utóbb összegyűlnek, ekkor pedig szintet lépünk, statisztikáink megnövekednek. Az origin-ekkel más a helyzet. Ezek lényegében képességpontoknak felelnek meg, ezekkel lehet fegyvereink sebzését, lőgyorsaságát és hatótávját, valamint a neopszionikának nevezett mágiánkat fejleszteni. A pénz magától értetődő módon használható: új fegyvereket, valamint gyógyító löttyöket vehetünk belőle. Két karakterünk nem különbözik számottevően, bár Sho kicsit lomhább és erősebb, míg Feenaynak fürgesége a legnagyobb előnye.

A küldetéseket az IAG főhadiszállásán kapjuk meg egy számítógépből és bármennyiszer teljesíthetjük őket. Így ha elakadunk valahol (a Seven Samurai-jal ellentétben ez a játék nem túl könnyű), akkor menjünk vissza néhányszor egy korábbi szintre tápolni és pár szintlépés, illetve fegyvertápolás után már nem lehet akadály előttünk. Arról nem is beszélve, hogy így rengeteg pénzt gyűjthetünk, ami később igen fontos lesz.

A harcban különböző speciális technikákat is használhatunk, ha a képernyő alján levő erőmércénket kombókkal feltöltöttük. Ilyen extra dolog például a már említett neopszionika, vagyis mágia. Sebző és gyógyító varázslataink is vannak, mégpedig igen nagyhatalmúak, még a legsúlyosabb helyzetekből is képesek kihúzni minket. Mind közelharcban, mind lövöldözés közben előhívhatunk szupertámadásokat (Gravity Blade, illetve Overdrive névre hallgatnak), amelyek igen durva destruktív erővel bírnak. És végül ott van a Time Extend képesség, amely lényegében Mátrixos/Max Payne-es időlassítás. Ez utóbbi néha – ha sikerül csinálnunk egy legalább harmincas kombót – magától is előjön, nagyban megkönnyítve a dolgunkat.



■ A harc rendkívül látványos

A Fenyegetés.

A harc igen intenzív esemény a Crimson Sea 2-ben, mert általában ameddig a szem ellát, a Fenyegetés különböző képviselői nyüzsögnek. Vannak köztük rovarszerűek és humanoidok, lomhák és villámgyorsak, repülni tudók és földön járók. Amíg közel nem jutnak hozzánk, lövöldözzünk nyugodtan, majd vessük bele magunkat a sereg közepébe és kezdjük el suhogtatni a kardunkat. Az ellenfelek tucatjával pusztulnak, gyönyörű effektek terítik be a képernyőt, ez sosem válik unalmassá. Ha esetleg találkozunk egy nagyobb lénnyel vagy valamelyik főellenféllel, akkor őket be is tudjuk fogni, így rájuk tudunk koncentrálni. A küldetések meglehetősen sokfélék, de a legtöbb azért rendkívüli mennyiségű Menace-tag legyilkolásával jár. Sokszor kell különböző embereket elkísérnünk a pálya egyik végéből a másikba és az is többször előfordult, hogy mindössze annyi volt a feladat, hogy időre el kellett jutnom valahová. Mivel a grafika nem túl változatos – a legtöbb pálya igen hasonló elemekből épül föl – az akció előbb-utóbb elfárad. Ez persze nem jó, de tekintve, hogy a Seven Samurai esetében nálam ez mintegy húsz perc után, itt viszont húsz óra után következett be, még mindig jól állunk. Egyébként a 60 pálya teljesítése ennél sokkal több időt kíván, főként azért, mert többször is vissza kell mennünk korábbi szintekre tápolni (ez persze nem kötelező, de egyrészt rendkívül élvezetes, másrészt meg e nélkül néhány pályán sokat fogunk szenvedni).

A Koei három különféle kétjátékos-módot is rakott a Crimson Sea 2-be, de ezek mindegyikének megvan a maga baja. A versus-mód alapból használhatatlan, azt nem erre a játéktípusra találták ki. A challenge-módban minél magasabb pontszámot kell elérnünk, ez hamar unalmassá válik. A legnagyobb reményt a kooperatív-módhoz fűztem, de ez sem lett olyan jó, mint vártam. Az, hogy sem neopszionikát, sem pedig időlassítást nem használhatunk, az meglepően sokat von le a játék élvezeti értékéből.

Micsoda testek!

A Crimson Sea 2 egy szép játék. Nem több, nem kevesebb. Nem egy Final Fantasy X, amitől mindenki leteszi a haját, de nem is néz ki csúnyán. A karakterek, különösképpen a domború testű női szereplők egész elképesztően néznek ki, élvezet őket nézni (szerintem Feenay sokkal népszerűbb lesz a játékosok között, mint Sho). Az ellenfelek már kevésbé kidolgozottak, de ez valahol érthető, hiszen több százan is a képernyőn lehetnek egyszerre – é a program még ilyenkor sem lassul be egy pillanatra sem –, szóval ez bocsánatos bűn. A legnagyobb gondom a pályákkal volt, mint már említettem, ezek ugyanazzal a barnás színvilággal készültek és így túlságosan hasonlítanak egymáshoz. Ellenben a zenékre nem lehet egy rossz szavunk sem és bár papíron hasonló stílusú, mint a Hitman zenéje (nagyzenekari művek technoval itt-ott megbolondítva), mégis attól teljesen eltérő, különleges hangulatot kreál. Ez a különlegesség egyébként az egész játékra jellemző; a sztori egyedi, a háttérvilág egy akciójátékhoz képest kidolgozott, a hangulat pedig még ezek nélkül is elvinné a hátán a játékot. Bár nem fog mindenkinek bejönni, de a nyitottabb játékosok tehetnek vele egy próbát. *GRATH*

értékelés

grafika Rendkívül látványos, főként a karakterek lettek igazán kidolgozottak, no meg a nagyszerű átvezető videók

zene Változatos, az eseményekhez illeszkedő zene, amely tökéletes hangulatfokozó, dicséret illeti érte Yoshihiro Ike-ot

szavatosság Kismillió küldetés, két játszható karakter és többjátékos-módok triója várja a játékost

játékmenet Semmi elképesztően eredeti, de minden rész jól illeszkedik a nagy egészbe

játékosok száma 2

+ Fantasztikus a történet

– Túl kevés ellenféltípus van

jobb mint... Seven Samurai 20XX

rosszabb mint... Kingdom Hearts

83%

EURO 2004.

futball-fieszta

Ha esetleg valaki még nem tudná, június 12-én kezdődik a labdarúgó Európabajnokság Portugáliban. Az idén már tizenkettedszer megrendezendő kontinensviadalon mi magyarok ugyan nem leszünk ott, de a PS2 még ezen az áldatlan állapoton is segíthet: az Euro 2004-ben ugyanis megvan arra is az esélyünk, hogy botlábúinkat kijuttassuk a világot jelentő gyepre (ha időközben esetleg legyőzzük a brazilokat, akkor bocsánatkérésképpen megszaggatom a ruháimat).

kiadó	ELECTRONIC ARTS
fejlesztő	EA CANADA
megjelenés	2004. MÁJUS
web	WWW.EURO2004GAME.EA.COM/HU

névjegy.

Az EA Canada felel a minden évben körülbelül egymilliárd dollár bevételt termelő EA Sports-sorozat szinte összes tagjáért. Az 1998-as világbajnokság óta minden nagy futballünnepen előrukkolnak egy direkt arra kitalált játékkal – és ez valószínűleg így lesz még pár évig, hiszen a FIFA-jogok 2010-ig az EA-nál vannak...

Kint az EB-n?

A játék központi része természetesen az Európa-bajnokság, ezt választva azonban nem csak a selejtezőket, és aztán a döntő mérkőzéseit játszhatjuk le, hanem rengeteg közbeeső barátságos válogatott meccset is. Ez rendesen megnöveli a játékidőt, hiszen így legalább 25 meccs szükséges ahhoz, hogy a kupa közelébe kerüljünk. Mivel a selejtezőktől indulunk, az összes európai csapat, azaz 51 nemzetei tizenegy vezetésével megpróbálkozhatunk. A monumentális újításként beharangozott morál-rendszer nem egyéb, mint hangzatos PR-szöveg, lényegében arról van szó, hogy játékosaink morálja csökken, ha rossz dolgok történnek velük (pl. lesérültek, kikaptunk, vagy nem jutottak játéklehetőséghez), és nő, ha kellemes élményekben van részük (mondjuk nyerünk vagy sikerült gólt rúgniuk). Ez még rendben is van, de a gyakorlatban ennek nincs sok értelme – semmi teljesítménybeli különbséget nem bírtam felfedezni egy morc és egy „rising star" státuszba jutott, lelkes játékos között.

Az EB mellett más játékmódok is rendelkezésre állnak, melyek között a legérdekesebb a fantasy és a szituációs játék. Az elsőben nem ork csatárokra kell számítani – bár egyszer azt is kipróbálnánk –, hanem arra, hogy bármilyen felállású csapatot összeállíthatunk. Ez tulajdonképpen álomrangadók megrendezésére jó. Így aztán felállhatunk egy Sevchenko-Vieri-van Nistelrooij csatársorral, és megnézhetjük, hogy melyik védelem képes ennek ellenállni. Akinek esetleg hiányoznak a klubcsapatok, az itt felépítheti őket – leszámítva az Európán kívüli sztárokat, mert ők nem részei az adatbázisnak.
A szituációs játékban nem a csapatok felállását módosíthatjuk kedvünkre, hanem egy meccs eseményeit. Ezzel lényegében magunk elé tűzhetünk célokat: mondjuk beállíthatjuk, hogy a 75. percben állunk, 2:1-re vezet az ellenfél, akik viszont már kaptak egy piros lapot – vajon sikerül fordítanunk? Ez nagyon jó ötlet, amit sajnos nem sikerült maximálisan kihasználni, hiszen a fejlesztők nem gyártottak ilyen forgatókönyveket. Az EB-k története pedig bővelkedett izgalmas meccsekben, elég talán a legutóbbi döntőre gondolni, amelyben az olaszok a 85. percig vezettek, aztán mégis kikaptak. Ha az ilyen helyzetekből összeválogattak volna vagy húszat, akkor ez lehetne a játék legélvezetesebb része – így viszont csak néhányszor próbáltuk ki, aztán elment a kedvünk az egésztől.

Rókabőrben.

Kérdéses, hogy fél év alatt mennyit lehet fejleszteni egy játékon – hiszen nagyjából ennyi idő jutott az Euro 2004-re. Ha csak felületesen vizsgáljuk a játékot, akkor legfeljebb az újrarajzolt, kicsit lomha menürendszer, meg az új zenék tűnhetnek fel, a játékmenetben nincsenek azonnal látható, hatalmas változások. Ha viszont lejátszunk pár meccset, kiderül, hogy a felszín alatt történtek újítások – az persze tény, hogy nem annyi és nem olyan szintűek, mint azt esetleg remélhettük.

A legpozitívabb változás érdekes módon olyan, amit egyik sajtónyilatkozat sem említ meg: a labda fizikája rengeteget javult. Teljesen élethűen pattog, gurul, pörög, többször esett olyan gól, ahol a labda egy védő hátán vagy lábán pattant meg, és a kapus már nem ért vissza az irányt váltott labdáért. A mesterséges intelligenciát is érték változások, a gép még jobban próbálja másolni egy igazi edző viselkedését. Az általában egygólos előnynél előadott időhúzás különösen idegesítő, de azt is nehéz „túlélni", amikor egyenlítési célból behoz két csatárt, és minden erejével letámad. Ilyenkor hullámokban érkeznek a kidolgozott akciói, jószerivel a 16-osunkról nem tudunk kimozdulni – ha viszont sikerül, akkor egy gyors kontrával eldönthetjük a meccset. Akárcsak az életben...

Játékosaink nagyjából ugyanazzal a mozgásrepertoárral rendelkeznek, mint a FIFA 2004-ben, alig néhány új, látványos mozdulat van. Ilyen a főleg szögletek után látott csukafejes, az általam nem túl használhatónak minősített lövőcsel (egyetlen egyszer jött be, az viszont tényleg látványos volt), és az ollózás. Ezek mellett a jobb karral előadható cselek száma növekedett meg jelentősen, így változatosabb módon





■ Most egy passz, és a csatár már lövi is a gólt



szívathatjuk meg magunkat (lehet, hogy én nem használom megfelelően, de amíg az NHL-sorozatban ez tényleg hasznos, addig itt egy cselezési manőver mindig azzal ér véget, hogy elveszítem a lasztit).
Minden más maradt a régiben, így a fantasztikus Off-the-Ball megoldás, amikor a két karral egyszerre két játékost lehet irányítani. Továbbra is ez a kulcsa a játéknak, ezzel lehet beckhami félpályás passzokat, vagy kidolgozott akciókat előhozni. Ez a megoldás annyira jól működik, hogy abban reménykedem, hogy ősztől minden focijáték ezt fogja másolni.

Szép de lassú.

Az Euro 2004 grafikája nem fejlődött jelentősen, ha csak azt nem említjük, hogy még több játékos viseli saját ábrázatát (azért vannak gondok, Henry tökéletes, Zidane meg kicsit torz...), hogy a ruhák még drasztikusabban koszolódnak, és hogy a szurkolók még energikusabban tombolnak a lelátón. A játékosok animációit tekintve mindig is a FIFA-sorozat volt a király, és a felállás most sem változott: rengeteg új vagy kijavított mozdulatot adhatnak elő játékosaink, mindig úgy érnek a labdához, ahogy az életben is tennék. Különösen a visszajátszásoknál látszik ez: jószerivel minden gólt más testhelyzetből, más lábmozdulattal szereznek a focisták.

Eddig nagyrészt dicsértem az Eurot, a feketeleves most jön. Először két technológiai baki: egyrészt a játék borzalmasan szaggat, másrészt meg a kommentárral vannak gondok. Előbbi főként a középpályán feltűnő, hiszen ott kerülnek legtöbben egyszerre a képernyőre (érdekes, hogy szögletnél sosem lassult be a program, pedig ott is nagy nyüzsgés van). Szinte minden térfélváltásnál meg kell küzdenünk a framerate igencsak észrevehető csökkenésével. Érthetetlen... Ami a kommentárt illeti, megint John Motson bácsi osztja az észt, jószerivel változatlan szöveggel. Már undorom van a hat-hét éve változatlan hangsúlyozással előadott mondataitól...

Nehéz dolog értékelni az Euro 2004-et, mert el kell dönteni, hogy mi számít jobban: az, hogy ez egy fantasztikus játék, amire csak a fent említett két baki vet árnyékot (és akkor kap 92%-ot), vagy az, hogy ez lényegében nem több, mint a FIFA 2004 (és akkor a rókabőrök iránti utálatom miatt bebüntetem 75%-kal). Végül egy kompromisszumos megoldást választottam, kéretik így kezelni. Ha megvetted a FIFA 2004-et, akkor nagyon jól fontold meg, hogy kiadod-e a pénzedet az Euro-ra – ha az EB-k hangulata fontos neked, akkor vágj bele, de ha igazi újdonságokra vágysz, akkor talán jobban jársz, ha kivárod a FIFA 2005-öt... **GRATH**







■ Lizarazu nem a legjobb fejelő a játékban

értékelés

grafika Főként a közeli képeken látszik, hogy milyen szép a grafika, milyen sokfélék a mozgások, ám a szaggatás lerontja az összképet

■■■■■■■■■

zene Már nagyon unjuk az öreg John Motsont, ideje lenne leváltani; egyébként viszont minden rendben van

■■■■■■■■■

szavatosság A változatos játékmódoknak köszönhetően sokáig lehet szórakozni az Euro 2004-gyel

■■■■■■■■■

játékmenet Szinte tökéletes – bár a PES-megszállottaknak talán túl egyszerű – játszhatósága van az Euronak!

■■■■■■■■■

játékosok száma 4

+ A hangulat a helyén van!

– Nem fejlődött túl sokat

jobb mint... FIFA 2003

rosszabb mint... FIFA 2004

85%

EURO 2004 nyereményjáték



Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésre, Tied lehet a két eredeti Euro 2004 egyike az Electronic Arts Hungary Kft. jóvoltából.

Hány válogatott szerepel a játékban?

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

A levelezőlapra írd rá: „Euro 2004-játék"

Beküldési határidő: 2004. június 4.

EURO 2004 interjú

Mivel több kérdés is felmerült bennünk az Euro 2004-gyel kapcsolatban, úgy gondoltuk, hogy ezekre a legilletékesebbektől, vagyis a fejlesztőktől kérünk választ. Sikerült is elérnünk a már hat éve a FIFA-szériával foglalkozó Joe Nickolls-t, az Euro 2004 producerét.

PS Guru: Helló Joe, köszönjük szépen, hogy válaszolsz a kérdéseinkre, elsőként rögtön azt szeretnénk megtudni, hogy egy játékproducernek mi is a feladata.
Joe Nickolls: Nehéz munka az enyém, én felelek a teljes játékért a vezetőség előtt, én szabom meg a program irányát, én döntök az egyes jellemzők, játékmódok kérdésében, és a jogi, licencelési hercehurca is az én feladatom.

PSG: A FIFA-széria idén tíz éves, ami hatalmas idő, vannak nálatok még egyáltalán emberek az eredeti csapatból?
JN: Igen, többen is. Persze nagy részük ma már valamelyik másik stúdiónkban dolgozik, de néhányan még itt vannak. Az ő óriási tapasztalatuk és az új tehetségek elsöprő lelkesedésének találkozásából remek dolgok sülnek ki. Egyébként annak ellenére, hogy Kanadában készül a játék, a világ minden részéből vannak nálunk emberek.

PSG: Mit gondolsz, mi a legfőbb különbség a játékvilág mai, és a kilencvenes évek közepén látott helyzete között?
JN: Mindenképpen fontos azt tudni, hogy a fogyasztóknak ma sokkal több választási lehetőségük van ma, mint akkoriban. A videojátékok a zenével, az internettel, a tévézéssel, a DVD-zéssel versengenek. Ezért aztán minél többet kell adnunk a fogyasztónak a pénzéért. Szerencsére a mai konzolok tudása sokkal több lehetőséget ad nekünk, amit igyekszünk kihasználni. A videojátékok ma már nem számítanak lenézett dolognak – mindenki játszik. Ezért aztán az igények skálája is szélesebb lett – és ez a fő különbség a mai, és a tíz évvel ezelőtti helyzet között. Nézz meg bármilyen öt éves játékot, és hasonlítsad a mai standardokhoz – még ha a nyilvánvaló grafikai és hangzásbeli különbségeket nem is számítjuk, a játéklehetőségek száma és a játékmenet minősége tekintetében fényéveket fejlődtünk.

PSG: Egy felsőkategóriás játék elkészítéséhez más kiadóknak általában két-három év szükséges. Mi az EA titka, amellyel évente képes előjönni, általában igen jó minőségű játékaival?
JN: Ha van egy remek csapatod és egy jól kigondolt és előkészített terved, akkor szinte bármit elérhetsz. A legtöbb játék azért készül olyan sokáig, mert mindent teljesen elölről kezdenek, egy teljesen új összeállítású csapattal. Nálunk ez kicsit másként van, ráadásul az EA annyi támogatást ad nekünk, amennyire szükségünk van – ha akad bármilyen téren valami problémánk, azt valaki azonnal megoldja. Remek dolog ilyen háttérrel dolgozni!



PSG: Mire vagy a legbüszkébb az EURO 2004-gyel kapcsolatban?
JN: Lehet, hogy ez furcsán fog hangzani, de arra, hogy az Euro-t egy, a FIFA-szériát készítő csapattól független brigáddal sikerült elkészíteni. Néhány FIFA-veterán segítségével sikerült megalkotnunk egy brigádot, és velük készítenünk egy játékot, amellyel szórakoztató játszani, és amelyet a sajtó is jó értékelésekkel illet. Büszke vagyok rá, hogy a „Team Euro" részese lehetek, mert mindenki keményen és elszántan dolgozott – öröm volt velük dolgozni.

PSG: Mit gondolsz legfőbb riválisotokról, a Pro Evolution Soccerről?
JN: Szerintem az jó dolog, hogy van egy másik játékos a pályán. Ez mindig emlékeztet, hogy folyamatosan fejlődnöd kell, ha a csúcson akarsz maradni. Ha nem lenne vetélytársunk, sokkal kevésbé lenne elszánt a csapat, nehezebb lenne őket motiválni. Abban is biztos lehetsz, hogy pontosan tudjuk, hogy mit csinálnak versenytársaink – legyen szó focijátékról, vagy az egész EA-t tekintve bármi másról.

PSG: Mit gondolsz, mikor jelenik meg az első focijáték, amelyben minden játékos az igazi arcát viseli?
JN: Mindig nagy erőfeszítéseket teszünk, hogy a kiemelkedő labdarúgók saját arcukkal rendelkezzenek a játékban. Az Euro 2004-ben azonban 2000-nél is több játékos szerepel, ezért meg kellett valahol húznunk a határt. Azt azért elmondanám, hogy valamennyi sportjátékunk közül az Euro 2004-ben van a legtöbb autentikus ábrázat…

PSG: És a végére egy személyes kérdés: imádtuk a teremfocit a FIFA '97-ben, van valami esély rá, hogy ez ismét felbukkanjon?
JN: Mint már mondtam, számunkra rettentő fontos, hogy az emberek mit akarnak, és mit nem akarnak – és az előbbire igen nagy figyelmet fordítunk. Konkrétumokat nem tudok mondani, de természetesen van rá esély, hogy a teremfoci visszatérjen.

PSG: Köszönjük az interjút, és gratulálunk a játékhoz!
JN: Én köszönöm, remélem minden olvasótok sokat fog szórakozni az Euro 2004-gyel.





ps guru

a playstation 2® játékosok független magazinja ■ 2004. 04.



Megjelent Magyarország egyetlen PlayStation 2 magazinja!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS



ALIAS.

daliás ügynöknő

Mi kell ahhoz, hogy valaki sikeres titkosügynök lehessen? Vegyünk egy dekoratív szereplőt, a férfiak már unalmasak, legyen tehát nő. Szereljük fel sok kütyüvel, amiket a legrázósabb helyzetekben végső segítségként fel tud használni. Ha mindez megvan, akkor helyezzük hősünket olyan szituációkba, ahol mind eszét, mind harci képességeit kihasználva megmenti a világot (vagy ha azt nem, akkor legalább egy-két országot). Az összetevőket mixeljük és megvan a történetünk, legyen az könyv, film, vagy éppen játék. Hogy mindez már egy kicsit unalmas? Nem baj, mégis időről időre megpróbálkozik vele néhány kiadó. Mi pedig várjuk, hátha egyszer valaki jól találja el az összetevőket. Kezdődjék hát az ezredik felvonás.

kiadó	ACCLAIM
fejlesztő	ACCLAIM CHELTENHAM
megjelenés	2004 ÁPRILIS
web	WWW.ALIASTHEGAME.COM

névjegy.

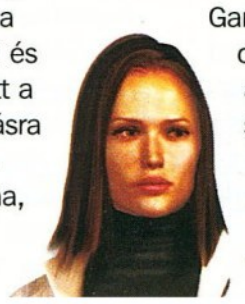
Az Aliast fejlesztő cég nem a töménytelen mennyiségű megjelentetett játékáról volt eddig híres. Az Acclaim angol fejlesztői gárdája (korábban Bovis House néven futottak) eddig közepes színvonalú, multiplatformos játékokon dolgozott, mint például a XGRA, a 18 Wheeler vagy a Crazy Taxi.

Ez most miért történt?

Az Alias alapját egy népszerű tv-sorozat adja, mely többek között arról híresült el, hogy a történeti szálakat olyan mértékben sikerült összekavarni, hogy aki nem az elején kezdte el nézni, az akár bele se kezdjen... A múlt havi X-akták: Resist or Serve gyönyörű példával szolgál arra, hogy igenis meg lehet csinálni egy hosszú tévé-sorozatot játék formájában úgy, hogy azok is értsék, akik nem rajongói a szériának. Itt sajnos csak kapkodjuk a fejünket. Ez most kicsoda? Mit akar? Milyen kapcsolatban van velünk? Azon vesszük észre magunkat, hogy többnyire csak a zavarosban halászunk, és a kérdések mindig többen lesznek mint a válaszok – még szerencse, hogy ezúttal ezen fekete lyukak jelenléte sem annyira zavaró – többé-kevésbé így is megáll a lábán a program.

Most akkor ki is vagy?

A bevezetőben említett ügynök-összetevők talán klisésnek tűnnek, mégis nehéz lenne elképzelni ezek nélkül egy hasonló játékot. Jó iparos módjára a film hangulatának átmentése mellett a népszerű és már bevált játékstílusok felhasználását is kötelességüknek érezték a készítők – ilyenkor mindig fennáll a veszélye annak, hogy túl eklektikus alkotás kerül végül a játékosok kezébe; nagyon kevés olyan fejlesztőt ismerünk, aki képes több stílust egymás melletti gondtalan működését egyszerre biztosítani. Az Aliasban a kalandelemek, a logikai és ügyességi részek mellett a fő hangsúlyt a lopakodásra és a harcra helyezték – ezzel sajnos az probléma, hogy hiába is lenne élvezetes külön



ennek ellenére ne ijedjünk meg: a játékbeli ellenfeleit azért le tudja győzni.

Ezt mind tudod?

Feladatainkról folyamatosan tájékoztatja Sydneyt, az egyébként tökéletes kidolgozottságúra sikerült főszereplőt (ennél már csak az életben van több „poligon" Jennifer Garneren) egy irodából a teljes csapat – mindenki rendkívüli alapossággal lett átemelve a sorozatból, akár a fizimiskát, akár a hangot tekintjük. A feladatok összetettségében és szórakoztatóságában kezd el elsőként csillogni a





Sajos ki van vágva valami megrendelőlap.



Alias – a sorozat

2001-ben mutatták be a rendkívül dekoratív és az utóbbi időben egyre felkapottabb Jennifer Garner főszereplésével készült sorozat első részét az Egyesült Államokban, melyet azóta mintegy hatvan másik követett – ott épp a napokban sugározták a harmadik évad záró fejezetét.
A történet szerint a főszereplő fiatal hölgy rendkívül változatos életet él. Egyrészt befektetési tanácsadóként dolgozik (legalábbis a hozzá közel álló barátai ezt hiszik róla), ugyanakkor a valóságban titkosügynökként tevékenykedik. Ebben rendkívüli bája mellett segítségére van harci képzettsége is. A valódi csavart azonban az hozza a történetbe, hogy ügynöki szerepe is kettős: mielőtt hivatalosan átállt volna a CIA-hez, egy másik szervezetnek dolgozott (akik elhitették vele, hogy parancsait valójában a CIA-tól kapja – ők mostanra esküdt ellenségei lettek. Bonyolult? Az hát. Ezt vegyük figyelembe a játék történetének hiányos megértésekor is...



■ A látszat csal: éppen nyerésre állunk

mechanikus mütyürök biztosította apró feladatok érdekesek – van, hogy egy rendszerbe kell betörnünk, esetleg egy ajtót kinyitnunk – szerencsére nem szerepelnek azért túl gyakran, mert ahhoz túlzottan egyszerűek ezek a „feladványok".

És mit szeretsz csinálni?

Leggyakrabban természetesen a lopakodásra lesz szükségünk, amennyiben békésen akarunk végigmenni a játékon. Mint már korábban említettem, sajnos ennek a kidolgozottsága nem megfelelő – néha öt méterről sem vesznek észre, máskor hiába bujkálunk, érthetetlen módon mégis ránk bukkannak, és akkor a teremben található összes verőlegény testületileg ránk ront. A lopakodásban egyébként segíthetne minket a hőlátás és az éjszakai látás opció bekapcsolása – azonban a hasonló játékokhoz képest ezek jelentősége elenyésző, mondhatni: azért van, hogy legyen benne ilyen is.
A legszomorúbb azonban nem ez, hanem a harc megvalósítása. Akár bekapcsoljuk az autolock opciót, akár nem, az irányítás kész katasztrófa: a nagyon szépen animált mozdulatok véletlenszerűen jönnek elő a kétfajta támadásgomb nyomogatásának hatására, néha olyan homályokat vagyunk képesek ütni és rúgni, amik elgondolkodtatnak minket: ezt most miért is hagyták ilyen formában benne a programban? Ennek ellenére ezt is meg lehet szokni – ha megszeretni nem is – sőt, ahogy idővel észrevesszük, hogy szinte minden sarkon egy új és érdekes fegyver vehető fel (amik egyébként a kiosztott sebzéssel arányosan el is használódnak), már nem is akarjuk annyira kerülni az akcióban bővelkedő helyzeteket.



És ezzel jól is döntünk. Ha ugyanis nem megy a lopakodás (vagy megy, de magunk sem értjük miért, lefülelnek), annak semmi súlyos körülménye nem lesz: kicsit begyorsulnak a történések, és le kell ütnünk (húsklopfolóznunk, lőnünk, stb.) a szoba teljes népességét, akiket innentől kezdve nem szükséges kerülgetni, azaz nagyságrendekkel gyorsabban haladunk...
Nem kell félnünk akkor sem, ha három Uzit fogdosó úriember támad ránk (és közben rajtunk 25 négyzetcentiméternyi ruha van): így is legalább 10-15 lövés kell ahhoz, hogy meghaljunk, ráadásul ha lassan is, de magától újratöltődik energia-szintünk.
A legnagyobb elismerést az osztott képernyős jelenetek alkották a szerkesztőségben, ezek amellett, hogy praktikusak, jól is néznek ki. Ennek lényege, hogy bizonyos szituációkban egyszerre két szemszögből láthatjuk a történéseket. Egyrészt a fejünk fölötti harmadik személyes külső nézetből – melyet alapból használ a játék – irányíthatjuk Sydneyt, másrészt láthatunk egy alternatív nézetet is, ami lehet egy kamera által közvetített kép (ha pont azt kell elkerülni, hogy a látókörébe kerüljünk), vagy akár egy ellenséges csapat érkezése a szomszédos terembe. Persze láttunk már hasonlót régebben is, de itt is nagyon elégedettek voltunk a megvalósítással.

Azt hiszem, ismerlek.

Talán az eddig leírtak alapján egy kidolgozatlan, a tökéletestől messze álló játék képe állhatott össze lelki szemeink előtt. Valóban, az Aliasra illik ez a meghatározás – de ez csupán az érem egyik oldala. A teljes képhez hozzátartozik, hogy tucatnyi hibája ellenére is lehet szeretni ezt a játékot, ugyanis rendkívül szórakoztató. Türelem kell hozzá, nem feltétlenül mutatja meg minden erényét fél óra után. Szinte minden területen jól teljesít, de nem lesz, nem lehet maradandó alkotás, amire évek múlva is szívesen emlékszik mindenki.
Iparosmunkának ugyanakkor nem rossz, a hasonló próbálkozásoknál egy fokkal jobb, bár itt-ott eszünkbe juthat a mondás: a kevés néhol több lett volna. **VEGA**

értékelés

grafika Szépen kidolgozott a környezet és karakterek, különösen Sydney néz ki jól, és mindez szaggatásmentesen prezentálva

zene A szinkronszínészek nagyon jól teljesítenek, ráadásul a zenékkel sincs különösebb gond

szavatosság Végigrohanva tíz óra alatt teljesíthetünk mindent, de ha a lopakodást is használjuk, akkor jóval tovább tart

játékmenet Nagyon sok az idegesítő hiányosság benne, jobban jártunk volna, ha vegytiszta akció- vagy lopakodós játékot kapunk

játékosok száma 1

+ Ha elfogadjuk a hibáit, akkor szórakoztató

– Nincs mindenkinek türelme, ha egyszer van jobb is

jobb mint... Lupin the 3rd

rosszabb mint... James Bond 007: EoN

78%

ONIMUSHA BLADE WARRIORS.

szomorú szamurájok

Az esetek többségében nehéz ellenállni annak, hogy az ember az újságot olvasgatva egy gyors pillantást ne vessen a jobb alsó sarokban elhelyezkedő értékelő dobozra, majd csak ezután kezdjen bele a cikk elolvasásába. Már ha a százalékos érték megpillantása után egyáltalán marad kedve hozzá... Mivel most már úgyis mindenki vetett egy pillantást az értékelő dobozka legaljára, akkor talán el is árulhatom a csattanót: az Onimusha Blade Warriors az év eddigi legnagyobb csalódása. Miért is? Haladjunk szépen sorban!

kiadó	CAPCOM
fejlesztő	CAPCOM PRODUCTION STUDIO 2
megjelenés	2004 MÁRCIUS
web	WWW.CAPCOM.COM

névjegy.
A Capcom második számú saját fejlesztőstúdiója az elmúlt években alapvetően két sorozatra koncentrált, két különböző platformon. Az egyik a leginkább GameBoy Advance-on sikeres Mega Man-széria volt, míg a másik természetesen az Onimusha, melynek a Blade Warriors egy mellékhajtása.

Személyes várakozások...

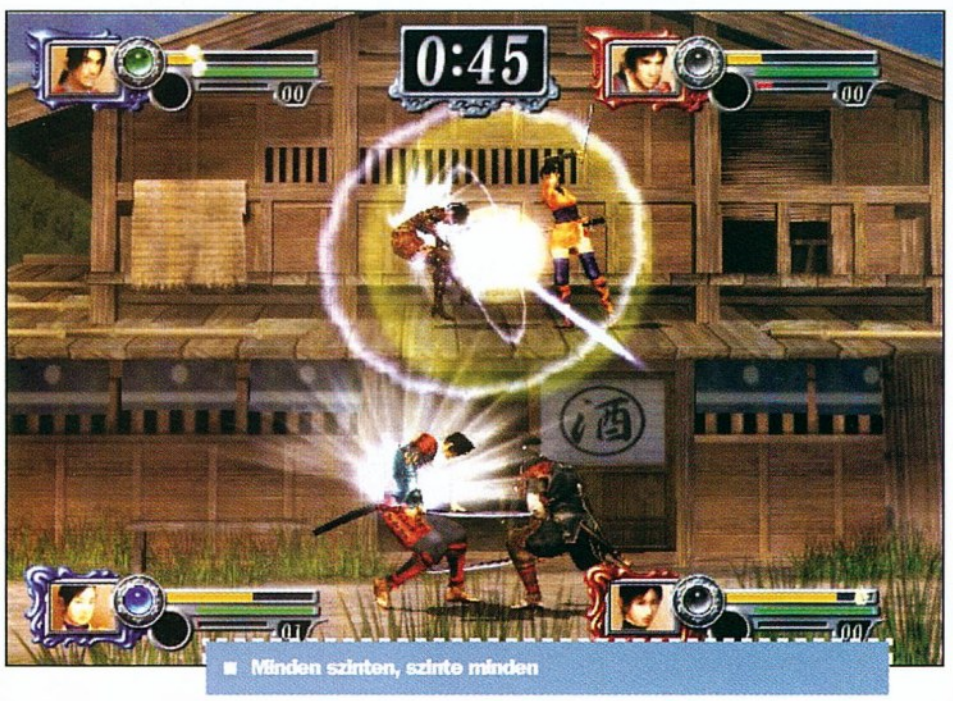
Annak idején az Onimusha első része nagy szerepet játszott abban, hogy egy PS2-vel gyarapodott ingóságaim listája. Mindent verő grafikája, hamar elsajátítható irányítása, hangulatos története, valamint az akció- és kalandelemek megfelelő arányban történő vegyítése igazi ínyencfalattá tette. Nem csalódtam nagyot a második fejezetben sem és a harmadik rész japán verziójának megtekintése után is leesett az állam. Azért e hosszúra nyúlt bevezető, hogy szemléltessem: pontosan azok az elemek hiányoznak az OBW-ból, amik annak idején megszerettették velem a sorozatot. Nem állíthatjuk, hogy az eddigi részek végigjátszásához öt diploma szükségeltetett volna, de ennek ellenére döbbenetes, hogy milyen buta és ötlettelen akciójátékot sikerült összehozni ezúttal.

...és a tények.

Van sztori-mód, de nincs történet. Van rengeteg választható karakter, de mozgásukban és fegyvereikben alig különböznek egymástól. Végül pedig – akárcsak a többi részben – vannak magunkba szívható lélekbuborékok, tudunk szintet lépni, ismerős főellenfelek ellen harcolni. Látható, hogy lehetőségek vannak, mégis hiányzik az egészből a kötőanyag és a hangulat, a játékélmény szó pedig akár idézőjelben is szerepelhetne. Akár az egyjátékos sztori-módba (az elnevezést érdemes összevetni a benne szereplő kb. három darab párbeszéddel és a húsz perces végigjátszási idővel), akár az elsősorban több játékos számára élvezetes versus-módba vágunk bele, feladataink hasonlóak lesznek: pusztítsunk el mindenkit a képernyőn, szívjunk magunkba meghatározott számú „victory soult", vagy győzzünk le adott idő



■ Hatalmas a parti a ház körül



■ Minden szinten, szinte minden

alatt minden ellenfelet. Mindezt tehetjük egy első pillantásra nagyon szépen kidolgozott terepen, ami elsősorban azért lehet ilyen, mert nem forog a kamera, a tereptárgyak nem 3D-ben jelennek meg. Úgy haladhatunk ezeken a pályákon fel illetve le, hogy „ugrunk" egy szintet, ilyenkor ahelyett, hogy pl. felsétálnánk a távolabbi ösvényre, szökkenünk egyet, és hopp: már ott is állunk. Általában három-négy szintje van a helyszíneknek, van, ahol a szintek mélységgel rendelkeznek (pl. egy erdei pálya), van, ahol magassággal (leginkább azokon a helyeken, ahol házakra tudunk fel és le ugrálni), de egy dolog közös bennük, sokszor fogjuk látni mindet, és emiatt hamar unalmassá válnak.

Akció és más semmi.

A készítők egyetlen szerencséje, hogy az eredeti játékokból lopott mozdulatok és az akciórészek alapötlete (a különböző színű és hatású lelkek













■ Mekkora harc lesz ebből... legalább két perces

magunkhoz szólítása) önmagában van annyira élvezetes, hogy ideig-óráig jól szórakozzunk az Onimusha Blade Warrirors-al. Segítségünkre lesz ebben a döbbenetes mennyiségű megnyitható extra karakter és fegyver, a korábban már megismert szereplők és főellenfelek, valamint az a tény, hogy – ahogy azt már annyi játékban tapasztalhattuk az utóbbi évek során – a többjátékos rész megmentheti a programot.

A legfájdalmasabb az, hogy amennyiben leültetnénk egy tíz éves gyereket néhány percre játszani vele, kapásból sorolni kezdené, hogy a több éves tapasztalattal rendelkező fejlesztő uraknak milyen dolgokat kellett volna beletenni ahhoz, hogy a játékosok igényeit is kielégítsék.



Érthetetlen hiányosságok.

Ha az előbbiekben vettük a fáradtságot, hogy a játékot szigorúan a tények figyelembevételével a földbe döngöljük, akkor most menjünk tovább még egy lépéssel és – hátha Japánban meghallják sirámainkat – nézzük, hogy mivel lehetett volna színvonalasabbá tenni ezt a jobb sorsra érdemes alkotást. Elsőre a tizenkét választható, nőket és férfiakat, jó és gonosz karaktereket egyaránt felvonultató kínálat impresszívnek tűnhet. Kár, hogy csak két fajta, történetnek csak erős túlzással nevezhető küldetéssorozaton mennek végig mindannyian (attól függően, hogy a korábbi részekben melyik oldalon álltak), a pályák és a feladatok pedig alig változnak.

Nem lett volna az sem egy utolsó dolog, ha kis kreativitást is beleölve a fejlesztésbe, esetleg nem tíz pályát kapnánk egymás után, amin gyakorlatilag a szó szoros értelmében végigszaladhatunk, hanem egy fordulatokban és esetleg kidolgozott személyiségű szereplőkben bővelkedő hosszabb sztorit, a végén korrekt befejezéssel, a négy soros búcsúszöveg ugyanis számunkra nem tűnik annak. Nem értjük pontosan, hogy miért gondolják azt a Capcomnál, hogy a játékosok jobban szeretnek ötvenszer végigmenni egy húsz perces játékon az újabb megszerezhető fegyverért, ahelyett, hogy tartalmasabb szórakozás után néznének.

Az OBW vajon mi?

Értetlenkedés, csalódottság, kritika. Ha az OBW-t sikerült is abbahagyni, ezeket képtelenek vagyunk. Szomorú, amikor a tesztelőnek nem arról kell írni, ami van, hanem arról, ami nincs. Ez a játék sokkal inkább a kihasználatlanul maradt lehetőségekről szól, mintsem a játékosok igényeinek kielégítéséről. Át lettünk verve ezúttal is, immár sokadszor. A Capcom tavaly nagyon rossz eredménnyel zárta az üzleti évet és ha ebbe az irányba kíván továbbhaladni, akkor nem lesz ez másképp most sem. Azért abban reménykedünk, hogy a következő hónapban megérkező Onimusha 3 kiköszörüli a csorbát – ha ez megtörténik, akkor hajlandók vagyunk elfelejteni ezt a szégyent. *VEGA*

értékelés

grafika A karakterek szépen kidolgozottak, minden éles, de olyan kicsi egy pálya, hogy ez joggal várható el

zene A szokásos vérpezsdítő Onimusha zenék ezúttal sem okoznak csalódást, de a szinkronszínészek hiteltelenek

szavatosság Hiába a több száz tárgy és több tucatnyi karakter, a legnagyobb fanatikusokon kívül senki nem fog ennyi energiát belefektetni

játékmenet Jól kézre áll az irányítás, nem véletlenül, az alapjai már korábban megvoltak. Ennek ellenére ha már „harci" játék, akkor ennél többet vártunk volna

játékosok száma 1-4

+ Hónapokig vártuk a címe miatt

– Jó lenne, ha nem lehetne fél nap után ráunni

jobb mint... MTV's Celebrity DM

rosszabb mint... The Bouncer

60%

CY GIRLS

kiberbarbik akcióban

Mi lehetne izgalmasabb, mint egy gyönyörű nő harca a jóért? Két speciálisan képzett, rendívüli testi adottságokkal rendelkező ügynöknő harca a sötét jövőben, a világ sorsáért. A Cy Girlsben enyhe mátrix életérzés keveredik a mindennapok akciódús kémtörténeteivel, ugyanis „lányainkak" nem csak a valós, hanem a virtuális térben is meg kell küzdeniük, hogy végül elnyerjék méltó jutalmukat. A két lemezen érkező játék a két lány útját követi nyomon, ám a mennyiségi túlteljesítés sajnos nem vált előnyére a minőségnek...

kiadó	KONAMI
fejlesztő	KONAMI JPN
megjelenés	2004 MÁRCIUS
web	WWW.KONAMIJPN.COM

névjegy.

A Konami tokiói részlegének keleti csoportja felelős a cég kevésbé ismert játékaiért (a „nyugatiak" készítik a Metal Gear Solidot), melyek csak igen ritkán jelennek meg Japánon kívül. A legutóbb ez a Yu-Gi-Oh!: Duelist of the Roses-szel fordult elő, és az is meglehetősen gyenge volt. Az viszont biztos, hogy hozzájuk fűződik minden idők legidiótább játékcíme, a Game Boyra készült

Egy kis történelem.

2084-et írunk. A világ megint túlnépesedett, az árak az egekbe szöknek, az emberi élet fabatkát sem ér. Mindent a cégek uralnak, rengeteg a terrorista. A technikai fejlődéssel létrejön a Cy-D, a teljes kibervilág, mely a valós világ virtuális verziója, ahol mindenki rendelkezik egy alternatív formával az Avatárral – vagyis egy átlagos cyberpunk jövőben élünk... A föld energiaigényének nagy része származik.

2085. november 11., hétfő, a Kárhozat Napja. Az űrben elhelyezett napenergia-kollektorokból áradó energia egy pillanat alatt elapad, totális káosz alakul ki a világgazdaságban. Ezzel olyan szupertitkos ügynökszervezetek próbálják felvenni a harcot, mint a Cy Girls, melyet két tagján keresztül ismerhetünk meg.

Ice és Aska.

A játék elején eldönthetjük, hogy melyik lánnyal akarjuk belevetni magunkat – elsőként – a történetbe, majd egy látványos videóbejátszás után neki is vághatunk a mészárlásnak. Szerencsére a két hölgyike, a két kaland teljesen eltérő stílusú, így nem mindegy, hogy ki mellett tesszük le a voksunkat.

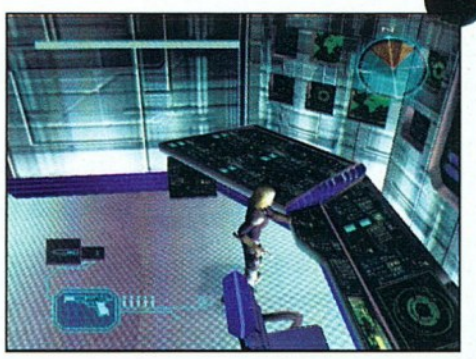
A szőke Ice a lőfegyverek mestere, pisztolyokkal és puskákkal harcol, e mellett képes kihasználni a fedezék adta előnyöket, és kitérni a lövedékek elől. Utóbbi egyszerűen gyors vetődést jelent, azonban ha befogtuk ellenfelünket, még akkor is folyamatosan lövöldözhetünk, ha éppen hasunkon landolva csúszunk a földön. Aska a fekete hajú japán lány, őseihez híven a kardok forgatásában jeleskedik.

Önmagában ez nem biztosítaná a túlélést a puskákkal és pisztolyokkal felszerelt ellenfelekkel szemben, de szerencsére tudománya jóval tovább terjed az egyszerű vívásnál. A támadásgomb megfelelő időben való abuzálásakor, különböző kombó támadásokat csalhatunk elő, melyek a leghihetetlenebb módon végzik ki csoportokban érkező ellenfeleinket. A ninja lány mozgását segíti az, hogy emberfeletti módon képes ugrani – ha arra van szükség, akár a falakon ugrálva is közlekedhetünk.

Mindkét lány rendelkezik egy tucatnyi kiegészítő eszközzel, melyek vagy a hatékonyabb pusztítást segítik elő, vagy valamilyen módon a játékban szereplő logikai feladványok megoldásához szükségesek. A tűzerőt Icenál főleg gránátokkal egészíthetjük, míg Aska ismét a tradicionálisabb felszerelést kapja, shurikenek és egy speciális csáklya segítik az előrehaladásban.

Két ügynök egy eset.

CG ügynökként központi feladatunk lesz különböző szervezetek beavatkozó egységeinek elpusztítása, melyekhez a fent említett eszközök állnak rendelkezésre. A biztonsági őrök módszeres irtásának mindig van valami célja: eljutni egy a Cy-D-hez kapcsolódó terminálig, megszerezni a titkos dokumentumokat vagy épp összegyűjteni a megfelelő tárgyakat. A két lany sokszor ugyanazokon a pályákon kell, hogy teljesítse küldetését, de a fejlesztők, annak érdekében, hogy ne unjuk meg ezeket a helyszíneket, más célt tűznek ki Ask illetve Ice elé (ezzel mondjuk nem lett kevésbé monoton a játékmenet...).





Célunkat azonban nem érhetjük el pusztán öldökléssel. Szinte minden pályán találunk logikai fejtörőket, melyeknek bonyolultsága vetekszik a „Sző, fon, nem takács – mi az?" találós kérdésével. Kihívást csak a logikátlanságuk miatt jelentenek, így aki komolyan gondolja a megoldásukat, az készítse fel az idegeit. Kedvencem, amikor egy tucatnyi takarítórobotot kell felkutatnunk, mert kizárólag a bennük található chipek segítségével juthatunk tovább az adott pályán. Mi sem természetesebb, mint hogy a takarító robotok a szellőzőjáratokban, plazmatévék mögött és egyéb „értelemszerű" helyeken tanyáznak. Ez tetézve a folyamatosan újjászületö őrökkel, és a hamar unalomba fulladó harccal meglehetősen idegesítő játékmenetet eredményez. Leghasznosabb társunk a térkép lesz, ugyanis a világot uraló megacégek a látszat szerint ugyanazzal a belsőépítésze dolgoztak –



■ Még ő is szenvedő arcot vág...



Kiberbabák.

A Cy Girls két tagja a Japán-megszállottaknak ismerős lehet, lévén a Takara már évek óta arat keleten a CG (a szigetországban a rövidítés a Cool Girls nevet takarja) akciófigurákkal. Mivel rengetegen vásárolják az amúgy igen magas színvonalú figurákat, a lelkes cég vidáman bővíti világukat. Ma már képregények jelennek meg a kalandos életű lányok, társaik, valamint ellenfeleik küzdelméről, a legutóbbi adalék pedig ez a PS2-es játék.







rengeteg helyszín van, melyet nem nagyon lehet megkülönböztetni az előtte már látottaktól.

Az irányítás kézreálló, megszokni csak a pillanat műve, ám a kamerakövetésen lehetett volna finomítani, az automata verziót sokszor kell utólag igazítani, a manuálist pedig lehetetlen hatékonyan használni, túl gyorsan pörög. A teljesített szobák oda-vissza bejárhatók, ám nem árt figyelni, ugyanis az őrök néha újratermelődnek (érdekes ötlet, hogy az ellenfelek előbb csak vonalakból felépített vázként, majd a teljes textúrázott modellként jelennek meg – csak az nem lett teljesen tiszta, hogy a valódi világban ez miért van így).

„Tudok Kung-fuzni…"

Ha nem lenne elég a valós világ által nyújtott izgalom, akkor a kibertérben számtalan új feladat tárul majd elénk. Sok helyen nem is juthatunk tovább, ha csak a valós térben próbálkozunk. Például, ha utunkat elzárja egy kikerülhetetlen ajtó, akkor a kibertérbe átlépve a kellő képességek tulajdonában átprogramozhatjuk az ajtót nyitó mechanikát, és máris szabad az út.

A kibertérben juthatunk hozzá számos olyan információhoz is, amelyek a történetet viszik előrébb. Ezeket a mezei Cy-D lakosok beszélgetéseinek lehallgatásával, vagy titkos adatfájlok feltörésével szerezhetjük meg. Természetesen a kibertérnek is megvannak a maga ellenfelei, melyek leküzdése a megszokottól kissé eltérő módon történik. Különböző erejű őrprogramok és félrevezető információk keserítik meg – virtuális – életünket, melyek leküzdéséhez támadó- és védőprogramokat tölthetünk le a hálózatról. Mivel a felszerelésünk nem jelenik meg becsatlakozás után ezért kizárólag a puszta kezünkre és a programjainkra vagyunk utalva. Bár a pusztakezes támadások kevesebb lehetőséget nyújtanak, ezek is bőven elegendőek az egyszerűbb védőprogramok leküzdéséhez.

A főellenfelekhez hathatós támogatást nyújtanak az olyan programok mint a „fal" vagy a „hatalmas ugrás". A kibertér játék a játékban érzést kölcsönöz a Cy Girlsnek és ez sokat dob az egészen; még ha a kivitelezés nem is olyan lenyűgöző, mint azt elvárhatnánk a Mátrix után 5-ben.

Ítélethozatal.

A kissé lapos alapötlet mellé sajnos gyatra kivitelezés társul, mely sok helyen kiütközik a játék folyamán. A feladatok logikátlansága szinte teljesen élvezhetetlenné teszi az amúgy pörgős játékmenetet, az állandó harckészültség egy idő után elfárasztja a játékost. A két lány eltérő játékmenetet sejtet, ez azonban csak félig igaz: ügynökeink egymást kerülgetve többször azonos helyszínen dolgoznak, ami még jobban kiemeli a környezet egyhangúságát. A módosított Metal Gear Solid 2 grafikai motor érezteti hatását, gyönyörű tükröződő felületek, távolról elmosódó objektumok teszik helyenként igen látványossá a játékot. Egy komolyabb harc után ellenfeleink vérétől vöröslik a fényes padló, golyó ütötte nyomok jelzik a falakon a célt tévesztett lövedékek útját. A modellekre sem lehet panasz, ellenfeleink látványosan roskadnak össze egy halálos seb után, hősnőink mozgáskultúrája is kielégítő, leszámítva egy-két komikus mozdulatot, mint a kanyarban való bedőlés vagy a totyogva futás.

Sem a látványos grafika sem a modern hangulatos zenék – melyek sajnos esetenként az unalmasságig ismétlődnek – nem tudják feledtetni velünk a hibákat, így az erős középszerűség jut a Cy Girls osztályrészéül. **BABAR**

értékelés

grafika Látszik, hogy megpróbáltak egységes megjelenést alkotni ezzel viszont sok helyen ezzel unalmassá tették a környezetet; szép videók.

zene Hangulatos zene, jól eltalált hangokkal – de semmi extra vagy maradandó.

szavatosság Hosszú, két oldalról bejárható történet, eltérő játékmenettel, kooperatív-mód nélkül.

játékmenet Szaggatott történetvezetés, gyermeteg feladványok, végtelen mennyiségű, unalmas harc.

játékosok száma 1

+ kétféleképpen is végigjátszható

– idegesítő feladványok

jobb mint… Eve of Extinction

rosszabb mint… Devil May Cry

58%

NBA BALLERS.

Yo kis játék

Színes játékmódok, hihetetlenül részletes grafika, dögös rap zenék jellemzik a Midway új sikervárományosát. Rá is fért már az 1994-ben alakult cégre egy igazán jó játék, mert az utóbbi időben a Sufferingen kívül nem nagyon tudtak újat mutatni a nagyközönségnek (talán a Mortal Kombat volt az utolsó nagy sikerük). Az NBA Ballers a tulajdonképpen a visszatérést jelenti a kilencvenes évek korába, amiko ra Midway a játéktermek királya volt egyszerű, ám rendkívül élvezetes programjaival.

kiadó	MIDWAY
fejlesztő	MIDWAY
megjelenés	2004. ÁPRILIS
web	WWW.NBA-BALLERS.COM

névjegy.

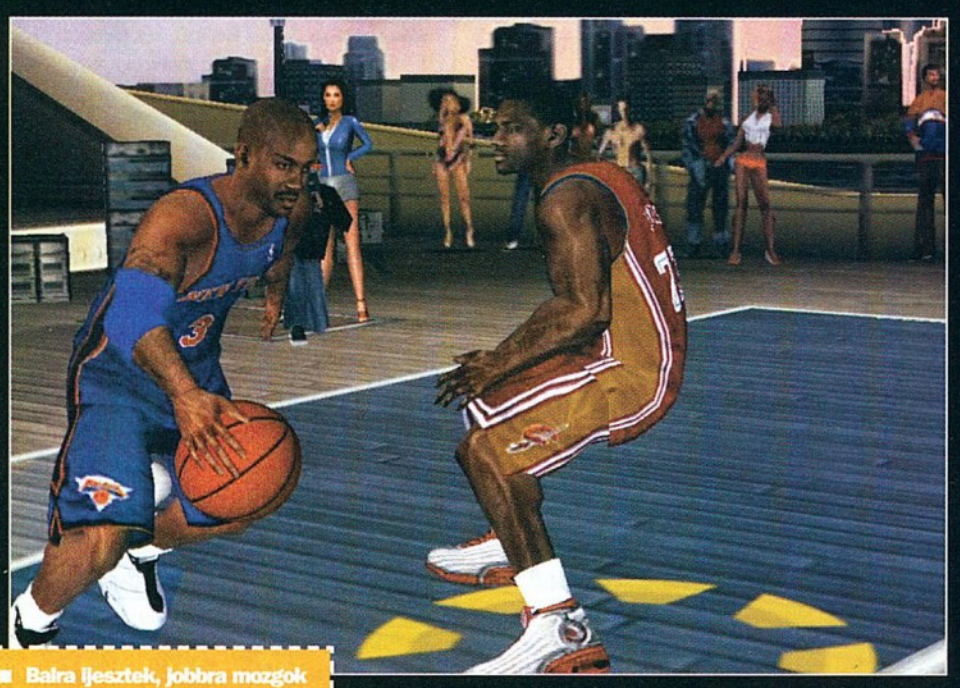
A Midway bevételének nagy része napjainkban extrém sportjátékaikból ered. Nem gördeszkára és hasonlókra kell gondolni, hanem megvadított hokira, baseballra, amerikai focira, és most már kosárlabdára is. Az NBA Ballers a cég régi NBA Jam-játékainak feldolgozása, olyannyira, hogy a fejlesztőbrigádban még az eredeti Jam-csapat három tagja is jelen volt.

Kenyeret és cirkuszt a népnek

A sportjátékok népszerűségéhez nem nagyon fér kétség, hiszen a mintául szolgáló általában szabadtéri, ám mindenképpen kalóriazabáló tevékenységeket százmilliók űzik kis bolygónkon. Tudják ezt a kiadók is, így szinte nincs olyan sportág, amit ne vittek volna már gépre (ha már itt tartunk, mi magyarok örülnénk már egy jó vízilabda- vagy kézilabda-szimulátornak...). A kosárlabda, ezen belül az NBA, egyike a legnépszerűbb amerikai sportoknak. Nem hiába, hiszen több millió dolláros cirkuszi köntösbe öltöztetve ez a játék tökéletes szórakozást nyújt gyermeknek és felnőttnek egyaránt. Vannak helyek azonban, ahova nem érnek el a cirkusz fényei, ám az árnyak közt rendkívül tehetséges labdabűvészek nevelkednek. A két világ közti hidat próbálja meg kiépíteni az NBA Ballers, egy fergeteges hangulatú, profi kosárlabdajátékot nyújtva végeredményül, ahol a szabályok lazábbak, a lányok dögösebbek, mint a parkettákon és a legjobbak nevét aranyba foglalják.

Egy mindenkiért, mindenki ellenünk?

A játékban öt játékmód közül választhatunk a gyakorlástól kezdve az egy-egy elleni harcon át a karrier-módig. A szórakozásnak eme öt fajtája tökéletesen kielégítőnek bizonyult még hosszú távú nyüstölés után is – a program szavatossága az egekig ér. A gyakorlás és az egy-egy elleni küzdelem nem igényel különösebb magyarázatot. A szabályok a régiek, két játékos küzd egymás ellen, a mérkőzés 11 pontig tart, három mérkőzésből legalább kettőt kell hozni. Akinek pedig ez nem tetszik, az nyugodtan létrehozhatja a saját szabályait is, vonatkozzon az akár a lepattanók kezelésére vagy a szabálytalanságokkal szembeni szigorúságra. A Versus-módban egy harmadik játékossal megbolondítva kapjuk az egy-egy-egy elleni harcot, ezzel más helyen még nem találkoztam. Elsőre kissé meghökkentő volt, hogy mindenki-mindenki ellen játszik, de mint később kiderült, nagyon szórakoztató tud lenni.

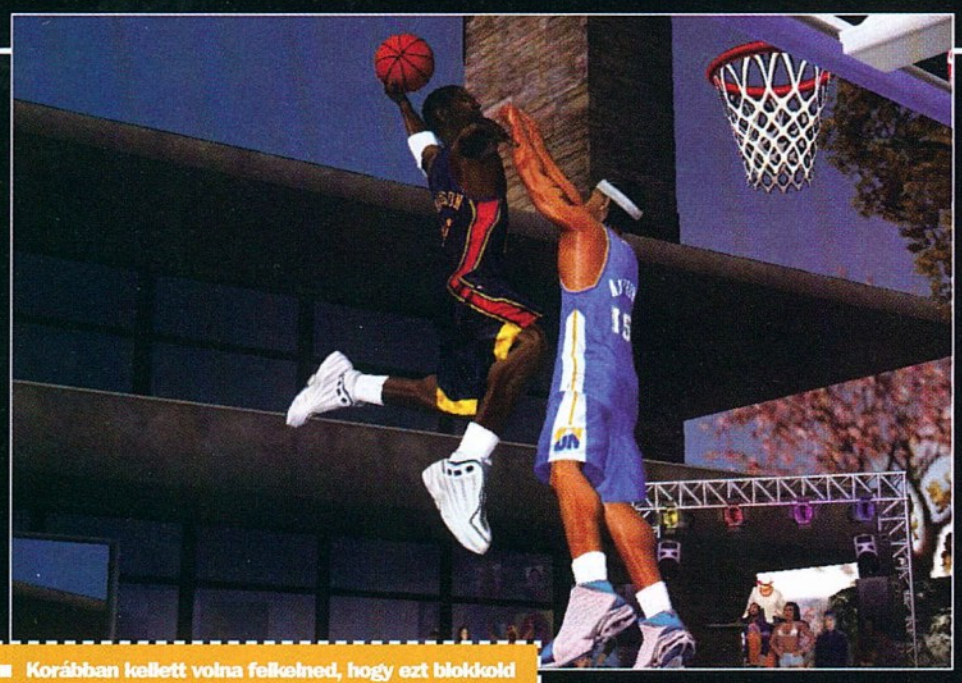


Balra ljesztek, jobbra mozgok

Amerikai szappanopera.

Karrier-módokból kettő áll rendelkezésünkre; a TV bajnokság során egy képzeletbeli ranglétrán haladva, fokonként kell megküzdenünk az egyre erősebb ellenfelekkel. Amennyiben jól teljesítünk, előcsalhatunk néhány eredetileg nem elérhető karaktert a játékból. Ha ez a játékmód a tökéletes hárompontos, akkor a Rags to Ritches, azaz „Rongyoktól a gazdagságig" játékstílus a leglátványosabb zsákolás: ez nyújtja a leghosszabb és legizgalmasabb szórakozást a Ballersben, leszámítva a többszemélyes küzdelmeket. A bajnokság karaktergenerálással indul, ami megdöbbentő szabadságot és részletességet kínál a játékosnak. Szinte minden emberi jellemző állítható a magasságtól és a testalkattól kezdve, a bőr színén és a fej nagyságán át az orr méretéig bezárólag – látszik, hogy az EA-tól tanultak, de ezt nem fogjuk felróni a Midwaynek. Miután elkészítettük a nekünk tetsző karaktert, 375 pontot oszthatunk szét a képességei közt. Érdemes odafigyelni ezekre a





■ Korábban kellett volna felkelned, hogy ezt blokkold

pontokra, mert alapvetően ezek határozzák meg a karakter játékstílusát; később kosarasunk képességei aszerint fejlődnek, ahogy használjuk őket. Ha tehát orrba-szájba zsákolással szerzünk pontot, akkor a játék végére jó eséllyel Mr. AlleyOop vagy Slamdunk lesz a becenevünk. Nem marad más hátra, mint kiválasztani karakterünk öltözékét és díszítő elemeit. A készítő csapat itt is adott az igényességnek egy pofont és olyan bőséges kínálattal láttak el minket, hogy alig győztük kiválasztani a megfelelő ruhát.

A bajnokságok elején hozzánk hasonló névtelen utcai harcosokkal kell küzdenünk, ám egyre feljebb haladva feltűnnek a komolyabb ellenfelek. A Gazdagságig 19 alap bajnokságon keresztül vezet az út, amelyekben átlagosan öt-hat ellenfelet kell legyőznünk, így a hosszú távú szórakozás garantált – és akkor még nem is beszéltünk a bónusz bajnokságokról, amelyek újabb fantasztikus küzdelmekkel kecsegtetnek. A készítők a helyszínek kiválasztásakor sem voltak szívbajosak, az egyszerű utcai pályákról indulva eljuthatunk akár McGrady Floridai magánpályájáig is. A játékok során pénzt gyűjthetünk, amiből autót, barátokat és macákat, valamint különböző trükköket vásárolhatunk magunknak. A trükkök ára 200 ezertől 2 millió kreditig terjed. A legpoénosabb, hogy fél milláért becsempészhetjük az egyik barátunkat a szurkolók közé, akinek aztán a legváratlanabb pillanatban lepasszolva a labdát, hatalmas nagy meglepetést okozhatunk ellenfelünknek. Az árlista tetején természetesen a kivédhetetlen, hihetetlenül látványos giga-mega-szuper zsákolások állnak.

Mindezek mellett bőven marad pénzünk a ruhatárunk egy újabb sapkával, melegítővel, vagy éppen bármelyik NBA-csapat hivatalos mezével való bővítésére. A játék elején 25 olyan kosaras közül választhatunk, akik a mai napig aktív játékosok, de ha már meguntuk, hogy Pippennel alázzuk porig ellenfeleinket, akkor a bajnokságokon való szerepléssel bonthatjuk ki a többieket: összesen 60 mai és 24 oldschool játékost tartalmaz a program.

Mutasd a fogad fehér testvér!

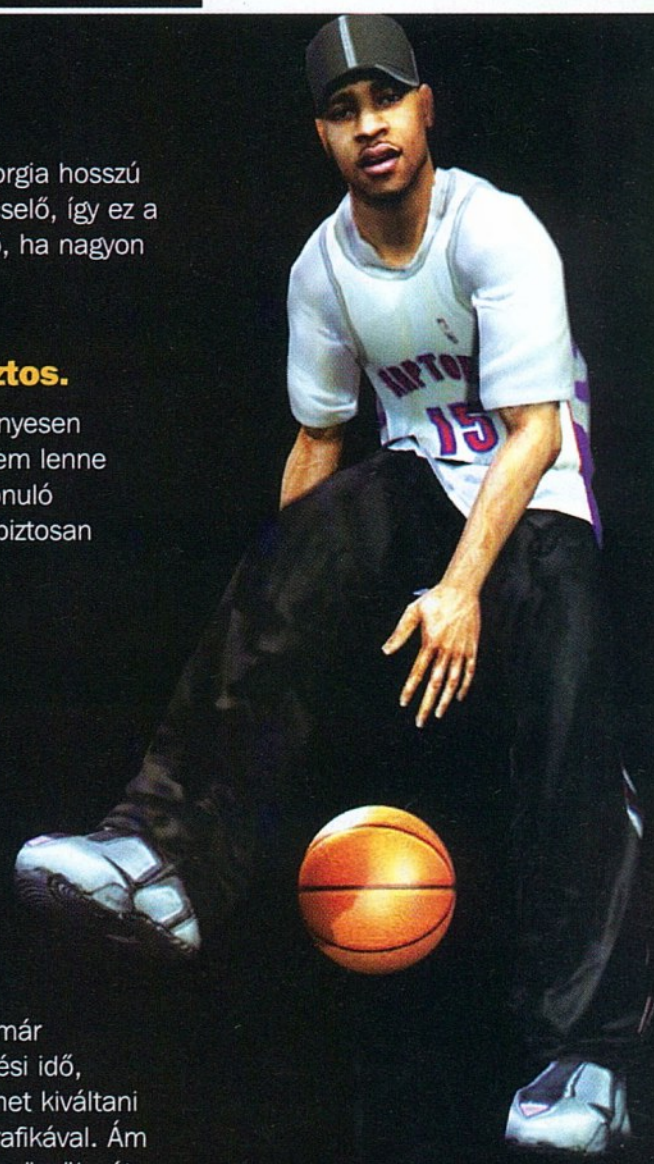
A látvány pazar, alighanem a legjobb, amit PlayStation 2-n ebben a témában – illetve egyáltalán: sporttémában – látni lehet. A képernyőn valódi legendák elevenednek meg. A karakterek kidolgozottsága hihetetlenül részletes, csak különböző arckifejezésekből 36 szerepel a játékban. Az animáció sokszínűségére jellemző, hogy amíg a pontot szerző csapat tagjai egy-egy jól sikerült dobás után táncolva, a földön pörögve, vagy éppen ugrálva fejezik ki örömüket, addig a másik fél térdelve szitkozódik, vagy lemondó sóhajok közepette eloldalog a kezdőkör felé. A cselek, trükkök és az általános mozgások is kellő mértékű változatosságot nyújtanak. A hétköznapi ziccertől, az „alley-oop" zsákolásig, rengeteg különböző mozdulat áll rendelkezésünkre, amelyek között fellelhető néhány rendkívül humoros is, mint például a fejpassz, amikor az ellenfél fejéről visszapattanó labdát juttatjuk be a gyűrűbe. A grafika mindössze egy helyütt szenvedett némi hiányosságot, ez pedig a háttérben látható szurkolók megjelenése. Szerencsére az előtérben folyó látványorgia hosszú távon is kellően lebilincselő, így ez a hiba csak akkor feltűnő, ha nagyon meg akarjuk találni.

Biztos ami biztos.

Ha a rengeteg, igényesen kidolgozott játékmód nem lenne elegendő, akkor a felvonuló sztárok virtuális másai biztosan meghozzák a sikert a játéknak. Melyik kosaras ne álmodott volna még arról, hogy egy pályán koptatja a cipőjét Shaq O'Neill-el, vagy – hogy az idősebbeknek is kedvezzünk – Larry Bird-el. A játék egyetlen negatívumaként említhető a borzasztó, már idegesítően hosszú töltési idő, amelyet sajnos nem lehet kiváltani semmilyen látványos grafikával. Ám a türelem meghozza a gyümölcsét, a várakozásért cserébe átlagon felüli játékélményt kapunk, így ez sem tekinthető olyan súlyos hibának. Valószínűleg a készítők is felfedezték ezt a kis malőrt, ugyanis a töltés ideje alatt egy, az NBA közvetítésekről ismerős kommentár vázolja fel az elkövetkező eseményeket. A játék aktuális hangulatfelelőse MC Supernatural, aki valós és virtuális személyként is jelentős szerepet kapott a játékban. Földi halandóként a bevezető videóban osztja nekünk a sok okosságot, valamint a játékhoz komponált zenei anyag fő előadójaként láthatjuk. Virtuális mása vezeti az utcán folyó játékokat, így blackfolk kultúrát kevésbé kedvelő játékosok is kénytelenek lesznek megbarátkozni az úriember gyakori látványával.

Trónfosztás?

A játék legnagyobb vetélytársa az Electronic Arts nevével fémjelzett NBA Street Vol. 2. Az EA remekműve közel kétszer annyi játékost vonultat fel a csatatéren, és a játékmódok sokszínűségében sem marad el egy fikarcnyit sem új kihívójától. Az NBA Ballers legnagyobb erénye a rendkívül kidolgozott, az életstílust tökéletesen bemutató karrier-mód.



Nagyon nehéz helyzetben vagyunk, amikor a két játék között akarunk választani, de hajszálnyit talán a Street felé lendül a mérleg nyelve, mégpedig a csapatjátékban rejlő plusz taktikázási lehetőségek miatt – egy-egy ellen is izgalmas, csak kissé egyszerűbb... De ettől függetlenül a Ballers is megéri a pénzét, meg hát a Street sem egy mai darab – úgyhogy a narancsszín labda minden rajongója tegyen vele egy próbát! **BABAR**

más vélemény

Az életben nem áll hozzám túl közel a kosárlabda (nehéz is lenne 139 centisen zsákolni), röviden összefoglalható és kicsit ironikus véleményemet a dvd-n ki is fejtettem az NBA-ről (persze egy betűt se tessék komolyan venni), de ez a játék nagyon erőteljesen megfogott. Kis túlzással a PS2 egyik legjobb páros élményt nyújtó sportjátékának is nevezhetném (még ha a szörnyű zenét jobb is kapcsolni – sajnálom, számomra a rap 94 óta halott), az NBA Street-ek közül pedig szerintem mindkettőt simán és könnyedén odacsapja – én hozzádobtam volna még 5%-ot a végső értékeléshez, annyi újdonságot volt képes óráról órára feltárni. Egyedül és párosan játszva is hatalmas élmény – ne ijedjen meg az sem, aki magában akar nekikezdeni.

értékelés

grafika Gyönyörű animációkkal életre keltett, részletgazdag kidolgozású játékosok; látványos pályák

zene Igazi keményvonalas rap zene egyenesen az utcáról – hosszú távon minket idegesített, de ide ez illik

szavatosság Hosszú távú szórakozást nyújtó egyjátékos módok, megunhatatlan egymás elleni kosárpárbajok. Tökéletes!

játékmenet Sokkal mélyebb játékmenet, mint amire számítottunk, eltérő stílusú ellenfelekkel, rengeteg pontszerzési lehetőséggel

játékosok száma 2

+ hihetetlenül jó animációk és részletes grafika

– nagyon sokat tölt

jobb mint... NBA Street

rosszabb mint... NBA Street Vol 2

89%

SINGSTAR.

megasztár kerestetik

Az elmúlt években a videójáték szakma egyértelműen az interaktív játékélmény felé nyitott. Míg jó pár évvel ezelőtt maximum a különféle japán tudósításokban láthattunk képernyők előtt eszeveszetten hadonászó vagy éppen egy hatalmas szőnyegen ugrabugráló játékosokat, addig tavaly a Sony EyeToy (ami tulajdonképpen egy videokamera, amely a játékost a képernyőre vetítve a program valódi szereplőjévé varázsolja) játékának hála Európában és Amerikában is hatalmas teret nyert az interaktív szórakozás ezen formája. A hatalmas sikereknek köszönhetően a Sony természetesen nem állt meg és elkészítette a házibulik legújabb őrületét a Sing Start, ami a szórakozóhelyek karaoke hangulatát varázsolja nappalinkba.

kiadó	SONY
fejlesztő	SONY LONDON STUDIO
megjelenés	2004. MÁJUS
web	UK.PLAYSTATION.COM

névjegy.

A London stúdió egyik számya valószínűleg most a Sony egyik legkedvesebb társasága: az általuk kifejlesztett EyeToy sokmilliós eladásaival komolyan hozzájárul a japán cég profitjához. Következő ötletük a SingStar, ahol nem a mozgásunkat, hanem a hangunkat használhatjuk fel a játék irányítására.

Új őrület.

Melegítsünk hát be a nagy buli előtt egy kis otthoni hangolással. A lista elég széles, a klasszikus örökzöldektől a legújabb Sony slágerekig találkozhatunk itt mindennel, amit a félénkebb Megasztár jelöltek gyakorolhatnak. Elnézve a nagysikerű műsor selejtezőit, nem is ártott volna egy-két jelentkezőnek, ha a kiadó kicsit hamarabb jelenteti meg a játékot, de a következő forduló előtt itt a lehetőség. Hallgassátok meg a hangotokat mielőtt szélesebb publikum elé merészkedtek!
Az USB mikrofon csatlakoztatásával már indulhat is a show. A PS Guru csapata rögtön két mikrofont is kapott a tesztelhető verzióhoz, talán előre sejtették, hogy kár lenne a tehetségeket eltékozolni, érdemes meghallgatni a szerkesztőség tagjainak próbálkozásait, bár, mint mellékelt DVD is mutatja, jobb ha mi a FIFA-nál maradunk.
Na, de kezdjük csak a legelejéről.

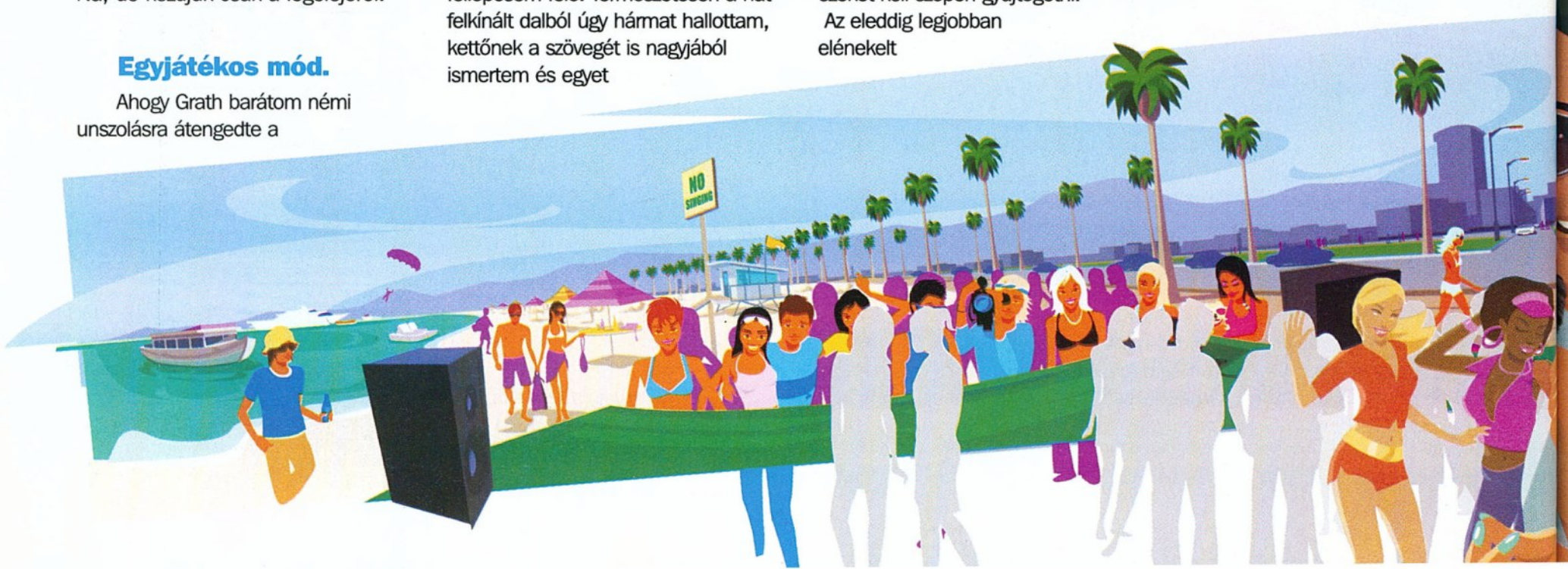
Egyjátékos mód.

Ahogy Grath barátom némi unszolásra átengedte a játékot, rögtön neki is estem a single player módnak, lássuk hogy is lehetnék Britney Spears. Na jó, ő nem, hisz a dalait nem a Sony Records rögzítette, vagyis nem áll módunkban kipróbálni, hogy leénekelnénk-e a színpadról. De elénekelhetjük a Y.M.C.A-t, vagy akár Madonna karrierjének egyik első slágerét a Like a Virgint. Némi sajátos próbálkozás után az önbizalomnövelő 'Easy' módra váltottam és induljon a karrier…

Megérkezve Harmony városába rögtön beköltöztem egy jó kis lakásba, és kicsit retro jellegű mobilomra már meg is érkezett az első meghívás, indulás a klubba énekelni. Jó, mondjuk ráférne egy kis rendrakás a kéróra, de hát ki foglalkozik ilyennel, ha előtte a hírnév? Csak mellékesen jegyezném meg, hogy a csengő- illetve üzenetjelző hangok a telefonon személyre szabhatók; mire nem figyelnek a sztárcsinálók?! Eleget téve tehát a klub vezetőjének meghívásának el is indultam az első fellépésem felé. Természetesen a hat felkínált dalból úgy hármat hallottam, kettőnek a szövegét is nagyjából ismertem és egyet tartottam úgy nagyjából elénekelhetőnek. Sebaj, nem én leszek az első egyszámos énekes. Mit is választhattam volna, mint Roy Orbinson örökzöldjét; Oh Pretty Woman (bár nagy volt a verseny Jamelia Superstar nótájával). Persze kiderült a második pretty womanes fellépésem után, hogy a számokat három próbálkozás után zárolja a játék, vagyis vagy nagyon jól kell már a kezdetektől énekelni, vagy ismerni kell minden dalt, hogy előbbre jussunk a ranglétrán. Miután „easy" módban elég nagyjából az ütemet meg körülbelül a dallamot követni, sorra jöttek a meghívások. Teljesítve a kívánt szintet, szépen lassan összegyűjtögettem a „buzz-pontokat" és már készült is az első demo-felvételem.

Némi kitérő a „buzz-pontok" miatt. Az előadásokat a közönség a produkció minőségének függvényében éljenzéssel, nagy hejehujával és mindenekelőtt „buzzokkal" jutalmazza. Ahhoz, hogy a karrier felfelé íveljen, illetve egy adott feladatot teljesítsünk ezeket kell szépen gyűjtögetni.
Az eleddig legjobban elénekelt dalból – végtelen próbálkozás után – meg is született az első album, amit további fellépések után követett a kislemez. Már kialakuló sztár-allűrjeimet alátámasztandó, új lakást és személyi titkárnőt kaptam a lemezkiadótól. Milyen kedvesek…
Egy-két zárkörű klubfellépés és már jöhet is a nagy kiugrási lehetőség, vagyis a koncert. A játék kedvesen besorolt egy ismeretlen darabot is a két kedvenc számom mellé. Na, de egy ekkora karriert már nem áshat alá néhány aljas videójáték fejlesztő gyenge próbálkozása…

Természetesen óriási sikeremet még az ismeretlen dal közepes teljesítése sem halványította el. Indulás turnézni! Csakhogy valami érthetetlen okból kifolyólag itt az egyjátékos mód véget is ér. Mintegy négy és fél órányi játékidő után! Soha nem gondoltam volna, de egy koncert is csinál nyarat. Szupersztár lettem, nincs már kihívás a számomra. Ennyi volt az egyjátékos-mód.









■ A menük rendkívül stílusosak lette



■ Szerkesztőségünk egyik kedvence az Eternal Flames volt, főként férfiasan előadva

Party mód.

Szóló karrierem eget rengető sikeréből kiindulva úgy döntöttem, a tehetségemet kamatoztatni kell szélesebb körben is, vagyis jöhet a nagybevásárlás és a barátnők. Némi rábeszélés és persze a tonnányi csokis süti reményében összeállt a banda, hogy házi Megasztár bajnokságot rendezzünk a SingStarral. Már az első néhány perc után bevillant, hogy feleslegesen töltöttem az előző estémet gyakorlással, mert egyrészt nem jutottam számottevő előnyhöz, másrészt ezt a játékot nem egy játékosnak találták ki.

Ha barátainkkal akarunk megmérkőzni, több lehetőség áll előttünk. Az első a Best of 3, amely lényegében arról szól, hogy ki énekli el a kiválasztott három dalt jobban. A listából némi vita, rábeszélés, zsarolás után sikerült kiválasztani azt a triót, amiben versengtünk. A felettébb érdekes produkciók az eredeti előadáson kívül szinte mindenre hasonlítottak és igazából mindegy is lett volna a végeredmény – hisz tökéletesen szórakoztunk egymás felejthető próbálkozásain – ha nem rólunk van szó. Hisz itt minden csata vérre megy, nem lehetett ez másképp a karaokeval sem. Jöhetett tehát a következő forduló, a Pass the mic névre hallgató játékmód.

A legfontosabb különbség, hogy itt – versenyszerűbben – adott pályák vannak, ahol a különböző feladatokat a véletlenszerűen kiválasztott számokkal kell teljesíteni. Némileg rombolta a morált, hogy rögtön az első alkalommal egy számunkra kevésbé ismert rock számot sikerült beadni, amit finoman szólva is csak próbáltunk eltalálni. Mindenesetre az est vége egy népszerű szórakozóhelyen ért véget, hisz a nehezen megszerzett fergeteges hangulatot csak nem pazarolhattuk el…

Videoklip.

Amellett, hogy a dalok feléneklése közben az eredeti videoklipeket nézhetjük, lehetőség van az Eye-toy tulajdonosok számára saját videó készítésre is, vagyis nemcsak a hangunkkal, de még az éneklés alatt nyújtott nagyszerű teljesítményünkkel is riogathatjuk betévedő barátainkat. Mondanom sem kell, hogy a produkcióinkat lementhetjük, hogy kis arhívumunkból bármikor előhúzhassuk, ha leül egy parti hangulata és rajtunk még nem szórakoztak eleget a jelenlévők. Persze megoszlanak a vélemények, nálunk George Michael eredeti képpel és a felénekelt hanggal nagyobb sikert aratott, mint bármelyik saját gyártású videoklip (a DVD őrzi e gyöngyszemet, Cseri előadásában). Ha már a szórakozásnál tartunk, érdemes kipróbálni a visszajátszás kínálta különböző torzítási lehetőségeket. Az elvékonyított vagy esetenként az elmélyített előadások jobban szólnak, mint az eredeti dalok.

A menü inkább stílusos, mint szép, de ha történetesen a Konami Dancing Stage-évelhasonlítjuk össze, kifejezetten jobban sikerült és nem is ez játssza a központi szerepet. Az egyetlen problémánk a dalok kínálatával volt, mert ugyan van vagy 30 szám a korongon, de azok között túl sok volt a viszonylag ismeretlen. Valószínűleg sűrűn érkeznek majd a folytatások, a legjobb az lenne, ha sikerülne ezekre felcsempészni egy-két magyar számot is – persze erre az esély igencsak csekély…

A játék egyébként nagyon élvezetes, hangulatos, kifejezetten a társasági PlayStation-játékosoknak készült. Ideális hangulat-teremtő lehet házibulikon vagy bemelegítő a szombat esti partik előtt. Alig várjuk a folytatást! **REA**



értékelés

grafika A pontszám a stílusnak szól, hiszen a egyedi grafikájú hátterek mellett jószerivel csak eredeti videoklipeket nézhetünk

zene Csak azért nem tízpontos, mert kizárólag Sony-számok kerültek fel a korongra, és azok közül sem a legismertebb dalok

szavatosság Nem az a játék, amit két-három alkalommal is végig lehet játszani, viszont akár évek múlva is elő lehet szedni egy megfáradt bulin

játékmenet A hangfelismerés nagyszerűen működik, easy-szinten még mi is jók voltunk, hardon viszont már tényleg kell tudni

játékosok száma 2

+ A legvidámabb játékok egyike

– nagyon sokat tölt(hosszú töltési idő)

jobb mint... Ilyen még nem volt

rosszabb mint... Ilyen még nem volt

89%

THIS IS FOOTBALL 2004.

ez lenne a foci?

Ha focijátékról beszélünk, akkor elsőként mindenkinek a FIFA és a Pro Evolution Soccer jut az eszébe, a This is Football-sorozat csak ezek után jön; akár az eladásokat, akár a közvélekedést nézzük. Talán ezért is történt, hogy az idei résszel a Sony nem akar megküzdeni a két óriással, ők más irányból próbálnak új rajongókat szerezni – mégpedig az online játékosok köréből. Valószínűleg nekünk ezért nem jött be annyira a program...

kiadó	SONY
fejlesztő	SONY LONDON STUDIO
megjelenés	2004. MÁRCIUS
web	WWW.TIF2004COM

névjegy.

A Sony központi londoni stúdiója a felelős a konzolgyártó focijátékaiért. Az This is Football-széria első két része még PlayStation-re jelent meg, de ismertté igazán az első PS2-es verzióval, a TIF 2002-vel lettek. Azóta viszont a FIFA- és a PES-játékok egyre javultak, a TIF viszont nem fejlődött annyit...

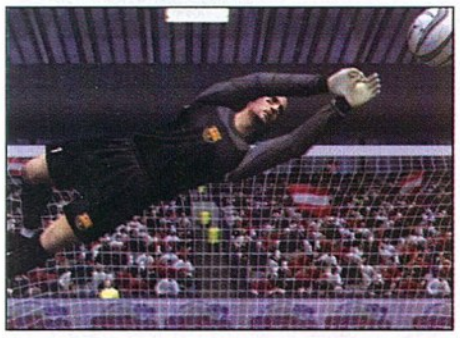
Középszerűség mindenütt

Sokáig próbálkoztam a TIF 2004 megkedvelésével, de végül nem nagyon jött össze a dolog. Minden pozitívumára jut legalább három olyan dolog, aminek láttán húztam a számat. Van karrier-mód, ahol embertelenül sok, 900 csapat irányítójaként tűnhetünk fel, viszont ez a karrier-mód semmi extrát nem nyújt – jönnek egymás után a meccsek, és kész. Manapság ennél már több kellene, fejleszthető statisztikák, stadionok, vagy bármi, ami megszakítja a meccsek ritmusát.

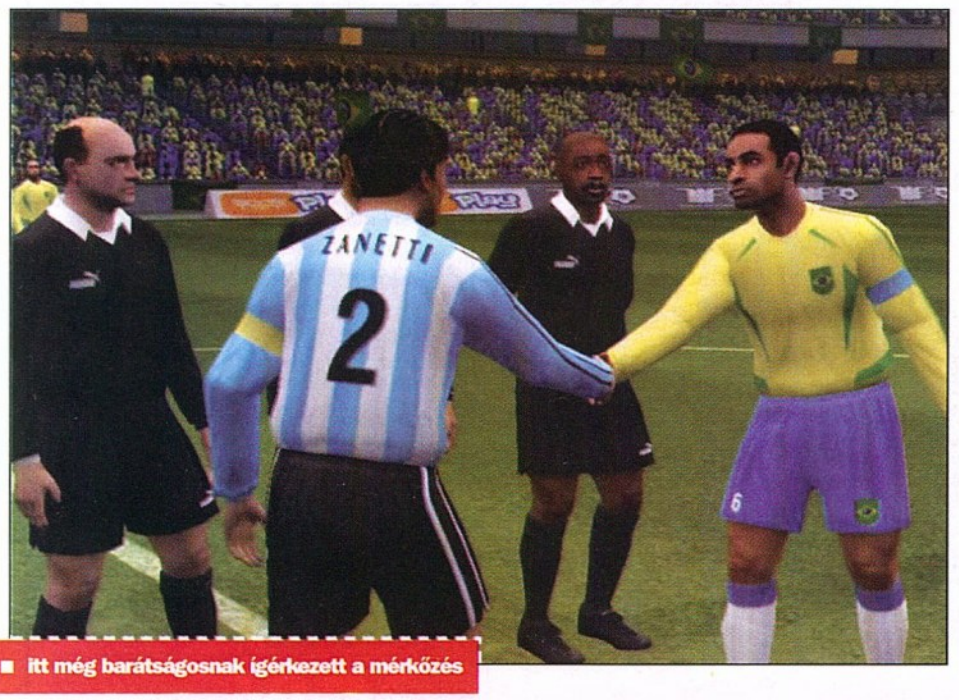
Semmilyen extra játékmód nincs, ha csak a Challenge név alá rejtett gyakorlást nem számítjuk. Az szép dolog, hogy az ezernyi bajnokság megnyerésével új csapatokat, új stadionokat nyerhetünk, de elkélt volna valami extra.

Ha a játékmenettel minden rendben volna, valószínűleg nem keseregnék ennyit a játékmódok bántó hiányán, ám nem ez a helyzet. A legnagyobb gond továbbra is, hogy a lenyomott gombok hatása nem azonnali, hanem kicsit késleltetett. Ezt még meg lehetne szokni, ám hogy tovább rontsák a helyzetet, minden gombnyomást megjegyez a játék, és sorba rendezi őket – így ha türelmetlenül kétszer nyomjuk meg a passz gombját, akkor a második is végre fog hajtódni, és ezzel jó eséllyel buktuk a támadást. Vagy ha kétszer próbálunk szerelni (hiszen láthatólag az első gombnyomás hatására semmi nem történt), akkor először elvesszük a labdát az ellentől, aztán előrevágjuk a labdát. Ennek a problémának a fejlesztők is a tudatában voltak, hiszen az R3 megnyomásával „kiüríthetjük" a már eltárolt, de nem végrehajtott parancsokat – csak azt nem értem, hogy ehelyett miért nemoldották meg inkább a gondot...

Ezt tovább tetézi, hogy csapattársaink leginkább bolondként viselkednek, nem hajlandóak a labdáért mozogni, még akkor sem, ha csak pár lépésről lenne szó. Az idiotizmus a gépi ellenfelekre is jellemző, ezért gólt lőni könnyen lehet (sőt, öngólokat is sűrűn fogunk látni).







■ itt még barátságosnak ígérkezett a mérkőzés

Együtt jobb?

Félig-meddig a Sony is elismeri, hogy a TIF nem veheti fel a versenyt az igazi királyokkal, legalábbis egyedül játszva semmiképpen sem. Egy kazalnyi multitappal felfegyverkezve azonban akár nyolcan is játszhatunk, ráadásul a program lehetőséget kínál ugyanerre az interneten keresztül is. Két négy emberi játékosból álló csapat küzdelme már tényleg élvezetes lehet, ha másért nem, hát azért, mert a fent említett gondok mindenkit sújtanak. Mivel azonban nálunk még jó ideig nem lehet PS2-modemet kapni, ez a lehetőség nem villanyozott fel bennünket, és nem emelte a TIF 2004 által kapott pontszámot sem.

Ugyanúgy nem, ahogy a grafika sem – ezen a téren sem érdemelnek hátbaveregetést a fejlesztők. Magukkal a játékosokkal nincs sok gond (még az edzőket is lemodellezték, ami azért rendes dolog), viszont a mozgásuk helyenként botrányos lett. Nyoma sincs a FIFA teljesen emberi animációinak, vagy a PES ezernyi különböző mozdulatának. A stadionokat viszont nem érheti kritika, minden aréna pontosan olyan, mint az életben, talán még a perecárusok is centire pontosan az igazi helyükön árulják finomságaikat. A szurkolók is pompásan néznek ki, ráadásul a több száz, élőben felvett nóta igazi hangulatot teremt játék közben – talán ez a játék legjobb része.

Sajnos a TIF nem tudott lenyűgözni. Gondolom ebben az is közrejátszott, hogy az Euro 2004 után kezdtem bele, és az abban tapasztalt tökéletes irányíthatóság, rengeteg lehetőség és remek grafika túl magas léc volt a Sony üdvöskéjének. Ha ki tudjuk próbálni az online megmérettetést, akkor talán másként alakultak volna a dolgok, de így sajnos a TIF nem volt túl meggyőző... **GRATH**

értékelés

grafika	A játékosmodellek jók, de az animációk túlontúl robotikusak, szögletesek
zene	Nem John Motson a kommentátor, ez rögtön egy plusz; a szurkolók énekei igazi arénahangulatot teremtenek
szavatosság	Mivel az online módot nem volt szerencsénk kipróbálni, ezért legfeljebb a közepes karrier-mód áll rendelkezésre
játékmenet	A buta társak és ellenfelek miatt idegesítővé válik a játék, ami egyébként is túl arcade-jellegű
játékosok száma	8
+	Az online mód jó lehet...
−	...kár, hogy nem tudtuk kipróbálni
jobb mint...	TIF 2002
rosszabb mint...	Euro 2004

72%

MALICE.

istennőnek lenni nehéz

Az isteni Malice és a Kutyaisten harca az univerzum birtoklásáért elsősorban a gyerekek száméra nyújt igazi szórakozást, ám a történet néhol túlmutat az egyszerű gyermekmeséken. Az eredetileg Xbox-ra készült platformjáték első lépéseként például végignézhetjük saját halálunkat...

kiadó	MAD DUCK
fejlesztő	ARGONAUT
megjelenés	2004. ÁPRILIS
web	WWW.MUDDUCKGAMES.COM

névjegy.

Az angol Argonaut a kilencvenes években igazi szupersztár volt: a nintendós Starfoxból négymilliót adtak el, az 1997-es Croc pedig azonnal közkedvelt karakter lett a kisebbek szemében. Az utóbbi időben azonban már nem muzsikálnak ilyen jól, a Bionicle katasztrofális lett és a Malice sem lett olyan jó, mint vártuk.

Élet a halál után.

A bevezető videóban rögtön összetalálkozunk a Kutyaistennel, aki szó nélkül segít elválasztani hősnőnk fejét a testétől, majd miután a fejvesztett Malice-t visszautasítják a túlvilágon, megkezdődnek nem mindennapi kalandjaink. Ez a kissé meglepő kezdet kétségessé teszi, hogy ez a játék gyerekeknek készült, pedig a folytatás abszolút erre utal.

A túlvilágról kitaszítva egyből összeismerkedünk az Univerzum Urával, aki – egyáltalán nem meglepő módon – a világ megmentésével bíz meg minket. Az ügy hátterében természetesen a Kutyaisten ármánykodása áll, így nekünk is kapóra jön ez a küldetés, hisz ez által beteljesíthetjük bosszúnkat.



■ Kicsi lány nagy bottal jár

Barátok és ellenségek.

Fő feladatunk az lesz, hogy a 29 küldetés során nyolc kulcsot gyűjtsünk össze, amelyeket a gonosz istenség tulajdonított el a megbízónktól. A kulcsok segítségével az Univerzum Ura fényt tud deríteni a Kutyaisten rejtekhelyére, és így rajtaüthetünk őkelmén. Természetesen leírva sokkal könnyebb, mint maga a végrehajtás. A küldetéseink mindössze három feladatból tevődnek össze: gyűjtögetésből, rejtvényfejtésből és szörnyirtásból. Ennek ellenére elég változatosak, sok segítő szándékú lénnyel ismerkedhetünk meg végrehajtásuk közepette.

A második küldetésben például Szilszakáll távoli rokonát kell megmenteni a gyökereit rothasztó gombáktól, majd később egy kukacmama elkóborolt gyermekeit fogjuk összegyűjtögetni. A helyszínek meglehetősen változatosak, játék közben bejárjuk a pokolszerű Tűzerődöt, átkelhetünk a mérgező Gloop folyón és meglátogathatjuk a Kukackirályságot. Eközben számtalan feladatot kell végrehajtanunk, és lépten-nyomon fő ellenfelünk hadaiba botlunk majd. A gonosz nem válogat az eszközökben, seregében egyaránt helyet kapnak mérgező gombák, mutáns pókok, beszélő patkányok és a sereg gerincét alkotó Varjúk. A küldetések végén meg kell küzdenünk a kulcsok őrzőivel, akik egytől egyig a Kutyaisten félelmetes erejű hadnagyai.

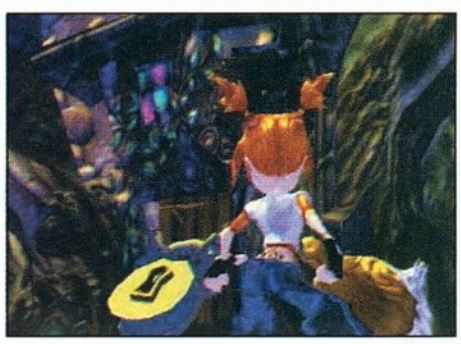
Jó tett helyébe jót várj.

Szerencsére a világban nem csak ellenségekkel találkozhatunk. Az Univerzum Urának akadnak szövetségesei, mint a fentebb említett faember vagy a boszorkány, akinek a házát ellepték a kártevők.

Ha segítünk ezeknek a fura lényeknek, akkor cserébe egy hasznos varázslatot ajándékoznak nekünk. Nyolc kulcs van, így varázslatokból is nyolcat gyűjthetünk össze, amelyek közt olyanok szerepelnek, mint a Hatalmas ütés (sebzésünk a duplájára nő), a Szélsebes futás, vagy a Repülés. Természetesen az Univerzum Ura sem enged minket utunkra segítség nélkül. Technikai tudását és mágikus erejét felhasználva, különböző csodás fegyverekkel ajándékoz meg minket, amelyekkel hatékonyan vehetjük fel a harcot a Kutyaisten seregeivel.

Technikai megoldások.

A Malice kivitelezésére nem lehet panasz. A játékban kedvenc meséink hangulata kel életre, hála a gondos kivitelezésnek. A grafika ennek megfelelően meseszerű és igazán kellemes látványt nyújt. A valós idejű árnyékolás technikáját meglehetősen sikeresen alkalmazták, ám kétséges, hogy a célközönség egyáltalán felfigyel-e erre a momentumra. A hangulatot tovább emeli a csodálatos zene, amely okosan követi a játék ritmusát, meghosszabbítva annak élettartamát.



Az irányítás könnyedén megtanulható, nem okozhat gondot a kicsiknek sem. A kétféle támadás és az ugrás lehetősége mellett a varázslatok használata teszi kerek egésszé a játékot. Összességében nagyon szép kis játékra sikeredett a Malice, bár felnőtt fejjel nem okoz semmilyen kihívást, leszámítva egy-két nehezbben legyőzhető főszörnyet.

Gyerekeknek maximálisan ajánlott – leszámítva talán a bevezető videót – így ha a villanypásztor már nem nyújt kellő kielégülést a kistesóknak, gyerekeknek, akkor toljuk az orruk alá a Malice-t és pár óráig megfeledkezhetünk róluk. **BABAR**

értékelés

grafika Látványos, valós idejű árnyékkezelés, meseszerű kivitelezés, ám még így sem túl emlékezetes

zene Mesébe illő zenék, jó szinkronhangok, ilyen téren nincs baj a Malice-szal

szavatosság Gyerekeknek pár óra fokozott izgalmat nyújt, idősebbeknek viszont tíz perc után unalmassá válik

játékmenet Vissza a gyűjtögető életmódra; láttunk már ilyet sokkal jobban megvalósítva is

játékosok száma 1

+ pár óráig lefoglalja az öcsköst

– zavaros koncepció

jobb mint... FF: Viggo's Revenge

rosszabb mint... Pitfall Harry: LE

62%

SAMURAI JACK: SHADOW OF AKU.

inkább a harakiri

2001 minden bizonnyal sorsfordító évként vonul majd be a történelemkönyvekbe. A tragikus eseménysorozat mellett határozottan pozitív dolgok is történtek, többek közt tanúi lehettünk egy új képregényhős születésének. Úgy bizony, Samurai Jack ekkor lépett a Cartoon Network rajzolt deszkáira, és rögvest tévénézők millióinak szívébe lopta be magát. Népszerűségi indexe szinte könyörgött a konzolos adaptációért, és mi, rajongók türelmetlenül dohogtunk a megmagyarázhatatlan késlekedés miatt. Hát most már egy szavunk sem lehet. Megkaptuk...

kiadó	SEGA
fejlesztő	ADRENIUM
megjelenés	2004 MÁRCIUS
web	WWW.ADRENIUM.COM

névjegy.

Az Adrenium az Amaze-csoport része, és elvileg azzal az alapötlettel indultak, hogy forradalmi játékokat készítenek PS2-re és más konzolokra. Eddig két programjuk jutott el a boltokba, ám mind az Xboxra készült Azurik, mint a most bemutatásra kerülő Samurai Jack adós maradt a forradalmisággal.

Kesergések.

Az éhség a legjobb szakács – talán ezt a népi bölcsességet vehették alapul a fejlesztők a The Shadow of Aku készítése közben. Való igaz, Samurai Jack még nem debütált konzolos játékban, és rajongótábora már tényleg nagyon ki van éhezve rá, de ez talán mégsem elég indok arra, hogy egy kritikán aluli, harmatgyenge termékkel „lepjék meg" a tisztelt nagyérdeműt. A helyzet súlyosságát jól érzékelteti, hogy a készítési fázis előrehaladásával még az eredeti kiadó, korábbi süllyesztő rovatunk többszörös aranyérmese, a Bam! Entertainment is elállt piacra dobásától.

Az első meglepetések már az intro megtekintésekor érik a gyanútlan játékost: a design köszönőviszonyban sincs a rajzfilm sajátos stílusvilágával. Az eredetihez képest kardforgató hősünk újabb dimenzióval gyarapodott – határozottan hátrányára. Oly mértékben sikerült ugyanis deformálni arcvonásait, hogy kis túlzással élve, felirat nélkül nem is ismernénk rá. Ráadásul mindezt a Dreamcast grafikai színvonalán valósították meg, lehet, hogy ezért harapott rá a Sega a projektre...

Sirámok.

Túltéve magunkat a torz külső okozta sokkon, egy erőteljes platform-vonásokkal bíró 3D akciójátékba csöppenünk. Teendőnk a vegytiszta gonoszságot megtestesítő, alakváltó varázsló, Aku megleckéztetése, a zsarnokságában sínylődő népek felszabadítása, majd dolgunk végeztével a létsík elhagyását lehetővé tevő teleport felkutatása. Küldetéseink négy szint – egy gyíkszerű lények lakta kis falucska, egy gnómok által benépesített hatalmas tölgy, egy lávával bőven elöntött bányavilág, valamint maga Aku városa – köré csoportosulnak. Eme alapvetően harcmentes helyszínekről nyílnak a labirintusok, mindig valamilyen konkrét feladattal (pl. az égő épületben rekedt lakosság kimentése, a fa szellemének felkeresése, stb.). Minden színről négy-négy pálya nyílik, az első kettő sorrendje opcionális, a harmadik ezek teljesítése után végezhető, míg a negyedik a helyi terminátor, a főellenfél. Az egyes pályákon Aku robotseregének likvidálása mellett a túszul ejtett lakosság kiszabadítása, valamint relikviák összegyűjtése is feladatunk, amelyekért cserébe a központi helyszínen képességeinket javíthatjuk. Bár forgatókönyvíróként sikerült megnyerniük Samurai Jack szellemi atyját, magát Genndy Tartakovskyt, sajna ez nem járt valami nagy eredménnyel. A történet a rajzfilmsorozat unalomig ismert kliséire támaszkodik, a cselekmény pedig elkeserítően lineáris. Sehol a sztorira oly jellemző





fanyar humor, néhány poénon érezni csak a mester keze munkáját. Pl. a fa szellemének megjelenésekor, vagy pedig amikor kiderül, hogy Aku városában a kiszabadítandó túszok gyerekek, akiket a gonosz videójátékokkal tart fogságban, és egyik küldetésünk a játék dizájnerének likvidálása, aki viszont a csatornában él...

Panaszok.

A történet bakijai még elnézhetőek lennének egy akciójátékban, de sajna nem ez az egyetlen gyenge pont. A nehézségi szintek elnevezései (hard, normal, easy) megtévesztők, ugyanis leginkább könnyű, még könnyebb és röhejes fokozatokról beszélhetnénk. A harcrendszert meglehetősen elnagyoltan dolgozták ki, gondolva feltehetően a csökkent értelmi képességűekre is. Kardunkkal kétféleképpen sújthatunk, ezen kívül fel vagyunk fegyverezve íjjal és dobócsillaggal is. A kétféle csapás és az ugrás kombinációival hozzuk létre a kombókat védekező helyzetből indítva, elsajátításuk rém primitív. Az ellenfelek nagyon könnyen legyőzhetők, pláne, hogy védekezéskor minden irányból, akár a hátunk mögül érező támadást is háríthatunk, ez alól csak a főellenek csapásai jelentenek kivételt. Ráadásul védekező pozícióban a ránk lőtt küldeményeket is visszaküldhetjük feladóiknak, úgyhogy sokszor elég csak a kör közepére beállni, és agresszívan védekezni. De ha ez még nem lenne elég, viselhetünk páncélt, és zen készletünk felhasználásával Sakai módra kapcsolva emberfeletti sebességgel mozogva, apró darabokra szabdalhatjuk csigalassúságúvá vált ellenfeleinket. E művelet a tetszés szerint körbeforgatható kameraállással határozottan mátrixos hangulatot áraszt, a baj csak az, hogy főhősünket Samurai Jacknek hívják! Érthetetlen, hogy az akció érzékeltetésére amúgy kiváló saját módszereket (amelyek mellesleg a rajzfilm védjegyének számítanak) miért is kellett elmátrixosítani. Mindent együttvéve ennél még egy Samurai Jack Cart Racing is jobban megközelítené a rajzfilm okozta élményt. Ezáltal szinte már előnyére válik, hogy röpke nyolc órán túl még a zöldfülű játékosok türelmét sem veszi igénybe... ***ATTIS***

értékelés

grafika Szögletes, durva poligonokból felépült objektek, a rajzfilmből ismert sajátos dizájn tökéletes hiányával.

zene Egész jó, akciókhoz illő muzsika, különösen Aku városában.

szavatosság A legnehezebb fokozaton is kb. nyolc óra alatt lejátszható, garantáltan nem érez majd senki késztetést az ismétlésre.

játékmenet Könnyen legyőzhető ellenfelek, monoton, lineáris cselekmény, gyengén kidolgozott harcrendszer.

játékosok száma 1

+ Néhány humoros jelenet

– iNem sok köze van az igazi Samurai Jackhez

jobb mint... Disney's PK

rosszabb mint... Rayman 3: HH

52%

NAVAL OPS COMMANDER.

teljes gőzzel hátra

Vajon miféle pesszimista játék lehet az olyan, ahol gyakorlás közben saját társaink lövik szét a hajónkat, majd ennek befejeztével az első éles küldetésben egyből menekülőre kell fognunk egy a miénknél háromszor nagyobb flotta miatt? Erre próbál fényt deríteni cikkünk nem hagyva figyelmen kívül az alcím sugallta hozzáállást a készítők részéről.

kiadó	KOEI
fejlesztő	MICRO CABIN
megjelenés	2004 MÁRCIUS
web	WWW.KOEIGAMES.COM

névjegy

A Micro Cabin a Koei új csatlósa, ez a második játékuk, amit a főleg középkorban játszódó játékairól híres cég ad ki. Korábban meglehetősen elvont játékokon dolgoztak, melyek sosem jelentek meg Japánon kívül. Ilyen volt a Marionette Company, a Princess Saga vagy éppen a XAK-sorozat.

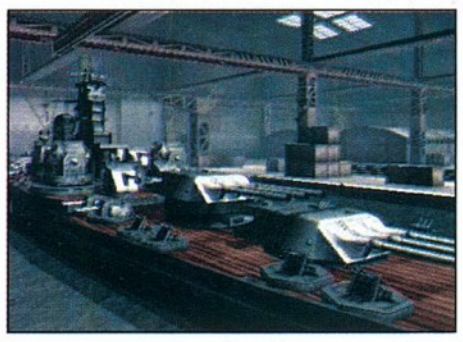
Hajó a láthatáron!

A történet egyszerűségére jellemző, hogy szinte nincs is – ennél egyszerűbb már nem is lehetne. Egyszerűen csak a – meg nem nevezett – ellenség hajóit kell elpusztítani vagy éppen megvédeni tőlük a mieinket. Összesen 30 ilyen ötletes küldetés vár ránk három fő helyszínen. A feladatok különbözősége csak névleges, ugyanis akár vadászatról, kísérésről, bázisvédelemről vagy tengerparti bombázásról van szó, a cél mindig az ellenséges hajók és repülők elpusztítása lesz. A küldetések végén a program tapasztalati pontokkal és némi pénzmaggal jutalmazza teljesítményünket, ami mindig jól jön, hiszen ez lesz a következőkben túlélésünk kulcsa.

A szerzett tapasztalat alapján szép lassan rangot szerezhetünk, amelynek következményeképpen egyre bonyolultabb és erősebb felszerelésekhez juthatunk. El is érkeztünk a program legérdekesebb részéhez, a hajónk fejlesztéséhez. Igen-igen elég közel jártok az igazsághoz, ha azt gondoljátok, hogy a sok összegyűjtött dollár nem a matrózaink rumszükségletének a fedezésére való. Az összegyűjtött zöldhasúakból pompás új felszereléseket vásárolhatunk a hajónkra. Ezek listája igen hosszú és meglehetősen sokrétű. Alapvetően négy dolgot fejleszthetünk: a motort, a fegyvereket, a páncélzatot és az elektronikát. A motor gyorsabbá és jobban irányíthatóvá teszi a cirkálónkat, a páncél lassítja, de növeli az ellenállóságát, az elektronika fejleszti a radar hatékonyságát, a fegyverek pedig... nos igen, aki békés balatoni vitorlázásra számított az eltévesztette a házszámot. A fegyverek listája hosszú és súlyos. A légvédelmi ágyúktól a torpedóvetőkön át a géppuskákig, minden megtalálható, amint a tapasztalatunk elérhetővé teszi használatukat. A döbbenetes az, hogy a majd egy tucatnyi fegyver mindegyike sokféle kaliberben kapható, megsokszorozva a választható eszközök számát. Ha már nem nagyon lövik hajónkat, mert tengeri sündisznónak nézik a rengeteg kiálló löveg miatt, akkor vásároljunk nyugodtan repülőgépeket, lézerágyút vagy több segítőt magunk mellé. Ezekkel garantáltan elpusztíthatatlanok leszünk.



Ellenfelünket a partra is kikergetjük



Kapitány a hídon!

A lényegi küldetések előtt elvégezhetünk egy gyorstalpaló hajósiskolát, ahol jó alaposan felkészítenek minket a tenger szeszélyes viselkedésére, valamint az ellenfél várható trükkjeire. Kitérnek olyan fontos dolgokra is, mint az üzemanyag fogyasztás problémája vagy az automata célzás használata.

Ha már urai vagyunk a hajónknak, akkor megismerkedhetünk a kísérőinkkel, akiket a játék menüje segítségével hasznosnak vélt, ám valójában felesleges formációkba igazíthatunk. Hajónkat meglepő módon közvetlenül, valós időben irányítjuk, kísérőink pedig az előre megszabott taktikának megfelelő alakzatban hűséges pincsiként követnek minket.

Nagyítót ide!

A játéktér 3D-s izometrikus nézetű kivitelezésétől nem voltam elájulva. A hajók leginkább egy stratégiai játék apró kis egységeire hasonlítanak. Bár lehetőség van a nagyításra, a helyzeten nem sokat változtat, mert annyival nem lesz szebb a látvány, mint amennyire romlik a játszhatóság ez által. Az egységek viszonylag jól reagálnak az őket ért sérülésekre, előbb csak behorpadnak, majd füstcsíkot eregetve jelzik végük közeledtét. A napszakok változása is megjelenítésre került, nappal világos, este sötétszürke minden. Sajnos az átvezető képsorok sem segítenek sokat a játékon, ilyen rossz kivitelezést rég láttam utoljára. Az eligazítás és a jelentés többségében nem más, mint egy scrollozó szöveg egy múlt századi technikával készült háttérkép előtt.

A játék összképe eléggé siralmas. Nem tudom, hogy kiknek szánták ezt a játékot. Kihívást maximum három-négy percig jelent, az eszement lövöldözésbe feledkezve akár egy órán át is lehet vele játszani. Egyetlen reménysége a pénzgyűjtögetés és a hajófejlesztés lehetősége. **BABAR**

értékelés

grafika	Éppen annyira elég, hogy az ember ne háborodjon fel.
zene	Kattogó gépágyúk, süvítő rakéták, bájos kommentár, nincs vele semmi gond
szavatosság	30 küldetés és szinte végtelen fegyverzetkombináció, kár hogy az előbbiek unalmasak
játékmenet	Könnyen irányítható, de kihívást legfeljebb hajnali 4 órakor jelent
játékosok száma	1
+	Egyénileg bővíthető csatahajók
−	Lehetett volna sokkal jobb is
jobb mint...	Naval Ops WG
rosszabb mint...	Rot Three Kingdoms IX

62%

E3 ELŐZETES.

mutasd meg magad!

Az E3 a játékvilág legnagyobb rendezvénye, számunkra az év legfontosabb eseménye. Minden nagy kiadó itt mutatkozik be új játékaival, a korábban meghirdetetteket pedig sokszor itt lehet először sajátkezűleg is kipróbálni. Minden évben ezernél is több játékot mutatnak be, amelyek közül legalább kétszáz készül PS2-re. A kiállítás május 12-én kezdődik, és május 14-én ér véget – a három nap alatt kell ezeket szemügyre vennünk, de ennél édesebb teher nem létezik.

Történelemóra.

Az idei lesz a tizedik E3, az elsőt 1995-ben rendezték (voltak előzményei, de azok még más néven futottak), amikor a Super Nintendo volt a király. Aztán jött a PlayStation-korszak, a játékok elfogadott, sőt, népszerű hobbivá váltak, így az E3-at is egyre többen látogatták. A kezdeti alig ezer amerikai újságíró helyett ma már több tízezer látogatója van a rendezvénynek a világ minden sarkából.

Az E3 városa Los Angeles – mindössze egyszer történt meg, hogy Atlantában rendezték, de aztán belátták, hogy az Angyalok Városánál nincs megfelelőbb hely egy ilyen bulira. Mivel következő számunkban igen sokat akarunk foglalkozni az E3-on látott, kipróbált játékokkal, gondoltuk adunk egy kis előzetest, ízelítőt abból, amivel következő hónapban várunk titeket, mégpedig kiadónként lebontva.

Sony.

Ki más is rendelkezne a legnagyobb kiállítási területtel az egész E3-on, mint a Sony? Természetesen ismét övék lesz a legnagyobb terület, amit persze a rengeteg új játék indokol. Három kiemelten kezelt játékuk lesz – melyek exkluzív bemutatójára mi is hivatalosak vagyunk –, mégpedig a Killzone, a Gran Turismo 4 és a Getaway 2. Számunkra is az lesz a legörvendetesebb esemény, amikor végre kipróbálhatjuk a Killzone-t, ezt a kevesek által látott, ám mindenki által várt játékot. Az előzetes információink alapján nemcsak több szint lesz játszható a sztoriból, de a többjátékos-módokat is kipróbálhatjuk, végre erről is megtudunk részleteket. A Getaway 2 is most mutatkozik be a sajtónak, a teljes titokban fejlesztett játékból egyelőre csak néhány kép került ki az internetre – most viszont majd mindent megtudunk a sztoriról, a helyszínről, és arról, hogy ezúttal is annyi káromkodást akarnak-e belezsúfolni a játékba, mint legutóbb.

Szintén a Sony ad otthont a legjobb platformkínálatnak, mindhárom játékukról (Jak 3, Ratchet 3, Sly 2) olvashatsz ezen számunkban. Egy Sony weboldalról sikerült néhány dolgot megtudni az eddig titokban tartott játékokról: következő számunkban már beszámolhatunk róla, hogy milyen játék is az a Rise of the Kisai, hogyan néz ki a Dark Cloud 3, és hogy milyen lesz az új Arc the Lad.



Namco, Konami, Capcom.

A három legnevesebb független szoftvercég hatalmas játékcsomagot visz ki az E3-ra. A Namconál kétség kívül a Tekken 5 fogja a legnagyobb port kavarni, feltéve ha tényleg kiállítják. Ha ez mégsem történik meg, akkor is ott van a két új Tales of... játék, a Dead to Rights 2 és a Ridge Racer 6. Természetesen ez

EZEKET IS KIPRÓBÁLJUK...

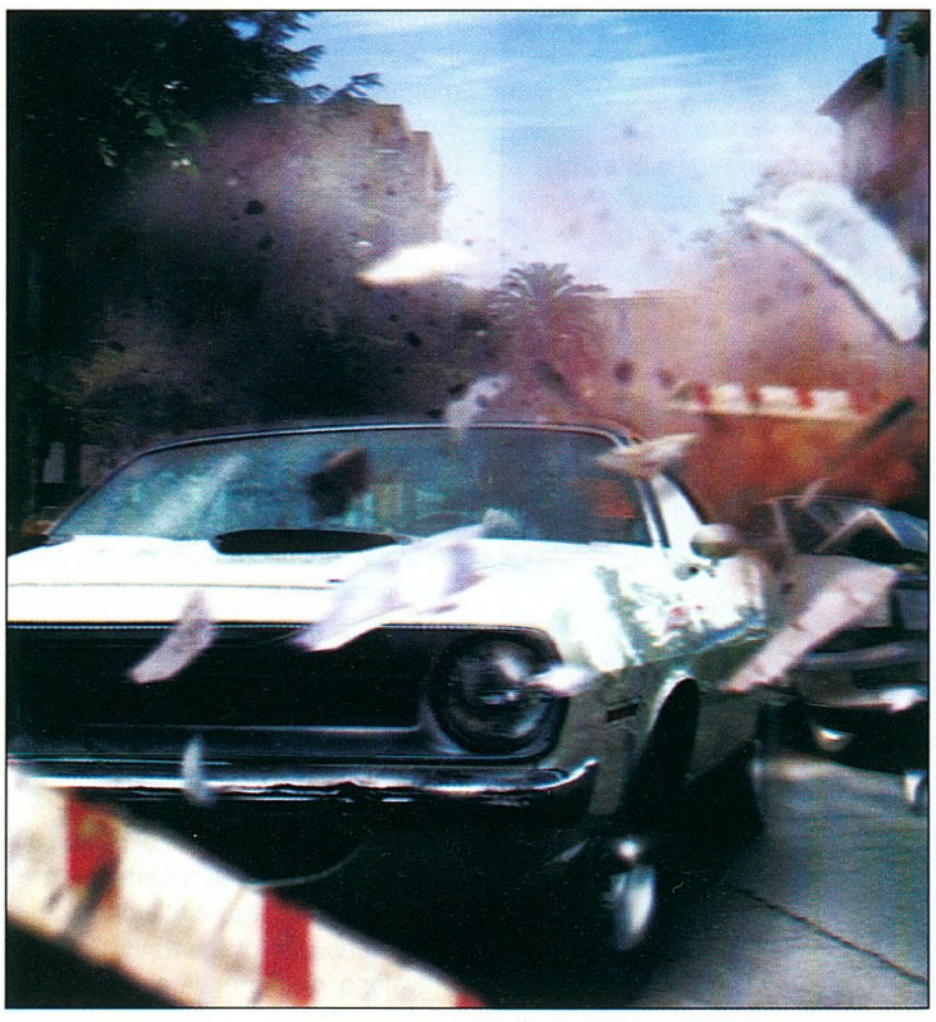
Shellshock: Nam '67 – Eidos
BloodRayne 2 - Majesco
Star Wars Battlefront – LucasArts
Mortal Kombat Deception – Midway
Shining Tears – Sega
Final Fantasy XII – Square Enix
Front Mission 4 – Square Enix
Kingdom Hearts 2 – Square Enix
The Warriors – Take-Two
Destroy All Humans! – THQ
Prince of Persia 2 – Ubisoft
StarCraft Ghost – Vivendi Universal



korántsem a teljes kínálat, lesz például új Pac-Man is, és remélhetőleg dobolós játékukat, a Japánban óriási sikert elérő Taiko no Tasujint is kipróbálhatjuk. A Namco illetékesei szerint egy igazán nagy durranással, egy teljesen új játékkal is készülnek, ez lesz a Cold Fear, melyről a nevén kívül egyelőre semmit nem lehet tudni.

A Konaminál idén valószínűleg a Metal Gear Solid 3 lesz a fő attrakció – várhatóan most is százak gyűlnek össze a hatalmas kivetítő alatt, hogy tizedszer is megnézzék a Kojima által személyesen összevágott videót. Azonban nem ez lesz az egyetlen népszerű játék, mi például rendkívül kíváncsiak vagyunk a Silent Hill 4-re és a Pro Evolution Soccer 4-re is. Az utóbbi napok hírei szerint a Konami egy versenyjátékon is dolgozik, méghozzá a legtehetségesebb grafikusok és programozók irányítása alatt – meglátjuk, hogy az állítólag Enthusia néven futó program egyáltalán létezik-e, és ha igen, akkor tényleg olyan káprázatos-e, mint mondják.

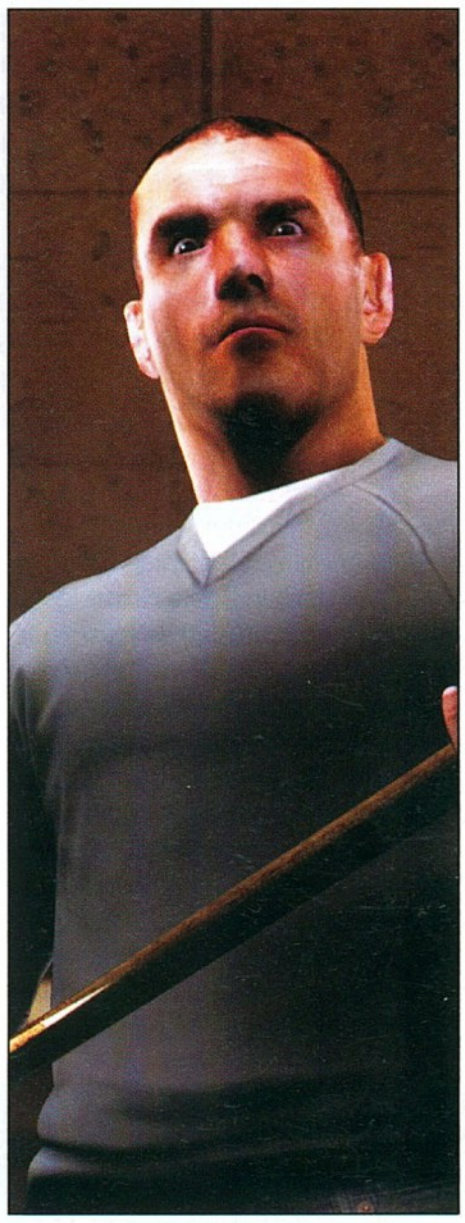
A jobb napokat is látott Capcomnál PS2-n várhatóan az online játékoké lesz a főszerep; a Monster Hunter mellett a Resident Evil Outbreak 2-it is be fogják mutatni. Ezek mellett ott vannak még a már hosszú-hosszú évek óta fejlesztett játékaik, mint a titokzatos Killer 7, a Way of the Samurai 2 és a Nightmare Before Christmas. Természetesen pletykák szólnak erről a cégről, pontosabban az ő játékkínálatukról is: egyesek szerint bemutatkozik egy teljesen új Street Fighter, mások pedig a Dino Crisis 4-et várják nagy lelkesedéssel.



Electronic Arts, Activision.

A nyugati kiadók, ha lehet még nagyobb elánnal készülnek a kiállításra mint a japánok. Az Electronic Artsnál rengeteg program lesz, szinte a felsorolásukra sem lenne elég ez a két oldal. Először is ott van a Burnout 3, kedvenc versenyjátékunk következő része. Aztán ott lesz az összes sportjátékuk 2005-ös verziószámú epizódja, kíváncsian várjuk, hogy miben tudnak újítani a fantasztikus FIFA 2004-en, és hogy rendbehozzák-e végre az NBA Live-sorozatot. Kint lesz még a TimeSplitters 3, a következő Sims, valamint a James Bond-játékok következő generációja, a Goldeneye 2, amelyben a hírek szerint egy rossz útra tért ügynököt fogunk alakítani. Természetesen a Need for Speed Underground 2 is itt lesz először kipróbálható, ami az eddigi információink alapján igen kellemes élmény lesz!

Az Activision idén nagyobb durranásokkal készül, mint tavaly, mi leginkább a PC-n már hatalmas sikert aratott második világháborús FPS, a Call of Duty konzolos bemutatkozását várjuk. Ezen felül egy egész sor Marvel képregény-licencen alapuló programot is ki fognak állítani, az X-Men Legends és a Spider-Man 2 mellett kint lesz a Fantastic Four és az Iron Man is. A True Crime nem aratott akkora sikert, mint amekkorát megérdemelt volna, reméljük az itt bemutatkozó második résznek már nem lesznek ilyen gondjai.



És a többiek...

Mivel fogytán a hely, nem tudunk minden érdekes játékot felsorolni (még néhányat megemlítünk egy kis táblázatban), de mindenkit biztosíthatunk, hogy következő hónapban ilyen csúfság nem eshet meg – ott mindenről olvashatsz, és a DVD-re is különleges dolgokat tervezünk. Azt sem szabad elfelejteni, hogy a fenti játékok csak a PS2-es kínálatot tartalmazzák – a PSP-s programokról még semmit nem tudunk, de ha minden a reményeink szerint megy, akkor azokból is legalább harminc mutatkozik be a kiállításon.

Készüljetek, mert a következő számunkban annyi játékról olvashattok, amire még nem nagyon volt példa! **GRATH**

a játékok

Ehavi kiemelt témánk igen érdekes területre kalandozik, a játékok emberi tudatra gyakorolt hatása mindig is a szenzációhajhász média középpontjában állt, Vajon mennyi igazság van ezekben a vádakban? Míg a túlzásba vitt játék fizikai romboló hatása egyértelmű (görbe hát, egyre vastagodó szemüveg stb.), addig a pszichés hatásuk igen vitatott. Vajon mennyiben befolyásolja személyiségünket, hogy életünk egy részét a virtuális térben töltjük, és hogy ezt sokszor brutális, véres, vagy a rosszcselekedeteket jutalmazó programok segítségével tesszük? Kérdéseink megválaszolására nem is találhattunk volna alkalmasabb személyt a jogász és pszichológus Dr. Grád Andrásnál, az ELTE jogi karának oktatójánál, aki örömmel állt rendelkezésünkre – vele Greg5 beszélgetett. Mivel ez az interjú főleg az agresszivitásról szólt, megkerestük Hortobágyi Miklóst is, egy pszichológus-hallgató ismerősünket, aki éppen diplomamunkájával volt elfoglalva; vele főként a játékok és a függőség kapcsolatáról beszéltünk – az ő véleménye felől Grath tudakozódott.

Dr. Grád András

PS Guru: Kezdjük a legtöbbet vitatott kérdéssel. Napjainkban igen népszerűek a brutális, öldöklős játékok, amelyekben embereket vagy szörnyeket lőhetünk halomra. Vajon az ilyen típusú programok agresszívebbé tesznek vagy éppen ellenkezőleg, segítenek levezetni az agressziót? Adható egyáltalán erre a kérdésre általános válasz vagy teljesen egyénfüggő a dolog?

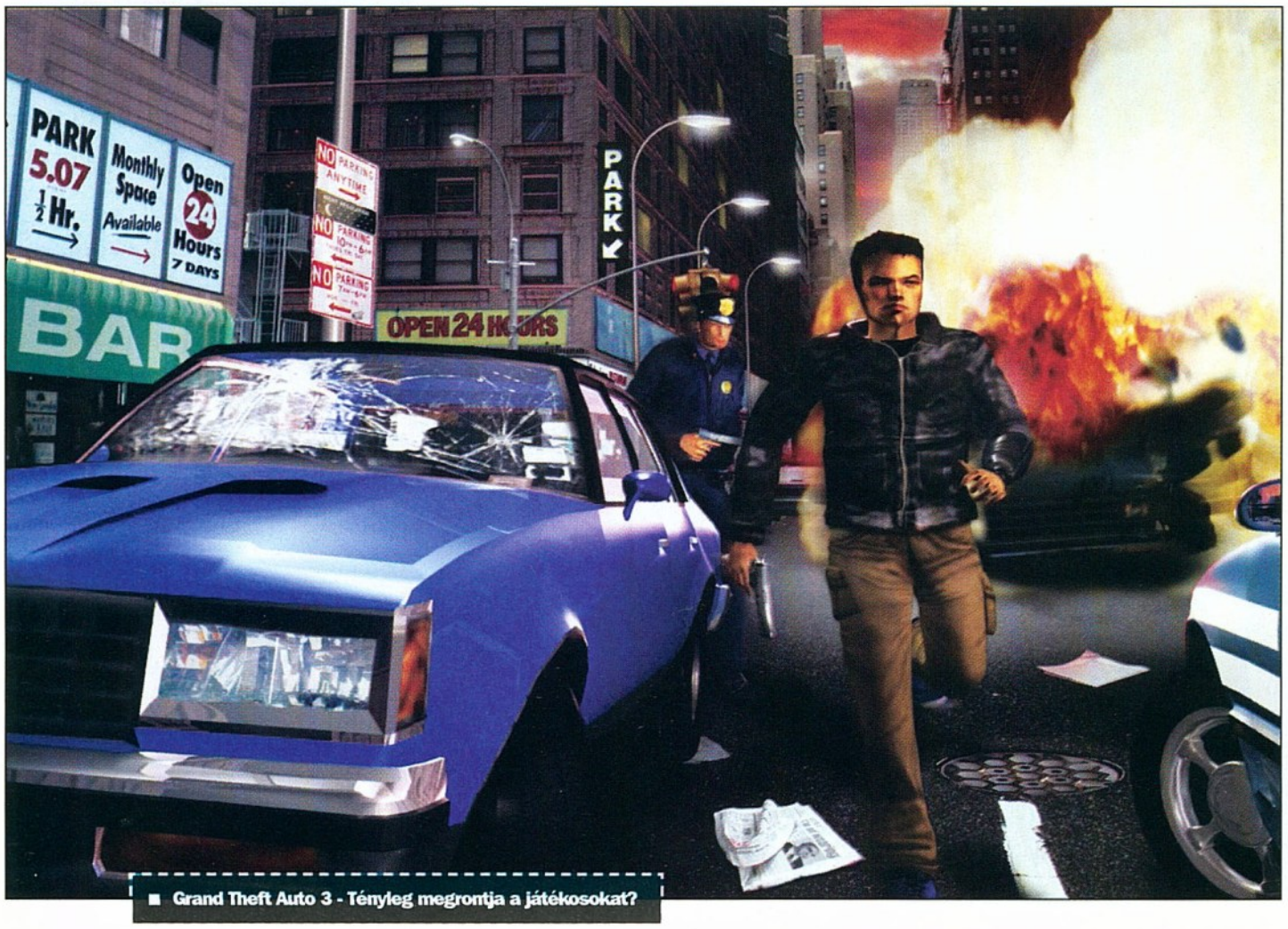
Dr. Grád András: Számos kutatás foglalkozott már az agresszív játékok, televíziós műsorok stb. esetleges agresszivitást keltő, illetve ellenkezőleg, levezető hatásának vizsgálatával. A tapasztalatok azt bizonyították, hogy nem állíthatók fel általános, mindenkire egyaránt érvényes szabályok. A jelek szerint az emberek viselkedése nem független az alapszemélyiségüktől. Miként a pszichológiában mondani szoktuk, mindenki úgy bolondul meg, amilyen. Ugyanígy ezek az agresszív játékok is a személyiségünkön át hatnak. Vagyis egyesek esetében fokozzák az agresszivitást, míg másoknál éppen ellenkezőleg, mintegy levezetik a feszültséget, így ők éppen hogy békésebbé válnak ezáltal.

PS Guru: A fejlődő technológiának köszönhetően egyre részletgazdagabb grafikát érnek el a játékfejlesztők, amely lassan, de biztosan közeledik a filmszerű valósághűség felé. Mennyire van vajon más hatással ránk, hogy kiirtandó ellenfeleink egyre élethűbbek lesznek? Mennyiben fog ez változni, amikor már 3D-s megjelenítőkön élvezhetjük mindezt, esetleg még jobban közeledve a Mátrix-szintű szimulációhoz?

Dr. Grád András: Nyilvánvaló módon mennél élethűbbek ezek a szörnyek, annál valószínűbb, hogy az illetőnek sikerül mind tökéletesebben beleélnie magát a szituációba. Kicsit olyanná válhat ez, mint egy módosult tudatállapot, egyfajta önszuggesztió, amely nem áll távol a hipnózistól. Eredményét tekintve ez éppúgy elérhet tudatszűkült állapotot, ahol a külvilág valóságát háttérbe szorítja a virtuális világ. Kicsit olyasmi ez, mint a jó mozi vagy színház, ahol nem csak mintegy valóságként hisszük, ami a színpadon vagy a filmvásznon történik, de bele is éljük magunkat a történetbe, a látottak hatására ijedten rezzenünk össze vagy éppen meghatódunk. Ez természetesen értékfüggetlen képi jelenség, tehát nagyon szeretném kerülni annak a látszatát, hogy művészi teljesítményeket akarnék közös nevezőre hozni a Nagyonszörny 18. folytatásával.

Ha úgy tetszik, a 3D-s megjelenítőkkel a hatás fokozódni fog, egyrészt a szuggesztióra hajlamos emberek még mélyebben fogják mindezt átélni, másrészt olyan emberek is a hatása alá kerülnek, akik korábban magasabb ingerküszöbük folytán nem jutottak el idáig.

PS Guru: Annak idején talán a Carmageddon nevezetű autós program kavarta a legnagyobb port, mely nem csak lehetővé tette a kegyetlenkedést és gyilkolást, de alapkövetelménynek tekintette azt, sőt, minél brutálisabbak voltunk, annál több pontot kaptunk. Célunk a gyalogosok tömeges elgázolása



■ Grand Theft Auto 3 - Tényleg megrontja a játékosokat?

pszichológiája



■ Silent Hill 3 - Felkavaróbb, mint egy thriller

volt, ahol a speciális elütésekért – például tolatva, farolva, vagy tömegesen –, jelentős bónuszokat kaptunk, mindezt a kor technikai lehetőségeit maximálisan kihasználó valósághűség mellett, iszonyatos vértócsák közepette. Mennyire tekinthető személyiségrombolónak az ilyenfajta nyíltan kegyetlen és gonosz játék?

Dr. Grád András: Az öncélú kegyetlenség, tehát amikor nem az életünkre törő ellenséges katona megölése a cél, hanem a minél több és nagyobb fájdalom okozása - ez a szadizmus jellemzője. Ha az ilyen magatartást akár csak játékos formában is jutalmazzuk, ez aligha gyakorol előnyös hatást a személyiségre. Egy, már többé-kevésbé kialakult személyiségre persze ez nem lehet túl nagy hatással, azonban egy még kialakulóban lévő, gyermek vagy akár már serdülő személyiségre annál inkább.

Elkülöníteném a harcot az öncélú kegyetlenségtől. Az emberiség története szinte háborúk sorozatából áll, azonban ez nem törvényszerűen jelent egyúttal szadizmust is. Ha úgy tetszik, az állatok is gyakran megölik egymást, a természet végeredményben erről is szól, azonban nem szokták fölöslegesen gyötörni a másikat. Még a macska játéka az egérrel sem öncélú, mivel itt az egér vércukorszintjének emelése a cél, amitől finomabb falattá válik. A háborús játékokat olyanoknak tekintem, amik az alaptermészete függvényében kiből jót, kiből rosszat hoznak ki, viszont az öncélú vérontást, szadizmust, amikor a másik szenvedésének látványa örömet jelent, egyértelműen károsnak tartom. Az agressziónak számtalan kiélési módja létezik, személyiségünk függvényében ezeket mi is nap, mint nap gyakoroljuk, ez bizonyos mértékig törvényszerű. Ugyanez a szadizmusról nem mondható el, minthogy az – nevezzük nevén – egyszerűen egy pszichiátriai kórkép. Betegséget terjesztő vagy népszerűsítő alkotásokra pedig alig hiszem, hogy szükség lenne.

PS Guru: Mint minden más iparban, a játékoknál is igaz, hogy egy formás hátsóval és domború mellekkel csaknem mindent el lehet adni és erre egyre inkább kezdenek rájönni a fejlesztők is. Női James Bondok és Indiana Jones-ok születtek és legalább annyira sikeresek, mint erősebb nemből való társaik. Vajon a 95%-ban férfi játékosokat mennyiben befolyásolja, hogy egy ellenkező nemű karaktert kell irányítania saját személyű, vagy külső nézetű kameraállásból?

Dr. Grád András: Már az is megér egy misét, miért 95%-ban férfiak játsszák ezeket a játékokat. Ez ismét csak a hagyományos férfi és női szerep közötti elmoshatatlan különbségre utal. Százezer évekre visszamenőleg a férfiaknak jutottak a fizikai agressziót igénylő szerepek ennek minden előnyös és hátrányos következményével. Nem azért a férfiak játsszák ezeket a játékokat zömmel, mert ők gonoszabbak, agresszívabbak stb. a nőknél, hanem mert genetikusan ezekre a szerepekre vannak kódolva. Ennek ismeretében most jön a tulajdonképpeni válasz a kérdésre: ezek alapvetően férfi szerepek.

PS Guru: Általánosságban a napi több óra játék hatására mennyire torzul a fiatalok értékítélete, világképe? Kifejezhető-e egyáltalán időben, hogy ennél többet nem szabad játszani, mert káros, azon kívül, hogy egy idő után az ember magától is rájön, hogy az életben vannak sokkalta fontosabb dolgok is a monitor előtt gubbasztásnál?

Dr. Grád András: Azt hiszem, nem önmagában a játék az, ami káros. Általában nem vezet személyiségtorzuláshoz, persze a fentebb már említett szadista játékokat leszámítva. Ami sokkal inkább probléma, hogy ezek végeredményben igen gyakran öncélú szórakozások, nem tanítanak semmire és nem is fejlesztik a személyiséget. Márpedig abban az életkorban, amikor ezek éppen a legfontosabbak (gyermek- és serdülőkorban), lenne a legnagyobb szükség a szabadidő értelmes, a testet és a személyiséget fejlesztő hasznosítására. Itt olyan „divatjamúlt" dolgokra gondolok, mint például a sport vagy az olvasás. A viselkedésünket döntően másoktól tanuljuk, nagyrészt ezt nevezzük szocializációnak. A valós életben tehát lényegében csak úgy tudunk viselkedni, ahogyan azt másoktól ellestük. Csakhogy az ember meglepően kevés viselkedési mintával találkozik személyesen. Erre kellenek a könyvek és a valóban jó filmek, olyanok, ahol a szereplőknek jelleme van és ez nem merül ki abban, hogy kemény az öklük vagy komoran tudnak nézni. Sajnos a számítógépes figurák esetében sokszor még annyi jellemábrázolással sem találkozhatunk, mint a legsilányabb akciófilmek hőseinél, minthogy egyszerűen nincs jellemük. Legtöbbször csak fegyverük van, így

a játékok

értelemszerűen alkalmatlanok a hétköznapi életben használható viselkedési mintának.

PS Guru: Sok játék rombolás helyett gondolkodni, feladatokat megoldani tanít. Kalandjátékokban például folyamatosan különböző fejtörőket kell megoldanunk, a történelmi stratégiai játékokból pedig akaratlanul is rengeteg érdekes információt szívunk magunkba. Egy újonnan végzett orvosi tanulmány szerint pedig a hetente legalább három órát játékkal töltő sebészek kevesebb hibát ejtenek és gyorsabbak, mint a játékokkal egyáltalán nem foglalkozó társaik. Vajon mennyire lehet hatékony a játékkal összekötött tanulás, lehet-e ennek valami komolyabb jövője?

Dr. Grád András: Azt hiszem, miként a legtöbb dolog, úgy a számítógépes játék sem ártalmas, ha nem viszik túlzásba. Napi egy pohár vörösbor kifejezetten egészséges, azonban ez nyilván nem szabad, hogy elvezessen az alkoholizmus napi 1-2 literjéhez. Nem mindegy, hogy valaki kikapcsolódásként heti három órát játszik, vagy napi hatot. Egyébként itt, ha nem is túl mereven, de különbséget tennék azok között a játékok között, amelyek valamilyen képességünket csakugyan fejlesztik, például a sebészek számára igen fontos finom mozgásokat, vagy éppen az ismereteket, és azok között (sajnos ez a zöm), amelyek maximum a reflexeinket fejlesztik (amit viszont szinte mindegyik sport is megtesz). Minél inkább jó valamire, heti pár órában annál inkább felfogható kellemes kikapcsolódásként, amire mindenkinek szüksége lehet. Ami ezen túlmegy, legalábbis az általam ismert játékok zöme alapján, nem tagadom, hogy az én szememben elfecsérelt idő.

PS Guru: Vannak viszont kaland- és szerepjátékok, ahol a jellemrajz, a jellemfejlődés áll a játék középpontjában, vagy ahol a játék a játékos jellemére, játékstílusára próbál reagálni, ahhoz igazítani a játékélményt.

Dr. Grád András: Azt hiszem, hogy a számítógép nem önmagában jó vagy rossz, ez attól függ, mire használják. Nyilván kitalálhatók olyan játékok, miként létezik nem is egy, amelyek gazdagíthatják a személyiséget, taníthatnak stb. Csak valahogy úgy érzékelem, mintha ezek meglehetősen pici hányadát alkotnák a piacnak. Valószínűleg e téren is érvényesül, ami a filmek terén, rengeteg az igénytelen akció, horror stb. film, mert ezekre mutatkozik igazán nagy kereslet.

PS Guru: Áttérve a jog területére: miért, és mennyire vonható felelősségre egy játékfejlesztő cég, akinek programja tudatosan rosszra, mondjuk bűnözésre nevel. Elegendő-e a 18-as vörös karika a teljes felelősség elhárítására, és egy figyelmeztetés a dobozon, hogy a játékban lévő események csak szórakozásra szolgálnak, ne próbáljuk hasonló dolgokat a valóságban is végrehajtani?

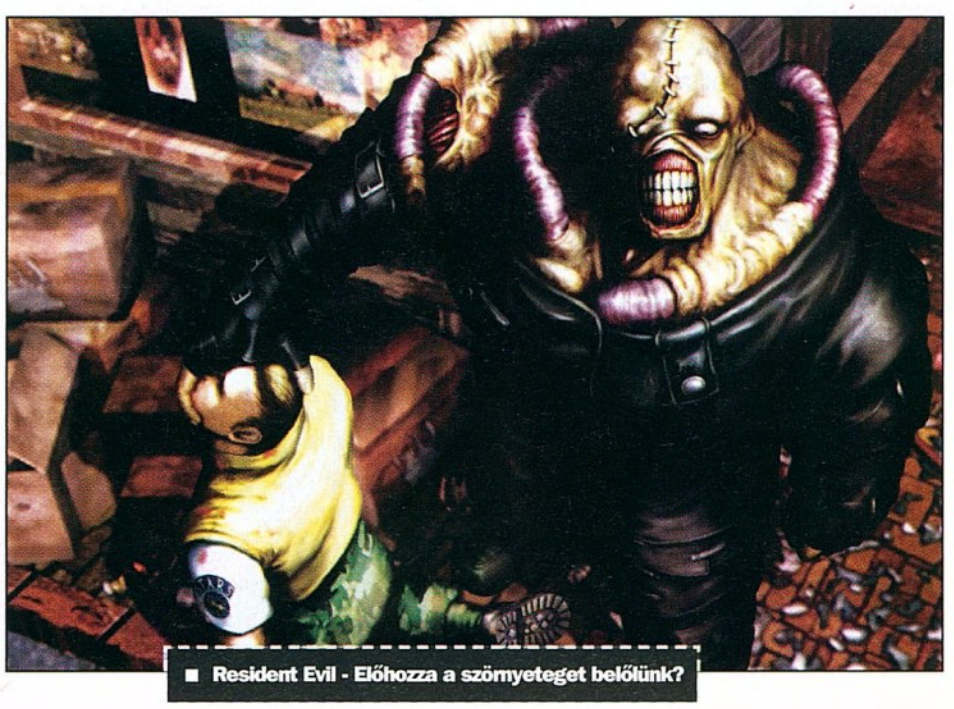
Dr. Grád András: A figyelmeztetések természetesen valamilyen hatással biztosan lehetnek, nyilván kicsit kevesebb ilyen program kerül így ifjú kezekbe, azonban a hatás nagyjából azzal rokon, mint a cigaretták dobozán a dohányzás ártalmaira történő figyelmeztetés vagy a kiskorúak részére dohánytermékek eladását tiltó szabály. Elég szétnézni az utcán, hogy láthassuk, a kiskorúak milyen nagy hányada mérgezi magát cigarettával. Eleinte ugyan nem élvezik, mert persze keserű, meg köhögtet, de legalább nagynak hihetik magukat arra a pár percre. (Más dolog, hogy egy cigarettázó kisfiú, aki nagyfiúnak szeretne látszani, pont úgy néz ki, mint egy cigarettázó kisfiú, aki nagyfiúnak szeretne látszani.) Aztán persze rászoknak, kialakul a szervezet nikotinfüggősége, és attól kezdve már nem könnyű abbahagyni. Kicsit hasonló itt is a helyzet. Ha megtiltanánk egyes számítógépes játékok kiskorúak részére történő forgalmazását, aligha jutna el hozzájuk számottevően kevesebb. Legfeljebb megkérnék a bátyjukat, hogy vegye meg nekik, lemásolnák valaki másét stb. A legjobb lenne, ha egyszerűen nem gyártanának ártalmas játékokat, de nem vagyok olyan naiv, hogy ne lássam, mekkora üzlet van mindebben. Ami pedig jövedelmez, annak nem fognak leállni a termelésével. Ha betiltanák, legfeljebb az lenne az eredmény, ami a kábítószereknél: illegalitásba kényszerülnének, de a jelenség nem szűnne meg. Így jogászként sajnos azt kell mondanom, hogy a jogtól számottevő eredmény nem várható, és ez még csak nem is a jog hibája.

PS Guru: Emlékezetes az az 1999-es eset, amikor két diák az USA-beli Littleton városában az iskolában fegyveres ámokfutást rendezett, amelynek során tizenkét diákot és egy tanárt öltek meg. A diákok otthoni számítógépein az akkori legfelkapottabb, legvéresebb gyilkolós programokat találták meg, így kollektív támadás indult az egész számítógépes játékipar ellen, több országban söpört végig a játékbetiltási láz. Felelősségre vonható-e a fejlesztő, vagy betiltható-e a program, ha bizonyítást nyer, hogy a cselekményeket a játékban látható módon követték el?

Dr. Grád András: Az interjú elején már utaltam rá, hogy mindenki úgy bolondul meg, amilyen. Éppen ezért előre nehezen lehetne megjósolni, hogy melyik számítógépes játéktól fog valaki éppen bekattanni. Miként a fentiek alapján kitűnhetett, nem vagyok különösebb híve a gyilkolós számítógépes játékoknak, mégsem tartanám szerencsésnek, ha a készítőket tennénk jogilag felelőssé az ott látottak gyakorlati megvalósításáért. Bár persze az USA-ban, egy olyan államban, ahol a kórosan elhízottak sikeresen perelhetnek egy étteremláncot kártérítésért, bármi előfordulhat. Európában, a mi jogi hagyományaink mellett nehezen tudnék ilyesmit elképzelni.

PS Guru: Tanár úr, köszönjük a mindent kimerítő, érdekes válaszokat!

>>



■ Resident Evil - Előhozza a szörnyeteget belőlünk?

pszichológiája

HALÁLESETEK, AMELYEK OKAKÉNT A SAJTÓ A VIDEOJÁTÉKOKAT TETTE FELELŐSSÉ:

1997. december, Peducah (Amerika): Egy 14 éves gyerek négy vadászpuskával és egy pisztollyal ment be az iskolájába, megölt három diákot, másik négyet pedig megsebesített. Egyedüli okként a sajtó az akkor is már ósdinak számító Doomot jelölte meg, és az elhunytak családja be is perelte az id Software-t, a bíró viszont minden tekintetben felmentette a fejlesztőket.

1999. április, Littleton (Amerika): A Columbine középiskola két hallgatója fekete kabátban jószerivel megrohamozták az iskolájukat, 15 embert megöltek, 20-at megsebesítettek automata fegyvereikkel, végül öngyilkosságot követtek el. A sajtó többek között a Doomot (hiszen egyikük vagy öt évvel korábban még pályákat is készített hozzá...), Marylin Mansont és a Mátrixot okolta a halálesetért. Arról nem nagyon cikkeztek, hogy a szülők miért hagyták, hogy gyermekeik szobája tele legyen automata fegyverekkel, lőszerrel és bombákkal. Az eset után a szülők pert indítottak a legnagyobb játékkiadók ellen, mint például a Sony, a Nintendo vagy a SquareSoft (érdekes, hogy a Sega kimaradt a szórásból).

2002. március, Hudson (Amerika): Shawn Wolley, megszállott Everquest-játékos öngyilkos lett. Annak ellenére, hogy korábban skizofréniát, mániákus depressziót és epilepsziát állapították meg nála, az anyja szerint az öngyilkosságról kizárólag az Eberquest, illetve az azt kiadó Sony Online tehetett. Alig három nappal fia halála után már be is perelte a céget, többmilliós kártérítést követelve.

2002. április, Erfurt (Németország): Robert Steinhaeuser, egy megszállott Counter-Strike-játékos visszatért egykori iskolájába és lelőtt 13 tanárt, valamint két tanulót. A média azonnal a CS-t tette felelőssé az eseményért, mondván, hogy az tanította Robertet a gyilkolásra. Azt persze rendre elfelejtették megemlíteni, hogy a fiú két lövészklubnak is a tagja volt, és ott talán többet tanult a fegyverekről, mint a monitor előtt ülve...

2002. október, Washington D.C. (Amerika): A washingtoni orvlövész (akikről később kiderült, hogy ketten vannak) tíz embert ölt meg és hármat súlyosan megsebesített. A bulvársajtó azonnal az erőszakos játékokat jelölte meg okként, mondván, hogy biztosan a Doom és a Silent Scope hatására kezdett ölni a gyilkos. Amikor elkapták a két gyilkost, akkor persze kiderült, hogy az ügynek semmi köze a játékokhoz.

2003. június, Tennessee (Amerika): Egy testvérpár úgy döntött, hogy élőben adják elő a Grand Theft Auto 3 néhány jelenetét. Apjuk szobájából elhoztak két shotgunt, kimentek az autópálya mellé, és rálőttek két autóra, haláleset szerencsére nem történt, de többen igen súlyos sérüléseket szenvedtek. A megsérült emberek azonnal beperelték a Take-Twot, a játék kiadóját, azzal pedig senki nem foglalkozott, hogy a 14 és 16 éves gyerekek hogyan jutottak töltött fegyverekhez...

Hortobágyi Miklós

PS Guru: Vágjunk rögtön a közepébe: rá lehet szokni a játékokra?
Hortobágyi Miklós: Ez egy nehéz kérdés. Hivatalosan az orvostudomány, a pszichológia még nem ismeri ezt az addikciót. Jelenleg is több kutatás zajlik – főleg Amerikában –, amelynek az a célja, hogy eldöntse ezt a kérdést. Egyébként szerintem létezik ilyen dolog, már csak magamból kiindulva is, hiszen megesik, hogy naponta öt-hat órát is játszom. Előfordul, hogy lemondok egy találkozót, mozi helyett otthon maradok, csak, hogy játszhassak valamelyik kedvencemmel. De szerintem ez veletek is így van, és van egy fogadásom, hogy az olvasóitok egy része is így van ezzel.

PS Guru: Miért van ez így, mi olyan jó nekünk játék közben?
Hortobágyi Miklós: Az emberi agy normális ingerekre van beállítva, a videojátékok viszont sokkal intenzívebb ingereket sugároznak. Gondold el, ott ülsz a tévé előtt, amiből egy sugárban ömlik rád a rengeteg látni- és hallanivaló. Mivel a szem és a fül az emberi faj messze legfontosabb érzékszerve, nyilvánvaló, hogy egy ilyen intenzív inger-együttes hatással van ránk, szinte odaszegez minket a fotelbe. Ez a legfontosabb, de olyan dolgok is számítanak, hogy a játékok 99.9%-a úgy van megtervezve, hogy a közepes képességű játékosoknak is legyen sikerélménye. Ha valaki amúgy nem sikeres az életben, problémái vannak, vagy egyszerűen csak egy pocsék napon van túl, az örül, amikor néhány ujjmozdulata után a program „megsimogatja a fejét", vagyis szintet lép, új fegyvert kap, új területre ér.

PS Guru: És – ha feltesszük, hogy létezik – mennyiben káros ez az addikció?
Hortobágyi Miklós: Hogy a testünket menyire teszi tönkre, az szerintem nem túl súlyos; legfeljebb kicsit ellustulunk, szívesen tespedünk a tévé előtt. Ez sem jó dolog persze, de mondjuk egy alkoholista vagy egy drogfüggő azért sokkal durvábban romlik le testileg. A legnagyobb baj – és ezt szintén magamról tudom –, hogy tulajdonképpen elpazaroljuk az időnket. Nyilván az olvasók is ismerik a „csak még egy pályát/meccset/ellenfelet..." felkiáltást, aminek az az eredménye, hogy hajnali kettőkor kerülünk ágyba. Persze jól érezzük magunkat, viszont bölcsebb dolog, ha keverjük az élvezeteket, egy kis sakk, olvasás, mozi, színház, séta után egy óra játék szerintem semmi komoly problémát nem okozhat.

PS Guru: Főleg a bulvársajtó csámcsog sokat az agresszív játékokon, azt a rémképet festve elénk, hogy hamarosan mind pszichopatává válunk. Az agresszív viselkedést megengedő, támogató játékok tényleg torzítják személyiségünket?
Hortobágyi Miklós: Először is, a „torzítás" nagyon erős kifejezés, én ezt semmi esetre sem használnám. Másodszor is pedig erre nincs konkrét válaszom, senkinek nincs. Minden az adott embertől függ, a múltjától, a személyiségétől, az érettségétől. Nyilván a gyerekemnek nem fogom először a Mortal Kombatot a kezébe adni, de ha kicsit idősebb lesz, akkor miért ne? Ha kellően értelmes szülei vannak, azok elmagyarázzák neki a dolgokat, hogy amit a képernyőn lát az nem igazi. Egyébként a gyerekek nem hülyék, pontosan tudják azt is, hogy a filmek sem igazi dolgok, hogy nincsenek trollok, robotok és repülőn utazó szamurájok. Ha valaki bekattan, az nem pusztán a játéktól van, hanem az egész addigi életétől, génjeitől. Még ha az is az utolsó csepp a pohárban, az a pohár már korábban megtelt, nem lenne logikus csak a legutolsó cseppet kárhoztatni...

PS Guru: Akkor szerinted csak egy bizonyos kort kell elérni, és többé – úgymond – nem árthatnak nekünk a játékok?
Hortobágyi Miklós: Azért ez nem ilyen egyszerű, hiszen minden hat ránk. Viszont a mai világban szerintem mindenhol agresszió vesz minket körül. Az én véleményem szerint az emberi faj genetikusan agresszív, noha ezzel sokan vitatkoznának. Viszont ha megnézed az utóbbi egy-öt-tíz-ötven év történéseit, az emberek a problémáikat főként agresszíven vezetik le. Ráadásul agresszióval találkozunk a filmekben, a könyvekben, a villamoson, a sportpályán. Láttál már például női kézilabda-meccset? Szóval vigyázni kell ezzel is, de mindenért a játékokat okolni, az nagyon durva mellényúlás.

PS Guru: Sok per indult különböző erőszakos események után a

a játékok

IDÉZETEK A TÉMÁVAL KAPCSOLATBAN.

„Érthető, hogy a világ okokat keres [az iskolai lövöldözésekkel kapcsolatban], de az már nincs rendjén, hogy úgy kezelnek minket, mintha sorban állnánk az iskoláknál, hogy berohanjunk, és kivégezzünk mindenkit"
A Gamers Against Terror kiáltványa

„Tény, hogy a gyilkosok 95%-a fogyasztott kenyeret a tette előtti 24 órában. Nem kéne esetleg a kenyeret is betiltani?"
Ismeretlen

„Az Everquest rengeteg tragédiát okozott már. Az a játék olyan, mint a cigaretta, ezért azt is figyelmeztető címkével kellene ellátni: vigyázat, a hosszas játék veszélyes lehet az egészségre."
Jay Parker, egy internetaddikciós szervezet elnöke

„Nyilván nem mindenki pörög be tőlük azonnal, de mindenkinek ártanak a videojátékok."
Jack Thompson, miami ügyész, a játékok betiltásának egyik fő szónoka

„Üzenetet akarunk küldeni a Sonynak és a Take-Two-nak, és egyáltalán, az egész játékiparnak: ha továbbra is gyermekeknek népszerűsítik a „csak felnőtteknek" besorolású játékaikat, akkor az következményekkel [a 2003. júniusi eseményekre céloz] fog járni. Fel kell lépnünk ellenük, el kell vennünk tőlük a véres pénzüket, vagy további gyilkosságok miatt újabb és újabb perek születnek ellenük"
Jack Thompson, miami ügyész

„Már ne is haragudjon, ez baromság, ki a franc Doomozik manapság?!"
Ismeretlen amerikai játékmagazin-szerkesztő válasza egy bulvárújságnak, akik a Doomot jelölték meg a columbine-i mészárlás egyedüli okaként

„A videojátékok ölés-szimulátorok, amelyek a fiatal gyerekeket gyilkolni tanítják"
Jack Thompson, miami ügyész

„Az Év Cenzora díjat 1992-ben kapta: Jack Thompson, miami ügyész"
Amerikai Szabadságjogok Társaság

„Nem hiszem, hogy egy bürokratának kellene megmondania, hogy milyen játékok készülhetnek, azt viszont már megszabhatják, hogy hogyan kell ezeket hirdetni, árulni"
Robert Pitofsky, az Amerikai Államközi Kereskedelmi Kamara elnöke

„Azok az orvosok, akik hetente legalább három órát játszanak videojátékokkal, sokkal ügyesebben, gyorsabban operálnak. 37%-kal kevesebb hibát vétenek a test belsejét vizsgáló kamerák irányításában, és 27%-kal gyorsabban dolgoznak"
Beth Israel, az Iowa State University kutatócsoportjának vezetője



■ Mortal Kombat - Szinte mindenhol igyekeztek betiltani

játékkiadók ellen. Ezeknek van valami értelme?

Hortobágyi Miklós: Szerintem nincs. A játékkiadónak le kell tárgyalnia, hogy milyen korcsoport számára alkalmas a játéka és az ezzel foglalkozó szervezetek nagyon szigorúak. Ha a Manhuntra rá van írva, hogy csak felnőtteknek, akkor azzal a kiadó szemszögéből el van intézve a dolog. Mi mást tehetne még? Nem állhat ott minden boltban, nem szerelhet nyomkövetőt minden lemezre. Én a magam részéről undorodtam a Carmageddontól, de eszembe sem jutna betiltani. Amíg nem okoz valaki kárt, addig csinálja, amit akar, készítsen ilyen játékot, vagy játsszon ilyen játékot. Nem hiszem, hogy akár egyetlen eset is volt, amikor valaki mondjuk a Carmageddon ihletésére ütött volna el direkt járókelőket.

Jó esetben a szülőknek tudnia kellene, hogy mivel játszik a gyerek, viszont legtöbbször a gyerek sokkal többet tud a játékokról, mint a szülő. Ha anyu nem veszi meg a véres játékot, akkor a gyerek lemásolja, kölcsönkéri, máshol kipróbálja. A legjobb lenne, ha a konzolokban lenne egy kapcsoló,



■ Doom 3 (PC) - Vajon most is akkora felháborodást fog okozni?

pszicho



■ Mortal Kombat - Sokáig mindenről ez a játék tehetett

amivel be lehetne állítani, hogy milyen besorolású játékok indulhatnak el rajta. Így a szülő boldog lehetne, és remélhetőleg a gyerek sem törné fel ezt a védelmet fél perc alatt.

PS Guru: Akkor mindent összevetve: mit tanácsolsz, játsszunk vagy ne játsszunk?
Hortobágyi Miklós: Játsszunk, persze! Játszani jó, érdekes és szórakoztató. Csak válogassuk meg, hogy mivel játszunk és ne ezzel töltsük az egész fiatalságunkat. Annyi mindent lehet még csinálni, ami mellett kényelmesen megférnek a videojátékok – szerepjáték, olvasás, kirándulás –, és hidd el, így sokkal teljesebb lesz az életed. Jó játékot!

PS Guru: Köszönjük, hogy válaszoltál kérdéseinkre, jó játékot neked is!



TAKTIKÁZZ ÉS GYORSÍTS!

Unatkozol? Mérd össze erődet djuice mobilodon autós taktikai versenyen a többi játékguruval!

Legújabb kalandunk a WAP-on keresztül játszható őrült játék, a HeatCity. Ebbe a versenybe bárhol és bármikor be tudsz kapcsolódni WAP-képes készülékeddel, és virtuális versenyautóddal zúzhatod le ellenfeleidet.

Gyűjts az autód átalakítására, személyre szabására, vagy akár egy új autóra!

Válassz ellenfelet a ranglistáról és mérd össze tudásod HeatCity lakóival!

Regisztráld magad a **wap.djuice.hu**-n a 30 napig tartó játékra!



A regisztrációs díj bruttó 400 forint, ami nem tartalmazza a játék használata közben generált WAP adatforgalom költségét.

Pannon GSM
nonstop információs vonal: 173
(bármely más hálózatból: +36 20 920 0200).
www.djuice.hu

djuice®

Új rovatunkat, a mentőövet kínáljuk mindenkinek, aki elakadt egy játékban, nem tud megölni egy főellenfelet, vagy szeretne rábukkanni néhány titokra kedvenc játékában. Bármi kérdésed van, fordulj nyugodtan hozzánk – remélhetőleg tudunk segíteni mindenkinek.

mentőöv

The Lord of the Rings: The Return of the King

Hejhó! Elakadtam a Return of the King játékban, mégpedig az utolsó pályán, amikor Gollamot kell legyőzni. Már próbáltam lelökni, egy alkalommal ez négyszer is sikerült, de úgy néz ki, nem ez kell neki. A kódok sem működnek! ***JOE***

Márpedig Gollamot le kell lökni a szikláról, csak nem négyszer, hanem hatszor! Használd ellene a gyors ütéseket, és amikor imbolyog a szikla szélén, akkor adj neki egyet az erős támadással. Ha megkapaszkodik a falban, a kivégző mozdulattal tudod elérni. A kódok nem azért nem működnek, mert rosszak, hanem mert a fejlesztők viccesen úgy programozták le őket, hogy csak akkor használhatók, ha a játékot már végigvitted.

A Return of the King-ben a Minas Tirith - Top of the Wall pályán tulajdonképpen mi a feladat? Egy ideig tudom lökdösni a létrákat, meg az első kettő katapultot még csak-csak leszedem, de előbb utóbb vagy meghalok, vagy betelik a piros kör (inkább az utóbbi szokott előfordulni) és vége a pályának. Könyörgök segítsetek!!! ***KRISZTIÁN***

A feladat az ostromlók visszaszorítása: lökdösd le a létrákat, mészárold az esetleg feljutó orkokat, egészen addig, amíg meg nem jelennek az ostromtornyok. Ekkor rohanj fel a bástyára, és az ott levő katapulttal pusztítsd el őket (két lövés kell nekik). Ez után ezt kell megismételni még néhányszor. Ha az ostromtornyok már túl közel vannak ahhoz, hogy a katapult beváljon, akkor a távolsági fegyvereddel is leszedheted őket.

Prince of Persia: Sands of Time

Elakadtam Prince of Persia elején, amikor fénylő rudakat lehet forgatni. Azt sem tudom, hogy mit kell csinálni, ezért már napok óta nem tudok tovább haladni. HEEEEEELP! ***LACI***

Itt az a feladat, hogy a holdállások jelével díszített póznákat szedjük fel a kis forgatható-emelhető platformsegítségével, majd juttassuk el őket a legfelső szint megfelelő helyére. A platformon levő egyik karral balra és jobbra foroghatunk, míg a másikkal felfelé és lefelé utazhatunk. A póznákhoz oda kell forogni, és a felfénylő jelre rá kell lépni: ettől kezdve az „hozzánk ragad", velünk mozog.
A megoldás a következő: szedjük fel a teliholdat ábrázoló rudat, majd tekerjünk egyet jobbra (az óra járásával megegyező irányban). Utazzunk egy szintnyit feljebb, menjünk három egységnyit balra, és ereszkedjünk vissza. Itt felvehetjük az újholddal díszített póznát. Innen menjünk egy szintet felfelé, tekerjünk kétszer jobbra, és ismét emelkedjünk két szintet. Itt vehetjük fel a félholdas rudat. Tekerjünk egyet jobbra, ereszkedjünk egy szintet, és máris fel tudjuk venni az utolsó, sarló alakú holddal díszített rudat. Menjünk egyet fölfelé, tekerjünk egyet balra, és jöhet a végső mozdulat: emelkedjünk fel egy szintet.

Final Fantasy Tactics (PS1)

Sziasztok! Szeretnék nektek gratulálni az újsággal kapcsolatban. Nagyon jól sikerült ez a szám, az arculat teljesen megváltozott a pozitív irányba.
Még pár játékkal, géppel kapcsolatos kérdésem is lenne:
-Szeretem az RPG műfaját, sőt csak ilyen játékokkal játszok általában, meg pár multissal (Worms, stb.).Melyik géptípust érné meg nekem venni a legjobban? Azért kérdezem meg mert egyetemen tanulok, és nem kevés pénzbe kerül (az egyetem és a gép is), továbbá van még két öcsém és az anyagi lehetőségek korlátozottak.
-Hogyan lehet használni Cloud képességét a Final F. Tactic-ban?
Köszi. ***KIS ZOLTÁN***

Az első kérdésedre a válasz – bár egy PS2-es újságban nem nagyon mondhatnánk mást –, hogy PS2-t éri meg venni. Bármilyen platformot nézel, erre jelenik meg a legtöbb szerepjáték, ráadásul általában minőségi darabok. Azt hiszem bőven elég, ha átnézed az előzeteseinket, ahol összegyűjtöttük az elkövetkezendő időszak legjobb RPG-it. Final Fantasy XII, Xenosaga Episode 2, Star Ocean 3... még a nyál is összefut a szánkban a lista láttán
A FFT-s kérdésre annyit tudtunk összehozni emlékeinkből, hogy a képességéhez szükség van a kardjára, amit a Find Items képességgel az egyik pályán, egy vulkán tetején lehet megtalálni, ha Cloud is a csapatban van.

Final Fantasy X

Hi! Nagyon tetszik az újságotok elő is fizettem egyből.
Örülök, hogy végre van PS2 újság.
Lenne egy kérdésem:
A Final Fantasy X-ben elakadtam a hajón amikor a Sin megtámad minket és a hülyegyerek belelő szigonnyal. Állandóan küldi ránk Sin a „madarait". De nem akarnak elfogyni és én egy idő után megdöglök.
Jó lenne ha tudnátok segíteni nekem, nagyon örülnék (már egy heteszenvedek vele). Előre is köszi!:)
SZALONTAY NAGY SZTRUHÁR BOLDIZSÁR

Annál a főellenfélnél az a trükk, hogy ne a Sinscales-t lődd, hanem Sint (Lulu mágiával, Wakka a labdájával, Kimahri Lancet képességével). A „madarak" mindig újratermelődnek, úgyhogy nem éri meg velük foglalkozni – legfeljebb ha nagyon jól állsz, és sok AP-t akarsz csata végén. Hagyj meg egyet (hogy ne sebezzenek sokat), és koncentrálj Sinre, akinek egyébként 2000 életpontja van.

Escape from Monkey Island

Sziasztok! Segítséget szeretnék kérni a Monkey Island (2001) játékkal kapcsolatban. Elaine kormányzói megbízatással látta el a hajóigénylő formanyomtatványt. A kihajózáshoz szükséges 3 tagú legénység készen áll az utazásra, de még valami hiányzik (esetleg egy tárgy?), ami segítségével el is indulhatnánk. Az lenne a kérdésem, hogy mi lehet ez a tárgy, és hogyan szerezhetném meg. Előre is köszönöm. ***D. GY.***

Ha megvan a legénység, akkor beszélj a kikötő vérszomjas úrnőjével, majd megint Elaine-nel. Mikor elmagyarázod neki a helyzetet, ad neked egy MELEE ISLAND (TM) GUBERNATORIAL SYMBOL nevű tárgyat. Ezzel kell visszamenni a kikötőben levő hölgyhöz, és használni is kell rajta a cuccot. Ha ez megvolt, akkor ő vezet fel hajódra, és indulhatsz is tovább Lucre Islandre.



4 teljes játék + 3 DVD + 3 CD

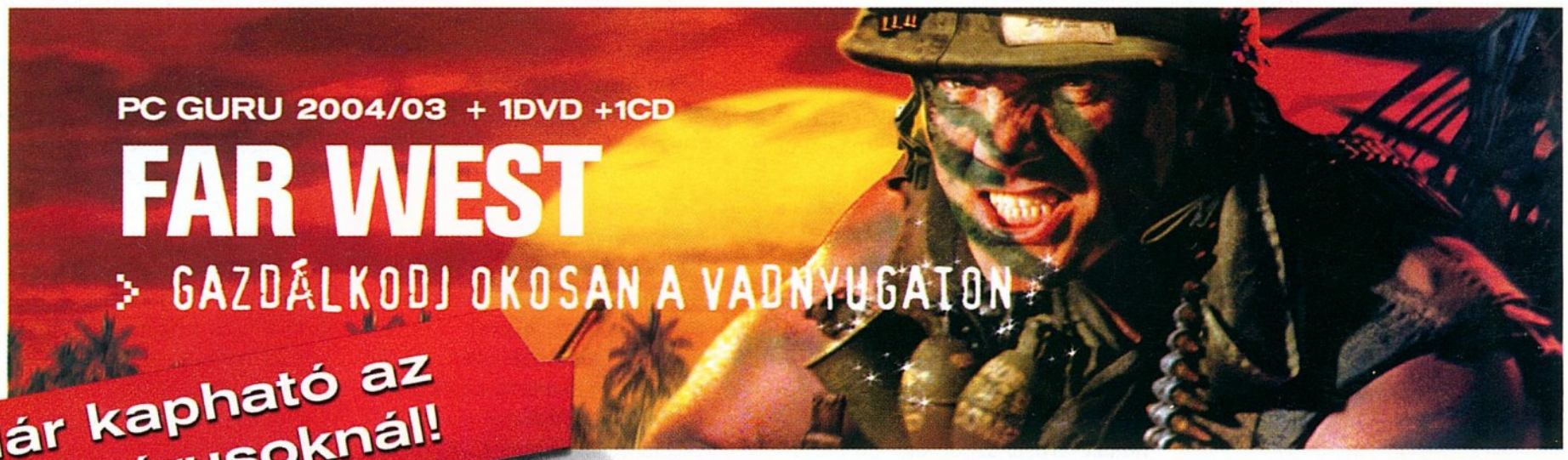
ára: 2996 Ft

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004.május

ÚJ! JÁTÉKKOLLEKCIÓ



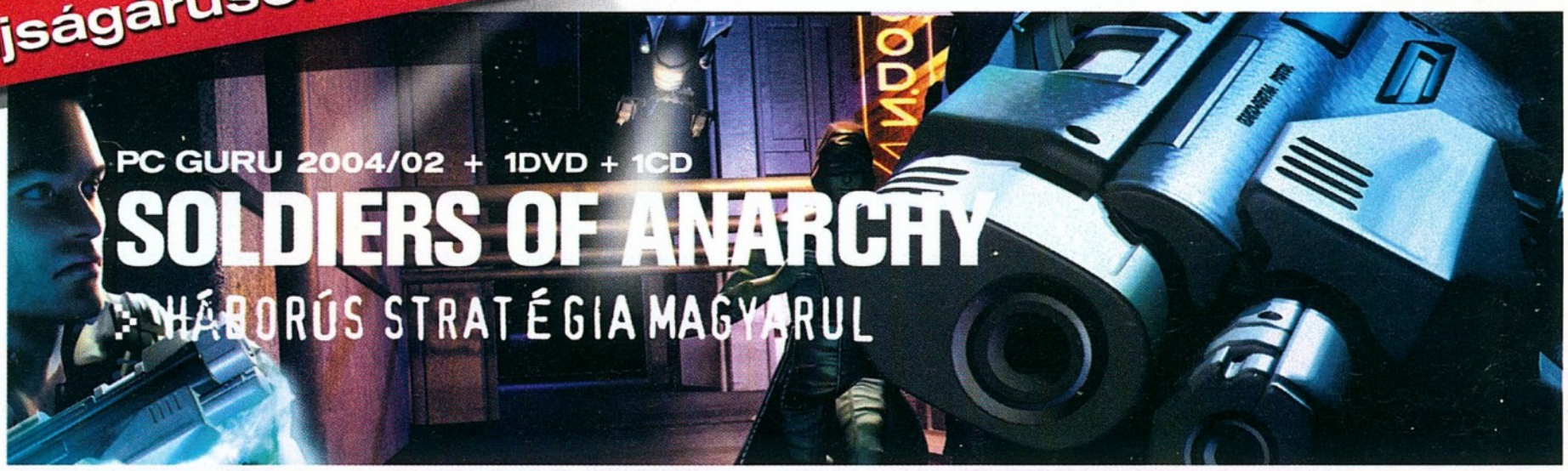


PC GURU 2004/03 + 1DVD +1CD

FAR WEST

GAZDÁLKODJ OKOSAN A VADNYUGATON

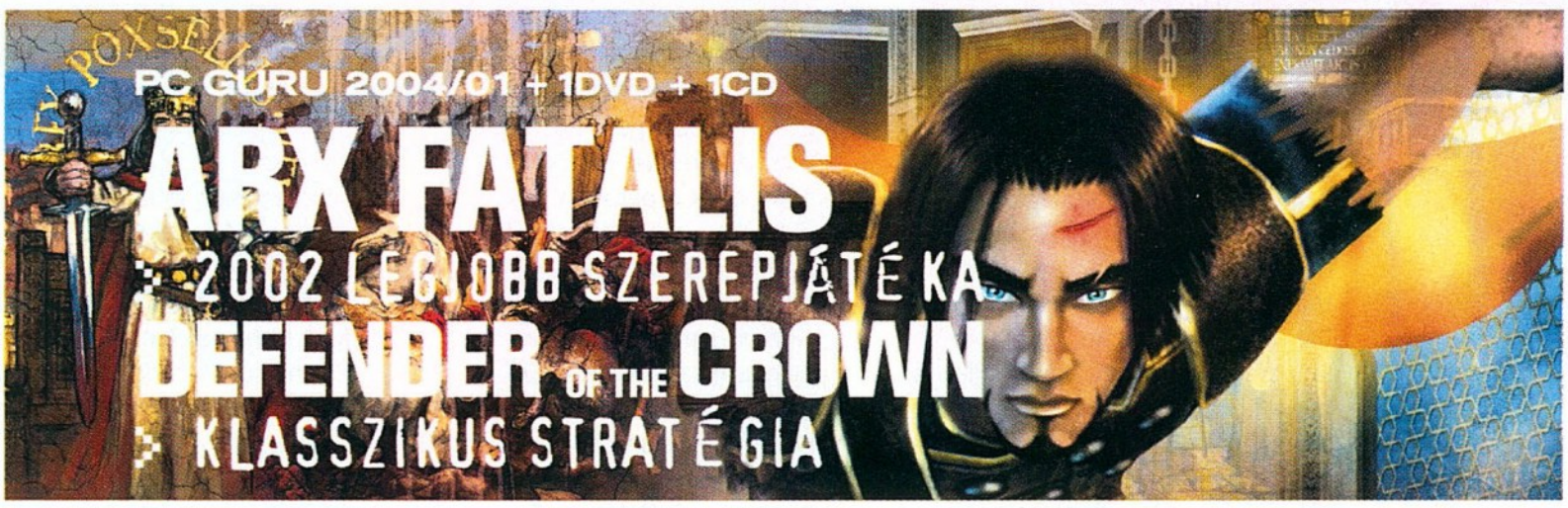
Már kapható az újságárusoknál!



PC GURU 2004/02 + 1DVD + 1CD

SOLDIERS OF ANARCHY

HÁBORÚS STRATÉGIA MAGYARUL



PC GURU 2004/01 + 1DVD + 1CD

ARX FATALIS

2002 LEGJOBB SZEREPJÁTÉKA

DEFENDER OF THE CROWN

KLASSZIKUS STRATÉGIA

9 771217 638560 04003

VOGEL Publishing Kft. Budapest

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

PC GURU játékkollekció május

CSAK 2996 FT!

levelek

Sziasztok!

Kezdem az elején. Szeretnék nektek gratulálni az újsággal kapcsolatban. Nagyon jól sikerült ez a szám, az arculat teljesen megváltozott a pozitív irányba.
Az értékelő oszlopa nagyon ötletes lett, teljesen funkcionál (áttekinthető és tömör). Tetszett még továbbá az új betűstílus, a pletyka rovat, és a képek beillesztése az oldalakra!
Szemet gyönyörködtető lett, jó volt lapozni, sőt még akár nézegetni is, ha már az ember végigolvasta párszor! Nem lehetett letenni!
Minden elismerésem a grafikusé, tervezőé!
(Itt Cseri elpirult)
Az extrák rovat gazdagon tárja fel a régi PS dicső múltját, így végre képet kaphatunk, hogy mi magyarok milyen játékokkal is játszunk leginkább (meg még sokan mások a világon)! Forradalmi!
Hardver rész is kellene (régen másik újságban is írtak, de megszűnt).
(Hardver-rovatot mi is tervezünk, remélhetőleg a következő számban már találkozhatsz vele)
A betűstílus is futurisztikus, cyber hatást kölcsönöz, de egy idő után, elévül! Pár hónap, esetleg egy év után lehet hogy le kellene cserélni!
Tanácsolnám a középkori kódexek vagy a Gyűrűk ura betűstílusát váltásként, teljesen megváltoztatná az újságot - viszont nektek is sok mindent meg kellene változtatni: előtérbe kerülnének a természet színei (főként a barna),stb. mindez sokba kerülhet, ráér még!
De szerintem ezt ti is tudjátok.
(Design-váltásból egy időre most elég volt ennyi . De ha sor kerül rá néhány év múlva, akkor mindenféle lehetőséget ki fogunk próbálni, no meg a Ti véleményeteket is kikérjük előtte) ***ZOLI***

Helló Grath!

Az újságot jónak tartom, csak az ehavi számmal lenne egy kis problémám: az eddigi számokkal ellentétben a mostaniban nem találtam a dvd melléklethez borítót. Ezt nagyon sajnálom. Ha lehetséges küldd el lécci emilen a borítót, ha csak az én újságomból maradt ki. Ha nem akkor is *(DVD-borítót nem tervezünk az újságba, túl sok az a két oldal, amit elvenne más, hasznos dolgok elől. Viszont az a tervünk, hogy amint lesz weboldalunk, onnan letölthetővé tesszük őket)*
Szerintem kicsit túlzásba vittétek az újság arculatváltoztatását,de mindenképpen jobb mint az elődje.
További jó munkát!!! Köszönet a jó cikkekért és a bőséges trailer

HÓNAP LEVELE. A Hónap Levele díjat ebben a hónapban Mester kapta meg – és ezért cserébe ő kap egy Tony Hawk Underground PS2-es játékot a www.cheapboy.hu támogatásával. Neki ezt köszönjük, Nektek pedig azt, hogy írtatok!

Sziasztok!

Lelkes olvasója vagyok a lapotoknak. Ugyan előfizetni nem fogok, mert azok a lapok rendszerint fél év múlva megszűnnek. Jó esetben legalábba pénzemet visszakapom, de arra is volt már példa (nem is egy) hogy azelőfizetés után 2 hónappal megszűnt a lap, és még a pénzemet isbuktam.
(Tudod ez úgy működik, hogy ha sokan fizetnek elő, akkor biztosan megmarad az újság. Egyébként nem szándékozunk megszűnni, sőt, éppen ellenkező a szándékunk: prosperálni akarunk, és még a PS8-ról is tudósítani)
De nem ezért írtam, hanem két másik dolog miatt:
1. Az új design szuper. Mármint tetszik, de azért akad vele két gondom. Az egyik helyenként a színösszeállítás; próbáltátok elolvasni a 60. oldalón az értékelést? Elég nehézkes, mivel világossárga alapon fehér betűkkel jelent meg. Erre azért figyelni kéne. *(Igen, mi is próbáltuk elolvasni, és nekünk is csak erőfeszítések árán sikerült. Viszont örülhetsz, a Te leveled is hozzájárult, hogy változtattunk kicsit a koncepción, és elhagytuk az alányomásokat, valamint a színes értékelőket – reméljük ezúttal minden olvasható lesz)*
2. A második pont a 60. oldal megkeresésével kapcsolatos. Miért csak a páratlan oldalakon van oldalszám? Ráadásul ha a páratlan oldalon reklám van,akkor ott sincs. Nézzétek meg, hogy hány oldalszám található az 54. és a 62. oldal közt. Nekem egyet sikerült találnom. Így nehézkes a tartalomjegyzék alapján bármit is megtalálni.
(Én próbálkoztam Cserinél, de ő nem rajongott az ötletért, hogy legyen bal oldalon is oldalszámunk – megpróbálhatod meggyőzni, ha közvetlenül neki küldesz levelet. Sok sikert!)
MESTER

(Kérlek írd meg a címet, ahová küldhetjük a játékot)

hadért amit az e havi mellékletbe passzíroztatok!!!
Segasztok:) ***DENI L***

Sziasztok Konzolmágusok!!

Mint általában a dicsérőleveleket írók 99+1%-a, én is azzal kezdem, hogy nagyon ász a lapotok, a kezdetektől fogva veszem az újságot... Kész szerencse, hogy az első szám megjelenésével nagyjából párhuzamosan lettem boldog PS2-tulajdonos. Nagyon szimpatikus volt veletek kapcsolatban az is, hogy amikor olyan lemezmellékletet sikerült megnyernem, ami hibás volt, és nem ette a gépem, rövid időn belül küldtétek a jó lemezt.
...és most az észrevételeim:
- az újonnan bevezetett formaváltásról: nem tetszik az, hogy zavaróan tarka lett az újság... a rózsaszíntől a sárgán át a zöldig, kékig.... nekem egy kicsit... tudjátok too much ez a hatalmas színorgia... eddig nem volt baj a látásommal, de a 10. oldal után már fájt a szemem... és ráadásul marha nehezen is olvasható... vannak olyan részek, ahol kifejezetten erőltetnem kellett a szemem, hogy rájöjjek mit is akartatok írni *(Igen, igen, tisztában vagyunk a problémával, ki is purgáltuk az újságból ezeket a rikító szemkombinációkat)*
- az értékelés sem teljesen tiszta számomra... ami a százalékokat illeti. Nem látom át (az igaz, hogy nem is kerestem túl sokat), hogy az értékek hogyan jönnek össze az előző számokban használt csillagokkal (lehet, hogy nem is akartátok összehozni...). Nekem az tűnne logikusnak, ha 20 százalékonként ugrana feljebb az érték...
(A csillagos értékelést megszűntettük, ahelyett jött a százalékos. Semmiféle direkt kapcsolat nincs a kettő között – így sokkal jobban el tudjuk határolni egymástól a játékokat.)
- esetlegesen jó lenne a lemezmellékletre minden hónapban egy-egy játékdemo...
(Igen, az valóban jó lenne. A baj az, hogy ehhez a Sony engedélye is kellene, ők viszont ezt a jogosítványt csak a hivatalos magazinoknak adják meg)
Ezeket leszámítva, és ezen „hibák" esteleges megmaradása mellett is változatlanul lelkes olvasótok maradok, és változatlanul vásárolni fogom a lapotokat!!!
További jó munkát!! ***CSEH BALÁZS***

Hello PS Guru team!

Nagyon jó a nyereményes játék, én már 2x-er nyertem. Egyszer a

CASTLEVANIA
nyereményjáték



Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésre, Tied lehet egy eredeti Castlevania az Ecobit jóvoltából.

Mi a játék teljes címe?

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

A levelezőlapra írd rá: „Castlevania-játék"

Beküldési határidő: 2004. június 4.

ECOBIT

FIFA 2004-et, aztán a Final Fantasy X-2-t.Csak egy gond van: az, hogy még egyik sem jött meg, pedig a FIFA-t már egy hónapja nyertem, és az újságban az volt, hogy már postázták. Már írtam egyszer egy levelet a vogelburdás e-mail címre,és azt mondták, hogy átadják az üzenetet nektek, de azóta semmi válasz. Kérlek benneteket, hogy válaszoljatok. Meg adjatok valami támpontot, hogy a cím veszett el, nem pedig a nyereményem. Üdv
(Sajnos többen is írtatok, hogy késtek a játékok. Ez azért következett be, mert a szerkesztőség-váltás következtében a játékok eltűntek, és újra meg kellett őket szereznünk. Remélhetőleg mostanra mindenki megkapta a nyereményét, aki nem, az azonnal írjon a psguru@psguru.hu címre, hogy utánanézhessünk a dolognak)

NYISZTOR MIHÁLY

Hi!
Örülök, hogy végre van PS2 újság. 2 kérdésem lenne:
1. A CD-re nem lehetne játszható demókat tenni a PC-s újságokhoz hasonlóan? Nagyon örülnék.
(Hidd el, mi is örülnénk, de a fent részletezett dolgok miatt erre nincs lehetőségünk. Valamit azért megpróbálunk kitalálni)
2. Az újságba írhatnátok pár végigjátszást, az aktuális játékokról.
(Természetesen ez így lesz, ám egy végigjátszás sok helyet foglal, meg kell gondolni, hogy melyik játékra „költjük" ezeket. Ha csak a mostani számot és a legjobb értékelést kapott játékokat nézzük, akkor a Hitmanhez és a Fight Nighthoz nem lenne értelme, nem kell hozzájuk, a Glass Rose-hoz meg legalább tíz oldalra lenne szükség)
Jó lenne ha az újságban lenne levelező rovat. Előre is köszi!
(Szívesen)

PS GURU „gyártók"!!
Leírom a véleményem a lapról. Első látásra az új design hülyén néz ki, de második látásra már tetszik. Jobb, mint eddig volt. (Reméljük a felújított design már első látásra is tetszik) Az újság maga (azaz, hogy a tartalom) is tetszik. A mellé járó DVD is jó. De mielőtt a szerkesztőség repkedne az örömtől, hogy milyen jó lapot adtak ki, szerintem még lehet rajta tökéletesíteni. Lehetne egy kicsivel több kód is (minél több, annál jobb), és lehetne leközölni játékleírást is (mint pl.: a novemberiben a Jack&Dexter) - remélem jól írtam le.



■ Mi is ilyen boldogan SingStaroztunk

(Nem, így sajnos nem tudjuk postázni az exkluzív harmadik részt Neked, pedig már éppen csomagoltuk)
Illetve a dvd-re rá lehetne csempészni néhány demót is. Vagy lehetne 2 DVD. Egyik videóval teli, másik pár demóval). Interneten fórumokon olvastam, hogy vannak olyanok, akik ha demóval lenne, vennék. Ha ezeket megfogadnák, számomra tökéletes lenne a lap. (az, hogy mások számára is, az nem biztos.)
Köszönöm, hogy elolvastátok
(Kódokat mindig az aktuális számban tesztelt játékokhoz keresünk, esetleg ahhoz, amihez az előző számban még nem voltak csalások)

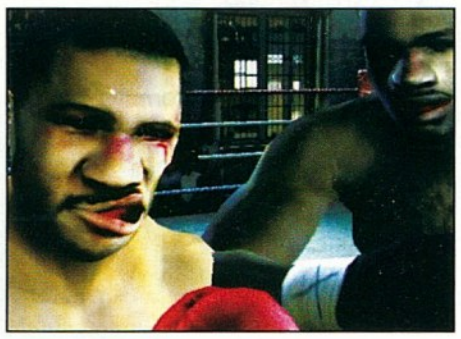
GYÜRE ZOLTÁN



kódok, csalások, cheatek

FIGHT NIGHT 2004.

Az összes helyszín megnyitása: A főmenűben a My Corner-t választva üsd be a következőket: bal, bal, bal, jobb, jobb, jobb, bal, jobb, jobb
Nagy fejű bokszolók: A főmenűben a My Corner-t választva üsd be a következőket: bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb, bal
Big Tigger megnyitása: A főmenűben a My Corner – Record Book – Most Wins-Boxer menüpontban: fel, fel



SEVEN SAMURAI 20XX.

New game +: vidd végig a játékot és utána mentsd el az állást
Survival mode: vidd végig normal fokozaton a játékot
Fegyverválasztás: vidd végig a játékot, aztán töltsd be a kapott állást. A menüben válaszd a katakana-t, majd nyomd meg az L1 és R1 gombot, mindkét kezedben lesz egy fegyver.

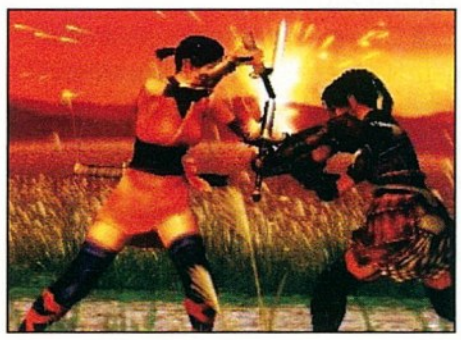


ONIMUSHA BLADE WARRIORS.

Megnyitható karakterek:
Giramusaido: Musaidoval el kell érni a harmadik szintet
Gogandantess: játszd végig a játékot Story módban Samanosukével, Kaedével, Normal soldierrel és Taedával
Jaido: Normal Genmával el kell érni a második szintet
Jujudormah Ran: játszd végig a játékot Story módban Jujudormah-val és érd el a harmadik szintet
Magoichi Saiga: VS. módban harcolj végig 200 csatát
Marcellus Modify P: Marcellus-szal érd el a második szintet
Marcellus Modify S: Marcellus-szal érd el a harmadik szintet
Miyamoto Musashi: játszd végig a játékot Story módban Normal soldierrel és érd el a harmadik szintet
Musaido: Three Eye-jal érd el a második szintet



Oda Nobunaga: mind a 12 karakterrel játszd végig a játékot Story-módban
Megaman EXE: játszd végig a játékot Story módban Samanosukéval
Megaman EXE – Grand Style: Megamannel érd el a második szintet



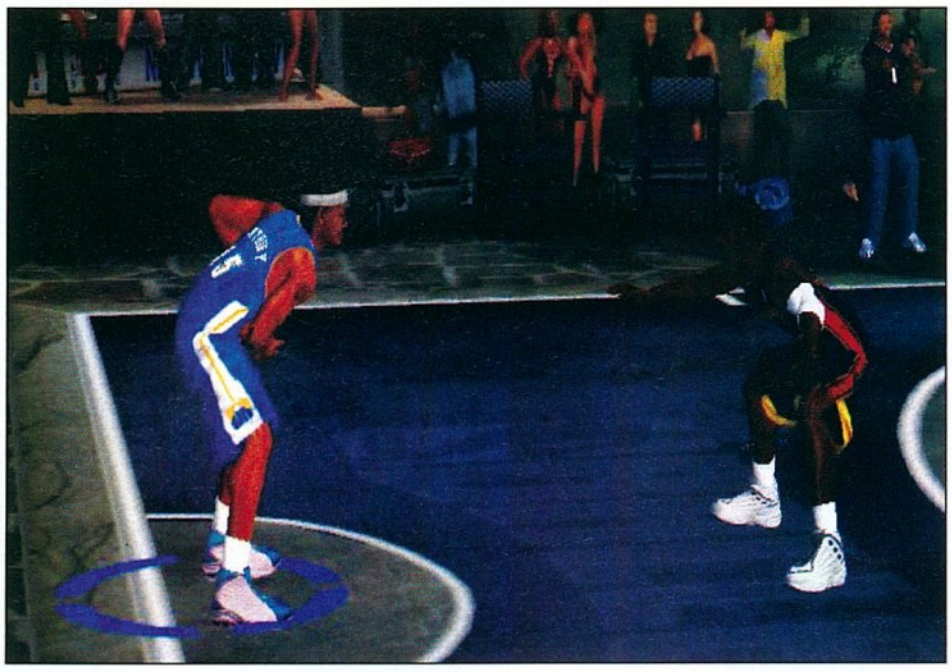
Megaman EXE – Bug Style: Megamannel érd el a harmadik szintet
Magaman Zero: a három „Z-part" (vörös, zöld, kék) birtokában győzd le őt Vs. Módban
Megaman Zero – Proto Form: érd el Megaman Zeroval a második szintet
Megaman Zero – Ultimate Form: érd el Megaman Zeroval a harmadik szintet
Sasaki Kojirou: játszd végig a játékot Story módban Miyamoto Musashival
Green Z-part: teljesítsd a Phantom Realmet Megamannel
Blue Z-part: teljesítsd a Phantom Realm 2-t Megamannel
Red Z-part: Megamannel vidd végig a Story Mode-ot



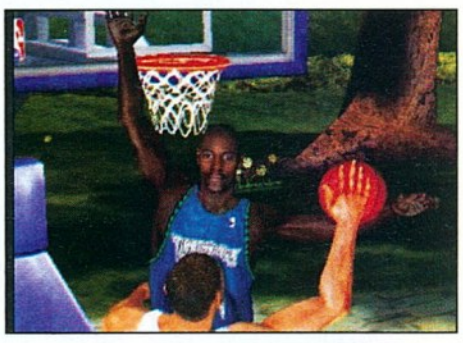
NBA BALLERS.

Alternatív felszerelés: az ellenfélválasztó képernyőn üssük be az alábbi kódot: négyzet, háromszög, kör, fel
A „Phrase-ology" képernyőn különböző dolgokat (leginkább új játékosokat) nyithatunk meg az alábbi kódokat beütve:
killer crossover – Allen Iverson új szerelésben
the answer – Allen Iverson stúdiója
zo – Alonzo Mourning
rising sun – Amare Stoudamire
Stylin & Profilin – Baron Davis
celtics dynasty – Bill Russell





towers of power – Bill Walton
24 seconds – Chris Webber
clyde the glide – Clyde Drexler
rim wrecker – Darryl Dawkins
in the paint – Dikembe Mutumbo
dunk fest – Dominique Wilkins
rebound – Elton Brand
the ice man cometh – George Gervin
bring it– Jalen Rose
pass the rock – Jason Kidd
give and go – Jason Williams
Stop Drop and Roll – Jerry Stackhouse új szerelésben
court vision – John Stockton
one on one – Julius Erving
special delivery – Karl Malone
ice house – Karl Malone
devonshire-i birtoka
holla back – Kevin McHale
Japanese steak – Kobe Bryant
Hoosier – Larry Bird
Spree – Latrell Sprewell
king james – Lebron James



laker legends – Magic Johnson
manu – Manu Ginobili
student of the game – Michael Finley
rags to riches – Nene Hilario
Ain't No Thing – Oscar Robertson más szerelésben
pistol pete – Pete Maravich
fast forward – Rashard Lewis
bring down the house – Rasheed Wallace
all star – Ray Allen
From Downtown – Reggie Miller más szerelésben
Rip – Richard Hamilton
The Chief – Robert Parish más szerelésben
Playmaker – Scottie Pippen
nice yacht – Scottie Pippen jachtja
juice house – Különleges videó #1
nba showtime – Különleges videó #2
Cold Streak – Különleges cipő #2
platinum playa – Stephon Marbury
ankle breaker – Steve Francis
Rising Star – Steve Francis más szerelésben
hair canada – Steve Nash
make it take it – Tim Duncan
living like a baller – Tracy McGrady
world – Wally Szczerbiak
Penetrate and Perpetrate – Walt Frazier
old school – Wes Unseld



hall of fame – Willis Reed
wilt the stilt – Wilt Chamberlain
center of attention – Yao Ming
prep school – Yao Ming iskolája



SAMURAI JACK.

A Kristály kard megnyitása: Játék közben nyomd le a bal kart, fel a jobb kart, majd x, kör, négyzet, háromszög.

Vázlatok megnyitása: Vidd végig a játékot easy módban
Hátterek megnyitása: Vidd végig a játékot normal módban.
Modellek megnyitása: Vidd végig a játékot hard módban.

THE SUFFERING.

Játék alatt az L1, R1 és X gombok nyomvatartása mellett lehet bevinni a kódokat:
Teljes életerő: le, le, le, R2, fel, fel, le, fel, R2
Minden fegyver (kivéve a Gonzo Gun): le, fel, le, bal, jobb, bal, R2, fel, bal, le, jobb, fel, jobb, le, bal, R2, le, le, le, R2, R2
Gonzo Gun: bal, R2, R2, R2, jobb, bal, jobb, bal, fel, R2, R2, R2, le, fel, le, fel, R2
A játék befejezését befolyásoló gonoszsági szintünk növelése: bal, bal, le, fel
Ugyanez, csak éppen a jóságpontokat növelhetjük: fel, fel, jobb, fel
Gyógyszeres üvegeink maximumra töltése: jobb, jobb, fel, fel, R2, bal, jobb, R2, jobb, fel, jobb, R2

X-FILES: RESIST OR SERVE.

Egy lövéssel leteríthetünk minden ellenfelet: kör, L2, le, R1, X
Végtelen lőszer: L1, L2, x, R2, R1
Minden bónusz tartalom megnyitása: bal, R1, L1, le, kör
Minden pálya megnyitása: R2, jobb, L2, fel, négyzet
Sebezhetetlenség: fel, négyzet, kör, X, le





következő számunk tartalmából.



ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE.

A most tesztelt Blade Warrirors után nagyon várunk már egy igazi Onimusha-játékra, mégpedig olyanra, ami az eddig méltán nagy sikereket elért sorozatot nem alázza meg. Erre a harmadik epizódnak minden esélye meg is van – Japánban az elmúlt hónapokban komoly sikereket ért el az ismételten középpontba helyezett Samanosuke „főszereplésével" készült program. És hogy miként kapcsolódik egymáshoz a XVI.századi japán és a XXI. századi francia történelem, arra Jean Reno segítségével kapunk majd választ.



SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN.

Habár az egyes számú PlayStation gépen hatalmas sikert arattak a sorozat darabjai, PS2-n az online mód leprogramozása miatt mostanáig kellett várnunk a Syphon Filter eljövetelére. Mi elsősorban az egyjátékos történetre vagyunk kíváncsiak, bár ezzel kapcsolatban kevesebb újdonságot ígérnek a készítők. A dicső múlt és a hosszú fejlesztés azonban ettől függetlenül reménykeltő – minden bizonnyal remek kommandózásban lesz részünk.



RED DEAD REVOLVER.

Az eredetileg Capcom-játéknak induló Red Dead Revolver végül a Rockstar – szokás szerint véres – keze alól kerül ki. Kíváncsian várjuk, hogy a vadnyugati témából ezúttal mit sikerül kihozni – a C64-es Tapper óta hiánycikk az igazán jó spagetti western-ihletésű alkotás. Az 1880-as években játszódó történetből nem fognak hiányozni a korabeli fegyverek, a hatalmas lövöldözések és a konkurenciával lefolytatott pisztolypárbajok sem; Bud Spenceren kívül minden benne lesz.



HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN.

Az eddigi Harry Potter játékok nem éppen kiemelkedő színvonalukról voltak híresek, de ezúttal vélhetőleg egészen másra számíthatunk, ahogy arról előző számunkban már beszámoltunk. A harmadik könyv történetét alapul véve a készítők megújult grafikai motort, három irányítható karaktert és Eye Toy-os minijátékokat ígérnek – a rajongók ezúttal vélhetőleg a könyvek színvonalához méltó játékot tehetnek be gépükbe.

A psguru következő száma június 18-án jelenik meg!

Előző számunk nyertesei:

CHAMPIONS OF NORRATH

A helyes válasz:
öt kasztot lehet kipróbálni
Champions of Norrath PS2-es játékot nyert:
Sándor Szilvia, Kisbágyon
Gyenge Csaba, Seregélyes
Csepcsányi Zsolt, Heves

WRATH UNLEASHED

A helyes válasz: a tűz félistenét Epothosnak hívják
Wrath Unleashed PS2-játékot nyert:
Varga Mária, Hajdúhadház
Kathi András, Hajdúböszörmény
Sebe lászló, Várpalota

FIREFIGHTER-JÁTÉK

A helyes válasz:
ősünket Dean McGregornak hívják
Firefighter PS2-játékot nyert:
ifj. Kelemen Sándor, Báta
Ferencz Csaba, Mónosbél
Olák Éva, Budapest

A nyereményeket postázzuk, a nyerteseknek gratulálunk!

SONY-JÁTÉK

A helyes válaszok:
- a Final Fantasy X hőseit Tidusnak és Yunának hívják
- a Getaway Londonban játszódik
- végső ellenfelünk a Ratchet & Clankban: Drek

Final Fantasy X PS2-játékot nyert:
Szabó Lajosné, Tetélen

The Getaway PS2-játékot nyert:
Demcsák Ferenc, Békésszentandrás,

Ratchet & Clank PS2-játékot nyert:
Nagy Ádám, Kiskőrös

psguru

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: Móricz Krisztián (Marco)
marco@psguru.hu
Művészeti vezető: Cserháti Péter (cserhati artwork)
csp@psguru.hu
Korrektor: Kereszturi Éva

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Attis (golconda@skizo.hu) Greg5 (greg5@mailbox.hu)
Hancu (hancu@vogelburda.hu) REA (rea@freemail.hu)

A szerkesztőség címe:
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3. Tel: (06-1)-888-340
Levelezési cím:
PS GURU 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.

Kiadó: Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.
Hotline és előfizetéssel kapcsolatos informác
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
Fehér Ildikó, Tel: (06-1)-888-3422
Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499
Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársasá továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltőállomások.
Terjesztés gondozás:
Hírvilág Press Kft. Tel./Fax: 411-0491
E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net
Megjelenik öthetente (10 szám), egy szám ára: **169**

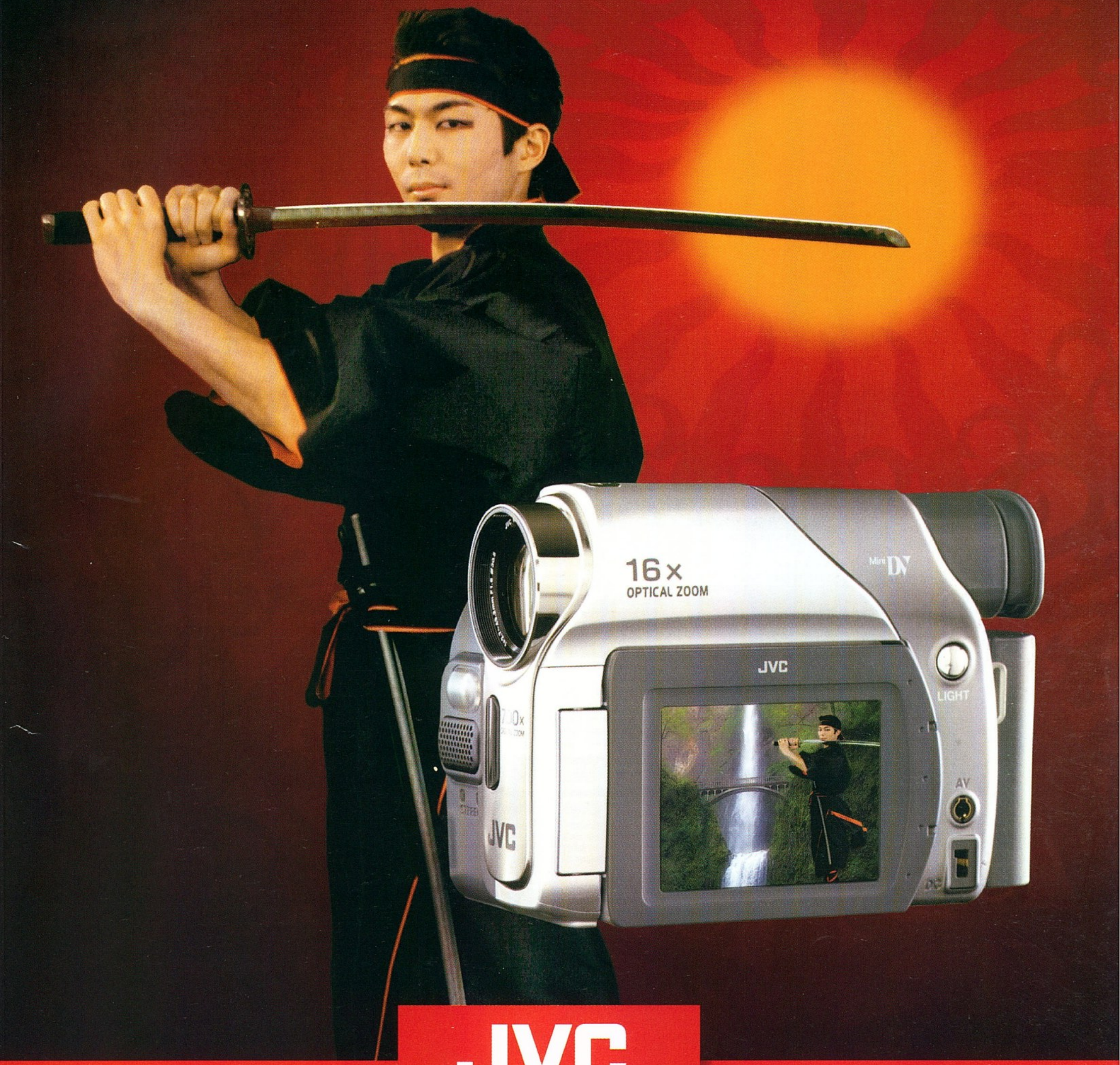
Előfizetéses terjesztés:
Terjeszti a Magyar Posta Rt. Terjesztés gondozás: Ma Posta Rt. VIG-Ügyfélszolgálati Iroda
Zöldszám: 06-80 444-444
Előfizetési díj a kiadónál:
Egy évre: 13570 Ft (10 szám - 20% kedvezmény),

A PS Guru e havi száma 8.000 példányban ké

Montírozás: Austral Bt. **Nyomás:** Origoprint Kft.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosít adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélk használjuk fel.

A tökéletesség útja



JVC

The Perfect Experience

"A GR-D23 videokamera lehetővé teszi, hogy egy szamuráj kardjának gyorsaságával és pontosságával ragadja meg életének leggyönyörűbb pillanatait, akár szikrázó napsütésben vagy a koromsötét éjben készít felvételt, az újonnan beépített technológiák használatával - 3D NR szűrő, színes NightScope és LED lámpasor. A GR-D23 tökéletes képeit nézve, sokkal intenzívebben átélhetjük életünk azon pillanatait, amelyekről azt hittük, hogy már soha nem térnek vissza - ez a tökéletesség útja!"

www.jvc.hu

UEFA Euro 2004 PORTUGAL

EA SPORTS
It's in the game.™

Ő NEM FOG JÁTSZANI
TE IGEN



PC CD

PlayStation.2

XBOX

Euro2004game.ea.com

Euro2004.com

UEFA Euro 2004 PORTUGAL
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Légy bajnok Magyarországgal az UEFA EURO 2004-ben!

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Made in EU. The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon, group used with permission. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. 'PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of ony Computer Entertainment Inc.Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.' The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved.