Két óranyi játékvideó a DVD-n!

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER + DEVIL MAY CRY 3
KILLZONE + NEED FOR SPEED UNDERGOUND 2
PSP-VIDEÓK SILENT HILL 4 THE ROOM HARRY POTTER

9 771785 749002 04002

Station2

2004/2. szám július Ára: 1.990 Ft

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Tom Clancy legismertebb karaktere, Sam Fisher ismét egymagában indul harcba az egyetemes terrorizmus ellen. Az áldozatok száma viszonylag alacsony, viszont a minőség kiváló! Solid Snake-nek bizony fel kell majd kötnie az álcagatyáját!





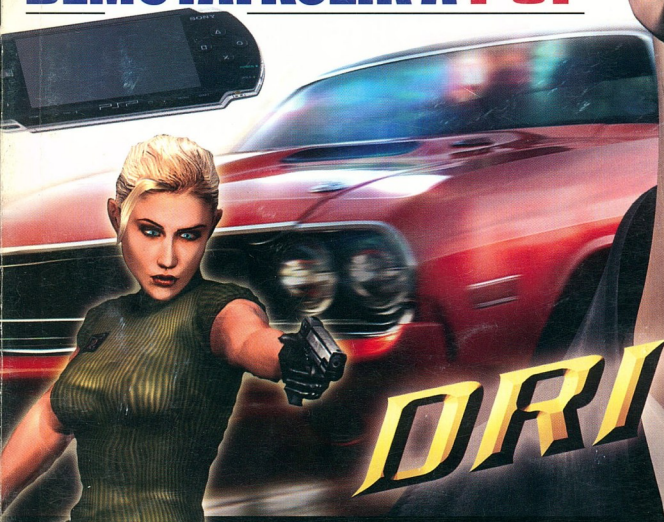


METAL GEAR SOLID

Minden, amit csak tudni érdemes Snake egykor és majdan viselt dolgairól! Utazz el velünk a Metal Gear-univerzum minden zugába!



BEMUTATKOZIK A PSP



DRIV3R



PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY

Agyhalott vagy halott játék mindenkinek, akiből kinéz is a kinézis. Hülye szóviccek helyett érdemes inkább megnézni!



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 értékü-kön 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 ötször fogunk jelentkezni, ami a gonosz pénzügyi körülmények miatt majdnem **10 ezer forint**ba kerülne neked. Ha most augusztus 20-ig **7.100 forint**ért előfizetsz magazinunkra, akkor csak

1425 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 "tűrhető" 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!

3. 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...

Örömmel köszöntünk mindenkit a Station2 új, jubileumi számában, ami számunkra már csak azért is emlékezetes, mert pont kétszer annyi idősek lettünk, mint amikor utoljára találkoztunk. (Hogy rohan az idő!) Reméljük, hogy mindenki éppen nyárvíz (kell lennie ilyesminek a "télvíz" analógiájára) idején esedékes, jól megérdemelt sziesztáját tölti valami nedves dolog szélén (esetleg benne), legyen az tenger, tó, folyó, medence (netán kád, vagy legalább egy alacsony költségvetésű lavór) – de azért tud rá időt szakítani, hogy most is körbekukkantson velünk a PS2-játékok újdonságai között.

Hál'istennek "nyári uborkaszezon", mint olyan, a videójátékbiznisben már nem nagyon létezik. (Maximum olyan formában, hogy ilyentájt lehet kovászos uborkát majszolni játék közben.) Hosszas vajúdás után most látott például napvilágot az annyira várt Driv3r – fényes bizonyítaként annak, hogy ha túlzott elvárásokkal nézünk egy játék elé, akkor annak rendszerint (némi) csalódás lesz a vége. Viszont itt van az új Splinter Cell is, fényes bizonyítaként az előbbi tétel ellenkezőjének – szóval most mindenki azt gondol a várakozásokról, amit csak akar. Kellemes meglepetést okozott a Sony is, egyrészt azzal, hogy még az E3-on egy csomó dolgot nyilvánosságra hozott a PSP kapcsán (most ki is mazsolázgatjuk rendesen), másrészt pedig egy sportjátékkal. Sportlázban ég ugyanis a világ, lévén – Kurt Vonnegut mestert idézve – "*néggyel osztható év van, megint jönnek azok a k*a olimpiai játékok!*" (Tényleg, milyen jó, hogy Józuska pont 0-ban született, és így leegyszerűsíti a dolog követését!) Az Athens 2004 visszahozta bohó ifjúságunk joystick-gyilkos Commodore 64-es sportjátékainak hangulatát – most már csak a csattogós lepkét és a műanyag dömpert kellene überelnie valakinek a teljes boldogsághoz!

Az év végi csúcs már innen a nyár közepéről is roppant rózsásnak tűnik, ennek örömére körbe is néztünk egy kicsit a favoritok között, és a DVD-n levő előzetesek mellé rittyentettünk pár kósza előzetest a Silent Hill 4-ről, DMC3-ról, a Killzone-ról és az új Need for Speedről is. (Egyébként is igyekszünk követni azt az elvet, hogy a DVD-n levő képanyag kiegészítse a nyomtatott formánkat.) Azonkívül van még ez a bizonyos Metal Gear Solid nevű játék (nem tudjuk, hallottatok-e már róla...), amiről szintén van pár másodpercnyi filmecske, de gondoltuk, lökünk már rajta egy picit, és nemcsak egy előzetesben emlékezünk meg róla, hanem megkérjük Retro bácsit (Reiker néven is ismerik), hogy mondjon már egy-két tömondatot arról, hogy ugyan honnan is keveredett elő ez a Snake gyerek. (Nála az a tömondat, amit a 21. oldaltól kezdődően találtok – kétnapi hideg élelemmel azért készüljetek rá.)

Apropó, pusszantunk mindenkit, aki megtisztelt bennünket azzal, hogy előfizetett kicsiny papírhalmazunkra, imígyen is támogatva az újság működtetéséhez elengedhetetlenül szükséges sörmennyiség beszerzését. Hukk. (Ha minden igaz, azok, akik Onimusha 3-at választottak az előfizetésük mellé, ezzel a számmal együtt már meg is kapják.) Mivel maradt még (elméleti) raktáron minden játékból, így **az előfizetési akciót augusztus 20-ig még meghosszabítjuk** (részletek a túlfélen). Utána már nem erőltetjük, mert azután eszünkbe jut, hogy nem túl nagy biznisz például egy Metal Geart adnunk a 3/4 áron elpasszolt Station2-k mellé... :o) Na, menjünk, csobbanjunk!



DVD tartalom

HÍREK

TRAILEREK

Metal Gear Solid Snake Eater
Killzone
Devil May Cry 3
Need for Speed Underground 2
Harry Potter and the Prisoner of...
EA Sports-egyveleg
Silent Hill 4: The Room
Jackie Chan Adventure
Gradius V

TESZTEK

Splinter Cell Pandora Tomorrow
Driv3r
Psi-Ops
Athens 2004
Vegyes
(La Pucelle Tactics, Disgaea: Hour of Darkness, Transformers, Formula One 04, Shrek 2, Syphon Filter: The Omega Strain, Knights of the Temple)

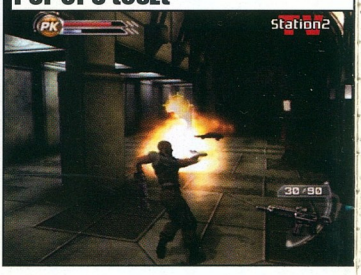
EXTRA

PSP-videók

MGS SNAKE EATER trailer



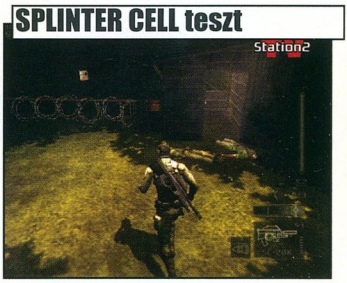
PSI-OPS teszt



KILLZONE trailer



SPLINTER CELL teszt

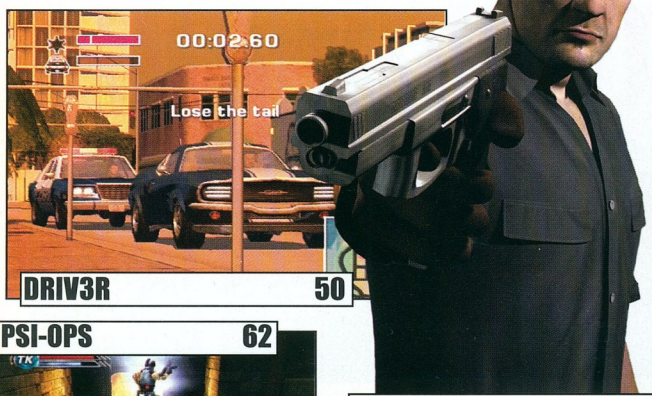




DRIV3R teszt

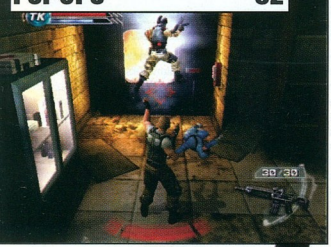


Tartalom 2004/1

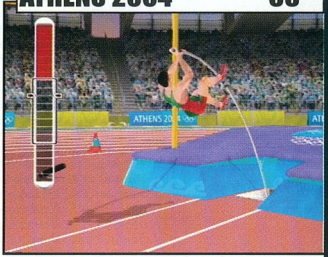


DRIV3R 50

PSI-OPS 62



ATHENS 2004 66





SPLINTER CELL PANDORA... 57





HÍREK 6

FICSÖR
Bemutatkozik a PSP 16
A Metal Gear univerzum 21

ELŐZETESEK
Metal Gear Solid Snake Eater 32
Silent Hill 4: The Room 36
NFS Underground 2 vs Juiced 40
Killzone 44
Devil May Cry 3 46
Gradius V 48

TESZTEK
Driv3r 50
Splinter Cell Pandora Tomorrow 57
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 62
Athens 2004 66
Smash Court Pro Tournament 2 72
Transformers 76
Shrek 2 80
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 83
Formula One 04 86
Disgaea: Hour of Darkness 88
La Pucelle Tactics 90
Knights of the Temple 92
Syphon Filter: The Omega Strain 94



PS2

PLAYSTATION 2 HÍREK

APRÓSÁGOK



A Sony Japánban **újabb árnyalatban pompázó PS2**-t hoz forgalomba, bár a szemlátomást könnyen koszolódó, gyöngyházfehér színű másina minden bizonnyal nem a gép előtt dohányzók népes (?) táborát célozza meg.

Jó hír a mese rajongóinak, hogy az Atari készíti a **Dragon Ball Z Budokai 3**-at. Sajnos egyelőre semmilyen hivatalos specifikációt nem közöltek a játékkal kapcsolatban (annyit tudni, hogy az NTSC-változat idén ősszel jelenik meg),



így – ideiglenesen – kénytelenek vagytok beérni a mindössze két kiadott kép egyikével.

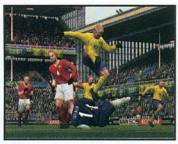
Nagy változások álltak be **Starcraft: Ghost**-ügyben. A Blizzard kivette az eddigi fejlesztő, a Nihilistic kezéből a projektet (és áttette saját magához), a játék megjelenését pedig elhalasztották egészen 2005-ig (ez különösen annak tükrében érdekes, hogy eredetileg még tavalyra datálták). Az indoklás a szokásos: egy ilyen nagy elvárásokkal szembesülő játék nem lehet összecsapott munka – ezért van szükség a további fejlesztési időre. Az ilyen jellegű bejelentések általában nagyon rossz ómenet jelentenek egy játéknál, elég csak az utolsó Tomb Raidert példának felhozni...

PRO EVOLUTION SOCCER4

Kiadó: Konami **Fejlesztő:** KCET
Megjelenés: 2004. vége (PAL)







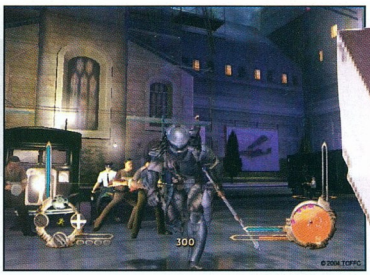
PES megér egy estet… – dúdolgathatják nap mint a nap a focijáték-rajongók a régi slágert. Biztosíthatunk mindenkit, hogy ez nem így van: a sorozat egyes darabjai ugyanis jóval többet jelentenek egy egyéjszakás kalandnál. Igaz ez az ősszel érkező negyedik részre is, még csak akkor is, ha pusztán az újdonságait szeretnénk kiismerni. Ilyen például a megújuló mesterséges intelligencia mellett a felfrissült büntető-, és szabadrúgás-rendszer (külön lesz indirekt is, akár két játékos is elvégezheti a legurításos módszerrel). Finomodik a szélről való beívelés és a sarkazások megvalósítása is (pontosabbnak ígérkeznek), lehet mellkassal is továbbítani a labdát (!), ezen túl bemutatkozik egy szakajtónyi új csel, állítólag az egyes nagy játékosegyéniségek felismerhető stílusban, ráadásul csak velük végrehajtható trükkökkel játszanak a pályán (ezek közül egyelőre Del Piero speckó szabadrúgását és Raul lefordulását említik – reméljük nem úgy tényeknek, ahogy az EB-n tették…). Az új epizódban a sípmester már nem indulhatna jó eséllyel a Láthatatlan ember című film főszereplőválogatásán, ugyanis aktív résztvevője lesz a játéktérnek – a mesterséges intelligenciája pedig megengedi az előnyszabály okosabb alkalmazását (erre kíváncsiak vagyunk, a harmadik rész ebből az aspektusból felemás próbálkozás volt). A játék menetén túl átszerkeszthetőek lesznek a bajnokságok és a trófeák, megújul és kibővül a Master League (138 gárdával, módosított ifiképzéssel, visszavonulási rendszerrel, megválasztják a ML legjobb játékosát), illetve a teljes csapatlista is: 200-nál is több, nagy valószínűséggel eredeti néven szereplő csapat lesz, teljes licencelt bajnoksággal például Spanyolországból, Olaszországból és Hollandiából – ez utóbbi mondjuk különösen meglepő a múlt tükrében. A játék természetesen tartalmazza a legújabb fociszabályokat (valószínűleg a kérészéletű ezüstgól is benne lesz), az ápolások miatti hosszabbítás pedig külön kijelzőt kap. A vizuális megjelenésen is csinosítgatnak: új stadionokat kapunk (többek közt a Stade Vélodrome-ot, a Parc des Princes-t és a RÛsundastadiont), lesnél láthatjuk az asszisztens mozgását, látszani fog a mezeken a koszolódás és az Európa-bajnokságról ismert Adidas Roteiro lasztit is rúghatjuk. Nagyon úgy néz ki, hogy online játékra – idén még – nem számíthatunk. Azt hiszem nem árulunk el nagy titkot azzal, hogy jobban várjuk a kezdőrúgás elvégzését, mint az NBI aktuális szezonjának indulását – már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy ki lesz az európai verzió reklámembere (Japánban a Winning Eleven 8-é Zico, tőlünk maradhat). Még egy érdekesség a végére: az Egyesült Királyság egyik legnagyobb () Game Stars Live néven rendeznek Londonban játékkiállítást szeptember 1-5-ig között, ahol a PES4 először mutatkozik be a nagyközönségnek, sőt: rögvest egy versenyt is rendeznek, az egyik „medve-verem"-nek elnevezett arénában.







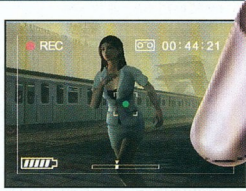






MICHIGAN

Kiadó: **Spike** Fejlesztő: **Grasshopper Manufacture**
Megjelenés: **2004.07.29. (Japán)**

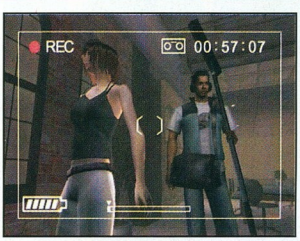








Nem szokásunk a nagy hírek között megemlékezni olyan játékról, amelynek még az amerikai piacra szánt verzióját sem jelentették be – most azonban engedelmetekkel mégis kivételt tennénk, tekintettel a különleges sztorira (és a nemrég megjelent képekre) – no meg arra, hogy reménhetőleg minél hamarabb bejelentik az angol nyelven kommunikáló verziót is (mire ezt olvassátok, az NTSC-J változat már piacon lesz). A Michigan című, túlélő-horrorként definiálható játék mögött a Grasshopper Manufacture és Gouichi Suda áll – ők készítik a szintén nem mindennapi Killer 7-t is. A történet napjaink Chicagójába kalauzol minket: egy nap sűrű köd települ a városra, a hatóságok pedig elrendelik a Illinois állam székhelyének evakuálását. A helyszínen tartózkodó Zaka TV háromtagú stábja azonban állandóan sztoriéhes és úgy dönt, behatol a – mint később kiderül – zombiktól hemzsegő városba. A kis csapat három emberből áll: az operatőrből (ő becses személyünk, így a történetet végig kameránk lencséjén keresztül láthatjuk), a hangmérnökből és egy riporterhölgyből (őt pedig a játék elején három jelentkező közül választhatjuk ki). Mivel mindkét kezünkkel a kamerát tartjuk, ezért a közvetlen tevékenységeket nem mi végezzük el, erre a stáb többi tagja hivatott (meg kell kérnünk a riportert, hogy vegye fel a kulcsot és nyissa ki az ajtót stb.). Feladatunk az emberek esetleges megmentése mellett a minél sokkolóbb jelenetek szalagra vitele: jó sztorik, dráma, tények, erotika – mindent rögzítenünk kell. Már csak azért is, mert amennyiben az adott pályán a celluloid lepergése előtt nem veszünk fel mindent, akkor bizony vége a játéknak és oda a Pulitzer-díj is… A játék egy igen érdekes morális dilemmát feszeget: vajh' egy „nagy fogás" kedvéért feláldozza-e egy riporter embertársát? (Kiindulva a mai médiagenyókból, a válasz többnyire igen.) (Téged például egy Pro Evo-pólóért. Országunkat meg egy lóért – a szerk.) Még egy apró érdekesség: a játékban egy pár jelenet kedvéért szerepet vállalt az igen dekoratív Yinling of Joytoy, tajvani származású modell, színésznő és szexbálvány.











Előző számunkban már olvashattatok a **Square Enix** Fullmetal Alchemist and the Broken Angeléről (amely Japánban már megjelent) – és mi sem bizonyítja jobban az alapjául szolgáló sorozat (és a játék) népszerűségét, minthogy készül már a folytatás is. A stílus marad akció-RPG, a legnagyobb változás, hogy a **Fullmetal Alchemist: The Demon of the Red Elixir** már cel-shaded technológiával készül, így közelebb áll a rajzfilm világához. Sőt, készül egy másik FA-játék is, de ez már a Bandai gondozásában. Utóbbiról mindössze annyit tudni róla, hogy egy, a sorozat szereplőit felvonultató, Super Smash Brothers stílusában fogant verekedős játék lesz.

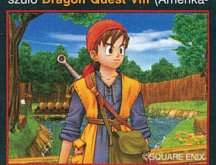
Bruno Bonnel, az Atari elnök-vezérigazgatója elhintette, hogy két új fejezettel folytatják az **Enter the Matrix**-ot. A második rész a jelen konzolgenerációjára, a harmadik pedig a következőre készül – ennél többet viszont még az általunk rákuldött kérdezőbiztos, bizonyos Smith ügynök sem tudott belőle kihúzni. Tekintve az iszonyatosan gyenge első részt (képünk is ebből származik), nem nagy felelősség kijelenteni, hogy az új játékok jobbak lesznek.





Noha a Guerrilla fejlesztőműhelyeiben már készen áll a produktum, az EIDOS a nyári uborkaszezonra hivatkozva („a játék ősszel fog igazán jó eladásokat produkálni") mégis elhalasztotta szeptemberig a **Shellshock: Nam 67** megjelenését. Alternatív megoldásunk nyárra: lövöldözünk vízipisztolyokkal a vietnami balzsam-árusokra!

Végre megkapta hivatalos (japán) megjelenési dátumát a Level5 (a Dark Cloud kapcsán találkozhattatok a nevükkel) fejlesztésében készülő **Dragon Quest VIII** (Amerikában Dragon Warrior VIII). Az RPG-saga új, a cel-shaded ábrázolásmódot zászlajára tűző részének kiadója természetesen a Square Enix, a szigetországbéli megjelenés pedig 2004. telén esedékes.



Június 22-én, a nebraskai Omahában a 15 éves Kimber Wilson egy játékteremben éppen a Konami Dance Dance Revulution-sorozatának egyik darabja előtt táncolgatott, amikor hirtelen összeesett. A segítségére siető alkalmazottak megállapították, hogy a szíve megszűnt dobogni – ám hála a mentők gyors helyszínre érkezésének, elektronikus defibrillátorral sikerült újraindítani a szívverést. A fiatal lány szerencsére már jól van (átesett egy elektronikus pacemaker beültetésén is), igaz, legközelebb kétszer is meggondolja, hogy táncszőnyegre lépjen. Aggódni azért nem kell: a játék ugyanis nem veszélyesebb, mint a rollerezés. Mint azt később a diagnoszták megállapították, Kimbernek egy genetikai eredetű szívbetegsége van, melynek kacifántos „magyar" neve hypertrófiás cardiomyopátia (azt jelenti, hogy nagyon vastagok a szívfalai) – így a baleset bármikor bekövetkezhetett volna, akár séta közben is. Ami azt illeti, bizonyított tény, hogy a játék kifejezetten egészséges: főleg a fogyásban segíti a géppuskalábú, ám kissé molett játékosokat.



COLIN McRAE RALLY 2005

Kiadó/fejlesztő: Codemasters **Megjelenés:** 2004. ősz (PAL)



Colin McRae ugyan nem vesz részt az idei rali-bajnokságon („Xsara egész, tök a tromf!" felkiáltással távozott), de a franchise-nak folytatódnia kell. Az új CM-rali szíve egy professzionális karrier-mód lesz, melynek során 23 különböző versenyésben (kupák, szuperkupák, bajnokságok) vehetünk részt, méghozzá szabadon választott, nem előre meghatározott, lineáris formában. Ezalatt több, mint 300 (!) pályán kell helytállnunk, és mindenféle járgányba bepattanhatunk, a kettőtől a négykerék-meghajtásúakon át egészen a klasszikus, ódivatú raliautókig. A további játékmódok a már ismert felhozatalból kerülnek ki, azzal az „apró" plusszal, hogy az online versenyzés is választható (nyolc fő játszhat majd együtt a neten keresztül). Vizuális újítások: külön-külön szabták az autókra a törésmodellt, finomított követő-, és megújult motorháztető nézetet kapunk, akad egy Hull az elsárgult levél™-effektus – a fáknak nekiütközve azok megrázkódnak, autónkat pedig beborítja a majdani avar, amely a kilátásban egy ideig még zavar. Innentől beszéljenek a számok: 9 nemzetközi helyszín, egyenként 8 szakasszal; 30-nál is több, licencelt autó (többek közt: Volkswagen Golf MK5, Toyota Celica VVTLi, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA, Alfetta GTV Turbodelta, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Peugeot 206, 205 T16 Evo2 és VW Beetle Rsi). Meglátjuk, letesztelhetjük, bár össze nem törjük.







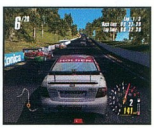
TOCA RACE DRIVER 2

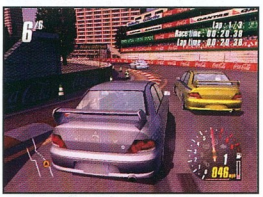


Kiadó/fejlesztő: Codemasters **Megjelenés:** 2004.10. (NTSC, PAL)







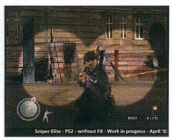


Aki járatos a konzolos túraautóversenyek világában, az pontosan tudja, hogy TOCA-ból nem csak szalonna készül, hanem játékok is. Ha esetleg még tetszett is neki a Race Driver, akkor kezdheti felhúzni az autóskesztyűjét: a második rész PS2-es verziója ugyanis összel áthalad a célvonalon (az xboxos és PC-s nemrégiben jelent meg). Ami igazán remek dolog: a késlekedés nem lustaságból történt – az amúgy is monumentális játékot ugyanis alaposan kibővítik. A Spanyolhonban lévő Catalu a pálya hozzáadásával a helyszínek száma 52-re nőtt, a versenytípusok kínálata pedig egészen döbbenetes: különböző járgányokkal (ezek közül mintegy 35 ráadásul licencelt darab) 33 bajnokságban, tizenötféle kategóriában vehetünk részt, a jégversenyzéstől elkezdve a német túraautó-bajnokságon át a kamionversenyig. (Részletesebben a versenyek neve: GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DTM, V8 Supercars, Global GT Lights, Rally Cross, Formula Ford, Open Wheel Grand Prix, Classic Car Racing, Super Trucks, Stockcar Oval Racing, Ice Racing, Convertible Racing, és Performance Cars. Csábítóan hangzik, nemde?) Az előző epizódban bevezetett egyjátékos sztori-mód mellett a játék most már nyolc emberke számára internetes kergetőzést is előirt a tarsolyból.





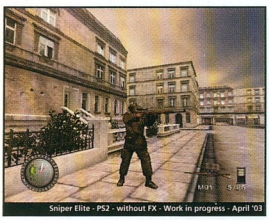
SNIPER ELITE

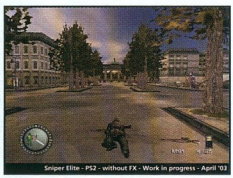


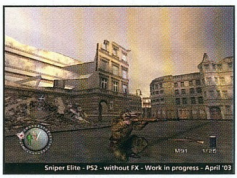
Kiadó: Wanadoo Edition **Fejlesztő:** Rebellion **Megjelenés:** 2004. vége (PAL)



A Sniper Elite-et már egy jó évvel ezelőtt bejelentették, de a fejlesztés tényén kívül egészen mostanáig szinte semmit sem lehetett róla tudni. A történet szerint 1945-ben járunk, mikor is a szovjet titkosszolgálat úgy gondolja, hogy a halódó Harmadik Birodalom atombomba tervei és kutatási eredményei sokkal jobb kezekben lesznek az övékben. Naná, hogy ez nem tetszik az amerikaiaknak, és még egyszer naná, hogy a játékosnak jenki hőst kell alakítania – mégpedig egy mesterlövész figurát az OSS hírszerző szervezet (a CIA elődje) állományából. A játék igazából nem is FPS lesz, hanem sokkal inkább egy mesterlövész-szimulátor. Arról ugyan nem szól a fáma, hogy a szovjetek postagalambbal küldenék haza a terveket (végül is ekkor lenne igazán létjogosultsága a modern Sólyomszemnek egy ilyen kaliberű akcióban), arról viszont igen, hogy a munkavégzés alatt mindenféle apróságra tekintettel kell lennünk. Ilyen például a testtartás, a lélegzetvétel, a szívverésünk, a golyó röppályáját befolyásoló gravitáció, szélerősség és -irány, illetve az áldozaton célba vett testrész funkciója. A rambózást nyugodtan el lehet felejteni – ebben a játékban lopakodsz és messziről gyilkolsz. Ha szereted a Silent Scope-ot és a távcsöves puskákat, ráadásul a kezed sem remeg, akkor év végén mindenképpen nézz körül a boltokban.







PREDATOR CONCRETE JUNGLE



Kiadó: VU Games **Fejlesztő:** Eurocom
Megjelenés: 2004.10. (NTSC, PAL)

A sci-fi rajongóknak minden bizonnyal nem kell külön bekezdésekben istenníteni a Predator-univerzumot (ők valószínűleg így is épp elég ramaty állapotban vannak az Alien vs. Predator film megérkezéséig). A VU Games új játékában a Ragadozó szerepébe cseppenünk: egy fiatal predator érkezik a Földre az 1930-as években és fajának ősi szokása szerint vadászni kezd. A dolgok azonban kicsit balul sülnek el, a színhelyül választott városban egy feltörekvő gengszterbanda tagjai majdnem megölik (talán nem ártott volna meghívnia a Dont egy csésze kávéra…) – épphogy el tud menekülni kicsiny űrhajójával, de a technológiáját megszerzik az emberek. A földönkívüli nem hagyja annyiban a harcot: 100 év múlva bosszúszomjasan visszatér. Igen ám, csakhogy közben a bűnszövetkezet a földönkívüli harcos elcsent szerkezeteit felhasználva uralma alá hajtotta a környéket. Ugyanazon a helyszínen, ám – visszaemlékezések formájában tálalva – két különböző korban vadászhatunk az emberekre ebben a küldetésalapú, külső nézetes akciójátékban. A feladat lehet egy bizonyos ember likvidálása, tróféák gyűjtése és így tovább. Atletikus mozgáskultúrával rendelkező gyilkológépünk mindenféle predator-kütyüvel felvértezve dobja magát a mélyvízbe: pengék, távolsági fegyverek, hőlátás és egyebek. Az ínyencek a játékban jónéhány Alien-világgal kapcsolatos utalást is felfedezhetnek.







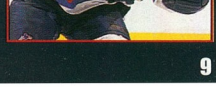


Az Electronic Arts szerződést kötött az Oddworld Inhabitants-szel, az Xboxos Abe-játékok fejlesztőivel, amely szerint a cég következő játékának, az Oddworld Strangernek a kiadását már ők szeretnék abszolválni. Még jobb hír, hogy a játék az elődökkel ellentétben már multiplatform lesz. Abe és Munch helyett most Strangert, egy cowboyra hasonlító fejvadászt alakítunk, aki a törvényenkívüliek fejét vadássza le Oddworld világában. A stílus teljesen idióta akció-platform, amelyben nagyon súlyos kinézetű egyedek böfögnek, finganak és hasonlók. Megjelenés valamikor 2005-ben.

A hírek szerint csődközeli állapotba került az Acclaim. Mégpedig azon egyszerű oknál fogva, hogy a 2003-as üzleti évben mind a forgalmuk, mind a profitjuk jelentősen csökkent az egy évvel korábbi mutatóikhoz viszonyítva, így a nagymúltú cég per pillanat éppen befektető(k) után hajkurászik. Reméljük, sikerül a vérfrissítés, mert néhány igen jónak ígérkező projekt akad a kiadó kínálatában (Juiced, 100 Bullets, Worms Fort: Under Siege, Red Star stb.)…

…és máris itt az első fejlemény az ügyben: mivel az Acclaim az érvényben lévő szerződés ellenére per pillanat nem tudja kifizetni a fejlesztőket (a BattleBorne-ról van szó), ezért jelenleg már készen álló Combat Elite: WWII Paratroopers megjelenése parkolópályára állt. Reméljük, minél hamarabb korongra kerül a játék.

Az NHL 2005 reklámembere Markus Naslund, a Vancouver Canucks (és az All-Star, no, meg a svéd válogatott) játékosa lesz. Adjuk csak át neki a szót: *„A kora '90-es évek óta játszom a sorozat egyes részeivel. Alig várom, hogy komolyabban belecsapjunk a munkába – az új rész az eddigi legjobbnak ígérkezik!"* Na persze, mert volna mást mondani… (Én is azóta játszom a FIFA-kkal különböző platformokon, ráadásul egy grafikus szoftverrel a játék kör alakú logóját kitűnően rá lehetne feszíteni a sörhasamra. Kedves EA – várom a felkérést!)





A Sony japán részlege bejelentette az Arc the Lad RPG-sorozat következő epizódját. Túl sok mindent egyelőre nem tudni róla, annyi azonban bizonyos, hogy akcióorientáltabb játékmenetre számíthatunk, a kör közepén pedig egy Edda nevű, ördögűző fiatalember áll, aki nem a miskolci, hanem a Hemoji nevű törzshöz tartozik. Kalandjai során persze más társak is csatlakoznak hozzá, például haverja, Hemo és Kirika, egy fiatal archeológus. Az **Arc the Lad: Generation** japán megjelenését 2004. telére tervezik, fejlesztő a Cattle Call.

Az **SNK** shooterének, a **Metal Slug 3**-nak az európai kiadását az



Ignition Entertainment vállalta magára. A remek kis játék októberben jelenik meg kontinensünkön.

A **Ubisoft** nagy várakozások elé tekintő FPS-e, a **Far Cry Instincts**



megkapta – hozzávetőleg – végleges megjelenési dátumát, amely kicsit későbbre tolódott az eredeti tervekhez képest: csak jövő év elején érdemes sorban állni a boltok előtt.

Június 28-án a valószínűleg általatok is ismert PS2-tévéreklám (amelyben az emberek a felhőkarcolóra mászva egy elő hegyet formálnak) a Cannes-ban tartott 51. Nemzetközi Reklámfesztiválon besöpörte az első díjat (mi tagadás – megérdemelten).

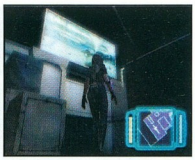
A **Tekken 5** játéktermi verziója már ősszel betámadja a japán árkádokat, ráadásul a játék a Virtua Fighter 4-hez hasonlóan online is játszható lesz. Mázlisták…



STOLEN

Kiadó: HIP Interactive **Fejlesztő:** Blue 52
Megjelenés: 2005.03. (NTSC)







Lopott – hehe, minő fantáziadús név egy készülő játéknak! A Blue 52 fejlesztőcsoport két és fél éve készülő projektjét a kanadai HIP Interactive ölelte magához, illetve – stílszerűen – lopta el a többiek orra elől. A játék a harmadik személy nézőpontjából játszható lopakodós-akciójátékok palettáját bővíti új taggal: a Stolenben egy „hollywoodi stílusú" (na ez jó hír, ezek szerint főhősünk sosem hal meg), macskaügyességű, harcművészetekben járatos, high-tech felszerelésekkel ellátott női tolvaj és besurranó szerepében kell helytállnunk. A feladat természetesen különböző helyszínekre betörni és elemelni onnan az ilyen-olyan értékesebb csecsebecséket, mindeközben pedig kijátszani a védelmi rendszereket és átverni a különböző habitusú biztonsági őröket. (Ismét egy olyan játék, amely az erkölcsös, keresztényi életmódra oktatja a fiatalságot.) Lesz nyomkövető berendezésünk, hangérzékelő kütyünk és persze álkulcsunk – no, meg még egy jópár más felszerelési tárgyunk. Nemcsak lopakodnunk kell, a fejlesztők szerint számos akciódús jelenetben is kulcsszerepet vállalunk. Nem biztos, hogy a jövő év legeredetibb játéka lesz – igaz, a szűkebb stílusban eddig megjelent játékokból bőven van mit lopni, úgyhogy akármi is lehet belőle.

GUNGRAVE: OVERDOSE

Kiadó: Mastiff **Fejlesztő:** RED Entertainment **Megjelenés:** 2004. ősz (NTSC)

Régóta ismert tény volt, hogy készül a Gungrave folytatása, bár csak nemrégiben kapott hivatalos amerikai kiadót a Mastiff személyében. Aki nem ismerné az első részt: a Gungrave egy cel-shaded grafikával készült, iszonyatosan pörgős akciójáték, amely túl sok agymunkát nem igényel: feladatunk nem áll másból, mint főhősünkkel végiglövöldözni és verekedni a pályákat, kiirtani minden utunkba kerülő szerencsétlent és szétrobbantani a bútorzatot. A hátán stílszerűen egy koporsót viselő főhősünk (Beyond the Grave) mellett most két másik játszható karaktert is kapunk, bár ők a kezdetektől nem állnak rendelkezésünkre, csak akkor vehetjük át felettük az irányítást, ha a történetben összefutunk velük. Grave a tűzharcban és a közelharcban egyaránt ügyeskedik, Jyuji Kabane egy vak, ám fegyverét igen nagy vehemenciával forgató kardvívó, a neve alapján pedig akár Fenyő Miklós bácsi örökzöld oldalán is hakniznható Rocket Billy RedCadillac pedig a távolsági harc specialistája. Utóbbi karakter olyan képességgel bír, amelyért egy nyolcvanas évekbeli magyar metálzenekar akár a kannásborról is lemondana: villámokat szór elektromos gitárjából! A játékmenet kulcsszavakban: pörgő gyilkolásszámláló, különleges támadások, az elegáns gyilkolásért kapott bónuszok és power-upok – nem is kell tovább ragozni.











GODZILLA: SAVE THE EARTH

Kiadó: Atari **Fejlesztő:** Pipeworks **Megjelenés:** 2004.11.02. (NTSC)

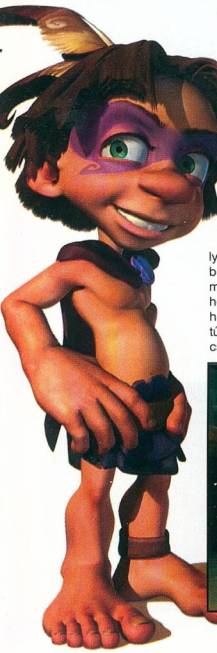
Lucskosra zokogtam a kispárnám, hogy már jó ideje nem találkoztam a jó öreg Mecha King Ghidorahhal és a Toho filmstúdió többi óriásszörnyének díszes kompániájával – azonban semmi vész! A Pipeworks gőzerővel készíti a Godzilla: Destroy All Monsters Melee folytatását – amelynek kulcsmondata nem is lehetne más: Tapossa laposra! Azonkívül, hogy a „versenyzők" itt egy nagyobb hegy (illetve tetszés szerint: 1-1,5 Pa-Dö-Dö „lányka") méretűek és súlyúak, a küzdőterek pedig komplett városok, a játék nem sokban különbözik egy standard verekedős programtól: közel húsz méretes, többségében radioaktivitástól mutálódott szörnyeteg (innen ered a közismert Toho-óriáslény csatakiáltás is: „Jaj, de mutálok mindenkit!") közül választhatunk egy csinosabb darabot, kilenc játékmódban indulhatunk (arcade, sztori, kihívás, minijátékok, multiplayer és társaik), és rengeteg megnyitható extra is lesz. Talán a sztori-mód ígérkezik a megszokottnál kicsit komplexebbnek: itt nem is mindig egy szörny ellen, hanem valamilyen cél eléréséért kell küzdenünk – sőt, állítólag az is feladat lesz, hogy Tokiótól elússzunk San Franciscóig (csak arra kell vigyáznunk, hogy le ne taroljuk útközben Fa Nándort). A játékteret háromszorosára tervezik növelni az elődhöz képest, és lesz online-játék is. Kabbe, (óriás)gyíkok – én léptem!





TAK 2: STAFF OF DREAMS

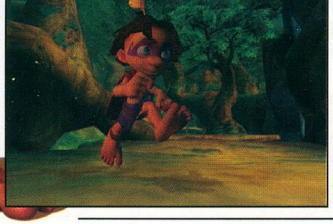
Kiadó: THQ **Fejlesztő:** Avalanche Software **Megjelenés:** 2004.10. (NTSC) 2005.03. (PAL)

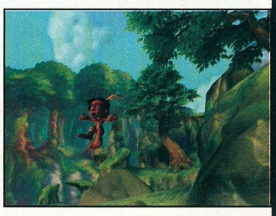


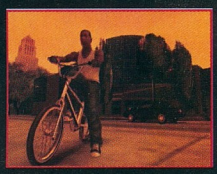
Tak előző kalandja egy viszonylag jó kis platformjáték volt, csak a neve hangzott baromi hülyén (Tak and the Power of Juju) – az egymillió példány feletti eladási mutatók pedig meggyőzték a THQ fejeseit, hogy megér egy folytatást. A történet a szokásos „jó a gonosz ellen"-témára épít: Tak ugyebár egy fiatal sámán, aki az első epizódban a világban fellelhető mágia (juju) segítségével visszaszerezte az ellopott holdköveket a gonosz Tlaloctól. A második fejezetben már egy komolyabb, érettebb Tak áll velünk szemben – no és persze újfent Tlalocokkal, akit most végre egyszer, s mindenkorra le kíván győzni. Ehhez viszont új juju mágiákra (például az állatok megszállásának képességére) és a Rémálom Jogarára lesz szükség. Kilenc új pálya, három új juju isten, számos visszatérő és újonnan bemutatkozó szereplő vár ránk az új kalandban. Reméljük, a tesztelés után nem kell rá azt mondanunk, hogy juju(j), és akkor a THQ is egy csomó jujut kereshet vele. A gyors európai megjelenéshez viszont úgy tűnik, nincs a cégnek elég jujuja, az a közel féléves csúszás kicsit durvának tűnik.











A **Grand Theft Auto: San Andreas** semmilyen formában nem fogja támogatni az online játék lehetőségét – erősítették meg több helyről is a Rockstar reprezentánsai.

Az eredetileg GameCube-ra készült **Tales of Symphonia** PS2-es változatának japán előrendelői (a játék



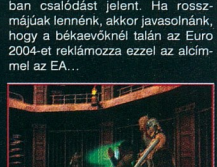
szeptember 22-én jelenik meg náluk) egy extra DVD-vel lesznek gazdagabbak, amely a játékból promoklipeket, grafikákat tartalmaz – és nem utolsósorban egy exkluzív trailert az RPG következő fejezetéből, a Tales of Rebirthből.

A rebesegetett pletykák beigazolódtak: a Taldren fejlesztőstúdió megszűnésével a **Majesco** hivatalosan

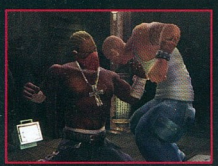


is bejelentette, hogy lelövik a **Black 9** projektet – egy újabb, jövőben játszódó külső nézetes akciójátékkal leszünk szegényebbek. Béke poraira!

Felröppent egy pletyka az európai weboldalakon, amely szerint a **Mortal Kombat: Deception** PAL-régióbéli kiadása Mystification névre hallgatna. Később kiderült az igazság: a Midway illetékesei cáfolták a hírt, mondván a várva várt bunyó a tervek szerint a már ismert néven jelenik meg a világ összes szegletében – az egyedüli kivétel Franciaország lesz (itt hívják majdan Mystificationnek), ugyanis a "deception" szó a gallok szótárában csalódást jelent. Ha rosszmájúak lennénk, akkor javasolnánk, hogy a békaevőknél talán az Euro 2004-et reklámozza ezzel az alcímmel az EA…



A SCEJ (a Sony japán részlege) egy igen hülye játékötlettel állt elő: az Alpha System által fejlesztett **Kenran Butou Matsuri**ban a Marson járunk és – tessék kapaszkodni! – egy tengeralattjárót irányítunk! (Amely persze a legkézenfekvőbb közlekedési eszköz egy olyan bolygón, ahol kicsiny robotszondákkal keresik a víz esetleges nyomait.) Főhősünk harcolhat a Földtől való függetlenségéért, és jó japán sztorihoz méltóan szerelmi szállal is találkozunk. Sajnos lapzártáig nem publikáltak képeket a játékból, sőt, még a pontos stílusát sem határozták meg. (Utóbbira a tippünk azért megvan: Pangalactic Love Story with Submarine Action.) Megjelenés még idén, de természetesen „odaát".



Az előzetes tervekkel ellentétben a **Def Jam: Fight for N.Y.** mégsem lesz játszható az interneten keresztül, a fejlesztésre szánt idő ugyanis piszokul szorítja a készítőket. Valami azt súgja, hogy olyan nagyon nagy tragédia azért nem történt…

Ha emlékezetem nem csal, valamikor akkor voltak utoljára Star Wars-akciófiguráim, amikor OTP takarék-



bélyeg-gyűjteményem. Ha nem vitte volna sírba mindkét szokásomat a rendszerváltás, és még mindig vásott kölök lennék, biz' Isten beruháznék a Star Wars Battlefront című játékhoz piacra dobott bábukra is.

Ez sem tartozik szorosan a PS2 világába, de egy apróhírt mindenféleképpen megér: a SEGA, Sammy, Namco trió aláírt egy megállapodást, melynek értelmében az „ALL Net" projekten kezdenek el dolgozni. Ez pediglen nem más, minthogy a három kiadó játéktermi játékai közös hálózatban lesznek összekötve egy optikai alapú kábelhálózaton keresztül. A bolt lényege nyilvánvaló, miként az előnyei is a játékosok számára. A pletykák szerint a jövőben a Capcom és a Playmore is fontolgatja a csatlakozást.

ROBOTS



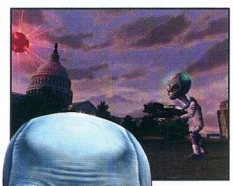
Kiadó: VU Games **Fejlesztő:** Eurocom
Megjelenés: 2005.03. (NTSC)

Még egy filmadaptáció, méghozzá a 20. Századi Róka műhelyeiben készülő animációs alkotásból, a Robotsból. (A film rendezője az a Chris Wedge, aki az igazán remek Ice Age-et – magyarul: Jégkorszak – is összehozta.) Főhősünk egy Rodney Copperbottom (Rézsegg?) nevű, elég idétlen fiziskájú – gépemberke, akire az a nemes feladat hárul, hogy jóérzésű robotpajtásait felszabadítsa egy gonosz zsarnok igája alól. A helyszín egy sohasem alvó, gépelemekkel, mechanikus szerkezetekkel, alkatrészekkel és persze robotokkal teli megalopolisz – amely itt még jobban feltárul előttünk, mint a filmben, ugyanis az új helyszínek mellett legalább negyven olyan szereplőt ígérnek, akik a moziban nem lesznek láthatók. Robotunk a kaland és a gonosz masinériákkal vívott harc során fejlesztgetheti önmagát, úgy a harctudását, mint az egyes alkatrészeit és eszközeit tekintve. A film és a játék alkotói szorosan hálózatba kötötték egymást: a programban látható grafika és animáció jó részét ugyanis egyenesen onnét emelték át. A stílus kitalálását rátok bízzuk (nem nehéz feladat: a játékmenetet illetően a szokásos triumvirátussal jönnek – felfedezés-fejtörők megoldása-harc), ha minden (gép) olajozottan megy, jövő márciusban egyszerre jön a játék és a film is.

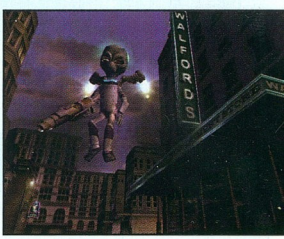


DESTROY ALL HUMANS!

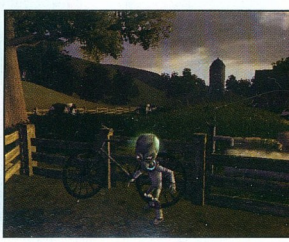
Kiadó: THQ **Fejlesztő:** Pandemic Studios **Megjelenés:** 2005. eleje (NTSC)



Szerepcsere. A gonosz idegenek támadnak, és el akarják pusztítani az emberiséget – viszont most kivételesen nem egy világmegmentő afro-amerikai hőst, hanem egy idegent irányítunk. (Van benne valami: ha kicsit jobban körülnézünk a világban, hamar észrevesszük, hogy az emberiség jó része bizony megérett a fenyítésre.) Nagy marhaság lesz ez a játék, az biztos: Crypto, akit hős lévén nyilván irritál, hogy majdnem úgy hívják, mint a „márkás" WC-papírt, azt a feladatot kapja, hogy a készülődő Furon invázió előtt tisztítsa meg egy kicsit a terepet, és szerezzen meg egy bizonyos DNS-t, amely az emberi agyban található meg. Az úgy érdekében számos bolondosan csengő nevű egyvert (Zap-o-Matic, Quantum Deconstructor, Sonic Boom) és pár idegen-képességet (hipnotizálás, telekinézis, gondolatolvasás, a célszemély – vagy céllállat! – alakjának felvétele) vethet be a humanoidok ellen, ezen kívül repkedhet, lövöldözhet, bombázhat is kicsiny UFO-jával, vagy esetleg elrabolhatja azt, aki megtetszett neki. A játékmenet magvát a lopakodás adja, de különböző stílusok mixtúrájából áll össze egyveleggé, és az egyes feladatok különbözőképpen is teljesíthetőek lesznek (csendes ténykedéssel vagy törés-zúzással, robbantgatással). Az öt méretes pályát és kábé húsz küldetést felvonultató, parodikus hangvételű program népszerű sci-fi történetekből vett utalásokkal lesz teletűzdelve.







KUON

Kiadó: **Agetec** Fejlesztő: **From Software**
Megjelenés: **2004.10.26. (NTSC)**





A japán From Software új játéka tradicionális japán legendákon alapuló, akciódús, a Resident Evilek stílusában fogant túlélő-horrornak ígérkezik. A történelmi időszak a Heian-kyo éra, amely i.u. 794-től 1192-ig tartott, főhősnőnk pedig Utuski névre hallgat. Az ifjú hölgy Doman Ashiya, Kyoto helyi ördögűzőjének lánya, aki testvérével egy helyi hadúr kastélyába tart, hogy megkeresse eltűnt édesapját, akinek a legutolsó munkája a jelek szerint nem igazán sikerült… Feltűnik egy másik ifjú hölgy is, név szerint Sakuya, a képzett harcos és ördögűző, mellesleg pedig Doman egyik tanítványa és ördögűző csapatának alapembere. A harcrendszer a japán folklórból ismert elemekre és fegyverekre támaszkodik, a harc mellett pedig – a felvett tekercseket használva – némi varázslásra is lehetőségünk nyílik: tűzgolyókkal lódözhetünk, vagy éppen az ellenfeleket megfogó, földből előbújó vasmarkokat idézhetünk meg. Az Árnyék (Utuski) és a Fény (Sakuya) útját végigjátszva nyílik meg a végső, harmadik konfrontáció, azaz a Kuon fejezet, amelyben már magát a mestert irányítjuk. A látványvilág félelmetes, meseszerű és bizzarr – a hangulat biztosan a helyén lesz, a játékmenet izgalmát pedig apróbb logikai fejtörők és minijátékok dobják fel.



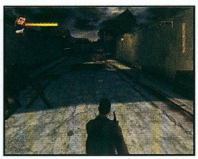


AIRBORNE TROOPS

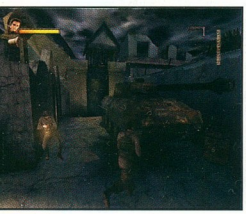
Kiadó: **Playlogic** Fejlesztő: **Widescreen Games** Megjelenés: **2004. vége (PAL)**

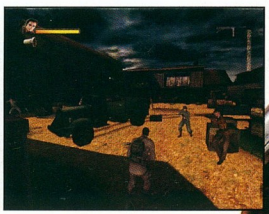






A II. világháború témáját feszegető játékok száma lassan meghaladja Iván, a szovjet partizánfilmek főhőse által lelőtt wehrmachtosokét… A Playlogic játékában egy amerikai titkosügynököt alakítunk, akinek gépét a megszállt Franciaország felett a németek lelövik – így ha nem akar meghalni, kénytelen kamatoztatni a kiképzés alatt tanultakat. A missziókra velünk együtt induló társunk súlyosan megsebesül, így nekünk kell megoldani az ő feladatait is. Az első pályán mindjárt szétszóródott felszerelésünket kell összegyűjtenünk, miközben a fritzek vadásznak ránk – ez a továbbiakban is érvényes, így az élelmesebbek bizonyára már ki is találták, hogy egy third-person lopakodós akciójátékról van szó, amelyben – legalábbis a készítők szerint – egészséges arányban keveredtek a taktikai és a tényleges akció-elemek. Amikor viszont a lopakodás már nem segít, akkor kell használatba vennünk az öklünket, esetleg az autentikus, korabeli fegyvereket (Luger pisztoly, páncélöklök és társai). Történelmi dokumentumok alapján dolgoztak, így a küldetések valóságban is megtörtént eseményeken alapulnak, és azok színhelyén is játszódnak.







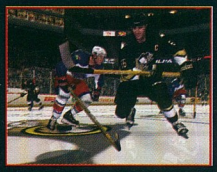
A **Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe** című, több mint 60 millió példányban elkelt C.S. Lewis fantasy-regényciklus első részéből (a film mellett) játék is készül, amelynek fejlesztését a **Traveller's Tales** (Finding Nemo, Bug's Life) kezeire bízták.

Japánban a **Square Enix** weboldala közreműködőket (designereket, animátorokat stb.) keres egy új **Seiken Densetsu** projekthez.



(Amerikában ez a szerepjáték-sorozat Mana utótagokkal ellátva ismeretes régebbi – SNES, PS – rendszerekről, pl. Secret of Mana, Legend of Mana. Így azért már nyilván ismerősebb a dolog.)

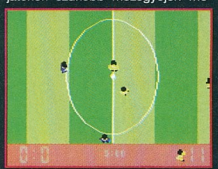
A **Take Two** egy több éves szerződést kötött a **SEGA**-val, mely szerint a jövőben megjelenő **ESPN-sportjátékok**at (mindegyik fejlesztője a Visual Concepts stúdió) a Jack of All Games nevű alvállalatuk disztribútorálja az USA-ban. Ez Európát is érinti, itt is a Take Two Europe termékei között kell keresnünk a megjelenő szoftvereket. A következő programokról van szó: ESPN NFL Football, ESPN NHL Hockey, ESPN NBA Basketball, ESPN College Hoops és ESPN Major League Baseball. (Ezek közül persze nem mindegyik jut el kontinensünkre.)





A Square Enix (Japánban) kiadja a **Star Ocean 3: Director's Cut**ot is, amely jópár dologban különbözni fog „mezei" társától. Két DVD-n érkezik, így megtalálhatók benne azok a játékelemek, amelyek a helyhiány miatt kimaradnak a standard verzióból. Plusz két játszható partitagot (Mirage Coastot és Adlait) kapunk, és szerepel egy versusmode is, amelyben két játékos ütlegelheti egymást három karakterrel.

Dino Dini – bármilyen meglepő is ez – nem egy platformsztár: az úriember nagyon régi motoros a videojáték-iparban, azon belül is a focijátékok szűkebb mezsgyéjén mo-



zog (a méltán híres Kick Off-játékok fűződnek a nevéhez, többek közt C64-ről és NES-ről – képünkön a Kick Off Commodore 64-es verziója, 1989-ből). Suszter maradjon a kaptafánál – gondolhatta, mert most is egy, egyelőre meg nem nevezett futballista dolgozik a DC Studios-szal karöltve, amely minden kurrens konzolra megjelenik.

Az 1997 óta működő SOTA(State-Of-The-Art) Toys Street Fighter akciófigurákat dob piacra – egyelőre



Ryu, Bison, Chun Li és Sagat készült el, de hamarosan sok másik kedvenc is a fröccsöntés sorára jut. Nyugodtan lehet készülni az otthoni SF-bábfilm készítésére…

Új japán fejlesztőstúdió tűnt fel a láthatáron, méghozzá angol és német szavakból álló névvel… A Craft and Meister alapítója két volt Capcom-alkalmazott, név szerint Noritaka Funamizu (ő a Production Studio 1 főnöke volt, anno a Street Fighter II, manapság pedig a Resident Evil Outbreak és a Monster Hunter projekteken dolgozott) és Katsuhiro Sudo (az Auto Modellista és a Mobile Suit Gundam: Federation vs. Zeon producere volt). Noha még csak hattagú a brigád és fejlesztést sem jelentettek be, máris drukkolunk nekik. Hajrá!

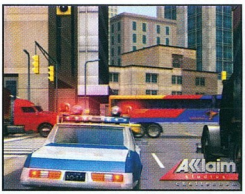
EMERGENCY MAYHEM

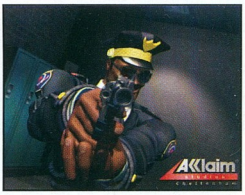
Kiadó: Acclaim **Fejlesztő:** Acclaim Cheltenham **Megjelenés:** 2005. eleje (NTSC, PAL)

Minden dömpertolagatós ifjú férfiember álma, hogy rendőr, mentős vagy tűzoltó legyen (utóbbi szakma mondjuk a kamaszkor beköszöntével hirtelen szúzoltóvá változik). A jövő év elejére ígért Emergency Mayhem mindhárom foglalkozás kipróbálására lehetőséget ad, méghozzá humoros, játéktermi formába öntve. Mintegy 70 – jobbára időlimites – ügyességi minijáték szerepel a kínálatban, 12 vezethető járművel, aki pedig társas szórakozásra vágyik, annak számos partijáték-elem olthatja a szomját. A játékmenet a vezetés mellett más extrém feladatokra is épít és a következőképpen működik: egymás után, gyorsan kapjuk a megoldandó feladatokat, amelyek mindegyike az egyik minijáték lesz. (Ilyen például az a – mára már bőven klasszikusnak is mondható, hiszen anno már a Nintendo Game&Watch kvarcjáték-sorozatában is feltűnt – feladat, hogy az égő épületekből kiugráló embereket kapjuk el a trambulinnal, de lesz itt újraélesztés és egyéb nyalánkságok is) Sajnos a kapott képek egyelőre csak az átvezető animációkat ábrázolják és per pillanat mindössze ennyit tudni az angol stúdió által fejlesztett játékról – de még a megjelenés is igen messze van.

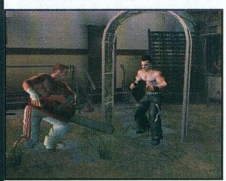






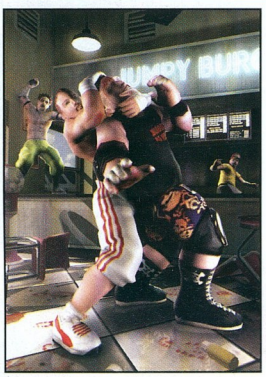


BACKYARD WRESTLING 2
THERE GOES THE NEIGHBORHOOD



Kiadó: EIDOS **Fejlesztő:** Paradox Development **Megjelenés:** 2004.09.16. (NTSC)

A Backyard Wrestling első részéről talán azt érdemes tudni, hogy minden idők egyik legrosszabb pankráció-játéka volt – viszont egészen tisztességesen fogyott, így nem hatott a meglepetés erejével, amikor az EIDOS bejelentette a folytatást. Semmi baj, legalább lehet javítani… Rögtön akad egy „sztori" is: a BW Inc. egymillió dollárnyi zsetont ad készpénzben annak az elvetemültnek, aki megnyeri a bajnokságot – amelynek ideje alatt a résztvevők jobban lebontanak egy amerikai kisvárost, mint az angol focidrukkerek tették az EB helyszíneivel. Lesz versenyző-kreálás mindenféle aprósággal (a frizurától a tetoválásig a testünkre szabhatunk mindent), és megújul a verekedés is (új birkózó-mozdulatokkal és testrész-specifikus támadásokkal – ami azt illeti, van min csiszolni, a két gomb nyomkodása enyhén szólva is nevetséges volt). A környezet még interaktívabb lesz, felvehető/szétverhető / fegyvernek látszó, majd akként használható/eldobható tárgyakkal, és a küzdelembe időnként bele-beleszóló külső szereplőkkel. A kibővített egyjátékos-mód mellett immár az internetes küzdelemre is lehetőség nyílik, a talp-, és ökölalávalót pedig licencelt rock-, metál-, punk-, hip-hop, és elektronikus bandák szolgáltatják. Vincent, örülünk?



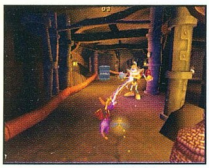






SPYRO: A HERO'S TAIL

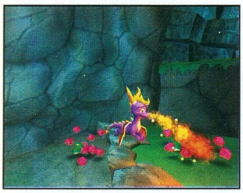
Kiadó: **VU Games** Fejlesztő: **Eurocom Software** Megjelenés: **2004.09. (NTSC, PAL)**







Egy hős farka – hangzik hevenyészett fordításban magyarul a játék alcíme. Nem, nem – nem egy kizárólag felnőtteknek szánt produkcióról van szó, de ezt valószínűleg úgyis kitalháltátok. Spyro, mindenki kedvenc lila sárkánya ugyanis az egyik legnépszerűbb kis akció/mesehős. (Pontosabban csak volt – PS-en. A PS2-es előző részt legszívesebben sárkánytúzben égettük volna el.) A Sárkány Birodalmakat most egy gonosz vörös próbálja uralma alá hajtani: mindenhová fényt elszívó Sötét Drágaköveket helyezett el, feladatunk pedig ezek elpusztítása lesz. A jó cselekedet hatására az egész világ megváltozik: a fény, a tárgyak, a környezet, a zene és az ellenfelek is. Spyro négyféle lehelettel rendelkezik: tűz, jég, elektromosság és az újonnan bevezetett víz, ráadásul a sárkányon kívül négy másik szereplőt is irányíthatunk: Huntert a gepárdot, aki a fegyverek mestere, Byrd őrmestert, a zuhanóbombázó pingvint, Sparxot, a szitakötőt és végül, de nem utolsósorban Blinkyt, a vakondot. Az új ellenfelek mellé pedig új verekedő-mozdulatok, kombók és új felszerelési eszközök is dukálnak. Reméljük ez a rész már (sokkal) jobban sikerül, mint az Enter the Dragonfly.

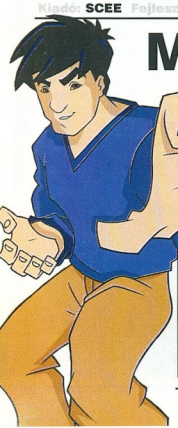




JACKIE CHAN ADVENTURES

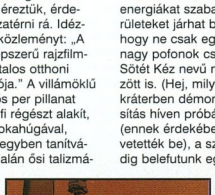
Kiadó: **SCEE** Fejlesztő: **Atomic Planet** Megjelenés: **2004.09. (PAL)**

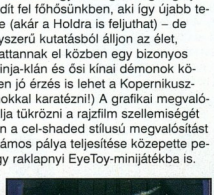




Múlt számunkban már röviden megemlékeztünk erről a játékról, de úgy éreztük, érdemes kicsit bővebben is visszatérni rá. Idézzük csak a hivatalos sajtóközleményt: „A játék a hasonló című, népszerű rajzfilmsorozat egyetlen hivatalos otthoni konzolos adaptációja." A villámöklű és -lábú akciőhős per pillanat éppen egy profi régészt alakít, aki 11 éves unokahúgával, Jade-del (aki egyben tanítványa is) az oldalán ősi talizmánokat hajkurász a Föld széles e kerekén. Minden egyes meglelt régiség új energiákat szabadít fel főhősünkben, aki így újabb területeket járhat be (akár a Holdra is feljuthat) – de hogy ne csak egyszerű kutatásból álljon az élet, nagy pofonok csattannak el közben egy bizonyos Sötét Kéz nevű ninja-klán és ősi kínai démonok között is. (Hej, milyen jó érzés is lehet a Kopernikuszkráterben démonokkal karatézni!) A grafikai megvalósítás híven próbálja tükrözni a rajzfilm szellemiségét (ennek érdekében a cel-shaded stílusú megvalósítást vetették be), a számos pálya teljesítése közepette pedig belefutunk egy raklapnyi EyeToy-minijátékba is.









Húúúú, a büdös életbe! Az EA a készülő Need for Speed Underground 2-höz megnyerte **Brooke Burke**-öt, aki a játékban Rachel néven egy illegális versenyeket szervező lánykát alakít, és szárnyai alá veszi ifjú, heves és tapasztalatlan személyünket. Ha valaki nem ismerné a hölgyet, annak itt egy apró adalék (a mell-ékelt képen kívül): az amerikai FHM magazin beválasztotta a világ 10 legszexisebb hölgye közé. Már írtunk Dévényi Tibi bácsinak – reméljük elhozza nekünk Brooke-ot, akitől azt kérjük, hogy élőben vegyen a, hm, szárnyai alá minket...

Ha pedig már az autós játékokhoz mellékelt lánykáknál tartunk, akkor ne felejtsük el megemlíteni a Sony **Formula One 04**-éhez szerződtetett **Emma B**-t sem, akit ugyan az FHM (eddig még) nem választott be sehova, de kétségtelenül hatalmas nagy mmm... tehetséggel rendelkezik. Sőt, mint a Sony által küldött fotóalbumnyi képen is látható, teljes mellbedobással végzezte a játék népszerűsítését a Brit Nagydíjon a Jaguar bokszában.





Nem is nagyon értjük, hogy miért nem őt tettük a címlapra. Lehet, hogy nem akarjuk csődbe vinni a life-style magazinokat...



KEZÜNKBEN A SONY JÖVŐJE

PlayStation Portable







Amennyiben egy átlagember véleményét kérdezzük a kézikonzolokról (angol szóhasználattal élve a handheldekről), jó esetben valószínűleg elmosolyodik és azt mondja: ja, tudom miről beszélsz – azok a cuki kis nyomkodós biszbaszok, kiskölköknek való játékokkal. Aki valamelyest tájékozottabb a témában, az persze pontosan tudja, hogy ez távolról sem igaz, a „kicsi a bors, de erős"-mondás itt is – lett légyen szó bármelyik platformról – tökéletesen megállja a helyét: nemtől, életkortól, érdeklődési körtől és hajszíntől függetlenül találkozhatunk remek, hosszú időn át szórakoztató játékokkal. (Igen, még a kínai piacon kapható, 99 in 1 Brick Game is ilyen – hisz a világtörténelem egyik legjobb játékára, a Tetrisre alapoz.) A kézben tartható játékgépeknek bizony patinás múltjuk, gazdag jelenük van – és nagy valószínűséggel fényes jövő vár rájuk. Most azonban egyikbe sem fogunk belemenni, hiszen ehhez nemhogy ez a pár oldal nem elegendő, sokkal inkább egy vaskos könyv szükségeltetne. Most csak egyetlen gépre koncentrálunk (és arra is csak dióhéjban) – ez pedig nem más, mint a PSP (PlayStation Portable, azaz a Hordozható PlayStation). A masina a kitüntető figyelmet egyetlen dologgal érdemelte ki: ez áll legközelebb ahhoz a konzolhoz, amely már kényelmesen befészkelte magát mindnyájunk otthonába, és komótosan elhelyezkedett a televízió közelében. Ő a legújabb családtag, a szó szoros és átvitt értelmében is – ahogyan Ken Kutaragi, a PlayStation atyja fogalmazott: *„Az elsőszülött fiú (PS) és fiatalabb öccse (PS2) után elérkezett a leány (PSP) világrajövetelének pillanata is."*

Kézifegyver

A PSP a Sony első kirándulása a kézikonzolok felségterületére – és mindjárt egészpályás letámadással indít. A piacon jelenleg egyeduralkodónak számító, Japánban 2001 márciusában piacra kerülő Nintendo GameBoy Advance (illetve későbbi reinkarnációja, a GBA SP) mellett a modern handheldek között tulajdonképpen nincs igazán komoly vetélytárs – a Nokia mobiltelefon-konzol hibridje, az N-Gage még nem tett le számottevő eredményt az asztalra (valószínűleg ebben a formában nem is nagyon fog), a többiek (a koreai GamePark 32 és a Bandai Swan Crystalja) pedig nem tudhatnak maguk mögött komoly vásárlóerőt, és szoftver-ellátottságukra sem lehet azt mondani, hogy kimerítik a bőségszaru fogalmát. Igaz, az idei E3-on a nagy N bemutatta következő handheldjét (Nintendo DS), amely egy pár, nem éppen új, de kifejezetten érdekes és bátor ötletet (például a névadó DS, Dual Screen, azaz két képernyős megoldást, illetve az érintőképernyőt) felvonultató masina – az igazi csata valószínűleg kettejük között dől el. (A Microsoft egyelőre nem tervez kézikonzolt, de – mivel túl sok lé van ebben a bizniszben – tarthatunk tőle.). Egyes pletykák szerint a Nintendo nem is a DS-t, hanem egy teljesen új modellt küld ringbe a PSP ellen, de erről még nem állnak rendelkezésre pontos in-







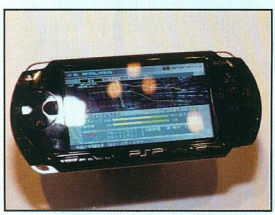
© 2004 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.
"PlayStation" and "GRAN TURISMO" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"UMD" and "UMD" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"MAGICGATE" is a term of a copyright protection technology developed by Sony Group.
"MAGICGATE" does not guarantee compatibility with other products bearing MagicGate trademark.
"MAGICGATE" is a trademark of Sony Corporation.

formációk. A képlet egyszerű: nincs itt szó semmiféle útkeresésről, próbálkozásról vagy kedvtelésből elkészült melléktermékről – ez vegytiszta üzlet. A kézikonzol piac hatalmas és busásan jövedelmező – a „nagy" konzolok világában egyeduralkodó Sony pedig egész egyszerűen erre is rá kívánja tenni a kezét. (Illetve – stílszerű hasonlattal élve – „meg akarja nedvesíteni a csőrét".)

Kézengúz

A PSP általános definíciója: kézben tartható játékgép, amely a lemez-alapú játékokon kívül digitális videó és hang lejátszására is képes. Vezeték nélküli helyi hálózatban és az interneten keresztül is összekapcsolódhat egy másik PSP-vel, ezenkívül egyéb technológiákat (USB 2.0-t és a Sony által kifejlesztett Memory Sticket) is használ. Az első hírek és specifikációk a 2003-as E3-ról származnak: ekkor jelenti be Ken Kutaragi, hogy a Sony egy kézikonzolon dolgozik, amely az UMD (Universal Media Disc) formátumot használja adathordozóként. Az első képes információ születése pedig 2003. november 4-re tehető: ekkor tárták a világ elé a képünkön látható – és a végleges változattól nem is oly' messze álló – koncepciós vázlatot is, a Sony New Yorkban tartott, éves üzleti/stratégiai összejövetelén.

A lepel igazi lerántása az E3 2004-en következett be: Kaz Hirai, a SCEA elnök-vezérigazgatója a Sony sajtókonferenciáján sejtelmes zene kíséretében egy éppen bontatlan borospalackot lelt hajléktalan csillogó pillantásával emelte magasba a gépet. A tapsvihar elültével jó huszonöt percben meglehetősen kimerítően mutatta be a kütyüt, amely a Sony meghatározása szerint a „XXI. század hordozható szerkezete" lesz, és „ugyanolyan forradalmi lépés, mint az eredeti PlayStation, csak éppen más megvilágításban". Az első már pillantásra szembeötlő, hogy a masina masszív és igényes Sony-designnal rendelkezik, és még egy handheldhez képest szokatlanul nagy mérete (ami az UMD függvénye) ellenére is igazán szexi darab. A célközönség hasonló vonásokat mutat a már otthoni konzollal rendelkezőkkel: az elsődleges célcsoport a 18-34 éves férfiak, a másodlagos pedig a tinédzserek köre. Ezután a technikai paraméterek ismertetése következett, amelyekkel most nem untatunk titeket (az érdeklődők a táblázatban elolvashatják), majd egy pár perces, elképesztő videomontázs a készülő játékokból. Ezután Don Mattrick, Electronic Arts-fejest invitálták a pódiumra, aki kijelentette, hogy per pillanat száznál is több emberük dolgozik PSP-projekteken, és a jövő tavaszi debütálásra minimum négy launch title-t (megjelenéskor kapható játékot) ígért (NBA Street, NFL Street, Tiger Woods PGA Tour Golf és Need for Speed: Underground). Ő is rögtön villantott egy kis turmixot – bár hozzátette, hogy a látottak még PC-alapú fejlesztői környezetben futnak, nem pedig magán a gépen. Kaz Hirai ezután a játékok világából átevezett az elektronikus szórakoztatóipar más vizeire: először a Spider-Man 2 mozi ajánlóját futtatta le a masinán (a film egész véletlenül Sony Pictures-érdekeltségű), majd a Square Enix Final Fantasy VII: Advent Childrenje kapott egy kis időt, amely egy DVD- és immáron UMD-formátumú film lesz, a FFVII világát és az onnan megismert szereplőket láthatjuk benne viszont.. A Sony Music Entertainment is készült: az Incubus együttes új albumáról mutattak egy videoklip-részletet (majd' kiestek a srácok a gépből a nagy gitártépés közben), sőt, Hirai-szan azt is elmondta, hogy a tervek szerint a PSP-tulajok rákapcsolódhatnak majdan a Sony Digital Music Service hálózatára is – nem kizárt például, hogy pár éven belül mi is Balázs Pali-klipeket rángatunk le, hogy a kis kócos még a WC-n is velünk legyen. Ezután már csak a várva-várt megjelenési dátumok: Japán – 2004 vége, USA és Európa/PAL-régiók – a 2005-ös üzleti év eleje, Korea – 2005 közepe. Ja, és az üzleti év végéig csekélyke hárommillió példánnyal árasztják el a piacot. (Egy-kettő így talán jut nekünk is.)





Anyakönyvi kivonat

Technikai specifikáció



Név: PlayStation®Portable (PSP)
Alapszín: Fekete
Dimenziók: Kb. 170 x 74 x 23 mm
Súly: Kb. 260 g (elemmel együtt)
Processzor: PSP CPU (Az órajel frekvenciája: 333MHz)
Memória: 32MB, beépített DRAM: 4MB
Képernyő: 4.3 inch-es (10,9 cm-es) képátló, 16:9-es képformátumú TFT LCD
A képernyő felbontása: 480 x 272 pixel (16.77 millió szín megjelenítésére képes, fényerősség állítása lehetséges)
Hangszórók: Beépített sztereó hanszórók
Csatlakozók: IEEE 802.11b Wi-Fi (vezetéknélküli csatlakozás), USB 2.0, Memory Stick™ PRO Duo, IrDA és SIRCS (infravörös egységek)
Hálózati csatlakozó: DC IN 5V
Egyéb csatlakozók: Fejhallgató/Mikrofon/Kontroller
Energiaellátás: Lithium-ion akkumulátor (1800mAh-ás vagy annál nagyobb) és AC adaptor
Kiegészítők: állvány, fejhallható távirányítóval, fejhallgató távirányítóval és mikrofonnal, külső elemtartó, hordtáska, pánt, USB-kamera, USB GPS, USB billentyúzet
Lemezmeghajtó: UMD Drive (csak lejátszásra),
A lemez dimenziói: Kb. 65 x 64 x 4.2 mm
A lemez súlya: Kb. 10g
A lemez átmérője: 60 mm
Maximális tárolókapacitás: 1.8GB (egyoldalas, kétrétegű)
Támogatott formátumok: UMD Audio (codec ATRAC3plus™, PCM, (MPEG4 AVC)), UMD Video (codec MPEG4 AVC, ATRAC3plus™, Caption PNG)
Egyéb jellemzők: a gép (valószínűleg) régiókódos lesz, és tartalomszűrővel is rendelkezik







Entertainment Inc. All rights reserved.
ns are subject to change without notice.
SMO" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



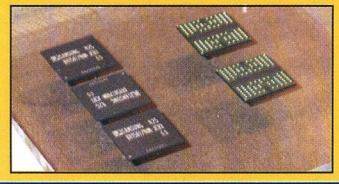


LÁTHATÁRON A PS3

Nemcsak a mobiloké a világ!

Tokió, 2004. július 12. Ken Kutaragi, a Sony Computer Entertainment elnöke pódiumra lép és kijelenti: *„Olyan hírek terjedtek el, amelyek szerint [az újgenerációs konzol fejlesztői] munkálatai körül nem halad minden a legnagyobb rendben. Ennek ellenére reméljük, hogy a [jövő évi] E3-ra már egy játszható állapotban lévő géppel érkezünk – legalábbis per pillanat ezt a dátumot tartjuk szem előtt.”* Non kérem, ez jó hír – még akkor is, ha azt a rosszmájú feltételezést is figyelembe vesszük, hogy a mondat igazi indikálója a Nintendo egy hónappal azelőtti bejelentése volt, amely szerint jövőre kiviszik az angyalok városába új konzoljukat (amely per pillanat Revolution kódnévre hallgat). A szoftver-vonal: az első SDK-khoz (Software Development Kit – fejlesztői programcsomagok) a 2006-os üzleti év első felében (2005 májusa-októbere) juthatnak hozzá az érdeklődők.

Ide tartozik, hogy három nappal az ominózus bejelentés előtt, a Rambus Developer Forum 2004 Japan bulin kiderült, hogy a PS3-ban is helyt kapó XDR DRAM memóriaegységek 512 helyett 256Mbit-esek lesznek. Szakértők szerint ez két dolgot jelenthet: vagy a teljes memóriakapacitás (és együttal a gép árának) csökkentését, vagy a memória-sávszélesség megduplázását (25.6 GB/mp-ról 51.2 GB/mp-re). Valamit azonban meg is erősítettek: az egységek gyártását jövő év nyarán megkezdik, így 2005 végén-2006 elején akár már készen is állhat az új konzol, főleg, hogy a Cell processzor munkálatai is jól haladnak.





Kezes bárány

Mit jelent mindez az átlagember, vagy inkább egy játékos számára? A PSP megjelenésekor – technikai paramétereit tekintve – a kézikonzol piac legerősebb tagja lesz, tudása majdhogynem megközelíti a PlayStation2-ét, sőt, egy-két dologban túl is mutat azon – és ne feledjük, mindezt kézben tartva! Innováció első ránézésre talán nincs benne túl sok (leszámítva az adathordozót), inkább a „modernebbet, nagyobbat, erősebbett, szebbet”-irányelvek alapján készült – de ez nem feltétlenül baj. Az eleve kényelmes (értsd: kisméretű) UMD adattároló-kapacitása nagyjából egy CD háromszorosának felel meg, viszonylag alacsony (egy DVD-lemezével kábé megegyező) előállítási költség mellett (ráadásul másolásvédelemmel ellátva) – így a játékok minőségének elvben ez is széles határokat enged, a fejlesztők pedig elismerően nyilatkoznak a 16:9-es képernyőformátumról is. A gyakorlat: aki otthonosan mozog a DualShock 2-vel, az valószínűleg egy pillanat alatt megszokja a hasonló gombkiosztást (részletesen lásd az ábrán). A vezeték nélküli lokális hálózati összeköttetés egyszerre 16 PSP számára engedi a kapcsolódást, méghozzá egyszerű és direkt módon, azaz egy központi egység beiktatása nélkül – ráadásul a konzol az USB-porton keresztül úgy egy PS2-re (ez a jövőbeni játékoknál nyer értelmet, nagyjából a GameCube-GBA kombó mintájára), mint egy PC-re is rádugható.

Egy hordozható ketyerénél alapvető kérdés, hogy meddig bírja az aksi a gyűrődést. Nos, ha hihetünk az igéreteknek, a kakaó nagyjából annyi időre lesz elegendő, mint a hagyományos hordozható egységekben (konzolok, zene-, és DVD-lejátszók) vad használat mellett – ez cirka két, két és fél órára tehető (illetve alkalmazástól függően 10 órára). Ez első hallásra nem túl sok – de sajnos még másodikra sem. Ezzel kapcsolatban júliusban Kutaragi el is ejtett egy nyilatkozatot, amely szerint a fejlesztésnél elsősorban nem azt tartották szem előtt, hogy a t. delikvens menet közben játsszon a játékkal, hanem azt, hogy az ő kis PlayStationjét bárhová, könnyedén magával vihesse. Jövőbeni perifériák szintjén nem áll rosszul a szénája: mindenképpen érdekes fejlesztésnek tűnik a kamera, a billentyűzet. a headset és a mikrofon párosa, de ne feledkezzünk meg a GPS-ről sem, amely egy műholdas nyomkövető rendszer (milyen jól fog jönni, ha nem találunk haza a jellemdeformálóból!).

Egyes nagyobb hardvergyártók (jelesül a Logitech) is jelezték érdeklődésüket a platform iránt. Mivel az UMD-lemez nem írható, ezért a játékállások, karakterek és a különböző beállítások – a nagy konzolról ismert memóriakártya analógiájára – a Sony speciális, Memory Stick PRO Duo kártyájára lesznek elmenthetőek. Eennek mérete kábé a PC-s flash drive-okéhoz (vagy ha úgy egyszerűbb: egy csomag rágógumiéhoz, függetlenül attól, hogy





cukormentes-e, vagy sem) mérhető. A masina valószínűleg televízióra is köthető – noha hivatalos bejelentés még nem érkezett ez ügyben, az E3-on a Sony képviselői célzást tettek rá. Egyelőre homályos az a részlet is, hogy a játékok régiókódosak lesznek-e vagy sem – amint hír érkezik ezzel kapcsolatban, közölni fogjuk. Extremitásokra vágyóknak természetesen más árnyalatokban és mintázattal ékesítve, illetve egyes népszerűbb játékok designjára kihegyezve is hozzáférhető lesz a masina – képeken látni többek közt már sárgát, ezüstszínűt, törtfehéret, Gran Turismo PSP-t és így tovább (szeretettel várjuk a Barbie Horse Adventures: Wild Horse Rescue-val egybecsomagolt rózsaszínű verziót). Az ár egy érdekes kérdés. Felreppentek pletykák, mely szerint az induló összeg akár $500 is lehet – ez kicsit húzósnak tűnik, nehezen tartjuk elképzelhetőnek – inkább $200-$300 közötti összegre voksolnánk. A hivatalos álláspont per pillanat a csend.

Kézreműködők

A Sony hathatós közreműködésének köszönhetően rengeteg (úgy külsős, mint belsős fejlesztés) indult meg PSP-re, bár az előzetes játékfelhozatalt tekintve olyba tűnik, hogy ezek jó része egy már régebbről (főként PS2-ről) ismert franchise kiterjesztése lesz – és itt nyer értelmet a cikk alcíme is. Böngésszétek csak végig a bejelentett játékok címeit – ugye, hogy rengeteg ismerőssel találkoztok? Ezt egyébként maga a cég sem tagadja: a terveik szerint az elsődleges felhasználási terület szereplői, azaz a PSP-játékok vonzerejét a vezeték nélküli kapcsolódás lehetősége, a kurrens házikonzolon futó nagy nevek újragondolása, új formába öntése és a jövőbeli, PSP-PS2 páros közötti együttműködés adhatja. (Ne féljetek, ha rosszul menne a bolt, még azt is megérhetjük, hogy kötelező lesz venni egy PSP-t is, ha igazán jót akarunk játszani PS2-n… Persze nem valószínű, hogy rosszul fog menni…). Mindezek mellett hangsúlyozzák, hogy a hordozható verziók nem egy-az-egyben átportolt játékok lesznek – mindenesetre amíg nem jelennek meg, addig pro és kontra mindenki azt nyilatkozgat, amit csak akar. A fikciók nem tények.

A már ismert játékfejlesztések között mindjárt külön mazsolázgatunk, de hogy ne csak játékokról essék szó: érdekes fejlesztésnek ígérkezik a Sony japán részlege által fejlesztett Talkman nevű fordítóprogram, amely gyakorlatilag egy kilenc nyelven beszélő szótárnak felel meg.

Nem szokásunk előre ítélkezni, így nem vállalkozunk arra, hogy megjósoljuk a PSP jövőjét – ha képesek lennénk ilyesmire, már a Sonynál, vagy a Szerencsejáték Rt.-nél (vagy ahogy magunkat ismerjük: sehol sem) dolgoznánk. Idővel úgyis minden kiderül – mi mindenesetre nagy szeretettel várjuk a PlayStation-család legifjabb és legkisebb tagját is. ■

989 Sports MLB 20XX



AKIK RÖGTÖN RÁHARAPTAK

Egy egész század úttörő (és követői)

Az E3-on nemcsak a PSP technikai bemutatója zajlott le, hanem a Sony frissiben kiadott sajtóközleményben nevesítette is azon kiadókat/fejlesztőket, akik a bemutató napjáig vállalták PSP-játékok készíttetését/készítését. A névsor impozáns, szemlátomást az „aki kimarad, lemarad"-gondolat motiválhatta az ipar nagy-, és kiságyúit – ráadásul a világ szinte minden szegletéből találunk itt cégeket (talán csak a csádiak hiánya lehet fájó). A közel száz (egészen pontosan 99) kiadó/fejlesztő régiók szerinti megoszlása a következő: Japánból 34-en, az USA-ból 24-en, Európából, illetve a PAL-régióba tartozó területekről 31-en érkeztek, míg Dél-Koreát 10 manufaktúra képviseli. Megjegyzendő, hogy ezek csak az ún. third-party, azaz a független cégek – ömellettük még a Sony saját kis fejlesztőcsapatai is szorgosan munkálkodnak. Ráadásul ők együttesen a szűkebb – nevezetesen a videojáték – ipar képviselői, hozzájuk csatlakoznak az elektronikus szórakoztatás más szektoraiban (film és zene) ténykedő társaságok is… A lista a következőképpen fest (aki számít, az itt van, és az is aki nem):

Japán:

ATLUS CO.,LTD.
BANDAI CO.,LTD.
BANPRESTO CO.,LTD.
CAPCOM
CyberFront Corporation
Dimps Corporation
DORASU Corporation
Electronic Arts K. K.
FromSoftware, Inc.
GENKI Co.,Ltd.
GUST CO.,LTD.
HUDSON SOFT CO., LTD.
IDEA FACTORY CO., LTD.
KOEI Co., Ltd.
Konami Computer Entertainment Japan
Konami Computer Entertainment Studios
Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
KONAMI CORPORATION
Marvelous Interactive Inc.
MTO CO.,LTD.
NAMCO LTD
NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
NOW PRODUCTION Co.,Ltd.
Sammy Corporation
Sega Corporation
SNK Playmore Corp.
Spike Co., Ltd.
SQUARE ENIX CO., LTD.
SUCCESS Corporation
TAITO CORPORATION
TECMO
TOMY Company, Ltd
WorkJam Co.Ltd.
YUKE'S CO., LTD.

Észak-Amerika:

Activsion, Inc.
Atari, Inc.
Backbone Entertainment
Bethesda Softworks LLC
EIDOS
Electronic Arts
Factor 5
InXile
Konami Hawaii
LucasArts
Majesco
Midway Games Inc.
Namco Hometek, Inc.
Radical Entertainment Inc.
Rockstar Games/ Take 2
Saffire
SEGA of America
Snowblind
Sony Online Entertainment
Stormfront Studios
Surreal Software
THQ
Ubisoft
Vicarious Visions

Európa és a PAL-területek:

Acclaim Entertainment Ltd
Activision UK Ltd
Argonaut Games PLC
Atari Group
BLITZ GAMES LTD
Broadsword Interactive Limited
Codemasters Software Company Limited
Criterion Software Ltd
Driver-Inter Ltd
Eidos Interactive Ltd
Eko Software S.A.R.L
Engine Software BV
Eurocom Entertainment Software
Full Fat Productions Limited
Hothouse Creations
Icon Games Ltd
Ignition Entertainment Ltd
Kuju Entertainment Ltd
Pocket Studios Ltd
Publishing Identity Svenska AB
Rebellion Developments Ltd.
Revolution Software Ltd.
Rockstar Games
Rockstar Leeds Ltd.
Sidhe Interactive
Tantalus Interactive Pty Ltd
Team17 Software Limited
Torus Games Pty. Ltd.
Ubisoft Entertainment SA
Visual Impact BVBA
Warthog PLC

Időközben, július 12-én, a Sony egy Japánban tartott sajtókonferencián újabb 25 (szigetországbéli) független kiadót nevezett meg, így együttes számuk már 59-re emelkedett.

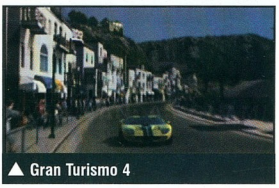
PSP-re bejelentett játékfejlesztések (lapzártáig)

Egyes játékoknak még csak a fejlesztője/kiadója ismeretes, a címe még nem (ld. például az EA-projekteket)

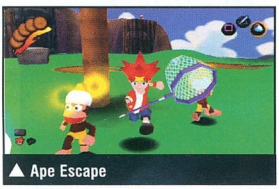
Action Girlz Racing
Activision Anthology
Ape Escape
Armored Core Formula Front
ATV Offroad Fury
Autobahn Cross-roads
Axel Impact International
Azaya - Jungle Bowl Champions
Battle Blades
BBG
Big Choppers
Big Mutha Truckers 2
Board Games Gallery
Bomberman
Bubble Bobble
Burnout
Bust a Move PSP
Car Jacker
Card Shark 3
Clusterball 2
Crazy Racing Kart Rider
Dance Mat Challenge
Darkstalkers Chronicle
Death Jr.
Devil May Cry Series
Dokodemo Issho
Dorasurotto
Dynasty Warriors
Electronic Arts PSP Title 10
Electronic Arts PSP Title 11
Electronic Arts PSP Title 5
Electronic Arts PSP Title 6
Electronic Arts PSP Title 7
Electronic Arts PSP Title 8
Electronic Arts PSP Title 9
EverQuest
Exploration Based Horror FPS (Konami)
Fighting Spirits
Final Fantasy VII: Advent Children
Formula One 04
Free Running
Frogger
Gran Turismo 4 Mobile
Habitrail Hamster Ball
Hard Corps
Hot Shots Golf
Infected
Intelligent License
Jak and Daxter
Jnr Sports BASKETBALL
Jnr Sports HOCKEY
Joe
Jungle Bowl Legends
PSP Mahjong (KOEI)
PSP Strategy (KOEI)
PSP Baseball (Konami)
PSP Soccer (Konami)
Koron
Kumo nofu -Raibo-
Mahjong Kakutou
Makkai Wars
MediEvil
Meikyu Tansaku Gata Monster Shooting
Mercury
Metal Gear Acid
Metal Shell
Mobile Suit Gundam
Mobius / Rockstar PSP Title 1
Myth Makers Karting
NBA ShootOut 2005
NBA Street
Need for Speed Underground
New Puzzle Game
New Ridge Racer
NFL Street
NHL FaceOff 2005
Ninja Bunny Warriors
NovaDrome
Offroad Xtreme
Onryou no Mura
Pool Game Demo
Pro Wrestling
Project PSP Racing
Project S
PuyoPop FEVER
Ready At Dawn game (névtelen)
REN-GOKU: The Tower of Purgatory
Rig Racing
Sho Mate
Sidhe Interactive game (névtelen)
SOCOM: U.S. Navy Seals (PSP)
Spider-Man 2
Sprint Madness
Sticky Balls
Super Robot Taisen
Super Star Studio
Surreal Software game (névtelen)
Syphon Filter: Logan's Shadow
Tales of Eternia
Talkman
Tantei Shinguji Santarou
Team Ninja game (névtelen)
Ten no Kagi, Chi no Mon
Tengai Makyou
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe
The Gagharv
This Is Football 2005
THQ PSP Title 1
THQ PSP Title 2
THQ PSP Title 3
Tiger Woods PGA Tour
Tokyo Xtreme Racing
Tomy PSP Action
Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour
Transformers (PSP)
Twisted Metal: World Tour
Vegas Casino 2
Viewtiful Joe Series
Visual Impact game (névtelen)
Volcanus Online
WipEout Pure
WRC
YS VI - The Ark of Napishtim
Zero Hour
Zooo

A címek még változhatnak!


▲ Metal Gear Acid

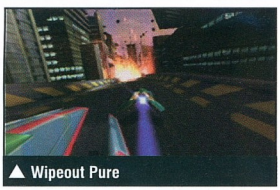

▲ Gran Turismo 4


▲ Syphon Filter: Logan's Shadow

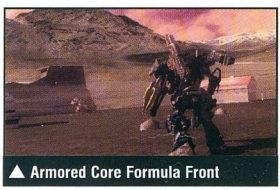

▲ Ape Escape


▲ Formula One 04


▲ NHL Faceoff 2005


▲ Wipeout Pure

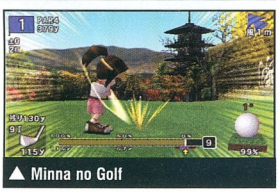

▲ YS VI


▲ Armored Core Formula Front

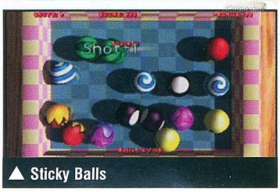

▲ Darkstalkers

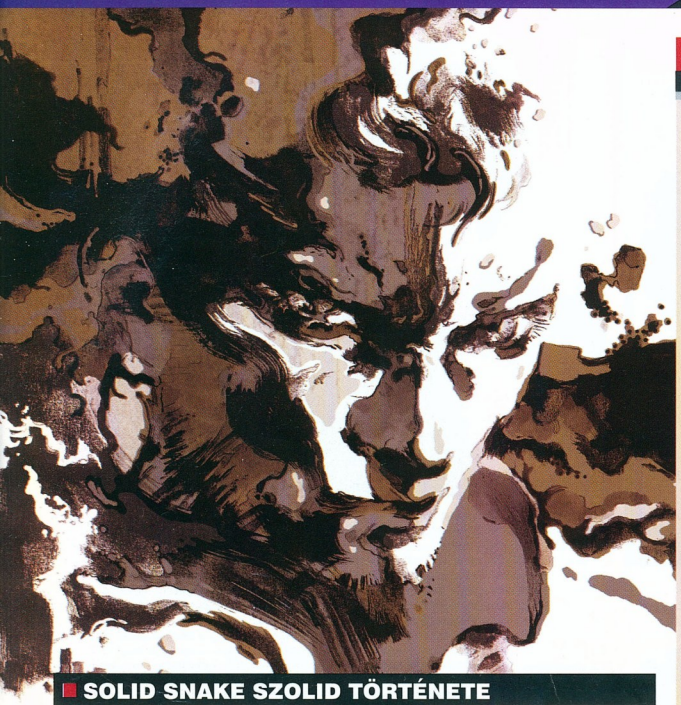

▲ Heaven Ky Earth Gate (ez egy új)


▲ Kei Monsters Shooting


▲ Minna no Golf


▲ Puyo Pop Fever


▲ Sticky Balls



SOLID SNAKE SZOLID TÖRTÉNETE

A METAL GEAR UNIVERZUM

Nincs olyan PlayStation tulajdonos, akinek be kéne mutatni Solid Snake-et. Nincs olyan videojátékos, aki ne hallotta volna a Metal Gear Solid nevet. A James Bondot népszerűségben (meg minden másban, leszámítva a felelőtlen bárkivel-szeretkezést és a mértéktelen Vodka-Martini fogyasztást) maga mögé parancsoló szuperkém karrierje azonban nem ezen a masinán kezdődött; hősünk nem volt mindig ilyen borostás és magabiztos. A siker felé vezető út hosszú és rögös – a globális nukleáris fenyegetést nem volt elég egyszer (sőt, háromszor) elhárítani ahhoz, hogy Solid Snake olyan ismert és ünnepelt sztár legyen, mint mondjuk Mario. A hírnevet csupán a negyedik nekirugaszkodás, a Metal Gear Solid hozta meg – a recept azonban már korábban kiforrott. Technológiai áttörés lőtte a játékot a slágerlisták élére, nem forradalmi tervezési fondorlat. A fondorlat és a fordulat ekkor már tizenegy éve adott volt.

A Metal Gear, a sorozat első játéka volt ez a bizonyos 180 fokos fordulat. A videójátékok előtte (és vele párhuzamosan, majd sokáig utána is) arról szóltak, hogy konfrontálódjunk – nyíltan, egyenesen menjünk az ellenség elébe, majd laza csuklómozdulatokkal küldjük őket a Teremtőhöz. A Metal Gear egy olyan korban érkezett, amit a Castlevania, a Contra, a Gradius és a Metroid definiáltak – ezek a játékok elsősorban a pusztításról szóltak, mint „kommunikációs eszközről." Egy ifjú, zseniális Konami-tervezőnek, bizonyos Hideo Kojimának azonban más megközelítéshez fűlt a foga: csavart egyet a koncepción, és a hangsúlyt a nyílt összetűzések elkerülésére helyezte. Miért ne jutalmazhatnánk azért a játékost, mert elkerülte a nyílt harcot? S lőn: a lopakodós játék megszületett.

Kukacoskodók természetesen felvethetik: korábban is voltak már hasonló kezdeményezések – a Castle Wolfenstein példának okáért tartalmazott hasonló lopakodós részeket. A kukacoskodók féligazsággal hadonásznak: a Metal Gear volt az első játék, ami teljes egészében erre a design-filozófiára épült. Ha nem lett volna, ma nehezen elképzelhető a Syphon Filter, a Tenchu, a Thief, a Splinter Cell, vagy éppen a Sly Cooper. A lopakodáshoz és agyoncsavart történetvezetéshez az évek során komoly kinematográfiai munka és briliáns tanulság-injekció is párosult, megszületett egy merőben új zsáner: a valódi érzelmekben és valódi dramaturgiában gazdag interaktív kémmozi. Vagy ahogy teremtője nevezi: a Tactical Espionage Action. A többi már – ahogy azt mondani szokták volt – történelem. Induljunk együtt a széria múltjának felidézésére!

KOJIMANIA

A Hideo Kojima game...



Hideo Kojima 1963. augusztus 24.-én született, a tokiói Szetagajában. 3 éves korában szülei Kobe városába vonultak, ott nőtt fel. Középiskolás korában filmrendező szeretett volna lenni – buzgón forgatta első experimentális filmjeit egy nyolc milliméteressel, és elkezdte írni első forgatókönyveit is. Aztán belebotlott a Super Mario Bros. című játékba, és 1986-ban úgy döntött, jelentkezik a Konamihoz. Felvették.
Vércsoportja A. Titkos vágya, hogy egyszer filmet is rendezzen. Nős, egy kisfiú büszke apukája, és jelenleg a Konami Computer Entertainment Japan (KCEJ) alelnöke.

A **Newsweek** szerint:
„Egyike a jövőnket formáló 10 legfontosabb embernek."

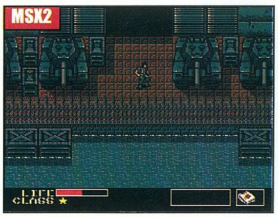
A **GameCritics** szerint:
„Kojima bizonyította be, hogy a videojáték képes fontos üzenetek hordozására, hogy képes valódi művészet tolmácsolására. Az, hogy ezt rajta kívül kevesen művelik, valóságos büntény – a játékos nyilvánosság intellektuális képességeinek nyílt inzultusa."

Ha nagyok leszünk egyszer, olyanok szeretnénk lenni, mint ő.

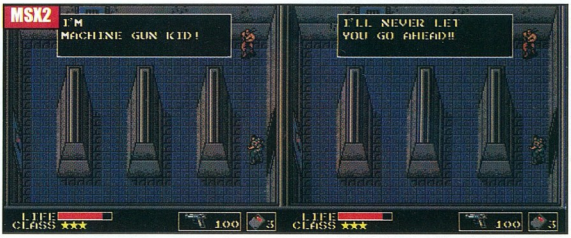
Összes játéka:

1986 **Yumetairaku Adventure** (MSX) - asszisztens
1986 **Lost World** (MSX) – soha nem jelent meg
1987 **Metal Gear** (MSX2)
1988 **Snatcher** (PC-8801SR / MSX2)
1988 **SD Snatcher** (MSX2)
1990 **Metal Gear 2: Solid Snake** (MSX2)
1992 **Snatcher Pilot Disc** (PCE)
1992 **Snatcher CD-ROMantic** (PCE)
1994 **Policenauts** (PC-98)
1995 **Policenauts** (3DO / PlayStation)
1995 **Policenauts Pilot Disc** (3DO)
1996 **Policenauts** (SEGA Saturn)
1997 **Nijiiro no Seisyun** (PlayStation / SEGA Saturn)
1998 **Idori no Lovesong** (PlayStation / SEGA Saturn)
1998 **Metal Gear Solid** (PlayStation)
2000 **Metal Gear Solid Integral** (PlayStation)
2000 **Metal Gear: Ghost Babel** (GBC)
2001 **Zone of the Enders** (PlayStation 2) – producer
2001 **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** (PlayStation 2)
2002 **Metal Gear Solid 2: Substance** (PlayStation 2)
2003 **Anubis: Zone of the Enders 2** (PlayStation 2) – producer
2003 **Bokura no Taiyo ~ Boktai** (GBA)
2004 **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** (NGC) – producer
2004 **Zoku: Bokura no Taiyo ~ Boktai 2** (GBA)















1987. július 12.

METAL GEAR

MSX2 (1987), Famicom (1987), NES (1988), IBM PC (1990), Commodore 64 (1990)

1995. A hidegháborúnak vége, a nukleáris apokalipszis azonban továbbra is Damoklész kardjaként lebeg a nagyszámú bűnelkövet. Kettőszáz kilométerre északra a dél-afrikai Galzburg városától egy zsoldosokból álló hadsereg veri fel fészkét, magánköztársaságukat az Outer Heaven (Külső Mennyország) névre keresztelik. Kiszivárgott információk szerint ez a zsoldos-banda egy olyan fegyver birtokában van, ami fenyegetést jelenthet akár a világbékére nézve is. Mivel mást nem tudni, a NATO első számú, szupertitkos-elit különleges alakulata, a Fox Hound (Rókakopó) kapja a megbízást a tömegpusztító fegyver felderítésre.

Az egység vezére, Big Boss (Nagyfőnök) úgy dönt, legügyesebb, legtalpraesettebb, legtökösebb ügynökét, Grey Foxot (Szürke Rókát) küldi küldetésre. Grey Fox az „Intrude N313" fedőnevű küldetés keretén belül tehát behatol, majd hat nap múltán két szót jelent („Metal Gear"). Ezután mindennemű kapcsolat megszűnik vele.

A Fox Hound egyszemélyes vezetése úgy dönt, a helyzet komolyságára való tekintettel komolytalan eszközökhöz nyúl: a tapasztalt ügynök sorsának kiderítésére, valamint a Metal Gear rejtély felderítésére állig felfegyverzett gerilla-kommandók helyett egy zöldfülű újoncot küld – ő lenne emberünk, Solid Snake, alias Kyle Reese a Terminatorból (lásd a mellékelt képet :). Snake azonban, a játékos ügyes irányításának köszönhetően, felülmúl majd minden várakozást. Sikeresen penetrálja az erődítményt, sikerrel szabadítja ki a bebörtönzött ellenállást (La Resistance néven futnak, és teljes három személy alkotja), megleli Rókát és megtudja, mi valójában a Fémkütyü: egy villámgyors mobilitású, atomtöltet éterbe eresztésére is alkalmas páncélos – egy olyan szuperfegyver, aminek nyilvános létezése alapjaiban formálná át a modern hadviselést. Snake felkutatja hát a Metal Gear tervezőjét, annak viszont elrabolták a lányát, így előbb felkutatja és kiszabadítja azt, majd a tudóstól megtudja a csodafegyver gyenge pontját.

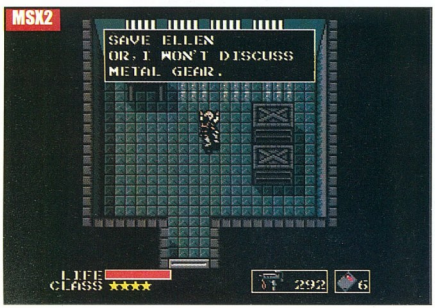
Hősünk mélyebbre ássa magát az erődben, a csapdák és a veszélyek azonban ettől a ponttól kezdve hirtelen ijesztő mértékben sokasodnak meg: a gyanú aztán az Outer Heaven főkomplexum alatti 100. szinten igazolódik be, mikor is a Metal Gear kiiktatása után a rá várakozó főbb ellenség nem más, mint maga Big Boss.

Igen, a Fox Hound vezetője rángatta a zsinórokat a háttérből (a játék fejlesztésének időpontjában legalábbis még nem volt Patriots), ő blokkolta Snake jelentéseit, ő tájékoztatta a zsoldosokat Snake minden lépéséről – hiszen ő volt az, aki felépítette Outer Heavent.

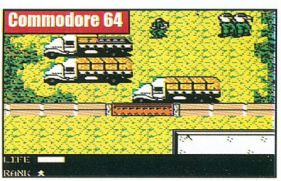
Ennél a pontnál már egyértelmű, mit keres itt egy zöldfülű ügynök – azért, mert ő jött a legalacsonyabb túlélési eséllyel. Snake megvilágosodik, majd nekiesik a Nagyfőnöknek – ha ügyesen rángattuk a joystick karját (a kontroller gombjait), akkor ráadásul győztesen kerül ki az egész balhéból. A Metal Gear megsemmisült, Big Boss saját vérében áll neki kihűlni, Outer Heaven időzített bombára kötve, a visszaszámlálás már folyamatban – itt az idő, hogy taktikai szuperkémünk a naplementébe repüljön.

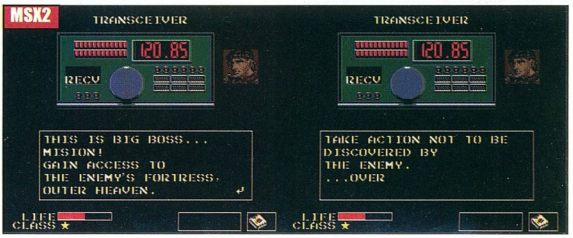
Az eredeti Metal Gear a gyakorlatban csaknem ugyanolyan, mint az a játék, amit ma ismerünk. Az akciót felülnézetből, illetve álizometrikus nézetekből, esetenként oldalról szemléljük, lopakodnunk kell, mindennemű felszerelés nélkül vágunk neki a küldetésnek, és kétlépésenként elő kell kapnunk az itt még Transceiver névre hallgató Codecet (kommunikációs eszközt), mert valaki csipog.

Ha kiszúrtak, riadó lépett érvénybe, ami csak bizonyos idő elteltével csillapodott. Ha nem vesszük játékszámba az elbaltázott NES-fordítást (erről később), akkor remek, csavaros történettel rendelkezik – igaz, itt a főellen-

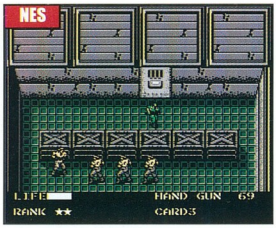


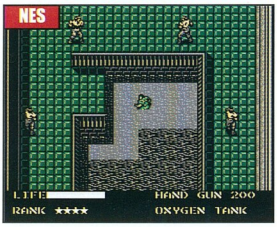












ségek még kevésbé kiforrott személyiséggel bírnak, mint a kompakt lemeznek és 32-bites technológiának köszönhetően pazar átvezetőkkel zsonglőrködő Solidban. Psycho Mantis helyett Fire Trooper próbál körömpörköltet gyártani belőlünk, Revolver Ocelot helyett Machine Gun Kid pakolja tele a légteret töltényhüvellyel.

Bár mai szemmel nézve a játék egyértelműen együgyű, a sorozat rajongóinak továbbra is melegen ajánlott – végigpörgetése nélkül elmulasztják a mitológia egyik fontos darabját: Snake beavatását.

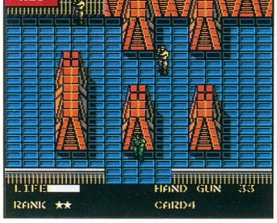
NESe semmi, fogd meg jól!

Függetlenül attól, hogy Snake igazán az amerikai NES-kiadás kapcsán került rivaldafénybe, a sorozat valójában nem ezen a gépen, és nem ekkor kezdődött. A Metal Gear-sorozat számítógépes sorozatként kezdte, a japán MSX2 rendszereken, de ugyanebben az évben eljutott Európába is, hiszen bizonyos országokban (Olaszország, Spanyolország) gazdag kultúrája volt ennek a szériának, akárcsak nálunk a máshol csúfosat bukott Plus/4-nek. Mivel aránylag tisztességes siker volt, a Konami úgy döntött, megosztja a lopakodás gyönyörét a Famicommal szórakozó japán konzolos közönséggel is, méghozzá gyorsan: a grafikailag picit gyengébb, történetében kicsit átalakított Metal Gear ezen a gépen a karácsonyi kavalkádra (egészen pontosan december 22-én) be is futott, és továbbra is kellemes profitot termelt. Az amerikai átirat szükségessége tehát nyilvánvaló volt – a hibát azonban sikerült ott elkövetni, hogy a lokalizációt a cég amerikai irodájára bízták.

Az eredeti MSX2 és Famicom változatokban a zsoldosok vezérének neve egészen a játék végéig ismeretlen: a fordítás azonban tudni véli, hogy az bizonyos Vernon CaTaffy (a játék végén persze már nem ő, hanem Dél parancsnok, azaz Commander South – Big Boss nyugati neve), egy őrült mongol. Módosították a végkifejletet is: Snake nem a Metal Gear TX-55 ellen megy harcba, hanem egy szuperszámítógépet iktat ki (kapitális baklövés – alapjaiban vágja tönkre a sztorit). Butábbak lettek az őrök is (itt már nincs hármas szintű készültség), ritkábban lőnek, és kiszámíthatóbban mozognak. Hiszen Nintendo-közönségnek készül az átirat, vagy mi a szösz.

Más fontos változások: az eredeti számítógépes kiadás egy csatornarendszeren keresztül küldte be Snake-et, a konzolos, majd abból készült nyugati változatok ejtőernyőn dobják le a dzsungelbe, nem messze a 1. számú épületbe induló teherautótól. Számtalan tárgy és fogoly helye lett megbolygatva, a legdurvább azonban maga a fordítás: gyorsan, elkapkodva készült, irgalmatlan mennyiségű elütést, helyesírási hibát és marhaságot tartalmaz. A NES Metal Gear az Ultra Games fennállásának **legrosszabb** fordítása. (Az Ultra Games a Konami America „másik" kereskedelmi neve. A Nin-tendonak ugyanis olyan politikája volt a nyolcvanas években, hogy minden cég csak adott számú játékot adhat ki évente a masinájára. Megoldás? Alternatív kereskedelmi nevek.)

Három évvel a japán megjelenés után az amerikai Konami nekilátott, hogy a NES változattal meghintse a nyugati számítógépeseket is: elkészült egy PC, majd egy C64 átirat (utóbbit az Unlimited Software kalapálta át), valamint vadul reklámozni kezdték az Amiga-átiratot, ami viszont már nem jelent meg. Késő volt – a hullám elvonult, a játékra senki nem volt már kíváncsi. A kilencvenes konverziók közül a PC-átirat az, ami még elviselhető, a C64-es Kígyó sajnos nem csupán buta, de ronda is.





SNAKE'S REVENGE

NES, 1990. április



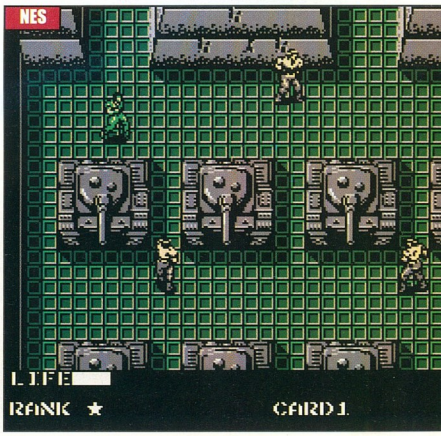
A Snake's Revenge az a Metal Gear-játék, ami nem Metal Gear-játék. Elmagyarázom. Bár a játékot a Konami (ráadásul a japán Konami) készítette, Hideo Kojimának semmi köze hozzá. Egy teljesen más fejlesztőcsapat rakta össze, kifejezetten az amerikai piacra (másutt nem is jelent meg), egyetlen dolgot szem előtt tartva: ki legyen elégítve ennek a bizonyos piacnak az ez idő tájt ravaszt rángatni kívánó ösztöne.

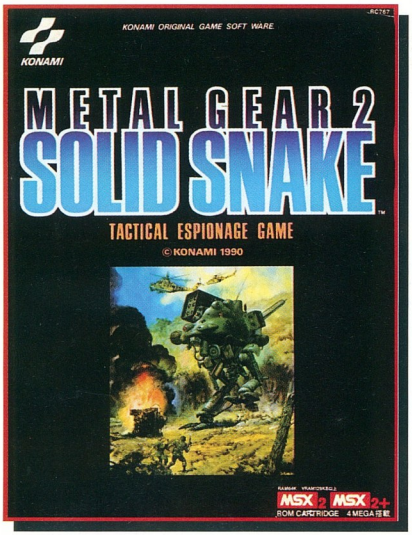
A Snake' Revenge tehát elméletileg a Metal Gear univerzumban játszódik – visszatér Snake (mint 32 különféle harcművészet feketeöves tudora!) és visszatér a Fémkütyü – hiányzik azonban a lopakodás és a mély, fordulatokkal teli sztori. Itt lövöldözni kell. Sokat. A történet mellesleg időrendileg valahol az első rész, és a Kojima-felügyelet alatt készült Metal Gear 2 között játszódik: CaTaffy (alias Big Boss) összeszedi magát, valamint a Metal Gear terveit, és összeáll egy Higharolla Kockamamie (tessék, lehet rőhögni!) nevü terroristával, majd közös erővel ismét fenyegetni kezdik a világbékét (készíteni a rekeszizmokat: helyszín a terisztáni Ishkabibil). Snake (aki itt a kézikönyv szerint „Rambo, James Bond és John Wayne kombinációja") feladata természetesen Kockamamie erődítményének („Fortress Fanatic!") pe-netrálása, majd az új Gear megsemmisítése lesz, a hadművelet fedőneve pedíglen „Operation 747". Helikopterrel dobják le kicsiny kommandónkat – robbantunk, rohangálunk, páncélvonatot térítünk el – lesz itt minden, mi mutatóujjnak ingere. Társaink Jennifer X és Nick Myer, valamint J.T., a vietnami veterán ügynök.

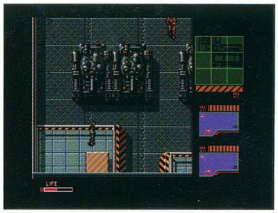




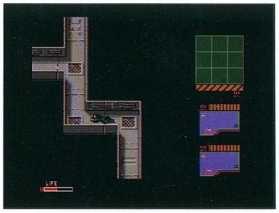
A Snake' Revenge tehát akciójáték – lopakodásnak és settenkedésnek nyomát sem leljük benne. Maga a játék mellesleg meglepően jó kis Contra/Green Beret-klón, felül- és oldalnézetes akciórészekkel, csak éppen nem a hivatalos sorozat része. A Konami sem tekinti annak – a Metal Gear Solid kézikönyve már bölcsen hallgat arról, hogy létezett Rambo-Snake, meg egy olyan idióta nevü főgonosz, mint Kockamamie.

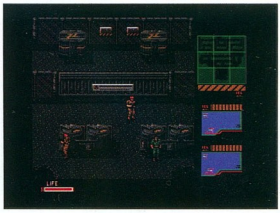












1990. július 19.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

MSX2

Négy évvel később, azaz 1999. Az atomnagyhatalmak szépen csendben nekilátnak, hogy leszereljék nukleáris arzenáljukat. A világ jelentős része a béke felé hajózik, a jelentéktelen pedig kihasználja a kínálkozó alkalmat. Ilyen Zanzibar földje is, ami a Közel-Keleten, Oroszország, Kína, meg az arabok tőszomszédságában terrorizál. A banánköztársaság polgársága azonban érdekes összetételű: a békés pásztorokon kívül itt szinte csak külföldi katonákat – zsoldosokat – lelünk. Éppen ezen zsoldosok azok, akik mindenféle lopakodós kommandó-alakzatban betakarítanak szép számú atomtöltetet a világ minden tájáról: 1999-re annyit, hogy Zanzibar a világ vezető atom-szuperhatalmává, és első számú közellenségévé válik.

Szimultán ezen kellemetlen fejleménnyel a világ másik kellemetlen fejleménnyel is kénytelen szembenézni: lassan, de biztosan merülnek lefelé planétánk kőolajkészletei, ergo a világot energetikai krízis fenyegeti. A Wall Streeten pánikhangulat, az OPEC az árakat úrbe lövi, a gazdasági egyensúly elefánt egy strandlabdán. Nagy szerencsénkre egy kiváló cseh tudós, név szerint Kio Marv (ez legalább annyira cseh név, mint amennyire magyar) megleli a gyógymódot: felfedezi az Oilix nevű anyagot. Az Oilix békés algákból géntechnológiákkal nyerészkedő mikroorganizmus, ergo szintetizált nyersolaj – olcsóbb, olcsóbban finomítható és könnyebben hozzáférhető, mint a természetes olaj. A MOL kommandóját azonban megelőzi egy zanzibari – elrabolják a tudóst, és tökéletes urai lesznek a helyzetnek. Zanzibar kezében minden, a bolygó teljes sorsa: érthető tehát, ha a szituáció megoldása nem túr halasztást. Egyetlen ember van, aki megállíthatja a tébolyult mini-államot, azt pedig Solid Snake-nek hívják.

Snake visszavonult, így a Fox Hound Big Boss helyére lépett új parancsnoka, Roy Campbell egy kanadai kandalló mellől hívja vissza.

Segítségére Horry, a CIA bájos ügynöke és Natasha, Dr. Marv testőre, a cseh titkosszolgálat leánya lesznek. Snake ismételten behatol, majd meglepve tapasztalja, hogy az új Metal Geart ugyanaz a pali tervezi, aki a régit: Dr. Petrovich. Kiszabadítja hát, majd Natasha elhullik, Snake pedig kénytelen megküzdeni egy régi barátból lett ellenféllel, az áruló Grey Foxszal. Lezúzza, majd megmentené Dr. Marvot, az azonban szintén elhullik, Dr. Petrovichról pedig kiderül, hogy nem is rabolták el, hanem áruló, így ő is elhullik (igaz, ő Snake által).

Pörgessük fel az eseményeket: Oilix megszerezve, Metal Gear megsemmisítve. Feltűnik Big Boss, aki túlélte Outer Heavent, ezt a konfrontációt viszont remélhetőleg már nem. Horry és Snake helikopterre száll, majd haza.

A Metal Gear 2: Solid Snake sajnálatos módon kizárólag MSX2 számítógépekre jelent meg, és sajnálatos módon kizárólag Japánban. A számítógép tulajdonosai szerint egyértelműen a rendszer legjobb játéka – Kojima első, korai remekműve. Sikeresen fejleszti tovább az első rész játékmenetét – a szebb, mozisabb grafika, és a finomabb, bonyolultabb, összeesküvésekkel és intrikákkal teli háttérsztori mellett itt jelenik meg első ízben a radar, melyen az ellenfelek mozgását követhetjük nyomon, vagy éppen a hőmérsékletre érzékeny kódkártyák. A történet szempontjából minden rajongó számára kihagyhatatlan darab: ebben az epizódban zajlik le Snake és Grey Fox legendás ökölvívása, mely drámájával és feszültségével megalapozza a későbbi Snake-Ninja barátságot illetőleg rivalizálást. Ha nem éltük át, nem láttuk, később nem érthetjük.

A játékot végül 1997-ben Maarten ter Huurne és Takamichi Suzukawa, két keménymagvas rajongó fordította le angolra – az emuláció kedvelőinek legnagyobb örömére. A srácok precíz, lenyűgöző munkát végeztek – még olyan apróságokra is odafigyeltek, mint a cseh nyelv: az eredeti játékban Marv és Natasha torzított oroszt beszéltek, a fordításban azonban már tökéletesen beszélik a saját nyelvüket.

A Solid Snake epizód után 10 hosszú év csend és szünet következett, hogy aztán Hideo Kojima és a Metal Gear ismét visszatérjenek – meghódítani a világot.

Zengő Kígyó (na jó, akkor csörgő-)

A teljes METAL GEAR-diszkográfia

Metal Gear 2: Solid Snake Original Soundtrack (1991, Japán)
Metal Gear Solid Promo Soundtrack (1998, Egyesült Államok)
Metal Gear Solid Original Soundtrack Limited Box (1998, Japán)
Metal Gear > Solid Snake ~ Hideo Kojima Music Compilation (1998, Japán)
Metal Gear Solid Drama CD One (1998, Japán)
Metal Gear Solid Drama CD Two (1999, Japán)
Metal Gear Solid Original Soundtrack (1999, Európa)*
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Original Soundtrack (2001, Japán)
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Original Soundtrack (2001, Egyesült Államok)
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Original Soundtrack 2 ~ The Other Side (2002, Japán)**
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Original Soundtrack (2002, Európa)
Metal Gear Solid 2: Substance Ultimate Sorter Soundtrack ~ White Version (2002, Japán)***
Metal Gear Solid 2: Substance Ultimate Sorter Soundtrack ~ Black Version (2002, Japán)





* Az MGS végén felcsendülő kelta dal (Aoife Ni Fhearraigh: „End Title / The Best is Yet to Come") számtalan más Konami válogatás lemezen is fellelhető.

** Az Other Side elsődleges ismérve, hogy az első MGS2 albumtól eltérően ezen a lemezen csak Norihiko Hibino kompozíciói hallhatóak, Harry Gregson-Williams és Rika Muranaka szabadságra mentek. A másodlagos ismérv: ezt nem fogjuk észlelni. Ez a lemez éppen olyan fantasztikus, mint az első.

*** A Substance Ultimate Sorter valójában lemez-gyűjtőalbum (mint a matrica-gyűjtőalbum, csak ebben lemezeket gyűjthetünk). Fekete és fehér változatban jelent meg, a fekete sokkal ritkább, mint a fehér. Alapállapotban a gyűjtőalbum egy korongot már tartalmaz – ez a felsorolt soundtrack lemez.

Nyomtatott Kígyó

Metal Gear Solid könyvek és képregények

A legismertebb talán az Art of Metal Gear Solid sorozat – ennek három része van (első, Sons of Liberty, valamint a Twin Snakes apropóján kiadott ver.1.5). Ezeket a japán Shikigensha kiadó publikálta – 180 oldalas, gyönyörű, professzionális nyomdatechnikával készült képeskönyvek ezek, Yoji Shinkawa illusztrációkkal (az első ráadásul nálunk, Európában is megjelent). Fantasztikus olvasmány a Sony Magazines kiadásában megjelent Metal Gear Solid 2: The Making c. könyv is – számtalan, a játékból végül kihagyott helyszín (New York!) részletesen ismertetésre kerül benne, valamint megnyugodva tapasztalhatjuk, hogy a Kojima a második rész kedvéért is Legózgatott. Érdekes bepillantás a kulisszák mögé.

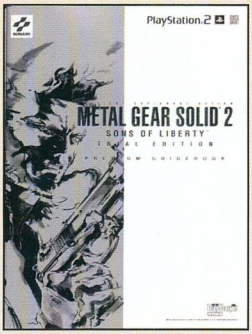
A Konami saját kiadása a Metal Gear Solid 2: Konami Style Limited Edition Yoji Shinkawa Artbook – a pazar, színezüst borítóval megjelent kiadványt kizárólag a Konami online boltjából lehetett megvásárolni. Kevésbé izgalmas könyvek, viszont jóval könnyebben elérhetőek az amerikai Brady Games és a Versus Books vaskos stratégiai útmutatói a különböző játékokhoz (Official Guidebook címek alatt tessék őket keresni), hasonlóakat adott ki a Konami is – igaz, kizárólag Japánban, viszont SOKKAL magasabb nívón (Konami Official Guide-széria). A végigjátszáskönyvek gyűjteményt a Famitsu, a Kodansha, az Enterbrain, a Futubasha és a Dengeki mookjai teszik teljessé (mook = magazine + book, ezek simán Complete / Perfect / Expert / Official / Premium Guide/book alcímet viselnek – viszont még a játszható demókhoz is kiadtak efféléket!).

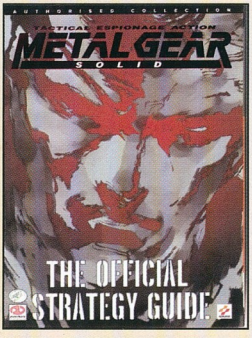
A Shinkigensha másik gyönyörű MGS-témájú publikációja a Metal Gear Solid 2: Metal Works – The Perfect c. csoda, aminek átlapozgatása után hihetetlen titkok juthatnak tudomásunkra (Kojima pl. felvázolja az összes karakter közötti összes létező viszonyt és kapcsolatot, a teljes sorozaton keresztül), valamint jár hozzá egy fantasztikus DVD lemez is (Extreme Mode Disc).

A legutóbbi nagyszabású és nagyméretű kiadványt a Kadokawa Shoten kiadó gondozta, és a Metal Gear Solid Naked címet viseli – benne Hideo Kojima és a Metal Gear sorozat történetével ismerkedhetünk meg, 127 színes oldalon. Ebben – a többi kiadvánnyal ellentétben – a szöveg dominál.

Snake, mint ponyvaregény? Van, hogyne lenne! A Nintendo Worlds of Power sorozatában jelent meg egy novella, puritán Metal Gear cím alatt. Ami pedig a képregényeket illeti, az IDW kiadó havonta új füzettel előrukkoló sorozatot ereget piacra idén szeptembertől, ami majd a Metal Gear Solid történéseit meséli újra, Kris Oprisko (Resident Evil képregények) fogalmazásában, és Ashley Wood (Spawn epizódok) fantasztikus rajzaival.

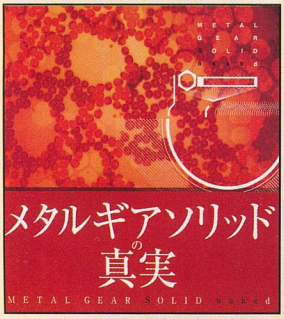
Ha valaki az összes Metal Gear témájú kiadványt birtokában szeretné tudni, durván 38-40 vaskos könyvvel számoljon.











Kígyóbűvölők

Shadow Moses terroristái

Liquid Snake

A vezér, a támaszpont elfoglalásának tervét kiagyaló mesterelme. Liquid Snake a gyakorlatban Solid Snake ikertestvére: ugyanazzal a kódnévvel és ugyanazzal a fizikummal rendelkezik, mint hősünk.



Revolver „Shalasaska" Ocelot

A kézifegyverek és a válogatott kínzások nagy szakértője. Ő az egyedüli olyan Fox Hound tag, aki túlélt Shadow Mosest, illetőleg a Snake-kel való találkozást – igaz, egyik karja odaveszik közben.



Psycho Mantis

Valaha a KGB PIU (Psychic Intelligence Unit) egységének tagja, később hűséges Fox Hound. A telekinézis mestere, képes a gondolatok olvasására, vagy akár tárgyak mozgatására is, a gondolat puszta erejével.



Vulcan Raven

Egy bőszme sámán, erőteljes indián spirituális őserők birtokosa. Hihetetlen fizikuma lehetővé teszi, hogy egy egész hordónyi töltényt cipeljen magával, ráadásul teste bármilyen hideget elvisel.



Sniper Wolf

Kurd származású mesterlövész, nagy kutya- és farkasbarát. Kitartása legendás: képes megmerevedve akár egy teljes hétig, étlen-szomjan várakozni áldozatára. Halálos és halálosan szexi.



Decoy Octopus

A megtévesztés és álcázás nagymestere. Előéletéről nagyon keveset tudunk – annyi azonban bizonyos, hogy rengeteg nyelven beszél, és bármilyen ember által kiadott hang utánzására képes.







1998. szeptember 3.

METAL GEAR SOLID

PlayStation (1998), PC (2000)

A világbéke valahogy csak nem akart bekövetkezni. 2005-ben járunk, a szuperhatalmak közti fegyverkezési verseny – ha nyilvánosan nem is, de – soha nem látott mértékben nőtt meg. Az alaszkai Shadow Moses szigeten lévő amerikai katonai támaszpontot (mely mellesleg titkos hadikísérletek színhelye) hatalmába keríti egy terrorista csoport. Roy Campbell alaszkai, önkéntes számüzetéséről hívja vissza Solid Snake-et az akcióra. Az indoklás: a terroristák a Fox Hound speciális alakulat egykori veteránjai – Snake volt bajtársai. A renegát ügynökök foglyul ejtették Kenneth Bakert, az ArmsTech igazgatóját, és Donald Andersont, a DARPA főnökét is. Követeléseik egyszerűen megfogalmazottak és tiszták: Big Boss földi maradványait akarják, amit az Egyesült Államok génelemzés céljából horgászott ki Zanzibarból. Ha követeléseiket huszonnégy órán belül nem teljesítik, egy amerikai nagyvárost a föld színével tesznek egyenlővé.





Atomcsapással fenyegetnek tehát, amit innen, az Úr háta mögül egyetlen eszköz tudna sikerrel végrehajtani: egy Metal Gear. Kigyónkat egy atom-tengeralattjáró juttatja a behatolási ponthoz, majd elszabadul a pokol. A támaszpontot génmanipulált, feljavított képességekkel kiszerelt szuperkatonák tartják markukban. Némi lopakodás, kúszás meg mászás után Snake „kiszabadítja" a foglyokat (olvasd: elhullik szépen mindenki, de vitális történeti aspektusokra derül fény közben), és nyilvánvalóvá válik, hogy a sziget ténylegesen egy új Metal Gear, a kormány által fejlesztett Metal Gear Rex bölcsője. (A masinát tervező Yoji Shinkawa szerint a Rex sokkal inkább R Ex, azaz R Extra változat.)

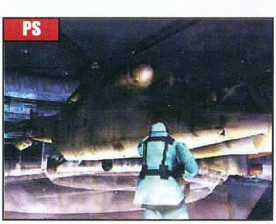
Snake tehát folytatja útját a két lábon tipegő veszedelem felé, közben pedig új barátokat ismer meg (ilyen Meryl Silverburgh, Roy Campbell unokahúga, akinek ez az első bevetése, avagy Hal Emmerich, a R Ex project vezetője, népszerűbb nevén Otakon), régi barátokkal megy ölre (Visszatér Grey Fox, mint vérengző Cyborg Ninja – ezek szerint túlélte Zanzibart). Emberünk szorgos munkával kiiktatja a Fox Hound tagjait, végül eljut a Metal Gearig. Ezt Liquid kommandírozza, tegyük hozzá, elég ügyesen. Ninja emocionálisan összezavarva végre cimboraként azonosítja Snake-et, feláldozza magát – marad a Liquid elleni harc. Monológ természetesen van:

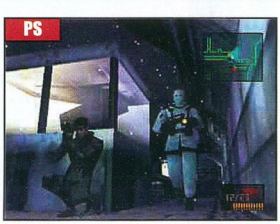














Liquid elmagyarázza, hogy Snake meg ő elméletileg testvérek – mindketten a „Les Enfants Terribles" (Borzalmas gyermekek) genetikai projekt eredményei. A „Borzalmas gyermekek" szuperkatona létrehozására irányuló hadikísérlet volt, ők ketten valójában Big Boss DNS-éből lettek kitenyésztve. Snake ugyan érzi, hogy ez az igazság, ám nincs kedve itt hagyni a fogát (még fogért sem), megöli hát Liquidet a Fox Die nevű, Fox Hound tagok kiiktatására tervezett vírus segítségével.

Nincs más hátra, mint a motoros szánnal naplementébe hajtás, majd a stáblista – a végén azonban Revolver Ocelot még rádob egy lapáttal, és felfedi a játékosnak, hogy nem egyszerű alak ez a Kojima: Shalasaska jelent az Egyesült Államok elnökének – Solidus Snake-nek, a Les Enfants Terribles projekt harmadik számú termékének. Krézi. (Mellesleg többféle befejezés lehetséges: Meryl meghal, vagy Meryl velünk motorozik ki a naplementébe. A Konami valószínűleg az utóbbit is hivatalosnak tartja, hiszen a kislány feltűnik majd – pontosabban már feltűnt! – a Policenauts című Kojima-játék szereplőjeként is.)

A Metal Gear Solid mérföldkő. Ez az epizód tette azzá a sorozatot, **ami** – itt és most a játéktörténelem egyik legjobban várt és ígéretesebb legmagasabb szinten beváltó videójátékáról beszélünk. Miután első ízben mutatták be (az 1997-es, atlantai E3 kiállításon), azonnal a szaksajtó üdvöskéje lett – miután megjelent, instant klasszikus a játékosok körében.

Legnagyobb érdeme a rendelkezésére álló technológia maximális kihasználása, valamint a stílusos, moziszerű prezentáció, ami messze túlmutatott bármin, ami korábban interaktív mozi címke alatt merészelt tetszelegni. A legszebb, hogy maga a játék magja szinte fikarcnyit sem változott – ez továbbra is az a játék volt, amit Kojima még 1987-ben szeretett volna elkészíteni. Immáron minden eszköz a rendelkezésére állt ehhez, ő pedig egyszerűen csak élt a lehetőséggel. Zseniális, kihagyhatatlan, letehetetlen, alapmű.

Természetesen a játékot hagyományos módon is meg lehet vásárolni – meg hardcore-rajongó módjára is. Ehhez nyújt hathatós segítséget a Metal Gear Solid Premium Package – a díszdoboz, ami minden elvetemült gyűjtő álma. Három régióban jelent meg, négy különböző kivitelben, ezekből a földi halandó számára csak három érhető el. A Japánban megjelent doboz a játék mellé pólót, matricákat, könyvet, dögcédulát és egy soundtrack korongot csomagolt (rajta az első két MSX epizód, valamint a Snatchers és a Policenauts zenéivel), az ázsiai mindezt megfejelte egy pakli kártyával és egy angol nyelvű füzetecskével, míg az európai teljesen más. Ez nem kifejezetten ezüst doboz, inkább szürke: benne a játék PAL változata (ami ugye 17.5%-kal lassabb, mint az NTSC verziók), egy más póló, matricák, egy más fajta dögcédula, könyv helyett egy hatalmas és gyönyörű poszter, valamint a Metal Gear Solid soundtrack album. Az európai Premium Package hivatalos elnevezése Limited Edition Premium Package. Csak a rend kedvéért.



VIRTUÁLIS KÍGYÓ: VR MISSIONS

MGS Integral, 1999. június (PS)

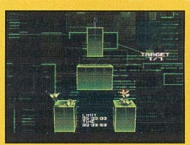
Bár a Metal Gear Solid önmagában is fantasztikus játék volt, a nyersen 12 órás játékidő jelentette az Achillesz-sarkát. 1999. júniusában érkezett tehát a Metal Gear Solid Integral – a teljesnek hirdetett kiadás, mely a játék mellett egy úgynevezett VR Missions (nálunk: Special Missions) korongot is tartalmazott. Ezen több, mint 300 érdekes küldetés várta a további kihívásokra szomjazó rajongókat, obszcén tartományokba duzzasztva ezzel a játék élettartamát.







Az Integral esetében a főjáték is apróbb módosításokon esett át – ilyen volt például a „very easy" nehézségi (?) fokozat beépítése, melyben végtelen lőszerrel kalandozhattunk, vagy a játék teljesítése után megnyíló first person (saját szemszögből szemlélhető) játékmód, ami az eredeti hasonló lehetőségétől annyiban különbözött, hogy nézelődés közben immáron mozoghattunk is. Az Integral továbbá több érdekes – és pokolian nehezen megszerezhető – bónuszt is kínál. Az egyik ilyen a legendás Ninja mód, melyben három küldetést játszhatunk a cyborg akrobatikus, katanával hadonászó porhüvelyébe zárva, vagy a kamera mód, melyben Naomit és Mei Linget fotózhatjuk (minél több VR küldetést teljesítettünk, annál közelebb kerültünk vágyaink tárgyként kezelt személyeihez).





A VR Missions később külön lemezként is megjelent, a játék pedig 2000. és 2003. között több, mint fél tucat alkalommal dob-ták piacra újra és újra a különböző régiókban – Konami the Best, PSOne Books, Platinum, Greatest Hits címkék alatt, más és más csomagolásban kínálva.

Érdekes továbbá a magasabb felbontást használó számítógépes átirat is, ami nevétől függetlenül nem csupán az alapjáték, de a teljes Metal Gear Solid Integral/Double csomag. A dobozos PC-konverziót a Microsoft adta ki, és a lehetőségekhez képest csodálatosra sikeredett.

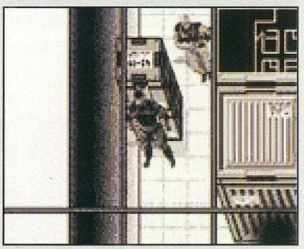


Monokróm Kígyó

Az elfeledett Game.com-átirat



A Business Wire drótjain szaladt át 1999. május 13.-án a Tiger Electronics E3-as közleménye: ebben az évben érkezik a Game.com Pocket Pro, a régi jó masina lágyan áttervezett változata (olvasd: N-Gage QD), kellemesen új áron ($29.99). Az elkötelezettek immáron öt különféle színű műanyag borítás közül választhatnak (lila, narancs, világoskék, zöld és rózsaszín), valamint rátehetik majd mancsukat egy nagy kupac új játékra is. A felsorolás, csak úgy sebtében: Frogger, Monopoly, WCW Whiplash, NASCAR, NBA Live, Centipede, meg úgy mellesleg valami Metal Gear Solid. A csattanó: a sajtóközlemény nem hamisítvány, a Konami valóban dolgozott a PlayStation-epizód Game.com zsebkonzol változatán. A sajtó nem kapta fel a fejét, a Game.com sebesen elbukott, a játék soha nem készült el, ebből következően pedig soha nem jelent meg. Emlékét viszont őrzi három apró, rossz felbontású kép egy régi, poros Tiger sajtólemezről.

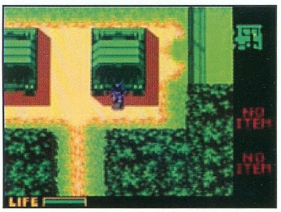












2000. március 5.

METAL GEAR GHOST BABEL

Game Boy Color

2002. – kereken hét évvel az Outer Heaven eseményei után. Roy Campbell jó szokása szerint az Alaszkára visszavonult Solid Snake-et hívja, mikor a közép-afrikai Grinda terroristái elrabolnak egy katonai teherszállító repülőgépet. Annak rakterében ugyanis nem más volt, mint egy új Metal Gear. Egy laza Delta Force alakulatot már ledobtak a térségben, azoknak azonban nyoma veszett. Hogyan lehetséges ez?

A Grindában tevékenykedő Grindai Felszabadítási Front vezére, Augustine Eguabon tábornok ugyanis a legendás Fox Hound egyik alegységével, a Black Chamberrel lépett szövetségre – ezek a srácok pedig azért kicsit ügyesebbek, mint holmi Delta Force. A Black Chamber tagjai Marionette Owl, Pyro Bison, Slasher Hawk, valamint a főnök, Black Arts Viper. A grindaiaknak azért kell a Gear, hogy kikiálthassák elnyomott (?) népük függetlenségét, valamint kiűzhessék a törzsi torzsalkodásokra csúnya szemmel tekintő ENSZ alakulatokat. A Black Chamber céljai merőben mások a masinával…

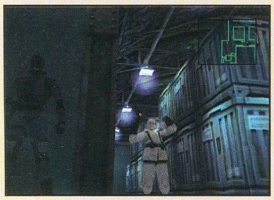
Lényeg a lényeg: Snake, mikor tudomást szerez arról, hogy a Felszabadítási Front támaszpontja (Galuade erőd) pontosan az egykori Outer Heaven centrum helyére épült, azonnal útra kél. Ezt a Fémkütyüt ráadásul már az Egyesült Államok építette, azon tervrajzok alapján, amit Outer Heaven romjai alól halásztak ki. Snake behatol, semlegesít, megsemmisít, kiszabadítja az őt Codecen terelgető utolsó Delta Force túlélőt, Cristine Jennert. Kiiktatja a Metal Geart kakaózó erőművet, majd lecsapja a Sötét Művészetek Viperáját és a mínusz 100. szinten (deja vu?!) megleli az ultratankot, amit természetesen kivon a forgalomból, az azt irányító Eguabon tábornokkal egyetemben.

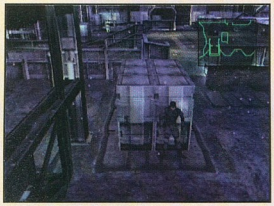
Ha mindez egyszerűnek hangzik, akkor most biztosítanám róla a kedves olvasót: nem az. Az Amerikában „marketing okokból" egyszerűen Metal Gear Solid névre hallgató Ghost Babel teljes értékű epizód – egy igazi Metal Gear történetének minden furfangjával és bájával. A zsebgépen ugyan nincsenek lenyűgöző átvezető animációk, és az animáció valamint a grafika minősége is csupán a NES változat szintjén van, a játékmenet változatlan és változatlanul első osztályú. Sajnos a grafika rabszolgájaként éldegélő általános publikum figyelmét sikerrel kerülte el – a hordozható kis gépezet tulajdonosainak körében azonban roppant népszerű, sokak szerint a gép egyik legjobban sikerült játéka. Valóban az – a Ghost Babel kihoz mindent az öreg műanyagból, amit csak ki lehet (az ellenfelek ráadásul itt okosabbak és ügyesebbek, mint a PlayStation epizódban). Igen elegen ajánlott darab.



Körkörös Kígyó

A félhivatalos Dreamcast-verzió





2000. idusán (már ha lehet egy évnek idusa – a kifejezés az ókori római naptárban március, július, meg október 15.-ét, illetve a többi hónap 13.-át jelentette, ergo a hónap kronológiai közepét) került bejelentésre a Bleem! nevű PC-s PlayStation emulátor Dreamcast változata, a Bleemcast!. A tervek szerint négy különböző csomag jelent volna meg, mindegyik 100-100 játékot támogatva – 2001-re a terv módosult, és sajátos csomagok lettek meghirdetve: 1 játék – 1 lemez, ám az a végletekig optimalizálva. 2001. október 31.-én, a Gran Turismo 2 illetve Tekken 3 Bleemcast! csomagok után aztán végre megjelent a Metal Gear Solidnak dedikált emulációs lemez is. Behelyeztük a gépbe, majd indulás után Action Replay módra csere – mehetett befelé az eredeti PlayStation korong. A Sonynak természetesen nem tetszett a kezdeményezés, így a Bleemcast! ezzel a három pakkal be is fejezte – az MGS lemez azonban elkészült, megjelent.

Érdekessége? A fejlesztők nem egyszerűen emuláltak, bele is piszkáltak egyes helyeken az eredeti kódba. A Ninja elleni küzdelem helyszínén itt egy SEGA Saturn hever az asztalon (ráadásul ezt egy magyar srác, Bati67 szúrta ki elsőként a világhálón). Hátrányai: PlayStation formátumra formáz egy teljes VMU-t (DC memóriakártyát), amit aztán kizárólag PS játékokkal (ezzel a háromal) tudtunk használni.

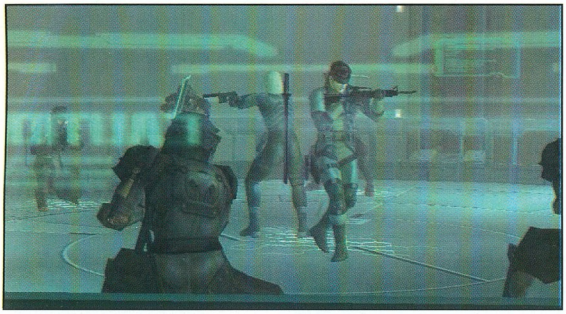












2001. november 13.

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

PlayStation 2

Köztudomású, hogy a PlayStation 2 megjelenése után Kojima mester búsan és kesernyésen nyilatkozgatott a rendszerről – nehéz programozni, nem hozza a várt teljesítményt, nem tetszik neki, hagyják őt békén. Aztán mégis csodát művelt. A Sons of Libertyre a szenzációra éhes zsurnaliszták első alkalommal a millennáris E3 alkalmával vethett ek sóvárgó pillantásokat, a trailer a Universal Studios egyik mozijában került bemutatásra. A tíz perces prezentáció másnap már a Konami standon is megtekinthető volt – ekkorra azonban az Internetnek köszönhetően már mindenki tudta: a Metal Gear Solid világa káprázatos pompával tér vissza – gyönyörűbb, izgalmasabb, és dinamikusabb, mint valaha.

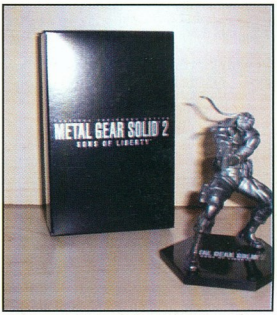
2007-ben járunk, három évvel a Shadow Moses-incidens történései után. A Metal Gear Rex tesztadatait valaki összegyűjtötte, és eladta a világ fegyver-feketepiacain – ma már minden nemzet megépítheti a saját Rexét, ha akarja. Az Egyesült Államok, hogy orvosolja a problémát, kifejleszti a Metal Gear Ray nevű fegyvert, melynek elsődleges célja a különféle Rex-variánsok elpusztítása.

New York, Hudson folyó. A Tengerészgyalogság a Discovery nevű tankhajón csempészi ki a városból a Rayt. Solid Snake, aki Otaconnal Shadow Moses után megalapította a Philanthropy nevű, Metal Gearek ellen küzdő szervezetet, a hajóra érkezik. Fülest kaptak Otacon féltestvérétől, Emma Emerichtől, hogy a Ray a hajón van. Küldetésének célja tehát az erről való meggyőződés, megfigyelés, valamint fotózás. A szituáció azonban hamarosan furcsa fordulatokat vesz…

Nagzon csodálkoznánk, ha többet kellene mondani a játékról. Ha mégis, akkor... Egyetlen szóval sem árulunk el többet a történetről. Nem! A Sons of Liberty minden idők egyik legnagyobb sztorija. Mi egy PlayStation 2 magazin vagyunk, ez pedig egy PlayStation 2 játék, amit bárki megvehet, bárhol. Amit garantálni tudunk: az illető nem fog csalódni. Hideo Kojima értelemmel és üzenettel tölti fel minden játékát.

Vásárlási tanácsaink: az MGS2 is több, mi több, budget kiadást is megért (Mega Hits, PlayStation the Best). Ahogy az előző részhez, ehhez is jelent meg Japánban Premium Pack (éjfekete doboz, benne a játék, könyv, akciófigura, valamint egy Premium DVD, ami tartalmában hasonló az európai ajándék lemezhez). Ma, Magyarországon a felbővített, Substance alcímű kiadás megvásárlásával leszünk leginkább pénzünknél. Ha nincs meg, megvenni. Azonnal.

































2002. november 4.

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

Xbox, PlayStation 2

Az alkotóelemi kiadás a Kígyó Lényege: a Metal Gear Solid 2 Substance az a Sons of Liberty számára, ami az Integral volt az előző epizód számára: végleges, felbővített kiadás, de változatlan alapjáték. Az első ízben 2002. november 4.-én, Xboxra megjelent korong a játék mellett 350 új virtuális és 150 alternatív küldetést tartalmaz, valamint 6 új kalandot Snake számára, Snake Tales gyűjtőcím alatt. Nem szerves részei ezek a hivatalos történetnek, inkább amolyan fiktív mesék – viszont ezeket nem egy tinédzser rajongó, hanem maga Kojima-isten ötlötte ki. Decemberben követte a japán PlayStation 2 kiadás – ami viszont nem átirat! A Substance alapvetően PS2-re készült – az Xbox debütőt kizárólag üzleti megfontolás vezérelte (ez lett végül a sokak által új epizódként várt Metal Gear X játékból). A rá következő évben a csomag megjelent IBM PC kompatibilis számítógépre is.

Amit a különféle kiadások kapcsán tudnunk kell: a legjobb az európai PlayStation 2 változat. Hogy miért? Mert ehhez ajándékként jár a Document of Metal Gear Solid 2 c. dokumentum-lemez is, a többihez meg nem. Ez a lemez Japánban és az Államokban külön, teljes áron került forgalomba – mi megkaptuk „ingyen." Tessék értékelni. Kizárólag a PlayStation 2 kiadásokban szerepel továbbá a Snake Skateboarding mini-játék. Ami viszont kellemetlen: az alap Sons of Liberty és a Substance mentett adatai nem kompatibilisek – teljesen mindegy, hogy korábban már végigjátszottuk a játékot, most kezdhetjük szépen az elejéről. Már az alap MGS 2 kapcsán is említettük, hogy nemcsak egy gyűjtőnek, hanem minden vérbeli játékosnak ideális befektetés.





Műanyag Kígyó

Metal Gear Solid-akciófigurák

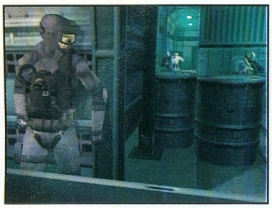
A Metal Gear akciófigurák sorát a Konami Doll Collection hősei nyitották: Solid Snake, Sniper Wolf, Meryl Silverburgh és Liquid Snake; 12"-es (30 centis), 24 ponton hajlítható modellek voltak ezek – nem kifejezetten részletesek, a Konami megrendelésére a Yamato gyártatta őket, természetesen Kínában. Egy fokkal jobb az amerikai McFarlane Toys 1999. februárjában piacra tolt sorozata: ebben 6"-es (15 centis), ám jóval részletesebb és dögösebb Solid Snake, Liquid Snake, Meryl, Ninja, Psycho Mantis, Revolver Ocelot, Vulcan Raven és Sniper Wolf figyel. Ugyanebben az időben ugyanez a cég egy Solid Snake+Meryl Silverburgh csomagot is kínált – a két figura a sorozatból lett kiemelve, 10 fegyverrel és szolid árral. (Van továbbá egy ezüst és egy színes Snake, amit a McFarlane az 1998-as ToyFair kiállításon osztogatott. Nem szépek, de ritkák.)

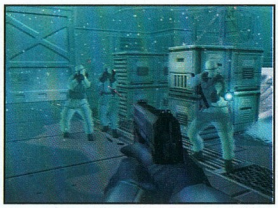
Az első és második széria hivatalos, nagy modelljei közti űrt töltik be a japán Medicom 2001-es Kubrick figurái. A Kubrick hihetetlenül népszerű a szigetországban, amolyan átmenet a Lego és a Playmobil játékok között: a sorozat nyolc figurából áll, és kellőképp komolytalan (Olga, Snake, Otacon, Ocelot, három Gurlukovich katona és a ritka Raiden figura nyújtja a teljes panorámát).

Novemberben indult útjára a hivatalos MGS2 akciófigura-invázió, rögtön két frontvonalon: az amerikai McFarlane Toys hat figurát kínált (Fortune, Olga, Snake, Solidus Snake, Revolver Ocelot, Raiden), mindegyik mellett egy-egy alkatrésszel, melyekből a szorgos gyűjtő összeállíthatta a hetediket (Metal Gear Ray), a japán Reds pedig a Konami Figure Collection sorozattal érkezett, 500 jenért kínálva egy darabot. Ez a gyűjtemény 7+1 titkos szereplőt számlál, megtaláljuk benne Hal Emmerichet (Otacont), Raident, Olgát, Ocelotot, Snake-et, Metal Gear Rayt és egy mezei Gurlukovich-katonát. Érdekessége, hogy kimasírozott festetlen, illetve színezüst formátumban is: a tetőtől talpig ezüst Raiden kétségtelenül minden idők leggyönyörűbb Metal Gear akciófigurája.

A sorozatok mellett Japánban több gachapon-széria is megjelent, ezek pontos számát azonban valószínűleg csak a Konami ismeri. A gachapon pontosan olyan, mint a Kinder-tojás: egy-egy gachapon-automatát több száz ilyen tojással töltenek meg, a japán fiatalok meg bedobják az aprót, és kapnak valamit. Aki játszott a Shenmue c. játékkal, pontosan tudja, miről írok.

Hazánkba tudtommal csak a McFarlane játékait árulták egyes kereskedők – nem egy közülük sunyi módon kiemelve a második sorozat ajándék alkatrészét, és „elmésen" külön, teljes áron kínálva a Metal Gear Ray figurát. Ennek valószínűleg csak azok örvendeztek, akik nem tervezték megvásárolni a teljes sorozatot – mindenki más egy makettel többet volt kénytelen fizetni.









2004. március 9.

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

GameCube

Idén tavasszal jelent meg az Egyesült Államokban a Silicon Knights fejlesztette Metal Gear Solid felújítás, The Twin Snakes alcímmel. Két nappal később a játékot megkapta Japán is – a gesztust azonban fogta a világ. A Twin Snakes nem több, nem kevesebb – az 1998-as PlayStation játék újrakeverése. Új zenéket kapott, újravett hangsávokat, új mozi-betéteket (melyeket ez alkalommal Ryuhei Kitamura japán kultuszfilm-rendező vezényelt le, tegyük hozzá: zseniálisan), valamint természetesen új, a Metal Gear Solid 2 színvonalán terpeszkedő grafikát. Érdekessége, hogy integrálja a második rész kibővített mozgáskultúráját is: Snake odébb tud gurulni, függeszkedni, el tudja rejteni az elejtett katonák hulláit és sakkban tudja tartani a még nem elejtetteket; ki tud kukucskálni a sarok mögül, valamint saját szemszögéből is képes célozni.

Mindent összevetve azonban az Ikerkígyók pontosan annyit ad csak az alapjátékhoz, amennyit elvesz belőle – Kitamura filmecskéi lenyűgözőek, a kibővített repertoár azonban túlságosan könnyűvé teszi a játékot. A definitív kiadás a kizárólag Japánban megjelent Metal Gear Solid: The Twin Snakes Premiere Edition – ebben a csomagban a játék mellett egy Fox Hound logóval kidekorált GameCube, vaskos irodalom (Metal Gear Memorandum, Konami Official Perfect Guide), valamint az első MSX2-es rész tökéletes GameCube átirata (Metal Gear Special Disc) is ott figyelnek. Drága mulatság, de kétségkívül lenyűgöző.

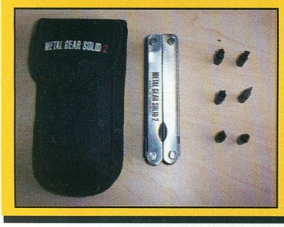
■ Reiker



Egyéb csúszómászók

A kígyógyűjtés igazi mélységei





Egéralátétek, nagyszámú poszterek, végeláthatatlan sorban érkező sajtólemezek, öngyújtók és cigarettatárcák, telefonkártyák, energiaitalok, gukker, több tucat különböző póló, pulcsik, táskák, lemeztartók, memóriakártyák, demó-lemezek, naptárak, jegyzetfüzetek, szatyrok, kitűzők, matricák, képeslapok, irattartók, papír makettek, promóciós anyagok, reklámtáblák, bolti állványok, artwork korongok, Making of DVD.

Baseball-sapkák, újságírói, forgalmazói és Konami-részvényes ajándékcsomagok, tollak, bandana, piknikesládák, hivatalos trailer DVD, csokoládé, karórák, műanyag kártyák, játékkártyák, gyűjtői fémdobozok, mobiltartók, papírnehezék, meghívólevek.

Vagy éppen olyan fura játékok, mint a PlayStation 2-es Dream Mix TV: World Fighters c. Hudson Soft bunyó, amiben Takara, Hudson és Konami karakterek mérik össze erejüket – köztük pedig ott figyel játszható karakterként Solid Snake is.

Aki Metal Gear csecsebecsét kíván gyűjteni, jobb, ha elárverezi a család teljes vagyonát, majd alaposan felköti a gatyót – pillanatnyilag az autentikus Metal Gear relikviák száma jóval félezer (!!!) felett van. Kedvenceim az angol moziknak szétszórt 35mm-es reklámtekercsek, a Metal Gear Solid multitool (igaz, nem Leatherman gyártmányú), a Metar Gear Solid emlékbor (ilyen üveget a játék fejlesztői kaptak a projekt befejeztével), az idei E3 újságíróinak osztogatott bakelit-lemezes soundtrack, vagy éppen az aranyszínű (!) Metal Gear Solid Commemorative Shareholders Premium Package emlékcsomag, amit nevéhez hűen kizárólag a Konami részvényesei kaptak – ők viszont ingyen. Szabadúszó újságíróként (az pontosan olyan, mint a munkanélküli, csak SOKKAL jobban hangzik) magam is megfordultam több hazai szerkesztőségben, és az elmúlt néhány évben annyiféle Metal Gear-logós cuccot láttam, amennyi éppen elegendő ahhoz, hogy egy életre elmenjen a kedvem mindennemű gyűjtéstől.

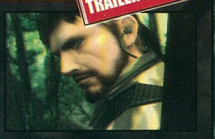
Aki mégis belevág… nos, hajrá!





MGS3 SNAKE EATER	
TÍPUS:	"TACTICAL ESPIONAGE ACTION"
KIADÓ:	KONAMI
FEJLESZTŐ:	KCEJ
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	-
TESZTPÉLDÁNY:	-
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.12. (PAL/NTSC)
WEB:	www.konamijpn.com

TRAILER A DVD-N!





A DZSUNGEL LEGVESZÉLYESEBB KÍGYÓJA

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER





Ehavi „ficsör" rovatunkban már alaposan kivesézték, minek köszönheti a Metal Gear-sorozat a népszerűségét, mely cikk többek között abból az apropóból született, hogy idén végre megérkezik a játék harmadik epizódja, amiről egyre több információ szivárog ki a Konamitól – nem beszélve az E3-on bemutatott trailerről, ami most a DVD-mellékletünkön is megtalálható. Új éra, új környezet, és új harcmodor: ezek jellemzik az új részt, ami valóban újszerű élmény lesz a rajongók számára. Lássuk akkor a címszavakat sorjában!

Új éra

Az MGS3 a hatvanas évekbe repíti vissza a játékost, a hidegháború veszterhes korszakába. Akár pontosíthatjuk is a dátumot 1964-re, hiszen egyrészt ez jelenik meg a játék előzetesében is, másrészt Hruscsov és Johnson elnök csak ebben az évben diskurálhatott egymással a forródróton (elvégre előbbinek az utolsó, utóbbinak pedig az első éve volt a hatalmon), s a játék sztorija szerint egy ilyen megbeszéléssel lendülnek mozgásba a dolgok. Hruscsovnak már nemcsak a kubai rakétaválság miatt szorul a nyaka körül a hurok, hanem mert egy Szokolov nevű tudósa állítólag nyugatra akar szökni, és stratégiai fontosságú atomtitkokat kíván átjátszani az amerikaiak kezére. Hogy mi ebből az igazság? Ezt kell kideritenie Snakenek a helyszínre utazva: a parancsa szerint ki kell csempésznie a tudóst a szovjet területen lévő Tszelinojarszk hegyei közül.

Az MGS-sorozat szülőatyja, Hideo Kojima már többször is hangoztatta, hogy az MGS3 visszatérés lesz a gyökerekhez. Ez több dolgot is jelent: egyrészt a sztori végül is a prelúdje lesz az előző részekben történteknek, másrészt a rajongók visszajelzéseiből azt egyértelműen le lehetett szúrni, hogy a nőies alkatú Raiden nem sokaknak lopta be magát a szi-

















vébe – tehát a főszerep megint Snake-et illeti. Az már megint más lapra tartozik, hogy melyik Snake-et, hiszen '64-ben a közönség által megkedvelt figura még csak vízipisztollyal sem lövöldözhetett. Hivatalosan ugyan nem nyilatkoztak a dologról, de minden újabb előzetes info arra utal, hogy a főhős nem más lesz, mint a legelső, még MSX-re készült Metal Gear (amiről pár lappal arrébb szintén olvashattok) főgonosza, azaz Big Boss. Ez egyáltalán nem lenne meglepő, hiszen a sztori szerint a „Les Enfants Terribles" projekt keretében Big Boss génállományából klónozva próbálták előállítani a tökéletes harcost: így jött a világra Solid Snake, Liquid Snake, és Solidus is. Alighanem kicsit Darth Vaderesre veszik Big Boss figuráját, s most megtudhatjuk, miként állt át a sötét oldalra. Azonban hagyjuk most a hipotéziseket, inkább nézzük tovább a konkrétumokat!

Új környezet

Az MGS3 a korábbi részektől eltérően főleg a szabadban fog játszódni, Kojima azt már régóta nem titkolta, hogy a játék kétharmada a dzsungelharcról fog szólni annak minden kellékével. Az MGS kicsit átmegy Rambóba: a vadonban nemcsak az ellenséges járőrök jelentenek veszélyt, de kötélből vagy fatuskóból fabrikált csapdák is megbújhatnak a buja növényzet között, és a fauna egyes képviselői is emberünkre támadhatnak. A vigyázatlan játékos mondjuk egy krokodil vacsorájaként is végezheti, máskor meg Snake egy sötét barlangba merészkedik, s felriasztott denevéreket kell távol tartania egy fáklyával. Az állatvilág más képviselőinek ugyanakkor Snake-től kell tartania, hiszen egy dzsungelharcosnak a túléléshez is értenie kell, s ennek érdekében el kell viselnie az „egzotikus" táplálékokat is. Emberünk ezúttal nem holmi konzervek formájában veheti fel az élelmiszeradagját, hanem kénytelen elfogyasztani halakat, békákat, és – ha már az alcím is erről árulkodik – még kígyókat is. Hogy az állatvédők meg ne orroljanak, az ellenség által emberünkre uszított kopókat mondjuk nem lehet megenni, és hősünk nem veti meg a vegetáriánus kosztot sem, így gombák és gyümölcsök is szerepelnek az étrendjén.

A környezetváltozással szorosan összefügg, hogy a játékhoz vadonatúj engine-re volt szükség. Falakat, és sík felületeket könnyebb beborítani textúrákkal, viszont a dzsungelben minden egyes fűszállal számolnia kell a gépnek, arról már nem is beszélve, hogy nyilván kell tartani az apró bukkanókat, és egyéb magassági tényezőket, hogy azokkal kontaktusba tudjon kerülni mind a főhős, mind az ellenség. Snake például másztat fára, és akár az ellenség nyakába is ugorhat, viszont egy magasabb szikláról leugorva könnyen kitörheti a bokáját.

Új harcmodor

A harmadik részben át lett értékelve a közelharc harc fontossága, s ezért nem árt megtanulnunk, minek a rövidítése a CQC. A Close Quarter Combat nem a játékdesignerek találmánya, hanem egy létező harcmodor, amit többek között a SWAT kommandósoknak oktatnak, bár Motosada Mori, a játék a katonai szakértője szerint az európai rendfenntartó szervezetek még inkább vevők erre az új küzdőtechnikára. A CQC olyan helyzetekben alkalmazható, mint amikor mondjuk terroristákat kell úgy likvidálni, hogy közben túszok életét ne kockáztassák. A technikát arra az esetre fejlesztették ki, amikor több, az emberhez közel elhelyezkedő ellenfelet lehet harcképtelenné tenni, s utóbbi körülményből adódóan ehhez nem szükséges más, mint néhány jól elsajátított fogás, netán egy borotvaéles kés, avagy pár halálosan pontos pisztolylövés. A játékban nemcsak azt alapozták a CQC technikára, hogy mondjuk Snake milyen cselgáncs mozdulatokkal viszi a földre az ellenséget, hanem azt is, hogy miként lopakodunk a szükséges távolságba. Az ellenségeink akár négyfős kis csapatokat is alkothatnak, amelynek tagjai









SNAKE, A CSINOS

Kialakult a Kígyó gardróbja

Lezárult a Camouflage Campaign. Mint arról az előző számunk híreinél is beszámoltunk, a Konami arra buzdította a Metal Gear Solid rajongóit, hogy segítsék Snake-et az álcázás mesterévé válni. A gyakorlójára varázsolható mintaötleteket június 29-ig lehetett elküldeni a Konami japán weboldalára, s a megadott határidőig mindösszesen 5482 érvényes pályázat érkezett be. Hogy kik azok a szerencsések, akiknek a művét adaptálják a játék grafikusai, és ezzel egyetemben helyet kapnak majd a stáblistán is, azt majd csak szeptemberben, a Tokyo Game Show alkalmával fogják kihirdetni.















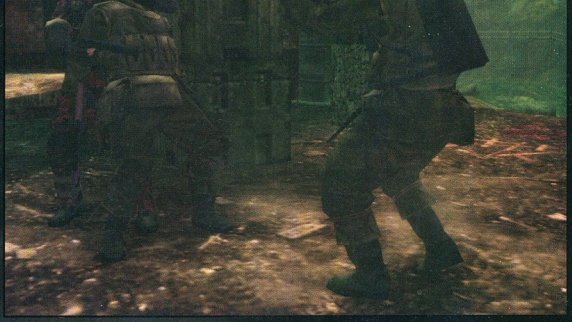
mind önálló mesterséges intelligenciával rendelkeznek, ezért egyáltalán nem mindegy, hogyan fogunk neki a munkának. A CQC-t csakis azok tudják alkalmazni, akik mind az öklükkel, mind a késükkel, és a pisztolyukkal is egyaránt profin bánna), hiszen az egész végül is a pszichológiai hadviseléshez tartozik: az első lépést megtéve úgy kell hatni az ellenség lelkületére, hogy annak ne legyen alkalma ellentámadásba lendülni.

Kígyóból kaméleon

Az ellenség nyakát persze csak akkor lehet egy szakszerű mozdulattal kitekerni, ha valami módon a közelébe tudunk férkőzni. Már a legelső Metal Gear játékok is a lopakodásról szóltak (például az ellenség figyelmét elterelendő már az MSX-es második részben is lehetett kopogtatni a falakon), de most még inkább előtérbe kerül a halálos bújócska. Ebből következik a játékmenetben történt legfontosabb változás: az álcaruhával történő rejtőzködés.

A Splinter Cellben egy skálán jelzi a gép, mennyire sikerült emberünknek árnyékba húzódnia, s ehhez hasonlóan az MGS3-ban is egy jelző mutatja, hogy Snake mennyire látható. Sokat elmond azonban, hogy ez a kijelző itt százalékokban méri a teljesítményünket, és mondjuk egy fatörzs árnyéka még közel sem jelent 100%-os takarást – még úgy sem, hogy Snake tökéletesen hozzálapul. Ahhoz ugyanis, hogy hősünk maximálisan bele tudjon olvadni a környezetbe, jó érzékkel kell megválasztanunk a ráadott gyakorlóruha mintázatát, sőt mi több, arcfestéssel is nyerhetünk akár 10 százalékpontot. Kaméleon módjára mindig a környezethez passzoló színösszeállítást kell kikísérletezni, s így az index akár 90 percent fölé tornázható, aminél már nyert ügyünk van. Mivel Snake egy szempillantás alatt átöltözik, nem válik terhessé a válogatás, hanem épp ellenkezőleg: izgalmas, és nélkülözhetetlen eleme a játékmenetnek. Ahogy haladunk előre a történetben, s valamilyen új környezetbe kerülünk – tudniillik a dzsungelen kívül például elvetődünk havas tájra is –, úgy válnak elérhetővé az újabb mintázatú ruhák.

A fákhoz, vagy falakhoz lapulásnál még érdekesebb taktika a magas fűben rejtőzködés. Grafikailag roppant igényesen reprodukálták a hősünk előtt szétnyíló, illetve mögötte összezáródó fűszálakat, és ezt szemlátomást nemcsak látványosságnak szánták. Ha mondjuk megfelelő álcával már eleve 45%-ban vagyunk elrejtőzve, akkor legörnyedve mindjárt 65%-ra ugrik fel az érték, majd kúszva lesz belőle 80%. A százalékokra az is kihatással van, milyen gyors mozgást végzünk. A fenti példánál maradva azonnal 20%-ra esik vissza a mutató, amint elindulunk valamerre, futva pedig már csak 5%-ot mutat a kijelző. A gyalogláson kívül mondjuk lehet lopózni is, s úgy nem csökken a viszonyszám, fogy viszont a stamina. A set-





tenkedés mellett energiaveszteséggel jár majd a fáramászás is, de még az is, ha félmeztelenül flangálunk mostoha időjárás közepette – tehát ezért lesz szükség a jó erőnlétet biztosító táplálékokra.

Riadó!

A sok lopakodás mellett akadnak majd pörgősebb részek is: néha puskaropogástól lesz hangos a dzsungel. Snake kezébe ezúttal is valódi fegyvereket adtak, méghozzá olyanokat, amelyek már 1964-ben is léteztek – ilyen az M16, vagy az AK-47, az orvlövészkedéshez pedig Dragunov puska használható. Az egyéb felszerelést tekintve a megszokott dolgokat, például éjjellátó, vagy hőképes szemüveget találunk a tárgylistában, de ezeket is a korszerűtlennek tűnő (illetve hát éppensége hogy korhű) kiadásban. A kevésbé fejlett technika a játékmenetre is kihatással van, hiszen hosszú hagyományt megszakítva ezúttal nem lesz radar. Már csak azért is rejtőzködni kell, hogy egyáltalán felderítsük a terepet. Igaz, legalább azért nem kell bosszankodnunk, hogy riadó esetén zavarják a műszert. Ezt leszámítva ugyanúgy működik a riadó, mint korábban, tehát vagy felvesszük a harcot, vagy pedig elmenekülünk, és megvárjuk, míg az ellenség megnyugszik.

A mesterséges intelligencia már elég profi volt az előző részben is, hiszen például megadásra kényszeríthettük a meglepett őröket, azonban most még élethűbb reakciókra számíthatunk. Ha például valakit csak megsebesítettünk, az igyekszik fedezéket keresni. Az örök ébersége ugyanakkor a szokásos: ha kemény felületen, vagy avarban gyalogolunk, úgy meghallhatják a lépteinket, de a sárban kutyagolva is óvatosnak kell lennünk, mert úgy meg a lábnyomainkra figyelhetnek fel. Immáron a hulláik is feltűnést keltenek, tehát a Splinter Cell mintájára gondoskodnunk kell holttestek elpakolásáról: elrejthetjük őket mondjuk bokrokba, de akár folyóba dobva is megszabadulhatunk tőlük.

Új győztes születik?

Az MGS2-ben a játékosok egy része szerint felborult az egyensúly, s túl sok volt a közjáték, ezért most inkább a játékmenet elmélyítésére koncentráltak – nyilván ezért a sok újítás. Ennek ellenére azért „izmosak" lesznek a kerettörténetet mesélő mozik, amik nélkül már el se lehetne képzelni egy Metal Gear játékot. Kojima a szokásos népnevelői feladatokat is magára vállalta, jön a szokásos Üzenet: már a trailerből is kiderül, hogy erkölcsi prédikációkkal alaposan nyakon öntött sztorit kapunk. Mi tagadás, van némi igaza a Mesternek, amikor azzal érvel, hogy néhányan manapság már azt sem tudják, hogy valaha létezett egy Szovjetunió. Példának hozta fel, hogy Amerikának nemrégiben legfontosabb dolga volt Afganisztán lerohanása, holott korábban nyíltan támogatta (még 2001 májusában is!) a tálib rendszert, amiért az elhivatott szövetségesekként szembeszállt a kommunizmussal. Az MGS1 és 2 után a folytatás így most ismét egy olyan játék lesz, ahol azért kell gyilkolnunk, hogy aztán a közjátékokban háboruellenes propagandával szórakoztassanak. A rajongók alighanem azonnal ráismernek például a trailerben is látható, a '60-as években még a Spetsnaz kötelékében szolgáló orosz tisztre, aki a GRU-s elvtársait sem kíméli, s olyan ördögien bánik a szolgálati fegyverével, mintha csak egy revolvert pörgetne…

Online játékot nem fog támogatni az MGS3, aminek nem technikai akadályai vannak, hanem egyszerűen Kojima úgy látja, hogy ez nem az a játék, ami ezt a lehetőséget ki tudná használni. Annyiból viszont sajnálhatjuk, hogy Magyarországon nem forgalmazzák a broadband adaptert, hogy majd havonta lesznek új álcaruhák, amiket csak a netről lehet letölteni. Ezt leszámítva a játék persze ezúttal is maximálisan kihasználja majd a PS2-ben rejlő erőket, de most nem kezdjük el magasztalni a vízeffektust, a fényeket, vagy a remekül megrendezett közjátékokat, elvégre a DVD-n található trailer sokkal beszédesebb. Tessék szépen megnézni, és lélekben felkészülni az év végi megjelenésre.

METAL GEAR SURROUND

Ismét hollywoodi a zajgyáros



Harry Gregson-Williams (aki többek között olyan sikerfilmek zenéjét komponálta, mint a Shrek, vagy a Szikla) az MGS2-ben végzett munkája után viccesen mondta, hogy szívesen dolgozna a következő részen is, ha az dzsungelben játszódna – és állítólag abban a pillanatban kész is volt Hideo Kojima fejében a terv. Harry kissé meglepődött, amikor a kívánsága teljesült, úgyhogy ezúttal is az ő nevéhez fűződik a főcímzene, amibe most dzsungelbe illő, gyors dallamokat csempészett. Mint nyilatkozta: nem annyira a '60-as évek díszleteire koncentrált, hanem inkább alkalmazkodott a már meglévő MGS-stílushoz.



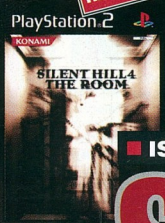






SILENT HILL 4: THE ROOM	
TÍPUS:	TÚLÉLŐ HORROR
KIADÓ:	KONAMI
FEJLESZTŐ:	KCET
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.09.07. NTSC 2004.10. PAL
WEB:	www.konami-europe.com

TRAILER A DVD-N!









■ ISMÉT SZÉP RÉMÁLMOKAT KÍVÁN: A KONAMI

SILENT HILL 4 THE ROOM



Horror játékot készíteni bármelyik fejlesztőcég képes, de horror-játékot csak kevesen. A közönséget megrémisztetni nem egyszerű feladat manapság, amikor már a híradó is frocsog a vértől, s a nap bármelyik szakában találni olyan TV-csatornát, amin valami horrorként aposztrofált szörnyűség megy. Talán pontosan a gagyira szakosodott tömegtermelés miatt tudjuk értékelni a művészi értékkel is bíró horrort, amire eklatáns példa a Konami által fejlesztett Silent Hill-sorozat. Itt van most a negyedik rész: még egyetlen szörny sem bukkan fel, még alig van alkalmunk megismerkedni a főhőssel, de máris borsódzik a hátunk érzelmes zenétől, amelynek taktusaira drámai beállításokkal mutatják be a címben szereplő szobát, ahol tulajdonképpen az egész történet játszódik. Egy hétköznapi két szoba összkomfortos lakásban járunk, de mégis van valami nagyon sivár az egészben.

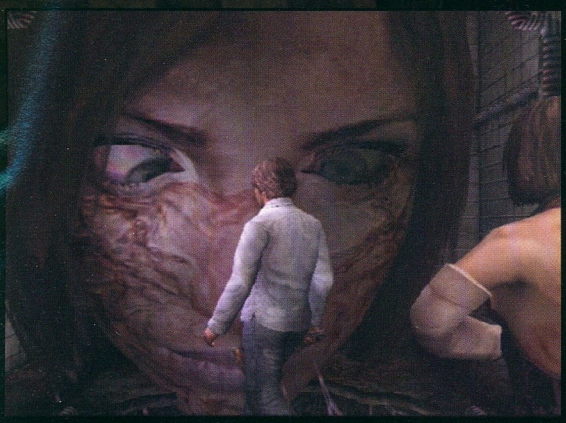
Otthon, édes otthon

A lakás tulajdonosát Henry Townshendnek hívják, aki két éve költözött Ashfieldbe, az átlagos amerikai városba, nem messze Silent Hilltől. Nagyjából meg volt elégedve az életével, viszont négy napja rémálmok gyötrik, s mintha a rémálmokból nem is tudna felébredni. Négy napja lakásának a foglya: valaki lelánccolta az ajtaját, méghozzá belülről (!), s a kö-















vetkező üzenetet firkantotta az ajtóra: „Ne menj ki! Walter" Az ötödik napon vehetjük át Henry irányítását. A szerepünkbe bújva épp otthon vagyunk – hol máshol is lehetnénk –, ám az otthonunk igen bizarr külsőt öltött: a falak és a bútorok mind vöröslenek a rájuk száradt vértől. A nappaliban nézelődünk, amikor egyszer csak valami kitüremkedik a falból, illetve nem is valami az, hanem valaki, majd... felébredünk – huh, ez csak egy újabb rémálom volt.

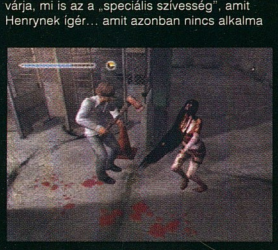
Hogy tökéletesen át tudjuk élni emberünk klausztrofóbiáját, a lakáson belül mindig Henry saját szemszögéből közlekedhetünk: a rémálmokból ébredvén (mert természetesen több is lesz) a plafonon forgó ventilátor lapátjait vagyunk kénytelenek bámulni, s ha az ingerszegény környezetben esetleg valami mozgalmasabbra vágyunk, úgy maximum a forgalmas utcára tekinthetünk ki az amúgy beszorult ablakok mögül. A TV vagy a rádió nem működik, a telefon zsinórja elvágva, így aztán igazi élményszámba megy, amikor valami zajt hallunk a lépcsőház felől, s a kémlelőnyíláson kukucskálva a csinos szomszédlányt, Eileen Galvint mustrálgathatjuk egy darabig, aki épp bevásárolni lehetett, s elejtette a cuccait...

Nem sokkal ezután valami durvább zaj is hallatszik, de ezúttal a fürdőszoba felől. Ez az esemény már kevésbé hétköznapi, ugyanis a borotválkozó tükrünk és alatta a kis polc tört szét nagy robajjal, merthogy közvetlenül mellettük lehullott a csempe. A falon egy jókora lyuk tátong. Mi lehet ez a lyuk, s hova vezethet mögötte a sötét járat? Hétköznapi ember aligha empirikus módon keresné a választ, de Henry már négy napja nem hétköznapi ember – tehát fogja magát, és bemászik.

Freddy tanítványai

A túloldalt várható borzalmakról majd csak a játék tesztelésekor tudunk részletesen beszámolni, de azért igyekszünk most ízelítőt nyújtani a fejleményekből. A rémálmokon belül Henryt már a sorozatban megszokott külső nézetből irányítjuk, s elsőként a közeli metróállomásra kirándulunk, ami azonban nem a hétköznapi arcát mutatja: sehol egy lélek, ellenben minden le van amortizálódva, s otromba csövek és állványzatok gazdagítják a látképet. Ilyen körülmények között találkozunk a csábos Cynthiával, akinek rokonszenves véleménye van a kialakult helyzetről: ha már egyszer egy jóképű fiatalemberrel – mármint csekélységünkkel – együtt cseppent egy álomba, akkor igyekszik jól szórakozni, még ha rémálomról is van szó. Játékosként (mármint himnemű játékosként, akik nyilván a Silent Hillel játszók többségét alkotják) nyilván mindenki örömmel várja, mi is az a „speciális szívesség", amit Henrynek ígér... amit azonban nincs alkalma





Silent Hill 1 (PS1)

A Silent Hill-sorozat Harry Mason történetével indult, akinek a fogadott kislánya egész egyszerűen eltűnt a Silent Hillt beborító ködben. Mint kiderült, Cheryl a jobbik fele volt Alessa lelkének, akit egy titokzatos szekta

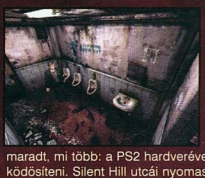


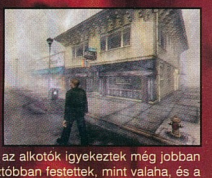


azért áldozott fel, hogy megszülethessen a világunkba Samael, az Isten. Miután az áldozat félig-meddig kibújt a kötelessége alól, Cheryl azért tért vissza az Alessa által eltorzított Silent Hillbe, hogy a szertartás befejeződhessen. Két eszköz alapvetően jelen volt a sorozatban már a kezdetektől fogva: a sötétséget az elemlámpánk csóvája hasította szét, a ködben megbújó szörnyek jelenlétére pedig a rádiónk statikus zaja figyelmeztetett.

Silent Hill 2: Restless Dreams (PS2)

A már PS2-re készült Silent Hill 2 nem kapcsolódott szorosan a játék első részéhez. Hogy mitől olyan ködös Silent Hill látképe, az homályban



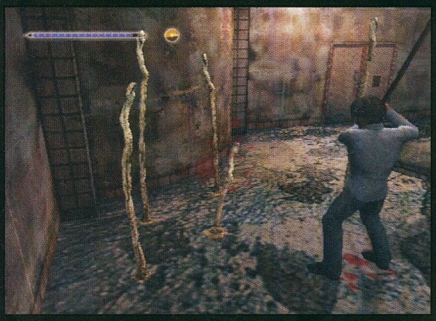


maradt, mi több: a PS2 hardverével az alkotók igyekeztek még jobban ködösíteni. Silent Hill utcái nyomasztóbban festettek, mint valaha, és a ködből előbújó szörnyek is a legképtelenebb alakokban testesültek meg. A főhőst ezúttal James Sunderlandnek hívták, aki a felesége meghívására látogatott el Silent Hillbe. A dolog pikantériája, hogy Harry imádott Maryje a meghívó kézhezvételekor már három éve halott volt.

Silent Hill 3 (PS2)

A Silent Hill első része végén Harry Mason egy újabb esélyt kapott, mert amikor elpusztította a démont, Alessa még utoljára megjelent előtte, és átnyújtott neki egy csecsemőt. Ebből a kislányból 17 évvel később nagylány lett, s Heather szerepét átvéve újabb kirándulást tehettünk Silent Hillbe. Minthogy a nevelőapja igyekezett a lányt távol tartani Silent Hilltől, Heather mit sem sejtett a sötét múltjából, így nem igazán tetszett neki, amikor egy Claudia nevezetű őrült nőszemély őt jelölte ki a Szent Anya szerepére, akinek ki kellett volna hordania Isten magzatát. A helyi szekta terve ismét dugába dőlt, amikor a játék végén immáron másodszor csaptuk agyon a frissen világra jött, még erőtlen démont.









teljesíteni, mivel hogy ez nem az a játék. Helyette ez az a játék, ahol a szimpatikus mellékalakokra a kínok kínja vár. A forgatókönyvíróra szemlátomást hatást gyakorolt Wes Craven filmklasszikusa. Itt ugyan senkit sem Freddy Krueger karmai aprítanak miszlikbe, azonban mindenféle ocsmány teremtmények ugyanazt a munkát hasonló hatásfokkal végzik, s végeredményét tekintve onnantól ugyanúgy működik a dolog. Ha valaki álmában meghal, az ugyanolyan halálos sérüléseket szerez a való életben is. Cynthiát például a játék legelején az utcasarkon látni, amint lemegy a metróhoz, s miután az egyik álmunkban elbántak vele, Henry ébredezésekor mentők szirénája hallatszik kintről…

A forgatókönyvíróra nyilván sok más klasszikus is hatott, mert hamarosan rádöbbenhetünk, hogy a gyilkosságokkal valaki példálózni szeretne. Valahányszor az egyik rémálom vége felé közeledünk, ott találunk egy falragaszt, ami szimbolikus értelmet ad az áldozatnak, akinek a testéről azután minden esetben számokat olvashatunk le. A rejtélyt megfejtendő valaki az ajtórésünk alatt egy napló lapjait csúsztatgatja be részletenként, aminek a szerzője a lakás előző tulajdonosa, aki megszállott újságíróként egy Walter Sullivan nevű sorozatgyilkos után nyomozott. Vajon ugyanaz a Walter üzent nekünk is? Nem lehet, hiszen az illető börtönbe került, ahol megölte magát. Akkor valaki folytatná a művét? Nyugtalanító belegondolni, ki lehet az. Főleg azért, mert a kukucskálónkon kitekintve a rémálmok kezdetén 16 maszatos tenyérnyom volt látható a folyosó falán, amihez aztán minden újabb áldozatot követően egy-egy friss, vörösló tenyérnyom adódik…

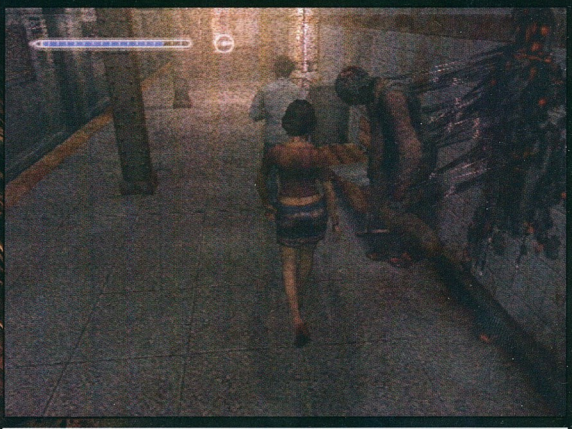
A lakás előző tulajdonosa a napló tanúsága szerint Henryhez hasonlóan járt, s próbált kitörni, de mindössze egy apró lyukat sikerült fúrnia a nappali falán. Ezt mi is kihasználhatjuk, s alkalomadtán kukkolhatjuk egy kicsit a csinos szomszédnőt, aki eközben mit sem sejt rólunk. De hogy is sejthetne, hiszen az ajtónkon is hiába dörömbölünk, amikor a folyosón őt látjuk – vagy bárki mást. Mintha egy másik dimenzióban lennénk. Más teendő híján így aztán időről időre visszamászunk a fürdőszobában éktelenkedő lyukba, ami a túloldalon átélt borzalmak arányában egyre csak szélesedik.

Silent Hill új arca

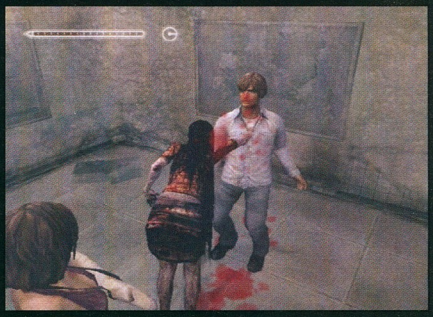
Mint azt már a Silent Hill-sorozatban megszokhattuk, valamennyi helyszín torz képet mutat. Például a neonreklámról ráismerünk, hogy a szemben lévő hotel tetején járunk,. Azonban az épületnek oda nem illő elemek is a részei: például durva rácsok éktelenkednek mindenfelé –, nem beszélve a mindenütt felbukkanó szörnyekről, és kísértetekről. Az égett testű, vak kutyák mellett még óvatosan akár el is lehet sétálni, ám a falakból előmászó kísértetek nem hagynak nekünk nyugtot, ráadásul elpusztíthatatlanok, mert csak néhány másodpercre hajlandóak kifeküdni.

Bár Henry csak turistaként járt Silent Hillben, természetesen a gonosz ismét onnan tört magának utat, s a nyomok az ottani árvaházhoz vezetnek, illetve az azt üzemeltető beteges lelkületű szektához. A Silent Hillt környező erdők most sem mutatnak túl barátságos









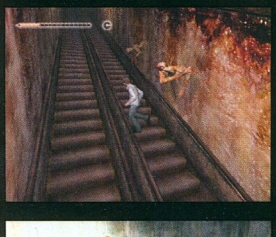
arcot, viszont lényeges különbség a játékmenet szempontjából, hogy nincs akkora köd, vagy sötétség egyik helyszínen sem. Viszont ezúttal nincs se elemlámpa, se rádió.

Az irányítás és a kezelőfelület is teljesen átalakult. Csak akkor áll le a játék, amikor az automatikus térképezést, vagy az összeszedett feljegyzéseket vizsgáljuk, viszont a tárgyak és a fegyverek közül valós időben kell kiválasztanunk a használni kívánt dolgot. A Négyzet lenyomásával alul egy sorban jelenik meg az összes nálunk lévő cucc, s szintén a Négyzettel rájuk bökve használhatjuk a tárgyakat, vagy vehetjük elő a fegyvereket. A fegyverek bizonyos fajtája ezúttal elhasználódik, így egy rakás golfütőt görbíthetünk el a játék végéig. Bár lehet, hogy a tapaszta ltabb játékosok az ilyen hatásos, ámde silány minőségű eszközöket magukhoz se veszik, mert a felesleges tárgyak csak értékes helyet foglalnak, s előbb-utóbb Henry arról fog panaszkodni, hogy nem tud több dolgot felvenni. Kicsit idegesítőnek ígérkezik ez a dolog, főleg, hogy a Resident Evil-sémához nyúltak vissza az alkotók, s a lakásunkban rendszeresítettek egy ládát, amibe ki/be lehet pakolni – csak úgy eldobni nem lehet semmit.

A küzdelem ugyanakkor előnyére változik. Mivel lőfegyvert, vagy ahhoz szolgáló lőszert most még kevesebbet találni, mint a korábbiakban, kénytelenek vagyunk csapkodni valamilyen célszerszámmal, viszont ezt kiforrottabb technikával tehetjük. A félreugráshoz és a hátráláshoz külön gombok lettek rendszeresítve, így kikerülhetjük a támadásokat, ezen kívül folyamatosan látható az energiakijelző, így mindig tudjuk, mikor muszáj menekülni, vagy gyógyítani magunkat. Gyógyszert mondjuk nem sokat találunk, de igazából nincs is rá szükség, mert ha elmenekülünk a valóságba, utána az álomba visszatérve újult erővel folytathatjuk a kalandozást. Erre pedig számos lehetőségünk van, ugyanis valamennyi helyszínen több féreglyuk is található, ami visszavezet a lakásba. A nehézségi szint ezért egyáltalán nem szörnyűséges: ha valaki béna, az nem lesz frusztrált, csak többet lesz ébren.

A várakozás borzalmai

A legnagyobb horror a játékkal kapcsolatban inkább a megjelenési dátum. A szerkesztőségünkbe egy előzetes PAL verzió jutott el, amiben azonban a nyelvválasztástól kezdve (angol, francia, német, olasz, spanyol) már minden megvan, és ezt tapasztalva elég értetlenül állunk a dátum előtt. A videó bejátszások ugyan még nincsenek tökéletesen átkódolva a PAL rendszerre, és a lakáson belül elviselhetetlenül sok a töltögetési idő, de ezen kívül más nemigen jelezte, hogy nem a végső verzióval van dolgunk – bug például egy darab nem volt fellelhető, ahogy már a készítőktől meg is szoktuk. Csupán a fenyegető lapzárta akadályozott meg minket abban, hogy végig ne vigyük a játékot kapásból (vagy két kapásból). Reménykedjünk, hogy a Konaminál nem gondolják halálosan komolyan azt a bizonyos dátumot (bár Silent Hillre mindig érdemes várni), és a nyájas olvasó is mihamarabb rémálomba szenderülhet.











NFS UNDERGROUND 2	
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ:	BLACK BOX
SZÁRMAZÁS:	KANADA
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004. 11. (PAL/NTSC)

WEB: www.eagames.com

TRAILER A DVD-N!





3+

BENZINSZAGRA GYŰL AZ ÉJI VAD

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

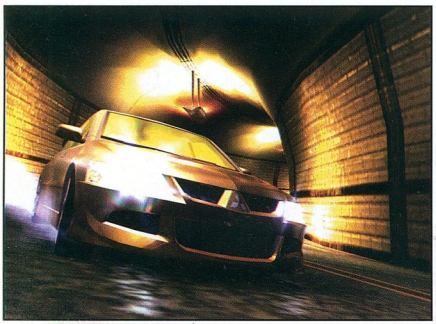
VER

Az illegális gyorsulási versenyeket néhány kivételtől (NFS, Midnight Club, Burnout) eltekintve eddig nem túl sűrűn dolgozták fel a játékprogramok, azonban a tavaly év végén a Need for Speed Underground úgy robbant be a piacra, mint egy nitrós autó 200-zal a szalagkorlátba. A karácsonyi szezon két hónapja alatt több mint félmillió példányt adtak el belőle világszerte (melyből közel 400 ezer PlayStation 2-es változat volt), és az idei év elején is rendületlenül menetelt az eladási listák élén.

A kezdeti siker láttán az Electronic Artsnál elégedetten megdörzsölték a kezüket, aztán haladéktalanul kiadták az utasítást a folytatás elkészítésére – idén karácsonyra is kell valami hasonló pénzgyár (ebben a kategóriában is). A második résznek viszont két új kihívója is akad a témában: mókás, hogy az egyik éppen a Burnout 3, ami időközben szintén az Electronic Arts-birodalom részévé vált (ezen most nem csámcsogunk, mert ha az égiek – mármint az PR-esei – is úgy akarják a következő számunkban már teszteljük is) – a másik pedig a Juiced. Az alábbiakban a napokban megjelent demó változatok alapján megpróbálunk utánajárni, hogy melyikük indul nagyobb esélyekkel a karácsonyi piac legfelső fokáért. (A Burnout 3. Csak az most nem versenyez.)

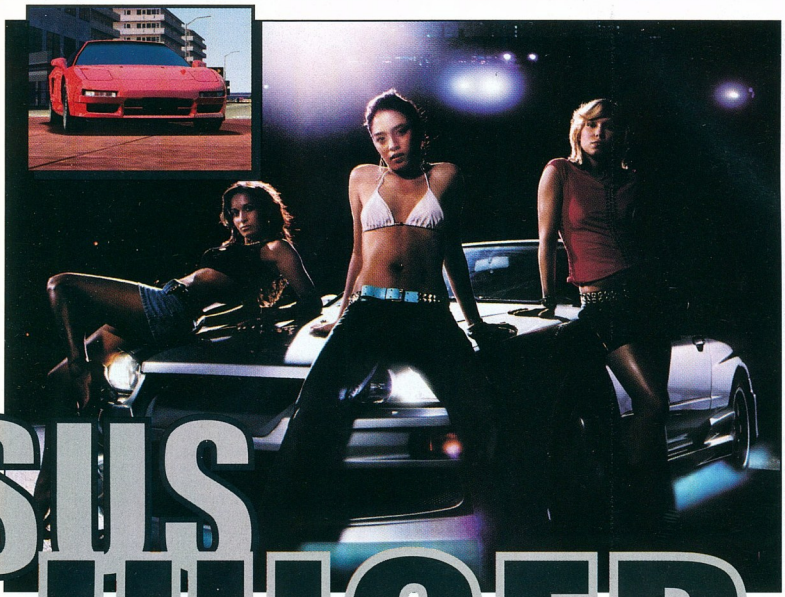
A Need for Speed Underground 2 ott folytatódik, ahol az első rész története véget ért: miután megkaptuk a környék legismertebb versenyzőjének járó büszke címet, egy másik nagyvárosban próbálunk szerencsét, amely 36 négyzetkilométernyi területen fekszik, közel 200 kilométernyi úthálózattal rendelkezik, és 5 különálló kerületre van osztva. A belvárosi utcák mellett száguldozhatunk gyártelepeken, autópályákon, külvárosi lakónegyedben, alagutakban és hegyvidéki utakon is. A korlátlan szabadságnak köszönhetően a lezárt utcákat, útelterelléseket és láthatatlan „falakat" elfelejthetjük. Az időjárás is hozza a játékra jellemző változatosságot, mivel az ég bármikor beborulhat, hogy egy jó kis zivatart zúdítson a nyakunkba, amely meglehetősen negatív irányba befolyásolhatja a gumijaink tapadását.

Maga a játékmenet nem az előző rész stílusát követi, azaz a tuningolást, a festést, az autóvásárlást, és a versenyek szervezését nem a menüben lépkedve tudjuk elvégezni, hanem a Grand Theft Autohoz hasonlóan szabadon kocsikázhatunk a városban (Explore Mode), hogy a térképen jelölt helyeket meglátogassuk. A villogó körrel jelölt pontokon a többi megszállott autós vár ránk, hogy a város utcáin, vagy egy-egy elkerített pályán mérjük össze vezetési tudásunkat, és a gépünkben rejlő pacik számát. Ha a versenyeken megfelelő pénzmagot sikerül felhalmoznunk, akkor akár több



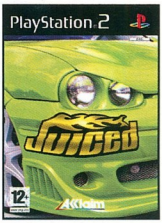


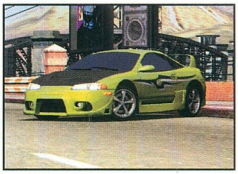




SUS JUICED

JUICED	
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	ACCLAIM
FEJLESZTŐ:	JUICE GAMES
SZÁRMAZÁS	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.08 (PAL/NTSC
WEB:	www.juicedthegame.com





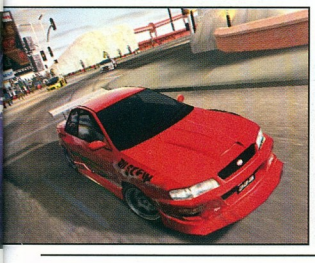
autót is vásárolhatunk egyszerre, amiket egy garázsban tárolhatunk – nem úgy, mint az első részben, ahol egyszerre csak egy verda lehetett a birtokunkban. A térképen levő négyzetek a boltok, és szalonok helyeit jelölik: itt vásárolhatunk új autót, átfesthetjük a régit, beszerezhetünk alkatrészeket, díszítő elemeket, és különböző speciális felszereléseket is. A városban elszórtan találhatók majd ilyen üzletek, és mindegyikben teljesen más lesz a választék – azaz ha szeretnénk beszerezni egy egyedi alkatrészt, akkor elképzelhető, hogy körbe kell járnunk az összes kereskedőt.

A tuningolás terén újdonságot jelent majd, hogy nem választhatunk előre összeállított csomagok közül: minden egyes alkatrészt külön kell megvásárolnunk, így ennek köszönhetően autónk teljesítménye és irányíthatósága lényegesen finomabban hangolható. A menettulajdonságokra kiható extrák mellett ismét válogathatunk a különböző festések, és a számtalan matrica közül, de akár egy Hi-Fi rendszert is beépíthetünk a csomagtartóba. (Ez utóbbi igen „fontos" szerepet játszik a hangulat szempontjából, ugyanis amíg nem sikerül beszereznünk egyet, addig verseny közben nem hallgathatunk zenét.)

A játékmódok közül az első részben már szerepelt Circuit (körverseny), Drift (csúsztatás), és Drag (gyorsulás) itt is megtalálható lesz, de néhány új is lesz. (Ezekről sajnos még nem árultak el bővebbet a gonosz fejlesztők, mindenesetre egy internetes fórumon azt rebesgették, hogy aszfalt-rajzverseny is szerepelni fog köztük, ahol nem csak az alakzat formája, hanem a rajzolás során keletkezett füst mennyisége is számít majd a végső pontozásban.) Az viszont már biztos, hogy ha a városban szabadon autózva egy másik tuningolt kocsiba botlunk, akkor kihívhatjuk őt egy kis fogócskára. A játék lényege, hogy van egy üldöző, és egy üldözött (a szerepek a másik autójának érintésekor cserélődnek fel), viszont nincs előre meghatározott útvonal, bármerre mehetünk, és az nyer, aki 300 méternyi előnyt szerez a másikkal szemben. A szabadon autózások, vagy a versenyek során a vezetési stílusunkért (például egy szép csúsztatás) pontokat kapunk. Ezekkel az első részben még az elrejtett alkatrészeket hívhattuk elő, itt azonban menet közben a nitrónk mennyiségére van hatással.

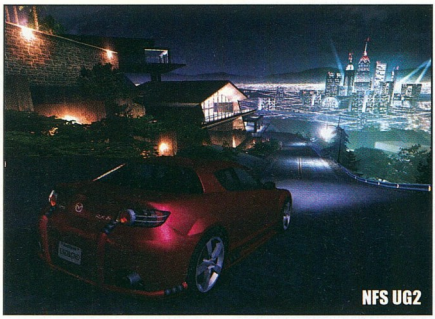
***

Hasonlóan az Electronic Arts programjához, a Juiced is licencelt autómodelleket kínál, melyek közt egyaránt szerepelnek távol-keleti (Toyota, Honda, Mitsubishi), amerikai (Ford, Chevrolet, Pontiac) és európai (Volkswagen, Re-









nault, Peugeot) modellek is. Az autókhoz hasonlóan a tuningoláshoz szükséges alkatrészek is egytől-egyig valódi termékek másolatai.

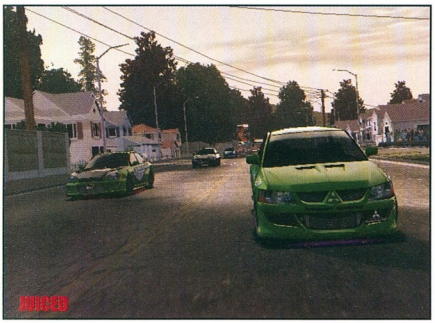
Az autónkat szabadon festhetjük, és matricázhatjuk is, azonban a versenyek során nem csak a fényezés kophat meg a szalagkorláttal történt randevú után, hanem behorpadhat a kasztni, illetve a különböző alkatrészek (légterelő, lökhárító) is leszakadhatnak.

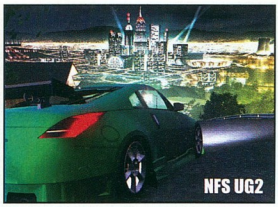
A Juiced újítása az Undergroundhoz képest, hogy már nem csak egyedül indulhatunk a többi versenyző ellen, hanem egy saját csapatot kell felépítenünk, menedzselnünk, melyhez első lépésben ki kell választanunk a megfelelő képességekkel rendelkező sofőröket. Ezután a banda birtokában lévő négykerekűeket akár egyedi festéssel, matricával is elláthatjuk.

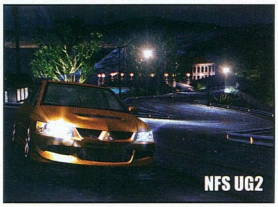
A későbbi futamok alkalmával pedig nagy segítséget jelentenek majd a csapattársak, ugyanis egy-egy szorosabb küzdelemben fel tarthatják az ellenfeleket, hogy így mi megszerezhessük az első helyet. A segítségre nagy szükségünk is lesz, ugyanis a versenyek nem tét nélküliek: nem csak a pénzünket veszíthetjük el ilyenkor, hanem a kocsinkat is. Mondjuk kíváncsiak lennénk egy-két ember reakciójára, amikor a 20-30 órán át fejlesztett tuningcsoda egy pillanat alatt gazdát cserél…

A gép által irányított sofőrök mesterséges intelligenciájának fejlesztésére nagy figyelmet fordítottak a programozók. A „diSTRESS"-nek elkeresztelt rendszer egyéni viselkedésmóddal látja el a versenyzőket, amely a futamok közben folyamatosan változhat. Ha például kifékezzük őket egy kanyarban, akkor utána sokkal agresszívabbá válik a stílusuk: lökdösődnek, egyenesekben jobban kihúzatják az autót, rövidebbre veszik a fékutat. Érdekes fordulatokat eredményezhet az is, hogy a csapatunkba tartozó sofőrök különböző módon viszonyulnak majd hozzánk: ha például túl gyakran törjük össze a kocsijukat, akkor később leszorítanak minket, vagy könnyen ki is léphetnek a bandából.

Ha már meguntuk a hagyományos játékmódokat, akkor játszhatunk osztott képernyőn,







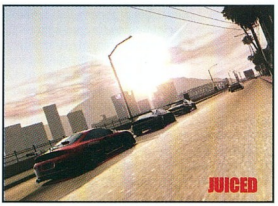
két PlayStation 2-t összekötve (vagy ha áttelepülünk egy másik EU-országba, akkor egy Network Adapter segítségével akár az interneten is). Ez utóbbi igen élvezetes versenyzést kínál, mivel egy mikrofon segítségével élő szóban tarthatjuk a kapcsolatot csapattársainkkal.

***

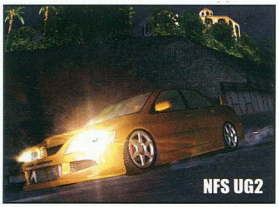
Nézzük, mik a tapasztalatok a játszható verziók kipróbálása után:

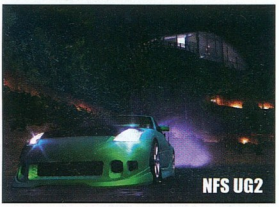
Azt már az előzetes információk alapján is tudtuk, hogy az NFSUG 2-ben szabadon bejárható város hatalmas lesz, de azt azért nem gondoltuk, hogy ENNYIRE! Igaz, hogy a demóban az öt közül csak egyetlen kerületet lehetett bejárni (a többi út le volt zárva egy 'Open November 2004' feliratú terelőtáblával), de még így is közel 2 órát vesz igénybe, mire az ember kiismeri magát a környéken – főleg, hogy ismét rengeteg olyan mellékutcát találhatunk, amelyeken átvágva megelőzhetjük a mezőnyt.

A grafika láthatóan sokat fejlődött az első rész óta: a kocsik jóval több poligonból épülnek fel, és a rajtuk tükröződő környezet képe sem „darabos", mint az első részben. A városban sokkal nagyobb hangsúlyt kaptak a fények, és tükröződések. Különösen tetszett például az az effekt, amikor a fényszórónk rávilágít a felezővonalon és a szalagkorlátokon el-









helyezett fényvisszaverő szemekre, és azok ettől narancssárgán tündököltek. A képfrissítés folyamatos, csupán 2 útszakaszon csökkent le néhány másodperc erejéig, de ezeket a részeket remélhetőleg optimalizálni fogják a megjelenésig hátralévő időben. Ha már a grafikánál tartunk, érdemes megemlíteni, hogy a féknyomok nem tűnnek el néhány másodperc alatt, hanem negyed óra múlva, a környék egyik legtávolabbi végéből visszatérve is az adott helyen találtuk őket!

A demóban egy hagyományos, és két előre tuningolt Mitsubishi Lancer Evo VIII volánja mögé ülhettünk be, melyeket a festőműhelyben szabadon színezhettünk, azonban legnagyobb sajnálatunkra a matricák és a tuningolási lehetőségek még nem voltak aktívak. Hasonló volt a helyzet a töréssel: a fejlesztők hivatalosan még nem erősítették meg a tényt, hogy sérülni fognak az autók, de az Options menüpont alatt szerepelt egy erre utaló, bár inaktív beállítási lehetőség.

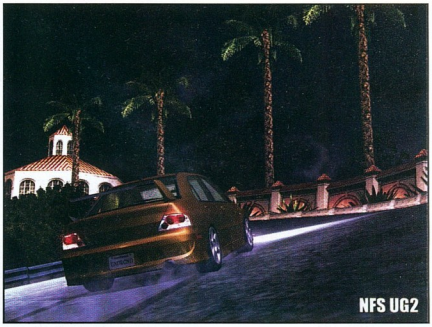
Az autó viselkedése az előző részben megszokott arcade stílust követi, azonban a továbbfejlesztett dinamikus kamerakövetésnek köszönhetően még élvezetesebb vezetni: az „operatőr" már nem csak a lassításoknál és gyorsításoknál közelít, illetve távolít, hanem a kanyarokban megdönti a képet, amely az útviszonyoktól függően rázkódik is.

A gép által irányított versenyzők intelligenciáján is sikerült javítani, most már sokkal több

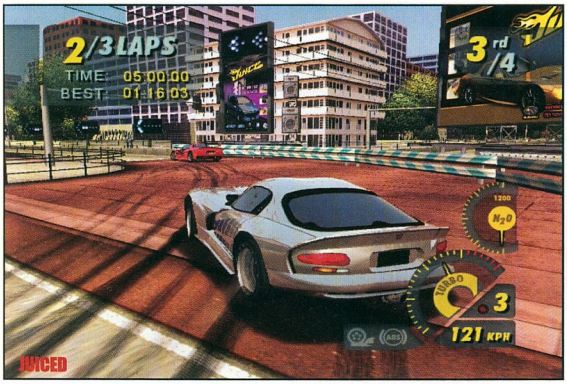








	JUICED!	NFS UNDERGROUND 2
Megjelenés	2004. szeptember	2004. november
Autók száma	47	kábé 40
Autótípusok	Licencelt, pld. Toyota, Honda, Nissan, Mazda, Mitsubishi, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot, Chevrolet	Licencelt (pl.: Mitsubishi, Nissan, Toyota, Ford, Volkswagen
Sérülés	A kasztnikon komoly sérülési nyomok keletkezhetnek. Ütközés hatására a környezet (szalagkorlát, hirdetőtábla) is sérül.	A kasztnikon sérülési nyomok keletkezhetnek, azonban ennek mértékéről még nincsenek bővebb információk (mindenesetre a demóban volt egy Damage opció, amit nem lehetett bekapcsolni)
A verda kinézete és felépítésének változtathatósága	Több száz licencelt kasztni, alváz, motor és egyéb kiegészítő. Számtalan matrica, különböző színű festések és neoncsövek.	Több száz licencelt kasztni, alváz, motor és egyéb kiegészítő. Számtalan matrica, különböző színű festések és neoncsövek.
Az autó kinézetének lehetséges variációi	7,2 trillió	70 milliárd
Környezet	Belvárosi pályák	Szabadon bejárható belvárosi és külvárosi utcák
Helyszínek	7 város 4+4 pályával, azaz összesen 28 helyszín	Egy teljes város, 200 km-nyi összefüggő úthálózattal
Napszakok	Nappali és éjszakai versenyek	Kizárólag éjszakai versenyek
Online játékopció	Igen. egyéni csapat készítése, vagy hagyományos, két résztvevős gyorsulási verseny	Igen: mindegyik játékmód használható



emberi reakciót láthatunk tőlük: ők is elvétenek egy-egy kanyart, elfékezik magukat, és néha megpróbálnak leszorítani minket.

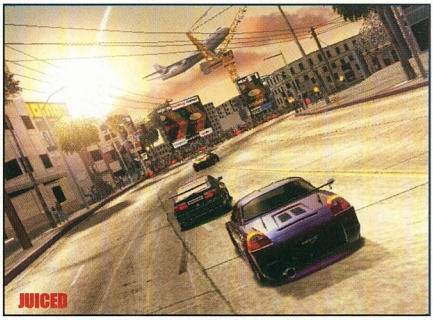
A Juicedben az első szembetűnő különbség az Underground 2-vel szemben, hogy itt egy-egy verseny alkalmával kizárólag a kijelölt útvonalon haladhatunk, ami szigorúan körbe van véve szalagkorláttal, azaz ha elvétünk egy kanyart, akkor a falon csattanunk, ahelyett, hogy csak túlcsúsznánk a kereszteződésen.

Az autó irányításával inkább a Gran Turismo-szerű, valamivel élethűbb vonalat próbálták megcélozni a készítők. Jobban érezhetjük az autó súlyát, és ha véletlenül keresztbe fordulunk vele, akkor sokkal nehezebb egyenesbe hozni, mint az Undergroundban, és néha az is előfordul, hogy a kanyarokban a centrifugális erő hatására a külső íven lévő kerekek elemelkednek az útról.

A grafika sokkal "funkcionálisabb" (ha Acclaim-alkalmazottak lennénk, akkor úgy fogalmaznánk: "letisztultabb"...), mint az NFSUG2 esetében, itt nem alkalmaztak annyi csili-vili fényeffektet. Az autók talán valamivel részletesebbek, élethűbb a tükröződés, és például olyanra is odafigyeltek a fejlesztők, hogy külső nézetnél a visszapillantó tükörben láthatjuk a tükröződést. Ezzel szemben a pálya mellett ácsorgó, 2-3 animációs fázissal integető 2D-s közönség látványa eléggé illúziórombolóra sikerült. Viszont azt mindenféleképpen érdemes megjegyezni, hogy a törések kivitelezése nagyon klassz, ilyen szépen kivitelezett horpadásokat még egyetlen PlayStation 2-es játékban sem láttunk.

***

A verseny tehát nyílt, habár az kétségtelen, hogy az NFS-Juiced összecsapásban az előbbi indul a pole positionből, különösen, hogy a Burnout 3 az NFS-sel "bandázik", és feltarthatja a Juicedet. Négy-öt hónap és a vásárlók úgyis eldöntik a versenyt. ■



KILLZONE	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	SONY
FEJLESZTŐ:	GUERRILLA GAMES
SZÁRMAZÁS:	HOLLANDIA
HANGRENDSZER:	PROLOGIC 2
TESZTPÉLDÁNY:	–
JÁTÉKOSOK:	1 (12 ONLINE)
MEGJELENÉS:	2004.11.14. (NTSC) ? (PAL)
WEB:	www.killzoneps2.com

TRAILER A DVD-N!



HALO, KI BESZÉL?

KILLZONE

Akit PS2-n kívül egyéb platformokon is érdekelnek a videójátékok, az bizonyára hallotta már az Xboxos Halo nevét. A lassan már három éves akciójáték (majdnem egyidős magával a platformmal) azóta is az egyik legnépszerűbb és persze legkelendőbb Xbox játéka, és mivel gyakorlatilag kizárólag a Microsoft gépére jelent meg (csak tavaly látott napvilágot PC-n), így sokan csak a Halo miatt vásárolták meg magát a hardvert. Valószínűleg a Sony vezetőinek fejében is hasonló jövőkép foszlányai derenghetettek, amikor néhány vaskos borítékot szorongatva meggyőzték a holland Guerrilla Games fejlesztőcsapatot, hogy a szaksajtó által nemes egyszerűséggel csak „Halo killer"-nek (azaz „Halo gyilkosnak") kikiáltott, Killzone című játékuk kizárólag PlayStation 2-n jelenjen meg.

Bár a Killzone közvetlen fejlesztése csak 2002. elején kezdődött meg, az amszterdami székhelyű csapat tagjai már 2 évvel korábban, azaz nagyjából a PlayStation 2 piacra kerülésekor megkezdék a grafikai megjelenítésért felelős programrész elkészítését. Ezzel párhuzamosan zajlottak a sztori kidolgozásainak munkálatai, amelyet profi forgatókönyv-írók végeztek.

A közeljövőben játszódó, fordulatokban gazdag történet szerint már megvalósultak a bolygóközi utazások, így az emberiség rohamléptekkel kezdte meg a galaxis kolonizálását. A Helghast névre hallgató milícia csapatai elérkezettnek látják az időt arra, hogy átvegyék az irányítást a „lelakott" Földön, míg az ISA rendfenntartó erői próbálják megőrizni a békét, a békefenntartók és pacifisták szokásos módszerével („megöljük azt, aki nem akar békében élni"). Mi





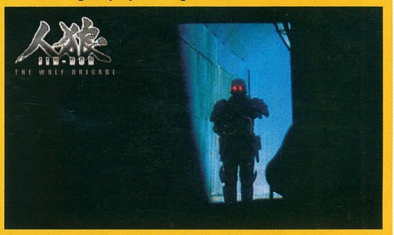




A MÚZSA CSÓKJA, VAGY PLÁGIUM?

Nemcsak a pénz, az ihlet is Japánból érkezett

Már az első képek nyilvánosságra kerülésekor is nagy meglepődéssel állapították meg az anime műfaj kedvelői, hogy bizony a Killzone gázálarcot viselő katonáit nem igazán Darth Vaderről, hanem sokkal inkább a Jin-Roh: The Wolf Brigade című, 1999-es japán animációs film szereplőiről mintázták. (Mondjuk mindkettő közös őstől ered, mint ahogy a Killzone jelképrendszeréről is ordít, hogy a fejlesztők ismerősek a náci propagandafilmek terepén). A rajzfilm története egyébként a játékhoz hasonlóan egy alternatív világot mutat be, azonban a jövő helyett itt a múltban (közelebbről 1962-ben) járunk. A Mamoru Oshii által írt, emberi érzelmek témakörét boncolgatására alapozott sztorit a tehetséges Hiroyuki Okiura rendezte, és bár nincs szoros összefüggésben a játékprogrammal melegen ajánljuk a megtekintését.







az ISA egyik speciális, négyfős elit osztaga katonájának bőrébe fogunk bújni, és különleges feladatainkat nem a frontvonalon, hanem az ellenséges vonalak mögött, a játék névadójául szolgáló Gyilkos Zónában (fogjuk végrehajtani.

A harcok 11 féle környezetben zajlanak, amelyeket nem véletlenszerűen választották ki a fejlesztők. Elmondásuk szerint a győzelem érdekében minden helyszínen fel kell használnunk egy-egy huszadik századi háború tapasztalatait. A lövészárkokkal és szögesdrótokkal szegélyezett sáros mező az első világháború embertelen ütközeteit juttatja eszünkbe, a városközpontért vívott harcok a német és orosz csapatok sztálingrádi összecsapásaira emlékeztetnek, míg a sűrű dzsungelek és mocsarak kísértetiesen hasonlítanak a vietnámi őserdőkre.

Mielőtt belecsapnánk a lecsóba (illetőleg a mocsárba), az első küldetés előtt nekünk kell kiválasztani karakterünket négy katona közül, akik különböző speciális képességekkel, és eltérő felszerelésekkel, valamint fegyverzettel rendelkeznek. A siker kulcsa az együttműködés, így a küldetések teljesítése közben különböző parancsokat adhatunk nekik (pl.: fedezzenek egy területet, támadják meg a kiválasztott célpontot), de ha a helyzet megkívánja, akkor maguktól is cselekednek: viszonozzák a tüzet, vagy éppen fedezék mögé lapulnak. A mesterséges intelligencia részletességét dicséri, hogy a harci szituációkban nem csak a mi katonáink viselkednek emberi módon, hanem az ellenség is. A fejlesztők büszkék rá, hogy a tűzharcba keveredett Helghast egységek képesek felismerni a rájuk leselkedő veszélyeket, és ennek tükrében dönteni. Ha például rátámadunk egy kisebb csoportjukra, akkor azonnal fedezéket keresnek, és előfordulhat, hogy szép szisztematikusan bekerítenek minket.

A harcok során 5 statikus (pl.: lövegtorony, géppuska-fészek), és 20 féle „handheld", azaz hordozható fegyver áll rendelkezésünkre, amelyek közt megtalálható lesz a kés, a gránát, a pisztoly, az automata gépkarabély, a mesterlövész-puska, illetve a rakétavető is. Általában minden eszköz rendelkezik majd egy másodlagos használati móddal is: a géppuskával például tudunk robbanó lövedéket is kilőni, a rakétavetővel pedig egyszerre több szerencsecsomagot is útjára bocsáthatunk. Emellett ha véletlenül túl közel kerülnénk az ellenfélhez, akkor akár a puskatust is bevethetjük – természetesen a fogorvosok szövetségének ajánlásával!

Ha már szó esett a különböző fegyverekről: bár a történet a jövőben játszódik, azonban ezeket a katonai egységeknél ma is rendszerben lévő modellek alapján készítették el – az egybeesések már a képeken is jól felismerhetőek.

A történet-mód végigjátszása mellett utánozhatatlan élményt ígérnek azon a fronton is, ahol a Halo aratta döntő győzelmét a játékosok szíve felett: az online-játékban. Egyszerre 12-en küzdhetünk egymás ellen, vagy egymást támogatva egy-egy szabadon választott helyszínen, miközben játékostársainkkal az USB portra csatlakoztatható mikrofonon keresztül élőszóban tarthatjuk a kapcsolatot.

Mint arról már korábban már szó esett, a fejlesztők közel 4 éve dolgoznak a Killzone grafikai megjelenítésért felelős programrészén, így biztosak lehetünk benne, hogy az utolsó bitig szinte minden teljesítményt ki fognak sajtolni a gépből. Ez az igyekezet már a képeken, illetve a videón is látszik: aprólékosan kidolgozott, több rétegű textúrákról, gyönyörű látványeffektekekről és részletesen kidolgozott karaktermodellekről kezdhetnénk zengedezni, ha minket bíztak volna meg a játék népszerűsítésével.

A játékban elhangzó zenéket a Guerrilla zeneszerzője, Joris de Man komponálta. Ez utóbbiakat a Prágai Filharmonikusok előadásában rögzítették, így szinte biztosan lehetünk benne, hogy a – stílusban leginkább a Hitmanhez hasonlító – dallamok még a vájtfülűeket is meggyőzik. ■







DEVIL MAY CRY 3	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	CAPCOM
FEJLESZTŐ:	CAPCOM
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	DTS, PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	-
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.12 (PAL/NTSC)
WEB:	www.capcom.com

TRAILER A DVD-N!



KÁIN ÉS ÁBEL, AVAGY TESTVÉREK EGYMÁS KÖZT

DEVIL MAY CRY 3

Olybá tűnik, Dante pokla megszámlálhatatlan bugyorral rendelkezik, hiszen bármennyi démont is hánytunk kardélre a Devil May Cry előző két részében, már megint egy armadára való várja a biztos halált. Persze Dantét emlegetve most nem az Alighierire gondolunk, hanem a Capcom-félére, aki hosszú vörös kabátjában, méretes szablyájával a hátán és két pisztolyával az övében állandóan a gyámoltalan emberiség védelmére kelt. A játék forgatókönyvírója „szenzációs" cselhez folyamodott, ugyanis a harmadik rész most az előzménye lesz az előző kettőnek – ugyebár most mindenki nagyon meglepődött. Alig néhány (ezer) tucat játékban alkalmazták már ezt a fordulatot, no de sebaj. Térjünk tehát vissza a múltba! - hátha valaki nem ismeri az előzményeket, akarom mondani a következményeket.

Többszáz éve már, hogy Sparda, aki maga démon volt, megtagadva a fajtáját az alvilág ellen fordította a kardját, és győztesen került ki a harcból. Miután megmentette az embereket, unalmas perceiben megházasodott, s így nemzette félig ember, félig démon fiát, aki az apjához hasonlatosan természetfeletti képességekkel rendelkezett. Eddig ugyebár már ismerhettük a sztorit, ami azonban új: Dante nem volt egyke. Ikrek születtek, s míg Dante arra volt hivatott, hogy a gonosz ellen küzdjön, addig Virgil, a testvére őseinek rossz vérét örökölte. Így történhet tehát, hogy egy holdfényes éjszakán egyszer csak egy titokzatos torony materializálódik Dante nyomozóirodájának a szomszédságában, tetején Virgillel, aki egy démonsereg élén harcra szólítja fel a testvérét.

A DMC3 a két testvér választott útját meséli el, s míg eljutunk a kettejük összecsapásáig, magyarázatot kapunk Dante eddig nem igazán firtatott származására. A mesének még további szereplői is akadnak, így Dante kénytelen megismerkedni például egy Arkhan nevű titokzatos férfival, valamint egy démonvadász hölgyeménnyel, aki szimplán Lady névre hallgat, s minden démont ki akar irtani – beleértve természetesen Dantét is.

A játék második része kicsit erőtlenebbre sikerült a bombaként robbanó elsőnél, ezért a Capcomnál most azon igyekeznek, hogy visszatérjenek a kezdetekhez – és nemcsak a történet szerint. Komor, sötét díszleteket alkotnak, például már erős déjá vu érzésünk támadhat, amikor ódon kastélyokban, avagy lerombolt, elnéptelenedett városokban kóborlunk. A helyszíneket meglehetősen groteszk kreatúrákkal népesítik be, akik közt újfent gyors mozdulatokkal, hosszú kombókba gyúrt









vagdosással csaphatunk szét. A kombórendszer érdekessége lesz, hogy négy különböző fegyvert használhatunk egyszerre, amik közt egy-egy gombnyomással válthatunk, így még színesebb mozdulatsorokat hozva létre. Ezt a négy fegyvert egy kisebb arzenálból lehet majd összeválogatni, amiben mindenféle kézifegyverek és vadászpuskák mellett olyan különlegességek is megtalálhatók lesznek, mint a megbuherált gitár. A fegyvereket a szokásos módon, azaz begyűjthető gömbökért lehet majd megvásárolni, de mindemellett költhetjük a fizetőeszközt új mozdulatokra, nagyobb életerőre, és egyebekre is – magyarán ezúttal is fejleszthető lesz a karakter.

Emberünk, akarom mondani féldémonunk küzdőstílusának kialakításánál akad egy újdonság is. A fiatal Dante elméletileg kevésbé tapasztalt, viszont a Capcom azért tett róla, hogy mégis változatosabb módszerekkel küzdjön, mint az öregebb énje. Az újítás abban áll, hogy négy különböző küzdőstílust állíthatunk be a számára. A trükkös stílusnál Dante cselesen, és roppant fürgén tér ki az ellenség támadásai elől – például képes a falakon futni. Mesterlövészként ugyanakkor a lövései hatásosabbak, és akár két irányba is célozhat a pisztolyaival. Kardforgatóként természetesen a vivótechnikájában mutat újat, s a szablyája vág, mint a borotva. Végül lehet még testőr is, mely stílusban a saját testét igyekszik jobban őrizni: hárítja a csapásokat, majd ellentámadásokat kezdeményez, mely taktika elsősorban az erősebb ellenfelekkel szemben bizonyul eredményesnek.

Erősebb ellenfél márpedig lesz egynéhány – a DMC-sorozat eddig sem szűkölködött kisebb-nagyobb szörnyekből, nem beszélve a gigantikus főellenségekről. A készítők ígérete szerint ellenlábasaink most vadabbul fognak támadni, veszélyesebb fegyverekkel, mint valaha, s nem elég, hogy a földről és a levegőből egyaránt osztják az áldást, még meglepő képességekkel is rendelkezhetnek – mint mondjuk az átalakulás képességével.

A játék látványvilágával egyik részben sem volt hiba, de most még gazdagabban textúrázott helyszínekről szólnak az előrejelzések, továbbá arról is, hogy a főellenségeket bemutató képsorokat, és a mellékalakokkal történő párbeszédeket is a játék „motorja" rendereli valós időben – magyarán nem tartották szükségesnek előre felvett videókat alkalmazni. Az ígéretek között szerepel továbbá egy fiatalabb kinézetű, ámde grafikailag még érettebb Dante, akinek az útja egyrészt a hagyományos módon, „állványra helyezett" kameranézetekből lesz követhető, másrészt be lesz iktatva egy fix követő nézet is, ugyanis a visszajelzések alapján a perspektíva tekintetében nem mindenki volt elégedett a korábbi részekkel. Egyes játékosok összezavarodtak a kameraváltások miatt, illetve többen kifogásolták (joggal), hogy néha nehéz volt képbe hozni az ellenséget.

A DMC3-at karácsonyi meglepetésnek szánja a Capcom, de aki nagyon türelmetlen, az esetleg előrendelheti a Resident Evil Outbreak File #2 japán változatát (bár net híján nem tudjuk, mit fog vele kezdeni), ahhoz ugyanis már szeptemberben jár majd egy DMC3 demólemez. ■









GRADIUS V	
TÍPUS:	SHOOT'EM UP
KIADÓ:	KONAMI
FEJLESZTŐ:	TREASURE
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004. ŐSZ
WEB:	www.konamityo.com/gra5/

TRAILER A DVD-N!



KEMÉNY SZADIZMUS ÉS LÁGY MAZOCHIZMUS

GRADIUS V



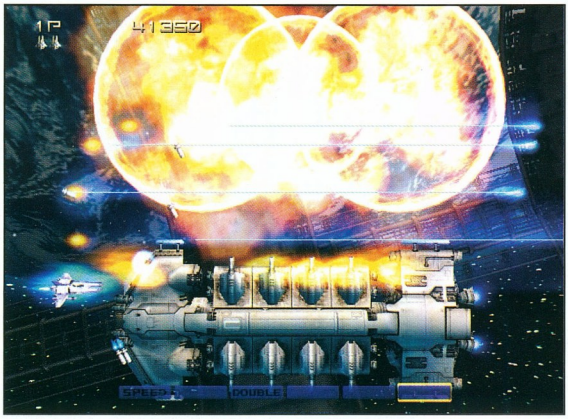
Anna, Réka, Évi, Zsóka, Zsuzsi. A női neveknek üzenete van. Személyes üzenete. Minden férfi számára mást és mást üzennek. Van, aki a Tündékre jön izgalomba, és van, aki a Szilviákra. Gondolom, ez alapvetően valahol a tudat alatt kerül eldöntésre – befolyásolhatja ismeretség, egy érdekes olvasmány, vagy éppen egy romantikus kapcsolat. Az sem mindegy, hogy Kati, vagy Kata. Az egyik angyalka, a másik talán kisördög. Intonáció és fantázia kérdése. Biztos vagyok benne, hogy a lányok ugyanígy vannak ezzel. Nem mindegy, hogy Pista vagy Elemér. Egy Józsi biztosan nagyobb csődör lehet, mint egy Bonifác. Vagy valami ilyesmi.

A Gradius név számomra semleges. Rengeteget gyűrtük egymást a korai epizódokkal (az első, 1985-ös Gradius játéktörténeti alapvetés), de soha nem szeretlem Gradiusszal. Ez fontos tény – így, tapasztalatok hiányában, csak azt tudtam, amit mindenki más.

Az első képek és hírek (a Treasure fejleszti) kellő afrodiziákumként hatottak. A játék úgy nézett ki, mint egy kilencven fokban elforgatott, vörös-kékes árnyalatokkal kiszínezett Ikaruga. Elolvastam róla mindent, feldolgoztam













az információkat. Nem sokkal az idei E3 után aztán csörgött a telefon: randevúra hívott a Gradius V. (Legalábbis egy korai verziója.)

Lássuk az eseményláncot. Kozi azzal nyomja a kezembe, hogy „könnyű" kis lövöldözés, még neki is sikerélménye volt vele. A kemény magvas, lövöldözős játékokkal foglalkozó Internetes oldalak első benyomásai ezek szerint helytállóak: a játék tényleg a széles közönségnek készült. Tekerjük a szalagot előre: otthon behelyezem a lemezt, és azonnal kiszúrom a főmenü „debug" menüpontját.

Ez a változat kifejezetten a lusta, laza erkölcsű újságíróknak készült, benne szépen fonnyadt testünkre szabhatjuk a játékot. Az „infinite lives" (végtelen élet) menüpont alapállapotban be van kapcsolva. Kuncogok, hívom Kozit. A gyanú azonnal beigazolódik: elmondása szerint ő nem vette észre – abban a hitben lövöldözött vagy öt percen át, hogy ő fokozottan ügyes, és a játék tollpihe. Vissza a tévé elé, kikapcsolok minden segítséget. A nehézségi fokozatot „very hard" szintre állítom, és nekilátok az igazi kóstolónak. Egyetlen bedobott érme (credit), három élet.

A probléma az, hogy a játék így is könnyű. Az életek a második pálya végére elfogynak, odáig viszont kés a vajban metódussal jutok el. Érzem a játékot – a kezelés kezes bárány, a reakcióidő azonnal oldódó, a DualShock2 analóg karja erre van kitalálva (pontosabban: ez van kitalálva az analóg karra). A fejlesztő Treasure jelenléte ebben a pillanatban nem érezhető. Ez nem az ő játékuk. Ez Konami játék.

Másnap múzeumlátogatás a cimborákkal – a tömegközlekedésen beszámolok a csalódásomról. Este haza, játék be. Eljutok a második pálya végére, és izzadó tenyérrel, gyöngyöző homlokkal tudatosítom: életem legnagyobb hibáját követtem el azzal, hogy korai benyomások alapján ítéltem. Az Internetes beszámolókat felejtsétek el – már ha egyáltalán foglalkozik azokkal valaki. A tavalyi és idei E3, valamint a tavalyi Tokyo Game Show alkalmával bemutatott változat csak a két első pályát tartalmazta.

A harmadik pályán az a Gradius eltűnik, szétporlad. A helyén egy végtelenül gyönyörű, végtelenül vad, kőkemény Treasure játék tűnik fel. Maga a pokol és a paradicsom. A kihívás olyan hirtelen és meglepő módon lép képbe, hogy egyszerűen megfagyott bennem a vér. A játék irgalmatlanul nehéz, és kegyetlenül embert próbáló. Gyors, gyönyörű, halálos. Pornográf, de nem vulgáris, vagy profán.

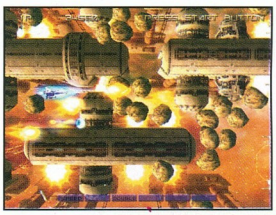
Két nap kemény küzdelem után feladtam. Belöttem a debug menüpontot, és tettem egy rövid, csodálkozó kirándulást a játék mélyére. Amit ott találtam, az emberi szavakkal leírhatatlan. A Gradius V fennmaradó öt pályája maga a Vegytiszta Pusztítás. Minimum másfél év kemény gyakorlás kell, hogy a hetedik szintre élő ember normális körülmények között (debug nélkül) jusson el.

Maga a játékrendszer fikarcnyit sem változott az elmúlt 19 évben. A cél minden pályán letakarítani az ellenfeleket, lezúzni a főellenséget. A négy alapvariációból végigkövethető power up rendszer a régi – a begyűjtött bigyókat játék közben 6 féle jótékony lehetőségre költhetjük el, akkor és úgy, ahogyan nekünk tetszik. Az egyedüli újítás az azonnali újraéledés – ha elhalálozunk, nem a szint elejéről indítunk (ahogy korábban), hanem a baleset helyszínéről. Két játékos lehetőség adott. A grafikáról nem kívánok áradozni (tessék körbenézni a képeken), álomszép. A muzsika most szintén kimarad, mert az előzetes verzió a teljes játékot tartalmazta ugyan, a zenét azonban nem.

Ismételten: a nehézségi szint purgatóriumi. A játékos igazi Buddha-tudat nélkül a második pálya végén befejezi a kirándulást. Ennek függvényében tessék fontolgatni a vásárlást: aki kikapcsolódásra vágyik, ne itt keresse.

Buja teremtés ez. Nem a megszokott kapcsolat, ahol már az első pillantásváltás alkalmával forr a levegő. A Gradius V első látásra csak R-Type Final. Átlagos. Játszani, játszani és játszani kell vele, hogy megértsük. Nálam jelenleg imádat tárgya. Szépen csendben le is nyelem a tesztpéldányt. A Konaminak üzenem, hogy a lemez eltörött, a törmeléket meg fölfalták a disznók – sajnos nem tudok mit visszaszolgáltatni.

A Gradius V az Év Shoot'em Up Játéka lesz. Megalázkodsz előtte, vagy megaláz. ■







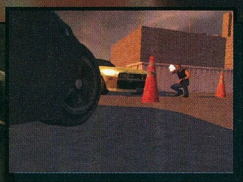


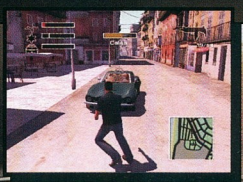
DRIV3R	
TÍPUS:	AUTÓS/AKCIÓ
KIADÓ:	ATARI
FEJLESZTŐ:	REFLECTIONS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.06.21. NTSC 2004.06.22. PAL

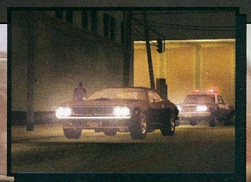
WEB: www.driv3r.com

TESZT A DVD-N!











TANNER ÉS CSAPATA MÁRA KICSIT MEGÖREGEDETT

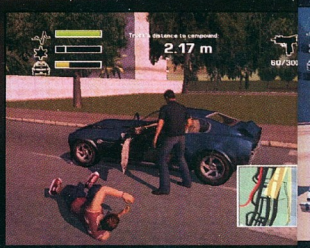
DRIV3R

A Driver mindig is több volt, mint egy szimpla autós játék, miként a „The Driver" (Gengszterek Sofőrje) című film is a mozirajongók egy speciális rétegét ragadja meg (legalábbis őket ragadja meg úgy isten igazából). Akik odavannak a '70-es évek azon gengszterfilmjeiért, amikben dögös benzinfalókkal menekülnek a bűnözők hol a rendőrök, hol a riválisaik elől, és a sűrű városi forgalom miatt egy-egy snittben 2-3 autó is ripityára törik, azok nyilván már eddig is szívesen képzelték magukat Tanner nyomozó szerepébe, aki az alvilágba beépülve nagybetűs Sofőrként igyekszik felgöngyölíteni a szálakat.

Tanner és Jones, a kollégája a Driver 2 végén 2002-re ígérték a visszatérésüket, de valahogy csak majd' két év késéssel sikerült teljesíteniük a tervet – ámbár az is lehet, hogy ezt a dátumot a játékbeli időszámítás szerint értették, hiszen hiába folytatódik ugyanott a történet, a '70-es éveknek már szemlátomást régen vége van – a belső zsebekben csörgő mobiltelefonok, a napjainkra már inkább jellemző öltözetek és hajviseletek legalábbis mind erről tanúskodnak.

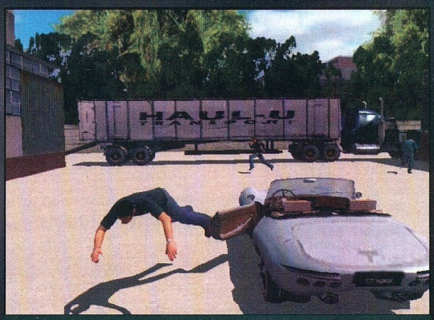
Tanner fejformája is kevésbé hasonlít már Martin Edmondsonra (a játék szülőatyjára, akiről a előző részekben mintázták), sokkal inkább a hangját kölcsönző Michael Madsenre, Jones kollégája ugyanakkor leborotválta a jó kis afro séróját, s helyette szakállt növesztve Ving Rhames-esre vette a figurát, a törvény másik oldalán álló Jericho orgánumát pedig Mickey Rourke rekedtre cigarettázott/ivott/narkózott hangszálai biztosítják, holott legutóbb még csak a harmincas éveiben járt. Mindnyájuk felett eljárt az idő, és már a háttérben sem nosztalgikus dallamok szólnak, hanem mai előadók nyomják a zenét – kivételt csupán Iggy Pop és a Stooges egy 1973-as felvétele képvisel.







▲ Jonesnak alighanem egy ideig csöngeni fog a füle



▲ Tannernek néha tényleg célszerű *kiszállni* a verdából

Több, mint sofőr

A lényeg azonban szerencsére megmaradt: nevezetesen a batár nagy autók, amiket beteve a kanyarokba még alacsonyabb sebességnél is nyikorognak a gumik. Ezúttal a sztori is az autók körül bonyolódik: visszatérünk Miamiba (az első rész is ott kezdődött), ahol Tanner megint elmerül az alvilágba, s a South Beach bűnbandába igyekszik beépülni, ahová egy titokzatos megbízó 40 luxusautó ellopására adott megrendelést. A banda mindennel foglalkozik, ami illegális, úgyhogy a munka illik a profiljába, viszont a kiterjedt tevékenységi kör azt is jelenti, hogy Tannernek nem holmi piti autótolvajok közé kell beférkőznie. Emberünk inkognitója folyamatosan veszélyben van, mert a bandát irányító kegyetlen bestia igencsak gyanakvó. Calita ráadásul azzal szerzett hírnevet az alvilágban, hogy magasak a követelményei az alkalmazottaival szemben: egy „válsághelyzet" alkalmával a saját embereit is felrobbantotta, s csak leghűségesebb emberének, Lomaznek sikerült megmenekülnie. Szóval hogy titokban tudja tartani a kilétét, Tannernek még a gyilkosságtól sem szabad visszariadnia, bár ez aligha okoz neki lelki sérülést, mert eleve gyilkossággal indít – tudniillik azért üresedik meg a sofőri állás a South Beachnél, mert Tanner egy félreértés folyamán lepuffantja a régi alkalmazottat.

Gyilkolásra bőven lesz alkalom, mert a DRIV3R-ben immáron nemcsak a volán mögött kell bizonyítanunk a hűségünket, hanem megbízható bérgyilkosként is. Már a Driver 2-ben is volt lehetőség kiszállni az autóból, azonban most már nyílván a nagy rivalist, a Grand Theft Autót igyekeztek utolérni a játék készítői. Úgyhogy Tannert alaposan felfegyverezték: pisztolyok, géppisztolyok, shotgun és gránátvető is emberünk keze ügyébe akad; az összesen 25 küldetés során nyolcfajta fegyvert számolhatunk össze. Kétségtelenül komorabb lett ezáltal a játék atmoszférája – ami mondjuk nem baj, csakhogy akadnak furcsaságok. Például miért gyilkolhatunk rendőröket, amikor magunk is rendőrök volnánk? A rendőrgyilkosságot semmilyen észérvvel nem lehet megmagyarázni, és a sztoriban e kívül is akad számos hasonló logikai bukfenc. Az isztambuli rendőrőrsről például szabadon hagyják emberünket távozni, kisvártatva azonban a város összes rendőrautója a nyomában lohol. Miután pedig Tanner hazavágta a teljes járőrkocsiállományt, elég magát tisztáznia a konfliktust kiváltó vádak alól, és máris elfeledtik neki, hogy csatatérré alakította át a várost.

Made in Hollywood

Törökországba egyébként Nizzán keresztül jutunk, tehát három város lett a játékhoz lemodellezve. Az utazgatásra egy régi ismerősünk szolgáltat okot: chicagoi „jóbarátunk", Jericho tartja a kapcsolatot az európai megrendelővel, s egyúttal ő adja a pontos címeket is (többek között Nizzában is), hogy honnan lehet ellopni az autóritkaságokat. Jericho legutóbb még csak testőrként volt jelen a történetben, de azóta az önállósodás mellett döntött – a chicagoi keresztapa, Solomon Caine most épphogy csak epizódszerephez jut az egyik közjátékban.

Semmiképp sem kerülheti el a figyelmünket, hogy a közjátékokra sokkal nagyobb gondot, fordítottak, mint legutóbb. A mai trendnek megfelelően a szinkronhangokat Hollywoodból bérelték, a rendező pedig nagyjából Tarantino stílusában próbálja a történetet tálalni. Tehetséges az illető, jóllehet néhány beállítás túlzottan is tetszett neki, ezért idővel már eléggé elcsépeltnek tűnik, amikor már harmadszorra, vagy negyedszerre köszön ugyan-







▲ A francba! Miért nem húz ez a rom rükvercben?!









DRIVER 1-2

A korábbi epizódok

Tanner, a New York-i zsaru 1999-ben látott munkához (természetesen még PlayStationön), illetve hát a forgatókönyv szerint valamikor a '70-es években. Utóbbi kapcsán érdemes megemlíteni, hogy Antonio Fargas (alias Huggy Bear a Starsky és Hutchból) volt a játék reklámembere, akit a Reflections egyben a „70-es évek szakértőjeként" is alkalmazott. Akkor Miami, San Francisco, Los Angeles és New York utcáin taposhattunk a gázba, a játék amerikai verziójában továbbá még benne volt Newcastle is (a Reflections székhelye), igaz, alaposan elrejtve – csakis Gameshark kártyával lehetett előcsalni. Az alapok máig változatlanok: intelligens rendőrök, növekvő körözési szint, izgalmas küldetések. Az első részben még üzenetrögzítőre érkeztek a megbízások, amelyek közül alkalomadtán válogatni is lehetett.





A 2000. végén megjelent folytatás már valamivel lineárisabb lett, lévén videóbejátszások közé ágyazták a küldetéseket, amelyekkel igyekeztek egy kerek történetet elmesélni. A történetben már akkor helyet kapott Tobias Jones kolléga is, sőt a kegyetlen Jerichoval is összehozta Tannert a (bal)sors. Chicago, Havanna, Las Vegas és Rio de Janeiro utcáin már furgonokat és buszokat is vezethettünk, valamint felüljárókra is felhajthattunk a többszintes pályadesign jóvoltából. A legfontosabb újítás azonban kétségkívül az volt, hogy 3D-s autós játékban elsőként lehetett kiszállni az autóból (a Grand Theft Auto akkoriban ugyebár még felülnézetből játszódott), jólehet fegyvert még nem tudtunk használni.





Mindkét játék óriási sikert aratott mind szakmai körökben, mind a piacon: a legtöbb helyen elhappolta az Év Játéka címet, továbbá nyert BAFTA Interactive-díjat is (a British Academy of Film and Television Arts interaktív szórakoztatás kategóriája, ami gyakorlatilag a videójá-tékok Oscar-díja), és igen jelentős mérföldkő a Play-Station-játékok egyetemes történetében (már csak azért is, mert közvetlen előfutára a trendteremtő GTA-nak). Mielőtt a Driver átköltözött volna a Sony újabb konzoljára, a Reflections még tett egy kis kitérőt a Stuntmannel (ami egy roppant kellemes, de rém nehéz autós kaszkadőrjátékvolt), de komoly kétségeink vannak abban a tekintetben, hogy a Driv3r ugyanazt a sikert hozná PS2-n is, mint az elődei PlayStationön...

az vissza – még ha a zene változik is. A licencelt zenék is az intermezzókat hivatottak „elmélyíteni", mert játék közben a Reflections házi zeneszerzőjének a művei szólnak. A videók tehát nagyon hangulatosak, habár nekem egy dolog nem tetszett: nyilván spórolni akartak a karaktermodellekkel, mert túl sok az egyforma arc. Egyes szereplők vonásai alig különböznek egymásétól, így Jones kollégát például csak a hangja és a bőre színe miatt tudtam megkülönböztetni a Gator nevű bűnözőtől.

Ronda, béna, ostoba

Sajnos magával a játékkal még súlyosabb problémák vannak. Autóban ülve és gyalogosan egyaránt kétféle nézet választható (külső és belső), csakhogy még az autókban van okunk gyönyörködni, addig Tanner mozgása meglehetősen visszataszító. Még az előző részben is emberibb módon futott, nem beszélve arról a szörnyű animációról, amit úszás esetén produkál. Ehhez még hozzájön a borzadályos fizika. Nagyon látszik, hogy a grafikus engine egy autós játékhoz készült, nem pedig egy lövöldözőshez, és az utóbbi részt a Grand Theft Auto piaci tarolása okán erőltették bele a játékba. Az ugrás gombot kár is volt berakni, annyira gyenge az animáció, és olyannyira nincs kontaktusban Tanner talpa a tereppel. Ha olyan helyre ugrunk fel, amire a pályatervezők nem készítették fel a főhőst, össze-vissza csúszkál, míg nem végre olyan helyre sikerül őt taszítania a programnak, ahol már „engedélyezett" járnia. Még rosszabb, ha a taszigálás nem jár eredménnyel: ilyenkor beragadunk, és jöhet a küldetés újraindítása. A mozgó tereptárgyak fizikája ugyancsak botrányos. Belelő az ellenség egy kartonládába, az nekünk jön, mire öt métert repülünk. Vagy ami még hülyébben néz ki: Tanner néhány másodpercig gyalogol a ládán, mint a cirkuszi fókák a strandlabdán.

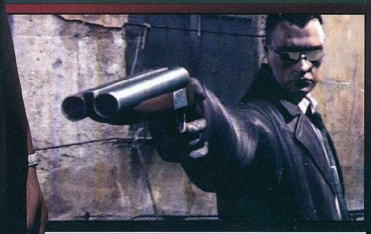
A béna mozgásokhoz sajnos béna irányítás is társul. Az amúgy FPS mintára működő célzásnál – ki tudja miért – Tanner csak úgy 45 fokos szögben tud maga elé



TANNER

Mottója: „Beépülni az alvilágba veszélyes, különösen ha ki is akarsz szállni." **Hangját kölcsönözte:** Michael Madsen (Kutyaszorítóban, Kill Bill stb. A Szabadítsátok ki Willyt csak a Kutyaszorítóban lejtett tánca miatt vagyunk hajlandók megbocsátani neki...)

Tanner az FBI-nak dolgozik az alvilágba beépülve, ahol csak mint „A sofőr" ismerik. Brutális módszereket alkalmaz, és magy gyakorlata van abban, hogy a feljebbvalói tekintélyét semmibe vegye – egyszóval ideális karakter a standard „kemény csávó" szerepére. Az autóversenyzőből lett titkosrendőr igen rázós futamokon van már túl: az első rész végén magát az amerikai elnököt kellett megmentenie, a játék folytatásában pedig alvilági bandaháborúknak vetett véget, amikor a brazil Álvaro Vasquez kijjebb próbálta tolni birodalma határait Solomon Caine, a chicagói maffiavezér kárára.





▲ Tanner nem lát egy szót sem, mégis a "Taksit" intette le a fa

lőni. Ha tehát egy háztető szélénél állva, közvetlenül alattunk van egy fickó, azt nem tudjuk lelőni, mivel a célkeresztnem hajlandó „lejjebb menni". Na jó, van egy áthidaló kényszermegoldás: belső nézetből lejjebb lehet vinni a stukkert, bár úgy is van egy határ.

Az ütközésdetektálás ugyancsak förtelmes. Világosan látszik, hogy adott tereptárgy felett épp fejen találnánk a célpontunkat – de mégsem. Ehelyett kicsit lejjebb kell céloznunk, aminél meg az látszik világosan, hogy a fedezékbe lőnénk, de láss csodát: ott betalál a golyó. Csakis onnan lehetünk biztosak, mikor érdemes elsütni a stukkert, hogy a célkereszt olyankor pirosra vált.

A gyalogos részeknél mesterséges intelligenciáról sem lehet beszélni. A bűnözők fix útvonalakat járnak be, s a legtöbbjük egyhelyben várja, míg végre sikerül őt becélozni. Ha egyszer elfoglaltak egy lőállást, azt semmiképp nem adják fel, legfeljebb oldalt lépnek egyet-egyet, amikor már teljesen körbelőttük őket, vagy ha túl közel futunk hozzájuk. A játék alkotói talán úgy gondolhatták, ha már az irányítás teljes mértékben el lett baltázva, akkor ezt ne tetézzék össze-vissza mozgó célpontokkal – ebből a szempontból talán jobb is így...

Minimális taktika

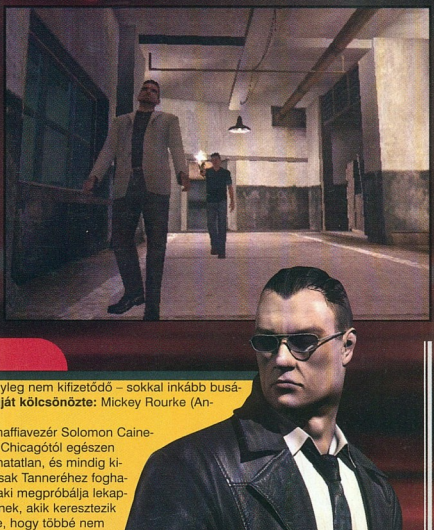
A tanulság mindebből az, hogy a tűzpárbajok leginkább megtanulós módszerrel oldhatók meg. Miután már előre tudjuk, a pálya melyik pontjára fog ellenséget berakni a gép, már előre kalkulálhatunk azzal, melyik tereptárgy mögül tudunk előugrani lelőni. A fedezékbe húzódás a túlélés kulcsa: nem szabad sokáig jól látható célpontot biztosítanunk senkinek. Kár, hogy az elbújós technikához nincs semmilyen falhoz lapulás, vagy kikukucskálás opció, így az egész – megint csak a primitív animáció miatt – olyan amatőr módon néz ki, hogy ennél még PS1-en is sokkal jobb akciójátékok voltak.

A szemtől szembeni harcon kívül amúgy lehet lopakodni is – de legyünk pontosak: inkább lassabban lépkedni. Leütni vagy elkapni az áldozatot

TOBIAS JONES

Mottója: „Az utcán lenni egy dolog, viszont megérteni azt az én dolgom." **Hangját kölcsönözte:** Ving Rhames (Vitathatatlan, Ponyvaregény, Halálsoron stb.)

Jones rendőrnyomozó Tanner partnere. Hidegfejű, mindig nyugodt és megbízható, remekül együttműködik Tannerrel, akinek legalább annyira elítéli, mint amennyire meg is becsüli a munkamódszerét. Már az előző részben is együtt volt Tannerrel jóban és rosszban. Meggyőző stílusával mindenkivel azt hitetett el, amit csak akart: a maffiavezér Caine meg volt róla győződve, hogy neki dolgozik, ugyanakkor az utcán mindenki úgy tudta, hogy a brazil Vasquez embere – és csak Tanner tudta az igazságot. Legutóbb párszor megmentettük a bőrét, úgyhogy legfőbb ideje, hogy most meghálálja: ezúttal néha ő ül a volánnál, s nekünk csak utazni kell, sőt, egy küldetés erejéig át is vehetjük az irányítását.



JERICHO

Mottója: „A bűnözés tényleg nem kifizetődő – sokkal inkább busásan jövedelmező." **Hangját kölcsönözte:** Mickey Rourke (Angyalszív, Rablóhal, stb.)

Testőre és jobb keze a maffiavezér Solomon Caine-nek, akinek a birodalma Chicagótól egészen Vegasig terjed. Kiszámíthatatlan, és mindig kimért, könyörtelensége csak Tannerével fogható – azé az emberéhez, aki megpróbálja lekapcsolni őt. Azon embereknek, akik keresztezik az útját, közös jellemzője, hogy többé nem keresztezik senkinek sem az útját; erről rendszeresen gondoskodik Jericho leghűségesebb és elválaszthatatlan barátja, „akitől" sosem válik meg – a lefűrészelt csövű shotgun. Ami egyéb barátait illeti: Jericho a játék második részében már-már teljesen megbízott Tannerben, így hát annál inkább fúti a bosszúvágy, amióta emberünk elárulta őt.



CALITA

Mottója: „A semmiből indultam – és sosem térek oda vissza."
Hangját kölcsönözte: Michelle Rodriguez (Resident Evil, S.W.A.T.)

Calita a feje a South Beach bűnbandának Miamiban, ami fegyverekkel és egyebekkel, így lopott autókkal is kereskedik. Hidegvérű, gyakorlatias és ambiciózus. Úgy hírlik róla, hogy egy túszdrámában kialakult patthelyzet alkalmával a saját embereit sem kímélte – azóta senki sem mert keresztbe tenni neki. Legalábbis ez idáig így volt, ám „üzleti partnere", Gator, most mégis megpróbálja megrövidíteni őt. A tengeren túlra sem igen érhetett el a híre, ugyanis Nizzában egy hozzá hasonló kaliberű és foglalkozású hölgy, bizonyos Fabienne több ízben is törbe csalja. Mondjuk ne számítsunk a hálájára, ha megmentjük az életét – a bizalmára meg pláne.



▲ Calität a kalitkába a feladat, csak győzzük utolérni!

TESTRE SZABOTT RENDEZŐI VÁLTOZAT

Rendezte, vágta és a főszerepet játssza: a játékos

Félig-meddig újdonság a játékban a Thrill Cam, magyarán a "hatásvadász kamera", ami a következőképpen működik: az L1+R1 lenyomásával egy állványra rakott kamerára válthatunk át, ami az út mentén kerül elhelyezésre. Ezen újdonság mondjuk aligha lehetett megerőltető az alkotóknak, elvégre már az első részben is volt „filmrendező mód". A visszajátszásokat ezúttal is úgy vághatjuk meg, ahogy akarjuk, ráadásul nemcsak kamerákat helyezhetünk el tetszés szerint, hanem még látványeffektusokat is „rákülde-hetünk" a felvételre, így lelassíthatunk, vagy elmoshatunk egy-egy snittet. Igényes megoldás, hogy lassítás esetén a hangok is eltorzulnak.



EGYÉB JÁTÉKMÓDOK

Ha a krimisorozatnak már vége lenne



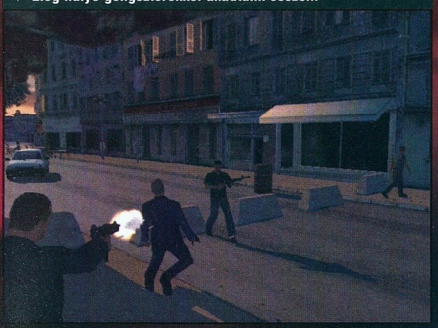
A városok megismeréséhez, egyes útszakaszok begyakorlásához kiváló a **Take a Ride** mód, amivel szabadon furikázhatunk. A város és az autó megválasztása mellett (persze csak azok választhatók, amikkel már az **Undercover** módban találkoztunk) beállíthatjuk a napszakot és az időjárást is, valamint hogy járóröz-zenek a zsaruk az utcákon, vagy sem.

A **Driving Games** mód mindemellett új kihívásokat is tartogat. Nagyjából ugyanazokkal a minijátékokkal szórakozhatunk, mint a legutóbbi résznél, tehát stopperrel mérve az eredményt üldözhetünk, de lehetünk üldözöttek is, avagy a rendőri brutalitást igyekezhetünk túlélni, valamint nyomkövetős bójadöntögetéssel csiszolhatjuk vezetési stílusunkat , kapukon áthaladva, és ellenőrzési pontok érintésével is. Kétjátékos mód most nincs.

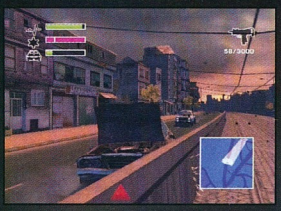





▼ Elég hülye gengszterekkel akadtunk össze...







nem lehet, viszont hangtompítós pisztollyal csendben lyukat üthetünk néhány koponyába. Kár, hogy az orgyilkosságoknál is megmutatkozik az intelligencia hiánya: az örök nemcsak hogy a mellettük becsapódó golyóktól nem lesznek idegesek, de még az orruk előtt elterülő társukat sem méltatják figyelemre.

Miamiban egy pazar villából indulunk, minden helyiségben egy-egy elsősegélyládával: a városokban a piros keresztekkel jelölt helyeken több ilyen „töltőhely" is akad. Ezen kívül akció közben is gyakran találhatunk piros keresztes csomagokat: ha egy húzósabb csatán vagyunk túl, biztosak lehetünk, hogy van valahol egy a közelben.

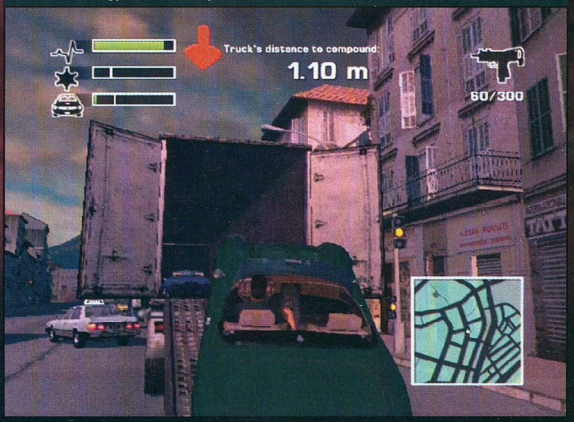
Az ellenségtől ezen kívül fegyvert is elvehetünk, bár ezzel kapcsolatban egy újabb negatívum is megemlítendő: a hullák roppant gyorsan elporladnak, és velük együtt válik kámforrá az általuk markolt fegyver is. Ha tehát valami jobb „fegyelmező eszközt", vagy lőszert akarunk tőlük szákmányolni, igen fürge hullarablónak kell lennünk.

Közlekedési szabályok

A sok negatív jellemző után a jó hír az, hogy az üldözések és egyáltalán az autók most is nagyon klasszak. E tekintetben csak a szokásos formáját kellett hoznia a Reflections gárdájának – és azt hozta is. A városok élethűen vannak felépítve, amihez hozzátartoznak a megrongálható tereptárgyak. A silányabb kerítéseket egyszerűen kidönthetjük, az éttermek kerthelyiségein gond nélkül áthajthatunk, a sikátorokban hordókat sodorhatunk magunkkal, és így tovább. Természetesen forgalom is van az utcákon, ráadásul most már ebben a játékban is megtoldhatjuk a bűnlajstromunkat cserbenhagyásos gázolással, merthogy nem mindig elég fürgén ugranak félre a gyalogosok. Mondjuk halálra gázolni továbbra sem lehet senkit, de ez csak akkor idegesítő, amikor ellenségeinket szándékoznánk ily módon likvidálni.

A gázolás vagy a karambolozás természetesen bűnnek számít, de a rendőrök ezúttal is

▼ Már csak egy autó kell lenyúlni, és teli a kamion





▲ Indul a bakterház! (Legalábbis reméljük, mert csúnya lesz a landolás...)

csak akkor írják a számlánkra őket, ha egy járőr orra előtt követjük el ezeket. Ha rendőrautó van a közelben, még a KRESZ-t is be kell tartani, különben egyből növekszik a körözési szintünk. Nem árt tehát figyelni, merre mutat a radar fakabátot, jóllehet közel sem okoznak olyan sok fejfájást, mint a korábbi részekben – elég hamar megnyugszanak. Sajnos azt még mindig nem sikerült megoldani a programozóknak, hogy ne legyen a zsaruknak röntgenszemük. Még akkor is észrevesznek minket, ha egy alagútban megyünk ALATTUK! Nagyon komolyan kell venni, hogy ami a látósugarukba kerül, azt látják is.

A látóterüket fehér mezők mutatják a radaron, amik aztán riadóztatás esetén pirosra váltanak, s emellett az egész radar pirosan villog, amíg a nyomunkban vannak. Akadnak küldetések, amelyeknél nincsenek zsaruk, viszont olyankor általában rivális bandák veszik át a szerepüket.

A radar a veszély jelzésén kívül a tájékozódáshoz is nélkülözhetetlen: ahogy már megszokhattuk, egyértelmű nyilak, illetve zöld pontok mutatják, merre van a következő célpont, amit a küldetés teljesítéséhez el kell érni. A küldetések speciális fajtáihoz továbbá speciális kijelzők is tartoznak: az időzítéses melóknál visszaszámlálás kezdődik, amikor meg szét kell valakit törni, akkor annak az energiája íródik ki.

hajók, valamint motorok és robogók is, s utóbbiakkal természetesen jó nagyot lehet zakózni. Ha motorral bukunk, csak arról az oldaláról tudunk rá visszaszállni, amelyik oldalára dőlt – ami az igazat megvallva legalább akkora marhaság, mint amennyire bosszantó. Nem igazán érteni, Tanner miért nem hajlandó saját kútfőből átfáradni a megfelelő oldalra: ez leginkább a programozók lustaságára vall. De az is lehet, hogy hanyagságot kellett volna említenem, mert az autókba való beszállással szintén gond van. Sokszor hiába állunk a kocsi ajtaja mellett, emberünk csak úgy tesz, mintha be akarna szállni, de aztán mintha valami görcs visszatartaná. Baromi idegesítő, amikor némelyik időlimites küldetésnél sürgősen szükség lenne egy verdára, az út közepére állva végre sikerül egyet leállítani – aztán Tanner „görcsei" miatt a tulaj szépen továbbhajt.

Az irányítással a fentieket leszámítva amúgy nincs nagyobb gond. Az autók úgy reagálnak az irányító parancsaira, ahogy a „személyiségükhöz" illik, s továbbra is fontos taktikai elem a gumiégetős padlógáz. Újdonság, hogy nem mindig Tanner foglal a kormánykeréknél helyet. Egy küldetés erejéig Jonest irányíthatjuk, valamint két olyan bevetés is akad, aminek az egyik szakaszában emberünk utasként ténykedik a raktérben, s géppisztolyt, illetve gránátvetőt ragadva kell lekoptatnia az üldözőket.

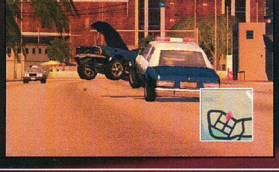
Az autópark

Az autók viselkedése jól visszaadja a nehézségi erők játékát, szemlátomást realisztikusan működnek a lengéscsillapítók, s ennek révén több mint hetvenféle jármű különbözően gyorsul, fékez, vagy imbolyog a kanyarokban. Lomha kombik és villámgyors sportkocsik egyaránt furikáznak az utcákon, s miként már a második részben is, úgy most is zsákmányolhatunk furgonokat, vagy akár buszokat is. Ami viszont új: vannak motorcsónakok, kisebb



Irány a roncstelep!

A Reflections játékaiban már hagyomány, hogy az autók márkáit nem licencelik, de az is, hogy ezek az autók azért megszólalásig hasonlóak a valódi társaikra. Mindegyiknek nagyon csinos a külleme, főleg hogy apró figyelmességekkel igyekeztek még valóságosabbá tenni őket, így esőben gőzölög a motorháztető, megállásnál menetszél hiján látható a kipufogógáz, éjszaka pedig a féklámpa éles fénye kicsit „beleég" a virtuális kamerába. A sérülés-



RUN THE GAUNTLET

A Driv3r reklámfilmje

Néhány valódi autó is a roncstelepre került a játék fejlesztése miatt, ugyanis az Atari a Szárnyas Fejvadász rendezője, Ridley Scott cégét bízta meg a Driv3r reklámfilmjének elkészítésével. Az Ridley Scott Associationsnek már nagy gyakorlata van hasonló filmek készítésével, erről tanúskodik a BMWfilms.com is, ahol neves színészek és rendezők tálalásában reklámozzák a német autógyár legújabb modelljeit. Az Atari filmjénél mondjuk alighanem kisebb volt a büdzsé: a rendezés nem a Mester, hanem bizonyos Sean Mullens nevéhez fűződik, a színészek pedig meg sincsenek említve sehol – és természetesen nem Michael Madsen játssza Tannert. Kábé 12 járgányt vágtak tropára a háromperces kis történet elmeséléséhez, amiben Tannernek egy autót kell karcolásmentesen leszállítania Calitának, aki csak úgy hecc kedvéért – no meg hogy tesztelje emberünk tudását – még a nyakára is küld egy rakás gengsztert. Sikátorokban, ipari telepen folyik a hajsza, s még lónak is Tannerre, aki persze ettől függetlenül tisztességesen helytáll. A filmet egyrészt a játék hivatalos weboldaláról lehet letölteni, másrészt néhol bónusz CD-ként is mellékelik a játék megrendelésekor (meg nyilván tévéreklámban is látható).



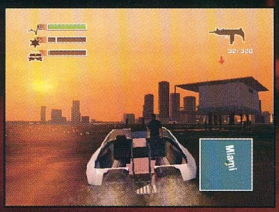


▼ A South Beach banda plázáni is autóval jár

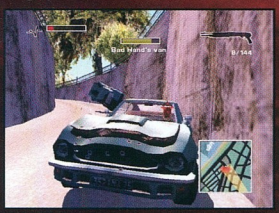




▲ A fenébe! Törököt fogtam!









minták – ahogy azt már Stuntman után el is várhatjuk a cégtől – megint csak remekül néznek ki: horpadnak, szétrongyolódnak a kocsik, az eldeformálódott karosszéria miatt pedig felengednek az ajtózárak, s felnyílik a csomagtartó is, és ami a legrosszabb: felpúposodik, majd felcsapódik a motorháztető. Baromi idegesítő, merthogy eltakarja a kilátást: a gázba kell taposnunk, hogy leszakítsa a fedőt a menetszél, avagy „belső" nézetre kell váltanunk – utóbbi ugyanis valójában inkább lökhárítónézet. Ha a kocsira rálőnek, természetesen elsőként a kerekeket veszik célba, ezért gyakori látványosság az aszfalton szikrát hányó felni is.

Ugyanakkor a teljes totálkár – amikor felrobbantják a kocsinkat – néha nagyon hülyén tud kinézni. Idétlenül nagyobb elemekre esnek szét a járgányok, emberünk pedig oda van ragasztva a kocsiszekrényhez – a biztonsági öve a végsőkig kitart.

Az viszont megint csak remek látvány, amikor az álló járgányok fedezékként szolgálnak. Megrogynak, ahogy kilyukadnak a kerekek, és a golyónyomok is nagyon meggyőzőek. A fényezésen szépen felpattogzik a zománc a lyuk körül, míg a plexi megrepedezik, avagy be is robban, amennyiben több golyó, netán sörét éri. Totál úgy festenek a szitává lőtt autók, mint a filmekben.

Több estét kitöltő sorozat

Az előttünk megelevenedő „film" forgatókönyvírója jó érzékkel válogatta össze a helyszíneket. Miamiban kanyargó felüljárókon, több sávos utakon repeszthetünk, Nizzában ellenben hegyi utak, kanyargós szerpentinek várják az autótolvajokat, de Isztambul is kellően karakterisztikus – például a mecsetek közelében a müezzin éneke hallatszik. A „film" már látott epizódjai újrajátszhatók, s állástöltésnél külön móka, hogy mint legutóbb, most is láthatunk egy kis összefoglalót a korábbi részek videóiból, a mai sorozatokra jellemző gusztusos vágási technikákkal. Az összesen 25 bevetés jóval kevesebb kimondva, mint a második részben szereplő 37, azonban az igazsághoz hozzátartozik, hogy egy-egy küldetés itt most 2-3-szor akkora, mint legutóbb, és több részfeladatból is állnak, és ezek a részfeladatok szerencsére egyáltalán nem erőltetettek. Például először lopakodni kell, hogy hallgatózzunk, aztán észrevesznek minket, és egy kis tűzharc után jön némi üldözés – jól ki van találva az egész. Kár, hogy a gyalogos részek olyan gyengére sikerültek. Csak azért nem írom azt, hogy a designerek kiváló munkáját a programozók hanyagsága árnyékolja be, mert mindkét téren egyazon személy – Martin Edmondson – volt a főnök. Mondjuk annak ellenére, hogy a kritikusok világszerte lehúzták a játékot, az eladási statisztikák szilárd rajongótábort engednek sejtetni. Az Egyesült Királyságban a megjelenését követően a DRIV3R a Splinter Cell új részét is maga mögé utasította, s ezzel az Infogrames részvényeinek az értéke rögtön megugrott négy százalékkal. Az elemzők szerint aligha nem el is fog fogyni az a 2.5 millió Driv3r, ami a boltokba került a megjelenés napján. Ennek fényében óhatatlanul is felmerül a már-már költői kérdés: vajon egy ilyen félkész játék után egy esetleges negyedik részt is ekkora rajongótábor fog várni? Szó se róla, aki jobban belemélyed a játékba, az idővel hozzászokik a kellemetlenségekhez, s később már csak a szépre emlékezik – azaz megelőlegezve a választ: nincs kizárva.

■ V.Z.

▼ Nyár van, napsütés, meleg – irány a tengerpart!



Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	22/30
KEZELÉS	08/15
HANG/ZENE	10/15
SZAVATOSSÁG	30/35
EREDETISÉG	02/05

ÍTÉLET **72**



SPLINTER CELL PANDORA TOMORRO	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	UBISOFT
FEJLESZTŐ:	UBISOFT PARIS
SZÁRMAZÁS:	FRANCIAORSZÁG
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1 (+ONLINE)
MEGJELENÉS:	2004.06.11. PAL 2004.06.16. NTSC
WEB:	www.splintercell.com

TESZT A DVD-N!



SAM FISHER MÉG JOBB FORMÁBA LENDÜL

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Tom Clancy termékeny írói fantáziájának hála már számos olyan hőst megismerhettünk, aki egymaga oldja meg a világpolitika válsághelyzeteit. Közülük az egyik legnagyobb egyéniség kétségkívül Sam Fisher, aki bár könyvben sosem szerepelt (és csak közvetve a híres író agyszüleménye), mégis sokak kedvence lett. Úgy nagyjából hatmillió játékos szívébe lopta be magát a tavaly megjelent Splinter Cell szupertitkos ügynökeként, ugyanis a lopakodást oly mesteri fokon űzte, hogy alighanem még a Metal Gearből ismert Solid Snake-nek is volt tőle mit tanulnia (és az előjelek szerint tanult is).

A Ubisoft sikerreceptje kb. így foglalható össze: erős sztori, amit Tom Clancy neve garantál, erős grafikai engine, ami páratlan fény-árnyék viszonyokat teremt, és ezzel egyetemben utat nyit a lopakodós játékmenetnek, és zseniális mozdulatokkal realizálható bújócska, aminél nem kell nélkülöznünk a jópofa kémkütyük használatát sem.

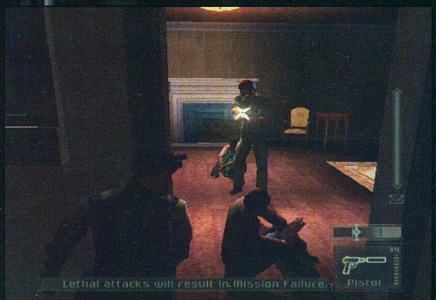




Előzetes a 2006-os híradókból

A Ubisoft fejlesztői azt szeretnék elérni, hogy a Splinter Cell újabb részei (mert természetesen már készül a harmadik rész is) sose tűnjenek ismétlésnek, ne csak a díszletek változzanak. Ennek előfeltétele, hogy valós helyszíneken valósághű politikai problémákkal szembesülünk, s a mostani történet jól hozzá illeszthető az előzményként szolgáló első részhez. Ezúttal egy indonéz gerillavezér okozza a bonyodalmakat, akinek az alakját igyekeztek még hitelesebbre venni, mint Kombayn Nikoladzéét. Az első részben bajt keverő grúz elnök csak





▲ Ezt a túszt már nem kell megmenteni









egy szokásos despota volt, akiből éppen tizenkettő egy tucat. A mostani főrosszaság, Suhadi Sadono céljai nem feltétlenül unszimpatikusak, épp csak a módszer az, ahogy el akarja azokat érni – amolyan Che Guevara-típusú lázadóról van szó. Sadono és az emberei az amerikai nagykövetségre törnek be Kelet-Timorban, megtorlásul azért, amiért amerikai támaszpont létesült az országban. Samnek nem jelentene kihívást néhány rebellis megfékezése (gyakorlatilag rögtön a nagykövetségen, vagyis már a legelső küldetésben golyót repíthetünk Sadono fejébe), azonban a túszmentést a kommandósokra kell bíznunk. Nekünk azt kell tennünk, amit a főnökünk mond, hiszen továbbra is az NSA (az amerikai nemzetbiztonsági szolgálat) autonóm ügynökségének, a Third Echelon szolgálatában állunk, s Irving Lambert ezredesnek tartozunk engedelmességgel. Vele tartjuk a kapcsolatot rádión: ha tehát Lambert azt mondja, hogy csak információszerzés a dolgunk, akkor az úgy is van. Nem ok nélkül hoz néha megkérdőjelezhető döntéseket: jelen esetben például kiderül, hogy Sadono biológiai fegyverrel biztosította be magát. Ha valaki likvidálja őt, úgy világszerte pusztító himlőjárvány fog kitörni.

Nem kell hajhászni a feltűnést

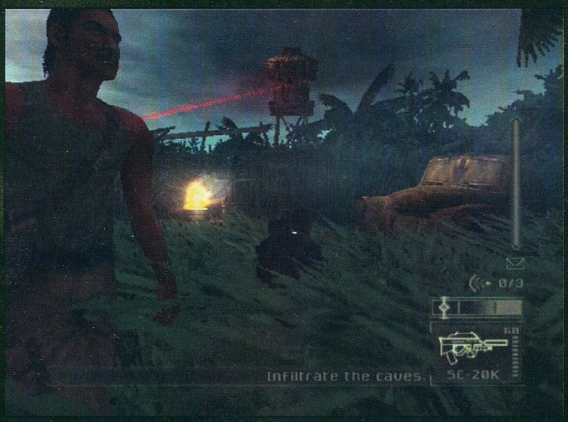
Az ismétlődést elkerülendő a játékmeneten is jelentős változtatások lettek foganatosítva. Az első részben sokan a nehézséget kifogásolták: főleg a fiatalabb játékosok nem igazán boldogultak az olyan bonyolultabb helyzeteknél, amikor csakis lopakodással lehetett valahol átjutni, és ennek kivitelezéséhez alaposan ki kellett ismerni az ellenség viselkedését. A Ubisoft designerei zseniálisan oldották meg ezt a dilemmát: ezúttal nincsenek agyonbonyolított helyzetek, viszont akik pont azokat szerették, azok a saját szórakoztatásukra – no és persze a jobb pályavégi értékeléshez – szinte mindenhol választhatnak valamilyen fifikás megoldást. Észrevétlenek maradhatunk tehát egyrészt könyörtelen orvlövészként, gondosan elrejtett hullahegyeket hagyva magunk mögött, de akár úgy is, hogy nincs rejtegetnivalónk, mert szinte senkinek sem esik bántódása. Ez az igazi művészet: amikor nem ontunk feleslegesen vért, mégsem veszi észre az ellenség, hogy a házuk tájékán jártunk – csak azt konstatálja, amikor „lecsapjuk a kígyó fejét".

Persze egy kévéske rejtőzködést azért még a legvérengzőbb játékosok sem úsznak meg, mert hát mégis csak egy lopakodós játékról van szó. Ha egy terrorista észreveszi Samet, vagy egy halott társára figyel fel, úgy azonnal riadóztatja az övéit, márpedig a riadók száma ezúttal is korlátozva van, s a harmadik alkalom után Lambert ezredes lefújja az akciót. (Sőt, egyes küldetéseknél egyszer sem szabad megszólalnia a szirénáknak.) A riadószámláló ez alkalommal az életerő-kijelző alatt kapott helyet, s az általa mutatott érték újdonságként most a nehézségi szintre is kihatással van, mert a riasztások után magasabb riadókészültségbe helyezik az őröket. Először golyóálló mellényt öltenek fel, aztán sisakot is, amivel gyakorlatilag az egész testük védetté válik. Igaz, hasonlóan a Metal Gear terroristáihoz idővel megnyugszanak (pontosabban akkor, amikor eljutunk egy-egy mentési pontig), és csökkentik a készültségi szintet.

Ahhoz, hogy észrevétlenek maradjunk, természetesen a sötétséget kell kihasználnunk, avagy – és ez megint csak újdonság – a bokrok, illetve a magas aljnövényzet takarásába

▼ Ez is egy példa arra, hogy a lógós többnyire elkerüli a munkát





▲ Nyuszi ül a fűben

guggolhatunk le, merthogy az egyik küldetés dzsungelben játszódik. Az ideális búvóhely megítéléséhez nem feltétlenül kell bíznunk a szemünkben (illetőleg a Samet mutató kamerában), sokkal inkább a Stealth meterben, a lopakodás kijelzőjében. A riadószámláló alatti kis műszer folyamatosan tájékoztat minket, mennyire vagyunk láthatóak: töksötétben nyugodtan elosonhatunk akár egy méterre az örök őrra előtt, de még félhomályban is beleolvadunk a környezetbe, amennyiben nem mozdulunk. A holttestek sötétbe rejtése ebben a részben is létfontosságú, s ezt valamennyire megkönnyíti a továbbfejlesztett Stealth Meter, ugyanis a műszer „nyelve" villogással jelzi, amikor egy hullát megfelelő helyre pakoltunk le. Legutóbb némi elégedetlenségre adhatott okot, amikor egy másik szobába akartunk átcipelni egy holttestet, az ajtókat ugyanis Sam csak a teher lepakolása után tudta kinyitni, és a le/felmálházás meglehetősen körülményes volt. Szerencsére azonban most már meg tudja oldani a dolgot pakolgatás nélkül is, ami újabb jele annak, hogy a Ubisoftnál igenis odafigyelnek a játékosok visszajelzéseire.

A bújócskázás persze nem lenne izgalmas a kifinomult mesterséges intelligencia nélkül. Az ellenség nemcsak Sam sziluettjét látva lesz ideges, hanem a lépéseinek a hangjától is. Megesik, hogy üvegszilánkokon vagyunk kénytelenek taposni, ami csak úgy lehetséges ropogás nélkül, ha legörnyedve, roppant óvatosan lépkedünk. Néha viszont éppenhogy muszáj zajt csapni, mert mondjuk csak így tudunk egy őrt elmozdítani a posztjáról. Mint korábban, ezúttal is dobálhatunk kólás dobozokat és üres üvegeket figyelemelterelés gyanánt, s ezen lehetőségekhez még hozzátoldották a füttyentés lehetőségét is. Míg az áldozatunk a hang irányába indul, mi mögé lopózva leüthetjük, vagy elkaphatjuk a grabancát. Már az előző részben is nagyon frankó volt, hogy ellenségeink csak észszerű keretek között szolidárisak egymással: addig nem lőnek élő pajzsunkra, amíg a túsz fejéhez szorítjuk a fegyvert, de amint őket vesszük célba, már csak a saját életükkel törődnek. A második részben most néha az is megesik, hogy az AI is élő pajzsal védekezik.

A jövő csúcscuccai

A Splinter Cellben továbbra sincs nyolcvanféle fegyver, de nem is hiányoznak: a pisztoly és a távcsővel felszerelt SC-20K karabély minden igényünket kielégíti. Mesterlövészként biztosak lehetünk minden találatban, mindössze Sam légzésére kell ügyelnünk (rövid ideig visszatarthatjuk a levegőt), ugyanakkor ha a lehető leghalkabban akarunk dolgozni (mert mondjuk a közelben több ellenséges katona is ólálkodik), úgy inkább pisztolyt kell használnunk. A pisztollyal való célzásnál a találati pontosságba bele kell kalkulálnunk Sam remegő kezét. Ez már az első részben is valamennyire így volt, de most még inkább feltűnő, ami abban nyilvánul meg, hogy egy távoli fickó fejét becélozva szépen körbelövöldözzük, mire egy golyó végre célba talál, s eközben persze az ellenségnek bőven van ideje riadót fújni. Újonnan viszont már lézeres célzót is bekapcsolhatunk, ami a célkeresztet váltja fel. Még éjjellátó berendezéssel is jól látni a felületekre kirajzolódó kis piros pontot (igaz, akkor nem pirosan), tehát mindig érdemesebb ezt a módszert használni. A célzó figyelemelterelésre is alkalmas, ha ugyanis az ellenség észreveszi a felé közeledő kis pontot, értetlenkedik egy darabig, míg rá nem jön, merről fúj a szél, és ez nagyjából elég is ahhoz, hogy a fejét vegyük célba. No persze ha sokat késlekedünk, úgy pontosan az a kis piros pont riadót fog eredményezni.

A puskán nincs lézeres célzás, ellenben van megint többfajta lövedék, amiket a másodlagos tűzgombbal lőhetünk ki. Akad a leltárban sokkoló lövedék, ami ellen nem véd semmilyen golyóálló mellény; kábító lövedék, ami szó szerint kiüti az ellenfelet; füstgránát, ami altatógázt bocsát ki; falakhoz ragasztható tapadós kamera, amit távolról vezérelhetünk; végül figyelemelterelő kamera, ami talán a legjobb móka: távirányítással előbb füttyenthetünk az őröknek, majd gázt eresztethetünk a képükbe. A másodlagos tűzgomb az eldobható dolgoknál – mint repeszgránát, vagy villantó gránát – is hasznos, mivelhogy állíthatjuk vele a dobások ívét.



▲ Ők nem fognak zavarni, nyilván sábesz van

Egy profi kém felszereléséhez persze egyéb technikai vívmányok is hozzátartoznak. James Bondtól eltérően Sam Fisher csakis olyan cuccokkal dolgozik, amik a valóságban is léteznek. Ilyen ugyebár a sperhakni, aminek a használata kisebb minijáték: az analóg kart megfelelő szögbe forgatva, majd úgy mozgatva peckelhetjük ki a hengerzárak nyelveit. Ennél valamivel gyorsabb az egyszer használatos álkulcs, ami egyszerűen kirobbantja a zárat. Mielőtt belépnénk valahova, a meglepetések elkerülése végett az ajtók alatt optikai kábel csúsztatható be, sőt immáron csapóajtók alá/fölé is benézhetünk. A rengeteg sötét helyszín miatt az éjjellátó szemüveg is nélkülözhetetlen, aminek az effektusa most még inkább a valósághoz igazodik, hiszen erős fénybe nézve szinte „kisüti" a szemünket, s néhány másodpercig vakoskodni vagyunk kénytelenek. A hőképes nézeten nem volt mit fejleszteni, viszont kitaláltak hozzá néhány roppant érdekes feladatot. A taposóaknák észlelésén kívül például most akad olyan felhasználási területe is, mint amikor a testhőmérsékletük alapján kell beazonosítanunk embereket.

Még mindig jó kondiban

A technikai felkészültsége mellett Sam fizikai képességei is egészen különlegesek, amire





▼ A másságot ne tiszteljük: a melegek mind terroristák



SAM FISHER MOZGÁSMŰVÉSZ HALÁLOS REPERTOÁRJA

Sam szinte semmit nem felejtett az előző rész óta, sőt, a régi mozdulataihoz négy újat is megtanult



Lopakodás

Görnyedve járva könnyebb bujkálni, és kisebb zajt is csapnak a lépteink.



Közelharc

Leüthetjük az ellenséget, illetve hátulról elkapva megszorongathatjuk, vagy akár fedezéknek használhatjuk.



Falhoz lapulás

Árnyék híján igyekezni kell kevesebbet mutatni magunkból, s a sarkok mögül kikukucskálva tüzelni.



Majommászás

A vízszintes csöveken gibbon módjára közlekedhetünk, fél kézzel kapaszkodva még pisztolyt is ránthatunk.

Leereszkedés

Nagyobb magasságból kötélen célszerű ereszkedni, s közben fegyver is használható



Mászás

Kerítésekre és ereszekre Sam könnyen felmászik, a peremeken kapaszkodva pedig oldalazni is lehet.





Spárga

Két fal között a magasba ugorva bespárgázhatunk a falak közé, és így akár lesből tüzelhetünk.



Mennyből az angyal

Ha az ellenség alattunk jár, a nyakába ugorva semlegesíthetjük.



Csapdák leküzdése

Fűre lépni nem tilos, de életveszélyes

Az egyik küldetés során Sam dzsungelharcosként jeleskedik, s a magas fűben csapdákkal kell számolnia. Az irányító diszkrét rezgése jelzi, amikor hősünk lába egy damilban akad meg – de egyébként úgy a taposóaknák, mint a csapdák is kiszúrhatók a hőképes nézettel is.





A szerkezeteket a bal analóg kar forgatásával hatástalaníthatjuk: amikor az elforduló korong zárnyelvei kipattinthatóak, középen zöld szín látható, s ilyenkor hirtelen el kell engednünk az analóg kart. A csapdák zöménél külön-külön működnek az egyes zárnyelvek, tehát többször is el kell ezt játszanunk, míg végül lecsavarhatjuk a gyújtó szerkezetet. A hatástalanításra csak rövid idő áll rendelkezésünkre, amire egyre gyorsabb csipogás figyelmeztet. Amennyiben a csipogás már nagyon szapora, és még nem tartunk sehol, jobb megszakítani a műveletet a Háromszöggel, és inkább elölről kezdeni az egész procedúrát.



Lövés fejjel lefelé

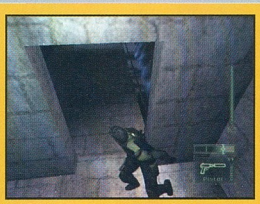
A lajhár mesterlövész

Majommászás közben már korábban is elő lehetett venni a pisztolyt, most viszont erre felhúzott lábbal is lehetőség van – magyarán: Sam lábait a vízszintes rudakra rákulcsolva fejjel lefelé célozhatunk. Látványos, ámde nem túl sűrűn alkalmazandó (illetőleg alkalmazható), nem kimondottan fontos mozdulat.



SWAT-átfordulás

Ha a nyitott ajtó az akadály



Ha egy nyitott ajtó előtt villámgyorsan akarunk elsuhanni – mert mondjuk valaki figyel bentről, vagy egyszerűen csak fény szűrődik ki –, akkor a SWAT kommandók által alkalmazott technikával élhetünk: előbb a falhoz lapulva az ajtóig kell araszolnunk, majd az X lenyomásával egy szempillantás alatt átfordulhatunk a másik ajtófélfához.

Félspárga

Létra hiányában

Ha az ellenség egy keskeny sikátorban közeledik, és nincs hova bújni, Sam fel tud ugrani, majd spárgát csinálva be tudja magát ékelni két fal közé. Ez nem újdonság, viszont most két változata is van a mozdulatnak: a hagyományos spárgán kívül fél lábbal is meg lehet oldani a dolgot, amit persze csak nagyon szűk helyeken lehet alkalmazni. Miután betámasztottuk magunkat, hol az egyik, hol a másik lábat befeszítve ide-oda helyezhetjük Sam súlypontját, és ebből a pozícióból feljebb is lehet rugaszkodni, így bemászhatunk mondjuk nyitott ablakokon, vagy erkélyeken.





▲ Na mi van, testőrkém, félted a főnöködet?





szüksége is van, lévén az ellenséges területre a legritkább esetben vezet a főbejáraton át az út. Egyedülálló mozgáskészletének köszönhetően megmászhatóak az ereszcsatornák, a vízszintes rudakon akár felhúzott lábakkal is mászhatunk, drótköteleken csúszkálhatunk, s alpinista módjára ereszkedhetünk le a háztetőkről. Sam néhány új spéci mozdulatot is megtanult (lásd a boxokat), s csupán egy dolgot „felejtett el": falról oldalt rugaszkodás most nincs a játékban.

Minél nagyobb egy játékban a mozgásterünk, annál nagyobb a veszélye, hogy az irányítás túl van bonyolítva, ám merem állítani: a Splinter Cell kezelőfelülete a legfrankóbb, amit valaha kitaláltak. Gyakori hiba más játékokban, hogy amikor két egymás mellett lévő dolgot ugyanazzal a gombbal lehet használni/felvenni, akkor egyikhez vagy másikhoz nem férünk hozzá, mert Murphy vonatkozó törvényei alapján mindig pont a másikat akarja művelni karakterünk, mint amit szeretnénk. Sam számára ez nem probléma: ha mondjuk a lelőtt ellenség egy ajtó előtt terült el, csak tovább kell nyomnunk a felvenni/használni gombot, mire menüből választhatjuk ki, hogy az ajtóval, vagy a holttesttel akarunk-e tenni valamit.

Legutóbb talán a tárgyhasználat volt egy kicsit körülményes, de most már az sem, lévén csakis gránátokat és lőszert gyűjthetünk, az elsősegélyládák már a falra vannak rögzítve. Mindenhol csakis helyben kötözhetjük be a sebeinket, viszont az egyes ládáknál akár többször is (az adott láda oldalán piros fények mutatják, mennyi kötszer maradt még).

...és most a kákán csomót!

A Darah Dan Doa gerillacsoport nyolc helyszínen ad munkát Sam számára, ami kimondva talán kevésnek tűnik, azonban jóval hosszabb utat kell bejárnunk, mint korábban, s mivel szinte mindenütt több megoldás létezik, remek szórakozás végigpróbálgatni az összes lehetőséget. A próbálkozások közepette mondjuk hébe-hóba furcsaságokat is felfedezhetünk. A játékosok legextrémebb – bár néha legkézenfekvőbb – ötleteire például nem mindenhol gondoltak a pályatervezők. Például amikor egy kis tó mellett kell elrejteni egy letűtött fickót (akit nem szabad megölni), nekem az első reakcióm az volt, hogy mi van, ha bedobom a tóba. Kicsit meglepődtem, amikor a hideg víztől nem ébredt fel az ipse, de attól még még inkább, hogy nem jött a főnöktől a rádióadás, miszerint tilos vízbe fojtani az embereket. Próbaképpen kivettem a delikvenst a vízből és belelöttem egyet: na úgy már egyből jött a küldetés lefújása – bizony még élt.







▲ Ezt hívják patthelyzetnek

Persze amikor egy cikkben kinjában már csak ilyen hülyeségekkel tud csak foglalkozni a kritikus hangvételű játéktesztelő, mint "hibával", akkor az már mindent elmond. Olyan összetett a játék, annyi mindent csinálhatunk, hogy nem csoda, ha akad egy-két irreális mozzanat – ámbár ahogy már ismerjük az alkotókat, a következő rész(ek)re aligha nem ezeket is orvosolják. A lopakodós műfajon belül ismét magasabbra került az a bizonyos léc: Snake-nek a Metal Gearben bizony jól fel kell majd kötnie az álcagatyáját, hacsak nem akar elbújni Sam Fisher mögött.

■ V.Z.

Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	28/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	15/15
SZAVATOSSÁG	33/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **93**

PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	MIDWAY
FEJLESZTŐ:	ESP TEAM
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZTVERZIÓ:	NTSC
HANGRENDSZER:	DOLBY SURROUND
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.06.14. (NTSC) 2004.2004.09.17. (PAL)
WEB:	www.psiopsgame.com

TESZT A DVD-N!





EZT A JÁTÉKOT DR. EGELY BIZTOS NEM JEGELI

PSI-OPS



Nem tudom, hogy olvasóink közül hányan hisznek a pszi-erőkben, az aurákban, a csakrákban, a távgyógyításban és a hasonló okosságokban – bevallom őszintén, racionalista típus lévén én a külső szemlélő érdeklődésével szoktam viselkedni, ha ilyesféle könyv kerül a kezem ügyébe, a témát feszegető műsort látok a tévében, vagy éppen ezekben a dolgokban hívő emberrel találkozom. Ez alól persze kivételt képez a jó öreg televíziós kuruzsló és cyber-sámán, Gyurcsok József – ő nagy kedvencem, mert mindössze annyi a dolga, hogy néha megkérdezi, melegszik-e az a bizonyos gyógyítandó testrész (ha nem, tessék ráülni a radiátorra!). Eközben szemlátomást jóízűt horpaszt a stúdióban, a szerencsétlen betelefonáló nyugdíjasnak pedig kattog a 180 Ft+ÁFA /perces díjazású hívás, amelyből ez az arany ember kicsit megvastagíthatja bukszája auráját. No, de miért is került ez szóba? Nem másért, merthogy a Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy című akciójáték is a pszi-erőket és az azokkal való trükközést helyezi a középpontba – így aki belevág a játékba, hamarosan a mindennapjai részének tekinthet jópár, nem éppen hétköznapi képességet.

Egy pszi-hapszi sztorija

A sztori nagyjából egy B-kategóriás sci-fi akciófilm irányelveit követi, és bár nem túl elmés, azért akad benne egy pár csavar is (igaz, ezek



▲ Igazán lusta játékos fél méterről is telekinézist használ

jó része előre sejthető, akárcsak egy B-kategóriás sci-fi akciófilmben). Főhősünk egy Nick Scryer (nick)névre hallgató zsoldos, aki a Mindgate nevű szervezet katonája – egy olyan szindikátusé, amely a pszi-erők kutatását és gyakorlati (közelebbről: harctéri) alkalmazását vállalta magára. Klasszikus amerikai rosszcsont egy klasszikus amerikai játékban: rosszarcú, kopasz, borostás, érzéketlen és akkora tuskó, hogy fütyülnie kell az erdőben, nehogy véletlenül felaprítsák. (Emellett minden valószínűség szerint a szája is büdös – legalábbis erre utal, hogy ha nem irányítjuk egy pár másodpercig, olyan mozdulatokat végez, mintha legyeket hajtana el az arca elől.) A történet úgy indul, hogy a Mindgate egyik bázisát megtámadja a mozgalmas nevű Movement (Mozgalom) terrorszervezet, amelynek elképesztő természetfeletti képességekkel megáldott alvezérei és robotként harcoló serege van. A végeredmény nem is lehet kétséges, Nicket pár túlélő társával egyetemben a Mozgalom főhadiszállására kísérik, ahol megismerkedik a legrosszabb rosszfiúval, aki nemes egyszerűséggel csak Tábornoknak nevezi magát (ennek megfelelően teli is van aggatva mindenféle kitüntetéssel). Egy balul sikerült menekülési kísérletet követően Nick egységétől elszakítva, félig-meddig agymosottan, egyedül találja magát egy börtöncellában. Szerencsére egy csinos szőke hölgy, Sarah – aki a Mozgalomba beépült kettős-titkosügynök – kiszabaditja a lehetetlen helyzetből. Innentől kezdve pedig szinte mindent magának kell megoldania, habár Sarah azért a későbbiekben is mindig befut, hogy elmondja, mitől lesz még nehezebb az életünk a következőkben. Menekülés közben Nick kideriti, hogy a foglyok agymosáson esnek át, és a Mozgalom őket használja alapanyagként robothadseregéhez. Idővel egyre sötétebb konspirációkra bukkan: a Tábornok végső célja egy titokzatos monolit és a pszi-erők energiáit felhasználva az istenné válás (végül is igaza van: ha már lúd, legyen kövér!). Persze lesz egy-két érdekesség: kiderül, hogy régi bajtársai most az ellenség oldalán állnak, sőt, Sarah sem anya (legalábbis erre utal, hogy kettő van belőle). Szóval nem fogunk unatkozni, már csak azért sem, mert kiirtandó mozgalomkatonából annyi van, mint égen a csillag.



▲ Hopp, egy bónusz küldetés! Otthon ki is állítjuk a kertbe...



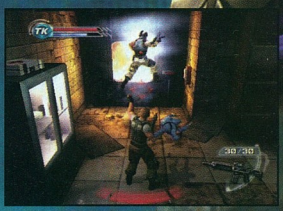
A fiz- és pszi-arzenál

Stílusát tekintve egy külső nézetes, standard akciójátékról van szó. Nick mozgáskultúrája kielégítő, gyakorlatilag mindent tud, ami egy katonától elvárható: fut, oson, ugrik, falhoz lapul, kikukucskál a sarkok mögül, leguggol – talán csak a hasalás hiányzott egy-két helyen, de ez nem tartom vészes hibának.

Nick persze harcolni is képes, mégpedig puszta kézzel és különböző lőfegyverekkel. Az ökölharc nem túl kifinomult, odaállunk az ellenfél elé és ütjük-vágjuk – nem is igen használja az ember, csak ha hátulról, csendben akar elintézni valakit, illetőleg ha minden egyéb megoldásból kifogytunk. Sarah még a játék legelején ad nekünk egy hangtompítós stukkert, ez a későbbiekben – alapvető lőfegyverként – mindig velünk lesz. Örömmel konstatáltam, hogy – a realitások talaján maradva – főhősünk nem hordhatja magán egy kisebb hadsereg teljes arzenálját, így a pisztolyon kívül mindig csak egyféle nagyobb kaliberű lőfegyverrel rendelkezünk. Lehangolóbb, hogy ezek száma viszont nem túl nagy: lehet géppisztoly, karabély, vadászpuska és mesterlövész-puska. Mindegyiknek megvan az értelemszerű előnye és hátránya, a félautomata célzó-rendszer miatt a kezelésük pofonegyszerű, és fejenként csak egy típus fordul elő belőlük – így nem is ragoznánk a témát. Az ellenfelek ugyan igen sűrűn dobálnak gránátokat is, de ezeket csak közvetett módon vagyunk képesek használni (telekinézissel visszadobjuk, vagy az agykontroll alatt álló katonával mi hajítjuk el).







PSZI-IÁTRIAI TANÁCSADÁS

Nemcsak lelki, de testi sérülések okozása kapcsán

Telekinézis (Telekinesis)

Elsőnek visszanyert pszi-erőnk egyúttal az egyik leggyakrabban használatos is. A telekinézis segítségével tárgyakat és embereket lebegtethetünk, illetve hajigálhatunk (akár a mélységbe is). Remek kis erő



és nem emészt fel túlságosan sok pszi-energiát sem. Bevetése sokféleképpen történhet: az ellenfeleket a falhoz vagy egymáshoz csapkodhatjuk, illetve a súlyosabb dobozokat, köveket hozzájuk vághatjuk – de a legjobban úgy járunk, ha valamelyik standard tárgyat behelyettesítjük egy robbanóval (üzemanyaghordó, gázpalack). Ilyenkor az áldozat vidám bónuszként még ropogósra is sül. Segítségével az elérhetetlen helyen lévő tárgyakat is magunkhoz ránthatjuk, sőt, egyes esetekben még a továbbjutáshoz is elengedhetetlen, ugyanis a használatával építhetünk/bonthatunk utat magunknak – a trükkösebbek pedig a maguk alatt lévő tárgyakat is lebegtethetik és így közlekedhetnek a repülő szőnyeg mintájára. Egyes katonák felemelve lövöldözni sem képesek, így egészen a közelünkbe hozhatjuk őket, majd a levegőben tartva beléjük ereszhetünk egy sorozatot.

Távolbalátás (Remote Viewing)

Ha ezt a képességet vényre lehetne kapni, akkor a kukkolóktól (és a főnököktől) annyit lehetne kérni érte, amennyit nem szégyell az ember. Működése egyszerű: egy gombnyomásra mintegy kilépünk testünkből, és ezután az „előreküldött" szemünkkel akár a zárt ajtókon át is közlekedhetünk. Apróbb hátrányai, hogy a falakon nem képes áthatolni (bár az titok, hogy honnan tudja, ajtó vagy fal állja-e az útját), illetve, hogy a speciális effektusnak köszönhetően (csil-



log és elmosódik a kép) néha olyan dolgokat látunk, mint amilyeneket a Beatles részvénytársaság, amikor postatisztára nyalt egy filatélia-szakkörre való LSD-s bélyeget (utóbbi azért nem nagy gond: a ránk leskelődő katonák észrevehetőek). Terepfelderítésre kiváló, egyes esetekben még nélkülözhetetlen a továbbjutáshoz is (lásd a DVD-mellékletet) – de az igazat megvallva, sűrűn csak az óvatosabb lelkiletűek fogják használni, mert az ellenfelek nagy része feltrancsírozható kapásból is.

Agyelszívás (Mind Drain)

Ez is nagyon hasznos móka! Mivel az irányításban nincs „joint tekerése" gomb, így természetesen a művelet nem ránk, hanem az ellenfelekre vonatkozik. A metódus: közel kell menni az áldozathoz és lenyomni a gombját. Ilyenkor villámok cikáznak testünk és a szerencsétlen közt – a pszi-energiánk pedig szépen feltöltődik. Mind a holt, mind az élő emberekkel eljátszható, bár a halottakból jóval kevesebb energia szippantható ki (egy minimumról csutkára töltéshez nagyjából három élő áldozat szükségeltetik). Az élőket nem olyan könnyű megcsapolni, ugyanis ha észrevesznek, akkor lőttek az egésznek (meg nekünk is, mert lőnek ránk) – cserébe viszont a



sikeres művelet végeztével a mókus feje szét is robban. Azt is figyelembe kell venni, hogy az agyelszívás – főleg az élőknél – időigényes folyamat, így lehetőleg olyan fickókat érdemes kinézni, akik egyedül mászkálnak. Mivel az agy által gerjesztett energiákból táplálkozunk, a szétlőtt fejű hullák tankolás céljára sajna használhatatlanok.

Agykontroll (Mind Control)

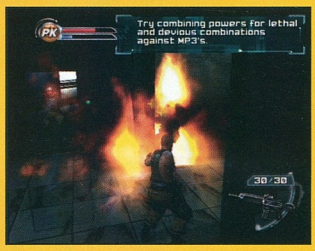
Ez bizony se több, se kevesebb, mint amit jelent: ideiglenesen (amíg el nem fogy a pszi-erőnk) átköltözhetünk egy másik ember agyába, és teljesen uralmunk alá vonhatjuk a testét. Gondolom, nem kell különösebben ecsetelni, hogy mi mindenre használható – észrevétlenül mozoghatunk az ellenfelek sűrűjében, kinyithatunk addig hozzáférhetetlen zárakat és



büntetlenül megtámadhatunk mindenkit a környéken. (Illetve van büntetés, mert amint elkezdünk tüzelni, rögtön ellenségnek számítunk és előbb-utóbb leszednek, de ez nekünk nem kerül életerő-vesztéségbe, sőt, plusz egy emberrel beljebb vagyunk. Ha már nem lenne kit lelőni, elég az emberünkkel leugrani valahonnan, vagy közelről beledurrantani egy robbanó tárgyba.) Arra kell csak figyelni, hogy amíg egy másik testet kontrollálunk, Nick teljesen védtelen marad. Kiváló kis pszi-erő ez, a későbbi pályákon egy-két húzós szakaszon csak úgy jutottam át, hogy folyamatosan egymás ellen hajtottam az ellenfeleket. Akad pár olyan hely is, ahol nélkülözhetetlen lesz, mert egyszerre több kapcsolót kell állítgatnunk, meghozzá piszok rövid időintervallumon belül – ez pedig csak az agykontroll segítségével lesz megoldható.

Pirokinézis (Pyrokinesis)

Minden vásott kis kópé álma, hogy minél könnyebben tüzet szíthasson – Nick barátunknak ez is a kisujjában van (szó szerint). Erős támadófegyvernek



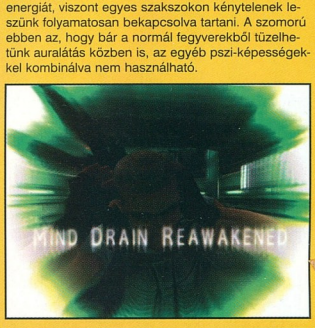
számít, de igen sok energiát emészt fel, ezért nem használtam túlságosan gyakran. Nagyobb csoportokban járőröző ellenfelekkel szemben, esetleg gyúlékony és robbanékony tárgyakkal körülvett közegben javaslom a használatát –figyelve persze arra, hogy lehetőleg ne magunkat sikerüljön a levegőbe röpíteni… Igazság szerint akkor jött igazán jól, amikor kifogytam a golyókból, viszont rengeteg pszi-erőm volt (továbbá akad egy olyan főellenség is, akit csak a tűz erejével vagyunk képesek legyőzni). Látványos és jó móka – ha a valóságban is képes lennék használni, percek alatt rendet vágnék a Nyugati téri aluljáróban.

Auralátás (Aura Viewing)

Annak ellenére, hogy ezt a képességünket nyerjük vissza utoljára, és csak a játék vége felé használhatjuk, mégis roppant fontos lesz – ugyanis az utolsó két fejezetben játszott szerepe miatt egész egyszerű-



en nélkülözhetetlen. Segítségével felfedezhetjük a normál szemmel láthatatlan repedéseket a falakon (ezeket áttörve lehet továbbmenni), felhívja a figyelmet a különleges tárgyakra (például amelyekre rá kell rakni valamit) – no, és auralátás híján nem vennénk észre a veszélyes, csapatban támadó aura-fenevadakat, illetve az azonnali halált okozó, levegőben lebegő aknákat sem. Nem fogyaszt sok pszi-energiát, viszont egyes szakszokon kénytelenek leszünk folyamatosan bekapcsolva tartani. A szomorú ebben az, hogy bár a normál fegyverekből tüzelhetünk auralátás közben is, az egyéb pszi-képességekkel kombinálva nem használható.





▲ Jaj, bocs, műszálas pulcsit vettem fel...

Sebaj: főhősünk ugyanis az első pályán kap egy „arany-lövést" Sarah-tól – a befecskendezett szérum segítségével pedig fokozatosan nyeri vissza régvolt pszi-erőit. Ezek használata már némi gyakorlást kíván – de ezt a visszatérésünk után közvetlenül beadott tréningpályákon meg is ejthetjük. Összesen hat ilyen képességünk lesz, és tulajdonképpen ezek jelentik azt a pluszt, amelyektől igazán érdekessé válik és végül kiteljesedik a játék. Szemmel láthatólag arra is nagyon ügyeltek, hogy minden ilyen képességünket használni is kelljen, ne csak az „na ezzel is eggyel nagyobb számot, vagy eggyel több feliratot nyomhatunk szép nagy, piros betűkkel a dobozra" című mókusvakításról legyen szó. A pszierők egyenként alapvetően más célt szolgálnak, ebből következően különböznek is egymástól. Remek kiegészítői a hagyományos, fegyveres harcmodornak, biztosan mindenkinek meglesznek a kedvencei (az enyém például a telekinézis és az agykontroll). Szabadon garázdálkodhatunk velük, például egy mesterlövészt kiránthatunk a lőállásából, hogy a magasból lezuhanva kitörje a nyakát, de akár meg is szállhatjuk, hogy a távcsöves puskával leszedjük egy-két társát. Sajnos egymással nem kombinálhatók, mert egyszerre csak egyet vethetünk be, de közvetlenül egymás után azért használhatók. Ami kiváló dolog, hogy néhol még gondolkodnunk sem árt: a pályák egy részét ugyanis úgy tervezték meg, hogy egy-egy képesség bevetése nélkül ne legyen teljesíthető az adott szakasz. Persze egy akciójátékhoz méltón nem túlságosan bonyolult fejtörők ezek (vidd ide-oda, kapcsold be ezt-azt jellegűek), mégis érdekesnek találtam őket, feldobják kicsit a szokásos pusztítást.

Az ellenfelek sokan vannak, és nem is teljesen hülyék – még normál fokozaton sem. Jól hallanak, messzire látnak, harc esetén pedig fedezékbe húzódnak, bukfencet vetnek és meglepően pontosan tüzelnek. Többféle mozgalom-katonával találkozunk, ezek közt erősebbek-gyengébbek egyaránt előfordulnak, sőt, a játék vége felé már számos olyan kiborg-harcossal kell megküzdenünk, akik immunisak a pszi-támadásokkal szemben. Különleges lesz az utolsó előtti pályán felbukkanó aura-fenevadak hada – ezek szabad szemmel nem is láthatók (csak bekapcsolt auralátással), viszont amint észrevettek minket, nagy csoportokban támadnak ránk. És persze itt vannak a jó öreg főellenségek is (közöttük egy pár komoly nehézfiúval), akik kivétel nélkül egy-egy pszi-erő specialistái. Az ellenük való harc standardnak mondható: kitapasztaljuk az ismétlődő támadásaikat és a terepet – majd megtaláljuk a gyenge pontjaikat. Mindegyiknél szükség lesz valamelyik pszi-speckónk sűrű alkalmazására is. Kihívás tehát van bőven: elakadni ugyan nem könnyű, mert a játék menete szinte teljesen lineáris. Egy-két helyen ugyan kifejezetten nehéznek találtam, de normál fokozaton, bónuszok nélkül a teljes végigjátszás így is 10-12 óra alatt abszolválható.

Pszinte p(sz)iszok jó

A játék kivitelezése két szóban összefoglalva: tisztességes iparosmunka. Ugyanez kicsit informatívabban: korrekt textúrázás, szép látványeffektusok, jó animáció és változatos design. A fő fizikai motor a már sokszor bizonyított, díjnyertes Havok, amelyet itt szemlátomást értő és gyakorlott kezek gyúrtak: a telekinézis segítségével mozgatott és hajigált tárgyak egészen élethűen viselkednek, illetve törnek szét, az embereken pedig a fő motor részeként funkcionáló rongybaba-fizikát alkalmazták (a lelőtt katona feltekeredik a közelében lévő korlátra, lebucskázik a lépcsőn stb.). A környezet igencsak interaktív, szinte minden szobában van egy széttörhető, szétlőhető, mozgatható tárgy. Az animációkhoz a motion-capture eljárást vették igénybe, ennek alkalmazása is megérdemli a négyest. A hangeffektusok, a szinkron eltalálták és a zenével sincs különösebb probléma – sőt, olyan apróságokra is felfigyelhetünk, minthogy az egyik pályán a liftben hallható zene a Cold együttes játékhoz írt számának pilincka-reinkarnációja. A hangulat is a helyén van: én különösebben nem vagyok oda a puszta törés-zúzásért és a rambózásért (egyébiránt nem is feltétlenül kötelező így játszani, aki akar, lopakodhat is), de a Psi-Opsban remek érzés ilyen kvázi-szuperembernek lenni és ily módon harcolni. Ami azt illeti, egy idő után úgy hozzászoktam, hogy otthon ebben a nagy hőségben telekinézissel próbáltam a hűtőből kirántani egy Gössert. (Persze nem sikerült, de ilyen időben egy hideg serért akár harminc métert is hajlandó vagyok gyalogolni.)

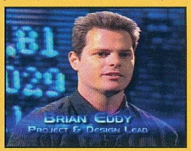
Szó, mi szó – kifejezetten elégedett vagyok a Psi-Opsszal, nagyjából így képzelek el egy akciójátékot PS2-re, az Úr 2004. évében. Talán azzal a hasonlattal tudnám leírni, mint amikor egy pohár ásványvízbe beleejtünk egy citromkarikát: nem túl nagy trükk, a végeredmény mégis frissebbnek, izletesebbnek, zamatosabbnak tetszik. Erre a játékra sem lehet azt mondani, hogy forradalmi darab, de van benne egy pár olyan húzás és ötlet, amely érdekessé teszi és kiemeli a szürke átlagból – no, nem sokkal, de éppen figyelemfelkeltő mértékben. Ez pedig nagy valószínűséggel arra is elegendő lesz, hogy a végigjátszás után felvillanó „To be continued..."-felirat ne csak a fejlesztők vágyálma maradjon.

Kozi

GAME OVER? DEHOGY...

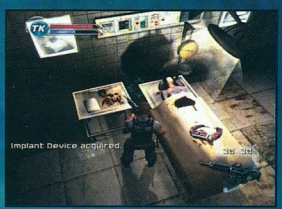
Extra cuccok a DVD-n

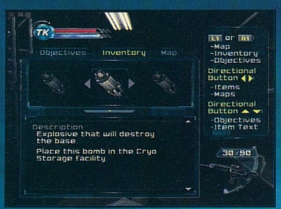
A Psi-Ops készítői szerencsére nem voltak restek és kihasználták a korong tárolókapacitását – így nem pusztán magát a játékot találjuk rajta, hanem egy csomó extrával is találkozunk. Ezek egy része alapból is elérhető (Special Features menüpont): ilyen például a Cold együttes a játékhoz forgatott With my Mind című számának videoklipje (egészen elviselhető, bár nem éppen babazsúrokra javallott zúzda, számos, a játékból átvett jelenettel tarkítva), a Psi Secrets névre hallgató kis filmecske, amelyben a készítők árulnak el egy-két műhelytitkot, és három másik Midway-játék (Mortal Kombat: Deception, Area 51, The Suffering).





Az Extra Contentre bökve olyan lehetőségek közül mazsolázgathatunk, amelyek sora a játékban előrejutva és a pályákat teljesítve folyamatosan bővül. Egyrészt újrajátszhatjuk a már teljesített fejezeteket, gyakorlópályákat és boss-harcokat, másrészt elindulhatunk a fellelt extra küldetésekben (amennyiben a játékban egy – általában félreeső helyen megbúvó – Evil Garden Gnome (Gonosz Kertitörpe?) figurát találunk, akkor kapunk egyet). Újra megnézhetjük az átvezető animációkat és rengeteg koncepciós vázlatot is találunk a fejlesztési szakaszból. Amennyiben végigvittük a játékot, megnyílik a nem túl érdekfeszítő kétjátékos kooperatív- (egy játékos mozog, a másik harcol), és az arcade-mód (a pálya ugyanaz, csak pontszámokat kapunk a gyilkolási módszerünktől és az időtől függően). Akinek kedve szottyan rá, nemcsak Nicket, hanem a játék egyéb szereplőit is irányíthatja (Sarah-tól elkezdve a katonákon át a főellenségekig) – igaz, minden úgy zajlik, mintha a főhőst kontrollálnánk, csak éppen karakterünk fest másképpen. Fontos, hogy az aktivált cheatek is csak ebben a menüpontban használhatóak!





Station2 ÉRTÉKELÉS

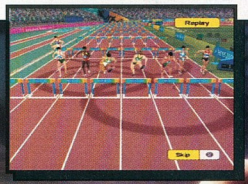
GRAFIKA	24/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	25/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **79**

ATHENS 2004	
TÍPUS:	SPORT
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	EUROCOM
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
TESZTVERZIÓ:	PAL (60 HZ)
HANGRENDSZER:	DOLBY SURROUND
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004.07.02. (PAL) 2004.07.13. (NTSC)
WEBSITE:	www.uk.playstation.com

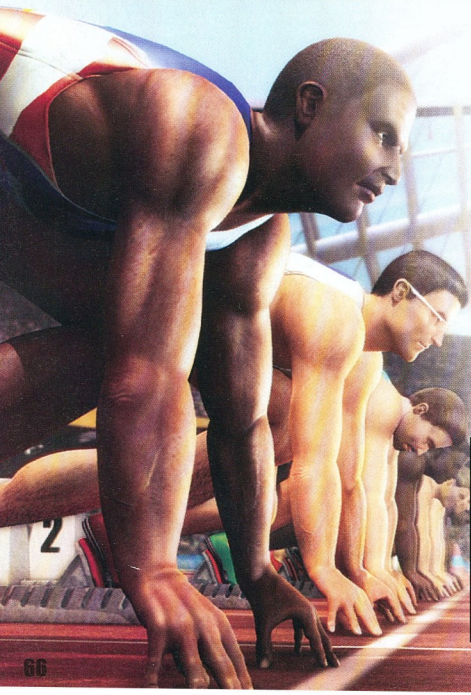
TESZT A DVD-N!





GYERÜNK, IRÁNY HELLÁSZ! ANÉLKÜL, HOGY FELÁ'SZ...

ATHENS 2004



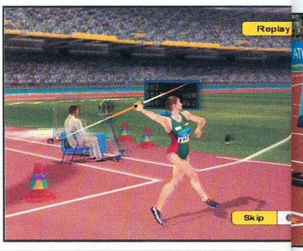
Görögnek lenni mostanában nagyon jó lehet. Az Égei-tenger azúrkék, a nap forrón és hétágra süt, az ouzo keményen és jéghidegen üt, Ikarus-számra érkeznek nyaralni a csinos magyar lányok, akik felváltják a szőrös hazaiakat, ráadásul az öreg Zeusz is kényezteti népét: a labdarúgó-válogatott, az előzetes latolgatások alapján esélytelenül, ám, mint a végén kiderült, cseppet sem érdemtelenül, világraszóló sikert aratott az Európa-bajnokság megnyerésével. No, és augusztus 13-án indulnak a XXVIII. (újkori) Nyári Olimpiai Játékok is – a nagyszabású sportesemény 2004-ben már második alkalommal tér vissza szülőföldjére.

Az egyúttal névadóként is szolgáló Olümpiában tartott ókori játékokat a Kr.e. VIII. századtól 393-ig, Nagy Theodosius bizánci császár tiltó rendeletéig rendezték meg – az első, modern olimpia pedig 1896-ban, szintén Athénben zajlott le. Talán kevesen tudják, de a görögök annyira megsértődtek azon, hogy száz év múlva, 1996-ban az amerikai Atlanta kapta a megrendezés jogát, hogy bizony évekig bojkottálták a kólát. Ami azt illeti, az azóta elért sporteredményeik azt igazolják, hogy ez nem volt egy rossz döntés (bár ház előtt való ücsörgésben, valamint lassú kávészürcsölgetésben még mostanában is igen erősek, csak ezek még nem olimpiai sportágak)... Az idei versengés korrekt lebonyolításához mondjuk nem árt, ha a német munkamorált arrafelé meghonosító labdarúgó szövetségi kapitányt, Otto Rehhagelt gyorsan kinevezik a helyi szervezőbizottság elnökének, ugyanis a derék hellének nem csekély mediterrán életfelfogásról téve tanúbizonyságot, bizony alaposan csúsznak a munkálatokkal. Arra viszont volt eszük, hogy a megnyitó napját állami ünnepé nyilvánítsák – így ugyebár akkor (sem) kell dolgozniuk... Viszont, nagy örömmel jelenthetjük, hogy az Athéni Olimpia hivatalos játékát az Angliában, közelebbről Derbyben székelő Eurocom készítette el – méghozzá a jelek szerint határidőre.



Sportszeletek

A játékban huszonöt különböző versenyszámot találhatunk, gyakorlatilag mindegyik egy ügyességi minijátéknak felel meg, ezekben 64 nemzet mintegy 800 különböző sportolója indulhat, akik ráadásul a hivatalos mezekben feszítenek (magyar színek is vannak mindenhol,

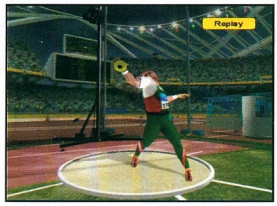




▲ A legizgalmasabb sportág himneműeknek: 100 női mell



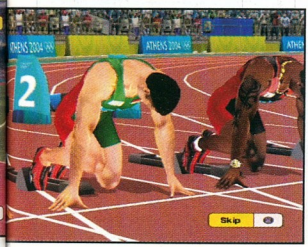
bár sajnos névnek csak egy három karakterből álló monogramot lehet megadni). Ebből rögtön következik, hogy a kínálat nem teljes – mert nem is lehet teljes: kimaradtak ugyebár a csapatsportok (jól tudjuk, hogy ezek között bőven akad olyan, amelynek korrekt leprogramozása legtöbbször még olyanoknak sem sikerül, akik csak egy bizonyosra koncentrálnak), hiányoznak a küzdősportok (ökölvívás, birkózás, harcművészetek, és bár nem az, de vegyük ide mondjuk a vívást is), a tenisz, a kerékpáros események, és legnagyobb bánatomra nem szerepelnek a vízirevü résztvevői sem (ezalatt most a mindig éremesélyes dunai hajósokat, a kajak-kenusokat értem). Ezek csak kiragadott példák a rengeteg sportágból, a hiányzókat még felsorolni is reménytelen vállalkozás lenne. Mindezek ellenére nyugodtan megdicsérhetjük a fejlesztőket: a program által felkínált paletta majdnem olyan széles, mint amekkorára egy román tornászlány szét tudja nyitni a lábait. Hatféle futószámmal, hétféle más atlétikai versengéssel, négyféle úszásnemmel és ugyanennyi gimnasztikai feladattal találkozunk, a fennmaradó négy helyen pedig egy pár kuriózum, a koronglövészet, a díjugratás, az íjászat és a nehézatlétika képviselőjeként a súlyemelés osztozik. A legtöbb sportág-

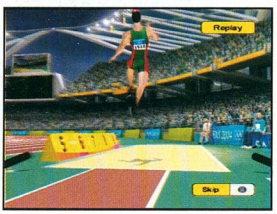


ban úgy a hölgyek, mint az urak indulhatnak, ha valamelyik esemény az egyik nemre nemet mond, azt külön jelezni fogom.

Az Athens 2004 tulajdonképpen két fő játékmódban játszható. Az Arcade-mód inkább a gyors játékot, a gyakorlást szolgálja, míg az igazi vetélkedés és lehetséges éremszerzés a Competition alatt indul be. Előbbiben négy fő menüpontot találunk: az egy játékos számára indítható gyakorlás (Practice) természetesen arra szolgál, hogy elsajátítsuk az irányítást és tisztában jöjjünk az adott szám szabályrendszerével és működési elveivel; a Single Event keretében 1-4 fotelsportoló mérkőzhet meg egymással és a gépi ellenfelekkel egy adott versenyszámban; a Party-mód (1-4 játékos számára) azoknak kedveskedik, akik a DualShock mellett egy táncszőnyeggel is rendelkeznek (a női talajtorna játszható eme kiegészítővel), míg a Challenge egy hosszabb, több számból álló versenysorozat, kizárólag több játékos (2-4) számára (futás, ugrás, dobás, úszás, gimnasztika és speciális kategóriákat kínál).

A Competition-menü takarja a valódi olimpiát, 1-4 játékos vághat bele, hajthat a minél fényesebben csillogó érmekért és az emberfeletti eredmények eléréséért. (Figyelembe kell venni, hogy az arcade-hez képest itt megváltozhat a lebonyolítási rendszer, méghozzá a hivatalos szabályok alapján.) Az Individual kategóriát vá-





TRACK (Futószámok)

100 m



A 100 m-es férfi síkfutás sokak szerint az olimpia egyik csúcspontja. A versenyszám egyszerű, mindössze villámgyors gombnyomkodásból áll, ezen kívül a rajtpisztolyra kell jókor reagálnunk, illetve a célba előrehajolva bevetni magunkat. (Apropó, még úgy is, hogy hiszek az eredményeknek, hiányolom a célfotót.) Arra kell csak vigyáznunk, hogy ha rosszul kapjuk el a rajtot, gyakorlatilag buktuk is a versenyt. Rossz (azaz elsietett) rajt itt is van – kettő után diszkvalifikálnak! Érdekes, gyors sportág.

200 m



Dettó ugyanaz az irányítás, mint az előzőnél, csak a táv nőtt a duplájára. Igaz, valamivel több a korrigálási lehetőségünk, ugyanis több idő áll rendelkezésünkre a javításhoz egy esetlegesen rosszul elkapott rajt után.

400 m



Az irányítás még mindig marad az előzőekben megismert módszernél. Ez viszont most pokolian rossz hír, ugyanis 40 mp körül van egy futam, ami alatt végig nyomkodni kell az átkozott gombokat, így az ember ujjai félték után önálló életet kezdenek élni, és nem azt csinálják, amit akarunk. Én szinte sohasem voltam képes normálisan tartani az iramot a többiekkel, egyszer sem nyertem meg ezt a számot.

800 m



Szóljanak a fanfárok – nem kell robotnak lennünk az irányításhoz, ugyanis innentől kezdve megváltozik. Ezáltal a 800 m-es síkfutás sokkal inkább taktikai, mintsem ügyességi számként jellemezhető. Az egyik analóg kar a sebesség (nagyjából egy gázpedálhoz hasonlóan működik), a másik az irány és a kiugrás, előzés kivitelezésére szolgál. A breakpoint feliratot elhagyva, azaz az első kanyar után lehet pályát váltani, innen úgy kell viselkednünk, mint a bunkó sofőr az autópályán: be kell húzódnunk a „belső sávba" és ott is kell maradnunk, hogy minél rövidebb utat kelljen futnunk. Nem árt vezetni a mezőnyt, esetleg második-harmadik helyen kocogni, majd a végén előzni. Arra azonban figyelnünk kell, hogy ne nagyon engedjük el az elöl futó versenyzőt. A kis szívecskék az erőtartalékainkat jelzik, és a sprinteléssel fogynak (visszaszedhetők, ha a tempóból is visszaveszünk) – ezek a a végén válnak igazán fontossá, amikor is hajrázhatunk egyet. Az erre jutó erő a megmaradt szívecskék számától függően változik.



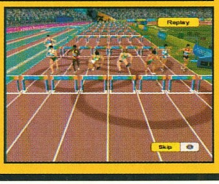


1500 m

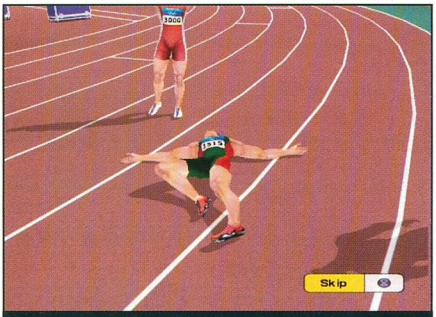


A 800-ashoz hasonlóan működik, de itt akár rögtön az elején be lehet vágni a többiek elé. A hosszabb táv miatt alaposan el is húzhatunk a mezőny magjától. (Érdekes hibát fedeztem fel olykor: a visszajátszás ugyanis nem igazán azt mutatta, ami valójában történt…) A hajrázási lehetőség ugyanúgy megvan, és ugyanúgy is működik.

100 m Hurdles



A gátfutás sem túl vészes, hasonlóképp működik, mint a síkfutás. Igen ám, de nagyon pontosan kell időzíteni az egyes akadályoknál, mert elegendő egyetlen fennakadás és azonnal kiesünk a ritmusból – ráadásul ekkora időveszteséggel a futam első helyéről is biztosan lemondhatunk.



▲ Van aki csak napozni ment le Görögbe'...

A STADIONOK

Helyszíni szemle, PlayStationnel

A játékban hét hivatalos olimpiai helyszín szerepel, amelyeket fényképek alapján készítettek el a grafikusok. Ezek a következők (zárójelben az azokban zajló, a játékban helyt kapott sportágakkal): az Atlétikai Olimpiai Stadion (atlétika), a Markopulo Olimpiai Lövészcentrum és Lovaspálya (koronglövészet és díjugratás), a Panathinaikosz-Stadion (íjászat), a Központi Olimpiai Uszoda (úszás), a Niké Olimpiai Súlyemelő Csarnok végül pedig a Központi Gimnasztikai Csarnok (gimnasztika, tornaszámok).

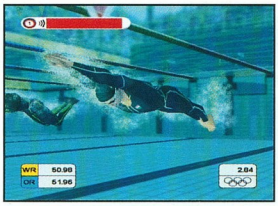


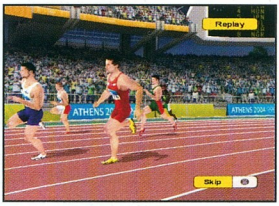


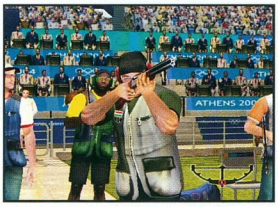



▼ Eddig isteni... Kérdés, hogy arcra érkezek-e?











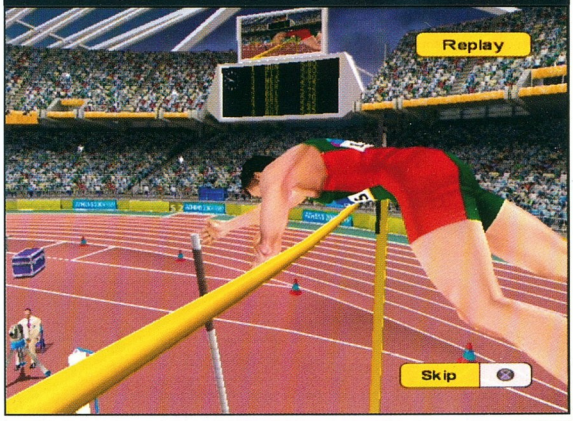
lasztva egy-egy számra koncentrálunk, ezen nagyon nincs mit magyarázni. A Decathlon a tízpróbának felel meg – a kétnapos küzdelemsorozat kizárólag férfiak számára indítható, az egyes számokban elért eredményeink után pontot kapunk, végül ezek összességéből áll majdan össze a végső sorrend. Mindjárt ezután választható a Heptathlon, azaz a hétpróba – amely a hölgyeknek kínál hét számban egy hasonlóképpen zajló versenyt. Az Athletics-ben minden olyan sportágban szerepelnünk kell, amely az Atlétikai Stadionban zajlik és helyet kapott a játékban (férfiaknak-nőknek szól, háromnapos verseny, tizenhárom megmérettetéssel), az Aquatics alatt a négy úszószámban lubickolhatunk (szintén nyitott mindkét nem számára), A Gymnasticsben pedig ellátogatunk a tornaversenyek helyszínére (öt szám, mindenkinek). Aki vérbeli olimpikonnak érzi magát, az induljon a Champion-kategóriában (férfi-női), ahol a játékban szereplő, mind a huszonöt versenyszámot le kell zongorázni – nem mindennapi kihívás. Végül a Custom menüpont alatt mindenki tetszőleges versenysorozatot pakolhat össze kedvenc sportágaiból, a saját szájíze szerint.

Megcsípi-e az aranyat?

Ha a fejezetcímben feltett kérdésre keressük a választ, azt kell felelnünk, a szűkebb kategóriában bizonyosan. Ennek egyszerű oka van: ritkán esik be olyan játék, amelyik ezekkel a sportágakkal foglalkozna, sőt, szinte biztosan ki merem jelenteni (pedig egy percet sem dolgoztam a Delphoi Jósdában), hogy a mostani konzolgenerációra ez lesz az utolsó, nyári olimpiát feldolgozó játék – 2008-ban valószínűleg már a PS3 kontrollerét fogjuk gallyra vágni. Világrekordot azért nem ér el – amellett, hogy a játék összképe kifejezetten jó, bizony megvannak a hibái is.

Kezdjük talán az egyik legsarkalatosabb kérdéssel, a kezeléssel. Az itt szereplő versenyszámok jó része már az őket feldolgozó legkorábbi játékok óta nagy dilemmával küzd: hogyan lehetne megoldani teszem azt egy futószám irányítását, méghozzá oly módon, hogy azért legyen benne némi kihívás is a játékos számára? Az ugye nyilvánvaló, hogy az irányítókar egy bizonyos irányba való tolása nem egy bonyolult feladat, ezzel talán még a villalakók is megbirkóznának némi gyakorlás után – de nem is jó megoldás, mert így a játék elveszíti szórakoztató jellegét (amiért végül is létrejött) és hamar unalmassá válik. Maradnak tehát a ritmikára, a reflexeinkre és a gyorsaságra építő gyakorlatok, elsősorban eme három változatot tartották itt is szem előtt. Ezek egy részét már anno a nyolcvanas évek közepén is bevetették: én például szám-

▼ A neheze megvan, innen már dolgozzon a gravitáció





▲ Úgy bizony! A paci a bajnok, megérdemli a simogatást!



▲ A keresztül-kasul módszer sajnos nem célravezető

FIELD (Atlétika)

Long Jump



A távolugrás nem túl nehéz és remek kis sportág! Hat lehetőségük van, ezalatt kell túlszárnyalnunk a többiek eredményét. Az első szakaszban, a nekifutásnál nyomogatással kell lendületet vennünk, ezután csak arra kell figyelni, hogy a megfelelő időben nyomjuk meg az elugrás gombját – ezt jelzi a lábnyom is. Előbbutóbb eltaláljuk a helyes pontot, így pedig könnyű lesz akár világrekordot is ugrani.

High Jump



A magasugrás az előzővel ellentétben inkább ritmikai jellegű: ügyesen, a megfelelő időben kell a lábnyomokba lépkedni, majd az ugrásnál és a lábfelhúzási szakaszban pedig jókor megnyomni a gombot. Szerintem ez az egyik legjobban eltalált irányítás. A lécet két centiméterenként rakják magasabbra, a verseny pedig addig tart, amíg háromszor nem rontunk egy adott magasságnál.

Triple Jump



Nyomogatásos gyorsítás, plusz három ütemnyomás – gyakorlatilag ebből áll a hármasugrás. Az irányítás itt is frankó, ha elkaptuk a fonalat, akkor már igen könnyű jó eredményt elérni (főleg a nőknél). Szintén élvezetes sportág.

Pole Vault



Itt az idő, hogy a rúdugrásban betöltsük a Szergej Bubka után maradt űrt! Az erőmérőt nyomogatással kell feltornázni, majd a jelölt intervallumon belül meg kell állítani a gyorsan haladó kis nyilat (a magasság növekedésével egyre kisebb lesz a terület, amelybe bele kell találnunk). A magasságon öt centinként emelnek, és mindegyikre három lehetőségünk van, akár a magasugrásnál. Nagyon nehéz megszerezni az első helyet, de igazság szerint csak azt bánhatjuk, hogy nem szerkeszthető át a rúd: nem kell ecsetelnem, milyen jót tenne az országimázsnak, ha a magyar atléta például egy rúd téliszalámival ugorhatna!

Discus Throw



A diszkoszvetésnél kicsit eltérünk a szokásos normáktól: valamelyik analóg kar gyors tekergetésével először a dobás erejét kell feltornázni, azután az elinduló skálán a dobás szögét beállítani. Hat kísérletünk van itt is. Igencsak érdekes módon, a női versenyzővel nagyobbat dobtam, mint a férfivel… (talán lehet némi rutinjuk a virágcserép hajigálásból kifolyólag?) Nem rossz sportág, bár kétségkívül igaz itt is a régi mondás: ki mint vet, úgy arat.

Javelin Throw



A gerelyhajításnál megint nyomogatással kell visszük bele az erőt, a következő szakaszban az analóg karral beállítjuk egy skálán a dobás szögét – végül a megfelelő időben elengedjük a cuccost. Nem árt vigyázni, hogy ne szaladjunk túl a végponton, mert ha ez sikerül, természetesen érvénytelen a dobás. Nem egyszerű mutatvány – főleg nagyot dobni nem. Esetleg az segít, ha hozzánk hasonlóak vagytok, és közben arra gondoltok, hogy ez valami lapátnyél.

Shot Put



A súlylökés az a sport, amely távolról úgy néz ki, mintha az atléták a saját fejüket hajítanák el – és amelyben mindössze egyetlen gombot kell használnunk, azt is csak dobásonként kétszer – ellenben villámgyors reakcióidővel! Először az erő legyen velünk, aztán pedig a szög – mindezt egy skálán találja a játék. Megszokható, kellemes feladat, bár sűrűn ront az ember. Hat kísérlet van itt is.

SWIMMING (Úszószámok)

100 m Breaststroke



Mellúszás. Akárcsak a többi vízisport, nyomkodós sportág, de lassan haladunk, mert valami hihetetlenül fárasztó – mindössze féltávkor, a fordulásnál lehet pihentetni az ujjainkat. Az extra, hogy a figyelmeztető felirat megjelenésekor időnként levegőt is kell venni, különben csökken a sebességünk. Rajtnál és célnál egy jó időben elvégzett gombnyomással kell ugranunk, illetve benyúlnunk. Igazság szerint nagyon béna voltam benne, akárcsak a többi úszószámban – komolyan úgy éreztem, hogy egyetlen komoly ellenfelem csak Eric, az Angolna lehetne (ő viszont nem szerepel a játékban).

100 m Freestyle

Gyorsúszás, ugyanolyan kondíciókkal, mint az előzőben.

100 m Backstroke



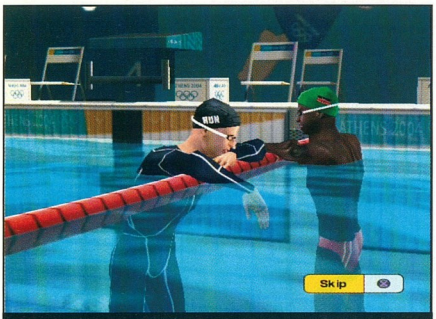
Hát… ez lenne a hát, de Egér valószínűleg 50-et verne rám (strandpapucscsal), ha látná, mit műveltem itt! A különbség abban merül ki, hogy a medencéből, és nem a rajtkőről indulunk.

100 m Butterfly

Pillangóban sem voltam képes vitézkedni, Henri Charriere Pillangója gyorsabban sodródott partra a kókuszdiós zsákon a börtönszigetről, mint én tettem meg a 100 m-es távot. Véleményem szerint jobban jártunk volna, ha a négy ugyanolyan úszószámból kettő helyett mondjuk egy műugrás-szinkronúszás duót raktak volna be (utóbbit természetesen csak a vízből kiemelkedő formás női lábak miatt emelném ki).

▼ Szentséges Egér! Most segíts!





▲ "Sebaj, Eric, így könnyebb lesz, hogy leér a lábad!"

GYMNASTICS (torna)

Floor Exercises Men



A talajtornában némi nyomkodás és egy pár reflexgyakorlat követi egymást (ezeknél a megfelelő gombot a megfelelő időben kell lenyomni). Elsőre roppant bonyolultnak tűnik, de megtanulható – és végül kiderül, hogy nem is olyan nehéz. Pár menet után már akár első is lehet az ember. A gond az, hogy magát a gyakorlatot csak az ismétlésben láthatjuk, mert a menet alatt a képernyőn felbukkanó feladatokra koncentrálunk…

Floor Excercises Women



Na kérem, gondoltak a gyengébbik nemre is, ugyanis ez az a gyakorlat, amely igazi arcát csak egy táncszőnyeg segítségével mutatja meg. Működési elve egy-az-egyben a Dance Dance Revolution-játékokról lett lopva. Egyébiránt standard kontrollerrel is irányítható, a dupla irányokat az akciógombok bevonásával vagyunk képesek kezelni. Három nehézségi szint közül lehet választani, amelyeknél a megszerezhető maximális pontszám változik (9.00-9.50-10.00) – illetve ezzel egyenes arányban nő a gyakorlat nehézsége is.

Rings Men



Haho! Valaki szóljon Tolkiennek és Peter Jacksonnak, hogy a gyűrűk ura Csollány Szilveszter! Amíg ez megtörténik, addig elárulom, hogy itt is három nehézségi fokozat van (a hosszuk és a nehézségük változik), ugyanazokkal a kondíciókkal, mint az előbb. A két analóg kar kombinálásával, majd két gomb használatával kell egyensúlyban tartanunk magunkat, végül egy pontosan kivitelezett gombkombinációval leugrani. Egyébiránt, ha begyakoroltuk, az első két fokozat nem nehéz, a harmadik viszont kifejezetten izzasztó.

Vault

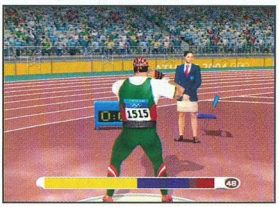


Az ugrásnál két gyakorlat pontszámából áll össze a végérték, és itt is találkozunk a már jól ismert három fokozattal. Először erőt (azaz tulajdonképpen időt) gyűjtünk nyomkodással, eztán egy gombkombinációt kell végrehajtani a lassított felvétel alatt, az elrugaszkodástól egészen a leérkezésig. Kellemes – mindaddig, amíg nem váltunk nehezebb fokozatra. Itt eleve nehezebb feltornázni a csíkot, és nem is látjuk előre az – amúgy bonyolultabbá váló – gombkombinációt, mint alapfokozaton. Nehézben pedig már csak közvetlenül egymás után villannak fel a gombok – ember legyen a talpán, aki végrehajtja. (Szerintem egyszerűen képtelenség, de én béna vagyok.) A tornateremből hiányoltam a lólengés, a felemás korlát és a gerenda gyakorlatokat (bár utóbbira épeszű férfiember nem vállalkozhat).





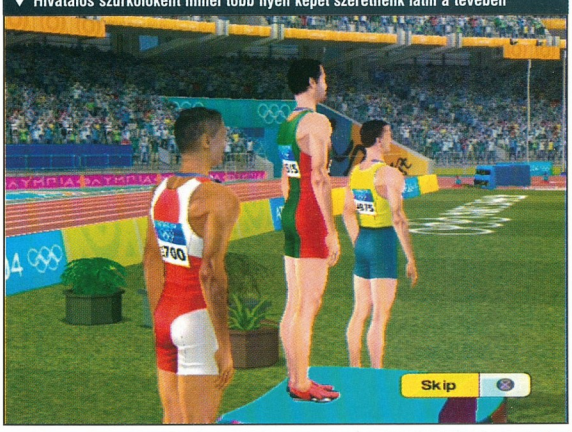




talan Quickshot II joysticket adtam át az elmúlásnak, amikor a C64-es sportjátékokban a kar minél gyorsabb rángatásával kellet nagyobb sebességre sarkallni a versenyzőt. (Igaz, ennek kétségkívül megvolt a nevelő hatása is: a férfi kiskamaszokat tökéletesen felkészítette egy olyan mozdulatsorban való rutinszerzésre, amelyet nagykamaszként már napi gyakorisággal, a tévétorna helyett alkalmaztak.) Ami azt illeti, az Athens 2004-ben sok sportágban a lehető leglogikusabb megoldást választották. Az ember kicsit húzhatja a száját, hogy egy-két sportág irányítása kimerítő gombnyomkodássá fajul, mondván 2004-ben mit akarnak egy ilyen szintű „kihívással". Ebben van valami, bár a tamáskodóknak rögtön kiadnám feladatként, hogy mondjanak egy elfogadható alternatívát. (Én is sokat agyaltam ezen játék közben – mit mondjak, sok jó ötlet nem jutott eszembe, egyedül talán az, hogy a hosszú ideig tartó, fárasztó gombnyomkodás helyett néhol inkább a ritmika, esetleg a célzós feladatok felé toltam volna el a súlypontot.) Szóval ez van. A monoton gombnyomkodás engem csak az úszószámokban és a 400 méteres síkfutásban kergetett az őrületbe, a többi helyen megoldhatónak találtam a feladatot. Igaz, a kontrollert egyáltalán nem a szokásos módon tartottam, ugyanis úgy nem ment a dolog. Az X és a O sűrű nyomkodását (következetesen ezt a két gombot kell használnunk az ilyen jellegű feladatoknál) a mutató-, és a középső ujjammal oldottam meg. (Ugyanis nem voltam képes eljutni Dr. Mefityisztóhoz, akitől azt kértem volna tisztelettel, hogy ugyan fejlesszen már ki nekem egy második hüvelykujjat.) Amelyik sportágban viszont nem kell nyomogatnunk (vagy csak részben) ott le a kalappal a fejlesztők előtt: az irányítás ilyen esetekben tökéletes.

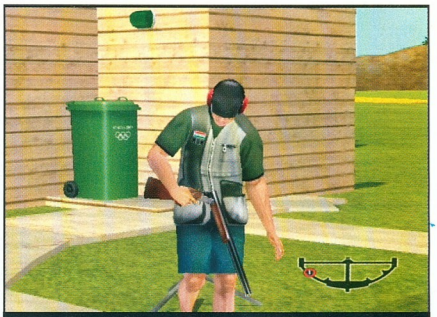
A külalak hasonlóan ambivalens érzéseket kelt az emberben. Mind a hét olimpiai helyszín az eredetiekről lett modellezve, és bár nem tűnnek túlságosan csilli-villinek, azért korrekt hátteret szolgáltatnak az előtérben zajló versenyekhez. Az atléták, sportolók (no és a paci) mozgása elképesztően jól néz ki, ez igaz játék közben és a remekül megkomponált átvezető jeleneteknél egyaránt. Sokat szoktunk áradozni a motion-capture technológia áldásairól – ez itt fokozottan érvényes. Nem dicsőítem tovább, nézzétek csak meg a DVD-re került jeleneteket. Maguk a versenyzők is elegendő poligonból állnak, a textúrázással sincs semmi baj (egyes embereken látszanak a szeplők is) – a fejszerkezetek, az arcok néhány esetben viszont nagyon-nagyon rondának tűnnek. Például nem kell messzire menni, itt a magyar atléták fizimiskája – úgy a férfié, mint a nőé borzalmas

▼ Hivatalos szurkolóként minél több ilyen képet szeretnénk látni a tévében





▲ Remélem, nem látja senki, hogy mit reggeliztem



▲ A háttérben az olimpia hivatalos kukája látható

Egyéb sportágak

Jumping (Lovaglás):

Ferdítsük el egy kicsit III. Richárd legendás kiáltását, mondjuk így: Lovamat egy országért! Az első igazi csemege a díjugratás, amelyre egy lovas nemzet fiaként illendő nagyon odafigyelnünk. A bal kar az irány, a jobb kar a sebesség állítására szolgál – mindeközben pedig nagyon (nagyon!) pontosan kell ugratni, időziteni – és közben ráadásul a pergő másodpercekre is tekintettel kell legyünk... Megtanulható a pálya, ennek ellenére nehéz sportágnak találtam – én legalábbis sűrűn vertem le a léceket. No persze, aki született kontár, annak nem való kezébe a kantár…



Weightlifting (Súlyemelés):

No igen – mivel az NDK-s sportolónők az országukkal együtt felborultak, így a játékban szereplő súlyemelés egyetlen nemre, súlycsoportra (persze a legnagyobbra) és fogásnemre korlátozódik. (Ami azt illeti, jól látszik a srácokon, hogy kanállal eszik a rántotthúst.)



Három kísérletünk van, mi állíthatjuk be a súlyt. Nyomogatós a drága, méghozzá szakaszosan és mindig úgy, hogy egy adott határ alá nem mehetünk – az elsőben fel kell kapni, a másodikban kinyomni, a harmadikban pedig megtartani, amíg mindhárom lámpa ki nem gyullad. Szó szerint nehéz sportág.

Archery (Íjászat):

Individual 70 m Women (női) – „Hirtelen elpattant egy húr…" – énekelte Dolly valamikor réges-régen. Ez a veszély itt nem fenyeget: „mindössze" a szél irányára és erejére kell odafigyelnünk (tapasztalataim alapján a fel-le irány annyira sokat nem nyom a latban, inkább oldalra kell balanszíroznunk), amelyekre a célkereszt mozgásából, illetve a pálya oldalán látható szélzsákok állásából következtethetünk. Ezután csak meg kell nyomni egy gombot – bár a dolog időre megy, és a céltábla képe egyre kisebb lesz a képen. Nem könnyű feladat elsőnek lenni, de maga a játék nagyon élvezetes. A maximális megszerezhető pontszám 120 (négy sorozatból, azaz egyenként 30 pont, három vesszővel menetenként) – de 110 pont környéke már nagyon jó eredménynek számít. Egyenes ági kieséses rendszerben zajlik (akinek több pontja van, nyer), a negyeddöntőktől indulunk.



Shooting (Lövészet):

Koronglövészet, érdekes módon sokkal jobban ment, amikor két barátommal söröző-getés közben játszottuk, mint amikor magányosan ültem neki (lehet, hogy csak azért, mert akadt, aki még nálam is rosszabbul teljesített). Tulajdonképpen reflexfeladat, a célkeresztünk ugyanis csak a korong pályáján mozgatható, az igazán gyorsröptű korongok miatt pedig egy módosító gombbal akár fel is lehet gyorsítani. Nyolc lőállás van, a célpontok pedig (lőállásonként 2-4 van belőlük) nem csak egyesével jöhetnek, hanem párban is. Érdemes a cél repülésének irányába már az odaérkezte előtt elhúzni a kart – ügyis utóléri, de így valamivel több időnk marad a lövésre. Ezenkívül nem árt, ha a leszállóágban lévő (azaz már lassabban repülő) korongra lövünk – vagy akár egy kicsit elé, ugyanis sörétes puskánk így is eltrafálja. Az összesített pontszám adja végül a győztest. Nagyon jó kis versenyszám, főleg párosban. A nézőket és ellenfeleinket sajnos nem lehet leölni, pedig azonnal megpróbáltam.



(megjegyezném, a súlylökő, a diszkoszvető, a súlyemelő, az íjász, az úszó, a lovas és a sportlövő rendben van). A magyar férfi atléta hetyke kis bajuszával általában olyan képpel álldogál, mint amelyet az ifjú Farkas Bertalan vághatott közvetlen a fellövés előtti pillanatokban, a nőnek pedig olyan az arckifejezése, akárcsak a Moszkva téri vegyesbolt eladójának, amint reggel negyed hatkor kiadja a rácson át a kétdecis körtepálesz. Az alapkameraállásokból szinte mindig jól kezelhető a játék, ami engem illet, én inkább – az amúgy profi, TV-közvetítésre hajazó – visszajátszásoknál váltogattam nézetet (már ahol engedi a játék). A vizuális összkép tehát közel van a jeleshez. (Azt azért megjegyezném, hogy legszívesebben a kerékpárversenyeket a játékban is szereplő, idétlen, ám hivatalos kis kabalafigurákat (Athénét és Phévoszt) megformázó grafikusnak az ujjain rendeztetném meg – ez viszont nem az Eurocom hibája.) A hang tetszés (illetve felszereltség) szerint átváltható Dolby Surroundba, és a tinglitangli zenén kívül jól helytáll: több (férfi és női) riporter is akad, és bár nem beszélnek túl sokat, azt azért tiszteséggel végzik. A sporteszközök, az atléták és a közönség által kiadott hangok és zörejek jók.

Kétségkívül meglévő hibái ellenére egyáltalán nem rossz játék az Athens 2004 – rengeteg jó megoldás, ötlet van belezsúfolva, nem mindennapi jelenetek láthatók a képernyőn (itt jegyezném meg, hogy az újságban szereplő képek egy része azért tűnhet homályosnak, mert a programozók számos esetben használják a motion-blur – azaz az elmosódás-effektust, főleg a visszajátszásoknál) – a sportjátékrajongók szerintem bátran beszerezhetik. Sőt, engem kifejezetten jó érzéssel töltött el, amikor világrekordot ugrottam, vagy éppen érmet szereztem – még ha csak így, virtuális formában is. Szavatossága pedig – barátainkkal karöltve pláne – még talán tovább is pislákolhat, mint a Héra Templomában meggyűjtött olimpiai láng, amelynek fénye csak az emberiség egyik legnagyszerűbb sportünnepének zárónapján alszik ki egy időre. Ha addig nem jönnek a marslakók, egy jégkorszak, vagy Godzilla, akkor 2008-ban, Pekingben újra találkozunk Sony bácsi játékával!

■ Kozi

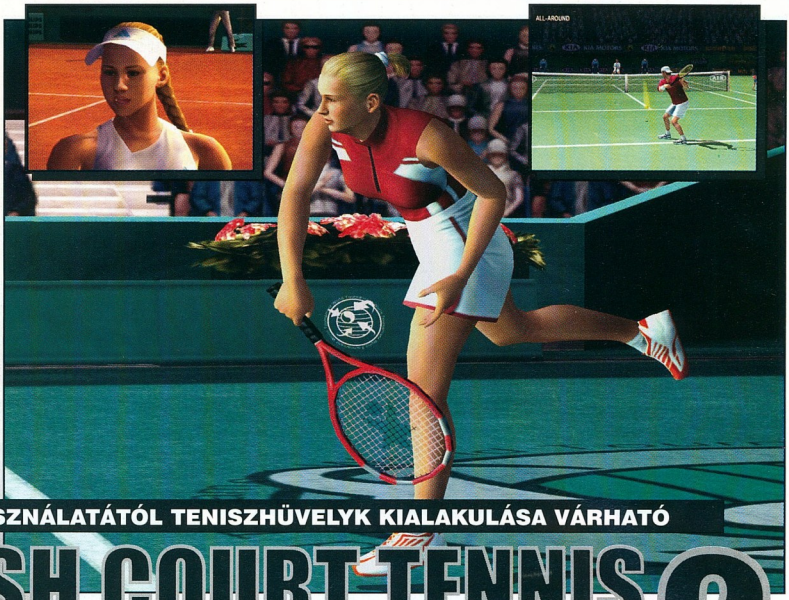
Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	21/30
KEZELÉS	11/15
HANG/ZENE	12/15
SZAVATOSSÁG	30/35
EREDETISÉG	04/05

ÍTÉLET **78**

SMASH COURT TENNIS PRO TOUR 2	
TÍPUS:	SPORT/TENISZ
KIADÓ:	SCEE/NAMCO
FEJLESZTŐ:	NAMCO
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
TESZTVERZIÓ:	PAL (16:9, 60 HZ)
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC 2
JÁTÉKOSOK:	1-4 (MULTITAP)
MEGJELENÉS:	2004.05.28. (PAL) 2004.06.08. (NTSC)
WEB:	www.namco.com/games/

VIDEÓ A DVD-N!





HASZNÁLATÁTÓL TENISZHÜVELYK KIALAKULÁSA VÁRHATÓ

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

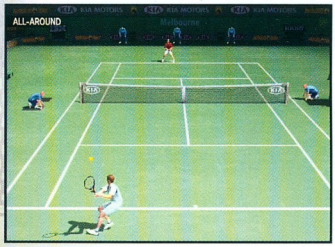


Szerény véleményem szerint a tenisz tipikusan olyan sport, amelyet nem igazán nézni, hanem sokkal inkább játszani jó. (Ez alól üdítő kivétel lehet egy Kurnyikova-Miskina meccs, csak ilyenkor az ember nem feltétlenül a játékra koncentrál.) Igaz ez még akkor is, ha nem a pályán, hanem kontrollerrel a kézben, a képernyő előtt próbálkozunk. Ami a PS2-es teniszjátékokat illeti, a választék elég jó, bár már bosszantóan régen nem jelent meg valami jó játék a kategóriában. Az értékmérőnek számító Sega Sports Tennis (Európában Virtua Tennis 2) ugyebár már majdnem kétéves, akárcsak a Namco Smash Court Tennis Pro Tournamentje, ami szintén jó kis játék volt (meg persze még mindig az) – és amelyről innentől kezdődően már sorozatként emlékezhetünk meg.

Újjászületés

Örömmel jelenthetem, hogy a folytatással jelen esetben igazán elégedettek lehetünk: a kettes (sor)szám ugyanis most nem csak azért lett odabiggyesztve a cím mögé, mert a kiadó úgy gondolta, hogy az egyszeri pórnép már régen gyűrte az első részt és a hiány majd újraszüli a beruházási kedvet. A Smash Court Tennis alaposan megszépült, kibővült, megújult és átalakult – és tette mindezt úgy, hogy megőrizte az elődmindenjó tulajdonságát, és maradt – a lehetőségekhez képest értendő – professzionális szimulációnál. Talán azt mondhatnám, hogy ez a játék olyan, mint a Pro Evolution Soccer a focik között.

Az irányítás hamar elsajátítható, az alap gombkiosztásnál pedig nem kell jobb. A négy akciógomb közül a normál ütés mellett egy-egy másik szolgál a nyesés, a rövidítés/átemelés és a lapos, erős ütés kivitelezésére. Mindezek irányát és erejét az ütés végrehajtása közben az analóg karral szabályozhatjuk. Ezen kívül akad egy módosító gomb, amelyet akkor kell bevetni (értsd: az ütéssel együtt lenyomni), ha úgy látjuk, hogy ha éppen nem érnénk el a labdát – játékosunk így egy gyors







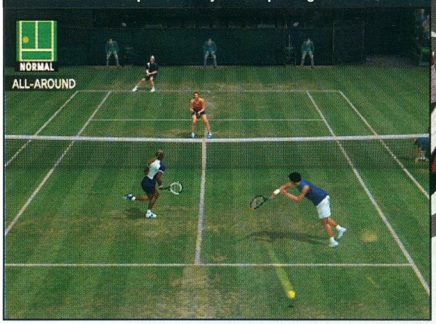
▲ Ejnye, de lazára vette valaki a figurát!



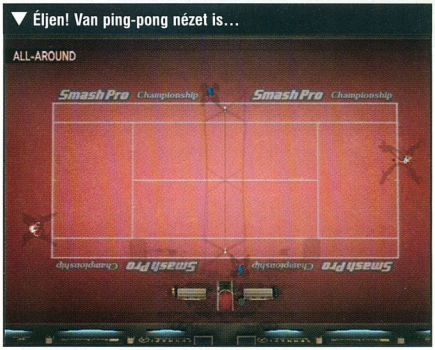
mozdulattal még futtából (esetleg reptéből) visszaadhatja. Na, azért nem fogunk úgy repkedni, mint a kecskeméti Dongók, de igen sokszor megmenthetünk így egy elveszettnek tűnő labdamenetet (vagy legalább megvan az a tudat, hogy megpróbáltuk – mint ahogy a valóságban is csak végső esetben próbálkozik ilyesmivel egy teniszező). Úgy a szerváknál, mint az ütéseknél bevezették a pontos, jó ütemű, ún. „szép" mozdulatokat (Nice serves és Nice shots). Ezek minél sűrűbb alkalmazására értelemszerűen azért kell törekedni, mert ilyenkor találjuk el a legpontosabban és a legerősebben a labdát – ergo így hozhatjuk a legkellemetlenebb helyzetbe az ellenfelet (nem éri el, esetleg kikényszerített hibát követ el). Kivitelezése egyszerű, bár némi gyakorlást és ritmusérzéket igényel: szerválásnál pusztán annyi a dolgunk, hogy a cirka fél másodpercig tartó felvillanásnál üssünk, az ütéseknél pedig a jó helyezkedés és a megfelelő időzítés számít (nem túl nehéz feladat, előbb-utóbb mindenkinek menni fog). Megjegyzendő, hogy az igazán profi játékosok ellen (esetleg nehezebb fokozaton) egyáltalán nem biztos a hatása, még akár az is előfordulhat, hogy a return is egy „szép" ütés lesz. A játékmenet kiváló, igen közel áll egy valódi mérkőzéshez: az egyes talajtípusok kicsit eltérő játéktechnikát igényelnek, és minden gépi ellenfél más stílusban küzd (akadnak alapvonaljátékosok, előszeretettel röptézők és így tovább), aki pedig kellő rutinnal rendelkezik, akár egészen pazar labdameneteket is produkálhat. Talán egyetlen negatívuma, hogy a gépi ellenfelek kevesebbet hibáznak, mint életbeli társaik – egy pöttyet talán lehetne nagyobb a túlütések, vagy a hálóban landoló labdák száma.

Az már első ránézésre is látszik, hogy a játék sokkal szebb, mint az elődé. Az animáció élethű, számos szervatípussal találkozunk és az adogatást fogadó játékosok feszült várakozásának is van jópár változata (egyesek az ütőjüket pörgetik, mások a felsőtestüket ingatják esetleg toporognak – és mellesleg van olyan is, aki pedig egyedül felér az Erica C Dance School utolsó öt évfolyamával.). A licencelt emberkék szebbek mint az elődben, bár távolról sem nevezném fotorealisztikusnak a játékban visszaköszönő fizimiskáikat – mindenesetre tisztességesen modellezett, felismerhető játékosokról van szó. Az átvezető jelenetek olyanok, mint egy jobb sportjátékban: látványosnak ugyan látványosak, de relatíve kevés típusuk miatt egy idő után úgyis továbbnyomkodjuk őket, már csak azért is, hogy ne essünk ki a mérkőzések ritmusából. Az arénák is jól festenek, igaz ezeket maximum az átvezető animációknál figyelhetjük meg, amúgy kívül esnek a kamera látószögén (mondjuk nem baj, mert a nézők elég randa papírmasé figurák). Apropó, kamera: az alapállás sem rossz, de talán még jobb a játékos mögött, alacsonyan elhelyezkedő típus, ebből találtam igazán átláthatónak, élvezhetőnek a játékot. (Ez a két nézőpont áll alapból rendelkezésünkre. Később bónuszként még nyerhetünk egy pár másikat, de azok csak látványelemként szolgálnak, a használhatóságuk már erősen megkérdőjelezhető. Persze aki profinak hiszi magát, nyugodtan próbálkozzon csak az izometrikus nézettel…) A hangeffektusok a helyükön vannak, a labda hangja például minden egyes talajtípuson más. Az alapnyelv ugyebár az angol, de a francia pályákon (Roland Garros, Smah GP Pro Paris) a mérkőzésvezető, a vonalbírók és még a közönség is anyanyelvén beszél (illetve kiabál). Az egészséges férfiember pedig hatalmas kínokat áll ki a női versenyzők nyögéseit hallva. A zene már nem muzsikál ilyen jól: igaz rengeteg szám van, de ezek kivétel nélkül a szokásos japán tingli-tangli stílusból kerülnek ki – néhány azért lehetett volna monumentálisabb, mondjuk, amikor megnyerünk egy nagyobb tornát.

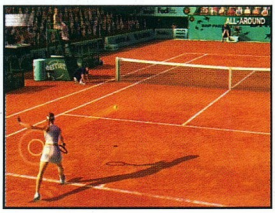
▼ Az amerikai csapatból hiányzik középről Agassi

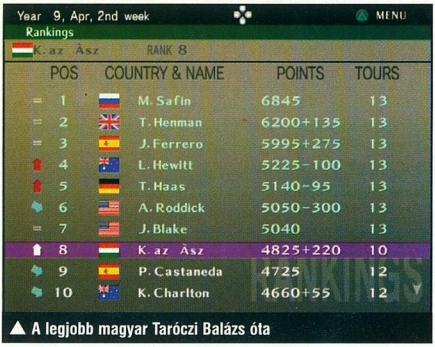


▼ Éljen! Van ping-pong nézet is…









▲ A legjobb magyar Taróczi Balázs óta









Formához a tartalom

Kezdjük talán a hivatalos licencekkel: egy pár kisebb torna mellett most már mind a négy Grand Slam helyszín is saját nevén szerepel a játékban (Austral Open, U.S. Open, Wimbledon és Roland Garros), a felvonultatott versenyzők száma pedig megduplázódott az előző részhez képest: nyolc férfivel és ugyanennyi hölggyel találkozunk. Kezdjük a gyengébbik nemmel: Justin Henin-Hardenne, Kim Clijsters, Serena Williams, Amélie Mauresmo, Lindsay Davenport, Jennifer Capriati, Daniela Hantusova és Anna Kurnyikova. (Az orsz hölgyről azért nem árt tudni, hogy egyesben még egyetlen tornát sem nyert meg pályafutása során, ráadásul az utóbbi egy évet ki is hagyta egy csúnya hátsérülés miatt – csak mostanság tér vissza. Egyéb, hmm, előnyös tulajdonságai viszont kétségkívül vannak…) Az urak mezőnye: Andy Roddick, Juan Carlos Ferrero, Tim Henman, Lleyton Hewitt, James Blake, Marat Safin, Richard Gasquet és Tommy Haas. A névsor tulajdonképpen impozáns, de azért láthatóan igyekeztek úgy összeválogatni a brigádot, hogy a világ minden szegletében kellő promócióval el lehessen szórni a programot. (Amennyiben egy nagyobb versenyen indulunk, a több tagot számláló mezőnyt fiktív versenyzőkkel tölti fel a program. Kár, jó lett volna látni, hogy egy Grand Slamen indula Mandula…) Ha már alkottunk saját karakter(eke)t, ők is használhatóak minden játékmódban, de akad négy külön megnyitható karakter is.

Először essünk neki az edzésprogramnak (Training), amelyik húsz leckén keresztül vezet bele minket az irányítás rejtelmeibe. Ezután eldönthejük, hogy szimpla meccseket szeretnénk vívni (amelyeknél minden körülmény beállítható, egyaránt lehetőség van egyesben és párosban indulni, sőt akár vegyespárosban, vagy férfi a nő elleni felállásban is), esetleg belecsapunk a játéktermi ihletésű (Arcade) módba, netán a karrierünket kívánjuk egyengetni (Pro Tour), vagy pedig különböző ügyességi minijátékokban veszünk részt (Challenge, hatféle feladattal) – aki pedig annyira lusta, hogy pusztán a kontroller megemelése is gyötrelmeket okoz neki, az néző is lehet (Spectator). (Lusta ember nem létezik. Akiket annak titulálnak, azokra csak irigykednek, mert ők tökélyre fejlesztették relaxációs technikájukat… – Spot) Hogy ez utóbbinak mi értelme van, azt csak a játék fejlesztői tudják…

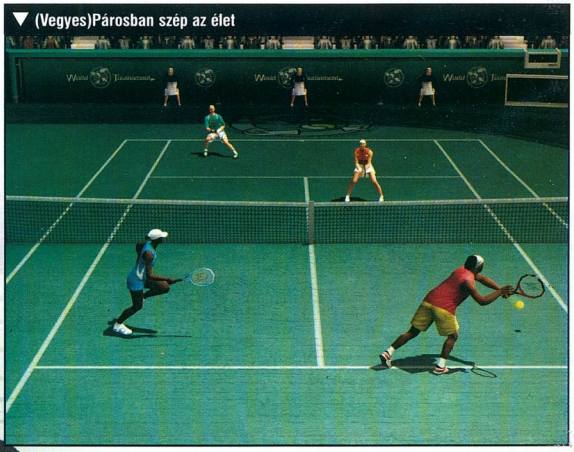
Az egyes játékmódokban megnyert relikviákat a Trophy Roomban nézhetjük meg (152 különböző nyeremény akad itt, a serlegektől a zenéken és a játékosismertetőkön át a bónusz kameraállásokig bezárólag).

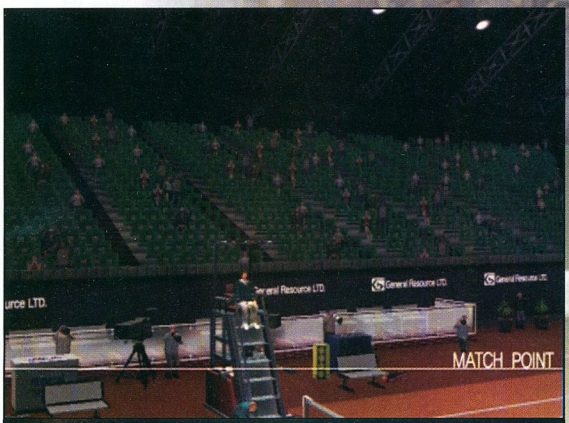
Pong 2004

Az Arcade és a Pro Tour módok megérnek egy külön fejezetet. A játéktermi módban a nehézségnek megfelelő tudásszintű ellenfeleket kell legyőznünk (sorban három, négy és öt kihívó vár ránk), a cél, hogy mindenkit két játszma különbséggel verjünk. Úgy a férfiaknál, mint a nőknél a közepes és a nehéz fokozat megnyerése után itt nyitható meg a két-két rejtett karakter. A Pro Tour egy egészen komoly karriermód. A világranglista 250. helyéről kezdünk, egy általunk megalkotott 1. szintű ver-



▼ (Vegyes)Párosban szép az élet



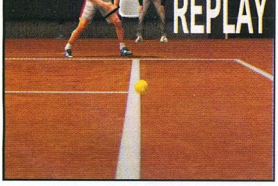


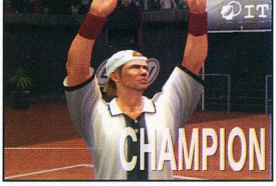
▲ A Grönland Openre összesereglett az ország apraja-nagyja!

senyzővel – cél természetesen a csúcsra való felkapaszkodás. Minden versenyen elindulhatunk, amennyiben nincs valamilyen különleges kritérium, amelynek nem felelünk meg (pl. a világranglistán elfoglalt helyezésünk rosszabb, mint ami a nevezéshez szükséges). Ezekből többféle is akad, a helyi tornáktól kezdve a válogatott mérkőzéseken át egészen a csúcsig, a négy Grand Slam-tornáig.

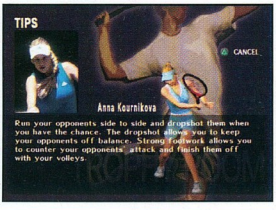
Itt kell szót ejtenünk egy – szerintem – hatalmas ötletről, amely a sorozatmérkőzések monotonitását hivatott megtörni. A Pro Tour módban az egyes meccseket ugyanis nem játsszuk le teljes egészében (a részletes eredményeket a gép alakítja, számolja ki), hanem csak néha, a kulcsmozzanatoknál, forduló-pontoknál kapcsolódunk be a játékba. Ilyen szituációk játszmánként egyszer-kétszer adódnak (ritkábban egyszer sem), a fő cél általában az, hogy az adott játékot (game-et) megnyerjük. Viszont, mindig kapunk egy aktuális feladatot is – üssünk két ászt; x idő alatt, esetleg úgy nyerjünk, hogy az ellenfél csak egyket pontot szerez; az ütéseink x %-a legyen „szép" ütés – és így tovább, a játék rengeteg variációt vonultat fel. Nem mindig kötelező teljesíteni az adott feladatot, néha elég csak a game-et megnyerni, de ha például az ellenfél csak két pontot szerezhet és megszerezte a harmadikat, az állástól függően buktuk a játékot. A játszmák (és a későbbiekben az egész mérkőzés) eredménye pedig attól függően alakul, hogy hogyan teljesítettünk ezeknél a bizonyos kulcsmozzanatoknál. Ha simán vettük az akadályt (game megnyerve, feladat teljesítve), akkor szinte biztosan miénk a játszma is, ellenkező esetben nem kizárt, hogy újabb kihívás vár ránk és tovább kell küzdenünk.

A karrier további lehetőségei a szokásosak. Akárcsak egy szerepjátékban (végül is ez is az valahol), a karakterfejlesztés tapasztalati pontokon keresztül történik, melyeket gyakorlópályákon (amelyek kis minijátékok, a Challenge módból ismerősek lehetnek), gyakorló-meccseken (egy-egy jobb eredmény után kihív minket egy komoly játékos) és a tornákon szerezhetünk. Az előbb említett feladatok teljesítése igencsak megdobja ezek számát, már csak ezért is érdemes őket abszolválni. Amennyiben jó sok összegyűlt, ugrunk egy fejlettségi szintet, és kapunk ötven kiosztható pontot, amelyet a tulajdonságaink között szórhatunk szét. (A maximális fejlettségi szint az 50., ezután már nem kapunk több kiosztható pontot – így pedig sajnos nem lehet összehozni egy minden tulajdonságában csutkára tolt versenyzőt. Jól vigyázzatok és taktikázzatok hát a pontok elosztásánál. Én persze nem így tettem, és 20-25 óra játékidő után szívok, mint a torkosborz.)









IDEGENEK AZ ARÉNÁBAN

Kissé eltévedt Namco-hősök





Igazán jó poén megnyitni arcade-módból a rejtett karaktereket, ugyanis a Namco két verekedős óriásából, a Tekken-, és a Soul Calibur-szériákból ismerős alakokkal vonulhatunk pályára. Előbbi színeit Ling Xiayou és Heihachi Mishima képviseli, Raphael Sorel és Cassandra Alexandra pedig az utóbbi reprezentánsai. Nagy kár, hogy a poén szintjén túl már kevésbé álljàk meg a helyüket, igazság szerint nekem csak Heihachi játékstílusa feküdt, a többiek gyengécskének bizonyultak. Az öreg azonban piszok erőseket üt – bár megvan az a hátránya, hogy igen gyengén röptézik. Márpedig Darwintól tudjuk, hogy csak az erős(en röptéző) marad életben, nem is nagy csoda tehát, hogy a Tekken 5-re megmurdel a vén tróger…



Betérhetünk egy boltba is, ahol időközönként különböző felszereléseket és látványelemeket (ütők, cipők, ruhák, fizimiskák) vásárolhatunk. Előbbiek között akad egy pár, amely az aktuális tulajdonságainkat is felturbózza egy cseppet – mindent összevetve azonban kicsit szegényesnek tartom a választékot.

Született tehetség

Ami azt illeti, én már a Smash Court első részével is elégedett voltam, a második pedig minden tekintetben felülmúlja az elődjét. A tenisz kedvelői egy igen komoly, változatos, látványos és hosszú ideig szórakoztató programot kaptak a Namcotól. Nem vagyok képes sok helyen beleköltni a játékba, ráadásul az általam felfedezett hibák közül egyik sem orditó. Az már más kérdés, hogy most a Virtua Tennis 2, vagy ez a játék-e a jobb – ennek megítélése nehéz feladat. Utóbbi kicsit könnyedebb hangvételű, míg a SCPT2 valamivel profibb színezetű – így a döntés pusztán egyéni ízlés kérdése. Nálam speciel megosztoznak a dobogó legfelső fokán, és egy percig sem veszekednek egymással. Örülök, hogy ismét akad egy olyan játék, amelyet jó szívvel ajánlhatok a fehér sport rajongóinak.

■ Kozi

Station2 ÉRTÉKELÉS

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

ÍTÉLET **84**

TRANSFORMERS	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	ATARI
FEJLESZTŐ:	MELBOURNE HOUSE
SZÁRMAZÁS:	AUSZTRÁLIA
HANGRENDSZER:	DOLBY SURROUND
TESZTPÉLDÁNY:	PAL 60HZ (16:9)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.05.07. PAL

WEB: www.atari.com/transformers

VIDEÓ A DVD-N!





Óriási! Robotok! Sőt: óriási robotok!

TRANSFORMERS



Nyolcvanas évek? A gyermekkorom. Atyám ma is büszke rá, hogy soha nem volt párttag – én tovább megyek: igazi pártatlan volt. Ez akkoriban abban is világosan megfogalmazódott, hogy nyíltan kijelentette: a családnak semmi, de semmi szüksége a KGST-nonkonformizmust felváltó nyugati szemétre – magyarán nem, nem köti be a Sky Channelt. Én tehát soha nem láttam gyermekként Transformers epizódokat, vagy a hihetetlen He-Man kalandjait – helyettük Nils Holgersson és a magyar népmesék jelentették a szellemi tápot. Akkor morcos voltam rá, ma félistenként tisztelem ezért az öreget.

A játékot tehát nem Transformers-tudósként, sokkal inkább a „robotos" játékok szakijaként kaptam a kezembe a szerkesztőségben. Mint derék újságíró, természetesen alaposan lenyomoztam a szent ügyet („ha már nem adom le a cikkeimet időben, legalább alaposak legyenek", vagy valami hasonló rossz duma), és bátran kijelenthetem: ez a világ minden, csak nem kidolgozott. Olyan, hogy Transformers-történelem nem létezik. Az elmúlt húsz évben folyamatosan változott, alakult; mindenekelőtt értelemszerűen marketing-szempontok formálták. Az aktuális sorozat az éppen aktuális termékskálát volt hivatott eladni – az ügy oltárán pedig bátor szívvel vágták le a történetet, és annak mindennemű kontinuitását. Még tömörebben: nyers és blőd az egész. Esettanulmányunk, az Atari Transformers-játéka a Transformers Armada-sorozatot választotta kiindulási alapul, amiről nagyjából annyit érdemes (?) tudni, hogy a gyakorlatban a régi, egész estés Transformers-mozi történetét meséli újra, átalakítva és kiegészítve a miniconok történetével, megfosztva rengeteg egyéb dologtól.

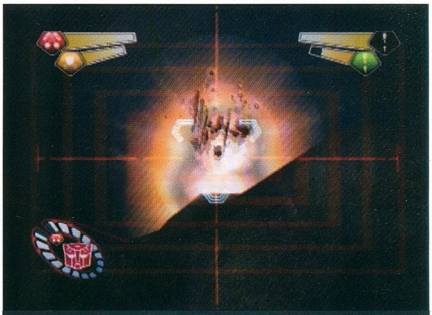
Tömören tehát: egymillió évvel nem az emberi, hanem az éppen aktuális Transformers időszámítás előtt a minicon faj távozni kényszerült a polgárháború szaggatta Cybertron bolygóról. Egy millió év ide, vagy oda soha







▲ Nem ikernap – a decepticon csapatszállító tetején egy minicon ragyog



▲ Egy ilyen képet minden FPS kapcsán ellövünk…

nem volt faktor az autobotok és decepticonok folyamatos harcától szaggatott világban. Éppen ezért cseppet sem meglepő, hogy mikor ezen időintervallum eltelte után a miniconok ismét hírt adnak magukról, mindkét párt sietve indul „elfogásukra" – jelentőségük ugyanis ebben a háborúban cseppet sem elhanyagolható. A miniconok segítségével a Transformersek erősebbek és hatalmasabbak lehetnek, mint ellenfeleik. A forrás beazonosítva, a cél a Föld nevű, parányi, Isten háta előtti bolygó, a vesszőfutás kezdetét veszi. A helyszínre érkezik három autobot hős, és egy egész hadseregnyi decepticon, pontosabban deceptiklón – sorozatgyártott gonosz. Az erőviszonyok egy cseppet kiegyenlítetlenek – de hát mitől lenne a harc heroikus, ha nem arról szólna, hogy több ezres túlerő ellenében kell győzedelmeskedünk éppen, ugye. Ez (nem csak) Transformers-alapvetés – kizárólag vesztes pozícióból édes a győzelem.

Adott tehát egy vegyes, third person és saját szemszögből egyaránt játszható akciójáték, a szokásos céllal: lineáris úton eljutni A pontból B pontba, útközben lezúzni kismillió ellenfelet, majd a pálya végén megmérkőzni a főellenséggel. A Transformers látszólag legnagyobb erénye és definitív alkotóeleme a grafikus motorja. A Melbourne House programozói (igen: ők követték el még 8-bites gépeken olyan csodákat, mint a Hungry Horace, a Penetrator, vagy a Way of the Exploding Fist) valóságos csodát műveltek a PlayStation 2 lassacskán öregedő hardverével: A pont és B pont között ugyanis hatalmas és gyönyörű pályák fekszenek. A látótávolság lenyűgöző, a részletgazdagság páratlan – maximum csak az avatott, Xboxon sokat HALOzott szemek szúrják majd ki, hogy ez a játék egy picivel komolyabb korlátok között mozog. Sok nyugati újságíró panaszkodott helyenként belassulásra – nem tudom, ők mivel játszottak, mert én ilyetén anomáliát normális körülmények között bizony nem tapasztaltam. Nem normális körülmények (irgalmatlan számban ránk támadó ellenfelek) is akadnak, ám a játék ebben az esetben sem okozott csalódást.

A játéktér és a játékmenet többnyire harmóniában élnek együtt – kivétel azonban, bármilyen furcsa, de akad. Megesik, hogy platformjáték elemek tűnnek fel (vidám szökellés szikláról sziklára, jégtáblárol jégtáblára), vagy éppen teljesen átmegyünk FPS-játékmenetbe – esetemben a mesterlövész-puska megszerzése után alakult át teljes egészében a játék, third person lövöldéből osonós-lopakodós, távolról fejlövős mészárszékké. A repülési képességek fellelése után a játékot ismét külső nézetből, és padlón koppanó állkapoccsal játszottam, ismét összhangban a tervezők elképzeléseivel. Majd felváltva – több, kevesebb sikerrel. Kis számban, de akadnak ugyanis zárt terek – ezekben a játék nem úgy működik, ahogy elvárnánk. A végső benyomásom ellenben pozitív: okosabb dolog úgy megélni ezt a terméket, mint egy nagy játszóteret, ahol szinte bármit eljátszhatunk. Hiszen minden alkotóelem, játékstílus és megközelítés életképes megoldásként létezik az impresszív motor nyújtotta lehetőségeken belül, akkor is, ha nem mindegyik állná meg helyét önálló részegységként. Ez így: diákcsemege. Kinek a mogyoró, kinek a mazsola. Kinek az egész csomag (például nekem).

Alapvetően az Armada sorozat három autobot hősével indulhatunk harcba: ők Optimus Prime, az autobotok vezére (átalakult formában piros-kék trailer), Red Alert (fehér-piros „készültségi" járgány) és Hot Shot, a sárga sportautó (az eredeti szériában még Hot Rod névre hallgatott). Természetesen mindhárom robot eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, ami azonban fontosabb: más és más miniconokkal szerelhető ki. A minicon-faj ugyanis nem csupán dísznek van a











▲ Akár a békák, Transformerék is teljes átalakulással fejlődnek







játékban – a gyakorlatban ők jelentik a játék alkatrész-faktorát.

A pályákon összegyűjthető parányi robotok a játékos által irányított hőshöz kapcsolhatók, ezáltal új lehetőségekhez, új fegyverekhez, új felszereléshez juttatva azokat. Erősebb lézerágyúk, hőkövető rakéták, sárkányrepülő, energon-pajzsok vagy éppen távcsöves puska – ezeket a ravaszokra (L1-L2, R1-R2) szerelhető miniconokat sokkal nagyobb öröm gyűjtögetni, mint azt első olvasás után sejteni mernénk. Mivel mindhárom autobot, akárcsak az Armored Core masinái, rendelkezik súlyhatárral is, nem mindegy, mikor és mit cipelünk magunkkal. Hot Shot a leggyorsabb (autó formában), ő nem aggathat magára annyi minicont, mint a másik két, alapvetően lassabb, ám erősebb robot. A minicon-választék a játék során természetesen folyamatosan nő majd – az evolúció és a paletta azonban jól kiegyensúlyozott, remekül belőtt. A jobb és hasznosabb ketyerék csakis és kizárólag a későbbi pályákon találhatók meg, folyamatosan arra kényszerítve bennünket, hogy felülvizsgáljuk, mivel és hogyan kiszerelve indulunk harcba. Sárkányrepülni már viszonylag korai stádiumban lehet – meghajtással, energialökettel sárkányrepülni azonban csak az utolsó pályától. Hasonló a helyzet a magasabbra való ugrással – az utolsó pályák egyikén nyílik csak meg, de elméletileg már a harmadik pályán is szükségünk lenne rá, a piramis belsejében, az egyik hiányzó minicon megszerzésénél. Ez az a faktor, ami miatt a játék régi pályáinak is újra és újra neki fogunk állni vagy ülni – a Pokémon-életérzés, a „gotta catch'em all"-láz. Cudar csavar a történéseken, hogy a korábbi pályákon főellenségek ugyan nincsenek, vannak viszont mindazon ellenségtípusok, amelyekkel időközben összetalálkoztunk, méghozzá igen nagy számban. (De ez egy másik történet, visszatérünk majd rá.) A miniconokról még annyit, hogy fontos az is, milyen színűek – azonos színkóddal ellátott miniconokkal csatába indulva ugyanis jelentősen csökken a fogszuvasodás, pontosabban a páncélpenetráció esélye – magyarán, egyszínűen jobban bírjuk majd a strapát.

A három választható karakter tehát talán kevésnek tűnik, valójában azonban nem lesz hiányérzetünk – a miniconoknak köszönhetően a változatosság adott, ráadásul gyönyörködtet. A játék ezen része roppant okosan van kitalálva.

Az ellenfelek aránylag eszesek és ügyesek (nagyjából annyira, mint bármelyik másik játékban). Számos típusú deceptiklónnal fogunk majd összefutni – a legjobb az, hogy gyökeresen más taktikát kell alkalmaznunk ellenük. Ennek igazából a végső pályákon van nagy jelentősége, ahol a ránk támadó rohamcsapatok meglehetősen kevert jellegűek. Itt már a nyers annihiláción túl komoly stratégiai érzékkel kell pusztítási prioritás váltanunk, illetőleg beosztanunk a rendelkezésünkre álló erőforrásokat. A miniconok végtelen mennyiségű lőszerrel és energiával látnak el – cserébe viszont lemerülnek, és eltart egy ideig, míg újfent feltöltődnek. Egy tucat dühös deceptiklón között kacsázni, közben gondosan ügyelve lőszerre, rakétára, pajzsra, a terep adottságaira – nos, ez ismételten az Armored Core legszebb pillanatait idézi.

Amit továbbá tudni érdemes: a Transformers nehéz. A legkönnyebb nehézségi fokozaton végig lehet ugyan szaladni a játékon két délután alatt – aki viszont össze akarja gyűjteni az összes extrát (értsd: minicont, datacont), an-

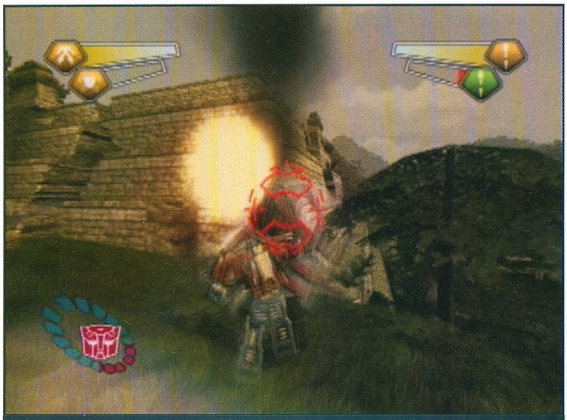


▼ Matchbox bokszmeccs



▼ A harcok szünetében mellékállásban akár kertrendezést is vállalhatunk





▲ Nem a kezedben remeg az újság, ilyen a bullet time-effektus a játékban





nak vissza kell térnie a korábbi pályákra. A bökkenő: azokat már irgalmatlan számú rohamcsapatok lepték el, ráadásul az erősebb, agresszívebb fajtából. Mivel menteni kizárólag a kijelölt mentőkapszuláknál tudunk (kék fényoszlopokat lőnek az égbe), ezen pályák meglátogatása sokszor még a harcedzett veteránoknak sem áll majd másból, mint „hazafutások" sorozatából – és elég kétségbeesett próbálkozások ezek, hogy gyorsabban érjük el a mentési pontot, mint hogy elfogyna áramköreinkből az energon. Egy jó tanáccsal azonnal szolgálhatok: magaslati mentési pontot nem érdemes alacsonyabban fekvő mentési pontra cserélni. Soha.

Summarizáció: az autobotok és decepticonok bugyuta pankrációja anno kölykök milliói szegezte kábeltévé elé – nem csoda hát, hogy idén két cég is fejni próbálta ezt a vénséges tehenet. A Takara változata szót sem érdemel, olyan botrányosan rossz – ez a Hasbro/Atari verzió viszont annyira jól sikerült, hogy messze túlmutat egy egyszerű franchise-játékon. Ez nem pusztán Transformers – ez egy jó játék. Annyira jó, hogy nem is kéne Transformers-játéknak lennie, akkor is maximálisan élvezhető lenne. Tovább megyek: azok is imádni fogják, akik nem kedvelik átalakulgató hőseinket. Hírhedt kukacoskodóként én csupán két hibát találtam benne. Az egyik az, hogy nincs semmiféle multiplayer játékmódja, holott a fantasztikus pályák és a miniconok nyújtotta kombinációk széles spektruma valósággal ordítanak efféle módok után. A másik az, hogy bár Transformers-játékról van szó, a robotok azon képessége, hogy átalakuljanak, abszolúte nincs kihasználva. Az első pályán van néhány szemét szakadék, amit kizárólag autóvá alakulva tudunk majd átugratni, a játék többi részében azonban semmi – én többé nem is alakultam át, mert teljesen felesleges lett volna. Autóként értelemszerűen lőni sem tudunk, elgázolni pedig csak mértékkel lehet az ellenfeleket. Maguk a pályák sincsenek úgy tervezve, hogy az ideális lenne efféle móka számára. Ez valahol – tekintve, hogy ezeknek a géphéroszoknak ez a legmarkánsabb tulajdonságuk – hanyag dolog. Másik oldal: ez is megerősíti a tényt, hogy nem feltétlenül csupán egy Transformers játék az, amit mi itt kaptunk.

Bármi legyen is ez, én remekül szórakoztam vele.

■ Reiker

TÚLZOTT GTA-FOGYASZTÁS ELLEN

Személyiségfejlesztő gyakorlat Atari-módra

A miniconok mellett a játékban gyűjthetők úgynevezett dataconok is, melyek a főmenü Extra menüpontját gazdagítják majd roppant érdekes, de határozottan élvezetes tartalommal. Zenék, koncepciós vázlatok, „renderelt" Transformerek, átvezető filmecskék, Armada képregények – a legizgalmasabb azonban egyértelműen az eredeti Transformers-tévésorozatból átemelt jelenetek, melyeknek általában még tanulsága (!) is van. Egyik kedvencem nyers forgatókönyve: szőke srác és barna srác megállnak egy sportkocsi mellett.

Szőke: Hijj-nye, de dögös ez a járgány!

Barna: Na, elkötjük egy menetre?

Szőke (ijedten): Hiszen az LOPÁS lenne!

Barna (vigyorogva): Ugyan már, majd később engedélyt kérünk a tulajtól…

Barna tehát előkap egy fél méteres (!!!) pajszert a dzsekije alól, és nekilát az ajtó felfeszítésének. Az autó természetesen termetes Transformersszé alakul, „Sokkal inkább úgy néz ki, most azonnal kértek két nagy pofont tőlem!" dörmögés keretében.

Autobot (barna felé): Gondolj arra, hogyan éreznéd magad akkor, ha valaki a te autódat kötné el egy menetre!

Barna: Hááát…. elég ramatyul, ja…

Autobot (kicsit rózsagyurisan): Na és mi lenne, ha elkapnának?

Szőke (ijedten): Akkor BÖRTÖNBEN végeznénk!

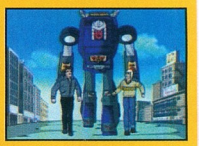
Autobot (okítva): Jegyezzétek meg — elvinni valamit, ami másé… nos, nem helyes.

Barna: Most már tudom! Az LOPÁS!

Transformers átkarolja a két srácot, együtt ballagnak ki a képből. Autobot: „Bizony, srácok. Tudni pedig annyi, mint túl lenni a harc felén!"

Őszintén: ezért a videóért önmagában érdemes végigjátszani ezt a játékot.









Station2 ÉRTÉKELÉS

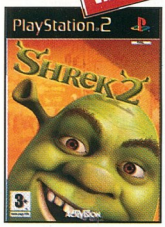
GRAFIKA	26/30
KEZELÉS	13/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	25/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **80**

SHREK 2	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	ACTIVISION
FEJLESZTŐ:	LUXOFLUX
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (PROG. SCAN)
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004.04.28. NTSC 2004.06.18. PAL

HTTP://WWW.SHREK2THEGAME.COM/

VIDEÓ A DVD-N!





AZ OGREBUGRA SZUPERCSAPAT

SHREK 2



Shrek, a legzöldebb ogre ismét nagyot alakított a moziban: ezt bizonyítja egyrészt az eladott jegyek száma, másrészt, hogy immáron egy animációs film bemutatója sem múlhatott el kisebb botrány nélkül – egyes szervezetek szerint a filmben látható Mérgezett Alma Bár csaposa nem passzol bele az ifjabb mozilátogatók világképébe. Szó se róla, rajta kívül is van számos furcsa figura, elvégre jól ismert mesehősökkel van teli a film, akik távolról sem Andersen cizellált stílusában adják elő magukat – de hát már ettől volt olyan nagyszerű az első rész is; ha nem így lenne, annak a filmnek nem is lehetne Shrek a címe.

Mi sem természetesebb manapság, hogy a sikerfilmek köré hatalmas „ipari gépezet" épül, így már a film bemutatójának a napján nekiülhettünk a Shrek 2 játék végigtolásának, méghozzá a létező összes konzolplatformon. Utóbbi mondjuk annyira nem is természetes: az első résznél csak az Xbox-tulajdonosoknak jutott a privilégium, hogy Shrek „hivatalos játékkal" játszanak, jóllehet kiváltságnak talán túlzás ezt nevezni – a hajukra kenhették azt a játékot! Szerencsére azonban most más a helyzet, mert a Luxoflux csapata ügyes kompromisszumot talált arra, hogyan ültesse át a folytatás cselekményét egy játékba.

Hol volt, hol nem volt...

Az egész ugyanarra a „vázra" épül, mint a film, tehát minden azzal kezdődik, hogy a mézesheteiről visszatérő Shrek meghívást kap újdonsült apósától és anyósától, akiknek azonban fogalmuk sincs arról, hogy Fiona lányuk egy ogréhez ment nőül. Lesz is bonyodalom, amikor megérkeznek Túl az Óperencián városába, kiváltképp hogy az egész esküvői felhajtás már le volt vajazva a Jótündér fia számára – a Szőke Herceg helyett viszont érkezik Shrek.

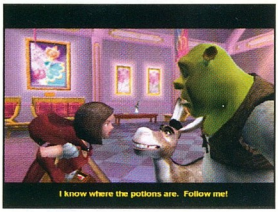
A játékban lépten-nyomon a film díszletei között mozgunk (szemlátomást a fejlesztők rendelkezésére bocsátották a filmben használt grafikai anyagokat), így például a város egy az egyben olyan pompázatos, mint a filmvásznon, viszont a helyszíneken olyan dolgokat kell művelnünk, amik a moziban nem voltak láthatóak. Játéknak ezek ugyanakkor kitűnőek, főleg mert nem egy ízben a filmre jellemző állatságokra építkeztek, így az utánozhatatlan humorból sikerült a játékba is becsempészni nem is keveset. Hamupipőke például új üvegcipőket akar venni, ezért dúdolgatva mustrálgatja a város bevásárló utcájában a kirakatokat, miközben nekünk az a feladatunk, hogy laposra verjük a garmadával rástartoló tolvajokat.

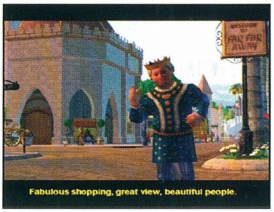






▲ Ha Fiona „horgol", minden troll horkol





Hogy laza szálakkal kapcsolódik a mozihoz az akció, az már a szereplőgárdán is megmutatkozik. A játékban nem pusztán Shrek és Fiona, no meg a Szamár kalandjairól van szó, hanem egy négyfős kis társaságot irányítunk, amin belül szinte csak Shrek és a Szamár számít a biztos „kezdőcsapatnak". Sőt még ők is néha a „kispadra" kényszerülnek, mert amikor éppen hogy őket kell kiszabadítani az áristomból, akkor csupa mellékszereplőből tevődik össze a team.

Ki-ki a maga dolgát!

A csapatjáték lehet valódi csapatjáték, azaz több játékos is nyomulhat egyszerre, de egyedül is nekivághatunk a kalandnak, s úgy a gép fogja irányítani – nem is rosszul – a többieket, akikre bármikor átválthatunk. Első blikkre a Shrek 2 egy „ütöm-vágom az ellenséget, és gyűjtögetem a gyűjtögetni valót" típusú tucatjátéknak tűnik, de néhány pálya után hamarosan világossá válik, miért is van szükség több szereplőre. Az erdő szörnyetegeivel (óriásira nőtt csigákkal és hasonló vadállatokkal), no meg az ogrékat felnyársalni készülő vasvillás parasztokkal még csak-csak elbánna Shrek egyedül is (netán Fiona karatetudása is elég lenne az ifjú párnak), ám vannak dolgok, amikhez ogrék esetleg túl lomhák, vagy súlyosak. Mondjuk egy zárt kapuba ütközünk, s az azt nyitó kar olyan magasan van, ahová Shrek képtelen felugrani – ilyenkor egy barátját kénytelen segítségül hívni. A csapat valamennyi tagja személyre szabott mozgástérrel rendelkezik, mindenkinek önálló küzdőstílusa van, egyikük-másikuk tehát magasabbra is tud ugrani, és akadnak, akik távolról is képesek támadni (példának okáért: a Mézeskalács Emberke a nyalóka-pálcáját hajítani is tudja). Ezentúl mindegyik karakter valamilyen speciális mozdulattal is rendelkezik. Míg Shrek cipeli a nehéz tárgyakat, így például fogaskerekeket illeszt a helyére, addig a Szamárnak a rúgótechnikája kiváló, amivel megszabadulhat a törékenyebb terepakadályoktól, vagy lakatoktól (mindig egy patkó van az ilyen dolgokra rajzolva). Csizmás Kandúr egy macskához méltóan könnyedén mozog a magasban, is így ha kötéltáncosként lehet eljutni az egyik kapcsolóhoz, őt kell elővenni. Fiona hercegnő a begyűjthető homokórák mestere, amikkel le tudja lassítani az időt, s ha mondjuk egy összevissza cikázó denevérsereg állja el az utat, szépen átvezeti a csapatot köztük. A Mézeskalács Emberke ugyanakkor az útjába kerülő süteményeket szedi össze, amikkel aztán az ellenségeket lehet csapdába csalni, vagy mondjuk egy méhrajt lehet az útból félreterelni. Piroska rohadt almákat gyűjt, azokat ugyanis gránát gyanánt hajigálja, míg a Gonosz Farkasnak a tüdejében rejlik az igazi ereje, ugyanis egy jó nagy lélegzetvétel után képes elfújni az ellenségeit. Az aprócska Tündér az egyetlen karakter, aki nem képes pofonokat osztani, s bár lőni tud, az sem túl hatásos, ellenben képes lebegtetni bárkit.







▲ A szénhidrátbomba megfekszi az ellenség gyomrát



Lapozzunk!

Hogy ki és mikor kerül be a csapatba, az attól függ, épp hol tart a mese. A pályák között egy könyv lapjain elevenednek meg a film fontosabb eseményei, amik a pályatervezőket a legkülönbözőbb kihívások kiagyalására ihlették. Az utazás elején például hőseink betévednek a Elvarázsolt Erdőbe, ahol egy gonosz boszorkány visszaváltoztatja a fogat lovait vakegerekké. Ezek aztán megállíthatatlanul elindulnak a sajtszag felé, mit sem törődve azzal, hogy milyen veszélyek leselkedhetnek rájuk. Ezen a pályán mintha csak a híres lemmingeket kéne pátyol-

▼ Nem árt körülnézni, mielőtt átmegyünk az úton





▲ A Szamár és kedese díjugratásban indul









HOL VAN A HATÁR?

A "hús-vér" Shrek anatómiája

A digitális animációval készült mozifilmek alig 10 éves múltra tekintenek vissza, mégis elképesztő a fejlődés – a Shrek 2-ben látható effektusokat például nem lehetett volna elkészíteni az eredeti Shrek eszközeivel. A Dreamworks számára a Hewlett Packard biztosította az ehhez szükséges számítógép-infrastruktúrát: az alkotók művészi szabadságának több mint 300 HP workstation adott szárnyat.

A Shrek 2 készítésénél két fontosabb technológiai áttörés történt, mindkettő a fénnyel kapcsolatos. Az újonnan kifejlesztett „bounce shader" segítségével a valóság mintájára modellezték a fény útját, vagyis a fény visszaverődik a felületekről, majd így más dolgokra vetül, azokról ismét visszaverődik, és így tovább. Korábban ezt több fényforrás alkalmazásával próbálták szimulálni, de az összkép korántsem volt annyira természetes, mint most. A másik lényeges dolog a „subsurface scattering", amivel elsősorban a szereplők bőrét igyekeztek még valóságosabbá tenni. Egyszerű példával szemléltetve a dolgot: valami olyasmit kell elképzelni, mint amikor az ember a tenyeréhez szorít egy elemlámpát; a kezünk ugyebár nem átlátszó, mégis látni lehet a bőrünk alatt szétszóródó fényt.

Az arcokon megmutatkozó érzelmekhez továbbfejlesztették a karakterek mimikáját is, Shrek vonásainak változásánál immáron 218 virtuális izom munkálkodott. Az animátoroknak ezenkívül a hajszobrász szakmát is el kellett sajátítaniuk, amihez valódi parókakészítő volt a mesterük. Ebből a szempontból Csizmás Kandúr jelentette a legnagyobb kihívást: nemcsak hogy a kalapjának és a kardját tartó övnek kellett kontaktusba kerülnie a szőrével, de még víznek is, hiszen érzékeltetni kellett, hogy a virtuális macskák sem szeretnek megázni. Az eredmény magáért beszél: már csak az ilyen technikai érdekességek miatt is érdemes megnézni a filmet.



Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	23/30
KEZELÉS	12/15
HANG/ZENE	11/15
SZAVATOSSÁG	22/35
EREDETISÉG	02/05

ÍTÉLET **70**

gatnunk, gondoskodnunk kell róla, hogy a pártfogoltjaink ne essenek feneketlen gödrökbe vagy patakba, no és hogy egérfogóba se sétáljanak – mert hát természetesen úgy vannak elszórva az úton sajtdarabok, hogy a segítségünk nélkül egér barátaink ezer halált haljanak. Hogy a történet végéről is említsünk egy érdekes példát: a mézeskalács „King Kong" tombolásakor pánik tör ki a városban, s a Gonosz Farkassal fújhatjuk el az ablakokból kitörő lángokat. Vannak olyan feladatok is, amikhez csak és kizárólag egy adott karakter szükséges: az ún. „Hero Time" pályák között olyanokat találunk, mint amikor a Csizmás Kandúrnak köteleken kell felmásznia egy vízesésnél.

A filmben még epizódszereplőként sem volt látható a kapzsi Larry kobold, aki azonban a játékban meghatározó szerephez jut. Bizonyos kapukat jelentős összegekért vele vagyunk kénytelenek kinyittatni, továbbá, ugyancsak jókora summáért, extrákat is árul, mint plusz támadópontot, vagy regenerálódást – merthogy az egyes karakterek fejleszthetőek. A fizetőeszközként funkcionáló aranytallérokat a pályákon találjuk elszórva, mi több: arany tojásokat is felszedhetünk, amik 100 aranyat érnek. Találhatunk ezeken kívül különböző színű varázsitalokat is, amik ideiglenes képességekkel ruházzák fel a teljes csapatot (mondjuk mindenki nagyobbat sebez), a piros lombikokból pedig energiát szürcsölhetnek hőseink.

Happy End

A pályák sokszínűsége biztosíték arra, hogy a Shrek 2 nem válik unalmassá – hogy mást ne említsünk, a Csizmás Kandúrral való találkozásnál a kezdeti félreértésekből adódó csetepaté egy ritmusjáték keretében zajlik. Az irányítás és a játékdesign egyaránt profi munka: a kamerakezelés és az árnyékok is azon igyekeznek segíteni, hogy az ugrabugra feladatok átláthatóak legyenek, a csatáknál, vagy a menekülős pályáknál pedig egy korrekt szabály, hogy elég egy figurának túlélnie egy szakaszt, s a többiek automatikusan követik. Magyarán egy-egy játékost sosem kell túl sokáig nélkülözni, és csak akkor kell újrakezdeni egy részt, amikor kollektívan mindenki béna volt. A játékot ugyan elég könnyen végig lehet vinni, de a műfaj iratlan szabályainak megfelelően akadnak opcionálisan gyűjtögethető cuccok, amikkel apró kis bónuszjátékokat nyithatunk meg, így a vége főcímmel még nem feltétlenül van oda a szavatosság. A hardcore játékosoknak ugyan nem nagy kihívás ez a játék, de nyilván szélesebb közönségnek szánták, és ezt figyelembe véve egész jó kis filmátirat lett a Shrek 2.

■ V.Z.

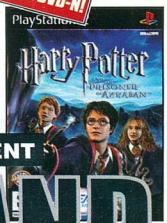
▼ A Kandúrral találkozva Shreknek nemcsak az idegei járnak Vitus-táncot





HARRY POTTER AND THE PRISONER...	
TÍPUS:	AKCIÓ/KALAND
KIADÓ:	EA GAMES
FEJLESZTŐ:	EA UK
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
TESZTVERZIÓ	PAL
HANGRENDSZER:	DOLBY SURROUND
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.05.28. (PAL) 004.06.02. (NTSC)
WEB:	www.harrypotter.ea.com

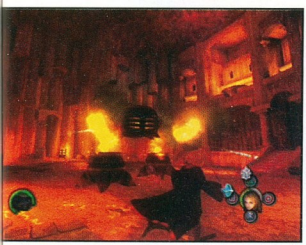
TRAILER A DVD-N!

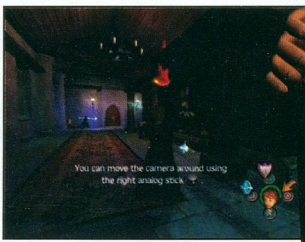


HARRYT PÁR TÁRGYBÓL MEGHÚZTUK, DE AZÉRT MOST IS ÁTMENT

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Nálunk éppen tombol a nyár, ám Harry Potternek újabb iskolaéve kezdődik Roxfortban – legalább is az EA Games legújabb HP-játékában, az Azkabani Fogolyban. Egy mindennapi lurkótól eltérően ez inkább örömöt jelent Harry számára, hisz így ismét barátai közt lehet, ráadásul megszabadul az utálatos Dursley-éktól is egy időre. Ám az örömbe némi üröm is vegyül, hisz a varázslók számára fenntartott Azkaban nevezetű börtönből megszökött a veszedelmes Sirius Black – az a mágus, aki felelős Harry szüleinek halálá-ért, s valószínű, hogy most főhősünk életére készül törni. Ezért szabadjára engedik Azkaban dementorait – ezek félelmetes, szellemszerű lények, melyek kiszívnak az emberből minden pozitív érzést, emléket és magatehetetlen roncsot csinálnak belőle –, hogy kerítsék elő Siriust, mielőtt késő lenne. Nem túl jó hír, hogy a dementorok különös érdeklődést tanúsítanak Harry iránt, s már a Roxfort Expresszen is az új, a sötét varázslatok kivédése tantárgyat oktató tanárnak, Lupin professzornak a közbelépésére van szükség, nehogy

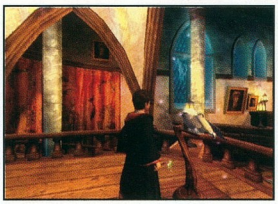




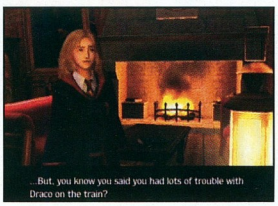




▲ Harry! Ellőtted a hordónyitó varázslatot a borospincében?!






...But, you know you said you had lots of trouble with Draco on the train?



benne tegyenek kárt. Ebből már sejthető, hogy Harry nem akármilyen év elé néz Roxfortban...

A játék maga – noha a filmbemutatóra időzítették a megjelenését – nem meglepő módon nem követi teljesen a film (vagy akár a könyv) történéseit, sőt, az előző játékokhoz képest is rendesen megújult. Ezzel a ténnyel már az első pályán szembesülünk, amikor pálcát szegezve fel s alá rohangászunk a vonaton, majd a dementorokkal való találkozás után az alélt Harryt Ronnal kell cipelgetnünk. Ebből sejthetően most már csapatban dolgozunk, a tagok pedig a jól ismert triumvirátusból kerülnek ki, amelyet Harry, Ron és Hermione alkot. Egy helyszínen általában mindhárom hősünk ott lesz és váltogathatunk köztük, amire nagy szükségünk lesz, hiszen különbözőek a képességeik, ráadásul a varázslataik is mások – leszámítva a varázsló-, és boszitanoncok alapfelszerelтségének számító Flipendo és Expelliarmus mágiákat (ezeket mindhárman ismerik). Roxfort hatalmas, és igen sok veszély leselkedhet az óvatlanul benne mászkálókra, így hát legyünk mindig óvatosak, nézzünk a lábunk elé – s gyorsan szerezzük be Fredtől és George-tól a tekergők térképét, amely segíteni fog a tájékozódásban.

A játék irányításának hiányosságai már a legelején elég szembeötlőek – de ne aggódjunk, később még rosszabb lesz. Leginkább a fordulással és a célpont-kijelöléssel vannak komoly gondok: 90 foknál kevesebbet valami miatt nem igazán szeretnek fordulni hőseink; illetőleg ha olyan szobában harcolunk, ahol vannak kijelölhető tárgyak is, akkor az ellenfelek helyett jobbára ezek jelölődnek ki, ezért az ellenfeleket el kell csalnunk a közelükből. Ezek a problémák legtöbbször csak bosszantóak: például szeretnénk kilőni Flipendoval egy cserépedényből a benne elrejtett mindenízű drazsét, ám azt befogni nem lehet, és úgy fordulni, hogy szemben legyünk vele, egyszerűen reménytelen – így hát be kell elé oldalaznunk valahogy. Viszont előfordul, amikor ezek a problémák már komolyan megakasztanak a játékban: a legjobb példa erre a szellemlények leküzdése Ronnal – ki kell őket jelölnünk, ezután megvilágítani a Lumos varázslattal, majd újfent kijelölni, végül pedig Flipendoval lelőni őket – mindeközben a szoba tele van kijelölendő tárgyakkal, melyekbe mindig sikerül beleakadnunk...

A harc nélkül megoldandó feladványok ellenben sokkal jobban sikerültek – némelyikben

JACKPOTTER (HÁROM HARRY KÖTÉSBE'!)

Alapvető potterológia kezdőknek (és a játékkal kezdőknek is)

Ron Weasley

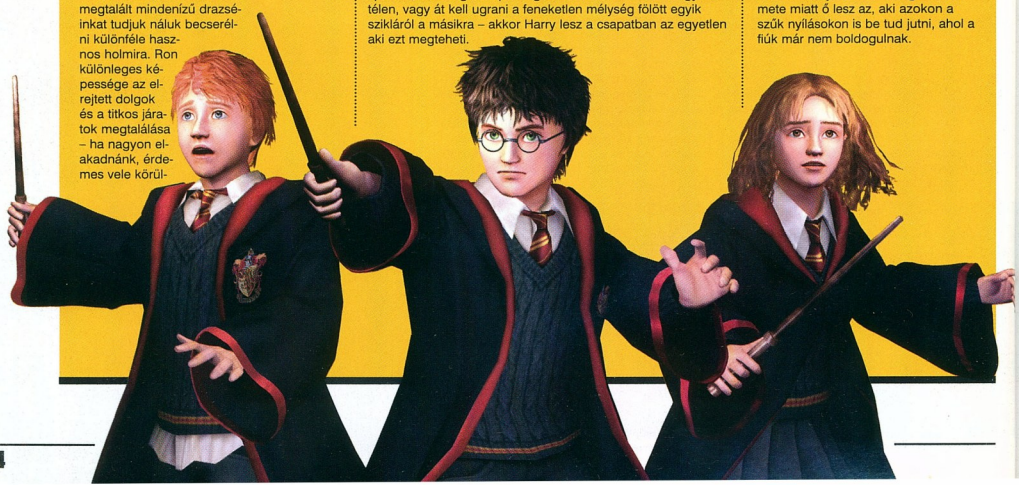
A barátságos, ám nem túl gazdag Weasley család sarja. Szűkös anyagi háttere miatt állandó céltáblája Malfoy gúnyolódásainak, amit elég nehezen visel – és ha teheti, ezen sértéseket meg is torolja Malfoyon és bandáján. A családjából nem ő az egyedüli tanuló Roxfortban – a testvérei közül leginkább a két kópéhoz, Fredhez és Georgehoz lesz szerencsénk, a mindenfelé megtalált mindenízű drazséinkat tudjuk náluk becserélni különféle hasznos holmira. Ron különleges képessége az elrejtett dolgok és a titkos járatok megtalálása – ha nagyon elakadnánk, érdemes vele körülnézni.

Harry Potter

Főhősünk az árva mágustanonc, kinek szüleit a gonosz Voldemort gyilkolta meg, s nagynénje családja –a nem túl barátságos Dursley-ék – nevelték mindaddig, míg el nem érte azt a kort, hogy a Roxfort Mágus és Boszorkányképző Iskola diákjává válhatott. Ez Harry harmadik tanéve az intézményben, s a dementorok megjelenése ellenére – vagy épp amiatt – úgy néz ki, örülhet ha épp bőrrel megússza... Ő a Griffendél-ház kvidiccsapatának fogója, talán épp ezért kapta a játékban is a sportos, különleges képességeket. Ha fel kell mászni egy kötélen, vagy át kell ugrani a feneketlen mélység fölött egyik sziklárol a másikra – akkor Harry lesz a csapatban az egyetlen aki ezt megteheti.

Hermione Granger

A kis hölgy mugli – azaz nem mágus vagy boszorkány – szülők gyermeke, ezért Malfoy sértegetéseinek másik állandó célpontja, így osztozik Ronnal annak Malfoy felé irányuló utálatában. Hihetetlen tudásszomjjal rendelkezik, ám úgy néz ki, hogy ez évben jóval több tantárgyat vett fel, mint amennyivel elbír... Filigrán termete miatt ő lesz az, aki azokon a szűk nyílásokon is be tud jutni, ahol a fiúk már nem boldogulnak.





▲ Úgy látszik, igaza van azoknak, akik szerint Harry csak egy megkergült tökfej...

olyan ősrégi játék is visszaköszön, mint a Sokoban. Előfordul, hogy mindhárom hősünkre és képességeikre szükségünk lesz egy-egy fejtörő megoldásához, és néha a megoldáshoz is varázslatokat kell alkalmaznunk. Alapból a Flipendo és az Expelliarmus varázslatokat ismerjük és használhatjuk, de a kaland folyamán újabbakat sajátítunk el, és ilyenkor beállíthatjuk, hogy melyik kettő legyen éppen használatban. A stílusból adódóan előbb-utóbb belebotlunk egy főszörnybe, ahol azért már komolyabb ellenállásra számíthatunk – persze némi ügyesség, gondolkodás és mágia segítségével képesek leszünk legyőzni teszem azt, a gaz… izé… Kályhaszörnyet! Előfordul, hogy állataink (már ha állatnak lehet nevezni egy hippogriffet), Hedwig és Csikócsór segítségét kell igénybe vennünk. Ha az irányítást sikerül megszoknunk, kedvünkre száguldozhatunk Roxfort felett. Amennyiben minden napi feladatunkkal végeztünk, és már semmi fakultatív tevékenység sem jut eszünkbe, lezárhatjuk a napot, s továbbmehetünk a következőre.

A bagolyreptetés és a hippogriff-lovaglás a varázslópárbajjal egyetemben külön minijátékként is elérhető a főmenüből, de a korongon egyéb extrák is helyet kaptak. Megtekinthető a film előzetese, egy képgaléria, sőt megtalálható egy különleges, iskola utáni tevékenységnek nevezett EyeToy-alapú minijátékblokk is. A kis kamerára épülő játékokban leginkább az ügyességünkre lesz szükségünk (ilyen például a manóbox, vagy a csokibékatapicskolás), ám akad olyan feladat, amely a szürkeállományunkat is megtornáztatja egy cseppet (varázslókártya memória-játék).

Milyen játék is a Harry Potter és az Azkabani Fogoly? Jó kérdés... Nagyjából követi az elődjei hagyományait – megoldandó feladatok, összegyűjtendő tárgyak és az eredeti történetet lazán követő játékmenet. Ám a megvalósítás valahogy nem olyan döccenőmentes, mint amilyenhez az előző részekben hozzászoktunk. A fentebb említett játéktechnikai hiányosságok, a rengeteg töltögetés és a sokszor megakadó kép komoly negatívumként említhetőek. Ugyanakkor azt is el kell ismerni, hogy talán egy HP-játék sem rejtett még ennyi kalandot, és még sohasem járhattuk be ennyire szabadon kívülről és belülről Roxfortot és környékét. A grafika szebbre és komplexebbre sikerült, mint az előző részekben, a szereplők is kidolgozottabbak – remekül eltalálták például Ron „betojt" arckifejezését (amit elég sűrűn láthatunk..). Viszont ugyebár a hardver ugyanaz – és ez a nagyobb, komplexebb pályákon sajnos csúf lassulásokhoz vezet. Zene és hang tekintetében nincs különösebb gond, még arra is figyeltek, hogy a szereplők szinkronhangjai hasonlítsanak a filmbéliekre. A legkomolyabb gondokat a játszhatóság terén tapasztalhatjuk, ez az irányítási metódus – főként a harcoknál – nagyon körülményesnek és kiforratlannak bizonyult. Talán jobb lenne, ha a játékok nem egy adott időpontra, hanem akkor jelennének meg, mikor készen vannak... Némi pluszként kerülnek beszámításra a minijátékok – főleg az EyeToyosok, ami ugye az új örület, és remek ötlet kihasználni az általa nyújtott lehetőségeket. Összességében a bizonyítvány tehát, ha kicsit is, de inkább pozitív mérleget mutat: a Harry Potter és az azkabani fogoly főleg a mágustanonc rajongóinak elég jó szórakozást nyújthat – bár az elődök színvonalát nem sikerült hoznia.

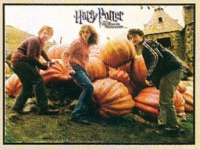
■ Draco

Horror Potter, avagy a film

Amikor gyermekeinknek torkán akad a popcorn...

A sztori fő vonalai megegyeznek a játékkal: Harry harmadik évét kezdi Roxfortban, ám a mágusbörtönből elszabadult fegyenc Sirius Black – akinek már a neve is elég baljóslatú – „minden bizonnyal" Harry életére tör, s az üldözésére küldött dementorok is komoly fenyegetést jelentenek számára. Ám a harmadik Harry Potter-film érezhetően más, mint az előző két rész, jóval sötétebb és komolyabb. Ez egyrészt adódhat abból, hogy hűen tükrözi a regénysorozat egyre komorabb hangulatát, másrészt a rendezőváltásból is – ugyanis az előző, családi-jellegű filmek rendezője Christopher Colombus volt, míg az új részé már Alfonso Cuarón. Sokan rótták fel a rendezőnek, hogy filmje elveszítette könnyedebb jellegét és inkább horror/akció lett – pedig Cuarón semmi mást nem tett, minthogy igyekezett a könyvbéli történéseinek nagy részét (több-kevesebb sikerrel) átültetni a filmbe is. Így ha a harmadik rész durvábbnak tetszik, mint az első kettő, akkor ez elsősorban az írónő, J.K. Rowling hibája – már ha ezt egyáltalán hibának lehet tekinteni. Véleményem szerint igen jó adaptációja a könyvnek, a technikai kivitelezés is nagyszerű, akiket pedig meglepett sötét hangulata, azok jól teszik, ha előre felkészülnek a negyedik és ötödik részre – ugyanis azok még keményebbnek ígérkeznek. (Harry Potter és a láncfűrészes gyilkos?)



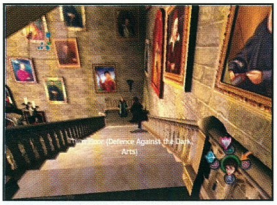












Station2 ÉRTÉKELÉS

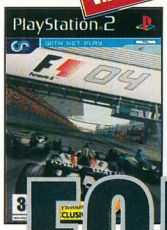
GRAFIKA	26/30
KEZELÉS	05/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	24/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **71**

FORMULA ONE 04	
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	STUDIO LIVERPOOL
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.07.30. (PAL)

WEB: www.eu.playstation.com

VIDEÓ A DVD-N!





VIRTUÁLISAN 10 PONTRA VAN KALIBRÁLVA A MINARDI IS

FORMULA ONE '04

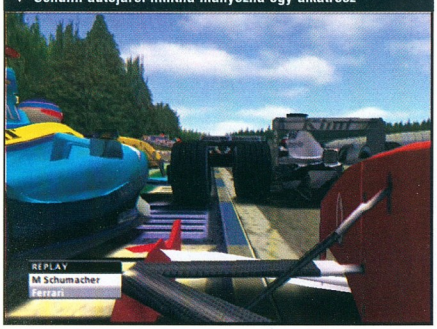


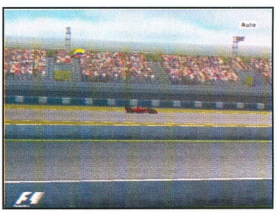
Idén érezhetjük igazán, miért is jó, hogy a Sony minden évben újra és újra kiad egy Forma 1 játékot. Ha lényeges technikai fejlesztést nem is hajtottak végre a játékon, viszont az aktualizált mezőnyön belül ugyebár most először magyar színekben is indulhatunk. Persze a mi orsy'gim'ys Zsoltinkon kívül a Forma 1 világában történt összes egyéb változást is igyekeztek a játékba beépíteni, így az magától értetődik, hogy amikor a versenynaptár április 4-hez érkezik, a bahreini nagydíj sivataggal körülvett pályája következik, szeptember 26-án pedig Shanghaiba látogat az autós cirkusz.

Az európai Sony, a SCEE nagyfőnöke, David Reeves szerint „a Formula One 04 úgy adja vissza a valóságot egy könnyen irányítható, de mégis kihívásokat tartogató játékban, hogy mind a sportág rajongói, mind a hétköznapi játékosok elégedettek lesznek vele". Ez eléggé sablonszövegnek tűnik, de hát nem is lehet mást várni, hiszen a játék alapvetően ugyanúgy épül fel, mint legutóbb. Választható egyrészt a szimulációs mód, ahol a valóságnak megfelelően kerülnek megrendezésre a versenyek, mind a hétvégi program alakulásában, mind a verseny fizikai körülményeit tekintve; és van Arcade mód, ahol könnyebb sikerélményt szerezni, hiszen a Forma 1 szabályai csak felületesen érvényesülnek a futamokon, miként a fizikai tényezők is eléggé elrugaszkodnak a valóságtól. Például sérül ugyan az autó, de ez nem eredményez teljesítménycsökkenést, hanem csak egy kijelző mutatja az autó állapotát. Mondjuk azért tegyük ehhez hozzá, hogy a Simulation mód sem annyira szimuláció, legalábbis a fizika ott is egy kicsit a játékteremhez áll közelebb – noha ez szintén nem új annak, aki már ismeri a játék korábbi kiadásait. A finombeállításokkal együtt azonban kétségtelenül más az élmény, hiszen a zászlók, a sérülések, a meghibásodások, az üzemanyagfogyás, és az ABS ki/bekapcsolásán kívül külön megadhatjuk, hogy kezdő, amatőr, félprofi, vagy profi versenyzőkkel akarunk rivalizálni, és bizony jól érzékelhető a különbség.

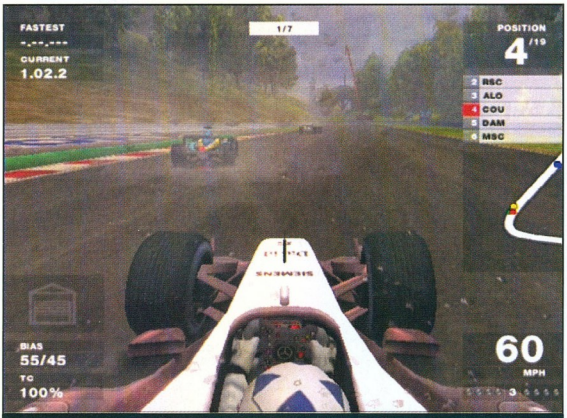
Az Arcade módon belül csupán két lehetőség van: különálló versenyeken indulhatunk, illetve ezekből teljes szezont játszhatunk végig, viszont a szimulációnál jóval tágabb a mozgásterünk. Már eleve a sima versenyhétvégék is másképp néznek ki, mivel a pénteki edzésektől a szombati időmérésig végigmehetünk az összes lényeges állomáson a vasárnapi verseny kezdetéig. Természetesen lejátszhatjuk a teljes világbajnokságot, amin kívül rendezhetünk egyéni versenyeket, amelyeknél beállíthatjuk a táv hosszát, valamint van még idő elleni Time Attack mód, és szabad tesztve-

▼ Schumi autójáról mintha hiányozna egy alkatrész









▲ Szakad az eső a Hungaroringen





zetés is. Leginkább a szimulációs módhoz lehetne besorolni, de ennek ellenére harmadik fő üzemmódként van jelen a játékban a karrierépítés, aminél kezdő pilótaként pályázhatunk az egyik csapathoz, s mintegy menedzselnünk kell önmagunkat. E-mailben érkeznek a különböző istállóktól az ajánlatok, s a cél természetesen nem más, mint a ranglétrán való feljebb jutás. Több szezont is magunk mögött tudva – ha máshol nem is, de – talán a játékban megingathatló Schumi atombiztosnak tűnő trónja. A felsorolt lehetőségeken kívül megtalálható még az aktivitást nem kívánó TV-néző mód is, jóllehet nem a főmenüben – ezúttal elsuvasztották az extrák közé. A játék online módjával nem sokat vesztünk, ugyanis ha fel is tudnánk jutni valahogy a netre, csak annyit lehetne tenni, hogy a leggyorsabb köreinket hasonlíthatnánk össze más játékosokéval, s azok szellemautói ellen küzdhetnénk.

A grafika hozza azt a színvonalat, amit már az évek folyamán a Sony belsős gárdájától megszokhattunk. A pályák felépítése nem olyan iszonyatosan részletes, viszont cserébe a képfrissítési sebességgel sosincs gond, akadozásnak nyoma sincs. Kétféle külső, és háromfajta belső nézet közül válogathatunk, s ez utóbbiak között találunk egy újfajtát is. A versenyző feje fölé helyezett kameránál mindenképpen érdekesebb – jóllehet nem biztos, hogy használhatóbb – a valódi belső nézet, amivel tulajdonképpen sisakot nyomnak a játékos fejére, s ez nem csupán a periférikus látóterünk enyhe kitakarásával realizálódik, hanem azt is megfigyelhetjük, ahogy porszemcsék rakódnak le a sisak rostélyára, s gyorsabb a koszolódás, ha mondjuk a kavicságyban gázolunk. Választhatóak ezeken kívül a TV-közvetítések kamerái is, hiszen megint van visszajátszás – igaz, sajnos csak rövid részt jegyez meg a gép, tehát azonnal le kell állítani a játékot, ha esetleg egy jelenetet el akarunk tárolni a memóriakártyán.

Hangzás terén jól muzsikál a játék, a bivalyerős motorok szépen duruzsolnak. A játékról kiadott hivatalos tájékoztató szerint az idei kiadásban több lett a kommentár, de jómagam nem igazán tapasztaltam, hogy a sportriporterek olyan nagyon megerőltették volna magukat, ráadásul az általunk tesztelt (már review copynak minősített) verzióban gyakran fázisékesséssel reagáltak az eseményekre. Már rég elfüstöltem a motort, amikor a kommentátor arra figyelmeztetett, hogy ki kellene állni a boxba.

Mivel az EA dobta a Forma 1-et, idén a Formula One 04 mellett nincs más alternatíva a virtuális versenyzést kedvelők számára, ami a Sony számára mindenképpen szerencsés, elvégre nem lehet hasonlítgatni a játékot a konkurenciához. Viszont hasonlítgatni lehet a tavalyi kiadáshoz, és így azt kell megállapítani, hogy lényeges fejlődés nem igazán tapasztalható. Persze – a realitások talaján maradva – nem hiszem, hogy bárki is hatalmas léptékű változást várt volna, meg amúgy is: a két új pálya miatt már eleve megveszik a játékot a Forma 1-rajongók.

■ V.Z.



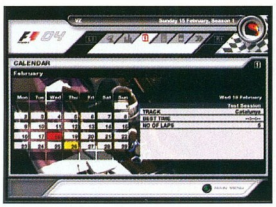
▲ Fisichella esélyei távolra gurultak



▼ Kirobbanó formában a magyar fiú







Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	25/30
KEZELÉS	12/15
HANG/ZENE	11/15
SZAVATOSSÁG	30/35
EREDETISÉG	01/05

ÍTÉLET **79**

DISGAEA: HOUR OF DARKNESS	
TÍPUS:	TAKTIKAI RPG
KIADÓ:	ATLUS/KOEI
FEJLESZTŐ:	NIPPON ICHI SOFTWARE
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.05.28. (PAL)
WEB:	www.atlus.com/dis

VIDEÓ A DVD-N!





MENJ A POKOLBA! VAGY INKÁBB: MENNY A POKOLBAN?

DISGAEA: HOUR OF DARKNESS



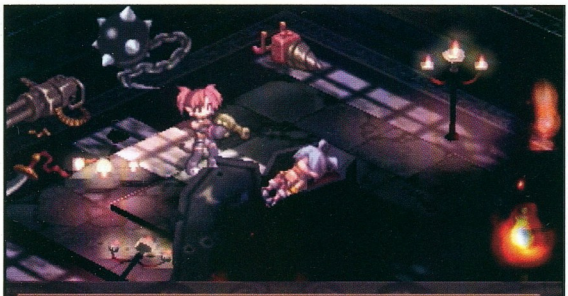
A taktikai RPG = Nippon Ichi. Lehet, hogy ezek a srácok csak a kaland/RPG stílushoz értenek, de ahhoz – úgy tűnik – nagyon. Az USA-ban az Atlus már majdnem egy éve kiadta a játékot (ezért ajánljuk a névben az informatívabb amerikai weboldalt is), viszont kontinensünkre csak most érkezett meg. A helyszín ezúttal az Alvilág, ahol Laharl herceg – a Pokol ura, Krichevskoy király fia – kissé hosszúra nyúlt, kétéves alvásból ébred. „Hűséges" csatlósa (és a hűség nem véletlen szerepel idézőjelek közt, hiszen démonokról beszélünk), Etna képbe hozza a két év alatt történtekkel, miszerint amíg szunyókált, a király elhunyt, s róla megfeledkezve a nagyhatalmú démonok egymással versengve próbálják megszerezni a trónt. Laharl természetesen a kisemmizést megtudván éktelen haragra gerjed és nekivág, hogy visszaszerezze jogos örökségét.

E cél eléréséhez – nem meglepő módon – harcolnunk kell, méghozzá sokat. A két év szunyókálás miatt Etna úgy gondolja, hogy némi gyakorlás nem árt, mielőtt komoly csatákba indulnánk – ami nem rossz ötlet. Érdemes körülnézni a fegyver-, és páncélboltokban, szerelkezzünk fel, amennyire csak tudunk. A fegyvertípusoknak külön karakterisztikáik vannak, a kardal például könnyű találni, de a sebzése elég gyenge, a balta nagyot üt, de ritkábban talál, a lándzsával pedig nem kell közvetlen az ellenfél mellé lépnünk, hogy támadhassuk. A távolsági fegyvereket az íjak és a pisztolyok képviselik, emellett minden fegyverhez tartoznak speciális támadások is. Ha kellőképp felszerelkeztünk, irány a harcmező.

A csaták hagyományos, izometrikus megjelenítésű, négyzetrács alapú játéktereken zajlanak. A standard támadás, védekezés, speciális képességek (varázslatok, különleges támadások) használatán kívül még lehetőségünk van tárgyak, illetve lények felemelésére és dobálására. Elsőre ez kissé furcsán hangozhat – ám a geo panelek és szimbólumok megjelenésével mindjárt érthetőbb lesz (igaz, az ellenfelek és társaink







▲ Laharl kedélyesen alszik – a taposóakna valószínűleg az ágy alatt van



▲ Persze, bérgyilkos vagy! És titkos küldetésben jársz, ugye?

dobálására is szükséginek lehet egyes esetekben). A geo panelek színes mezők, melyek különböző formájúak és méretűek lehetnek. Lényegük a következő: amennyiben az egyik ilyen színes mezőbe geo szimbólum kerül, akkor az az összes ugyanolyan színű geo panel által borított négyzeten kifejti hatását. Ez számunkra a helyzettől függően lehet jó és rossz is – ha olyannal találkozunk, ami számunkra káros, akkor azt érdemes vagy szétverni (ez néha több körig is eltarthat), vagy felkapni egy ellenfelet és hozzávágni a szimbólumhoz, illetve a szimbólumot felemelni és kidobni a geo panelből (esetleg rögtön úgy, hogy az egy ellenfelet találjon el). Érdemes már a harc elején körülnézni, mert van néhány geo szimbólum, amelyikre nagyon oda kell figyelnünk (pl.: clone, enemy boost X3).

Ha egy harcból győztesen, ám sérülten kerülünk ki, érdemes meglátogatni a kórházat, ahol szerény díjazásért cserébe felgyógyítják leamortizálódott csapatunkat. Hogy ez ne csak sima pénzpocsékolásnak nézzen ki, bizonyos mennyiségű gyógyítás (no meg persze elköltött pénz) után különféle ajándékokkal kedveskedik nekünk az intézmény. (Az Alvilágban ezek szerint fordítva működik a paraszolvencia – ami helyes, az orvosok jó része velünk együtt ügyis ide kerül, így legalább visszakérhetjük a pénzünket). A boltokban is észrevehető, hogy amint egyre többet és többet költünk, annál olcsóbban kapunk meg dolgokat, illetve egyre jobb minőségű áruhoz férünk hozzá. Természetesen a ritkaságokat nem itt fogjuk megtalálni: a tárgyak ugyanis előfordulásuk és beszerezhetőségük szerint három csoportra oszthatók. Gyakori tárgyak boltban vásárolhatóak, illetve könnyen összefuthatunk velük jutalomként. Ritka tárgyakat nem vehetünk, hanem a csatákban szerezhetjük meg őket, vagy lophatunk (mert hát miért pont az ellenféltől való lopkodás hiányozna a játékból) a főellenfelektől. Az egyedi tárgyak természetesen a legritkábbak (meglehetősen erősek is, nem túl sűrűn találkozunk velük).

Ritkább tárgyak beszerzésére és tuningolására szolgál az Item World, amely érdekes hely (és ötlet is egyben): itt vagyunk képesek a birtokunkban lévő tárgyakat fejleszteni. Ez úgy történik, hogy az adott tárgyat nem szabad használnia egyik csapattagnak sem, majd az egész csapat belekerül magába a tárgyba – ahol szinteket teljesítve és a 10 szintenként lévő Item Guardian ellenfeleket leverve erősíthetjük fel. Arra figyeljünk, hogy a boss leküzdéséig nem hagyhatjuk el a harcmezőt (kivéve, ha szerzünk olyan speciális tárgyat, ami ezt engedélyezi). Vételenszerűen felbukkanhat a pályákon egy speciális lényfajta (megjelenésére egy CHECK! felirat figyelmeztet), amelyet a saját csapatunkkal lecsapkodva (ugyanis az Item World többi lakója is támadja ezt a lényt), további bónuszokat szerezhet a fejlesztendő tárgy. A bossok legyőzése után kilépethetünk az Item Worldből, az adott tárgy pedig megkapja a kiérdemelt fejlesztéseket.

A Disgaea következő érdekessége a Demon Assembly. Úgy tűnik, az alvilág lakói is szeretik a demokratikus intézményeket, így minden fontosabb ügy e parlament-szerű döntéshozó testület elé kerül. Ez lehet a hadikincstár gyarapításáról szóló határozat, vagy az, hogy legyenek-e jobb cuccok a boltban, de az is, hogy engedélyezzék-e csapatunk számára egy új karakter kreálását. A kezdetben elérhető karakterek készítéséhez nem szükséges a démontanács beleegyezése, csak ki kell választanunk melyik csapattag adja majd a manát (amelyhez az ellenfelek legyőzésével jutunk) – és máris kész az új csapattárs, aki az őt kreáló tanítványának számít. A tanítvány fejlődésével további XP-forrásként funkcionál mestere számára, hiszen amikor ő szerez tapasztalati pontot, egyúttal a mester is kap. A speciálisabb karakterekhez azonban a tanács engedélye szükséges. Egy adott szavazásnál a tanácstagok feletti befolyás megszerzése többféle módszerrel is megoldható: küldhetünk ajándékokat a bizonytalan tanácstagoknak, illetve használhatunk erőszakot és megpróbálhatjuk megfélemlíteni őket (ez utóbbi nem lesz tartós, és könnyen magunk ellen hangolhatjuk a delikvenst). Rangunkat is növelhetjük, aminek érdekében teszteken kell átesnünk (ezek standard harcok, de a karakter egyedül lesz – úgyhogy csak óvatosan!).

Ezen a pár érdekességen kívül is rengeteg dolgot lehetne még megemlíteni a Disgaea-val kapcsolatban – a végeredmény mindenféleképpen egy hihetetlenül komplex, és a „tápolásra" számos lehetőséget adó (és azt tulajdonképpen el is váró) játék. A megfelelően tápolt csapatnak igen nagy szerepe van, mert könnyen előfordulhat, hogy az egyik pályát könnyen teljesítjük, ám a következő villámgyorsan elvérzünk. Érdemes minél jobban törekedni a kombó támadások használatára (ilyenkor több karakterrel támadunk egy ellenfelet), ugyanis az összes (így a gyengébb) támadó is fejlődik, ha részt vesz egy ily módon történő likvidálásban. No, és persze ajánlott sűrűn menteni (főleg a már említett egymást követő pályák közti nehézségbeli különbségek miatt), illetve a kastélyban lévő összes lénnyel beszélni – ha másért nem is, legalább azért, hogy mondjanak valami poént. A sok csata közben aztán szép lassan kibontakozik a játék sztorija is, ami nem kicsit idétlen (köszönhetően elsősorban a komolyan nem igazán vehető manga tini-démonoknak), ám mégis szórakoztató, a maga „ez már olyan gáz, hogy szinte jó"-módján.

Grafikailag a játék semmiképp nem nevezhető ultramodernnek – de ez nem is lényeges: a stílushoz ugyanis tökéletes, sőt, aki többre becsüli a szépen megrajzolt helyszíneket a milliónyi poligonból összeácsoltaknál, annak még tetszeni is fog. A csata közbeni kamerakezelés inkább idegesített, néhány helyszínen előfordult, hogy a négy nézetből egyik sem volt igazán alkalmas arra, hogy átlássam a harcmezőt. Zeneileg nagyon jól sikerült darab, hangulatos, a szinkronhangok is igencsak jól eltaláltak (az eredeti japán szöveg opcionálisan itt is meghallgatható). A Disgaea: Hour of Darkness remek kis játék, amivel hónapokat el lehet tölteni, bár az is igaz, hogy nem mindenkinek fekszik ez a tápolgatós stílus – főleg, ha nincs körülötte egy Final Fantasy-s körítés. Ám, aki egy igazán jó, időigényes, sok lehetőséget kínáló, ötletes stratégia/RPG-re vágyik, az mindenképp szerezze be – nem fog csalódni.

■ Draco





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	15/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	32/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **77**

LA PUCELLE TACTICS	
TÍPUS:	TAKTIKAI RPG
KIADÓ:	MASTIFF
FEJLESZTŐ:	NIPPON ICHI SOFTWARE
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
TESZTVERZIÓ:	NTSC
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004. 05. 04. (NTSC) ? (PAL)
WEB:	www.lapucelletactics.com

VIDEÓ A DVD-N!





ÖRDÖGŰZŐ BT BEVETÉST VÁLLAL! HÍVJON, JÖVÜNK: 06-80-LA-PUCELLE

LA PUCELLE TACTICS

A stratégia/RPG játékok kedvelői igencsak kényeztetve érezhetik magukat – e stílusban a Disgaea: Hour of Darkness európai megjelenése mellett a fejlesztőcég egy másik, hasonló játéka is piacra került – igaz, per pillanat még csak az USA-ban. A La Pucelle: Tacticsben egy – eleinte – háromszemélyes démonvadász kommandót fogunk irányítani. A csipet csapat a Szent Szűz Egyházának La Pucelle nevezetű szervezetéhez tartozik, feladata pedig a démonok, élőholtak és egyéb szörnyek által okozott problémák megszüntetése. Ez persze a legritkább esetben történik békés módszerekkel, úgyhogy elő a szúró, vágó és zúzó fegyverekkel… és persze az imával is, mert szükség lesz rá.

Nem túl meglepő módon a templom előtt találkozunk először kis csapatunkkal, ahol mindhárom tag be is mutatkozik a maga módján. Prier a kvázi főszereplő, leginkább az ő hangját fogjuk hallani. Kissé szeleburdi, tele van ambícióval, ám a tanulás nem volt az erőssége, inkább a megtapasztalás híve – ami persze néha kellemetlen helyzetekbe fogja sodorni. Culotte Prier öccse, a klasszikus, csendes kis eminens, amolyan tanár néni kedvence. Gondosan igyekezett mindent megtanulni, így alkalmanként külön élvezettel oktatja ki a felsült Prier-t. Alouette a csapat igazi vezetője, egyébiránt Prier és Culotte instruktora a démonirtásban. Az oktatási módszerei – főleg Prier-t illetően – néha elég radikálisak. Kezdetben így fest tehát kicsiny, ám gyorsan növekedésnek induló csapatunk, smellyel démonok és élőholtak hordáit fogjuk megfékezni. Kicsiny városunk utcáit bejárva, az emberekkel elbeszélgetve értesülünk a pletykáról, miszerint az árvaházi gyerekek zombikat véltek látni a város Devil's Stomach (Ördögbendő) néven ismert csatornáiban. (Nem világos, mi a probléma ezzel – a neve alapján meglepőbb lenne, ha angyalkák énekelnének arrafelé.) Első kalandunk tehát a csatornarendszer megtisztítása lesz – szerencsére szippantóskocsi nem szükségeltetik hozzá (ez ügyben talán a Le Toilette csapatot fogják bevetni), elegendő kitakarítani a gonosz lényeket.

A hagyományos RPG-ktől eltérően nem kell nagy területeket bejárnunk: amennyiben egy adott helyszínen küzdenünk kell, akkor egymás után közvetlenül fognak megnyílni előttünk a szintek (illetve szobák), amelyeket teljesítve rögvest továbbléphetünk a következőre – és így megy ez, egészen a végső helyszínig. Nem kell tehát vételtenszerű harcokat keresve össze-vissza rohangálnunk, ha fejlődni szeretnénk (márpedig, akárcsak a hagyományos RPG-kben, erre szükségünk lesz egy-egy nehezebb szint előtt): nyugodtan visszamehetünk egy már teljesített szintre, és ott kedvünkre tápolhatunk.

Maga a küzdelem a klasszikus taktikai RPG-ket idézi, körökre osztott és egy négyzethálós alapú harcmezőn játszódik. Minden karakter egy meghatározott mennyiséget mozoghat rajta, támadhat, tárgyat vagy speciális képességet (pl. varázslás) használhat, illetve megtisztíthat. A támadásunk ereje a szintünkön kívül függ az általunk használt felszerelés minőségétől is, tehát célszerű, hogy a lehető legjobbat vegyük meg (vagy készítsük el a városi Rosequeen shopban), már ha útközben nem találunk valami használhatóbbat. Egymás mellett álló karaktereink képesek kombinált támadásokra is (ellenfeleink nemkülönben – úgyhogy ha egy gyengébb karaktert közrefognak, annak jó eséllyel kicsengettek). Speciális képességeink közt vannak különleges támadások és varázslatok is – ez a karakterosztály függvénye. A legérdekesebb képesség mindenféleképpen a Purify, azaz a tisztítás. Elsődlegesen arra jó, hogy a pályán elszórva lévő sötét portálokat (amelyekből sötét energia

▼ Burn to be wild?









▲ Talán „Ne harcoljatok, ha egyes szintűek vagytok!"-medvéhez van szerencsénk?



▲ A küldetés nem várt nehézségbe ütközik: koszos lesz a ruha







áramlik, s amelyeken keresztül időnként újabb ellenfelek érkeznek) szüntessük meg, azaz zárjuk be vele. Egyes esetekben a képességgel elég jól lehet kombózni, ugyanis a portálokból áradó energia több mezőn ível keresztül, s ha tisztítással megsemmisítjük a kiindulópontot, a folyamban ácsorgók bizony kemény sebzést kaphatnak. Ráadásul az energiafolyamba beleállva, annak irányát is módosíthatjuk – amennyiben sikerül így egy kört kialakítanunk, majd azon elindítani a megtisztítást, akkor az egy kész csoda lesz (nem csak azért, mert ez körülbelül olyan ritkán fog előfordulni, mint a tényleges csodák, hanem hatását tekintve is). A megtisztítás másik felhasználási módja, hogy a szörnyeket átállíthatjuk vele a saját oldalunkra (ez természetesen a főellenségekre nem érvényes – legalábbis eleinte nem). A kivitelezés egyszerű: odamegyünk egy (de inkább több) karakterrel, és folyamatosan nyomjuk a delikvensre a tisztító igéket. Minden egyes ilyen próbálkozás után információt kapunk a szörny átállási hajlandóságáról. Ha már azt látjuk, hogy mindenképp átáll, akkor szépen csapjuk le – csapatunk pedig máris egy új tagot üdvözölhet.

No, persze a tisztító igék ellen küzdeni fognak, sőt, a megtérítésre váró szörny cimborái sem fognak békésen pipázgatni, amíg zombi pajtást győzködjük a jó és a rossz alaptéziseinek újragondolásáról – bőszen ütlegelik hőseinket. Eme tény, és az, hogy egy adott típusú szörnyből minél többet térítettünk meg, annál nehezebb lesz átnevelni a további példányokat, megakadályozza a képesség „túlzott" használatát. Az átállított lények csata után is velünk maradnak, sőt, fejlesztgethetjük is őket, mondhatnók tamagocsis módszerrel: játék, jutalom vagy edzés… de néha az jön be nekik, ha elsírhatják létük (illetve nemlétük) kisebbnagyobb bajait.

Fejlődésre márpedig a szörnyeinknek, és a démonvadász triumvirátusnak is szüksége lesz – mert hát ez ugye egy stratégiai RPG, ahol a helyes taktika csak fél siker – ha nincs mögötte a megfelelő fejlettségi szint és ami ezzel jár (HP, sebzés, varázslatok stb.), akkor bizony nincs sok esélyünk. A harcban mindig használjuk ki a lehetséges előnyöket: ha lehet, támadjunk hátulról, felülről vagy oldalról, így nagyobbat ütünk. Komolyabb harcokban próbáljunk trükközni a sötét energiafolyamokkal: ha kézre esik, és nem tudunk a közelben kinyírni senkit, akkor robbantsuk fel, de ha bármi hasznosabb dolgot tudunk tenni, akkor inkább várjunk vele.

Ahogy haladunk előre a történetben, az egyre inkább változik át a könnyed zombicsapkodásból már-már igazi horrorrá – ami azért érdekes, mert szöges ellentétben áll a meseszerű, manga külsővel. No igen, a játék grafikájára leginkább az aranyos vagy a cuki jelzők a legtalálóbbak, igaz, ezzel együtt semmiképpen sem mondhatjuk róla, hogy a Playstation2 lehetőségeinek a határát feszegetné (már ha a felső határról beszélünk...). Ezt viszont korántsem tartom olyan nagy gondnak, ehhez a stílushoz pontosan ez illik – különben is jobban el leszünk foglalva a karakterek fejlesztgetésével és a csaták tervezgetésével, mintsem hogy csilli-villi FMV-ket nézegessünk, vagy a hőseinket alkotó poligonokat számolgassuk. A világban nem csak az általunk irányított karakterek néznek ki aranyosan, hanem még az ellenfelek is (persze ezt a „cuki" imidzset gyorsan lerombolják, amikor nekiesnek hőseinknek). A zenével ugyanaz a helyzet, mint a grafikával: pontosan illik a játékhoz, jópofa, és viszonylag ritkán válik unalmassá, emellett a szinkronhangok is elég jól eltaláltak – sőt, ínyenceknek és japánul tanuló lurkóknak az eredeti japán szöveget is meghagyták a DVD-n (ez kell csak az igazi manga feelinghez!).

Összességében igazán jópofa kis játék a La Pucelle: Tactics. Ha valaki szereti az ilyen „csapjunk le pár szörnyet hogy legyen szintünk és cuccunk, hogy nagyobb szörnyeket csaphassunk le jobb cuccokért és magasabb szintért" mókuskereket jelentő játékokat – és nem látom be miért is ne lehetne az ilyesmit szeretni), akkor annak tetszeni fog. Ám ha valaki nem vágyik állandó csatározásra és jobban kedveli a kalandozást, akkor jobb, ha a sima RPG-k világában kutakodik.

■ Draco





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	15/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	12/15
SZAVATOSSÁG	32/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **76**

KNIGHTS OF THE TEMPLE	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	TDK MEDIACTIVE
FEJLESZTŐ:	STARBREEZE STUDIOS
SZÁRMAZÁS:	SVÉDORSZÁG
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.06.04. (PAL)

WEB: www.knightsofthetemple.com

VIDEÓ A DVD-N!

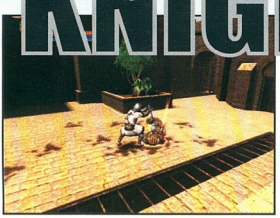




■ ERRE A JÁTÉKRA IS KERESZTET VETHETÜNK...

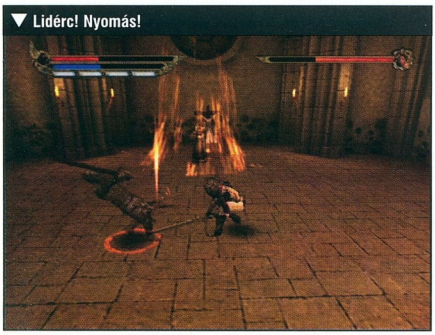
KNIGHTS OF THE TEMPLE





A nyugatabbra lakó európai népek utazási szokásai nem igazán változtak a hosszú évszázadok alatt: a XII. század elején is a meleg és napfényes mediterrán vidék, közelebbről a Szentföld volt az úticél. Az már más kérdés, hogy az akkori kirándulásokat még nem turisztikának, hanem keresztes háborúknak nevezték, az útra kelt népek pedig nem kemény valutával, hanem karddal és lándzsával fizettek a magukhoz vett helyi csecsebecsékért. Ekkortájt alakult meg a Szentföld védelmére a templomos lovagok rendje is (közelebbről 1119-re datálhatjuk a születését). A Krisztus szegény lovagjaiként emlegetett tagok rendkívül puritán életmódot folytattak: szüzességi, szegénységi, állhatatossági és engedelmességi fogadalmat írt számukra elő a regula. Nevüket onnan kapták, hogy az akkortájt uralkodó jeruzsálemi király palotájának azt a szegletét jelölte ki szállásheliyükül, amelynek helyén valaha Salamon temploma állott. Történetük tragédiával végződő kérészéletű siker: a nyugati adományok és a keleti hadjáratok zsákmánya révén hamarosan óriási birtokokat és gazdagságot szereztek – és Krisztus egykori szegény lovagjai a feudális Európa legnagyobb pénzkölcsönzőivé váltak. (Mellesleg közjegyzői feladatokat is elláttak: talán kevesen tudják, hogy a II. Endre által kiadott Aranybulla egyik példányát éppen a templomos lovagrendjénél helyezték letétbe.) Alapításuk után alig kétszáz évvel, amikorra a keresztesek már végleg kiszorultak a Szentföldről, IV. (Szép) Fülöp francia király (aki mellesleg óriási összegekkel tartozott nekik) koholt vádak alapján perbe fogta és szétverte a rendet (a vádak között az akkoriban elég rossz PR-nek számító feketemise, istentagadás és homoszexualitás szerepelt) – a tagok jó része máglyán végezte, vagyonukat pedig „államosították", azaz szépen elkobozták.

Noha a Starbreeze és a TDK játékának csak messziről van köze az igazi templomosok történetéhez, mégis érdemesnek találtam citálni. Mégpedig azért, mert elég baljós párhuzamot érzek a lovagrend krónikája és a játék várható jövője között. Főhősünk, Paul, egy ifjú templomos lovag, aki ördögi terv nyomaira bukkan: egy gonosz érsek elrabolja az isteni erőkkel bíró, Adelle nevű fiatal hölgyet. Egy jó keresztes persze nem tűrheti a hölgyeket érő ilyesfajta inzultusokat – ám nem csak lovagiasságunkat bizonyítandó kell küzdenünk. Az érseknek ugyanis szüksége van Adelle természeteletti erejére: azt felhasználva ugyanis egy rituálé



▼ Lidérc! Nyomás!







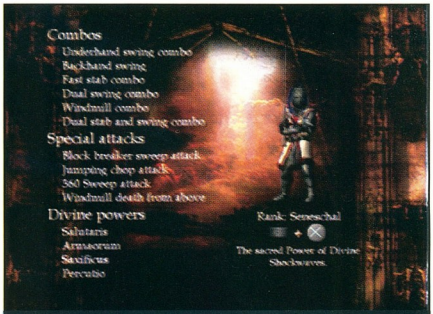
▲ Európából jöttem, a béke és a szeretet vallásának nevében...

keretében meg kívánja nyitni az átjárót a világ és a Pokol közt. Elindulunk hát leánymentőbe, és csapunk papot – a kaland folyamán a belmonti kolostortól eljutunk egészen Jeruzsálemig, majd a kaland ott csúcsosodik ki, ahol elkezdődött: Európában. Paulnak az áruló, megrontott atyák és lovagok, szaracénok mellett pokolbéli kreatúrákkal is meg kell küzdenie. Nem kezdődik, és nem is folytatódik túl jól – minek kellett a Poklot és a túlvilági lényeket belekeverni? Tisztelt fejlesztők, nincs még elég zombis játék!?

Ahelyett, hogy egy nagyszerű, középkori köntösbe ültetett akció-kalandjátékot készített volna a Starbreeze (mint ahogyan számítottunk rá), sikerült egy szinte minden tekintetében gyenge, puszta verekedéssé fajuló, élvezhetetlen, játéknak csak látszó programot összehozniuk. Az ígéretekben szereplő kifinomult harcrendszerből semmi sem valósult meg, az ezért felelős programozók valószínűleg (ötlet)szegénységi fogadalmat tehettek. Paul négyféle fegyvert hordhat magánál, ebből három közelharci (kardok, fejszék és buzogányok), egy pedig távolsági (íjak). Mindegyiknek számos fajtája van (kardokból például legalább egy tucat), de ez csak a felszín: csak a legutoljára megszerzettet használhatjuk, és hiába váltogathatunk az egyes fegyvertípusok között, a gyakorlati használatukban semmi eltérést nem tapasztalunk. Ugyanolyan sebességgel, hatótávolsággal és erővel bír egy buzogánycsapás, mintha csak a kardunkkal suhintanánk – ennyi erővel Paul egy velőscsontot, vagy egy fűzfavesszőt is forgathatna. Egyszerűbb kombókat is kivitelezhetünk, bár tökéletesen elegendő folyamatos védekezésben állnunk, majd a kellő pillanatban a kétféle támadást kombinálnunk egymással. Akad egy pár különleges mozdulat is (egész pontosan négy), ezek az egyedüliek, amelyek némi színt visznek az amúgy monoton harcba: sokszor kell bevetnünk az ellenfél védelmét megnyitó, a gonoszokat a földre döntő akciókat, vagy kivitelezni a nagyerejű lecsapást. Az íjászat másképpen működik: belső nézetbe váltunk, és lövöldözünk (ellenben nem lehet helyet változtatni). A bökkenő az, hogy a pályák felépítése és az ellenfelek viselkedése ritkán teszi lehetővé, hogy ezt a lehetőséget használjuk: ha azt mondom, az egész játék alatt hússzor íjaztam, akkor már nagyot lódítok. A kalandban előrehaladva néha megjelenik előttünk Adelle asztrális lénye, megsimogatja a buksinkat és közli, hogy jó lenne sietnünk, mert jaj de jön a világvége. Az éppen a valahányszázadik ellenfelét kinyíró játékos ilyenkor szíve szerint kettéhasítaná a jelenést, de a hölgy kihúzza magát a slamasztikából – némi latin szöveggel kísért abrakadabra kíséretében megajándékoz minket egy-egy varázslattal. A végkifejletig négy ilyet kapunk, bár igazán hasznosnak csak kettőt találtam belőlük: az egyik a jó öreg gyógyítás, a másik pedig az átmeneti sérthetetlenség.

Mindehhez egy elképesztően lineáris pályafelépítés járul. Kizárólag egy irányba mehetünk, egy idő után pedig úgyis egy zárt ajtóba ütközünk. A kulcs vagy az ellenfeleknél van, vagy valamilyen „furmányos" logikai feladványt kell megoldanunk a zárszerkezet nyitásához. Ez általában két-három kapcsoló vagy tárcsa helyes kombinálásában, beállításában merül ki, ráadásul a környéken megtalálható, elolvasható valamilyen formában a megoldás is. A teljesítés után visszagondolva a játékra, legalább hat vagy nyolc ilyen kapuval találkoztam – és ezzel gyakorlatilag ki is meritettük a „gondolkodásra késztető kalandelemeket". Kihívás sincs benne túl sok: normál fokozaton a huszonkilenc pálya teljesítése két délutánomba került.

Az előzőekből már nyilvánvaló, hogy a játék menthetetlen – és sajna a kivitelezés sem próbál javítani a bizonyítványon. Paul kalandját fix kameraállásokból követhetjük nyomon, bár egy kicsiny intervallumban állítható ezek látószöge is (feleslegesen…). A vizuális megjelenítés jó szívvel is csak erős közepes, ráadásul bosszantóan sok a 3D megjelenítésből adódó



▲ Így fest egy fullextrás templomos lovag

hiba. A játék motorja sok helyütt rosszul kezeli az objektumok helyzetét – lovagom kalandja több helyütt is dicstelenül úgy ért véget, hogy végérvényesen beszorult egy lépcsőfordulóba, vagy éppen egy ajtófélfába. (Ez különösen azért mókás, mert nem menthetünk kedvünk szerint, csak a pályák elején vagy a ritkán előforduló checkpointoknál. Mennyei érzés újrakezdeni egy húsz perce játszott szakaszt egy ilyen ostoba hiba miatt.) Azért furcsa dolog ez, mert a stáblistát böngészve feltűnt, hogy legalább harminc tesztelővel dolgoztak, én viszont csak egyszer játszottam végig a játékot, de rögtön öt vagy hat ilyen hibával szembesültem. Mit teszteltek a fiúk!? A kávéfőzőt!? Még mindig nincs vége: amennyiben több ellenfél és valamilyen (amúgy PS2-n röhejesnek tetsző) látványeffektus is feltűnik a képernyőn, a grafikus motor annyira szenved, hogy gyakorlatilag egy lassított felvételt látunk. Egyedül a zenei aláfestés és a szinkron emelkedik ki az összképből, a halálközeli állapotban hallható muzsika egyszerűen zseniális.

A Knights of the Temple sajnos kontármunka. Hiányzik belőle az ötlet, a hangulat, és az élvezet is – az, ami valóban játékká tesz egy játékot. Biztos vagyok benne, hogy ugyanúgy el fog tűnni a történelem süllyesztőjében, mint egykoron az őt ihlető templomos lovagok. Igaz, a rend előljáróinak pokolra küldéséhez koholt vádak kellettek – itt ehhez elég csupán egy pár órára leülni a program elé.

■ Kozi







Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	12/30
KEZELÉS	10/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	10/35
EREDETISÉG	02/05

ÍTÉLET **47**

SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	SCEA
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.05.04. NTSC 2004.07.09. PAL
WEB:	www.scee.com

VIDEÓ A DVD-N!





EZ LENNE A SOROZAT OMEGÁJA? HÁT INKÁBB EGY ALFA-VERZIÓ!

SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN



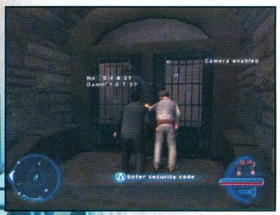


A Syphon Filter-sorozat elég jó kis kommandós játéknak számított a PlayStation tündöklése idején, még azzal együtt is, hogy erős kezdet után a második és a harmadik epizód már csak szinten lett tartva. Irányítót ragadva Gabe Logant, a baleknak nézett titkos ügynököt kellett kihúznunk a pácból, akinek a főnökei a terrorizmus üldözése helyett éppen hogy összejátszottak a terroristákkal, s adták-vették a Syphon Filtert. Természetesen aki nem ismeri a címet, az most joggal teheti fel a kérdést, tulajdonképpen mi a fittyfene az a Syphon Filter? (*Valami periféria a szódásüvegben, ami megszűri a buborékokat? – egy érdeklődő*) Nos ez nem valami olyasmi, mint amivel a házaló ügynökök szoktak becsöngetni (ezért (is) jó dobermannt tartani): egy biológiai fegyverként bevethető halálos vírusról van szó, ami nem ajánlatos, hogy rossz kezekbe kerüljön.

Persze nem készült volna három PS1-játék ilyen címmel, ha korábban nem került volna terroristák kezébe. Az Omega Strainben a helyzet változatlan, illetve csak annyi az új, hogy a vírusnak most egy mutáns alfaja bukkan fel, ami persze még veszélyesebb, mint az elődjei…

Az alapok

Gabe Logan ismét munkához lát, azonban legutóbbi sikerei miatt előléptették, és ez paradox módon háttérbe szorulást jelent az akciókon belül. Ezúttal csak mint irányító vesz részt a bevetéseken: az újonc szerepét maga a játékos, a saját nevén, sőt, a saját fizimiskájával veheti át – már amennyiben ki tud alakítani a rendelkezésre álló arcokból, és hajviseletekből valami olyasmit, mint amit a tükörbe nézve lát (vagy amit még elvisel). A karakterünket természetesen felszereléssel is elláthatjuk: háromfajta lőfegyver számára van pisztolytáska és szíj, gránátokat is vihetünk magunkkal, továbbá valami ütő/vágó szerszámot.







▲ A katasztrófa-elhárítókat nem szabad bántani – még ha ők bántanak is minket

A játék első pillantásra nem sokban különbözik az elődjeitől, és ezzel akár a grafikát is minősíthetném, de most egyelőre maradjunk csak a szabályoknál. A Syphon Filter tipikus kelléke a veszélyjelző: továbbra is egy telítődő piros csík mutatja (jelen esetben a radar mellett), amikor egy-egy ellenfélnek tökéletes célpontot biztosítunk, s amennyiben a csík teljesen piros, súlyos sérülések érkezése várható a nagyon közeli jövőben. Akár halálos lövés is érhet minket azonnal, ugyanis a fejlövés egy újabb Syphon Filter-addendum. Persze mi magunk is célozhatunk fejre, ami annál is inkább kifizetődő, mert ha az ellenség golyóálló mellényt visel, akkor azt így megkíméljük, s elvehetjük a hullától. Az életerőnk kijelzője mellett külön csík hivatott a mellény állapotát mutatni.

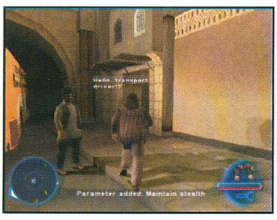
Egyéni megoldások

A kamera a szokásos módon követni igyekszik a főhőst, amivel nem is lenne probléma, viszont az irányítást mintha tökéletesen amatőrök alkották volna meg. Míg egyértelműen megfigyelhető a tendencia, hogy az akciójátékok irányítása kezd szabványosodni (ami egyszer jól ki lett találva, azon minek is változtatni?), addig a Syphon Filter alkotói visszatértek a PS1-es időkhöz, illetve arra rátettek még egy rakás egyéni megoldást, amik a lehető legbonyolultabban lettek kitalálva. Konkrétumokkal illusztrálva: a jobb analóg karral való nézelődés valóban csak nézelődés, de ahhoz hogy a kívánt irányba célozzunk, mindenképpen irányba kell fordulnunk. Fordulni viszont csak lassan tudunk, ezért folyamatosan azt érezhetjük, hogy az emberünk sehogy sem azt akarja csinálni, amit a kontrollerrel szándékozunk megértetni vele. Kitérni a golyók elől is csak azért lehetséges, mert legalább van oldalazás, de ehhez vissza kell szoknunk az L/R gombok használatához. Ehhez társul még, hogy az irányítás nem kamera-relatív (vagyis az emberünk nem a kamerához képest fordul, így hát végső soron a nézelődés csak arra jó, hogy összezavarjon minket – rövid időn belül le is mondunk a jobb kar használatáról.

A fegyverek felvétele ugyancsak kacifántos. Amikor egy fegyverládából szeretnénk kivenni a cuccot, vagy egy hulla puskáját akarjuk elorozni, akkor helyesebben fogalmazva inkább le kell cserélnünk a nálunk lévő eszközöket, és ezt a tranzakciót egy kisebb menüben realizálhatjuk. Menüre azért van szükség, mert a ládákban és az ellenség hátizsákjában (a hullák maguk a grafikus engine szerény teherbírása miatt gyorsan kámforrá válnak) egyaránt több cucc is lehet egyszerre, tehát gyakorta kisebb listából válogathatjuk össze, mit akarunk csereberélni… Mit ne mondjak, igen „mulatságos" a barterüzlet mondjuk egy heves tűzharc közepén, merthogy a hullarablások alkalmával nem szünetel az akció. Mondjuk legalább lőszert nem kell csereberélni: ha a nálunk lévő fegyverek valamelyikéhez van munició egy elhagyott csomagban, akkor azt automatikusan magunkhoz vesszük.

Vissza a kőkorszakba!

A fegyverekkel való célzás kétféleképpen lehetséges: a fejlövésekhez természetesen manuálisan kell mozgatnunk a célkeresztet, ugyanakkor lehet emberünk „szemmértékére" is hagyatkozni. Utóbbi esetben azonban nagyságrendileg kisebb lesz a találati arány, ugyanis az automatikus célbefogás, hogy is mondjam, hát nagyon el van „szabva". Gyakorta nem is érteni, hova lő az emberünk (illetőleg: miért oda?). Az még rendben volna, hogy a távoli ellenfeleknél félremegy egy-egy skuló, no de hogy két méterről se tudjunk eltalálni valakit, csak mert az szalad??? Így adódhat a röhejes helyzet, hogy kilőjük valakire a teljes tárat a Kalasnyikovból, majd munició-fogytán előrántjuk a végső fegyvert: a sokkolót… Ráadásul még a játék felénél sem tartunk, amikor már minden huszadik senki olyan golyóállómellényben flangál, amit még az AK47-es sem visz át egykönnyen – ezek ellen pedig már teljesen reménytelen a helyzet. Könyörgöm: minek raknak be egy játékba automatikus célbefogást, ha egyszer repedt fingot nem ér?! Elméletileg a fejlövésekkel kéne boldogulni, azonban ha egy helyen lecövekelünk, úgy könnyen meglephet minket egy semmiből előkerülő katona







▲ Földelövést vállalunk!

ALAPOS MUNKA

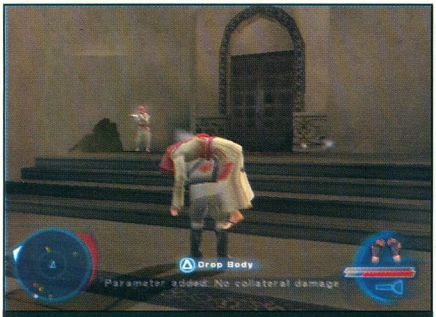
Legalább valami jó is van a játékban

A Syphon Filter-sorozatban mindig nagy hangsúlyt fektettek a kerettörténetre, s (legalább) ez most sincs másképp. A „Zeus files" mappában mindegyik küldetésnél össze van gyűjtve mindenféle adat, le van írva, milyen események tették szükségessé az adott küldetést, s ezen információkat még bővíthetjük is. Belorussziában például a színhelyül szolgáló gyár művezetőjét meg lehet menteni, akinek így a széfjéből a vírusra vonatkozó papírok kerülnek elő, mi több: egy videófelvétel is, amiben egy tudós magyarázza a szükséges megelőző intézkedéseket a vírussal dolgozók számára. Mindegyik küldetésnél van egy-két megnyitható mozi, ami ösztönzi a játékost az opcionális feladatok megoldására.





▼ Ezúttal a mi fejünk van a célkeresztben



▲ Úgy tűnik, feltűnést keltettünk ezzel a hullával a hátunkon

a hátunk mögött – tudniillik ilyenek sajnos vannak. Mihamarabb megtanulandó lecke: sose bízzunk abban, hogy szépen átfésülve a terepet nem kerülhet valaki a hátunk mögé. Egy dologban bízhatunk: a radarban, ami még időben figyelmeztet minket a közeledő veszélyre.

Ilyen feltételek mellett persze a játék iszonyúan nehéz lenne, ezért az alkotók úgy döntöttek, hogy új életet mindig ugyanannyi ellenféllel szemben és ugyanannyi lőszerrel a tarsolyunkban kezdhetünk meg, mint ahogy épp az elhalálozás pillanatában álltunk – épp csak a legutóbb elhagyott ellenőrzési ponthoz kerülünk vissza. Ez ám a salamoni döntés! Meglehetősen hülye szituáció, amikor lőszer nélkül maradunk. (Illetőleg: sz*r ügy.) Ilyenkor aztán tényleg csak a sokkoló marad: Szandokánt, a maláj tigrist megszégyenítő vetődésekkel kerüljük ki a felénk záporozó golyókat, majd egy tockost adva az elektromos rúddal gyorsan élvesszük az ellenségtől a lőszert. Az irányíthatatlanságból adódóan gyakorta halállal végződik az ilyen kamikaze-akció, de előbb-utóbb csak sikerül zsákmányolnunk egy tárat, és a következő élettel továbbjuthatunk… Úgy fejezhetjük ki tehát az egyik kötelező harcmodor alapelvét, hogy: „Géppisztolyok ellen elő a furkósbottal!" Szó se róla, pacifista időket élünk, de azért odáig talán még egyetlen katonai filozófia sem merészkedett, hogy a harctérre a fair play-díjért indul…

Mesterséges unintelligencia

Nincs mit ezen szépíteni: ez egy ilyen ostoba játék. Hülyeségből a mesterséges intelligenciának is kijutott. Adva van például egy koromsötét metróalagút, amin át kéne vágnunk. Mivel az ellenség egyfolytában villantó gránátokat dobál, az éjjellátó készülékünkkel szinte folyamatosan vakoskodunk. Használjuk inkább az elemlámpát? Remek ötlet, csak úgy meg kiválgított célpontként virítunk. Idáig gondoltak is az alkotók minden esetőségre, azonban a legképtelenebb húzásra nem: amennyiben teljesen vakon nekiiramodunk, és nem lövünk az ellensége (tehát torkolattüzet sem látnak), úgy simán végigrohanhatunk. Viccesek azok a helyzetek is, amikor egy nagyobb csoport támadóval kell végeznünk, ám az egyes támadók mindig csak az előttük lévő





halála után klónozódnak. Különösen mókás, hogy valóban klónokról van szó, akik lekopírozzák az előttük lévő viselkedését, így már tudhatjuk előre, melyik fedezék mögé fognak bebújni, sőt azt is, hogy merre igyekeznek majd kikukkantani, tehát csak az utóbbi pontra kell irányítanunk a fegyverünket, majd a megfelelő időben meghúzogatni a ravaszt...

Ha valakinek van kedve (és nem utolsó sorban: türelme) tökéletesebb technikák kidolgozásához, úgy meg lehet próbálkozni a küldetésidő lefaragásával, vagy az opcionálisan jelentkező teendők megoldásával – elvégre, ha már tudjuk, hol csal a gép, akkor arra előre felkészülhetünk, és az ártatlanok megmentésével plusz munkát vállalni természetesen mindig jó pontnak számít. Néhol emberünk álruhát ölt, s lopakodással oldhatunk meg egy-egy részfeladatot, ami kétségkívül érdekes kihívás lehetne, de nagyon könnyű elszúrni a dolgot, és a riasztást nem lehet sehogy sem semmissé tenni: az ilyen fakultatív feladatoknak tehát egyből annyi. Mindenesetre a gyorsaságot és az extra szorgalmat meghálálja a játék, ugyanis mellékszálak nyithatók meg a történetben, amik bónuszküldetések formájában jelentkeznek, és ezekben a régi karakterek (Gabe, Lian, Lawrence) is aktívan szerepelnek.

Tökéletes teljesítményt nyújtva összesen 17 küldetésen rághatjuk át magunkat, amelyek Michiganben, Belorussziában, Jemenben és Japánban játszódnak. Az igazság kedvéért mindenképp meg kell említeni, hogy a készítők az online kooperatív módra mentek rá, ami már onnan is szembe tűnhet, hogy egyjátékos módban is találkozunk olyan helyekkel, ahol az íródik ki, hogy adott feladat megoldásához egy csapattárs szükséges. Tulajdonképpen arról van szó, hogy ugyanazon küldetések teljesíthetők mindkét üzemmódban. Természetesen minden küldetés egyedül is végigvihető, de például az opcionálisan teljesíthető feladatok általában időlimittel működnek, amik teljesítése négyfelé osztva a munkát gyerekjáték – viszont egyedül szinte lehetetlen. A helyszínek elrendezése is egyértelműen online benyomást kelt még offline módban is. Egyrészt azért, mert a pályák inkább hatalmas arénákra hasonlítanak, bennük ellenőrzési pontokkal; másrészt meg azért, mert a gépi ellenfelek is rendelkeznek azon jogosultsággal, hogy újratermelődjenek. Ha tehát valahova visszamegyünk, ott mindig lesz ellenfél, bármekkora irtást is rendeztünk korábban.

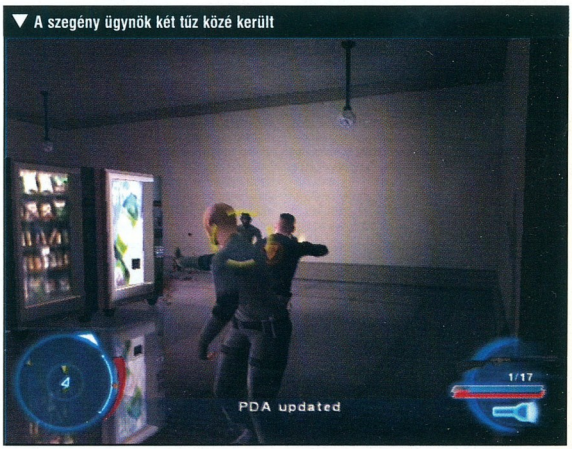
PS1 játék PS2-n

Annak idején a Syphon Filter a Metal Gear egyik legjelentősebb konkurenciája volt, azonban PS2-es viszonylatban most konkurenciáról nem igazán lehet beszélni. Szépen textúrázott tájakról, részletesen kimunkált épületekről szó sincs, és hiába formálhatjuk meg a játék elején a hősünket, végül is egy ugyanolyan csámpás járású fickó rohangál előttünk, mint amilyen Gabe Logan volt. A zenék igyekeznek a helyszínekhez és a küldetés ritmusához igazodni, ami rendben is van, de a hangeffektusok már kevésbé igényesek. Százféle fegyverrel lövöldözhetünk, de ezek hangzása alig tér el egymástól, az ellenség pedig egyfolytában ugyanazokat a mondatokat üvölti oda emberünknek.

Az online mód beiktatását leszámítva így aztán ott folytatódik a játék, ahol abbamaradt: PS1 színvonalon, tehát erősen leszálló ágban. Mondjuk könnyen meglehet, hogy ha lett volna alkalmam kipróbálni az internetes játékot, úgy az tíz százalékponttal megdobta volna a végső értékelést, de hát – ahogy már Király Linda is megmondta – magyarok vagyunk, vagy mi, maradjunk a saját portánkon. Az új Syphon Filter tehát sokféle felhasználási módot kínál: használhatjuk poháralátétnek, a digitális függöny egyik alkotóelemének, esetleg lehát dobálni a kutyusnak (hátha nem hozza vissza!) és így tovább. Játéknak már kevésbé.

■ V.Z.

▼ A szegény ügynök két tűz közé került



Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	13/30
KEZELÉS	10/15
HANG/ZENE	06/15
SZAVATOSSÁG	20/35
EREDETISÉG	02/05

ÍTÉLET **51**

ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI

Suffering-játék

Helyes válaszoknak (a börtön neve) elfogadtuk az Abbotot és a Carnate-et is.

1-1 db The Suffering játékot nyert:
Danyi Richárd, Kartal
Csepcsányi Zsolt, Heves
Kovács Zsolt, Nagykáta

Euro 2004-játék

Az idei EB-t tényleg Portugáliában rendezték (de aki nem tudta volna, az nem is érdemelte volna meg a játékot).

1-1 db EURO 2004-et nyert:
Gombos Zsolt, Gyula
Molnár Tamás, Debrecen
Szabó Gergely, Bükkábrány
Dudás Ádám, Budapest
Tóth Zsolt, Maklár

Pro Evo-játék

A Real Madrid balhátvédje Roberto Carlos. (Aki azt írta, hogy Roberto Larcos, azt testületileg csókoltatjuk - nagy Pro Evo-fan lehet!)

1-1 db Pro Evolution Soccer 3-játékot nyert:
Pap Zsolt, Eger
Gombos Zsolt, Gyula
(Nicsak! A mázlista! Tele lesz focival!)
Ádám Gábor, Salgótarján

Fight Night-játék

Az idei rész reklámembere Roy Jones Jr.

1-1 db Fight Night 2004 játékot nyert:
Fóris István, Debrecen
Tusnádi Roland, Barcs
Ádám Gábor, Salgótarján

Burnout 3-játék

NDK autótípusnak adta magát a Trabi és a Wartburg.

1-1 Burnout 3 demót nyert:
Kovács Norbert, Budapest
Szalai László, Rácalmás
Fáczán Csaba, Eger

A nyereményeket postáztuk, a nyerteseknek gratulálunk!

Dream Land
1067 Budapest, Hunyadi tér 12.
Tel: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitva: h-p 10.00 - 17.00
szombat: zárva

Nyár végi árzuhanás!



PS2, Xbox és Gamecube
gépek, játékok és kiegészítők!
Postai csomagküldő szolgálat! Szervíz!

Xbox Hellhunter pisztoly..... 7990
Xbox RGB Advance (optikai DD hang +SVHS)..... 6490
PS2 Headhunter Pisztoly..... 6990
PSX 1 meg memó..... 999
PS2 Rgb kábel..... 999
PS2 joy hosszabbító..... 999
PS2 Dual Joystick..... 2990-3990-ig
PSX joy..... 999
PSX Dual joy..... 1990
PS2 Eye Toy..... 4990

Hétvégén is tudsz vásárolni!!!



Playstation2
eredeti játékprogramok
már 2990 Ft-tól
Toplistás újdonságok és klasszikus örökzöldek!
Megunt játékaidat vagy gépedet megvásároljuk, vagy más termék árába beszámítjuk!
Kiegészítők nagy választékban!
(kábelek, kontrollerek, DVD távirányítók, memória kártyák, pisztolyok, stb)
A részletekről érdeklődj telefonon!
06-70-296-6810
E-mail: gameattila@chello.hu
Csomagküldés! Rendelés telefonon vagy e-mail-ben!

NE VEDD, VIDD!

Beküldési határidő: 2004. augusztus 15.

ATHENS 2004-játék



A Sony jóvoltából 1 db ATHENS 2004 PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Ki nyerte az 1. és a 100. magyar olimpiai aranyat?

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

SYPHON FILTER-játék

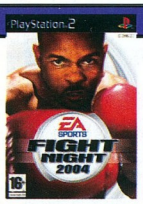


A Sony jóvoltából 1 db SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Mi az a Syphon Filter?

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

Formula One 2004-játék



A Sony jóvoltából 1 db SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Milyen csapattal nyerte Schumacher első vb-címét?

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

Station2 játékszelvény 2004. július

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

Következő számunk augusztus 27-én jelenik meg!

Station2
IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László (lkiss@station2.hu)
Szerkesztők: **Kozma Zoltán (kozi@station2.hu)**
Vári Zoltán (vzoli@station2.hu)
DVD munkatárs: Tóth János (tj@station2.hu)

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

Levelezési cím:
1385 Budapest, Pf. 863

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.

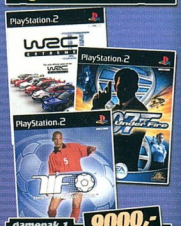
Levilágítás és montírozás:
Online 24 Kft

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

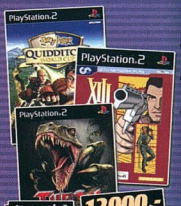
3 játék 1 áráért!



gamepak 1 — 9000,-
WRC II
007 Agent Under Fire
This is Football 2002



gamepak 2 — 12000,-
SOCOM
WRC 3
This is Football 2003



gamepak 3 — 12000,-
XIII
Turok Evolution
HarryPotter Quidditch WC



gamepak 4 — 12000,-
GetAway
007 Everything or nothing
HarryP. chamber of secrets

Arc	7990
Alias	7990
Armored Core 2.	2990
Blood Omen 2.	3990
Black Bruised	5990
Charlie's Angels	3990
Castlevania	7990
Defender	3990
Dark Angel	3990
Die Hard Vendetta	5990
Drome Racers	2990
Deadly Skies III.	7990
Futurama	2990
Fallout	5990
Forbidden Siren	9990
Formula ONE 2001.	2990
Final Fantasy X-2	9990
LMA Manager 2003	3990
Killswitch	5990
Judge Dredd	5990
Jet Ion GP	1990
Jak II	7990
Half Life	3990
GTA 4 Prologue	6990
Gladius	5990
Grand Prix Challenge	3990
Ghost Hunter	5990
F1 Carrier Challenge	3990
Freedom Fighters	5990
Asterix & Obelix	9990
Tomb Raider	5990
Largo Winch	3990
Gundam Fed. Vs. Zeon	2990
Motorsiege	1990
Minority Report	3990



PSOne+ LCD monitor
29900,-



GameCube alapgép
19990,- -tól



Xbox alapgép
34990,- -tól



PS2 alapgép
29990,- -tól



PSOne/PSX alapgép
12990,- -tól

Racing Simulation 3.	4990
Raging Blades	2990
The Thing	3990
The Great Escape	5990
Lord of the Rings I.	2990
Lord of the Rings II.	3990
Lord of the Rings III.	9990
Terminator 3.	4990
True Crime	7990
Turok	3990
The Hulk	5990
V-Rally 3.	3990
VIP	2990
X Squad	1990
XIII.	5990
Max Payne 2.	6990
Beyond Good and Evil	5990
Pitfall	9990
UEFA 2004	9990
Spider Man 2.	11990
Mace Griffin Bounty Hunter	5990
Mission Impossible	5990
Metal Arms	5990
Pro Evolution Soccer 2.	3990
Project Eden	1990
Perfect Ace Tennis	4990
Rise to Honor	6990
RTX Red Rock	4990
Road Rage	4990
Getaway	3990
Seek and Destroy	2990
Soul Reaver 2.	2990
SWAT	6990
Street Hoops	3990
Starsky & Hutch	5990



PS2 DVD távirányító
5990,-



Xbox gamepad
7990,-



PS2 8MB memocard
5990,-



PS2 gamepad
7990,-



Gameboy Advance SP alapgép
26990,-

Használt vagy üzemképtelen gépedet megvásároljuk!

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

Expressz szerviz!

PS2/PSX fejcsere akció: HÍVJ!

Csomagküldõ szolgálat!

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

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

E-mail: gameattila@chello.hu

JÁTÉKOSOKTÓL

JÁTÉKOSOKNAK

www.gameronline.hu

DUPLA DVD FILM MELLÉKLETTEL

SCI-FI AKCIÓFILM A DVD-N!

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN

GROUND CONTROL II
THE SUFFERING
SPIDER-MAN2
JOINT OPERATIONS
D-DAY
CITY OF HEROES

3 OLDALAS NEM LEVROV!
CSAK EROS IDEGZETŐKNEK!

6 JÁTSZHATÓ DEMÓ: CODENAME PANZERS • SOLDIERS HER

TELJES JÁTÉK: STEEL PANTHERS WORLI

13 MOZIELŐZETES: BLADE: TRINITY • RESIDENT EVIL: APOCALYPSE • TA

DVD FILM
melléklettel

GAMER
AZ ERŐ GYERMEKEI
Andrew Lau és Corey Yuen filmje
AZ ERŐ GYERMEKEI
EKIN HA LOK
CHEUNG YU YEUNG
YUAN BIAO
JAMMO KUNG
KRISTY YANG
GIGI LEUNG
WANG LEEHOM
STEPHEN FUNG

GAMER MAGAZIN
MINDEN HÓNAP UTOLSÓ
PÉNTEKÉTŐL!

IPMA