Két és fél órányi játékvideó a dupla DVD-n!

Station2

2004/1. szám június Ára: 1.990 Ft

16 oldal színes melléklettel

WAY OF THE SAMURAI 2





Ismét ballag a katana! Az egy mesterdöfész visszatér a XIX. századi Japánba, és nem kizárólag gyomorrontás esetén hány kardélre.

RAINBOW SIX 3







Tom Clancy kommandósai megmentik Amerikát egy újabb olajválságtól (vagy nem – ez majd eldől, mint a terroristák). A DVD-n bepillantunk a villába is!

500

TELJES JÁTÉK VÁR GAZDÁRA ELŐFIZETÉSI AKCIÓNKON!

100-100 db ONIMUSHA 3

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

GRAN TURISMO 4

METAL GEAR : SNAKE EATER

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

NYERD MEG TE VALAMELYIKET!

ONIMUSHA 3™

Mivel játszunk év végén? Hírtörömping a kiállításáról!

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

HITMAN CONTRACTS



Az Isten tegyen a kopaszok közé! – szokták mondani. Nem kell ehhez Isten, elég lesz hozzá az Eidos is!

KELLEMES ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!



Kedves Olvasó!

Kiváló ízlésedről és kivételesen magas értelmi színvonaladról már akkor ékes tanúbizonyságot tettél, amikor megvásároltad kicsiny magazinunkat (esetleg elloptad, ami nem baj, mert egyrészt mi úgyis kifizettetjük a terjesztővel, másrészt meg rögtön igazoltad is azt a közgazdasági alapvetést, hogy a dolgok értékükön cserélnek gazdát) – ilyen emberrel szívesen kötnénk üzletet, szóval beszéljünk egy kicsit bizniszről!

Örülünk, hogy viszonylag jó anyagi körülmények között leledzel, hogy volt erre a célra feles majd' két ezresed, de hát ki tudja meddig lesz ez így?! Jobb előre spórolni. Nem sokan tudják, hogy az újságosnál kapható papírhalmazok árának több mint a fele ÁFA és terjesztési jutalék. Ebből az utóbbi a jóval nagyobb hányad, amit esetleg lehet redukálni azzal az egyszerű módszerrel, hogy szépen kihagyjuk az árból. Ha tetszik, amit művelünk ebben az újságban, és úgy döntesz, hogy a továbbiakban is meg fogod vásárolni, akkor jó ötlet lenne részedről, ha előfizetnél a Station2-re. Ezen a számon kívül idén még hatszor fogunk jelentkezni, ami a gonosz pénzügyi körülmények miatt majdnem **12 ezer forint**ba kerülne neked. Ha most **8.500 forint**ért előfizetsz magazinunkra, akkor csak

1417 Ft/szám

áron kapod meg idei számainkat (amit mellesleg házhoz is visznek, ami a hozzánk hasonlóan lusta népeknek már eleve nem egy elhanyagolható szempont). Ez persze némi előzetes befektetést igényel Tőled (nem is keveset), így úgy döntöttünk, hogy mi is némi befektetést eszközlünk. Az első 500 előfizetőnek, aki pénzt (tehát bizalmat) fektet munkánkba, annak 500 db "túrhető" TELJES játékkal szeretnénk megköszönni a bizalmat. Konkrétan tehát gazdára vár 100-100 db

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER
GRAN TURISMO 4
MORTAL KOMBAT: DECEPTION
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

A technikai lebonyolítás a következőképpen történik:

1. Először is el kellene zarándokolnod a legközelebbi Postára, és átutalnod az éves előfizetési díjat a bankszámlánkra. Az újságban találsz csekket (ha kiszökött belőle, akkor kérj tőlünk levélben, vagy telefonon, ezeket ld. a 98. oldalon, az impresszumban). **NAGYON FONTOS**, hogy neved és címed **OLVASHATÓAN** (lehetőleg nyomtatott nagybetűkkel tüntesd fel)!

2. Szintén **NAGYON FONTOS**, hogy a csekk jobb felső sarkában ("Közlemény") **OLVASHATÓAN** tüntesd fel telefonos elérhetőséged (természetesen mobil is jó), ugyanis ezen fogunk jelentkezni Nálad, hogy visszaigazoljuk, hogy a pénz megérkezett. (Ha nincs telefonszám, akkor természetesen marad a levél). A Posta az átutalt pénzeken néha egy hetet is szokott kotlani, de te biztos lehetsz benne, hogy ha a pénz megérkezett, akkor mi másnap már hívni fogunk. A jeles eszmecsere alkalmával rögtön meg is mondod, hogy melyik játékot szeretnéd magadénak tudni. Ha ebből még nem talált mindegyik gazdára, akkor az ideális állapot – ha kifogytunk belőle, akkor kénytelen leszel másikat választani. Így tehát ha valamelyik játékra nagyon fáj a fogad, akkor bizony jó lesz sietned!

4. Nyilván tudod, hogy az Onimusha 3 kivételével a többi játék a negyedik negyedévben jelenik meg. Amint az adott játék PAL-verzióját megkaptuk a disztribútortól (vagy megvettük), azonnal postázzuk is neked (megcsörrentünk, amikor Postára kélt)...

...abban a reményben, hogy elégedett leszel újságunkkal, és jövőre is előfizetsz!
Mi nagyon igyekezni fogunk!





Már megint itt vagyunk...

Hát igen. Újabb szép napra, illetőleg magazinra virradtunk. Ezen jeles alkalomból örömmel köszöntünk minden régi és új ismerősünket az első Station2 magazinban. A régiektől rögtön szeretnénk is bocsánatot kérni, hogy már megint új néven riogatjuk őket: higgyétek el, nem az a perverzitásunk, hogy félévente-évente új néven kell megjelennünk! Lassan már mi sem egészen tudjuk követni, hogy Playtime!, Multiplay!, illetőleg PS Guru néven kerülnek- elétek havi konzol körképeink, és mivel már mi is k*ra unjuk, hogy ilyen-olyan okok miatt folyamatosan cserélődnek felettünk a kiadók, a PS Guruból távozván úgy döntöttünk, hogy csinálunk inkább egy saját újságot, ami nincs kiszolgáltatva mondjuk pancser káposztaevők szórakozásainak. (Hülyék önerőből is tudunk lenni, nem kell ehhez egy germán!) Ez volna az. Tulajdonképpen sokat nem változtattunk azon az arculaton, amit a PS Guruban elkezdtünk (maximum kicseréltük közutálatnak örvendő csillagos értékelőnket). Pontosabban nem akartunk, amikor az első (illetve most már nulladik) Station2-t csinálgattuk úgy egy-másfél hónappal ezelőtt, de hát az a szám különféle bürokratikus akadályoknak köszönhetően sajnos a kukában landolt. Május közepén pedig szokás szerint kitör Los Angelesben a videójáték-biznisz legnagyobb kiállítása, ahol a kiadók feltárják eddig dugdosott projektjeiket, és szépen bejelentik, hogy mivel fogunk játszani az év végén. Őt-hatszáz új játék hallatán bárminemű média szerkesztői erőfeljesen pislogni kezdenek (a szűkös keretek közé szorított nyomtatott orgánumoké viszont sikoltoznak is). Mivelhogy minden új játékkal nem tudtunk foglalkozni, így azt a közepesen rossz (vagy legalábbis általunk legkevésbé rossznak vélt) megoldást választottuk, hogy az újság felében szemezgettünk egy zsáknyit az E3 újdonságaiból, a másik felében pedig tesztek kerültek. Utóbbiakból **mindegyikből** próbálunk valamennyit megmutatni a DVD-n is, lévén az elképzelésünk még mindig az, hogy a magazin+DVD kombó kettőse nagyon fincsi lehetőséget ad a kezünkbe, hogy a lehető legteljesebb mértékben tájékoztassunk benneteket az aktuális játékterméről. (Mivel kétrétegű DVD9-et rejt a tok, még azért sikerült rálapátolnunk egy kisebb vagonnyi játékelőzetest is az E3 terméséből). A jövő hónapban aztán visszatérünk a szokásos hírek-előzetesek-fícsör-tesztek tartalmi felosztásra, és persze marad a melléklet is, ahol a végigjátszások és csalások vertek tanyát. Reméljük, hogy nyári szieszták közben kellemes szórakozás lesz a Station2 lapozgatása, de azért ne felejtsetek el néha csobbanni is egy jóízűt! Ja, még valami:

Segítség! Fizessetek elő ránk, mert tökre elfogyott a sörünk! Naaa... Lécci...!

(Srácok, ez tellett tőlem. Lehet, hogy tényleg kellene egy ilyen PR-okostojás?)



DVD tartalom

E3-HÍREK

TRAILEREK

Final Fantasy XII
Silent Hill 4: The Room
Tekken 5
Mortal Kombat Deception
Star Wars: Battlefront
Metal Gear Solid: Snake Eater
Call of Duty: Finest Hour
Ace Combat 5
Burnout 3
God of War
Forgotten Realms: Demon Stone
The Getaway: Black Monday
Psi-Ops
Brothers in Arms
Neo Contra
Richard Burns Rally
Enthusia Pro Racing
Rumble Roses
Playboy The Mansion
Mercenaries
Shadowheart Covenant
Crimson Tears

TESZTEK

Onimusha 3: Demon Siege
Hitman Contracts
The Way of Samurai 2
Rainbow Six 3
The Suffering
Vegyes (Red Dead Revolver, Conan, Van Helsing, Glass Rose, Whiplash, Fight Night 2004, Euro 2004, TIF 2004, World Championship Rugby

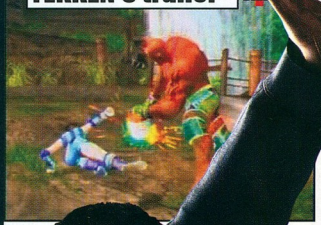
RUMBLE ROSES trailer



HITMAN CONTRACTS teszt



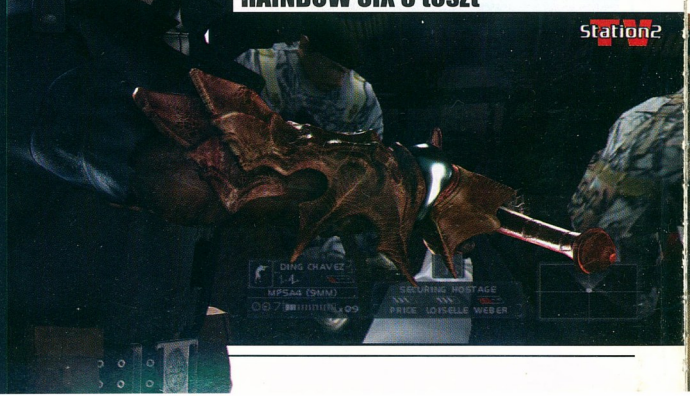
TEKKEN 5 trailer



THE SUFFERING teszt



RAINBOW SIX 3 teszt



Tartalom 2004/1



THE WAY OF THE SAMURAI 2 70

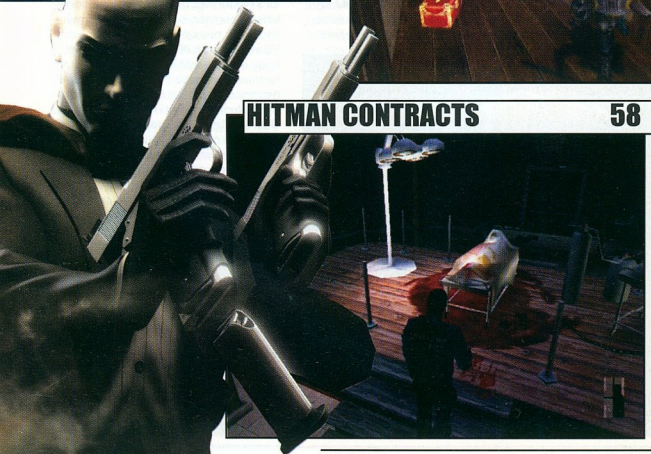
THE SUFFERING 62

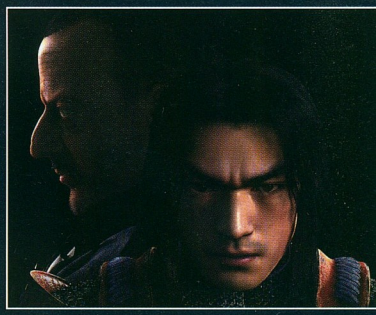


ONIMUSHA 3 52



HITMAN CONTRACTS 58



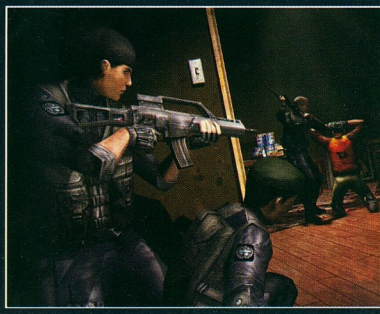


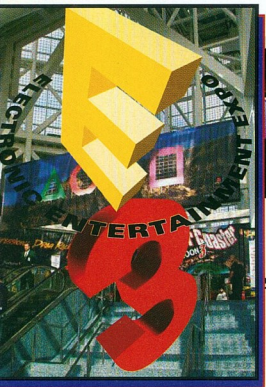
E3 HÍREK

- Sony 6
- Electronic Arts 14
- Capcom 20
- Konami 26
- Namco 32
- UbiSoft 36
- Square Enix 40
- Midway 42
- E3-turmix 44

TESZTEK

Onimusha 3: Demon Siege 52
Hitman Contracts 58
The Suffering 62
Rainbow Six 3 66
The Way of the Samurai 2 70
Glass Rose 75
Euro 2004 78
TIF 2004 81
Fight Night 2004 84
World Championship Rugby 87
Red Dead Revolver 90
Van Helsing 92
Conan 94
Whiplash 96







SONY-HÍREK

SONY SAJTÓKONFERENCIA







Május 12-én, az E3 keretében a SCEA (a Sony amerikai részlege) megtartotta közel másfél óra hosszú, immár hagyományos sajtótájékoztatóját. Itt számos dologról esett szó, elsősorban az elmúlt év eredményeit és a következő 12 hónapra szóló terveket boncolgatták (amelynek nagy többsége az európai piacra is ugyanúgy vonatkozik, legfeljebb pár hónapos fáziskéséssel), valamint bemutatták a nagyközönségnek a kézikonzolok piacára szánt Sony PSP modellt is. Kezdésként egy rövidke montázst villantottak fel a PS2-re készülő nagyobb projektekből (Jak 3, Killzone, Gran Turismo 4 és társaik) és a PSP-ről – majd kezdetét vette az előadás.

Elsőként Kazuo „Kaz" Hirai (ő a Sony Computer Entertainment America elnök-vezérigazgatója)lépett a színpadra, a sajtótájékoztató szokásos karmestereként. Udvariasan megjegyezte, hogy milyen hihetetlen, hogy az E3 immáron tízéves múltra tekint vissza, és a show évről-évre gyarapodik, nagyobb lesz – majd finoman hozzátette, akárcsak ők maguk, és ezzel ügyesen át is vezette a publikumot az ilyenkor teljesen szokványos önfényezési procedúrába. Múlhattak az évek, jöhettek (és eltűnhettek) a kihívók, a Sony azonban rendületlenül állta és állja a sarat, ami persze annak (is) köszönhető, hogy maga az iparág is elképesztő mértékben fejlődik. Ezután statisztikai adatok litániája következett, melyből először is kiderült, hogy ők már globális közönségben gondolkodnak, ugyanis az eladásokat tekintve a PS2 a rivális két nextgen-konzollal, az Xbox-szal és a GameCube-bal szemben elképesztő előnyben van: világszerte 71.30 millió PS2 talált gazdára (régiónkénti megoszlás: Észak-Amerika: 29.53M, Japán/Ázsia: 16.98M, Európa/PAL-területek: 24.79M), míg a Microsoft XDobozából csak 13,7M, a Nintendo JátékKockájából pedig 13,9M fogyott. Hozzátette, hogy a 2004-es év végéig még 14.1M eladott géppel számolnak, ami ugyebár több, mint amennyit a két rivális eddig a megjelenésük óta értékesített… A PS-tulajok demográfiai, életkor szerinti megoszlása szinte teljesen ugyanaz az öregebb és a fiatalabb gép esetében: a potenciális célközönség a 13-54 éves korosztály, a legtöbb gépet pedig – igaz, csak orrhosszal, de – a 18-23 évesek birtokolják. A befogadóközönség egyre nagyobb, ma már sokkal többen játszanak, mint valaha – a cég pedig meg akarja szerezni az alkalmi játékosokat is, úgy, hogy közben természetesen megtartják a régi kemény magot is. Három dologra koncentrálnak: a tömegpiaci árakra, a platform-specifikus játékokra és a fejlesztésre. Aztán elkövetkezett a várt bejelentés is: a PS2 (amerikai!) ára ezentúl $149.99 lesz (a megjelenéskor pontkétszer ennyibe került) – amit Hirai mérföldkőnek nevezett, mondván az eredeti PS eladásainak 90%-át azután érték el, hogy ennyire szállították le az árat a szürke masina esetében. (Ez ugyebár durván harmincegyezer forintnak felel meg, ami már nálunk sem egy horribilis összeg, az USA-béli fizukhoz képest pedig egyenesen pedig aprópénz…) A hirdetési, marketing kampány folyamatos nyomása mellett pedig a masina továbbra is két kiszerelésben lesz kapható (az alapgép és a Combo Pack, azaz a konzol a Network Adaptorral és az ATV OffRoad Fury 2-vel egybecsomagolva).

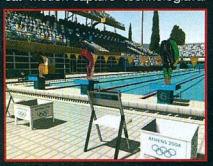
Hirai innentől a hardver-oldalt elhagyva áttért a szoftverek világába, és azt bizonygatta, hogy az elkövetkező egy esztendőben milyen bomba erős is lesz az exkluzív, „AAA"-s minőségű játékok, tehát a húzócímek felhozatala (zárójelben a fejlesztők olvashatóak): Gran Turismo 4 (Polyphony Digital), Killzone (Guerrilla Games), Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami), The Getaway: Black Monday (SCEE London Studio), God of War (SCEA Santa Monica Studio), és persze a Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar



APRÓSÁGOK



Aki az egyéni sportokban is jeleskedni kíván, annak nagy örömhírrel szolgálhatunk: az idei nyári athéni olimpia hivatalos játékát a Sony adja ki. Az **Athens 2004**-et fejlesztő Eurocom csapat szoros együttműködésben dolgozik az ISM-el (amely nem az Ifjúsági és Sportminisztérium, hanem az International Sports Multimedia) és az ATHOC-kal (ők pedig az athéni olimpia hivatalos szervezőbizottsága, véletlenül sem ad hoc-módon), így minden bizonnyal élethű szimulációnak nézünk elébe. A látványvilágot illetően mindenképpen: az atléták mozgását motion-capture technológiával



oldották meg, a virtuális színterek között pedig hét olimpiai helyszín hű mása is megtalálható (az atlétikai stadion, a lovagló-, és lövészcentrum, a gimnasztikai-, és súlyemelő-terem, a vízisport-komplexum, és az íjászok számára felhúzott létesítmény). Ezzel egy füst alatt elárultuk a játékban szereplő hét sportágat is, amelyek több, mint 25 különböző versenyszámra bonthatók szét. A júliusban megjelenő játékban 64 ország mintegy 800 versenyzője képviselteti magát . Micsoda öröm: a játék még táncszőnyeg-támogatással is rendelkezik, habár azt őszintén reméljük, hogy mondjuk a marathont nem azon kell lefutni...













Games). Külön kiemelte, hogy a 2004-es év a plattformerek éve lesz (legalábbis a Sonynál), ezt mindjárt három nagyágyúval támasztotta alá: Sly 2: Band of Thieves (Sucker Punch), Jak 3 (Naughty Dog) és Ratchet & Clank: Up Your Arsenal (Insomniac Games). Ezután az EyeToy-periféria istenítése következett, az elmúlt tíz hónapban világszerte3.8M darabot értékesítettek a kis kamerából – tesszük hozzá, megérdemelten: mi is az utóbbi évek egyik legjobban sikerült tartozékának tekintjük, és a first-party fejlesztők mellett egyre több független, külsős cég lát benne fantáziát (pl. Harry Potter: Prisoner of Azkaban – Electronic Arts, Dance Dance Revolution – Konami, SEGA Superstars – SEGA).

Nekünk, magyaroknak innentől kezdve fájó pont következett: a Sony egyre inkább törekszik az online, interneten keresztül játszható játékok támogatására, szerintük az iparban rövid időn belül ez lesz a standard, és szükség is van rá, amennyiben szeretnék kielégíteni a növekvő fogyasztói elvárásokat. A Network Adaptor (továbbiakban: NA) észak-amerikai megjelenése óta hárommilló példányt értékesítettek, ami azt jelenti, hogy a modemmel felszerelt PS2-k száma az USA-ban meghaladja a teljes eladott gépállomány 10%-át. A jövő pedig egyre fényesebb: a felhasználók száma havi 100.000-rel nő, év végére pedig az online-opciót kihasználó PS2-játékok száma 100 fölé emelkedik. Míg 2002-ben a játékok 6%-a használta a NA-t, ez a szám 2004-ben 28%-ra emelkedett, ami ugyebár azt jelenti, hogy cirka minden harmadik játék használja valamilyen formában a világhálót. Kisebb videóblokk nyújtott ínycsiklandó ízelítőt az online tartalomból, rengeteg játékkal, többek közt a GT4, a Mortal Kombat: Deception, a Star Wars: Battlefront, a Killzone és a Burnout 3 főszereplésével. Hírai ekkor kiugrott egy pár percre (valószínűleg kávézni és/vagy Xboxokat szétverni), de előtte még széles mosollyal a pódiumra invitálta Ted Price-ot, az Insomniac vezetőjét. Aki – nomen est omen – úgy tűnik megéri az árát: két négyfős csapatra osztott kollegáinak segítségével egy röpke bemutatót tartott a Ratchet & Clank: Up Your Arsenal online játékmódjából. Megemlítette, hogy PS2-n az első, interneten keresztül is játszható platformjátékról van szó (nem tudtuk, mi hiányzott az életünkből…), hiányolta a jelenlegi online-játékokból a humort, hézagpótlónak beállítva így a projektjét, és felsorolta a játékban rejlő lehetőségeket. Ezután Kaz visszatért és kifejtette, hogy a Sony politikája az online-nal kapcsolatban nem lesz erőszakos, nem kényszerítik az akaratukat semmilyen fejlesztőre (célozva ezzel a Microsoft sokak által kifogásolt Xbox online-politikájára): a játékosokkal való kapcsolattartást ráhagyják a külsős fejlesztő-, és kiadócégekre és reménykednek a hatalmas internetes közösségek kialakulásában. Ezzel összefüggésben számíthatunk a PS2-merevlemez erősödő használatára és megjelennek majdan a nagyobb tárolókapacitású memóriakártyák is.

A SCEA főnöke ezután a PlayStation-család legújabb tagjáról, a PSP-ről (PlayStation Portable – Hordozható PlayStation) rántotta le a leplet, ami végül is az idei show legnagyobb horderejű hardver-hírévé nőtte ki magát. A bemutató jó hosszú volt, sajnos viszont a borzasztó helyhiányunk miatt a pontos részleteket képtelenek vagyunk ide bepréselni (a jövő hónapban mindenféleképpen visszatérünk rá egy pár oldal erejéig.) Elólájáróban: a masina roppant dögösen néz ki, iszonyú erő és számtalan lehetőség lakozik benne, ráadásul rengeteg cég jelentett be rá fejlesztéseket (csak a példának okáért: lesz rá Metal Gear, és Gran Turismo is). A játékok döbbenetesen néznek ki, majdnem a nagy testvér grafikai színvonalát hozzák – és mindezt kézben tartva… Ráadásul nemcsak játékra lesz alkalmas, hanem egyéb médiák (film, zene) futtatására is. Megjelenés 2004. végén Japánban, az USA-ban és Európában pedig az üzleti év végén, 2005. márciusa-áprilisa környékén.

A sajtókonferencia végén Kaz az emlékvényre szólította Masa Chatanit, a SCEA technikai vezetőjét, aki egy viszonylag rövid eladásban számolt be a jövőbeni PS3 magját képező Cell processzor készültének újabb állományairól. Szavai szerint a munkálatok gyorsan haladnak, a Sony pedig – az IBM-mel karöltve – nemsokára (2004. végén jön ki a prototípus) kihozza az első, Cell alapú multimédiás munkaállomást. (Az úriember inkább általánosságokban beszélt, arra szemlátomást nagyon vigyázott, hogy sok technikai részletet ne áruljon el.) Reméljük a legjobbakat, no meg azt is, hogy nem épp a Skynetet kalapálják össze suttyomban a srácok…

Nos, nagy vonalakban ennyi volt a Sony idei E3-mas sajtókonferenciája. Konklúzió? Még mindig ők a legerősebbek és ennek szemlátomást tudatában is vannak. Minket játékosokat azonban két dolog érdekel: minél nagyobb legyen a választék és minél jobbak a játékok kedvenc konzolunkra – és úgy tűnik, a Sony mindent megtesz ennek beteljesüléséért.



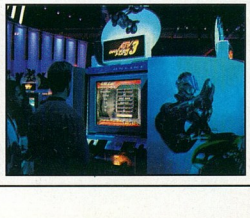
A Sony hokisorozata is folytatódik: a **989 Sports** által készített **NHL Face-Off 2005** idén ősszel kerül az amerikai boltok polcaira. Amellett, hogy mindenféle hivatalos licencet bír, nagyjából ugyanazokat a lehetőségeket vonultatja fel, mint a többi jégkorong-szimuláció: itt is van franchise, indulhatunk a Stanley-kupáért, részt vehetünk a világbajnokságon és az internetes játékra vágyók is megtalálják a számításaikat. Játékos-, és csapatszerkesztő is akad, sőt, még az EyeToy kamerával leféynképezett orcánkat is viszontláthatjuk a jégen az egyik játékos képében – nincs is annál jobb érzés, mint amikor személyesen varrjuk be a negyediket Brodeur kapujába!

Az ATV-k versenyeit feldolgozó sorozat novemberben a harmadik részéhez érkezik: az **ATV Offroad Fury 3**-ban 24, részletesen kidolgozott járgánnyal roboghatunk a terepen, ezekre pedig 20 különböző alkatrészt és kiegészítőt aggathatunk fel (emellett átfesthetjük őket, megváltoztathatjuk a pilóták ruháját stb.). Hat játékmódban indulhatunk, ugyanennyi talajtípus lesz (hó, salak, sár, jég, víz és fű), 34 különböző trükkőt hajthatunk végre, és természetesen megmarad az online-versenyzés is (az előző részt a PS2-vel és a Network Adaptorral kombó pakkban is árulják az USA-ban).









A **London Studio** fejlesztői hál' Istennek nem nyugszanak és folyamatosan készítik a kamerájukat támogató produktumokat. Az egyik új program az **EyeToy Chat**, amelynek nevéből már mindenki kitalálhatta, hogy mire is szolgál: igen, ez egy kommunikációs szoftver, és egyben a világtörténelem első kon-



zolos videotelefonja! Négyféle kommunikációt engedélyez: szöveges (egyszerre 256 ember lehet a „szobában"), hangalapú (16 ember számára), video-posta (olyasmi, mint az üzenetrögzítő, csak képpel, fél percnyi anyagot vehetünk fel) és az élő videobeszélgetés. Emellett három játékra is kihívhatjuk a partnert: sakk, dáma és torpedó – remek! Ha pár év múlva mindenkinek lesz otthon PS2-je EyeToy-jal, akkor egyrészt havi 3 millió Station2-t adunk el és nagyon boldogok leszünk, másrészt a csúnyább lányok elfelejthetik a telefonos randimegbeszéléseket.

A **Clap Hanz** folytatja nagyszerű golfprogram-sorozatát a **Hot Shots Golf Fore!**-ral – bár egyelőre csak a nyáron megjelenő USA-NTSC változatban. A végleges változatban 34 különböző versenyző és 15 pálya kapott helyet, utóbbiak közül öttel már találkozhattunk a harmadik



részben, a tíz új szakasz közül pedig kettő minigolf lesz! A kezdők számára beépítik az easy-fokozatot, amikor is nem kell célozni a konkrét ütésnél (azaz jó időben megnyomni a gombot). A másik újdonság a multiplayer játékmódokat érinti: egy gépen maximum négyen küzdhetnek egymás ellen (akárcsak múltkor), és itt is elérhető az online játéklehetőség, a távolabbi tervekben az egy pályán 32 játékos egyidejű versengésének megvalósítása sze-



repel. A program minden bizonnyal nagyszerű lesz – erre éppen elég bizonyíték, hogy a japán megjelenés utáni első hónapban egymillió példány talált gazdára a szigetországban.

GRAN TURISMO 4

Fejlesztő: Poliphony Digital **Megjelenés:** 2004. ősz (NTSC), 2004. vége (PAL)









Reméljük, túl sok olvasónk nem követett el öngyilkosságot azon hír hallatán, hogy a Gran Turismo 4 NTSC-verziója a tervezett június/júliusi megjelenéshez képest egy pár hónapot csúszik: a Sony illetékesei novemberre ígérik (a szomorú hír bejelentését nem követte indoklás). Akik még életben vannak, azoknak jó hír, hogy a sorozat atyja, Kazunori Yamauchi az idei E3-on röpke másfél órában mutatta be 2004. legjobban várt (és minden bizonnyal legjobbnak ígérkező) versenyjátékát. Három új versenypályát mutattak meg (Nürnburgring, egy hongkongi utcai szakasz és az olaszországbéli Costa di Amalfi raliterep), és említést tettek továbbá a brooklyni és a san marcói, valamint három japán pályáról – lassan tehát körvonalazódni látszik a végső verzióban helyet kapó 16 helyszín (amelyeken ugyebár összesen 50 pálya lesz) – és nagyon úgy fest, hogy a GT4 a külső terek ábrázolásának tekintetében (is) alaposan odavágja a – randának egyáltalán nem titulálható – elődöt is. Megerősítést nyert az a hír is, mely szerint 500-nál is több járgány lesz a terítéken (ez mintegy 80 cég modellkínálatát öleli át, méghozzá az 1886-os (!) évtől napjainkig) – viszont úgy fest, hogy a Ferrari és a Porsche márkanevek nem fogják képviseltetni magukat. Ugyan ez a rengeteg és csodaszépen lemodellezett autó továbbra sem fog törni, viszont a járgányokban láthatóak lesznek a sofőrök, amelyek animációját motion-capture eljárással készítették. Ez mindenféleképpen látványos újítás, ráadásul – ha hihetünk az ígéreteknek – a végleges verzióban a pálya szélén ácsorgó nézők sem csupán textúrák, hanem szintén 3D figurák lesznek. Az autók fizikai viselkedése nemhogy az előző részhez, de még a Prologue-hoz képest is előnyére változik – igaz, arra nem leszünk képesek, hogy felborítsuk vagy a levegőben megpörgessük őket. Az egyik új bejelentés a Photo Mode-játékmód, ami bizony se több, se kevesebb, mint aminek hangzik: bármelyik autóval, bármelyik pályán egy tetszőleges pontban, kedvünk szerint beállított kameraállásból készíthetünk magunkról egy felvételt (amelyet a későbbiekben még különböző effektusokkal is elláthatunk). A kész fényképek a memóriakártyán tárolhatók, albumokba rendezhetők, az internetre feltölthetők, sőt, egy USB-portra csatlakoztatott nyomtató segítségével ki is nyomtathatók (a képek felbontása 1280X960 képpont, és hozzátették, hogy bár mind a program, mind a PS2 képes lenne ennél méretesebb kép készítésére, mégis ezt a limitet határozták meg a memóriakártyák relatíve kis tárolókapacitása miatt). Ezenkívül megerősítették, hogy a GT4 online egyidejűleg hat játékos számára lesz játszható, lesz benn arcade-mód és természetesen maximálisan támogatja a Logitech által gyártott force-feedbackes kormányokat is. Egy-két technikai érdekesség: az olasz pálya megalkotásához a stáb egy része két teljes hetet töltött a helyszínen, és 50.000 digitális fényképet készítettek – bár ez igaz minden szakaszra, több tízezer fotó, GPRS-en keresztül kapott műholdas adatok, a domborzati viszonyok minél élethűbb visszaadását pedig topográfiai térképek támogatták. Az egyes autók mintegy 300 technikai paraméterrel rendelkeznek, darabonként 2-3000 poligonból állnak, modellezésükhöz 150-200 fotót használtak fel. A programmal egyetlenegy óriási gond van: minimum egy jó fél évet kell várnunk, hogy kézbe vehessük.







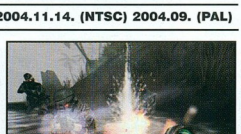




KILLZONE

Fejlesztő: Guerrilla **Megjelenés:** 2004.11.14. (NSC) 2004.09. (PAL)

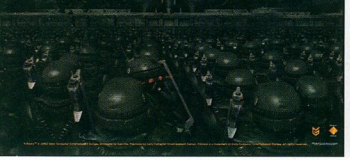




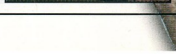


A first-person shooter műfajában exkluzív zászlóshajója nem volt a PS2-nek – egészen addig, amíg a SCE meg nem bízta a holland Guerrilát a Killzone fejlesztésével. A történet dióhéjban: a bolygóközi gyarmatosítás korát éljük, az emberek által lakott planéták pedig megalakítják az ISA nevű szervezetet – amellyel valamilyen gonosznak szembe kell szállnia, hogy ebből egy játék is kerekedjék. Jelen esetben ez a Helghast formáció, akik megsemmisítik a Vecta kolónia orbitális védelmi rendszerét és felszíni csapásmérő erőkkel támadják a bolygót. Feladatunk az ISA egyik tagjaként, hogy biztonságos kiséretet adjunk egy magas rangú hivatalnoknak, amíg eléri az evakuálási pontot. (A jövőben játszódó történet ellenére a játék nem sci-fi és futurisztikus elemekkel van teletűzdeleve, a designerek szerint ihletet és az alapokat inkább a XX. századi háborúk szolgáltatták. A jelképrendszerből nem nehéz kitalálni, hogy egész pontosan kik is.) A játékstílus konkrétabban: csapatalapú, taktikai FPS. 11 küldetés vár ránk (mindegyik három alfeladatra bontható), és minden egyes ilyen alfeladat előtt választhatunk, hogy a négyfős egységünkből melyik katonát szeretnénk irányítani. A felállás a szokásos: mindenkinek megvannak az erősségei és a gyengéi, illetve a különleges képességei. Templar (aki még véletlenül sem Simon – igaz, cseppet sem angyali) az általános kommandós, nagyjából kiegyensúlyozott tulajdonságokkal, Rico a nehézfegyverzetek specialistája, a Luger nevű hölgy egy lopakodásban jártas orgyilkos, a sort pedig Hakka zárja, akiről sok dolgot még nem árultak el (annyit tudni, hogy egy kémről van szó). Maguk a küldetések többé-kevésbé lineárisak, a nagy trükk abban rejlik, hogy a négy karakter mindig eltérő módszerekkel oldhatja meg a reá váró feladatokat. Ha Rico rakétával lő, akkor Luger lopakodik, netán mesterlövész-puskával tüzelhet. A különbség azonban nem csak erre vonatkozik: más útvonalakon is haladhatunk, Luger például kötelekre tud mászni, ami a többiekre nem érvényes. A játékban 27 különböző, a modern harcászatból ismerős fegyverrel dolgozhatunk, ezek közül 21 kézi lőfegyver, öt valamiféle rögzített helyzetű lőállásban található – ja, és csak egynek számoltuk a különböző gránátokat, ráadásul majdnem mindegyik kézifegyvernek lesz másodlagos tüzelési módja is (pl. géppisztoly és gránátvető). Egy katona egyszerre csak háromféle fegyvert képes magánál tartani, és a hatékonyság okán külön figyelni kell arra, hogy a megfelelő eszközt a megfelelő ember kezébe nyomjuk. A lőfegyverekkel nemcsak lőni lehet: például a puskatussal le is üthetjük az ellenfeleket (minden kézifegyverrel kivitelezhető egy ilyen mozdulat). Az egyjátékos módokban társainkat a gépi AI irányítja, a többjátékos módok közül megemlítendő a kétjátékos-osztott képernyős mód (a fennmaradó két egység kontrollálását a gép veszi át), az interneten keresztül pedig maximálisan 12 ember durrogtathat egymásra (mindeközben pedig cseveghet egymással az USB-headseten keresztül). A játék technikai szempontból is megfelelőnek ígérkezik: a grafika szép és stílusos, a füstös, árnyékos, barnás-szürkés árnyalatú pályákon a parázsló szemű Helghast-katonák egészen remekül festenek, a zenét pedig a Prágai Filharmonikusok szolgáltatják.

Konzolokon az Xbox Halóját tartják a legjobb FPS-nek, és a Killzone-nak meg is van rá az esélye, hogy utolérje (már csak élni kell vele).







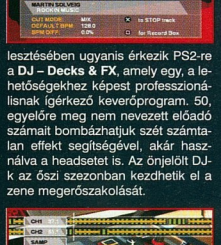




A **Champions Return to Arms** névből bizonyára már sejtettétek, hogy a remek Champions of Norrath folytatásához van szerencsénk. Két új faj (ebből az egyiket ismerjük: Vah Sirok, harcos kasztú macska-emberek) és egy méretes kincsesládára való új térkép vár az Everquest világában kalandozni akarókra. Kijavítják az elől online-részének hibáit, a lelassulásokat, ezen kívül publikus chat-szobák és barát-listák is lesznek. Állítólag kéményebb dió lesz a szörnyek leverése, mindenesetre két új nehézségi szintet is bevezetnek, a karakterek által elérhető felső szinthatárt pedig 80-asra maximalizálták (a régi részből átimportálhatóak kedvenceink). Áthozott karakterrel kezdve 40, új hőst indítva 100 órányi játékidőt ígérnek. Az amerikai megjelenés jövő februárban esedékes.



Hohó! A Singstar után újabb eszköz, amellyel csökkenthetjük a szomszédos ingatlanok értékét! Náksi vs Brunner és DJ Niemand mellett nemsokára a mi nevünket is zenghetik klubszerte (ha egyáltalán ez bármiféle dicsőséget jelent valakinek), a brightoni Relentless fejlesztésében ugyanis érkezik PS2-re a **DJ – Decks & FX**, amely egy, a lehetőségekhez képest professzionálisnak ígérkező keverőprogram. 50, egyelőre meg nem nevezett előadó számait bombázhatjuk szét számtalan effekt segítségével, akár használva a headsetet is. Az önjelölt DJ-k az őszi szezonban kezdhetik el a zene megerőszakolását.







A Frequency, az Amplitude és a Karaoke Revolution fejlesztőitől jön az **EyeToy Antigrav**, amely a kis kamerát és az extrémsport-játékokat hozza közelebb egymáshoz. A játék egy standard légdeszkás versenyre hasonlít (különböző játékmódokkal, megnyerhető extrákkal, sok pályával stb.), ám saját testünk mozgásával fogjuk irányítani a versenyzőt – mind a sebességszabályozás, mind a különböző trükkök a mi vonaglásunktól függenek. Igazság szerint bajban vagyunk, hogy ki tesztelje az ősszel érkező játékot – ugyanis a szerkesztőség minden tagja méretes sórhassal rendelkezik…

A **Jackie Chan Adventures** a Sony Pictures által készített, ugyanilyen címmel futó rajzfilmsorozat adaptációja. Mindez PS2-re levetítve egy cel-shaded stílusban fogant akciójátékot jelent, amelyben Jackie-vel kell össze-vissza vernünk a gonosz



Dark Hand ninja-klánt. Az akcióhős jól ismert karatemozdulatainak rajzfilmszerű visszaadása jópofa ötlet, ráadásul ez a játék is használja az EyeToyt egy pár benne foglalt minijátékhoz. Az Atomic Planet által fejlesztett játék megjelenési dátumát még nem tudni.

Ha azt mondjuk, jön a **Rise of the Kasai**, senki sem kapja fel a fejét. De ha azt mondjuk, jön a Mark of Kri folytatása, akkor valószínűleg sokan elkezdenek izgatottan fészkelődni. Sajnos a játék még kissé odébb van, mert csak a jövő év ele-



jére tervezik a megjelenését, de egy pár dolgot már tudunk róla. Konkrétan a következőket: egy, vagy két játékos játszhatja, régi és új karakterek egyaránt lesznek (Rau és Kuzo visszatér, és csatlakozik hozzájuk Tati, Rau húgocskája is), és 10 pályán keresztül irthatjuk az ellenfeleket. Két szereplő van egyszerre a képen, ha nem egy társunk, akkor az AI irányítja a másikat, az előző részhez húen pedig lopakodva is gyilkolhatunk.

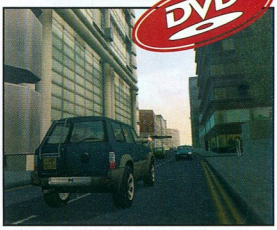
THE GETAWAY 2 BLACK MONDAY

DVD

Fejlesztő: SCEE London Studio **Megjelenés:** 2004.11. (NTSC, PAL)





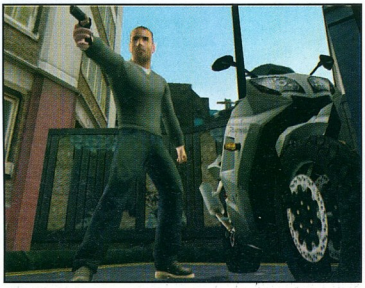








Gondolom sokan emlékeztek a tavaly előtt megjelent Getawayre, ami nem volt egy rossz játék, de azért attól messze állt, hogy kultuszjátéknak lehessen nevezni. (Meg talán kicsit rosszmájúság lenne a Sony egyik prominens fejlesztőstúdiójáról azt állítani, hogy, hm, „ihletet merítettek" bizonyos Grand Theft Auto című játékból; páran talán ismeritek, hehe…) A London Studio most a játékosok visszajelzéseire hallgatva kalapálja a következő részt. Annak ellenére, hogy a helyszín (London) nem változott, a játék nem egyenes folytatása az elődnek: a két évvel később játszódó Black Mondayben három ember felett vehetjük át az irányítást. Ben Mitchell őrmesternek nincs túl jó napja, a résztvételével zajló rendőrségi akció ugyanis véres mészárlásba torkoll. Minden jel arra mutat, hogy az alig két éve véget ért bandaháborúk után ismét felütötte fejét Londonban a szervezett bűnözés. A város túlfelén és a törvények másik oldalán Eddie O'Connor, egy east endi verőlegény és volt bokszoló éppen sikertelen bankrablást hajt végre: embereit lemészárolták, egyetlen menekülési lehetősége egy régi barátjában van (Sam) – aki történetesen egy férfihoz méltó keménységű hölgy. A készítők ezen három szereplő aspektusából kívánják megeleveníteni a történetet, ugrálásokkal az időben és a sztoriban, hogy csak a végére álljon össze a kép – amolyan Tarantino-stílusban (pontosabban Mr. Madonna, azaz Guy Ritchie stílusában, ha már Londonról és szörnyű cockney akcentussal beszélő gengszterekről van szó). A játék ugyebár autósakció, de az ígéretek szerint a 22 küldetésben nem csak az ügyességünk, hanem az agymunkánk is alaposan próbára lesz téve. Akárcsak az első részben, az angol főváros mintegy 25 négyzetmérföldjét próbálják meg élethűen modellezni, az edzet-



tebb Getaway-játékosok pedig 17 új helyszínnel találkozhatnak, többek közt a földalatti alagútrendszerébe is le lehet merészkedni. A meglátogatható belső terek sokkal interaktívabbnak fgérkeznek, törhető berendezéssel és sok helyütt fellelhető használható tárgyakkal. A humanoid szereplők kidolgozásánál minden elképzelhető technológiát bevetettek: a karakterek animációját 23 színész mozdulatairól rögzítették motion-capture eljárással, az elhalálozásoknál az ún. rongybaba-fizikát alkalmazzák, és még az ajakszinkronizálásra is kitaláltak egy jól hangzó nevet, ez pedig a „talking heads" (azaz a beszélő fejek) módszere: a beszéd elhangzásakor a program valós időben generálja a 3D-modell arcmimikáját, ha valakit technikai vonatkozások is érdekelnének. Az igénybe vehető (azaz ellopható) járművek listája alaposan kibővült – száguldhatunk motorkerékpáron, döcöghetünk kisteherautókkal, elköthetünk a taxikat és buszokat, az első részben már jól teljesítő törésfizikát pedig a biztonság kedvéért újraírják. Fegyvereknek látszó tárgyakkal sem állunk hadilábon: pisztolyok, shotgunok és közelharci fegyverek (pl. biliárd-dákó) garmadája áll a rendelkezésünkre (összesen 14-et ígérnek). Az irányítást megreformálják: a pusztakezes harcban dobásokat és fejeléseket vethetünk be, a tűzharcnál egy félautomata (értsd: gomnyomásra működő) célratartó-rendszert alkalmaznak, képesek vagyunk fedezékbe húzódni, a sarkok mögül kitekinteni – valamint megtartják a nem túl valósághű, ám – valljuk be – hasznos életerő-visszaállítási módszert, a falnak támaszkodást. A játék tehát nagyobbnak, szebbnek és bővebbnek ígérkezik, mint elődje – de hogy egyúttal jobb is lesz-e, az még a jövő zenéje.





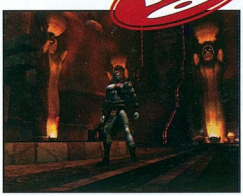
GOD OF WAR

Fejlesztő: SCEA Santa Monica Studios **Megjelenés:** 2005. eleje (NTSC, PAL)

DVD







Hoppá! Egy olyan játék, amelyet már két éve titokban fejlesztettek és csak a február végi, Santa Monica-i SCEA Gamer's Day-en rántották le róla a leplet! A projekt mögött az a David Jaffe áll, aki a Twisted Metal-sorozat korábbi részei, és a Twisted Metal Black: Online elkövetéséért felelős. Most azonban alaposan elkanyarodott az autós-akció témától: a God of War az ógörög történelembe, pontosabban annak mitológiájába kalauzol minket. A fejlesztők egy volt spártai harcos, Kratos szerepét osztották ránk, aki az intróban az öngyilkosság gondolatával kacérkodik. Nem kell aggódni, nem felesleges kézbe kapni a kontrollert: ez a felvezetés tulajdonképpen csak zárszava a történetnek – a tényleges játék (a Mafiához vagy a Hitmanhez hasonlóan) egy visszaemlékezés lesz, amely a harcos életének utóbbi három hetét hivatott bemutatni. Kratosszal játszva embert próbáló feladat előtt állunk: Arészt, a Háború Istenét kell elpusztítanunk. Ez csak egy nagyerejű fegyver, Pandóra Szelencéjének segítségével hajtható végre – amiért viszont nem a Való Villába kell betörnünk, a kegytárgyat őrző templom ugyanis egy magas hegy csúcsán fekszik, és még ha sikerül is bejutni, a bátor víteznek számtalan csapdával és őrrel kell szembenéznie. A játék a third-person akció-vonalat követi (ezt legközelebb már nem is említjük meg – manapság minden ilyen, majd akkor szólunk, ha valami kivételesen nem ebben a stílusban készül), ahol inkább az akción van a hangsúly. Főhősünk egy időben két különleges kardot forgathat, amelyek markolatához egy-egy láncot erősítettek, így akár el is hajíthatók, illetve ezek segítségével pörgethetők. A kardokkal nagyjából húszféle kombót csalhatunk elő, ami azért elég tetemes mennyiség, ráadásul ezek használata növel egy különleges mércét, amelynek megtelése esetén félistenszerű teremtménnyé transzformálódhatunk. A kombórendszer egyébként nem kötött: gyakorlatilag saját szájízünk szerint köthetjük csokorba a különböző mozdulatokat. Egyes esetekben megjelenik a képernyőn egy gombsorozat – amelyet a helyes sorrendben beütve valamiféle látványos kivégzést hajthatunk végre (ha viszont elbaltázzuk, mi sebesülünk meg). Harctechnikánk nagyban függ tartózkodási helyünktől: egy létrán függeszkedve pél-



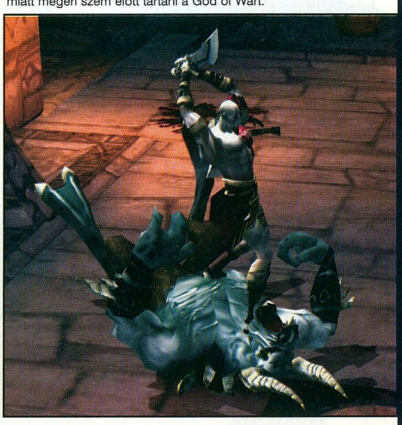


dául nem használhatjuk kezeinket – viszont képesek vagyunk halálos lábkulcsba fogni a rosszfiúkat, és nemes egyszerűségel kitörni a nyakukat. Ahogyan legyűrjük a ránk váró kihívásokat a kaland során, egyre újabb és újabb mozdulatokat sajátíthatunk el. Ezzel azonban még nincs vége a dolognak, ugyanis mágiát is bevethetünk: lesznek saját varázstrükkjeink is, de az ellenfelek lekaszabolása is hozzájuttathat minket egy pár különlegességhez (pl. a medúza levágott fejét magunk előtt tartva kővé változtathatjuk, de legalábbis megdermeszthetjük ellenségeinket). A mitológiából ismert lények közül nagyon sok visszaköszön a játékban: az említett medúza mellett lesznek minotauruszok, küklopszok, és az apróbb ellenfélül szolgáló csontvázharcosok is. Az ötletesnek ígérkező harcrendszer mellett persze egyszerűbb és komplikáltabb fejtörőkkel is számolnunk kell – a stílustól elvárható formában (nyomásérzékeny gombok nyitják az egyes ajtókat, tárgyakat kell egyik helyről a másikra cipelnünk, kapcsolókat kell húzogatnunk stb.), de ezeken túl a minden cheat nélkül játszó játékos rémálmaiban feltűnő forgó pengékkel és visszahúzódó platformokkal is találkozhatunk. Tudván, hogy egy belső fejlesztésű Sony-játékról van szó, a kivitelezésen aligha lesz különösebb kifogásolnivaló (hacsak az nem bántja valakinek a szemét, hogy a játék meglehetősen erőszakos lesz, rendesen fröcsög benne a vér). Több, mint egy órányi, saját grafikus motorral készült átvezető jelenetet láthatunk, míg végére érünk a különös kalandnak, de az alapjául szolgáló görög mitológia már önmagában is olyan izgalmas téma, amely miatt megéri szem előtt tartani a God of Wart.



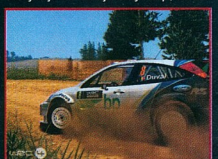








Öt kontinens, 16 pálya, 100 szakasz – na, mi lehet ez? Természetesen egyik kedvenc ralijátékunk új epizódja, a World Rally Championship 4. A 2004-es szezon összes versenyzője és autója helyt kap, és két



új, játékban még sohasem szerepelt autót is viszontláthatunk: Peugeot 307 WRC és Mitsubishi Lancer WRC 04. Ha gondoljuk, a Subaru tesztpályáiról mintázott gyakorlóterepeken, vagy akár az új mexikói és japán pályán mindjárt ki is próbálhatjuk őket. A játékmódok maradnak a régiben, legjobb időeredményeink viszont feltölthetőek a netre, ahol bekerülhetünk egy 100-as toplistába. Megjelenés összel.

Akinek a raliautók sebessége csigalassúságúnak tűnik, az ne keseredjen el túlságosan, mert jön a Formula One 04 is. Mind a 18 pálya, a tíz csapat és a 20 sofőr szerepel (termé-



szetesen Baumgartnerrel együtt). Aki esetleg jobban szeretné, ha saját maga képviselné a magyar színeket, annak adott a lehetőség, hogy átszerkesztgesse a pilótákat. Karriermód, világbajnokság, futamok kü-



lön-külön, időmérők és gyakorlás, versenyzés egy „szellemautó" ellen – minden benne lesz, ami csak elvárható. A megjelenés a nyakunkon van, nem kizárt, hogy a következő számban már teszteljük is.

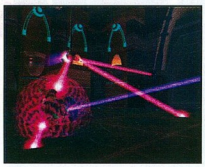


Az érdeklődő fanatikusok kedvéért felsoroljuk, hogy milyen típusok fognak biztosan szerepelni a Gran Turismo 4-ben. Az alant sorakozó járgányok kb. a felét teszik ki a teljes leendő választéknak:

Acura: 2001 Integra Type-R, 2000 CL Type-S
Alfa Romeo: 2002 147 GTA, 2001 GTV, 1999 156, 1993 155 V6 TI, 1965 Guilia Sprint GTA
Alpine: 1973 A110
Amuse: S2000
Autobacs: 2003 Garaiya Race, 2002 Garaiya
Aston Martin: 2000 Vanquish
Audi: 2003 A3 Quattro, 2002 A2, 2002 RS6, 2002 S3, 2002 TT ABT Touring, 2000 TT Quattro
Autobianchi:1979 A112 Abarth
BMW: 2004 Concept M5, 2004 120, 2004 120d, 2003 320 Touring, 2001 M3 GTR, 1999 V12 LMR, 1997 McLaren F1 GTR
Cadillac: 2002 Cien
Chevrolet: 2003 SSR, 2000 Camaro SS, 2000 Corvette C5R, 1997 Camaro Z28, 1970 Chevelle SS, 1969 Corvette Stingray, 1964 Corvette,1954 Corvette
Chrysler: 2003 Crossfire
Citroen: 2003 C6
Daihatsu: 2002 Copen, 1998 Midget II D-Type, 1998 Storia X4, 1997 Mira TRXX Avanzato, 1995 Move CX
Dodge: 2003 Neon SRT-4, 2000 Viper GTS-R, 1999 Viper GTS
DOME: 1978 Zero
Fiat: 2000 Barchetta, 2000 Coupe Turbo Plus, 2000 Punto HGT Abarth, 1990 Panda, 1965 500
Ford: 2005 GT, 2000 Mustang SVT Cobra R, 1999 Focus Rally, 1998 Escort Rally, 1998 Taurus SHO, 1969 GT40
Ginetta: 1961 G4
Honda: DualNote, Integra Type-R LM, NSX Type-R LM Concept, 2004 Accord EX Coupe, 2003 HSC, 2003 Takata Dome NSX, 2003 S2000, 2002 NSX Type-R, 2001 Civic Type-R, 2001 Integra Type-R, 1999 Insight, 1998 Civic Type-R, 1998 Integra Type-R, 1997 NSX Type-S Zero, 1996 Prelude Type-S, 1992 CR-X Del Sol,1992 NSX Type-R, 1991 Prelude Si, 1991 Beat, 1991 Civic Si-R II, 1990 CR-X Si-R, 1988 Accord, 1983 City Turbo II, 1983 Ballade Sport CR-X, 1970 Z Act, 1967 N360
Hyundai: Clix, Coupe
Isuzu: 1968 117
Jaguar: S Type R, XKR, 1992 XJ220
Lancia: 1992 Delta Integrale Rally, 1985 Delta S4 Rally, 1977 Stratos Rally
Lotus: 2002 Elise, 2000 Elise Motor Sport, 2000 Esprit 350 Sport, 1998 Elise 190, 1987 Esprit, 1971 Europa Special
Mazda: 2003 RX-8 Type S, 2003 Kusabi, 2003 Demio Aport, 2002 RX-7 Spirit R, 2001 Atenza 01, 2000 Roadster RS, 1991 787, 1990 RX-7 Savanna, 1989 Eunos Roadster, 1968 Cosmo Sport, 1962 Carol 360
Mercedes-Benz: 2002 SL55 AMG, 2000 CLK Touring, 1998 CLK GTR, 1992 190E Evolution II Touring, 1989 C9, 1954 300SL



RATCHET&CLANK UP YOUR ARSENAL

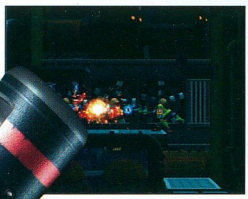




Fejlesztő: Insomniac Games
Megjelenés: 2004. vége (NTSC, PAL)

Nincs is jobb bizonyíték az Insomniac csapat álmatlanságára, minthogy a Sony másik first-party fejlesztésű platformer nagyágyúja is visszatér. A sztori persze standard és valahonnan már ismerős: Raqtchet és Clank tavaly év végén már másodszorra mentették meg az univerzumot, és a jól végzett munka után eljő a henyélés ideje. Bár nem mindenkinek egyformán: Clank éppen a „Clank, a titkosügynök" című televízióshow sztárjaként nyomja az ipart – Ratchetnek viszont csak a vendégművész szerepe jutott, néha haverja komornyikjaként tűnik fel a műsorban. Így talán nem is bánja olyan nagyon, hogy újabb kaland kezdődik: Dr. Nefarious ugyanis megtámadja szülőbolygóját, a Veldint, és minden élőlényt el akar pusztítani idegen lényei, a thyrranoidok segítségével. A galaxis elnöke a lefőzhetetlen párost küldi ki a helyzet megoldására, irány tehát Floriana planétája. Itt történik egy s más, összefutunk például egy pár ismerőssel, többek közt Qwark kapitánnyal és kis csapatával is – de a lényeg, hogy már megint nekünk kell elvégezni a meló oroszlánrészét (még akkor is, ha a botcsinálta Q Force mindenáron „segíteni" akarja munkánkat). Elmés kütyükben (gadgetekben) és fegyverekben persze most sem lesz hiány: összesen mintegy húsz áll rendelkezésre, és ebből tizennégy négy fokozatban tovább is fejleszthető. Ilyen például a Rift Inducer (Résgerjesztő?), ami egy helyre kis fekete lyukat képes generálni, és az úgy nyeli az ellenfeleket, mint kacsa a nokedlit. Vagy itt van az N60-as sorozatszámú Storm Gun (Viharstukker), amely felturbózva a későbbiekben hurrikánt szabadíthat el; az igen beszédes nevű Infecto Gunnal (Fertőző Pisztoly) eltalált ellenfelek saját fajtájuk ellen fordulnak (ez utolsó szinten már bombákat fog szórni); a Plasma Whip (Plazmakorbács) segítségével a rosszfiúk lövedékei önmagukra visszairányíthatók, a Thyrra-guise segítségével pedig akár egy thyrranoid bőrébe is bebújhatunk. A Locked & Loadedból öt fegyvert tartottak meg (a többi új lesz), de a játékmenet a jól bevált elődöt idézi. Főhadiszállásunk a Phoenix csillaghajó (itt tárolhatjuk fegyvereinket, vagy vásárolhatunk újakat), és egyben ez a Q Force otthona is, amelynek pilótája Sasha, a galaktika elnökének lánya (aki nem mellékesen Ratchettel is kavar egy cseppet). Ismét lesznek minijátékok (például a Phoenixen Captain Qwark főszereplésével), úrharcok, közlekedhetünk járművekkel, természetesen Clank is kontrollálható, sőt, lesz egy ún. gauntlet-mód, amelyet – elmés megfogalmazással – az „intenzív harc és platform elemek keverékének" ígérnek (mi eddig azt hittük, az egész játék erről szól…). Most jön az igazi meglepetés, ami jópár percben külön bemutatásra került a Sony-sajtókonferencián is: az Up Your Arsenal ugyanis nemcsak egy, hanem több játékos (szám szerint nyolc) számára is játszható lesz, méghozzá nem is akárhogyan – az interneten keresztül! Mindehhez egy szélesávú kapcsolat szükségeltetik, de cserébe a program támogatja az USB headsetet is. Az Insomniac a standard online-játékmódok közül háromról lebbentette fel a fátylat, mindegyik neve igen beszédes: Deathmatch (ezt talán nem kell fordítani), Capture the Base (Foglald el a bázist) és Siege (ostrom), a pályák pedig az alapjáték módosított helyszínei lesznek. Nem elég, hogy egy pár FPS-ből már ismerősen lövegtornyokat telepíthetünk, hanem csapatjáték esetén a társak szorosan együtt is működhetnek: például egy repülőt kettesben irányítva az egyik vezet és használja az elülső ágyúkat, míg a másik vígan bombázza az ellenfeleket. Akinek nincs a PS2-höz internetes hozzáférése (asszem' ezzel egy páran így vagyunk errefelé), az a maximum négy részre osztott képernyőn (értelemszerűen ugyanennyi játékossal) játszódó netnélküli multiplayert próbálja ki.















SLY 2: BAND OF THIEVES



Fejlesztő: Sucker Punch **Megjelenés:** 2004. tél (PAL)

Sly lesz a Sony harmadik számú platformer-ásza az év végén – a tolvaj-mosómedve nagyszerű, bár talán sokak által (méltánytalanul) hanyagolt kalandjai folytatódnak. Az új részben (is) két évvel járunk az előző rész történései után, de a feladatok a régiek maradtak: ügyességünket kihasználva innen-onnan elcsenni egy pár értékes dolgot. A sztori szerint Sly és a Cooper-klán ősellenségének, Clockwerknek a darabjait kiásták, és ezeket nekünk kell összekapkodni, mielőtt nagy baj történne – a nyomok pedig Párizstól Prágán át a kanadai őserdőig vezetnek. Mosómedvénk eszköztára sok új darabbal, repertoárja pedig számos mozdulattal bővült (amellett, hogy régről ismert tudományai megmaradt), de a legfontosabb változás mégiscsak az, amit az alcím takar: most már valóban csapatban dolgozunk – nemcsak csíkosfarkú főhősünket, hanem pár társát is irányíthatjuk. Bentley a közelharcban nem túl erős, így leginkább a bénítónyilakat szóró puskájában bízik – és őt kell hívni akkor is, ha valamit vagy valakit a levegőbe kell repíteni. Murray, a sofőrünk pont az ellentéte – nagydarab, a helyzetmegoldáshoz pedig a muszklijait veszi igénybe, ami annyit jelent, hogy a pofozkodás mellett a tárgyakat, az ellenfeleket és a saját társait is egyaránt messzire hajigálhatja. A három csibész együtt dolgozik, azaz játék közben szabadon váltogathatunk közöttük, „megfelelő állatot a megfelelő munkára"-alapon. Méretes, több útvonalon teljesíthető pályák, intelligens ellenfelek (reagálnak a csapott zajra is), kétszer olyan hosszú játékidő, mint az előzőben és újfent nagyszerű, rajzfilmszerű prezentáció vár ránk.







JAK 3



Fejlesztő: Naughty Dog **Megjelenés:** 2004. vége (NTSC, PAL)

A jó hírt sajnos rögtön két rossz hírrel kell kezdenünk: az egyszerűen Jak 3-ra keresztelt epizód bár trilógiává bővíti a sorozatot (ezt a tényt már az első rész megjelenésekor tudni lehetett), mégis biztosnak tűnik, hogy egyúttal le is zárja azt, a játékok (és nem mellékesen Crash Bandicoot) atyja, Jason Rubin pedig fogta a kalapját, és otthagyta a Naughty Dogot. Az üriember becsületére váljék, hogy utolsó munkájaként azért a tervezésben még besegített, így szinte biztosak lehetünk benne, hogy a sorozat az utolsó taggal mit sem veszít bájából. Ugyebár a Jak 2 végén elbántunk a gonosszal – ám úgy fest, Metal Kor elfenekelése nem jelenti automatikusan egy békésebb Kor eljövetelét. Haven City az elszabadult energiáknak köszönhetően szépen elkezd darabokra hullani, hőseink (Jak, Daxter és Pecker, a majom-madár) pedig a város falain kívüli kopár pusztaságban találják magukat. A jövőkép nem túl rózsás, ám örök az ürömben, hogy a benszülöttek rájuk lelnek, s elviszik őket városukba, Spartusba – az új kalandok kiindulópontjába. Az új játék alapját minden tekintetben az előd jelenti: amellett, hogy Jak megtartotta minden egyes trükkjét, még jópár újdonsággal gazdagodik. Sötét énje megmarad, ám emellé csatlakozik egy angyali is – erre átváltva fényesen kezd villódzni, kicsiny szárnyakat növeszt (amelyekkel lehet is siklani a levegőben), és például meg is gyógyíthatja magát. A bökkenő az egésszel az, hogy nem használhatjuk kedvünkre: a light eco feltöltésére csak speciális helyek alkalmasak, és az ezeknél tankolt energia csak egyetlen alkalomra elég. Jak immáron négyféle, tuningolható puskával rendelkezik (ezek közt akad olyan is, amely speciális módban körkörösen irtja az ellenfeleket), és persze számos felszereléssel, melyek közül néhányat már ismerhetünk (légdeszka, titánöltözet). Az ismét óriási méretű pályák – és tegyük hozzá, az élvezetes játékélmény megtartása – miatt a járműhasználat lehetősége is megmarad, de Haven City siklói helyett itt más típusokkal találkozunk. Az egyik küldetésben vezethetünk például egy fegyverrel felszerelt terepjárót, de felpattanhatunk élőlények hátára is, egy hátsó lábain ügető gyík személyében. Akad még egy pár jópofa poén: egy utunkat elzáró, behúzott híd szerkezetét úgy hozhatjuk mozgásba, hogy a helyi fauna egyes lecsapott és megszédült tagjait bepakoljuk egy mókuskerékbe, majd amikor szerencsétlenek megpróbálnak kereket oldani, ezáltal gyakorlatilag hajtani fogják azt… De Tesz



itt rengeteg móka: irányíthatunk egy robotpókot, vezethetünk egy robbanószerekkel megpakolt vonatot (amelynek lehetőleg tiszta és zökkenőmentes pályát illik biztosítani) és lövöldözhetünk lövegtoronyból is. Az ilyen és ehhez hasonló feladatokat kilenc méretes pályán tálalja elénk a Naughty Dog, mindezt a második részből megszokott grafikai és hangzásbéli nívóval megspékelve. Egy pár vizuális újdonság azért lesz, csiszolnak a látványeffektusokon, rongybaba-fizikát alkalmaznak, javítják a textúrázást – és nem mellékesen egy új renderelő motort kreáltak a környezet minél élethűbb ábrázolásához.



Mines: Lancer Evo VI GSR, 2000 Skyline GT-R n1 V-Spec

Mini: 2002 Cooper S, 1998 Cooper

Mitsubishi: Starion Rally, FTP LM, 2003 Eclipse GT-S Spyder, 2003 I, 2003 Lancer Evo VIII GSR, 2003 Lancer Evo VIII MR, 2002 Colt Sport X, 1999 Lancer Evo VI GSR, 1998 Lancer Evo V GSR, 1998 Legnum VR4 Type V, 1997 Lancer Evo IV Rally, 1997 FTO GPR, 1997 Cyborg ZR, 1996 Lancer Evo IV GSR, 1995 Eclipse GT, 1995 GTO, 1992 Lancer Evo GSR, 1974 Lancer GSR

Nismo: 2003 Fairlady Z-Tune, 1996 400R, 1990 Skyline GTR S-Tune R32

Nissan: R390 GT1 LM, Skyline GTS-R, 2004 Cube EX, 2003 Skyline Xanavi Nismo GTR, 2003 Fairlady Z Roadster, 2003 March, 2003 Skyline, 2002 Fairlady Z GT Aero, 2002 Fairlady Z Version S, 2002 Skyline R34 GTR V-Spec II nur, 2001 Primera, 2000 Skyline RSX Turbo C, 2000 Skyline Turbo RS, 1998 Cube X, 1998 Nissan Primera 2.0te, 1996 180SX, 1994 GTR VSpec II, 1991 Silvia Ks 2000cc, 1991 Skyline R32 GTS-t Type M, 1988 Exa Canopy Type S, 1985 240RS Rally, 1971 Fairlady 240ZG, 1969 Bluebird, 1969 Bluebird Rally, 1989 R89C

Opel: 2003 Vectra, 2001 Corsa, 2000 Astra Touring, 1999 Tigra, 1994 Calibra Touring

Pagani: Zonda LM Race, 2002 Zonda C12S

Panoz: 1998 Esperante GTR 1, Pescarolo, 2004 C60 LMP, 2003 Courage Peugeot

Peugeot: 2003 106 S16, 2001 206CC, 1999 206 Rally, 1998 406, 1986 205 Turbo 16 Evolution 2 Rally,

Plymouth: 1971 Cuda 440

Pontiac: 2002 Sunfire GXP, 2002 Vibe GT, 1964 Tempest Le Mans GTO

Renault: 2002 Avantime, 2000 Clio Sport Race, 2000 Clio Sport V6, 1985 5 Maxi Turbo Rally, 1980 5 Turbo

RUF: 2000 3400s, 2000 RGT, 1996 CTR2

Saleen: 2002 S7

Shelby: 1967 Cobra 427

Spoon: 2003 Fit, 1999 Civic Type R

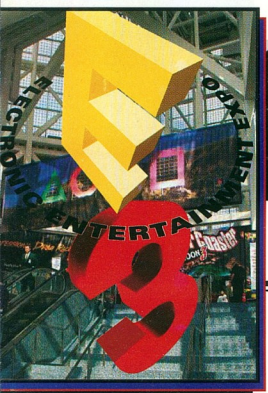
Subaru: 2003 Impreza Cusco, 2003 Legacy B4, 2003 Legacy B4 R, 2003 Legacy B4 Spec B, 2003 Legacy Wagon, 2003 Legacy Wagon R, 2003 Legacy Wagon Spec B, 2002 Impreza WRX STi, 2000 Legacy B4 Blitzen, 1999 Impreza Wagon WRX STi, 1999 Impreza WRX STi, 1999 Impreza WRX Type R STi, 1996 Legacy Wagon GTB, 1994 Impreza Sedan WRX

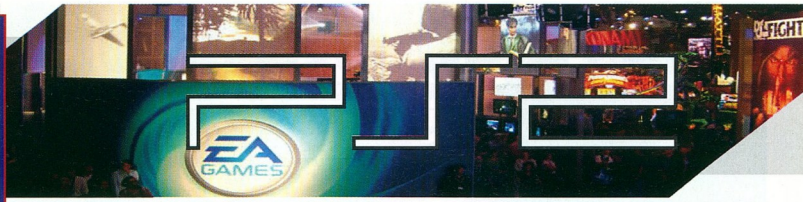
Suzuki: 2003 Concept S2, 2002 Kei Works, 1998 Escudo Pikes Peak, 1997 A Works, 1992 Cappuccino

Toyota: Sprinter Trueno GT Apex Tuning, 2003 Celica SSII Tuning, 2003 Prius, 2003 Supra Woodone Toms, 2002 ist, 2001 Soarer, 2001 Supra Castrol Toms, 2001 Supra Esso Ultraflo, 2000 Vitz RS, 2000 Celica TRD Sports M, 2000 Aristo V300, 1999 Corolla Rally, 1999 GTOne Race, 1998 Celica GT Four, 1997 MR2 GTS, 1997 Supra RZ, 1995 Celica Rally ST185, 1995 Celica Rally ST205, 1992 Sera, 1991 Celica GT Four RC, 1990 Supra GT, 1989 Carina, 1986 MR2 G Limited, 1983 Corolla Levin GT Apex, 1981 Celica XX 2800GT, 1970 Celica GT

TVR: 2003 T350C, 2000 Tuscan Speed 6, 2000 Cerbera Speed 12, 1997 Cerbera Speed 6

Volkswagen: 2003 Golf R32, 2003 Lupo GTi Cup, 2001 W12, 2001 Bora, 1968 Karmann Ghia, 1949 1100 Standard





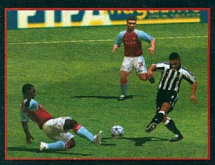
ELECTRONIC ARTS-HÍREK

APRÓSÁGOK

FIFA 2005

Fejlesztő: EA Canada
Megjelenés: 2004. ősz (PAL)

No, azt hiszem, ez az a hír, amely gyakorlatilag nem is hír, hiszen borítékolható volt: jön az új FIFA. Egetverő változásoknak nem leszünk tanúi: megmarad a tavalyi részben bemutatkozó irányítás és az Off the Ball™ is, igaz, az ígéretek szerint alaposan finomítanak rajta (no igen,



semmi sem lehet tökéletes…). Ezen kívül teljesen újrarajzolják a játékosok animációjáért felelős részt is (pedig azzal nagy gond nem volt), és állítólag érezhető lesz a kvalitásbeli különbség egy zseni és egy jó játékos között. Örömmel látjuk, hogy ezút-



tal igen nagy hangsúlyt helyeznek a labdaátvételekre és a kapásrúgásokra. Kapunk egy pár új kameraállást (ez azért jó, mert általában minden sportjáték csak egy bizonyosból játszható csak igazán), így pedig már tényleg úgy érezzük magunkat, mintha csak egy tévéközvetítést néznénk. És persze az égvilágon minden licencelt: a stadionok, a 20 bajnokság, a 40 válogatott, a mintegy 350 csapatban szorongó 12.000 játékos, a szurkolók dalolása, a gyep zöldje és Roberto Carlos hajszálai. Ismételten lesz egy profi karrier-mód és az interneten keresztül is játszhatunk. Jöhet!

THE LORD OF THE RINGS THIRD AGE

Fejlesztő: EA Redwood Shores
Megjelenés: 2004. ősz (NTSC, PAL)



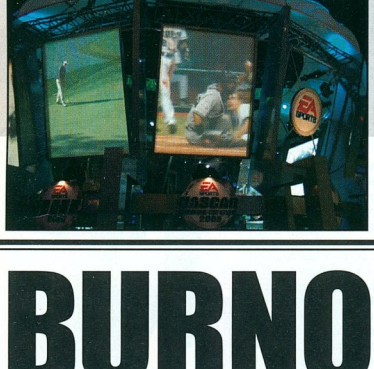


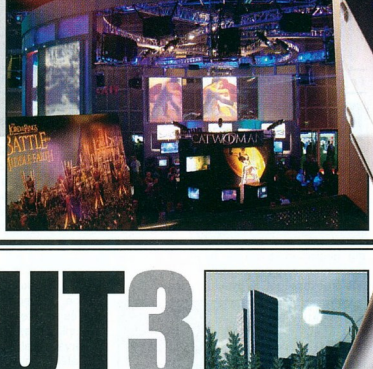


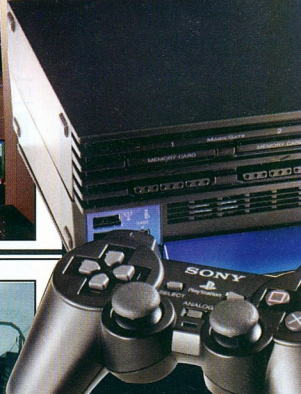




Nem éppen elveszett gyerekek ülnek az EA-nál: a Gyűrűk Ura mozifilm-trilógia ugyebár véget ért, a harmadik részhez is megjelent a játék – viszont a licenc még náluk van, amivel a pénzgyártó gépnek nem árt kezdeni még valamit. A megoldás tálcán kínálja magát: egy (akció-) szerepjáték minden fantasy-világok ősatyjának, Középföldének környezetébe plántálva – méghozzá az RPG-k japán típusát, egészen pontosan a Final Fantasy-féle vonulatot tartva szem előtt. Az időszak – a címből kikövetkeztethetően – a Harmadkor (ennek utolsó pár hónapját öleli fel a trilógia), mi pedig a filmekből megismert és eddig csak a térképen böngészett helyszíneken egyaránt kalandozhatunk: leereszkedhetünk Mória bányáiba, hogy megküzdjünk a balroggal, bejárhatjuk a Fehér-hegységet, megvédhetjük Osgiliath romvárosát az ostromlóktól, és akár bevehetjük a Helm-szurdokot is. Igen, jól olvastátok – nemcsak a jó oldalon, a Gyűrű Szövetségével vállvetve harcolhatunk, hanem a gonosz erőit is szolgálhatjuk. Apróbb szépséghibája a dolognak, hogy Szauron csatlósaként csak néhány küldetésben vehetünk részt, és ezek is csak azért készültek, hogy némi színt vigyenek a játékba: a rosszfiúkkal teljesített pályák után bónusz fegyverek és kincsek üthetik a markunkat. Hőseink a névtelenek népes táborába tartoznak (legalábbis kezdetben…), de a későbbiekben számos nagy alakkal összefuthatunk (Legolas, Gandalf, Éowyn stb.). Sajnos csak előre letárolt karakterek közül választhatunk, a testreszabás kimerül a különböző fegyverek és páncélok magunkra aggatásában, a varázslatok elsajátításában, illetve a különböző képességek fejlesztgetésében. A Return of the Kingnél háromszor hosszabbra tervezett játékidő alatt a kaland nagyjából lineáris szálon halad, igaz, menet közben egy raklapnyi mellékküldetést zúdítanak a nyakunkba. A standard RPG-kből megismert boltokat elfelejthetjük, itt csak abból gazdálkodhatunk, amit az ellenféltől szerzünk meg, illetve kincsesládákban találunk. A harcrendszer körökre osztott, és harcolhatunk ló-, illetve farkashátról is, ami jól hangzik – ám csak reménykedni tudunk abban, hogy nem rugaszkodnak el túlságosan a Tolkien által megteremtett világ szabályaitól. (A Király visszatért nézve a moziban egy igen hülye picsa ült mögöttem, aki Osgiliath őrségének megmentésekor végig azon fanyalgott, hogy Gandalf miért nem varázsol valami „tök durvát". Ha nem egy félig üres dobozos sör, hanem egy zacsi popcorn lett volna nálam, tuti fejbe dobom…) A filmek még egy pár helyen visszaköszönnek egy cseppet, ugyanis a szinkronhangokhoz számos azokból ismert szereplő adta hangját. Így vagy úgy, mi kicsit jobban örültünk volna egy igazán komoly RPG-nek (ha valami, akkor Középföldén megérdemelné), ettől függetlenül nagy izgalommal tekintünk a játék elébe.

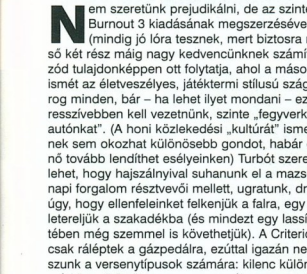


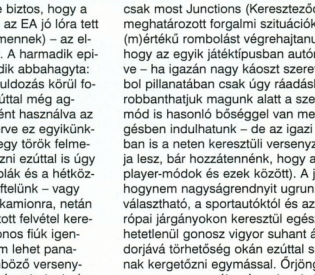




BURNOUT 3

Fejlesztő: Criterion Studios **Megjelenés: 2004. ősz (NTSC, PAL)**







Nem szeretünk prejudikálni, de az szinte biztos, hogy a Burnout 3 kiadásának megszerzésével az EA jó lóra tett (mindig jó lóra tesznek, mert biztosra mennek) – az első két rész máig nagy kedvencünknek számít. A harmadik epizód tulajdonképpen ott folytatja, ahol a második abbahagyta: ismét az életveszélyes, játéktermi stílusú száguldozás körül forog minden, bár – ha lehet ilyet mondani – ezúttal még agresszívebben kell vezetnünk, szinte „fegyverként használva az autónkat". (A honi közlekedési „kultúrát" ismerve ez egyikünknek sem okozhat különösebb gondot, habár egy török felmenő tovább lendíthet esélyeinken) Turbót szerezni ezúttal is úgy lehet, hogy hajszálnyival suhanunk el a mazsolák és a hétköznapi forgalom résztvevői mellett, ugratunk, driftelünk – vagy úgy, hogy ellenfeleinket felkenjük a falra, egy kamionra, netán leterelj ük a szakadékba (és mindezt egy lassított felvétel keretében még szemmel is követhetjük). A Criterionos fiúk igencsak ráléptek a gázpedálra, ezúttal igazán nem lehet panaszunk a versenytípusok számára: kilenc különböző versenymód lesz (köztük persze a normál versennyel és a bajnoksággal, valamint egy pár jól hangzó nyalánksággal, például az Eliminationnel, amelynél a verseny az utolsó állva maradt emberig tart), és a leglátványosabb, a Crash Mode is visszatér, csak most Junctions (Kereszteződések) néven (ebben ugyebár meghatározott forgalmi szituációkban kell minél nagyobb (m)értékű rombolást végrehajtanunk). A koncepcióra jellemző, hogy az egyik játéktípusban autónkban egy bomba van elrejtve – ha igazán nagy káoszt szeretnénk okozni, akkor a karambol pillanatában csak úgy ráadásképpen kamikaze-módra felrobbanthatjuk magunk alatt a szerkezetet is … A többjátékos-mód is hasonló bőséggel van megáldva, itt nyolcféle versengésben indulhatunk – de az igazi csemegének a Burnout 3-ban is a neten keresztüli versenyzést ígérik (ennek is hét válfaja lesz, bár hozzátennénk, hogy akad átfedés a szimpla multiplayer-módok és ezek között). A járgányok számában majdhogynem nagyságrendnyit ugrunk: 12 osztályból 70 autó lesz választható, a sportautóktól és az erőgépektől az egzotikus európai járgányokon keresztül egészen a buszokig (ezt hallva hihetetlenül gonosz vigyor suhant át az arcunkon) – igaz, a pozdorjává törhetőség okán ezúttal sem licencelt járgányok fognak kergetőzni egymással. Örjöngésünk hátteréül három kontinens, negyven pálya és sok-sok életveszélyes kereszteződés szolgál. A játék már most is remekül néz ki – aki nem rajong az autóversenyekért, annak is érdemes a DVD-n lévő videót szemügyre venni. (Ja, nyerjetek egy demót is, ld. 98. oldal!)













NHL 2005

Fejlesztő: EA Canada
Megjelenés: 2004. ősz (PAL)

A hoki kedvelői sem maradhatnak újabb NHL nélkül – ha a régitől esetleg nem tépted volna ki az összes hajszálad, majd a 2005-ös ad a maradéknak. Itt megint van valami okosság™ az irányításban, ami most Open Ice Control néven fut – ennek segítségével átkapcsolhatunk a korongot éppen nem vezető játékosunkra is, és egy időben két emberkét irányíthatunk (ez olyasmi lesz, mint a foci Off the Ballja – például kiugratásoknál vagy kapáslövéseknél

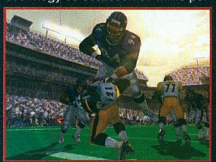


lehet használni). A játékosok mesterséges intelligenciáján csiszoltak (az ígéretek szerint stílusukból ráismerünk a legnagyobb játékosokra), és a helyezkedésükön is javítottak – lévén az NBA Live 2004-hez hasonlóan a motion-capture technológiát egyszerre alkalmazták az egész csapatra, így pontosan lemodellezték az egyes emberek pályán való mozgását (kérdés, melyik csapat állt ehhez modellt – remélhetőleg nem a Pittsburgh Penguins). A világbajnokság összes csapata és stadionja szerepel, de megmarad minden játékmód is, amit a sorozatból már megszerettünk (a Dynasty menüjét áttekinthetőbbnek ígérik, és megújul az e-mail rendszer is, dejó…). A jégi jó haverok az NHL 2005-ben természetesen online is megüthetik egymást.

Madden NFL 2005

Fejlesztő: EA Tiburon
Megjelenés: 2004. 08. (PAL)

Errefelé ugyan nem okoz nagy tömeghisztériát, de a jenkik egyenesen megőrülnek az NFL-játékokért, azon belül is az EA sorozatáért (15 éve megy és összesen 37 millió pél-



dány fogyott belőle...). Az új rész megreformált irányítással, megújult franchise-móddal, meccs közben változó időjárással, új kommentárbrigáddal és még egy kalap apróbb meglepetéssel várja az amerikai foci szerelmeseit – akik akár az interneten keresztül is játszhatnak. (Szörnyű hiányérzetet kelthet esetleg, hogy Janet Jackson mellét hem renderelték le, de talán ettől még nem fogjuk bánatunkban tökön szúrni magunkat...)

NASCAR 2005: Chase for the Cup

Fejlesztő: EA Tiburon
Megjelenés: 2004. ősz (PAL)

Aki nemcsak részegen, hanem egy autó volánja mögött is szeret körbe-körbe keringeni, az örülhet a 2005-ös NASCAR-nak is. Címszavakban: sztori-mód (fejleszthető képessé-



gekkel), NASCAR NEXTEL kupa, módosított autók futama, muscle-car verseny, közel negyven újrajátszható eset a történelemből (mi a szösz, netán meg is halhatunk?), egy pontrendszer segítségével megnyitható extrák, online versenyzés – mindez 39 pályán, hatvan sofőrrel és surround hangzással. Wroooom...

NCAA Football 2005

Fejlesztő: EA Tiburon
Megjelenés: 2004. 07. (PAL)

Szokás szerint az egyetemi foci vezeti fel az EA Sports küldöttséget, a játék alig két hónap múlva már kapható is (természetesen csak az USA-ban). Az NCAA 2005-ben nemcsak a csapatot, hanem a közönséget is manageleltjük (beállítható többek közt a szurkolás "milyensége", és például a dalok éneklése is) – ami azért fontos, mert közvetlenül hat a játékosok teljesítményére (vajon mikor tűnik ez fel a FIFA-ban?). Dynasty-mód és online-meccsek itt is akadnak, idén 16 új csapat is helyet kapott az összesen 78 gárdát felvonultató mezőnyben.

THE URBZ

Fejlesztő: Maxis Megjelenés: 2004. ősz (NTSC)



Mostanra már a konzolosoknak sem kell külön bemutatni az EA és a Maxis virtuális emberkéit, a Simeket. Az új rész nevéből (amely egyelőre még csak munkacím) már bizonyára sejthető, hogy a nyugodtabb, kertvárosi környezetet ezúttal felváltja egy sohasem alvó nagyváros zsivaja (nem mellékesen szereplőink ezúttal a sim helyett az urb névre hallgatnak). A játékban minden a hírnév körül forog – a cél tulajdonképpen az, hogy mi legyünk a város legmenőbb csókája/csaja (southparkosan: gyíkarcból mihamarább menjünk át olaszba). Persze ehhez rengeteg emberrel kell beszélnünk, legalább ugyanannyi helyet meglátogatnunk (pl. egy sushi-bárt vagy egy V.I.P. Klubot), és minimum háromszor annyi marhaságot végrehajtanunk (pl. egy tetkószalonban rommá varrathatjuk magunkat). Itt is érvényesek az eddig megismert szabályok: tehát a cél eléréséhez dolgoznunk kell, ebből némi simoleon üti a markunkat (ez ugye az itteni fizetőeszköz – természetesen jobb, mint a forint), amelyből mindenféle érdekességet, tárgyakat, interakciókat vehetünk. Kilenc különböző stílusú kerületbe költözhetünk be, mindegyiknek megvan a maga lakóközössége és életvitele, de mi is alakíthatjuk a saját stílusunkat – teszem azt a fodrásznál egy helyre huszárvágással rastából átmehetünk skinheadbe is. A játék megjelenése az előző epizódot juttathatja eszünkbe, ennek ellenére egy új grafikus motor dolgozik alatta, valós idejű fényeffektusokkal, ezúttal az időjárásra is odafigyeltek és a kezelőfelületet is megújították. Az URBZ örvendetes módon támogatja az EyeToyt is, bár csak szőrmentén: ha ismert emberré váltunk, a kamerával készített képünk visszaköszönhet az óriásplakátokon, vagy a tömegközlekedési járművek reklámfelületein.



BATTLEFIELD MODERN COMBAT

Fejlesztő: Digital Illusions Megjelenés: 2004. vége (NTSC)





Manapság az EA egyik legnépszerűbb PC-s játéka a 2002. végén megjelent Battlefield 1942 (és annak kiegészítői), így az égvilágon semmi meglepő sincs abban, hogy a franchise-ot kiterjesztik PS2-re is – igaz, a konzolos változat számos aspektusában különbözni fog a PC-s elődtől (az EA külön hangsúlyozta is, hogy nem egy egyszerű portolásról van szó). Először is, az 1942-es évszámot elfelejthetjük, a Modern Combat a II. Világháború hadszínterei helyett a közeljövő harcmezein játszódik, a játékosok pedig három szuperhatalom, az USA, Kína, és ebben az utópiában nemrégiben megalakult Közel-Keleti Koalíció hadereje közül választhatnak. (Kellett nekünk belépni az EU-ba – tessék, pár év múlva már nem is létezik! No, persze nem kizárt, hogy van itt némi ok-okozati összefüggés...) A tényleges játék egy kizárólag (!) többjátékos-módra építő, taktikai first person shooter, amelyben a gyalogos harc mellett számos járműbe is beszállhatunk – ez jelen esetben harmincnál is több irányítható gépezetet jelent, amelyek közt a modern harcászat minden gépesített egységtípusa megtalálható, a dzsipektől és tankoktól a helikopterekig keresztül a vadászgépekig. A jogsival nem rendelkezők persze talpasként is vállalhatnak, a mezei baka mellett tetszeleghetünk az utász vagy például a mesterlövész szerepében is. A militáns érzelműek mindent összevetve elégedettek lehetnek: hetvennél is több fegyvertípusból nyithatunk tüzet az ellenfeleinkre (célzásrásegítő lesz), a nagyméretű, összetett pályák pedig felvonultatják a városi-, és a dzsungelharcot is (a végleges verzió 12-15 szintet fog tartalmazni). A PC-s felmenőhöz képest a játékmenet kicsit



könnyebb lesz, ami főleg az irányításban jelentkezik. A szimultán akár 24 játékos számára játszható internetes küzdelmekben használható lesz az USB-porton keresztül kommunikáló headset, így – Kula bácsi nyomdokaiba lépve – nyugodt szívvel bedobhatunk egy „Helló-belló!"-t, mielőtt barack helyett atombombát nyomnánk egy játékostársunk buksijára. Eredményeinkkel összefüggésben felkúszhatunk a ranglétrán (a HET-től – Háború Esetén Túsz – akár az ezredesi szintig), és az internetes játékok minden fő ismérve is rendelkezésünkre áll: klánokat alakíthatunk és managelhetünk, eltárolhatjuk a haverok listáját, kiegészítéseket tölthetünk le, és így tovább.









TIME SPLITTERS 2

Fejlesztő: EA Los Angeles Megjelenés: 2004. ősz (NTSC)

Újabb telitalálat az EA-tól, hogy a Free Radical nagyszerű 2002-es FPS-ének, a TimeSplitters folytatásának (alcím: Future Perfect) kiadását is felvállalták. Cortez nevű főhősünk a TimeSplittersek eredetét kutatva az időben ugrálva vadászik egy titokzatos ellenségre. A jól megírt sztorinak köszönhetően minden egyes kaland kapcsolódik egy másikhoz, pedig egy igencsak tág intervallumban, az 1914-es és a 2401-es évek között csapázhatunk. Nagyjából húsz fegyverre számíthatunk, a standardnak mondható géppisztolyok és rakétavetők mellett lesz







egy antigravitációs szerkezet is, amellyel a levegőbe emelhetjük az ellenfeleket, a járműveket és a pályán elszórt tárgyakat is. A járműhasználat is megengedett, ezúttal tankok, dzsipek és pácélautók volánja mögé pattanhatunk, de ami igazán érdekesnek hangzik, az az, hogy az időutazásoknak köszönhetően nem kizárt, hogy összefutunk egy másik énünkkel – sőt, ez valamilyen formában a hasznunkra is válhat (pl. jövőbeli énünk a múlbélinek hi-tech fegyverekkel segíthet harc közben). A sztorit akár ketten együttműködve is végigvihetjük, ismét itt lesz az arcade-mód és a térképszerkesztő, valamint a sorozat történetében először lesz internetes multiplayer játéklehetőség is, 16 játékos számára (az ismerős formákban: deathmatch, king of the hill, capture the flag és társaik). Megújul az AI és a grafikus motor is, ráadásul minden egyes játékmódban tonnányi megnyitható extra vár ránk, fegyverek, karakterek, térképek képében. Már csak azt bánjuk, hogy nincs egy olyan időgépünk, amellyel elugorhatnánk a játék év végi megjelenésének idejére.

GOLDENEYE ROGUE AGENT

Fejlesztő: EA Los Angeles Megjelenés: 2004. ősz (NTSC)





A Rare Nintendo 64-es GoldenEye 007 játéka sokak szerint vitán felül a mindmáig elkészült legjobb James Bond-játékadaptáció. Mivel az utóbbi években az EA birtokolja az angol titkosügynök licenceit (is), így a következő GoldenEye már az ő hatáskörükbe tartozik. Annak dacára, hogy a díszletek most is hasonlóak, ebben a játékban távolról sem a 007-est irányítjuk! Főszereplőnk igazi rosszfiú: ügynökként szintén az MI6-nek dolgozott, ám onnan hamarost kiebrudalták túlzott brutalitása miatt. Szerencsés fickó, mert túl sokáig nem koptatta a munkaközvetítő irodák küszöbét: Bond egyik ősellensége, a mindig arany után sóvárgó Auric Goldfinger ugyanis szívesen alkalmazza – már csak azért is, mert éppen heveny brusztolásba keveredett a szintén nem túl széplelkű Dr. Julius Noval, lévén mindkét csirkefogó a világ legnagyobb bűnszövetkezetének igazgatói székére pályázik. Gyűrögetik egymást, mint egyszeri villalakó a Blikket, sőt, az egyik ilyen összecsapásban ügynökünk még az egyik szemét is elveszti – sebaj, a főnök azért van, hogy mindent megoldjon: kapunk helyette egy aranyszemet, amely együttal névadónkként is szolgál (GoldenEye). Ebből már egyenesen következik, hogy ezúttal nem megmenteni, hanem leigázni kell a világot. A játék stílusát tekintve first-person shooter, méghozzá a vadabbik fajtából – ugyebár a rosszfiúk emberi pajzsokat használhatnak, kitörhetik a nyakakat, szétlőhetik az ellenfelek kezében lévő kézigránátot – és számos hasonló, nem éppen humánus megoldást is bevethetnek. A fejlesztők már egy éve szógelik a mesterséges intelligenciát, amely mókás szójátékként az E.V.I.L (azaz gonosz) nevet viseli, és ha minden klappol, reagál a viselkedésünkre, játékstílusunkra. (Ha valakit érdekel: az Emotion (érzelem) Visceral (szó szerint zsigeri, de inkább ösztön), Intelligence (intelligencia) és Learn (tanulás) szavakból pakolták össze.) A játékos egyszerre két lőfegyvert tarthat kézben, ezen kívül különböző gránátokat dobálhat, és állítólag minden kis fedezéket kihasználhat – még egy lángoszlop mögé is elbújhatunk, ami ugyan a golyókat nem állítja meg, de kevésbé leszünk szem előtt. Az egyjátékos-módok mellett biztosan lesz osztott képernyős többjátékos küzdelem (két ember számára tuti, de szeretnék ezt négy játékosig kitolni) és internetes versengés is. A Bond-rajongók örvendezhetnek, mert a filmek legtöbb híres helyszínét bejárhatják és az ismertebb alakok nagy része is visszaköszön (akár barátként, akár ellenségként). Sir Ken Adam, sok Bond-film designere dolgozik a csapattal, a karaktertervezésben Rene Morrel (Final Fantasy: A harc szelleme), a vizuális effekteknél Kym Barrett (Mátrix-trilógia) segít, a zenei aláfestés megkomponálását pedig Paul Oakenfoldra bízták (ő egyszer már remixelte a James Bond-témát a Die Another Day (Halj meg máskor!) című filmhez, bár szerény véleményünk szerint csak rontott az amúgy nagyszerű eredetin).





NBA Live! 2005

Fejlesztő: EA Canada
Megjelenés: 2004. 08. (PAL)

Távolról se higyjük azt, hogy végérvényesen kikosaraztak minket – ha összel csak fekete lábak férnek rá a képernyőre, akkor nagy valószínűséggel az NBA új részével játszunk. A Freestyle Control használata eddig még nem látott trükköket eredményez, a grafika ismét a 10 emberes motion-capture technikán alapul, Marv Albert tolmácsolásában



játszhatjuk a meccseket vagy a 25 szezonon átívelő Dynasty-módot. Nyilván bedobhatjuk magunkat az internetes játék sűrűjébe is?

NCAA March Madness 2005

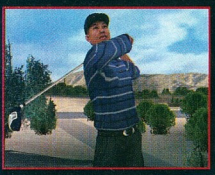
Fejlesztő: EA Tiburon
Megjelenés: 2004. 08. (PAL)

A kosárlabda-játék, amely elsősorban a stratégiát tartja szem előtt (meg az emrikai piacot, persze) – állítja a sajtóközlemény. Meccs előtt tehát átböngészhetjük a játékosfigyelők kimerítő jelentéseit, sőt, még



„öltözői videojeleneteket" is megsasolhatunk. (Már akinek erre van gusztusa...) A játék tulajdonképpen az NBA Live! kistestvére is a Freestyle Controllal irányítható, a Dynasty-mód itt harminc évig tart, lesz egy új játékmód, a College Classics (régi nagy csapatok legendás meccseit vívhatjuk meg újfent), és felkúszhatunk az internetre is.

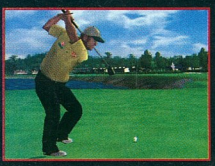




Tiger Woods PGA Tour 2005

Fejlesztő: EA Redwood Studio
Megjelenés: 2004. ősz (NTSC)

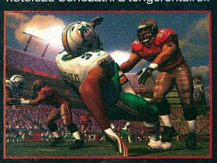
Ugyan manapság rémisztő híreket hallani a Golf-áramlatról, de ez cseppet sem zavarja az EA-t. Még csak azt sem mondhatjuk, hogy nem látni a fáktól a tigrist: új irányítás, karrier-mód, legendás bajnokságok, elképesztően részletes karakterszerkesztő, nyolc új licencelt és két kitalált golfpálya (így összesen 14-re rúg a számuk), 15 PGA Tour versenyző és közel ennyi fiktív ~~vár a golfjátékok szerelmesire (so~~kan vagytok?). Aki pedig igazán nagyot suhint, akár az internetre is felütheti a labdát.



Az EA bejelentette, hogy PS2-exkluzívként a sorozat 15. születésnapját ünnepelendő, augusztusban megjelentetik a **Madden NFL 2005: Collector's** Editiont. A $60-os ár mellett szól, hogy a Madden 2005 mellett lesz egy pár játszható verzió a 16 bites és kettő a PlayStation-



érából, egy 1000 kérdést tartalmazó "ki mit tud?"-játék, és egy Madden Moments névre hallgató menüpont, amely alatt az utolsó 15 év egy.egy nevezetes pillanatát tekinthetjük meg. Ezzel még nincs vége: az utolsó 15 évben a rájátszásba bekerülő csapatok is eredeti mezükben feszítenek, lesz egy csomó bónusz videó és zene a régi részekből (a sorozat története, így készült stb.) - no meg még egy pár extra, amit valószínűleg még az EA sem tud. Az amerikai foci rajongóinak kötelező behozatni a tengerentúlról.



CATWOMAN



Fejlesztő: EA UK/Argonaut Megjelenés: 2004.07. (NTSC)

Hollywoodban egy cseppnyi fantázia sincs: már nagyon unalmas, hogy lassan minden képregényhősből készül egy mozifilm. A Pitof által rendezett, eredetileg egy DC Comics-karakter történetén alapuló Catwomanen már az utómunkálatokat végzik, a Halle Berry főszereplésével készülő alkotást nemsokára műsorra tűzik a filmszínházak (az amerikai bemutató időpontja július 23.) – az EA pedig rögtön lecsapott a játékjogokra. A félelmetesen bugyuta történet szerint a Patiance Phillips nevű hölgy valamiféle csínytevést fedez fel munkahelyén, s ezért a csínytevők annak rendje s módja szerint meg is ölik. Egy ritka egyiptomi macska azonban visszahozza az életbe, és egyúttal különleges képességekkel is felruházza: Catwoman válik belőle. Mivel nemcsak a tejfogyasztása és a színes gombolyagok utáni érthetetlen vonzalma nő meg, eljő a nyomozás és a bosszú ideje is… A stílus természetesen külső nézetből követhető akció: macskaügyességgel ugrálhatunk a háztetőkön, felmászhatunk a falakra és az érzékelésünk is kiteljesedik (látunk a sötétben, használhatjuk kitűnő szaglásunkat, az ellenfelek lábnyomai árulkodnak nekünk és még a hatodik érzékünket is bevethetjük). A testhezálló bőr macskajelmezhez passzolóan egy ostorral is csapkodhatunk (kíváncsiak vagyunk, hány hét múlva jön ki a pornó-verzió!), amely működik kötélként, fegyverként és csáklyaként is. Az irányítás kissé a Rise to Honouréra hajaz, mert a támadások jó részét itt is a jobb analóg karral kell kivitelezninünk. A játékban a film hét helyszínével találkozhatunk huszonhárom, interaktívnak ígért pályán, összefuthatunk minden fontosabb szereplővel, és három főellenséggel is meg kell verekednünk.

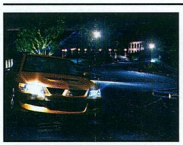


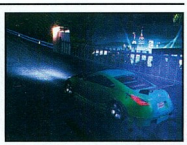




NFS UNDERGROUND2

Fejlesztő: EA Megjelenés: 2004. ősz (NTSC, PAL)







A 2003-as év legtöbb példányban elkelt autóversenye természetesen visszatér – újfent belevethetjük magunkat a csilli-villi sportautók, a tuningolás, az éjszakai versenyek, dögös lányok és az ócska rapzenék világába. A színhelyül szolgáló város (amely sokkal nagyobb, mint az előző epizódban) öt különböző, autópályaszakaszokkal összekötött kerületre tagolható, melyek közt megtalálható egy hegyvidéki rész, amelyre szerpentinek futnak fel és a belváros neonreklámoktól megvilágított, zsúfolt forgataga is. Most már időjárásváltozás is lesz – jogos, egy idő után baromi unalmas volt az eső után csillogó aszfaltot bámulni. A játék a következőképpen zajlik: autónkkal fel s alá tekergünk a városban (gyakorlatilag korlátlan mozgásszabadsággal), lazán, egykézzel tartjuk a kormányt, bután ingatjuk zenére a fejünket – néhol pedig összefutunk hasonló, a családjuk megélhetéséért küzdő, mindennapi megfeszített munkát végző csókákkal, akiket kihívhatunk egy versenyre (vagy vica versa). Hasonlóképpen a tuningműhelyeket is nekünk magunknak kell megkeresnünk. A tavalyi Circuit, Drift és Drag versenyekhez három új játékmód csatlakozik, igaz, ezekről sajnos még semmit sem árultak el. Harmincnál is több vadító sportautó közül választhatunk (pl. a Toyota, a Nissan vagy a Mitsubishi kínálatából – tessék: hatvan éve még bombázták a japánokat, most meg könyörögnek, hogy ne gyártsanak má' annyi jó kocsit!), ezekre pedig több száz, licencelt pótalkatrészt aggathatunk fel. Az optikai tuning kedvelői is könnyes szemmel vizslathatják a képernyőt, mert a lehetőségek tárháza már-már végtelennek ígérkezik (az ilyesféle csinosítgatási lehetőségekből már az első részben is rengeteg volt, de az ígéretek szerint itt megduplázzák a számukat). Az új idők szelére hallgatva természetesen az online megmérettetés lehetősége sem maradhat ki. Kíváncsiak vagyunk a játék mekkorát fog bokszolni a Burnout 3-mal az eladási listák első helyéért.

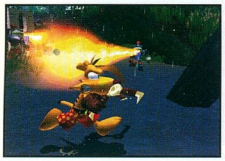




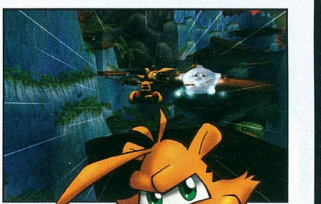


TY THE TASMANIAN TIGER 2

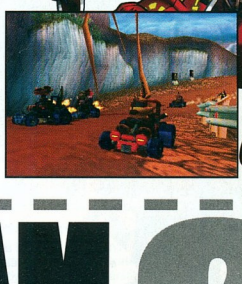
Fejlesztő: Krome Studios **Megjelenés:** 2004. ősz-tél (NTSC, PAL)







Minden jel arra mutat, Tasmániában nemcsak ördögök élnek, hanem tigrisek is: aki nem hiszi, kapja elő a 2002 végén megjelent Ty the Tasmanian Tigert. Vagy várja meg az ausztrál Krome-tól az év végére megérkező folytatását – a gonosz Boss Cass ugyanis kiszabadult börtönéből és újfent a világ leigázására készül, randa hüllőkből álló seregének segítségével. Ezt TY (aki a második részre annyira felnőtt, hogy neve már csupa nagybetűből áll) sem tűrheti, magához kapja hát huszonegyféle, fejleszthető bumerángból álló fegyverarzenálját és elindul rendezni a helyzetet. Amennyiben az ellenfelek túl sokan vannak, óriásrobotokba szállhatunk, hogy kellő hatásfokkal és nagyerejű fegyverekkel aprítsuk őket (öt különböző mechet vehetünk igénybe, de lesz ezekre specializált minijáték is). 50 küldetésben vehetünk részt, és ezeket technikailag ügyesen úgy oldották meg, hogy a méretes, ausztrál ty-akra emlékeztető pályákat különösebb töltési idő nélkül pakolja ki a gép a képernyőre. Akad egy pár járművezetős feladat is, amelyek során egy helikopter, egy tengeralattjáró vagy egy terepjáró volánja mögé pattanhatunk (Ty Fighterről eddig még nem érkeztek hírek), és száznál is több szereplővel futhatunk össze. A megnyitandó extrák között egy egyszerű, nyolc pályából álló kis kartverseny is helyet kapott, amelyen barátainkat hívhatjuk ki egy kis száguldozásra. Az tehát biztos, hogy TY úgy tér vissza, mint egy bumeráng, azt pedig meglátjuk, hogy mekkorát fog ütni – főleg a Sony platformkínálatát elnézve a megcélzott megjelenési időszakban. Esetleg javasolnánk főcímzenének a Man at Worktől a Down Undert, az azért dobna rajta.

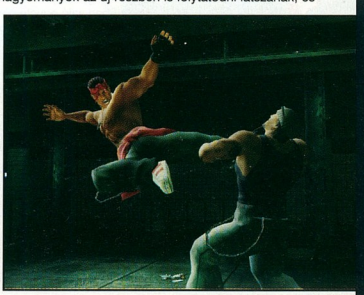


DEF JAM VENDETTA 2

Kiadó: EA **Fejlesztő:** EA Canada **Megjelenés:** 2004.09. (NTSC)



Hip-hop – de most nem Vuk jön, hanem a Def Jam Vendetta II, az az EA Big rapperek által inspirált pankrációjának folytatása. A blőd téma és az általunk mondjuk nem különösebben kedvelt zenei alátétek ellenére az első résszel remekül szórakoztunk, különösen a szereplők nem mindennapi mozdulatai váltottak ki nem egy elégedett szemöldökrántást. A hagyományok az új részben is folytatódni látszanak, és jó EA-s szokáshoz híven minden nagyobb, több és szebb lesz. (A remény él, hogy jobb is.) 40 különböző rapper közül választhatunk (összesen 70 karakter lesz, de a bagázs fennmaradó része fiktív figurákra korlátozódik), akik közül jópáran már ismerősek is lesznek: Method Man, Snoop Doggy Dogg, Busta Rhymes, Sean Paul, sőt, örömmel üdvözölhetjük a hölgyek közt Lil' Kimet, de még inkább Carmen Electrát. A szereplők ötféle harci stílusban eshetnek egymásnak, és ehhez 22 pálya szolgáltatja a hát-, és küzdőteret. Reméljük, hogy – az első részhez hasonlóan – játékként is megállja a helyét.





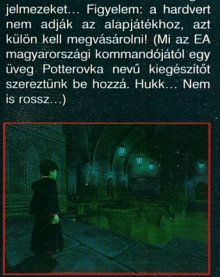
Most csak érintőlegesen emlékezünk meg a **Harry Potter and the Prisoner of Azkaban** című új EA-játékról. Ennek pusztán egyetlen oka van: a játék PAL-verziója május legvégén már meg is jelent, csak a gonoszul pöffeszkedő E3 miatt kimaradt a szórásból. A játékban Fazekas barátunk éppen a harmadik tanulóévét tölt a hogwartsi varázslóiskolában, amikor is Sirius Black kiszabadul a szigorúan őrzött



Azkaban Börtönből és kezdetét veszi a kaland. Érdekesség, hogy ezúttal nem csak Harry-t, hanem két jóbarátját, Ront és Hermoine-t is irányíthatjuk. A játék alatt mindegyik eltérő képességekkel rendelkező varázstanoncot a megfelelő akadály leküzdésekor kell előkapnunk a társolyból. A játékmenet fő irányvonala az ügyességi-kaland kategória mentén halad, de nem szabad szó



nélkül elmennünk a tény mellett, miszerint az új Harry Potter-játék az első a sorban, amelyik külsős kiadó termékeként használja a London Studio EyeToy kameráját, méghozzá a játékba beépített, 4-5 ügyességi minijáték keretében (és ugyebár értelemszerűen ez exkluzíve csak a PS2-verzióra vonatkozik). Mivel a képernyőn mi leszünk láthatóak, érdemes elmenni egy HP fan-clubba, és beszerezni a szükséges jelmezeket… Figyelem: a hardvert nem adják az alapjátékhoz, azt külön kell megvásárolni! (Mi az EA magyarországi kommandójától egy üveg Potterovka nevű kiegészítőt szereztünk be hozzá. Hukk… Nem is rossz…)





APRÓSÁGOK

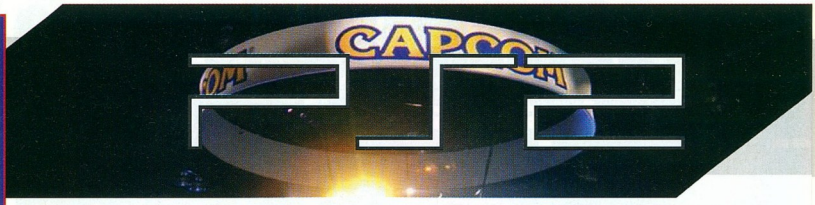
Capcom Fighting Evolution

Megjelenés: 2004. tél (PAL)

A Capcom név elég jól cseng a 2D-s verekedős játékok világában – elég csak a Street Fighter-szériára gondolni, melyekből eddig 27 millió darab kelt el világszerte. Az egyelőre még munkacímen futó Capcom Fighting Evolution a cég öt klasszikus játékából emel át egy pár karaktert és ezeket ereszti egymásnak. Részletesebben: A Street Fighter II-ből Ryu és Guile, a DarkStalkersből Demitri és Felicia, a Street Fighter III-ból Yun és Chun-Li, a Red Earthből Leo és Hauser, a Street Fighter Alphából pedig Guy és Sakura. Rajtuk kívül még lesz



egy pár rejtett figura is, de ezek kilétéről egyelőre nem tudni semmit (végül is jogos, különben nem lennének rejtettek). Az irányítás a hagyományos hat gombos rendszert veszi alapul és külön kihangsúlyozták, hogy mindegyik harcos megőrzi a már ismert stílusát és mozdulatait, így nagy meglepetésekre (vagy mellébeszólásokra) nem kell számítanunk. Érdekesnek ígérkezik, hogy némi taktikázásra is lesz lehetőségünk: körönként választhatunk új harcost, tekintettel az aktuális ellenfél gyengeségeire/sebezhető pontjára. A játékmódok a szokásosak: Training, Vs., Arcade, Survival, a rajongók pedig átnyálazhatnak egy galériát is (miután megnyitották az ebben foglalt extrákat) – sőt, a legjobb meneteket el is menthetjük a memóriakártyára. A végére nekünk is van egy jótanácsunk: 2D-s bunyót a legautentikusabb plazmatévén játszani! (Már ha kettő van. Egyébként maradhat a Commodore 64.)



CAPCOM-HÍREK

DEVIL MAY CRY 3

Fejlesztő: Production Studio 1 Megjelenés: 2004. tél (PAL)







A nagyszerű első rész után Dante második kalandját minden erénye (értsd: grafika) ellenére inkább a Pokolba kívántuk, és nyilván nem voltunk egyedül ezzel a véleménnyel. Érezhették ezt a Capcomnál is, mert a harmadik epizóddal igyekeznek kiköszörülni a sorozat hírnevén esett csorbát. A játék a sztori szempontjából – minő meglepetés! – nem folytatása, hanem előzménye az eredeti Devil May Cry-nak. Sok ezer évvel ezelőtt Sparda, a démonharcos megmentette az emberiséget a túlvilági szörnyektől, majd nemzett egy Dante nevű, félig ember, félig démon ifjút, aki töretlenül folytatja az apukája által lefektetett nemes hagyományokat. Eddig ugyebár ismertük is a történetet. Viszont nem Dante volt Sparda egyetlen gyermeke: volt egy ikertestvére is. A Virgil nevű fiút azonban a gonosz erői rántották magukhoz, és nem éppen olyan nevelést kapott, amit mondjuk az egyházi iskolákban szokás. Egy szép holdfényes éjszakán Dante éppen a démonvadász ügynökségében üldögél, amikor is egy titokzatos torony materializálódik a közelben – a háztetőn pedig ott vigyorog Virgil, számos túlvilági szörnypajtásával körülvéve, és menten ki is hívja egy kis bunyóra még nem látott testvérét. A kaland során nem csak ikertestvérünkkel, hanem egy pár másik szereplővel is összefutunk, többek közt egy titokzatos, Arkham nevű fickóval és egy Lady nevű vadásszal (nem sok fantáziája volt a szüleinek a keresztelőn) – akinek az a küldetése, hogy minden egyes démont kiirtson (ebbe a halmazba sajna Dante is beletartozik). Ami főhősünk fizimiskáját illeti: ránézésre értelemszerűen egy kicsit fiatalabb, de ettől függetlenül még mindig kemény, mint a Vidia, a stílus pedig – a Capcom szavaival élve – marad a „könyörtelen, hard-core gótikus akció" (akármit is jelentsen ez). Igen méretes fegyverarzenált használhatunk (pisztolyok, shotgun és társaik), ezek közül négy tárazható be egyidőben, amelyek közt egy gombnyomással válthatunk – így hozható elő jópár igen látványos kombó. Dante négyféle stílust alkalmaz(hat) harc közben: az első az elkerülés, azaz a kitérő manőverek bevetése (ilyen példának okáért a falakon való futkározás); a második a közelharc, amelyhez halálos pengéit használja; a harmadik tűzharc a lőfegyverekkel; végül pedig a kontratámadások következnek. Ez marha jól hangzik, de tulajdonképpen nincs benne semmi extra – mondhatná az ember, méghozzá teljes joggal. Viszont démonvadászunk mind a négy képességét fejlesztheti, ami egy fokkal már barátságosabban fest (sőt, még az sem biztos, hogy csak ez a négy lesz). Az újak mellett a régi, jól bevált kombók is megmaradnak. A különféle harctípusokban való egyetemleges jártasság mondjuk nem fog ártani, mert az ellenfelek közt lesznek olyan huncut típusok is, melyek képesek az alakváltásra (például egyszer csak szárnyakat növesztenek és elkezdenek repkedni). A grafika látványosan megújul: a stílusukat tekintve sötét, középkori ihletésű (várakat, kastélyokat, sikátorokat és kazamatákat ábrázoló) pályák 100%-ban 3D poligonokból épülnek fel, a hátterek előtt speciális effektusokkal megtűzdelt pazar harc várható, mindez minőségi, előre renderelt videóbetétekkel megfűszerezve, és a sajátos kamerarendszert is megváltoztatják (teljesen áttérnek a harmadik személy szemszögéből követő megoldásra). Második rész blamája így vagy úgy – a DMC3 az idei év legjobban várt akciójátékainak egyike.





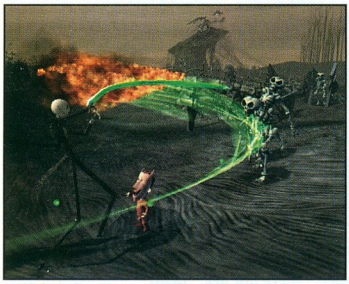








THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS



Fejlesztő: Production Studio 3/Buena Vista Interactive
Megjelenés: 2004.10.31. (NTSC, PAL)





A Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge már a címével is elborzasztja az egyszeri játékost (a tördelőnket pedig még inkább – bár, ahogy ismerjük, még egy ilyen címet is képes két betűre leredukálni), a hangulatával meg pláne: igen heveny elmebajról tanúskodó figurák és világ Tim Burton rendező azonos című bábfilmje alapján. A játék története a film folytatása: Jack Skellingtonnal vissza kell szereznünk Halloween városát a gonosz Oogie Boogie-tól (aki neve alapján akár egy Dolly Roll- vagy Pap Rita-számból érkezhetett), de más kapcsolódási pont is akad: például a film stábjának egyes tagjai segédkeznek az elkészítésnél, szinkronszínészei pedig a játéknál is hasonló szerepben működnek közre. A stílus akció-platform a javából, ennek megfelelően Jacknek számos lehetősége van az ellenfelek aprítására: Rubber Soul nevű ostora (amely egy alakváltó lény…) képes megnyúlni, rövidülni és odatapadni az objektumokhoz, eltérítheti a támadásokat, felkapható vele egy-egy tárgy, amelyeket hozzávághatunk az ellenfelekhez és meghosszabított karként is tökéletesen üzemel. Ez azonban csak a kezdet: alapruháján túl a Csontherceg ugyanis két másik kosztümöt is magára ránthat. Az egyik a Mikulás-ruha (Santa Jack), ilyen állapotban ajándékok dobálásával üthetjük le, vagy egy hóember megidézésével fagyaszthatjuk meg a támadókat; a másik pedig a Tök Király (Pumpkin King), ami nem a magyar kártyából ismert tök király, mégis tök király: ugyanis egy halálos lángcsóvát eregethet a szájából. Ezen kívül lesz egy speciális, zene-alapú támadás: a képernyőn a zenére megjelenő gombokat helyes sorrendben nyomkodva bevihetünk egy különleges támadást. A bunyó mellett azért pár egyszerűbb feladatunk is lesz, a szokásos tárgyak gyűjtögetése, és a „megfelelő helyen használd a megfelelő dolgot"-tematika köré csoportosulva. Lehet, hogy a stílus sokaknak nem tetszik, de egy biztos: ez a játék beteg. Megjelenés a tervek szerint stílszerűen: idén Halloweenkor.





Crimson Tears

Megjelenés: 2004. nyár (PAL)

A Crimson Tears egy aranyos kis cel-shaded grafikájú tverekedős játék, amiben 2049-ben járunk, Tokió infrastruktúráját pedig teljesen megbénította egy hatalmas robbanás – a felelős nagy valószínűséggel az A.R.M.A. nevű fegyvergyártó cég. Asuka, Kaede és Tokio (le sem tagadhatná, hogy városi gyerek) személyében üdvözölhetjük a főszereplő triót, és őket irányítva kezdünk bele a bűntény kivizsgálásába. Mindhárom figura tulajdonképpen egy, *„a legmodernebb technikával előállított, humanoidot formázó biológiai fegyver prototípusa"*, és jól kösse fel a gatyáját, aki ezzel az állítással szembe akar szállni. No meg az is, aki a főszereplőkkel, ugyanis a személyenként beállítható mozdulatokkal zajló verekedés mellett rengeteg fegyvert is használhatnak (kardok, pisztolyok, lángszórók, páncélölők). A játék küldetésalapú, a pályák felépítésénél pedig érdekes megoldást használ: minden alkalommal új alaprajzot generál, így – elvileg – kétszer nem találkozhatunk ugyanazzal a szakasszal. 10 szinten keresztül apríthatjuk a minden egyes labirintust elárasztó ellenfeleket (például a sikátorok, a metróalagutak, egy fémüzem, vagy egy felhőkarcoló beltere a kínálat), és persze mindegyik terep végén egy főellenség vár minket.



Resident Evil: Apocalypse

Bemutató: 2004. nyara



A hír nem éppen a legfrissebb, de úgy éreztük itt a helye: jön a második Resident Evil-film, amely a történet szerint egyenes folytatása az előző résznek. Alice (Milla Jovovich) nem Csodaországba, hanem Raccoon City-be tér vissza, viszont most nagyobb eséllyel veheti fel a harcot a zombihordák ellen: némi genetikai módosításnak köszönhetően emberfeletti ügyességgel, erővel és érzékeléssel rendelkezik (ami azt illeti, mi rárobbantunk volna a régi énjére is). A halálos vírus utáni ku-



tatásban és a válaszok keresésében csatlakozik hozzá Jill Valentine (Sienna Guillory) és Carlos Oliviera (Oded Fehr). Paul W. S. Anderson forgatókönyvét Alexander Witt rendezésében láthatjuk megelevenedni a vásznakon.

Resident Evil Outbreak

Megjelenés: 2004.09.24. (PAL)

Az Outbreak első része március végén már megjelent USA-NTSC kiadásban, de ezen verzió alapján nem lett volna sok értelme letesztelnünk, hiszen az európai alapvetően



különbözni fog az amerikai változattól. Nem lesz benne ugyanis az online-játéklehetőség (az NTSC-verzióban a neten keresztül egyszerre négy játékos küzdött egymással), a hivatalos indoklás szerint az internetszolgáltatók különbözősége és a nyelvi sokszínűség miatt (hm…). Kiválasztott főhősünket így két, automatikusan mellénk sorsolt szereplő kíséri, akiket a gép irányít.



MONSTER HUNTER

Fejlesztő: Production Studio 1 Megjelenés: 2004. ősz (NTSC), 2005. eleje (PAL)



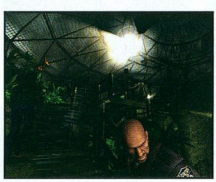




Ha egy pár országgyűlési képviselőnknek lenne PS2-je, akkor ez a vadászat témáját feldolgozó játék minden bizonnyal előkelő helyet foglalna el személyes toplistájukon. Annak ellenére, hogy első ránézésre akár akció-RPG-nek is tűnhet, a Monster Hunter egy pár klisén kívül kevés szerepjáték-elemet vonultat fel, és inkább a reflexeinket túráztatja meg – ebből következően egy egyszerűen megtanulható, nem túl bonyolult játékra számíthatunk. Miután megalkottuk karakterünket (ehhez egy igen részletes szerkesztőfelület áll rendelkezésre), egy küldetésalapú játékmenethez lesz szerencsénk: mindig a központi városból indulunk el egy-egy újabb kalandra (ezek célja lehet szörny-vadászat, tárgyak gyűjtögetése, extrém esetben pedig a város védelme is). Fegyvereket és felszereléseket zsákmányolhatunk a harcokban, illetve vásárolhatunk a különböző boltokban is. A Monster Hunter az egyjátékos-mód mellett a Network Adaptor segítségével az interneten keresztül is játszható (szimultán négy fő részére), a világhálóra felcsatlakozott játékosok pedig a városban trécselhetnek egymással, illetve alakíthatnak ki vadászcsapatokat. Az internetes küldetések merőben más élményt jelenthetnek a magányos harcok után: új feladatokkal, új szörnyekkel és új jutalmakkal színesítik őket. Akárcsak a RE File #2-nél, itt sem 100%, hogy az online támogatást öreg földrészünkön is élvezni fogjuk, majd egyszer.

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

Fejlesztő: Production Studio 1 Megjelenés: 2004. tél (NTSC)





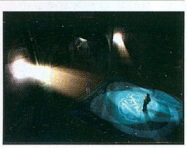


A Capcom valóban ránkszabadítja a zombihordákat: éppenhogy megjelent az első Outbreak NTSC-változata, rögvest bejelentették a folytatását is, az E3-ra pedig egy trailer formájában cipelték ki. A – szintén PS2-exkluzív – File #2 története ott folytatódik, ahol az előző véget ért: ismételten nyolc, egymástól különböző praktikákban jártas Racoon City-béli lakost kell kimenekítenünk a pokollá változott kisvárosból, hacsak nem szeretnénk szegény kis zombikat megetetni magunkkal. Nemcsak ők lesznek az egyedüli emberi teremtmények, mivel majdnem minden egyes küldetésben összefuthatunk nem irányítható szereplőkkel is. Az új kalandok, fejtörők és csavarok mellett megtartják az Outbreak legnagyobb újítását, az irányítás opcionális megváltoztatását: a régi RE-k sémájára megmarad a D-paddal való mozgás lehetősége, de az új rész is felkínálja az analóg karral való kontrollálást. Az ellenfelek nem kötött helyzetűek lesznek, hanem véletlenszerűen tűnnek fel, az egyes szakaszok pedig többféle útvonalon keresztül oldhatók meg (azt ígérik, itt számíthatunk az eddigi RE-játékokat tekintve a legtöbb lehetőségre). Egyjátékos-módban hárman próbáljuk túlélni a megpróbáltatásokat (két társunkat az AI irányítja), az internetes játékban pedig négyen vehetnek részt egyidőben. (Hivatalosan még nem erősítették meg, de valószínűleg a File #2 európai verziója is támogatni fogja az online-játékot.) A program használni fogja a PlayStation2 harddrive-ját is. Egetverő újdonságokra ne számítsunk, a játék minden bizonnyal inkább kiegészítő lesz, semmint folytatás – no, de nekünk még az első rész is csak a jövő zenéje.







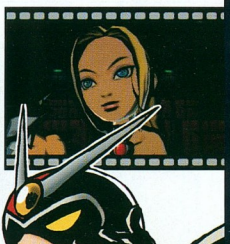


VIEWTIFUL JOE 1-2

Fejlesztő: Clover Studio **Megjelenés:** 2004. ősz (NTSC, PAL) / 2004. tél (NTSC)







A Viewtiful Joe Atsushi Inaba (Steel Battalion, Xbox) és Hideki Kamiya (Devil May Cry, Resident Evil 2) agyszüleménye, és eredetileg GameCube-exluzív játéknak indult (sőt még a tavaly októberi megjelenéskor is az volt, csak áprilisban jelentették be a PS2-változatot). A hivatalos indoklás szerint a PS2-tulajok azért kapják meg az első részt, mert a második már multiplatform lesz, és a Capcom nem vette volna a lelkére, ha lemaradnak az előzményekről – mi inkább affelé hajlunk, hogy a 70 millió eladott PS2 szebben beszél bármiféle exkluzivitásnál. A GC-változatot az igencsak mérvadónak számító EDGE magazin 2003 leginnovatívabb játékának címezte, és mi tagadás – szép magyar szóval élve – a hypenak meg is van az oka, a játék a maga nemében igazán egyedi megoldásokat vonultat fel. A sztori szerint Joe barátnőjével, Silviával éppen kedvenc akcióhősének, Captain Blue-nak a filmjét nézi, amikor a film valahogyan beszippantja a lányt. Sok férfi ezért fél karját odaadná, Joe viszont azonnal cselekszik, és már reppen is be a filmbe, hogy leverje a rosszfiúkat. Ebben Captain Blue is segít neki – felruházza egy csomó szuperhős-tulajdonsággal (a „vizuális effektusok erejével"), amelyek segítségével hősünk képes lesz manipulálni az időt (villámgyorsan támadhat, lelassíthatja az ellenfeleket), felnagyítani az akciót és mindeközben péppé verni a jónépet. A PS2-verzió némi extrával is szolgál, ugyanis ebben a változatban a Devil May Cry főhőse, Dante is egy játszható szereplő formájában köszön vissza. A grafika igazán egyedi 2D/3D hibrid, képregényszerű megvalósításban, a rajzolt hátterek előtt pedig cel-shaded technológiával ábrázolt hősök rohangálnak, úgyhogy a látványvilág igazán különleges csemege. A játékinnováció-kategóriában a 2004-es Game Developers Conference-en is díjat nyert program érkezésének tiszta erőből hallelujázhatunk.





Egy füst alatt jön a folytatás is. A második részben a gonosz Gedow szervezet támadást szervez Movie Land ellen – így a világnak újfent szüksége van egy szuperhős megmentőre. Stohl Buci foglalt, marad tehát Viewtiful Joe. Ezúttal viszont családi program elé nézünk: ha már egyszer kiszabadítottuk Silviát, akkor a folytatásban rögtön választható karakter is lesz, és az ifjú hőlgy egy puskával kavar. Szereplőink az előző részből megmaradt három szuper-effektus mellé kapnak egy negyediket is, ez pedig nem más mint a Replay: az éppen zajló eseményeket szépen rögzíthetjük, majd a későbbiekben visszapörgethetjük, és még egyszer belevethetjük magunkat a sűrűbe, ezáltal akár megháromszorozván a támadásaink számát és az okozott sebzésünk mértékét. Ennek persze megvan a hátulütője is, ha a visszajátszást olyankor sütjük el, amikor éppen sebesülést szenvedtünk, akkor bizony háromszor annyi életerőt veszítünk. A játékmenet marad a régi (vagyis az elsőn is új, de ehhez képest ugyebár már „régi" lesz), de persze a helyszínek újak. A két karakterrel kooperatív mód is játszható, ami pláne örültnek ígérkezik, főleg azért, mert az egyik játékos által elsütött speckók hatással vannak a másikra is. A kivitelezés is illeszkedik a hagyományokhoz, de a pályák hosszabbak és még inkább film-inspiráltabbak lesznek. Ígéretes folytatás – csak az a baj, hogy az európai megjelenésről még hozzávetőleges dátumot sem közöltek. (Az alsó három kép származik a 2. részből.)





Megaman X8

Megjelenés: 2004. tél (PAL)

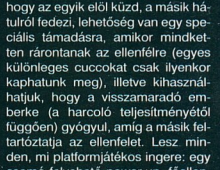
A Megaman is egy olyan sorozat, amelynek a jelek szerint sosem lesz vége (hogy ez most jó, avagy rossz hír-e, azt mindenki döntse el maga). A sztori szerint a gonosz Sigma kirobbantott egy háborút, és tervei szerint megsemmisíti az emberi fajt. A dolgok az ő szempontjából jól



alakulnak, ugyanis a Földet alaposan feldúlják és az emberiség maradékának új otthon után kell néznie. Nagyon messzire költözködni senki sem szeret, így a választás a Holdra esik, a humanoid túlélők pedig új generációs Reploid robotokat gyártanak, hogy azokkal kolonizálják a Holdat. Persze Sigma itt is beleköp a levesbe, illetve a robotok irányító központjába: a DNA-ja segítségével az emberek ellen fordítja őket. Megaman X, Zero és Axl tehát az űrbe utazik, hogy elpusztítsa a go-



noszt és megmentse az emberiséget (hogy eddig miért nem tettek semmit, az rejtély marad). Három főhősünkkel egy tucat, tetszőleges sorrendben bejárható, és mellékútvonalakat is kínáló pályán kell helytállnunk. Az érdekesség, hogy a harcban bármikor váltogathatunk két karakter között – előfordulhat, hogy az egyik elöl küzd, a másik hátulról fedezi, lehetőség van egy speciális támadásra, amikor mindketten rárontanak az ellenfélre (egyes különleges cuccokat csak ilyenkor kaphatunk meg), illetve kihasználhatjuk, hogy a visszamaradó emberke (a harcoló teljesítményétől függően) gyógyul, amíg a másik feltartóztatja az ellenfelet. Lesz minden, mi platformjátékos ingere: egy csomó felvehető power-up, főellenfelek, amelyektől elhappolhatjuk a fegyvereiket stb. A grafika az X7-ből már ismerős 3D-megoldásokon alapszik, a játékmenet viszont még mindig a 2D-s korszakot idézi. Nevezhetjük Retromannek is.





Under the Skin

Megjelenés: 2004 vége (NTSC, PAL)

Cel-shaded vírussal fertőzött, vidám akció-injekció, egyenesen a bőr alá: ez az Under the Skin. Szülőhazájában, Japánban Meiwaku Seijin – Panic Maker néven fut, ami egy kicsit jobban rávilágít, hogy mi is a teendőnk ebben a játékban. Egy furcsa földönkívüli kópé, Cosmi (eredetileg Kazumi) bőrébe bújunk, aki a Csintalanság bolygó ifjú szülötteként azt az edzőfeladatot kapja, hogy minél nagyobb zűrzavart és fejetlenséget okozzon a Földön



(úgy látszik, nem tudják, hogy már van itt egy pár hasonló figura: politikusoknak hívják őket). A vigyori, kék lényecske ezt úgy éri el, hogy egy különleges sugárfegyver segítségével génmintát vesz a helyi populáció egyes tagjaiból, ezután pedig már képes az alakjukat felvenni, és ilyen formában mindenféle trükköt, csínytevést végrehajtani. Minden pályán érmék gyűjtögetése a cél (ezeket a megriasztott emberek



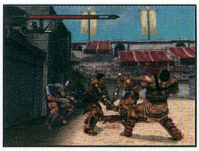
szórják el), és lehetőleg vigyáznunk kell arra, hogy ne fedjük fel földönkívüli mivoltunkat (ez akkor történik meg, ha a feldühített tömeg elcsíp minket). A helyszínek neve igen sokatmandó: CoCo Town, Pirate és Resident Evil Land – amelyeken ismerős Capcom-figurákkal is összefuthatunk (pl. Jill Valentine). Aranyos és kellőképpen idióta játék lesz – érdemes rá odafigyelni.



SHADOW OF ROME

Fejlesztő: Production Studio 2 **Megjelenés:** 2005. eleje (PAL)





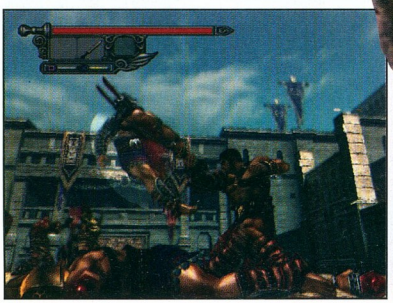




A Shadow of Rome egy olyan program, ami valószínűleg nem a forradalmi játéktechnikai megoldásaival fogja magát beírni a videojátékok történetébe – viszont ennek ellenére nagy várakozással tekintünk elébe, már csak az igen hálás történelmi köritás miatt is. Krisztus előtt 44-ben járunk, főhősünk pedig Agrippa, aki ártatlanul bebörtönzött édesapját próbálja tisztázni. Ebben nagy segítségére van legjobb barátja, Octavius, és egy női gladiátor, Claudia is. A játék tulajdonképpen két típusú akciójátékot gyúr egybe, méghozzá oly módon, hogy a pályák teljesítése közben Agrippa és Octavius között váltogatunk: Agrippa inkább a nyers erőre és a fegyveres harcra helyezi a hangsúlyt, Octavius inkább lopakodik, lesből támad és a fejét használja. Előbbi véres gladiátorviadalokon vehet részt, ahol akár az ellenfél levágott kezét is használhatja fegyverként. A harcrendszer egyszerű, de nagyszerű: kétféle alaptámadásunk van, eldönthetjük, hogy egyszerre két fegyvert, avagy egy fegyvert és egy pajzsot forgatunk-e, és képesek vagyunk az ellenfeleket átdobni a vállunk felett (vagy akár pajzsként használni). Octavius más technikát igényel: akárcsak a Hitmanben, időnként vele is álruhát kell öltenünk, ha pedig nagy a túlerő, akkor el kell rejtőznünk – és persze csendben, osonva megközelítenünk az ellenfelet, aztán jól fejbekólintani és elhozni, amiért jöttünk (és illemtudó rómaihoz méltóan elrejteni a magunk után hagyott hullákat…). Elterelhetjük az őrök figyelmét, csapdákat állíthatunk – ergo gondolkodni sem árt. A köritás is szép: az ókori Rómát teljes 3D-ben ültetik képernyőre, ugyanennyi dimenzióval bírnak a hanghatások is, és egy pár történelmi alakkal is találkozni fogunk – minden reményünk, hogy Keiji Inafune (az Onimusha-sorozat az ő gyermeke) és csapata ismét jó munkát végez.









KILLER 7



Fejlesztő: Production Studio 4/Grasshopper **Megjelenés:** 2004. tél (NTSC, PAL)

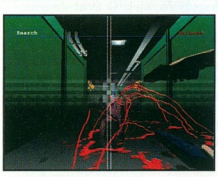




Az eredetileg GameCube-exkluzívnak tervezett az extravagáns Killer 7 PS2-változata ugyan az idei E3-on csak egy trailer formájában volt bemutatva, a mellékelt sajtóközleményből mégis fény derült pár, eddig nem, vagy csak részben tisztázott dologra – amelyeket gyorsan meg is osztunk veletek, ráadásként pedig megnézhetitek az első PS2-es képeket is. Ugyebár egy Harman Smith névre hallgató orgyilkost alakítunk, aki hét különböző személyiséggel rendelkezik, ellenfele pedig egy alvilági kiskirály, Kun Lan lesz, akinek emberei az arcukra fagyott, bizonyos „mennyei mosollyal" gyilkolják a jónépet. Smith barátunk hét alteregója eltérő képességekkel, illetve pozitív/negatív tulajdonsággal rendelkezik. Garcian Smith látnok, képes láthatatlanná válni és meggyógyítani a sebesülteket. Dan Smith erős, igen képzett harcos, és egy különleges, pokoli támadással képes az ellenfeleket a föld színéről is eltörölni. Mask de Smith még erősebb és igen jól birkózik, ebből következően számos kontratámadást ismer – nem mellékesen pedig szívesen használja a gránátvetőjét. Coyote Smith nem egy prérifarkas-csordával operál, hanem egy olyan különleges rúgással (Gang Kick), amely azonnal földre dönti és elszédíti a rosszfiúkat. Kaede Smith meglepő módon nő (egy ilyen alteregóért Terry Black a fél karját is odaadná), de ez nem jelenti azt, hogy veszélytelen lenne: képes rá, hogy egy halálos vírussal fertőzött vérzuhatagot permetezzen az ellenfelekre. Con Smith egy fiatalember, természetfeletti hallással megáldva, és állítólag ezáltal a rejtett tárgyakat is felfedezi. (Vajon milyen hangja lehet egy fiókban pihenő papirosnak? Biztosan ugyanolyan, mint a fotel alatt heverő floppy-nak.) Kevin Smith egy független, titokzatos személyiség, mindenesetre ez nem akadályozza meg abban, hogy késével egy pillanat alatt rendet vágjon. (Robert Smith pedig a The Cure énekese, de ez nem tartozik szorosan ide, mert ő nem szerepel a játékban.) Márcsak rendhagyó grafikai megvalósítása miatt is nagyon várjuk.

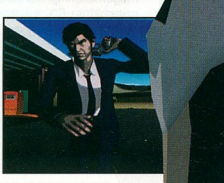














Az **Okami** a Capcom meghatározása szerint természeti kaland, és nemcsak a zsáner, hanem maga a játék is igazi különlegességnek, gyöngyszemnek ígérkezik. A **Clover Studio** (Viewtiful Joe-sorozat) új játéka egy olyan mesébe kalauzol minket, ahol a színek magát a Föld életerejét, a vérét jelképezik. Ez a világ azonban most fakó, színtelen és üres. Gonosz, nem evilági szörnyek szívják el erejét. Amaterasu, a mitikus Napisten (pontosabban annak földi manifesztációja, egy fehér farkas) szerepében vissza kell állítanunk a dolgok normális menetét, új erőt és életet kell öntenünk a világba. Mint egy isten általában, mi is a híveink



belénk vetett hitéből nyerjük erőinket, amelyek segítségével legyőzhetjük a szörnyeket. Híveket két módon nyerhetünk magunknak: visszaadjuk az elveszett színeket, illetve meghallgatjuk és teljesítjük az emberek kívánságait. A grafika ránézésre nem véletlenül szokatlan



az európai szemnek: tradicionális japán festészeti stílus digitális formába öntésével kísérleteznek. Biztosan kuriózum lesz, de még egy hozzávetőleges megjelenési dátumot sem tudunk róla.

Bill Gardner, a Capcom North America egykori elnöke egy pár (szintén volt Capcom-alkalmazott) kollegájával új céget alapított, O-3 Entertainment néven. A cég kis-, és közepes méretű fejlesztőcégek játékainak kiadását és disztribúcióját vállalta fel, PC, konzol és mobiltelefonos platformokon.

O3 Entertainment, Inc.

A Capcom ebben az üzleti évben is veszteségeket könyvelt el (akárcsak tavaly), igaz, némileg kisebbet, mint az ezt megelőző 12 hónap során. Az eladásaik 15.1%-kal estek vissza, de még így is közel félmilliárd, egészen pontosan $461,5 millió dollár értékű eladásokat produkáltak. A hazai pályán (Japán) nem volt gond, elsősorban az amerikai és az európai piacokon teljesítettek gyengébben az elvártnál.





KONAMI-HÍREK

APRÓSÁGOK

Az MGS3-ban Snake igen sűrűn váltogatja az álcáját, ezért bőséges ruhatárra van szüksége. A játék alkotói nyitottak minden jó ötletre, s ezt bizonyítandó a világ minden pontjáról várják a mintaterveket, amikkel adott körülmények között Snake tökéletesen láthatatlanná tud válni. Nem kell divattervezőnek, vagy festőművésznek lenni egy érvényes pályázat benyújtásához, mindössze egy 640*640 pixel méretű rajzot kell készíteni, ami ha valóban ötletes, akkor azon még tovább dolgoznak a szakemberek. A **Camouflage Campaign** május 11-én indult, és aki még igyekszik, az el tudja küldeni a művét június 29-ig a Konami weboldalára. Akinek netán bekerül a műve a játékba, annak a neve is felkerül a stáblistára.



Solid Snake kalandjai hamarosan **képregény** formában is elérhetőek lesznek: az amerikai IDW Publishing szeptemberben jelenteti meg a Metal Gear Solid-sorozatának első füzetét. A képregényt rajzoló Ashley Wood világszerte elismert illusztrátor, egyik leghíresebb munkája a Spawn, de – borító vonatkozásában – egy másik Konami-licenc, az idén januártól kapható Silent Hill: Dying Inside is a nevéhez fűződik.



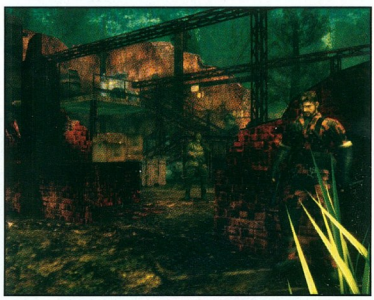


METAL GEAR SOLID SNAKE EATER

Fejlesztő: KCEJ **Megjelenés:** 2004. vége (NTSC, PAL)







A hidegháború éveiben járunk, a kubai rakétaválság még épphogy csak lezajlott, de máris egy újabb meleg helyzet adódik. Hruscsov a frissen kiépített forró dróton hívja Johnson elnököt, mert egy nukleáris titkok birtokában lévő szovjet tudós a saját teremtményétől megriadván állítólag árulóvá vált. Gyaníthatóan disszidálni készül, az amerikai kormánynak pedig feltett szándéka, hogy egy titkos akció keretében ezt a bizonyos Szokolovot biztonságban nyugatra juttassák. Minden idők legújabb lopakodós katonai játékának előre láthatólag ez lesz a legújabb témája: fejest ugorhatunk tehát a '60-as évekbe, de ami még fontosabb: a dzsungelharc rejtelmeibe. Folyosók rejtett zugai helyett ezúttal magas fűben kúszva, korhadt farönkök takarásában kell észrevétlennek maradnunk az ellenséges területen. Vadonatúj lesz a látványvilág, amit vadonatúj grafikus motor prezentál.

A Metal Gear-sorozatért felelős zseni, Hideo Kojima elmondása szerint az új rész három fő pillérre fog támaszkodni: a közelharcra, az álcázásra, és a táplálkozásra. A dzsungelben nincsenek gazdátlan konzervek szerteszét, úgyhogy Snake gyümölcsöket, gombákat, békákat, madarakat, és kígyókat is elfogyaszt, mert a szükség ugyebár nagy úr. A kontroller végéről persze kaján vigyorral kényszeríthetjük rá az egzotikus ételeket, ami után nem árt óvatosnak lenni a testmozgással, mert még egy élő legendának is felfordulhat a gyomra. A közelharc végül is hasonló lesz, mint amit már korábban is megszokhattunk: az ellenség óvatlan katonáit elfogva megszorongathatjuk és megölhetjük azokat, vagy akár élő pajzsként hasznosíthatjuk őket.



A forradalmi változást az álcaruha jelenti. Snake ugyanis igen tehetséges köpönyegforgató, s gyakrabban váltja terepszínű ruháját, mint más az alsógatyáját. Bármikor egy szempillantás alatt átöltözhet: a fényviszonyoknak megfelelő, a környezet színeihez passzoló ruhát lehet ráadni, s még az arcfestése is változtatható. Amennyiben tökéletes az összeállítás, s a játék álcaindexe szerint több mint 90%-os az eredmény, úgy Snake annyira beleolvad a környezetbe, hogy a fűben feküdve, vagy egy fatörzshöz lapulva egy méterről sem veszi őt észre az ellenség.

Egy apróság: Snake esetében nyilván nem ugyanarról a legendáról lesz szó, mint aki az eddigi játékokban szerepelt, elvégre 1964-et mutat a naptár. A hangja ugyanaz, de ez nem meglepő, hiszen aki ismeri a Metal Gear univerzumot, az már hallott a Les Enfants Terribles projektről, ami a legelső (még MSX-re készült) Metal Gear játék nagyfőnökének, Big Bossnak a klónozásáról szólt. Az újabb nyilvánosságra került részletek megerősíteni látszanak azt a teóriát, hogy Big Boss lesz a főszereplő: az E3-on bemutatott trailerben például Snake találkozik az orosz Spetsnaz „Ocelot" elitegységének egy tagjával, aki sarkantyút visel és ördögien bánik a pisztolyával – vagyis félreérthetetlenül a fiatal Revolver Ocelottal van dolgunk, aki az egyik snittben megjegyzi, hogy „szóval ez lenne a legendás főnök". Egy másik részletnél meg Snake egyik szemén kötés van, minekután elmorfondírozhatunk: amikor az MGS2-ben Solidus a fél szemére megvakult, Big Boss kiköpött másának nevezte őt. Hideo Kojima azért továbbra is engedi találgatni a rajongókat a főhős személyazonosságáról, a kiadás dátuma ugyanis még elég távol van.

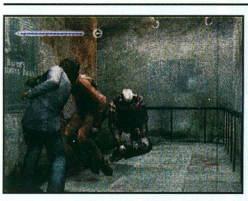






SILENT HILL 4

Fejlesztő: Konami **Megjelenés:** 2004.09.07 (NTSC), 2004. vége (PAL)



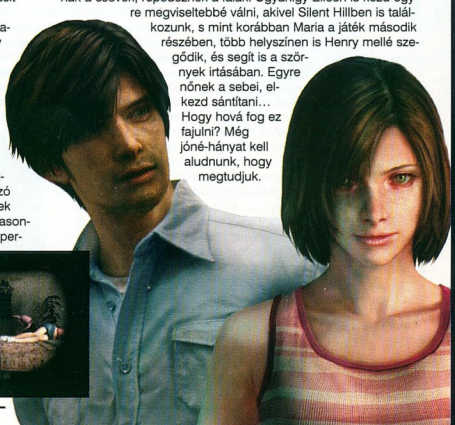




A rettegésnek nincs vége: hiába győztük le Csendes Domb gonosz istenét, egy jól menő cím nem mehet csak úgy a süllyesztőbe. A Silent Hill 4 a sorozat második részéhez hasonlóan lazább szálakkal kapcsolódik az eredeti történethez, eleinte azt se tudni, mi köze a hírhedt városhoz az egésznek, hiszen mind a szereplőgárda, mind a helyszín vadonatúj. Henry Townsend – a főszerepet játszó fiatalember – egy Ashfield nevű városban lakik, és esélye sincs, hogy eljusson az amúgy nem túl távoli Silent Hillbe, lévén az egyik reggel egy meglehetősen bizarr helyzettel kell szembesülnie: valaki belülről leláncolta a lakása ajtaját. Újdonságnak számít a sorozaton belül, hogy a főhős szemszögéből vizsgálódhatunk a lakáson belül, mert a játék producere úgy véli, így meghittebb viszonyba kerülünk a karakterrel, jobban átélhető a szerep. Valóban érdekes az élmény: kitekintve az ablakon látni, ahogy a városban mindenki teszi a dolgát, minden nyugodt – csak mi vagyunk szorongatott helyzetben. Ahogy vizsgálódunk a szobában, előbb-utóbb óhatatlanul ráakadunk egy kis kémlelőnyílásra az egyik falon, s kicsit perverzkedhetünk a csinos szomszéd, Eileen Galvin kukkolásával. Ebben a csapdában vergődve telnek a napjaink, mígnem az ötödik napon a fürdőszobába lépve Henry előtt egy hatalmas lyuk jelenik meg. A klauzstrofóbiájától űzve nem tehet mást: belép a lyukba, és ezzel elkezdődnek a borzalmak, a lyuk túloldalán ugyanis az átváltozott Silent Hill torz képe fogadja őt. Ekkor már a hagyományos módon, külső nézetből irányíthatjuk Henryt, akivel minden eddigi résznél nagyobb helyszíneken barangolhatunk (pl. ködös erdőben, vagy egy hotelben), s a szörnyek skálája is szélesebb, mint bármikor korábban. Tiszta szerencse, hogy nincs még szagos TV, mert oszladozó kutyák, óriási lepkék, apró férgek százai, és falakból előmászó szellemek igyekeznek Henryt magukhoz hasonlatossá tenni – amit persze nem szabad hagynunk. Fontos változás, hogy a fegyverek közül nem egy menüben lehet válogatni, hanem menet közben kell elővenni a megfelelő eszközt, amivel a játék tervezői még valóságosabbá igyekeznek tenni az izgalmakat. Csakis valós időben lehet megtölteni a lőfegyvereket is, és a tárgyak használatánál, vagy összerakásánál sem áll le – úgymond – az idő. A képernyő alján vízszintesen sorakoznak a tárgyak, onnan egy gombnyomással hozhatjuk fel őket, majd vízszintesen görgethetjük a listát, míg a megfelelő helyre érünk. Szintén újdonság, hogy Henry nem tud bármennyi fegyvert magával vinni, és hogy lesz hagyományos életerő-kijelző, nem csak a már megszokott szívdobogás. Ahogy kalandozunk Silent Hill bizarr világában, különböző helyeken lyukakat lehet találni, amin keresztül visszatérhetünk Henry lakásába, aminek elméletileg egyfajta biztonságérzetet kéne adnia – az alkotók persze gondoskodtak róla, hogy ne így legyen. Valamennyi visszatéréskor elhűlve tapasztalhatjuk, hogy Henry lakása is kezd leamortizálódni: rozsdásodnak a csövek, repedeznek a falak. Ugyanígy Eileen is kezd egyre megviselteb-bé válni, akivel Silent Hillben is találkozunk, s mint korábban Maria a játék második részében, több helyszínen is Henry mellé szegődik, és segít is a szörnyek irtásában. Egyre nőnek a sebei, elkezd szántítani… Hogy hová fog ez fajulni? Még jóné-hányat kell aludnunk, hogy megtudjuk.

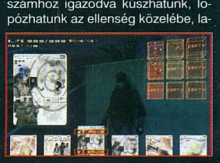








Lesz **Metal Gear Solid PSP**-re (a Sony jövőre megjelenő zsebkonzoljára) is, jóllehet az egyáltalán nem olyan Metal Gear lesz, mint amit megszokhattunk. A **Metal Gear Acid** fordulókra bontott játékrendszerrel fog működni: adott lépésszámhoz igazodva küszhatunk, lopózhatunk az ellenség közelébe, lapulhatunk a falakhoz, vagy kopogtathatunk. Minden forduló végén az ellenség lép, amikor pedig akcióra kerül a sor, kártyalapok formájában jelennek meg a bevethető fegyverek.



A Konami világra szóló őrületet kiváltó táncikálós játéka az ősszel még gazdagabb wurlitzerrel (a sok japán pop mellett lesz pl. The Village People), és megújult játékmenettel tér vissza. A táncoszőnyeg mellett immár az EyeToy kamerát is be kell késziteni, mert a **Dance Dance Revolution Extreme** már nemcsak a táncképéseket, hanem a kézmozgást is figyeli. Rázás közben vagy a gép utasításai szerint kell mozgatnunk a karjainkat, vagy le kell súrolni a képernyőre került koszt.



Miután a jövő Megasztárjai a táncelépésekkel már tisztába jöttek DDR Extreme-mel, a hangszálaikat is edzhetik a **Karaoke Revolution Volume 2**-val. A játék első része már bebizonyította, hogy a PS2 teljesen korrekt karaoke géppé alakítható át, úgyhogy azon már csak mennyiségben, és különböző ext-



rákkal lehetett többet nyújtani. Idén nyáron még több színpadon még több rajzfilmes stílusú énekessel léphetünk fel, immár menet közben külön szabályozható a zene, a mikrofon, és az eredeti ének hangereje, és persze 35 újonnan összeválogatott számot énekelhetünk a különböző műfajok (dance, pop, rock) között csapongva. Ez a csapongás igencsak megerőltető is lehet, amiről az új egyveleg mód gondoskodik, ahol 3-5 kiválasztott, vagy véletlenszerűen beadott dalt fésülhetnek egymásba a valószínűleg még gyógyíthatatlan "elKozsósodás" útjára lépők.

Ez év végére (az USA-ban szeptemberre) lett beütemezve Vic Viper visszatérése a **Gradius V**-ben, s a kis kék űrhajóval ugyan még mindig két dimenzióban kell kilőnünk a milliónyi ellenséget, illetve kerülgethet-



jük a hatalmas főgonoszokat, viszont remek 3D-s grafikával találják a dolgot. Újdonság lesz – legalább is a sorozaton belül – a kétjátékos mód, amivel kooperálva teljesíthetjük a küldetéseket, de vigyázni kell a másikkal, mert merő véletlenségből a társunk is eltalálhat minket. A harc rendszerében is lesznek apró változások, amik közül a legérdekesebb, hogy a körülöttünk keringő kis bónuszgömböket (amik a saját támadásunkat kopírozzák le) irányítani tudjuk. Különös módon online játékra nem lesz lehetőség (legalább nem idegesít minket), viszont a PC-vel rendelkező játékosok mégis versenyezhetnek az interneten a túlélő módért nyerhető eredménykódokkal.



KING ARTHUR

Fejlesztő: Krome Studios **Megjelenés:** 2004.11.01. (NTSC)

A Kerekasztal Lovagjainak legendája idén nemcsak egy hollywoodi filmnek biztosít témát, ugyanis a brit legenda amerikanizált változatából ausztrál fejlesztők játékot készítenek. Jerry Bruckheimer filmjéből öt lovag közül választhatunk: Lancelot, Guinevere, Tristan, Bors és természetesen Arthur bőrébe – és páncéljába – bújhatunk bele, s nagyjából ugyanazokon az eseményeken kell átküzdenünk magunkat, mint amik a filmvásznon elevenednek meg. A címszereplő Clive Owen a vonásait is adta a játékhoz, miként az összes többi szereplő arcát is szépen beszkennelték, s mivel fotorealisztikus tájakon kalandozhat majd a játékos, nagyjából úgy mosódnak át a film jelenetei a játékká, mint ahogy az az EA-féle Lord of the Rings-feldolgozásokban. A harc ugyancsak hasonlatosságot mutat az ott tapasztaltakhoz: gyengébb és erősebb támadásokkal, 2-3 gombos kombókkal ügyeskedhetünk. A csatákban felbukkanó egyszerű ellenfelek simán lenyisszanthatók, de vannak olyanok is, akiket ki kell lökni a pajzsuk mögül, a távolabbi ellenség pedig lenyilazható. Amennyiben sebesülés nélkül úszunk meg egy hosz-szabb szakaszt, úgy lovagunk aurája elkezd villogni, s ebben az állapotában minden egyes csapása erősebb lesz. A legérdekesebb talán az, amikor lóhátról oszthatjuk az ellent, ilyenkor ugyanis a hátulról jövő támadások lórúgással háríthatók, ha pedig felágaskodik a paci, visszahuppanva olyan lökéshullámot generál, ami másodpercekre lebénítja az ellenséget. Az egyes karakterek spéci mozgásokkal lesznek fejleszthetők, s az egyjátékos mód mellett kooperálva is lehet majd harcolni.













NEO CONTRA

Fejlesztő: KCET **Megjelenés:** 2004.11.23. (NTSC)







Előbb-utóbb valamennyi klasszikus 2D játékot eléri a végzete: az elkerülhetetlen harmadik dimenzió. A Contra-sorozat legújabb tagjának immár nemcsak a grafikája lesz 3D-s (mint legutóbb a Shattered Soldierben), de a játékmenete is, ráadásul a Bill Rizer ezúttal megosztva játssza a távoli jövő szuperhősét egy Genbei Jaguer Yagyu nevű szamurájjal. Összevissza rohangálni, ráadásul kardozni a Contrában? Ez nem túl biztatóan hangzott, azonban az E3 közönsége meggyőződhetett róla, valóban igazi Contra lesz ez is: csakis lövöldözni lehet, a perspektíva pedig jobbára megállapodik egy félig felül-, félig oldalnézetnél, habár lesznek azért még oldalnézetes pályák is. Az ugrálás mellőzve lett, helyette nyolc irányba lehet kitérni a lövedékek elől, illetve ha nincs nyomva semmilyen irány a kitérés gombja mellé, úgy le is lehet hajolni egy röpke pillanatra. Meglovagolható állatok, és vezethető járművek is lesznek, a főhős pedig háromfajta fegyverrel viszonozhatja a tüzet, amiket még indulás előtt kell összeválogatni egy kisebb arzenálból – van ott minden: géppuska, célra tartó lézer, tűzostor, stb. Kettő fegyver a földi célpontok ellen vethető be, a harmadik pedig a légi támadások ellen. Igazi Contraként az új epizód is iszonyatosan sok katonát és szörnyet küld a játékos nyakára, és persze egész képernyőt betöltő főgonoszokról is gondoskodnak.





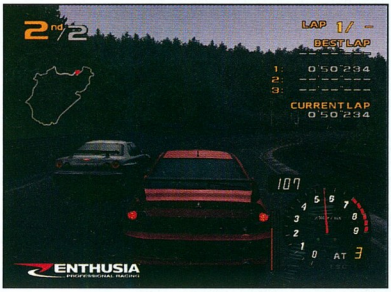


ENTHUSIA PRO RACING

Fejlesztő: Konami **Megjelenés:** 2005. (NTSC, PAL)





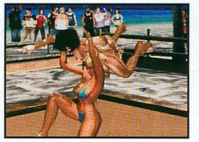


Az Enthusia Professional Racing egy meglehetősen érdekes próbálkozás lesz az autóversenyek kategóriájában: a játék rendhagyó „Visual Gravity System" nevű rendszere arra tesz kísérletet, hogy egy autóversenyben vizuálisan lehessen érzékelni a járműre ható erőket. Ha például balra kanyarodunk, egy nyíl mutatja, mekkora centrifugális erő igyekszik jobbra téríteni az autót, s így felmérhetjük a kisodródás veszélyét, illetve a képernyő alján egy kijelző villogása jelzi, amikor túl nagy sebességre kapcsolva már kritikusan lecsökkent a gumik tapadása. Ezek mellett kijelzők mutatják azt is, milyen erősen van lenyomva a gáz- és a fékpedál. A készítők szerint a láthatatlan erők ábrázolása kivételesen élethű fizikai modellezésre ad lehetőséget – érdekes ötlet, ámbár kétséges az ilyen kijelzők értéke, lévén az élethű fizika miatt épp elég arra figyelni, hogy egyáltalán a pályán tartsuk az autót. Meg aztán a játékélmény nem feltétlenül van arányban a realisztikussággal – de a prejudikálást hagyjuk meg más magazinoknak. A valódi autóvezetéshez valódi körülmények is dukálnak, így az E3-on bemutatott verzióban például a Nürburgringen, illetve egy éjszakai fényekben pompázó városban lehetett repeszteni, az autópark pedig az ígéretek szerint több mint 30 licencelt márkából, azokon belül pedig több mint száz típusból fog állni. Ha nem is valódi utak alapján vannak modellezve, viszont annál érdekesebbek a sivatagi pályák, a homokban ugyanis véletlenszerűen generált pályák rajzolódnak ki előttünk – azaz nem lehet megtanulni, mikor milyen kanyar következik.

RUMBLE ROSES

Fejlesztő: KCET **Megjelenés:** 2004.11.23. (NTSC)

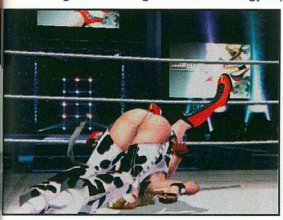








A Dead or Alive Beach Volleyball óta nem kétséges, hogy amelyik játékban gusztusos keblek ringatóznak (lobognak?), az biztosan eladható. (Ugyanakkor az is bebizonyosodott, hogy ilyen alkotások akár még játékélményt is nyújthatnak.) A Rumble Roses valami hasonló akar lenni: bögyös lánykák propagálták az E3-on a pankráció-játékot, ami első blikkre csupán a férfinép szédítéséről szól, mégis: kipróbálva élesben elismerően szóltak róla a sportág rajongói. A korábban WWX: Rumble Rose néven ismert játékban csakis a gyengébb nem képviselői osztják a pofonokat, bár a „gyengébb" itt talán nem a legmegfelelőbb szóhasználat. Nagyon is izmosak a lánykák – főleg melltájékon. Ahogy illik: a küzdő felek mindig egy kisebb bemutatkozó videóval érkeznek az arénákba, de nem feltétlenül csak arénákról beszélhetünk, ugyanis kifejezetten az amerikai közönség ízlésének megfelelően lesz iszapbirkózás is, ahol ugyebár nincs ring, viszont van jó sok sár. Az engine realisztikusan kezeli a sarat, úgyhogy eleinte csak a lányok lábai mocskosak, de amint valaki meghempereg a trutyiban, az tetőtől talpig barna kislány lesz. A sár ráadásul elég hamar lepereg a formás testekről, viszont így legalább megint jó muri, amikor újra besarazódnak. A lányok spéci mozdulatai viszonylag könnyen előcsalhatók, és persze – ahogy az egy verekedős játékban már megszokott – vannak kivégzések és megalázások is. A hölgyek persze jobbára bikinit viselnek (eddig legalábbis még nem érkezett hír az iráni piacra szánt csador-verzióról), de akadnak megnyitható ruhák is, amikkel ráadásul új mozgások is járnak, mintegy átalakítva a karakterek személyiségét. Egyik-másik pankrátor hölgy erősen DOA-utánérzet, meglátszik, hogy van egy némi átfedés a készítők közt.



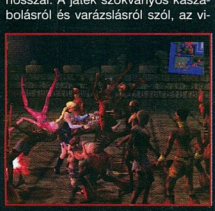


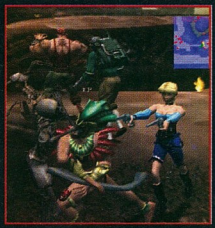


Dracula, Múmia, Farkasember, Frankenstein, Tengeri Szörny, Voodoo Királynő mind együtt – és sehol sincs Van Helsing? Nincs bizony, mert a **McFarlane's Evil Prophecy**ben a Spawn képregények atyjának, Todd McFarlane-nek a kreálmányai kelnek életre. Todd a vagyonának nem csekély részét akciófigurák gyártásából szerezte: többek között a Metal Gear Solid, és más játékok figurái is az ő műhelyéből kerültek ki, viszont most fordított a helyzet, mert az ő horrorfiguráiból készített játékot a Konami. A



XIX. században játszódó történetben egy prófécia vetíti előre a világvégét, ami a fent említett hat kreatúra megjelenésével kezdődik. A jóslatban csak kevesen hisznek, ezért a tudós Dr. Jaeger és három társa kénytelen felvenni a harcot a gonosszal. A játék szokványos kaszabolásról és varázslásról szól, az viszont elég szokatlan, hogy a doki mellett Logan, a kalóz, Sundano, a bennszülött; és Delphine, a harcias menyecske bármikor kiválasztható. Mindegyikük más fegyvernemben jártas, illetve a varázslásoknál más természeti elemet használ, s a csapatjáték még inkább érvényesül, amennyiben 2-4 játékos nyomja a dolgot. Van aztán egy másik prófécia is, ami az év végére datálja a játék megjelenését, jóllehet az amcsiknál már nemsokára kapható.







Augusztusban egy újabb licencen alapuló Konami játék érkezik: a **Shaman King: Power of Spirits** egy anime-sorozat alapján készül, s egy Yoh Asakura nevű iskolás srácról szól, akiről csak a legközelebbi barátai tudják, hogy egy sámán, aki képes kommunikálni természetfeletti erőkkel és szellemekkel. A játékhoz önálló történetet találtak ki, ami sem a TV-ben, sem képregényes formában még nem volt látható: egy bizonyos „Negyedik Ezred-



év" nevű titokzatos erő akarja birtokolni a Sámán Király címet, amit a sámánok 500 évente rendezett viadalán lehet elnyerni. Az első hely egyben azzal is jár, hogy a király a világunk védelmezőjévé válik – vagy épp az elpusztítójává. Ahhoz, hogy ne kerüljön rossz kezekbe a korona, RPG-stílusban kell kalandozni, illetve szemtől szembe, azaz akciórészekben kell megküzdeni az ellenséggel.

Az Ys RPG-sorozat 1988-tól "futott" először a Nintendo 8 bites konzolján, majd később SNES-en egészen úgy '96-ig, és a Konami szerint szép sikereket ért meg. Hosszú ki-



hagyás után a **Falcom** által fejlesztett **Ys VI: The Ark of Naphishtim** idén decemberre lett beütemezve, s vörös hajú hőse, Adol Christian egy trópusi szigeten fog kalandozni, ahová a hajóját ért támadás után jutott, s ahol aztán az elf-szerű Rehda nép mentette meg. Három fejleszthető mágikus karddal szállhatunk szembe a kisebb-nagyobb szörnyekkel és a sziget kincseire pályázó birodalommal, és immáron 3D-s tájakon játszódik a történet.



PHANTOM CRASH 2050

Fejlesztő: Genki **Megjelenés:** 2005.02.08. (NTSC)





Nem túl meglepő módon a Phantom Crash 2050 a jövőben játszódik, habár a dátum: 2071. Ekkortájt már nem a foci, és nem is a baseball a legnépszerűbb sport, hanem a robotok viadala. A vállalkozó kedvű játékosoknak két téren kell jeleskedniük: ahhoz, hogy valaki a legjobb harcos lehessen, előbb a legjobb konstruktőrnek is kell lennie. Különböző alkatrészekből lehet összerakni a robotok testét, és mivel rengeteg fegyver áll rendelkezésre, többmillió variáció lehetséges. A karbantartás mellett a pénznyereményekért újabb fegyverek és kiegészítők is vehetők, például akár olyan optikai álca is, amivel csaknem teljesen láthatatlanná válik a robot. A játék külső és belső nézetből egyaránt játszható lesz, s Las Vegas, London és New York City futurisztikus arénái várják a versenyzőket. Tőlünk nyugatabbra akár online is, és a soha véget nem érő harcban folyamatosan csatlakozhatnak be a kiesettek helyére újabb játékosok. Online négyen küzdhetnek egymással egyszerre, de lesz kétjátékos mód is egyazon gépen.







SUIKODEN IV



Fejlesztő: KCET **Megjelenés:** 2004. december (NTSC)





Volt egyszer egy kínai mese egy birodalomról, ahol a „végzet 108 csillagának" együttállásakor, vagyis 108 különböző sorsú ember összefogásával nagy dolgok mentek végbe. Ezt a mesét dolgozza fel roppant igényes RPG formájában a Suikoden, ami a nagy sikerre való tekintettel sorozatta nőtte ki magát. A Suikoden IV-ben ismét a legendás 108-ak lendülhetnek akcióba, és e népes szereplógárdát tekintve eléggé meglepő, hogy a kalandozások jó részénél ezúttal végre szinkronizált intermezzók (is) mesélik a történetet. A játék főszereplője egy fiatalember, akinek az a szerencsétlen sors jutott, hogy a Büntetés Rúnáját birtokolja, ami a mesterének az energiáját is fogyasztja az általa kínált varázserőért cserébe. A játék minden tekintetben megújult a harmadik részhez képest, hiszen bár a karakterek stílusa hasonló a harmadik részhez (az eredeti Suikodenért felelős Junko Kawano tervezte őket), több poligonból állnak a karaktermodellek, természetesebbek a mozgások, a játékmenetben pedig nagy szerepet kap a hajózás, mert egy szigetcsoport körül hajókázva szedhetjük össze a csapatot, és mivel veszélyes vizeken hajózunk, tengeri csatákra is számítani lehet. A hagyományos csaták szintén megújultak: hanyagolva lettek a harmadik rész páros támadásai, helyette minden karakter külön-külön mozoghat, és egyszerre csak négy ember küzdhet – mindezzel az alkotók igyekeztek felgyorsítani a játékot. Az alapok persze megmaradtak, tehát lehet ütni-vágni az ellent, lehet varázsolni, és lehet a támadást kombinálni a csapat egy másik tagjával. A minijátékokról sem feledkeztek meg, amik közül néhány ismerős lehet már korábbról: lesz például kockázás és horgászás is.



NANOBREAK

Fejlesztő: KCET **Megjelenés:** 2005.03.30. (NTSC)











A Castlevania-sorozatért felelős Koji Igarashi egy új rémtörténettel áll elő, amiben azonban nem Dracula a főgonosz, hanem a kontrollálhatatlanná vált technika. A Nano Breaker a jövőben játszódik, ahol az öntudatra ébredt nanomasinériák úgy döntenek, hogy megvannak ők irányítás nélkül is. Az emberi vér, és az épületekben fellelhető acél módszeres betakarításába kezdenek, és a nyersanyagokból hatalmas hadsereget állítanak elő. Amikor bekapcsolódunk a történetbe, már teljes városokat asszimiláltak, az emberiség utolsó reménysége pedig egy Jake Warren nevű cyborg harcos. Jake emberi érzelmekkel, viszont a gépekre jellemző gyilkos ösztönnel rendelkezik, valamint van egy különleges fegyvere is: az alakváltó plazma kard. Ez a kard nem csupán az ellenség szeletelésére való: egy gombnyomással lasszóvá alakítható, s így a kiszemelt áldozat egy szempillantás alatt Jake közelébe rántható, de ráhurkolható mondjuk ládákra is, ami aligha nem logikai feladványokat is eredményezni fog. Ezenkívül a hosszabb kombók megkoronázásaként is alakot vált a fegyver: mondjuk egy hatalmas kalapáccsal zúzhatjuk szét a kombó végén az ellenséget, a jeles eseményt követően a kard rögtön visszaváltozik a normál állapotába. A harc közben folyamatosan fröcsög a szétnyisszantott androidokból az olaj (ami mondjuk inkább vérnek tűnik), s amikor azzal megtöltődik egy bizonyos kijelző, olyan speckó támadás indítható, amivel egy egész képernyőről el lesz takarítva az összes ellenfél. A spéci fegyvert és a környezetet leszámítva az egész igen hasonló lesz a Castlevaniához, tehát jó nagy pályákat járhatunk be, amelyeken némely elágazás megnyitásához esetleg egy teljesen más helyszínen kell begyűjtenünk valami kulcsfontosságú dolgot. Egy gond van a játékkal: sajnos még kicsit messze van a megjelenés.



A Yu-Gi-Oh! anime sorozat már a magyar TV-néző számára sem lehet ismeretlen – már legalábbis annak, aki fel tud kelni kora reggel. (Mi nem, maradunk inkább a Neurotic álláspontjánál: „Amikor a nap lemegy, én felkelek...") A rajzfilm ugyebár az azonos című kártyás játékon alapul, ahol megfelelő szörnyhadsereg kiépítése a cél, amelyeket aztán szépen összeeresztünk egy sakkjátszmaszerű összecsapásban. Természetesen

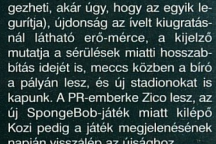


ez lesz a dolgunk a novemberre beígért **Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum** csataterén is: a különböző statisztikákkal rendelkező szörnyekkel ideálisan kell kihasználni a fordulónként ránk eső lépéseket, és ezáltal vereséget mérni az ellenfélre. A PS2-es csaták persze a küzdelmeknél megelevenedő szörnyekkel kerülnek megrendezésre.

Sikerült végre elfogadható minőségű képeket szereznünk a **Winning Eleven 8**-ból. Ugye minden focirajongó tudja, hogy ez gyakorlatilag a **Pro Evolution Soccer 4**-nek felel meg?! Az európai játék valamikor ősszel jön, 138 csapat lesz a Master League-ben (összesen pedig 200-nál is több), majdnem mindenki a



valós nevén fut (kár, úgy megszokták Roberto Larcost), lesz egy pár új trükk, a szabadrúgásokat megváltoztatják (két játékos is elvégezheti, akár úgy, hogy az egyik legurítja), újdonság az ívelt kiugratásnál látható erő-mérce, a kijelző mutatja a sérülések miatti hosszabbítás idejét is, meccs közben a bíró a pályán lesz, és új stadionokat is kapunk. A PR-emberke Zico lesz, az új SpongeBob-játék miatt kilépő Kozi pedig a játék megjelenésének napján visszalép az újsághoz.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

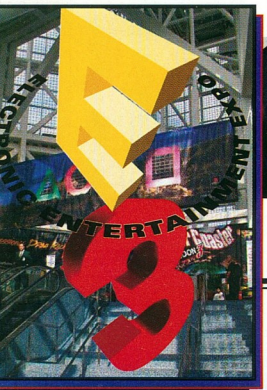
Fejlesztő: Konami **Megjelenés:** 2004.10.15. (NTSC)



A festőkről elnevezett, pizzafaló, mutáns tini teknőcök visszatérnek – úgy tűnik, még mindig akkora a rajongótáboruk, hogy érdemes rájuk egy játékot alapozni. A játék második részében stílszerűen a második rajzfilmsorozat gonoszai agyabugyálhatók el, jóllehet egyharmad részben vadonatúj, csakis a játékhoz kitalált figurákkal találkozhatunk. Az egyjátékos sztorizás és a kétjátékos kooperatív mód mellett akár mind a négy teknőc emberi irányítású lehet, amiben az a legérdekesebb, hogy ilyenkor az egész csapat egyetlen energiacsíkkal rendelkezik – a kérdés tehát ilyenkor az, hogy ki a leggyengébb Máté Krisztina, illetve láncszem. (Valahogy ezt a kettőt mindig keverjük.) További változás az első részhez képest, hogy a bunyó mellett ügyeskedős kihívás is lesz szép számmal: ki kell kerülni akadályokat, mozgó platformokon kell ugrálni, stb. Az egyes teknőcök tulajdonságait pedig megpróbálták jobban személyre szabni, így például érezhető, hogy Raphael a csapat legerősebb bástyája. A játék sztori módjában egy rakás katona helyrerakása után hőseink ősellenségét, Shreddert kell legyőzni, de van Battle Nexus mód is, ahol egymással mérhetik össze tudásukat a játékosok. A régi rajongók nosztalgiájára is nagyban számítanak, ezért megnyitható extraként benne van a pakkban a régi TMNT játéktermi játék is.



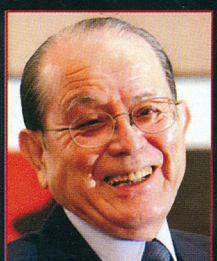






NAMCO-HÍREK

APRÓSÁGOK



Az eredetileg Nakamura Manufacturing Company névre „hallgató” Namco jövőre ünnepli az 50. születésnapját. Fél évszázaddal ezelőtt egy yokohamai áruház tetején két fából készült hintalóval kezdte a cég, amiket reggelente ugyanaz a Masaya Nakamura törölgetett fényesre, mint aki az idén ünnepli 78. születésnapját, és aki mindmáig elátja az elnöki teendőket. Nehéz elhinni, de igaz: 300.000 Yen kezdőtőkével Nakamurával együtt 3 fővel indult a most évente 150 milliárdos forgalmat lebonyolító vállalkozás! Az évforduló alkalmából 2005-re egy nagyobb reklámhadjárat van tervbe véve, továbbá egy új logo bevezetése, amin egy faló fog szerepelni.

Két évvel ezelőtt már beharangoztak egy **Tekken-mozi**t, ami aztán szépen elakadt a forgalmazók útvesztőjében, ám most úgy tűnik, mégis csak lesz belőle valami. Miután a jogokat birtokló japán Gaga Communications-nek (náluk van egyébként az Onimusha film licence is) nem sikerült megállapodnia a New Line Cinemával, a megfilmesítés joga most a Miramaxhoz tartozó Dimension Filmshez került. A film rendezője az eddig nem túl sokat bizonyított Charles Stone lesz, a forgatókönyvírók pedig az első Tomb Raider-film sztoriját is jegyző Mike Werb és Michael Colleary páros (ajjajaj!). A 40 millió dolláros költségvetésből vélhetően jó sok számítógépes effektusra fog telni.

TEKKEN 5

DVD

Fejlesztő: Namco **Megjelenés:** 2005. közepe (?)





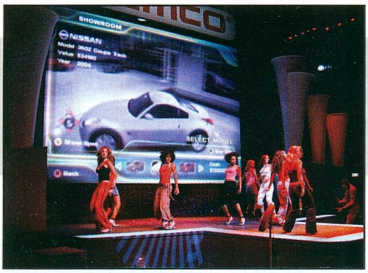


Heihachi Mishima halott – hirdeti a nemrégiben megnyitott Tekken 5 website, s ezt megerősítette az E3-on bemutatott trailer is (ld. DVD-mellékletünkön), amiben Jin Kazama Tekken 4-es befejezése folytatódik: miután Kazuya és Heihachi együtt maradtak a dojoban, Jack robotok özönlenek be a helyiségbe, s míg Kazuyának sikerül elmenekülnie, addig Heihachit elfogják, és önmegsemmisítéssel egyből a mennybe repítik. (Ennek ellenére mondjuk ne vegyünk mérget Heihachi halálára!) A videóból az is kiderül, nem csupán duma a Namco részéről, amikor egy új, továbbfejlesztett enginenek köszönhetően forradalmian grafikát ígérnek – már csak az a kérdés, hogy ez csupán az új hardverrel működő arcade gépre lesz-e igaz, vagy PS2-n is gyökeres változásokat fogunk tapasztalni. Visszatérve azonban a látottakra: valóban újszerűnek tűnnek a bunyósok mozdulatai még abban az esetben is, amikor régi ismerősöket látunk. Megnyugtató hírrel szolgálhatunk a következő karakterek kedvelőinek: Kazuya, King, Marshall Law, Ling Xiaoyu (*Azé!! – Spot*), Julia Chang, Steve Fox, Nina Williams, Lei Wulong, Paul Phoenix, és Hwoarang – ők már biztosan benne lesznek a nagyjából 30 tagú mezőnyben. Bemutatkozik továbbá három új harcos: a kissé Wesley Snipes-os beütésű Raven egy „X” alakú forradással a szemei közt, aki mellesleg egy nemzetközi titkosszolgálatnak dolgozik, s látható a bevezetőn is, amint jelenti Heihachi halálát; a kínai Feng Wei, aki gyerekkora óta harcművésznek készült, s túlbuzgóságában még a mesterét is megölte; valamint a japán tinilány, Asuka Kazama, aki egy kínai harcoson akar bosszút állni, mert az úgy lerendezte a lányka apját (és egyben tanítómesterét), hogy az kórházi kezelésre szorult. Szemlátomást érdekesebbek lesznek az arénák, szétverhető tárgyakkal, csapdákkal és egyéb terepakadályokkal, és egy hivatalosan még meg nem erősített hír szerint lesz egy olyasmi „hódító mód”, mint amit a Soul Calibur II játéktermi változatából ismerhetnek a játékosok, illetve a váltogatós Tag mód visszatérésére is jó esély van. A japán játéktermekben már az idén játszható lesz a Tekken 5, viszont a PS2-verzió csak jövőre várható.









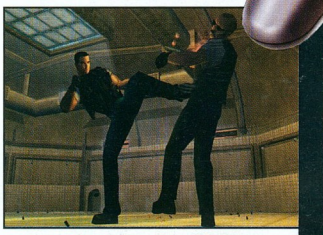




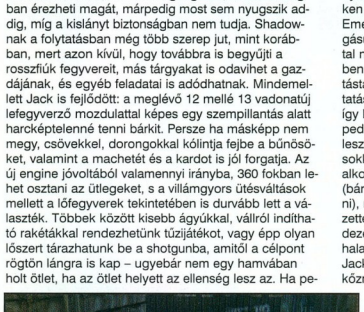
DEAD TO RIGHTS II

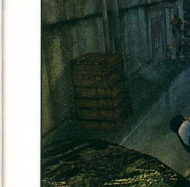
Fejlesztő: Namco Hometek **Megjelenés:** 2004.11.30. (NTSC)

Jack Slate ugyan megesküdött, hogy sosem tér vissza Grant City mocskos, korrupt, bűntől hemzsegő utcáira, de egy ártatlan kislány kilátástalan helyzete mégis erre készteti őt – no meg a gonosz Namco, hiszen úgy tűnik, a Dead to Rights első része egész sikeres kis Max Payne-klón lett. Természetesen hősünk K9-es házőrzője is újra akcióba lendül, elvégre a hűséges eb majdnem azonos értékű fegyver bármilyen pisztollyal vagy puskával. Ha valahol Jack kutyaszorítóba kerül, hát éppen hogy a kutyája, Shadow izmos álkapcsai rángatják ki onnan. Amikor Jack kutyasétáltatásra indul, nincs az a gengszter, aki biztonságban érezheti magát, márpedig most sem nyugszik addig, míg a kislányt biztonságban nem tudja. Shadownak a folytatásban még több szerep jut, mint korábban, mert azon kívül, hogy továbbra is begyűjti a rosszfiúk fegyvereit, más tárgyakat is odavihet a gazdájának, és egyéb feladatai is adódhatnak. Mindemellett Jack is fejlődött: a meglévő 12 mellé 13 vadonatúj lefegyverző mozdulattal képes egy szempillantás alatt harcképtelenné tenni bárkit. Persze ha másképp nem megy, csövekkel, dorongokkal kólintja fejbe a bűnösöket, valamint a machetét és a kardot is jól forgatja. Az új engine jóvoltából valamennyi irányba, 360 fokban lehet osztani az ütlegeket, s a villámgyors ütésváltások mellett a lőfegyverek tekintetében is durvább lett a választék. Többek között kisebb ágyúkkal, vállról indítható rakétákkal rendezhetünk tűzijátékot, vagy épp olyan lőszert tárazhatunk be a shotgunba, amitől a célpont rögtön lángra is kap – ugyebár nem egy hamvában holt ötlet, ha az ötlet helyett az ellenség lesz az. Ha pedig taposóaknát telepítünk, vagy repeszgránátot hajítunk a kisebb csoportosulások közepébe, fasírozott lesz a gazfickókból. Éljen a sokktaktika: játék kétségtelenül véresebb, mint az első rész. A legbrutálisabb megmozdulásaink eredményét lassított felvételeken csodálhatjuk meg. Emellett természetesen megmaradtak a lassított mozgású vetődések is á la Max Payne, amelyeknél ezúttal nagyobb mozgástérrel rendelkezünk a légtérben. Az előző részt kritika érte, amiért a bombahatástalanítás túlzottan babra munka volt, ezért a folytatásban kicsit visszavettek a mini-játékokból, amik így kevésbé fogják megszakítani a pergő akciót. Az pedig pörögni fog, erről gondoskodik a továbbfejlesztett AI. Az ellenség különböző megoldásokkal támad: csak az utcai bandákat alkotó tuskók rohannak a halálba (bár ez is kellemetlen tud lenni), míg a katonailag képzettebb zsoldosok fedezéktől fedezékig haladva igyekeznek Jack közelébe férkőzni.















A Namco már sok mesét megjelentetett PS-re a „Tales" RPG-sorozata keretében, időközben aztán áttért a PS2-re a Tales of Destinyt II-vel, viszont a **Tales of Symphonia** most szakít a hagyományos izometrikus nézettel és a rajzolt szereplőkkel. Cel-shaded grafikával keltették életre Sylvarant falucska lakóit, akik közül a helybéli legenda szerint egy nap kitűnik a Kiválasztott, akinek az lesz a küldetése, hogy felébressze a környék alvó isteneit, és helyreállítsa az egyensúlyt az erők között – ezzel megakadályozva a falu



pusztulását. Szörnyekkel bőséggel teleszórt térképeket bejárva kell segítenünk a Kiválasztott munkájában, s kilenc játszható karakterrel valós időben zajló, akciódús csatákban szállhatunk szembe az ellenséggel. Mind hagyományos fegyverekkel, mind varázslással egyaránt élhetünk, s a karaktereinket különböző képességekkel fejleszthetjük ízlésünknek megfelelően. A fejlődésben külön érdekesség, hogy így kialakított figurák egymás közti viszonya akár még a sztori alakulására is kihatással lehet. A játék GameCube-változata már tavaly megjelent Japánban, viszont a PS2-verzióra még év végéig várni kell.

Jenseits von Gut und Böse, azaz „Túl jón és rosszon" fog folytatódni a **Xenosaga**. Az alcímből következtetve ismét nietzsche-i bölcseletek mezsgyéjén haladnak tovább a 41. század emberei, mutáns, cyborg, és még ki tudja miféle hősei. A történet szoros folytatása az első résznek: az már biztos, hogy Shion Uzuki, KosMos, Chaos, Jr., Albedo, és Margulis újra kiveszik a részüket a harcokból. Több mint 100 különböző változtatható skill áll az alkotók ígéreteinek az élén, valamint to-



vábbfinomított boost rendszer, megduplázott csapattámadások – vagyis még több stratégiai elem. Lesz továbbá megint rengeteg átvezető mozi, drámázással, filozofálgatással, és angol szinkronnal. Nyilván még sokat bibelődnek Monolithnál a több órányi anyag elkészítésével, hiszen a tervek szerint csak jövő februárban fogunk neki a kalandnak.

Ha máshol nem is, de a TV-ben már biztosan mindenki megcsodálta a böhöm nagy wadaiko dobokat, amiket a japánok oly nagy elánnal szoktak pufölni -- mi sem természetesebb, hogy egy dobolós játéktermi gépnek óriási sikere volt a szigetországban. A **Taiko no Tatsujin** (Dobmester) végül hazavihető verzióban is megjelent, persze valamivel szoli-



dabb kiadásban: a PS2-höz csatlakoztatható dob mindössze 27*20 cm nagyságú, ám ettől függetlenül ugyanúgy működik, mint a játéktermi társa. A **Tatakon** (így hívják a perifériát) belső részén mélyebb, míg a külső peremén magasabb hangok csalhatók elő, továbbá azt is figyeli az eszköz, hogy a jobb vagy a balfélen sóz oda a játékos, így támogatva a kétkezes technikát. Maga a dobolás tulajdonképpen egy sima ritmusjáték: életre kelt dobverők



mutatják a képernyőn, mikor mit várnak el a dobostól. A játék japán verziója lassan már két éves, de a Namco csak most döntött úgy, hogy **Taiko Drum Master** néven nyugatabbra is próbát tesz vele.

DEATH BY DEGREES

Fejlesztő: Namco
Megjelenés: 2004.10.15. (NTSC) 2005.03.30. (PAL)



Egy ügyes árukapcsolás révén a Death by Degrees már most biztosan rendelkezik egy kisebb rajongótáborral: nevezetesen azokról van szó, akiknek Nina Williams a kedvencük a Tekkenből. A szívdöglesztő bérgyilkosnő ez esetben egy akciójátékban debütál, s egy csúcstechnológiájú fegyver felkutatására kap megbízást, amit a saját szervezetétől lopott el egy kétkulcsos terrorista. Nina rajongói megelégedéssel konstatálhatják, hogy kedvencük jellegzetes ütései, kombói, és átdobásai mind be vannak építve ebbe a játékba is – más kérdés, hogy miként lehet azokat előcsalni. A fejlesztők büszkén hirdetik a 360 fokos harcrendszert, ami azonban nagyjából ugyanazt jelenti, mint amivel már a Rise to Honourban is találkozhattunk, vagyis hogy a jobb analóg kar megfelelő irányba történő lökdösésével 360 fokban valamennyi irányba támadhatunk. Igaz, azért Nina tud olyasmit, amit Jet Li nem: a kritikus ütést. Ez abban áll, hogy átválthatunk „belső" nézetbe, s az idő lelassításával, plusz hősnőnk röntgenszeme segítségével belelátunk az áldozat testébe, s így pontosan célzott ütéssel szétzúzhatjuk a belső szerveit, illetve csontot törhetünk. Egy bérgyilkosnak persze közel sem csak a bunyó tartozik a repertoárjába, úgyhogy a szamurájkardtól a távcsöves puskáig mindenféle munkaeszközzel kell dolgoznunk. Ninának például van egy Alan nevű társa, így megesik, hogy mesterlövészként őt kell védelmezni. Máskor meg észrevétlenül kell behatolnunk egy titokzatos szervezet bázisára, ezért lopakodás és kémkütyük használata is bejátszik – mondjuk előbb szép csöndben leütjük az őrt, aztán pedig beszkenneljük az ujjlenyomatát a biztonsági zárak felnyitásához.









TIME CRISIS: CRISIS ZONE

Fejlesztő: Namco **Megjelenés:** 2004.10.15. (NTSC) 2005.03. (PAL)



A Time Crisis-játékautomatáknak rendszeresen elkészültek a PS2-es átiratai, de a legjobb Crisis valahogy kimaradt a szórásból – legalábbis mostanáig. A játéktermekben 1999-ben debütált Crisis Zone abból a szempontból mindenképpen a legjobb, hogy egyetlen fénypisztolyos játékban sem lehet akkora pusztítást véghez vinni, mint ebben az őrületben. London külvárosában egy újonnan megnyitott bevásárlóközpontba mehetünk plázázni, meghozzá géppisztollyal a kezünkben (úgy a jól). A komplexumot ugyanis terroristák vették birtokukba, s ránk vár a feladat, hogy kiüzzük őket. A munkánk során óhatatlanul mellémehet „néhány" lövés, így aztán repkednek a CD-k, pattognak a futballabdák, összedőlnek a katonás sorokba rendezett síléceik, és a fellógatott szőnyegek is meg-megrezdülnek, ahogy kilyuggatjuk őket. A PS2-verzióban előrelépés lesz a játéktermehez képest, hogy klasszikus John Woo-stílusban is lehet nyomulni, mindkét kézben egy GunCon2-vel – de persze a másik fegyver akár egy másik játékosnak is odaadható. Kétjátékos mód amúgy nem lesz, viszont – ahogy a Time Crisis-átiratokban már hagyomány – akad majd néhány megnyitható, csak PS2-n megtalálható játékmód, spéci beállítás, és még új ellenfél is. A dupla géppisztolyos megoldással kapcsolatban már csak egy homályos pont maradt számunkra: vajon hányadik kezével fogja majd emberünk a pajzsát? (Tudniillik ebben a Crisisban nem a tereptárgyak mögé, hanem egy acélpajzs takarásába húzódhatunk a fegyvert megtölteni.)





ACE COMBAT 5

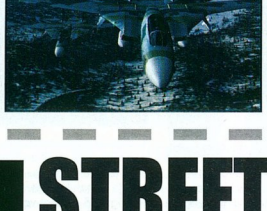
Kiadó/fejlesztő: Namco **Megjelenés:** 2004.11.01. (NTSC) 2005. 01.31 (PAL)



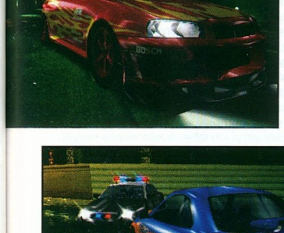



Tudtuk, hogy készül, de képeket és megjelenési időpontot eddig nem árultak el róla – egészen idáig. Az év végén (szűkebb pátriánkban talán a jövő év elején) megérkezik a vitathatatlanul legjobb PS2-es akció-repülőgépszimulátor saga legújabb epizódja is. Mivel az Ace Combat 04: Shattered Skiesból több, mint egymillió példány kelt el, ezért a Namco a sorozatra jellemző minőségi elvárásoknak ismét eleget kíván tenni. A 2010-ben játszódó játékban mintegy harminc küldetésben repkedhetünk, amelyek között szokás szerint megtalálható a légiharc, támadhatunk szárazföldi és tengeri egységekre, de részt veszünk felderítő és mentőakciókban is. A licencelt (tehát valós) repülhető gépek száma meghaladja az ötvenet, a körítésről pedig nem szeretnénk ódákat zengeni, elég ha ránéztek a csodálatos képekre. Arról még nincs információ, hogy az utolsóban látott szörnyen nyálas sztorivonalat (mert természetesen az is lesz) ismételten a nem igazán odaillő japán stílusú rajzfilmbetétekkel próbálják-e illusztrálni, de őszintén reméljük, hogy inkább kukáznak helyette valami épkézlábat. (Ha már mindenképpen a rajzfilmet forszírozzák, példának okáért ott van mondjuk Balu kapitány…)






STREET RACING SYNDICATE



Fejlesztő: Eutechnyx **Megjelenés:** 2004.08.31. (NTSC)

Az ősdobe ment 3DO oszladozó temetőből a Namconak sikerült megszereznie az egyik legértékesebb falatot, az Eutechnyx által fejlesztett Street Racing Syndicate ugyanis esélyel veszi fel a versenyt akár a Need for Speed Undergrounddal, akár a Midnight Run 2-vel. Ez a játék is az illegális autóversenyek világába kalauzolja a játékost, annak minden izgalmával: L.A., Philadelphia és Miami neonfényes utcáin egyrészt a pénzért, másrészt a megbecsülésért, és nem utolsó sorban dögös csinibabák vonzalmáért küzdhetünk. Tizennyolc címlap-modellt szerződtettek le a játékhoz, akik persze csak a legtehetségesebb versenyzőket méltatják a figyelmükre, úgyhogy a vezetésen kívül az autó tuningolásához is érteni kell. Az autók ugyancsak valódiak: tizenöt gyártótól több mint 40 típus lett licencelve, amiket aztán szintén márkás kigészítőkkel turbózhatunk fel úgy külsőleg, mint a teljesítményt illetően, s műszerekkel mérhető le, hogy egy adott alkatrész milyen mértékűteljesítménynövekedést eredményezett. A karbantartásra sajnos szintén költeni kell, kivéve, ha egy karcolást sem ejtünk az autón – ám erre a valószínűsághú sérülésmodellezés miatt vajmi kevés esély van. A városokban fix pályákhoz igazodó versenyek, és szabad útválasztással működő futamok egyaránt megrendezésre kerülnek, s a riválisokon kívül a rendőrök zaklatásától is tartani kell. Persze aki mer, az nyer: az igazán profik bíznak annyira magukban, hogy akár a kemény összegekért felspécizett járgányukat is felteszik egy lapra – azaz egy futamra. A kockázat nagy, viszont siker esetén újabb remek járgányokat állíthatunk be a garázsunkba.





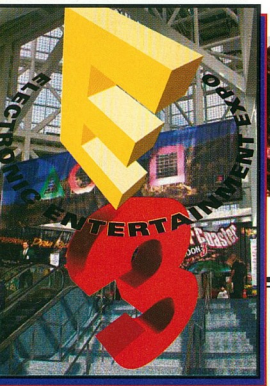
A **Smash Court Tennis Pro Tournament 2** jóvoltából idén nyáron ismét elindulhatunk valamennyi Grand Slam tornán (Wimbledon, Roland Garros, U.S. Open, Australian Open), s szokás szerint az élmezőnyből választhatunk magunknak versenyzőt. Tizenhat profi adta a nevét a játékhoz (Leyton



Hewitt, Marat Safin, Tim Henman, Andy Roddick, Juan Carlos Ferrero, Tommy Haas, Daniela Hantuchova, James Blake, Richard Gasquet, Jennifer Capriati, Serena Williams, Lindsay Davenport, Justine Henin-Hardenne, Amelie Mauresmo, Anna Kournikova és Kim Clijsters), de rajtuk kívül a „Pro Tour" üzemmódban lehetőség lesz saját játékost is kreálni, azt keményen edzeni, majd benevezve a nagyok közé elindulni a világranglistán felfelé. Mint legutóbb, idén is kemény menetek vannak kilátásban, s a realisztikus képi világnak köszönhetően még a felkorbácsolt érzelmek is jelen lesznek a pályán – dühkitörések, vagy épp örömtáncok kísérik a hosszabb játszmákat.



A Namco amerikai divíziója, nevezetesen a kill.switch alkotógárdája egy új lövöldözős akciójátékon dolgozik. A harc mechanikája kísértetiesen hasonló lesz a Kill.switchben tapasztaltakkal, tehát nélkülözhetetlen lesz a fedezékbe húzódás, ahonnan aztán a célzott lövések mellett csak a fegyvert kidugva vaktában is lőhető az ellen. Lényeges különbség azonban, hogy ez a játék kifejezetten a többjátékos módra lesz kiélezve. **The Adversary** néven fut a projekt, ami egyelőre mindössze 5%-os készenlétet mutat – szóval mire megjelenik, talán még mi, magyarok is élni tudunk majd a 16 játékos netes lehetőséggel. Persze azért lesz egyjátékos „hadjárat" mód is, ami szintén érdekesnek tűnik, lévén több karakter közül választva akár rosszfiút is megszemélyesíthetünk.





UBISOFT-HÍREK

PRINCE OF PERSIA 2

Fejlesztő: Ubisoft Montreal **Megjelenés:** 04.11. (PAL)





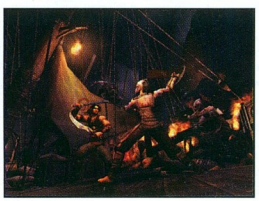






Lassan 15 éve annak, hogy Jordan Mechner életre keltette Perzsia Hercegét, aki a klasszikussá vált kalandjával a szultán lányának a kezén kívül a játékostársadalom megbecsülését is kapásból elnyerte, s az akció/platformjátékok egészen új generációját indította el. Tavaly a Ubisoft felélesztette a legendát, s nemcsak egyszerűen áttették az eredeti játékmenetet 3D-be (mint arra volt már példa egy félresikerült folytatásban), hanem kiegészítették azt egy zseniális játékelemmel: az idő manipulálásával. A herceg személyiségét is ötletesen újították meg: egy törtető „tacskót" irányíthattunk, aki csak a játék végére lett érett harcos. Az egyelőre még alcím nélküli folytatásban ugyanez a herceg a főszereplő, akinek immár teljesen benőtt a feje lágya, mi több: egy kicsit komorra vették a figuráját. Igaz, nincs sok oka vidámságra, mert egy öreg jós közli vele: a sorsa meg vagyon írva, s közel már a halála órája. Dahaka, a végzet halhatatlan megtestesítője feni rá a fogát – illetve hát a szablyáját, merthogy fizikai valóságában egy nagy melák formájában jelenik meg, tetőtől talpig páncélban. Alighanem az időtőr, illetve az idő homokjának a használata miatt orrolt meg a hercegre, jólehet a sztoriból még nem sokat árultak el az alkotók. Mindenesetre hogy elkerülje a végzetét, a herceg visszautazik az időben, s a régmúltban magát az idő homokját igyekszik elpusztítani. Így sodródik egy elátkozott sziget pokoli gyomrába, ahol alvilági lények garmadája vár rá, s többek között csontvázharcosokkal, hatalmas szörnyekkel kell leszámolnia.

Hercegünk kardforgató tudománya sokat fejlődött, ami kezdődik ott, hogy a kard+tőr párosítás helyett most jobban preferálja a dupla kard összeállítást, vagy ha úgy tartja kedve, elveheti az ellenség fegyvereit is. Egy új mozdulat révén egy szempillantás alatt az ellenfele háta mögé tud szökkeni, s azon kívül, hogy elcsórja annak kardját, még meg is szorongathatja az áldozat nyakát (így élő pajzsot vonva maga elé), avagy a két kardot egyszerre meglendítve egy brutális lefejezést mutathat be. Másik érdekesség, hogy emberünk lövöldözni is tud (legutóbb ugyebár csak a kedvesénél volt ij). Az idő homokjával szintén ügyesebben babrál a herceg. Például most is lelassíthatjuk az időt, ám ezúttal csak a szörnyek lassulnak le, a herceg nem. Hasonló az effektus, épp csak az ellenség szemszögéből kellemetlen, amikor a herceg olyan gyorsan mozog, hogy teljesen elmosódik a képernyőn, s csak akkor vehető ki az alakja egy-egy pillanatra, amikor az leáll mellettük egy pillanatra, hogy egy mozdulattal lenyisszantsa a nyakukat. Persze az ilyen speciális trükkökhöz továbbra is szükséges az idő homokja, úgyhogy azért a hagyományos kaszabolás távolról sincs kiiktatva. A küzdelmek mellett ismét nagy szerepet kapnak platform stílusú feladatok is, amikhez a már bevált technikák – így a falon futás, vagy az oszlopmászás – mellett szintén rendszeresítettek néhány újdonságot, például akár lelógó drapériákat körbeölelve sérülésmentesen lecsúszhatunk a nagyobb magasságokból. Most már csak azt kéne megoldania a Ubisoftnak, hogy mi is fel tudjuk gyorsítani az időt a játék év végi megjelenéséig…



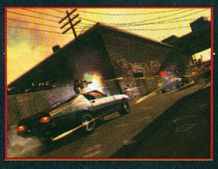




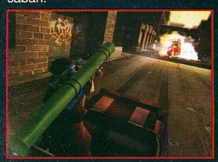
APRÓSÁGOK



Az illegális autóversenyzésnek egyre több játékkal hódolhatunk, ezért a **Notorius: Die to Drive** valami újjal kívánja feldobni a típust: nevezetesen utcai harcokkal egészíti ki a játékszabályokat. Szól a gangsta rap, amint a gázba taposunk, s nem csupán a képzeletbeli kormánykereket kell szorosan markolnunk, hanem a kiválasztott karakterünk ked-



venc fegyverét is. Shotgunnal, géppisztollyal, összesen húszféle fegyverrel ritkíthatjuk a mezőnyt, s mindegyik versenyzőnek van valami speciális támadása is – mint például mesterlövészpuskával szedhető le egy vetélytárs. Dögös veteránautóktól kezdve modern sportkocsikig mindenféle autót kipróbálhatunk a játék 30 darabos gépkocsiparkjából – jóllehet ennek előfeltétele, hogy pénzt és megbecsülést szerezzünk. Négy városrészben 45 versenyen szeretnénk végig, hogy végül elnyerjük a notórius gyorshajtó címet – majd valamikor 2005. márciusában.





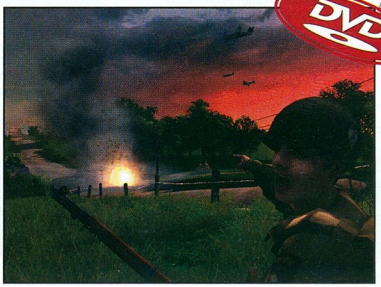




BROTHERS IN ARMS

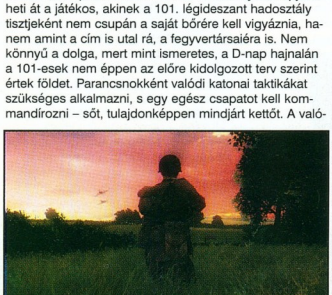
Fejlesztő: Gearbox **Megjelenés:** 2004.12. (PAL)





A II. világháborút már több fps-ben feldolgozták, a PS2-tulajok számára talán a legismertebb a Medal of Honour két része, amik tulajdonképpen nem is voltak rosszak. Voltak bennük ügyes dramaturgiai fogások, hollywoodi filmekből kölcsönzött jelenetek, még akár a lelkünk is könnyezhetett – azonban általánosságba véve nem szóltak másról, mint az amerikai ifjak hazafias érzelmeit legyező gyilkolászásról, mindenféle történelmi, és ami még kínosabb: katonai hitelességet nélkülözve. Jó játékok voltak, de közük nem volt a katonaélethez. A Ubisoft most nemhiába aposztrofálja úgy a készülő Brothers in Armsot, mint az egyetlen first person taktikai lövöldözős játékot. Valódi harctereket igyekeznek létrehozni, maximálisan szem előtt tartva a történelmi hűséget – az eseményeket korabeli fotók alapján modellezték újra, a hadszíntér kialakításához pedig a légi felderítés eredeti felvételeit használták fel. Matt Baker őrmester szerepében a normandiai invázió nyolc napját élheti át a játékos, akinek a 101. légideszant hadosztály tisztjeként nem csupán a saját bőrére kell vigyáznia, hanem amint a cím is utal rá, a fegyvertársaiéra is. Nem könnyű a dolga, mert mint ismeretes, a D-nap hajnalán a 101-esek nem éppen az előre kidolgozott terv szerint értek földet. Parancsnokként valódi katonai taktikákat szükséges alkalmazni, s egy egész csapatot kell kommandírozni – sőt, tulajdonképpen mindjárt kettőt. A valódi taktika ugyanis már ott elkezdődik, hogy egy biztosító, és egy támadó rohamcsoporttal dolgozunk. Ezeket az elnevezésüknek megfelelően illik használni: míg néhány emberünk elterelő hadműveletet végez, addig a többiek előrenyomulnak, vagy épp megkerülik és hátba támadják az ellenséget. Tévedés ne essék, Matt is ott van a bajtársak között, vagyis a harcból a játékosnak is kijut, s mint minden jobb fps-ben, különböző fegyvereket használhatunk, elfoglalhatjuk az ellenség géppuskafészkét, stb.

Az élethűséghez elengedhetetlen a minőségi mesterséges intelligencia. Amikor a német géppuskák elkezdenek muzsikálni, embereink mindenféle parancs nélkül is automatikusan fedezéket keresnek, s ugyanígy a fritzek sem úgy viselkednek, mint birka a vágóhídon. Óvatosan kell kipuhatolni, melyik irányból lehet kibújni a fedezékből, hol van valami lyuk az ellenség védelmén – és minden óvatosság ellenére áldozatok mindig lesznek. Fontos azonban, hogy mekkora a veszteség, mert a fejlett AI-hoz az emberek morálja is hozzátartozik. Még az egyes katonáknak is különböző személyiségük lesz.







Amikor már minden folytatási lehetőséget kimerítettek egy sorozaton belül, akkor jöhetnek az előzmények – ez a sors vár most októberben Rockyra is a **Rocky Legends** című játékban. Húsz csarnokban léphetünk ringbe, amik mind ismerősek lehetnek majd a Rocky filmekből, s 26 új bokszolóval, továbbá az első játékból áthozott karakterekkel együtt több mint 40 fős mezőnyben indulhatunk a bajnoki övért. A bajnokunk pedig nem csak Rocky Balboa lehet, mert végigkísérhetjük Apollo Creed, Clubber Lang, és Ivan Drago karrierjét is – ezáltal akár változtathatunk is a legendán.

A SNES-en indult, majd PS-n folytatott **Star Ocean** Japánban már tavaly a harmadik részéhez ért (nyilván már PS2-n), s a Square Enix most a Ubisoftra bízta a neves RPG európai kiadását. A játékot kb. ugyanazok tették naggyá, mint a Final Fantasy-sorozatot, vagyis a remek, jó hosszú sztori, a szép grafika, és az izgalmas csaták. A folytatáshoz természetesen korszerű 3D-s engine dukál, ami minimálisra rövidített töltési időkkel, és real time csatákkal teszi pergővé a játékot, a taktikázást pedig nagyban segíti, hogy nincsenek véletlenszerű csetepaték, vagy semmiből előbukkanó szörnyek. A romantikát sem nélkülöző sztori a Hydia IV nevű planétán indul, s a japán kliséknek megfelelően tinédzserek a főszereplők: Fayt Leingod és Sophia Esteed menekülni kénytelenek a bolygójukról amikor egy ismeretlen úr-hatalom megtámadja azt, s ezzel egy hosszú út veszi kezdetét – a folytatást majd az év vége felé ismerhetjük meg.

Áprilisban megállapodás született a Ubisoft és az amerikai hadsereg között, miszerint a kiadó fogja forgalomba hozni a sereg által támogatott és fejlesztett játékokat. A PC-n már 2002. óta működő online lövöldözős játék, az **America's Army** testre – illetve konzolra – szabott változata 2005. júniusában kerül a

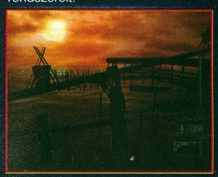


boltok polcaira; ez az első alkalom, hogy az amerikai adózók által finanszírozott hadsereg ilyesfajta exkluzív szerződést kötött egy játékkiadóval. Az együttműködés keretében a Ubisoftnak egyedülálló hozzáférése lesz a hadsereg belső anyagaihoz, s így még realisztikusabb képet tudnak majd nyújtani a



bakák életéről. Az America's Army PC-s verziója az egyik legnépszerűbb online játék (több mint 3 millió felhasználóval), bár ennek oka lehet az is, hogy ingyen letölthető formában lehet hozzáférni, avagy a toborzóirodákból lehet elkérni CD-re írt változatban. (Vagy az is lehet, hogy az óceán túlfelén megint divatba jött a háború.)

Még meg se jelent a Pandora Tomorrow PS2-verziója, de az E3-on máris bejelentették, hogy a Ubisoft Montreal már a **Splinter Cell 3** fejlesztésén dolgozik. Miután az első részből több mint 6 millió példány fogyott, szemlátomást biztosak a folytatás sikerében, s ez év végére ígérik a harmadik epizódot egyelőre PC-re – de aligha nem PS2 is szerepelni fog a lehetséges egyéb platformok között. Az új rész 2008-ban Észak-Koreában fog játszódni, ahol minden eddiginél közelebb merészkedünk az ellenséghez, ugyanis több puszta kezes technikát lehet majd alkalmazni. A küldetések újrajátszhatóságát több lehetséges útvonallal és opcionális másodlagos teendőkkel kívánják fokozni, a többjátékos módoknál pedig bemutatkozik a kooperálós lopakodás, vagyis most már egy ügynöktárs segítségével is kijátszhatjuk majd az ellenség védelmi rendszereit.



GHOST RECON 2

Fejlesztő: Red Storm Entertainment
Megjelenés: 2004.11.01. (NTSC), 2004.12. (PAL)

A Red Storm híres Ghost Reconja nagyobb renoválóson ment keresztül, toldalékepizódok helyett végre egy igazi második résszel bővül a sorozat. Ismét egy valóságszagú politikai konfliktus élezódik ki, a hadszíntér ezúttal Észak-Korea. Az éhezés sújtotta országba humanitárius segélyek érkeznek, azonban egy nagyokos tábornok jóvoltából azok nem egészen a rendeltetési helyükre kerülnek, hanem a hadsereghez. Attól tartván, hogy a szomszéd túl sok fegyvert halmoz fel, Kína nem ad el több fegyvert az országnak, mire válaszul az észak-koreai kormány az oroszokkal kezd titkos tárgyalásokba, amelyek sikeresnek bizonyulnak. Amikor az éhezés miatt zavargások robbannak ki, a kormány Kínát vádolja meg, és elszabadul a zűrzavar, aminek közepette a renegát tábornok magához ragadja a hatalmat. Mivel Kína nem akar konfliktusba keveredni Oroszországgal, ENSZ erők bevonását szorgalmazza, amikkel együtt viszont megérkezik a térségbe a titokban ténykedő „Ghost" elitegység is. A „szellemek" feladata: likvidálni a bajkeverő tábornokot. A koreai dzsungelharc reprodukálásához vadonatúj grafika és fizika lett alkalmazva, aminek eredményeként jobban textúrázott terepre, szebb fényhatásokra, és rongybaba-szerűen elterülő holttestekre számíthatunk. A Havok 2 fizikai engine mozgó járműveket, diribdarabokra robbanó tereptárgyakat, és egyéb spéci effektusokat úgyszintén lehetővé tesz. Természetesen a játék továbbra is a csapatmunkáról fog szólni, a headsettel leadható „hangos" parancsainkon kívül egy megújult kezelőfelülettel lehet majd a többieket irányítani, akikkel a rádión kívül ezúttal kézjelekkel is folyik a kommunikáció. Új lesz még a váll fölött elhelyezett kamera, aminek a szemszögéből jól látjuk a fegyverünket, ugyanakkor az is érezhető, hogy milyen hatások – pl. amikor mellettünk robban fel egy gránát – érik az emberünket.









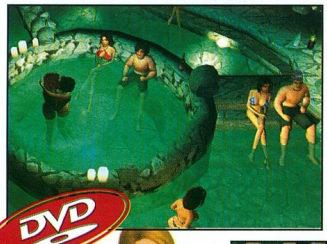




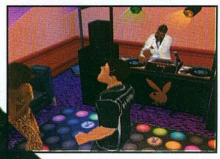
PLAYBOY THE MANSION

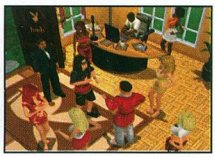
Fejlesztő: Cyberlore Studios **Megjelenés:** 2004.10.30. (PAL)

Aligha nem a világ egyik legirigyeltebb embere Hugh Hefner, aki 77 éves kora ellenére még ma is hét szőke bombázóval él egy fedél alatt Beverly Hills-i otthonában. Amikor 1953-ban egy Playboy nevezetű újság kiadására adta a fejét, még nem merte feliratni az évfolyamszámot a címlapra, mert nem tudta, futja-e még következő számra. Marilyn Monroe híres fotói azonban megtették a magukét, és 54.175 példányban kelt el a magazin. (Ezzel mondjuk a Station 2 szerkesztősége is kiegyezne.) A Playboy: The Mansion most lehetőséget nyújt mindenkinek, hogy Hugh helyébe képzelje magát, ugyanis a játékban egy Sims-szerű életmód-szimulátor keretében a Playboy-birodalom felépítése a cél. Központi szerep jut a híres Playboy-kastélynak, amit tetszés szerint rendezhetünk be a valódi kastélyból vett helyiségekkel – lesz minden: teniszpálya, madárház, játékterem, és még a híres barlangfürdő is szerepel, ami vad orgiáknak adott otthont egykoron. Lesznek persze Playboy-nyuszik is minden mennyiségben, rajtuk kívül pedig sportolók, színészek, zenészek, divattervezők, politikusok is, merthogy a magazin nemcsak a szemnek szól, ügyhogy hírességekkel készült interjúkkal kell színesíteni az oldalakat. Márpedig a birodalom felépítéséhez szükséges pénzt ugyebár a magazinnal kell kitermelni. A játék Campaign módjában Hefner életének egyes szakaszait kell sikeresen teljesítenünk, míg az Empire módban választhatunk magunknak célkitűzéseket – úgymint hírnév, példányszám, meghívott vendégek, stb. – és azoknak kell megfelelnünk.







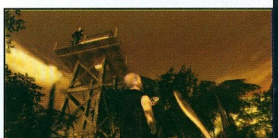


FAR CRY INSTINCTS

Fejlesztő: Ubisoft Montreal **Megjelenés:** 2004.12. (PAL, NTSC)



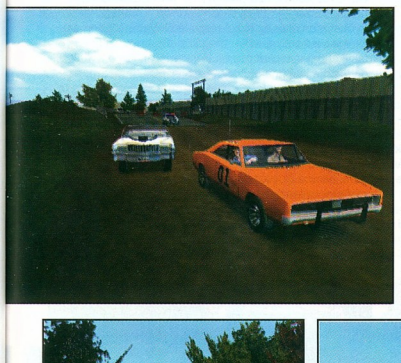




Aki netán érdeklődést mutat a PC-s játékok iránt is, annak már ismerős lehet a Far Cry, ám a készítők állítják: még nekik is tudott újat mutatni az „Instincts". A játék főhőse Jack Carver, akit egy minden lében kanál riporternő bérel fel, hogy az eredeti elképzelés szerint körbehajózzák a Csendes-óceán térségét, csakhogy a hajójukat megtámadják, s így Jack egyik pillanatról a másikra egy paradicsomi sziget homokfövenyén találja magát hajó nélkül – és nő nélkül. A Far Cry egy remek grafikával megáldott FPS lett PC-n, s jó esély van rá, hogy a konzol változat is ütős lesz, ámbár az már biztos, hogy nem egy egyszerű átirat lesz. Eredetileg 20 pálya volt, ehelyett csak 14 készül PS2-re, viszont azok mások lesznek, négy különböző szigeten. Mondhatni csak a sztori ugyanaz: az eltűnt leányzót mindenre elszánt zsoldosok fogságából kell kimenteni, akik alaposan kitanulták a szakmájukat: a legapróbb neszre is felfigyelnek, és fedezékek mögül tüzelnek. Buja növényzetű dzsungel, vagy épp jókora nyílt terep egyaránt helyszíne lehet egy-egy akciónak, s főleg ez utóbbiaknál járműveket is lehet használni. Az eredetileg is szereplő sárkányrepülő, dzsip, csónak és hasonlók mellé néhány exkluzív „konzolos" jármű is jön még, úgymint jetski, ATV, vagy légpárnás hajó. Jack egyszerre négy fegyvert birtokolhat, s itt is lesz konzolos sajátosság: a szigonypuska, amivel immáron a víz alatt is lehet lövöldözni. Jack másik fegyverneme az ún. mutagén, amivel az „Instinct" története szerint teljesen megfertőződik, s ezáltal emberfeletti képességekkel rendelkezik. Jobban lát a sötétben, sőt képes látni a szagokat, vagy hőképes nézetre válthat. Ezen kívül a bőre színét átváltoztatva álcázhatja magát, mint a kaméleon – merthogy néhol a lopakodás és a bujkálás vezet célra. Alattomos trükkökkel ugyanakkor az ellenség is él, úgyhogy csapdákkal is számolni kell. Ki kell tanulni, miként fedezhetők fel a tüskés árkok, a nekilendülő farönkök, később viszont a fellelhető alapanyagokból akár emberűnk is építhet hasonlókat. Affféle igazi Rambós kaland lesz.



DUKES OF HAZZARD 2



Fejlesztő: Ratbag **Megjelenés:** 2004.09.15. (NTSC)

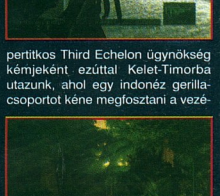
Hazárd Megye Lordjai igazi kortalan arányifjak, hiába röhejes mai szemmel a sérőjuk, mostanság is ugyanolyan szórakoztatók a délvidéki történeteik, mint voltak 20-25 évvel ezelőtt. Időről időre fel is bukkannak a képernyőn, sőt már videójátékban sem először láthatjuk őket most, amikor General Lee visszatéréséről szól az alcím. A híres déli tábornok druzsája ugyebár nem más, mint a narancssárga Dodge Charger, aminek a dallamkürtje a Dixie-t fújja, szóval az „autós kaland" műfajmegjelölés azt jelenti a készítők részéről (továbbra is), hogy Bo és Luke Duke helyett a járgányoké a főszerep. Autós üldözés, szállítmányozás, és egyebek szerepelnek a teendők között, s a küldetések teljesítése közben kicsit bravúrkodhatunk a hecc kedvéért – no meg a bónuszokért, amiket az ugratásokért kapunk. A játék valósághoz való viszonya kb. ugyanannyi lesz, mint a filmnek: míg a forgatásról minden egyes ugratást végrehajtó Charger ment egyenesen a roncstelepre, addig a sorozat nézői meg voltak róla győződve, hogy valamennyi epizódban ugyanazzal a Lee tábornokkal furikáznak a Duke fiúk – és ugyanígy a játékban is elnyűhetetlen az autó. Kisebb horpadások ugyan keletkeznek rajta, de még fejreállás esetén sincs gáz: a játék automatikusan visszabillenti a verdát. Lesz kétjátékos, osztott képernyős mód is, de a hangsúly az egyjátékos mód 18 küldetésén lesz, amelyek közt videók mesélik el, miért is kell a gázba taposnunk – szokás szerint Hoggs főnök és Roscoe sheriff sántikálnak rosszban. A bejátszásokhoz az eredeti színészek adták a hangjukat (már persze akik még élnek), s állítólag némelyikük olyan véleményének adott hangot, miszerint a játék sztorija még jobb is, mint a legtöbb TV-s epizód.



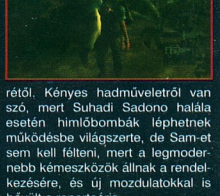


Film készül a **Far Cry** alapján is. Uwe Boll, a film rendezője már rendelkezik némi tapasztalattal az ügyben: neki köszönhettük (bár nem biztos, hogy sok köszönet volt benne) a House of the Dead megfilmesített változatát, s idén egy másik horror-átirat is a mozikba kerül, amiben Christian Slater játssza a híres magánnyomozó, Edward Carnby szerepét – talán már nem is kell mondani, hogy a cím ez esetben Alone in the Dark lesz. A Far Cry forgatását 25 millió dolláros költségvetéssel jövőre kezdik meg, s nem hivatalos források szerint Dwayne "The Rock" Johnson és Naomi Watts esélyes a főbb szerepekre.

Mire e sorok nyomtatásban olvashatók, a **Splinter Cell Pandora Tomorrow** elméletileg már hozzáférhető a boltokban – már ha hozzá lehet férni a vásárlók hadától. A Ubisoft No.1 címe ismét Sam Fisher egyszemélyes akcióiról szól: a szu-

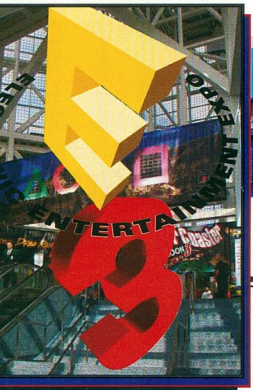


pertitkos Third Echelon ügynökség kérjeként ezúttal Kelet-Timorba utazunk, ahol egy indonéz gerillacsoportot kéne megfosztani a vezé-



rétől. Kényes hadműveletről van szó, mert Suhadi Sadono halála esetén himlőbombák léphetnek működésbe világszerte, de Sam-et sem kell félteni, mert a legmodernebb kémeszközök állnak a rendelkezésére, és új mozdulatokkal is bővült a repertoárja.

Amerika legnagyobb veteránegyesülete, a Veterans of Foreign Wars alapítványa a támogatásáról biztosította a Brothers in Armsot készítő Gearboxot – tehát nem üres frázis, amikor a játék fejlesztői többek között még élő szemtanúk beszámolóit is megjelölik a hitelesség garanciájaként. Mint ahogy azt az alapítvány elnöke, John Senk hangsúlyozta: „A videójátékok új eszközei a történetmesélésnek, és a Brothers in Arms autentikusan ábrázolja a II. világháborús veteránok erőfeszítéseit."





SQUARE ENIX-HÍREK

APRÓSÁGOK

Szemetek! Mi még ki sem próbálhattuk a **Final Fantasy XI**-et (karácsony környékére van datálva az európai megjelenés), a jenkik viszont ősszel már meg is kapják hozzá az első kiegészítő-lemezt, amely a **Chains of Promathia** nevet nyerte a keresztségben. (Ez mondjuk egyáltalán nem meglepő – az alapjáték online-közössége átlépte a félmillió fős játékosállományt.) Amit tudni lehet: kapunk egy új istent (Promathiát, az Alkony Istenét, az ő titkára kell fényt derítenünk) és két új helyszínt – Movalpolost, egy goblinok által kivájt földalatti várost és a kontinenstől izolálttan elterülő Tavnaziai-Szigetvilágot, amelyen vademberek élnek egy egykoron fényesen tündöklő civilizáció romjain. Nem is írunk a játékról többet, mert csak jó felhúzzuk az agyunkat – nagyon szeretnénk már Vana'diel világában kalandozni!



A Teljesenfém Alkimista és a Törött Angyal (**Fullmetal Alchemist and the Broken Angel**) per pillanat Japán egyik legnépszerűbb animációs filmsorozatának és képregényének számít, a franchise pedig nemsokára teljes erővel indul ostromra az Újvilág ellenében: először a weboldalt lövik fel (július), utána érkezik a TV-sorozat a Cartoon Networkön (október), megjelenik az egyes sorszámú DVD és ennek Collector's Edition kiadása (2005. január) – végül pedig az alapján és ugyanolyan címen készülő akció-RPG lát napvilágot (jövő tavasszal), a **Racjin** nevű oszakai fejlesztőstúdió első PS2-es játékaként. A beharangozott újításnak a különböző tárgyakkal való manipulálás, azok meg-, és átváltoztatása tűnik (itt ezt hívják alkimiának).

FINAL FANTASY XII

DVD

Fejlesztő: Square **Megjelenés:** 2005.02.14. (NTSC)





1987 óta a Final Fantasy-sorozatnak mintegy 58 millió példánya talált gazdára – a világ talán leghíresebb szerepjáték-sagájának jó hírnevén pedig a legújabb rész is csak öregbíteni kíván. Az új rész Ivalice világában játszódik, abban a korban, amikor a furcsa, a légóceánt átszelő elképesztő méretű léghajók és a mágia a mindennapi élet szerves részeinek számítanak. Az elsőprő erővel rendelkező Archadiai Birodalom egymás után támadja meg és foglalja el a szomszédos országokat – így jár a Dalmascai Királyság is, ahol történetünk kezdetét veszi. Rabanastre, a főváros éppenhogy megkapta újonnan kinevezett archadiai konzulját, főhősünk, egy Vaan nevű utcagyerek pedig úgy dönt, beoson a palotába és meglepi egy cseppet a kormányzót. Ha már bejutott – gondolja –, akkor egy füst alatt rögtön meg is szabadítja pár értékesebb holmitól, ami úgyis csak a terhére lenne az átala olyannyira gyűlölt Birodalom (annak emberei ölték meg a bátyját) helyi képviselőjének. Éppen a Station3 magazinnal egybecsomagolt PlayStation3-at próbálja elemelni a kincsek közül, amikor terveit keresztülhúzza egy nem várt esemény: a dalmascai hadsereg maradékából verbuválódott Ellenállás megtámadja a palotát. Azt viszont még a nagy zűrzavar közepette is kiszúrja, hogy az ellenállók soraiban ott van a rég eltűntnek hitt Ashe hercegnő is, a dalmascai trón jogos örököse… Az FFXII Vaan, Ashe, és az útközben hozzájuk csapódó Penelo nevű ifjú hölgy (ő Vaan haverja), Balthier (ő egy légikalóz) és Fran meséje (utóbbi nem a Deportivo La Coruna középpályása, hanem Balthier társa). Mindannyian emberek, az egy Fran kivételével – ő a Viera faj egy harcosnője (akik nem az Arsenal középpályásai, hanem humanoid formájú, de hatalmas nyuszifülekkel rendelkező népek, elsősorban kifinomult fülhallgató-gyártásukról híresültek el). Az biztos, hogy a sztorinak, noha ugyanabban a világban játszódik, semmi kapcsolódási pontja nem lesz a FF Tactics Advance-szel – ez más idősík, más megközelítés, és teljesen eltérő prezentáció lesz. Érdekességek: a harcrendszer – jó FF-szokáshoz híven – megintcsak gyökeresen eltér az előző részekétől. Valós időben zajlik, igaz, a harc bármikor megállítható, hogy speciális taktikai parancsokat adjunk ki valamelyik karakterünknek (ezt a játék gambitnek, azaz lépésnek nevezi), és nagyobb szerepe lesz a harc közbeni stratégiának is (a közelharc és a távolsági támadások optimális használatával trükközhetünk). A csaták alatt a kamera kedvünk szerint forgatható, és elfelejthetjük a véletlenszerűen felbukkanó ellenfeleket is – a térképen ugyanis látni a rosszfiúkat, így kikerülhetjük őket, ha éppen nem kívánunk harcba bocsátkozni. A vizualitást nem nagyon kell méltatni (pillantsatok csak rá a DVD-n lévő videóra), Ivalice látványához a mediterrán országok és az arab világ stílusjegyeit vették alapul, persze jó adag fantáziával megspékelve. A Square Enix szokás szerint jó úton jár a Final Fantasy XII-vel – és abban is biztosak lehetünk, hogy nem ez lesz az utolsó fantáziájuk…













FRONT MISSION 4

Fejlesztő: Square **Megjelenés:** 2004.06.15. (NTSC)







A Front Mission 4 amerikai megjelenése küszöbön áll, nem kizárt, hogy a következő számunkban már részletesebben is beszámolhatunk a Square nagy hagyományokkal rendelkező óriásrobotos stratégiájának új részéről is. 2096-ban járunk, hat évvel a Második Huffman Konfliktus (az első rész eseményei) és a 1000000. Station2 előfizető feltűnése után (tényleg – Te is közéjük tartozol már?). A játék két helyszínre, két karakter történetére, és persze rengeteg wanzerre fókuszál. Hogy mi a jó édes mech az a wanzer? (*Befúgó! Nertem valamit? – a ferk.*) Így hívják a játékban az óriási, emberirányította kétlábú harci gépeket (ha úgy tetszik robotokat, bár önállóan nem képesek mozogni). Történetünk kezdetén egy ilyen – azonosíthatatlan – wanzercsapat megtámadja az E.C. (European Community, Európai Közösség) németországi bázisát. Elsa – fiatal, francia wanzerpilóta és mech-mester – egységével azonnal odasiet, hogy kideríttsék a rejtélyes esemény okait (érdekes, a történelemben általában inkább a németek siettek ilyen-olyan okokból kifolyólag a franciákhoz…). Mindeközben Dél-Amerikában, közelebbről Venezuelában a helyi kormányzó érdekes lépésre szánja el magát: egy verőfényes trópusi napon kilép a teraszára, és egyúttal az U.C.S.-ből is (Unified Continental States – Egyesült Kontinentális Államok, Észak-, és Dél-Amerika hajdani országaiból álló államalakulat), seregeit pedig kiküldi a gyepűkre, hogy biztosítsák az önállósodást. Második hősünket, Darrilt és csapatát is a szakadárok közé vezényelték, bár a harchoz nem nagyon fűlik a foguk – igaz, sokkal fontosabb dologra lelnek egy, a dzsungelben lezuhant repülőgép rakterében… A küldetések parallel módon pattannak a képernyőre – ide-oda ugrálunk a Rajna és az Orinoco partjai közt. A játékmenet tulajdonképpen egy körökre osztott stratégia, némi RPG-elemmel: a térképen lépdelünk wanzereinkkel, míg az ellenfél ugyanezt teszi – az igazi trükk a számtalan fegyver helyes használatában rejlik. Lángszórók, golyószórók, rakétavetők és közelharci fegyverek szerepelnek a repertoárban – ráadásul a szemben-álló harci monstrumok egyes testrészeit külön-külön is célba lehet venni (pl. a lábakat megbénítva az ellenfél wanzere mozgásképtelen lesz, a karjait semlegesítve pedig lefegyverezhetjük őkelmét). Természetesen az otthoni shopokban és szerelőműhelyekben a wanzerek alaposan átalakíthatóak, mind a rájuk aggatott felszerelést, mind a fegyverrendszereiket illetően. A harc azonban nem merül ki az egymásra való durrogtatásban – a csatatéren feltűnnek az időjárási jelenségek, az eső, hóvihar vagy az éjszaka leszállta alaposan befolyásolják a harci körülményeket, ezenkívül kezelnünk kell az utánpótlást és a fedezetre is megkérhetjük a hátországot (légicsapások, rakétatámadások formájában). A harcmezőket tekintve a dél-amerikai dzsungel és a városi környezet elég éles kontrasztot képez, a kommunikáció vizuálisan is nyomon követhető, az egyes csapatok pilótáinak arcképe manga stílusú portrék formájában lesz látható (természetesen teljes körű szinkronizálással támogatva), a játék maga pedig remek kis stratégiát ígér.







Érkezik Square-éktől az újabb eszement Disney lőket, a **Kingdom Hearts II** is, azaz Sora, Donald és Goofy kalandjai folytatódnak, hála az RPG első részéből elkelt négymillió példánynak. Egy évvel járunk az első epizód történései után, a fiatalember elveszett barátait, Rikut és Kairit hajkurássza, a két Disney-figura pedig a szintén elillant király után koslat. Dinamikusabb játékmenet, új karakterek (újoncoknak: mesefigurák és a Final Fantasy-sorozat szereplői), megújult harcrendszer, no és az elmaradhatatlan új pályák – amerikai megjelenés 2005 elején.

Azt hiszem, nincs rá szükség, de azért tudatjuk: a **Musashi Samurai Legend** egy akció-szerepjáték lesz. Az elődje egy bizonyos Brave



Fencer Musashi című játék az öreg szürke masináról (igaz, Európában nem jelent meg), főszereplőnk pedig a Musashi nevű szamuráj, aki a csatákban a megfigyelés nevű képességével él. Ez nem azt jelenti, hogy távolról figyeli meg az eseményeket, hanem azt, hogy különböző trükköket és technikákat leshet el az ellenfeleitől. Egyelőre sok minden nem derült ki a játékról, az valószínű, hogy az NTSC-verzió idén év végén kerül aranylemezre. Érdekesség, hogy az animációt Japán egyik legnagyobb nevű stúdiója, a Gainax készíti (többek közt a Neon Genesis Evangelion dicséri kezük munkáját).



APRÓSÁGOK

Az **Area 51** alapja egy 1995-ben megjelent, ugyanezen a néven futó játéktermi fénypisztolyos játék, viszont mostanra egy first-person shooterré nőtte ki magát, amelyben a szigorúan titkos 51-es körzetben kell rendet tennünk. 15-nél is többfajta fegyver (emberi és idegen, a Desert Eagle-től a fantáziaszülte ketyerékig), egy történetbázisú egyjátékos-mód, osztott képernyős és linkkábeles multiplayer-versengés



(akár négy főig), és internetes játéklehetőség egyaránt vár ránk, a szokásos FPS-játékmódokkal (deathmatch és társai). Mindeközben vigyázni kell arra, hogy az idegen gének által fertőzött (és ebből következően némi extra speckókkal gazdagodott) énünk ne veszítse el teljesen emberi mivoltát.

Jó három évvel első rész után megérkezik a **Shadow Hearts Covenant**, a horror-hangulatú akció-szerepjáték folytatása. Egy év telt el, Yuri pedig új kalandok elé néz: egy egy titokzatos szekta, az éppen zajló I. Világháború kalamajkáját felhasználva ördögi terveket szövöget, mellékesen pedig megátkozza hősünket, akinek alakváltoztató képességei így alaposan meggyengülnek – társaival együtt tehát meg kell törnie az átkot, és elpusztítani a szervezetet. Több, mint negyven órányi kaland, rengeteg renderelt átvezető jelenettel és sok órányi szinkronhanggal megspékelve (nem véletlenül lesz 2 DVD-s kiadás), ügyességi alapú harcrendszer, védekező felállásokkal és szimultán több karakter által előadott kombókkal, varázslatok és alakváltó-trükkök – az RPG-rajongók ne feledkezzenek meg róla! NTSC-megjelenés ősszel, a PAL még nem kapott dátumot.



MIDWAY-HÍREK

MORTAL KOMBAT DECEPTION



Fejlesztő: Midway **Megjelenés:** 2004. vége (NTSC, PAL)

DVD



Önjelölt hóhérok elkezdhetnek a nagyival csuklyát varratni, mert újra indul a Kombat esti láz: a cég legfényesebb múltra visszatekintő, egyúttal legnépszerűbb verekedős sorozata sem marad folytatás nélkül – a tervek szerint a Mortal Kombat: Deception még idén megjelenik, a történet pedig a Deadly Alliance folytatásaként aposztrofálható.

A DA-ból már ismerős, a kombók elsajátítására és a karakterek kiismerésére szolgáló Konquest-mód ismételten szerepel a kínálatban, de ezúttal kicsit átalakítva: szabadabban vándorlunk, emellett véletlenszerű események és harcok is várnak ránk (ily módon sajátíthatjuk el a titkos mozdulatokat, és kaphatunk különféle díjakat), rengeteg, a gép által irányított karakterrel futhatunk össze, az idő mérése valós idejű lesz, sőt, szerepjáték-elemeket is ígérnek (amelyek nyilván nélkülözhetetlenek egy jó verekedős-játékban…). Aki egy (nagyon) egyszerű kaladprogramra gondol, az mindenféleképpen jó irányba kapizsgál. A szereplők között régi ismerősök, nagy visszatérők és új arcok egyaránt lesznek: Raiden, Scorpion, Sub-Zero, Baraka és Tanya biztosan szerepelnek, de visszatér Noob Saibot, Nightwolf és Sindel is (utóbbi kettő először teszi tiszteletét egy MK-játékban a MK Trilogy óta). Az eddig megismert új arcok: Hotaru, egy páncélozott harcos, és egy titokzatos fehérruhás hölgy, Ashrah – a főellenség pedig Dragon King lesz. Saját karakter szerkesztésére is adott a lehetőség – így megalkotott hősünket a későbbiekben felhasználhatjuk mindegyik játékmódban, még a Deceptionben debütáló online verekedésben is.

A játékmenetet tekintve a küzdő felek ugyanúgy három alapharcmodort használnak, mint a DA-ben, viszont gyorsabban mozoghatnak és keringhetnek egymás körül az arénában. A harcmező, amellett, hogy méretes és több szintre oszlik, meglehetősen interaktív: különböző felvehető (!) fegyverekkel fogunk találkozni, melyek esetenként erősebbek lehetnek, mint a harcos alapfegyvere (pályánként egy-kettőre számíthatunk); széttörhető dolgok és kisebb csapdák (pl. lángok) szinte mindenütt lesznek, és – a régi hagyományokat felelevenítve – akad egy pár olyan pálya is, amely egy speciális kivégzésre ad lehetőséget (karók, darálók, prés stb.). Ha már itt tartunk: egy jó MK ugyebár nem teljes a kivégzések nélkül – a Deceptionben minden egyes harcos kétfajta módon végezhet ellenfelével (sőt, a pletykák szerint magával is, de erre még nem kell mérget venni). Minijátékok is várhatók, ráadásul egészen komolyak: akad egy olyasféle stratégia, mint a nemrégiben megjelent Wrath Unleashedben – sakktábla-szerű harcmezőn lépdelünk, konfrontáció esetén a karakterek az arcade-módhoz hasonlóan harcban döntik el, hogy ki uralja a mezőt – ennek neve Chess Kombat (de nem sakk: 10X10-es táblán játsszák, lehet varázsolni stb.). A főjátékban megnyitott karakterekkel egyenes arányban színesedik a sereg, a különböző egységek közti eltéréseket pedig az életerő-méter állítgatásával szimbolizálják (pl. az úgymond parasztot játszó karakter csak feleannyi életerővel bír). A másik alját (Puzzle Kombat) pedig Tetris-szerű logikai feladványokat ígér, 10 játszható karakterrel, különleges támadásokkal és naná, hogy egymás elleni játékkal.

Szó, mi szó, a jelek szerint a Midway figyel arra, hogy a játék ne csupán egy egyszerű folytatás legyen – az MK: Deception izgalmasnak ígérkezik. És véresnek is, talán a legbrutálisabbnak az eddigi részek közül, ehhez elég egy pillantást vetni a DVD-mellékletünkön található trailerre. Azt azért hozzátennénk, hogy a kivégzések – akárcsak a Deadly Alliance-ben – továbbra sem festenek valami megnyerően…







PSI-OPS

Fejlesztő: Midway **Megjelenés:** 2004.06.17. (NTSC) 2004.09. (PAL)

DVD









Aki régebben (túl) sokat nézte a Nulladik Típusú Találkozások című műsort, netán két játék között szívesen hajlít a konyhában kanalakat, az minden bizonnyal felfigyelt már a Psi-Ops: The Mindgate Conspiracyra. Akár még azt is tudja, hogy eredetileg ESPionage néven futott a projekt, csak időközben az a név egy másik, általunk nem megközelíthető dimenzióba távozott. A stílus viszont korántsem ilyen misztikus: standard third-person akciójátékkal állunk szemben, ahol a legnagyobb újításnak kétségkívül az ígérkezik, hogy a harcban hétköznapi fegyverek mellett paranormális képességeket is bevethetünk.

Úgy tűnik a FBI és az amerikai hadsereg képtelen a terroristavadászatra (mondjuk ebben van valami: egy fél kontinenst visszabombáznak a kőkorszakba, aztán elégedett vigyorral felmutatnak trófeaként egy hajléktalant), így az USA kormánya egy pszichikai erőkkel is rendelkező zsoldost, Nick Scryert vet be, a csak a „Mozgalom" (The Movement) néven ismert terroristaszervezet ellen (akik egyébként a főhőshöz hasonlóan paranormális erőkkel is operálnak). A küldetés teljesítése alatt nyolc (remélhetőleg hosszú) pályán keresztül tartó, és mintegy 45 percnyi renderelt videobetéttel fűszerezett kaland vár ránk.

Természetesen kézifegyverek garmadája áll rendelkezésünkre, a különféle pisztolyoktól kezdve, a karabélyokon és mesterlövész-puskán át a lángszóróig és a kézigránátig. Ha valaki unalmasnak találná a sok durrogtatást, akkor nyúl a pszi-energiákhoz, amelyekből hatféle lesz. A telekinézis segítségével tárgyakat és ellenfeleket egyaránt lebegtethetünk és mozgathatunk a levegőben (ez egyébként milyen jól jönne ez egy zsúfolt ivóban, ahol nem jön a pincér) – értelemszerűen az alkalmazott harcmodor a gonoszok falra kenése lesz. A pirokinézis nevéből adódóan a tűzzel való veszélyes játékhoz ad szabad kezet: ennek segítségével halálos tűzfalakat kreálhatunk. Az agykontrollt alkalmazva megszállhatjuk az ellenfeleket, így felhasználhatjuk őket különböző ajtók kinyitására, logikai feladványok megoldására, felderítésre, de akár kamikaze-harcra is. A távolba látás képessége megengedi, hogy zárt ajtókon át és gyalogosan megközelíthetetlen szakaszokon „keresztüljutva" egy lapos pillantással felmérhessük a terepet. Kiderül, hogy az agyelszívás sem csak a túlzott marihuána-fogyasztók jellegzetessége: Nick eme képességét bevetve az ellenfelek pszi-energiáját csapolhatja meg, akár halálos sebesülést is okozva nekik. Az utolsó paranormális okosság az aura-látás, amelynek segítségével a pályán szabad szemmel nem látható objektumokat szűrhetjük ki és szúrhatjuk ki.

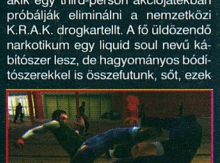
A fejlesztők többféleképpen megoldható feladatokat ígérnek, és azt, hogy a dinamikusan váltogatható fegyverek és képességek használata sohasem teszi lapossá a Psi-Ops játékmenetét, de feldobják a játékot bossfightokkal is (mindegyiknek lesz egy humanoid és egy mutáns alakja). Az biztatónak hangzik, hogy a fizika vizuális megjelenítéséért felelős middleware a Havok 2 motor, amellyel ügyes kezek sok szép dolgot képesek művelni. Addig próbáljátok némi agykontrollal rávenni a fejlesztőket, hogy igyekezzenek a PAL-konverzióval, különben tűzbe borítják a stúdiójukat…



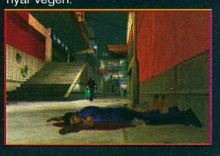


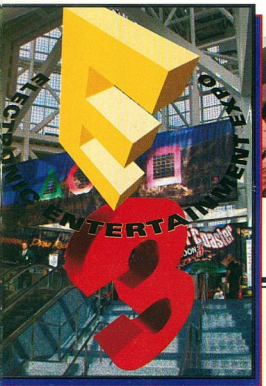


„A drog rossz, értem?" – mondotta Meki bácsi, a South Park-i általános iskola kissé narkomán pszichológusa, és valahogy így gondolhatják ezt Jack Frozenski és Marcus Hill rendőrbácsik, a **NARC** főhősei is, akik egy third-person akciójátékban próbálják eliminálni a nemzetközi K.R.A.K. drogkartellt. A fő üldözendő narkotikum egy liquid soul nevű kábítószer lesz, de hagyományos bódítószerekkel is összefutunk, sőt, ezek



elfogyasztása időnként még némi – rövidtávú – előnnyel is jár (teszem azt, egy csík speed felrántása olyan hatású, mintha felvettünk volna egy turbo power-upot). Ennek megvan az a hátránya, hogy ha túl sokat használjuk valamelyik cuccot, a rabjává válunk, ráadásul ez hatással van reputációnkra is. Ütésekkel, lábtörésekkel, lefejelésekkel és dobásokkal szinesített pusztakezes bunyóra, valamint a fegyverek robajától hangos tűzharcra egyaránt számíthatunk ebben az igazi, régivágású játéktermi gépeket idéző akciójátékban. A téma és a véres jelenetek miatt pedig – teljes joggal – már előre megkapta az „M" (Mature), azaz a csak felnőtteknek szóló besorolást. Megjelenés nyár végén.







E3 HÍRTURMIX INNEN-ONNAN

APRÓSÁGOK



A **Driv3r**-t nyilván nem kell különösebben bemutatni egyik olvasónknak sem. Rossz hírünk van: jó másfél hónappal ezelőtt az Atari bejelentette, hogy a játék megjelenése csúszik egy kicsit. Öröm az ürömben, hogy jelenlegi állás szerint olyan nagyon sokat azért nem: az NTSC-verzió június 21-én, az európai változat pedig június 25-én kerül a boltokba. Őszintén reméljük, hogy a következő számunkban már tesztelhetjük is.

Ejtsünk néhány szót az **EIDOS** új autóversenyéről, a **Crash 'N' Burn**-ről is. Burnout által inspirált törés-zúzás, a végletekig tuningolható és



átfesthető járgányokkal, 10 különböző játékmóddal, New York, Los Angeles, Miami és San Francisco utcáin. Az idei év őszén megjelenő játékban 16 versenyző kergetheti egymást online is.

Az Activision egy-két hónapon belül kihozza a Spider-Man 2-t, pókemberünk pedig szemlátomást tanult egy pár új dolgot a fejlesztés ideje alatt. Csípni még mindig nem tud, viszont egyszerre két hálót lőhet ki, begubózhatja a rosszfiúkat és egy feljavított kombórendszer szabályaihoz kötve verekedhet. A játék nem követi hűen a mozifilm sztoriját, így csak a képregényből ismert ősellenségek is feltűnnek a játékban, úgymint Electro és Vulture.

DYNASTY WARRIORS 4 EMPIRES

Kiadó: Koei **Fejlesztő:** Omega Force
Megjelenés: 2004. 09. (NTSC)





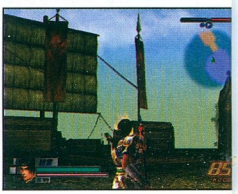


Ha egyszer egy üzlet beindul… Féléves késéssel ugyan, de az USA-ba is megérkezik a DW4 újabb kiegészítő korongja, ami – figyelembe véve a megjelenésekor aktuális japán toplistát – nem is túlzottan meglepő (a március közepén kiadott, arrafelé Shin Sangoku Musou 3: Empires néven futó játék egyből a csúcson landolt). Az Empires nem igazi folytatás, inkább a meglévő alapokra építő, ám alaposan kibővített változatnak tekinthetjük. Több, mint 40 új szereplővel ismerkedhetünk meg, emellett pedig még egy karakterszerkesztő is helyet kapott. Két-három új játékmóddal találkozhatunk, ezek között a harcosok és a stratégiák is megtalálhatják a nekik megfelelőt, utóbbiaknak például ott a hódítás lehetősége: egy térképen láthatjuk Kína tartományokra osztott területét, amelyen amolyan Defender of The Crown-módra lépdelhetünk és területeket foglalhatunk el, magyarán megalapíthatjuk a saját birodalmunkat (a fenntartáshoz szükséges pénzt háborúval és adókkal biztosíthatjuk). Új harctechnikák és megreformált fejlődési rendszer, szakajtónyi friss pálya, és némi politikai intrika is bekerült (az ellenséges parancsnokok egy részét saját oldalunkra állíthatjuk). Ha a tendencia folytatódik, lassan eljutunk oda, hogy több részből fog állni a sorozat, mint ahány embert le lehet bennük kaszabolni…















FORGOTTEN REALMS DEMON STONE

Kiadó: Atari **Fejlesztő:** Stormfront Studios **Megjelenés:** 2004. ősz (NTSC, PAL)







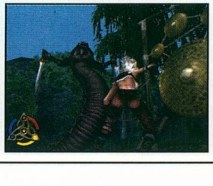
A Forgotten Realms népszerű AD&D-világába (itt játszódnak a Baldur's Gate eseményei is) ültetett akció/RPG-ben három hős sorsát adják a kezünkbe: egy harcosét, egy varázslóét és egy zsiványét. A csapat szemtanúja egy kígyóemberek által megidézett démon e világra érkezésének, de már nem tudják megakadályozni – így feladatuk a más dimenzióból érkezett szörny elpusztítása lesz. Legalábbis kezdetben, ugyanis a kalandok során – amelyek alatt az Elfelejtett Birodalmak legtöbb vidékét bejárhatjuk – akaratlanul is belecseppenünk egy ősidők óta tartó háborúba… (Az Atari a történet megírására R. A. Salvatore fantasy-novella írót szerződtette le, aki számos, a Forgotten Realms világában játszódó bestsellert dobott már össze – elég csak a Drizzt-ciklusra gondolni.) A Stormfront munkája ugyebár az EA-nak készített LOTR: The Two Towers is – nem meglepő hát, hogy a Forgotten Realms annak grafikus motorjával fut (nemcsak mi, de ők is nagyon lustán), felhasználva a rajta azóta elvégzett finomításokat is (ergo igen szép játékra számíthatunk). A három szereplő csapatban dolgozik, és szabadon kapcsolgathatunk közöttük (míg az egyiket mi irányítjuk, a másik kettő kontrollálását az AI veszi át) – mindegyikük képességeihez mérten és azokhoz igazodva vesz részt az adott akciókban. A harcrendszer (akárcsak a Two Towersben) kombóalapú, a játék többi része pedig a szokásos RPG-vonulatba illeszkedik: a küldetések megoldása mellett karakterfejlesztgetés, fegyverek- és tárgyak gyűjtögetése lesz a legfőbb feladatunk. A játék az egyjátékos-módra épít elsősorban, a karakterek a 15. fejlettségi szintet érhetik el, és 10 hosszú pályára számíthatunk. Még egy fontos dolog: mivel bírja a hivatalos FR-licenceket, ezért a világ ismert hősei (csak vegyük a legnépszerűbbet, Drizzt Do'Urdent) közül sokan feltűnnek a játékban.







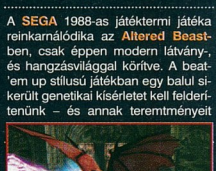






Év végén a **Gathering of Developers** a Robotech-univerzum rajongóinak kedveskedik: amnéziás főhősünk, Locke az Invid invázió ellen küzd, Cyclone nevű gépe segítségével. Ennek két formája van: az első egy futurisztikus motorkerékpár (ezt külső nézetből irányítjuk), a másik pedig egy óriás robot-alak (ezzé átalakulva belső kameraállásra kapcsol a játék). Locke történetét követve a későbbiekben találkozunk egy Tasha nevű hölggyel is, innentől kezdve pedig az ő szempontjából is átélhetjük a sztorit. A **Robotech: Invasion** multiplayerben is játszható lesz (max. 8 ember számára), és már csak látványvilágát tekintve is az egyik eddigi legkomolyabb Robotech-adaptációnak ígérkezik.

A **SEGA** 1988-as játéktermi játéka reinkarnálódika az **Altered Beast**-ben, csak éppen modern látvány- és hangzásvilággal körítve. A beat-'em up stílusú játékban egy balul sikerült genetikai kísérletet kell felderítenünk – és annak teremtményeit



móresre tanítanunk. Mindehhez azt a különleges képességünket használhatjuk fel, hogy főhősünk nyolcféle lény (többek közt egy farkasember, egy sárkány és egy minotaurusz) alakját képes felölteni, és azok technikájával harcolni. A játékosok Amerikában ősszel, Európában jövő év elején csaphatnak a lecsóba.

Futurisztikus third-person akciójáték az **Amuze** műhelyéből, amely egyenes folytatása a két évvel ezelőtti első résznek – a tájékozottabbak már kitalálták, hogy a **Headhunter: Redemption**ről van szó. Húsz évvel a Bloody Mary vírus pusztítása után (szétmegy a fejem, azt hittem, csak tegnap volt!), a világ



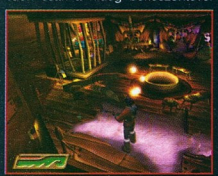
két részre szakad: a Felső (csillogó metropolisz) és az Alsó (bűnözők uralta szemétdomb) részre. A tapasztalt fejvadász, Jack Wade mellett egy új társ, a volt utcagyerek, Leeza X szorgoskodik – mindegyikük a saját repertoárját bevetve száll szembe a káosszal. Az előző részre hajazó játékmenet és egy pár újdonság várható, valamikor idén ősszel.

Tele van a lemezegységetek pszicharcosokkal, törős-zúzós autóversenyekkel és a gyilkolással? Itt a megoldás: **Chulip!** A japán **Punchline** fejlesztette ügyességi játék USA-NTSC kiadását a Natsume (ők a Harvest Moon című aranyos RPG-sorozat kiadói is) vállalta fel (őszre ígérik), a feladat pedig több, mint meghökkentő. Egy kisfiú és papája új városba költöznek, de ezen a helyen mindenki dühös vagy szomorú. A megoldás kézenfekvő: minden rosszkedvű embernek egy cuppanós csókot kell nyomni az orcájára



(a japán „chu" szó csókot jelent). Az elején még lazán végigsmárolhatunk mindenkit, de a későbbiekben persze már jóval nehezebb lesz a dolgunk. Viszonylag kedves népek lévén a pókot is kicsókolnánk a sarokból, de tiszta szívből reméljük, hogy Gábor Zsazsa nem ebben a bizonyos városban lakik…

Úgy fest, az eszki-móka, azaz a fiatal inuit sámán, Iru kalandjai stílszerűen csak a hideg beköszöntével



kerülnek majd a képernyőnkre. A Nagy Jegesmedve falut sújtó átok, mágia, fegyverek, különleges tájak és lények játsszák a főszerepet a **Playlogic Inuits** című platform-kaland játékában.

SHELLSHOCK: NAM'67

Kiadó: EIDOS Fejlesztő: Guerrilla
Megjelenés: 2004.06. (NTSC, PAL)

A Guerrilla a Sony-konzol „Halo"-jának (Halo: az Xbox legnépszerűbb FPS- és egyben multiplayer játéka) kikiáltott Killzone mellett egy másik háborús témájú játékot is fejleszt. A Shellshock: Nam '67 úgyszintén háborús témát feszeget, de nem PS2-exkluzív, és mégcsak nem is a jövőbe kalauzol minket: a helyszín – mint az a címből bizonyára sejthető – ezúttal a vietnami háború. Egy újonc szerepébe cseppenünk, akit szolgálati idejének kezdetén rögtön a mélyvízbe dobnak. Kezdetben persze csak kapkodja a fejét a napalm-bombázás és a Vietkong furmányos csapdáinak keresztüzében, de a későbbiekben már veszélyesebbnél veszélyesebb akciók részesévé válik, hogy végül a Speciális Erők elit osztagának tagjává küzdje fel magát. Az egyes küldetések után tapasztalati pontokkal gazdagodunk, amelyeket a karakterfejlesztésbe kell ölnünk. A készítők teljesen autentikus háborús környezetet ígérnek, mind az ellenfelek mesterséges intelligenciáját, mind az elszenvedett sebesüléseket, mind a harcok lefolyását tekintve (pl. a sebesült ellenfelek is tüzelhetnek ránk, a csapatunkból véletlenszerűen leszedhetnek egy-egy embert stb.). A küldetések közt megtalálható a harci játékokban szereplő minden archetípus: frontális támadás és tűzharc, lopakodás és lesből való gyilkolás – a terep pedig a vietnami dzsungeltől az északi hegyvidékig terjed, miközben falvakba és városokba is eljuthatunk. Fegyverként nemcsak az amerikai, hanem a Vietkong és az észak-vietnami hadsereg arzenálja is használható lesz, habár az még nem világos, hogy az óriási élethűségben az is benne foglaltatik-e, hogy a végén szépen elveszítjük a háborút.











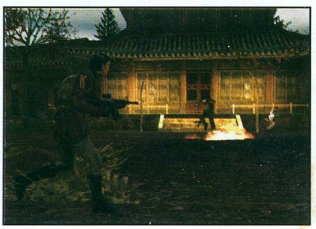


MERCENARIES

Kiadó: LucasArts Fejlesztő: Pandemic Studios Megjelenés: 2004. ősz (NTSC)

Az Xboxra készült remek Full Spectrum Warrior fejlesztőinek nemrég bejelentett játéka egy 3D shooter, amely egy képzeletbeli, közeljövőben zajló konfliktus rémét vetíti előre. Észak- és Dél-Korea az újraegyesülés küszöbén áll, ám az unió előestéjén a kommunista országot egy hatalméhes tábornok keriti kézre, aki nukleáris háborúval fenyegeti a világot. A diplomáciai erőfeszítések szokás szerint pont annyi eredményt hoznak, mint az ENSZ-békefenntartók kiküldése bárhová (hogy is lehetne komolyan venni egy olyan fegyveres erőt, amely bugyikék sisakban vonul hadba, és nem lő vissza?!), így a tábornokra és klikkjére inkább egymilliárd dolláros verdíjat tűznek ki. Ebből egy pár évig csendesen el lehet ketyegni, így a magánkézben lévő Executive Operations szervezet elhatározza, hogy rámegy a zsozsóra, még ha az ÁFA-val együtt is értendő. Három ember közül választhatunk (katona, kém és mesterlövész), amelyek mindegyike valóságban is létező fegyverekről mintázott arzenállal rendelkezik (harminc gyilkoló eszköz szerepel a terítéken). Hatalmas, interaktív terepeken harcolhatunk: „Amit látsz, azt használhatod, ellophatod, vezetheted, repülheted – vagy felrobbanthatod." – ígéri a LucasArts, ennek megfelelően húsznál is több civil és katonai gépjárművet is irányíthatunk. A küldetésekért kapott pénzt újabb fegyverekbe és járművekbe ölhetjük, a régieket pedig eladhatjuk a feketepiacon. A csintalan tábornok mellett a terepen feltűnnek a dél-koreai és a kínai hadsereg katonái, valamint az orosz maffia emberei is, és lehetőleg igyekeznünk kell, hogy mindhárom fegyveres erővel jó viszonyt ápoljunk. A játék az ígéretek szerint cseppet sem lesz lineáris, viszont jó hosszú az igen: 52 célpontot kell likvidálnunk.





WWII PARATROOPERS

Kiadó: Acclaim **Fejlesztő:** BattleBorne **Megjelenés:** 04.07.13. (NTSC) 04.07.16. (PAL)







A D-napot lassan több játék dolgozza fel, mint amennyi szövetséges katona anno partraszállt, a BattleBorne legújabb programja azonban kivételesen nem egy stratégia vagy egy FPS – hanem sokkal inkább egy, ránézésre a Champions of Norrathhoz vagy a Baldur's Gate Dark Alliance-hez hasonlító próbálkozás (ami nem is túl nagy csoda, lévén ugyanazzal az engine-nel készül). A szövetségesek ejtőernyőseként mindenféle csínytevést kell elkövetnünk a fritzek ellenében, elsődleges célunk pedig a német atombomba-gyártási tervek meghiúsítása lesz. A normandiai partraszállás mellett részt veszünk a hollandiai Market Gardenhadműveletben, vagy a hírhedt bastogne-i téli csatában (mindezt 45 küldetésen keresztül). Három karakterrel vethetjük magunkat a harc sűrűjébe: az egyik egy sima baka, a második egy nehézfegyverzetű fazon, a harmadik pedig – tessék kapaszkodni! – puszta kézzel a legerősebb (na jó, van pisztolya is). (A Wehrmacht azért cseppet ütőképesebb volt, mint egy pár szakadt goblin. Ha nem hiszik a tisztelt fejlesztők, kérdezzék csak meg a nagyapjukat.) Mindegy: rengeteget fogunk harcolni, a játékstílusból adódóan számíthatunk rá, hogy a németek többen lesznek, mint az oroszok, a lőfegyverek heveny használata miatt pedig a fedezékbe húzódás kiemelt szereppel bír. Az egyjátékos mód mellett kétjátékos, kooperatív harcra is lesz lehetőség, az embereink a sikeresen megvívott csaták után fejlődnek, új képességeket sajátíthatnak el, mindemellett pedig még elő is léptethetik őket – teljesen szerepjáték-jelleget kölcsönözve így a játéknak. Érdekes próbálkozás – meglátjuk, mi sül ki belőle.

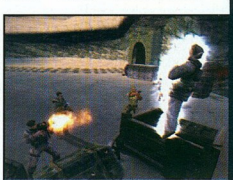


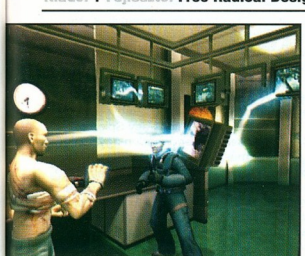




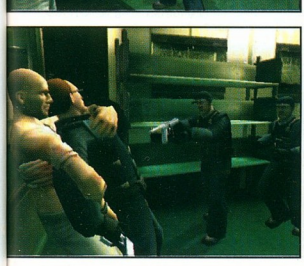
SECOND SIGHT

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Free Radical Design **Megjelenés:** 2004. (NTSC, PAL)





A nagyszerű TimeSplitters-sorozat fejlesztőinek újonnan bejelentett játéka még nem talált magának kiadót, de ez minden bizonnyal csak idő kérdése (a pletykák szerint az Activision lesz a befutó). Az akciójáték alapszituációja igencsak elcsépelt: egy John Vattis nevű alak bőrébe bújhatunk bele, akit éppen megmentettek egy balul sikerült bevetésből, de a kórházban felébredve sebesüléseinek következtében amnéziás állapotban leledzik – semmit sem tud a múltjáról. Viszont (az új trendekhez igazodva) egészen különleges mentális képességekkel rendelkezik… Hogy ezeket hogyan szerezte, és mit is kellett végrehajtania a különösen véres, Szibériában lezajlott katonai akció keretében, arra már a játék sztorija – illetőleg maga a játékos – fog fényt deríteni. A számos volt Rare-alkalmazottat (például a Nintendo 64 egykoron egyik legjobb játékának számító GoldenEye elkövetőit) foglalkoztató cég már letette a névjegyét a nextgen-konzolok akciójátékainak világában is, így remélhetőleg ismét egy remek játéknak nézünk elébe.

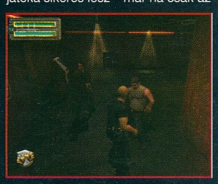






Tavasszal újra előbújtak a kukacok is, habár igaz, hogy ezen formájukban csak télen lepik el a képernyőnket. A **Worms Fort: Under Siege**!-ben megmarad a régi, körökre osztott játékmenet, de ezúttal különféle épületeket is emelhetünk magunknak (kórház, kukactermelő, ostromtorony), a cél pedig az ellenfél várának a lerombolása lesz. Na bumm!

Sammy kétség, hogy a **Point of View** és a **Sammy The Shield** című játéka sikeres lesz – már ha csak az



alapjául szolgáló, Golden Globe-, és Emmy-díjas tévésorozatot nézzük. Egy Farmington nevű városban a rendőr szerepében és az igazság és törvény nevében kell megritkítanunk a bűnözők sorait, az áruházi tolvajoktól kezdve a szervezett bandákig. Lövöldözés, lopakodás, pusztakezes harc, üldözések – minden lesz benne, amit egy magyar fakabát sosem tenne meg. 2005. tavaszán számíthatunk rá, egyelőre NTSC-kivitelben.

A **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex** (magyarul: Tudat a burokban) című anime alapján készít játé-



kot a Bandai. Third-person lövöldözés a jövőben, három karakterrel, 15 féle fegyverrel, némi hackerkedéssel, egy roppant izgalmasnak ígért, 12 pályán át tartó sztorival és multitap használatával akár négy játékos számára multiban is. Amerikai megjelenés novemberben, az európairól egyelőre szó sincs.





Az amerikai Archangel Comics utópisztikus képregényéből készülő **The Red Star**ban egy alternatív Szovjetuniót ismerhetünk meg, ahol a gonosz diktátorok és a mágia a mindennapi élet velejárója (annyira nem is alternatív világ ez…). Három karakter szemszögéből élhetjük meg a történetet, amely során egy vidám pálfordulással a diktátor ellen harcolunk, egykori tisztjeként és a Vörös Flotta zászlóshajóját felhasználva. A stílus verekedős-akció keverék, külső kameraállásból, szépen megspékelve mindenféle extra látványtrükkel. Kiadó az **Acclaim**, megjelenés valamikor levélhulláskor.

Kalifornia kormányzóját irányítva és a hangját hallva (t.i. szinkronizált a játékhoz) irthatjuk a SkyNet gépeit mintegy 14 küldetésen keresztül a jövőben – magányosan vagy akár kooperatív módban is. Külső nézetes akció, heveny lövöldözés, jár-



művezetés és közelharc (a kitépett energiacellákat is fel lehet robbantani), 15 percnyi filmbetéttel a sci-fi harmadik évezredből – az **Atari Terminator 3: The Redemption** című játékának érkezését a rajongók szeptember környékére vésték be a naptárukba.

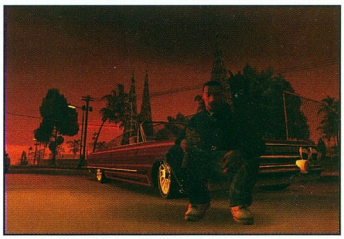
A **VU Games** kiadásában és a **Quantic Dreams** tolmácsolásában készülő **Fahrenheit** egy interaktív thrillernek ígérkezik. A helyszín a Nagy Alma, ahol furcsa dolgok történnek: átlagemberek egyik pillanatról a másikra legyilkolják felebarátaikat. Látszólag nincs kapcsolat a gyilkosságok közt, pusztán az elkövetés rituáléja egyezik meg minden esetben. Lucas Kane, az egyik ilyen gyilkos szerepében ki kell derítenünk, mi is történt velünk tulajdonképpen – furcsa vízióktól zavaros elménknek ráadásul egy lépéssel mindig a minket üldöző rendőrök előtt kell járnia… Az izgalmasnak tűnő kalandjáték idén év végén jelenik meg.



GTA: SAN ANDREAS

Kiadó: Rockstar Games **Fejlesztő:** Rockstar North **Megjelenés:** 2004.10.18. (NTSC) 2004.10.22. (PAL)

Ha már egyszer kiérdemelte az „Idei év egyik legjobban várt játéka"-címet, a GTA-saga következő részére nyugodtan ráaggathatnánk a „Játék, amelyikről a legkevesebbet lehetett megtudni az idei E3-on"-plecsnit is (lévén semmit sem mutattak belőle). Lehet ezeknek a rocksztároknak valami sajátos humorérzékük, a nyakunkat rá, hogy a bajszuk alatt halálra röhögik magukat a netszerte elterjedt pletykákon és találgatásokon – ráadásul egyik képviselőjük közölte a sajtóval, hogy egyelőre lehet pihenni, majd júniusban elárulnak egy s mást (ami sajnos lapzártáig nem következett be – mindegy, addig Red Dead Revolverezünk). Mit lehet hát eddig tudni? Carl Jonson elmenekült a San Andreas állambéli Los Santosból – egy olyan városból, amelynek két arca van: egyik részén (valószínűleg a hegyen) a milliomosok és a filmsztárok élik vidám életüket, miközben a másik oldalon az utcai bandák, a drogok és a korrupció uralkodnak. Eltelt öt év, eljött a '90-es évek eleje, CJ pedig visszatér a városba – ahol nem várja semmi, csak szomorú hírek és elkeseredett küzdelem. Édesanyját meggyilkolták, a családja szétszéledt, gyermekkori pajtásai a romlás felé tartanak, őt magát a korrupt rendőrök pedig emberöléssel vádolják. Kezdetét veszi egy hosszú történet, mely alatt meg kell mentenie önmagát, át kell vennie a hatalmat az utcákon – és bejárnia egész San Andreas államot… Állítólag a játékban szereplő városképet a San Francisco, Los Angeles, Las Vegas hármasról mintázták – plusz a környező vidékről, így valószínűleg sokkal nagyobb területet járhatunk be, mint a Vice City-ben. A környezet részletesebb lesz, több fény-árnyék effektust használnak, rongybaba-fizikát alkalmaznak, sőt, egy új technológia segítségével még a töltési idők lecsökkennek. A főhősünk lehet rosszfiú (és akár három testőrt is felfogadhat) és törvénytisztelő is (választja ezt valaki?), de ami a legjobb, hogy fizimiskája és egyéb mutatói az evési és a testépítési szokásainkkal egyenes arányban változnak! Ha sok fánkot zabálunk, kövér disznók leszünk, csökken a sebességünk és a megnyerőképességünk, valamint a reputációnk is visszaesik – aki pedig konditerembe jár, az fittebb lesz, mint Norbi, nem mellékesen pedig könnyebben csavarja le az ellenfeleket. Nagyobb jelentősége lesz az ingatlanvásárlásoknak, akár pénzt kereshetünk azzal, hogy egy kaszinót üzemeltetünk – persze akinek kedve szottyan üzleteket rabolni, azt is megteheti. Mindössze négy képet adtak ki, így a játékot illetően a hivatalos tények megérkezéséig ezeket nézegetve a sorozat minden rajongója csak a saját fantáziájára hagyatkozhat …



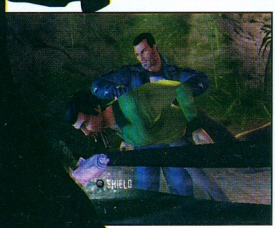
THE PUNISHER

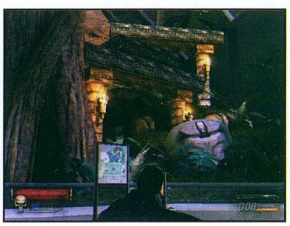
Kiadó: THQ **Fejlesztő:** Volition **Megjelenés:** 2004. ősz (NTSC)

Szupermen, Szpájdermen, Bitumen és Jemen után megint itt egy szuperhős: igaz, ő nem -men, hanem -er. (A Marvelnek lehetne most már valami magyar vonatkozású hőse is. Például már dolgozunk a Kelemen-projekten, csak még azt nem tudjuk, hogy bosszúszomjas kőmívest, netán gólyaembert mintázzon.) A Punisher magyarra fordítva ugyebár „megtorló"-t jelent, és ilyen irányú cselekedetre bizony böven lesz lehetőségünk: a Frank Castle nevű volt FBI-ügynök és tengerészgyalogos akkor válik Punisherré, amikor aljas banditák saját szeme láttára mészárolják le feleségét és gyermekét. A játék a nemsokára bemutatandó mozifilm alapján készül (mecsoda csoda!), és a manapság fehér hollónak számító third-person akció kategóriát bővíti új taggal (úgy kábé az ezredikkel). Punisher úgy torol, hogy tarol: egyszerűen szanaszét kell verni az ellenfeleket, akár ökleink, akár a pályákon elszórt tárgyak segítségével. A gonoszokat igen változatos módokon kaphatjuk és hajíthatjuk el, egyesek fejét pedig bele is verhetjük a berendezésbe (bónuszként esetleg homokba vagy vízbe fojthatóak, de reméljük, hogy olyan ínyencül kegyetlen kivégzés is lesz, hogy valaki rápottyantunk egy Spiderman-összest…). Punishernek meglepő módon ugyan nincsenek természetfeletti képességei, viszont számos lőfegyvere mellett szinte mindent felhasználhat a gyilkolás érdekében. Egy helyszínre érkezvén láthatjuk azokat a pontokat, ahol valamilyen különleges mutatvány kíséretében kinyírhatunk valakit. Az ilyesféle akciókat kis animációk kísérik, és állítólag száznál is többfélével fogunk találkozni. A mészárlás mellett az eredeti sztorihoz kapcsolódóan némi bónusz anyag is helyt kap a DVD-n, videók és képregénykockák formájában.









CRASH UNLIMITED

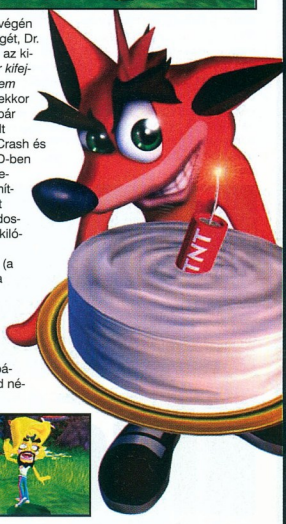
Kiadó: Vivendi **Fejlesztő:** Traveller's **Megjelenés:** 2004.09.(NTSC)







A ddig jár a Bandi a cootra, amíg nem készül belőle egy új rész: a Wrath of Cortex végén Crash Bandicoot (akit reményeink szerint senkinek sem kell bemutatni) ősellenségét, Dr. Cortexet ugyan sikerült jéggé fagyasztani, ám három évnek kellett csak eltelnie, s az kiszabadul hűs börtönéből. Borzunkat (*Borz?! BORZALOM! Vári Zoli már egy-két(ezer)szer kifejtette a Playtime!-ban és a Multiplay!-ben, hogy a bandicoot az nem borz! És különösen nem wombat! – a szerk.*) ez íziben elborzasztja, így azonnal elkezdik gyepálni egymást – ám ekkor meglepő dolog történik: riadtan konstatálják, hogy szeretett otthonukat egy gonosz ikerpár (Evil Twins) veszi ostrom alá. Elássák hát a csatabárdot és ellentéteiket félretéve egyesült erővel próbálják meg legyűrni a támadókat. A Traveller's Tales akció-platformjátékában Crash és Cortex mellett utóbbi unokahúgát, Ninát is irányíthatjuk. A környezet ezúttal már teljes 3D-ben pompázik, és igen interaktívnak ígérkezik: használhatunk ágyúkat, óriási magokat ültethetünk, és az így kinőtt gyümölcsfa termését leszüretelhetjük, de csirketerelgetésre is számíthatunk. A régi trükktárat és arzenált megtartva új mozgáselemekkel is gazdagodunk, sőt akad olyan szakasz, amikor Crash magát a doktort használhatja fegyverként (hozzávagdossa az ellenfelekhez), illetve egy olyan bunyózó párosba fonódhatunk össze, amelyből a kilógó kezek és lábak minden ellenfelet szétcsapnak a környéken. Amerikai címén a CrashTwinsanityt a fejlesztők az eddig megjelent legviccesebb platformjátéknak szánják (a „leghülyébb"-kategóriában a Whiplasht nehéz lenne megütni). Mindenesetre nem ártana helyreállítani szegény Crash Wrath of Cortexben megtépázott hírnevét, vagy legalább azt a mércét megközelíteni, amit a bandicoot korábbi kalandjainak elkövetői (Naughty Dog) a Jak and Daxter két részében felmutattak. Európában a játék Crash Bandicoot: Unlimited néven jelenik meg októberben.







RICHARD BURNS RALLY

Kiadó: SCi **Fejlesztő:** Warthog
Megjelenés: 2004. nyár (PAL)

DVD

E lég nehéz dolga van annak, aki a WRC-, és a Colin McRae-sorozatok által uralt ralijáték-mezőnybe be kíván törni (és akkor a V-Rallykat még csak nem is említettük) – és ez látszik is, ugyanis a 2001-es világbajnok nevével fémjelzett program megjelenése egy cseppet csúszik. Richard Burns és mittárere, Robert Reid az észak-walesi Forest Experience ralliskolában először is kiokosít minden mazsolát, aztán belecsapunk a lecsóba: csatlakozunk egy csapathoz és elindul a ralikarrierünk. A játék kedvéért nyolc autót, 36 pályát és a Paul Oakenfold nevű DJ-t licencelték (aki már pusztán a játékzenék írásából képes megélni, lásd: Golden-Eye: Rogue Agent). Autentikus környezetet ígérnek: a pályák bukkanóit most nem csak a szó átvitt, hanem a szoros értelmében is megtapasztaljuk; ha óvatlanul vezetünk, akkor helyi faunát is alaposan megritkíthatjuk, mert a szélvédőnek madarak csapódhatnak, az úton pedig állatok rohanhatnak át (de ha már így tettünk, akkor a lúd legyen kövér: a későbbiekben esetlegesen felbukkanó Greenpeace-aktivistákon is hajtsunk át!); az időjárás verseny közben is változhat; a nézők pedig segítenek pályára lökni a kisodródott kocsit – akinek pedig Császár Előd a példaképe, annak jó hír, hogy még helikopteres mentés is lesz. Versenyezhetünk egy-az-egyben Richard ellen, és lesz egy gépen négy pilótajelölt számára multiplayer-mód is. A megjelenésig ne csavarodjatok fel egyetlen fára sem!



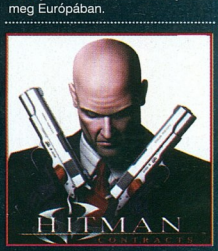






25 to Life – ez a címe az **Eidos** új akciójátékának, amely (talp)aláváló hip-hop zenei körítéssel tálalt utcai harcot ígér, akár a rendőrök, akár a bűnözők oldalára állva. Karakterszerkesztő, egy csomó fegyver, interaktív nagyvárosi környezet, rengeteg szereplő és online-küzdelem akár 16 játékos részére. Megjelenés valamikor az Úr 2005. esztendejében.

Egy újabb régi sorozat kap folytatást a **Test Drive: Eve of Destruction**nel, azonban az új rész kicsit elkanyarodik az eddigi tematikától (a nevéből talán sejthetően): akciódús versenyzésre számíthatunk. 30 különböző autóval 25 versenyszámban (!) indulhatunk, ezek közt megtalálható az „utolsó állva maradó nyer", egy halottaskocsival való fogócskázás, vagy egy olyan versenyszám, ahol pótkocsival felszerelt járgányunknak nem szabad elhagynia a vontatott trélert. Az **Atari** játéka valamikor ősszel jelenik meg Európában.



Film készül a **Hitman**ből is. Morten Borum, az IO Interactive gazdasági igazgatója a következőt nyilatkozta: "*Az nem kérdés, hogy Hollywoodba megyünk-e vagy sem, az viszont még igen, hogy mikor*".

Az **Eidos** szerint következő üzleti évükben (melynek vége 2005. június 30-án esedékes) megjelenik a **Tomb Raider 7**, habár a tavalyi Angel of Darkness-égés miatt már nem a Core, hanem a **Crystal Dynamics** lesz a fejlesztő.





Az **SCi** és a **Pivotal Games** taktikai-akció sorozatának új része **Conflict: Vietnam** néven jelenik meg, valamikor idén év vége felé (régebben: Conflict: Missing Presumed Dead néven találkozhattatok vele). A vietnami háború Tet-offenzívájába csöppenünk, 1968-ban, így sivatagi hadviselést ezúttal a dzsungelharc váltja fel.

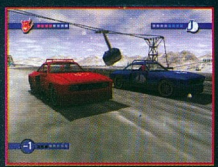
Jeffrey L. Lapin, a **Take2** vezérének szavait idézzük: "*Lesz még egy Max Payne.*" Többet mi sem tudunk mondani, talán annyit, hogy a pletykák szerint a második epizód vártnál gyengébb szereplése miatt nem biztos, hogy az első két részt elkövető finn Remedy lesz a fejlesztője.

A **100 Bullets** egy érdekes, az önbíráskodás témáját feszegető krimi-akciójáték lesz, méghozzá egy DC-képregény alapján. A történeti hűséghez és a hangulathoz nem férhet



sok kétség, hiszen a képregény írója kreált történetet a programhoz is, a rajzoló pedig a játék művészeti vezetője is egyben. Interaktív környezet, számos fegyver, közelharc és egy meglepően stílusos kivitelezés található ebben a third-person nézetből irányítható akciójátékban. Kiadó az **Acclaim**, megjelenés ősszel.

Az **Empire** igencsak rágyúrt az autós témára: a FlatOut mellett jön a **Mashed** is, ami szintén nem szimuláció, hanem egy lövöldözős, autós őrjöngés lesz, méghozzá a hivatalos meghatározás szerint „járműves gladiátorharc". 13 környezetben vághatunk neki (illetőleg egymás alá), méghozzá kilenc különböző fegyvert használva (ezek közt a lángszórók, bombák, olajfolt-szórók és hasonló remek dolgok kaptak helyet). Európai megjelenés egy hónapon belül. Jó lenne a budapesti utcákra is hasonló járgányokkal kifutni, adnánk szépen az errefelé dívó, amúgy is roppant magas színvonalú vezetési „kultúrának".



FLATOUT

Kiadó: Empire Fejlesztő: Bugbear Entertainment
Megjelenés: 2004. ősz (NTSC, PAL)





Roncsderbi a javából! "Nem szimulációt akarunk készíteni – minden a verseny élvezetére fókuszál." – ahogyan Janne Alanenpaa, a finn illetőségű Bugbear egyik fejese nyilatkozta. Három különböző környezetben mintegy 45 pályán keresztül, változó időjárási körülmények és napszakok közepette küzdhet a nyolc, egyvonalból induló versenyző az első helyért. Az már a fejlesztés korai szakaszában eldőlt, hogy a járgányok nem licencelt gépek lesznek (ugyanis a kiválónak ígérkező törésrendszer keretében pozdorjává lehet őket zúzni, amit az autógyártók nagyon nem szeretnek) – de ez mit sem számít, ha maga a verseny élvezetes (lásd: Burnout-sorozat). Minden egyes pálya legalább 2000 olyan objektumot (korlát, autóabroncsok, épületek, farönkök stb.) tartalmaz, amelyeket feldönthetünk, széttörhetünk, levegőbe repíthetünk– ez világosan mutatja, hogy a készítők elsősorban a pusztítás élményét tartják szem előtt. Az említett Burnout egyébiránt bevallottan roppantul megihlette őket: megpróbálnak valami hasonlót készíteni a FlatOuttal, olyannyira, hogy az óriási ütközéseknél a pergő-forgó járgányokból kirepülhet a pilóta, sőt az ellenfelek át is hajthatnak rajta! (A vért viszont mellőzik, és egy ilyen karambol után ismét az autónkban találjuk magunkat.) Hogy online játszható lesz-e? Ezt még a fejlesztők is csak sejtik – bennünket itt az EU végvidékén pedig ez ugye momentán nem igazán érint…







KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT

Kiadó: SNK USA Fejlesztő: SNK Playmore Megjelenés: 2004.09.14. (NTSC)



Minden idők egyik legnépszerűbb kétdimenziós verekedős sorozata csiricsáré 3D formába öltözik, méghozzá PS2-exkluzivitással karöltve: ez a King of Fighters: Maximum Impact. Jó ideig semmit sem lehet róla tudni (a hivatalos weboldalára is mindössze egy logo volt kipakolva, amely kissé kevéssé informatív), de most megjöttek az első képek és tények. A történet szerint az éves KoF-bajnokság egy héten belül kezdetét veszi, de az utcai bandák már a gála alatt véres harcokat robbantanak ki, amelyek olyan kemények, hogy maguk az indulók is belekeverednek. Innentől a verseny tradíciója és dicsősége a tét, a bandákat mindenáron meg kell állítani. Öt játékmódban vitézkedhetünk: gyakorlás, edzés, egymás elleni harc, túlélő-mód és természetesen a sztori. Huszonnégy karakter közül választhatunk a következő felosztásban: 14 régről ismerős visszatérő, 6 új arc és 4 rejtett alak. Újfajta speciális kombók, az ellenfelek Föld körüli pályára állítása (felrúghatjuk őket a levegőbe), oldalirányú kitérő mozdulatok és négy különböző ugrásfajta vár a verekedős játékok szerelmeseire.





CALL OF DUTY: FINEST HOUR



Kiadó: Activision Fejlesztő: Spark Megjelenés: 04.11. (NTSC/PAL)

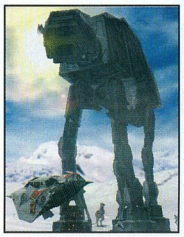
Az Activision tavaly tavasszal egy hosszú távú megállapodást kötött a Sparkkal, melynek értelmében a fejlesztőstúdió három konzoljáték készítését vállalta magára a kiadó égisze alatt. Ennek a kapcsolatnak az első gyümölcse a Call of Duty: Finest Hour, egy II. világháborús környezetbe helyezett FPS, amelyben nyilván mindenki hatalmas meglepetésére a szövetségesek oldalán harcolhatunk a III. Birodalom ellen, méghozzá brit, amerikai és szovjet zászlók alatt. A játék tulajdonképpen jeleneteket villant fel a különböző frontokról, ahol számos, egymástól gyökeresen eltérő jellemű szereplőt irányíthatunk (pl. egy orosz mesterlövész-hölgyet, egy amerikai tankost vagy egy brit kommandóst), amelyek mindegyike más és más harcmodorral bír. Szinte kötelező jelleggel járműveket is használhatunk (akár Sherman, vagy T-34-es tankokat), és a környezetet is igyekeznek a lehető leginteraktívabbá tenni. A csatákban inkább az egyéni akcióink dominálnak, de egy pár egyszerűbb parancsot azért a társaknak is kiadhatunk. A küzdelmet monumentális jelenetekkel kívánják élethűbbé és hangulatossá tenni, így az egyik cél az, hogy egy időben minél több embert képernyőre vigyenek – mindehhez pedig a Criterion Renderware motorja szolgáltatja az alapokat: már a korai verzió is 200 embert volt képes szimultán megjeleníteni. Noha a Call of Duty PC-n már lassan sorozatnak számít (az alapjáték PC-n a tavalyi év egyik legjobb játéka volt, már készül is hozzá a kiegészítő), a Finest Hour nem a PC-s elől egy-az-egyben átírt változata, hanem új játék lesz – és reméljük, legalább olyan sikeres.







STAR WARS BATTLEFRONT



Kiadó: LucasArts Fejlesztő: Pandemic Studios Megjelenés: 04.09.21. (NTSC, PAL)

A Battlefrontot nagyjából úgy képzeljétek el, mint az EA-féle Battlefield: Modern Combatot, csak éppen Star Wars-köntösbe öltöztetve, és egyjátékos-módokkal is ellátva. Szóval egy csapatalapú akciójáték, ahol számos, a filmekben felbukkant szereplő bőrébe bújhatunk bele, az azokban látott járműveket irányíthatjuk, és az azokból megismert helyszíneken csaphatunk össze a másik oldallal – a játék pedig tetszés szerint külső kameraállásból és belső nézetből is játszható. Mindez a számok nyelvén: választhatunk a lázadók és a birodalmiak, a Köztársasági Hadsereg és a szeparatisták emberei között (összesen 20 egység lesz, amelyek közt nagy bánatunkra nincsenek ott a Jedi-lovagok), rengeteg kézifegyvert használhatunk a lézerpuskáktól a hődetonátorig (ez olyan 30 fegyvert jelent), repülő és felszíni egységekbe egyaránt bepattanhatunk, többek közt az X-szárnyú vadászba, a kétlábú AT-ST lépegetőbe és a Speeder Bike-ba (30 járgány lesz), és minden fontosabb bolygót meglátogatunk, a Hoth-tól az Endoron át a Geonosisig (10 planéta kapott helyet, 15 pályával). Amennyiben Han nevű játékosunk szólóban játszik, az Instant Action (fordítás talán nem szükséges...), a stratégiai alapú Galactic Conquest, és a sztori-vonalat követő Historical Campaigns közül választhat. Mivel a játék ordít a többjátékos-módokért, így cseppet sem meglepő, hogy a helyi hálózatba összekötött masinákon 32-en, az interneten keresztül pedig 16-an gyömöszölhetik egymást (ehhez pedig még hozzácsapódnak az AI által irányított egységek), a headseten keresztül pedig mindenki elküldheti a többieket a jó édes Tatooine-ra. A Csillagok Háborúja-rajongók minden bizonnyal ölni fognak érte – Lucas bácsi pedig mosolyogva gazdagodik tovább.







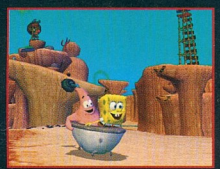


X-Men: Legends címmel készül akció-RPG a Marvel népszerű képregényhőseinek főszereplésével az **Activision** gondozásában, októberi megjelenéssel. 15 szuperfigura közül választhatunk (de minek – úgyis a jó öreg Rozsomákkal fogjuk nyomni!), akiket továbbfejleszthetünk, és persze új képességeket taníthatunk meg nekik. A játék küldetésalapú és az univerzum mindenféle gonoszával (Őrszemek, Mutánsok, VV3-lakók és társaik) meg kell küzdenünk – akár három ember számára kooperatív multiplayer-módban is.



A BBC Multimedia újabb tévéshowja alapján készít egy akciójátékot, amelyet év végére datálnak. A **Spooks** munkacímen futó alkotást a **Gamezlab** fejleszti, feladatunk pedig az MI5 szervezet (ők a James Bond melletti házban dolgoznak) ügynökeként egy nemzetközi bűnszövetkezet leleplezése.

Úgy éreztük, egy E3 beszámoló nem lehet teljes értékű Spongya-Robi Kockanadrág legújabb kalandjainak ismertetése nélkül. Az



egyik előző kalandját tesztelő Kozi legvadabb rémálmainak sárgás színű főszereplője a **The SpongeBob SquarePants Movie** című alkotásban úszik be az amerikai képernyőre valamikor október tájékán. Robi mellett idióta barátját, Patrickot is irányíthatjuk és Kagylóváros hat pályáján keresztül kell visszaszerezniük egy ellopott koronát. A megjelenés napján Kozi villámgyorsan kilép az újságtól.



ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	
TÍPUS:	AKCIÓ/KALAND
KIADÓ:	CAPCOM
FEJLESZTŐ:	CAPCOM
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	DTS, DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (60HZ)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.04.27. NTSC 2004.06.11. PAL
WEB:	www.capcom-europe.com

TESZT A DVD-N!







MOST MÁR PÁRIZS IS MEGÉRT EGY GENMA-MISÉT

ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

Három a magyar igazság, de úgy tűnik, a japán is (nemhiába: egyes idióták szerint testvérnépek vagyunk), mert Nobunaga nagyúr csak nem hajlandó békében nyugodni a túlvilágon. A valóságban is létezett hadúr eddig kétszer lett feltámasztva a Capcom által, s most harmadízben is eljött közénk, hogy egyesítse nemcsak Japánt, mint tette azt életében, hanem az egész világot – immáron azonban a genma démonok zászlaja alatt. Az Onimusha 3-ban kilenc évvel Nobunaga második legyőzetése után járunk:1582. június havának második napján a lerombolt Honnoji templomban várja, hogy a démonseregének az élére álljon, azonban a genma hordák valami miatt késnek – illetve hát valaki miatt. Ez a valaki nem más, mint az Onimusha első részének hőse, Samanosuke Akechi, aki a jó hosszúra sikeredett bevezető moziban épp azzal van elfoglalva, hogy a Kiotó felé közeledő démonsereget felszecskázza. A siker érdekében ninja technikához folyamodik, azaz suttyomban fellóg a hadoszlop meglehetősen bizarr vezérhajójára, s egyenest a főnökhöz igyekszik. Gargant, a legendás genma harcos elestét kisebb atomvillanás adja a világ tudtára, úgyhogy Nobunaga már meg sem lepődik, amikor a templom kapujában erősítés helyett az ellenség jelenik meg.



▲ Miért pont Quasimodo házában lenne Henri?

AZ ONI KESZTYŰ

Lélekölő gyűjtögetés

Az Onimusha 3-ban a küzdelem ugyanazokon az alapokon nyugszik, mint a korábbi részeknél. A karakterünk fejlesztésének, illetve az egészségének megőrzése érdekében be kell gyűjtenünk az elhullott genma harcosok lelkeit, amiben persze igyekeznek minket megakadályozni a még élők. A hamar elillanó lelkek négyféle színben szállingóznak: pirosan, ami a leggyakoribb, ezzel fejleszthetjük hőseink felszerelését; sárgán, ami életerőt ad; kéken, ami varázserőt biztosít; és végül lilán, amivel halhatatlan erőre tehetünk szert ideiglenesen.









Időben kell visszavonulni!

A kezdetek kezdetén az Onimusha 3 elég rövid játéknak ígérkezik: miután Samanosuke csatlakozott a templomot ostromló katonákhoz, megkapjuk az irányítását, s aligha gy belejövünk a pengénk suhogtatásába, a templom udvarából azonnal Nobunagához kaptathatunk fel. Egy nem túl tehetséges csatlós levágása után megkezdődik a „végső" küzdelem, ami mondjuk a játék szavatosságát tekintve rossz ómennek tűnik – no de persze nem eszik olyan forrón a kását. Ha valaki le tudja győzni a félelmetes hadurat, akkor az csakis Samanosuke lehet, ezért igencsak vészjósló, amikor Nobunaga felülkerekedni látszik. Ki menti meg a már elveszettnek látszó ügyet? Eleinte még nem tudni, mindenesetre Samanosukét hirtelen egy energiamező veszi körül, ami egy szempillantás alatt el is nyeli. Azt mondják, az anyag nem vész el, csak átalakul – jelen esetben pedig átmegy egy másik időbe.

2004. május 8-át írunk, amikor Párizs egén sötét felhők gyülekeznek. Illetve nem is igazán felhők, hanem hatalmas szörnyetegek, amelyek szárnyai alól kisebb démonok potyognak alá a városra, akik a kardjukkal teszik félreérthetetlenné a szándékukat, miszerint ők szeletben kérik a párizsit. (Mindet.) Arról viszont nem tudnak, hogy a franciáknak van egy nemzeti hősük, akit Jean Renonak hívnak. Mivel a Samanosukét „játszó" Takeshi Kaneshiro elsősorban csak a hazájában sztár (jóllehet néhány Hong Kong-i filmből azért ismerheti a magyar filmrajongó is), a Capcom most egy világszerte ismert színésszel kívánta népszerűsíteni a sorozat harmadik epizódját. A remek Reno számára nyilván nem ismeretlen a „szerep": volt már ugyebár már Victor, a takarító a Nikitában és Leon, a profi, sőt, az időutazás sem idegen számára, mert alkalmasint már jött, látott és aztán szépen visszament a lovagkorba. Az általa alakított Jacques Blanc kezdetben nem sokban különbözik rendőr kollégáitól, de hamarosan kénytelen beismerni, hogy a géppisztolynál jobb fegyver a hosszú szamurájkard, a katana – már csak azon az alapon is, hogy abból sosem fogy ki a töltény. Tiszta szerencse, hogy Samanosuke pont egy közeli sikátorban eszmél, s ő már tudja, miként kell bánni a genma hordával. Jacques alig hisz a szemének: egy szamuráj Párizsban. Azonban még csak meg sem köszönheti, hogy megmentették az életét, mert bár nyelvi akadályai is lennének ennek, még fontosabb probléma merül fel: rögtön ezután őt nyeli el az energiamező…





▼ Hogyne takarítottam volna ki?! Voltam én már Victor is!





▲ Hoppá! Áttévedtünk a Resident Evilbe?



▲ Az alvilági leruccanások most is elég mozgalmas szórakozások

Samanosuke szerepében kénytelenek vagyunk városnézésre indulni, aki hamarosan egy ismerős turistát vél felfedezni a Diadalív tetején: Guildenstern, a genma tudóst. A kilátóban végre magyarázatot kapunk a történtekre: ő babrált az idővel, s ennek mellékterméke ként került Samanosuke a modernkori Párizsba. Vagy legalábbis ő ezt hiszi. Miután azonban Jacques szempontjából nézzük tovább az eseményeket, valamivel logikusabb okfejtésre bukkanunk. Jacques tíz nappal a Honnoji templom ostroma előtt „landol" Japánban. Egy erdőben találja magát, ahol rögtön próbára teszi őt a titokzatos Oni klán. Egykoron Samanosuke is ettől a klántól kapta a páncélkesztyűjét, amivel a genma lelkeket rabul tudja ejteni, és most Jacques-ot is megajándékozzák egy ilyen ruhadarabbal – plusz egy igen jópofa mágikus ostorral. Miután bebizonyítottuk, hogy tudunk bánni a fegyverrel, a klán egy tagja megjelenik előttünk, és Jacques tudtára adja, hogy csak akkor térhet vissza a saját idősíkjába, ha segít Samanosukének legyőzni Nobunagát. Tíz napja van tehát, hogy felkészüljön a küzdelemre, no és hogy összebarátkozzon Samanosukével, akinek a korabeli énje az „időeltolódás" miatt természetesen még nem emlékszik Jacques-ra.

Erős kezdés után erős folytatás

Meg kell hagyni, azt már néhány perc játék után is megállapíthatjuk, hogy eddig ez a legkiforrottabb Onimusha. Az eddig előre letárolt, fix nézeteket alkalmazó helyszínek helyett most valós időben generált tájakon pásztáznak végig a főhőseinket követő kamerák, és ebben az a szenzációs, hogy a grafika minősége ennek ellenére nem romlott, sőt! Valóban egy városnézésre indulhatunk Párizsba, ahol a Diadalív, a Notre Dame, és persze az Eiffel-torony is az eredeti szépségében pompázik. (Na jó, az utóbbi kicsit genma izléshez lett igazítva.) Amit ki lehetett hozni a PS2-ből, azt bizony ki is hozták. Legalább ilyen fontos, hogy a csörték is élvezetesebbek lettek. Nagyon érzékeny, mindamellett nagyon barátságos az irányítás – mondhatni, lesi a játék minden rezdülésünket. Sosem érezzük azt, hogy nem azt csinálja az emberünk, amire a kontrollerrel utasítottuk. Halálpontosan sújthatunk le, és remek kombókat, valamint halálos ellentámadásokat kezdeményezhetünk. Az eredményes harcot az intelligens kamerakezelés is elősegíti. Mindig úgy váltogat a perspektívák között a játék, hogy az adott helyszín szépségeinek bemutatása mellett lehetőleg az ellenség is képben legyen.



▼ A Bastille előző ostroma is igen vidám mészárlás nyitányát jelentette





JACQUES ÉS AZ ONI OSTOR

Indiana Jones után szabadon

A Jacques számára eljuttatott Oni fegyverek sajátossága, hogy nemcsak csapkodni lehet velük, hanem lasszóként is hasznosíthatók. Először is „izzítani" kell a fegyvert (az R1 max. benyomásával, vagy a Négyzettel), minekután a Négyzettel elkaphatjuk az ellenséget, majd (ugyancsak a Négyzettel, plusz valamelyik irányt használva) dobálhatjuk is. A termetesebb ellenfelek dobálásához komolyabb fegyver kell. Emellett (az R1+X kombinációval) tárgyakat is megragadhatunk, így az ellenfél fején törhetjük szét a kezünk ügyébe akadó sziklákat, vagy oszlopcsonkokat. A közlekedésben is jól jön az utóbbi lehetőség, mert bizonyos helyekre csak az Oni szentjánosbogarakba kapaszkodva juthatunk el. A kis arany fényben úszó kapaszkodók többnyire ládákból röppennek elő. Zölden világítanak, amikor elérhető távolságba kerültek.



A korábbi részeket logikai feladványok is színesítették, amikből most sincs hiány. Bizonyos zárakat, vagy ládákat csak ügyes kis fejtörők megoldásával nyithatunk ki – még ha nem is mindig túl eredetiekkel. Eredetinek találhatjuk ellenben azokat a jeleneteket, amikor valami rendkívüli körülménynek kell megfelelnie hőseinknek. Samanosuke például Jacques menyasszonyának, Michelle-nek segít – aki mellesleg két lábon maga is egy játszható karakter – a párizsi csatornarendszer kitakarításában, amit egy hatalmas golyó görgetésével kell realizálnunk. A leányzó szintén rendőr, ezért extra nehezítésként jelentkezik, hogy igyekezni kell egy kollégája megmentésére, aki a csatorna túlsó végén már alig tartja magát. Nem szabad tehát a kelleténél több figyelmet tulajdonítanunk a minket üldöző genma démonoknak. Jacques esetében érdekes epizód lesz, amikor egy olyan kikötővárosba látogat, amit még nem szálltak meg a démonhordák. Rövid ideig színtiszta kalandjátékká vedlik át a történet: ismerkedhetünk, illetve üzletelhetünk a helybéliekkel.

Egy hasznos útitárs

Nem volt szó még egy karakterről, aki pedig mind a történet, mind a játékmenet szempontjából kulcsfigura: ő lenne Ako, a tengu, akinek az alakját alighanem az N64-es Zeldában szereplő kis tündér ihlette. A szótár szerint a tengu koboldot jelent, de ha már az angol fordításban is maradtak a tengunál, tegyünk mi is így. Ako, aki útitársként szegődik hőseink mellé az Oni klán megbízásából, leginkább egy kis tündérre hasonlít, és valóban tündéri dolgokat művel. Először is: segítségével többé nincsenek kommunikációs problémák. Jacques ugyebár tipikus francia, és mint ilyen, a békaevők nyelvén kívül más nyelvet nem ismer – Ako révén viszont egyik percről a másikra folyékonyan kezdi beszélni Samanosuke nyelvét. (Erm… az angolt!)

Ako egyfajta pointerként repked körülöttünk: mindig az éppen becélzott szörny, vagy tárgy fölé száll. Vékonyka hangján kiáltozik, amikor valamire fel akarja hívni a figyelmünket, így tehát megakadályozza, hogy elmenjünk a használható dolgok, vagy felvehető cuccok mellett. Ráadásul olyan helyekről is begyűjt nekünk ezt-azt, amiket nem tudunk elérni, plusz az ellenségeink által elejtett cuccokat is készségesen odahozza nekünk.

Ako felruházása egy újabb jópofa dolog, ugyanis spéci képességeket nyújtó védőmellényeket viselhet. Igaz, csak miután „beinjekcióztuk" azokat megfelelő mennyiségű Öko- (vagy Ako-)energiával, tehát a ruhadarabok megtalálása önmagában még nem elég. Az









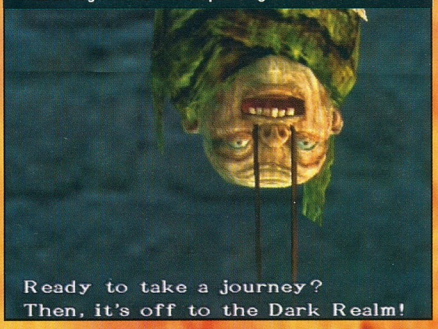
KINCSESLÁDÁK

Kincskereső kisködmön

Hőseinket kenőcsökkel, gyógynövényekkel, vagy gyógyszerekkel lehet kúrálni, amiket ládákban kell keresnünk, illetve hébe-hóba elejtenek ilyeneket a démonok is. Ezen kívül a „szorgalmi feladatokért" (mint a mentési pontoknál aktiválható gyakorlóküldetések teljesítéséért) is mindig jár valami tárgynyeremény. Akadnak bizonyos ládák, amik egy kis logikai játék kirakása után nyílnak meg. A feladat ezeknél mindig ugyanaz: a kiindulóponttól átvezetni az energiát a végponthoz, s ehhez összerakni a vezetéket. A tologatható elemek nincsenek nagyon összekeverve, viszont mindig meg van adva, hogy mennyi lépésből kell megoldanunk a feladatot – így azért annyira mégsem egyszerű a dolog. Az ilyen ládákból bűvös ékszerek kerülnek elő, amelyek felhasználásával (attól függően, milyen színű az ékszer) növelhetjük emberünk életvagy varázserejének a maximumát.



▼ Az alvilág révésze nem szépült meg az előző rész óta



ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Ezt talán nem kellett volna...

Szívem szerint egy, az oldal közepére nyomtatott "oszoljanak emberek, nincs itt semmi látnivaló!" felirattal intéztem volna el az Onimusha: Blade Warriors című produkció bemutatását; ám mindent az olvasóért: részletekbe menően is elmagyarázom, miért tartom az Ég törvényei elleni vétneknek a program megvásárlását. Az Onimusha-játékok legfontosabb, íratlan szabálya: a harcrendszer azért van, hogy színesítse a történetet. Alapjában véve roppant egyszerű, és primitív: blokkolunk, vágunk, lelket szívunk, esetenként elsütjük az extra támadást. Egy kalandjátékba illesztve ennél többet nem is kívánhatnánk. Kiemelve természetes élettéréből azonban ez a harcrendszer már nem harcrendszer, hanem kellemetlenkedő zabszem abban a bizonyos testnyílásban. Különösen, ha még meg is piszkálják. A Blade Warriors ugyanis nem tesz mást, mint lerobbantja az Onimushát az Onimusháról. (A lemezen ott figyel az Onimusha 3 reklámja, a dolog így nyilvánvaló: ez a játék nem több, mint a harmadik rész pénzért kínált hirdetése. Olcsó vigasz, hogy legalább nem gokart-játék.) A lényeg: a Capcom egy két dimenzióba gyömöszölt, értékelhető harci mozdulatok nélküli, gyengécske grafikával megtámogatott SoulCaliburt nyomott az orrunk alá. A játéktéren zajló vad csihipuhi csak az első, felületes pillantás alkalmával tűnhet valódi térben történőnek – ha alaposabban körbeszimatoljuk, azonnal kiderül, hogy egymással párhuzamos, 2D síkokról van szó. Bár hagyományos értelemben véve is ugrálhatunk, ezek között a síkok között a fel, valamint le irányok kétszeri gyors lenyomásával válthatunk. A klasszikus kaszabolós attak mellett a rúgás is helyet kapott a repertoárban – az pedig az R1 ravasz egyidejű lenyomása mellett kelti életre a speciális támadást, annak függvényében, éppen milyen varázsgömb (tűz, szél, vihar) van tarsolyunkban. A suhintással ellentétben a rúgás nem blokkolható, valamint lehetőségünk lesz egyszerű láncra fűzni a támadásokat. A pályákon néha kisegítő fegyvereket találunk (köztük olyan bizarr dolgokat is,





mint a géppisztoly), ezek csupán ideiglenesen használhatók. A "harcrendszer" tehát ennyi: vagdalkozás, sikváltás, rugdosás, sikváltás, varázslat elsütése, lélekszívás, vagdalkozás. Stratégia, taktika felesleges. Ez nem verekedős játék, ez "gombnyomogatós."

Grafikailag a pályák élettelenek, a hangok és a zene pedig senkit nem vonz majd a TV elé, történet nincs – pontosabban a banális "menjünk, kenjük el a szájukat" vonalra szoríthozkik.

Ha az Onimusha-univerzumot vesszük alapul, a karakter-felhozatalra különösebb panaszunk nem lehet. Itt van mindenki: Samanosuke, Jubei, Kaede, Ekei, Kotaro, Nobunaga, Magoichi, vagy akit akartok. A pontosan egy tucat, alapjáraton választható karakter mellé a szorgos lélekgyűjtő olyan figurákat nyithat meg, mint Mega Man. A Blade Warriors szíve a versus mód (lenne), aminek nekiállhatunk magányosan (a játék gépi társakkal és ellenfelekkel helyettesíti cimboráinkat), kettesben, vagy egy multitap segedelmével akár négyen is. Ez a szív azonban nem pumpál vért, halott, aszott. A cél itt lehet az ellenfelek letakarítása, vagy adott számú lélek elsőként való betakarítása.

Ez a játék olyan szinten hanyag, hogy a benne lelhető "narráció" betűtípusai sem saját szerzemények. Pontosan ezzel a betűtípussal jelenik meg a SoulCalibur 2 küldetéseinek leírása is. A Blade Warriorsnak tehát ötletek, szeretet és erős koncepción kívül még saját tipográfiára sem tellett. Ez van.

Reiker











ehhez szükséges energiakövek hollétére – csakúgy mint a tengu ládák esetében – Ako kiáltozása is felhívja a figyelmünket.

Ako jól ismeri az Oni klán hókuszpókuszait, ezért az időutazás sem jelent neki problémát. Végső soron ő az a karakter, akinek a perspektivájából ide-oda váltogatunk a hadakozó tartományok korában járó Japán, és a modern Párizs között. Mi több: bizonyos helyszínen magunk választhatjuk meg, melyik karaktert kívánjuk irányítani, s ilyenkor Akot küldözgethetjük a továbbjutáshoz szükséges tárgyakkal a két idősík között – mert persze meg van annyira bonyolítva a dolog, hogy amit az egyik időben felveszünk, azt esetleg a másikban kell használni. (Másképpen nem is lenne sok értelme a „manuális" váltásnak.)

Fényesebb a láncnál a kard – a kettő együtt meg pláne!

Az Onimusha 3-ban – ahogy már az elődökben is hozzászokhatott a játékos – most is vannak bőven felvehető fegyverek, és az alkotók szemlátomást nem csináltak abból problémát, miként építik ezeket be a kissé összekutyult történetbe. Mindjárt kezdésnek ott van a Tenso, az ikerkard, ami eléggé japán találmánynak tűnik, de ettől függetlenül a Diadalív alatt egy sírkamraszerű képződményben lelünk rá.

A Capcom designereit dicséret illeti, amiért Jacques figurájának nemcsak a fizimiskáját vették egyénire, hanem a harcmodorát is. Az ostorával ugyanis Indiana Jonest megszégyenítően bánik, és bár a játék során felvehetünk más fegyvereket, azok is olyan kiképzésűek, hogy nem kell más stílusban küzdeni velük. Az Enja, a tüzes lánckard, szétnyílik, amint suhintunk vele egyet, a Raisen nevű „elektromos lándzsa" pedig teleszkópos hegyben ér véget, úgyhogy megragadhatjuk vele az ellenséget, illetve be is akaszthatjuk ezeket kampókba, ha épp át akarunk lendülni valahová. Amint a jelzőként használt melléknevek is mutatják, a fegyverek mindegyike valamilyen természeti elemmel is fel van ruházva, amit varázserő birtokában csalhatunk elő.

A lélek börtöne: a kesztyű

A különböző erőinket még mindig az Oni kesztyűbe rabul ejtett genma lelkek táplálják. Jobbára az elhullott démonok lelkeire számíthatunk, ámbár akadnak furcsa, kék vizű kutak, amikből kék lelkeket, azaz varázserőt meríthetünk – jobban mondva szippanthatunk. A játékban ezúttal is fontos szerephez jut a felsze-

▼ Ako fehér mellénye (Romhányiul: a fakó Ako-zakó) gyógyító képességgel bír





▲ Itt jobb lesz (nem p)résen lenni!

relés fejlesztése, amit a mentési pontként is funkcionáló varázstükröknél tehetünk meg. Az életerőnk és a varázserőnk csíkja alatti piros kijelző mutatja a begyűjtött piros lelkek számát: ezek kellenek ahhoz, hogy növeljük a páncél, a kesztyű, vagy valamelyik fegyver hatékonyságát – és bizony tetemes mennyiséget kell összeszednünk egy-egy szintlépésért. A korábbi részek rajongóinak nem újdonság, de az ellenség szokás szerint mindenhol újratermelődik, ezért tulajdonképpen szépen fejlesztgethető akár mindegyik cucc, viszont a sietősebb játékosoknak alaposan meg kell gondolniuk, mire fordítják a lelkeket. Jól jön mondjuk egy kettes szintű páncél, de még fontosabb lehet egy kettes szintű kard, ha épp egy olyan ajtóba ütköznünk, aminek bűvös kettős pecsétje csak akkor törik fel, ha ilyen fegyver birtokában vagyunk.

Taktikázásra szolgáltat okot Ako is, akit különféle mellényekbe bújtathatunk, s ezáltal speciális képességekre tehetünk szert. Amikor például a piros mellényét viseli, a lekaszaboltakból kicsorduló lelkek mind pirosak lesznek, vagyis gyorsabban fejlesztgethetjük a felszerelést. A zöld mellénye ugyanakkor egy új fegyver a birtokunkban, mert a hatására még az élő démonokból is kiszippanthatjuk a lelkeket.

A leghasznosabb mellény pedig kétségtelenül a fehér, amit viselve Ako lassan meggyógyít minket, amennyiben nyugton maradunk.

Ez a harc lesz a végső?

Az izmosabb démonoknak, s kiváltképp a főellenségeknek háríthatatlan támadásaik is akadnak, de a fentebb leírt praktikákkal alaposan felkészülhetünk, s minden akadály sikeresen vehető. Ha pedig mégsem, akkor szokás szerint – mármint az Onimusha hagyományaihoz híven – most is van Easy mód, amit akkor kínál fel a játék, amikor kétszer meghalunk ugyanannál a pontnál. Összegezve tehát: mindenkinek tetszeni fog ez a játék.

A biztos alapokra nagyon szépen építkeztek az alkotók, és bármennyire is töröm a fejem, hirtelen nem jut eszembe semmi, amivel elégedetlenkedhetnék. A szépérzékünket festői tájak, remek karaktermodellek és real time árnyékok gyönyörködtetik, az alaphangulatot szimfonikus zenék teremtik meg, valamennyi helyszínen érdekes fejtörők várnak ránk, és harcolni is okosan kell – nem csak eszeveszett csapkodásról szól a dolog. A Capcom mindig is trilógiának szánta az Onimushát, de ha a japán igazság is olyan, mint a magyar, akkor talán remélhetjük, hogy lesz még ráadás is. (Reményre ad okot mellesleg a játék befejezése is.) Mellesleg el is várjuk.

■ V.Z.

ÁTMEGYÜNK ONIMUSHABA

A skizofrénia, ami roppant egészséges

Amennyiben sikerül öt lila lelket begyűjtenünk az Oni kesztyűbe, úgy az R3 lenyomásával Onimushává, magyarul démonharcossá válhatunk. A játék introja érzékletesen bemutatja, miféle elementális erőt jelent ez – de persze csak ideiglenesen. Az öt lélek birtokában gyakorlatilag halhatatlan a hősünk, mert ha netán túlságosan is sokáig halogatjuk a démonná változást egy kemény csata hevében, úgy amint nullára ér az életerőnk, az átváltozás automatikusan végbe megy. Igaz, a metamorfózis elmúltával ez esetben csak az életerőnk negyede lesz meg újra.



CSAK JAPÁNOKNAK, ILLETVE BETEGEKNEK!

Közepesen "hasznos" holmi Onimusha-rajongóknak



Azt már megszokhattuk, hogy a népszerűbb játékok kíséréiként előbb-utóbb feltünedeznek a boltok polcain a direkt az adott játékhoz készült kiegészítők. (A japánok imádják ezeket a marhaságokat!) A legdilinyósabb ezek között kétségkívül a Hori nevű gyártó által az Onimushához licencelt irányító, a Soul Controller, ami nem más, mint egy szamurájkard alakú kontroller. Az eszközön természetesen megtalálhatók a rendes kontroller gombjai, de az igazi ínyenc természetesen csakis kizárólag a genma-probléma végleges megoldására használja kultikus tiszteletben tartott katanáját, mintsem holmi Dance Dance Revolution-kombókra. A kultikus tisztelet egyébként is kijár a kütyünek, lévén úgy 180 dollár értékű jenért lehet hozzájutni Japánban. Epedve várjuk, hogy valaki behozza kis falunkba is!





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	28/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	33/35
EREDETISÉG	3/05

ÍTÉLET **91**

HITMAN CONTRACTS	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	EIDOS
FEJLESZTŐ:	IO INTERACTIVE
SZÁRMAZÁS:	DÁNIA
TESZTVERZIÓ:	PAL (60 HZ)
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.04.20. NTSC 2004.04.30. PAL
WEB:	www.hitmancontracts.com

TESZT A DVD-N!





A KOPASZ PROBLÉMAMEGOLDÓ LEGÚJABB KALANDJAI

HITMAN CONTRACTS

Ohó – utoljára 2002 őszén futhattunk vele össze a Silent Assassin alcíme re hallgató második rész kapcsán, és most régi imerősünk, a 47-es kódnéven ismeretes orgyilkos harmadszorra is visszatért. A SA-ból ugye kiderült, hogy emberünk leszázalékoltatta magát, majd a madárcsiripeléstől és luparadurrogtatástól hangos Szicíliába vonult vissza, ahol élete szekerét a sírig tartó paradicsomtermesztés roppant izgalmas perspektívájának irányába kormányozta. No persze a sors nem ezt az utat szánta neki, és ha paradicsomot nem is, de annak levére igencsak hasonlító folyadékot a későbbiekben (hathatós segítségünkkel) azért literszámra termelt. A Contracts azonban cseppet sem kapcsolódik ehhez a sztorihoz, pontosabban talán el lehet intézni azzal a nem túl sokat mondó információval, hogy amit itt átélünk, azt az ottani történet előzményének titulálhatjuk. A konkrét történetvezetésnek most is csak nyomait találjuk: az IO-nál megmaradtak annál a bevett szisztémánál, hogy a Hitman rejtélyes életéből mindössze apró villanásokat kaphatunk el.

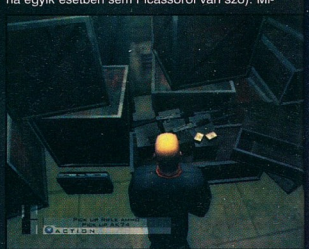
A felvezetésben láthatjuk, amint orgyilkosunk éppen a hotelszobája felé lopakodik, de valami nagyon nem stimmel. Belépője (és padlóra hanyatlása) után kiderül mi a gond: valaki szemlátomást összekutyulta a szerepeket, ugyanis a 47-es legutolsó útjáról egy igen komoly lőtt sebbel érkezik vissza. Vajon hol járhatott? Leugrott a sarokra a Buci Maci legfrisebb számáért? Netán betűtésztát vásárolt a vasárnapi paradicsomlevesébe? Ezt most még nem tudjuk meg, sőt – azt hiszem nem árulok el vele nagy titkot – még a játék végigjátszása után sem derül erre fény. Viszont miközben megpróbálja összeszedni magát (illetve egy orvos szétszedni őt), időről-időre hallucinációi támadnak, amelyek kivétel nélkül egy-egy korábbi küldetéséhez kapcsolódnak. Így hát életének pergősebb órait immáron együtt izgulhatjuk végig, természetesen az orgyilkos szerepében.

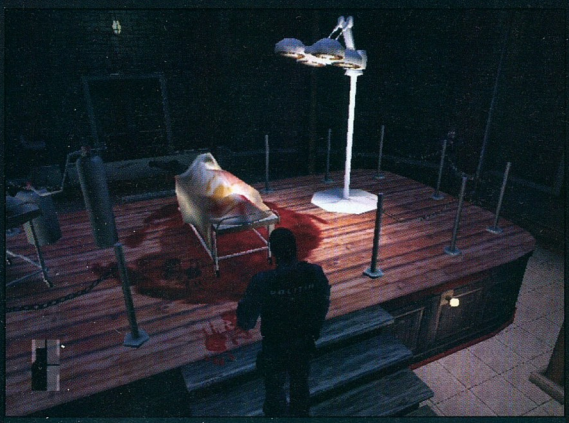
Terepfelmérés

Az aktuális feladatba való belecsapás előtt nem árt tájékozódni egy cseppet. Miután megkapjuk az irányítást, egy gomnyomásra lekérhetjük az infoképernyőt. Ekkor egy lágyan susugó női hang – minden bizonnyal az előző részekből (illetve a róla elnevezett sósborszeszről) már ismerős Diana, titokzatos informátorunk – elregéli a teendőket, de ennél sokkal fontosabb, hogy a célszemélyek rövid ismertetője mellett azok fotójára is vethetünk egy pillantást (nem árt ugyebár tudni, hogy az aktuális áldozat hogyan is fest – még akkor is, ha egyik esetben sem Picassoról van szó). Mi-









▲ Egyes dokik nem igazán tudják, hogy operálnak-e, vagy boncolnak...

vel a küldetések jó részében csak és kizárólag magunkra számíthatunk, legjobb barátunk a térkép lesz, amelyen (legalábbis az első két nehézségi fokozaton) minden fontos információ megtalálható és nyomon követhető – garantálom, hogy többször fogjuk megnyomni az előhívó gombját, mint a támadását.

Összesen tizenkét küldetésben kell helytállnunk, a feladatok pedig – nem túl meglepő módon – nem valami változatosak, ugyanis jó orgyilkoshoz méltóan mindig egy (vagy több) célszemély likvidálása lesz cél. Esetenként előfordulhat, hogy egy tárgyat is fel kell markolnunk, illetve meg kell mentenünk valakit, de az ilyen feladatok nem játszanak komoly szerepet (pl. az egyik küldetésben kiszabadítandó fiatal lány már mindenféleképpen halott, amikor a tetthelyre érkezünk). Szerencsére ezt két dologgal is ellensúlyozzák: az egyik, hogy a helyszínek kifejezetten változatosak, ráadásul a felfedezhető, bejárható terület minden esetben*igencsak méretes; a másik, hogy az adott cél eléréséhez tulajdonképpen olyan módszert és útvonalat választunk, amilyet csak akarunk (illetve a program megenged, hehe). Az utolsó kitétel ne zavarjon senkit: a program bőkezűen osztogatja a lehetőségeket, sőt, olyannyira változatos módszerekkel dolgozhatunk, hogy ezt tartom a játék egyik – ha nem a – legnagyobb erényének.

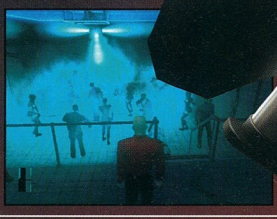
Végrehajtás

Az információk elolvasása után tulajdonképpen saját vérmérsékletünkre vagyunk utalva – ha úgy tartja úri kedvünk, akkor egy sanda félmosollyal az arcunkon lekaszálhatjuk a jónépet, ha pedig óvatosabbak akarunk lenni, akkor egy álruhát kell szereznünk és ki kell játszanunk az őröket. Köztes megoldás is előfordulhat, mondjuk leszedjük az első utunkba kerülő őrt, és annak ruhájában osonhatunk közelebb a többiekhez (fele)baráti eszmecserére. Az álruha szerzése egyébként is minden pályán elengedhetetlen dolog, hiszen egy öltönyös, komor tekintetű, kopasz főszert ritkán engednek be mondjuk egy szigorúan őrzött katonai támaszpontra, de még egy angol arisztokrata kastélyába sem.

Mivel az egyes pályáknak rengeteg megoldása létezik, ezért csak egy általános tanácsot lehet adni, amelyik mindenhol működik. Először is, meg kell szereznünk az álruhát, de arra nagyon kell figyelni, hogy még ezt viselve is könnyen lebukhatunk – főleg, ha gyanúsan viselkedünk, illetve túlságosan közel megyünk valakihez. Ráadásul, a ruha típusától függően nem feltétlenül jó az adott pálya minden részéhez: mondjuk egy kukta csak a konyha és az étterem-részben közlekedhet biztonsággal, az elnöki lakosztályban már bizonyos feltűnést kelt. A "gyanakodás-jelző" a képernyő bal alsó sarkában, rögtön az életerőnk mellett található. Ha feketén villog, semmi gond, ha viszont piros, akkor lépjünk olajra sürgősen, mert hamarost lelepleznek.) Amennyiben bejutottunk az épületbe, nem árt még egyszer ruhát cserélni egy benti emberére, figyelve arra, hogy ha fegyveres volt az illető, akkor a saját fegyverét tartsuk kézben (de ne készenlétben!). A térképhasználat elengedhetetlen: ha a célpont mozog, lessük meg, hogy mikor hová megy és mit csinál (ez kissé időigényes, de a cselekvés általában ismétlődik), és fedezzünk fel minden egyes olyan pontot, amelyet felkiáltójellel jelez a gép, mert az ott található tárgyakból már körvonalazódhat a terv. Ész nélkül lövöldözni nem érdemes, mert az ellenfelek minden pályán óriási túlerőben vannak, és ha elkezdünk pisztolyhőst játszani, előbb-utóbb nagy valószínűséggel legyűrnek (habár a célpont kinyírása után lövöldözve esetleg kimenekülhetünk az épületből), ráadásul nincs lehetőség az elveszett életerő visszaszerzésére (ez nagyon tetszett).

Felszerelésünk igen komoly: alapból mindig nálunk van egy kábítófolyadékkal teli injekció (erre cserélték le a második epizód kloroformmal teli üvegcséjét), amelyet abban az esetben kell használnunk, ha az áldozatot nem akarjuk megölni. A csendes gyilkolás alapeszköze pedig a jól ismert fojtózsinór – eme két tárgyat a





A STÍLUS MAGA AZ EMBER

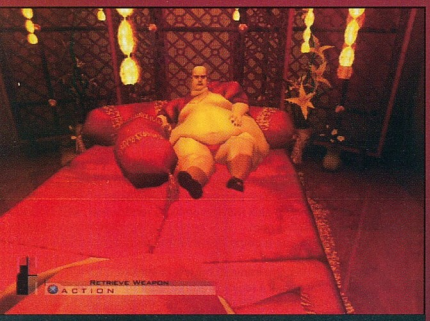
Hogyan játszanak a Hitman-fanok?

Az Eidos internetes weboldalán, a hivatalos Hitman Contracts fórumban két érdekes szavazásra bukkantam, amelynek eredményét szíves engedelmetekkel megosztanám veletek. Az első kérdés azt boncolgatta, hogy ki milyen stílusban játszik, és mennyit gyilkol a cél elérése érdekében.

Megölök mindenkit! Férfiakat, nőket, állatokat – MINDENKIT!	33,33%
Csak azokat ölöm meg, akik képesek a védekezésre.	9,72%
Csak azokat ölöm meg, akik megérdemlik, a rendőröket, a katonákat és a civileket nem.	20,83%
Megpróbálom kizárólag a célpontokat likvidálni.	36,11%

A következő kérdés arra irányult, hogy a játékosok a három közül melyik Hitman-játékot tartják a legjobbnak. Az eredmények szerint jelentős eltérések nem születtek, fej-fej mellett áll mindegyik epizód – de ehhez hozzá kell tenni, hogy a legelső fejezet csak PC-n jelent meg, így a konzolosoknak e tekintetben nem volt összehasonlítási alapjuk, ráadásul az internetes szavazók többsége valószínűleg PC-n játszott a játé(ko)kkal.

Hitman: Codename 47	34,69%
Hitman 2: Silent Assassin	32,65%
Hitman: Contracts	32,65%

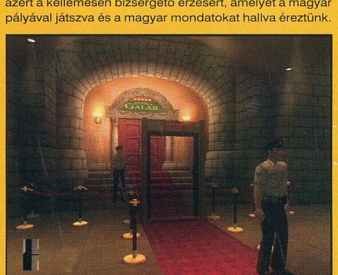


▲ "Jabba vérdíjat tűzött ki a fejedre!"

ISMERETLEN ISMERŐSÖK

Magyar vonatkozások a játékban

Aki belefog a játékba, örömmel veheti észre, hogy a hetedik pálya (Traditions of the Trade) Budapesten játszódik, ha pedig netán játszott az első résszel is, akkor pláne ismerős lehet neki a helyszín, hiszen abban már szerepelt egyszer, ugyanezen a néven, csak más kondíciókkal (akárcsak egy pár másik pálya a Contractsból). Ez természetesen nem véletlen, és annak köszönhetjük, hogy az IO Interactive kötelékében számos honfitársunk dolgozik (programozóként és animátorként – a részletekért nézzétek meg a stáblistát), sőt, a játékban elhangzó magyar szinkronhangokat is ők mondták fel. A konkrét pálya egy bizonyos "Thermal Hotel", ami a játékban a "Galár" névre hallgat – ez pedig így ránézésre nem lehet más, mint a Gellért Szálló (a valódi név használata valószínűleg jogi problémákba ütközött). Ezúton fejezzük ki köszönetünket és dicséretünket jól elvégzett munkájukért – és azért a kellemesen bizsergető érzésért, amelyet a magyar pályával játszva és a magyar mondatokat hallva éreztünk.



▼ Azért a középkornak is megvan a maga kulturális hagyatéka



A jószívű bérgyilkos és jutalma





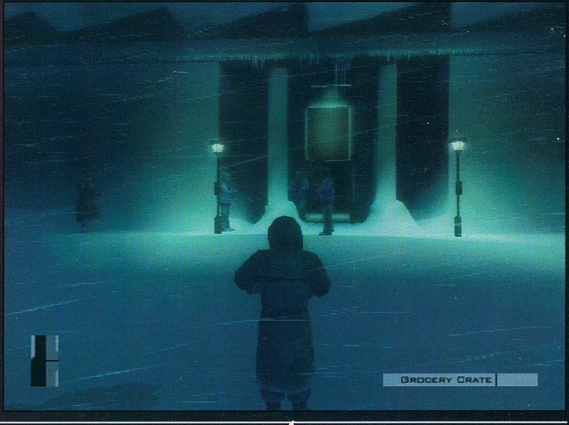
fémdetektorok sem jelzik és motozásnál sem találják meg. Alapfelszerelésnek számítanak még kedvenc pisztolypárunk, a .45-ös kaliberű Silverballers pisztolyok, illetve (normál fokozaton) ezek egykezes és hangtompítós változata. Sajnos nem egy esetben rákényszerülünk, hogy utóbbiaktól megváljunk, mert az őrséget és az ellenőrzést kijátszva csak így juthatunk be egy jól őrzött komplexumba. Aggódni azonban nem kell: a pályákon piszok sok fegyvert szerezhetünk. Ezek egy részét megtalálhatjuk elszórva, más részüket elvehetjük az ellenfelektől, egy párat pedig jutalomként kapunk meg. Közel ötvenféle eszközzel gyilkolhatunk, ezeket pedig hét kategóriába oszthatjuk: akad 11 közelharci fegyver (fojtózsinór, hentesbárd, szamuráj-kard, billiárd-dákó stb.), 13 pisztoly (Silverballers, Magnum, Desert Eagle és társaik), 8 géppisztoly (UZI, AUG, MP5), 4 gépfegyver (AK-47, M4), 4 vadászpuska (szimpla-, és duplacsövű egyaránt), 6 távcsöves puska (köztük a PGM-mel és a jól ismert Dragunovval), és két nehézfegyver is (minigun – elég beszédes a neve?). A tárgyak között a fegyvereken kívül eseti darabokkal találkozunk: azonosító kártyák, különböző kulcsok, illetve nyomkövetők, távirányítós bombák és mérgek szerepelnek a leltárban.

Kiértékelés

Szerencsére az IO a 47-essel újfent jó munkát végzett. A Contract jól néz ki, hangulatos és játéknak is nagyon jó. A dicsérő jelzők rögtön több dolognak is köszönhetők. A vizuális kivitelezés néhol egészen szemet gyönyörködtető: élesek a textúrák, részletesen kidolgozottak az épületek és az emberi alakok, akiknek az animációjára sem lehet semmiféle panasz (habár szerény véleményem szerint Hitmanen a második rész óta semmit sem fejlesztettek: az apróbb mozdulatoknál ugyanúgy oldalra csúszik, mint a Silent Assassinban – de ez legyen a legnagyobb hibája!). Külön kiemelném az idő járási effektusokat: az éjszakában szakad az eső, a pocsolyákban tükröződnek a lámpák fényei, és a kamcsatkai hóvihar is remekül fest. Ezek szemlátomást a készítőknek is tetszettek, mert szinte alig van olyan pálya, ahol ne esne az eső, vagy a hó – pedig gyilkolni azért holdfénynél is lehet… A belső terek látványvilága is változatos: a romániai hentesüzemben tartott parti a bőrmaszkokba öltözött alakokkal, vagy a rotterdami night-club füstjében vonagló go-go girl telitalálat, de a motorosbanda raktára is éles kontúrban van az elmegyógyintézet műtőivel, vagy az angol arisztokrata-kúria csicsás berendezésével. Egyedül az átvezető animációkért nem voltam túlságosan oda. Noha látszik, hogy rendezői szempontból odafigyeltek rájuk, de egyik kivitelezése sem okozott maradandó élményt.

A hanghatások és a zene tökéletesen passzolnak mindenhez: a szereplők minden egyes pályán saját anyanyelvükön szólalnak meg, ami különösen akkor tölt el minket jó érzéssel, ha meghalljuk a budapesti pályán a magyar hangokat. A rendőrök magyarul igazoltatnak, káromkodnak ha kiszúrnak minket, egy hölgy éppen a kedvesével beszél telefonon – kiváló! (Mondjuk a takarító-fiú egy-egy mondatának kiejtéséről nekem inkább L.L. Junior "magyarsága" ugrott be, de ez azért bőven belefér.) A fegyverek hangja a szokásos minőséget hozza, mint ahogyan a Jesper Kyd-féle zenei aláfestés is. Most ugyan nem szerepeltek a Budapesti Filharmonikusok, de a stílus is változott egy cseppet, kicsit modernebb hangzásvilággal bír. Ennek ellenére tökéletesen kiszolgálja az akciót: ügyesen megbújik a háttérben, az pedig kiváló megoldás, hogy egyre hangosabban szól, ha közeledünk mondjuk a táncparkett felé, a hangfalak közelében pedig már egyenesen ordít.

▼ A kamcsatkai nyár csak egészen speciális típusú turistákat vonz





▲ A bőrszerkós cicát nem zavarja, hogy tűzpárbaj zajlik a feje felett



▲ Meg is érdemli a halált, aki nadrágban ül le a vécére!

A TÉRKÉP

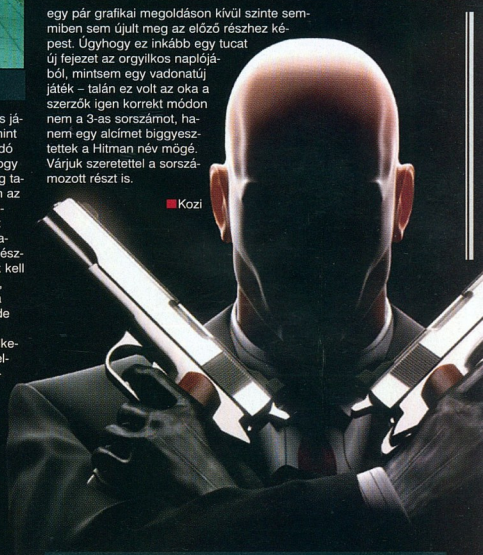
Ami a fojtóhuroknál is fontosabb

A térkép tulajdonképpen nem sokat változott az előző rész óta – és ez nem is baj, hiszen akárcsak abban, itt is tökéletesen használható. Alapvető funkcióján (a pálya helyrajzán) túl a legfontosabb ismérve, hogy a helyi fauna minden tagjának (örök, civilek, a célpont és az állatok) helyzete pontosan nyomon követhető rajta: láthatjuk, hogy merrefelé néz, hol áll, vagy milyen irányba mozog (ennek fontosságát gondolom nem kell különösebben ecsetelni). Eltérő színnel vannak feltüntetve rajta a ránk ártalmatlanok, a fegyveresek és a célpontok, és egy felkiáltójel jelzi,

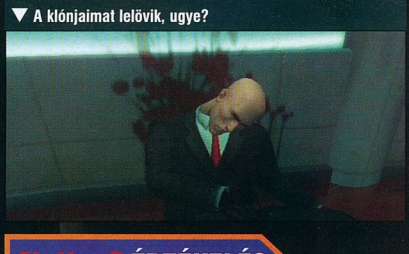


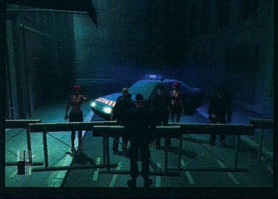
ha az adott helyen valamiféle, az érdeklődésünkre számot tarható dolgot találhatunk (teszem azt, egy váltás ruhát, netán valamiféle komolyabb fegyvert), esetleg valamelyik fontosabb szereplővel találkozhatunk. Emellett a lépcsők, a liftek, a létrák, a csatornafedelek és menekülési pontok is jelölve vannak rajta (no persze utóbbiak csak az aktuális feladatok elvégzése után használhatók). Szó mi szó, használata nélkülözhetetlen. Professional fokozaton játszva csak a terepet és a célpontot láthatjuk, ami nagyon megnehezíti a dolgunkat.

Szerény véleményem szerint a lopakodós játékok alapvetően sokkal izgalmasabbak, mint egy viszonylag hamar monotonitásba fulladó esztelen mészárlás (arról nem beszélve, hogy nincsenek annyira elrugaszkodva a valóság talajától sem). Ehhez persze elengedhetetlen az ellenfelek jól kivitelezett mesterséges intelligenciája – amelyre különösebb panaszunk nem lehet. Igyekeznünk kell eltüntetni a magunk után hagyott testeket, mert a járőrök észreveszik őket és riadót fújnak. Csendesnek kell lennünk, mert jól hallanak – például remek, hogy az alagsort kiirthatjuk teljesen, mert a pincéből nem hallatszik fel a durrogtatás, de az emelet vékonyabb falai már egy másik szintről is odavonzzák az őröket. Az ő viselkedésükben egy dolog nem tetszett: addig teljesen korrektül viselkedtek, amíg lelepleződésünk után még nem ismerik a pontos helyzetünket (odagyűlnek a túzpárbaj robajára és kutatnak utánunk, segítséget hívnak). Viszont ha látnak, akkor már ész nélkül rohamoznak, eszük ágában sincs fedezékbe bújni: beállunk egy ajtó mögé, az érkező srácokat pedig szép sorban lecsedhetjük, mint valami C-kategóriás akciófilm főhőse tenné. A pályát végigmészárolni persze lehet, bár csak az első pár küldetésben, a későbbiekben azért már nagyon nagy a túlerő. De itt nem is ez a cél: mivel jó szokásához híven a játék minden küldetés végén számos szempont alapján értékeli a teljesítményünket (hány ártatlannal végeztünk, hányszor tört ki riadó, hány pontos fejlövést adtunk le stb.), igyekeznünk kell elérni a Silent Assassin fokozatot. (Ez azt jelenti, hogy csak a célpontokkal végzünk és nem is vettek minket észre, ami igen nehéz feladat.) Hiába no: profi orgyilkoshoz és profi játékhoz profi viselkedésmód dukál... A 12 feladat nem sok, viszont mint említettem, a sokféle megoldási lehetőség és a pályák méretei miatt a szavatosság igencsak kitolódik. Egy nagy gondom van a játékkal: egy pár grafikai megoldáson kívül szinte semmiben sem újult meg az előző részhez képest. Úgyhogy ez inkább egy tucat új fejezet az orgyilkos naplójából, mintsem egy vadonatúj játék – talán ez volt az oka a szerzők igen korrekt módon nem a 3-as sorszámot, hanem egy alcímet biggyesztettek a Hitman név mögé. Várjuk szeretettel a sorszámozott részt is.



▼ A klónjaimat lelövik, ugye?







Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	25/30
KEZELÉS	13/15
HANG/ZENE	14/15
SZAVATOSSÁG	27/35
EREDETISÉG	02/05

ÍTÉLET **81**

THE SUFFERING	
TÍPUS:	AKCIÓ/HORROR
KIADÓ:	MIDWAY
FEJLESZTŐ:	SURREAL SOFTWARE
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.05.14. PAL

WEB: www.midway.com

TESZT A DVD-N!











VÉRFÜRDŐ A HALÁLSORON

THE SUFFERING

Visszagondolva a legnépszerűbb horrorfilmekre – a klasszikus Élőhalottak éjszakájától kezdve az újabb keletű Kockával bezárólag – óhatatlanul is feltűnik, hogy a műfajon belül szinte kötelező „kellék" a klausztrofóbia. Ezt alapul véve a Surreal Software talán a lehető legjobb helyszínt választotta a horror játékához, hiszen hol máshol lehetne nagyobb a bezártság érzése, mint egy isten háta mögötti börtönben, a rácsok mögött.

A játék forgatókönyve szerint Maryland partjainál található a Carnate börtönsziget, ahol az Egyesült Államok legrosszabb hírű fegyháza, az Abbott üzemel. Ebbe az intézménybe irányítják a legtöbb gyilkost az államból, itt is végzik ki közülük a legtöbbet, s csak az elmúlt húsz évben hat börtönlázadás volt. Mivel a szigetet el van zárva a civilizációtól, szökésről szó sem lehet, de ugyanígy a rács túloldalán lévő őrök is szúrózve érezhetik magukat – nincs is különösebb túljelentkezés a megüresedett állásokra.

Ezen a „barátságos" helyen játszódik a történetünk, aminek az elején épp egy új lakó érkezik a siralomházba. „A tű túl jó neki." – jegyzi meg az egyik smasszer, s az őrök további beszélgetéséből megtudjuk, hogy a szótlan jövevény kiirtotta a családját, viszont állítólag semmire nem emlékszik a történtekből. Az amnéziás sztori szemlátomás nem hatotta meg a bírót, így Torque – akinek a hírneve már a börtön falai közé is eljutott – a legkegyetlenebb gyilkosokkal kénytelen együtt számlálni hátralévő napjait. Nem jut el azonban a kettőig sem, mert alighogy elfoglalja a helyét a cellájában, földrengés rázza meg az épületet, a falak megrepedeznek, a lámpák kialszanak. Ha csak földrengés lenne, az még hagyján, de mintha valami, vagy még inkább valamik utat törtek volna az épületbe: ordítozás hallatszik, pánik mindenfelé, s kisvártatva a válogatott rosszfiúkból álló szomszédság a saját vérébe fagyva fekszik a priccsén, vagy épp a kövezeten. Amikor pedig már-már azt várnánk, hogy Torque-ra is valami hasonló vég vár, kettéhasad a cellája ajtaja – és megkapjuk az irányítását.

Land of the Free?

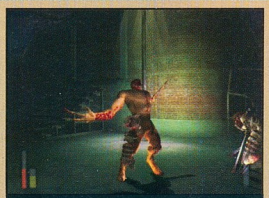
A cellából egyszerű kiszabadulni, nem úgy a szigetről. Mindjárt kezdetnek a külső rács még mindig zárva van, s mögüle az őr nyugtatgatni próbálja emberünket: azt tanácsolja, menjünk csak vissza a helyünkre, mert a személyzet ura a helyzetnek. Nem igazán hihető ez az állítás abból a szájból, amiből egy másodperc múlva már vér spriccel ki egy penge jóvoltából, ami valahonnan felülről lékeli meg a sze-



▼ Penge a séród, haver!



A BENNÜNK LAKÓ DÉMON



Már tényleg az őrületbe kergettek...



...szóval ideje őrjöngeni egy kicsit



▲ A lefejezetteknél sajnos már nem számít a fejetlenség

rencsétlen fickó fejét. Ennek már fele se tréfa: körülöttünk mindenki halott – azaz mégsem. Az egyik rab még egy utolsót hördül, amikor kiráncuk a mellébőr előmeredő böllérkést. A „börtönparosok" által vasagy lábából gyártott bökő az első, és legalapvetőbb fegyverünk – mehetünk is kaszabolni.

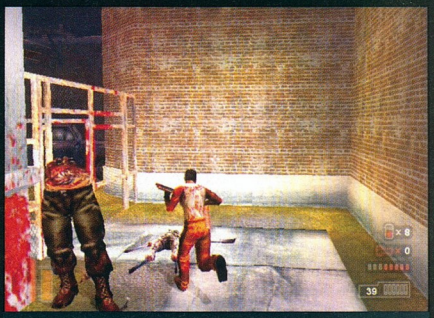
A kaszabolás egy darabig mondjuk elmarad, mert a Surreal gárdája a jobb horrorfilmekből ellesett technikával eleinte még csak láttatni sem engedi a gonoszt. Egy darabig csak parázhatunk, mi gyilkolja körülöttünk az embereket, s az ügyes kameraváltásoknak köszönhetően a szörnyetegek rejtve maradnak a sötétben. Szemügyre véve a biztonsági kamerák monitorait, azokon is csak egy-egy képkocka erejéig látható valami – valami természetfeletti dolog... Amikor aztán végre szemtől szembe kerülünk egy szörnyeteggel, már a legrosszabbra vagyunk felkészülve, pedig hát annyira azért nem kell megijedni.

A játékban leggyakoribb múmiaszerű szörnyek könnyen elintézhetők akár a pengével is. A későbbiekben előkerülő más fegyverekkel meg még könnyebben – mert hát az már csak természetes, hogy egy megbolydult börtönben találhatunk elhagyva mindenféle hasznos cuccot. Elsőként egy szerencsétlenül járt őr Coltjához juthatunk hozzá. Halott foglárokból van bőven, úgyhogy a pisztolyt később meg is duplázhatjuk, de még használhatóbb a Tommy géppisztoly, amit talán Al Capone valamelyik kortársa felejthetett itt (már amennyiben állig felfegyverkezve vonult be a börtönbe). Természetesen egy horrorjátékból a shotgun sem hiányozhat, amivel aztán cafatokra lőhetünk bármilyen teremtményt. Ugyanezen okból később fokozódik az élvezet, amikor a börtön egy-egy stratégiailag fontos pontján géppuskát találunk felállítva. Az igazán figyelmes játékosok továbbá barkácsolhatnak maguknak lángszórót is, már amennyiben megtalálják hozzá az összes alkatrészt. A lövöldözés mellett kicsit dobálózhatunk is: vakító gránáttal zavarhatjuk össze az ellent, a brutálisabb szörnytípusoknak pedig Molotov-koktéllal, dinamittal, srapnellel kínálgathatjuk – mikor mi van kéznél. Utóbbi kettővel néha utat is robbanthatunk.

Torque-ot külső és „belső" nézetből egyaránt irányíthatjuk: a lőfegyverekkel való célzásnál







▲ A shotgun nem végez félmunkát – ha mégis, az se baj!

TORQUE LELKIVILÁGA

Vétlen áldozat, vagy aljas gazember?

Ki is tulajdonképpen az a Torque? Ennek kiderítése mondhatni a játék végcélja. Jópofa módon a végkövetkeztetés abból alakul ki, hogy milyen lelkületű maga a játékos. Háromfajta befejezés is lehetséges attól függően, hogy milyen döntéseket hozunk a játék során. Valahányszor egy fontos döntés előtt állunk, Torque halott feleségének a szavai, illetve a hősünkben rejtőző démon túlvilági hangja hallható, s ezek homlokegyenest ellenkező irányokba próbálnak befolyásolni minket. Előbbinek engedelmeskedve ideiglenes társakat szerezhetünk, akik nemcsak megkönnyítik a dolgunkat, de adott esetben idegenvezetői feladatot is ellátnak, s ha sikerül megmenteni őket, külön dicséretben is részesülünk, amit egy-egy felsejlő emlékkép jelez. Torque felesége helyett viszont ocsmány képek villannak fel akkor, amikor valami aljasságot művelünk. Vannak szereplők, akik menthetetlenek, de azért nem muszáj pont nekünk megölni őket. Az is kedvezőtlen irányba befolyásolja a megítélésünket, ha túl sokat használjuk Torque démoni formáját.



▼ Karbantartási feladatra te már ne jelentkezz!



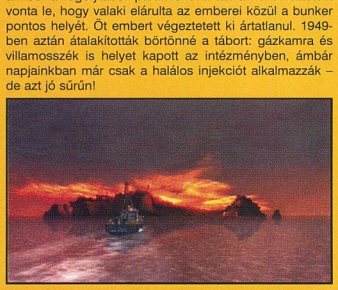


▲ Íme, a két lábon járó kivégzőosztag

AZ ABOTT-BÖRTÖN

Vétlen áldozat, vagy aljas gazember?

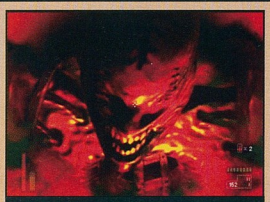
A gonosz már nagyon rég birtokába vette a Carnate szigetet. 1523-ban európai felfedezők az Új Világ aranyát kutatták, s mivel nem találták, bosszúból lemészárolták a helybéli törzset, ami pedig szívélyesen fogadta őket. Később puritánusok telepedtek le. 1681-ben három kislány megelégelvén a szüleik szigorát boszorkánysággal vádolta meg a családjaikat, akiket ezután máglyahalálba küldött a közösség. Látván mit tettek, a három barátnő a tengerbe vetette magát egy sziklaról. 1732-ben rabszolga-kereskedők hajója feneklett meg az északi partnál. A rabszolgákat a sorsukra hagyták, akikkel így a patkányok laktak jól. 1893-ban egy Dr. Killjoy nevű „orvos" létesített elmegyógyintézetet a szigeten, s „szakértő" kezei között több mint 100 paciens végezte be az életét. A II. világháború idején hadifoglyokat őriztek a szigeten felépített erődítményben. 1942-ben egy német felderítő gép zuhant le, amiből a fogolytábor parancsnoka azt a következtetést vonta le, hogy valaki elárulta az emberei közül a bunker pontos helyét. Öt embert végeztetett ki ártatlanul. 1949-ben aztán átalakították börtönné a tábort: gázkamra és villamosszék is helyet kapott az intézményben, ámbár napjainkban már csak a halálos injekciót alkalmazzák – de azt jó sűrűn!



▼ Kis ugráló gyakorlat Horace kivégzésén



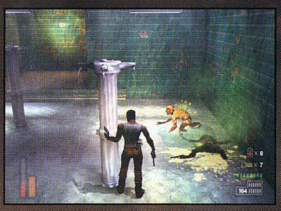
A HANGOK MAJD MEGMONDJÁK!

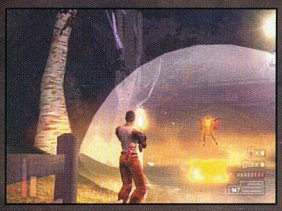


Hogy ki mosolyog a tudatalattinkban...



...a végjátékból megtudjuk





mindenképp jobb a first person mód, úgy viszont nem igazán látjuk, mikor támad valaki hátulról – magyarán az az egészséges, ha váltogathatunk a perspektívák között.

A szigetlakók

A játék pályatervezői igazán remek munkát végeztek, mert a börtön struktúrája valóban olyan, mintha egy igazi börtönben járnánk. Nem csak „lényeges" helyszínek vannak, hanem betévedhetünk a zuhanyzóba is, vagy például megesik, hogy beszélőre hív minket hősünk felesége. Hogy mit keres egy nő – ráadásul egy halott nő – a rémálom-szerű börtönben? Nem nehéz kikövetkeztetni, hogy ő is a rémálom része. Torque-ot időnként látomások gyötrik vagy a családjáról, vagy a sziget régebbi lakóiról, amelyek mibenléte eleinte számára is homályos, de aztán minél több ilyen víziót lát, annál egyértelműbbé válik számára, mi történhetett vele az ominózus napon, illetve a sziget sötét múltja is kibontakozik előtte.

Az Abbott csak a fantázia szülötte, de a játék DVD-jének extrái között megnézhetjük, milyen is volt az igazi horror a philadelphiai Eastern fegyházban. Kötelező siri csendben, egymástól vastag falakkal elszeparálva éltek még a múlt század elején is a rabok, s a szűkös cellájukban folyamatosan figyelte őket „isten szeme", vagyis az egyetlen fényforrás, amit egy kis lyuk jelentett a plafonon. Átlagosan két évet töltöttek el így az elítéltek, de ez is gyakran elég volt, hogy beleőrüljenek. Állítólag máig kísértenek a néhai „bérlők". Az ilyen kísértethistóriák adták az ihletet a Sufferingben felbukkanó szörnyek megalkotásához. Ilyenek azok a főbb karakterek, akikkel többször is találkozunk: a feleséggyilkos Horace, akinek a szelleme máig nem tud szabadulni a villamosszékből, vagy a hóhér Hermes, aki annyira beleszeretett a gázkamrájába, hogy végül magát is bezárta oda. A közönséges ellenfelek közül jellemzőek az injekciós tűkkel megspékelt szörnyek (már nem tudni, hogy a tűik, vagy talán szépségük miatt neveztük el őket doktorcsernusnak), vagyis a halálra ítéltek szellemei, akik a nyakunkba kapaszkodva minket is igyekeznek elkábítani; vagy az akasztott torzók, amik a plafonról lereszkedve fojtogatják az arra járókat, s amik a

▼ Szemet szúrt, hogy ez a smasszer milyen szemtelen?





▲ Dr. Killjoy előadásait a vetítők szétverésével lehet megszakítani

történet szerint ezzel ót felakasztott és megnyúzott ór bosszúját teljesítik be. Más ellenfelek mibenléte ugyanakkor a sziget régebbi múltjában gyökerezik. A lefejezettek penge végtagokkal vagdalkozó reinkarnációi, vagy az élve eltemetettek, akik a föld alól bújnak elő, és a láncaikkal csapkodnak, mind erőszakos halálról tanúskodnak. A játék alkotói ügyesen kitalálták a sziget történelmét, aminek apropóján találkozhatunk különös mutánsokkal, akiknek hátára II. világháborús fegyverarzenál nőtt, elhízott rabszolga-kereskedőkkel, akiknek felnyíló gyomrából rágcsálók hada támad ránk, vagy épp bájos kislányokkal, akik mindent felgyújtanak maguk körül. Ellátogathatunk továbbá egy elhagyatott szanatóriumba, a néhai Dr. Killjoyhoz, aki hippokratészi esküje betartása helyett inkább hippokratészi arcok tanulmányozásának szentelte az életét...

Túlélési praktikák

Dr. Killjoy egy háborodott elme még a túlvilágon is, mi több Horace és Hermes mellett ő a játék harmadik főellensége. Ugyanakkor hasznos tanácsokkal a segítségünkre is van: többek között ő mutatja meg, miként csalhatjuk elő a Torque-ban rejtőző démont. Az életerő kijelzője mellett egy sárga csík töltődik valamennyi brutális cselekedetünk után: ez az őrületkijelző, ami telítődéskor elkezd villogni, s olyankor bármikor átalakulhatunk egy szörnyeteggé. Kampós karjainkkal vidáman szecskázhatjuk az ellent, viszont az őrület elmúltával már káros az egészségre ez a létforma. Tudni kell tehát abbahagyni. Egyébként sem javallott túl gyakran átváltozni, mert ezzel átadjuk Torque lelkét a gonosznak. Ugyanezen okból a többi túlélővel sem szabad gonoszkodni, mi több: igyekeznünk kell segíteni őket. Az ilyen kalandos kihívásoktól lesz mindvégig izgalmas a Suffering, a saját megmenekülésünkön kívül mindig gondolnunk kell másokra is. Mindeközben apróbb logikai fejtörőkbe is belebotlunk. Mondjuk egy ital-automatával az elfolyó víz útját dugaszolhatjuk el, amikor épp tüzet kell oltanunk, avagy reflektorokkal égethetjük el a fényre érzékeny szörnyeket. Túlvilági lényekről lévén szó, a főellenségeket is mindig valami trükkös módszerrel szabadíthatjuk meg az örök szenvedéseiktől.

Nomen est omen

A Surreal csapat a nevéhez méltóan egy szürreális világot hozott létre, s ez kétségkívül mély benyomást tesz a játékosra. Mezítláb caplatunk a börtön folyosóin, ahol csak pislákol a világítás, ellenben a villámlások éles kontúrokat rajzolnak ki, és nem győzünk ámulni,



▲ „Kösz, nem kérek, én már alapból hallucinálok!"

honnan jön az a sok torz kreatúra, amik gyakran még egymás társaságát sem bírják elviselni. Irtják őket, fröcsög a vér a falakra, a ruhánkra, sőt, még a fegyverünkre is, s közben mint egy rémálomban: időnként megcsörrennek a telefonok, és felvéve a kagylót olyan személyek beszélnek hozzánk, akik aligha lehetnek telefonközelben. Magyarázzák nekünk a kiutat, amiben egyébként térképek is a segítségünkre vannak (jóllehet nincs nagy szükség rájuk, hiszen időnként ellenőrzési pontokon haladhatunk át, ami egyértelmű jelzése annak, hogy mindig csak adott irányba lehet haladni). Érdemes átnézni azokat a szobákat is, ahová nem muszáj bemenni, mert mindenhol akad egy-két szekrény, amit kinyithatunk. A kutakodásra több okunk is van: az egészségmegőrzés érdekében Xombium gyógyszereket kell keresnünk, a lőfegyverekhez természetesen lőszer szükséges, s az elemlámpánkba sem árt elemet rakni. A kutakodás kapcsán azonban egy apró hibáról is szót kell ejtenünk: néha – főleg az ajtónyitásoknál – megeshet, hogy hősünk beragad egy kisebb területre, ahonnan csak állástöltéssel lehet szabadulni.

Hogy a Suffering valóban mély benyomást tett a játékosokra, azt már most bebizonyította az amerikai piac reakciója. A játék fogadtatásában nincs hiba, mert a Midway nemrégiben felvásárolta a Surreal Software-t, és ennek legfőbb okaként a Suffering sikere lett megjelölve. Mint azt bejelentették, további felső korhatáros játékok fejlesztését vették tervbe – és ezek után nincs más dolgunk, mint rettegve várni a fejleményeket.

■ V.Z.











Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	24/30
KEZELÉS	11/15
HANG/ZENE	12/15
SZAVATOSSÁG	28/35
EREDETISÉG	02/05

ÍTÉLET **77**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	UBISOFT
FEJLESZTŐ:	RED STORM ENT.
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.04.24. NTSC 2004.04.26. PAL

WEB: www.rainbowsix3.com

TESZT A DVD-N!



BAJTÁRSAK! ELŐRE AMERIKA OLAJÁÉRT!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Újsághír a közelmúltból: *„Három napig tartó patthelyzet után a biztonsági erők megrohamozták az épületet: 129 túsz és az összes túszszedő életét vesztette."* Az effajta „színházi előadásokat" általában csak Moszkvában szokták sikersztoriként elkönyvelni, a neves író, Tom Clancy azonban egészen másképpen képzeli el, miként is kell lefolynia egy túszmentő akciónak. Az ő verziója szerint az ilyen esetekben a Rainbow csapatnak kell beavatkoznia, mely elitegység tagjait a világ legjobb kommandósaiból válogatják össze. 1997-ben írt Rainbow Six című bestselleréből már nem először készült játék, s miként a könyv szereplői is az aktuálpolitika ingoványos talajára tévednek, úgy a játékokban is valódi konfliktusok lettek – még ha sarkított formában is – modellezve: emlékezetes volt például az első játék egyik küldetése, ahol a magyar-szlovák „jószomszédi viszonyt" néhány radikális gondolkodású úriember a frissen megépült gát felrobbantásával kívánta elmélyíteni. A realitás pedig magára az akcióra is vonatkozik. Az a játékos, akinek Rambo a példaképe, abból hamar halott kommandós válik, akárcsak a valóságban: 2-3 találatot még jó esetben kivéd a golyóálló mellény, de a harmadik már biztos halált okoz, és nincs elsősegélycsomag, amivel helyre lehet hozni a dolgokat. Ami pedig a bevetésnél a legfontosabb: a túszok életének a védelme. Az orosz módszerrel ellentétben a Rainbow csapat nem a gáz, hanem a meglepetés erejére támaszkodik.

A Rainbow Six már PS-en is megért három részt (PC-n meg még többet), azonban teljesen jogosan látták el most a hármas számmal az új epizódot, hiszen igazából csak egy említésre érdemes folytatás volt, a Rogue Spear. A Lone Wolf például egy tökéletes mellébeszélésnek bizonyult, elvégre amikor egyszemélyesre redukálták a kommandó létszámát, épphogy csak a lényeg veszett el: a csapatmunka. A Rainbow Six mindig is több volt, mint egy FPS. Gondosan előkészített akciókra volt









▲ "Vasárnap reggel, mikor kenyeret kensz, a zárt ajtón át bejön az ENSZ..."





szükség ahhoz, hogy a terroristákat több irányból, több csapattal lehessen lerohanni. Talán túlságosan is összetett volt, ami az elegendő memória és egérirányítás hiján lévő PSX-nek már sok is volt. A harmadik részben ezért kicsit egyszerűsítettek a konzolos változat(ok)on: most csupán egyetlen négytagú csapat irányítását bízzák ránk. Ezzel persze valamelyest meg lett csonkítva a játék taktikai része, de ugyanakkor pörgősebb lett a játékmenet, ami a konzolrajongók szívéhez talán közelebb áll.

Olaj a tűzre

A címben szereplő Six (azaz a katonai zsargon szerinti vezető) még mindig változatlan a Rainbow-különítménynél: továbbra is az extengerészgyalogos John Clark (az eredeti könyv főhőse) mondja meg, mikor hol van tenned, jóllehet az akciókban személyesen már nem vesz részt. Az összes eddigi játékban ott „kommandózó" Domingo „Ding" Chavez ugyancsak kulcsszerepet kapott ismét, méghozzá olyannyira, hogy játékosként mindenképpen őt alakítjuk. Nincs tehát karakterváltás: ha Ding meghal, akkor vége az akciónak. A csapat amerikai (mi más is lehetne) parancsnokaként felettese vagyunk egy német, egy brit, és egy francia katonának, akikkel a világ távoli pontjaira indulunk bevetésre a herefordi bázisról. 2007-ben a változatosság kedvéért még mindig (vagy már megint?) krízishelyzet van a világpolitikában. Az OPEC tagországok embargót hirdettek az USA ellen, aminek az érdekeltségeit világszerte terroristatámadások érik. Venezuela – miután továbbra is exportál olajat az Államokba – szintén a terroristák célpontjává válik. Persze – mint a Tom Clancy-művekben általában – semmi sem egészen az, mint aminek látszik, a konfliktust gerjesztő őrült elme a háttérből mozgatja a szálakat, s csak a játék végére derül fény a kilétére.

Egy jó parancsuralmi rendszer

Elsőként Svájcban van szükség embereinkre, ahol a G8-ak tárgyalásokat kezdeményeztek Venezuelával az olajválság ügyében, azonban ismeretlen terroristák túszul ejtették a venezuelai küldöttség két tagját…

A négytagú csapatunkkal óvatosan kell felmérnünk a behavazott alpesi falut, mert nem lehet tudni, melyik ablakból les ránk egy orvlövész. A többiek elméletileg fedeznek minket, azonban nem szabad túlságosan rájuk bízni magunkat: a munka dandárja mindenképpen ránk vár. Megtehetjük ugyan, hogy előre küldjük őket a húzós helyzeteknél, de ők is csak ugyanolyan halandók, mint mi. Ha felelőtlenül kommandírozzuk őket, úgy megsebesülnek, sérülten pedig nem végzik olyan jól a dolgukat ott, ahol valóban mindenkire szükség van. Pedig hát amikor esetleg törbe csaljuk a csapatot, és nyílt tűzharcba vagyunk kénytelen bocsátkozni, ott valóban minden emberre szükség van.

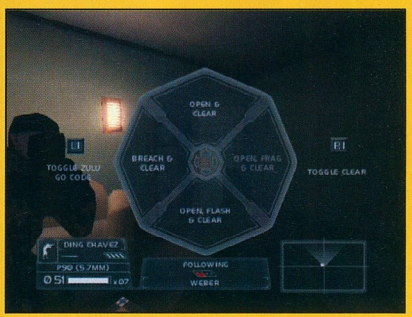
Az ukázok kiadása roppant egyszerű, már az első küldetés alkalmával teljesen bele lehet jönni. Alapvetően követnek minket a többiek, de leparkolhatjuk őket egy pont védelméhez, és egyéb utasításokat is kiadhatunk az ehhez rendszeresített akciógomb segítségével. A rendszer nagyon jól ki lett találva: ha közvetlenül egy ajtó, vagy egy reszketős túsz mellett állunk, úgy magunk nyitjuk ki az ajtót, vagy biztosítjuk a túszt (ez egyébként igen sajátságos módon bilincseléssel történik), viszont amennyiben távolról bökünk rá a dolgokra, úgy a megfelelő cselekvést – ugyanazon gombbal – automatikusan parancsba adjuk.





PARANCS, ÉRTETTEM!

Először magunknak tanuljunk meg parancsolni...



A Rainbow Six 3-ban egy egyszerű, de remekül funkcionáló kezelőfelülettel osztogathatunk parancsokat. A képernyő alján egy kis ikon jelzi, amikor valami lényeges dologra – nyitható ajtóra, biztosítandó túszra, vagy hatástalanításra váró bombára – irányítjuk a célkeresztet. Az akciógomb sima leütésével ilyenkor az adott dologra vonatkozó legegyszerűbb parancsot adhatjuk ki, míg a nyomva tartásával bonyolultabb utasításkészlet áll a rendelkezésünkre, aminek elsősorban az ajtóknál van jelentősége. A helyiségekbe ugyanis a behatolás előtt bedobathatunk vakító- vagy repeszgránátot, illetve akár be is robbanthatják az embereink az ajtót, amennyiben meglepetésszerű, gyors letámadásra van szükség. A korábbi Rainbow Six-játékoknál különböző kódokkal instruálhattuk az egyes csapatokat az összehangolt munka érdekében. Ebből megmaradt valami a létszámcsökkentés ellenére is. Ha ugyanis valahova több helyről lehet behatolni, úgy a megfelelő parancsot köthetjük a Zulu-Go kódhoz, s így mindaddig nem lesz végrehajtva a parancs, míg arra „Zulu" utasítással jelt nem adunk.

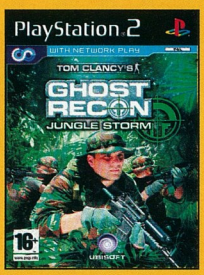
▼ Ez akkora égés, hogy már eloltani sem érdemes



TC'S GHOST RECON: JUNGLE STORM

Ha Tom Clancyből esetleg ennyi nem lenne elég...





Március közepén megjelent egy másik, Tom Clancy nevével fémjelzett (és persze hasonló stílusú) játék is, így most abba is belekukkanthatunk futólag. A kedves olvasó politikai beállítottságától függően lesújtó, avagy örömteli a hír: a Red Storm orákuluma szerint a kubai nép vezére – hiába mondott le mind a szivarról, mind a rumról öreg napjaira – 2009-re végképp itt hagyja az árnyékvilágot. Az utána maradó úr azonban nem marad sokáig betöltetlenül: drogbárók pénzelik az újabb „forradalmat" amivel megpróbálják megakadályozni a szabad választásokat Kubában. Ebben a helyzetben születik döntés a Zöldsapkások elitegységének, a Ghostnak a bevetéséről, ami – mintegy kisegítve az ENSZ békefenntartókat – a zsoldos csapatok szétverésére érkezik az országba. A Ghost Recon tehát folytatódik.

Aki más platformokon is szokott játszani, annak akár már ismerős is lehet a történet, ugyanis a nyolc küldetésből álló kubai bevetés ugyanaz, mint ami már korábban Xboxra és PC-re is megjelent Island Thunder alcímmel. Ezt aztán a PS2-es Jungle Stormban most kiegészítettek még nyolc küldetéssel, amiben a kubai eseményeket finanszírozó drogbárókkal kell felvenni a harcot Kolumbiában.

Bár önálló produktumként árulják a Jungle Stormot, valójában semmi másról nincs szó, mint néhány újabb küldetésről az eredeti játékhoz, amit megspékeltek online üzemmóddal, valamint az USB headset támogatással. Minthogy Magyarországon élünk, ez utóbbi lehetőségek mifelénk sajnos vajmi keveset nyomnak a latban. A Ghost Recon már a maga idején sem volt egy kimagasló alkotás, az idő múlásával pedig még kevésbé az. Nem lehet eldönteni, melyik a rondább: a katonák animációja, vagy rajtuk a textúrák – és mindez holtversenyben van a szögletes idomokkal, amik elméletileg Kuba lankás vidékeit hivatottak ábrázolni.

Ezt a Ghost Recont sem a szépsége miatt lehet szeretni. Maximum a komplex játékmenete miatt, amivel már az előző rész is sokakat megnyert. A Jungle Storm nagyjából ugyanazt az élményt kínálja: két (három-három fős) csapat irányítása van ránk bízva, s a játék során bármikor bármelyik katona bőrébe bebújhatunk. Míg az egyik csapatnak automatikusan az élére állunk, úgy a másikat a gép irányítja az utasításaink szerint – pontosan megadhatjuk, mikor mit támadjanak, vagy egyáltalán milyen körülmények között használjanak fegyvert. Az AI mindenképpen erőssége a játéknak, nem vezeti Hübele Balázs módjára a halálba az embereket, ellenséges túlerő esetén inkább lecövekel, s rádión tájékoztat minket, milyen heves ellenállásba ütköztünk. A saját csapatunk tagjai ugyancsak remek katonák, gyakran hamarabb szúrják ki az ellenséget, mint mi magunk. Az ellenség ébersége miatt fontos szerepet játszik a lopakodás, amihez most egy új „műszert" is bevezettek a már meglévő veszélykijelző mellé: a szem ikont, ami arra utal, hogy az ellenség számára mennyire vagyunk láthatóak. Egy fűben kúszó, lassan mozgó embert jóval nehezebben vesznek észre.





A küldetések a túszmentéstől kezdve a helyszínbiztosításig sokfélék lehetnek, s egyazon helyszínen is mindig többféle teendőnk akad. Ha például egy tábort kell felszámolnunk, úgy előbb a magaslatok őreit kell likvidálni. A Ghost Reconban valóságból kölcsönzött fegyverekkel, a valódi hadviselés szabályai szerint kell (vagy legalábbis érdemes) eljárni, merthogy sok-sok türelemmel minimálisra csökkenthetjük a veszteséglistát, a harcedzett katonák pedig továbbfejlődnek. A türelem és a gondos tervezés a kulcsszó: aki ilyen kommandós játékra vágyik, az mindenképp jól jár a Jungle Stormmal (is), még ha egy kicsit kopottas is már a külsője. Aki viszont a sűrűbb akciót preferálja, az inkább kerülje el.

Kapufát dobni itt aztán tényleg gáz!









Amennyiben rendelkezünk headsettel – bár ez Magyarországon nem túl gyakori –, a parancsokat akár szóban is közölhetjük a többiekkel, amihez hasonlóra eddig csak a SOCOM-ban volt példa.

Embereink egymással versengve igyekeznek végrehajtani az utasításainkat, ami így jól hangzik, pedig sajnos ez már nem egészen dicséret akar lenni. Gyakran ugyanis egymástól nem férnek hozzá a tennivalókhoz: csak totyognak a megbilincselendő ember körül, vagy éppen nem tudják eldönteni, melyikük robbantsa be az általunk megjelölt ajtót. Néha oly sokáig tart az ostoba tülekedés, hogy a hátunk mögé parancsolva a csapatot inkább mindent magunk végzünk el.

A terrorizmus legyőzhető?

A Rainbow Six 3-ban összesen 15 bevetésen vehetünk részt, amelyekben a tűzszabadításon kívül jobbára bombák hatástalanítására terjed ki. A küldetések részekre vannak bontva, s az egyes részeken belül a kiindulóponton kívül még ellenőrzési pontokat ment a játék. Ez nemcsak elhalálozás esetén hasznos, hanem akkor is, amikor egy fontos emberünket elvesztettük. A nagyobb szakaszok után ugyanis rákérdez a játék, hogy tovább akarunk-e menni, s ha ilyenkor nemet mondunk, visszatérhetünk az utolsó checkpointhoz, ahol az emberünk még életben volt. A létszámhiány egyébként nem permanens. A forgatókönyv szerint mindenhol a rendelkezésünkre áll a fentebb említett három ember, hiába hullott el esetleg valamelyik egy korábbi küldetésben. (Illetve csak akkor kevesebb a kezdőlétszám, amikor netán pont a forgatókönyv szolgáltat okot erre.)

A team összetétele tehát fix, viszont más a helyzet a felszereléssel. A valósághű szituációkhoz természetesen valósághű fegyverek dukálnak, s ezen a téren is érvényesül a nemzetköziség: AK47-től M16-osig minden van. Tekintélyes arzenálból válogathatunk össze géppisztolyokat, puskákat, pisztolyokat, és különféle gránátokat, továbbá az alapfelszereléshez tartozik az éjjellátó és hőképes szemüveg. A mesterlövészpuskákkal orvlövészként is kipróbálhatjuk magunkat, noha erre nem sok lehetőség van, ugyanis többnyire belső terekben folyik a harc. Ez persze logikus is, hiszen a terroristák nem arról híresek, hogy a mesterlövészpuska célkeresztjében szeretnének pózolni.

A pályák abszolúte lineárisak, de hála az igényes pályatervezésnek jóformán fel sem tűnik,

▼ Az ijedősebb terroristáknak golyó helyett bilincs jár





▲ "Szeva, haver! Szerinted mi jobb: a kilátásod, vagy a kilátásaid?"

hogy mindenhol csak egy út lehetséges. Legyen szó egy olajfúró toronyról, vagy egy gyönyörű villáról, mindenhol az alkalomhoz illő fedezékek vannak kialakítva, és minden helyiség elrendezése más és más. Ennek eredményeként aztán felváltva lehet kihasználni az olyan jópofa mozdulatokat, mint a sarkok mögüli kikukucskálást, vagy az óvatos ajtónyitást. A vasajtókat frankón fedezékként használhatjuk: hiába durrogtatnak ránk akár RPG-vel, a repeszek az ajtóba csapódnak, míg mi nyugodtan becélozhatjuk az ajtórésen keresztül a küldemények feladóját. A térdre ereszkedés/görnyedés ugyancsak jól jön (főleg amikor nem találunk hirtelen fedezéket): kisebb célpontot kínálva fel az ellenfélnek érezhetően nehezebben találnak el minket.

„Clear and present danger"

Miután a Campaign módban végeztünk egy-egy küldetéssel, a már lejátszott helyszínek választhatóvá válnak a játék Custom Mission módjával, ahol a bevetések újbóli átélésén kívül módunkban áll „irts ki minden terroristát"-játékot is indítani. A játék PS2-verziójának sajátossága az osztott képernyős Split Screen mód (ilyen az Xbox-változatban nincs), ami magyar embernek különösen jó hír, lévén a játék negyedik módja, vagyis az Online játék hazánkból ugyebár elérhetetlen. Utóbbi tény igazán nagy kár, hiszen az ilyen csapatjátékok a leginkább neten keresztül élvezetesek – de hát ez van. Kettesben sem rossz a játék, viszont amikor kétszer annyi terepet kell kirajzolni a hardvernek, az már egy kicsit sok, és ez némi szaggatásban nyilvánul meg. A grafika amúgy nagyjából rendben van, ámbár közel sem eget rengető. A terep kinézete még oké, de az animációk néha kifejezetten darabosnak tűnhetnek. FMV-filmeket gyártani ugyanakkor tudnak az alkotók: látványos felvezető videó lett a játékhoz készítve, amit – mint büszkén hirdetik – a Demolition Man rendezője, Marco Brambilla hozott össze.

Az akciók közben zene nincs (maximum akkor van egy rövid gyászszólam, amikor egy társunk elhalálozik), de nem is hiányzik, mert csak zavarná a rádiókapcsolatunkat a többiekkel, akik nyugtázzák valamennyi parancsunkat. (A környezet zajai meg amúgy is jól meg vannak megvalósítva). Amennyiben romlik az egészségi állapotunk, emberünk eleinte nehezen veszi a levegőt, a végén pedig már a szíve dobogása is a fülünkben zúg. Egy olyan játékban, ahol nincs gyógyítás, ez elég sokkoló tud lenni. Mindemellett olyan vicces dolgokra is odafigyeltek, hogy amikor egy túszul ejtett nőt kell kimenekítenünk egy házból, s az kénytelen az embereinket követni, annak nem bírja a gyomra az öldöklést.



▲ A lépcsőház takarítónője ma marhára meg fog lepődni...

Ami tehát megmaradt a korábbi részek feelingjéből, az a folyamatos veszélyérzet, és a valósághű harcok. Ami pedig kimaradt, az a komoly szervezői munka, de ez a konzolverziók kezelési lehetőségeit figyelembe véve nem is feltétlenül hátrány. A saját csapatunk kommandírozása még így is eléggé felelősséget ruház ránk, úgyhogy ez a játék így is egy roppant kellemes kirándulás a Tom Clancy által kreált univerzumba.

■ V.Z.











Station2 ÉRTÉKELÉS

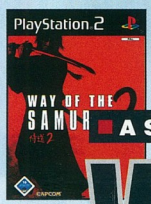
GRAFIKA	25/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	29/35
EREDETISÉG	03/05

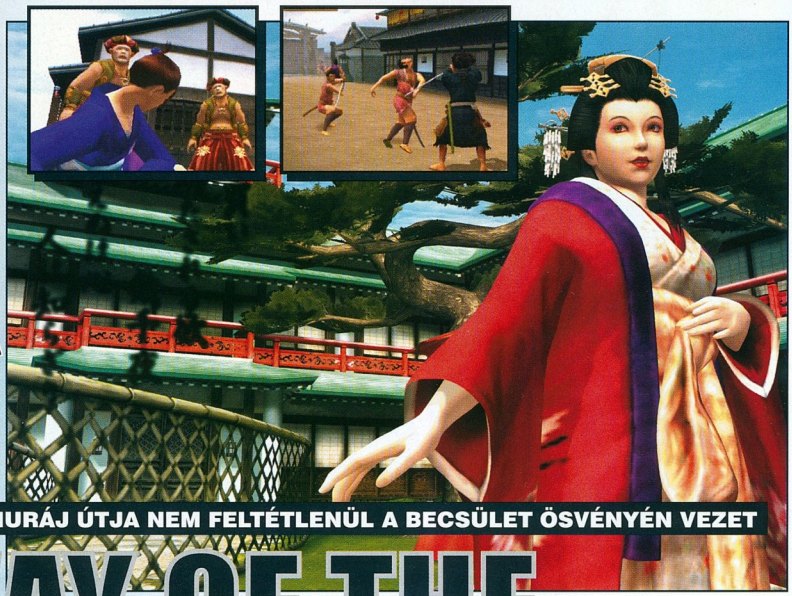
ÍTÉLET **84**

WAY OF THE SAMURAI 2	
TÍPUS:	KALAND/AKCIÓ
KIADÓ:	CAPCOM
FEJLESZTŐ:	ACQUIRE
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.04.06. PAL

WEB: www.acquire.co.jp/wots2/

TESZT A DVD-N!



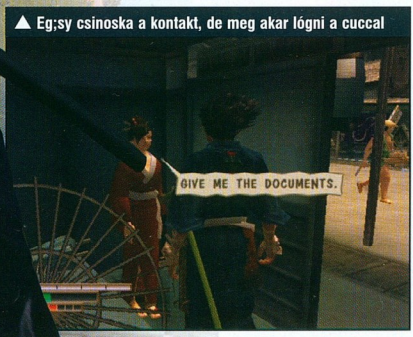


A SZAMURÁJ ÚTJA NEM FELTÉTLENÜL A BECSÜLET ÖSVÉNYÉN VEZET

WAY OF THE SAMURAI 2



A történet ugyanaz, csak a szereplők változnak. A Way of the Samurainak már az első része is rögtön elnyerte a tetszésemet, tekintettel arra, hogy az egyik legérdekesebb szamurájtörténet, a Yojimbo feldolgozása. A Kurosawa-filmekért kevésbé rajongók esetleg a Sergio Leone-féle Maréknyi Dollárért westernből, vagy a „Bruce Williszes" Utolsó Emberig gengszterfilmből ismerhetnek – de említhetjük frissebb inkarnációként Takeshi Kitano nemrég bemutatott Zatoichijét is. Az alaphelyzet változatlan: adva van egy kisváros, amiben két csoport vív élethalál harcot az uralomért. Jelen esetben ezt a várost Amaharának hívják, s az egyik oldalt az Aoto Gang képviseli, míg a másik oldalon a rendfenntartásért felelős Magisztrátus áll. Az Aoto Gang valaha egy becsületes szamurájdinasztia szervezete volt, ám a családfő halála után megüresedő vezetői posztra az aljas és számító Hanzaemon Takanuma pályázik, oldalán a véres kezű bestiával, Kyojiroval, aki nő létére abban leli legnagyobb örömét, amikor hosszú pengéjét valakiben megforgathatja (ettől meg Tarantinonak csillanhat fel a szeme). A Magisztrátus természetesen mindent megtesz, hogy Amahara ne váljék a yakuzák Mekkájává, de már ez is szemlátomást meghaladja az erejét, holott a gengszterekten kívül tartani lehet a sógunátus kémjeitől is, merthogy Japán már a



▲ Eg;sy csinoska a kontakt, de meg akar lógni a cuccal





▲ Néhány hely megüresedik a Magisztrátusnál holnapra







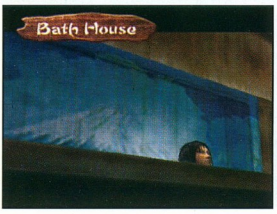
változás korába lépett. Az Edo-korszak végén járunk, s amint azt a városban lézengő nyugati utazók már sejtetik, a szamurájok kora leáldozóban van.

Válaszd meg, kit szeretsz!

Ekkortájt érkezik Amaharába egy idegen „kóbor szamuráj", Mifune (bár tetszés szerint át is lehet nevezni őt), aki szó szerint beesik a városkapun, mert már járfányi ereje sem maradt. Az éhező ronint egy néma kislány szánja meg, aki – bár maga is szűkölködik – odaadja neki az aznapi ebédjét. A klasszikus történet szerint így az idegen a két szembenálló erő közé kerül, vagy ha úgy tetszik a „harmadik oldalt" választja, amit ezúttal a néma kislány, az őt pártfogó orvos és annak asszisztense képviselnek – illetve hát maguk a békés városlakók. Mifune annak ellenére is az elnyomottakon igyekszik segíteni, hogy látszólag hol az egyik, hol a másik domináns oldalnak tesz szolgálatot. Persze a klasszikus történet „megjátékosításában" az a leggyönyörűbb, hogy nemcsak látszólag csapódhatunk valamelyik szélsőséghez. A Way of the Samurai ismét attól nagyszerű, hogy szabad akarattal rendelkezünk, s így becsületbajnok helyett gazembernek is beállhatunk. Már a legelső „megszólalásunkkal" is egy fontos döntést hozunk, hiszen az étel megköszönése helyett el is zavarhatjuk a kislányt, majd alaposan rájeszthetünk a kötekedő gengszterekre, s így felhívhatjuk magunkra Kyojiro figyelmét, aki Hanzaemon házába invitál minket.

Ne lopd a napot!

A történet végül is úgy épül fel, hogy van egy ideális „útvonal", de attól számos irányba akadnak leágazások, a végükön különböző befejezésekkel. A vezérfonal szerint szamurájunk munkába áll a városban, s a keresetének egy részét a névtelen kislány oktatására szánja, azonban akaratán kívül ezzel veszélybe sodorja a pártfogoltja életét, mert a jóságos doki nem egészen csak egy falusi orvos, s miután a kislány megtanul írni-olvasni, az kikotyoghatja annak titkait, amire pedig többen is pályáznak. Mindez tíz nap eseménye, de ha nem úgy alakulnak a dolgok, ahogy kell, jóval hamarabb is befejezhetjük. Mint ebből is látszik, nagyon fontos szerepet tölt be az idő. Mindegyik nap öt napszakból áll, kora reggel-reggel-délután-este-késő este megoszlás szerint. Az idő – amikor mozgunk – folyamatosan telik. A képernyő sarkában lévő virág szirmai jelképezik, épp melyik napszakban járunk:



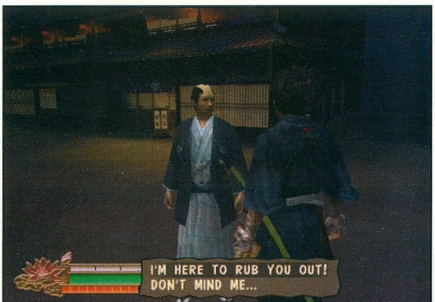


mind-egyik napszakhoz tartozik egy szirom, ami folyamatosan elhalványul, majd teljesen elsötétedik. Egy napszak végét a virág melletti kis bimbó villogása jelzi: ez esetben amikor távozunk az aktuális helyszínről, automatikusan a következő napszakba lépünk, s ezzel együtt egy egységnyit csökken az energiánk, ami az életerő alatt látható. Amennyiben nem frissülünk fel (alvással, nőzéssel, részegeskedéssel vagy fürdőzéssel – habár a való életben az utóbbi három „frissítő" jellegével kapcsolatban némi fenntartásaink vannak), úgy az utolsó energiaegység elfogyását követően egy teljes napot átalszunk. A lényeg végül is egyszerű: a megfelelő időben a megfelelő helyen kell lenni, a kulcsfontosságú események közti időszakokat pedig a lehető leghasznosabban kell eltölteni. Ötödik nap jön az első nagy megmérettetés, mikor is az Aoto Gang megzavarja az évente megrendezett helyi fesztivált. Melyik oldalon fogunk harcolni? Sikerül-e megmenekül-



▼ Kyojiro jól nyakon lett serdítve





▲ Elnézést, uram, de az életéért jöttem!









A helyi hachik I.

Amahara és lakói

Otemon Gate



Ez az a hely, ahova megérkezünk – a városkapunál gyakran vannak más idegenek, azaz külföldiek is.
Üzletek: fogadó, étterem, teaház.

Amakaze-cho



Az Amakaze nyilvánosház mellett található a kereskedők szószólója, aki a civilek ügyes-bajos dolgait intézi. Amennyiben tőle kérünk munkát, úgy zömmel elkóborolt szolgákat vagy elrabolt gyerekeket kell felkutatnunk, bár időnként a rendőrbírók segítségére is elküldhet minket.
Üzletek: Amakaze bordély, textilkereskedés, szatócsbolt, pub, ékszerész, ajándékbolt.

Kakinuma Cho



A főként kereskedők lakta kerületben sok érdekes nem történik. Maximum az üzletek miatt érdemes idelátogatni.

nie a kislánynak a mészárlásból? Ezek mind olyan kérdések, amik döntően befolyásolják a befejezést – gyakorlatilag már itt kialakulhat többféle befejezés. Igaz, a játékot úgy is be lehet fejezni, ha lekaszabolják az emberünket, továbbá úgy is, ha távozunk a városból. Utóbbinak akkor van értelme, ha mondjuk sikerült szert tennünk egy értékes fegyverre, és azzal akarjuk újrakezdeni a játékot.

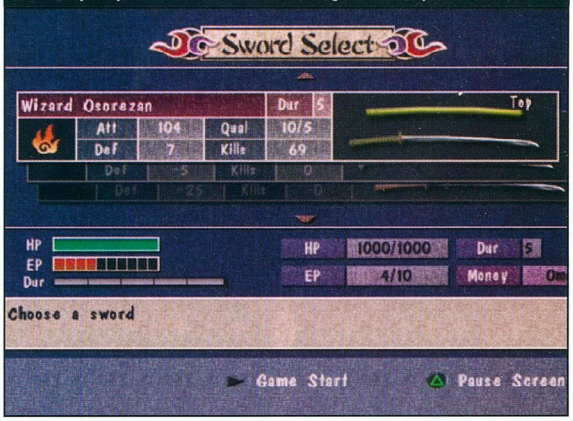
En garde!

A harcrendszer három főbb küzdőstílust tesz lehetővé: gyors vagdalkozást többféle vívóállással, ikerkard használatát, ami a legendás kardforgató, Miyamoto Musashi tanításai alapján lett kialakítva, illetve egy Kodachi nevű akrobatikus ninja technika alkalmazását. Hogy ezek közül hősünk melyiket választja, az attól függ, hogy milyen kardot ránt elő. Rengeteg fajta penge van, sőt, használhatunk buzogányt, vagy akár karmokat is, merthogy bármelyik lekaszabolt ellenfél fegyvere elvehető, s a különleges ellenfelektől különleges fegyverekre tehetünk szert – így aztán nem csoda, hogy összesen több mint 400 (!) támadó mozdulat létezik.

A harc szisztémája már a játék első részében is kiváló volt, így azon nem is kellett változtatni. Függőleges és vízszintes csapással, rúgással, dobással, és persze védekezéssel operálhatunk, továbbá menet közben mintegy ráérez hősünk a speciálisabb ütésekre, magyarán kombókat is megtanulhatunk. Ügyeskedhetünk még kitérő ellépésekkel is, vész esetén pedig szégyen a futás, de hasznos – mármint nagyon hasznos, hogy be van építve a rendszerbe. A leghatásosabb mozdulatok ezúttal is a riposztok, illetve az ellenfél védelmének a felszámolása (nagy erejű ütéssel), mert a ritmusból kibillentett harcos teljesen védtelenné válik. A mezei ellenfeleket így akár egyetlen csapással lenyeshetjük.

Az aktuálisan használt fegyveren kívül még két spádé lehet nálunk, de nincs akadálya a gyűjtőszenvedélyünk komolyabb kiélésének sem: erre a célra szolgál az ún. kard szél, amit a térkép képernyőjéről érhetünk el. A legértékesebb dolgokat célszerű a szélbe rakni, azokat ugyanis új játék indításakor (ugyanarról az álláshelyről) már az indulásnál magunkhoz vehetjük. A szél mérete a városbéli ács felbérelésével egyébként növelhető is. Hasonlóképpen tárgyakat is el lehet raktározni. Különféle hasznos (valamilyen képességet növelő) és haszontalan tárgyak léteznek, továbbá magunkkal cipelhetünk ételt vagy gyógyszert is, ami vész esetén életmentő tud lenni. Tárgyakat

▼ A tökélyre fejlesztett Osorezan kardom a „Mágus" nevet kapta





▲ Hanzaemon a kardhüvelyből indítja a csapásait

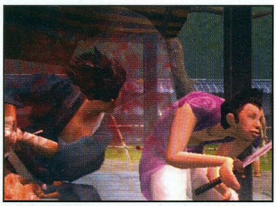
boltokban lehet vásárolni, de nagyritkán a megölt ellenfelek is elejtenek ezt-azt.

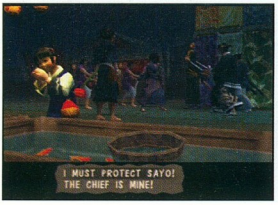
„A szegénység nem bűn, de szörnyen kellemetlen!" (ál-japán mondás)

Az ellenfeleink jobbára a gengszterek és a rendőrbírók közül kerülnek ki, de időnként az utunkat keresztezheti egy kém, vagy egy ronin is. Bármikor, bárkire kardot ránthatunk, de persze egy igazi szamuráj csak nyomós okkal bocsátkozik harcba. Az esztelen gyilkolászás helyett inkább célszerű pénzt keresni, elvégre a városban semmit sem adnak ingyen. Megbízásokat három helyről kaphatunk: az Aoto Gangtől, a Magisztrátustól, és a kereskedőktől. Apró-cseprő ügyek intézésétől a bérgyilkosságig tart a repertoár, s az eredményeinktől függően alakul a reputációnk. Ami az Aoto Gang szemében dicséretes szorgalom, az a rendőrbírák számára megbocsáthatatlan gaztett – és vica versa. Megbocsáthatatlan tettr azért nincs: nulla megbízhatóságnál is kapunk munkát, csakhogy olyankor valami húzós dologgal, ún. vadászattal kell bizonyítanunk. Ez abban áll, hogy a másik oldalt a lehető legjobban meg kell ritkítani az adott napszakban rendelkezésre álló idő alatt. Ha valamelyik oldal nagyon nem kedvel minket, az kellemetlen tud lenni, mert például bármikor megtámadhatnak minket az utcán. A harmadik oldal, vagyis a civilek haragja valamivel kíméletesebb. Természetesen nem rántanak kardot, viszont a boltosok például azonnal megtagadják a kiszolgálásunkat, amint valahonnan fizetés nélkül távozunk.

A megbízások teljesítésénél az a legnehezebb, hogy jól kell tájékozódni a városban. Az elrabolt gyerekek felkutatásához különösen nem árt a helyismeret, mert homályos nyomok alapján kell kiválasztanunk a kerületet: például ha a rablók arról beszéltek, hogy „légy üdvözölve Amaharában", az annyit jelent, hogy a városkapunál kell kutakodnunk. A tolvajlásnál semmilyen utalást nem kapunk, csak azt, hogy kit kell kirabolni, tehát a városlakókat sem árt már a külsejük alapján felismerni, jólehet közel ballagva valakihez nyomban kiíródik, miféle szerzetről van szó. Ha menet közben esetleg elfelejtenénk, éppen mivel is vagyunk megbízva, annak utána nézhetünk a Status Check képernyőn, ahol egyebek közt térkép is van az aktuális kerületről. Az egész város tíz kerületből áll, amiről egy nagyobb térképünk van, mert amikor távozunk egy kerületből, térkép segítségével választhatjuk meg, hova akarunk menni (ezzel szépen mellőzték is az alkotók az unalmas mászkálásokat). Még egy fontos szerepe van a térképnek:





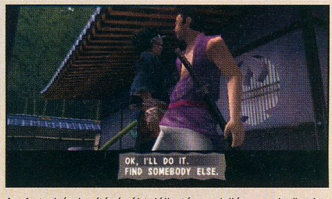




A helyi hachik II.

Amahara és lakói

Aoto Gang Headquarters



Az Aoto ház kerítésénél található az alvilág munkaügyi központja. Testhezálló feladatokat kaphatunk: a védelmi pénz beszedésénél megfelelően erélyes szavakkal kell hatni az „ügyfélre", míg zsebtolvajláskor neki kell menni szemből az áldozatnak, s az jó esetben elejti a keresett holmit. A kisajtolt pénzzel/áruval természetesen vissza kell térni, noha el is sikkaszthatjuk. A ház kapujában álló fickó megbízhat minket bérgyilkossággal is, de ahhoz már jó hírnév kell.

Otsuka-cho



„Hosszú-kacsóban" van az otthonunk, az üresen álló szobában bármikor INGYEN hajthatjuk álomra a fejünket. A szállásunkon ráadásul azt is meghatározhatjuk (a fogadókkal ellentétben), hogy mikor kívánjuk ébresztetni magunkat. Egy rövidke szundikálással mindössze egy napszakot lépünk tovább, viszont akár átaludhatunk egy teljes napot is. Az alvás mértékével arányosan regenerálódik mind az egészség, mind az energia, viszont annál több dologról maradhatunk le, minél többet lustálkodunk.
Üzletek: gyógyszertár, italbolt, szatócsbolt, zöldséges, ajándékbolt.

Amahara Shrine



Az Amahara szentély bejáratánál helyezkedik el a piactér, ahol az ötödik napon a fesztivált tartják. Nappal itt egyéb napokon egy kis törpe harcossal fogadhatunk, aki egyre jobb kardforgatókat küld ellenünk „utolsó vérig" tartó bárbajra, késő este pedig egy informátorral beszélhetünk. A titokzatos nő mindig tudja, kinél van valamilyen értékes kard a városban, de csak busás összegekért hajlandó elárulni. Az információ birtokában egyszerűen kihívhatjuk párbajra a kard tulajdonosát, akit előbb persze fel is kell kutatni a nő által megadott kerületben.
Üzletek: étterem, ajándékbolt, teaház.

A helyi hachik III.

Amahara és lakói

Shikano-cho

Ebben a kerületben a legfontosabb helyszín a dojo, ahol a kardvívás fogásait tanulhatjuk ki, sőt a tanítványoktól a játék egyéb részeivel kapcsolatban is válaszokat kapunk. Az első két tanítvány okítja az alapvető vívófogásokat. Az azonnali halálhoz szükséges fejlettebb technikákat mindenképp érdemes elsajátítani. Riposztozni úgy lehet, ha védekezés közben az ellenfél



felé nyomjuk a kart, ha az épp függőlegesen készül lecsapni, illetve ellenkező irányba, amikor vízszintesen lódítja a kardját - majd ezek után azonnal lecsapni. Az ellenfél védekezését úgy törhetjük meg, ha szaporán előre és hátra lépünk, és úgy támadunk. Egyes kardtípusokkal csak függőleges, avagy csak vízszintes csapással indíthatjuk ezt a technikát. Elég időigényes ez a beavatkozás, ezért talán nem annyira hatásos, mint a riposzt. Amennyiben a dojoban magához a mesterhez fordulunk, gyakorolhatjuk a harcot több ellenfél (az összes tanítvány) ellen is, sőt magát a mestert is kihívhatjuk. Győzelem esetén spéci technikákat tartalmazó tekercseket kapunk tőle.

Üzletek: étterem.

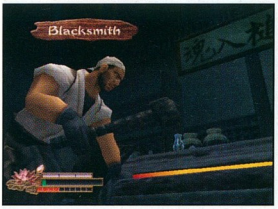
Numata-cho

Egy kard értékét három dolog határozza meg: mekkorát tudunk odasózni vele az ellenségnek, milyen hatásosan lehet védekezni vele, és hogy mennyire ellenálló. A komolyabb ellenfelektől jó kis pengéket orozhatunk el, de azokat még jobbá tehetjük, amennyiben benézünk a fegyverkovács, Dojima műhelyébe Numata-choban. Mindegyik kard természetesen csak egy határig kovácsolható keményebbé. A kovács esetleg megpróbálkozhat még extra támadópontok hozzákalapálásával is, de felelősséget nem vállal érte. Ez annyit jelent, hogy Dojima mindenképpen elkéri a munkabérét, függetlenül attól, hogy a beavatkozás esetleg kudarcot vall, s lejjebb megy a kard ellenálló képessége, avagy legrosszabb esetben eltörik a penge. A törött kardcsonkokat nyugodtan eldobhatjuk. A kard persze küzdelem közben is eltörhet: ezért fontos az ellenálló képesség. A kard edzettségét az életerő-kijelző fölötti csík mutatja: valahányszor hárítunk egy csapást, vagy a mi támadásunkat blokkolják, azon pirosan kezdenek feltöltődni az egységek, s ha teljesen feltöltődik a kijelző, az utolsó egység lereped. Amennyiben ez az utolsó egyben az első is, akkor a kard eltörik. A harcedzett, már sok élet kioltásáért felelős kardokat ugyanakkor el lehet nevezni (szintén a kovácsnál), s ezzel ugyancsak növelhetjük a kard hatékonyságát. Egyazon kardot csak egyszer lehet elnevezni.

Üzletek: étterem, fürdő, zöldséges, kovács.









itt hívhatjuk be az állásmentés lehetőségét, márpedig erre sűrűn szükség van, mert bármikor könnyen belefuthatunk egy nálunk jobb harcosba – főleg amíg kezdők vagyunk.

Szerteágazó és izgalmas

A Way of the Samurai első részének talán az volt a legnagyobb hibája, hogy túl rövid volt – nem így a folytatás. Már eleve különböző hosszúságúak a történetszálak, és a tizedik napig eljutni bizony nem egyszerű. Az apróbb munkák elvállalása, a „shoppingolás", az extrém portékák is remekül adnak a szavatossághoz. Ráadásul az egyazon álláshoz tartozó befejezett játékok pontszámai összeadódnak, s azokért is mindenféle tárgyakat kapunk jutalmul, nem beszélve az ugyancsak jutalomként megjelenő új karaktertípusokról, ruhákról. Szamurájunk külsejét abszolút mi állítjuk össze: ágról szakadt koldustól selyemkimonós harcosig tart a választék, és persze női karaktermodellek is akadnak. A non-player karaktereknek ugyanakkor a személyiségük lett ügyesen kialakítva, még a „sallang figurák" is jópofák tudnak lenni. Ott van például a két legjelesebb rendőrbíró: a kemény kiállású Goshiro, aki mindenkiben kémet lát, míg Sosuke Nakamura egy bájgúnár benyomását kelti, mégis ez utóbbinál van az ész, és mellesleg a kardforgató tudomány is. A városka utcáin civilek is vannak szép számmal, és mivel köztük is vannak zűrös alakok, néha aktív közreműködésünk nélkül is akad rendbontás. Életszerű jelenség, hogy illegális tevékenységet nem célszerű a rendőrbírák szeme előtt végezni: már csak ha kivont karddal mászkálunk, azt sem nézik jó szemmel. Ilyen apró kihágásokért ugyan nem feltétlenül ölik meg emberünket, viszont egy napra áristomba rakják, ahonnan csak óvadék fejében szabadulhatunk azonnal.

A kalandozás mellett az akció is roppant élvezetes. A kardfogatás valóban művészet ebben a játékban; megszerezni egy-egy újabb pengét, felfejleszteni azt és kitanulni a használatát – már önmagában csak ez is lehet egy szamuráj életcélja. A küzdelmek pedig pontosan olyanok, mint a szamurájfilmekben: a technikás vágásainkat követően méternyire spriccelő vérözönben gyönyörködhetünk, a nagyobb csetepatéknál meg bosszankodhatunk, amikor véletlenül elbotlunk egy hullában. Aki egy szamurájfilmben akar lenni mind a főszereplő, forgatókönyvíró és rendező egy személyben, az megtalálta az igényeihez passzoló játékot.

■ V.Z.

▼ Olyan szegények még sosem voltunk, hogy (többet) kérni ne tudjunk



Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	24/30
KEZELÉS	12/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	31/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **83**



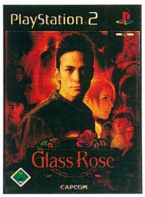
JAPÁN KRIMI AGATHA CHRISTIE NYOMDOKAIN

GLASS ROSE

GLASS ROSE	
TÍPUS:	KALAND
KIADÓ:	CAPCOM
FEJLESZTŐ:	CAPCOM
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (60HZ)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.03.26. PAL

WEB: www.capcom-europe.com

VIDEÓ A DVD-N!



Az emberek általában csípik az igazi krimiket, és igazi alatt most inkább Hercule Poirot és társainak a kalandjait értsük, mintsem az amerikai TV-sorozatokat, amelyeknél már az első percben tudjuk, ki a gyilkos, sőt már azt is tudjuk, min fog lebukni, épp csak az a mafla Columbo nem veszi észre azt egy órán át, ami a szemét kiszúrja. Sajnos játékokban szinte sosem találkozhatunk igazi krimikkel, hirtelen egy cirka 13 éves darab (a Cruise for a Corpse Amigán) jut az eszembe, úgyhogy most nagyon érdekesnek ígérkezett Glass Rose, ami ráadásul nemcsak a témája, de a stílusa miatt is már kapásból elnyerheti a tetszésünket. A Capcom ugyanis a ma már fehér hollónak számító 'point&click' műfajban tett egy próbálkozást, mégpedig egy meglehetősen sajátos próbálkozást. Ez a stílus ugyebár a bejáratott formula szerint arról szól, hogy a főhős tevékenységét egy nyíl segítségével irányítjuk, s tárgyakat kell felkutatunk, összepárosítanunk és használnunk – itt viszont a nyomok felfedezésén van a hangsúly, amelyekről a nem mindennapi nyomozónknak különböző megérzései támadnak. Olyan a főhős, mint egy pszicho-detektív.

Magyarországi viszonylatban ugyan nem sokat nyom a latban, de az Onimusha példáján felbuzdulva a szóban forgó nyomozó egy japán sztár alakjában bukkan fel. A popzenész és szappanopera-színész, Masahiro Matsuoka „játssza" Takashi Kagetani szerepét, aki a történet szerint egy kezdő, de ígéretes újságíró. Takashi egy a múlt század elején történt, megoldatlan bűntény után nyomoz: a hangos film megjelenésének a hajnalán egy japán fimproducer, a családtagjai, valamint barátai estek áldozatul egy sorozatgyilkosságnak. Emi, a fiatal lány olvasta Takashi korábbi cikkeit, amelyek között szerepelt már ez az ügy, s mivel a nagyapja titokzatos feljegyzései között már szintén olvasott a témáról, egy régi füzettel segíteni kívánja hősünk nyomozását, mi több: ő is jelen kíván lenni. A filmcézár máig megmaradt, ódon, lepusztult villájában kutakodnak, amikor azonban hirtelenjében elnyeli őket valami rejtélyes jelenség. Amikor Takashi magához tér, egyedül fekszik a földön a villa dolgozószobá-



▼ Ihara nyomozó unja az újabb hullákat



▼ ...mígnem őt is megleljük a gardróbban





▲ A lepkevadász jutalma egy kevéske gondolatpont

jában, ami ekkor már teljesen újszerű állapotban van – hősünk alig akar ráismerni. Elkezd vizsgálódni, mire egyszer csak felbukkan Emi, de nem látja és nem hallja emberünket: mintha csak egy szellem volna. Avagy még inkább olybá tűnik, mintha egy másik idősíkban lenne: kétség sem fér hozzá, hogy az eseményekre valamiféle időutazás lehet a magyarázat.

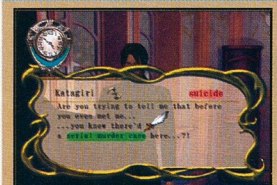
Játék a betűkkel

A játék kétféle nehézségi szinten indítható, amelyek közül a könnyebbet választva az érdekesebb tárgyak fölé irányítva a mutatót (aminek a szerepét egy lúdtoll tölti be), fehér villogás jelzi, hogy ott van valami. A történet eléggé le van szűkítve ezekre a megvizsgálandó tárgyakra, vagyis amíg minden fontosat szemügyre nem vettünk, addig zárva maradnak bizonyos ajtók, és nem kerülnek elő azok a szereplők, akik a sztori folytatásához nélkülözhetetlenek.

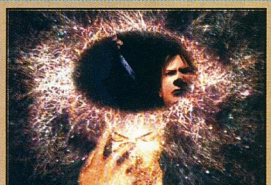
Emberünk miután magához tért, nemcsak hogy egy másik időben találja magát, de egy másik személy bőrében is. Kazuyának szólítja az érkező komornyik, aki értetlenkedve áll az előtt, hogy hősünk szemlátomást nem emlékszik semmire a „saját" múltjából, holott állítólag ő a ház urának törvénytelen fia. Ki kell faggatni őt, ki is lenne ez a Kazuya Nanase, és az ilyen beszélgetős részek a legfurcsábbak az egész játékban.

A feladat az, hogy a beszélgető partner szövegéből kiragadjuk a minket érdeklő szavakat és szófordulatokat, ami után azokra rá lehet kérdezni. Csak akkor jönnek újabb szövegbuborékok, ha tényleg valami lényegesre kérdeztünk rá, amúgy csak rövidebb – érdekes, ámde nem létfontosságú – részleteket hallunk az adott témával kapcsolatban, avagy értetlenkedik a beszélgetőtárs, ha valami hülyeséget jelöltünk ki. Sajnos a kijelölgetés elég primitív módon lett megoldva, ami elég bosszantó, ugyanis olyan halálpontosan kell bekeretezni a szókapcsolatokat, hogy még egy-egy felesleges szóköz hozzátoldásakor is értelmetlennek minősíti kérdésünket a játék. Ha viszont jól kérdezünk, „több buborékosra" növi ki magát a beszélgetés, s válogathatunk, melyik buborékból érdekel minket még valami. A játék annyiban segít, hogy a már megkérdezett dolgok kék kijelölése megmarad, sőt a kulcsfontosságú kérdések pirossal kereteződnek be, ezért mindig tudhatjuk, melyik szövegrészben nem találtuk még meg a lényeget. Igaz, nincs mindenhol fontos dolog, viszont a szövegrészek váltásánál pirosra színeződnek azok a gombok is, ahol már egyáltalán nincs több feltehető kérdés. Ha minden fontosat megtudtunk, a szereplő elmegy a dolgára: magyarán mindenkit addig kell faggatnunk, míg el nem tűnik. Mindez így leírva kissé talán bonyolultnak tűnik, de valóban érdekesebb így a nyomozás, mintha a hagyományos módon, előre megírt dialógusok közül kéne válogatnunk. Kár, hogy ilyen béna a rendszer a kijelöléseink „megértésénél".

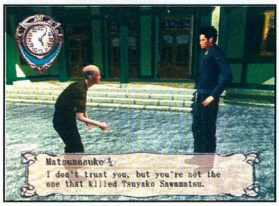
HÁTSÓ GONDOLATOK



Katagiri nem nagyon akar nyilatkozni...



...de elméjében van pár érdekes kép





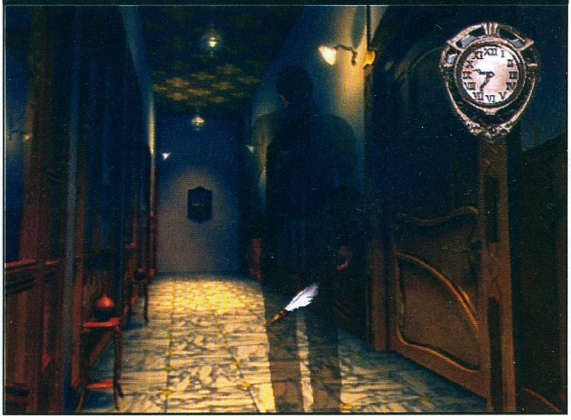
Észnél légy!

A komornyik végül azzal magyarázza hősünk amnéziáját, hogy a ház ura, Denemon Yoshinodou az előző éjjel meghalt, és pont a törvénytelen fia – azaz szerény személyünk – talált rá a dolgozószobában, akit az apja gyerekként látott utoljára, és akinek ez nyilván nagy megrázkódtatás volt. Takashi azonnal kapcsol: 1929-be került vissza, mikor is Denemon Yoshinodou volt a néhai sorozatgyilkosság első áldozata, tehát valami konkrét célja van annak, hogy ő most a fattyú szerepében kénytelen tetszelegni. Nem túl kényelmes szerep, mert a megboldogultnak három törvényes lánya, egy fia, plusz egy fiatal felesége is volt, és miután kiderül, hogy az öreg borába mérget tettek, a kiérkező rendőrnyomozónak mindenki gyanús, mint ahogy a család tagjai is egymást gyanúsítják. Ráadásul mire Takashi ehhez pontjához ér a történetnek, még egyéb dolgok is nyomasztani kezdik. Az Emitől kapott jegyzetfüzet ugyanis szintén megújult, s abban talál magáról egy bejegyzést, ami szerint három nap múlva el fog tűnni, és csak egy kirakós játékot fog maga után hagyni. Ha nem

▼ Hideo alibije elég gyenge lábakon áll



▼ Átlátszó figura ez a Takashi, különösen ha rajta van a mutató





▲ Meglehetősen vészjósló perspektíva

akarja elkerülni a végzetét, nem szabad kifutni az időből, s be kell illesztenie az üvegrózsa hiányzó öt darabját az említett játékba. Ezeket viszont csak úgy kapja meg, ha fényt derít a villa sötét múltjára. A darabokhoz párosulva öt fejezetre oszlik a történet, amelyek órákra vannak bontva. Amennyiben túl keveset derítünk ki egy szakaszon, úgy visszapörög az óra mutatója egy órát, és csökken a gondolatpontszámunk, ami pedig ahhoz szükséges, hogy Takashi megőrizze a józan eszét a számára idegen idősíkban. Ezen kívül a gondolatpontok magában a nyomozásban is szerepet kapnak, mert a segítségükkel belepillanthatunk mások gondolataiba. „Isteni ítélőképességünk" – merthogy így nevezi ezt a játék – aktiválásához nem kell mást tennünk, mint hogy az X helyett a Háromszöggel bökünk rá a másik karakterre, illetve a beszélgetések közben ezzel a gombbal kérdezhetünk rá azokra a gyanús dolgokra, amikről valami okból nem akarnak nyilatkozni a házbéliek. (Amikor valakinél hátsó gondolatot feltételezünk, arról Takeshi minden esetben zárójelben elmélkedik, tehát mindig lehet tudni, mikor van szükség gondolatolvasásra.) A gondolatpontokat a tér-idő egységen keresztül repülő pillangók elkapásával gyűjthetünk (ritkán és csak rövid időre bukkannak fel, de szerencsére egy sajátos hang is jelzi a jelenlétüket, nehogy elmulasszuk őket), illetve a fejezetek elején mindig telitöltődik a kijelző, ami az óránk alatt mutatja az aktuális állapotot. Ha hagyjuk, hogy teljesen kiapadjon a kijelző, és az adott óra végéig túl keveset tudunk meg az ügyről, úgy egy lyuk keletkezik a tér-idő szerkezeten, az elnyeli Takashit, és a játéknak vége. Ugyancsak megtöri a munka lendületét, ha netán hagyjuk, hogy Takashit megöljék. Suspense Eventnek hívják azokat a helyzeteket, amikor hősünket támadás éri. Amikor gyors cselekvésre van szükség, kiíródnak a lehetséges ellenintézkedések, amelyekre mihamarabb rá kell kattintanunk. Ha lekésünk valamelyikről, úgy emberünket leverik, megfojtják, stb. – ámbár gondolatpontok birtokában csak a Suspense Event kezdődik elölről.

A minél gyorsabb nyomozó munka mellett még egy dolognak figyelmet kell szentelnünk: a kis fénylő pontokra, amelyeknél Emi szívének a szilánkjait találjuk. Eminek ugyan nem Takashi törte össze a szívét, mégis nekünk kell összerakni – már amennyiben vele együtt szeretnénk visszatérni a jelenbe. A villa jónéhány szobából áll, ráadásul minden órában újabb szilánkok bukkannak fel (akár a már átkutatott helyeken is), ezért hosszas keresgélésnek néz elébe, aki 100%-ra törekszik.

Izgalmas altató

A játék szisztémája jól ki van találva, például okos dolog, hogy az óra visszapörgése nem azt jelzi, hogy mindent újra kell csinálnunk, hanem inkább úgy fogható fel, mintha kapnánk még egy óra haladékot. Más kérdés, hogy az idő túlságosan sok manipulálása utat enged Takashi gonosz énjének, és annak elhatalmasodásával a végén többféle befejezés is kialakulhat. Attól függően, hogy mennyi szívtöredéket gyűjtöttünk be, és mennyiszer tekergettük az időt, valamint hogy a végkifejletnél milyen ügyesen csűrjük-csavarjuk a szavakat, négyféle befejezés is lehetséges. Ez persze dicséretes, azonban mégis: a játék elképesztően lineáris, és ez hiba. Az egyik esemény indítja be a másikat, vagy nyit meg ajtókat, az aktuális óra végén pedig néhány összefoglaló gondolat következik: ez a szigorú menetrend mindvégig. Ami mégis eladja a játékot, az a sztori. Valahányszor szólítja Takeshit az „apja", s valahonnan előkerül annak a maszkja (mert maszkkal takart el az arcán egy égési sebet), előkerül egy-egy üvegrózsa-darab is, és ez mintegy előre jelzi, hogy valaki meghal. Ráadásul ezt a valakit természetesen mindig emberünk találja meg holtan…

A fényűzően berendezett jókora villa Resident Evil-stílusú „bekamerázása" kifogástalannak mondható, még a jelentéktelen tárgyak megvizsgálásához is külön nézetek lettek beiktatva.

Ellenben Takashi mozdulatai nem igazán kifejezőek (a többieké meg pláne nem), gyakran nagyon lassan reagál a dolgokra, enyhén szólva is túl vannak spilázva az érzelmei, ezért türelmetlenségünkben inkább továbbnyomjuk, amikor hüledezik valami meghökkentő víziója, vagy felfedezése után. Nagy okosság, hogy mindent – beleértve a gyaloglás animációját is – tovább lehet nyomni egy dupla kattintással, és mellesleg a kattintgatáshoz használhatunk USB egeret is. Kevésbé szép, hogy a tárgyak használatakor a szereplők kezében nincs semmi. 2004-et írva azért már egy kicsit hülyén néz ki az effélle „pantomim műsor".

Az animációk mellett az események pörgése sem mondható vadítónak. A szövegekkel való szószmötölés már eleve időigényes, a közjátékoknál meg túlontúl kimérten mondják a szöveget a szinkronszínészek, és ezekre még rátesz egy lapáttal a játékot alátfestő melankolikus zene. Mindezek összjátékaként meglehetősen furcsa a végkövetkeztetés: ez egy olyan típusú krimi, ami tulajdonképpen nagyon érdekes, jó a forgatókönyve, de azért nem szabad a rekamién elnyújtózva játszani, mert könnyen elnyomhat minket az álom.

■ V.Z.

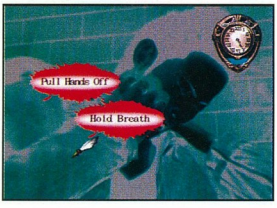
TANGRAM

Gyerekkorunk analóg Tetrise

A Yoshinodou villa legifjabb lakója, Hideya, a szótlan fiúcska (akit inkább lehetne lánynak nézni) eleinte félénken viselkedik, de ha segítünk neki kirakni néhány Tangram ábrát, nemcsak hogy szóba elegyedik velünk, hanem még tippeket is ad. Látszólag nem túl érdekes dolgokat említ meg, de mindig ott van a következő lépés, amelyik szobába irányít minket. Akinek talán kimaradt volna a Tangram a gyerekkorából (a fránya ifjúság mostanában ugyebár csak videójátékot ismeri J), annak csak úgy egy futólagos szabályismertetés: adott mértani ábrák készletéből kell kirakni előre meghatározott alakzatokat.









Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	20/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	10/15
SZAVATOSSÁG	27/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **74**

EURO 2004	
TÍPUS:	SPORT/FOCI
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ:	EA CANADA
SZÁRMAZÁS:	KANADA
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.05.07. PAL

WEB: www.euro2004game.ea.com

VIDEÓ A DVD-N!





LOTHAR, RAJTAD A SOR! MI MÁR KIVITTÜK ŐKET!

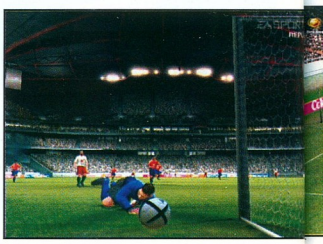
EURO 2004

Idén február 6-án az Electronic Arts kidoboltatta, hogy az UEFA-val frissiben kötött megállapodásuk értelmében a portugáliai labdarúgó Európa-bajnokság hivatalos játékát ők szállítják a játékos kedvű nagyérdeműnek. Bizonyos szempontból ez nem számított valami óriási horderejű bejelentésnek, mert szinte biztos volt – ennyi erővel akár azt is megjósolhattuk volna, hogy a magyar válogatott ismételten nem lesz ott a kontinensviadalon. A fejlesztést természetesen a vancouveri sportszékció vállalta magára (onnan messziről biztosan egész Európát belátják…), így az is a tuti tipp kategóriába tartozott, hogy a program a szintén általuk összekalapált FIFA 2004 alapjaira épít. Ami azt illeti, a játékkal eltöltött óráim alatt nem is ért semmilyen különösebb meglepetés –sem negatív, sem pozitív irányban.

Ami a kezelést illeti, megmaradtak az új FIFA-ban bevezetett, jobb analóg karral működő, Off the Ball™ irányításmódnál. Valószínűleg bennem van a hiba, de ezt továbbra sem tudom 100%-os precizitással és hatékonysággal kontrollálni. Egész egyszerűen mire a kiugró játékos a megfelelő helyre fut, addig a labdát vezető emberemtől elveszik a bogyót, ha pedig villámgyorsan próbálok passzolni, akkor még nincs helyzetben a megfutó játékos. Meccsenként (a beállításokban egy félidő a standard hat perc volt) ha három-négy alkalommal sikerült kihasználnom ezt a lehetőséget, akkor már elégedett voltam magammal. Szerintem alapfeltétele, hogy lehetőleg négy-öt másodpercig ne támadják az indítást végrehajtó embert (és nem árt, ha a támadó csapat ideiglenes emberfölényt alakít ki). Végeredményben ez nem nagy tragédia, hiszen a mai labdarúgásban (a magyar pályákon művelt, konstans lassított felvételről játszott balkáni jellegű néptáncot nem tekintem annak) valóban ritka az olyan mérkőzés, amikor félidőnként ötnél több, ordító helyzetbe kerül egy csapat. Arról nem beszélve, hogy a játék tulajdonképpen az Off the Ball™ nélkül is tökéletesen kezelhető: pontos, gyors passzokkal és egy jó ütemű kiugratással remekül helyzetbe lehet kerülni, illetve a szinte minden fociprogramban hatásos „elfutok a szélen-beadok-bólintok"-kombó is működik. Az íveléseket és a passzokat meglepően intelligensen kezeli, ritkán fordult elő olyan eset, amikor nem azon játékos felé ment a laszti, mint akinek eredetileg is szántam (igaz, annál bosszantóbb volt, amikor a játék és én nem értettük meg egymást). Az irányításban akad egy pár – a FIFA 2004-hez képest – újdonság is, ilyen például a lövőcsel (ak-









▲ Az utolsó tatár Kahn ráharap a hivatalos labdára



▲ Rossz ómen Angliának: a német ékek ismét előretörtek!



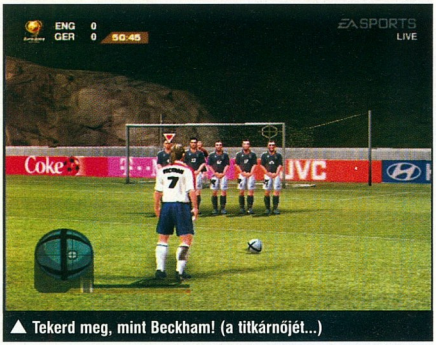
kor érdemes alkalmazni, ha egyedül állunk szemben a kapussal) vagy az átemelés, és a különleges trükkök közül is előkaparható néhány új mozdulat. Továbbra is problémásnak tartom, hogy kicsit lassú a játék ritmusa – ha nem tapadunk rá folyamatosan a sprintelésre, olyan érzésünk van, mintha csak egy itthoni bajnoki közvetítést figyelnénk. A csapatok tudása eléggé kiegyensúlyozott: senkit sem tudtam négygólos különbségnél többel megverni, ugyanakkor legyőzőm is ritkán akadt. Mindent egybevetve, a meglévő hibák ellenére is azt kell mondanom, élvezetes meccseket játszottam.

Ha a játékmódok számában nem is, a változatosságukban kétségkívül némi visszaesést tapasztalhatunk. Ez – ha jobban belegondolunk – végül is természetes, hiszen ez csakis egy adott bajnokság aktualitását kihasználó, nyilvánvalóan üzleti jellegű – mondjuk úgy – „küldetéslemez". Itt nem találkozunk a klubcsapatokkal és a hozzájuk kapcsolódó nemzeti és nemzetközi tornákkal, ligákkal – az Euro 2004-ben Európa 51 nemzeti válogatottja lép elő főszereplővé. A Play Now menüpont alatt vívhatunk gyorsmeccset, az Euro 2004 pedig maga a kontinenstorna. Utóbbit választva lejátsszuk a selejtezőket, és amennyiben sikerrel vettük ezt az akadályt, magát az Európa-bajnokságot is – mindeközben pedig barátságos mérkőzéseket is viv(hat)unk. (Az alapbeállítások a selejtezők valóságban is megtörtént programjához és beosztásához igazodnak, de ha kedvünk szottyan, összekutyulhatjuk a csapatokat.) A naptáron láthatjuk a válogatott programját, a szabad időpontokra bármikor lefoglalhatunk egy barátságos meccset. Akárcsak a valóságban, a selejtezőket még igen bő kerettel vívjuk meg (40-50 játékos közül mazsolázgathatunk), és az ott, illetve a barátságos mérkőzéseken nyújtott forma alapján fogjuk kijelölni az EB-re utazó 22-es keretet. Újdonság az egyes játékosok moráljának figyelemmel követése, amely a játékukra van hatással. Ezt csökkenthetik rajtunk kívül álló események (pl. a klubcsapatában rossz formát mutat, vagy kritizálja a média – például ha Ronaldo szerepelne, nem biztos, hogy 100%-on lenne attól, hogy Gerával együtt emlegeti az egyik kereskedelmi tévé magyar-brazilt beharangozó reklámja…), illetve az elért rossz eredmények, netán az, ha valakit kihagyunk a csapatból. Növelni pedig győzelmekkel, a játékos által szerzett gólokkal, illetve a kezdőbe/cserepadra jelöléssel lehet.

Ez viszont így még mindig kevés, és ezt érezhették a fejlesztők is, nyilván ezért építették be a Game Modes menüpontot. Ezt választva további opciók nyílnak meg előttünk: a barátságos meccset kapásból (Friendly) teljesen feleslegesnek tartom, mert ugyanaz, mint a Play Now, csak beállíthatunk egy pár apróságot. Az oda-visszavágó (Home & Away) sem valami extra, itt ugyebár két meccset játszunk hazai és idegen környezetben, a végeredmény az idegenben rúgott gólok figyelembevételével alakul ki. A fantáziameccsekben (Fantasy) valóban van valami fantázia, itt két, tizenhat fős keretet tölthetünk fel kedvünk szerint a programban szereplő játékosokból, szóval akár egy All Star, akár egy Parkinson-kóros alakulat összehozható. A helyzetgyakorlatok (Situation) menüpont gyakorlatilag a sportban nem létező „Mi lett volna, ha…"-kezdetű gondolatokkal engednek egy kis játszadozást: megadhatjuk, hogy a mérkőzésből mennyi idő telt el, ki és hány góllal







▲ Tekerd meg, mint Beckham! (a titkárnőjét...)









vezet, melyik oldal mennyi és milyen színű lapot kapott, milyen szabályok szerint rendezzék az esetleges hosszabbítást stb. Ezen kívül összeállíthatunk egy általunk meghatározott rendszerben lezajló tornát (Tournament), gyakorolhatjuk a tizenegyespárbajokat (PK Shootout) és magát a játékot is (Practice). Elismerem, hogy a válogatottak száma és egy kontinensről való volta miatt gúzsba volt kötve a fejlesztők keze, de akkor is kicsit erőltetettnek érzem ezen játékmódok nagy részét. Jobb ötletnek tartottam volna például, ha mondjuk ezeket (a gyakorlásokat kivéve) egyszerűen kihagyják, és a régi idők csapatait is applikálják – mint erre, ugyanettől a cégtől (habár „egy számmal nagyobb" rendezvény kapcsán megjelentetett FIFA-klónnal) már volt precedens a múltban.

A kivitelezés viszont újfent a játék mellett szól: gyönyörűek a stadionok (érdemes megnézni őket fényképről is az UEFA hivatalos oldalán, a www.euro2004.com-on, különösen a braga-i stadion extravagáns, az egyik kapu mögötti sziklafallal); a híresebb játékosok abszolúte felismerhetőek (meglepve tapasztaltam, hogy hazánk fiai közül Lisztes Krisztiánt is teljesen jól képernyőre vitték!); a kamerakezelés és a szereplők (beleértve a bírót és két asszisztenst) animációja is kiváló. Hibák azért itt is akadnak: az egyébként igen jól megrendezett átvezető animációknál a töltögetés miatt néha meg-megakad a kép, ha pedig nagyon sok játékos van a képernyőn, a képfrissítés bizony láthatóan akadozik (szerencsére ez a két probléma nem vág nagyon alá a játékmenetnek). A közönség saját csapatát biztatja, a meccsek előtt pedig a himnuszok egy pár taktusa is hallható, köztük – természetesen első helyen – hazánké is, amiért be is írtam egy nagy pirospontot az EA ellenőrzőjébe. Az EA Trax™ 11 számát szélesebb zenei palettáról válogatták, mint a Fight Night 2004-ben, így nekem sokkal jobban tetszett (még akkor is, ha a Stakka Bo Here we go című szösszenete felért egy lovaglóizom-húzódással). A játékoslisták a lehetőségekhez képest frissek, még a magyar is (apró problémákkal: Kovács Zoli ugyebár csatár, és nem kapus – habár lehet, hogy a morálját növelendő abból a gondolatból indultak ki, hogy „Kovács a Király!"), és a program igen alapos statisztikát is vezet az eredményeinkről. Kicsit meglepve tapasztaltam, hogy a memóriakártyám egyik sarkába immáron otthonosan befészkelődött EA Sports Bio™-t nem használja a játék (legalábbis az én tesztverziómon nem tette – nem tartom kizártnak, hogy a véglegesben benne lesz).

Amennyiben valaki az Euro 2004 megvásárlásán töri a fejét, az már indulhat is, mert a megjelenést az igazán aktuális időpontnál kivételesen egy kicsit előbbre időzítette az EA. (Az EB június 12-én kezdődik a Portugália-Görögország összecsapással, és július 4-én fejeződik be a fináléval.). Történt ez nyilván azért, hogy mindenki saját csapatát diadalra juttathassa még azelőtt, hogy kiveszi rendes évi szabadságát és nagy mennyiségű német import folyadékkal elhelyezkedik a tévé előtt. Ezek után a verdikt nyilvánvaló: a játék önmagában ugyan nagyon jó – de kevés lehetősége miatt a focifanatikusokon kívül csak azoknak nyújthat igazán új élményt, akik nem vásárolták meg a FIFA 2004-et. Hajrá Spanyolország!

■ Kozi



▼ A Sport1 tudományos-rajzolgatós Várhidi-üzemmódja az EA-t is megihlette



Station2 ÉRTÉKELÉS

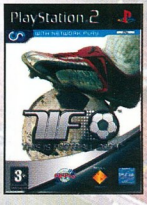
GRAFIKA	28/30
KEZELÉS	10/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	25/35
EREDETISÉG	01/05

ÍTÉLET **77**



THIS IS FOOTBALL 2004	
TÍPUS:	SPORT/FOCI
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	SCEE LONDON STUDIO
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
TESZTVERZIÓ:	PAL (16:9)
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1-4 (ONLINE: 8)
MEGJELENÉS:	2004.03.24. (PAL)
WEB:	www.tif2004.com

VIDEÓ A DVD-N!



■ THIS ISN'T REAL FOOTBALL

TIF 2004

A legmélyebb TIFtelettel köszöntöm minden kedves futballrajongó olvasónkat! Nyilván mindegyikünk hiányérzete az egekig fokozódott, lévén a minden évben feltűnő nagy hármas, a FIFA, a Pro Evolution Soccer és a This Is Football idei évre datált verziói közül eddig csak az első kettővel futottunk össze. Nos – jobb későn, mint soha alapon –, az eredetileg szintén tavaly év végére ígért TIF 2004 is itt van, és a Sony által nem kommentált jó negyedéves csúszás (amit mi talán a közelgő foci EB, azaz marketing szempontok „rovására" írnánk) ellenére azért köszöni, jól érzi magát.

Előljáróban mindenkit le kell, hogy hűtsek: nem fogunk belemenni abba az igen kényes (ráadásul általam nagy valószínűséggel szubjektíven megítélt) kérdésbe, hogy a három program közül melyik a legjobb. Ennek oka egyszerű. Másfél évvel (és Isten tudja, hány újsággal) ezelőtt azt írtam, hogy mindhárom játék más felfogásban kívánja képernyőre vinni kedvenc sportágunkat. A helyzet mára leegyszerűsödött: a FIFA elhagyta az arany középutat, s elballagott a Pro Evo által fémjelzett szimuláció irányába, az új TIF pedig nem hazudtolta meg önmagát – maradt az arcade, nem igazán élethű, de cserébe jó gyors játékmenetnél, így a tulajdonképpeni összevetés értelmét vesztette. Innentől kezdve döntse el mindenki bátran, hogy mit akar játszani: valódi focit, vagy egy, a foci szabályait alapul vevő játékot. Aki az utóbbi mellett (is) voksol, annak szól a cikk innen következő része.

Apró történelmi áttekintés: a This is Football-sorozat még 1999-ben indult PlayStationön, ahol két részt ért meg. Mivel a London Studio a Sony belső, saját fejlesztőgárdája, az új, erősebb konzol térnyerésével ők is platformot váltottak (vagy váltattak velük, ez lényegtelen), a PS2-es TIF-ek pedig már évszámjelöléssel futnak. Az új szériából a 2004-es már a harmadik









▲ Ez a régebbi magyar csapat mintha csöppet erősebb lenne



▲ A kapus elcsúszva szerelt

fejezet, amelynek legnagyobb vonzerejét szemlátomást egyetlen dologra bízták a derék angolok: az internetes játékra – ez pedig sajnos pontosan az a szegmens, amit kis hazánkban nem igazán lehet még kihasználni.

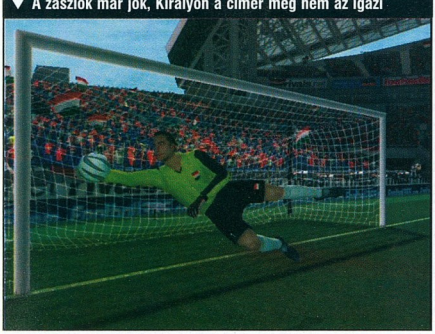
Ugyanis, ha kézbe vesszük az új epizódot, rögvest meggyőződhetünk róla, hogy a fő játékmódok tulajdonképpen változatlanok maradtak. Ismét lejátszhatunk egy tetszőlegesen konfigurálható mérkőzést: négy nehézségi fokozat, huszonkét stadion, két napszak, és négy időjárási körülmény közül mazsolázhatunk. A versenyformák között helyet kaptak a különböző országok bajnokságai (szám szerint 23, olyan extrákkal fűszerezve, mint a mexikói vagy a – természetesen fiktív – arab (!) csapatok versengése), de ha ezek közül képtelenek lennénk választani, olyat hozhatunk létre, amilyet csak szeretnénk. Emellett kilenc nemzetközi tornán indulhatunk (a kontinensbajnokságok és a világbajnokság mellett szerepel olyan is, amelynek a régmúlt nagy klubjaival és válogatottjaival vághatunk neki), vagy akár összedobhatunk egy sajátot. A szezon annyival nyújt többet az egyes bajnokságokhoz képest, hogy itt amellett a nemzeti és nemzetközi kupaküzdelmekbe egyaránt bekapcsolódhatunk, ezenkívül pénztárcánkhoz mérten megoldható a játékos-igazolás kérdése is.

Az előző részben bemutatkozó – és inkább a Pro Evo Master League-ére, mintsem a FIFA azonos nevű módjára hasonlító – karrier is megmaradt. Ebben ugyebár az iskolai bajnokságban kezdünk (egy teljesen átszerkeszthető csapattal), amelyet megnyerve feljebb lépünk a félprofesszionális ligába, majd ott is diadalmaskodva végre profi státuszúvá válik az egyesület. A továbbiakban eldönthetjük, hogy a rendelkezésekre álló nemzeti bajnokságokból melyikben kívánjuk folytatni pályafutásunkat, ezután választunk egy frankó stadiont, a játékospiac megnyílik előttünk, a határ pedig a csillagos ég (habár néha jól jönne egy segítő zseb, valahogy úgy a Chelsea-Abramovics házasság mintájára). A szintén tavalyról ismerős Challenge sem maradhatott ki, amelyben egy meccs alatt kell bizonyítanunk, hogy mennyire jó játékosok vagyunk, a gép által adott pontszám pedig fellőhető a TIF internetes oldalára némi nyereményért cserébe. Ami azt illeti, ebben a játékmódban nemhogy nyerni nem tudtam, a labdát alig voltam képes megtartani… (Internet-hozzáféréssel rendelkezőknek egyébként mindenféleképpen érdemes ellátogatni a játék weboldalára – itt ugyanis kvízekben vehetünk részt, melyek díjai közt szerepel egy pár V.I.P. zsuga is a Bajnokok Ligája döntőre! Hopp, most látom, hogy nem szereplünk azon országok között, ahonnan elfogadják a jelentkezést… Mindjárt becsúszok hátulról valakinek! Mindegy, már nem aktuális)

Akármelyik módban is vágunk neki a játéknak, először is kreálnunk kell magunknak egy profilt. A program minden lejátszott mérkőzés után rögzíti a memóriakártyán az elért eredményeinket és egy egészen komoly statisztikai naplót vezet róluk. Ezek után bizonyos számú tokent kapunk, sőt, még olyan nyalánkságokat is képes eldönteni, hogy a leggyakrabban választott csapatainkat automatikusan a kedvencek besorolásba teszi, így nem kell minden egyes alkalommal utánuk túrni a menükben. A tokenekért cserébe bónusz dolgokat vásárolhatunk: régi, nagynevű válogatottakat (szerepel köztük az Aranycsapat is), az Exhibition-módban megnyitható stadionokat, egy-két cheatet (mondjuk ezeket annyi tokenért mérik, hogy a megvásárlásukhoz kellene csalni…), és még jópár marhaságot, például a TIF fejlesztőiből ál-



▼ A zászlók már jók, Királyon a címer még nem az igazi



▼ Ez már tényleg a vég, ha Lipcseiben van minden bizodalmunk...





▲ Jajj! Férfiembernek még nézni sem jó egy ilyen képet!

ló csapatot. Amennyiben egy többmeccses megmérettetésben indultunk, akkor a játék – az egyes játékosokra és csapatokra lebontva egyaránt – egy olyan aprólékos statisztikai táblázatot vezet, amilyennel eddig csak hokijátékokban találkoztam: ki milyen hatékonysággal szerel, hány pontos beadása volt, a passzainak hány százaléka ment saját emberhez stb.

Az előzetes sajtóanyagokban a Sony és a London Studio gárdája teljesen megújult játékrendszert ígért. Megmondom őszintén, én ebből szinte semmit sem vettem észre, pedig bőven túl járok a száz lejátszott mérkőzésen. Az irányítást illetően a lehetőségeink ugyanazok maradtak (mondjuk ennek kétségkívül megvan az az előnye, hogy aki a tavalyi résszel játszott, bármiféle gyakorlás nélkül belecsaphat a 2004-es verzióba), a műesés is ugyanúgy végrehajtható, és ismét találkozhatunk a kezezéssel (igaz, kicsit talán ritkábban). A változások marginálisak: mind az íveléseknél, mind a kapuralövéseknél, illetve a fejeléseknél kapunk egy kis kijelzőt, amely a mozdulat erejének beállítását hivatott mutatni. Jó, ott van – és akkor mi van? Én speciel a kapura lövésnél képtelen vagyok rá figyelni, sokkal inkább érzésre állítom be az erejét, mert egész egyszerűen olyan gyorsan kell végrehajtani a mozdulatot, hogy nincs idő a mutatóra koncentrálni (ez alól kivételt képeznek a fejesek, amikor a labdák nagyobb íve miatt már erre is lehet figyelni). Ráadásul – és ez az egyik legnagyobb sirámom a játékkal kapcsolatban – egy cseppet sem érzem tudatosnak a lövések irányítását: kapura durrantom a lasztit, és csak arra kell figyelnem, hogy a lövés ne szálljon az égbe, mert a löket csak úgy nagyjából megy abba az irányba, amit én gondoltam. Megcéloznám a jobb felső sarkot? Ugyan már! Akár még oda is bemehet, de ugyanekkora az esélye, hogy középre száll a kapus kezébe, netán lefelé gurul a sarokba… A mezőnyjáték a régi: meg kell próbálni – nehezebb fokozaton pedig pláne – rövid, egyérintős passzokkal operálni, mert csak úgy van esélyünk átjátszani a védelmet. Sok gyakorlás szükségeltetik ahhoz, hogy a saját játékosaink mozgása alapján felállítsunk egy támadási rendszert, amelynek jó eséllyel gól a vége. Tipp: a szélen elfutó játékost szóktetni, középre laposan beadni, az érkező emberrel pedig kapásból bevágni. Az ehhez hasonlóan felépített akciók pedig – és ez a másik legnagyobb sirámom – túlságosan is sablonosak lesznek. Egy idő után borzasztó unalmas ugyanazt a hat-nyolc gólfajtát látni…

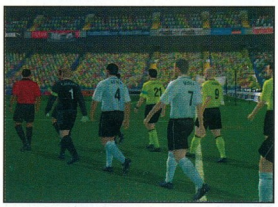
Egy pár furcsa, természetellenes jelenetnek is tanúi lehetünk: a csapaton látni, hogy robotszerűen mozognak, mindig ugyanarra mennek a szöktetések, a gép mindig ugyanúgy tisztáz a csatár elől (olyan erőt és ívet adva a rúgásnak, ami képtelenség lenne). Előfordult egy olyan hiba is, hogy szereléskor a két összeütköző játékos otthagyta a labdát, ami megállt – és utána egyszerűen nem lehetett megszerezni, meg kellett várni, amíg lefújják a félidőt…



▲ Kapusok egymás közt

Kéretik figyelembe venni, hogy – a konkrét hibákat leszámítva – mindez a saját véleményem, én pedig még mindig a Konami Pro Evo-sorozatának stílusát kultiválom. Mindennek ellenére ugyanis a TIF nagyon jó kis játék, és teljes mértékben megértem azokat, akik ezt a stílust favorizálják (ők hozzáadhatnak a három csillaghoz még egyet). Aki a játék mellett dönt, azért nem jár nagyon rosszul: könnyen irányítható, a játékmenet gyors, a grafika szokás szerint nagyon jó, a stadionok és a manuális visszajátszások pompásak, és a játékosok animációja sem rossz (bár a távoli kameraállásban azért egy-két esetben előfordult lelassulás). A hangról már rosszabb véleményen vagyok: a közönség oké, de a kommentár gyenge: sűrűn késik, a szókincse pedig nem túl nagy. A rengeteg játékmód, csapat (szám szerint 900, mintegy 18.000 játékossal és FIFpro licencel, ami így – többségében – a valódi neveket garantálja) és megnyerhető extra pedig alaposan kitolja a szavatosságot is. Könnyed szórakozásra, a sorozat kedvelőinek pedig több hetes intenzív játékra is kiválóan alkalmas.

■ Kozi











Station2 ÉRTÉKELÉS

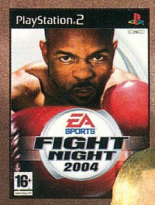
GRAFIKA	17/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	09/15
SZAVATOSSÁG	30/35
EREDETISÉG	01/05

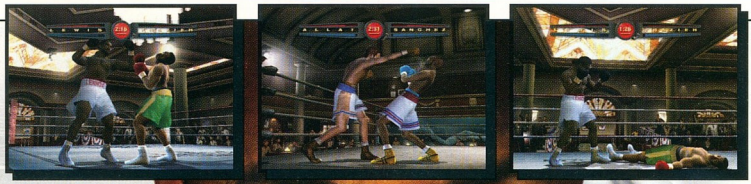
ÍTÉLET **71**

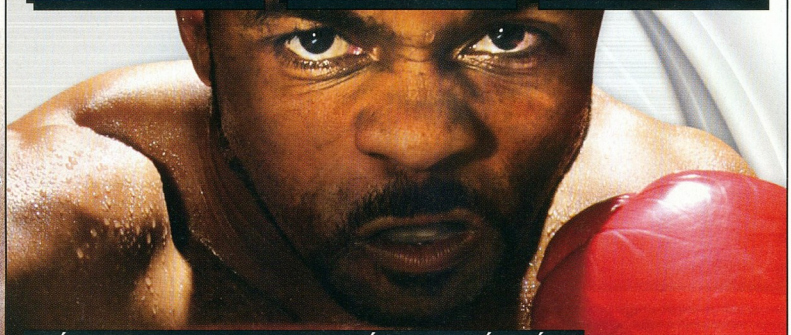
FIGHT NIGHT 2004	
TÍPUS:	SPORT/BOKSZ
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ:	EA CANADA
SZÁRMAZÁS:	KANADA
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.04.06. (NTSC) 2004.04.30. (PAL)

WEB: www.fightnight2004.com

VIDEÓ A DVD-N!







ÚJABB MESE A PUNCHOLÓ NAGYFIÚKRÓL

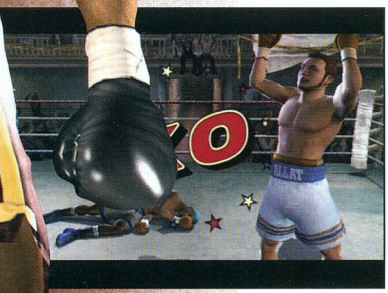
FIGHT NIGHT 2004

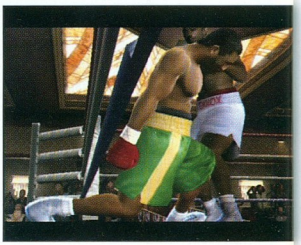
Az EA nemcsak csapatsport-játékokkal képviselteti magát a sportprogram-palettán: nem hinném, hogy a boksz szerelmeseinek külön be kellene mutatni az 1998 óta futó Knockout Kings-sorozatot, amelynek aktuális darabjai – erős konkurencia híján – mindig a legjobbnak találtattak. (Azért ha a KK-n is csomót akarunk keresni, PS2-n meg kell említenünk az – azóta már jobblétre szenderült – Rage Rockyját, illetve a rajzfilmszerű, poénos Black & Bruisedet is a Majescótól – mindkettő remek kis játék volt a maga idején.) Meglepő módon az idei évre datált EA Sports-bunyó címet változtatott: immáron Fight Night 2004 néven fut. Ez nem jelenti azt, hogy el kívántak szakadni az alapoktól (a tökéletesre törekvő boksz-szimulációtól), de azt sem, hogy pusztán az új elnevezés lenne az egyetlen újdonság.

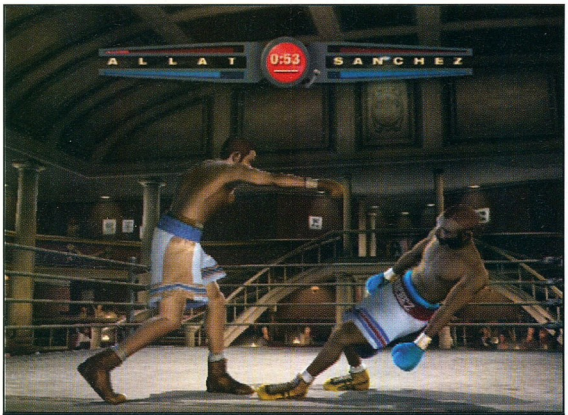
Tavaly a következő jelenet játszódhatott le az EA Sports-nál: a fejesek már hetek óta azon tanakodtak, hogy milyen újdonságokkal lehetne feldobni a sportprogramjaikat, ám a komoly karrier-mód beépítésén és az online-játékon kívül semmi sem jutott eszükbe. Ekkor az igazgató fásultan megdörzsölte gyöngyöző halántékát és lehuppant a fotelbe. Azonnal tágra nyíltak a szemei és felpattant. „Mi a fene ez!?" – kérdezte kicsit vékonykás tónusban, ám a szokásosnál hangosabban. „Egy kontroller." – felelte ijedten a fejlesztői gárda. „Tudom én jól, konkrétan arra lennék kíváncsi, ami ezt az impulzust okozta!" – toppantott a diri mérgesen. „Az bizony a jobb analóg kar." – hangzott a válasz. „Használjuk mi ezt?" – kérdezte az Öreg. „Ööö… néha-néha…" – suttogta valaki a hátsó sorból. „Használjuk mi ezt." – jött a válasz, amelynek végén szinte tapintani lehetett a pontot, s amelyet egy szemöldökráncolás is nyomatékosított.

A Fight Night 2004-ben a jobb analóg kar tehát a Total Punch Control™ – az akciógombok helyett ezzel irányíthatjuk ütéseinket. Működése – szó szerint – pofonegyszerű. Háromféle ütést hajthatunk végre (egyenes, horog és felütés), attól függően, hogy milyen ívű pályát ír le a kar. Amennyiben csak ferdén felfelé toljuk el, egy gyors egyenest ütünk; ha oldalt húzzuk és ezután toljuk fel, egy horgot viszünk be; illetve ha lehúzzuk alulra, majd valamilyen ol-

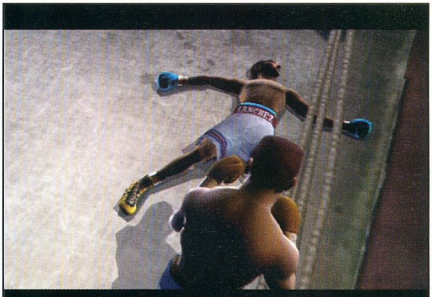








▲ Eldölni látszanak a dolgok

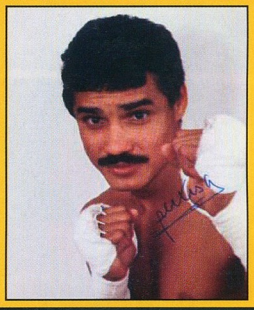


▲ Passiójáték szokatlan kameraállásból

HARC A SZORÍTÓN KÍVÜL

Amikor az ügyvédek bokszolnak

Alexis „El Flaco Explosivo" Arguello nicaraguai származású többszörös profi bokszbajnok fénykora a 70-es, 80-as évekre tehető, ő volt az első bokszoló, aki megpróbált négy különböző súlycsoportban világbajnoki címet szerezni (ebből három össze is jött, de váltósúlyban nem sikerült elérni a célt: Aaron Pryor kétszer is megverte, mínekutána Arguello bejelentette visszavonulását). 1995-ös, végleges visszavonulása után most azzal került reflektorfénybe – legalábbis a videojátékok hadszínterén –, hogy egyszerre pereli a Sonyt, a Nintendót és az EA-t, mert szerinte engedély nélkül használták „nevét, identitását és bokszstílusát" a Knockout Kings-játékokban. Ráadásul fia közölte vele, hogy virtuálisan nagyon megverte Mike Tysonnal, így aztán teljes joggal pipa a papa… A cikk írásakor a bíróság még nem hozott jogerős ítéletet.



dalra húzva felfelé toljuk, akkor hajtunk végre egy felütést. Amelyik oldalra rántjuk a kart, azzal a kezünkkel fogunk ütni. Mindez a fejre mért ütésekre értendő, de ha az ellenfél felsőtestét kívánjuk célba venni, akkor sincs nehezebb dolgunk: annyi a teendő, hogy nyomva tartunk egy módosító gombot. A védekezés is hasonlóképpen működik, csak egy másik gombot kell lenyomnunk – és máris képesek vagyunk el-, vagy lehajolni, esetleg felemelt kezekkel védekezni. Mindeközben emberünket a bal analóg segítségével táncoltatjuk, ily módon térhetünk ki oldalirányba, illetve közelíthetünk az ellenfél felé, vagy távolodhatunk tőle.

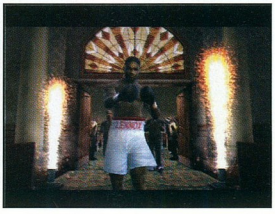
Sokáig átkokat szórtam az EA Sports aktuális termésében bevezetett, újféle irányításszemléletére, de el kell ismernem, ebben a játékban ez tökéletesen kezelhető. Mindemellett megköveteli a koncentrációt. „A példaképem apám órája. Én is olyan pontosan szeretnék ütni." – nyilatkozta Klicsko, és valljuk be, nagy igazság szaladt ki a száján. A precizitás ugyanis még a játékban is elengedhetetlen. Nekiültem a programnak, és az egyhuzamban lenyomott mérkőzések során a hetedik-nyolcadik meccs környékén – az óhatatlanul bekövetkező figyelem-lankadás miatt – gyengébb hatásfokkal kezdtem ütni. Emellett ugyebár egy idő után izzadni kezd az ember keze, és így még a gumírétteggel bevont karok is csúszósabbá válnak – igaz, ez egy Adidos felségjelű, 200 Ft-os kínai póló magunkra öltésével kiküszöbölhető, ezt ugyanis ha másra nem is, törlőkendőként kiválóan használhatjuk. A két kar nem zavarja egymást, tulajdonképpen a helyváltoztatásért felelős bal analógot csak akkor használtam igazán, amikor sürgősen el kellett pucolnom, mert a K.O. határára kerültem – illetve ha padlóra akartam küldeni az ellenfelet.

A mérkőzés közben az óra mellett két kijelző látható, egy piros és egy kék csík. Előbbi a küzdő felek életerejét szimbolizálja, ez értelemszerűen a bekapott ütésekkel gyengül.

Mindig van egy aktuális maximuma (ameddig szép lassan magától fel is gyógyul, ha nincs közben találat), ha pedig nullára redukálódott, a bokszoló padlót fog. Amikor valamelyik küzdőfélé annyira leesett, hogy már csak egy pár tasli szükségeltetik a lepadlózáshoz, akkor figyelmeztet is a gép: a közönség moraja elhalkul, az utolsó pár ütést a felerősödött szívverés ritmusára kell bevinnünk (illetve elkerülnünk). Amennyiben az ellenfelet küldtük pihenni, sok dolgunk nincs, meg kell várnunk, hogy a rászámolás végeztéig feláll-e, vagy sem. Fordított esetben a fejlesztők egy nagyon frappáns megoldással éltek: homályosan látjuk a bírót, amint felettünk integet, a kép pedig három részre esik szét, mintha csak szellemképes lenne. A cél az, hogy a két analóg karral a szétcsúszott képrészleteket a helyükre, azaz a harmadik, középen álló alapra pozicionáljuk. Ez a leütések számával egyenes arányban egyre nehezedik, első-második alkalommal még megoldható feladat, de én például az ötödikből már sohasem tudtam felállni. A kék csík az ütéseinkkel van összefüggésben, tulajdonképpen ez jelzi a fáradtságunkat, működése pedig az életerő-kijelzőjére hajaz. Minden ütőmozdulat valamelyest csökkenti a maximumát (legkevésbé az egyenesek, legjobban a felütések), amennyiben teljesen elfogy, körülbelül olyan hatásfokkal és erővel ütünk, mintha egy idős hölgy hessegetné el a ruhájára szálló molylepkéket, vagy mint Anettka tette az RTL Klub Sztárbox produkciójában. A sokszázadik ütés után, a 10. menet környékén előfordulhat, hogy a felére-harmadára esik vissza, ekkor már nem vagyunk képesek két, egymás utáni jól irányzott horognál hosszabb ütéssorozatot bevinni.

A mérkőzések kifejezetten élvezetesek, és ez nagymértékben a mesterséges intelligenciának köszönhető: a gépi ellenfelek érezhetően más stílusban bokszolnak. Az egyik fazon nekünkront és csak arra kell figyelni, hogy óvatosan ugrálva mindig megakasszuk a len-



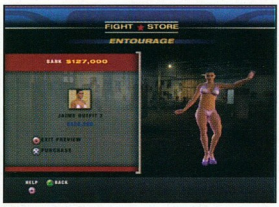


▼ A plasztikai sebészet majd rendbe hozza az egészet



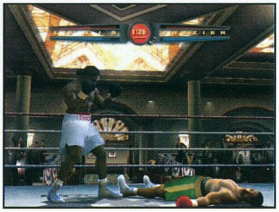


▲ Az ellenfél álla felfelé, a karrierje lefelé ível









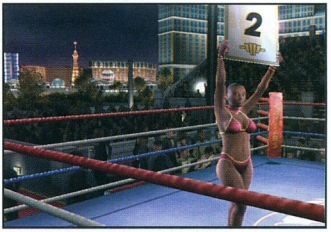


▲ Szeretettel várom a következő ellenfelet

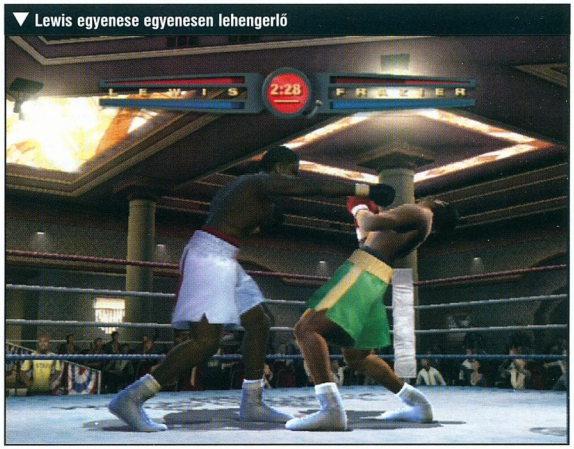
dületét egy-egy jól irányzott maflással, a másik állandóan kitér az ütéseink elől és kénytelenek leszünk beszorítani valahová, a harmadik olyan villámgyorsan üt, hogy állandóan védekezőállásban kell várni és kontratámadásokat kell alkalmaznunk ellene – és folytathatnám a sort. A standard ütésfajták mellett lehetőségünk van a fejelésre és egy speciális ütés bevitelére is (ezeket ritkán használtam, bár utóbbi kifejezetten nagyerejű – de kivitelezésének időigénye miatt csak a megszédült ellenfél ellen lehet hatásos), sőt, még hergelhetjük is küzdőtársunkat. (Amilyen szerencsétlen vagyok, szinte minden ilyen „vagány" mozdulatom alkalmával egy óriási pofon lett a jutalmam, így hamarabb leszoktam róla, mint a „Reggeli Ital"-ok szürcsöléséről…) Persze emellett a körítés is kiváló: az EA-tól megszokott minőségi képi világ a Fight Nightra is vonatkozik. A valódi bokszolók ha nem is tükörképei életbeli másuknak, azért remekül festenek, mindegyikük felismerhető (harmincnál több licencelt alakkal futunk össze, kedvencemtől, Jake LaMottától kiindulva Muhammad Alin keresztül Roy Jones Jr.-ig), és a noname figurák közt is van egy pár kifejezetten eredeti fazon. A közel tíz aréna (lett légyen szó az Apollo Gymről, amely tulajdonképpen egy kicsiny edzőterem, vagy a Las Vegas-i Ceasars Palace-ról) formás és részletes, a bokszolók mozgása remekbe szabott, a bevonulásokat tűzijátékok és lézervények teszik kellőképpen hatásvadásszá. A szünetekben látható átvezető videókon remekül látszik, hogy az ütések nyomán hogyan alakul át a versenyzők arca színpompás domborzati térképpé – az alapkamera-beállítás pedig annyira jó, hogy én nem is használtam másikat. A hanghatások sajnos már csak többé-kevésbé igazodnak mindehhez: bunyó közben a pofonok úgy csattannak, ahogyan illik, a szívdobbanás pedig nagyszerű ötlet, de a konferanszié minden meccsen ugyanaz a fazon, ami cseppet idegesítő. Külön kiemelném a zenék silányságát (hozzátéve, hogy ez teljesen szubjektív dolog a részemről): az EA Trax ugyan most is valódi előadóktól licencelt zeneszámokból válogat, de egyrészt a megszokott mennyiségnek csak a felével találkozunk, másrészt ezek kizárólag a rap műfajára korlátozódnak, ami egy hatalmas marhaság – egy pár rockszámot igazán betehettek volna (vagy legalább a Survivor Eye of the tigerét, hogy legyen valami kapcsolódási pont is).

A szimpla bunyó mellett mindössze egy karrier indítására van lehetőségünk, így játékmódokban sem dúskálunk, de ez a boksz műfajából kiindulva teljesen természetes dolog. Sportpályafutásunk 20 évig tart, és mindent megtehetünk: szabadon választjuk ki, hogy melyik mérkőzésre nevezünk, mi edzhetjük magunkat, a Fight Shopban pedig pénztárcánk függvényében azt a kelléket vásárolhatjuk meg, amelyet csak kívánunk (a fogvédőtől a lányok öltözetéig). Ez a program is támogatja az EA Sports Bio™-t, így aki már rendelkezik a cég valamelyik új sportprogramjával, egyéb extrákhoz is hozzájuthat. Egy szónak is száz a vége – mivel a Rocky óta nem öklöztem ilyen jót, bátran jelentem ki: a szűk műfajban új bajnokot avattunk. És persze szeretettel várjuk a kihívóit is.

■ Kozi



▼ Lewis egyenese egyenesen lehengerlő



Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	27/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	11/15
SZAVATOSSÁG	25/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **80**



WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	
TÍPUS:	SPORT/RÖGBI
KIADÓ:	ACCLAIM
FEJLESZTŐ:	SWORDFISH STUDIOS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
TESZTVERZIÓ:	PAL (16:9)
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.04.08. PAL

WEB: www.worldchampionshiprugby.com

VIDEÓ A DVD-N!



KÜLÖNÖS SPORTÁG, A FOGORVOSOK AJÁNLÁSÁVÁL

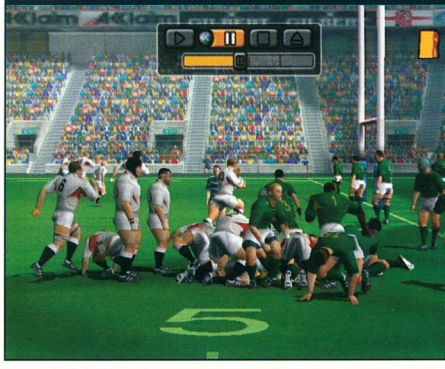
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY



Harminc, szemlátomást őrült, igencsak tagbaszakadt fickó kerget egy összevissza pattogó tojást, és amikor egyikük nagy nehezen megszerzi, nyolc-tíz másik azonnal ráugrik és szörnyű hangok kísérte dulakodás közben megpróbálja tőle elhappolni – mi az? Természetesen a rögbi, noha elfogadható a „kiózanító állomásra behajítanak egy kanna bort" válasz is. Noha hazánkban ritkán kerül képernyőre ez a nagy múltra visszatekintő sportág, az időnként elkapott közvetítések alatt (már ha egyáltalán levegőt kaptam a röhögéstől) valahol mindig az motoszkált bennem, hogy ideje lenne ráérezni az ízére – egyúttal egy pillantást vetni egy jó kis rögbijátékra is. Ehhez pont kapóra jött a nemrégiben megjelent World Championship Rugby (továbbiakban WCR), amely ráadásul profinak is ígérkezett, hiszen elkövetői, az angliai Swordfish Studios programozói már nem újoncok a témában: ők kalapálták össze a Jonah Lomu Rugby-t is (1997, PlayStation), igaz, akkoriban még (az azóta már megszűnt) Rage Software birminghami részlegeként dolgoztak.

A mostani játéknak is megvan az apropója – mégpedig az angol nemzeti válogatott győzelme a 2003-as világbajnokságon, amely nagyot lódított a sportág szigetországbéli népszerűségén (a labdarúgás mellett az Egyesült Királyságban persze csak a másodhegedűs szerepe jut neki). Talán kevesek előtt ismert tény, hogy az 1987 óta megrendezett öt világbajnokság közül (a világ legjobb csapatai négyévente futnak össze, akárcsak a fociban) első alkalommal hódította el európai csapat a William Webb Ellis Kupát – eleddig Dél-Afrika és Új-Zéland volt egyszeres, míg Ausztrália kétszeres

djghdgnh

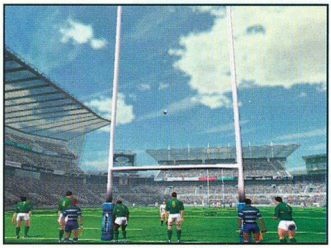




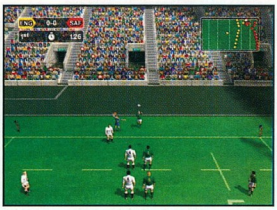


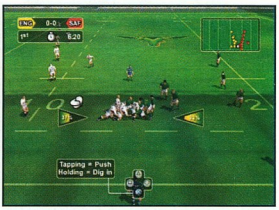


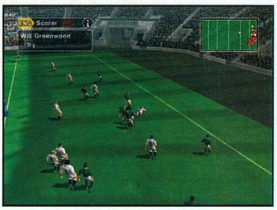
▲ Fuss, fiam – ha kedves az életed…



győztes. (Ez a bizonyos William Webb Ellis pedig nem más volt, mint az angliai rugby-i középiskola egy diákja, aki az urbánus szóbeszéd szerint 1823-ban – megunván a lábbal való passzolgatást – nemes egyszerűséggel a hóna alá csapta a labdát és megindult vele az ellenfél kapuja felé…) Az Acclaim és a Swordfish jól érzett rá, hogy ha valamikor, akkor most meg lehet lovagolni a sikert – és piacra dobni egy, az angol csapatot fókuszban tartó, ám a világbajnokság másik tizenkilenc résztvevő gárdáját is felvonultató rögbijátékot.









(Sajnos a hivatalos licencek csak az angol és a walesi válogatottra korlátozódnak, az összes többi csapat játékosai kitalált neveken szerepelnek.)

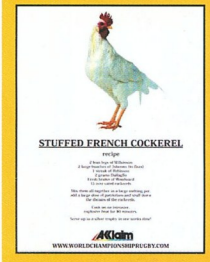
Talán nem árt, ha egy pár, alapvető szabályt tisztázunk, mielőtt nekifognánk a játéknak. A rögbit két, tizenöttős csapat játssza egy nagyjából labdarúgó-pálya méretű területen, a mérkőzés kétszer negyven percig tart (a bírók által kiszabott hosszabbítások nélkül). Cél a tojás alakú labdát az ellenfél gólvonala mögött kézben tartva a földre helyezni (vagy a földön lévő labdára rátenyerelni), esetleg a középen elhelyezkedő kapujába rúgni. A labdát lehet cipelni, kézzel átpasszolni egy társnak és lábbal elrúgni – ha az oldalvonalon keresztül hagyja el a játékteret, akkor bedobás, ha az alapvonalon át, kezdőrúgás következik, amelyeket az ellenfél végez el. A labdát cipelő játékost kőkeményen földre lehet vinni, és szinte minden lehetséges eszközzel meg kell próbálni elorozni tőle a játékszert – az ilyenkor kialakuló, a „kicsi a rakás" nevű, kedves gyermekjátékhoz hasonló nagy tumultusban egymásnak feszülő fickókat viszont szabályok kötik (ezt az alakzatot nevezzük magyarul tolongásnak). Pontot háromféle módon lehet szerezni: ha berúgjuk a kapuba (goal) három, ha az ellenfél gólvonala mögött lehelyezzük (try) öt pontot kasszírozunk, utóbbi esetben még egy két pontot érő jutalomrúgás is jár. Ez utóbbi tulajdonképpen egy állított labdával elvégzett rúgás és csak olyan helyről hajtható végre, amely a labda földet érésével (a pálya keresztmetszetét alapul véve) egy vonalon helyezkedik el – tehát a jó pozíció eléréséhez nem árt minél közelebb kerülni a kapuhoz és ott letenni a labdát. (A pálya hossztengelyének irányában a rúgó viszont szabadon változtathatja a helyét.) Ezek természetesen csak az alapvető szabályok, a fennmaradók bemutatására egyrészt a hely-, másrészt a szakértelem hiánya miatt most nem vállalkozom – viszont ennyit is elegendő ismerni ahhoz, hogy belecsapjunk a WCR-be. (Amúgy komolyabb szabályok is bekapcsolhatók – pl. hogy nem lehet hátrafelé passzolni, akárcsak a valóságban.)

A játék ugyanis könnyed és szórakoztató. Ha párhuzamot szeretnénk vonni a focikkal, akkor a WCR lehetne a rögbijátékok This is Footballja: az irányításba pár meccs alatt bele lehet jönni, ami nagyon fontos – innentől kezdve pedig garantált a jó szórakozás. A játékmenet gyors, megkockáztatom, pengébb reflexekre van szükségünk, mint a fociban. Amennyiben a labda a mezőnyben van, villámgyors oldalpasszokkal és a sprintelés állandó nyomva tartásával kell előrehaladnunk. Ezt

EGÉSZSÉGES ZRIKA

...avagy még egy marketingesnek is lehet humora

Úgy éreztük, nem lenne teljes a játék bemutatója az angol piacra szánt plakátok felvillantása nélkül, amelyek témája nem nélkülöz egyfajta sajátos angol humort sem. Az első képen egy kitömött gall kakas receptje látható – az összetevők közt megtalálhatunk pár csipetet az angol válogatott nagyágyúiból, szükség lesz „tüzenöt, túlértékelt kakasifjonc"-ra, mindezt pedig némi patriotizmussal kell megfűszereznünk. Az ajánlott elkészítési idő nyolcvan perc, a szervírozás még véletlenül sem arany, hanem csak ezüsttálcán történik. A második plakát is gasztronómiai jellegű, de ehhez nem szükséges különösebb kommentár: angol felebarátaik meghívják ausztrál ellenfeleiket egy vidám kenguru-grillezésre (igaz, valami azt súgja, hogy az aussie-k inkább egy bulldogot látnának a roston).





▼ Innen még egy főtt tojással is eltalálnám a kaput!





▲ A két francia egymás tojását kapta el

azért alaposan ellensúlyozza, hogy igen gyakran alakul ki tolongás, amely a focihoz szokott ember szemének talán túlságosan is széttördeli a játékot – de ezek alatt sem kell ölbe tett kézzel várnunk, hogy melyik csapat kerül ki győztesen a párviadalból: a meghatározott gombokat megfelelő technikával nyomogatva megszerezhetjük a labdát. Minden játékos különbözik egymástól a csapaton belül: a szélen futó, apró termetű emberek gyorsak, mint a villám, a középen ütközők pedig nyugodt lélekkel elindulhattak volna a kurszki páncélos ütközetben is. A mesterséges intelligencia nem rossz, érezhetően másképpen játszik egy gyengébb képességű, mint egy kiemelkedő csapat – utóbbi játékosai már ügyesen cseleznek, passzolnak, taktikáznak és a tolongásokból is sokkal gyakrabban hozzák el a tojást, ezáltal szorosabb mérkőzéseket vívhatunk velük. Az AI egy mókás hibáját azért felfedeztem: a gépi játékosok szemlátomást arra vannak belőve, hogy mindenáron a labda felé tóduljanak, még akkor is, ha a kapufa ott áll közöttük – amelyről viszont úgy pattannak le, mint a zománc (nézzétek meg a DVD-n lévő videó végét!).

A húsz válogatott talán kicsit kevés, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy a rögbiben sokkal nagyobb a különbség az egyes gárdák közt, mint a fociban. Van öt kiemelkedő csapat (Ausztrália, Új-Zéland, Dél-Afrika, Franciaország és Anglia), egy pár középcsapat (Wales, Írország, Skócia), mindenki más a „futottak még" kategóriába tartozik (érdekesség: a cikk írásának pillanatában a játékban nem szereplő Magyarország 46. a világranglistán – a fociban pont huszonhat hellyel rosszabb…). Tornákból viszont elég bőséges a választék: a világbajnokság mellett lejátszhatjuk az Európai Nemzetek Tornáját, a Három Nemzet Kupáját (Ausztrália, Új-Zéland és Dél-Afrika résztvételével), egy tetszőleges csapatot kiválasztva túrázhatunk bármelyik földrészen, megvívhatunk pár klasszikus meccset (adott szituációkba cseppenve), játszhatunk az All-Star válogatott ellenében, Survivor-mód is akad, akárcsak a verekedős játékokban, mindemellett persze a tetszőleges kupa, liga összeállítására és a barátságos mérkőzés lezavarására is megvan a lehetőségünk. Azt azért nem árt megjegyezni, hogy a WCR is – mint minden, egy bizonyos tornára épülő sportjáték – igazán hosszú távon csak multiplayerben marad szórakoztató.

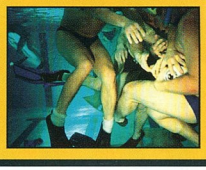
Ami a megvalósítást illeti, különösebben nem húzhatjuk a szánkat: tisztességesen modellezett arénák várnak ránk (nagy kár, hogy mindössze öt), a részletesen kidolgozott, bár rajzfilmfigura-szerű fizimiskával megáldott játékosok mozgását illetően pedig mintegy 400, motion-capture technológiával felvett animációt alkalmaztak. Váltogathatjuk a napszakokat és az időjárási körülményeket is, ahogyan ez egy sportjátéktól 2004-ben el is várható. A zene nem igazán illik az „igazi férfiak sportjához", mert túlságosan is lagymatag, a kommentár teljesítménye pedig átlagosnak mondható. Azt sajnálom, hogy a visszajátszás gyenge, nem válthatunk ugyanis kamerát. Technikai baki tehát nincs, de az kétségtelen, hogy gépünk ennél jóval többet is elbírna. Konklúzió? Hm. Végeredményben örülök, hogy belevágtam a játékba, mert szórakoztató darab. Aki érdeklődik a mi szemünkben talán ínyencségnek ható csapatsportok iránt, annak szerintem érdemes tennie vele egy próbát – még az is megeshet, hogy éppen a játék által kedveli majd meg a sportágat. Én mindenesetre ezután bizton ellejmolom tesztelésre az EA rögbisorozatának aktuális darabját is – csak, hogy legyen viszonyítási alapom.

■ Kozi

ALTERNATÍV RÖGBI

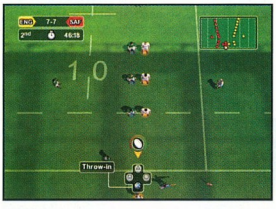
Az emberi hülyeség tényleg határtalan

A rögbi pontos szabályai után kutakodva egy igen nagy marhaságra leltem: kérem szépen, ez nem más, mint a vízalatti rögbi! Szerény véleményem szerint a kötelező búvárszemüveg-pipa kombó, valamint a békatalp és az úszósapka mellé ugyan nem árt egy pár felest is beverni, mert csak attól kapja meg az ember a végső lökést, hogy belevágjon egy ilyen ökörségbe. A játék európai eredetű – szó sincs tehát arról, hogy csak a japánok vagy a jenkik lennének tökhülyék – és még világbajnokságokat is rendeznek (Dánia kétszeres, Svédország pedig ötszörös bajnok – valami büzlik ott északon…), sőt, akad változata a gyengébbik nem számára is. Ez már annyira súlyos, hogy elindítottunk egy petíciót, mely szerint szeretnénk ha a vízalatti rögbi záros határidőn belül olimpiai sportággá avanzsálna. Egy biztos: inkább ezt néznénk, mint a ritmikus sportgimnasztika ajakharapdálásra késztető izgalmait…















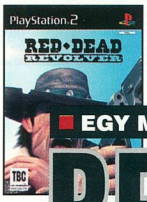
Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	17/30
KEZELÉS	13/15
HANG/ZENE	11/15
SZAVATOSSÁG	25/35
EREDETISÉG	04/05

ÍTÉLET **70**

RED DEAD REVOLVER	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	ROCKSTAR GAMES
FEJLESZTŐ:	ROCKSTAR SAN DIEGO
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004.05.03. NTSC 2004.06.11. PAL
WEB:	www.rockstargames.com

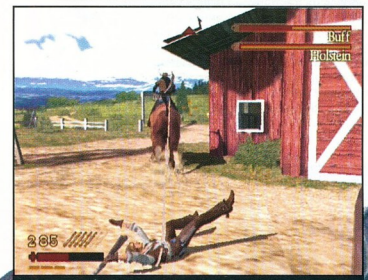
VIDEÓ A DVD-N!





EGY MARÉKNYI DOLLÁRÉRT – ÉS PERSZE A BOSSZÚÉRT!

RED DEAD REVOLVER



▲ Akasztják a hóhért: tehenészlány lasszóvégen

Vamos a matar, Companeros!, azaz „Gyerünk gyilkolni, bajtársak!" – énekelték Morricone fülbemászó dallamára a Red Dead Revolver előzetesében, s bár ez a muzsika egy elég gyenge Franco Nero-filmből lett kilopva, valóban kedvet kaphatott tőle valamennyi spagetti western-rajongó egy kis lövöldözésre. Főleg, hogy a játék is egész pofásnak tűnt, főszerepben egy Clint Eastwood-szerű fejvadásszal. Aztán jött a kellemetlen hír, hogy a Capcom leállította a játék fejlesztését, amit azonban követett a valamivel kellemesebb fejlemény, miszerint a Rockstar San Diegonál (korábban Angel Studios) mégiscsak befejezik. Annyit előrebocsáthatunk: nagy kár lett volna érte.

A történet főhőse Red, félig indián, félig fehér fickó – vagyis hát eleinte még csak egy gyerek, merthogy a játék a tragikus múlttal indul, mikor is minden igyekezetünk ellenére banditák gyilkolják le Red családját. Miután hősünk már ilyen fiatalon kénytelen volt kitanulni a hatlövetű használatát (és vele együtt a játékos is kitanulta), felnőve testhezálló hivatást választ, s fejvadászként keresi a kenyerét. Munka van bőven: poros kisvárosokban, tanyákon, a mexikói határnál egyaránt akadnak tisztességtelen gazfickók. Hősünkben pedig buzog a hivatástudat, mert szorgalma jutalmaként egyre közelebb kerül a családja gyilkosaihoz. Persze a zsiványok nem adják egykönnyen az életüket. Valamennyi bandafőnök jókora sleppel rendelkezik, így általában csak több tucat névtelen nulla legyilkolása után juthatunk el hozzájuk.

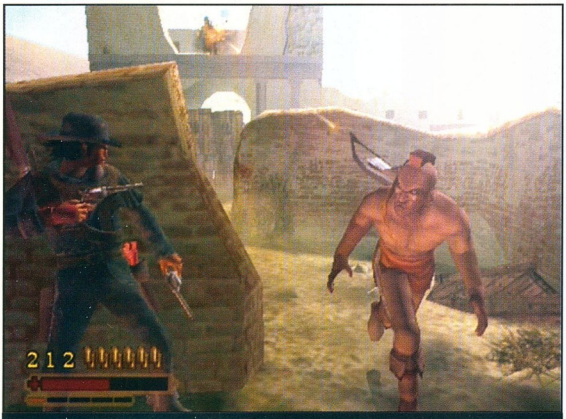
A játék szisztémája a fedezékbe húzódáson alapul: falak, kerítések, szekerek, és egyéb tereptárgyak mögött kereshetünk menedéket a ránk irányuló fegyverek csöve elől, majd a célzás gombbal ugorhatunk elő tüzelni. A célzás gomb alapvetően a fegyver előrántását jelenti, kivéve azt az esetet, amikor párbajozásra kerül sor. Ezen speciális epizódokhoz speciális szabályok tartoznak: a jobb analóg kart ütemesen előre-hátra mozgatva kaphat-

▼ A másodperc töredéke alatt felmérjük a helyzetet...



▼ ...a többit Red villámkeze már intézi





▲ Red majdnem árnyékra, illetőleg Árnyékfarkasra vetődött



▲ Szokásos kocsmajelenet: az úri közönség verekszik

juk elő a pisztolyt (kevésbé ütemesen esetleg mellé is lehet nyúlni), amit követően az idő lelassul, s így módunk van egy nehezen „szót fogadó" célkereszttel kijelölni azokat a pontokat, ahová majd az idő visszagyorsulásával ki akarjuk lőni a tár tartalmát. Már a kijelölésnél láthatjuk, mennyire sikerült létfontosságú szerveket becéloznunk (az ilyen pontok élénkpirosra váltanak, míg a veszélytelen találatok sárgán lesznek megjelölve), s már csak reménykednünk kell, hogy az illető nyomban holtan rogy össze.

Az idő manipulálására a normál pályákon is van lehetőség. Ez nagyjából ugyanúgy működik, mint a bullet time a Max Payne-ben, csak itt Dead Eye (magyarán: mesterlövész) zónának hívják a dolgot. A párbajozáshoz hasonló szisztémával egy egész tárat kilőhetünk egyetlen másodperc alatt, feltéve, hogy van hozzá elég energiánk. Az életerő-kijelző alatt láthatók az ehhez szükséges egységek, amelyek minden betalált lövés hatására töltődnek.

A teljes történet összesen 27 fejezetből áll, amik között akad olyan is, ami nem egészen csak Redről szól, ezért egy-egy epizód erejéig más szereplővel is lehetünk. Ebben az a legjobb, hogy más karakterek esetén kicsit a mozgásterünk is másként alakul. Az első ilyen figura például az angol gentleman Jack Swift, aki két pisztollyal nyomja az ipart, s ez a Dead Eye módra kihatással van, elvégre két pisztollyal több ellenfél is szitává lőhető egyszerre. (Később egyébként Red is szerezhet dupla stukkert.) Annie, a farmerlány a rodeózáshoz ért, úgyhogy meglovagolva egy bikát akár fel is öklelhetjük a farmjára támadó bérgyilkosokat.

Az egyes fejezetek végén a játék értékeli a teljesítményünket, s a jó és a kiváló minősítést jutalmakkal honorálja, amik közt akad néhány nagyon hasznos is, mint például egy új Dead Eye egység. Mindemellett a fizetségünket is folyósítják: a pontos lövések szépen átkonvertálódnak dollárokra, amiket legott elköl thetünk. Gyorsabban megtölthető, vagy épp erősebb fegyverek vásárlása mellett a már meglévő arzenálunkat is karban kell tartani, különben félrehordó pisztollyal leszünk kénytelenek dolgozni. Ez pedig roppant kellemetlen tud lenni, tekintettel arra, hogy a sérülési zónákat akkurátusan érzékeli a játék. Amennyiben például nem fejlövésekkel igyekszünk ritkítani az ellent, úgy több munícióra van szükség. Ha pedig totál kifogyunk ólomból, és még az ellenségtől sem tudunk zsákmányolni, úgy végső esetben csupán Red öklére támaszkodhatunk. Igaz, ez már tényleg csak a végső eset, mert a pisztolytáskánkban lévő revolverünkön kívül még kétfajta fegyvert vihetünk magunkkal: egy puskát, és valamilyen dobálható eszközt, ami lehet kés, de lehet akár dinamit is.

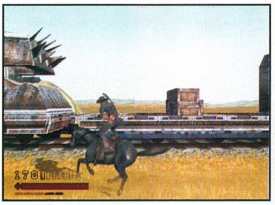
Brimstone városában nagyobb bevásárlást is tarthatunk, azaz szétnézhetünk a helyi boltokban. A lövöldözéstől megfáradt fejvadász betérhet a kocsmába, de akár a szabóhoz is, mert a fegyvereken kívül egyéb bónusztárgyakat is vehetünk. Hogy ezek mire jók? Nos a játék Story módja mellett van még a többjátékos Showdown mód, s ahhoz egy rakás karaktert lehet megnyitni, és új helyszíneket is aktiválhatunk. Multitap adapterrel a Showdown módban akár négyen, csapatokat alkotva is lehet játszani.

A Red Dead Revolver egy igazán remek spagetti western lett, gyakran olyan érzésünk lehet, mintha valamelyik Sergio Leone-film díszletei között küzdenénk. Jó érzékkel válogatták össze a tipikus vadnyugati helyszíneket, és azokat nagy gonddal formálták meg. Nem túl nagyok az egyes pályák, mégis számos helyen kereshetünk magunknak fedezéket. Az egyéni helyszínek pedig adott esetben új kihívásokat is tartogatnak. Az egyik fejezetben például visszamegyünk a múltba, és az antihős Diego tábornokkal kell az amerikai-mexikói háború egy csatáját megnyernünk, méghozzá úgy, hogy jelzőfénnyel mutatjuk meg a mozsaraknak a jenkik ágyúinak a pozícióját. Hasonlóképpen az ellenfelek is mindig tudnak újat mutatni, a főgonoszok pedig egyenesen élményszámba mennek. Amikor mondjuk egy mániákus robbantgatóval van dolgunk, bújócskába vedlik át az akció, s csak úgy győzhetünk, ha az ellenfél nem talál minket, mert olyankor tanácstalanságában lereszti a pajzsát… A játék eleinte nem különösebben nehéz, sőt, a „hétköznapi" csetepaték mindvégig könnyűek, mert a megölt ellenségtől mindig zsákmányolhatunk életerőt adó gyógyszert. A párbajok azonban más lapra tartoznak, a játék vége felé kész mesterlövésznek kell lenni – de ez így is van jól.

A westernfilmek rajongóit nyilván már a játék látványvilága is megragadja. A töltés képernyőjén bravúrosan pörgeti a stukkert az éppen betöltődő helyszín főhőse, a közjátékok filmszerű hatását meg nemcsak a széles vászon, hanem a „megkopott kópia" effektus is garantálja. Hogy teljes legyen a kép, a zene is nagyon passzol. A trailerrel ellentétben sajnos nem eredeti Morricone szól, de a zeneszerzőnek egészen jól sikerült leutánoznia a maestro stílusát. Mindezek összjátékaként végül bocsánatos bűnként könyveljük el a játék hibáit, mert hát azért ilyenek is vannak. Az irányítás – főként a fedezékből kikukucskálás – akadozva, nehézkesen működik, ezért sokszor inkább hanyagoljuk. Az AI viszont szemlátomást a bujkálásra lett felkészítve, ezért ha a mindent bele „stratégiát" alkalmazzuk, néha egészen ostobán viselkednek az ellenséges katonák. A kamerakezeléssel szintén vannak problémák. Amikor hősünket egy robbanás következtében légnyomás éri, nagyokat bukfencezik, de mintha vele együtt bukfencezne az operatőr is – nem látni semmit. A verekedést pedig talán felesleges volt berakni a játékba, nem dolgozták ki eléggé, ezért a mozdulatok bénán néznek ki, az meg még hülyébben, hogy ugyanúgy vér spriccel ki a kiütött emberekből is, mintha lelőttük volna őket. Még egyszer hangsúlyozni kell azonban, hogy ezen problémák egyike sem akkora, amit ne tudna feledtetni a hamisítatlan vadnyugati hangulat. Gyerünk hát gyilkolni, bajtársak!

■ V.Z.





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	28/30
KEZELÉS	11/15
HANG/ZENE	14/15
SZAVATOSSÁG	28/35
EREDETISÉG	04/05

ÍTÉLET 85

VAN HELSING	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	VIVENDI UNIVERSAL
FEJLESZTŐ:	SAFFIRE
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (GOHZ)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.06.06. NTSC 2004.06.7. PAL
WEB:	www.vanhelsinggame.com

VIDEÓ A DVD-N!





DANTE MOST ÉPPEN NINCS, HELYETTE VISZONT VAN HELSING

VAN HELSING



Meg kell mondjam, hogy a Van Helsing (a film) megtekintése után az volt az érzésem, hogy Hollywood kifogyott az ötletekből, és ezért fogta az összes klasszikus rémtörténetet, és azt egy tarka-barka galacsinná gyúrta össze, aminek se füle, se farka – mindenesetre jól mutat a filmvásznon. Van Helsinget, a megszállott vámpírvadászt aligha olyannak képzelte el Bram Stoker, mint amilyen ebben az új olvasatban. Bizony nehéz ráismerni a Neotól kölcsönkapott hosszú kabátjában, miközben a sorozatvető számszerűjával légvédelmi ágyút megszégyenítően veri vissza az Erdélyt fenyegető szárnyas vámpírhadakat. Mi több: Hollywoodnak a vámpírok már nem is voltak elegendők. Van Helsing a Vatikán James Bondjaként az egyetemes gonosz ellen indít hadjáratot, így még egyéb rusnyaságok és hírességek, mint Dr. Jekyll kreatúrája, Mr. Hyde, valamint farkasemberek is felbukkannak a történetben – még ha csak epizódszereplőként is. Van itt minden, mint a búcsúban, a rendező szemlátomást azt a nézetet osztja, hogy minél több, annál jobb. E nagy kavarodásban az olyan apróságok már fel sem tűnnek a néző számára, mint amikor a filmben szereplő térkép szerint Budapestre érkezik a főhős, az egyik nagy totálban a prágai Nemzeti Színház van a háttérben – hogy is tűnne fel, hiszen az átlag amerikainak ugyebár az is egyre megy, hogy Budapest, vagy Bukarest… Összegezve az imént elmondottakat: a Van Helsinget komolyan venni nem lehet, paródiának viszont harmatgyenge, nyilvánvalóan az amerikai „mindenevőknek" készült. Most azonban vegyünk erőt magunkon, s szigorúan csak a filmből készült játékra koncentráljunk!

A meglepő az, hogy a játéknak van koncepciója (a filmátiratoknál ugyebár már ez is elismerésre méltó), még ha nem is saját. A Saffire nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint hogy a Devil May Cry-nak készítsenek konkurenciát, Van Helsing tehát a többi hős mellett most még Dante munkáját is elveszi. Mivel a filmben nagyjából minden lehetséges szörnyet kiirtott a démonvadász, a játékra nem maradt más, mint az ismétlés. Gyakorlatilag ugyanaz a történet, noha másképp zajlanak le a párbeszédek, más helyeken bonyolódnak le a döntő csaták. Indul tehát a játék Párizsban, ahol Mr. Hyde-dal kell egy rövid epizódban leszámolni, majd rögtön utazunk Erdélybe, ahol sok-sok zombi és „hétköznapi" démon mellett Dracula három menyasszonya, a púpos Igor, a vérfarkassá változott Velkan herceg, Frankenstein (aki úgy tűnik, itt most az „apja" után kapta a nevét), no és persze maga Dracula vár ránk szeretettel. Megérkezésünk után nyomban munkához is láthatunk, mert nemcsak Dracula vára, hanem a környező erdők, barlangok, valamint a falu is teli van mindenféle szörnyetegegel, amik sötétedés után rendszeresen zaklatják a helybélieket.

A fegyelmező eszközeink kezdetben a jellegzetes (körfűrész-szerű) Tojo pengékre, illetve két pisztolyra korlátozódnak, de mind a közelharchoz, mind a lövöldözéshez akadnak még más szerszámok is (természetesen a már em-







▲ A házigazda elég fagyos fogadtatásban részesíti hősünket

lített számszeríjat sem hagyhatták ki). Az egyetlen különbség a filmhez képest, hogy itt nem a szerzetes Carltól kapjuk ezeket, hanem a helyszínen találjuk őket. Alapból nálunk van még a csáklya, ami a játékváltozatban lengedezésre és az ellenséget magunkhoz invitálni egyaránt alkalmas.

Érdekes módon a küzdelmekben nagyon hamar el lehet vérezni, viszont ez csak akkor következik be, ha lankad a figyelmünk, tudniillik – újabb meglepetés! – nem elég pusztán a támadás gombját nyomogatni. Rá kell jönni, melyik ellenfél ellen melyik fegyver hatásos, s a támadók csoportjából mindig azzal kell foglalkoznunk, aki a legnagyobb veszélyt jelenti. Ha az ellenség az átlagosnál is nagyobb sűrűségben támad, élhetünk a kivégzés lehetőségével is, ami – mint a filmben is látható volt – vakító fénnyel realizálható, de a filmmel ellentétben csak egy ellenfél pusztulását idézi elő. Igaz, többször is alkalmazhatjuk, hiszen csak az az előfeltétele, hogy legyen nálunk az elhajítható kis sárga palackból.

Egy valamire való Devil May Cry-utánzatból a gyűjtögethető bónuszok sem hiányozhatnak, úgyhogy valamennyi ellenféltől örökölhetünk valamicskét. Az így felszedhető piros keresztekért energia jár, míg a zöld feszület pisztoészközként funkcionál – magától értetődően utóbbival találkozunk gyakrabban. A vagyonunkat a pályák a küldetések között van alkalmunk elkölteni, s természetesen fegyverkezésbe ruházhatunk be. Speciális mozgásokat és fegyverkiegészítőket lehet vásárolni, valamint életerő- vagy fegyvervisszatöltő gömböket. A lőszer valójában végtelen, de mindegyik fegyverhez található egy upgrade, ami valamilyen alternatív felhasználási módot kínál fel (például a számszeríjjal robbanó nyilakat is lőhetünk), és ehhez szükséges a kék energia formájában materializálódó lőszer. A fegyverenergia a sima kaszabolástól is töltődik, így a töltőkre általában csak a főellenségeknél van szükség. Ugyanígy piros keresztekből sincs hiány, ezért leginkább a teljes életerőt megnövelő gömbök képeznek igazi értéket. Menet közben is lehet ilyeneket találni, de a pályákon mindig csak egy-egy félgömb van elrejtve, és persze kettőből lesz egy egész. Nem vehetjük viszont fel a sárga gömböket, mert azok nem bónuszokat, hanem használható dolgokat jelölnek. Tipikus példa: ha látunk egy szobrot, amit megvizsgálva az közli hősünk, hogy valami vékony dologgal lehet benyomni rajta egy gombot, akkor elő a számszeríjjal! Fontosak még a pirosan világító horogformák, amik megcsáklyázható kapaszkodót jeleznek. Ezek a kapaszkodók gyakran a kamera látóterén kívül esnek, ezért a kijelzők között is látható a horog alakú „lámpa". Ha az világít, biztosan van valahol valami megcsáklyázható dolog, s nem egyszer ilyen helyeken vannak elrejtve a legértékesebb bónuszok.

Időnként felfigyelhetünk jellegzetes ábrákkal ellátott ajtókra vagy ládákra is, amik csakis valamilyen konkrét fegyver használatával törhetők össze. Így vannak lezárva az utak, hogy az egyes fegyverupgrade-eket muszáj legyen felvennünk, valamint így vannak lezárva olyan zugok, ahol talán extra bónuszt rejtettek el. A legextrább bónuszok közé tartoznak a fehér Cheat gömbök, amik felvételével a játék belső csalásait („magyarán" cheatjeit) aktiválhatjuk, vagy a húsvéti tojások (easter egg), amikkel spéci játékmódokat (pl. időre menő Time Attack) nyithatunk meg. A tojásokat az ugyancsak sárga fénnyel jelzett piedesztálokra kell helyezni.

A gyűjtögetős szisztéma az intelligens harcrendszerrel karöltve nagyon jól lett kitalálva, úgyhogy filmátirat ide vagy oda, a Van Helsing egy meglepően jó kis játék. Maximálisan kényelmes continue opció is segíti a játékost: valahányszor egy ajtót megnyitunk, automatikusan ment a játék – meghalás esetén „újrajátszani" nem kell szinte semmit. A Resident Evil mintájú kameraváltások sajnos nem mindenhol tökéletesek, tipikus hiba, hogy nem látjuk az ellenséget például egy oszloptól, vagy ami még rosszabb: a saját emberünket sem. Tetszetős a megoldás ugyanakkor, hogy a kombók közben egyre jobban ráközelít a nézet az akcióra, mintegy érzékeltetve, hogy meddig mehetünk el. Mindeközben pedig megy vadul a szimfonikus zene, majd ahogy az utolsó ellenfél is kilehelte a lelkét, egy hirtelen vonóhúzással csend lesz, s csak a háttérzajok hallhatók. Kétségtelenül adtak a részletekre, és ez a grafikára is vonatkozik. Ha mondjuk egy téli erdőben bolyongunk, akkor az valóban egy erdő sok-sok ágas-bogas fával, a hó alól pedig fűszálak kandikálnak ki. Hugh Jackman bitekből álló klónja kicsit disznónyakú lett, de ezt leszámítva remekül néznek ki a karaktermodellek is, s mellesleg valamennyi szereplő hangját a filmbéli színészek kölcsönözték. Igazság szerint Stephen Sommersnek inkább a játékfejlesztői karriert kellett volna választania, ugyanis amilyen idétlenül fest a filmvásznon a „minden snittben új szörnyeteg" elgondolás, olyan nagy az igény az efféle változatosságra egy játékban. A Van Helsing bizony sokkal jobb játék, mint amilyen film.

■ V.Z.



▲ Frankenstein kocsisának lenni nem túl kényelmes állás

▼ A tojo pengék csontozó késként is beválnak







Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	26/30
KEZELÉS	12/15
HANG/ZENE	12/15
SZAVATOSSÁG	27/35
EREDETISÉG	02/05

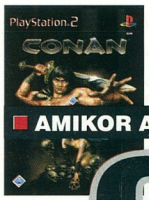
ÍTÉLET 79

CONAN	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	TDK MEDIACTIVE
FEJLESZTŐ:	CAULDRON
SZÁRMAZÁS:	SZLOVÁKIA
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.04.30. PAL

WEB: WWW.CONANGAME.COM

VIDEÓ A DVD-N!

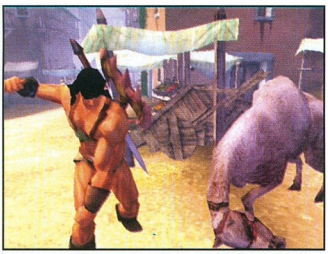




AMIKOR ARNIE MÉG CSAK A LOVÁT KORMÁNYOZTA

CONAN





Arnold ugyan már szögre akasztotta a kardját és a kormányzói bársonyszékében pihenteti megfáradt tagjait, mégis: az általa megformált Conan mindmáig a legismertebb barbár harcos – no persze a filmek alapjául szolgáló könyvek és képregények is nyilván szerepet játszanak ebben. Nos, a legenda most újjáéled – vagy valami ilyesmi. Túlzásokba azért ne essünk: fogalmazzunk inkább úgy, hogy a parázs még nem aludt ki, s a Cauldron fejlesztőgárdája most egy kaszabolós játékkal tett kísérletet a Conan-rajongókban szunnyadó tűz felélesztésére. (*Instrukció: Zoli, sokkal kevesebb pátoszt, sokkal több tényt! – a szerk.*)

Ha már a rajongóknál tartunk, mindjárt tisztázunk két számukra fontos kérdést: a kormányzó urat sajnos már nem lehet olyan apró-cseprő üggyel zavarni, mint hogy adja a hangját a játékhoz, a játék háttértörténete pedig egyik könyv, vagy film eseményeihez sem igazodik. Nem kell rajongónak lenni, hogy megértsük a cselekményt, ami mellesleg nincs is agyoncifrázva: Conanra épp rátör a honvágy, s amint a falujához közeledik, gyanús lovasok vágtatnak el mellette, mely sietség okára hősünk csak későn döbben rá. A lovasok nem sokkal korábban a falu felperzselésével foglalatoskodtak, de hiába menekülnek: rokonai sírja fölött Conan bosszút esküszik. Cimmeria jeges bérceitől Stygia forró sivatagjáig mindenkit kardélre hány, aki netán az útjába mer állni, és nem kegyelmez a vadállatoknak sem, ha azok vannak olyan balgák, hogy őt nézzék prédának.

Conan bosszúhadjáratát külső nézetből vívhatjuk meg, jobb karral mögé igazítható kamerával, de akadnak rögzített, illetve spéci mozgású kamerák is, amikre akkor vált a játék, amikor a pályatervezők rá akarnak mutatni valami lényeges dologra. Például ha egy sziklagolyó elől kell menekülnünk, akkor – hogy lássuk a közeledő veszélyt – szemből nézzük az emberünket. Mint e példából is látszik, a gyilkoláson kívül ügyeskedni is szükséges, s alattomos csapdákat kell kijátszani, „komolyabb" logikai kihívásként pedig kapukat nyitó karokat/kapcsolókat kell felkutatni.

Miután a játék elmagyarázta, hogy a kardunkkal alapvetően kétféle csapás indítható, illetve védekezni lehet, eleinte nyilván azzal az elgondolással bocsátkozunk harcba, hogy a védekezést és a támadást kell okosan váltogat-



▼ Egy ilyen vékonydongájú harcos vajon mit akarhat Conantól?







▲ Crom tüzes birodalma nem kellemesebb hely, mint a ködös



▲ A barbár borbárban megvan az alaphangulat

CROM BIRODALMA

Támadj, hogy feltámadj!

Egy hivatását gyakorló barbárnak érdemes Cromhoz fohászkodnia, mert az istenségnek megvan hozzá a hatalma, hogy az elhullott harcosainak második esélyt adjon. Amennyiben a játékot a legalsó, kalandor nehézségi fokozaton indítottuk, úgy jószerivel nem is látjuk az alvilági birodalmat, olyannyira könnyű kardélre hányni az erőtlen ellenséget. Harcos szinten viszont már gyakrabban megfordulhatunk Crom színe előtt, aki ugyanolyan ellenfeleket küld ellenünk egy arénába, mint amikkel/akikkel a fenti világban küzdöttünk. Ha legyőzzük őket, úgy teljes életerővel folytathatjuk a harcot, amiben az a legjobb, hogy valóban folytatásról van szó, tehát a korábban meggyengített ellenség energiája nem töltődik fel. Magyarán ez tulajdonképpen egy Continue opció az arénával megspékelve. Vigyázat: aki netán ostobán szakadékba zuhan, az nem harcoshoz illő halált halt, s nem méltó Crom kegyelmére!







ni. Ez azonban tévedés: leggyorsabban kombók összegyűrásával lehet felszecskázni az ellent, s hárítani csak akkor muszáj, amikor egyértelmű jelei vannak, hogy az ellenfél lecsapni készül. Conan eleinte igencsak tapasztalatlan kardforgató, viszont a kalandozás folyamán felfejleszthetjük a tudását. Minden egyes leölt ellenségért pontokat zsákmányolunk, s ezeket a tapasztalatpontjainkat válthatjuk értékes mozdulatokra. A technikásabb támadásokat különböző kombók beütésével realizálhatjuk, amelyek kivitelezéséhez még két plusz gomb (L2/R2) is bejátszik. Új mozdulatok megvásárlásán kívül a már meglévőket is erősíthetjük, sőt nem hülyeség ezekkel kezdenünk – szóval van hova „befektetni" a pontokat.

A pontzsákmányolás mellett gyűjthetünk tárgyakat is, amik mibenléte tulajdonképpen kötelezőnek mondhatók a műfajon belül. Találhatunk új fegyvereket (buzogány, csatabárd, stb.), életerőt vagy erőnlétet biztosító serlegeket (amiknek a tartalmát Conan vagy azonnal felhörpinti, vagy tartalékolja későbbre), fényes csillagként pedig a szintek térképei vannak elszórva. A Ben Morgh-hegy szent köveivel továbbá meg lehet örökíteni Conan kalandjainak egyes állomásait, magyarán ezekkel lehet állást menteni. Egyszerre maximum négy kő lehet nálunk, de mivel ritkaságnak számít, nem valószínű, hogy kevesellné bárki is a helyet.

6A játékot működtető engine-nel az a legnagyobb gond, hogy sajnos nincsenek kölcsönhatásban egymással a dolgok. Ahogy Conan sziklát mászik, vagy pallókon ugrál, csúszik a talpa, mintha olajba lépett volna, a mozgása pedig görcsösen merev. Az ugrabugrálás, vagy a csapdák közötti szlalomozás néhol ostoba tipródássá válik: teljesen úgy látszik, hogy elmegy hősünk mellett mondjuk a hatalmas pöröly, mégis leüti őt a keskeny útról, amin pedig már végigmenni is eléggé körülményes. Kiváltképp hogy az ilyen akadályoknál gyakran fix külső nézet van alkalmazva, amin nem igazíthatunk a jobb karral, s a nézetváltásnál még az irányítás is megzavarodik.

A játék grafikája egész megnyerő, némelyik helyszín egészen jól néz ki. Művészi értéket képviselnek a zenék is, de ez kisebb részt a szlovák fejlesztők érdeme, sokkal inkább annak köszönhető, hogy megkapták az engedélyt az eredeti – Basil Poledouris által a filmhez szerzett – soundtrack felhasználására. Szó se róla, a játékhoz komponált muzsikák sem rosszak, főleg hogy utánozni próbálták az „igazit". A sztori ellenben egyáltalán nem az igazi, hoha ez már azt hiszem, a bevezetőből is kiderült. Mint valami „ertéelklubos" szuper mozi: a vérbosszútól vezérelt Conan egy vad törzs területére téved, akik csak úgy a mihaszartás végett keresztülüldözik a fél világon, majd lányszöktetés következik egy sötét istenség oltáráról, és így tovább – klisé-klisé hátán. A készítők reményét fejezték ki annak, hogy az általuk megálmodott figurák is annyira benne maradnak a rajongók tudatában, mint a Conan-könyvek, vagy a filmek szereplői, azonban erre nem sok esélyt látni. Könnyen és gyorsan emészthető játék ez a Conan, nincs benne sok emlékezetes.

■ V.Z.





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	22/30
KEZELÉS	07/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	24/35
EREDETISÉG	01/05

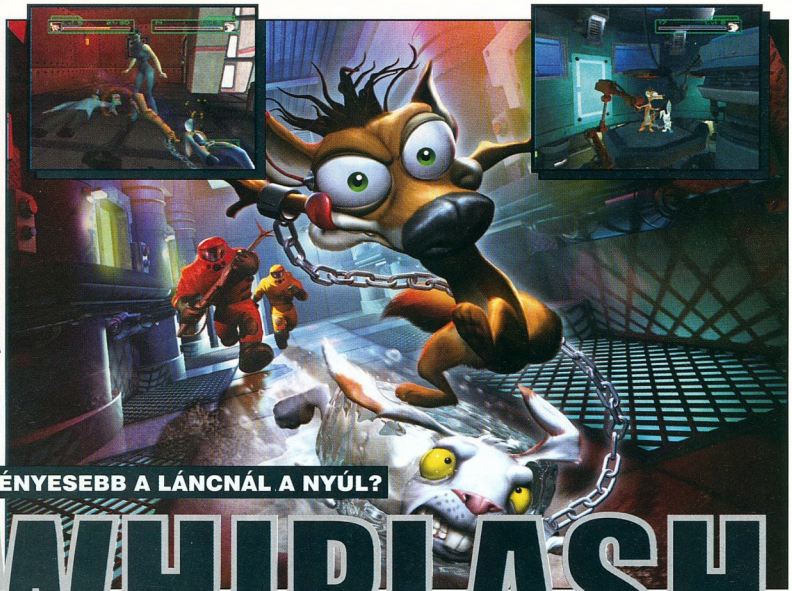
ÍTÉLET **67**

WHIPLASH	
TÍPUS:	PLATFORM
KIADÓ:	EIDOS INTERACTIVE
FEJLESZTŐ:	CRYSTAL DYNAMICS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.03.05. PAL

WEB: www.whiplashgame.com

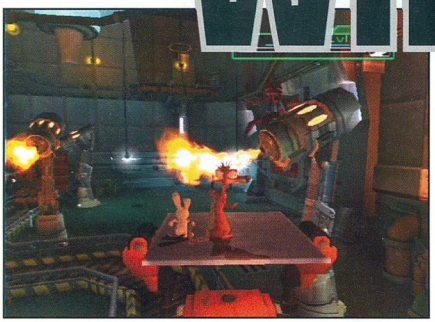
VIDEÓ A DVD-N!





FÉNYESEBB A LÁNCNÁL A NYÚL?

WHIPLASH



Jó nagy állatság! Hozzávetőlegesen így lehet aposztrofálni a Crystal Dynamics új platformjátékát, amiben egy egészen sajátságos páros kapta a főszerepet. A két főhős szoros kötődésben van egymással, méghozzá a szó legszorosabb értelmében, azon egyszerű oknál fogva, hogy össze vannak bilincselve. Az egyiküknek Spanx a neve: egy szemtelen, izgága menyét, aki ha a Sony játékáról lenne szó, azt gondolhatnánk, hogy Daxter egyik rokona. Amennyiben viszont LucasArts kiadvány lenne ez a játék, a bilincs túlsó felén csüngő állatkáról ugorhatna az emlékezetünkbe egy sajnos már rég nem látott hős. Redmond kiköpött olyan, mint a Sam & Max ütődött nyula. Ez a nyuszi is sztoikus nyugalommal viseli el barátjának minden aljas tettét, s alig veszi zokon, ha mondjuk egy áramkört rövidre kell zárni, akkor társa szerint erre az ő buksija a legalkalmasabb. Kihasználva testi fölényét Spanx láncos buzogányként használja őt az ellenség ellazsnakolásához, éppen úgy, mint különböző berendezési tárgyak szétveréséhez.

De hogy miért vannak ők ketten összebilincselve? Alighanem azért, mert valakinek „agymenése" volt a Crystal Dynamicsnél. Csak egy pihent agyból származhat olyan sztori, miszerint az embereknek az a legfőbb szórakozásuk, hogy mindenféle ökörségeket találjanak ki, amiknek minden esetben az állatok a szenvedő alanyai. A Genron cég gyakorlatilag egyetlen profilja, hogy hajmeresztő állatkísérleteket hajtanak végre. A célba lövéshez feltalált hörcsögágyú, vagy az űrutazáshoz alaposan felkészített majmok csupán kiragadott példák a hatalmas intézet boszorkánykonyháiból. A hobbiállatok területén is forradalmi újítással szolgálnak: egyet fizet, kettőt kap alapon például bárki hozzájuthat egy menyét-nyúlhoz, mely szeniális találmány mibenlétét talán fölösleges is továbbragozni…

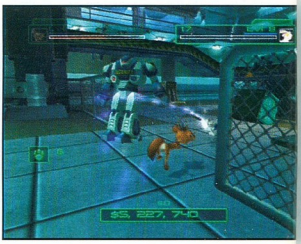
A cég azonban nem számol azzal, hogy Spanx és Redmond verhetetlen párost alkot. Hőseink megszöknek a futószalagról, ráadásul még egy jó terepismerettel rendelkező instruktort is kapnak. A Spanx fejébe operált kissé zárlatos implantátum a megalkotója – vagyis az ember – ellen fordul, hiszen azon keresztül érkeznek a jövő instrukciói, merre is kell keresni a kivezető utat. A hang továbbá tájékoztatja hőseinket arról is, miként lehet leküzdeni az egyes akadályokat. Követve a tanácsait hőseink átugrálják az egyszerűbb akadályokat, átkúsznak a lézerek alatt, óvatosan osonnak a

▼ Ezek a majmok is fizetnek, hogy szőnyegen futhassanak?



▼ Spanxnek jut a lógós szerep











▲ Hajszál híján felmosott minket Taki bácsi





szökevények után kutató reflektorok fényét elkerülve, szétverik a biztonsági robotokat. Vannak mágneses gömbök, amikben – Redmondot csáklyaként használva – megkapaszkodhatnak, s hasonló módszerrel bármilyen sínnek tűnő tárgyra is ráakasztható a nyúl, és így végig lehet csúszni azokon. A korlátokon ugyanakkor futni lehet: a kúszás gombját lenyomva Redmond a menyétünk hátára pattan, s így kapaszkodhatnak fel nehezen elérhető helyekre. A szökés után el kell jutniuk a laboratóriumok azon szakaszaiba, ahol az ajtókat és zsilipeket vezérlő számítógépek találhatóak, és ott gallyra kell vágniuk a kulcsfontosságú kapcsolókat, vagy számítógépeket – bár tulajdonképpen bármit lehet rombolni, mert minden ilyen tevékenységet pénzzel jutalmaz a játék. A jól végzett munka gyümölcseként a későbbiekben új mozdulatok tanulhatók a mestertől, és más jutalmak is kérhetők.

Természetesen a személyzet nem nézi ölbe tett kézzel a szökést: a kutatók és a biztonsági őrök egyaránt a szökevények nyomába erednek, sőt, még a takarítók felmosórongya is a hátukon csattanhat. Sebaj, hőseinkkel bárkit elpárolhatunk. Az embereket annyiból célszerű kiütni, mert a zsebükből Hypersnack zacskók esnek ki. Ezekkel nem életerőt lehet nyerni (a gyógyításhoz kötszerek használatosak), hanem fejleszthetjük a karaktereinket. Egy menüben külön beállítható, hogy a snacket hogyan osztjuk el hőseink között, aszerint, hogy Spanx túlélő képességét akarjuk-e magasabb szintre léptetni, vagy inkább Redmond támadóerejét. Redmond életével nem kell törődni: a Genron sorozatos hajspray-tesztjeitől gyakorlatilag elpusztíthatatlan bundával rendelkezik. (Ezt aztán barátja pofátlanul ki is használja.) Sok-sok olyan ajtó akad, aminek a zárjában egyszerűen le kell darálni a nyulat, hogy megnyíljon (mármint az ajtó – a nyúl mindent bír). A verekedésnél szintén nem kell félteni a testi épségét. Sőt, amennyiben kombózunk az élő buzogánnyal, úgy Redmond idővel begorombul, s amikor fékezhetetlenül fickándozik, már csak az ütéssel sem kell fáraszta-nunk magunkat: tarolunk, amerre járunk. Spanx ezen kívül különböző gépekbe is begyömöszölheti a tapsifüles: meggyújtja, lefagyasztja, hogy az ellenség ne tudjon védekezni; felfújva légballonként használja; elektromossággal tölti fel, amikor kikapcsolt elektromágnesekhez akarja hozzá tapasztani; és akár méregbe is mártja, amikor elkülönített, szennyezett terültre kéne bejutni…

Spanx és Redmond tehát vicces párost alkotnak, ami azonban sajnos nem jelenti feltétlenül azt is, hogy a Whiplash felhőtlen mulatság. A grafika – a sok szétverhető berendezéssel – még elmenne, viszont roppant unalmasak az iszonyú hosszú, és ráadásul tökegyforma folyosók, amiken így eltévedni sem nehéz. Leállunk egy csetepatéra, és mikor mennénk tovább, már azt se tudjuk, merről jöttünk, és merre kéne mennünk. Az eltévedést megakadályozandó elméletileg letölthetünk Spanx agyába komplex 3D-s alaprajzokat, azonban ezek a térképek nem igazán átláthatóak. Amikor megpróbálunk ráközelíteni a dolgokra, vagy egy kicsit odébb pillantani az aktuálisan kiemelt helyszíntől, a térkép mindenfelé fog kúszni, csak arra nem, amerre szeretnénk, ráadásul valami oknál fogva sosem hajlandó megállapodni egy ponton – a kezelése borzadály. Így aztán elakadás esetén marad a folyosókon való bolyongás, az unalomba fulladó keresgélés, aminek a végén feltesszük magunknak a kérdést: „ugyan muszáj nekünk ezzel a játékkal szenvednünk?"

Hogy ne legyen elég a jóból, az ugrabugra részeknél az infarktus-közeli élmény garantált. Az idegbeteg kamerakezelés miatt már eleve nehéz teljesíteni a mozgó platformokról mozgó platformokra történő átkeléseket, de ezt még megfejelték azzal, hogy az ilyen részeknél általában 2-3 szintet eshetünk vissza, amivel ötperces munkánk kapásból kárba vész. Ha már az „idő pénz" kitételnél tartunk, a darálós zárak is csak eleinte tűnhetnek poénosnak, de amikor már a hatvanadik ajtónál kell ledarálnunk szegény Redmondot, az nemcsak hogy nem vicces, de még unalmas is – elvégre a művelet vagy 20 másodpercet vesz igénybe. Az is „nagyszerű", amikor egy szellőzőcsatornában futva egyszer csak kicsapódik egy láng, és fél percet (túlzás nélkül!) kell várnunk, hogy továbbhaladhassunk – a türelmetlenebbek talán közben vissza is fordulnak. Így aztán nem csoda, hogy 7-8 óra alatt még a játék 20%-áig sem jutunk el. A szavatosságot illetően kitűnő ez a viszonyszám, de gyanítható, hogy a maradék 80% teljesítésére csak a játékosok elenyésző hányada tesz kísérletet.

■ V.Z.





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	19/30
KEZELÉS	11/15
HANG/ZENE	10/15
SZAVATOSSÁG	23/35
EREDETISÉG	01/05

ÍTÉLET **64**

NE VEDD, VIDD!

Beküldési határidő: 2004. július 5.

EURO 2004-játék

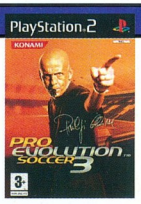


Az Electronic Arts jóvoltából 5 db EURO 2004 PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Hol rendezik az idei foci Európa-bajnokságot?

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon (!) juttasd el a választ szerkesztőségünk címére (Station2, 1385 Budapest, Pf. 863) A levlapra írd rá: "Euro 2004-játék"

Pro Evolution Soccer-játék

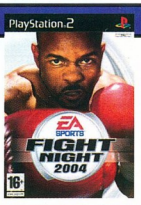


Az Ecobit Rt. jóvoltából 3 db PRO EVOLUTION SOCCER 3 PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Ki a Real Madrid balhátvédje? (mégha néha nem tudja)

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon (!) juttasd el a választ szerkesztőségünk címére (Station2, 1385 Budapest, Pf. 863) A levlapra írd rá: "Pro Evo-játék"

FIGHT NIGHT 2004-játék



Az Electronic Arts jóvoltából 3 db FIGHT NIGHT 2004 PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Hogy hívják az idei rész reklámemberét?

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon (!) juttasd el a választ szerkesztőségünk címére (Station2, 1385 Budapest, Pf. 863) A levlapra írd rá: "Fight Night-játék"

BURNOUT 3-játék



Az Electronic Arts jóvoltából 3 db BURNOUT 3 PS2-játékdemot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Mondj két, az egykori NDK-ban gyártott autótípust!

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon (!) juttasd el a választ szerkesztőségünk címére (Station2, 1385 Budapest, Pf. 863) A levlapra írd rá: "Burnout-játék"

THE SUFFERING-játék



A Cenega Hungary jóvoltából 3 db THE SUFFERING PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Hogy hívják a játékban a börtönszigetet?

Ha meg akarod nyerni a játékot, nyílt levelezőlapon (!) juttasd el a választ szerkesztőségünk címére (Station2, 1385 Budapest, Pf. 863) A levlapra írd rá: "The Suffering-játék"

Station2 **játékszelvény 2004. június**

← Ezt a kis cetlit vágd ki, és ragaszd rá a levlapra, plz, mert csak a szelvénnyel együtt visszaküldött levlapok vesznek részt a sorsoláson!

Station2
IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztők: Kozma Zoltán, Vári Zoltán
DVD munkatárs: Tóth János

A szerkesztőség címe:
1043 Budapest, Bocskai u. 5/A.
C épület, fszt. 2.
Telefon: 06-203-570-671
www.station2.hu
(egyelőre konstrukció alatt)

Levelezési cím:
1385 Budapest, Pf. 863

Kiadó:
Kiadja a Wassenaar Kft.

A kiadásért felel:
a Kft. ügyvezetője

Hirdetési igazgató:
Karafiáth György

Hirdetésfelvétel:
06-203-570-671

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

Megjelenik havonta,
egy szám ára: 1.990 Ft

Előfizetési díj fél évre:
6 szám, 8.500 Ft

A Station2 e havi száma
10.000 példányban készült.

Levilágítás és montírozás:
Online 24 Kft

Nyomás:
Origo Print Nyomda.

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

ISSN 1785-749x

JÁTÉKOSOKTÓL JÁTÉKOSOKNAK

www.gameronline.hu



DVD FILM
mellékklettel

GAMER MAGAZIN
MINDEN HÓNAP UTOLSÓ
PÉNTEKÉTŐL!

IPMA



Ő NEM FOG JÁTSZANI

TE IGEN



PC CD

PlayStation 2

XBOX

Euro2004game.ea.com

Euro2004.com

Légy bajnok Magyarországgal az UEFA EURO 2004-ben!

UEFA Euro 2004 PORTUGAL
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

© 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 any 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.