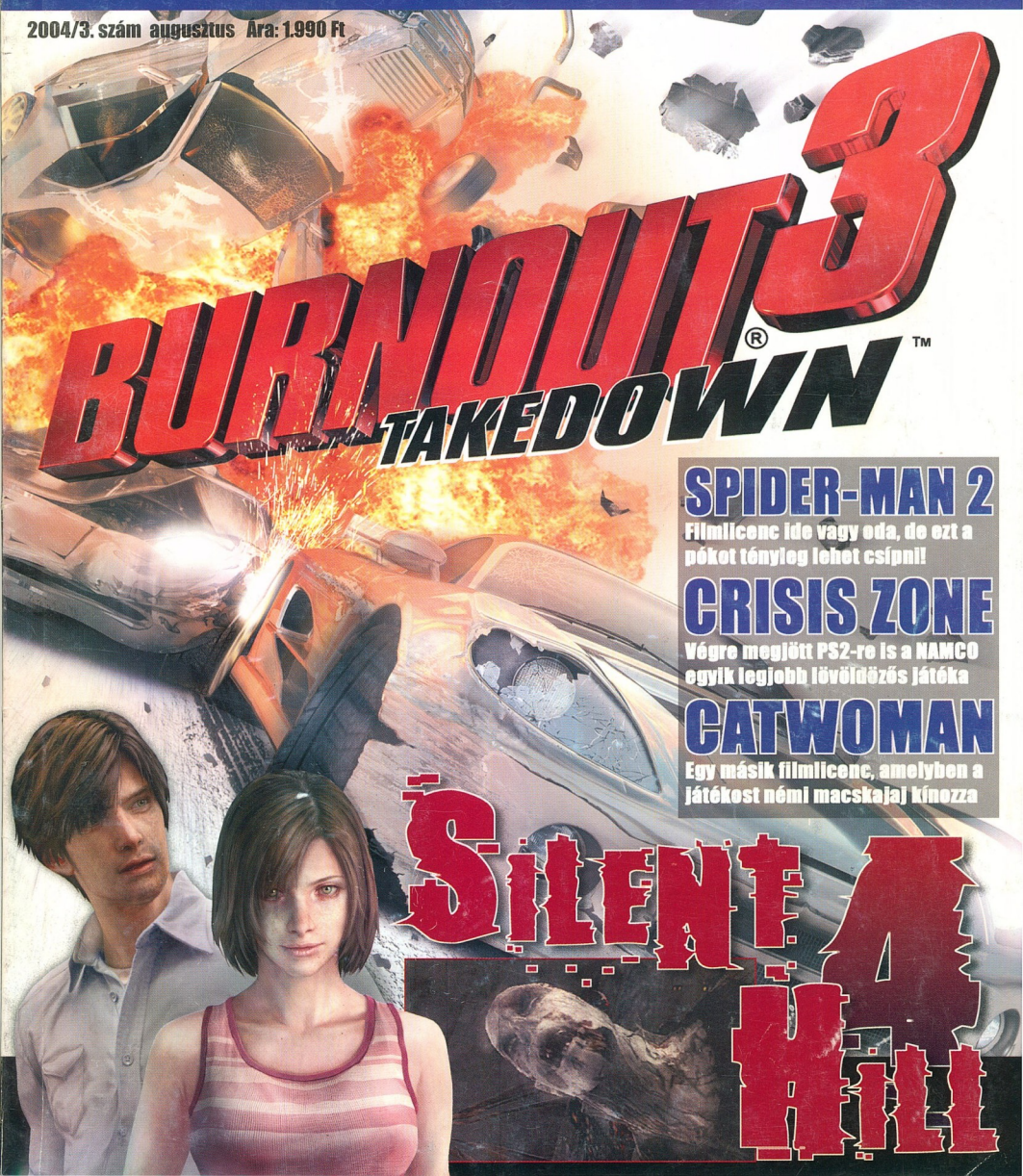
Két órányi játékvideó a DVD-n!

JAK 3 + JET 2: BAND OF THIEVES + PRO EVO SOCCER 4
RATCHET&CLANK: UP YOUR ARSENAL + NHL 2005
BURNOUT 3 TAKEDOWN + SILENT HILL 4 THE ROOM

9 771785 749002 04003

Station2

2004/3. szám augusztus Ára: 1.990 Ft



SPIDER-MAN 2
Filmlicenc ide vagy oda, de ezt a pókot tényleg lehet csípni!

CRISIS ZONE
Végre megjött PS2-re is a NAMCO egyik legjobb lövöldözős játéka

CATWOMAN
Egy másik filmlicenc, amelyben a játékost némi macskajaj kínozza

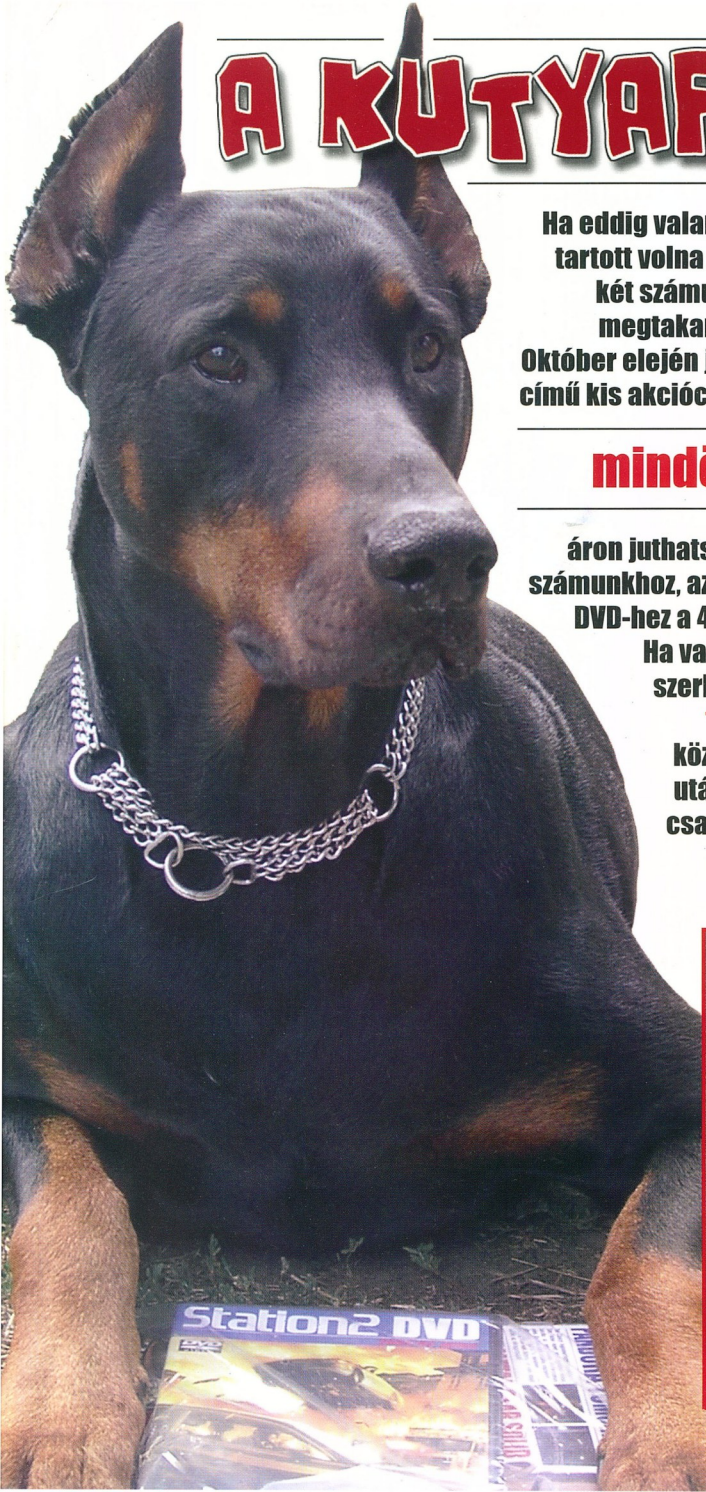
SILENT HILL 4

A KUTYAFÁJÁT!

Ha eddig valami jelentős akadály visszatartott volna attól, hogy hozzájuss első két számunkhoz, most kellemes megtakarítással bepótolhatod! Október elején jelenik meg a Station2 Dupla című kis akciócsomagunk első kanyarja, így

mindössze 1.790 Ft

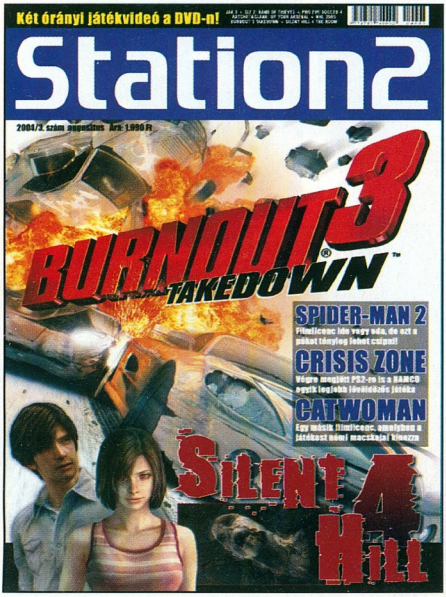
áron juthatsz hozzá júniusi és júliusi számunkhoz, azaz 200+32 oldalhoz és a két DVD-hez a 4 és fél órányi tartalommal! Ha valaki ezt is sokallná, akkor szerkesztőségünktől (Station2, 1385. Budapest Pf. 863) közvetlenül is megrendelheti utánvéttel, így a két szám már csak 1.300 Ft (+postaköltség)et von el a játékvásárlásra félretett krajcárokból!





Ugyancsak gyors pótlás javasolt, ha valaki előtted olvasta volna ki őket...





Power on!

Jajjaj! Konkrétan nem is igazán tudjuk, hogy most ugyan miért is jajgatunk, de biztos van valamiért (vagy csak úgy megszokásból). Megvan! Például foghatjuk a fejünket, hogy a 2004/2. számunk utolsó oldalán nagy ügyesen kijelentettük, hogy augusztus 27-én fogunk megjelenni ezzel a számmal, habár egy héttel később szándékoztunk. (Illetőleg szándékozunk. Vagy fogunk szándékozni, inercia hiján ugyanis kis zavar támadt az igeidővel.) Ez a béta-verziójú megjelenési tervünk aktuális dátuma volt, amit induláskor az azóta megszűnt PS Guruéhoz igazítottunk, amit aztán annak megszűntével széles körben végzett piackutatás eredményének, valamint a marketing tudomány legmodernebb tudományos alapelveinek figyelembe vételével módosítottunk. (Dobónyilakat hajigáltunk egy falinaptárba.) A dezinformációért ez úton is szeretnénk elnézést kérni mindenkitől, különösen azoktól, akiknek telefonszámláját növeltük, midőn nem lelték a Station2-t az újságosnál a megadott időpontban. (Nem, nem szűntünk meg.) A bűnösök elnyerték méltó büntetésüket: főszerkesztőnk kirúgta saját magát, amivel mellesleg sokat lendített a munkafolyamatok eredményességén is. (Aztán vissza lett véve, hogy legyen kit térden lőnie a Marcanka Bt. eseti szakértőinek.)

Tök jó, hogy szeptember van, nem? Vége a nyárnak, hús szelek járnak, és már nem kell olyan földhöz ragadt problémákkal foglalkozni az embernek, hogy milyen vízpartra menjen szieszтázni. Mehet helyette dolgozni, iskolába, munkanélkülinek – ki mivel üti agyon az időt. Mi azért is örülünk a szeptembernek, mert akkor visszakapjuk a Lapkertől a 2. számunkból el nem adott Station2-ket, és így rögtön meg is tudunk oldani egy problémát. Jártunkbankeltünkben néha olyan hangokat hallottunk, amelyek szerint kicsit drágán mérjük újságkánkat. Hogy mi a "drága", az meglehetősen relatív (ha például karitatív alapon terjesztené a Lapker, akkor részünkről oké lenne ezerháromé' is – de hát az élet kegyetlen, és mindenki pénzt akar tőlünk), mindenesetre mi azt találtuk ki, hogy első két számunkat összecsomagoljuk egy helyre kis akciócsomagba, és így az eredeti áruknak kevesebb mint a feléért visszamennek a vásárba. A két DVD meg a 232 oldal 1.780-ért talán már nem lesz annyira drága, és talán a rajtuk, illetve bennük levő bölcsességek szavatossága sem járt még le. Ha pedig még így is sokallja valaki, akkor meg megrendelheti közvetlenül tőlünk (egy telefon és már küldünk is csekket, vagy küldjük utánvéttel, vagy elküldjük a Kozival, ha Irkutszkon túl vágyik valaki Station2-re.) További infók a túloldalon, és bár nem tartozik szorosan ide, de ha valakinek dobermann szukája egy deli legény társaságára vágyna, Brúnó kutya esetleg hajlandó lesz lemászni az újságunkról, és szívesen megoldja a hölgy problémáját. Van egyébként egy szerkesztőségi sününk is, bár azt nem tudjuk, hogy momentán ő is magányos-e, mert valami fontos dolga támadt a szekrények alatt.

Hm. Kezdünk nagyon átmenni állat újságba, tehát célszerű lesz itt befejezni, és nem rabolni tovább értékes idődet egy ilyen hülye bevezetővel – jó szórakozást kívánunk e havi számunkhoz!



DVD tartalom

HÍREK

TRAILEREK

Jak 3
Ratchet&Clank: Up your Arsenal
Sly 2: Band of Thieves
Nanobreaker
Area 51
Rumble Roses
Pro Evo 4 (Winning Eleven 8)
NHL 2005
DJ Decks & FX

TESZTEK

Silent Hill 4: The Room
Burnout 3: Takedown
Spider-Man 2
Crisis Zone
Vegyes (Richard Burns Rally, Mashed, Indycar Series 2005, Bujingai, Samurai Warriors, The Red Star, Risk)



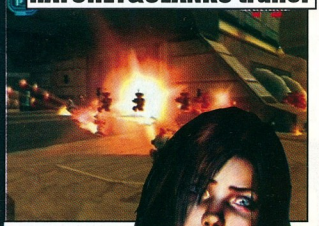
PRO EVO 4 trailer



SPIDER-MAN 2 teszt



RATCHET&CLANK3 trailer

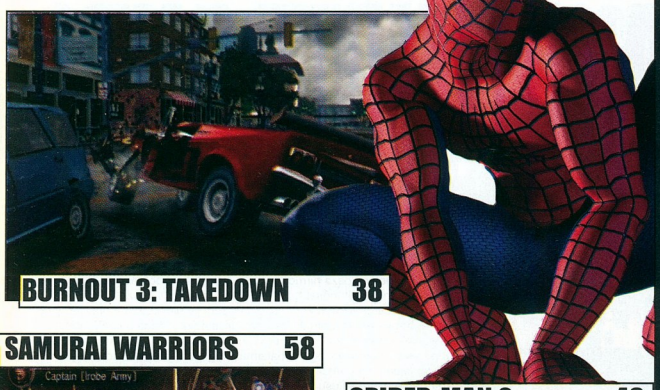


BURNOUT 3 teszt

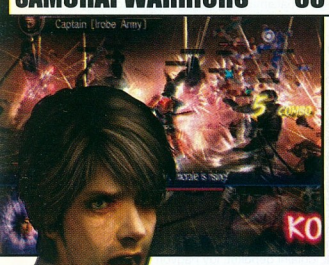


SILENT HILL 4: THE ROOM teszt

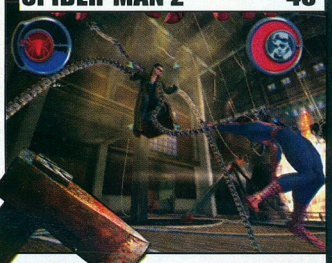
Tartalom 2004/3



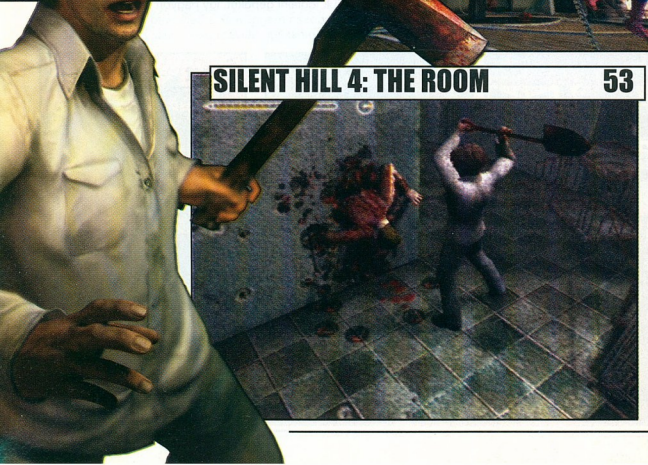
BURNOUT 3: TAKEDOWN 38



SAMURAI WARRIORS 58



SPIDER-MAN 2 48



SILENT HILL 4: THE ROOM 53



HÍREK 6

Megjelenések 14
Toplisták 15

ELŐZETESEK

Jak 3 16
Ratchet & Clack: Up your Arsenal 20
Sly 2: Band of Thieves 24
Pro Evolution Soccer 4 (Winning Eleven 8) 28
NHL 2005 31
Nanobreaker 34
Area 51 36

TESZTEK

Burnout 3: Takedown 38
Spider-Man 2 48
Silent Hill 4: The Room 53
Samurai Warriors 58
Richard Burns Rally 64
Crisis Zone 68
The Red Star 72
Catwoman 76
Crimson Tears 80
Mashed 84
Indycar Series 2005 86
Bujingai 88
McFarlane's Evil Prophecy 90
Army Men: Sarge's War 92
Risk: Global Domination 94



PLAYSTATION 2 HÍREK

APRÓSÁGOK

Boldog karácsonyt! – mondotta az európai Sony (SCEE) augusztus 18-án, és azonnali hatállyal 149 euróra (az banki középen úgy kábé 37e magyar pénz, ettől függetlenül a magyar sajtóközlemény 42.990 forintot említ) csökkentette a PS2 ajánlott fogyasztói árát a PAL-területeken. A Sonynál úgy kalkulálnak, hogy az ilyen „nyári mikulásokat" nyilván kedvelni fogja mindenki, aki nem tartozik bele abba a 24 millió európaiba, akinek ennél többet is megért egy PS2, és már korábban magukévá tettek egyet. Neked ugyebár már van, de szólhatsz a szomszédnak, hogy gyorsan ugorjon le a boltba.

A Sony bejelentette, hogy a **PlayStation3** a **blu-ray disc** technológiát fogja használni adattárolóként. (Az elnevezés onnan ered, hogy az adattömeg letapogatására kék színű lézert használnak.) Egy



blu-ray korong ránézésre nem sokban különbözik egy hagyományos DVD-lemeztől – viszont a tárolókapacitása sokkal nagyobb: egy egyrétegű DVD-re hozzávetőlegesen 4,7 GB-nyi adat fér rá, míg egy ugyanilyen blu-ray tároló 27 GB-ot képes elraktározni. A filmjeinket sem kell kidobni, a technológia ugyanis kompatibilis a hagyományos DVD-kkel is. A Xenosaga 6. része (már ha lesz olyan) így várhatóan egy ötórás videóval fog kezdődni. Jaj!

A **Vivendi Universal** játékot készít minden idők egyik legjobb (és legtanulságosabb) gengszterfilmjéből, a Brian De Palma által rendezett, 1983-as **Scarface**-ből (magyarul: A sebhelyesarcú). A játékról egyelőre annyit tudni, hogy a főszereplőt, Tony Montanát alakítjuk, külső nézetes lövöldözés lesz és valamikor 2005 őszén jelenik meg. Ha csak tizedolyan jó lesz, mint a zseniális Al Pacino alakítása a filmben, akkor már egy kiváló játékra számíthatunk.

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

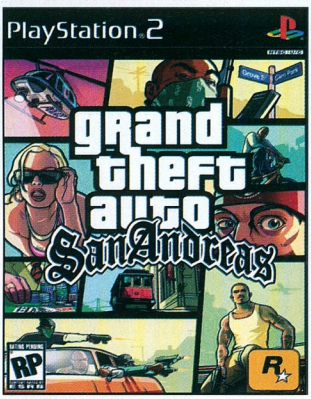
Kiadó: Rockstar Games **Fejlesztő:** Rockstar North **Megjelenés:** 2004.10.18. (NTSC) 2004.10.22. (PAL)





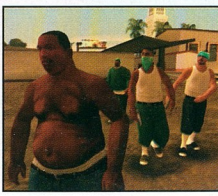


Az E3 idején kósza hírmorzsákból, találgatásokból, és mindössze négy, nem különösebben informatív képből állt össze a GTA: San Andreasról alkotott kép – azóta viszont javulni látszik a helyzet. (Olyannyira, hogy nem is tudtunk mindent idézsúfolni.) Maga a játék milióje a '90-es évek elejének amerikai, nagyvárosi stílusát idézi, San Andreas állam pedig három városával együtt hatalmas: legalább ötször akkora bejárható területet jelent, mint amekkorával a Vice City-ben találkoztunk (az egyes városok pedig eltérő stílusú negyedekre oszlanak). A sztoriról már írtunk, Carl Johnson (CJ) nevű főszereplőnk egy hamisítatlan nyugati-parti (B-kategóriás) gengszterfilmet idéző környezetben találja magát. A játékmenet magja megmaradt: a város(ok)ban mászkálva az egyes emberektől különböző küldetéseket kapunk, pénzt kereshetünk, gyakorlatilag „dolgozunk" (ez itt a pizzafutárkodástól a rablógyilkosságig terjed) és élünk – a fő feladatok mellett ezúttal is rengeteg apró mellékszál lesz. Mivel a pályák hatalmasak (és állítólag most már nem is fogjuk észrevenni az töltögetést), így nem árt különböző közlekedési eszközöket igénybe venni. Ezek közül új lesz a BMX-kerékpár, amely amellett, hogy jóval gyorsabb haladást tesz lehetővé, mint a gyalogos közlekedés, nagyon szűk helyekre is befér (értsd: ahová az autók nem) – ráadásul trükközni is lehet vele, akárcsak egy extrémsport-játékban. (Viszont nyomogatni kell egy gombot a gyorsabb pedálozáshoz… Athens 2004-feeling a láthatáron!) Az autólopás már nem oly' egyszerű, mint régen: a sofőrök érthetetlen módon nehezményezik, ha, hmm… le kívánjuk foglalni gépüket, így nagyon sokszor verekednünk kell a járgányért. Alaposan megnövelik a bejárható épületek számát, méghozzá nem csak a létfontosságú helyszínekét – lesz például szépség-



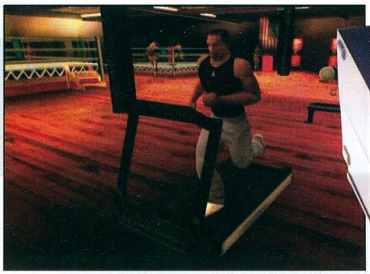


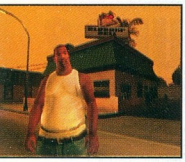


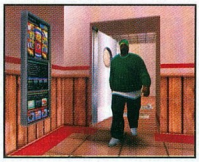








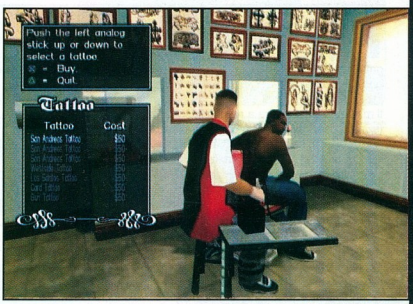


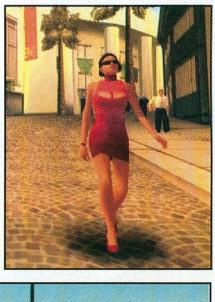




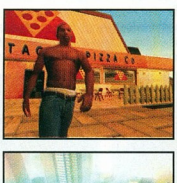


szalon (egy gengszternek nélkülözhetetlen), autómosó (a járművek koszolódnak), gyúróterem (futópaddal és szobabringával), tetoválószalon (afro-amerikaiaknak fehér tintával) és egyebek. Általánosságban igaz, hogy nagy hangsúlyt fektetnek a karakterformálásra: minél többször végzünk el egy bizonyos tevékenységet, CJ tudása annál profibbá válik. Ha sokat lövöldözünk, jobban fogunk célozni, ha sokat bringázunk, nő az állóképességünk, ha sokat edzünk, erősebbek leszünk a közelharcban és így tovább. E3-as hírünkben említést tettünk az étkezés fontosságáról is. Ez a következőképpen működik: a képernyőn egy felvillanó felirat jelzi, hogy karakterünk éhes. Ha ezt hosszú ideig figyelmen kívül hagyjuk, energiánk szép lassan csökkenni kezd, hősünk lesoványodik, csökken a sebessége és az állóképessége, ezen túl pedig gyakorlatilag képtelen lesz elviselni a fizikai megterheléseket (és ezekben bizony a verekedés is benne foglaltatik). Ügyhogy kajálni muszáj – de csak óvatosan! Valószínűleg olvasóink jó része – akárcsak mi – nem úgy ül le otthon burkolni, hogy a gyűszűnyi zöld tea mellé kikészít egy étkezési tanácsadót, egy kalóriatáblázatot, hogy ezen a héten hány részre kell osztani egy szelet Cerbonát. Viszont – akármennyire is röhejesnek hangzik – CJ-re ebből a szempontból jobban oda kell figyelnünk, mintha egy fit-, well- és mindenféle -ness magazin (Loch?) „Hogyan tagadd meg magadtól, ami jó?"-rovatát vezetnénk. Az amerikai kuliináris „kultúrának" megfelelően háromféle gyorsétkezde-láncba kocoghatunk be: az egyikben csirke alapú ételek kaphatóak (Cluckin' Bell), a második pizzázó (Well Stacked Pizza), a harmadik pedig a jó öreg hamburgeres (Burger Shot). Mindegyik menünek magvan a maga kalóriaértéke, ezt figyelembe véve kell kialakítanunk étkezési szokásainkat. CJ ugyanis meghízhat, mint a disznó, ami szintén nem üdvözítő: már a séta is nehezére esik, úszás helyett csak pancsikol (igen, a játékban majd úszni is lehet), csökken a reakcióideje és egynémely mozdulatot képtelen lesz elvégezni. Szóval, aki mondjuk nem rapperi babérokra tör, az jobban jár, ha nem zabál folyamatosan. Vagy elmegy edzeni: lesz bokszcsarnok és dojo is – amelyekben gyakorolva különböző közelharci technikákat sajátíthatunk el (ebből következően egy komplexebb harcrendszerrel számolhatunk). A keménységre szükség is van: a rendőrök nem szórakoznak, a gyalogos és autós zsernyákok mellett motoros és helikopteres fakabátok is úzni fognak minket, és akkor még nem beszéltünk az ellenlábasokról. Egy szó, mint száz: a rengeteg lehetőséget felvonultató, teljesen nyílt játékmenettel rendelkező, tartalmilag és technikailag is megújuló program kétségkívül az idei ősz egyik legnagyobb sikervárományosa. És már nem is kell rá sokat várni…



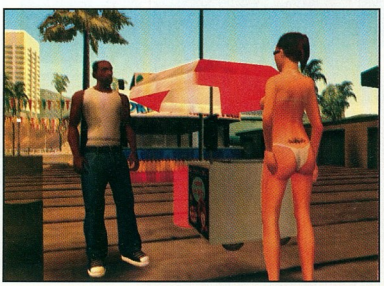












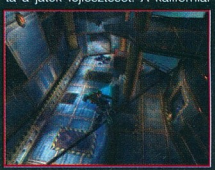


A SCEE bejelentette, hogy az Óvilágban novemberben jön ki az **Eyetoy: Play 2**. A PS2-höz csatlakoztatható USB kamerához (a képen) mellékelt remek kis játékok egyszerűségük ellenére (vagy talán éppen azért) elképesztően sikeresek (jó, mondjuk a remek értékesítésekhez hozzájárult az is, hogy a játékpakk a kamerával együtt kapható egy teljes játék áráért), és elengedhetetlen kellékei minden házibulinak, ahol az Activity már uncsi, a lerészegedés meg még nem időszerű. A folytatásban 12 új minijáték lesz, amelyekben a kamera előtt ugrálva hasonlóan elmés feladatok várnak ránk. A Jackie Chan Adventuresben addigra megedződött játékosok kipróbálhatják magukat pusztakezes harcművészetekben (Kung2), de lehetsz majd konyhatündér egy gyorsétteremben is (Dr. Chef), illetve házi barkács skilledet is fejlesztheted (DIY, azaz Csináld Magad!). Az EyeToy-technológia tovább fejlődött: a Motion-Cam™ már nemcsak a játékos mozgását érzékeli, hanem annak pontos irányát, sőt, erejét is, amely majd jól fog jönni a Boxing minijátékban, illetve több játék tartalmazza a Sonic-Cam lehetőséget, azaz ordibálni is lehet a masinának. (Mondjuk azt eddig is lehetett, de most már esetleg vezérlésre is használható bájos barátonunk.) Még lesz egy rakásnyi Akármi-Cam™, amelyeket most nem feszegetünk, mert – idióta dolgokra mindig kaphatók lévén – októberben már szeretnénk tesztelni. Egy kis ugrálás egyébként is ránk fér, hogy – Tuskó Hopkins analógiájára – ne mi legyünk a legköpcösebb tollnokok a Föld kerekén.



Folytatódik az egyik legnépszerűbb óriásrobotos-sorozat is, a From Software **Armored Core: Nine Breaker**e már a kilencedik epizód lesz a sorban. Egyelőre csak egy internetes oldal (egy képpel) hirdeti az őszi japán megjelenést.

Újabb fejlemény **StarCraft: Ghost**-ügyben: a Blizzard az elpateroli Nihilistic után a Swingin' Ape-re bízta a játék fejlesztését. A kaliforniai



székhelyű stúdió nevével talán a Metal Arms: Glitch in the System kapcsán találkozhattatok. Egyre kíváncsiabbak vagyunk, hogy végül is mi fog kikerekedni 2005-re (?) Nova kalandjából…

Szintén japán fejlesztés, de már Sony-kiadás a **Pride of the Dragon Peace**. A stílus szerepjáték, és a sárkányokat helyezi középpontba –



olyannyira, hogy főszereplőnk is egy sárkányszelídítő lesz, pikkelyesbőrű háziállatát pedig folyamatosan fejleszti a kaland során. A játék célja, hogy kinyomozzuk, miért is ugrottak egymásnak az eddig békében élő emberek és szellemek. Japán megjelenés októberben.

Az Activision az összes jövőbeli **Tenchu**-játék jogát átadta a From Software-nek. Meglátjuk, hogy mit kezdenek a japánok egy nindzsás játékkal (valamivel több közük van hozzá, mint az amerikai kiadóóriásnak) – mindenesetre azt már bejelentették, hogy a videójátékokon túl is szeretnék kitolni a franchise határait. Mi lesz ebből? Mozi? Akciófigurák? McNinja burger? (Képünkön az eddigi utolsó PS2-es reinkarnáció, a Tenchu: Wrath of Heaven.)



MOVE2PLAY

Kiadó: Europress **Fejlesztő:** Broadsword Interactive
Megjelenés: 2004.11. (PAL)

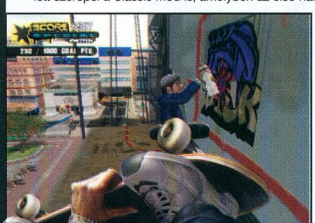


Az angol Europress (főleg családi programokat forgalmazó) kiadó első programja PS2-es platformon egy EyeToy-játékgyűjtemény lesz. 12 színpompás ügyességi minijátékra számíthaunk, 5-95 éves korig mindenki vígan fickándozhat és hadonászhat a kamera előtt – többek közt céllövölde (amelynél a gyorsaság és a pontosság számít, ügyelve arra, hogy akad olyan tárgy, amelyet nem szabad lelőni), kókuszdió-szedés (felturbózzuk az erőt, majd ellövünk egy lasztit, amely leveri a kókuszdiókat) és egyéb vidám mókák vannak a tarítékon. A fejlesztők nagyon büszkék rá, hogy a Move2play lesz az első olyan EyeToy-játék, amelyiknek a többjátékos-módja megengedi, hogy szimultán két ember játszhasson a képernyőn. Ami azt illeti, ez eddig is megoldható volt, kiválóan lehetett csalni egy-két nehezebb feladatnál, ha egy társunk mellénk vagy mögénk állt, és ő is besegített. Ez a rész még nem teljesen tisztázott, de a kameratulajok így is, úgy is elkezdhetik gyűjteni a pénzt a novemberben megjelenő játékra.

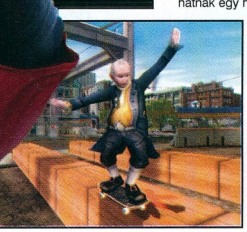
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
WORLD DESTRUCTION TOUR

Kiadó: Activision **Fejlesztő:** Neversoft **Megjelenés:** 2004.10.05. (NTSC) 2004.10.15. (PAL)

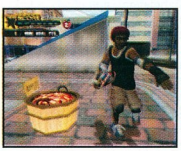
Fotelsskaterek, lassan hatodszorra is felállhattok a világot jelentő deszkákra! A THUG2 ugyan már az E3-on is kint volt, de csak egy trailer formájában futott – nemrég azonban gurulgatni kezdtek az első képek és infók is. (Ennek örömére be is grindoltuk őket erre az oldalra.) A játék sokatmondó alcíme (Világpusztító Túra) egyúttal a sztori-mód neve is, amelyben Sólyom Anti minket szemel ki arra a nemes feladatra, hogy a Bam Margera (szintén deszkás félistenség) által vezetett csapatot megszorítsuk. A gördeszkás kaland a világ hat különböző országának (többek közt Németország, Spanyolország, Oroszország és Franciaország) városain át ível. Ez persze hasonlóképp működik, mint eddig: a városokban lébecoló csókákhoz odagurulva azok adnak nekünk pár teljesítendő feladatot, és ha mindegyiket abszolváltuk, akkor a figurát játszható karakterré változtatjuk. (Valamivel több, mint húsz ilyen szereplő lesz, többségében híres deszkásokból verbuválták őket – pl. Bob Burnquist, Chad Muska.) A sztori mellett szerepel a Classic mód is, amelyben az első három játékból is



merős, kétperces időlimites feladatok köszönnek vissza – sőt, egy pár helyszín is, persze a THUG2 grafikus motorjával megjelenítve. Megmaradnak az egészen elképesztő tár-









házzal rendelkező testreszabási lehetőségek is: kreálhatunk versenyzőt, pályát, feladatot, trükköt és újfent szerepel a PS2-exkluzív Face-in-the-Game opció is, amellyel az internetre feltöltött képünket letölthetjük a játékba (bár elegánsabb megoldás lenne, ha az EyeToy-jal oldanák meg a dolgot). Sajnos az előző részben megalkotott virtuális énünk nem emelhető át az új játékba, de ez legyen a legnagyobb baj. Mindehhez csatlakozik az új, saját graffiti-, és deszkamatrica-rajzolás egy egyszerűsített beépített rajzolóprogram segítségével, exkluzív logónkat pedig a játékban felfújhatjuk a falakra, akárcsak a Jet Set Radioban (sőt, a speciális mérce megtelítésével dupla méretű graffitit sprickolhatunk – alaklomadtán majd megkérdezzük Ráday „Városvédő" Mihályt, mit szólna egy ilyesféle THUG2-rendezvényhez élőben a Várnegyedben). Rengeteg új mozdulat és trükk lesz (például az egyik kezünkkel éppen kézen állunk, a másikkal pedig graffitizünk), a bonyolultabb feladatokat pedig lassított felvételen lehet kivitelezni a könnyebbség kedvéért. No, és szinte mindenhová felmászhatunk, és -ugorhatunk – mert egy vérbeli deszkás egy jó trükkért eladja az anyját is. (Különösen, ha azt korábban már eladta a deszkájáért.) Viszont ha összejött, akkor akár az internetre fel is dobhatjuk (nem a kedves mamát, hanem a trükköt), és ha már igazán profinak érezzük magunkat, akkor online is versenyezhetünk. Ezek az opciók egyébként csak a PS2-es verzióban elérhetők, mert az exkluzívként használja az internetet. Titkok, poénok is helyt kapnak: például rápattanhatunk egy hot-dogos kocsira, egy kórházi ágyra vagy akár egy rollerre is. A legfontosabb grafikai újítás nem technikai, hanem művészeti jellegű: az egész külső sokkal inkább képregényszerűbb lesz. A Neversoft becsületére váljék, hogy minden évben és minden résszel képes megújítani extrémsport-sorozatát – talán nem véletlen, hogy toronymagasan a legnépszerűbb ilyen kategóriájú játékról van szó. A deszkások akár már látatlanban is ugorhatnak egy hatalmas ollie flipet a tiszteletére.

KATAMARI DAMACY

Kiadó/fejlesztő: Namco **Megjelenés:** 2004.09.14. (NTSC)



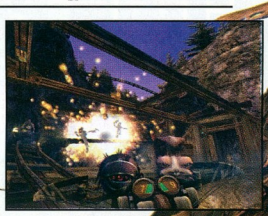


A furcsa nevű játék (egyes források Damashii néven hivatkoznak rá, a Namco "Damacy"-nek írja, valószínűleg az angolos(abb) írásmód/kiejtés miatt, meg talán ők azért jobban tudják, hogy hogyan is hívják a játékukat) újabb ékes bizonyítéka annak, hogy – akármennyire is hóbortosnak tartjuk néha a japánokat – manapság egy igazán érdekes játékötlet szinte csak a cseresznyefák földjéről származhat. A játék egy ügyességi-logikai elegy, alapkoncepciója pedig marha egyszerű: fura kis figuránk – akárcsak a ganajtúró-bogár – egy galacsint görget maga előtt, amelyhez minden hozzáragad, amihez csak hozzáér, és így a pörgő-forgó-guruló tömeg egyre csak duzzad. Ez jó, ugyanis pontosan ez a célunk is: adott idő alatt kezdeti méretéről ezt a tárgyakból és élőlényekből álló gombolyagot a megjelölt nagyságúra kell megnövelnünk. A trükk ott van az egészben, hogyha túl nagy dolgot szeretnénk hozzáragasztani, akkor az (még) nem sikerül, és egyrészt lelassul a mozgásunk, másrészt leválik róla egy-két értékesebb darab. Mindig jól meg kell tehát fontolni, hogy mihez szeretnénk hozzátapasztani, ugyanis csak kis lépésekkel haladhatunk előre. (Eleinte csak egy papírfecnit kapunk fel, míg a későbbiekben már buszokat, lámpaoszlopokat tapasztunk hozzá – óriási poén!) Veszélyt okozhatnak ezen kívül az emberek és az állatok: (kezdetben még) parányi gombolyagunknak ezek túl nagy falatot okoznak, ráadásul belénk is rúghatnak, vagy lövöldözhetnek ránk, ami szétrobbanthatja nagy nehezen összegyűjtött golyóbisunk. Az alapjáték mellett multiplayer-lehetőség is rendelkezésre áll (osztott képernyőn), itt persze lepattinthatunk a másikról egy-két tárgyat csak a szivatás miatt, de akár az is előfordulhat, hogy az óriásira nőtt galacsinunkhoz a másikat cakkumpakk hozzáragasztjuk! Rengeteg megnyitható extra, lebilincselő játékmenet, egészen csinos és stílusos grafika, az eredeti japán változat zenéi, ráadásul még valami lökött sztorija is van – nem is csoda, hogy Reiker barátunk a japán verzió kipróbálása után napokig önkívületi állapotban volt (nem lehetett hozzászólni, folyvást a zenét dudorászta). Nagyon várjuk!

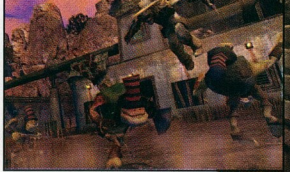
ODDWORLD STRANGER

Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** Oddworld Inhabitants **Megjelenés:** 2005. tavasz

Az Oddworld Inhabitants készülő játékáról már megemlékeztünk egy pár sorban, de azóta jött némi új info, és három pofás kép is. A kaland újfent a bohókásan absztrakt Oddworld univerzumba kalauzol minket, de Abe-et, Munchot és az Xboxról megismert többi marhát elfelejthetjük – főhősünk most a halk szavú, ám gyors kezű Stranger nevű fejvadász lesz. A játék a következőképpen zajlik: Strangerrel kolbászolunk a világban, és a helyi lakosoktól kapjuk a küldetéseket. Fegyverünk kezdetben pusztán két mancsunk, de a későbbiekben lőfegyvereket is használhatunk (pl. egy dupla kilövőszerkezettel rendelkező számszerjat). A kameraállást a játékos egy gombnyomásra, tetszés szerint bármikor állítgathatja a belső nézet és a követő kamera között, mert mindkettő előnyei/hátrányai kiütközhetnek egyes szituációkban. Sok hülye szituációban, mert a játék persze a klasszikusan fárasztó Oddworld-humort is hozza. Erre jó példa, hogy újunk lövedékei különböző élőlények lesznek (pl. mókusok, pókok és egyebek) – amik kilövés előtt mindenféle hülyeséget dumálnak, illetve eltérő hatással lesznek az eltalált áldozatra (a pók például hálóval kötözi meg) – sőt, a nagyobb hatás kedvéért kombinálhatók is egymással. Az elfogott rosszfiúkat pedig egy vákuumos ketyerében tároljuk, amely minden magába szippant. A látvány-, és hangzásvilág a szokott – kiváló – minőségűnek ígérkezik, úgyhogy mindenképpen szem előtt tartjuk ezt a Strangert.









A japán Spike egy katasztrófa-játékkal jön ki az ősszel. (Remélhetőleg csak a témája lesz katasztrófa, maga a játék kevésbé.) A **Hard Luck: Return of the Heroes**ban az okozza a központi problémát, hogy a Clayton Toronyházban egy karácsonyi partin tűz üt ki. Három szereplőt irányíthatunk, egy tűzoltót, egy szolgálaton kívüli rendőrt, illetve a felhőkarcoló építészét, feladatunk pedig a bennrekedt emberek megmentése lesz. A játék igazi érdekessége, hogy az egész időre megy, így ha az első (nyilván könnyebb) pályákon sokat tökörészünk, a későbbi feladatoknál bizony rendesen szorít majd minket az idő. Egyelőre a játék csak Japánban kerül a polcokra, ott is valamikor ősszel.

Egy angol bíróság a szoftverkalózok elleni perek eddigi legsúlyosabb ítéletét hozta meg: három és fél év letöltendő börtönbüntetésre ítélte a nagyban dolgozó elkövetőt (aki másolt játékokat, filmeket és üzleti alkalmazásokat forgalmazott). Az ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association, azaz az Egyesült Királyság-béli kiadók szövetsége) vidáman hallelujázott a szigorú ítélet hallatán.

Jégi, jól bevált jecept: a Sony és a 989 Studios hokisorozatuk új részéhez megnyerte minden idők egyik, ha nem a legjobb hokisát, Wayne Gretzkyt. Nemcsak kirakatember, hanem aktív közreműködő is lesz, a



fejlesztésnél és a játékmenet kialakításánál is számítanak rá – a sorozat új tagja pedig a **Gretzky NHL 2005** nevet kapja.

A LucasArts játékot készít a **Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith** alapján (az évszázad meglepetése!), de konkrét platformot még nem közöltek. A játék két héttel a filmbemutató előtt, jövő májusban érkezik, mind a jó (Obi-Van), mind a rossz (Anakin Skywalker) oldalon küzdhetünk, és azt ígérik, hogy az eddigi legkomolyabban kidolgozott lézerkard-ütközetekkel fogunk benne találkozni.



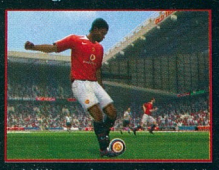
Ezt is megértük: idén szeptember 9-10-én a texas-i Austinban (a helyi játékkonferenciával párhuzamosan) megtartják az első, éves Nők Játékkonferenciáját (**Women's Game Conference**). Többek közt az iparágban dolgozó hölgyek helyzetét és az abban elhelyezkedni kívánók lehetőségeit, valamint a női játékosokhoz kapcsolódó marketing-tevékenységeket boncolgatják, az előadók pedig természetesen a gyengébbik nemet képviselik (jöttek a Sonytól, a Microsofttól, az Acclaimtól és az Eidostól is). A rendezvény igazgatója (aki egyébként férfi, Chris Sherman) szerint a játékosok átlagos életkora 29 (!) év, egyharmaduk (!) pedig nő, úgyhogy komolyan oda kell figyelni a piac ezen szegmensére – és ki kell aknázni az ebben rejlő lehetőségeket. Ha ez igaz, a Station2-ből negyven oldalt Barbie Horse Adventures végigjátszással, illetve hajfestés-szimulátorral fogunk megtölteni…

A Discovery Channel **American Chopper** című sorozata alapján készülő játékok kiadói jogát az Activision szerezte meg. A csatorna népszerű adásában egy apa-fiú pá-



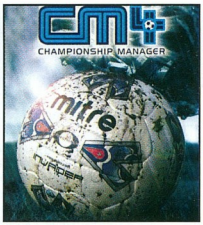
ros különböző házi barkácsban készült kétkerekűeket túráztat. (*Nem túráztatják, már láttam egy párat: szerelik, kiállításra hurcolják, de főleg eladják őket, és gennyesre keresik magukat, miközben a Hulk Hogan-hasonmás apuka a müsor legnagyobb részében azon puffog, hogy a fia mikor takarítja már ki a műhelyt, és mikor költözik már külön tőle. Csak azt nem tudom, hogy milyen játék lesz ebből: motorszerelős-menedzselős, vagy mérgelődős-takarítós-különköltözős – Spot*). Sem pontos platformot („PC és konzolok"), sem játékstílust nem közöltek, az első játékok valószínűleg az ünnepi szezonra futnak be.

Szegény embert (és fociklubot) az ág is húzza: a Leeds United kiesett a Premier League-ből, a klub ellen csődeljárás folyik, a Codemasters pedig bejelentette, hogy az év vége felé megjelenő **Club Football 2005**



szériájában már nem lesz jelen külön kiadásban az együttes. (A cég „fejlesztési nehézségek"-re hivatkozott, de persze „nem zárkózik el az együttműködéstől a jövőben" – érdekes, hogy a problémák mondjuk nem a Manchester Unitednél, vagy a Real Madridnál jelentkeztek…)

CHAMPIONSHIP MANAGER 5



Kiadó: EIDOS Fejlesztő: Beautiful Game Megjelenés: 2005. tavasz (PAL)

Az 1992. óta futó Championship Manager-sorozat lényege pár leggel kezdődő szóban összefoglalható: a világ legjobb, legbonyolultabb, legprofesszionálisabb és legnépszerűbb focimanager játéka – és egyben a kiválasztott labdarúgóklub felemelkedésének vagy bukásának részletesen dokumentált krónikája. (Erre elég bizonyíték, hogy külön nyomtatott újságot szentelnek neki (nem vicc!), az internetes rajongói oldalakat pedig nagyon nem is lehet megszámolni – nem egy magyar nyelvű is akad.) PlayStation platformokon eddig nem tette tiszteletét (a CM Quizt leszámítva PS-ről, de az nem volt szerves része a sorozatnak) – alapvetően PC-re van kitalálva, bár volt egy-két Xboxos vadhajtása is. A játék ötödik verzióját (azért nem részét, mert ötnél több van, külön sorszámmal csak a teljesen átalakított változatokat jelölik) már nem az eddigi fejlesztő – Sports Interactive – jegyzi, hanem a Beautiful Game Studios, és talán ennek örömére megjelennek a konzolos változatok is (jó fél éves késéssel az őszi PC-s verziót követően). Valami elképesztő statisztikai adatbázissal rendelkezik – külön ügynökséget béreltek fel, hogy a világ öt kontinensének 50 bajnokságából gyűjtsenek adatokat az azokban szereplő játékosokról. Minden (minden!) hivatalos, nemzeti és nemzetközi labdarúgóesemény helyet kap a programban, ami csak elképzelhető, a játékosnak pedig mindenre (mindenre!) figyelnie kell, ami csak befolyásolhatja labdarúgóklubja teljesítményét (a szurkolói ankétoktól elkezdve, a játékoskereten keresztül, a meccs talaját beborító fű állagáig). A játék összes jellemzőjét képtelenség lenne felsorolni, így nem is tesszük – helyette inkább leírjuk, hozzávetőlegesen mire számíthat, aki nekiül. Grafikára nem (végeláthatatlan menürendszerekben kolbászolunk és statisztikákat böngészünk, a meccs csak egy 2D-s, felülnézeti képen követhető), hónapokig tartó edzősködésre, taktikázásra és játékra viszont igen. PC-n bitang erős hardver kell hozzá (főleg memóriamennyiségben és processzorteljesítményben), ráadásul a sok menü miatt igazán jól csak egérrel kezelhető – úgyhogy vannak kételyeink a konzolos verziókkal kapcsolatban, de meglátjuk. Így vagy úgy, a CM egy életjáték a labdarúgás-fanatikusainak, akiket nemcsak a pályán történtek érdeklik – de szigorúan csak nekik!



VIETCONG PURPLE HAZE

Kiadó: Gathering Fejlesztő: Illusion Softworks/Pterodon/Coyote Megjelenés: 2004.09. (PAL)

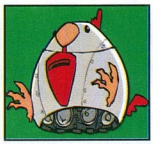


A II. Világháború mellett a vietnami háború is kimeríthetetlen, jól fizető forrása a játékötleteknek, már csak azért is, mert így a jenkik legalább virtuálisan megnyerhetik. A stílus ezúttal FPS, a játékos pedig egy speciális felderítő alakultat tagjaként cseppen bele a háborúba. A játék eredeti, PC-s verziójából átemelt 17 küldetés mellé még két extra konzolos csatlakozott. Ölni lehet késsel, gránáttal és mintegy 30 korhű kézifegyverrel (többek közt szerepel az M16-os rohampuska, az M79-es gránátvető, a Sten géppisztoly és az M60-as géppuska is), használhatók a járművek – de ha ez sem lenne elegendő, hívható a légifedezet is. A dzsungelharc persze veszélyes, így bármikor beleeshetünk egy karókkal tűzdelt verembe, vagy ráfuthatunk egy taposóaknára – de hát a háború nem gyerekjáték. Azért látszik, hogy cseh fejlesztők az elkövetők: csak kibújt belőlük az egykori béketábor, mert egyes játékmódokban akár a Vietkong erőit is irányíthatjuk. Jónak ígérkezik a zenei alátétek a korabeli dalokkal, melyek előadói közt megtalálhatjuk a Stoogest, a Deep Purple-t vagy a Standellst is, Jimi Hendrix-rajongók pedig már a címtől is egy adag boldogsággal gazdagodnak.



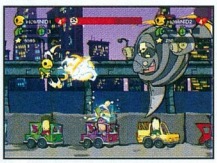


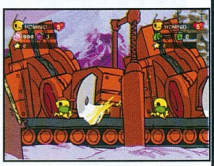
ALIEN HOMINID



Kiadó: O3 Interactive **Fejlesztő:** The Behemoth **Megjelenés:** 2004.10.15. (NTSC)

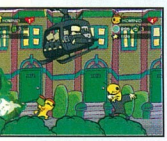














Az Alien Hominid egy 2D shooter, nagyjából a régi Contrák műfajában. Igazán érdekessé az eredete teszi: 2002-ben került fel az internetre az alkotók által csak prototípusnak nevezett első változat, egy flash-játék formájában (ha valaki nincs képben: a flash egy internetes programozói felület, számos weboldal, animáció és egyszerű, ingyenes játékocska épül rá). A mindössze két ember (Dan Paladin és Tom Fulp) által készített játékot azóta több, mint hatmilliónan húzták le a hálóról, így minden idők legtöbbször letöltött játékává avanzsált. A nemrégiben alakult (lásd első számunkat) O3 Int. és a Behemoth fejlesztőstúdió debütáló játéka a konzolvilágban ennek egy bővített változata lesz. Klasszikus shooter játékmenet, multiplayer opciókkal (ketten is küzdhetünk egyszerre a képernyőn) és kézzel rajzolt, képregény-, vagy inkább rajzfilm-szerű külsővel megáldva. 16 szintből áll, rengeteg normál és számos óriási al-, és főellenféllel, amelyek leküzdésére és elkerülésére különböző technikákat alkalmazhatunk. Hétféle fegyverrel és gránátokkal rendelkezünk, beáshatjuk magunkat a földbe, elkerülhetjük a lövedékeket, megragadhatjuk és eldobhatjuk az ellenfeleket – sőt, járműveket is használhatunk (ufók, tankok, páncélautók). Elmondásuk szerint egy éjszaka Tom és Dan alaposan berúgtak (úgy látszik, nemcsak ránk jellemző az ilyen stílusú munkamódszer), és kitalálták, hogy még egy rejtett minijátékot is eldugnak a programban. Az alkotók a Contra-Metal Slug-Gunstar Heroes hármason nőttek fel – reméljük szem előtt tartják azok színvonalát is.

NBA STREET 3

Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** EA Canada **Megjelenés:** 2005.04. (NTSC)



Az EA Big utcai kosárlabda sorozata folytatódik, de a lényeg persze nem változik: háromfős csapatok küzdenek egymás ellen, a csapattagok közt pedig neves NBA-játékosokat találunk. Ettől eltekintve a szokásos könnyed hangvétel jellemzi a játékot, amolyan Harlem Globetrotters-stílusban kosarazhatunk, és egy pár mozdulat szemlátomást ellentmond a fizika törvényeinek. A játékban szereplő animációk számát nemes egyszerűséggel megduplázták (természetesen megmarad a jó öreg „A homlokodra pattintom a lasztit, te pedig bután nézel™"-trükk is), a nagyobb játékosegyéniségek csak rájuk jellemző különlegességekkel fognak szolgálni és megújul a GameBreaker-rendszer is. A grafikára nem lesz panasz, a folyamatos képfrissítés megőrzése mellett minden idők legalaposabban kidolgozott karaktermodelljeit ígérik (emellett mindenkinek átszerkeszthető lesz a külseje) és kapunk egy pár új pályát is (Rucker Park, Venice Beach) – de ha ez sem lenne elegendő, szerkeszthetünk akár egy sajátot is. A játékra jövő áprilisig kell várni.







A Krome Studios és a DPS Film Roman (The Simpsons) együttműködési szerződést kötött, mely szerint utóbbi rajzfilmet készít az ausztrál fejlesztőcsoport **Ty the Tasmanian Tiger** című játékából, amely DVD-filmen és televízióban lesz látható. Ha már itt tartunk, elárulják, hogy a képünkön is látható második rész alcíme Bush Rescue lesz (ami akár MIssion Impossibel is lehetne, mert szerintünk az amerikai elnök menthetetlen...).

Steve Ballmer, Microsoft-fejes a Microsoft Partner Conference-szen kijelentette: *„Lefogadom, hogy a következő konzolgenerációban meg tudjuk fogni a Sonyt"*. Az önbizalom tehát megvan (mondjuk ez speciel sohasem hiányzott a jenkikből, ellenben a képességgel, hogy külön tudják választani a vágyaikat a realitásoktól) – erős a gyanúnk, hogy ehhez azért annak a kis japán barkácsműhelynek is lesz egy-két keresetlen szava...



Képregény készül a BloodRayne alapján, megjelenés a játék második részével egyidőben (október). Címe: **Bloodrayne: Skies Afire.**

A **From Software** egy új szamurájos játék fejlesztésébe kezdett, melynek munkacíme **The Story of Hero Yoshitsune**. A játék főszereplője, Josicune no Minamoto, a szamuráj-eszmény első számú megtestesítője a japán történelemben, de a játékban felbukkanó többi karakter is történelmi személyiség, mindegyikük a késő XII. századi Japánban, a Minamoto sógunátus élt – és halt meg a hatalomért... Róluk hosszú oldalakon keresztül lehetne mesélni, a játékról viszont még nem, ugyanis a japán megjelenés időpontján kívül (2005. január) semmi egyebet nem lehet róla tudni.



RPG-rajongó olvasóink bizonyára figyelemmel kísérik az **Atari Forgotten Realms: Demon Stone** című játékát. Nos, a kiadó egyik reprezentánsa elárulta, hogy a Forgotten Realms előtagot elhagyják, így ezentúl pusztán Demon Stone néven kell a játék után kutakodni – mindez állítólag azért történt, hogy



a program a „szélesebb vásárlóközönség figyelmét is felkeltse". Ez logikus cél egy kiadó részéről, habár afelől már kételyeink vannak, hogy az ehhez vezető út a legismertebb és legnépszerűbb fantasy-univerzum eltüntetése a játék címéből. Inkább jogi problémák léphettek fel az FR-licenc kapcsán – mindegy, szeptemberben így is, úgy is kijön.

A DFC Intelligence nevű piackutató cég jóslata szerint a videójáték és az elektronikus interaktív szórakoztatóipar forgalma 2008-ra eléri a 33.4 milliárd dollárt. (Hogy a .4 hogyan jött ki, azt ne kérdezzétek.) *(Remélhetőleg azok mi leszünk, és akkor esetleg végre beinvesztálhatunk egy új kontrollerbe – Spot)*

A Mortal Kombat: Deception kap egy speciális kiadást is, Premium Edition elnevezéssel. A borítóról Sub-Zero köszönt minket fagyos



mosollyal, a csomag belsejében pedig ott lapul az eredeti játéktermi játék (az első rész) konzolra vasalt verziója, egy fém gyűjtőkártya – no, és egy bónusz DVD, amelyen a sorozat és a karakterek történetét bemutató videókat találunk.

A kiadó véglegesítette a **Midway Arcade Treasures 2**-ben helyt kapó játékok névsorát. Lőn: A.P.B.; Arch Rivals; Championship Sprint; Cyberball 2072; Gauntlet 2; Hard Drivin'; Kozmik Kroozr'; Mortal Kombat 2; Mortal Kombat 3; NARC; Pit Fighter; Primal Rage; Rampage World Tour; Spy Hunter 2; Timber; Total Carnage; Wizard of Wor (képünkön – isteni!); Xenophobe; Xybots; Wacko. A retro-mániások készülhetnek az októberi megjelenésre (ez az NTSC-változat lesz).



SCALER
THE SHAPESHIFTING CHAMELEON

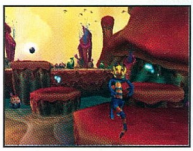






Kiadó: Take2 **Fejlesztő:** A2M
Megjelenés: 2004.10.18. (NTSC, PAL)





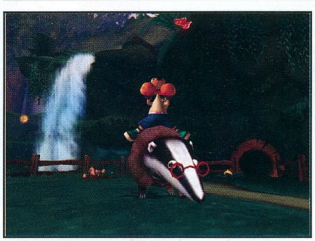


Na, erre varrjatok gombot: Bobby „Scaler" Jenkins egy 12 éves kiskölök, aki mindennél jobban szereti a gyíkokat. Egy szép nap felfedezi, hogy új szomszédja gyíktojásokat gyűjt. Becsületére váljék, hogy nem rántottát készít belőlük – de nem is a terráriumába kellenek: a szomszéd ugyanis gonosz sárkány egy másik világból és a tojásokat felhasználva kelteti ki mutáns sárkánygyík-seregét, amellyel tervei szerint elözönli a világunkat. Bobby ezt nem hagyhatja annyiban, valami furmány folytán átváltozik Scalerré, az általa rajzolt kék kaméleonná, beugrik a portálba és a sárkányok világában próbálja meghiúsítani a tervet. A megdöbbentően hülye történet egy klasszikus platformjátékot takar: 10 pályán keresztül hadakozhatunk a sárkányok ellen, mindeközben a szokásos gyűjtögetéssel kell magunknak új képességeket, fegyvereket szereznünk. Kaméleonhoz méltóan fára mászhatunk, csúszkálhatunk a liánokon, rejtőzködhetünk (pontosabban álcázhatjuk magunkat, beleolvadhatunk a környezetbe) – és még pluszként át is változhatunk (öt másik szereplő bőrébe bújhatunk bele, megőrizve azok képességeit és fegyvereit). Egzotikus tájak, némi humorral fűszerezve a „nagy" platformerek nyomdokaiban haladó játékmenettel – és reméljük, minőséggel is. (Csinálhatnának ilyet mondjuk Ned varázsgötéjéből, ami talán az még ennél is nagyobb ökörség a Minimaxon.)



KAO THE KANGOROO 2

Kiadó: JoWood/Titus **Fejlesztő:** Tate Interactive **Megjelenés:** 2005. (PAL, NTSC)

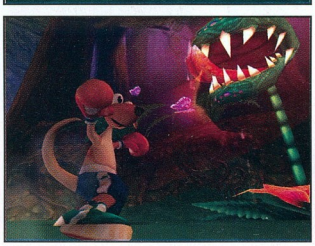








Kao, a kenguru kalandjai majd' három évvel ezelőtt kezdődtek DC, GBA és PC platformokon, és akkor érdekes módon a Sony gépe kimaradt. A második rész azonban már jön PS2-re is, igaz, csak valamikor jövőre fogjuk kézbe kapni. A Kao the Kangaroo 3D platformjáték a javából: a kenguruk ugyebár alapvetően bokszolnak, ezen túl Kao erősebben csapkod a farkával, mint Rocco Siffredi és még bumerángot is hajigál – összesen héttéle harctechnikát vethet be az ellenfelek ellen. A lökött kenguru nemcsak két hatalmas hátsó lábán ugrál, hanem különféle közlekedési eszközöket is igénybe vehet, ezek közt megtalálható egy snowboard, egy vízen úszó hordó, egy motorcsónak, egy katapult és egy pelikán is. Öt világon keresztül tart a kaland, ezek sorrendben: egy sűrű erdő, egy jégvilág, az óceán, a Pelikánszigetek és egy galleon fedélzete, mindenhol lesznek felkapkodható powerupok és rejtett pályaszakaszok is. Maga a grafika és a sztori egy gyermekmesét idéz (Kao papagáj barátjával az oldalán egy vadász ellen harcol, aki a világ összes állatát ketrecbe akarja zárni), és jópofának ígérkezik – mindettől függetlenül így első ránézésre semmi extra sincs a játékban.







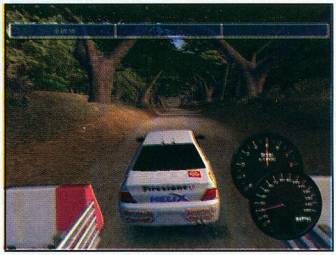


EURO RALLY CHAMPION

Kiadó: Oxygen Interactive **Fejlesztő:** Brain in a Jar **Megjelenés:** 2004.10.09. (PAL)







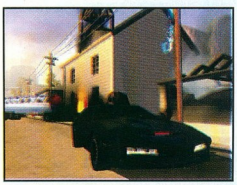
Az Oxygen Interactive kitaposott, bár kissé zsúfolt úton jár, illetve – stílszerűen – száguldozik: egy raliszimulátort dobnak hamarosan piacra. Mivel a játék budget-kategóriás (alig húsz angol fontba kerül), ezért sajnos nem rendelkezik hivatalos licencekkel, de lesz benne minden, ami egy vérbeli ralijátéktól elvárható: az alpesi hegyektől, az erdős szakaszokon át a sivatagig döngethetünk, indíthatunk bajnokságot, időmérőt, vagy akár többjátékos-módot, és lehetőség nyílik a valósághű tuningolásra és szerelgetésre is. Pontosan bekonfigurálható aszerint, hogy a játéktermi avagy inkább a szimulációra emlékeztető játékmenetet kívánjuk előnyben részesíteni. Árkategóriájához képest még a külalakjára sem lehet különösebb panaszunk, ráadásul a játék az Indycar Series továbbfejlesztett fizikai motorját használja alapként.







KNIGHT RIDER 2



Kiadó/fejlesztő: Davilex **Megjelenés:** 2004.10.29. (PAL)

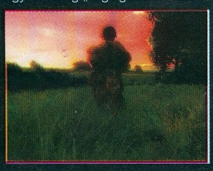
Általános szerkesztőségi vélemény, hogy David Haselhoff színészi teljesítményénél rosszabbat csak énekesi pályafutása során produkált. Ráadásul ha viselt dolgait egy képzeletbeli szemét-mércére helyezzük, még mindig nem érte el az abszolút csúcsot – ott ugyanis a Knight Rider című PS2-es program csücsül. A nyolcvanas évek egyik „divatos" akciósorozata azonban még manapság is népszerű lehet, mert az Európában elkelt 170.000 példány arra inspirálta a fejlesztőket, hogy folytassák. A játék a felmenőre épül (jaj!), persze „alaposan" kibővítve, újabb pályákkal és feladatokkal. KITT-et irányítjuk, aki szuperjárgány lévén sok mindenre képes: átváltható síelés-módba, rendelkezik éjjellátó-készülékkel, előre leszkenneli az épületeket és kiszúrja a rosszfiúkat, turbóját belőve pedig azonnal hatalmas sebességnövekedést érhet el. (Viszont sört még mindig nem hoz a közértből, és hűtő sincs benne. Nem kellene, maximum eladásra.) Most pedig már átléphet harci módba is, amelyben mindenféle lövedékkel, rakétákkal szórhatja meg az ellenfelet. Ezek között robotok, páncélozott autók, helikopterek lesznek – no, és persze összefuthatunk Michael gonosz ikertestvérével, Garth-tal, és a kardántengelyéig romlott konkurrens masinával, KARR-ral is. Egy-két minijáték is lesz, sőt osztott képernyős kétjátékos-mód is várható. Kétségkívül hiánypótló alkotás lesz…





Hivatalosan is megerősítették, hogy a SEGA és a Kush Games hokijátéka, az **ESPN NHL 2005** mindössze $19.99-os áron kerül piacra az USA-ban (ez átszámítva alig több, mint 4100 Ft). A nem kommentált árminimalizálás (valószínűleg egyfelől a konkurencia megszorításának kísérlete, másfelől a Take Two – olcsó-árkategóriás játékokat forgalmazó – Global Star-részlegével kötött terjesztési megállapodás van mögötte) már csak azért is érdekes, mert a játék gyakorlatilag mindent tud, amivel az EA NHL-sorozata büszkélkedhet. NTSC-megjelenés augusztus 31-én, reméljük, a nagy leértékelés az európai verziókra is érvényes lesz. (No, meg azt is, hogy a többi ESPN-sportjátékra is…)

Testvérek, egyelőre nem kell fegyvert pucolni: a **Brothers in Arms (Ubisoft)** megjelenése a következő esztendő elejére tolódik át, a játékot ugyanis még „véglegesíteni" kell.



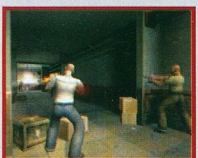
Az Activision jelöltte a Treyarch **Dead Rush** című projektjét. Mindez azért érdekes, mert az autós-akció és a túlélő horror stílusok keverékének ígérkező játékot csak az idei E3-on jelentették be. Nem kizárt, hogy a fejlesztés vezetőjét elütötte egy zombi-sofőr, bár inkább annak az indoklásnak adnák hitelt, mely szerint a játék nem kavart túl nagy port, így inkább dobták (ugyanis ezt az Activision elnöke mondta). Pedig nem is volt olyan szörnyű…

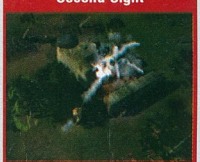
Ez év októberében jelenik meg Japánban a Sega Ages retro-sorozat keretében PS2-re a ma már mindenképpen klasszikusnak számító Virtua Fighter 2. Fejlesztő a Sega-AM2, a minőség egy az egyben a játéktermi eredetit idézi, sőt a 94-es eredeti mellett a 95-ös, feltupírozott változat is játszható lesz.

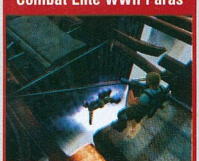


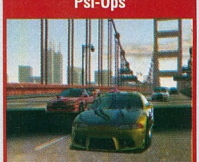
Megjelenések

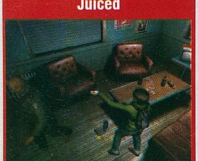
EURÓPAI / PAL MEGJELENÉSEK

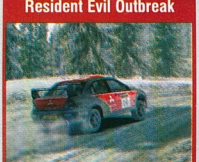

Second Sight


Combat Elite WWII Paras


Psi-Ops


Juiced

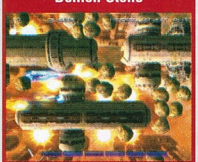

Resident Evil Outbreak

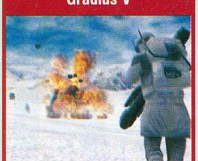

Colin McRae Rally 2005

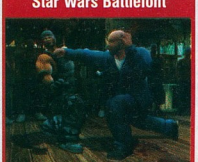
ADIBOO AND THE ENERGY THIEVES	★
VU GAMES	09.01.
SHELLSHOCK: NAM '67	★★
EIDOS	09.03.
SECOND SIGHT	★★★
CODEMASTERS	09.03.
CONFLICT: VIETNAM	★★
SCi	09.03.
COMBAT ELITE WWII PARATROOPERS	★★★
ACCLAIM	09.03.
NBA BALLERS	★★
MIDWAY	09.10.
KARAOKE STAGE	★
KONAMI	09.10.
.HACK VOLUME 3	★★★
ATARI	09.10.
BURNOUT 3: TAKEDOWN	★★★
ELECTRONIC ARTS	09.10.
ATV QUAD POWER RACING 3	★★
SONY	09.10.
WORMS FORT: UNDER SIEGE	★★
SEGA	09.17.
TERMINATOR 3: REDEMPTION	★★
ATARI	09.17.
PSI-OPS: MINDGATE CONSPIRACY	★★★
MIDWAY	09.17.
DEMON STONE	★★★
ATARI	09.17.
CRIMSON TEARS	★★★
CAPCOM	09.17.
VIETNAM: THE TET OFFENSIVE	★
OXYGEN	09.17.
VIETCONG PURPLE HAZE	★
GATHERING	09.24.
U MOVE SUPER SPORTS	★
KONAMI	09.24.
ISLE OF MAN TT SUPERBIKES	★
BIG BEN	09.24.
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	★
ELECTRONIC ARTS	09.24.
STAR WARS: BATTLEFRONT	★★★
ACTIVISION	09.24.
SILENT HILL 4: THE ROOM	★★★
KONAMI	09.24.
RESIDENT EVIL: OUTBREAK	★★★
CAPCOM	09.24.
PACIFIC WARRIORS II: DOGFIGHT	★
MIDAS	09.24.
MCFARLANE'S EVIL PROPHECY	★
KONAMI	09.24.
JUICED	★★★
ACCLAIM	09.24.
JACKIE CHAN ADVENTURES	★
SONY	09.24.
FLATOUT	★★
EMPIRE	09.24.
EYETOY: CHAT	★★
SONY	09.24.
TIME CRISIS: CRISIS ZONE	★★★
SONY	09.24.
COLIN MCRAE RALLY 2005	★★★
CODEMASTERS	09.24.
AIRBORNE TROOPS	★★★
GMX MEDIA	09.24.

AMERIKAI / NTSC MEGJELENÉSEK


Demon Stone


Gradius V


Star Wars Battlefont


Def Jam: Fight for N.Y.

NARC	★★
MIDWAY	09.01.
SILENT HILL 4: THE ROOM	★★★
KONAMI	09.07.
BURNOUT 3: TAKEDOWN	★★★
ELECTRONIC ARTS	09.07.
TERMINATOR 3: REDEMPTION	★★
ATARI	09.07.
GROWLANSER: GENERATIONS	★★
WORKING DESIGNS	09.13.
ASTERIX & OBELIX: KICK BUTTIX	★★
ATARI	09.14.
SLY 2: BAND OF THIEVES	★★★
SONY	09.14.
DEMON STONE	★★★
ATARI	09.14.
GRADIUS V	★★★
KONAMI	09.14.
POWER RANGERS: DINO THUNDER	★
THQ	09.14.
SHELLSHOCK: NAM '67	★★
EIDOS	09.15.
JUICED	★★★
ACCLAIM	09.15.
MONSTER HUNTER	★★
CAPCOM	09.21.
STAR WARS: BATTLEFRONT	★★★
LUCASARTS	09.21.
HEADHUNTER: REDEMPTION	★★
SEGA	09.21.
THE RED STAR	★
ACCLAIM	09.21.
SHAMAN KING: POWER OF SPIRIT	★
KONAMI	09.24.
DEF JAM: FIGHT FOR N.Y	★★★
EA	09.28.
CRASH: TWINSANITY	★★
VU GAMES	09.28.
DUKES OF HAZZARD 2	★★
UBISOFT	09.28.
ROCKY LEGENDS	★★
UBISOFT	09.28.


Airborne Troops


Flatout


Headhunter Redemption


Asterix & Obelix


Conflict Vietnam


NBA Ballers


Jackie Chan Adventures


Crash Twinsanity


Terminator 3 Redemption

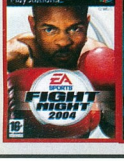
Top-listák

EURÓPAI (UK) TOP-LISTA









1. **SPIDER-MAN 2**
   ACTIVISION
2. **ATHENS 2004**
   SONY
3. **DRIV3R**
   ATARI
4. **FORMULA 1 04**
   SONY
5. **AMERICA'S 10 MOST WANTED**
   PLAY IT
6. **SHREK 2**
   ACTIVISION
7. **SINGSTAR**
   SONY
8. **TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW**
   UBISOFT
9. **SONIC HEROES**
   SEGA
10. **CATWOMAN**
    ELECTRONIC ARTS
11. **THE SIMPSONS: HIT&RUN**
    SIERRA
12. **HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN**
    ELECTRONIC ARTS
13. **FIGHT NIGHT 2004**
    ELECTRONIC ARTS
14. **ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE**
    CAPCOM
15. **TIGER WOODS PGA TOUR 2004**
    ELECTRONIC ARTS
16. **RED DEAD REVOLVER**
    ROCKSTAR
17. **HITMAN: CONTRACTS**
    EIDOS
18. **JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING**
    ELECTRONIC ARTS
19. **LMA MANAGER 2004**
    CODEMASTERS
20. **CRICKET 2004**
    ELECTRONIC ARTS





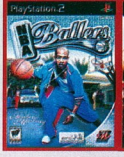







AMERIKAI TOP-LISTA

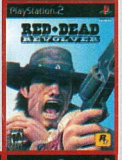





1. **SPIDER-MAN 2**
   ACTIVISION
2. **DRIV3R**
   ATARI
3. **SHREK 2**
   ACTIVISION
4. **HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN**
   ELECTRONIC ARTS
5. **MVP BASEBALL 2004**
   ELECTRONIC ARTS
6. **RED DEAD REVOLVER**
   ROCKSTAR
7. **NBA BALLERS**
   MIDWAY
8. **FIGHT NIGHT 2004**
   ELECTRONIC ARTS
9. **SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW**
   UBISOFT
10. **MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION**
    CAPCOM





JAPÁN TOP-LISTA





1. **WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8**
   KONAMI
2. **JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 11**
   KONAMI
3. **SOCOM II: U.S. NAVVY SEALS**
   SONY
4. **ONE PIECE ROUND THE LAND**
   BANDAI
5. **MICHIGAN**
   SPIKE
6. **TAIKO NO TETSUJIN: 4TH GENERATION**
   NAMCO
7. **JISSEN PACHISLOT HISSHOUHOU HOKUTONOKEN**
   SAMMY





JAK 3	
TÍPUS:	AKCIÓ/PLATFORM
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	NAUGHTY DOG
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	-
TESZTPÉLDÁNY:	-
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.11.23. NTSC 2004.12.04. PAL

WEB: www.naughtydog.com

TRAILER A DVD-N!





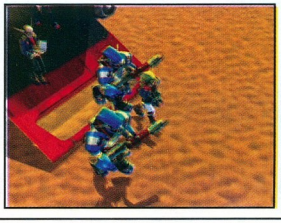
AZ ÖRÖK ECO FÉNYESKEDJÉK NEKI, MINDÖRÖKKÉ, ÁMEN!

JAK 3



A trilógiák korát éljük. Az pedig, hogy ez a cikk ezzel a kijelentéssel kezdődik, előrevetíti azt a szomorú tényt is, hogy a befejező epizódjához érkezett Jak és Daxter története. (Habár halvány remény azért még pislákol, mert már Douglas Adams is szolgáltatott precedenst arra, hogy egy trilógia állhat akár négy, vagy öt részből is.) A történet, ami még 2001-ben kezdődött, mikor is a Naughty Dog sorsára hagyta az általuk teremtett PlayStation-sztárt, Crash Bandicootot (pontosabban a figura jogait korábbi kiadójuknál, a Vivendinél hagyva átadta őt más fejlesztőknek), és új platformjáték-sztárt teremtett. Sőt, mindjárt kettőt. Jaket, a kis tengerparti falu szülöttét, akit sorsa jóval többre predesztinál az álmos falusi életnél, és barátját Daxtert, aki gyárilag ugyanolyan kajlafülű fickó volt, mint Jak, de aztán egy baleset folytán mágikus szubsztanciába csobbanva menyétté változott. Kettejük főszereplésével először is egy olyan kalandban vettünk részt, ami a Crash Bandicoot által kitaposott ösvényen haladt tovább, vagyis egy kitűnő grafikájú, elmés feladatoktól hemzsegő platformjátékkal játszhattunk. Két évre rá pedig jött a folytatás, ami nagy előrelépésnek számított: az eredeti gyűjtögetős koncepcióhoz járművezetés, és nagy adag lövöldözős akció is társult. Mindez küldetéses rendszerben volt tálalva, amitől függetlenül azonban a játék mindkét része egyformán sztori-orientált volt. A játékos valahányszor új feladatot, vagy küldetést kap, mindig hosszabb-rövidebb animációk mesélik el a teendőket, majd azok teljesítésével újabb közjátékok mutatják a következményeket, illetve a kialakuló újabb küldetéseket. A Jak III-ban folytatják ezt a megoldást, csak épp még több mozi lesz, még több speciális effektussal – vagyis lassan már tényleg egy animációs film főhősének is képzelheti magát a játékos.







A hősiesség jutalma

A szóban forgó filmben régi ismerősökkel és új arcokkal egyaránt találkozunk. Egy év telt el, mióta Jak és Daxter megszabadította Haven Cityt a szörnyeteg Kortól, és annak fémfejű kreatúráitól. Bátor tettük mit sem változtatott a város életén: a városban egyre inkább eluralkodik a káosz. A Földalatti Ellenállásnak ugyan már nem kell illegalitásban dolgoznia, s átnevezhették magukat Szabadság Ligává, de ugyanúgy nap mint nap meg kell küzdeniük a várost ostromló fémfej hordákkal. Emellett pedig – ha netán unatkoznának – még egy harmadik oldal is megjelenik: a megbukott diktátor, Praxis báró nevében újfajta Krimzon katonák, haláloszló robotok igyekeznek a birtokukba venni az utcákat.



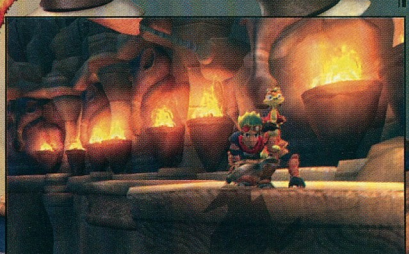




Haven City lakói eközben idegenkedve viseltetnek Jak sötét energiáival szemben, a szóbeszéd egyre jobban kiszínezi, milyen kapcsolatban volt hősünk Krew-val (a második részben szereplő hájas gengszterrel), és a fémfej-invázióért felelős Korral, majd annyira elfajul ez a suskus, hogy végül őt kezdik el okolni az újonnan kialakult gyászos helyzetért. Amikor egy váratlan fémfej-támadás során a palota megsemmisül, még Ashelin (a város védelmét irányító leányzó, akivel anno a Földalatti Ellenállásban kötöttek barátságot hőseink) sem tudja megvédeni őt attól, hogy a város Legfelsőbb Tanácsában hatalomra kerülő Veger gróf életfogytiglan száműzze a kietlen Pusztaságba. Veger egyfajta vallásos áhítattal a megszállottjává vált az újonnan felfedezett anyagnak, a Fény Econak, s minden jót annak tulajdonítva keresztes hadjáratot folytat mindennel szemben, ami a Sötét Ecoval kapcsolatos.

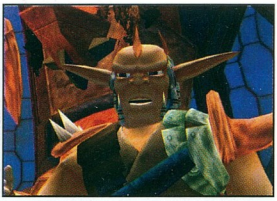
A sötét erőinek birtokában lévő Jak így aztán nem kerülheti el a sorát: a rabszállító tovarepül, s hősünk magára marad a mindentől távol eső helyen. Viszont ahogy elül a hajtómű által felkavart por, kiderül, hogy még sincs teljesen egyedül: két jóbarátja még ebbe az izzó pokolba is elkísérte őt. Az egyik természetesen Daxter, a másik pedig a különös majom-madár, Pecker, akit előzőleg a bölcs Onin tolmácsaként ismerhettünk meg. Az összetartó hármas ezután megkezdi barangolását a Pusztaságban, ami természetesen nincs híján mindenféle veszedelemnek. Mindjárt bemelegítésnek ott van a forróság. A Tanács vízről „elfelejtett" gondoskodni a száműzött számára,









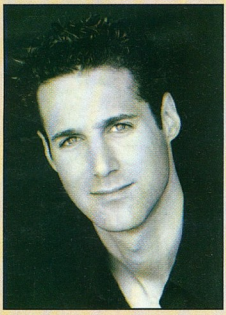






GOODBYE, JASON!

A kapitány elhagyja a hajót



A Jak III-mal nemcsak a trilógia fejeződik be, hanem Jason Rubin munkássága is a Naughty Dognál. Az egyelőre még tisztségében levő elnök együtt alapította a céget régi barátjával, Andy Gavinnel, amit nagyjából három éve adtak el a Sonynak, s nagyon úgy tűnik, hogy most az önállóság hiánya miatt távozik. Egy márciusi interjúban úgy nyilatkozott, hogy nagyon keményen dolgozik a Jak 3-on, és hogy szerinte ez lesz a legjobb Jak játék, de tudatosan döntött a Naughty Dog elhagyása mellett, mert új lehetőségeket akar kiaknázni a videójáték-szektoron belül. A Sonyról igyekezett elismerően szólni, ugyanakkor nem sokkal korábban a Las Vegasban megrendezett DICE Summit konferencián meg arról tartott előadást, hogy a kiadók folyamatosan alárendelik a fejlesztőket az aktuális trendeknek, és hogy mennyire nem becsülik semmire a talentumot, illetve az egyéni elképzeléseket. Egy olajozottan működő, és nyilván nélküle is jól prosperáló céget hagy a háta mögött, de mint mondta: ezzel a kockázatvállalással példát akar mutatni a többi fejlesztőnek. Egyelőre még nincsenek konkrét tervei a jövőt illetően, viszont azt mindenképp meg akarja vizsgálni, miként lehetne Hollywood és játékipar viszonyát valami tartalmasabb útra terelni. Arni azt illeti, ehhez alighanem tényleg egy Jason Rubinra lesz szükség…



úgyhogy hamar kitikkad a kis társaság, s úgy tűnik, a homokon elterülve fognak megsülni. Szerencsére azonban segít a jeladó, amit Jak még Ashelintól kapott: a leányzónak szemlátomást mindenütt akadnak összeköttetései… De hát nem is végezhetik be ilyen könnyen, hiszen – még ha ezt ők nem is sejtik – valójában nemcsak a saját sorsuk van a kezükben, hanem az egész bolygó jövője. A városiak által ismert világ a végéhez közeledik. Jaknek vissza kell térnie Haven Citybe, majd fel kell szabadítania azt, hogy azután leereszkedve a város alatti katakombákba felfedhesse a titkot, ami megmenti a népét az elmúlástól. Most minden kiderül. Mi is az az Eco, vagyis az az anyag, ami ebben az univerzumban mágikus erőket mozgatja? Kik azok az Elődök? Mi volt a céljuk, és miért tűntek el? Mi köze van Jaknek Mar legendájához, és Haven City megépüléséhez, valamint a városban zajló csatákhoz? Egyáltalán: honnan származik, és mitől olyan különleges Jak? Ezekre a kérdésekre a harmadik epizódban megkapjuk a választ, és az ígéretek szerint lesz néhány meglepetés. A fejlesztők nagy gondot fordítanak arra, hogy ne maradjon elvarratlan szál, s hogy az általuk kitalált világban mindennek meglegyen a pontos helye és magyarázata. Ki tudja, talán még Daxter is visszaalakul egyszer – bár kétségkívül jól fogalmazott anno a falu bölcse, hogy az eredeti „szépségéhez" képest a menyét létformát nála csakis fejlődésként lehet értékelni.

Utazgatok, mert utazni élvezet…

Ahogy a sztoriból is egyre több dolgot értünk meg, úgy bővülnek a játékot alkotó elemek is. Jól megfigyelhető, ahogy Jak univerzuma folyamatosan tágul: először volt egy kis falu és a környéke, aztán egy nagyvárosban kalandozhattunk, most pedig már kimozdulunk a város falain kívül eső végtelen térségekbe. A sivatagos terület vagy ötször nagyobb, mint Haven City a Jak II-ben, s dacára annak, hogy Pusztaságnak hívják, sokféle környékből tevődik össze. Vannak például bányák, egy vulkán, valamint a sivatagba épült Spargus városa, amit igencsak vad népek laknak. Ez mondjuk valahol érthető is, hiszen a Jakhez hasonló számüzöttek mind ebben a városban találnak menedéket. A hatalmas távolságok leküzdésére – csakúgy mint a Jak II-ben – ismét közlekedési eszközöket kell igénybe venni, az utazás azonban teljesen más élmény lesz a sivatagban, mint a városban. Jól érzékelteti a kontrasztot, hogy egzotikus állatokat lovagolhatunk meg, ezen kívül a szélsőséges körülmények, és az utak hiánya miatt terepjárókba pattanhatunk. A sivatagi népek jól tudják, hogyan kell olyan gépeket építeni, amik a mostoha környezetben helytállnak: hatalmas kerekeken gördülnek a homokfutók, amiknek a fedélzetéről nem hiányoznak a fegyverek sem, így jókora ágyúkkal





lehet odapörkölni a sivatagban portyázó martalócoknak és vadállatoknak. A crossozás élvezetét a valósághű fizikát produkáló engine biztosítja, ezért egyrészt remek móka a dűnéken száguldani, másrészt szép rongybaba effektussal terülnek el az áldozataink. Békésebb viszonyok között sebesen suhanhatunk a légdeszkával is, amivel vadonatúj trükköket lehet kivitelezni, holott Jak már legutóbb is alig maradt el Tony Hawktól. A hoverboard mellet a masszív Titán öltözet ugyancsak át lett hozva a harmadik részbe, ami újfent lehetőséget ad néhány egyedi küldetésre. A járműpark az első rész óta csak folyamatosan bővül, s így most aztán tényleg lesz minden, mint a búcsúban: a korábbi részek lebegő masinériái és a fent említett újdonságokon kívül akár ki is szélesíthetjük a horizontot magasan szárnyaló repülővel, avagy teljesen leszűkíthetjük, s szupergyors földalatti gépezettel is száguldhatunk.

Sötétség után fény

A sivatagban állítólag nincs élet, de ezt meghazudtolva a legkülönbözőbb létformákkal találkozunk. Dinókkal, százlábúakkal, békákkal, gyíkokkal, rája- és denevér-szerű repkedő lényekkel kell megküzdenünk, a városban meg a krimzon robotok bukkannak fel változatos formákban. A fejlesztők érthető okokból nem akarják lelőni az összes poént előre, ezért pontosan nem tudni, még miféle teremtmények igyekeznek majd Jak útját állni – azt viszont igen, hogy az ellenségeink még szívósabbak, még veszélyesebbek lesznek, mint a fémfejek voltak. Ezzel párhuzamosan persze ütőképesebb fegyverekkel látják el Jaket is. A már jól bevált mordályok mindegyike ismét felbukkan a folytatásban (a shotgunhoz hasonló Scatter, a lézeres célzóval ellátott Blaster, a sorozatvető Vulcan Barrel, és az elektromos Peace Maker), amikhez beszerezhetőek lesznek olyan kiegészítők, amivel fokozhatjuk a pusztító erejüket (például pattogó lövedék), valamint szabályozható lesz a lőszeradagolás. A második részben már bevált módszerrel a D-pad használatával menet közben váltogathatunk a fegyverek között, s egy-egy irány ismételt lenyomásával lehet üzemmódot váltani.

Új képességeket is bevethetünk. Praxis báró kezeléseinek hála legutóbb ugyebár a Sötét Eco járta át Jak testét, aminek a jótékony/káros hatásait ebben a részben is kamatoztathatjuk a spéci támadásaink során. Most azonban egyensúlyba billen hősünk személyisége, hasonlóan a Jin Jang szimbólumhoz, mert ezúttal meg a Fény Econak lesz kitéve. Olyasvalamivé fejlődik, amire még a legközelebbi barátai sem számítanak – és ennek valahogy köze van a letűnt Elődökhöz. Az új erőforrás megint csak érdekes képességekhez vezet: Light Jakké átalakulva emberünk angyal-szerű szárnyakat növeszthet, amivel átvitorlázhat rövidebb távolságokat, ezen kívül regenerálhatjuk az egészségét, ideiglenes erőpajzzsal védekezhetünk, vagy lefagyaszthatjuk az ellenségeket.

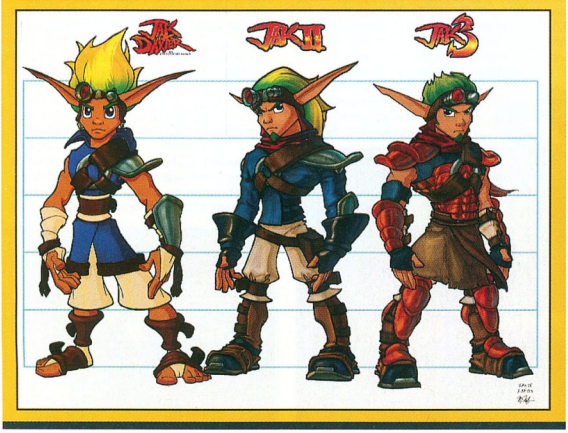


Ezúttal Jak mellett több szerep jut Daxternek, aki bizonyos pályákon irányítható karakterré lép elő (hasonlóan ahhoz, mint amikor a második részben vele indulhattunk az egyik robogóversenyen). Daxternek az lesz a feladata, hogy a Crash Bandicoot-feelinget élessze fel, tehát klasszikus platformepizódokban ugrabugrálhatunk vele. Persze ettől függetlenül ismét abban is jeleskedik, hogy nagy érzékkel mindig rátapint arra, miként keverheti még nagyobb bajba a barátját.

Csodálatra méltó, hogy egy ilyen komplex játék esetében a Naughty Dog egy év alatt képes összehozni a befejező epizódot, és ezen nem változtat az a tény sem, hogy ez a rész azért nem lesz akkora fejlődés, mint a második volt az elsőhöz képest. Természetesen fejlesztettek az engine-en, hiszen az említett vizuális effektusokat csak így lehet fokozni, de már eddig is majdnem mindent kihoztak a PS2-ből, amit lehetett. Már csak abban reménykedjünk, hogy nem hagyják parlagon heverni az engine-ben rejlő lehetőségeket a trilógia befejezése után sem. Ilyesmi bizakodásra okot adhat a készítők azon kijelentése, hogy egy másik történet más szereplőkkel esetleg még játszódhat ugyanebben az univerzumban.

JAK EVOLÚCIÓJA

Pedig legközelebb már egy testpáncélos skinhead lett volna...





RATCHET&CLANK: UP YOUR ARSENAL	
TÍPUS:	PLATFORM
KIADÓ:	SONY
FEJLESZTŐ:	INSOMNIAC GAMES
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZTPÉLDÁNY:	-
HANGRENDSZER:	DOLBY SURROUND
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004.11. NTSC, PAL
WEB:	www.insomniacgames.com

TRAILER A DVD-N!



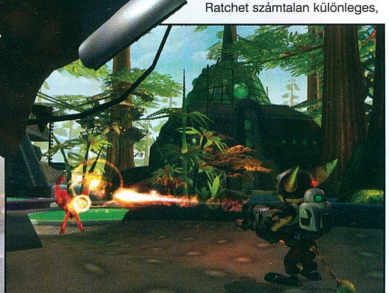


GALAXIS ÚTIKALAUZ PLATFORMOSOKNAK

RATCHET&CLANK UP YOUR ARSENAL

Az Insomniac Games régi, jól bejáratott fejlesztőcsapata a Sony-nak (lásd mondjuk Spyro, még PS-ről), Ratchet és Clank pedig valamivel újabb, de legalább annyira jól bejáratott figurái a PS2-es platformkínálatnak. Az magától értetődik (és manapság törvényszerű is), hogy ha valami sikeres, akkor azt folytatni kell – legyen szó könyvről, filmről, videojátékról, vagy éppen egy átmulatott éjszakáról. Kissé lökött űrlényünk és nem kevésbé komolytalan robotpajtása pedig – méltán – fürdenek a dicsfényben: úgy az első, mint a második rész kedvező fogadtatásra talált a stílusra fogékony játékosok körében. Ratchet számtalan különleges, hi-tech ketyeréje (a fegyverektől a közlekedést elősegítő cuccokig), a rengeteg minijáték, az ötletes pályák, a kedvesen idióta sztori és szereplők – no, és a PS2 képességeit alaposan kihasználó technikai megvalósítás méltán emelik a sorozatot a platformjátékok nagyjai közé. Nekünk is nagy kedvenceink, de azért némileg húztuk a szájunkat, amikor meghallottuk, hogy készülőben a folytatás. Újabb rókabőr lenne? Kiderül – mindenesetre alaposan körülnéztünk Up Your Arsenal-ügyben, mert úgy gondoltuk, adhatunk egy esélyt Ted Price-nak (ő az Insomniac főnöke) és csapatának, hogy bebizonyítsák, nem csak egy szimpla folytatásról (vagy ami még rosszabb: teljes árú kiegészítésről) van szó.





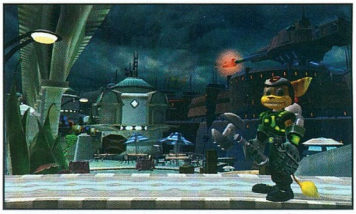
Vészhelyzet: jön Rossz doktor!

A második részben annyira ügyesen mentettük meg az univerzumot (amely ugyebár itt a Bogon Galaxis), hogy hőseink népszerűsége világegyetem-szerte az egekbe emelkedett –









pontosabban csak az egyiküké. Clankból ugyanis médiasztár lett: a Secret Agent Clank (azaz Clank, a titkosügynök) című, saját készítésű televíziós sorozat főszerepét alakítja, ebből adódóan a galaktikus tévénézők körében csak egy „interstelláris, titokzatos és cselszövő" robotként van elkönyvelve – akármit is jelentsen ez. (Tehet arról egy csillagközi robot, hogy cselszövő?) (*Lehet, hogy szamojéd is? – a szerk.*) Ratchet eközben szomorkodik, mert ő csak mellékszereplőként, a robot főhős komornyikjaként vesz részt a műsorban: bár Clankkal még haverkodnak, de úgy járt, mint a valóságshowk első kiesői – kissé elhasználtan álldogál egy sarokban, és a kutya sem kíváncsi rá. Szerencsére ez a faramuci helyzet nem tart sokáig, és a már-már felbukkanó ellentétek is háttérbe szorulnak: a Galaxis Elnöke ugyanis újfent a világmegmentő páros segítségét kéri.

A kiváltó ok az amúgy szintén robotikus gonosz Dr. Nefarious (nomen est omen: már a neve is gonoszt, aljast jelent), aki az Isaac Asimov által lefektetett robotikai alaptörvényeket úgy értelmezi, mint a nagy hadvezérek a szerződéseket: azért vannak, hogy megszegjék őket. A fémkasztni feltett szándéka ugyanis, hogy minden organikus létformát kiirt a galaxisban – ebbéli tervének véghezviteléhez pedig a sokszemű és nagyon hülye nevű idegeneket, a tyhrranoidokat kívánja felhasználni. Irány tehát a már ismerős Veldin planéta (a csibész doktor itt indította a támadását), ahol szembeszállhatunk a főgonosszal és csatlósaival.

Ezúttal azonban nem csak kettesben leszünk – egy régi ismerőst is be kell vennünk a csapatba. Ez mondjuk elég baljósan hangzik, tekintve, hogy a tökkelütött Q Force-csapat vezetőjéről, Qwark kapitányról van szó (aki anno még ellenfélként indult ugyebár az első részben). Apró bökkenő, hogy már nyugdíjba vonult, így meg kell keresnünk, és egy kicsit fel kell benne piszkálnunk a kalandvágyat. Qwarkon kívül itt van az egész brigád is: összefutunk a szinte szintetikusan csábító Helgával, feltűnik a volt légdeszka-bajnok, de ma már kémszerepben tetszelgő Skidd McMarxx, és itt van a technokrata „kódmester", Big Al is. Velük kiegészülve kell tehát felvenni a harcot Dr. Nefarious-szal és harmadszorra is megmenteni a Világegyetemet.

Egy ezermester ezernyi kelléke

Ha valaki ismeri a sorozatot, az pontosan tudja, hogy a játék legfőbb vonzerejét a különböző furcsábbnál is furcsább nevű, ám kivétel nélkül ötletes fegyverek és kütyük használata adja. Ezekből a harmadik részben sem lesz hiány, az ígéretek szerint tizenöt új fegyverrel fogunk találkozni, amelyek mindegyike négy fokozatban fejleszthető tovább (emellett a régi részből is megtartottak pár gyilokot). A felspécizés lehetősége bizonyos számú ellenfél kiiktatásával érhető el – ezzel egyrészt az adott fegyver tűzerejét, másrészt a funkcióját is megváltoztatjuk. Bár még nem ismerjük mindegyiket, egy pár, kétségkívül ínycsiklandóan hangzót megosztanánk veletek (amelyek közül nem egy már ismerősnek is tűnhet). Közelharci alapfegyverünk ugyebár már régóta az Omniwrench, a csavarkulcs suhogtatása tehát megmarad a harmadik részre is, és a Plasma Whippel, azaz egy nagyerejű és viszonylag messzire elérő plazma-ostorral is csapkodhatunk. Alap távolsági fegyverünk az N-60 Storm Gun (ebből kellő turbózás után egy hurrikán szabadul el), a későbbiekben felvehetjük a Blitz Gunt (amely gyakorlatilag egy vadászpuskának felel meg), a Gravity Bombot (gránátvető-szerűség), a Mini-Rocket Tube-ot (ez kicsiny, az ellenfeleket követő rakétákat lövöldöz), a Lava Gunt (a nevéből egyértelműen következik, hogy a lángszóró analógiájára működik), a Mine Glove-ot (ez aknák lerakására szolgál), a Flux Rifle-t (amely egy távcsöves puska galaktikus mesterlövészeknek) és a Sheepinatort (ez nagy ökörség, pontosabban báránysúg: az ellenfeleket birkákká változtatja). Érdekesen hangzik a Rift Inducer (mindent elnyelő fekete lyukakat generál), az Infecto Gun (az ezzel eltalált ellenfelek saját társaik ellen fordulnak), a Tyhrra-guise (segítségével egy tyhrranoiddá változhatunk át) is.

A kütyük közt megtaláljuk a jó öreg Swingshotot, amellyel átlendülhetünk a szakadékok felett, a Holoshield segítségével egy erőteret vonunk magunk köré, amely gyakorlatilag egy energiapajzsként funkcionál, a Gravity Bootsot sem kell bemutatni (a helyre kis topán „mágnestalpú", a valóságban az ellenfelektől, a játékban pedig ennek segítségével mászunk fel a falra és a plafonra), a Refractorral a felénk lőtt energiasugarakat téríthetjük el, saját fegyvereiket fordítván az ellenfeleink ellen – a Charge Boots pedig ha nem is ad lehetőséget hétmérföldes léptekre, de alapos időleges gyorsulásra bizonyosan. Nem fogunk tehát hiányt szenvedni sem fegyverekben, sem extra felszerelésekben – egyedül a honosító műhelyeket sajnáljuk már előre, hiszen ilyen hülye nevű arzenállal csak ritkán fut össze az emberfia. (Például németül minden kivétel nélkül hülyén hangzik – képzeljétek el, mi lesz mondjuk az Flux Rifle-ból Germániában…) Ne feledkezzünk meg a piszok drága aranyfegyverekről sem – ezek szintúgy elérhetőek lesznek, bár az elmúlt időszakban sajnos cseppet sem vitték lejjebb az árszínvonalukat.

Manapság egy platformsztár hasonló allűrökkel rendelkezik, mint egy multimilliomos: letörne a lába, ha a kelleténél többet kellene gyalogolnia. Nem is kell, mert természetesen az Up













Your Arsenalban járműveket is lehet használni. A légdeszka és a régi ketyerék megmaradnak, és a fejlesztők eddig kétféle új közlekedési eszközt mutattak be a nagyközönségnek (természetesen mindegyik megüti a BKV mostani felhozatalát, ráadásul bérletvásárlás nélkül). Az első a Turbo Slider, amely tulajdonképpen egy terepjáró-szerűség – mindenféle talajon remekül használható, nem utolsósorban pedig egy géppuskával felszerelt lövegtorony is helyet kapott rajta. A másik repülő szerkezet: a Hovership remek tulajdonsága, hogy szőnyegbombázásra is nagyszerűen használható, így a „derült égből légicsapás"-elem a játék szerves része lesz. Mindkét jármű kétfős személyzettel rendelkezik, amíg az egyik a vezetéssel van elfoglalva, a másik a fegyverrendszer kezelését vállalja magára (illetve a Hovership pilótája rakétákkal is lövöldözhet). Sajnos nem kizárt, hogy ez a két eszköz csak a többjátékos-módokban lesz használható, egyelőre erről nem állnak rendelkezésre pontos információk.

Minden jó, ha űrhajó

A konkrét játékmenet a következőképpen fest: főhadiszállásunk a Phoenix Csillaghajó, ahol egy kicsiny kabinban székelünk. (Mármint nem úgy, mintha a galaxisban támadt volna nagydolgunk, hanem úgy mintha a galaxisban támadt volna nagy dolgunk.) Amellett, hogy a Nefarious elleni harc fő zászlóshajója, sok hasznos és haszontalan dolgot végezhetünk el rajta. Egyrészt alapvető információforrásként szolgál – itt kapjuk meg a küldetéseket és az eligazításokat, lesz benne egy gyakorlópálya és itt vásárolhatjuk meg az új fegyvereket és kütyüket is. Szobánkban elhelyeznek egy konzolt is, amelyen ódivatúnak tetsző, kétdimenziós platformjátékokat játszhatunk – többek közt ezek töltik be az elmaradhatatlan minijátékok szerepét. Ezeket „vid-comics"-nek nevezik, az Insomniac emberei pedig „futurisztikus, interaktív képregény-videójáték"-ként definiálják őket – akármit is jelentsen ez. (Tehet arról egy interaktív képregény, hogy még videojáték is?) A programocskákat a játékban előrehaladva szerezzük meg, és összesen ötöt lehetünk fel, amelyek az igéretek szerint jó húszpercnyi szórakozást biztosítanak, per darab. Főszereplőjük Qwark Kapitány lesz, stílusuk pedig az oldalra scrollozó képernyős, klasszikus ugrálós-mászkálós kategóriából került ki – természetesen a Ratchet & Clanktől elvárható grafikai köntössel megtámogatva.

Maga a küzdelem nem újul meg túlságosan – persze ami jó, azon olyan nagyon nem is érdemes változtatni, ráadásul a relatív rövid fejlesztési idő (nagyjából egy év) nem is nagyon engedné ezt meg. Általánosságban igaz, hogy a maghoz nem nyúltak hozzá, ám jó folytatáshoz méltón mindenből nagyobbat, szebbet, jobbat és többet ígérnek – és azt, hogy a sztori-elemek sokkal inkább dominálni fognak (az állítják, hogy a három rész közül ebben lesz a legerőteljesebben kidolgozva a történetszál). Még némi románc is bevillan a képbe: Ratchet ugyanis kavarni kezd Sashával, a Phoenix kapitányával. (Aki egyébként a Galaxis Elnökének a lánya. Nem is olyan hülye ez a Ratchet gyerek…) A képi világ már érdekesebbnek ígérkezik, ugyanis háromféle kameraállásból követhetjük az eseményeket. Az első a klasszikus külső nézetes követő kamera, a másik a belső nézet, mint egy FPS-nél, a harmadik pedig valahol a kettő között elhelyezkedő hibrid lesz, az FPS-módból átemelt irányítással, de külső kameranézettel. Az ellenfeleket még mindig a lehető legkülönbözőbb módokon kell lepuffogtatnunk, az elhullott rosszfiúk pedig még mindig csavarokat szórnak el, amelyek ugyebár fizetőeszközként funkcionálnak. A változás annyi lesz, hogy sűrűbben szerezzük majd meg az új cuccokat és fegyvereket, így az egész játékmenet változatosabbnak fog tűnni. Az ellenfelek mesterséges intelligenciáján persze csiszolnak, jobban kihasználják a terepadottságokat (pl. fedezékbe bújnak és onnan támadnak) – ráadásul az előző részhez viszonyítva megduplázzák a számukat. Mintegy harminc új leverhető figurával fognak találkozni, a robot ninjáktól a Terror of Talosig (ez egy óriási, denevérszerű teremtmény, amelyet egy gépember lovagol meg). Érdekesség, hogy nemcsak rosszfiúkkal futunk össze, hanem a az oldalunkon küzdő társakkal is.

Ezúttal nagyobb hangsúlyt fektetnek arra is, hogy ne csak Ratchet legyen a főszereplő: Clank sokkal inkább előtérbe (pontosabban Ratchet hátáról a földre) lép, lesz egy pár olyan szint, amelyet direkt a kicsiny robot kedvéért alakítottak ki, és lesz Giant Clank is. (Persze erre volt már precedens az elődökben is, de itt sokkal markánsabbá kívánják tenni a szere-







pét.) Qwark is szerves része lesz a kalandnak, bár arra nem tértek ki bővebben, hogy a minijátékok mellett a sztoriban is helyet kap-e. Így vagy úgy, a Ratcheten túl elérhető karakterek eltérő technikát igényelnek és különböző képességekkel vannak megáldva, ami kétségkívül némi színt fog vinni a játékmenetbe.

Tágul a Világegyetem

A legnagyobb újítás kétségkívül már első olvasatra és a fejlesztők saját bevallása szerint is, a változatos multiplayer-játékmódok integrálása Ratchet és Clank univerzumába. Az ötlet egyébiránt onnan származik, hogy a játékosok előző részekről küldött visszajelzéseit olvasgatva kiderült, hogy szinte mindenkinek elnyerték a tetszését a második epizódból ismerős, elsősorban a harci elemekre fókuszáló aréna-küzdelmek. Nos, párosban ketté-, egy multitap segítségével pedig akár négy részre osztott képernyőn, egy szélessávú internetelérést biztosító Network Adaptorral felszerelkezve pedig a világhálón keresztül nyolcan is gyűrhetjük a játékot. Az online-módra egyébként az Insomniac roppant büszke, egyrészt mert a Ratchet & Clank 3 lesz a csapat első olyan játéka, amelyben szerepel többjátékos versengés, másrészt mert ez a világ első, ily módon is játszható platformjátéka. (Az E3-on a Sony sajtótájékoztató keretében egy jó hosszú bemutatót is tartottak belőle.) Hogy a világ is így gondolja-e ezt, az más kérdés – mindenesetre az amerikai online sajtó azon része, amelyik kipróbálhatta a béta-verziót, igen pozitívan nyilatkozott róla.

A többjátékos-mód hat plusz pályával rendelkezik, mindegyiken maximálisan interaktív (értsd: pozdorjává zúzható) környezetet ígérnek, a játékosok pedig egy USB-headseten keresztül kommunikálhatnak egymással a küzdelem alatt. Az erőviszonyok kiegyensúlyozása végett nem használható mindegyik, az egyjátékos-módból ismert fegyver, de az arzenál így is kellőképpen sokrétű. A netes játék három módjáról tudunk eddig: az egyik a klasszikus Deathmatch (mindenki mindenki ellen), a második a Capture the flag (ez is szinte minden játékban helyt kap, a két csapat tagjainak az ellenfél zászlaját kell ellopnia és a saját területére cipelnie), a harmadik pedig a Siege, azaz ostrom.

Utóbbi talán némi magyarázatra szorul: ebben két, négyfős csapat küzd egymással, a cél pedig az ellenfél bázisának lerombolása, pontosabban a főhadiszállás belsejében lévő, megsemmisíthető szerkezetek elpusztítása lesz. A két csapat tagjai mindenekelőtt oldalt (piros-kék) és külalakot választanak maguknak (Ratchet mellett lehetünk pl. thyrranoid, ninja, blarg és hóember harcosok is). Egyeseknek őrizniük kell saját területüket (ebben egy pár automata lövegtorony is segíti őket), míg a többiek támadják az ellenfél bázisát. A harcmezőn elszórva ellenőrző pontok találhatók, amelyeknél szintén egy-egy lövegtorony kapott helyet. Ezeket elérve egyrészt saját színűnknek megfelelőre (ezáltal az oldalunkra) állíthatjuk őket (ehhez egy nagy csavart kell elfordítanunk) – amennyiben ez megtörtént, akkor azonnal elkezd tüzelni az ellenfelekre, plusz tulajdonságként pedig a játékos elhalálozása esetén innen kezdi újra a játékot. A Turbo Slider és a Hovership természetesen szerves részei a játéktérnek, egy pár bármikor beléjük pattanhat és járművel vetheti magát a küzdelembe – ezeken kívül apróbb harci robotokat is lehet (táv)irányítani, amelyek egyszerűbb parancsoknak (pl. „Roham!") engedelmeskednek. Az online-játékok többségéhez hasonlóan összehozható haver-lista, klánokat lehet alakítani, privát társalgószobákat húzhatunk fel, böngészhetjük a versenyzők statisztikai mutatóit és így tovább.

Fényesen ragyognak a csillagok

Annak ellenére, hogy a játékkal már a harmadik epizódot tapossák, úgy fest, hogy nem fog ellaposodni a sorozat, és az Insomniac emberei megint megpróbálnak valami új színt vinni a két ürcsavargó életébe. Ne rémisszen meg senkit a – nálunk még nem igazán kihasználható – online-harc feltűnése: biztosak vagyunk benne, hogy a Rathet & Clank: Up Your Arsenal egyjátékos üzemmódban is méltó lesz az előző két rész hírnevéhez és minőségéhez. A grafikus motor a régi maradt, de a programozói azért az elmúlt egy évben sokat bütyköltek rajta: Jonathan Garrett, engine-programozó állítása szerint új atmoszféra-effektusokat használnak, a külső környezetet megjelenítő rendererlő alprogramot pedig sikerült némileg nagyobb sebességre bírniuk – durván fogalmazva, a második részhez viszonyítva 10%-os sebességnövekedést értek el. (Mivel a játékot a képmegjelenítés sebességének aspektusából nem nagyon lehet támadni, ez magyarra leforditva azt jelenti, hogy részletgazdagabb környezetre számíthatunk a folyamatos képfrissítés megtartása mellett.) A látványvilág cseppet megváltozik: a Bogon Galaxis új, eddig nem látott szektorait fedezhetjük fel, de a már ismert planéták is másképpen fognak festeni.

Annak ellenére, hogy a játék nagyon erős mezőnyben, az év végi dömpingben kerül piacra, bizony komoly esélyesnek számít. A sors fintora, hogy két legnagyobb riválisa szintén a Sony műhelyeiből kerül ki. Szóval aki kedveli a platformjátékokat, az már most térjen át a zsírosdeszkára és kezdje el gyűjtögetni a zsetont – év végén ugyanis nagy bevásárlások elé néz.











SLY 2: BAND OF THIEVES	
TÍPUS:	PLATFORM/AKCIÓ
KIADÓ:	SONY
FEJLESZTŐ:	SUCKER PUNCH
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	DOLBY SURROUND
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.09.14. NTSC 2004.10. PAL

WEB: www.playstation.com

TRAILER A DVD-N!





A MOSÓMEDVE MEGINT BELOPJA MAGÁT A SZÍVÜNKBE

SLY 2: BAND OF THIEVES



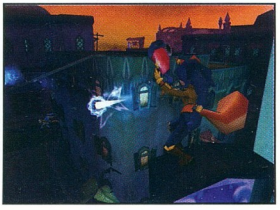
Hogy a Sucker Punch konkrétan mit jelent, azt ne firtassuk (csak úgy kíváncsiságból elkezdtem szótárazni és megdöbbenve láttam, hogy jelenthet akár Tapadókorong Paprikajancsit is), hagyjuk inkább a Seattle egyik külvárosában, Bellevue-ben ténykedő, mintegy harminc főt számláló fejlesztőbrigádra, ha már egyszer ilyen hülye nevet adtak maguknak. A röhejes fordításoknál sokkal jobban érdekel minket, hogy a cég mivel foglalkozik manapság – már csak azért is, mert az 1997-es alapításuk óta kijött két játékuk nagyon eltalált darab volt. Kellemes emlékeket ébreszthet az első, a Nintendo64-es Rocket: Robot on Wheels is, de közületek valószínűleg sokkal többen ismerik az Európában a tavalyi év elején megjelent Sly Racoont – a tolvaj mosómedve (és brigádjának) kalandjai legalább olyan nagyszerűek voltak, mint a J&D vagy R&C párosok ámokfutása. Ezt nem csak mi érezzük így, hanem a vásárlóközönség egy része is – ugyanis a játékból világszerte eladott kópiák száma meghaladja az egymilliót. (Az más kérdés, hogy még ennél is sokkal többet érdemelt volna.) Minden kívánságunk így teljesüljön: a csapat gőzerővel készíti a folytatását, a Sly 2: Band of Thieves az USA-ban hamarosan lemezre kerül (csak el ne lopja valami tolvajbanda a mesterpédányt), az európai változat pedig – szokás szerint – kicsit később, és újfent más címmel (Sly Racoon 2) ellátva érkezik. Amennyiben az amerikai verziót vesszük alapul, akkor valamivel több, mint másfél év fejlesztési idővel számolhatunk – lássuk, mire lehet ez elegendő.



Egy Brehm rendes család

Az első részben ugyebár Sly a Thievius Racoonus nevű családi biblia lapjai után kutatott (ez tartalmazza a mosómedve mestertolvajok, azaz önnön felmenőinek összes addigi műhelytitkát), valamint az öregét kinyiffantó Ördögi Ötös nevű banda nyomába eredt. Az akadályt sikerrel vette (illetve vettük vele) – igen ám, csakhogy nagy baj történt. Az Interpol exkaválta és exhumálta az ÖÖ hipergonosz, ro-











botszerű vezérének, Clockwerknek a maradványait. Amint Sly és barátai rájönnek, hogy a darabok eltűntek a szerintük azoknak legmegfelelőbb tartózkodási helyükről, akcióba lendülnek – tarthatatlan állapot ugyanis, hogy valaki csak úgy pikk-pakk újfent összeállítja az ember (óh, bocsánat: a mosómedve) nemezisét. Márpedig ez a terv: az ellenséges Klaww banda mindenáron erre törekszik. Hamarosan megkezdődik tehát a kettős versenyfutás – egyfelől Sly és a rivális csapat, másfelől Sly és Carmelita Fox, a kéziágyúval felszerelt felügyelőnő közt, aki végig hősünk farkában kajtat – egész pontosan azt szeretné elcsípni, gazdájával egyetemben. (A hölgy egyébként a rókák fajába tartozik, és ebbéli minőségében tökéletesen bizonyítja azt a tételt, hogy rablóból lesz a legjobb pandúr.) Az esélyek tehát nem valami rózsásak, még ezer szerencse, hogy csíkosfarkú főhősünknek ezúttal sem teljesen magára hagyatva kell megoldania a reá váró feladatokat. Az első részből már ismerhetjük két legjobb pajtását, Bentley-t, a szemüveges teknősbékát és Murray-t, a rózsaszínű vízilovat – akik most sem tágítanak mellőle.

Egyedül nem megy

Olyannyira nem, hogy ezúttal már nemcsak epizód-, illetve mellékszereplők lesznek, hanem teljes lényükben játszható, irányítható karakterként látjuk őket viszont. (Nem tartjuk kizártnak, hogy a változtatás pont azért történt, mert a Sony másik két, többszereplős platformere jobban teljesített az eladások terén.) Bentley ugyebár az ügyeletes okostojás, a szervező és tervszövögető, akinek mindig van egy két jótanács a tarsolyában – legalábbis így ismertük meg az első részből. Itt méretéből és gyengeségéből adódóan nem éppen a közelharcban fog jeleskedni, sokkal inkább távolsági fegyvereire lesz utalva: kis altatónyilakat lövöldöz az ellenfélre, aztán amikor azok már vígan húzzák a lóbőrt, egy időzített bombával örök álomba szenderítheti őket. Vág az esze, mint a beretva, ezért őt kell hívni akkor is, ha éppen egy komputer-rendszerbe kell betörni. Murray, a csapat kisbuszának nagysofőre pont az ellenkezője: méretes legény és erős, mint a bivaly – ha valamilyen nagyobb tárgyat szét kell verni, netán el kell dobni, esetleg felemelni, akkor nyugodt lélekkel fordulhatunk hozzá. Viszont elég együgyű szegénykém, úgyhogy a gondolkodtatóbb feladatokat jobb lesz, ha két másik társára hagyjuk.

Ne feledkezzünk meg Slyról, a főszereplő tolvajról sem: az előző részből ismerős minden mozdulata megmaradt (kampóban végződő pálcájával felkapaszkodhat a csövekre, kötelekre, falhoz lapulva osonhat, fegyverét a plafonról lógó karikákba beakasztva lengedezhet stb.), amelyekhez természetesen csatlakozik egy pár új képesség is. Továbbra is ő lesz a központi karakter a játékban, az akciók valamivel több, mint a felét neki kell elvégeznie, s csak a maradék hárul másik két barátjára. Általánosságban itt is igaz a jól bevált recept: Bentley-t lopakodásban való jártassága, Murray-t pedig az ereje teszi különlegessé – Sly pedig egyfajta ötvözete lesz a két habitusnak és játékstílusnak. A szereplők között kiinduló rejtekhelyünkön váltogathatunk, de ami igazán nagyszerű, hogy pár alkalommal komolyabban össze is kell dolgozniuk: előfordulhat, hogy Murrayvel egyik társát egy elérhetetlen helyre kell eldobni, vagy éppen egy nehéz vasrácsot kell vele tartani, amíg az alatt elosonnak a többiek.

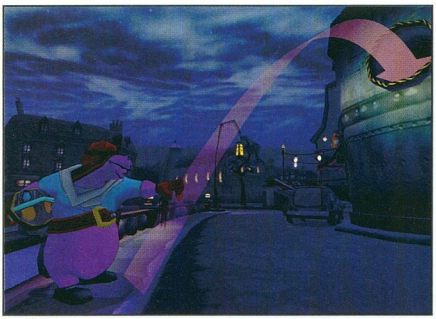
A tolvajok is vásárolnak

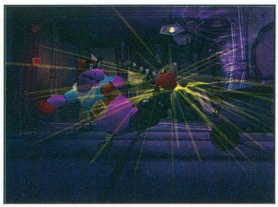
A játékban természetesen továbbra is a lopásé a fő szerep: a berendezési tárgyakat és az ellenfeleket szétverve azok aranyérméket hullajtanak el, akárcsak az első részben. Ott ugyebár 100 aranytallért összegyűjtve egy plusz élettel lettünk gazdagabbak, a Sly 2-ben viszont az érméknek más szerepe van – két okból is. Egyrész felhagytak azzal, hogy számlálják az életeket, immáron akárhányszor nekiugorhatunk egy-egy nehezebb szakasznak, és a játék most életerő-mércével mér. Másrészt a pénznek itt már komoly vásárlóértéke van: a ThiefNetre felcsatlakozva (ez egy internetes szakbolt tolvajoknak, ahol nem nyúlják le a pénzed) különböző képességekhez juthat hozzá mindhárom főhősünk – már, ha lepengetik az értük kért suskát.

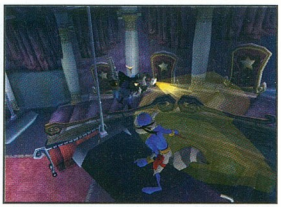


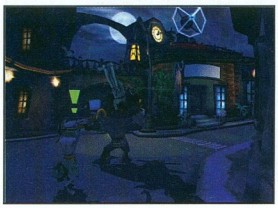


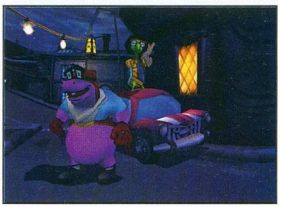












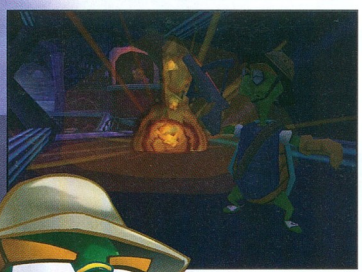
Amely igen borsos összeg, de annyira, hogy az összegyűjtött aranyak értéke nem is fedezi kielégítően az árukat. Éppen ezért komolyabb módszerekhez kell folyamodnunk, ami azt jelenti, hogy teljes értékű zsebtolvajokká és betörőkké kell válnunk. Az első esetben oda kell lopózni valaki mögé és pálcánkkal észrevétlenül leemelni róla egy-két cuccot – kész szerencse, hogy mosómedvénk zsebei gyakorlatilag egyenértékűek egy fekete lyukkal (illetve egy politikusával), bármekkora mennyiségű ékszert képesek elnyelni. A másik „szakág" már komolyabb legényt kíván: a pályákon fellelhető, nehezebb, értékesebb tárgyakat a hátunkra kaphatjuk. Egy időben csak egy ilyen csomagot bírunk el, de ha menet közben egy szemrevalóbb (értsd: értékesebb) darabra bukkanunk, akkor arra lecserélhetjük a régit. Az egyetlen bökkenő az, hogy ha cipekedés közben Sly kap egy ütést a hátára, akkor a pakk megsemmisül – úgyhogy ilyen esetben nem árt kerülni a konfrontációt. Az ezekkel a módszerekkel elcsórt tárgyak a ThiefNeten áruba bocsáthatók, mégpedig egy igen egyszerű elv alapján: a nagyobb és szebb tárgy több pénzt ér. A ThiefNetre a rejtekhelyünkön kapcsolódhatunk rá, Bentley segítségével. Szintenként és karakterenként egy képesség nyílik meg (és időnként egy pár rejtett), a játék végére összesen 32-re nő a számuk.

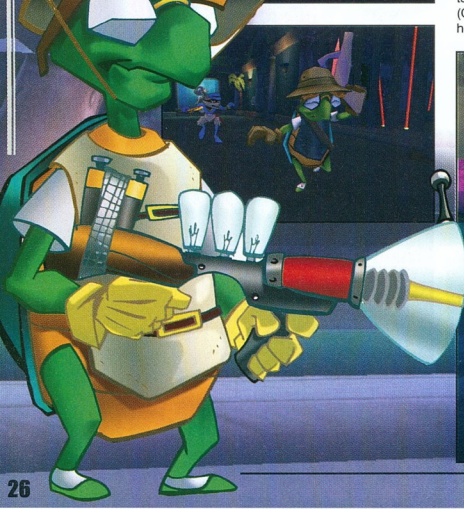
(Ki)fosztóképző

Menet közben az életerő kijelzője mellett látható a különleges képességek jelzője – ami standard módon működik: a kisebb speckók kevesebbet, az erősebbek jóval többet fogyasztanak belőle. Ezek hatásukat tekintve a karakterek jellemének igazodnak: Murray-nek az erejét növelik tovább, Bentley lopakodós extrákat kap, Sly-nak pedig vegyesen jut ki a jóból. Egy pár ilyen képességet már ismerünk, lássuk, ki és mivel vértezheti fel magát. Murray esetében elmondhatjuk, hogy a víziló a tűzzel játszik: egyik turbója a lángoló öklök (Fists of Flame) lesz, ennek segítségével némi plusz sebzést okozhat az ellenfeleknek. Az Atlas Strenght szupererőt kölcsönöz neki, a Diablo Fire Slam pedig szintén egy erős tűztámadás. A torokhangú ordítást (Guttural Roar) meghallva az ellenfelek hanyatthomlok menekülni kezdenek, eközben pedig könnyen lecsapkodhatóvá válnak. Teknősünk többféle bombával vértezheti fel magát: a Trigger Bomb távirányítású, a Sleep Bomb pedig kábítógázt lövell ki. Jópofa a Size Destabilizer és a Health Extractor – előbbi drasztikusan csökkenti az ellenfelek méretét, utóbbi pedig egy örvényt generál, amely beszippantja őket, miközben azok egészségügyi csomagokat hagynak maguk után. Sly speckói a menekülést, a közlekedést és a harcot szolgálják. Az extra hosszú ugrás mellett megkapjuk a füstbombát (Smoke Bomb), ha sokan lennének a nyomunkban, akkor kell eldobni – így az általános zűrzavart kihasználva megpattanhatunk. A Stealth Glide is a gyors pucolásra szolgál, csak ez görkori-szerűen a sebességünket növeli meg a lejártáig – vagy amíg fenn nem akadunk valamelyik berendezési tárgyon… A Thief Reflexes harcban használható mozdulatsor, egy gombnyomásra kicselezhetjük az ellenfelet és bevihetjük neki a végzetes ütést. De lesz itt esernyő a légivitorlázáshoz, kémkamera és jégcsákány – úgyhogy különleges kütyükből biztosan nem szenvedünk hiányt.

Terepcsere

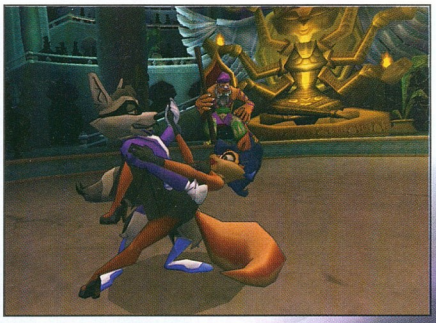
A kaland során a három pajtás bejárja az egész földgolyót, Párizstól kezdve, Prágán és Indián keresztül egészen a kanadai vadonig, és minden elképzelhető helyre besurranhat, a múzeumoktól a diszkókig. Az első részben a













pályák jórészt lineáris felépítésűek voltak – a központi részről elindulva nyíltak meg az egyes rövidebb, teljesíthető szakaszok, amelyek legvégén várt minket a jutalom. Ez itt most megváltozik, a másik két Sony-platformerhez hasonlóan nagy, nyílt terepek várnak ránk, amelyeken gyakorlatilag arra megyünk, amerre csak szeretnénk – pontosabban amerre az adott feladat szólít minket. A pályák megőrizték interaktivitásukat: továbbra is rengeteg a szétverhető cucc, szinte mindenhova fel lehet kapaszkodni (legalábbis Sly-jal, a kötélen kúszó víziló még ebben a lökött programban is túl hülyén hatott volna) – és újfent rengeteg kikapcsolandó csapda és védelmi berendezés vár ránk (pl. a reflektorok, szirénák és lézerek, hogy mást ne is említsünk). Jó tolvajhoz méltón osonhatunk az árnyékos sikátorokban, lopózhatunk a háztetőkön, egyensúlyozhatunk a párkányokon, csúszkálhatunk az ereszeken – a hajmeresztő mutatványokon túl pedig számos rejtett szakaszra, titkos leágazásra is rábukkanhatunk. A terepadottságok változásával egyetemben megújul a kamerakezelés is: ugyan továbbra is automatikusan követi hősünket és sokszor magától vált nézetet, de immáron nemcsak körbe, hanem felfelé és lefelé, tehát a tér minden irányába forgatható lesz, a tájékozódást elősegítendő. Egyébiránt belső nézetbe is átkapcsolhatunk, de ez csak bizonyos esetekben lesz elérhető, és ilyenkor nem is változtathatjuk meg helyünket: Bentley altatónyilacskái csak így lőhetők ki, illetve mindegyik szereplő rendelkezik az első részből ismerős kis távcsővel is. Ami igazán jópofa – és a platformjátékokra ritkán jellemző –, hogy egy adott feladat többféle útvonalon haladva is megoldható: aki akar, elosonhat az őrök mellett az utcán, aki pedig nyakatekertebb ösvényen kívánja megközelíteni a tetthelyet, az felugrik a tetőkre, és ott ugrándozik tovább. Az első részben igazán ostobák voltak az ellenfelek, a legnagyobb nehézséget ott a pályák felépítése (no, meg egy „egy ütés, és véged"-szemlélet) okozta – állítólag itt már sokkal jobban figyelnek erre, a rosszfiúk okosabbak lesznek és akár csapatokban is támadhatnak ránk.

Közönséges bűnözők?

Sly kalandja szemlátomást érettebbé válik a második résszel, és egy csomó újdonság lesz benne az első részhez képest. Megvan benne minden, ami egy igazán jó játéktól elvárható ebben a stílusban, a 2004-es esztendőben: több, eltérő tulajdonsággal bíró, ezáltal más játéktechnikát igénylő szereplő, rengeteg használható felszerelés, hatalmas és interaktív pályák – ugyanakkor mégsem lóg ki semmilyen extrával a nagyon erős platform-mezőnyből.

Ez kétségtelenül így van, viszont az a többlet, ami már a Sly Cooper első részét is igazán kiemelte a többiek közül, a második részre is megmaradt – ehhez elég egy pillantást vetni a DVD-n látható videóra és a cikkhez mellékelt képekre. Ez pedig nem más, mint a csodálatos, cel-shaded technológiát használó grafika és a nagyszerű animáció – talán az összes játék közül ez az, amelyben a leginkább úgy érezhetjük, hogy egy interaktív rajzfilm részesei lehetünk. Méghozzá a legjobb, Tom és Jerry- vagy Looney Tunes-stílusban, ugyanis az egész játék egy nagy gegparádé, amely elsősorban a vizuális humorra épít. Slynak már az első részben is volt egy pár felejthetetlen alakítása (a hordóban lopódzkodás frenetikus volt, ötletként és megvalósításában is), de marhaság az aztán itt is bőven lesz (klasszikus apróság: Bentley nitróját elsütve a lába úgy kezdenek el pörögni, mint a Kengyelfutó Gyalogkakukknak). Mindezt olyan technikai megvalósításban tálalva láthatjuk, amely a másik két nagyágyút idézi, megfűszerezve egy pár stílusos rajzfilmbetéttel. A hangulat tehát szuper, azt pedig ne tévesszen meg senkit, hogy kicsit gyerekesnek tűnik – garantáljuk, hogy a játék az idősebbeknek is nagyszerű szórakozás lesz.

Egyáltalán nem volt véletlen tehát, hogy a Sony kiemelt, AAA-s címként mutatta be a játékot az idei E3-on, a Sucker Punch gárdája szemlátomást újfent kiváló munkát végez. 2004-et a Sony a platformerek évékent definiálta, nekünk pedig a leghalványabb kétségünk sincs affelől, hogy a Sly Racoon 2 az idei esztendő végének egyik főszereplője lesz – még akkor is, ha a tolvajcsapat egy pár vásárlót éppen két társától fog elcsórni...









PRO EVO 4 (WINNING ELEVEN 8)	
TÍPUS:	SPORT/FOCI
KIADÓ:	KONAMI
FEJLESZTŐ:	KONAMI TOKYO
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC-J
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.10.22. (PAL)
WEB:	-

TRAILER A DVD-N!





JAPÁN - EURÓPA: 8 - 4

PRO EVOLUTION SOCCER 4



Pro Evolution Soccer 4: First Look – kiabál rám a felirat a hazai forgalmazótól elcsakizott DVD-ről. Hallelujázok: ez igen, már jóval a szezon előtt szemügyre vehetem kedvenc fociprogramom következő részét. A turpisság – már ha egyáltalán annak lehet nevezni – azonban azonnal kiderül, amint a tévémen megjelennek az első feliratok. Japánul. "Akárhogy is bandzsítok, nem értem a kanjitok…" – jár a fejemben a gondolat, de a rossz szájízem hamar elmúlik. Ami éppen a gépemben fut, az ugyanis nem más, mint a – kacifántos nevén – World Soccer Winning Eleven 8. Azaz a Konami Tokyo fejlesztőgárdája japán piacra szánt focisorozatának legújabb darabja, amely augusztus elején jelent meg, és amely némi faragás, fazonírozás és fordítás után pár hónap múlva átalakul a Pro Evolution Soccer 4-gyé, hogy az európai focirajongókat örvendeztesse meg ismét.

Kezdjük a felszínnel – azaz nézzük meg, hogyan állunk a választható csapatokkal, és milyen játékmódokban futhatunk neki a szezonnak. A nemzeti válogatottak közül 47 került be a programba, és ha ez a versenytársakhoz képest kicsit kevésnek hangzik is, azért nyugodtan elsüthetjük az "aki számít, benne van" közhelyt – hozzátéve, hogy Magyarország is újfent helyt kapott a listában. (Azért sajnálom, hogy nem szerepel a világ összes válogatottja: ha jól emlékszem, még a FIFA 98: Road to the World Cupban minden válogatottal indulhattunk az összes selejtezőcsoportban – és nem kis derültségemre Vanuatuval lettem világbajnok, pedig indításkor még azt hittem, a játékosaim egy mókás törzsi rituálé keretében megeszik az ellenfeleket.) A tavalyi részben mindenesetre több csapat volt, bár megjegyezném, hogy egyrészt itt is van még tartalékban egy pár csapat (megvásárolhatóak régi idők nagyjai), másrészt egyáltalán nem vagyok benne biztos, hogy az európai verzió is ugyanezzel a listával érkezik.

A klubcsapatok listája bővült, ráadásul egy kis előrelépés történt a licencek tekintetében, amelyek mindig is a ProEvo gyengéi közé tartoztak. Megszerezték ugyanis három nívós európai bajnokság licenceit, nevezetesen az olasz Serie-A, a spanyol Primera Liga és a holland Eredivisie csapatai a saját nevükön, saját zászlóval szerepelnek, játékosaik pedig a valós mezeikben, igazi néven kergetik a bogyót. (Furcsa, hogy pont a holland első osztály az egyik, hiszen











pontosan ők voltak azok, akik anno a TIF készítőit is beperelték az engedély (illetve ami sokkal rosszabb: fizetés!) nélküli névhasználat miatt.) Ez jó hír, legalábbis abban a tekintetben, hogy kevesebbet kell szerkesztgetnünk és átírogatnunk. De azért szükség lesz erre is: az angol, a francia és a német elsőosztály gárdái, no meg pár nagyobb európai és dél-amerikai klubcsapat (köztük a Bajnokok Ligája-győztes FC Portóval, vagy éppen a Világkupa győztes Boca Juniorsszal) még mindig kamu neveken és fantáziaszülte zászlócskákkal futnak. A klubcsapatok teljes száma így 134-re emelkedett, ami azért igencsak nagy ugrás a tavalyi részhez képest (sajnos magyar gárda ezek között ezúttal sem szerepel), és minden bizonnyal viszontlátjuk majd a Master League-ben játszható WE, illetve PES Unitedet is.

A játékmódok a régiben maradtak: lejátszható az összes kontinensbajnokság (természetesen csak az adott régióból szereplő csapatokkal) és a világbajnokság, lesz Konami-, és saját magunk által összerakott kupa is. Újdonságként a ligák közt indítható a spanyol, olasz, holland, angol, német és francia elsőosztály (a licencelt-ek a saját nevükön), illetve szerepel a szokásos szerkeszthető bajnokság. A fő játékmód persze a Master League. Sajnálattal kell közölnöm, hogy ebbe képtelen voltam mélyebben belemerülni: ugyebár itt nagyon fontos szempont a játékosátigazolás, a szabályok, az összeállítás, ezek pedig kivétel nélkül japánul jelentek meg a képernyőn, amiből – szégyen, de – egy betűt sem értek. Az én szememnek a csapatnevektől kezdve a menüpontokon át az összeállításban szereplő játékosok nevéig (!) minden takaros kis sormintákból állt, így pedig nem tudok korrekt információkat, pláne véleményt írni róla. (Felmerülhet, hogy akkor honnan a francból tudom, hogy egyes csapatok és játékosok az eredeti nevükön szerepelnek. Nos, onnan, hogy a mérkőzés előtt a csapatok nevei angolul vannak kiírva, a játékosok mezén pedig a szokásos, latin betűkkel írt nevek láthatóak.) Így marad tehát az interneten fellelhető infók közlése, de ezt ugyebár sosem szabad készpénznek venni – bővebben így a végleges változat megérkeztekor vesézzük ki a dolgot.

Annyit kisilabizáltam, hogy a felállás a tavalyihoz hasonló lesz: először is régiót választunk, majd a másodosztályból kezdünk és fel kell verekednünk magunkat az elsőbe (a csapatok száma nem változott), emellett megint lesznek regionális és "nemzetközi" kupák. Nagyot nevettem, amikor indítás után a régi, kutyaütő ismerősökkel (Valery, Miranda, Ximenes és a többiek) állt fel a csapat, de állítólag az egyik menüben az is konfigurálható lesz, hogy megtartsuk-e az általunk választott csapat eredeti játékosait. (Arról nem szól a fáma, hogy a statisztikáikat ilyen esetben lerontják-e.) Innentől kezdve a szokásos célok lebegnek előttünk: pontgyűjtés, vásárlás és eredménycentrikusság.

Ha minden igaz, azért lesz egy pár újdonság, teszem azt, a játékosok tulajdonságai nőnek egy sikeres ML-meccs után, akárcsak régebben, az általunk nevelt fiatal labdarúgóknál – meglátjuk.

A csapat-, és játékosszerkesztő szemlátomást bővebb, részletesebb, mint tavaly, és a játékban teljesítve ugyanúgy megkapjuk a PES-pontokat is (a nevet megelőlegeztem neki, persze itt WE-pontoknak hívták őket). Ezeket a shopban költhetjük el, tulajdonképpen ugyanolyan dolgokra, mint tavaly (stadion, tréningpálya, kameraállás, csapatok és játékosok). Érdekesség, hogy állítólag megvásárolható lesz a hatcsillagos (!) nehézségi fok is – na, aki azt képes lesz legyőzni, azt meghívom egy sörre. (Amíg megissza, addig elsírom neki, hogy milyen szegény vagyok és rögtön visszahívatom magam. Kettőre.)

Aki leül a játék elé, kb. húsz másodperc alatt konstatálni fogja, hogy ez még mindig a jó öreg PES. Persze csúnya dolog lenne, ha nem kapnánk egy pár újdonságot az idei sorozatban – itt most csak ezekről beszélünk, a többit mindenki képzelje hozzá. Kezdjük a tavalyi részben bevezetett előnyszabállyal. Ez most határozottan jobban működik – ha megadja a bíró, akkor tényleg csak akkor fog fújni, ha a labda a szabálytalanság után tényleg az ellenfélhez kerül. Ettől függetlenül, ha sárga lapot ér a mozdulat, akkor azonnal megállítja az akciót, legalábbis én soha nem tapasztaltam, hogy utólag húzta volna elő a zsugát. A spori tényekedése egyébként kielégítő, bár szerintem túlságosan gyakran fúj a mezőnyben lökésért – valószínűleg nem egy angol bíróról mintázták (sőt, nemegyszer tizenegyes is lett a dolog vége). Az marhára tetszett, hogy ezúttal les miatt meg nem adott lesgól is van (a DVD-mellékleten látható Aimar-gól is ilyen), ez teljesen úgy működik mint az életben: a laszti a kapuban, a játékos örül, a riporter gólt kiált – aztán hamarosan megszólal a sípszó, a játékos csodálkozik, hogy miért nem adták meg, és következik a visszajátszás, amelyen láthatjuk, hogy mi volt a bibi. Remek!

Az előzetes híresztelések arról szóltak, hogy a megemelt kiugratás – hosszú indítás, ha úgy jobban tetszik – (L1+háromszög) ezúttal kap egy mércét, amelyen az erőssége lesz nyomon követhető – nos én ilyet nem láttam, ettől függetlenül maga a már ismert mozdulat teljesen rendben van. Kapuközeli szabadrúgásnál a Selecttel vá-

















laszthatunk két típus közül: az egyikben a szokásos, magányos módszert követhetjük, a másikban viszont ketten állnak a labda mögé, és az egyik legurítja a labdát az általunk irányított játékosnak. Mivel a nekifutó (azaz az elrúgó) játékos pozíciója nem változtatható (vagy legalábbis én nem jöttem rá, hogyan kell…), ezért sok különbséget nem tapasztaltam a kettő között, pusztán egy kis kozmetikázásnak érzem a dolgot. Próbálkoztam mindenféle trükkel (legurítom és nem lövök, hanem elfutok), de nem igazán jött össze a dolog, mert a megnyomott gomb (lövés, passz, kiugratás, emelés) mindig a tényleges rúgóra vonatkozik, nem pedig a labda mellett állóra. Egyébiránt a szabadrúgások elvégzése még mindig nagyon nehéz feladat (igaz, azért itt is sikerült már gólt szereznem, méghozzá úgy, hogy a sorfalban álló és felugró játékosok feje között (!) suhant át a labda). A bedobás is megváltozott kissé: a labdát váró játékos nem feltétlenül jön azonnal a közelbe, ilyen esetben, ha nem akarjuk elveszíteni a labdát, meg kell várnunk, amíg helyezkedik.

Ha lehet, akkor a tavalyi részhez képest is sokkal hangsúlyozottabbnak érzem a fejjátékot, és egyáltalán, a játékosok viszonyát a levegőben lévő labdához. A magas labdákat igazán pontosan lehet fejjel továbbítani, például a magyar válogatottal játszva ezt ki is használhatjuk. Itt az egyik alapként beállított csatár Kovács Péter, aki a játékban is méretes legény, egészen pontosan 198 cm magas – az előreívelt labdákat egészen jól el lehet vele fejelgetni (azt talán mondani sem kell, hogy erre a nem éppen törpe Koller is kiválóan alkalmas a cseheknél, vagy a Dortmundnál). Valóban van olyan mozdulat is, hogy mellkassal továbbítjuk a lasztit, bár ez csak nagyon ritkán jön össze. A félmagasan érkező labdákat – ha olyan helyzetben vagyunk – még a lepattanás előtt, a levegőből is továbbítani lehet, ez is egy nagyon jó megoldás. A sarkazások valóban pontosabbak lettek, a beívelés viszont szerintem cseppet sem változott. Sajnos azt viszont még mindig nem feltétlenül találja el a program, hogy tulajdonképpen kit is szeretnék kiugratni… Továbbra is remekül érezhető a játékos fizikai értelemben vett tehetetlenége – amennyiben sprintelés közben akarunk fordulni (netán megfordulni), akkor bizony egy ideig még tovább sodródunk.

Ami a Winning Eleven 8 külalakját illeti, nagyjából azt kaptam, amire számítottam – a PES4 alatt is a régi grafikus motor fog dohogni, az más kérdés, hogy ha ma egymás mellé rakjuk az első és a negyedik részt, akkor azért szembetűnő a fejlődés. A főbb változások tulajdonképpen kimerülnek egy-két igen eltalált átvezető videóban: szögletnél néha láthatjuk, amint a játékos lehelyezi a labdát; a tavalyihoz képest másképpen fest, amikor egy súlyosabb sérülés esetén hordágyon viszik le a sérültet; szabálytalanságnál, ha a bíró nem ad lapot, akkor kedélyesen figyelmezteti az elkövetőt; illetve cserénél néha látjuk a levonulást és a belépőt (ezt eddig csak az ISS-ben láttam, jópofa dolog). Akad a mezőnyben is egy pár új animáció, talán a leggyakrabban a már említett fejjátékkal kapcsolatban vesszük észre őket (a játékos röviden maga elé fejeli a labdát és úgy indul meg), illetve egy pár új cselt is kiszúrhatunk.

A bíró immáron tényleg nem csak az átvezető animációkban bukkan fel, egész meccs alatt ott rohangál a pályán. Az igazi az lenne, ha rá is lehetne rúgni a labdát és az elpattanna róla – nos, akárhogyan is próbálkoztam, eddig ezt nem sikerült elérnem. Nagyon jól helyezkedik, szinte sohasem zavarja az akciót (még akkor sem, ha mondjuk Costa Rica delegálta) – ettől függetlenül a játék fizikai motorja olyan jól kezeli az ember-labda viszonyt, hogy egyáltalán nem tartom kizártnak a lehetőségét. (*Esetleg a motorban az is benne van, hogy a bíró nem ember – a szerk.*)

Akad pár új stadion is, így az arénák együttes száma majdnem megközelíti a 30-at. Jó részük persze a régi részből lett átemelve, de az újak közt is akad egy pár impozáns létesítmény, pl. a Válodrome (Marseille), a RÅsunda (AIK Stockholm) vagy a St. James Park (Newcastle), de van még egy-kettő ezeken kívül is.

A hanggal kapcsolatban egyelőre túl sok extrát nem tudok mondani – a hangeffektek a helyükön vannak, viszont a WE8 zenéje már jobban tetszett: szinte mindenütt lágy rockzene szól (nem licencelt számok) – az egyikből pár taktus pl. tuti a Knack együttes My Sharona című számából lett lopva. Azt viszont szomorúan vehetjük tudomásul, hogy a mi végleges verziónkban nem lesz opcionálisan bekapcsolható a japán kommentátorpáros. Komolyan mondom, rég röhögtem ennyit, mint amennyit azon, amit ez a két faszi művelt itt a mérkőzések alatt. Néha olyan hangokat produkálnak, amit nagyobb rágcsálók nászra hívó vijjogásának lehetne sejteni, gólnál pedig olyan érzése van az embernek, mintha fogmosás után gargalizálnának. Amit pedig a nevekkel művelnek, az meg igazán furcsa (Rooney például "rúni"-nek hangzik, pedig "u" hang arrafelé is van). Mindegy – várhatóan itt is beállítható lesz, hogy a riporterek a hazai vagy a vendégcsapatért szorítsanak, esetleg semlegesek maradjanak-e.

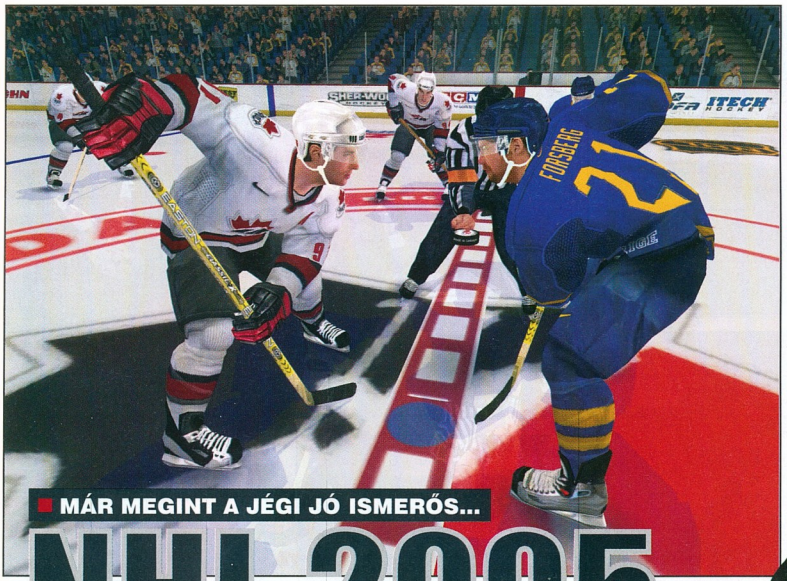
Az alcímben feltett kérdés tulajdonképpen felesleges. Ugyanis biztos vagyok benne, hogy aki egy adott játéksorozat rabja, és a tavalyi rész nem okozott neki csalódást (a PES3 pedig kiváló volt), az – ha másért nem, hát kíváncsiságból – úgyis megvásárolja a következő fejezetet is – függetlenül attól, hogy egy újságban mit hadoválnak róla össze-vissza mindenféle alakok. (Ezt onnan tudom, hogy én is így tennék.) A változásokat és az ismerős elemeket serpenyőbe helyezve utóbbi felé billen a mérleg nyelve, de ugyebár az is egy alapszabály, hogy ami igazán jó, azon teljesen felesleges változtatni. A Winning Eleven 8 (tényleg, mi lesz a 11. rész címe?) nagyjából előzetes várakozásaink szerint teljesített: a fagyi továbbra is nagyon finom, csak most nyomtak rá egy kis csökiöntetet is – jövőre pedig talán még puha ostyákkal is megszurkálják. Konkrét értékelést és a lehetőségeinkhez mért mélyelemzést persze csak a tényleges Pro Evolution Soccer 4 kézbe vétele és DVD-jének elkoptatása után merünk vállalni.

(Ja, még valami: lapzárta után jött a hír, hogy az európai változat reklámemberének Thierry Henry-t szerződtette a Konami.) ■



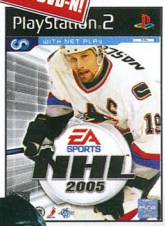






NHL 2005	
TÍPUS:	SPORT/HOKI
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ:	EA CANADA
SZÁRMAZÁS:	KANADA
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
HANGRENDSZER:	DOLBY SURROUND
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.09.14. NTSC 2004.09.25. PAL
WEB:	www.easports.com

TRAILER A DVD-N!



MÁR MEGINT A JÉGI JÓ ISMERŐS...

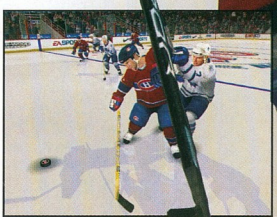
NHL 2005

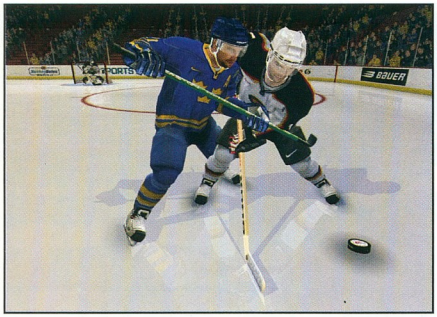
Nagy a zúr az észak-amerikai profi hokiliga táján: a mezőny ugyan rajtra kész, de korántsem biztos, hogy időben beindul a bajnokság. A gond két – gazdasági – okra vezethető vissza: a harminc klub az előző szezonban többszázmillió dollárnyi adósságot halmozott fel, a játékosok bérei pedig egészen egyszerűen az egekbe szöktek, és sokkal gyorsabban nőnek, mint a klubok bevételei. (Csak az érdekesség kedvéért: Dominik Hašek a 2003/2004-es szezonban egymaga többet keresett, mint az Ottawa Senators egész csapata tíz évvel ezelőtt.) A klubvezetők ebből adódóan szeretnék megreformálni a szeptember 15-én lejáró, a játékosokkal kötött kollektív szerződéseket, de az érdekeltek álláspontja egyelőre messze van egymástól. (Valahogy úgy, mint nemrég az NBA-ben.) A hátsó ajtónál pedig már ott liheg a riválisa WHA (World Hockey Association), amely anno azzal a nem titkolt szándékkal jött létre, hogy az NHL ellenlábasa legyen. (Na, azért nem lesz az olyan egyszerű dolog…) Ez azonban mit sem zavarja az Electronic Artsot: az ő hoki-gépezetük ugyanis súrlódásmentesen működik, és nemsokára itt az idei évre datált verzió, az NHL 2005. (Igaz, talán a sors furcsa fintora, hogy ez az epizód lesz a számmisztikában hívők szerint nem túl biztató előjelű, tizenharmadik fejezete a sorozatnak.) Gondok-bajok és babonák ide-oda, az EA-tól beszerzett előzetes verziónk alaphangulatát tökéletesen megadta, a szomorkás gondolatokt pedig villámgyorsan elűzi az első betöltés után felcsendülő szám, a Faith No More 'From out of nowhere'-je.







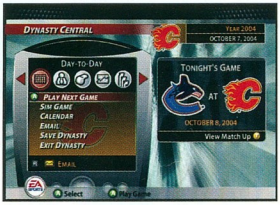










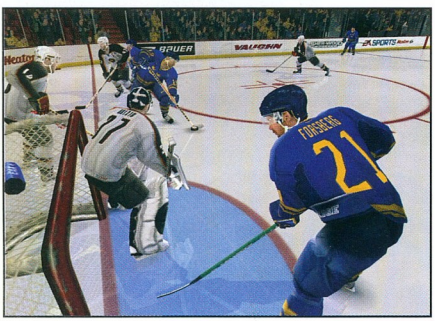


Elöljáróban annyit mindenképpen el kell mondani, hogy az előzetes még nem működött tökéletesen: piszok sűrűn lefagyott (és ez – hoki ide, hoki oda – nem tett jót a játéknak), és ha sikerült végigjátszani egy meccset (ötperces harmadokat beállítva), akkor már elégedett mosollyal lehetett hátradőlni. Épp ezért sajnos nem volt értelme jobban belemerülni a Dynasty-módba, sőt, a világbajnokságból is csak egy-két mérkőzést voltam képes lejátszani. (Nem baj, ezeket a végleges verzió megérkeztekor szépen kivesézzük.) De miről is beszélek – világbajnokság? Igen, ez egy új játékmód: az idei verzióban, helyet kapott a világbajnoki mezőny, természetesen a küzdelemsorozattal együtt. Az ebben szereplő nyolc országot Kanada, az Egyesült Államok, Oroszország, Németország, Svédország, Csehország, Finnország és Szlovákia képviseli. Rajtuk kívül még tizenhárom nemzeti válogatott kapott helyt, persze ezek mind a jegyzettebb gárdák közül kerülnek ki (Magyarország sajna idén sem szerepel). Az NHL küzdelmei mellett megmaradt a tavalyi részben bemutatkozó három európai liga, a finn SM-Liga, a német DEL és a svéd Elitserien is. Az ígéretek szerint egyébként még részletesebbé és kifinomultabbá teszik a Dynasty-módot, elsősorban a PDA-t és az e-mail rendszert változtatják meg, valamint a klubtulajdonossal való kontaktust is kibővítették.

Térjünk rá a játékmenet változásaira, hiszen gondolom úgyis ez izgat mindenkit a legjobban. Az EA az utóbbi pár évben mindig azzal a mottóval ugrik neki az aktuális sportsorozatainak, hogy autentikusabbá, életszerűbbé, valósághűbbé kívánják tenni a játék által nyújtott élményt. Ez legtöbbször az irányításba való belepiszkálást, trükközést jelent. Azt remek ötletnek tartom, hogy úgy fest, végképp elhagyták a játéktermi ihletésű, nem igazán valósághű módokat, ilyesmivel itt sem fogunk találkozni (ilyen ballépésnek tartom a két évvel ezelőtti játékban még szereplő Game Breakert és a csalókártyákat, amelyek a kutyának sem kellenek, legalábbis olyan kutyának, aki szereti magát a hokit, mint játékot). Az irányítás alapjai a régi rendszer szerint működnek, aki tehát hozzászokott a tavalyi részhez, annak itt sem lesz semmi problémája, és mivel EA szereti a hangzatos megnevezéseket (minden™), használjuk hát őket bátran mi is: a jobb karral való cselezés továbbra is használható (Dynamic Deke Control™) – és ez jó. Az újításoknak idén két fő zászlóshajója van, az egyik az Open Ice Control™, a másik pedig a Face Offokkal, azaz a bulikkal való variálás.

Kezdjük az utóbbival, mivel ennek talán egyszerűbb a magyarázata. Amikor bulira kerül sor, akkor mindkét fél egy egyszerű megoldással (a bal kar húzogatásával) megváltoztathatja, hogy milyen formációban helyezkedjenek el a játékosok. Ennek három típusa van, a konzervatív, a standard és az aggresszív. A standard ugyebár az alapfelállás, a konzervatív inkább a védekezést, az agresszív pedig értelemszerűen a támadást szolgálja. A gyakorlat azt mutatja, hogy ez egyáltalán nem volt rossz húzás a készítők részéről, jómagam is sokat variáltam vele. (Az már személyes bénaságom kérdése, hogy az esetek kb. 50%-ban eredmény nélkül... mindegy, a jó érzésem – hú, én most mennyire taktikázok! – legalább megvolt.) Bulinál sokféle módon hozhatjuk el a korongot, és ha a megfelelő helyzetben vagyunk (az ellenfél kapujához közel eső bulikörben), akár rögtön kapura is lőhetünk.

Az Open Ice Control™ érdekes próbálkozás, egy kicsit a FIFA-ból már ismert Off The Ball™-re hasonlít. Az ötlet onnan jött, hogy a gépi AI nem minden esetben úgy viselkedik és helyezkedik, ahogyan azt elvárná az ember. A trükk abból áll, hogy ha egy játékosunk vezeti a korongot, akkor egy gombnyomásra átváltathatunk egy másikra, és innentől kezdve őt irányítjuk. A korongvezetőt innentől kezdve a mesterséges intelligencia veszi át, míg mi az éppen kontrollált csókával megpróbálunk minél jobb helyzetbe kerülni. Ha ez sikerült, akkor a passz és a lövés gombok még élnek, csak ezeket a korongvezető hajtja végre: például bemegyünk a kapu elé és megnyomjuk a lö-



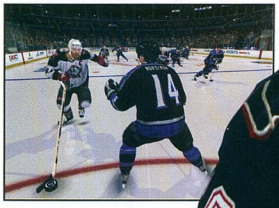












vés gombot – ekkor a gépi játékos ráló, mi pedig belepiszkálhatunk a lövésbe, megváltoztatva annak irányát, és becsapva a kapust. Vagy: két védő a két szélen haladó játékosunkra megy, mi pedig belavírozunk középre, megnyomjuk a passz gombját, a gép pedig átadja a korongot az immáron tiszta helyzetbe került játékosunknak. Az ötlet tulajdonképpen jó, bár nekem alapvető fenntartásaim vannak a működésével kapcsolatban. Az egyik például kapásból: honnan tudja a gép, hogy én melyik játékosomra szeretnék átváltani? (A válasz: sehonnan, ő „találja" ki. Hm.) A másik: kicsit lehetne fifikásabb a hokisunkat átvevő gép, pl. örülnék, ha néha-néha egy cselt is bemutatna. Azt ugyebár mondani sem kell, hogy a hoki a csapatsportok leggyorsabbika, így itt fokozottan érvényes az a tétel, hogy pár másodpercnél tovább szinte lehetetlen megtartani a korongot – és ha ezalatt nem végezzük el az akciót, akkor buktuk a támadást. Ez igen nehéz feladat, még nagyobb szívás talán, mint a fociban. Ezen hibák ellenére van fantázia a dologban, de szerintem elképesztően sok gyakorlás szükségeltetik ahhoz, hogy ezt a fajta irányításmódot a gyakorlatban is sikerrel (és biztonsággal) alkalmazni tudjuk. Ami amúgy nem is kötelező, hiszen ezt leszámítva a régi irányítás ugyanúgy a jól bevált sémák szerint működik, csak ilyen esetben az AI-ra hagyjuk a csapat többi játékosának irányítását (mint ahogyan az eddig is történt).

A játékot ezt leszámítva is feldobták egy-két újdonsággal. Van például egy újfajta lövés, amely egy hirtelen elengedett, meglepetésszerű, csuklóból elvégzett löket – bár ez erősen játékosfüggő (Sakicnál például időnként remekül bevált). Jó ötlet az is, hogy az ellenfél kapuja mögött korizó játékosunkkal a lövés gombjára rátapadva az automatikusan megkerüli a kaput és megpróbálja a hálóba juttatni a korongot. Ezen kívül én kicsit nehezebbnek éreztem a játékot, mint a tavalyit, persze az is lehet, hogy csak azért, mert az már rég járt a gépemben és újra rá kellett állnom. Külalakra így első ránézésre sok minden nem változott (a közönség mondjuk jobban néz ki, no meg akad egy pár újfajta átvezető animáció is), bár ezzel sohasem volt különösebb problémánk, és örömmel konstatáltam, hogy egyelőre nem tapasztaltam gondokat a képfrissítésben sem.

Szóval, így vagy úgy, az EA nem veszíthet: biztos vagyok benne, hogy a rajongók idén is beruházna rá (mint ahogyan mi is ezt fogjuk tenni), és ha nem is indul el az igazi szezon, azért a PS2-nk előtt remekül fogunk szórakozni. ■





NANOBREAKER	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	KONAMI
FEJLESZTŐ:	KONAMI TYO
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	-
TESZTPÉLDÁNY:	-
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2005.02.01. NTSC 2005. ? PAL

WEB: www.konami.com

TRAILER A DVD-N!





KLISÉK ÉS VÉRBEN TOCSOGÓ SZÖRNYEK ÚJ HADA

NANOBREAKER



Egy újabb akciójáték a Konami műhelyéből, egy sokadik Devil May Cry klón – nyugtázhatta hirtelen felindulásból mindenki a Nanobreakert az első képek láttán. S ha ez nem lenne elég, belenézve az első videóba (mely a DVD mellékletünkön is megtalálható) megállapíthatjuk, hogy a renderelt animációk tanulsága szerint a sztorit nyakon öntötték egy jókora adag Resident Evillel is. Jótól lopni nem szégyen – tarthatják a Konaminál, mikor is a már bevált recepteket gyúrják össze egy sikeres játék reményében. Biztos, ami biztos: a két alapanyag összegyúrásának felügyeletére azt a Koji Igarashit kérte fel, aki nem éppen a hétköznapi látványvilágok alkotásáról ismerhetünk. A legutóbbi munkájának számító Castlevania: Lament of Innocence alkotóelemei természetesen nem végezték a kukában – a Nanobreaker ezekre építkezik.

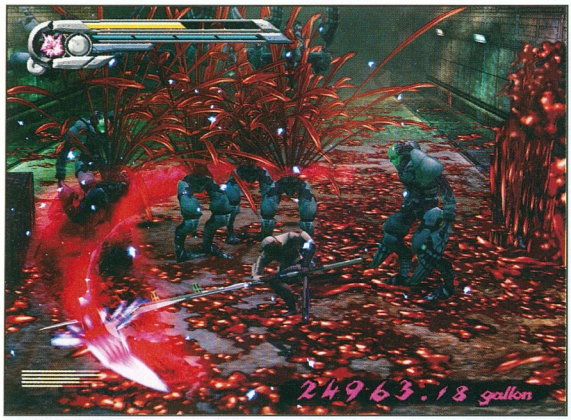
A történet a közeljövőben, közelebbről 2015-ben játszódik, amikor a génekkel foglalkozó tudományág már odáig fejlődött, hogy a tudósok képesek nanotechnikai kísérleteket végezni. A műveleteket egy távoli szigeten, különböző állatokon hajtják végre, és ... Nos, a Konami által kiadott sajtóanyagot olvasva ennél a pontnál bizonyosodtam meg arról, hogy a forgatókönyv írója ismét szellemi képességeinek teljes hiányában vegetált munka közben, ugyanis a sztori folytatása olyannyira sablonos



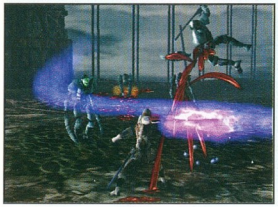
és elcsépelt, hogy az már fáj. Igen-igen, a kísérletek rosszul sülnek el, és a génmanipulált lények az emberek ellen fordulnak. Mi egy Jake Warren nevű cyborg szuperkatona (ááá…) szerepében lépünk színre (aki külsőre jobban illene a Shrek szőke hercegének bőrébe, mint egy hasonló akciójátékba), mivel a feladatunk mi más is lenne, mint a teljes emberiség elpusztításának megakadályozása, és a szörnyek mikroszkópikus méretűvé vagdalása. A nemes cél elérése érdekében egy hölgy segítőtársat is kapunk, a csinos Michelle Baker személyében.



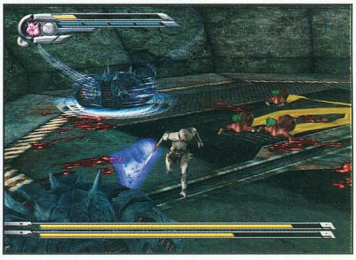












Szerencsére egy hasonló stílusú akciójátékban szinte sosem a történeten, hanem inkább a grafikán van a hangsúly, amely esetünkben igencsak szépnek ígérkezik. A helyszínek ugyan nem éppen szívderítőek (mocskos sikátorok, kihalt utcák, kietlen völgyek), de a textúrák ennek ellenére változatosak, aprólékosan kidolgozottak, és jól adják vissza a fejlesztők által megcélzott hangulatot. A főbb szerepekben tetszelgő karakterek kidolgozása hozza a manapság elvárható szintet (persze a Konamitól ez kevés). A harcok közben számtalan színes, és nem utolsó sorban látványos effekt borzolja a PlayStation 2 grafikus chipjének idegeit: fegyverünk állandóan fényárban úszik, a sikeres találatokat pedig fényes villanások kísérik. Ezek alapján a Nanobreakerben a harc rendkívül látványos vizuális parádénak ígérkezik – afelől viszont némi kételyeink vannak, hogy a bonyolult mozdulatsorokat mennyire lesz egyszerű előcsalogatni a kontroller segítségével. (Drága, szép Konami! Ne tessék azt csinálni, hogy csak nyomkodni kell ehhez az X-et, a karakter meg mindenfélét csinál, ami jól néz ki! Ez itt az interaktív szórakoztatás üzlete, nem a bamba gombnyomkodóké!)

A már hagyományosnak mondható harcművészeti elemek mellett rendkívül hasznos lesz az a képesség, amelynél Jake amolyan Mortal Kombat-módra húzza magához az ellenfelet, majd egy vidám kombót mutat be rajta. Persze a küzdelmek során nem csak a karjainkra, és lábainkra kell hagyatkoznunk: a pályákat bejárva folyamatosan különböző fegyverekhez juthatunk, amelyek közt szerepelnek kardok, botok, kalapácsok, lándzsák és fejszék is. Ezekkel alapból kétféle támadást indíthatunk: egy vertikális és egy horizontális irányút. Emellett természetesen számtalan kombót is végrehajthatunk, melyeket a játékban előrehaladva fokozatosan tanulhatunk meg. A nagy fegyverarzenál ellenére azonban legtöbbször a plazma kardunkat kell majd használnunk, melynek alakját a támadások típusától függően egy gombnyomással megváltoztathatjuk.

A listából valószínűleg már mindenkinek világossá vált, hogy a Nanobreaker nem éppen az óvodás korosztálynak készül, a fejlesztők meglehetősen brutálisra vették a figurát: egy-egy jól sikerült csapás után az ellenfelek darabokra szakadnak, közben pedig literszám fröcsög a vér. Ha például egy jól irányzott függőleges csapással kettévágunk egy szörnyet, akkor annak jól látszanak a belső szervei. Koji Igarashi ezzel kapcsolatban azt is elárulta, hogy ilyenkor vigyáznunk kell, ugyanis egyes így „tagbaszakadt" ellenfelek még intenzívebben támadhatnak minket.

A kaszabolásokon kívül a kézügyességünkre is szükség lesz, ugyanis egyes pályaszakaszokon csak némi ugra-bugrálás után juthatunk tovább. A pályákat előre renderelt, a Konamitól megszokott, akciódús átvezető videók kötik össze, a helyszínek végén pedig rendszerint egy-egy főellenség vár majd ránk, amelyeknél eltérő taktikákat kell alkalmaznunk a győzelem érdekében.

Hasonló stílusú játékokkal ellentétben a Nanobreaker esetében nem csak a hagyományos sztori módot lesz lehetőségünk végigjátszani, lesz például Time Attack mód, amelynek az a célja, hogy egy adott idő alatt minél több szörnyet küldjünk át a másvilágra, illetve minél távolabb jussunk el az adott pályán.

Az eredetileg 2004 őszére tervezett megjelenést a Konami nemrég a jövő év elejére tolta el. Ez azonban nem valami jó jel, ugyanis a japánok nem éppen a lassú munkatempójukról híresek, tehát a háttérben valószínűleg a cég vezetőinek azon meglátása húzódik, hogy a Nanobreaker nem lenne képes felvenni a versenyt a karácsony előtt érkező nagyágyúkkal, így jobbnak látták a kiadást februárra datálni. Ezek után már csak a Konami szakembereiben bízhatunk, miközben reménykedünk, hogy a szép grafikán és a látványos mozdulatsorokon kívül valami olyasmit is fel tud majd mutatni a program, ami kiemeli a többi rivális közül, és nem csak egy egyszerű Devil May Cry-klónként fogunk rá emlékezni néhány hónap múlva.







AREA 51	
TÍPUS:	FPS
KIADÓ:	MIDWAY
FEJLESZTŐ:	INEVITABLE
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	-
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004.10.01 NTSC 2004.11.26. PAL

WEB: www.midway.com

TRAILER A DVD-N!





PUFÓK UFÓK A JENKI "OJJEKTUMBÓL"

AREA 51

Aki gyakran nézi az ismeretterjesztő TV csatornák adásait, vagy szimplán csak érdeklik a földönkívüliekkel foglalkozó témák, biztosan hallott már az 51-es körzet néven ismertté vált területről. A nevadai sivatagban található katonai bázis kapcsán már számtalan pletyka látott napvilágot, amelyek nem kevés könyvet, filmet, és nem utolsó sorban: játékprogramot ihlettek. 1995. novemberében Area 51 címmel jelent meg a Midway kiadásában egy fénypisztolyos játék PlayStationre, majd Sega Saturn konzolra, és kicsivel később a hazai játéktermekben is találkozhattunk vele. Most, közel egy évtizeddel később a kiadó úgy gondolta, hogy érdemes egy picit felmelegíteni a témát, de most már egy saját szemszögű lövöldözős játék (FPS) stílusa lehetőségeinek felhasználásával.

Most egy több főből álló speciális mentőcsapat élén kerülünk a titkos bázisra, ugyanis a hadseregnek napok óta nem sikerül kapcsolatot teremtenie a bent dolgozókkal. A helyszínre érve azonban rájövünk, hogy hétköznapinak még nagy jóindulattal sem mondható dolgok történnek a háttérben, miközben szépen fokozatosan egy kormány-szintű összeesküvés nyomaira is rábukkanhatunk, s ezalatt nemcsak az idegen lények támadásait kell elhárítanunk, hanem az életben maradt tudósokat is meg kell mentenünk.

Az akciók során természetesen számtalan fegyver lesz a segítségünkre, amelyeknek pontos típusát még nem árulták el a fejlesztők, az azonban már biztos, hogy szerezhetünk pisztolyt, sörétes puskát, gépfegyvert, mesterlövész puskát, illetve kétféle gránátot is. Az igazi móka azonban az lesz, amikor a történet egy pontján mi is mutánssá változunk, így használhatjuk az idegenek fegyvereit és természetfölötti képességeit. A pályaszerkesztők elmondása alapján nagy figyelmet fordítottak arra, hogy gyakran át kell majd változnunk, melyet csak akkor tehetünk meg, ha a lelőtt

















idegenektől megfelelő mennyiségű mutagén anyagot gyűjtünk be. A sztori során lesznek olyan szakaszok, amelyeket a hagyományos lőfegyverekkel szinte vért izzadva oldhatunk meg, átváltozva azonban már lényegesen könnyebb dolgunk lesz.

Az már szinte természetes, hogy a gép által irányított szereplőket valamilyen mesterséges intelligenciával látják el a játékokban, és ez nem lesz másképp esetünkben sem. Az általunk irányított katonáknak nem kell külön parancsokat osztogatni, bizonyos helyzetekben önállóan feltalálják magukat. Ha például túlerővel kerülünk szembe, akkor fedezik a visszavonulást, vagy fedezékből fedezékbe búvva fedezik az előrenyomulást. Az élvezetes, filmszerű helyzetek megteremtését azonban már nem bízták a mesterséges intelligenciára a készítők, hanem előre leprogramozták azokat, hogy minél hatásosabb legyen egy-egy szörny „belépője".

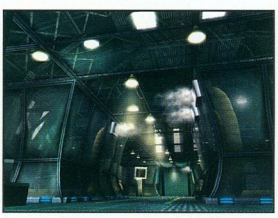
Azt már most biztosra vehetjük, hogy a ránk támadó idegen lények és mutánsok ijesztő és bizarr kinézetűek lesznek, ugyanis az a Stan Winston álmodta meg őket, aki már olyan hollywoodi filmekhez készített látványterveket, mint például a Jurassic Park, az Alien, vagy a Predator. A neves szakemberek sora azonban nem merül ki ennyiben, mivel a stáblistán felfedezhetjük Chris Vrenna nevét is, aki nemrég még a Nine Inch Nails zenekar egyik oszlopos tagja volt, most azonban a játékiparban helyezkedett el, mint zeneszerző. Már olyan programok betétdalai köthetők a nevéhez, mint például a Quake, az Enter the Matrix, vagy a PC-n nemrég megjelent Doom 3. Az Area 51 kapcsán egy interjúban elárulta, arra törekszik, hogy a játékprogramok esetében is legalább akkora hangsúly helyezkedjen a zenére, és az élethű hangeffektekre, mint a mozifilmek esetében.

A játék grafikája szintén nagy mértékben hozzá fog járulni a hangulat megteremtéséhez. Az elhagyatott bázison ugyanis fontos szerep hárul majd a fényeffektekre, mivel az egyik legtöbbet használt felszerelési tárgyunk a zseblámpa lesz. A programozók tizennégy hónapig dolgoztak a grafikus motoron, és elmondásuk szerint olyan szemet gyönyörködtető megoldásokkal is találkozhatunk majd az Area 51-ben, amit eddig még egyetlen PS2-es program sem mutatott fel. (Ez poétikusan hangzik: például töksötét lesz?)

A Midway nem nagyon szokott elzárkózni attól, hogy játékait néhány ismertebb névvel tegye vonzóvá a vásárlók számára. Ez az Area 51-nél a szinkronhangokban fog jelentkezni, ugyanis a főszereplő, Ethan Hawke hangját olyasvalaki fogja kölcsönözni, aki ufó-ügyekben felmerülő problémák terén kétségkívül a legnagyobb illetékességgel rendelkezik: David Duchovny, alias Mulder ügynök az X-aktákból). Szintén szerepel a stáblistán a nemcsak fémtorkú, de fémmosolyú Marilyn Manson is, aki saját jogán úgyszintén tökéletesen illik egy, a földönkívüliekkel benépesített világba, habár egyelőre arról még nem tudni, hogy csak lágyan simogató baritonját adja-e a játékhoz, vagy mondjuk modellt is állt a karakterterveznek...

A játékkategóriából már adódik, hogy a történet-mód mellett lesz többjátékos opció is. Itt kétféle, hagyományos típus közül választhatunk: Deathmatch módban mindenki mindenki ellen harcol a pályán, míg a Capture the Flagnél az lesz a cél, hogy megkaparintsunk, illetve megvédjünk az ellenfél csapatától egy zászlót. Egy gépen, osztott képernyő mellett akár négyen is játszhatunk, de több PlayStation 2-t összekötve akár 16-an is beszállhatunk a mókába.

Az Area 51-et nem kíséri dollármilliókkal megtámogatott reklámkampány, nem foglalkoznak vele túl gyakran az újságok, azonban az előzetes képi és videóanyagok révén szinte már most biztosak lehetünk benne, hogy nem fog leégni a Sony várva várt Killzone-ja mellett sem. ■








2 POS 1/2
SCORE 140
1 LAP 1/2
ONCOMING
NEAR MISS
145 mph



BURNOUT 3: TAKEDOWN	
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ:	CRITERION STUDIOS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.09.10. PAL 2004.09.07. NTSC
WEB:	burnout3.ea.com

TESZT A DVD-N!



HIPP-HOPP, JÖN V.U.K.! (VEZETEK, UTAMBÓL KOTRÓDJ!)

BURNOUT 3

Jihááááá! Ha a t. olvasó azt hiszi, hogy esetleg a lábamra ejtettem volna valami súlyos tárgyat, és a gonosz gravitáció működése feletti elégedetlenkedésem okán őbégatok itt dolbi szörrongyban, kivételesen téved. Épp ellenkezőleg: eme kissé infantilis kiáltás az általános eufória kifejezése, amelynek kiváltója a hamarosan megjelenő Burnout 3. Biztos vagyok benne, hogy ugyanezt a kiáltást fogja hallatni mindenki, amikor először randevúzik vele, ugyanezt fogja százmilliószor ismételni, amint őrült sebességgel tép keresztül-kasul mindenen – és persze ugyanez lesz a refrén akkor is, amikor a 20-30 órás első parti után megpróbálja eltávolítani a jobb hüvelykujjára nőtt bőrkeményedéseket. (A jó életbe, napok óta nem tudok öngyújtóval rágyújtani!) A Burnout 3 ugyanis olyan szórakozást kínál mindenkinek, aminek minden másodperce elképesztően élvezetes, és egyike azon ritka játékoknak, amit nemcsak játszani, de már nézni is iszonyú jó.

Ha valakinek ismeretlen lenne a név, azt őszintén sajnálom, ugyanis egy remek élmény maradt ki az életéből (sebaj, itt az ideje, hogy bepótolja azt az új résszel). Nekik elhelyezem valahol a játékpaletta a Burnout 3-at: ez egy arcade autóverseny. Pontosabban: AZ arcade autóverseny. Olyasmit nyújt, amit ezidáig maximum csak a Need for Speedekben kaphatott a játékos PS2-n. Tökéletesen kielégíti a mindenkiben megbúvó, de a való életben ritkán szabadjára engedhető huncut kisgyermeket, aki „Le vannak tojva a pszichológusok!" felkiáltással sokkal szívesebben rúg szét egy homokvárat, mintsem építsen egyet. Ez kicsit homályosan hangzik, de mindjárt kifejtem. Az életünkel ugyebár szörnyű megkötések verik béklyóba, példának okáért rögtön itt van mondjuk a KRESZ, a közúti rendszabályok gyűjteménye. Az ember ugyebár elég okos, és kitalálta az autót, hogy gyorsabban juthasson el A pontból B pontba. (Hogy miért, az egyelőre számomra rejtély, hiszen B pontban sem lesz jobb neki, mint eredetileg A-ban volt – de ez most nem tartozik szorosan ide.) Sajnos az ember ahhoz már nem volt elég okos, hogy valamilyen módon gátat szabjon a többi ember hasonló törekvéseinek, így létrejött a közúti forgalom. Az ember ahhoz sem elég okos, hogy ne szoritsa keretek közé bárminő ténykedését, így – úgymond konszenzusos alapon – a forgalomban résztvevőkkel megpróbál elfogadtatni bizonyos szabályokat. Például ilyeneket, hogy az „útnak csak a fele a tiéd, haladj a saját sávodban!", meg „vedd fel a forgalom ritmusát, és ne menj többel a megengedett sebességnél!" – pedig hát te is tudod, kedves olvasó, hogy a franc se akar bármiféle megegyezést azzal a sok pancser mazsolával, aki rajtad kívül közlekedik az úton, nemde?! Az ilyen szabályok csak béklyóba kötik a Gorcsev Iván-féle autósiskola követőit és az igazán kreatív elméket. Felnőtt és szabad emberek vagyunk, ugyebár, miért is fosztatnánk meg a másik sáv által nyújtott lehetőségektől? Meg egyébként is: sietünk! Az meg csak a rossz púder, hogy ezek a földhöz ragadt közlekedési alapelvek a balesetek elkerülését hivatottak szolgálni – miért is kellene elkerülni ezeket?! Legalább egy kis változatosságot csempésznek az utazás egyhangúságába, és plusz haszon, hogy az esetleges áldozatok a továbbiakban nem akadályoznak minket az úton való oktalan ténfergésükkel! Grrrrr...

(Kis technikai szünet, mert a doktor bácsi hozza a nyugtató injekciómat. Pedig nem is vagyok ideges. Legfeljebb azért, mert nem értem, hogy miért vették el a jogsimat...)

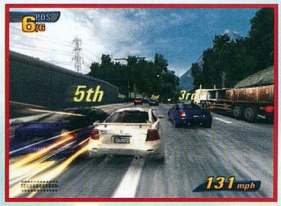
A Burnout 3-ban **szerencsére** szó sincs ilyen marhaságokról, mert ez a játék a hatékony vezetési stílust díjazza. Az a játékos lesz sikeres, aki siet (lévén a legtöbbször a többi „normális" sofőrrel a „normális" forgalmat akadályozó mazsolákat kerülgetve versenyzünk); aki a forgalommal szemben halad (ezért ugyanis némi nitró jár, amivel a járgányunkat utánégetőre kapcsolva még jobban siethetünk); és aki balesetet okoz (a konkurenciát összetörve ugyanis egyrészt nagyobb adag nitró áll a házhoz, másrészt pedig a baleset szenvedő alanya némi időt veszt, amíg újra éled). A balesetek okozásának művészi szintre való fejlesztését pedig egyenesen egy külön játéktípus hivatott támogatni, ahol a művészt nem is zavarja a többi versenyző – teljes figyelmével a minél nagyobb anyagi kár okozására koncentrálhat. Jihááááá, nézzük!







▲ Szép nagy karambolt látok a jövőmben





RACE-versenyek

Verseny is van, nemcsak törés-zúzás...

A Criterionnál azt állítják a srácok, hogy a Burnout az agresszív versenyzésről szól. (Kimit lát benne, ugye – ha valakinek hozzám hasonlóan hiányzott az életéből a kultúrált gyerekszoba, és hosszú évek kemény munkájával első osztályú szociopatává képezte magát, akkor inkább a törést-zúzást látja benne.) Ennek örömére van egy rakás, klasszikus értelemben vett versenyszám, sőt azonbelül többfajta is.

A sima **Race** versenyek a legegyszerűbbek, már legalábbis a többihez képest. Attól függően, hogy milyen hosszú egy pálya (mondjuk mindegyik nagyon hosszú, de van amelyik még annál is hosszabb), két vagy három körből állnak, de a Távol-Keleten van egykörös (pontosabban: szakaszos) Race is, amikor az „annál is hosszabb"-nál is hosszabb a pálya. (Ami alapvetően huncut dolog, mert nyilván nehezebb megtanulni.) A mezőny velünk együtt hat ámokfutóból áll, és legalább harmadiknak kell lennünk a bronz medálhoz, vagyis a pálya teljesítéséhez. A közúti forgalom és a pálya alkotóelemei potenciális akadályként funkcionál (vagyis össze tudjuk magunkat törni rajtuk, ami abszolút nem cél), míg a többiek potenciális célpontként: amennyiben Takedownt csinálunk rajtuk, azaz valamilyen módszerrel kiütjük őket a versenyből (felkenjük őket a falra, nekilökjük valamilyen civil autónak, a sebességének a duplájával beleállunk a hátulját – további ötletek kifundálását szerintem nyugodtan rábízhatom az olvasó csintalan fantáziájára), az egyrészt kellemes, másrészt hasznos. Ugyanúgy időt vesztenek a regenerálódásig, mint mi, ha velünk történik valami malőr, továbbá egy jó adag nitrót is kapunk, amellyel a végsebességünket növelve további előnyre tehetünk szert a kiütött kollégával szemben. (Az más kérdés, hogy a nitrót jobbára a hátrány behozására fogjuk használni.) Természetesen a többi versenyző is előszeretettel tol bele bennünket a szemben ténfergő buszokba, de ahogy így elnézem, a többiek nem nitróznak. (Vagy legalábbis nem látni.) Mondjuk hál'Istennek, mert a masina elég csúnyán hendikeppel. Így hívják ugyebár azt a módszert, amikor a mesterséges intelligencia „csinál" versenyt, ha már nincs. Ez a Burnout 3-ban nekem kissé egyoldalúnak tűnik: amennyiben mi mennénk el nagyon a mezőnytől, akkor tíz-húsz másodpercen belül már a nyakunkon is van a második helyezett – ha viszont éppenséggel mi maradtunk volna le tíz-húsz másodperccel, akkor maximum csak abban az esetben tudjuk behozni az előttünk levőt, ha az egyébként is értéktelen negyedik vagy ötödik helyért vívunk vele. Ha az előttünk haladót nem látjuk, úgy fél percenként értesülünk róla, hogy mennyivel jár előttünk, és az elsőhöz képest valahogy akkor sem akar csökkenni a túl nagy különbség, ha végig nitróval megyünk… Ez nyilván első olvasatra idegesítően hangzik, de játék közben abszolút nem szúr szemet, vagy maximum annyira, hogy egy konok „csakazértis"-sel még inkább győzni akarjunk – legalább több izgalom jut nekünk, mint szegény, szerencsétlen Michael Schumachernek. Ugyanez a helyzet a gép által irányított versenyzők hibáival is: amíg látótávolságban vannak, addig alkalmasint intéznek kaján mosolyokat az arcunkra, amint lefejelnek egy-két arra járó kamiont – ha viszont meglógnak, akkor valahogy rögtön átmennek hibátlanba. A hendikep ilyen jellegű alkalmazása miatt szerintem teljesen felesleges nitrózni, ha az első helyen autózunk.

Az **Eliminator** versenytípust szerintem a Need for Speed: Hot Pursuit 2-ből emelték át,





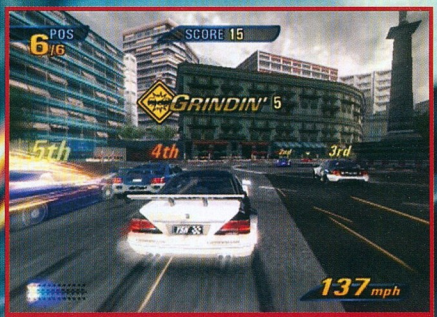


vagy legalábbis én nem emlékszem, hogy a Burnout 2-ben lett volna ilyen. Ez ugyanolyan verseny, mint a Race, azzal a különbséggel, hogy a körök végén az utolsó helyezett felrobban, amikor az utolsó előtti áthalad a célon. Filozófiai síkon megközelítve: a Race-nél az a fontos, hogy a végén elsők legyünk, míg az Eliminatorban az, hogy ne legyünk a körök végén utolsók. Az utóbbi egyszerűbben hangzik, de nem az: a résztvevők számából ugyanis már eleve adódik, hogy az Eliminator versenyek öt körből állnak (már ha aranyra akarjuk megcsinálni), de legalábbis háromból, ha legalább bronzra akarjuk teljesíteni. A feladatból adódik a taktika is (már ha valaki nem a legegyszerűbbet választja, és öt körön át végig vezet – bár ilyen esemény csak szökőévenként várható): lehetőség szerint az előttünk haladót mindig vadásszuk le – így mindig lesz valaki, aki mögöttünk van...

Mindhárom kontinensen van egy-egy **Grand Prix** is, azaz egy három (vagy négy) versenyből álló összetett verseny. Mivel a jó szerepléshez a nagy rakás mázlin kívül arra is szükség lesz, hogy megtanuljuk a pályákat, azt csak üdvözölni lehet, hogy a versenysorozatban ugyanazokon a pályákon fogunk menni, amit a Race-ekben már úgyis teljesítettünk. (Grand Prix-n ugyanis csak ezután indulhatunk.) Az egyes versenyeken pontszámot kapunk a helyezésért (az első hatot, a többi pedig annyit, ahányat a többi indulóból megelőzött), majd az összesítettben kell legalább az első három között végeznünk a teljesítéshez. Kellemesen mosolyogtam, hogy a Grand Prix-nél milyen jól kitoltak velünk a fejlesztők: az ilyen összetett versenyeken ugyebár mindig is a gyengék (kevéssé csökönyösek?) fegyvere, hogy ha az első versenyben jól szerepeltek, de a másodikat (vagy a harmadikat) eltolják, akkor ráugranak a Restart opcióra. Ilyen van itt is, csak az nem az adott futamot indítja újra, hanem a legelsőt. Hehe. Még nagyobb huncutság a kontinentális Grand Prix-k teljesítése után megnyíló Super Grand Prix, a játék de facto csúcspontja. Megfelelően cinikus beállítottságú játékos már előre sejti, hogy az miről is fog szólni: természetesen arról, hogy a négy futamot különböző kontinenseken fogják rendezni, tehát teljes mértékben kizárt, hogy valaki ennyi pályát megjegyezzen egyszerre. Arról már nem is beszélve, hogy nyilván egész más vezetési stílus szükségeltetik a szingapúri dokkban, mint mondjuk a behavazott alpesi pályán... (Viszont gyönyörű járgány jár érte, ha aranyra megcsinálod: egy American Circuit Racer, azaz egy Indy 500 versenyautó. Nekem egyelőre nem – most egy kicsit pihentetem, mert két napig szórakoztam vele, és akkor egy kicsit tényleg megugrott a vérnyomásom, amikor az utolsó versenyben, egy fél perccel a cél előtt pont az a kis szenyó kent fel egy verdára, akivel holtversenyben az élen álltam... Hm. Meg "ejnye, no". Ja, és még: anyádat!)

Győzelem esetén szintén járgányt hoznak a **Face-Off** versenyek. A körök száma egy vagy kettő, az indulóké pedig kettő. Ha legyőzzük az ellenfelet, akkor megnyerjük a kocsiját. (Ugyan számítottam rá, de szerencsére a sajátunkat nem lehet elveszíteni.) A fentebb említett hendikep itt is erősen működik, mert az ellenfél mindig gyorsabb, mint csekélységünk (függetlenül attól, hogy milyen autóval megy) – ha egyszer elmegy, az életben nem érjük utol. Így tehát a győzelemhez kénytelenek vagyunk szinte hibátlanul vezetni, és legalább egy-két alkalommal felkenni valahova.





▲ A szemközti kávéházban mindig megállok egy kicsit

RONCSTELEPI FELMENŐK

Az előző két rész

A Burnout első része még a PS2-korszak hajnalán jelent meg, egész pontosan 2001. novemberében. A játék alapjai már hasonlóak voltak a mostanihoz: nyaktörő verseny keresztül-kasul a városi forgalmon, tekintet nélkül a veszteségekre, tropára törő verdákkal. A baleseteket rögtön három kameraállásból is visszajátszotta, a versenyek végén egy lista összegezte őket okozott kár szerint, és persze mindegyiket vissza lehetett nézni már szabad kamerakezeléssel. A jó kritikák ellenére nem volt különösebben nagy siker a Gran Turismo 3-at és a Ridge Racer V-öt jobban preferáló vásárlók között.





A továbbfejlesztett **Burnout 2: Point of Impact** pontosan egy év múlva követte az elődjét, és ez máig is a legjobb PS2-autóversenyek egyike. Ebben a versenyek és a rendőrségi üldözések mellett már önálló játékmódként jelent meg a Crash, a "karambolgenerátor". A szakma és a kritikusok általános hallelujái ellenére ez sem váltotta be az eladásokhoz fűzött reményeket. Máig sem érthető, hogy miért.





▼ A jól végzett munka jutalma Face-Offban





▲ Istenem, de szép! Le fogom bontani vele a fél várost!





CRASH-versenyek I.

Pszichopata a volán mögött

A Crash-mód lassacskán a Burnout-sorozat védjegyévé növi ki magát, így a második részhez hasonlóan most is önálló életet él a játékon belül. (Burnout-újoncoknak: ez az a versenymód, ahol minél nagyobb anyagi kárral járó karambol okozása a cél.) Sőt, jobbára a Crash-„futamok" élik az életet a Burnout 3-ban, hiszen egyrészt az összesen 173 különféle verseny-esemény (Event) közül – most lusta vagyok megszámolni, de – legalább 100 a Crash-típusba tartozik; másrészt pedig a kontinenseken levő pályákon a Crash Eventek eleve el is vannak különítve a többitől.

A feladat most is roppant egyszerű (nemkülönben szórakoztató): adott egy (később több) forgalmasabb kereszteződés (vagy autópálya-szakasz), ahova a verdánkkal berontva tömegkarambolt idézünk elő. Az első ütközésünktől számított bizonyos ideig (úgy fél percre saccolom) a csattanás helyszínére érkezők tropára törik magukat verdánk, illetve a belejük ütközők roncsain, majd a gép összesíti az okozott anyagi kárt. A Crashekben értelemszerűen csak a játékos szerepel aktív résztvevőként, így a „verseny" (azaz a bronz-ezüst-arany medálok megszerzése) a masina által megadott károsszeg túlszárnyalására irányul. Valahol lesz itt egy elmélkedés a fejlesztői felületről, amivel a Criterion a játékot készítette – a Crash mód igazából tökéletesen szemlélteti, hogy mit is tud fizikai modellezés terén ez a Renderware cucc: mindenki a saját szemével láthatja, hogy szinte a valósághoz hűen szemlélteti, mi is történik, ha egy bizonyos tömegű objektum bizonyos sebességgel haladva egy másik objektummal ütközik, amelynek úgyszintén megvan a tömege és sebessége. (Ebből az utóbbi lehet akár nulla is: például kamionunk szirti sashoz hasonlatosan szárnyal a forgalom felett, mígnem dicső röpte meg nem szakad egy útjába akadó lámpaoszlopon. Csernus doki szakterületébe vágó stimulánsok nélkül általában az ember ritkán lát repkedő kamionokat – de ha mégis, annak valahogy tényleg így kell kinéznie.). A zárójel előtti definíció sajnos úgy hangzik, mintha egy rendőrségi szóvivő, vagy egy fizikatanár adta volna elő, de a megértő olvasó nyilván veszi a lényeget: minél nagyobb a jármű, és minél gyorsabban halad, annál jobban szétzúz mindent, ami az útjába kerül. (Az esemény egyébként annál kedvesebb is a szemnek, meg persze a tudatnak is – *„De kártékony is vagyok, hejhó!"*)

Bronzot még a legfélénkebb ámokfutók és a biztosító-részvényekkel rendelkezők is simán abszolválnak a legtöbb Crashen, de legalábbis elég ügyesnek (pechesnek?) kell lenni, ha valaki egy ilyen „Baleset Light"-ot se tud összehozni. Az ezüst és arany fokozathoz már egy kis szerencse, illetőleg némi ügyesség is szükséges: mivel egy Crashben a forgalmi helyzet adott (vagyis a járgányok mindig pontosan ugyanúgy haladnak, illetve állnak), valahogy úgy kell elkapnunk az első csattot, hogy a verdánk (illetve az eltalált jármű – már ha annak ütköztünk, és nem mondjuk egy hídlábnak) roncsai minél nagyobb akadályt képezzenek a forgalom útjában. Innentől pedig már csak reménykedni kell, hogy minél több arra járó zúzza össze magát. Általános (és logikus) alapvetés, hogy minél nagyobb egy jármű, annál több kárt lehet csinálni benne. Potenciális célpontok tehát mondjuk a buszok és a teherautók, de például roppant egészséges egy komplett villamos-szerelvényt beborítani egy kereszteződésbe, sőt, az ideális mértékben pszichotikus játékos akár Buddha-közeli állapotba kerülhet egy-egy benzinszállító kamion teljes amortizálásával (én például az egyiken zúztam 140e dolcsit – és az csak egy volt! Isten vagyok?)

Roncsok képzésének további eszköze a Crashbreaker használata: adott számú autóroncs után az R2-vel felrobbanthatjuk járművünk maradványait, ami egyrészt további károkat okoz a már körülöttünk heverő roncsokban, továbbá a szétrepkedő darabok újabb akadályokat és károkat képeznek. Adott idő elteltével aztán a kamera szépen körberepüli a csatatérhez hasonlatossá vált kereszteződést, és összesíti a károkat.





















CRASH-versenyek II.

Pszichopata a volán mögött

A játék tervezői között nyilván kiugrott biztosítósok is lehettek, ugyanis a Crashekben is van egyfajta bónusz-mánusz rendszer – természetesen a helyi viszonyokra kvantálva: nem a biztosítási díj csökken/nő, hanem a kárérték. Felvehetünk például bronz-ezüst-arany dollárérméket, amelyek 5-10-20 ezer dollárral növelik a kárt, de még egészségesebb a 2x és 4x szorzók begyűjtése. (Ezek néha huncut helyeken vannak, de természetesen begyűjtésnek számít az is, ha már a verdánk roncsait sodorja beléjük az áldozatok serege.) Megalomán játékosok fájdalommal vehetik tudomásul, hogy mindkettő felvétele nem 8x szorzót ér, 4x a maximum). Nekifutásnál a legtöbbször fel lehet venni Instant Boostot, ami azonnal maximum boostra (nitróra, turbóra, utánégetőre – vagy ahogy tetszik) kapcsolja a verdánkat, és elképzelhető, hogy nyilván nem ugyanaz lesz az eredmény, ha egy kukásautó harminccal vagy kétszázzal keresztezi a péntek délutáni csúcsforgalomban a Nagykörutat…(A híradók hírszerkesztői az előbbinél csak simán örülnek, utóbbinál pedig már frankón élveznek is, ugyebár.) Van egyébként felvehető Crashbreaker is, ami érintésekor azonnal robbantja a verdánkat, így a karambolok számáért járóval együtt akár kétszer is durranthatunk egy-egy katasztrófánál, jhááááá! (Ez már rég volt.) Ezek voltak a bónuszok, a mánuszok mezőnyét egyedül a szívszaggató Szívszaggató (Heartbreaker) képviseli, ami elszámolásnál egyrészt kiüti a szorzókat, másrészt pedig lefelezi a teljes károsszeget, és így a játékos rögtön átmegy inverz hollóba. („De kár! Sőt: óh, de NEM kár!")

Az okozott kár, mint olyan, kiemelt szerepet játszik az ámokfutó sofőr karrierjében, így az eddig elért, összesített összeg a Burnout World Tour (azaz a karrier) módot játszva mindig kiemelt helyen látható, így is új, nagyobb karambolokra inspirálva a szép lassan megkattanó játékost. Tehetséges (illetőleg szorgalmas – az Eventek, így tehát a Crashek is bármikor újra játszhatók, így a károsszeget akár „tápolni" is lehet) ámokfutókat az is inspirálhatja, hogy szép kerek károsszegek elérésénél (2-5-10-20-50-70-100-250 millió) újabb, súlyosabb járművek kerülnek a zúzómasinák garázsába: dzsipek, kisteherautók, aztán utána már a földi gyönyörök kertje következik a „csőrös" kamionnal, az iskolabusszal és kukásautóval. (Esetleg licencelhettek volna a BKV-tól trolibuszt is – mostanában úgyis az a divat, hogy megvadult trolik száguldoznak fővárosunk utcáin…)

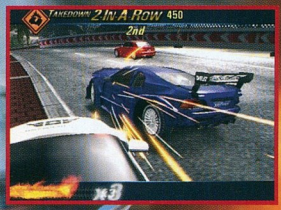
Az igazi ínyencséget pedig az inspirálja igazán, ha akkora balesetet okoznak, hogy azt a helyi újságok a címlapon hozzák. A kontinenseken belül a Crash Eventek önálló, dollárral jelzett „pályákon" fognak megnyílni. Minden egyes ilyen csoportban lesz egy-két olyan Crash, ahol jóval az arany medál feletti, millió körüli kárértékű csattot is tudunk csinálni. Ilyenkor kaphatunk Crash Headline-bónuszt (a helyszíneket és az ehhez szükséges értékeket meg lehet nézni a Driver Details/Rewards menü vonatkozó pontja alatt). Ez egyrészt a jól végzett „munka" örömével töltheti el a szorgos játékost, másrészt mind a tíz Crash Headline összegyűjtésének csodálatos jutalma van: beparkol a garázsba egy szép, nagy, piros tűzoltóautó! Funkcionalitását tekintve az innentől kezdve rögtön visszajára is fordul, lévén tűz**gyújtó**autó lesz belőle, és ez már jhááá a négyzeten! A témához lélekben megfelelően felemelkedett olvasó is érezheti, hogy az ezzel való zúzásnál már csak egy valami lehet jobb: mentőautóval gyalogosokat halomra gázolni… (de azt sajnos nem lehet.)

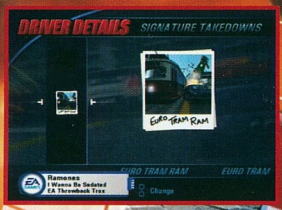
▼ Senki nem mondhatja, hogy pirosban "mentem" át





▲ Már repül az ötödik is!





ROAD RAGE-versenyek

Akik nem az idegességtől másznak falra...

Ha van valami, ami mint „verseny" a Crashek mellett nagyon beleillik a Burnout „szellemiségébe", hát azok bizony a Road Rage-ek! Ezekben ugyanis az a cél, hogy „takedownolni" (szépen, jól, magyarul) kell a többieket, azaz valamilyen módon ki kell ütni őket a forgalomból. A Race-nél már volt szó róla, hogy ez lehet felkenés a falra, egy másik autóra, korlátra, telibe trafálás hátulról – a lehetőségeknek csak a fantázia hiánya szab határt. A Road Rage versenyek egyrészt remek edzések a többiek levadászására (amire a legtöbb Race-versenyen bizony égető szükség lesz), másrészt meg mulatságnak sem piskóták. Itt ugyanis nem kell olyan földhöz ragadt, kispolgári dolgokkal foglalkozni, minthogy például hányadik helyen is állunk a versenyben – itt csak a többieket kell zúzni, meg maximum a forgalomra figyelni, hogy a lezúzottak listájába nehogy belevegyük magunkat is. A masina kék nyíllal mutatja a lezúzható verdákat, és hiány sosem lesz belőlük, mert a levadászottakat is azonnal visszadobja az útra. A hendikep itt roppant játékonyan működik: csak akkor nem érjük utol őket, ha nem nyomjuk a gázt. A különböző színű medálokhoz bizonyos számú levadászott áldozat szükségeltetik, és a bronzot itt sem különösebben nehéz megcsinálnia egy átlagos ügyességű játékosnak (gondolok itt például magamra). Az országúti tombolásnak mindössze két dolog szab határt: egyrészt bizonyos idő alatt kell minél több áldozat skalpját (illetőleg – autókról lévén szó – „napfénytetőjét") begyűjteni, másrészt ez az egyetlen versenyszám ahol az autó sérül. Illetőleg nem úgy sérül, hogy „puff-összetörted-mindjárt visszakerülsz a pályára", hanem úgy, hogy csak bizonyos számú ütközést képes elviselni. (Külön kijelző erre ugyan nincs, de amikor már csak egyet bír, akkor megjelenik a Damage Critical felirat.)

Akárcsak a Crasheknél az újságcímek, itt is vannak gyűjtögetni-való trófeák. Minden kontinensen, minden versenycsoportban van egy-egy speciális helyen történő Takedown (Signature Takedown), amelyet megcsinálva egy fotót lehet nyerni a családi mosolyalbumba. (Felkenni valakit egy villamosra, egy hajót szállító kamionra, a Riviéra-pálya egyik terének közepén álló szökőkútra és így tovább.) Ezeket persze nemcsak Road Rage-eken, hanem Race-típusú versenyeken is megcsinálhatjuk, és ha összegyűjtjük mind a tizet, egy NASCAR-kocsi (illetőleg itt: „Oval Lap Racer Special") lesz a jutalmunk.

▼ Ez megfelelő verdának tűnik erre a feladatra





















▲ Egy paraszthajszállal még benne lesz az ezüstben

TIME ATTACK

Húzál már arrébb! Sietek!

Mint a neve is mutatja, itt az ellenfél kizárólag az óra lesz (meg persze a szokásos közúti forgalom). Az adott pályán játszható versenyekben Preview Lap, illetőleg Special Event néven szerepelnek, és mindannyiuk közös jellemzője, hogy a verseny egykörös, azaz egy adott pályaszakaszt kell a medálokhoz tartozó szintidőkön belül teljesíteni. Az általam tesztelt verzióban ezek a versenyek még kicsit érdekesen működtek, már amennyiben fogalmam sincs, hogy mivel nyitottam meg őket. (Valami feltételt nyilván teljesíteni kell a megnyitásukhoz, ugyanis itt is lehet gyűjtögetni tíz Special Event meghívó kártyát, amit eleve csak akkor kapsz meg, ha megnyitottad magát a versenyt. Kártyákból eddig csak ötöt szedtem össze, mégis nyitva van az összes pálya... Talán a végleges verzióban úgy lesz, hogy aranyra kell megcsinálni a csoportban a Race-t, vagy esetleg a csoportba tartozó összes többi Eventet.) Valószínűleg az autók választása sem igazán úgy működik majd, mint a tesztelt verzióban, ott ugyanis egy-egy fix autó volt hozzárendelve mindegyik versenyhez – a Special Series- osztályból, amelyeket csak igen fáradságos gyűjtögetéssel lehetne megkapni. (Pl. megcsinálod az összes Crasht vagy az összes Race-t aranyra, begyűjtöd az összes fotót Crashben és Takedownban, meg ilyenek. Egyébként az sem kizárt, hogy ezeket a versenyeket csak az autók megszerzése után lehet majd a végleges verzióban megnyitni.) Mondjuk nem haragudtam meg érte, hogy mehettem a Classic Hot Roddal, meg az Indycar autóval, de az is igaz, hogy néhány pályán a játék ezen leggyorsabb autóival is vért pisáltam, mire egyáltalán pár századmásodperccel becsúsztam a bronzhoz (!) szükséges időbe. Nem kizárt, hogy a szintidőkön még állítani fognak a végleges verzióban, mert az nonszensz, hogy egy olyan pályán, amit már kívülről tudtam, a játék leggyorsabb autójával, hibátlanul vezetve, nitrózva, amikor csak lehet, úgy az ötvenedik alkalommal sikerült elérnem egy szánalmas bronzot. (Vagy én vagyok szánalmas. Mindegy, ezt a bronzot már nem veszi el senki, pedig nem adtam vizeletmintát, nehogy kimutasson egy-két Gössernyi doppingot.)

▼ Jaj! Az agyam kicsúszott a tarkómon!













RENDER STRATOCASTER

Minden idők legmenőbb játékgyára: a Renderware

Nem túl sok útja-módja van, hogy egy független programozói csapat sikeres legyen manapság a játékbiznisben. Kicsit leegyszerűsítve a dolgot, legtöbbjük azt az utat választja, hogy megpróbál valamilyen jó játékot csinálni (feltételezem, senki sem akar szándékosan sz*rt gyártani – más kérdés, hogy néha az sikerül), amihez keres egy tőkeerős forgalmazót, ami aztán erős marketinggel támogatja a terméket – és már nincs más hátra, mint bízni a vásárlók pozitív reagálásában. Az elképzelés aztán sok helyen megbukhat:

1. A fejlesztők néha nem ugyanazt tartják jónak, mint a játékosok. Márpedig ez némi problémát fog jelenteni egy adott játék (majd ebből adódóan a cég) jövedelmezőségét illetően…

2. A kiadó néha éppensséggel nem olyan tőkeerős, mint amilyennek látszik, vagy esetleg nem olyanok a marketing elképzelései, mint amilyenre a fejlesztők vágynának. Ez csúnya eladási eredményt szülhet egy egyébként jó játék esetében is…

3. Amint a képbe jön egy kiadó, az rögtön érvényesíteni szeretné gazdasági szempontjait, különös tekintettel a fejlesztés futamidejére. A kiadók kimondottan rühellik a fejlesztők által preferált „majd ha kész van"-típusú határidőket – és ők az erősebbek. Nyilván nem kell elkezdenünk sorolni a példák százait, amikor egy játék sokkal jobb/sikeresebb lett volna, ha a fejlesztőknek lett volna még ideje foglalkozni a dologgal.

A másik módszer, ha a csapat egyszerű kuliként gyártja, amit egy kiadó diktál neki. Sokkal biztosabb, ámde nyilván kevesebb kreatív szabadságot és kiugrási lehetőséget biztosító út. A Criterionnál egy harmadik módszert választottak. Mint fejlesztőcsapat, az előző két Burnouton kívül eddigi munkásságuk összvissz egy Airblade nevű érdekes, gördeszkás programra terjedt ki (a Namco adta ki, még a PS2 megjelenésének idején) – és ez nyilván még kevés lett volna ahhoz, hogy azzá a meghatározó tényezővé nőjék ki magukat a játékfejlesztők között, mint amik. A Criterion ugyanis az eszközt adja a fejlesztők kezébe. A Renderware nevű fejlesztő felületük a legismertebb és legelterjedtebben használt, platformtól független middleware eszköz – ugyanúgy használható PS2-n, mint mondjuk a Nokia N-Gage-hez. Gyakorlatilag egy szép nagy csokor matek, ami a lehető legkényelmesebb lehetőséget nyújtja a fejlesztőknek fizikai modellezéshez, mesterséges intelligencia kialakításához, és természetesen grafikai megvalósításhoz. Ilyen értelemben az Airblade és a Burnout-sorozat akár tech-demóként is felfogható – ha mellesleg némi pénzt is hoznak a konyhára, attól még pláne nem zokogják el magukat a srácok. A Renderware messze a legsikeresebb ilyen eszköz a videójátékok történetében: kábé ötszáz már kiadott, illetve fejlesztés alatt levő játékhoz licencelték, és gyakorlatilag minden negyedik fejlesztés alatt lévő konzolos játék Renderware-rel készül. Többek között ezzel csinálták a mostani számunkban tesztelt Mashedet is, de olyan impozáns nevek szerepelnek a Criterion kuncsaftjainak listáján, mint a GTA: Vice City, a Mortal Kombat: Deadly Alliance, a Suikoden III, és a Pro Evolution Soccer. A márciusi kaliforniai Game Developers Conference-en jelentették be, hogy már dolgoznak a Renderware4 kódnevű következő változaton, amely a következő generációs konzol platformokon, PSP-n és PC-ken történő játékfejlesztést fogja támogatni.

Mivel a Burnout 2: Point of Impact kapcsán a Criterion a fentebb említett 2. számú problémába ütközött az Acclaimmel, a Burnout 3-hoz új kiadó után néztek. Az Electronic Arts szinte adta magát, már csak azért is, mert a Need for Speed-sorozatuk egyetlen számba jöhető konkurense éppensséggel pont a Burnout. (Talán nem igazán véletlen, hogy nem a karácsonyi szezonra jelent meg – azt a piacot meghagyja az NFS Underground 2-nek.) Úgy látszik a friggyel mindkét fél elégedett lehetett, olyannyira, hogy szorosabbra is kötötték: július 28-án jelentették be, hogy az EA szépen megvásárolta a Canontól a Criteriont. Larry Probst, EA-führer azt állította, hogy igazából a Renderware érdekelte őket, amellyel saját stúdióik munkáját akarják támogatni, és persze komoly szerepet szánnak neki a következő konzolgenerációra történő fejlesztéseikben is. Egyelőre azonban még nem állítják le a Renderware szabad licencelhetőségét. Egyelőre...

Na, a versenytípusokon csámcsogva tulajdonképpen mindent el is mondtam a játékról, ami hirtelen eszembe jutott. Mint már említettem volt, nem a végleges verziót teszteltem: a játék kábé akkor fog megjelenni, mikor ezt olvasod, így az Electronic Artstól csak egy Alfa1 megjelölésű tesztverziót kaptam (vagyis egy béta-teszt előttit, amikor is apróbb változások még várhatók), amire azért rá volt nyomtatva az is, hogy „Reviewable". Én teljes mértékben egyetértem azzal, hogy „tesztelhető", mert komoly hibát nem nagyon sikerült találnom benne. A multiplayer-opciók (Race, Road Rage, Double Impact, Party Crush) ebben nem működtek, így tehát az erről szóló bölcsességektől most megkíméllek benneteket) – de úgyis csak maximum arra lettem volna kíváncsi, hogy mennyit lassul a játék két játékossal, osztott képernyőn. (Szerintem ez lett volna az első eset, amikor usque pozitív változásként értékeltem volna, ha *lassul* a szédületesen gyors single playerhez képest…)

Eventekből van összesen 173 darab, ami azért gombócból is elég sok (még egy kisebb községnek is), amelyek a Burnout World Tour, azaz karrier módban egyfajta versenyfolyammá vannak összefűzve. (A Single Eventben természetesen lehet versenytípusonként és akár egyenként is játszani velük, miután már megnyitottuk őket a World Tourban). Az Eventek száma már eleve jó időre odaszegezi az embert a PS2 elé (aztán meg az, hogy aranyra csinálja meg őket), ehhez pedig még jön a rakásnyi gyűjtögethető bónusz. A Driver Details például egy igen szórakoztató, egész estés olvasmány, ahol csak abból nem találsz statisztikát, amiből egy ilyen játékban nem lehet statisztikát csinálni. (Most kotortam elő például, hogy a már említetteken kívül például négy kategóriában lehet Takedown-trófeákat is gyűjteni: a kategóriák nehézségi szintekre vannak osztva, és 4-5 feladatot kell megcsinálni a teljesítésükhöz. Mondjuk egy Champion Takedown trófeához a nem túl bonyolult tripla Takedown mellett meg kell még csinálni 2000 Takedownt a karrierben, 15-öt egy Race-ben és 40-et egy Road Rage-ben… Jó szórakozást!)

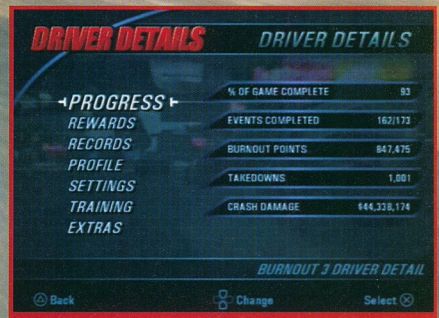
A legfontosabb statisztikai adat az összesen elért Takedownok és az okozott kár mellett a Burnout pontok száma. Ezeket természetesen olyan dolgokért kapjuk versenyek közben, amelyek bármelyike azonnali főbelövést eredményezne még egy lágyabb szívű oktatókkal felszerelt autós iskolában is: tehát mindenféle marhaságért, ami egy átlagos ámokfutónak a közúti forgalomban csak eszébe juthat. (Egyébként ilyen alapon a Burnout 3-at alkalmazhatnák a mindennapi életben pszichológiai tesztszoftverként is: amelyik vezető egy futamon 200-nál több pontot csinál, annak azonnal be kell vonni a jogosítványát. Esetleg nem tartanám rossz ötletnek azt sem, ha azonnal el is árvereznék a kocsiját, és a befolyt összegből a Station2 gyarmati sorban élő főszerkesztőjét támogatnák vele…) Az egyébként mókás, és egyben jellegzetes Burnout-momentum, hogy azért is jár ám Burnout pont, amikor egy versenyen magadat zúzod le. Hehe.

Nem számoltam meg, hogy összesen hány különböző pálya van, de nekem több, mint elég (még akkor is, ha a pályatervezők szokás szerint azzal is tolták a listes számot, hogy ugyanazon a pályán, illetőleg annak szakaszain több verseny is van). Még a Burnout-mércével mért „rövid" pályák is éppen elég hosszúak, és nyilván sokakat fog irritálni, hogy





▲ Sokan vagyunk. Ideje lesz felkenni a felesleges létszámot a falra



▲ Megvan az 1000. Takedown! Kérek egy lövészpáncélost!

egy versenyt újrakezdve a masina töltöget (szerencsétlen PS2 ugyanis kénytelen a verseny folyamán folyamatosan tölteni a pályákat). Én együtt tudok élni ezzel a „szörnyűséggel", habár a Crash Eventek kis pályáit talán felesleges mindig újra betöltenie. A pályatervezők egyébként is remek munkát végeztek, de külön le a kalappal előttük a Crashekért. A több mint száz karambol idővel várhatóan ismétlésbe, ergo unalomba torkollott volna – ők mégis győztek ötletekkel és egyre fokozódó nehézséggel mindben, a dilinyós elnevezésekről már nem is beszélve.

Az első Burnoutban, ha jól emlékszem, még licencelt autók voltak – ebben már nem. (A játék producere valahol azt nyilatkozta, hogy a visszajelzések alapján a játékosok nem ezt várják tőlük. Talán inkább arról lehet szó, hogy az autó-gyártók pszichológiai indokok miatt nem nagyon rajonganak érte, ha bohém játékfejlesztők sz*rrá töretik a játékosokkal az autóikat.) Azért nem kell hozzá különösebben nagy képzelőerő, hogy a legalább ötven különféle autó közül az ember találjon olyat, ami „nagyon hasonlít" egy Mercire, egy Ford Mustangra és így tovább… Autóból összesen 67-et lehet összekukázni (köztük a kukásautóval is), amelyek 5+1 versenyosztályba vannak csoportosítva, és természetesen legtöbbjüket meg kell nyitni azzal, hogy aranyra csinálunk meg versenyeket, Face-Offban elnyerjük az ellenféltől, elérünk bizonyos mennyiségű Takedownt, vagy Burnout pontot, illetőleg bónuszokat gyűjtögetünk. A tesztverzióban az osztályokon belül az autóknak ugyan mindkét fontos paramétere (tömeg és sebesség) gyakorlatilag ugyanolyannak volt még jelölve, menet közben azért tökéletesen lehetett érezni, hogy más járgánnyal megyünk, és egy-két verseny után hozzá is lehetett szokni a kezeléséhez. Pontosabban ahhoz, hogy hogyan kell driftelni (na jó: farolni) vele, a féket ugyanis elsősorban erre a manőverre fogja használni, aki sikeréíményre vágyik. (Egyrészt némi nitró is jár érte, másrészt meg egy csomó időt lehet nyerni, ha a kanyarokba megfelelően farolva visszük be az autót. Mellesleg az úton is marad, ahol ugyebár gyorsabban megy, mint a korlátra ragadva.)

Az 5+1-ből a +1 természetesen a Crashek nehézsúlyú versenyzőit takarja, amelyekkel sajnos nem lehet versenyeken indulni. Egy újabb szörnyűség, amit kénytelenek leszünk együtt élni, bár szerintem igen komoly esélyeim lettek volna a csórós kamionnal bármelyik versenyen – már legalábbis Burnout pontok gyűjtögetése tekintetében…

A grafikát gondolom nem kell ragoznom: a képeket látjátok, a DVD-n pedig mindenki megnézheti, hogy hogyan fest a játék menet közben. (Szerintem, hm, szóval „elég tűrhető". Nem is csodálom, hogy viszik ezt a Renderware-izét, mint a cukorkát. Ha jó fejek lesztek, és tízezerrel több Station2-t vesztek meg minden hónapban, akkor lehet, hogy veszek egyet én is otthonra.) Néha talán egy kicsit *túl* jól is fest. Gondolok itt elsősorban az egyébként is minden játékban orrba-szájba erőltetett lens flare-effektusra (tudjátok, az, amikor a napfény azokkal a buborékokkal becsillan az – úgymond – optikába). Oké, ez tényleg jól néz ki. Aztán tényleg jól néz ki, ahogy a világosszürke aszfalton kicsit tükröződik a napfény. A kettő együtt kombinálva pláne jól néz ki. Csak amikor háromszázzal tépsz végig a pályán, akkor már nem olyan szép, mert egy pár másodpercig nem látsz tőlük egy kukkot se…

A hangok is rendben vannak, különös tekintettel a belobbanó nitróra, az pedig tök poén, ahogy a gyorsító autónak kattog a váltója. Az egyéb hangok meg pláne rendben vannak. Azt nagyon komálom, hogy az Electronic Arts nem sajnálja a pénzt arra, hogy új és régi zeneszámokat licenceljen a kiemelt játékaihoz. Ehhez éppenséggel negyvenet szedtek össze, és bár meglehet, hogy afro-európai olvasóinknak nem jön be ez a pop-punk stílus (vagy ki tudja már, hogy címkézik ezt), de a játékhoz nagyon jól illik, és mellesleg én is bírom ezt a zenét. A Pennywise nagy okosság, a Ramones meg pláne, habár utóbbiaktól nem tudom miért pont az I Wanna Be Sedatedet szúrták ki (*ettől* a játéktól aztán senki sem fog megnyugodni!), sokkal jobb lett volna a Blitzkrieg Bob, akár főcímzenének is. („Hey! Ho! Let's Go!" – bár lehet, hogy azt már megvette valamelyik baseball csapat házi himnusznak) Roppantul hiányolom viszont a listából a Dead Kennedystól a Forward to Death című kis opuszt, ami például nitrózásház úgy sebességében, mint témájában kiválóan illene. (Há! Végre valami, amiért levonhatok az értékelőben – a 100 ugyanis nem fér ki oda.) Az is jó ötlet, hogy a zenék úgymond a Csatt! FM 24.7-en keresztül szólalnak meg, ahol Striker, a karambol DJ konferálja fel a versenyeket, az ő roppant nagy bölcsességével. („A karambol legfontosabb törvénye: csatt!", meg „Itt van mindenki: a nagyanyám, a bűnöző barátaim…")

Na jó, megerőltettem magam, és előkapartam egy hibát (vagy legalábbis elég idegesítő momentumot): a guta kerülgetett attól, amikor az ütelterelést (illetve itt: a *pálya* elterelését) jelző sétáló sárga nyilakon keresztül is ugyanúgy zajlik a közúti forgalom. Szépen bekanyarodsz a nyilak által jelzett irányba – aztán egyszer csak felrobbansz, mert egy kamion pont akkor dugta ki az orrát a nyilak közül. Remélem ez a marhaság a végleges verzióból kimarad, bár kételyeim vannak – az egyik európai pályán ugyanis van egy olyan kanyar, ahol egy komplett villamos direkt úgy zakatol bele a terelőnyilak falába, hogy előtte és mögötte is csak nagyon nagy mákkal lehet bevenni a kanyart…

A Burnout 3 nem okozott különösebb meglepetést nekem – pontosan azt hozta, amit a Burnout 2 után vártam tőle, azzal a plusszal, hogy jellemformáló vonatkozása is van. Én például világéletemben csintalan gyermek voltam. Ha leülök játszani egy autós játékkal, rögtön azzal kezdem, hogy átmegyek a szemközti sávba. Elég volt tíz percet eltöltenem a játékkal, és megtanultam visszavágyni a saját sávomba… Moldova valahol azt írta, hogy szépen az fogalmaz, aki érthetően fogalmaz. Akkor én most szépen és érthetően megfogalmazom a véleményemet: a Burnout 3 egyszerűen *kurva jó*, és meg fogom venni, amikor megjelenik! Nincs több mondanivalóm. Ja, de: jhááá!

Spot





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	29/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	35/35
EREDETISÉG	04/05

ÍTÉLET **95**

SPIDER-MAN 2	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	ACTIVISION
FEJLESZTŐ:	TREYARCH
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.06.28. (NTSC) 2004.07.09. (PAL)
WEB:	http://www.activision.com/microsite/spider-man/

TESZT A DVD-N!





PÓK-OLI TÖRTÉNETEK PETER PARKERREL

SPIDER-MAN 2



Őszinte leszek: marhára tele van a hócipőm az egyik legújabb hollywoodi trenddel. (Is.) Az utóbbi években az ötlethiányt azzal palástolják, hogy visszanyúlnak a – kétségkívül sikeres – képregényekhez, azon belül is a szuperhősöket középpontba állító műfajhoz, és szinte dézsából zúdítják a szerencsétlen emberiségre az ezek alapján készült filmeket, miközben mondjuk egy jó sci-fi mozit már hosszú évek óta nem láthattunk. A ma már nem a levegőben, hanem gumikerekeken suhanó Szuperember régi kalandjait leszámítva Denevérember kezdte a sort (csak a lakája tudja, hány résszel), azóta volt Pókember, Melák (gyengébbek kedvéért: Hulk), Fenegyerek, Penge és az X-Emberek, mostanság minden plakátról Macskanő, Megtorló és Pókember 2 mered ránk – de még nincs vége, jön a Fantasztikus Négyes, és azt hiszem, ahhoz sem kellenek szuper-képességek, hogy megjósoljuk, két éven belül mindegyik újabb darab megkapja a sorszámot is.

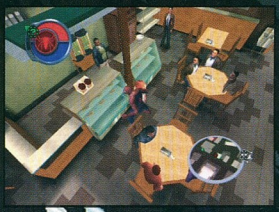
A nép azonban kajálja ezt a marhaságot (mi tagadás, tökéletesen illik a literes kólához és a kétliteres popcornhoz), így sok pénz van benne – amiben pedig sok pénz van, abból rögtön franchise is lesz, mert abban meg még több van. A mozi-videójáték összefonódás persze ósrégi dolog, de eddig hál' Istennek kiszámítható volt, mégpedig a következő axióma szerint: egy mozifilmből készült videójátéknál csak egy videójátékból készült mozifilm lehet rosszabb. (*Jó, persze ebben benne volt az is, hogy ha a film jó volt, akkor az ember legalább olyan jó játékot is várt, és vice versa. Sz*r filmből készült sz*r játékot pedig mindenki tud csinálni, csak arra meg aztán végképp nem kíváncsi senki sem, és az egész frasnchise-ot le lehet húzni a klotyóba* – Spot)

Az „eddig" szócska nem véletlen: bár fanyalogva fogtam neki, a Spider-Man 2 roppant kellemes meglepetést okozott, már ha eltekintünk az egész alapszituáció bődségétől. Hogy ez most a „kivétel erősíti a szabályt"-kategóriába tartozik-e, vagy egy új trend kezdetét jelzi, azt nem tudjuk – de ez tény. Meg is magyarázom, miért.

Nagyobbra szőtt pókháló

A pont két éves Spider-Man: The Movie (szintén az Activision-Treyarch nászból szüle-









▲ Akkorát vertem a rosszcsontra, hogy nem is látszik



▲ Képlopás közben elkaptam egy képlopót

tett) óta a játék sokat, és ami talán még fontosabb, jó irányba fejlődött. Ezalatt most elsősorban nem a – kötelezőnek tekinthető – látvány-, és hangzásbéli, hanem a játéktechnikai evolúciót értem. Az első rész egy egyszerű és átlagos külső nézetes akciójáték volt, gyakorlatilag egy a sok közül. Végigvittük, legyőztük Green Goblint és két hét múlva elfelejtettük. A Spider-Man 2 – noha stílusa mit sem változott – azonban jóval több ennél. A játékkal kapcsolatban az összes külföldi értékelés a Grand Theft Autora, mint mintára hivatkozik (nyilván nem témáját, illetőleg stílusát alapul véve, sokkal inkább a játék felépítésének filozófiáját) – és meg kell vallani, hogy bár a párhuzamot részemről azért egy kissé túlzónak érzem, azért van benne némi igazság. A játék ugyanis sokkal összetettebb, színesebb egy hagyományos, lineáris játékmenetet megkövetelő akciójátéknál. Pókember a kaland során hős-pontokat (Hero Point, továbbiakban HP) szerez – sőt, kötelező is szereznie, erre viszont szokatlanul sokféle módja nyílik. A fő sztorivonal mellett számos mellékküldetésbe csaphatunk bele, a szuperhős gyakorlatilag a nap 24 órájában folyamatosan gürcölhet: egy pár, hosszabb lélegzetvételű küldetéstípuson túl minden sarkon vár ránk egy megmentendő ember, minden magasabb tetőn egy összegyűjtendő érme, a házak falán mászkálva pedig gyakran belefuthatunk egy versenyre invitálásba – és így tovább. Ezek összessége – ha valakit motivál az, hogy megmentsen egy elszállt lufit, kihordja az összes pizzát vagy bevágódjon Mary Jane-nél – igencsak megdobja a szavatosságot, és egy akciójátékhoz mérten kellő mennyiségű változatosságot is csempész az alapvetően piff-puff játékmenetbe.

A HP-szerzésnek két oka van: az egyik, hogy a sztoriban szinte minden egyes fejezet befejezésének az egyik kritériuma, hogy egy bizonyos mennyiségűt összegyűjtsünk belőle, a másik, hogy – enyhe szerepjáték-elemet becsempészendő – a megszerzett HP a város területén elszórva lévő boltokban pénzként funkcionál. Bár a szituáció nyilvánvalóan röhejes, mégis úgy néz ki, hogy a kezdő szuperhős besétál egy shopba, és ott vásárol magának egy frankó kombót, egy erősebb hálót, vagy némi sebességnövekedést. Ezekből jó sok van, és meglepő módon a legtöbbjük hasznos is, így – ha HP-raktárkészletünk megengedi – érdemes teljesen kifosztani a boltokat. A megvásárolható fejlesztések közül mintegy kéttucat valamilyen közelharci technika, másik részük a közlekedésben segít minket (gyorsabb lengés, hosszabb ideig tartó falon futás stb.), akadnak látványelemek (ezek a lengés közben elvégezhető mutatványok Tony Hawk-mintájára), illetve egy-két extra, amely a legvégén nyílik meg. A mellékküldetések, apró titkok és fakultatív feladatok nagy száma miatt a játék történetének végigjátszása után azon kapjuk magunkat, hogy a teljes tennivalóknak gyakorlatilag még a felét sem végeztük el…

Erről a gombnyomásra előhozható infoképernyőn győződhetünk meg, amelyen látható, hogy eddig milyen upgrade-eket szereztünk meg és mely díjakat zsebeltük be. A díjakat kaphatjuk bizonyos számú bűnöző leveréséért (több fokozat is van), a főellenfelek legyőzéséért, adott számú, bizonyos típusú feladat elvégzéséért, a versenyek megnyeréséért, a titkok összegyűjtögetéséért – felesleges lenne mindet felsorolni, rengeteg plecsnit szerezhetünk meg. Aki arra készül, hogy 100%-osan teljesíti a játékot, annak valószínűleg az elkövetkező egy-két hétben biztosítva van a tévéképernyő előtti szórakozása.









▲ Ide bemegyek, hátha meghosszabbítják a szerződésem









MELLÉKVÁGÁNYOK

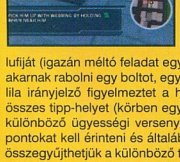
A szuperhősök is fusiz(hat)nak

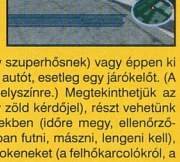
A sztori-mód mellett számtalan egyéb HP-kereseti lehetőség is akad a városban, amelyeknek jó részét tulajdonképpen akkor is ráérünk teljesíteni, ha Dr. Octopust már a lábasfejűek osztályának kihalt tagjai közé sorolhatjuk. Egyrészt kergethetjük Mary Jane-t (a lakásához kell elmennünk, de mivel örökké késünk, mindig új helyszínekre kell utána szaladnunk), más-





részt elmehetünk pizzát szállítani (a pizzéria a tengerparti sétányon található), vagy jelentkezhetünk egy fényképész melóra Robby-nál a Daily Bugle szerkesztőségében – ezek a feladatok mind időre mennek és egyre nehezednek. (A térképen a kiemelt fontosságú helyeknél kérődzhetünk ilyen típusú melóval is.) Ezeken kívül itt vannak a standardnak mondható szuperhős-akciók, amelyekhez a járókelők kérik segítségünket: meg kell menteni egy tető szélén kapaszkodó, leesőfélben-lévő embert; gyorsan kórházba kell vinni egy sebesültet; meg kell hiúsítani egy kocsilopást vagy egy pénszállító autó kirablását; ki kell menteni egy süllyedő hajóról egy pár halálraítéltet; vagy csak szét kell csapkodni pár rosszfiút – sőt, még az is előfordul, hogy tőrbe csal minket pár gazfickó. (Az utcákon lógva a zöld irányjelzőt követve juthatunk hozzá ilyen típusú küldetésekhez.) Ezenkívül itt vannak a véletlenszerű események: egy kisgyereknek vissza kellene hozni az elszabadult





lufiját (igazán méltó feladat egy szuperhősnek) vagy éppen ki akarnak rabolni egy boltot, egy autót, esetleg egy járókelőt. (A lila irányjelző figyelmeztet a helyszínre.) Megtekinthetjük az összes tipp-helyet (körben egy zöld kérdőjel), részt vehetünk különböző ügyességi versenyekben (időre megy, ellenőrzőpontokat kell érinteni és általában futni, mászni, lengeni kell), összegyűjthetjük a különböző tokeneket (a felhőkarcolókról, a bójákról, a rejtekhelyekről). Ha szívünk úgy diktálja, még négy (amúgy roppant gyengén sikerült) minijátékban is részt vehetünk, ha meglátogatjuk a Lower West Side-on található játéktermet (bár ezek inkább a közelharcot gyakorlandó kerültek bele a játékba). Szóval nem lesz túl sok nyugodalmas percünk – de aki a szuperhős szakmát nézte ki a Pályaválasztási Tanácsadóból, az nyilván nem hivatalnoki ambíciókkal rendelkezik…

A Manhattan-projekt

A sajtóanyag szerint a játékosok keresztülkasul belengedezhetik New Yorkot, de ez költői túlzás: maradjunk annyiban, hogy Manhattant és a Roosevelt-szigetet modellezték le – az előtt viszont le a kalappal, éppen elég hatalmas így is a bejárható terület. Megkockáztatom, az elődhöz képest többszörösére növekedett. Azt sajnos helyi terepismeret híján nem tudom megállapítani, hogy a felhőkarcolók és épületek mennyire valósághűen állnak a helyükön, de az impozáns óriások (Empire State Building, Metlife Building és társaik, sőt, a Szabadság-szobor is) tökéletesen felismerhetők, és az arányok is stimmelni látszanak – legalábbis egy magas épület csúcsáról a mélybe vetni magunkat egyenesen szédítő érzés. Óriási újítás az előző részhez képest, hogy bármikor leereszkedhetünk az utca szintjére (a régi epizódban egy idő után lefelé haladva egy láthatatlan falba ütköztünk). Akárcsak a pályák szélét jelképező határnál, amelyről visszapattantunk – a folytatásban ezt sokkal elegánsabban oldották meg, ugyanis itt a tenger állja utunkat (mivel Peter Parkert nem egy vízipók csípte meg, így úszni nem tud). (*Ugyan, mit tudsz te a neo-genetikáról – nincs is Fox Kids nálatok! Én már igenis többször láttam úszni Spider-Mant, amíg az Oggy és a svábbogarakra vártam! – Spot*) Az épületek belsejébe legtöbbször csak egy adott feladat teljesítése közben vagyunk képesek bejutni (kivéve persze azokat, amelyekben vásárolhatunk), de azért akad pár kiemelt, bejárható fedett terület is (például az egyik mellékküldetésben szereplő gengszterbandák búvóhelyei).

A város, noha szemlátomást előre letárolt elvek alapján működik, mégis élőnek tetszik: autók és gyalogosok százai népesítik be. Mozgásuk, viselkedésük és egy kicsit talán a fizimiskájuk is egy kaptafára készült, de ez nem olyan nagyon zavaró, mert a sűrűn történő események miatt úgysem rájuk fogunk koncentrálni. A napszakok dinamikusan változnak, a nappali, majd az alkonyi fényben fürdő városra hamarosan ráborul az éjszaka, a házak és felhőkarcolók ablakainak fényei kigyúlnak, és a magasabb épületek tetején életre kelnek a pirosan villogó helyzetjelző fények. Bravó! Annyira pofás az egész, hogy egyik éjszaka felmásztam a legmagasabb épület csúcsára, és megvártam a napfelkeltét – mit mondjak, egészen lenyűgöző volt az összkép, ahogyan a fütyülő szélben többszáz méter magasból figyelten a horizonton felbukkanó napot.

Most jön azonban a legjobb része a dolognak, amelyet egyenesen programozói bravúrnak könyvelek el: ezt a nyüzsgő, óriási objek-

▼ "Csak tudnám, hogy ti mi a francért is vagytok itt?!"





▲ Így könnyű: Peter egész nap a tengerparton lóg!



▲ Azért néha jó pókjelmez nélkül is...

tumokból álló várost mindenféle töltögetés nélkül pakolja ki a gép a képernyőre, ráadásul a távoli tájak eltüntetésénél gyakran alkalmazott effektus, a ködösítés leghalványabb jele nélkül! No persze itt egy kicsit csalniuk kellett a rendelkezésre álló memóriakapacitás relatív szűkössége miatt: a messzebb látható épületekről lekerül a textúrázás, és csak a közelünkben válik láthatóvá – nem könyveltem el különösebb problémának, amikor villámgyorsan lengedezünk az épületek között, szinte fel sem tűnik a dolog. A képfrissítés lelassulását pedig sohasem tapasztaltam, sőt: akinek megvan a Grand Theft Auto 3 (illetve a Vice City), az pontosan tudja, hogy annál az egyes városrészek betöltésénél egy pár másodpercre megáll a kép – nos, a Spider-Man 2-ben ilyen nem fordul elő.

Felejtsd el a filmet – játssz!

A történet – akárcsak az elődé esetében – csak nagy vonalakban követi a mostanában vetített film eseményeit, természetesen bővebb és részletesebb annál. A fő ellenfél itt is Dr. Octopus (Dr. Ock, ha úgy jobban tetszik), de a Pókember-univerzum egyéb (fő)gonoszai, illetve (fő)szereplői is feltűnnek: az előbbi csapatot Mysterio, Rhino és a jó öreg Shocker képviseli, míg a szuperhős-kollegák (pontosabban: kolleganők) közül Black Cattel futhatunk össze. A sztori persze úgy címeres ökörség, ahogy van – de valljuk be őszintén, aki vette a fáradtságot és lehuppant egy Spider-Man játék elé, az nem is számított másra… A játék külalakja viszont többnyire rendben van. A nagyszerűen megalkotott várost már az előbb elemeztem, de megemlitendő, hogy Spider-Man animációja is kiváló, mozgásainak tárháza pedig igencsak tágas (kifejezetten kedveltem például harcok közben a hálóval való trükközést). Az ellenfelek begubózhatók, a fegyvereiket kiránthatjuk a kezükből, megvakíthatjuk őket, de akár fel is kötözhetjük egy falra vagy lámpaoszlopra. Különleges pók-képességeinknek is jutott hely: hatodik érzékünk mindig előre figyelmeztet, ha támadásra számíthatunk és korlátozott ideig szupergyors sebességre is kapcsolhatunk (a környezet lelassul, mi pedig gyorsan kioszthatunk jópár pofont az érdekelteknek, sőt egy pár trükköt is csak itt vethetünk be). Mindehhez egy olyan irányítás párosul, amelyet nem is túlságosan nehéz elsajátítani, úgy, hogy ebből az aspektusból nem lehet panaszra okunk. Ami talán szúrhatja a szemünket, az









▼ Heveny skizofrénia, vagy csak divatot teremtettem?





▲ A hálózat csapdájában



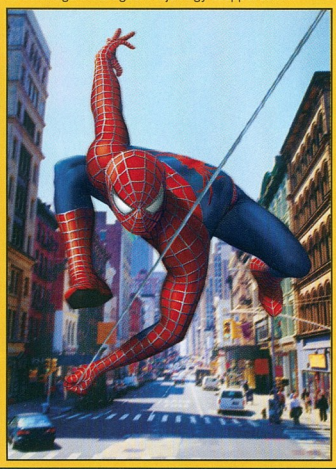




AMIKOR A PÓKOT CSÍPIK

Peter Parker az egész világot behálózza

Az Activision egy július végi sajtóközleménye szerint alig öt nappal az amerikai megjelenés után, a Spider-Man 2 a legjobban fogyó játékként debütált – miközben úgy az Egyesült Királyságban, mint Ausztráliában a toplisták csúcsán csücsül. (Az eredmények az összes platformra vetítve értendők.) A film hasonlóképp jól szerepel – szóval minden jel arra mutat, hogy Pókember népszerűsége töretlen és amire csak kiveti a hálóját, az rögtön arannyá változik. Nem is meglepő, hogy az Activison egy héttel az előbbi bejelentés után elárulta, hogy tervbe van véve a következő játék is, amely már az Ultimate Spider-Man képregénysorozat alapján készül, és valamikor 2005-ben fog megjelenni. Ha akkora ugrás lesz ehhez képest, mint amekkorát a mostani rész hajtott végre az elsőhöz viszonyítva, akkor mi sem fogunk haragudni rájuk egy cseppet sem…



a manhattani ember-, és járműforgatag – kicsit szürkések, mindkettő csak pár tipust variál, és azok sincsenek különösebben kidolgozva. A következő kritika a saját motorral készült átvezető animációk miatt érheti a játékot: ezek jobbára párbeszédekből és egy pár másodperces jelenetből állnak, de ezeken is megfigyelhető, hogy a Treyarch 3D karaktermodellezőinek szeme elé valószínűleg hálót szőhetett egy pók, mert sem Peter, sem Mary Jane nem hasonlít a vásznon őket megformáló Tobey Maguire-re és Kirsten Dunstra. A szinkronizáláshoz tulajdonképpen a legmegfelelőbb, és -kézenfekvőbb alanyokat választották. A film szereplőinek mondtak egy szép kerek számot, így mindenki vállalta, a következő szereposztásban: Spider-Man – Tobey Maguire, Mary Jane – Kirsten Dunst, Dr. Octavius (Dr. Octopus) – Alfred Molina. No, és nem szabad megfeledkezni az igen jó munkát végző narrátorról, Bruce Campbellről, Sam Raimi rendező nagy haverjáról sem (együtt készítették anno az azóta kultfilmmé vált Evil Deadet, de ha valaki máshonnan nem is, a hasonló című játékból ismerheti) – aki nemegyszer még vidám poénokkal is szolgál. A hangeffektusok jól sikerültek, a zenéért már annyira nem voltam oda, sokszor ugyanis egyáltalán nem hallható, csak akkor, ha felpörögtek az események. A folyamatosan, de a kívánatos mértékben nehezedő küldetésekből álló sztori végigvitele kb. 12-14 óránkba kerül, a rengeteg egyéb feladat pedig akár hetekre is lekötheti azt, aki fejébe vette, hogy minden egyes apró teendőt teljesíteni fog.

A felsorolt hibák persze apróságok, és nem befolyásolhatják nagy mértékben a játékról alkotott véleményemet. Amely kifejezetten jó – személy szerint megkockáztatnám, hogy a Spider-Man 2 az eddigi legjobb, Marvel-képregény alapján készült játék, de a filmes átiratok között is előkelő helyet foglal el. (Az persze nem vitás, hogy egyik sem egy nagy dicsőség – de ez a játék önállóan is megállja a helyét.) Helyenként kifejezetten erős technikai kivitelezés párosul benne egy sokáig izgalmas játékmenettel – az elegy pedig egy ideális akció-mesét alkot.

Kozi

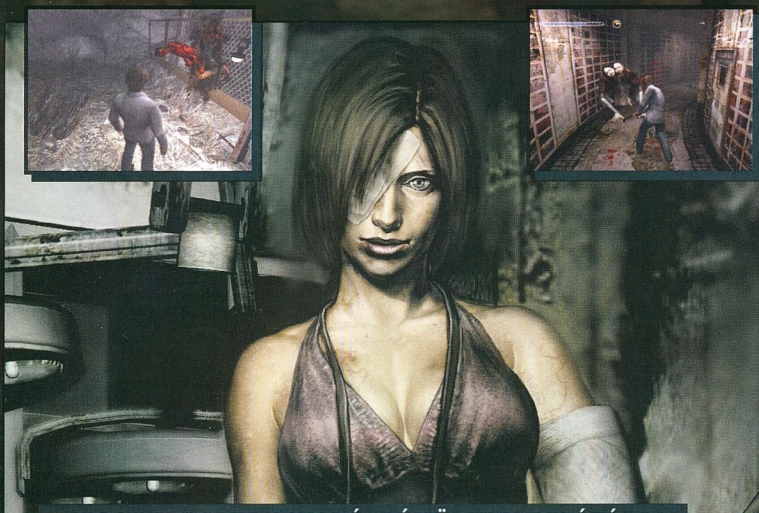
▼ Dr. Octopus csáprátétellel "gyógyítja" kuncsaftjait



Station2 ÉRTÉKELÉS

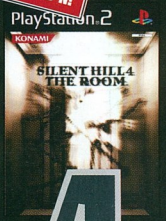
GRAFIKA	25/30
KEZELÉS	11/15
HANG/ZENE	12/15
SZAVATOSSÁG	32/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **83**



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 2004.09.24. PAL
WEB:	www.konami-europe.com

TESZT A DVD-N!



■ KICSINY GARZON KIADÓ, RÉMÜLETES KILÁTÁSSAL

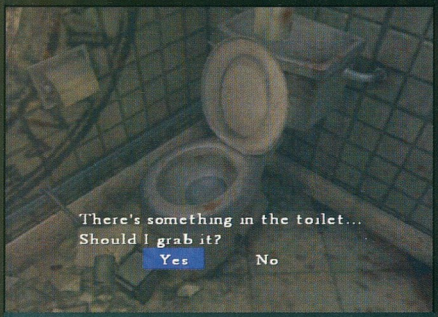
SILENT HILL 4 THE ROOM

Nincs annál rosszabb rémálom, mint amiből nem lehet felébredni. Ugyanakkor nincs annál jobb téma egy horrorjátékhoz, mintha valaki egy ilyen rémálomtól szenved, úgyhogy a Silent Hill negyedik része igencsak hátborzongató már az első képkockáitól fogva. A Konami ráadásul hanyagolta a történetet felvezető introt, helyette rögtön a rémálom közepébe helyezi a játékost, amit szó szerint is lehet érteni, hiszen a főhős saját szemszögéből („magyarul" first person módban) lépünk be a bizarr álomvilágba. Silent Hilltől nem messze, egy Ashfield nevű amerikai városkában járunk. Henry Townshend már öt napja szenved az álmaitól: öt napja már, hogy számára az ébrenlét is egy rémálom. Most is mi történik? Felébredvén alig akar ráismerni a saját lakására: tiszta mocsok és vér minden. A napliban a falon valami arcforma repedés éktelenkedik, amikor pedig az ajtóhoz lép, a repedés körül vér jelenik meg, majd egy emberi arc türemkedik elő…

Rövid főcímbetét után ismét az ágyban találjuk magunkat, úgyhogy megkönnyebbülve konstatálhatjuk, hogy csak egy újabb rémálom volt, jóllehet a valóság sem teljesen normális. Öt napja kezdődtek a furcsaságok: a TV és a rádió nem fogja az adásokat, a telefon nem

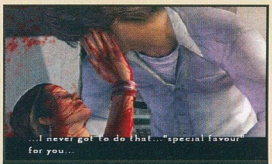




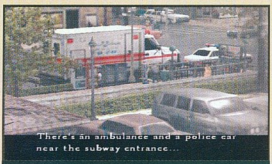


▲ Nem, nem akarom felvenni azt, ami ott van!

FREDDY KRUEGER UTÁN SZABADON

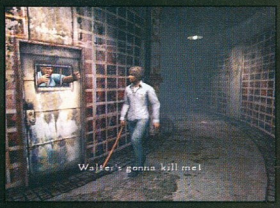


Cynthiát csúnyán helyben hagyták...



...és nemcsak álmában





működik, de a legrosszabb az, hogy Henry nem tudja elhagyni a lakást. Az ajtót valaki leláncolta, méghozzá belülről, s az illető egy üzenetet is odafirkantott: „Ne menj ki! Walter" – olvasható helyre kis betűkkel az üzenet. Mindemellett az ablakok is beszorultak, és emberünk hiába kiabál torkaszakadtából, vagy dörömböl az ajtón, senki sem hallja meg. Pedig a lakáson kívül amúgy minden teljesen hétköznapinak tűnik. A kukucskálón át láthatjuk, amint a szomszédnő, Eileen Galvin hazatér a vásárlásból, s a forgalmas utcára kipillantva Henry egy csinos lányt kezd mustrálgatni, aki lemegy a metróállomáshoz. Nagyjából idáig jutunk a helyzet feltérképezésével, amikor a fürdőszoba felől hangos robaj hallatszik. Odasietve meglehetősen sajátos kép fogad minket: a WC mellett egy jókora lyuk tátong a falon, s egy sötét járatba lehet bemászni.

A fekete lyukak

Bemásszunk-e a lyukba? A kérdést ugyan felteszi a játék, de ez nem lehet kérdés. Másfelé úgysem tudunk távozni a lakásból, úgyhogy kitörjük az útban lévő vízcsövet, majd hosszasan kúszunk a járat végén lévő fény felé. Közben kicsit hangyázik a kép, de a hiba nem a TV-készülékünkben van: a játék így érzékelteti, amikor emberünk agya kezd elborulni.

Henry végül a közeli metróállomás mozgólépcsőjén tér magához, s nyilván mindenkinek feltűnik, hogy immáron külső nézetből irányítjuk őt, tehát a Silent Hill 4 azért mégis csak hasonló Silent Hill, mint elődei. Az aluljáróban egy teremtett lélek nincs, kivéve az utcán látott lányt, aki meglehetősen kihívóan viselkedik. Cynthia – merthogy ilyen néven mutatkozik be – látja, hogy valami rémálomba cseppent, elvégre otromba csövek és romos polcok nem igazán tartoznak hozzá még egy lepukkant metróállomáshoz sem. Azonban ha már találkozik egy jóképű fiatalemberrel, és úgyis csak egy álomról van szó, akkor miért is ne szórakozhatna egy kicsit... Egy „speciális szívességet" ígér Henrynek, amennyiben az megmutatja neki a kijáratot. Nemsokára azonban rosszul lesz, és elvonul a mellékhelyiségbe, mi pedig hiába várunk rá: Cynthia helyett a rémálomvilág bentlakói érkeznek. Megnyúzott kutyák somfordálnak elő a WC-ből, akik friss húsra fenik a fogukat. Még szerencse, hogy nálunk van a vízcső, azzal ugyanis megdorgálhatjuk az ebeket. Csak elő kell vennünk, amihez be

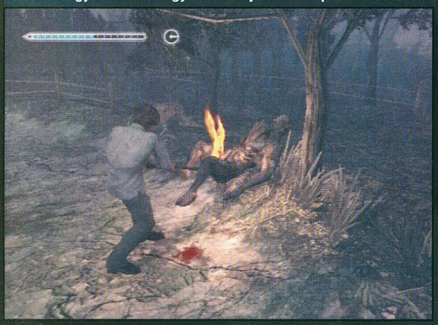
AZ ARZENÁL

A golfütő, mint általános nyugtató

Bár a Silent Hill 4-ben a hagyományoknak megfelelően vannak lőfegyverek, arra hamar rájöhetünk, hogy mégis inkább az „ütöm/vágom" megoldásokat kell preferálnunk. A pisztolylőszert nyugodtan eldurrogtathatjuk, mert egyrészt alig van visszatartó ereje, másrészt sok helyet foglalnak a tárak a tárgylistában. Tudniillik nem egy pakkba összegzi őket a játék, hanem minden tár külön helyet foglal. Csak a később fellelhető revolverrel, illetve az ahhoz való kevéske golyóval érdemes spórolni. Ezeken felül pedig maradnak a régimódi harceszközök, úgymint a vascső, a baseballütő, a rozsdás fejsze, végül az ásó. (Mondjuk sok más egyéb is akad, amelyek többnyire használhatatlanok: például a csákány brutális fegyver, csakhogy sokáig tart belendíteni.) A kalandozások során egy teljes készlet golfütőt is összegyűjthetünk, amik nagyszerű fegyverek, viszont azok meg hamar elgörbülnek, és úgy már használhatatlanok.



▼ Ez is egy módszer – így talán majd nem szaporodik!



▼ Jól van, srácok! Ha ti golfütővel, akkor én majd ásóval!





▲ "Csak beugrottam boldog szülinapot kívánni..."

kell hoznunk a tárgylistát, ami ezúttal a képernyő alján jeleníthető meg.

A játék harcrendszere annyiban hasonló az előző részekhez, hogy küzdőállásba kell helyezkednünk, s csak azután csapkodhatunk. Innentől fogva azonban minden másképp működik. Először is a harcállás itt egyben célbefogást is jelent, tehát a harci pózt felvévé a legközelebbi ellenfél körül fogunk mozogni. Ez tulajdonképpen pozitív változás a kezelhetőség terepén – leszámítva azt az apróságot, hogy néha mégsem a legközelebbi ellenfélt célozza be Henry. (Szerencsére ez tényleg csak nagyon ritkán fordul elő.) Ezúttal nincs védekezés, viszont ehelyett elugorhatunk az oldalsó irányokba, vagy hátra – és ez talán jobb is így. További jelentős újdonság, hogy csapásainknál már az erőkifejtés is számít. Ahogy nyomva tartjuk a támadás gombját, egy kis kör kezd telítődni sárga színnel, megtelve elkezd villogni, s ilyenkor Henry teljes erővel sóz oda az ellenségnek. Amint felvesszük a harci pózt, az életerőnk csíkja is láthatóvá válik, amiből mindig lehet tudni, hogy állunk. Hangulatos volt ugyan a kezünkön érezni a főhősnő vagy a főhős szívdobogását az előző részekben, de ez kétségkívül célszerűbb eszköz. Amennyiben már rosszul vagyunk, a kijelző egyfolytában villog a képernyő sarkában, jóllehet azt is be lehet állítani, hogy a kijelzők – függetlenül mindentől – egyfolytában a képernyőn legyenek.

Miután néhányat a fejükre koppintottunk, a kutyák fetrengve agonizálnak. Ilyenkor gyorsan meg kell taposnunk őket, különben új erőre kapnak – és ez vonatkozik amúgy valamennyi szörnyre is a játékban.

Ezek után nyilván furcsálljuk, mit csinál a WC-ben Cynthia, azon pedig még inkább meglepődhetünk, hogy nem találjuk odabent. Helyette egy lyukat találunk a falon, amin keresztül visszamászhatunk a lakásba. Otthon ekkor elhúzva találjuk a kisszekrényt, ami mögül két érdekes dolog is előkerül: egy pisztoly, és egy apró kémlelőnyílás a szomszédba. Innentől fogva tehát már nemcsak a lépcsőházba kukucskálhatunk ki, hanem kukkolhatjuk Eileent is. Egy telefon elintézése után azt is tapasztalhatjuk, hogy a fürdőszobából immáron a metróállomás WC-jébe lyukadunk ki. A lyukak tehát úgy működnek, hogy mindig ahhoz

GYÓGYSZERTÁR

Hogy gyógyítsunk frászkarikát?

A Silent Hill 4 egy jó darabig nem tűnik túl nehéz játéknak, hiszen amikor dögrovásón vagyunk, hazatérve szépen meggyógyulhatunk. A friss otthoni levegő gyógyító hatását azonban csak addig élvezzük, míg tönkre nem megy a ventilátorunk. Onnantól fogva nagyon jól jönnek a Silent Hill-sorozatban már klasszikusnak számító gyógyszerek, úgymint a kis gyógyulást biztosító energiaital, a valamivel nagyobb hatást gyakorló elsősegélyláda, illetve az ampulla, ami nemcsak jelentős életerőt ad, de rövid ideig még folyamatosan regenerál is.



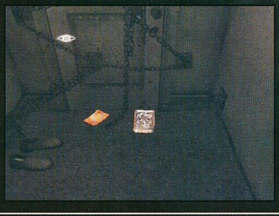
MIT REJT A LÁDAFIA?

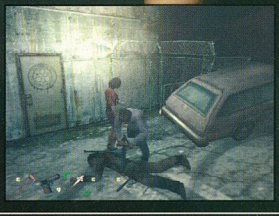
Mindent, amit csak beletettünk

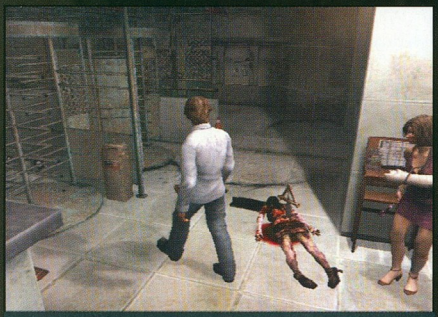
A tárgylistáról való válogatás a Silent Hill 4-ben egyszerűbb lett, hiszen egybe lett ömlesztve minden a képernyő alján, viszont két szempontból mégis megnehezítették a dolgunkat. Először is azért, mert a megfelelő fegyver, vagy cucc kiválasztásánál nem áll le az idő (ami ugyebár nem túl jó, ha éppen marcangolás közben akarnánk elővenni valamit), másodsorban meg azért, mert mindössze 10 tárgynak van hely. Ez persze elég kevés, úgyhogy az alkotók egy másik klasszikus, a Resident Evil kelléképez folyamodtak: a ládához – jóllehet ebben a játékban csak egy van belőle. Ezt a feneketlen ládát Henry nappalijában találjuk, s azon belül viszont már megvan a fegyverek/használati tárgyak csoportosítás.











▲ "Jöhetsz, Eileen, Cynthia már nem mászkál!"

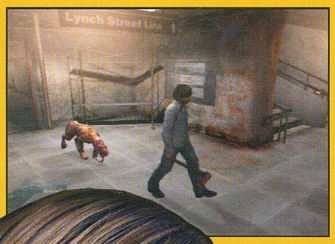


▲ Kapa és nagyharang nem szükséges: az ásó is elválaszt benneteket!

VIGYÁZZ, A KUTYA HARAP!

A Sátán kutyái nem is olyan veszélyesek

A Silent Hill 4-ben ismét olyan formátlan teremtmények támadnak ránk, amikből színes kis bestiáriumot lehetne összeállítani, hogy aztán az unokáknak mutogathassuk a hosszú téli éjszakákon. Az átlagos szörnyek ellen jól használható az újonnan bevezetett elugrás, miközben szúró/vágószerszámokkal elagyabugyáljuk őket, ámbár az átlagos szörnyek elől el is lehet futni. Nem úgy a megnyúzott kutyák, vagy a dongó-denevérek elől. A vaksi kutyák ugyanakkor nem találnak minket (lefekszenek), ha szép csöndben osonunk el mellettük, miként a denevérek is csak akkor támadnak, ha megzavarjuk szunyókálásukat.



térünk vissza, ahol legutóbb bemásztunk. A világokban sok helyen vannak lyukak, ami azért nagy segítség, mert egyrészt otthon gyógyulunk, másrészt csakis a nappalink sarkában heverő piros füzetbe menthetünk állást. Ha nem mentünk állást, és meghalunk, úgy van Continue opció, de azzal csak a legutóbbi lyukhoz kerülünk vissza.

Néhány parasztáldozat

Visszatérve az állomáshoz Cynthiát egy metrókocsiba zárva találjuk, s néhány kísértet őrzi őt, akik a falakból másznak elő. A lebegő szellemek roppant kellemetlenek, ugyanis azokat csak ideiglenesen lehet padlóra küldeni. Ráadásul hiába szabadítjuk ki Cynthiát, nem sokkal később újra lemarad, és a következő alkalommal már a saját vérében fürödve találjuk. A gyilkosa egy számot vésett a mellére. A „speciális szívesség" tehát nagy sajnálatunkra elmarad, mi több: Cynthia a valódi világban is ugyanolyan kínok között hal meg, mint az álmunkban. A metrós rémálom ugyanis ezzel véget ér, s amikor Henry az ágyából felkel, mentők szirénája hallatszik kintről, majd a rádiónkon váratlanul bejön a rendőrség CB-je, s hallhatjuk, hogy nemcsak az álmunkban voltak számok Cynthiára vésve. A rémálmok tehát ugyanúgy működnek, mint az Elm utcában. Wes Craven klasszikusa egy másik szempontból is beugorhat az emlékezetünkbe: miként Freddy Krueger kalapját is át lehetett hozni a valóságba, úgy a játékban is ide-oda lehet hurcolászni tárgyakat az álom és a valóság között.

A következő álomvilág egy erdős területen játszódik Silent Hill környékén, ahol egy Jasper nevű, kissé ütődött fickóval találkozunk, no és újabb szörnyekkel – de ezt már talán felesleges is említeni. Innentől fogva mindenhol felbukkan egy szótlan kissrác is. Jasper végül szintén a titokzatos álomgyilkos áldozatává válik. Egy visszataszító, kör alakú börtönépületről is álmodunk, ami tenger közepén épült. A sok-sok cella átvizsgálásánál jól jön a Silent Hill játékokban már megszokott automatikus térképezés. A börtön egyetlen lakója számára hamarost elérkezik az ítélet órája, minekután a lakásunkkal szemközti Hotel következik, ahol az egyik szomszédunk kerül veszteséglistára. Ezután a saját lakótömbünkben vizsgálhatjuk ki a szomszédok ügyes-bajos dolgait, s különböző feljegyzésekből egy szövevényes történetet kell kiraknunk ahhoz, hogy idejében megtaláljuk Eileen lakásának a kulcsát: a következő körre ugyanis a szomszédnőket szemelte ki magának a gyilkos.

De ki is ez a gyilkos, és mit akar? Meg egyáltalán: hogyan is passzol ez a játék a Silent Hill-sorozatba? Nos, csakúgy mint a második rész, a Silent Hill 4 is csak laza szálakkal kapcsolódik az eredeti Silent Hill-sztorihoz. Anélkül, hogy túlságosan sokat elárulnánk előre (arra ott van a melléklet), mindössze arról van szó, hogy a sorozatgyilkos Silent Hillben nőtt fel, és az ott működő szektától szerezte az ismereteit, amik alapján rituális gyilkosságokat hajt végre. Ezekről az előzményekről naplórészletek tájé-





▲ Hm, lehet, hogy későn érkeztünk a csodaszép új lábbal...



▲ Nem mész vissza?!

TÁVOZZ TŐLEM, SÁTÁN!

Alapfokú ördögűzés

A bizarr világok szörnyei ellen tűzzel és vassal is felvehetjük a harcot, ellenben a kísértetek már több fejfájást okoznak (szó szerint!). A sorozatgyilkos áldozatai nemcsak megpróbálnak Henry testébe furakodni, hanem már azzal is súlyos migrént okoznak neki, ha pusztán a közelébe férkőznek. Amennyiben ilyenkor nem csapjuk le őket, vagy nem menekülünk el távolabbra, komoly energiaveszteséget okoznak. A rontás ellen mágiával lehet védekezni. Mintegy másodlagos fegyverként megszentelt medálokat viselhetünk magunkon, amik sikeresen semlegesítik a gonosz erőt, viszont sajnos idővel eltörnek. Ugyanígy fogyóeszköz a szent gyertya, aminek a funkciója ugyanez, csak épp „helyi kezelésként" alkalmazandó. Talán nem véletlen, hogy ez utóbbiból csak a játék második felében kezdünk találni párat, mivel elsősorban akkor érdemes gyertyát gyújtani, amikor már a lakásunkba is megpróbálnak betörni a kísértetek. A harmadik legerősebb varázseszköz az Engedelmesség Kardja, amiből összesen öt van a játékban. Ezzel egyszersmind a földhöz szegezhetünk egy-egy leterített kísértetet, aki így már a későbbi helyszíneken sem tud zargatni minket.



koztatnak minket, amiket rejtélyes módon valaki időről időre becsúsztat az ajtónk alatt.

Egy megújult Silent Hill

Aki abszolúte klasszikus Silent Hillre számít, az lehet, hogy egy kicsit csalódik ebben a játékban. Még csak nem is Silent Hillben játszódik a történet – mondhatják a méltatlankodók, és tulajdonképpen igazuk van. Ezt megfejelve tény, hogy a kezdésnél nem lehet külön a rébuszok nehézségét megválasztani, merthogy nincsenek találós kérdések. Az is tény, hogy nincs se elemlámpa, se vészt jelző rádió, mert sosincs koromsötét, és akkora köd sem, hogy vizuálisan ne lenne elég észlelni az ellenség közelségét. Ezen klasszikus Silent Hill eszközök elhagyása mellett viszont szinte csakis pozitív változások történtek, például a first person nézet alkalmazása a lakásban nagy ötlet. Szűkös kis otthonunkban – az alkotók szándékának megfelelően – valóban elhatalmasodik rajtunk a klausztrofóbia. Különösképp akkor, amikor már a lakásunkat is ostromolják a kísértetek. First person nézetből ugyan sosem kell küzdenünk, mert csak poltergeist jelenségek és más hasonló „szellemess" dolgok fertőzik meg a szobákat, de ha azokat nem számoljuk fel, úgy idővel akár már otthon is elpatkolhatunk.

Az álomvilágokban felbukkanó szörnyek nem kevésbé riasztóak, de már csak a helyszínek is olyanok, amik csak valami lázálomban elképzelhetőek. Például ott találjuk magunkat a szemközti hotel tetején – de vajon mit keres ott egy autó? Egy végtelennek tűnő lépcsőházban kaptatunk felfelé, s mit találunk legfelül? Az egyik szomszédunk ajtaját.

A karakterek is nagyon szépen ki vannak dolgozva, különös tekintettel Henryre. Nemcsak arról van szó, hogy milyen részletesen kimunkálták az arcok a közjátékoknál, hanem játék közben is ügyeltek minden részletre. Például teljesen más animációval csapkodhatunk a különböző fegyverekkel. Ásóval a kezében még más-

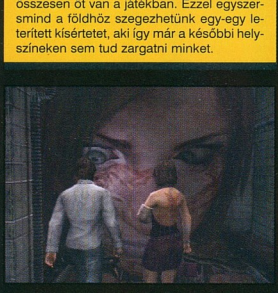


képp is fut Henry, sőt, másképp is adja meg a kegyelemdöfést: taposás helyett a célszerszámot használja. A saját szemszögű részeknél hasonló igényesség figyelhető meg, amire jó példa az ébredés: ahogy felnyitjuk a szemünket, Henry mindig másképpen tápászkodik fel az ágyból, pillanatnyi hangulatának megfelelően.

A zenét ezúttal is a játék producere, Akira Yamaoka szerezte, s ismét vannak dalszövegek is (jóllehet azok már nem az ő nevéhez fűződnek). A legtöbbet használt dal (Room of Angel) valóban szenzációs, de úgy általában az összes aláfestő zene igen csak ütős: erősen elgondolkozhat az ember a soundtrack CD megvásárlásán, hiszen önmagában is szívesen meghallgatja az ember. (Maradjunk annyiban, hogy a Silent Hillek zenéje mindig is megállta a helyét önálló audio CD-ként. A Konami jelentős bevételi forrása ezek forgalmazása.)

Több estén keresztül borzonghatunk, mire a játék végére érünk, és mint az elődöknél, egy végigjátszás még közel sem minden. Nemcsak azért, mert a Silent Hill korábbi részeihez hasonlóan több befejezés is van, nem beszélve a megnyitható bónuszfegyverekről és üzemmódokról, hanem mert a történetben is felfedezhetünk új részleteket. Például amikor másodjára fogunk neki a játéknak, csak akkor jövünk rá, hogy Henry a legelején nemcsak azért nem ismer rá a saját lakására, mert mindent vér borít be, hanem mert álmában egy másik személy, egészen pontosan az előző lakó szemével látja a saját berendezési tárgyait. Na de többet most már tényleg nem árulunk el a sztoriból, inkább mindenki fedezze fel maga – utána garantált a rémálom.

■ v.z.





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	28/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	32/35
EREDETISÉG	04/05

ÍTÉLET **91**

SAMURAI WARRIORS	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	KOEI/ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ:	OMEGA FORCE
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.05.06. NTSC 2004.06.25. PAL
WEBCÍM:	www.koei.com

VIDEÓ A DVD-N!





A DYNASTY WARRIORS HAZAKÖLTÖZIK JAPÁNBA

SAMURAI WARRIORS

Taktikai akció, stratégia és szimulációs játékok – köszönt minket a Koei internetes oldala, jellemezvén a cég kínálatát. Aki viszont már játszott a japán cég egy bizonyos típusú játékaival, nevezetesen a Dynasty Warriors-sorozat részeivel, az bosszantóan hiányolhat egy rájuk illő jelzőt a felsorolásból – ez pedig a mészárlós. (Már, ha létezik egyáltalán ilyen jelző.) Ezekben ugyanis egyetlen harcost irányítva, ellenfelek százait (nem is olyan nagy túlzással élve pedig ezreit) kell jobblétre szenderítenünk. No, persze ez egy cseppet sarkított vélemény, mert a cég ezeket a játékokat dobja a „taktikai akció" kategória zsákjába – amely skatulyázásnak azért van is némi alapja. Igaz, a stratégiai elem annyiban merül ki, hogy alaposan fel kell szerelkeznünk, majd ügyesen meg kell terveznünk, mikor és merrefelé vágjunk utat az ellenfél sűrűjében – ezen túl viszont szinte csak az öldöklésre kell odafigyelnünk. Nem vé-letlenül emlegettük a Dynasty Warriorsokat – a Samurai Warriors ugyanis egy-az-egyben azok mintájára készült.

A béke és a nyugalom szigete

Ezúttal a fejlesztők egy huszárvágással elhagyták a kínai földeket és a három királyság mókás küzdelmeit, felkaptattak egy dzsunka fedélzetére és hazahajóztak szépen Japánba. Ergo (a Koeit ismerve átmeneti) csaót inthetünk Cao Caonak, elfelejthetjük – a szerintem leginkább egy höscincérre hasonlító – Lu But, Liu Beit és többieket is. Nem baj: lesz helyettük Akecsi Micuhide, Ujeszugi Kensin és Hasiba Hidejosi, úgyhogy eddigre az alaposan összekócolt fogainkhoz ezúttal már nyelvünknek is csatlakoznia kell. Sőt, nemcsak térben, hanem időben is jókorát ugrunk: a k.u. 2-3. századból egyenesen 1400-as évek második felébe, közelebbről az Asikaga sógunátus (1338-1567) idejébe. Ez igencsak mozgalmas időszaka volt az akkori Japánnak. Központi hatalom és kormányzóerő gyakorlatilag nem létezett, és sem a császár, sem a sógun nem volt képes irányítani a feudális nagyurakat, az ún. daimjókat (szó szerint jelentésük „nagy név") – vagy éppen ellenállni nekik. Mindegyik saját magánhadsereget tartott fenn – no, és





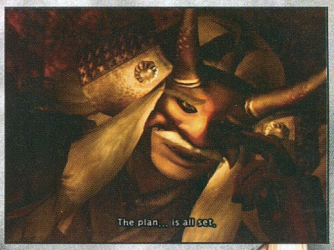




▲ A Marvel-hősök hozzám képest szimpla békeharcosok



▲ Igen, Hanzo bácsi megjött – és fel is nyitja a hasad!





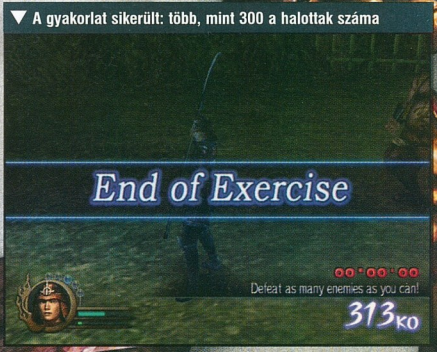
persze évi 365 napot harcolt az összes többi ellen. A helyzet odáig fajult, hogy 1467-ben (ekkor indul a játék is) kitört a tíz éven át tartó Ónin-háború, amelyet a két akkori legerősebb daimjó (Hoszokava és Jamana) vívott egymással – és amely pár év alatt gyakorlatilag egész Japán területét tűzbe borította. (Csak az érdekesség kedvéért: a szigetország területén ekkoriban 260 ilyen kis miniállam létezett. A harcok során még Kiotót is felégették, a krónikák pedig megemlítik, hogy egy Usi Masahiro nevű alak pedig egy csatából úgy tért vissza, hogy nyolc szekérderéknyi levágott ellenséges fejet hozott magával szuvenírként.) A japánok az innentől datált időszakot „Szengoku Dzsidai"-nak, azaz a „Hadakozó fejedelmek kora"-ként emlegetik. Arrafelé szorgos népek élnek – amit egyszer elkezdtek, azt nagyon ritkán hagyják abba. Ugyan a daimjók száma egyre fogyatkozott (volt bőven lemorzsolódás), a vidám össznépi mulatságot csak az 1500-as évek végén zárta le három egymást követő, nagyformátumú államférfi és hadvezér, magához ragadva a Japán feletti de facto egyeduralmat: Oda Nobunaga, Tojotomi Hidejosi és Tokugava Iejaszu, aki végül is egyesítette Japánt (persze úgy, hogy minden ellenfelét leverte), és megalapította az 1867-ig fennálló Tokugava-ságunátust.

A korszakban számos (közülük egy-kettő már számunkra is ismerősen csengő nevű) nagy japán történelmi alak élt – akik a játékban is helyet kaptak. Többek közt itt lesz Oda Nobunaga (1534-1582), aki való életében is sok huncut dolgot művelt , de konzolos berkekben leginkább arról híresült el, hogy egy „bizonyos" Onimusha nevű játékban már háromszor kellett lecsapnunk. Aztán itt lesz például Hattori Hanzo, a legendás hírű nindzsa, valamint egy Okuni nevű hölgy (teljes nevén Izumo No Okuni), aki a valóságban táncosnőként ténykedett (az ő nevéhez fűződik a kabuki nevű, tradicionális japán színházművészet megalapítása).

A játék tehát olyan egy japán ember számára, mint egy történelmi arcképcsarnok, és valahogy úgy érezheti magát, mintha mi egyszerre futnánk össze egy játékban Dobó Istvánnal, Bornemissza Gergellyel, Balassi Bálinttal és mindkét Zrínyi Miklóssal. Azt azért nem árt tudni, hogy a játék persze jórészt túlszínezett mese: Sugijama Josiki, aki kivételesen nem egy hadúr, hanem a játék producere, egy interjúban elárulta, hogy bár alaposan átvizsgálták a







▼ A gyakorlat sikerült: több, mint 300 a halottak száma

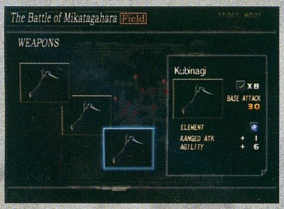


▲ Isten veled, Madárijesztő! Megyek haza Kansasba...









CUCCOK

Fegyverek, felszerelések és egyebek

Mielőtt csatába indulnánk, fel kell szerelvényeznünk a harcosunkat a rendelkezésünkre álló felszerelésekből (fegyverek és különböző mágikus tárgyak), valamint testőröket kell melléjük adni (utóbbiak csak nyílt terepen, csatában tartanak velünk). Minden harcos csak egy adott fegyvernemet használhat (pl. lándzsa vagy kard) – igaz, ezekből külön-külön számos változat létezik. Ezek eltérése a fegyver sebzéséből, az elemi tölteteikből és a karakter tulajdonságait megváltoztató módosítókból adódik – illetve abból, hogy hány támadást lehet velük végrehajtani egymás után (kombó, ugyebár). A Samurai Warriorsban 5. szintig szerezhetőek meg az egyes fegyverek (ezt külön nem jelzi a gép, de a sebzés erejéből könnyen lehet rá következtetni, az utolsó szint már a speciális fegyvert jelenti). A karakter egyszerre három fegyvert birtokolhat, de csak a pálya elején beállítottat használhatja.





A felszerelések különböző tárgyak, amelyek a karakterünk egyes tulajdonságait növelik meg. Szolgálhatnak védelemre, támadás-, életerő-, sebesség-, vagy ugrótávolság-növelésre és így tovább. Ezekből egyszerre öt viselhető, igyekezzünk okosan kihasználni a rendelkezésünkre álló helyeket. Úgy ezeket, mint a fegyvereket a harcmezőn szerezzük meg (ládákból és az ellenséges tiszteket leverve), a csata végén a fegyvereknél megválaszthatjuk, hogy melyiket szeretnénk megtartani, a mágikus tárgyak pedig automatikusan a zsákba kerülnek (ha ugyanolyan hatásúból jön egy erősebb verzió, akkor a régit egyszerűen lecseréli a gép). Ha jobb, erősebb fegyvereket és tárgyakat akarunk szerezni, akkor bizony át kell kapcsolnunk nehéz fokozatba, mert ezeket csak akkor adja be a gép.

A testőrök megválasztása gyakorlatilag minden csata előtt saját szájíz szerint történik a rendelkezésre álló három típusból. Lehetnek nindzsák, harcosok és muskétások – az eltérés a fegyvernemükből és küzdőstílusukból adódik. Ahogyan magasabb szintre lépünk, egyre többet vihetünk magunkkal a csatába, sőt, a testőrök maguk is fejlődnek és tapasztalati pontokat gyűjtenek. Egy 8-as szintű négyfős brigád már igen komoly segítséget nyújthat. Megválaszthatjuk a színüket is, ami lényegtelen – ennél fontosabb, hogy az előre beállított parancsok alapján cselekednek (a minket támadó egységeket ütik, élő pajzsként szolgálnak, rohamoznak, stb.).

Ami a legfurcsább az egészben, hogy mind az addig fellelt felszerelléseket, mind pedig a képzettebb testőröket bármelyik karakterünk ugyanúgy használhatja. Ha mondjuk új szereplővel kezdjük el a sztoriját, akkor nyugodtan rápakolhatjuk az előző fickóval megszerzett cuccokat és melléadhatjuk annak testőrbrigádját. Mondanom sem kell, hogy ez igencsak megkönnyítheti az újonnan fejlesztendő karakter dolgát.

történelmet, a valós személyek, események és helyszínek mellett azért számos fikció és dramaturgiai fűszer került a végtermékbe – az ő szavaival élve, a Samurai Warriors történelmi fantáziaként definiálható. (Jópár alak nem is található kozhatott volna egymással, hiszen egymástól távol eső időben éltek – de hát mondjuk ugyanez a helyzet a Dynasty Warriorsszal is.)

Ismeretlen ismerős

A konkrét játékmenet mit sem változott a Dynasty Warriorsok óta (vagy azokhoz képest). Ha valaki nem ismerné, a játék – legtöbbször, a kivételekre később kitérünk – egy méretes harcmezőn játszódik, ahol két-három oldal seregei csapnak össze, az általunk irányított karakternek pedig győzelemre kell segítenie saját szövetségeseit, vagy egy adott feladatot megoldania (ez az esetek döntő többségében az ellenséges fővezér felaprítása lesz). Emberünket kívülről látjuk, és alapállapotban gyalogosan közlekedünk, ugrálunk vele – de egy élete, egy halála van, így ha az életerőnk nullára csökkent, akkor bizony vége a játéknak.

A harcrendszer egyszerű és nagyszerű: az ellenfeleket többféle módszerrel lehet hűvösre tenni. Az első a szimpla támadásunk, ilyenkor vagdalkozunk a kézifegyverünkkel, és minden közelben állót lecsapkodhatunk, a támadás ereje ez esetben a tulajdonságainktól és a fegyver mutatóitól függ. Lövöldözhetünk távolról is (a nyílvesszők száma végtelen), méghozzá kétféle erővel, amit főleg az örtornyokban elhelyezkedő figurák ellen kell használnunk. Kétféle varázstámadásunk van, az egyik egy több ellenfélre ható varázslövedék, a másik pedig az ún. „musou", amely bivalyerejűre turbózza fel csapásainkat és minden, környékünkön elhelyezkedő támadót sebezhet. Utóbbi kettőhöz meg kell töltenünk a Musou-mércét, amely a normál támadások bevitelével nő. (Ha valaki elvesztette volna a fonalat, kapja elő bátran gyermekkorunk egyik kedvenc kötetét, a Musou Masha Moshodáját.) Alkalmazhatunk kontratámadásokat is, a felénk lőtt nyílvesszőket pedig egy jól időzített fegyvercsapással visszaüthetjük a feladókhoz. Előfordulhat, hogy felpattanhatunk egy ló hátára – ebben az esetben a paciról is lehet harcolni, az előzőeknek megfelelően (bár erre külön statisztikák, a lovas harc mutatói érvényesek), sőt, rárónkkal le is gázolhatjuk az ellenfeleket.

Emellett természetesen a védekezésnek, a blokkolásnak és kikerülésnek is mind-mind megvannak a maguk fortélyai, bár hozzátenném, hogy a játék sokkal inkább támadás, mintsem védekezés-orientált. (Magyarul: jobbára aratni fogunk, mint a kombájn.) Egyes fegyverek rendelkeznek különböző elemi töltettel,

▼ Igen Kozinori vagyok. Feljössz, megnézed a naginata-gyűjteményem?





▲ Kicsi lány, nagy lovon, harci jojóval... (A japánok betegek.)





azaz támadás-kiegészítőkkel is. Ezeknek négy típusa van: a tűz megperzseli (életerőt veszt), a jég megfagyasztja (ledermed), a villám megcsapja (szintén életerőt veszt), a halál pedig lassan megöli (életerőt szív át tőle) az ellenfeleket. Ezeket csak akkor használhatjuk, ha már megtanultuk a hozzájuk való kombinációkat.

Az ellenfelek kisebb csapatokban közlekednek. Minden ilyen egységnek – legyen akár talpas, nindzsa, akár lövész – van egy tisztje és pár közlegénye (3-5), melyek közül előbbi a komolyabb fiú. Akikre külön oda kell figyelnünk, azok az utánpótláspontokat őrző kapitányok, akik szintén a relatíve erősebb harcosok közé sorolhatók. Ezek a pontok zsákutcába torkolló útvonalak, amelyeken át időnként szó szerint ömlik a haderő utánpótlása – méghozzá azon félé, amelyiknek a kapitánya őrzi a kaput. Ha a szembenálló őrséget levertük, a mi oldalunkról áll be valaki a helyébe (de ez persze fordítva is megtörténhet). A legkeményebb ellenállásba viszont kétségkívül akkor ütközünk, ha belefutunk egy ellenséges parancsnokba. Őket a térkép is külön jelzi, sőt a csata forgatagában is messziről felismerhetők. Egyrészt, mert a fejük felett olvasható a nevük (ha használjuk ezt az opciót); másrészt, mert az aprónépet ők is rendesen kaszálgatják, és már messziről látszik, hogy tucatjáva repkednek körülöttük a hullák; harmadrészt, mert ha meglátnak minket, akkor azonnal megtámadnak. A fő feladat mindig az ő elhantolásuk lesz – ha sikerrel járunk, a reszli már könnyen kardélre hányható (már ha nem menekül el, látva rettenetes vitézségünket).

Mi a pálya?

Az éppen aktuális csata előtt egy részletes térképen tájékozódhatunk az egyes csapatok elhelyezkedéséről, a terepviszonyokról és a feladatokról. Ekkor ejthetjük meg a külön tárgyalt felszerelkezést is. Háromféle pályatípussal találkozunk, amelyek közül egy pár újdonságként fog hatni a tapasztalt Dynasty Warriors-gyűröknek is. Az első a nyílt terep, a csatamező – általában nagyobb terek, utak és ösvények hálózata, és sok esetben kapukkal lezárt erődrendszereket találunk itt. (Utóbbiakba a bejárás valamilyen feltételhez kötött – pl. egy idő után nyílik meg, vagy ha az őrséget levertük). A második a kastély, amely a Samurai Warriorsban mutatkozik be a közönségnek. Ez fedett pálya, tulajdonképpen egy útvesztő – amelyet egy szál magunkban kell teljesítenünk, még a testőreinket sem vihetjük magunkkal, ráadásul a térképen nem látjuk előre a még felderítetlen pályaszakaszokat sem. Feladatunk, hogy valamilyen módon utat találjunk

A HARC FOLYTATÓDIK

Kiirthatjuk azokat is, akik az alapjátékban véletlenül életben maradtak

Akárcsak a Dynasty Warriors 3 és 4 esetében, a Samurai Warriorsnál sem ússzuk meg a kiegészítő lemezt, amely ugyanúgy a jól bevált Xtreme Legends névre hallgat. A japán verzió megjelenése a küszöbön áll (szeptember 16.), az amerikai változat viszont még kicsivel odébb van, november 11-re ígérik. Sajnos a PAL-változatot még nem jelentették be, de reméljük ami késik, nem múlik. A játék természetesen az alaplemez nélkül is játszható – és ugyanazt ígéri, mint az eddigi XL-korongok: új pályák, új irányítható karakterek, új fegyverek, és új képességek. Az új főszereplők között a már ismerős Hideyosi, Josimoto, Tadakacu és az íjász-lányka, Inahime nevét találjuk meg. Lesz egy-egy friss egyjátékos (véletlenszerűen generált pályákon kell harcolnunk), és többjátékos mód (egy-az-egy elleni harc várható), elérhetőek lesznek a hatodik szintű fegyverek, és két új nehézségi fokot is beépítenek, amelyeket a „mennyei" és a „pokoli" jelzőkkel láttak el, ezek a legkönnyebbnek és a legnehezebbnek felelnek meg. Aki régi rajongó, és igazán belebolondult a stílusba, vagy aki egy teljesebb Samurai Warriors univerzumot szeretne megismerni, annak az alapjáték mellett a kiegészítővel is rendelkeznie kell. (Ezt pontosan tudják a Koeinél is. Ezeket a játékosokat szeretik a legjobban…)











▲ Hattori, ha sakad, kinyírom az ezredik ellenfelet is



a kéken villogó hely irányába, majd érjük el azt. Persze eközben ellenfelek tömkelegei rontanak ránk – de nem érdemes velük leállni brusztolni, ugyanis sosem fogynak el. (Kipróbáltam. Levágtak.) Az épületekben csapdák (vermek, falból kiröppenő nyilak, robbanó hordók stb.) keserítik pluszban az életünket, ráadásul mindegyik több alszintből áll (néha akár négy-ötből is, a szintek végén pedig gyakran áll egy ellenséges parancsnok is). A harmadik típusú pálya az előző kettő ötvözete, gyakorlatilag egy ostrom – a terepen kezdünk, a munkát pedig az épületen belül fejezzük be.

Természetesen az a módi megmaradt, hogy mindegyik pálya időre megy, tehát muszáj lesz a teljesítéskor erre a faktorra is odafigyelnünk. Bármilyen terepről is legyen szó, elszórva szétverhető dobozok, hordók is fellelhetők, amelyekben néha egy-két power-up (életerő, musou) vagy valamilyen felszerelési tárgy, netán fegyver is rejtezhet, így érdemes rájuk egy suhintásnyi időt szakítani. Amennyiben vége a pályának (függetlenül attól, hogy sikeresen teljesítettük, avagy meghaltunk), ismét beugrik a már ismert térkép, amelyen sematikusan ábrázolással végigkövethetjük a csata alakulását, a csapatok és az egyes parancsnokok mozgását. (Az épületen belüli pályáknál ezt nem adja be a gép – mert ott nincs is értelme.)



▲ A japán Puskás Öcsi (Magoichi Saika) akcióban

Rónin ból sógun

Egy dicsőséges győzelemmel megvívott csata után harcosunk egyrészt bezsebeli a felvett tárgyakat és fegyvereket, másrészt tapasztalati pontokat és skill-pontokat szerez. Előbbiek az alaptulajdonságait növelik (ebből jópár van, az életerőtől a lóról való sebzésig), utóbbiak pedig valamilyen extra képesség elsajátítását teszik lehetővé. Az extra képességek egy RPG-hez hasonlóan, szép terebélyes fejlődési fán vannak felsorolva, és igen változatos effektusokkal járhatnak. Jó részük ugyanaz az egyes szereplőknél, bár vannak karakterspecifikus képességek is. A lényegük, hogy valamilyen eddigi mutatónkat megnövelhetik, vagy egy teljesen új képességgel gazdagítanak minket. Ellenállóbbá tehetjük magunkat az ellenfelek elemi támadásai ellen, kaphatunk egy olyan tulajdonságot, amely lehetővé teszi, hogy jobb minőségű tárgyakat találjunk, halálközeli állapotban elsüthetünk egy olyan speckót, amely megnöveli a sebzésünket, megnövelhetjük a támadásaink hatótávolságát, különböző elemi támadásokat állíthatunk be, ha van erre alkalmas fegyverünk – nem folytatom tovább, felsorolni is hosszadalmas lenne. Karakterenként közel negyven ilyen speckó elérhető (egy részük több fokozatban is), bár megjegyzendő, hogy egy maximum skill-ponttal (9999) rendelkező karakter sem képes mindegyik elsajátítására, így átgondoltan kell megvásárolgatni őket.

Sajnos testőreink fejlődését nem vagyunk képesek befolyásolni, ezt a masina maga intézi, de nem kell aggódni – így is épp elég agyalnivaló lesz a saját harcosunk fejlesztésén.

A szamuráj útjai kifürkészhetőek

A Samurai Warriors-nak számos, érdekes játékmódja van. Egy történetet lejátszva (Story) az egyes szereplők útját követhetjük végig, általában öt nagyobb küldetésen keresztül. Érdekesség, hogy a pályákon nyújtott teljesítményünktől függően néhol a történetszál kétfelé válhat és így több befejezése is lehet egy adott kalandnak. Free módban is a már megnyitott harcosok közül választhatunk, ezután a már teljesített pályák közül mazsolázgatva elindíthatunk egy egyszeri csatát (fejlődésre, tárgyszerzésre vagy csak egy félórás zúzásra ideális). A Survivalra bökve egyszerű, de nehéz feladatot kapunk: egy kastélyban haladva

▼ Zseblámpával az íjászok ellen?



▼ Ujeszugi Kensint jól fejbeverték, így most "szédületes" formában harcol





▲ Hamarosan levágom Japán hatalmas Kukiját

(a belső pályák mintájára) a lehető legtöbb szintet kell teljesítenünk, adott idő alatt. A Vs klasszikus párbaj (ha nincs második játékos, akkor a gép veszi át a szerepét), háromféle, választható feladattal: az ellenséges sereg teljes kiirtása, 1000 ellenfél leverése, vagy egy fogócska, amelyben Isikava Goemon elkapása a cél. (Ahhoz képest, hogy milyen dagadt disznó, piszok gyorsan változtatja a helyét.) Challenge-módban hétféle gyakorlópályán dönthetünk rekordokat, amelyek mindegyike egyféle technikára fókuszál. Ezek: fegyveres harc, musou-támadás, kombó-támadás, íjászat, nyílvesszők visszaütése, épületen belüli útkeresés és a lovas megmérettetés.

Külön bekezdést érdemel a New Officer-mód, azaz a saját harcos kreálása. Ebben egy virtuális éven át tartó edzés után kell kiképeznünk harcosunkat, akivel utána bármelyik daimjóhoz csatlakozhatunk (ami azt jelenti, hogy a többi módban is választhatóvá válik). Ez azonban nem egyszerű feladat. Először külalakot és nevet választunk magunknak, majd a Challenge-ből már ismerős megmérettetésekben kell helytállnunk és feltornázni a mutatóinkat – viszont az egyes gyakorlópályákon elvesztett életerőt csak pihenéssel állíthatjuk vissza, ami bizony időbe kerül. (Ergo kevesebb időnk marad gyakorlásra és fejlődésre.) Az év leteltével jön a nagyon nehéz vizsga, ahol minden daimjónak mások a feladatai. Egy lehetőségünk van ezeket teljesíteni – ha ez nem sikerül, akkor bizony buktuk az eddig tápolt karakterünket, és a szamurájaspiráns elhúzhat a rizsföldet túrni.

A főmenüből választható a Vault is, amely egy kisebb információs adatbázis. Itt megvizsgálhatjuk az eddig megszerzett fegyvereket és varázstárgyakat, újfent megnézhetjük az eddig látott filmeket, átnézhetjük a karakterek megszerezhető képességeit, és rövid információt kapunk a már teljesített küldetésekről is.

Szeppuku vagy halhatatlanság?

Mondhat akárki akármit, jók az ilyen típusú játékok, legalábbis játszani jó velük. Az Omega Force a legprofibb ebben a stílusban, ehhez kétség nem férhet (elég egy pillantást vetni a Square Enix Drakengardjára, amely hasonló kategóriába esik, mégis fényévekkel marad el a Koei játékaitól). Azért kamaszos túlzás őket stratégiának nevezni – a taktikázás annyiban merül ki, hogy nekünk mindig a harcmező megfelelő pontján kell felbukkannunk. Inkább szerepjáték-akció keverékek ezek (különösen a most tárgyalt Szamuráj Harcosok), tekintettel a fejlődési fára, a rengeteg (a jelzőt tessék véresen komolyan venni!) megszerezhető fegyverre és tárgyra, és a sok különleges képességre. Abban is van valami gyermeki báj, hogy az ember szinte egy szál magában képes elnépteleníteni a feudális Japánt és akkora pusztítást okozni, mint a fél évezreddel később ledobott atombomba – kvázi a legendás hős szerepébe is könnyedén beleélhetjük magunkat. Az egyes karakterek eltérnek egymástól, úgy harcmodorukban, mint mozgásukban, szerencsére nincs olyan érzésünk, hogy végig ugyanazzal a fazonnal vagyunk, csak éppen másképpen néz ki. Nagyon jó, hogy egy pár újdonságot is belevettek a DW-khez képest, gondolok itt elsősorban az extra képességekre és a belső pályákra – ugyanakkor az is igaz, hogy ezek alapvetően nem változtatják meg az összképet. A szavatosság elsőrangú, ahogyan ez el is várható: rengeteg a játékmód, az összeszedhető tárgy, a tizenöt szereplővel végigjátszva a sztori-mód is nagyon hosszú (még akkor is, ha ez a szám alulmúlja a DW4 negyvennél is több hősét) – aki pedig arra adja a fejét, hogy maximumra fejlesztgessen karaktert, az készítsen egy puha kispárnát a feneke alá, mert sokat fog üldögélni a PS2-je előtt. Annak is kifejezetten örülök, hogy történelmi alapokról indították el az egész projektet, sokkal jobb ez így, mintha démonokkal és zombikkal hadakoznánk.

A PISZKOS TIZENÖT

A karakterek megnyitása

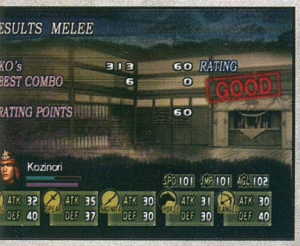
A játékban tizenöt játszható karakter kapott helyet (azokat leszámítva, akiket kreálhatunk magunknak), de a kiinduláskor csak öt választható közülük. Az újak az alapkarakterek sztoriját végigjátszva, illetve egy pár új arc történetét lezongorázva nyílnak meg. (Igaz, ez a mellékletünk cheatjei közé jobban illene, de ott már nincs hely.) Yukimura Sanada, Hanzo Hattori, Oichi, Kenshin Uesugi, Mitsuhide Akechi alapból választható.

Magoichi Saika	– bárkivel játsszuk végig a sztoriját
Ranmaru Mori	– teljesítsük Mitsuhide Akechi sztoriját
Masamune Date	– teljesítsünk két sztori-módot
Keiji Maeda	– teljesítsük Kanshin Uesugi sztoriját
Shingen Takeda	– teljesítsük Yukimura Sanada sztoriját
Okuni	– teljesítsük Keiji Maeda sztoriját
Goemon Ishikawa	– teljesítsük Okuni sztoriját
Noh (Nouhime)	– teljesítsük Ranmaru Mori sztoriját
Nobunaga Oda	– teljesítsük Oichi, Magoichi Saika és Noh sztoriját
Kunoichi	– teljesítsük Hanzo Hattori és Shingen Takeda sztoriját

A munka azonban korántsem hibátlan. Ez elsősorban a külalakban nyilvánul meg, már ha a fejlődést is értékelni szeretnénk: a harci legyezőmbe dőlök, ha valaki azt mondja, hogy ez már nem a Dynasty Warriors 3 grafikus motorja. Bizony az, az évek során pedig alig-alig változott. Szerencsére a nagy lelassulásokat mára kiküszöbölték, és egy-két új látványeffektust is beépítettek. Oké, de ennek ellenére úgy érzem, hogy a PS2 elbírna ennél többet is – néha igencsak ködösít a játék, és az is zavaró, ahogyan az ellenfelek előtűnnek a semmiből. (Az más kérdés, hogy jobbára az előtérben rohangáló 50-60 ellenfél felszabadalására fogunk koncentrálni, nem pedig a kilométerrel odébb történő eseményekre). Szerencsére a konkrét karakterábrázolás és az átvezető videók minősége is maradt a régiben, ami azért örvendetes, mert ezekkel sohasem volt különösebb probléma. A zene megint furcsa, jobbára ide nem illő; a lágy rocktól a j-popig van itt minden, ami csak elképzelhetetlen a Hadakozó Tartományok Korában. A csatazajok jók, a szinkronhangok nagy része is eltalált, bár a Hidejosi nevű figura és egyes női szereplők hangjánál egy klasszikus szavaival élve „a macskám is muzikálisabban vernyákol dugás közben". Ami azt illeti, komoly taktikai bakik is vannak a programban: például egy már maximálisan biztosított területen a semmiből felbukkanhat ez ellenfél egy-egy hadteste, a mi oldalunkon álló fővezérek pedig mindig olyan tehetetlenek, hogy nekünk kell őket kihúzni a slamasztikából. Az pedig egyenesen nonszensz, hogy a másik oldal harcosaként is használhatjuk az előző karakterekkel megszerzett varázstárgyakat…

Mindegy: a játék így is rólunk, azaz a játékosról szól – és aki hosszantartó öldöklésre vágyik, ráadásul vonzza az igazi szamurájok korszaka is, az bátran csapjon bele. Az Omega Force és a Koei a Samurai Warriorsszal sem tett egyebet, mint hogy hozta a megszokott minőséget. Mi pedig pontosan ezt vártuk el tőlük, így nem is okoztak csalódást.

■ Kozi





Station2 ÉRTÉKELÉS

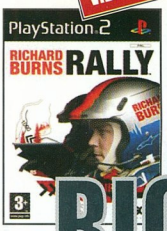
GRAFIKA	23/30
KEZELÉS	12/15
HANG/ZENE	10/15
SZAVATOSSÁG	32/35
EREDETISÉG	01/05

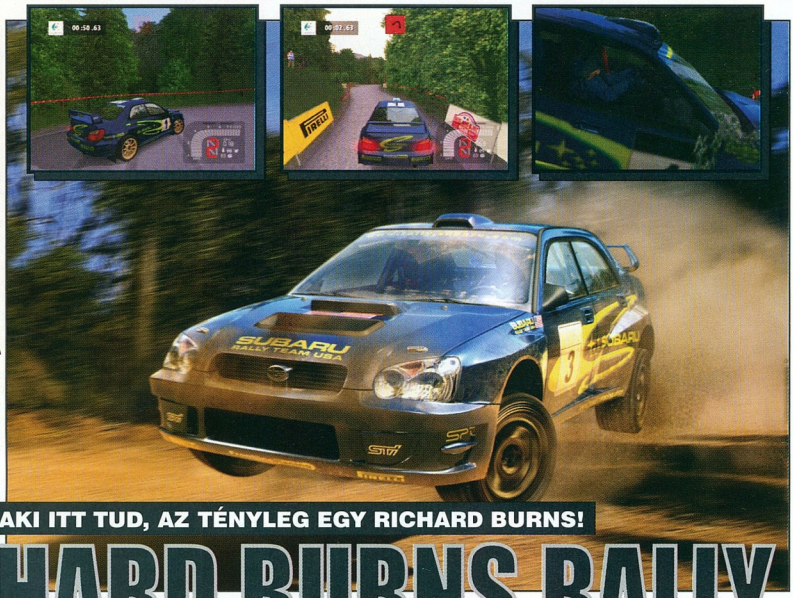
ÍTÉLET **78**

RICHARD BURNS RALLY	
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	SCI
FEJLESZTŐ:	WARTHOG
SZÁRMAZÁS:	SVÉDORSZÁG
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1|4|
MEGJELENÉS:	2004.07.09. (PAL)

WEB: www.richardburnsrally.com/

VIDEÓ A DVD-N!





AKI ITT TUD, AZ TÉNYLEG EGY RICHARD BURNS!

RICHARD BURNS RALLY



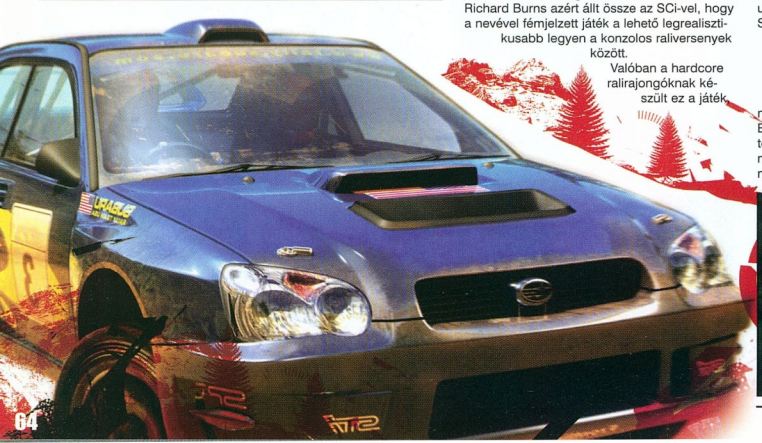
Az ember csak ámul és bámul a WRC közvetítések láttán, miként képesek egyesek teljesen beláthatatlan kanyarokba százzal betenni az autót, ami aztán úgy megy – pontosabban csúszik – végig a tökéletes íven, mintha sínen futna. Jó, persze a pilóta mellett ott ül a mitfárer, akinek az a dolga, hogy előre jelezze azt is, ami nem látható, de hát akkor is tudnak azok a versenyzők valamit. Az ember ilyenkor megirigyli a tudásukat, s előveszi a PS2-re készült legjobb rallijátékok valamelyikét (szerencsére ma már válogatni is lehet), majd büszkén feszít a fotelben, amikor a veszélyes manővereket ő is képes elvégezni az irányítóval, holott még talán jogosítvány sincs a farzsebben. Nos a Richard Burns Rally nem ad efféle sikerélményt. Lehet ugyan büszkén feszíteni ezzel a játékkal is, de ahhoz tudni is kell valamit – méghozzá nem keveset. Richard Burns azért állt össze az SCi-vel, hogy a nevével fémjelzett játék a lehető legrealisztikusabb legyen a konzolos raliversenyek között.

Valóban a hardcore ralirajongóknak készült ez a játék, amit a saját bőrömön kellett megtapasztalnom. Nagy mellénnyel fogtam neki a dolognak: mit nekem autós iskola, már számtalan versenyjátékot teszteltem, úgyhogy jöjjön mindjárt, aminek jönnie kell. A Quick Rally a nevéből ítélve úgyis csak valami gyors menet lehet, amit bárki gyorsan teljesít – ám hamar be kellett látnom, hogy tévedtem.

Örültem, hogy végre egyszer beértem a célba anélkül, hogy totálkárosra törném az autót, és kicsit amolyan Baumgartner-életérzés lett rajtam úrrá, amikor „nagyszerű vezetésnek" minősítették a minősíthetetlen teljesítményemet pusztán azért, amiért új személyes rekordot állítottam fel – pedig hát a pályarekordnak mindössze a kétszeresét sikerült teljesítenem. Esélytelenségem biztos tudatában kénytelen voltam hát visszakullogni a főmenühöz, s beülni az iskolapadba – és minden játékosnak ugyanezt javaslom. Elsőként tehát a Rally School módot célszerű indítani.

Mester és tanítvány

Észak-Wales erdeiben a gyakorlópályákon kimás is lehetne az oktató, mint Richard Burns. Egymás után következnek a leckék: vezetéstechnika, váltás, fékezés kavicson, ideális ív megválasztása. Mindegyik lecke a feladat elmagyarázásával, illetve bemutatásával kezdő-







▲ Jól el vagyunk havazva – főleg, hogy most már ajtó sincs...

dik, majd nekifuthatunk a vizsgának, ami után következik a kiértékelés. Itt a saját verdánk mellett szellemautó mutatja az oktató megoldását, miközben oldalt kijelzők szemléltetik, milyen szinten teljesítettük a fontosabb manővereket: melyik fékezést, gázadást rontottuk el. Nagyon gusztusos az egész, kár, hogy a töltögetési időbe viszont bele lehet őszülni. Nem elég, hogy minden egyes újrapróbálkozásnál betöltődik a pálya, de még a kiértékelésnél is szükség van erre.

A leckék összefoglalásaként egy rövidebb szakaszt kell teljesítenünk, aminél beül mellénk Burns társa, Robert Reid is, aki szintén az eredeti hangján szól hozzánk. A mitfárerünk szépen mondja az instrukciókat, illetve csúnyán nyög, amikor épp telibe kapunk egy fát, amennyiben pedig ezután még csúnyább hangok hallatszanak a motorháztető alól, közli velünk a velős összegzését, vajon minek a meghibásodása miatt kell feladnunk a versenyt. Szerencsésebb kimenetelű baleseteknél figyelmeztet minket az egyéb következményekre is, mint mondjuk forr a hűtővíz, vagy hiába tapossuk a fékpedált.

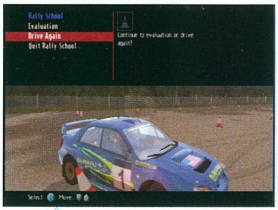
Repesünk örömünkben, amikor végre sikerül teljesítenünk az autósiskola alapszakaszát, de aztán jön a hideg zuhany: csak úgy a mihaztartás végett Burns átültet minket az anyósülésre, és megmutatja, hogyan kell azon a szakaszon úgy igazán emberesen végigmenni. Ennél a pontnál alighanem sok játékosban megérik a gondolat: miként a valóságban, úgy itt sem lesz belőlünk soha profi raliversenyző – még csak „játékból" sem. Pedig a neheze még hátravan: tíz újabb lecke során kell elsajátítanunk a fejlettebb technikákat, mint például a kézifékes hajtűkanyart, a bal lábas féket, vagy a különböző keménységű felfüggesztéssel történő vezetést. Ja, és amit még nem említettem: valamennyi leckén két minősítési fokozat létezik. Aki nem csak szimplán át akar menni a vizsgákon, az törekedhet a Perfect minősítésekre, amiket a legutolsó záróvizsga után egy új választható autóval hálál meg a játék.

A fejlettebb technikák már jelen voltak más ralijátékokban is, csakhogy míg más játékokban ezekkel mindössze jobban lehet boldogulni, addig ebben a játékban ezek nélkül sehogy. Nem „ízlik" a bal lábas fék, s ezért elengedjük a gázpedált? Nem lesz akkora nyomaték, ami megakadályozná a kicsúszást. Nem törődve ezzel akkor inkább lelassítunk a kanyar előtt? Lehetséges, de úgy sose fogunk eredményt elérni. A valósághoz igazodva a játék nem tolerál semmiféle trükközést sem. Le akarunk vágni egy kanyarból, s ezért az előtte lévő vízmosáson kicsit féloldalasan megyünk keresztül? Azonnal borul az autó. A borulásokhoz mondjuk még csak vízmosás sem szükséges, mivel a magas fűben mindenhol kiszámíthatatlan bukkanók, kövek, vagy facsonkok rejtőznek, szóval nem célszerű túlságosan letérni az útról. Mindent az előírások szerint kell csinálni – ahogy Richard Burns tanítja.

Mondani sem kell: a perfekt minősítéshez ugyanazt a színvonalat kell hozni, amit a mester – és ez nem egyszerű. Aki például hozzászokott a jobb analóg karos gázadásra, annak már alapból változtatni kell a szokásain, elvégre az analóg karral nem lehet egyszerre fékezni és gázt is adni. A menetek idejét a sarokban egy Logitech óra méri, aminek a márkaneve mintegy jelzés értékű: egy ugyanilyen feliratú kormányra is szükségünk van. Ez az ideális megoldás az irányítás problematikájára, s nemcsak a kormányhoz járó pedálok miatt, hanem mert nagyságrendileg jobban lehet érzékelni a sebességet, amikor a játék ki akarja tépni a kezünkből a kormányt.

3...2...1...

A felkészülés után már valamivel teljesíthetőbbnek tűnnek a valódi versenyek. Burns neve mellett a legjobbnak tartott nyolc raliautó lett a játékhoz licencelve (többek közt Peugeot





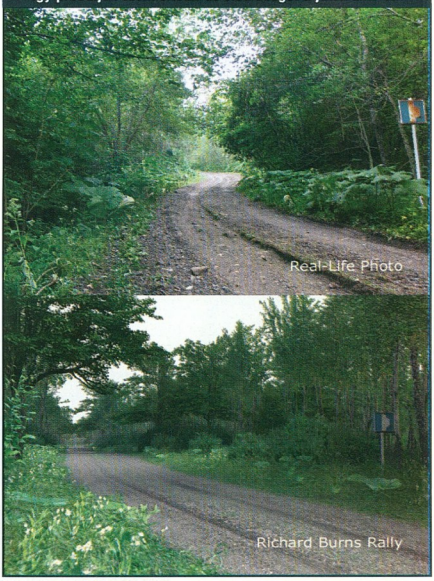


▲ Olyan gyors a tempó, hogy a kamera sem tudja követni?

206 WRC, Citroen Xsara T4, és Subaru Impreza 2003), valamint 36 valódi pályaszakasz összesen hat országból (Nagy Britannia, Japán, Finnország, USA, Franciaország, Ausztrália). A már említett Quick Race-nél ezek közül szabadon válogathatunk, sőt az időjárást is megválaszthatjuk hozzájuk, de mindemellett természetesen indítható a főmenüből egy teljes szezon is. Aki pedig igazán nagy tehetséget érez magában, az magával a mesterrel is összemérheti a tudását, hiszen a Richard Burns Challenge móddal adott szakaszokon, előre meghatározott időjárás mellett magával a bajnokkal versenyezhetünk. Egy szabadon választott szakaszt, vagy akár egy egész rali többen is lehet teljesíteni, ugyanis van multiplayer játék is, aminél egymásnak adhatják át az irányítót a játékosok – maximum négyen. Az autókat valamennyi módban lehet tuningolni: differenciálmű, felfüggesztések, gumik, fékek és sebességfokozatok tekintetében végezhetünk módosításokat, majd a beállítások el is menthetők.

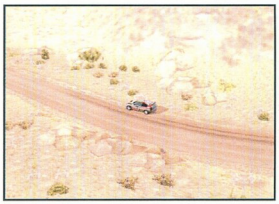
A nézeteket illetően a konvencionális lehetőségek vannak. Először is van egy használha-

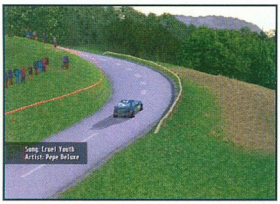
▼ Így próbálják szemléltetni az élethűséget a játék alkotói



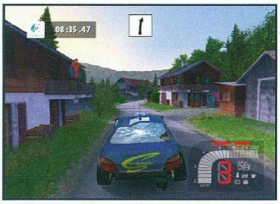


▲ Már tudom, mit érezhet a hanyatt esett cserebogár







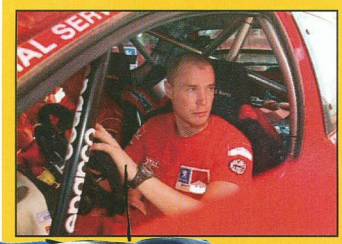


HOVÁ TŰNT RICHARD BURNS?

Kényszerpihenőn a bajnok

Az idén krisztusi korba lépett Burns nemhiába névadója a brit illetőségű SCi játékának, hiszen az első angol versenyző volt, aki a WRC dobogójának legtetejére állhatott. (Colin McRae ugyebár skót.) Történt mindez 2001-ben, minekutána a bajnok a Subarutól átment a Peugeothoz, de a váltás után nem sikerült megvédenie a címét – félreértés ne essék, nem az autó miatt, hiszen az új csapata ekkor már harmadik éve az első lett a gyártók között. Burns végül ötödikként fejezte be a 2002-es évet, majd egy évre rá megint csak lemaradt a dobogóról, de ekkor már csak egy hellyel. Idén viszont sajnos nem lesz semmiképpen sem bajnok, mivel tavaly novemberben agytumort diagnosztizáltak nála az orvosok, s ezért kórházi kezeléseknek kell alávetnie magát. Remélhetően jövőre már ismét a mezőnyben lesz.

Két éve, tehát a bajnoki cím megszerzése után kereste meg őt az SCi, s örömmel adta a nevét, és a hangját a játékhoz. Ennyivel azonban nem elégedett meg: a lényegesebb fejlesztési szakaszokban tesztelte is a játékot, s mitfárerével, Robert Reiddel együtt tanácsokat adott főként az autó viselkedésével kapcsolatban. Ő személy szerint nagyon meg van elégedve az eredménnyel.



tatlan, ám a sebességet jól érzékeltető lökhárítónézet. Aztán egy belső nézet motorháztetővel, ami kiváltképp kormánnyal történő irányításnál nélkülözhetetlen, és mellesleg egész tűrhetően néz ki, amikor rossz időjárásnál az ablaktörlők félrelökik a szélvédőre rakódó esőcseppeket, vagy hópelyheket. Végül természetesen külső nézetből is láthatjuk az autót, aminek az élethű mozgása így jobban követhető, s az út is jobban belátható. A visszajátszásoknál – amik persze megint csak elmenthetők – TV-s kamerák is besegítenek, sőt, helikopter is követi az eseményeket. Visszajátszhatjuk a teljes menetet, még ha az 10-15 percesre is nyúlt, s a TV-közvetítés illúzióját csak az rontja le valamelyest, hogy némelyik operatőr túl hirtelen közelít rá az úton elporzó autóra.

Ugyanakkor javítja az összhatást, hogy a 2D-s „kartonpapír-nézők" mellett 3D-s figurák is szemlélik a teljesítményünket: közéjük tartoznak a rendezőség tagjai, illetve a fotósok, akik néha a pálya közepéről szaladnak félre. Amikor felborulunk, és kénytelenek vagyunk a Pause menüből a segítséghívásra bökni, akkor is normálisan animált nézők lökdösnek vissza minket az útra. A munkálatok némi időveszteséget jelentenek, de szerencsére minimálisak.

Az autókon a matricák kicsit homályosak, tehát nem vitték túlzásba a textúrák felbontását, viszont a kor követelményeinek megfelelően tükröződik az ablakokon a táj, és „spéci vezetési technikával" erősen csökkenthetjük a verdák esztétikai értékét. Bepókhálósodnak az üvegek, elhagyjuk a spoilereket, kicsapódnak az eldeformálódott ajtók, majd persze le is törnek. Mellesleg a roncsdarabok kiszámíthatatlanul meg is dobják az autót, amennyiben rájuk hajtunk.

Hogy milyen látványosan tudjuk tönkretenni az autót, az leginkább attól függ, hogy mit állítunk be a sérülésmodellezés négyfokozatú skálájában. A realisztikus törés ebben a játékban azt jelenti, hogy telibe kapva egy fát a motorháztető azonnal felgyűrődik, és ezzel a motor legott tropára megy – többé nem mozdulunk. A fent említett roncsderbi-effektusokat tehát jobbára csak akkor lehet produkálni, ha a sérülés „biztonságosra" van beállítva, aminél jóval kisebb a meghibásodások esélye, avagy teljesen kikapcsoljuk azokat. Realisztikus sérülésnél amúgy még csak baleset sem szükséges valaminek a meghibásodásához. Elég mondjuk egy ugratót után valami sziklára „letenni" a kocsi alját, s hamarosan csúszik a kuplung, vagy épp nem veszi be a járgány valamelyik sebességfokozatot. A ronggyá tört autót a versenyek közben természetesen össze is kell foltozni, amivel a szerelőinknek biztosítunk rövidebb-hosszabb távra elfoglaltságot.

▼ A finn ralirajongók mázlija, hogy jól működik az ablaktörlő





▲ Klasszikus példa a kézifékes kanyarra

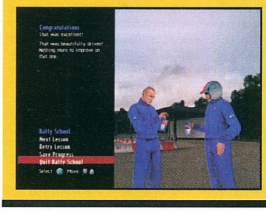


▲ A "terephez tartozó" autók kissé csúnyábbak a miénkénél

Szárnyakat adnak

Szponzor nélkül már játék sincs?

Az üzleti érdekek gyakran összefonódnak, s erre kiváló példa most a Richard Burns Rally. Míg a játékban a brit Pirelli International Rally szakaszai képezik az egyik helyszínt, addig a valóságban megrendezett rali 3. és 6. szakasza idén a játékról kapta a nevét, mintegy ezzel indítva be a játék reklámhadjáratát. Ezen kívül egyéb partnerek is felbukkannak a futamokon, mint például a Mobil 1, a tökéletesen végzett munka megkoronázásaként pedig Burnsie-ék mindig Red Bullt kortyolgatnak.



Élethűségből is megárt a sok

A tájak – mint minden egyéb – szintén realisztikusak: amikor egy kis őszi homály mossa egybe a kopár fák ágait, az szinte már tényleg fotórealisztikus. A zöldebb helyszínek sem rosszak, sehol sem egyhangú a látkép: turistaházak suhannak el mellettünk, verebek röppennek fel előttünk az útról. Bizonyos értelemben már-már túlzottan is változatos a terep: sokszor lehet olyan érzésünk, mintha a pályatervezők direkt ástak volna ki egy árkot, vagy direkt raktak volna le egy farakást az út mentén, nehogy véletlenül ott el lehessen menni... Amennyiben pedig kicsúszunk, szinte mindig telibe kapunk egy-egy bokrot, így esélyünk sincs arra, hogy korrigáljuk a hibánkat. Gyakorta sajnáltam, hogy nem lehet kipattanni az autóból, mint a GTA-ban, mert egy pár bokornak fejszével estem volna neki – pedig hát amúgy furkósbottal sem lehet engem kertészkedésre bírni. (Zoli, amiről te beszélsz, az nem kertészkedés, hanem favágás. Kertészkedéshez nem kell fejsze – a szerk.)

Tegyük mondjuk hozzá, hogy a terepen is elég moslék textúrák vannak, de hát az csak közelről feltűnő, szóval aki nem megy neki a házak falának, az nem is panaszkodik miattuk. A képfrissítési sebesség szintén kielégítő, még ha némely esetben – mint amikor szétforgá-



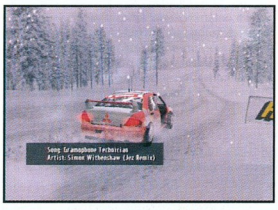
csolunk egy hosszabb fakerítést – tapasztalható is némi ritkulás, akadozás sosincs.

A játék végértékelésénél kétségkívül a hangok képezik a legszűkebb keresztmetszetet. Amikor leszaladunk a pályáról, s netán bukfencezünk néhányat, olyan hangokat hallunk, mintha a mitfárer egy kalapáccsal a kezében ülne odabent, s alkalmasint odasózna a kasztnin a horpadásokra. A motorhangok meg egyáltalán nem éreztetik velünk, hogy többszáz lóerős gépeket vezetünk. Nagyon diszkréten hangolták fel őket, s csak belső nézetből javít ezen valamit a váltó fogaskerekeinek kattogása. Épelmejű játékos természetesen nem akarhat zenét, amikor a mitfárer hangjára kell figyelni, tehát menet közben nem szól a motoron kívül semmi, de érdemes megemlíteni a főcímzenét, amit Paul Oakenfold kifejezetten a játékhoz szerezett, és a visszajátszásokat alafestő muzsikák is nevesebb DJ-k szerzeményei.

A fejlesztők szándékának megfelelően persze zárszóként mindenképpen a valósághűséget kell kiemelni. A Richard Burns Rally egy nagyon nehéz játék, és az a legbosszantóbb az egészben, hogy nem szidhatjuk a játékot, amiért csal. Egyáltalán nem csal. Richard Burns nyilatkozata szerint ezzel a játékkal űrt akartak betölteni, mivel szerintük egyetlen rali-játék sem volt eddig igazán autentikus. Az űr létezését egy percig sem lehet firtatni, de hogy az valóban betöltésre vált, az egyelőre nyitott kérdés, amire majd csak az eladási statisztikák adnak választ. Én kicsit kételkedem.

■ V.Z.









Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	22/30
KEZELÉS	15/15
HANG/ZENE	07/15
SZAVATOSSÁG	28/35
EREDETISÉG	04/05

ÍTÉLET **76**

CRISIS ZONE	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	NAMCO
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.09.17. PAL 2004.10.12. NTSC
WEB:	www.namco.com

TESZT A DVD-N!





PLÁZÁZÁS GÉPPISZTOLLYAL? JÓL HANGZIK!

CRISIS ZONE



Nem tudom, ki hogy van vele, de én nem igazán vagyok az a plázázós típus. Shopping centerben való bamba létezésre vannak nálam rátermettebb (kigyúrtabb, kopaszabb, tetkósabb) egyének, nem is szólva azok barátnőiről. Jómagam általában csak akkor szoktam meglátogatni a bevásárlóközpontokat, ha moziba megyek, de igazság szerint ha a filmre többet kell várni tíz percnél, már akkor sem találom a helyem. Na jó, mégis: ilyenkor bezúzok néhány kirakatot, szanaszét rombolok egy CD-boltot, török-zúzok egy sportszerüzletben, és ilyesmi huncutságokat művelek. Ez nem nagyotmondás, mindössze arról van szó, hogy keresek egy Crisis Zone-t. Szerencsére ugyanis a legtöbb pesti plázában még mostanság is fel lehet lelni a Namco 1999-es automatáját a játéktermekben, és mivel már elég öreg játékról van szó, már csak egy százas kell hozzá, hogy az imént említett mókás kedvteléseknek hódoljon az ember.

A Crisis Zone-ban talán nem is az a legnagyobb élvezet, hogy lepuffogtathatjuk a rosszfiúkat, hanem az a pusztítás, amit eközben művelhetünk. Géppisztollyal plázázni? Ez már alapból jól hangzik. El se akartam hinni, hogy a Namco végül ebből a fénypisztolyos játékából is készített egy PS2 verziót.

Action!

A Time Crisis-sorozattól eltérően a Crisis Zone egy valódi országban játszódik, jóllehet a helyszín kitalált. London külvárosában újonnan nyitották meg a Garland Square-t, egy modern épületkomplexumot, ami áll egy bevásárlóközpontból, egy ízlésesen kialakított parkból, és egy irodaházból. Van azonban a komplexumnak még egy negyedik része is, amit az illetékesek már kevésbé propagálnak. Mélyen a föld alá rejtették a Garland Electric egy kísérleti reaktorát, aminek az üzembiztonsága erősen megkérdőjelezhető. Márpedig egy baleset egész Londont eltörölhetné a Föld színéről. Murphy törvénye szerint magától értetődik, hogy a Geyser 1 erőmű titka a legilletéktelenebb fülébe jut el. Az ünnepélyes megnyitó után nem is kell sokat várni, és egy halom ter-







▲ A hentesnél újabban kommandósokat csontoznak





rorista szállja meg a környéket, élükön Derrick Lynch-csel, akit fiatalabb korában még az IRA-ból is kidobtak, mert túl közveszélyesnek bizonyult. Azóta megalakította az U.R.D.A. nevű szervezetét, és szemlátomást sok eszelős követője akadt: tetőtől talpig felfegyverzett emberei mellett tankok és helikopterek is „szeretettel" várják a hősieskedésre vágyó kommandósokat. Az ilyen krízishelyzetekre létrehozott Special Tactical Force szakaszvezetőjeként Claude McGarren érkezik a helyszínre a kis csapatával, és a GunCon2 stukkerünket magunkhoz ragadva az ő bőrét vihetjük vásárra.

Bár az imént csapatról volt szó, valójában egyszemélyes háborúról van szó. Csakúgy mint a játékteremben, nem hívhatunk segítségül társat, a gép irányította katonák pedig csak epizódszereplők: jobbára az a sanyarú sors jut nekik, hogy a haláluk árán megmutatják nekünk, merről támad az ellenség. Játék közben egyébként sosem tévednek a géppisztolyunk csöve elé, kizárólag az intermezzókon szerepelnek.

A Crisis Zone alapjaiban ugyanúgy működik, mint a Time Crisis-sorozat részei: emberünk fix útvonalat jár be, nekünk „csupán" annyi a dolgunk, hogy célozzunk, és időben fedezékbe húzódjunk. Lényeges különbség viszont, hogy itt nem a tereptárgyakat használjuk fedezékként, hanem egy pajzs mögé húzódhatunk. A pozícióváltoztatás így szinte folyamatos, maximum akkor ragadunk le egy helyen, ha sokat bénázunk, és ezért az ellenség feltartóztat minket. A címben ugyan most nincs benne a „Time", de az idő továbbra is fontos tényező, tehát a pajzs mögött nem lehet a végtelenségig bujkálni: ha így teszünk, úgy az idő leteltével ugyanúgy életet vesztünk, mintha az ellenség talált volna el.

Claude, a pusztító

Annak ellenére, hogy a Time Crisis 3-ban is van géppisztoly, ráadásul az a játék jóval később jelent meg a játéktermekben, a Crisis Zone máig felülmúlhatatlan a rombolás tekintetében. Itt nincsenek „bebetonozott" díszletek: ami kilyukadhat, az kilyukad, ami elmozdulhat, az elmozdul, ami széttörhet, az széttörik. A játék legelején mindjárt egy könyvesboltba nézünk be, s csak úgy szállnak szanaszét a papírlapok, ahogy óhatatlanul mellé megy néhány lövésünk. Még jobb, amikor műkincsboltba tévedünk, hiszen a remek törésminta jóvoltából apró darabonként forgácsolhatjuk szét a szobrokat, és a vázáknak is csak azon részük törik le, ahol a golyó érte őket. Ilyen körülmények között már csak a hecc kedvéért is nagy szórással dolgozunk, s nem sajnáljuk a lőszert. A lőszerrel amúgy sem kell spórolni, hiszen végtelen mennyiségben áll rendelkezésünkre. Csak a tárcserékre kell ügyelnünk, amit – ahogy már megszokhattuk – a fedezékbe húzódáskor végezhetünk el. Egy tárba 40 golyó fér, jóllehet géppisztolyról lévén szó ez csupán néhány másodperces sorozatra elég.

Az ember azt gondolná, hogy géppisztollyal könnyedén lekaszálható minden terrorista, azonban nem így van: bizony nehéz a dolga a kommandósnak. Mindenkibe többet kell belelőni (még fejlövés esetén is), ahhoz pedig pontosnak kell lennünk, ha valami tisztességes pontszámot akarunk elérni. A vandálkodás ugyanis jó móka, de a program igazából azt jutalmazza pontokkal, ha a sorozatokból minél több talál célba. Az egymást követő találatokat ebben a játékban is kombóként értékeli a gép (amibe belefér egy gyors tárcsere is), s mintegy ezt jutalmazza a pontszámunk.





A DICSŐSÉGES ŐS

A játéktermi gép



A Time Crisis II után a nagy sikerű sorozat producere, Takashi Sano úgy érezte, valami újat kell bevinni a pedállal való elbújás rendszerébe. A fejlesztőcsapat végül azt okoskodta ki, hogy ne tereptárgyak mögé kelljen elbújni, hanem egy pajzzsal lehessen védekezni. Volt azonban a főnöknek egy még fontosabb kívánsága: a nagyobb pusztító erő. A Time Crisis játékok műanyag fegyverénél az izraeli gyártmányú Desert Eagle volt a minta, ami ugyan már eleve nem egy retikülbe rejthető stukker, de a mester valami még ütősebbet akart, így esett a választás a német MP5K géppisztolyra. Licencjogot ugyan ezúttal sem vásároltak, de a hasonlóság igencsak szembetűnő. Már csak azért is ideálisnak tűnt ez a választás, mert ez a típus van rendszeresítve elég sok antiterrorista kommandónál, és ugyebár a játékban pontosan ilyen kommandós szerepét kapjuk. A játéktermi fegyver természetesen vissza is üt, de az ehhez szükséges rendszer ezúttal el lett rejtve a szerkezet belsejébe, ugyanis okultak a korábbi kedvezőtlen tapasztalatból, mert sokan visszafogták a pisztoly hátracsapódó závárzatát (és ez nyilván az eszköz élettartamának sem tett jót). A Namco által tervezett Super System 23 hardver (a Time Crisis II kissé felturbózott „motorja") pedig arról gondoskodott, hogy ezzel a fegyverrel valóban mindent szét lehessen lőni – és ez most szerencsére a PS2-verzióban sincs másképp.

▼ A vetődés itt nem a labdára irányult





▲ Szerencsétlen torzó még torzabb lett

hogy a tereptárgyakon keresztül tovább lehet vinni újabb és újabb áldozatra a sorozatot, akár többszáz pontos kombó is elképzelhető.

Persze az ilyetén kombózás már a profikra tartozik: eleinte azzal is megelégszünk, ha életben maradunk. Az ellenség egyre nagyobb hullámokban támad, ezért feszülten kell figyelnünk, hogy a kisebb csoportosulásoknál honnan fenyeget a legnagyobb veszély. A játék sokat segít azzal, hogy piros karikákkal keretezi be azokat a terroristákat, akiknek sikerült becéloznia emberünket. (A többiekkel nem is kell törődni, úgyis mellétrafálnak.) Egy-egy piros karika felbukkanását kétféleképpen reagálhatjuk le: vagy azelőtt eresztünk golyót az illetőbe, mielőtt ő sebesítene meg minket, vagy lebújunk a pajzs mögé. A páncélba öltözött gazfickóknál mindenképpen az utóbbi javallott, mert míg a sima fegyveresek visszahőkölnek a találatoktól, s szépen rángatóznak, addig ezek igen jól bírják a gyűrődést, s csak akkor nem jelentenek fenyegetést, amikor végleg kipusztultak. A gránátosoknál és a késdobálóknál nem árt észben tartani, hogy az ő küldeményük lassabban ér hozzánk ne bújjunk elő korán a pajzs mögül.

Újra a Namco-módi: egy áráért kettő

A játék Story módjánál egy-az-egyben ugyanazt találjuk, mint a játékteremben. A Garland Square három részre van osztva, s választhatunk a Drycreek Plaza, a Garland Park, és









ROKON LELKEK

Le- és felmenőági krízisek

A játéktermekben 1995-ben kezdte meg hódító útját a **Time Crisis**, ami a pedálos elbújós rendszerével vadonatúj elemet vitt a fénypisztolyos automaták világába, amit addig a Sega-féle Virtua Cop uralt – legalábbis addig. Ebből 1997-ben egy teljesen korrekt PlayStation-verzió is készült (1997).





Az 1997-es **Time Crisis II**-ben már egy partnerrel indulhat a játékos terroristákat irtani: két képernyőn, két különböző szemszögből lehetett átélni ugyanazt a kalandot. Ilyen körülmények között nem csoda, hogy csak a PS2 ereje lett végül elég egy átirathoz, amire 2001-ig kellett várni.





A tavaly megjelent **Time Crisis 3** ismét két ügynöknek ad feladatot, újdonságnak pedig bevezették a fegyverválasztást és a munícióügyűjtést: a pisztoly mellett shotgun, géppisztoly és gránátvető alkotja a választékot. A konverzióra ez esetben semmit sem kellett várni, hiszen a Namco-féle játéktermi System 246 hardver csaknem megegyezik egy PS2-vel.









▲ A shotgun feldobja még a papírmunkát is

a Garland Technology Center között. A sorrend mindegy, de amint hozzászokhattunk már, a képernyőn lévő elrendezés tükrözi a pályákon várható nehézségek mértékét. Ez vonatkozik a főellenségekre is: meglepő módon egyszerűbb elintézni a plázába betörő tankot, mint Lynch két fogdmegjét az irodaházban. Ha mindhárom pályával végeztünk, csak akkor mehetünk le a Geyser 1 erőműbe, aminek a végén a főkolompos vár ránk.

Az eszelős fickó elintézésével azonban még nincs vége a Story módnak: a PS2-verzióban folytatódik a történet, s hat hónappal később egy túszmentő akcióba indulunk. Az U.R.D.A. ennyi idő alatt kiheverte a vereséget, s a szervezet új vezére azzal fenyegetőzik, hogy ha nem bocsátják szabadon az elvtársait, úgy megöli az STF parancsnokának (Claude főnökének) túszul ejtett lányát. A Grassmarket District küldetés két nagyobb részből áll: először egy sétálóutcán kell átverekednünk magunkat, majd irány a hotel, aminek a tetején kerül sor a túszmentésre, és az új főgonosszal való leszámolásra. A szóban forgó Jared Hunter mondjuk nem egyszerű eset, úgyhogy az U.R.D.A. lefejezéséhez végül még egy kis üldözésben is részt kell vennünk, s helikopterről lőjük szitává Jared motorcsónakját.

Az új küldetéssel még nincs vége a PS2-verzióval járó újdonságoknak, ha ugyanis azt is teljesítettük, megnyílik a Story Mode Special üzemmód, aminél a Time Crisis 3 mintájára többféle fegyver közül válogathatunk: a gépisztoly mellé kapunk egy pisztolyt és egy shotgunt is. Mi több: további fegyvereket is felvehetünk ideiglenesen, amennyiben sikerül lekanyarodnunk a levágásként funkcionáló mellékutakra. Ezekre bekiáltások hívják fel a figyelmünket, s amennyiben abban a pillanatban maximális életerővel rendelkezünk, úgy Claude automatikusan elfordul – máskülönben maradunk a normál útvonalon. (Ha esetleg előtte már igénybe vettünk egy-egy folytatási lehetőséget, az nem számít.) Ilyetén módon például egy gépágyút vehetünk magunkhoz, ami aztán frankón kettészeli a polcokat és a kisebb asztalokat… A legutóbbi Time Crisis öröksége a Crisis Mission mód is, amivel a különböző fegyverekhez találunk érdekes kis küldetéseket. Rövid menetekről van szó, amik speciális körülmények között játszódnak, és a követelmények is sajátságosak. Az egyik gépisztolyos küldetésnél például a saját embereinket is le tudjuk lőni, minekután a cél természetesen az, hogy ezt elkerüljük. Egy másiknál meg a bevásárlóközpontot úgy kell megszabadítanunk néhány terroristától, hogy egy karcolást sem szabad ejtenünk a berendezésen… Baromi nehéz. Ennél már csak az nehezebb, amikor totális pusztítást kell végeznünk – merthogy ilyen küldetés is akad. Nagyon rövid időn belül, nagyon nagy rumlit kell okoznunk. Azon pedig egyenesen vért lehet izzadni, amikor nincs pajzs, helyette egy végtelenített tár, és egy nagy halom iszonyatosan fürge terrorista. A többi fegyverhez hasonló okosságok tartoznak, teszem azt: vadásznunk kell a shotgunnal, csak épp nem kacsára, hanem az égen repkedő jetpackes pasasokra, vagy a gépágyúval kell nagy mészárlást rendezni. Sajnos második pisztoly híján a dupla stukkeres módot nem tudtam kipróbálni, amire pedig külön büszkék az alkotók – igaz, a lapzárta miatt az extra fegyvereket sem volt időm mind felkutatni. Pedig amúgy jó sok időt ellövöldöztem, szóval aki ezt a játékot egy ültében akarja 100%-ra teljesíteni, az jobb, ha több napi/heti hideg élelmet készít be maga mellé.

Öreg játék nem vén játék!

Az eredeti automata lelkes hívéként talán kicsit elfogult vagyok, de ugyanezen okból megvoltak az elvárásaim a konverzióval szemben, úgyhogy elhiheti nekem a kedves olvasó: a Crisis Zone immáron nemcsak a játéktermekben, hanem konzolokon is a legtutibb fénypisztolyos játék. Klasszul fest, ahogy az üvegek berepednek, de csak ott hullanak szét, ahol a golyó átment rajtuk, vagy ahogy a drapériák is meglibbennek, amint beléjük lövünk – igazából nem számítottam rá, hogy minden ilyen effektus a PS2-verzióban is benne lesz. (A fény/árnyékviszonyok ráadásul még szebbek is, mint a játékteremben.)



▲ A tanksapkát mintha nekünk hagyták volna nyitva

Elfogultság ide vagy oda, azzal tisztában vagyok, hogy azért van néhány gyenge pillanata a játéknak. A beszélt szövegek a Crisis játékokban hagyományosan csapnivalóak, így ezen meg sem lepődik már a sokat látott/hallott játékos. Az sem kerülheti el a figyelmet, hogy a bónuszpálya főellensége némán tombol az intermezzóknál – mintha elaludt volna a hangmérnök. Ez azonban nem az a játéktípus, amiben a közjátékoknak különösebb szerepe lenne, szóval túl nagy jelentőséget ne tulajdonítsunk nekik. Inkább a játék közbeni hangokat érdemes értékelni, amik pedig nagyjából a helyükön vannak: ropognak a fegyverek, csörömpölnek az üvegszilánkok.

A lényeget illetően pedig a Namco semmiképp nem okoz csalódást a Crisis játékok rajongóinak: egyetlen olyan perc sincs, amikor leülne a hangulat, vagy lankadhatna a figyelmünk. A legváratlanabb helyekről előugorva próbálnak minket megkéselni, néhol a tetőről lőnek ránk, máskor meg mi tüzelünk lefelé valami karzatról, mozgólépcsőn utazva sem áll le a harc – egyszóval peregnek az események. Kíváncsian várjuk, vajon hogyan tudja ezt a Namco még jobban felülmúlni. Talán ahhoz már a konzolok egy újabb generációjára lesz szükség…



■ V.Z.

(Szolgálati közlemény: természetesen a játék a pontozásos értékelésénél is mint fénypisztolyos játék lett értékelve, és nem mondjuk a GTA: Vice Cityhez képest.)





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	28/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	07/15
SZAVATOSSÁG	32/35
EREDETISÉG	04/05

ÍTÉLET **85**

THE RED STAR	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	ACCLAIM
FEJLESZTŐ:	ACCLAIM AUSTIN
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (PROG.SCAN)
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.08.21. NTSC 2004.10.08. PAL
WEB:	www.theredstargame.com

VIDEÓ A DVD-N!





TE SÖTÉTBEN BÚJKÁLÓ ELLENFORRADALMÁR, RESZKESS!

THE RED STAR



Az önkényuralmi jelképek használata Magyarországon ugyan törvénybe ütközik, de ha már a kedvenc sörmárkámon is szerepelhet hasonló, akkor alighanem a Red Star forgalmazásával sem lesz gond. Hogy miért is hoztam ezt most fel? Mert a Red Star egy olyan fantáziavilágban játszódik, ami a volt Szovjetunió mintájára lett kitalálva, s annak legismertebb jelképét használták fel „márkajelzésül". A U.R.R.S. (United Republics of the Red Star) nevű államszövetség anno még képregény formátumban alakult meg, aminek szellemi atyja, Christian Gossett ismert név a képregényes szakmában, de talán még azon kívül is, hiszen a sokoldalú művész tervezte többek között Darth Maul dupla pengéjű fénykardját is. A Red Star világában sajátos módon egyszerre van jelen a varázslás és a technológia. Kilométer hosszú erődítmények, ún. Skyfurnace hajók úsznak az égen, ugyanakkor a Vörös Flottát, és magát a birodalmat varázslók irányítják, miként az ellenállókat is. Mert persze akadnak lázadók, hiszen erről szól a történet.

A játékban a képregény két – illetve a bónuszkarakterrel együtt három – legkedveltebb figurájának az irányítását vehetjük át, s a lázadók kezén lévő R.S.S. Konstantinov Skyfurnace fedélzetén a birodalom különböző pontjaira utazhatunk. A kapitánytól, Urik Antarestől kapjuk a parancsainkat, mik a legsürgősebb teendők: a játék elején például támadás éri a hajót, így az első néhány pálya magán az égi kohón játszódik. Ätteleportált katonák igyekeznek bevenni a bázisunkat, illetve kisebb hajók próbálnak minél nagyobb pusztítást véghez vinni – ha hagyjuk. (De nem hagyjuk.)

A különböző átiratoknál – így a képregények alapján készülteknél is – általában megszokhattuk, hogy a fejlesztők többet foglalkoznak a licenc megszerzésével, mint magával a játékkal, aztán összehoznak egy „tizenkettő egy tucat" terméket, ami a téma rajongóin kívül senkit nem érdekel. A kivétel erősíti a szabályt, úgyhogy a Red Star most egy olyan kivétel, ami bátran ajánlható azoknak is, akik még soha nem hallottak a képregényről. Elég ötletesen adaptálták a képregény alkotóelemeit: nem csupán egy agyatlan lövöldözős őrületet hoztak össze.

A partizánképzés

Attól függően, hogy épp hol járunk, az emberünket oldalról, vagy madártávlatból látjuk. A Vörös Flotta katonái a legkülönbözőbb fegyvernemekkel támadnak ránk, ezért az első pályán lévő tanulóidőt komolyan kell venni. Nem kell megijedni, nincs sok lecke, viszont a tanultakat







▲ A köolajvezetékeknél szokás szerint szaracénok garázdálkodnak

A KÉPREGÉNY

A (személyi) kultusz kezdete



A Red Star hősei eredetileg egy képregény-sorozatban kezdték meg a harcukat a legfőbb gonosz ellen, és azt talán nem nehéz kitalálni, hogy őt vajh'mely „becses" személy is ihlette. A hatalmas birodalom, ami csak úgy ismeretes, mint a Vörös Csillag Köztársaságainak Uniója, a saját népét kezdte számolatlanul mészárolni egyetlen ember parancsára. Ez az ember a vezérük, Imbohl volt. Imbohl nagy hatalmú varázsló, aki népének utópisztikus álmát rémálommá változtatta, s akinek egyetlen célja volt: saját halhatatlanságát biztosítani. (Habár neki nem tetszett a 'bebalzsamozva henteregni a Kreml falában'-megoldás. A korrupt kormány természetesen ezt palástolta, de mégis voltak, akik felfedezték népük szenvedéseinek valódi okát, ezért dezertáltak a Vörös Flottából, és új küldetést választottak: megszabadítani a népet Imbohl zsarnokságától. Ők lettek a száműzött katonák, a Red Star hősei.

tudatosan kell majdan alkalmazni. Az első és legalapvetőbb mozdulat a csapkodás, amit karaktertől függően harci sarló-kalapáccsal, vagy lándzsával tehetünk meg. Nemcsak ellenfeleket, hanem néha akadályokat is eltakaríthatunk az útból egy jól irányzott csapással, s az ütés erejét fokozhatjuk a gomb nyomva tartásával – bár a karakterek közül ez utóbbi csak Kyuzora vonatkozik. Mindegyik szereplő lőfegyverrel is rendelkezik: hogy milyen szapora sorozatokat és milyen hatásfokkal tud eregetni, szintén karakterfüggő. Makita, az aprócska leányzó fürgébben csapkod, viszont gyérebben lövöldöz, mint a robosztus Kyuzo. A lőfegyverek hátránya, hogy felforrósodnak, ezért időről időre hagyni kell őket lehűlni.

A lövöldözéshez segítségül hívhatjuk az irányító L/R gombjait, amikkel egyrészt le lehet cövekelni, s körbe fordulva szórni az áldást, másrészt oldalazhatunk is. Az oldalazás gombja egyben célbefogás is, ami szükséges a leggyakrabban alkalmazandó mozdulathoz is: a speciális támadásokhoz. Ha ugyanis befogás közben a közelharc gombját nyomjuk le, függően attól, hogy közben merre mozdítjuk az analóg kart, különböző mozdulatokat produkálunk, amelyek iszonyatosakat sebeznek. Felüthetjük az ellenfelet, majd földhöz csaphatjuk, jókora gyomrost adhatunk neki, avagy Kyuzo esetében akár fel is nyársalhatjuk. Utóbbi mozdulatnál külön műsorszám, miként szedjük le a delikvenst a nyársról. A tovarepülő test elsodorja a többieket, így például leteríthetünk egy aknavetőst, s ezzel időt nyerünk. Ha pedig megpörgetve, lendületből hajítjuk el az illetőt, úgy pörgés közben is kaszálhatunk. Szétverhetünk a kobakjával tereptárgyakat éppúgy, mint az ellenségeket, s ilyenkor persze a hajítás maga is jókat sebez (mert a nyársalás önmagában még nem feltétlenül halálos). Amennyiben tudunk rá időt szakítani, a speciális támadást – a gomb nyomva tartásával – „izzítani" is lehet.

Hőseink harmadik, és egyben leghatékonyabb fegyvere a protocol támadás – ez tulajdonképpen a mágia. Makita egy robbanásszerű lökéshullámot tud maga körül generálni, míg Kyuzo halálos sugarakat lő ki maga elé.







▲ Ez még mindig ugyanaz a játék

KGST-BOLT

A Vörös Csillag és a piacgazdaság

Minden sikeresen vett küldetés után a teljesítményünket rangsorolják, aminél a legfőbb szempont, hogy mennyit sérültünk. A, B, és C fokozat lehetséges, illetve ha egyetlen találatot sem kaptunk be, úgy miénk az S rang. A különböző rangokat kisebb-nagyobb pénzmaggal jutalmazzák, amiből fejlettebb technológiákat, vagy képességeket vásárolhatunk tíz különböző kategóriában. Kezdésnek például mindjárt jól jön az a cucc, ami gyorsabb hűtést biztosít a fegyverünknek – gondolhatnánk. Azonban ne gondoljuk, mert a tapasztalat azt mutatja, inkább érdemesebb a mágiát fejleszteni. Milyen jól jön ugyebár egy olyan protocol támadás, ami szinte egyből hazavág egy lépegetőt, hát még az, ha ebből kettőt tartalékolhatunk! Helyenként úgy istenesen – mondhatni japánosan – bekeményít a játék, s olyankor életmentő lehet a gyors gyilok. Új lőfegyverek is vannak a választékban, viszont az nagy szemétség, hogy a fegyver felmelegedése esetén nem cserélhetjük le egyiket a másikra – meg kell várnunk míg a kezünkben lévő lehűl.



▼ A hálózat csapdájában – de már nem sokáig





▲ Sajnos a tüzek csak minket pirítanak meg

Amint az sejthető, ezen támadások sem születnek maguktól: a képernyő tetején lévő életerő-kijelző mellett egy második csík mutatja, mennyi varázserőt gyűjtöttünk a protocol támadáshoz. Ez mindig töltődik, valahányszor közelharcban beviszünk egy csapást.









Mivel a csaták néha nagyon besűrűsödnek, időnként védekezésre is szükség van. Vagy energiapajzsot generálunk magunk köré, vagy – legalábbis Makita esetében – félreugrunk. A pajzs merül, amennyiben találat éri, így hasonlóképpen működik, mint a fegyver túlmelegedése: ha teljesen lemerítettük nullára, idő kell a visszatöltődéshez. Lenullázni pedig nem nagy kunszt, elég két bombarepesz, és pár másodpercre máris teljesen védtelenek vagyunk.

MAKITA



Amikor az U.R.R.S. bomlásnak indult, Makita hazája kinyilvánította a függetlenségét, aminek negyven napos ostrom lett a következménye, azt követően pedig polgárháború, ami azóta majd' egy évtizede tart. A lázadó milicisták azonban még mindig tartják magukat Nokgorka utcáin. Makita egy nokgorkai apa és egy vörös anya lánya, de mindkét szülőjét elvesztette a háborúban, minekután úgy tűnt, ő is odavész. Csakhogy találkozott Kyuzoval és Mayával, és megtalálta a helyét az ellenállásnál. Makita egy sarló-kalapáccsal van felszerelve, ami átüti a páncélt is, valamint egy Samsonov 79 géppisztollyal, ami csak a vörös tábornokoknak jár – magyarán egy főgonosz már alapból szerepel az áldozatai közt.



MAKITA



A Vörös Flottában valamennyi Warkaster (ez a varázslók megnevezése a Red Star univerzumban) rendelkezik egy testőrrel, aki a flotta szabályzata szerint „tetőtől talpig acélos, és halált oszt az ellenségnek a mestere parancsára". Kyuzonál senkire sem illik rá jobban ez a leírás, jóllehet ő már régóta az imént említett ellenségnél Maya Antares felesküdött védelmezője. A fegyvere a flottánál rendszeresített csáklya: egy gondolattal kontrollálható láncdzsa, ami éles pengében végződik, így szúró és vágó fegyverként egyaránt bevállk. Lőfegyvere a „Záporozó", a nehéz gépágyú, amivel olyan heves záport tud az ellenség nyakára küldeni, hogy azt már inkább viharnak kellene nevezni.



Vörös veszedelem

A felsorolt mozdulatok egytől egyig nélkülözhetetlenek, erről az ellenség gondoskodik. Vannak katonák, akik rohamoznak, s nyakon szerdítik a vigyázatlan játékost, és vannak, akik a többiek mögé húzódva lövöldöznek, vagy aknavetőznek. Vannak, akik pajzsot használnak, s ezért csak közelharcban szállhatunk velük szembe (legalábbis amíg szét nem vertük a pajzsukat), és vannak, akik egy lövéstől elhullanak, viszont csoportosan támadnak. Ha esetleg nem tudnánk, miként vegyük fel egy-egy típussal a harcot, a játék segít, s behívhatunk egy képernyőt, amin végiglapozhatjuk az ellenfeleket, s elolvashatjuk, mitől veszélyesek, és mi a gyenge pontjuk. A gyenge pontok mondjuk a termetesebb ellenségeknél a HUD-on is megjelölésre kerülnek. A gyalogos katonákon kívül ugyanis percenként valami harcjármű, vagy különleges fegyverzettel ellátott objektum kerül az utunkba. Hogy mi minden támad ránk, azt felsorolni lehetetlen. Másik dimenzióból előkerülő repülők, amik lézersugárral és bombázással igyekeznek elsöpörni minket (még a hajtóművük lángjait is bevetik), tankok eregetnek ránk sorozatokat több ágyúval a fedélzetükön, lépegetők küldözgetnek ránk rakétákat, de talán még vészjóslóbbak a bunkerek, és egyéb építmények, amikből sosem tudni, miféle őrült szerkezetek bukkannak elő. Össze-vissza forog, mozog rajtuk minden, s persze mindenhonnan valami ágyúcső, lézerágyú vagy rakétavető kandikál ki. Néhányszor el kell viselnünk a Game Over képernyőt az „újrapróbálás" opcióval, míg kitapasztaljuk, milyen minta alapján szórják a lövedékeket – mert persze mindenhol van valami megfigyelhető minta. Az egyik sugarakat bocsát ki ciklusosan, a másik az ágyúit veti be szabályos sorrendben, stb. Egy tipikus eset: két lézerágyú is tüzel ránk, ami még kiszámítható, de aztán az egyik kilövésével pajzsos fickók érkeznek, akik igencsak megnehezítik a sugarak kerülgetését. A megoldás: arányosan lőni mind a kettőt egymás után robbantva fel őket, és így nincs idő erősítésre. Az egész a klasszikus japán shootereket juttatja az ember eszébe, és mellesleg a nehézségi

▼ Makita romokat takarít





▲ Agykontrollált lándzsája sajnos az ellenségnek is van

szint is azokhoz hasonlatos, hiszen néhány pálya után nagyon bekeményít az ellenség, s ezernyi lövedék cikázik a képernyőn.

Csapajev elvtárs örülne

A játék meglehetősen jól néz ki, például amikor oldalnézetből játszunk, szépen megoldották, ahogy a kamera fókuszál: a távolban lévő dolgok homályban maradnak, de mihelyst azt akarják nekünk megmutatni, hogy a távolból rakéták érkeznek, szépen kiélesedik a kép, s emberünk kontúrjai mosódnak el. Maga a terep is szemrevaló, különösen a téli nagyváros, amit bár felülnézetből mutat a játék, mégis látjuk az égbe meredő házfalakat, köszönhetően a tükröződő jégnek. Sőt azt is látjuk, amikor egy hatalmas hajó beúszik a magasban, s így már egyértelmű, mire számíthatunk, amikor fütyülés hallatszik. Viszont sok helyszínen sajnos nem látni, ha valami kidomborodik, annyira egyszínűek az objektumok és a talaj. Ez borzasztóan idegesítő, hiszen miközben a lövedékek között próbálunk szlalomozni, és még a célpont kiválasztására is ügyelnünk kell, képtelenség észrevenni az akadályokat, s csak akkor konstatáljuk őket, amikor megakad a figuránk, és kapásból bekap két-három találatot.

A kamerakezeléssel nincs gond, lévén jóformán nincs is kamerakezelés: az ezeréves bunyós játéktermi gépek mintájára mindig csak odébb gördül a kamera lencséje előtt a terep. Ez mondjuk fontos eleme is a játéknak, hiszen mindig csak addig mehetünk előre, ameddig az operatőr engedélyezi. Még ha nincs is akadály az útban, az ellenség elől elfutni nem lehet. A főellenségeknél különösképp nem – amúgy a visszafelé menekülés egy ideig tolerálva van.

Néha sajnos kis probléma van ezzel a klasszikus kamerablokkal: előfordul, hogy az ellenség már azelőtt elkezd intelligensen viselkedni, hogy egyáltalán bejönne a képernyőre, azaz a képernyőn kívül bujkál, avagy kilökünk valakit és az nem igazán akar visszajönni. Ilyenkor vaktában vagyunk kénytelenek lövöldözni, ami elég fárasztó.

Az apróbb – és amúgy megszokható – bakik ellenére azonban a játék nagyon klassz. Lelkesítő zenék pezsdítik fel az akciót, s mind a 25 pálya egy-egy új környezetben játszódik (még ha egyazon helyszínről is van szó), mi több, spéci pályák is akadnak. Emberünk repülőt is vezet, s így oldalnézetes, R-Type/Gradius-féle pálya is lesz. Pedig már csak a gyalogos szintek sem mondhatóak egyhangúnak: egyfolytában új fegyvereket, új taktikákat vet be az ellenség, amikre meg kell találni az ellenszert. A lövöldözős akciójátékok rajongói alighanem mind ilyen élményre vágynak.

■ V.Z.











▲ Egy hajtómű szerencsére el van dugulva

ROSSZ MÁJ

Ebbe muszáj lesz belepofázni...

Kissé elképedve olvastam Zoli ismertetőjét a The Red Starról – mintha nem is ugyanarról a játékról írt volna, amelyre vagy három-négy órát én is rászántam az életemből, mielőtt csatlakoztam volna a párom véleményéhez, amely egyetlen percnyi álmos figyelem után is csodás tömörséggel summázta egy átlagos mai PS2-játékos véleményét: *„Miért csinálnak ilyen játékot?"* A The Red Star számomra ugyanis nem más, mint a PS2-n mostanában divatba jött retro-láz újabb vadhajtása. Mivel minden ötletet százszor ellőtt már mindenki, így a fejlesztők egyre gyakrabban nyúlnak vissza olyan játék(stílus)okhoz, amelyeken már túllépett az idő. A Red Starról ordít, hogy a kiötlőinek volt valamikor régen Commodore 64-ese, vagy ZX Spectrumja, amelyeken tucatszám tenyésztek az olyan játékok, amelyben a játékos a scrollozó pályán ment szépen balról jobbra (netán alulról felfelé), aztán szétlőtt mindent, ami szembejött. Klasszikus példa az elsőre a Turrican (vagy éppen a Contra, aminek felmelegített változatát mostanában vadul szögelik a Konaminál), az utóbbira meg a Commando (vagy a Rambo). A Red Star ennek a kettőnek (négynek?) az „ötvözete" (egyes pályákon ugyanis vízszintesen, másokon meg függőlegesen scrolloz a pálya...), sőt – mint olvasom – az R-Type-é is. Amivel nem is lenne baj, de PS2-n látva ezt, a dolog valahogy olyan érzéssel töltött el, mintha valaki azért venne egy hi-tech DVD-lejátszót, hogy digitálisan újrakeverve megnézze az Alfa Holdbázist, az Orion úrhajót, netán ezek tragikus magyar változatát, a Pirx pilóta kalandjait. Zoli tesztjének kulcsmotívuma az utolsó mondata (már ha egyáltalán léteznek még ilyen rajongók), és teljesen elretrósodott játékőrültek esetleg Buddha-közeli állapotba kerülhetnek a The Red Startól – de teljes árú játékként látva a polcon a Burnout 3 és az Onimusha 3 mellett egy hétköznapi játékos stílszerűen úgy fakadhat ki: *„Na ne hülyéskedjünk már, elvtársak!"* Ennek örömére vettem a bátorságot, és én is lepontoztam a játékot, az értékelőben pedig a Zoli által adott pontszámok és az enyémek *átlaga* szerepel. Így talán objektívabb képet kap minden t. olvasó, aki nem azt akarja felpolírozva viszontlátni a PS2-jén, mint amivel 15 éve játszott a Spectrumján.

■ Spot

Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	22/30
KEZELÉS	13/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	20/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **71**

CATWOMAN	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ:	ARGONAUT
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (16:9)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.07.20. NTSC 2004.08.06. PAL

WEB: catwoman.ea.com

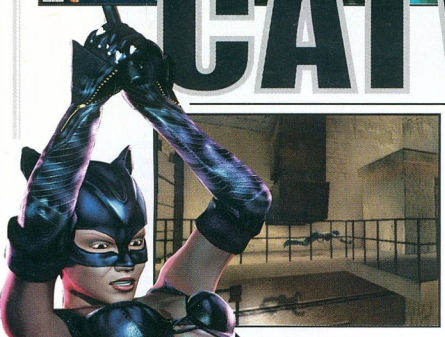
VIDEÓ A DVD-N!





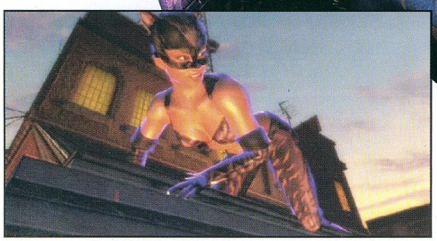
ETTŐL AZTÁN MEGMACSKÁSODHAT MINDENÜNK!

CATWOMAN



Nem mondhatni új jelenségnek, hogy a képregényhősök filmsztárokká avanzsálnak, majd ennek kapcsán játékokban is szerepet kapnak (vagy fordítva, a sorrend ebben a tekintetben lényegtelen): hogy mást ne említsünk, pár oldallal arrébb olvashattok egy Spider-Man nevű illetőről. A Macskanő ugyancsak az idei nyár szuperhőse a mozikban, mely filmben a DC Comics képregényeinek a karakterei elevenednek meg sajátos hollywoodi feldolgozásban. A film rendezője, a francia Pitof vizuális effektusok szakértőjeként kezdte a filmes pályáját, így számítógépes trükkökből nincs hiány – szinte már többet szerepelteti a CG Macskanőt, mint az azt eljátszó Halle Berryt. Hogy a forgatókönyvírók milyen munkát végeztek, annak eldöntése a filmkritikusok dolga, mindenesetre egy biztos: a játékváltozatban ugyanaz a szereposztás (mármint a hangokat illetően), és ugyanaz a sztori.

Patience Philips – hasonlóan Spider-Manhez – egy kisebb baleset folytán válik szuperhőssé. Pedig hát sosem volt egy heroikus alkat: a szégyellős, szerény és érzékeny lány egy hatalmas kozmetikai szereket gyártó cég grafikusaként afféle kis szürke egérként éli kis életét. A véletlenek szerencsétlen összjátékaként azonban kihallgat egy beszélgetést, amiből az derül ki, hogy a cég egyik fiatalító szere némi mellékhatásokkal is rendelkezik, minekután veszélyes gyilkosok célpontjává válik – és sikerül is őt eltenni láb alól. Csakhogy Midnight, Patience ritka egyiptomi macskája valahogy visszahozza őt az élők sorába, s a lány nemcsak hogy plusz életet kap a cicától, hanem egy csomó olyan képességet is, amikkel korábban nem rendelkezett. Érzékszervei emberfelettien kifinomodnak, úgy lát és úgy érzi a szagokat, akár a macskák, valamint macskaügyességgel egyensúlyozik a háztetőkön. Feszes és szexi bőrruháját magára öltve ő lesz a veszélyes, és megszelídíthetetlen Macskanő, aki igyekszik leleplezni néhai munkaadóinak gaztetteit. Módszereivel magára vonja a rendőrség figyelmét is,

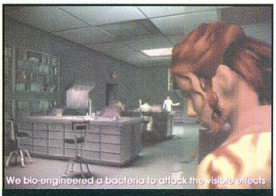






▲ A karmok látványa szemlátomást zavart kelt


▲ Békaperspektíva macskaperspektívából



▲ Aki kíváncsi, hamar megöregszik...


▲ ...netán hamar el is patkol!

azonban a detektív Tom Lane, aki pedig a félénk Patience-be szeret bele, mégis segít neki elkapni a cég élén álló Hedare házaspárt...

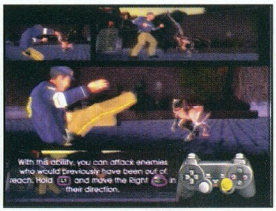
Macskakarmok és macskaostor

Dióhéjban ennyi a történet, amit – saját állításuk szerint – a játékban igyekeznek kicsit művészibb stílusban tálalni az alkotók, jóllehet én inkább nevezném kaotikusnak a módszert, hiszen egyből belecsapva a levesbe egy ékszerboltot kell kifosztanunk a Macskanővel, s majd csak visszaemlékezések folytán tudatják velünk, kiféle-miféle is ez a Macskanő.

A játékmenet nem kevésbé kaotikus. Minden pálya elején úgymond feladatokat kapunk, hogy ilyen meg olyan mozdulatokat kell produkálnunk – csakhogy azt elfelejtik közölni, hogy mik is ezek tulajdonképpen. Aki nem böngészi át a játékba beépített képregényeket (Comic opció), netán nem olvassa a Station 2 magazin eme cikkét, az csak néz, mint a moziban, s nem tudja mire vélni a dolgot.

A játék eleinte a Rise to Honourt juttatja az ember eszébe, vagyis Jet Li nem túl régi, ám ennek ellenére már most feledésbe merült próbálkozását a játékiparban. A digitális Jet Lihez hasonlóan a Macskanő is igen látványos kombókkal osztja a pofonokat, de ugyanakkor ezekbe a kombókba nekünk vajmi kevés beleszólásunk van: a játékosnak mindössze annyi a feladata, hogy az ütés/rúgás irányát megadja a jobb analóg karral, aztán majd a hősnő improvizálja a mozdulatokat. Normál testtartásból ütéseket és ostorcsapásokat kezdeményezhetünk, míg guggolásból rúgásokat. Jet Litől eltérően a Macskanő senkit sem öl meg, és ez már valamivel érdekesebb mozzanat: az ellenfeleket szekrényekbe, kukákba pakolhatjuk el, avagy addig pofozhatjuk őket, míg maguktól el nem menekülnek. A Macskanő ostora ugyancsak némi színt visz az adok-kapokba, például megtanulhatunk olyan mozdulatot, amivel kiráthatjuk az ellenség kezéből a fegyvert. A tanulás feltétele, hogy elegendő gyémánttal rendelkezzünk a pályák között aktiválódó vásárlásnál, ahol különböző árú, és ennek megfelelően különböző értékű spéci mozdulatok közül válogathatunk. (Bár az értékkel kapcsolatban nem lehetünk biztosak: sok az olyan mozdulat, ami csak drága, de nem sokat ér. A való életben ezeket nyilván plázákban árulnák.) Gyémántokat természetesen nemcsak az ékszerüzletből zsákmányolhatunk: azon kívül, hogy valamennyi pályán van elszórva néhány darab, minden jól megoldott mozzanatért pontokat kapunk, amik az epizódok végén szintén gyémántokká konvertálód-





SIKERVÁROMÁNYOS?

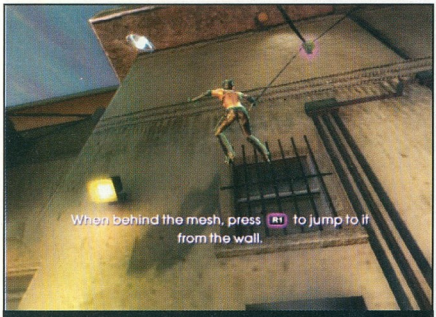
Legalábbis a jelmeztervező...

E sorok írásakor még nem játsszák a hazai mozik a Macskanőt (nálunk augusztus 26-ra van beütemezve a premier), ezért távol álljon tőlünk, hogy látatlanba kritizáljuk. Az azonban már biztos, hogy az amerikai filmkritikusok nem túl kedvezően fogadták. A képregény adaptálása szerintük igencsak banálisra sikeredett: sem a forgatókönyvírók, sem a filmsztárok nem remekeltek – ez utóbbiban kétségkívül lehet valami, hiszen egy sajtótájékoztató alkalmával a címszerepló Halle Berry elkottyintotta, hogy Garfielden kívül egyetlen képregényhőst sem ismer. A film végül is nem csekély mértékben a feszes, testhez simuló macskajelmez miatt adható el, ami miatt sok kritika is érte az alkotókat. Maga Halle Berry is megrémült, amikor első alkalommal kellett magára öltenie, de kemény edzések árán sikerült beleerőltetnie magát, végül pedig annyira megszerette, hogy azóta egy ládikában őrzi az otthonában. Elmondása szerint saját érzékiségét fedezte fel újra általa, s így a filmben nagyobb önbizalommal tudta eljátszani a karaktert. Persze emberfeletti képességeket nem adott számára a ruha, hiszen – folytatva azt a hagyományt, hogy szinte minden forgatáson megsérül – kórházi kivizsgálásra kellett vinni, amikor a munka során csúnyán beverte a fejét egy lámpába. (*Én ezt itt elvágom, Zoli, jó? Hagyjunk valamit az RTL Klub 'Találkozások' c. eseményorientált műsorának is – a szerk.*)



▼ Ez most akkor macska, vagy szarka?





▲ A „mátrixos" falon futás itt ostor nélkül nem megy

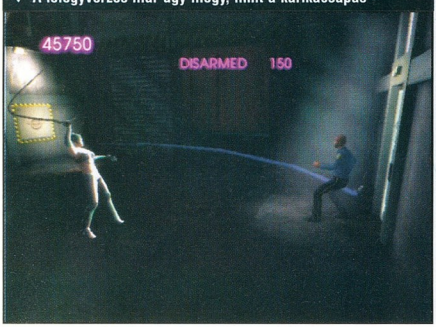


nak. Nem mellékesen az életerőként funkcionáló „domination" csíkot is ilyen gyémántokkal lehet regenerálni. Viszonylag nehéz meghalni, de ha mégis, úgy jól jöhet Midnight cica segítsége. A harmadik pályától kezdve mindegyik pályán találunk egy pontot, ahol kinyitva egy csapóajtót előkerül a cica, s onnantól a házi kedvenc jóvoltából a Macskanő is kilenc élettel rendelkezik – jóllehet ha igénybe veszünk egyet, az pontlevonással jár.

Macska a bádogtetőn

A bunyózás még úgy rendben is volna, de az ékszerüzlet után sikátorok következnek, ahol a Macskanő akrobatikus képességeit tehetjük próbára – és az idegeinket. Az látszik, hogy ezeknek a részeknek elméletileg a Prince of Persiára kéne hasonlítaniuk, s a játék tervezési szakaszában még biztosan ahhoz is voltak hasonlatosak. A pályák ugyanis kifejezetten érdekesek: vízszintes rudakon lendülhetünk, mászhatunk a drótkerítéseken, és falakra is felkaptathatunk, de azokra csak lendületből. A Macskanő karmai a vakolatba nem mélyednek bele tartósan, viszont a kisebb magasságokba azért felmászhatunk, az egymás mellett

▼ A lefegyverzés már úgy megy, mint a karikacsapás







A CICAMICA FORMÁBA LENDÜL

További mozdulatok a repertoárban (meg a képregényben)

Wild Cat mozdulatok

Bunyó közben vadmacskaként tudunk viselkedni a következő mozdulatok segítségével: nekiütjük az ellenfelet valami törékeny dolognak, vagy elpakoljuk valahová, netán más ellenfeleket sodor el az elterülő test, illetve ha mélybe taszítunk valakit. Azzal is ilyen mozdulatokat produkálunk, amikor valami tárgyat (mondjuk egy lécet) ragadunk meg az ostorral, és azt az ellenség képébe hajítjuk, vagy épp az ellenség kezéből rántjuk ki ugyanezzel a módszerrel a fegyverét.



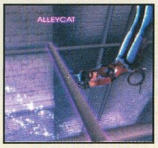
Scaredy Cat mozdulatok

Amikor a Macskanő sokáig püfölt valakit, idővel az ellenfél körül sárga aura jelenik meg, ami azt jelenti, hogy az illető az ütlegelés folytán beijedt. A berezelt ellenség összegömbölyödik, vagy fedezékbe húzódik, sőt elmenekül valami nyitva lévő ajtón, vagy résen át, de ha eközben tovább azsnakoljuk, akkor kapjuk a Scaredy Cat bónuszokat.



Alleycat mozdulatok

A macskaügyességet akkor honorálja különleges minősítéssel a játék, amikor az akrobatikus képességeket igénylő feladatokat hibamentesen, gyorsan hajtjuk végre – mint amikor mondjuk egymás után sorakozó rudakon lengünk, s minden egyes ugrásnál egyből továbblendülünk. Ezt a bónuszt mindenhol csakis egyszer lehet megkapni, ugyanakkor egyszer mindenképpen, tehát ha egy akrobatikus feladatnál elmarad a bónusz, visszatérve az adott szakasz elejére, s újra nekifogva a dolognak még megkaphatjuk.



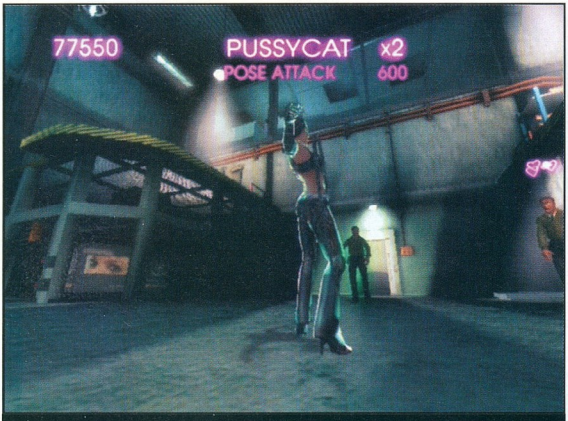
Pussycat mozdulatok

A Pussycat mozdulatokat előbb meg kell vásárolnunk. Kettő létezik: pózolás és gúnyolódás, amikhez külön gombok tartoznak az irányítón (az X és a Négyzet). A Macskanő ezek alkalmazásánál megpróbál hatni az ellenség érzelmeire, s amennyiben sikerrel jár (ez szimplán kétesélyes lutri), úgy a delikvens feje fölött szívek, avagy zavart jelző írásjelek jelennek meg, majd aura képződik körülötte, és ameddig az tart, spéci támadással próbálkozhatunk – csak az ellenfél felé kell húzni a jobb analóg kart. A gúnyolódás jóval többször bejön, mint az elbűvölés.



▼ Ettől a perspektívától kissé ledermedt a kuncsaft





▲ Az egyik őr teljesen belezöldült a bájainkba



▲ Egy macskának nem gond a nyomkövetés

lévő kiszögelléseknél pedig faltól falig ugrálva haladhatunk felfelé. Az ostor szintén használható az ugrabugra közben: a vízszintes rudakra hurkolva hosszabbakat lendülhetünk, kampókba akasztva pedig futhatunk a falakon. Mindezek összjátékaként tényleg a Prince of Persia mintájára emlékeztető összetett megoldásokat kell kikísérleteznünk a rendelkezésünkre álló mozdulatokból, s a pályatervezők gondoskodtak arról, hogy mindig szükség legyen egy kis gondolkodásra, vajon mi a következő lépés. Az elmélkedésünkben nagy segítség a Midnight által bejárt utak. Belső nézetre váltva a Macskanő érzékszervein át láthatjuk a cicus által hátrahagyott láb- és szagnyomokat, amik mindig a helyes irányba vezetnek minket. Mi több: a macskaérzékek jóvoltából a tekintetünkkel rá is közelíthetünk az érdekesebb dolgokra (ez automatikusan bekövetkezik valamire hosszabban nézve), a megvásárolható fejlettebb érzékkel pedig még a falakon is átlátthatunk, ami Midnight megtalálásához például igen nagy segítség, de jön a...

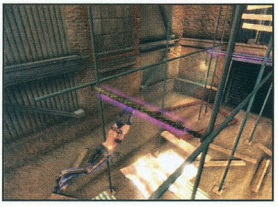
Macskajaj

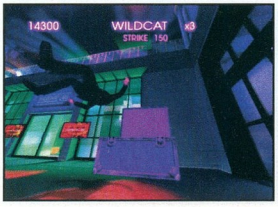
A mozgásrepertoárral, illetve a pályatervekkel nincs semmi baj – a baj az, hogy az intelligensnek szánt kamerakezelés olyan, hogy zömmel csak hátráltat minket. Lehetőség van ugyan némi igazításra a nézeten, de alapvetően a játék jelöli ki, milyen perspektívából kell megoldanunk az egyes feladatokat – és gyakran már túlságosan is intelligensen. A virtuális operatőr már előre tudja, merre kell továbbmenni, és igyekszik azt nekünk is megmutatni, csakhogy arról megfeledkeztek a programozók, hogy a kamera-relatív irányítás miatt lehetetlenség alkalmazkodni a hirtelen elforduló és egyéb mozgásokat végrehajtó kamerához. Egy példával szemléltetve: futunk egy keskeny gyalogjárón jókora magasságban, és egy lyukat kéne átugranunk. Ugrunk is, de közben a kamera elfordul, hogy a leérkezésünket kapja lencsevégre, s mivel az irányítás a kamerához igazodik, nem a lyukat ugorjuk át, hanem a mélye vetjük magunkat. Talán mondani sem kell: a pályák pedig általában úgy vannak kialakítva, hogy egy-egy ilyen hiba után 2-3 perces procedúrát kell újra elkezdenünk a legelejéről...

A másik nagy hiba, hogy sokszor tanácstalanul totyogunk egyhelyben, s fogalmunk sincs mit kéne tenni – még Midnight segítségével sem. Pedig hát a játék amúgy sűrűn osztogat tanácsokat, de leginkább akkor, amikor triviális szintű a következő teendő kitalálása. Amikor viszont valóban jól jönne egy kis segítség, akkor meg késik, illetve csak akkor íródik ki, amikor már magunk is rájöttünk a dolog nyitjára. Mondjuk szerencsére nem lehetetlen rájönni a megoldásokra, mert a szöveges mellett vizuális segítséget is kapunk. Ha beakaszthatjuk valahova az ostort, a kampó lilán villog, s hasonlóan tesznek a kapaszkodóként funkcionáló rudak is. Még több dolog villog, ha a Macskanő szemeivel nézelődünk: ilyenkor a megrongálható tárgyakra is felfigyelhetünk. Ez nem mellékes, hiszen például megesik, hogy egy képernyő szétrúgásával okozunk olyan zárlatot, ami akkora elektromos kisülést produkál, hogy azáltal hajlik le egy ereszcsatorna, amiben megkapaszkodhatunk...

Meglehetősen szomorú a programozók gyenge teljesítménye, mert a grafikusok derekas munkát végeztek. A fényekkel remekül kombináltak, és az is szép, ahogy tükröződik a Macskanő a sikátorok pocsolyáiban (még ha az ellenség nem is). Hősnőnk mozgása pedig valóban macskaügyességre engedi következtetni a szemlélőt, főleg akkor, ha valamilyen kombót sikerül produkálnunk, mert olyankor még gyémántokból álló nyomot is húzunk magunk után. De még jobb az, ha nem produkálunk semmit, ilyenkor ugyanis egy idő után hősnőnk csábosan pózol, miközben végigpásztáz a domborulatain a kamera. Megcsodálhatjuk a fekete bőrrucit, megcsodálhatjuk a benne lévő, még poligonokból reprodukálva is formás nőt, viszont egyvalamit nem csodálhatunk: a játékot, mert azt valahol – meglátásom szerint a programozásnál – nagyon elrontották. Ehhez hozzácsaphatjuk „bónuszként" a túlzottan melankólikus zeneket, és az unott fráziso-kat, amik a Macskanő szájából elhangzanak, s máris világos miért is nem egy izgalmas, hanem csak egy gyenge átlagos játék ez a Catwoman.

■ V.Z





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	24/30
KEZELÉS	04/15
HANG/ZENE	08/15
SZAVATOSSÁG	22/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **61**

JNHGDKJN	
TÍPUS:	AKCIÓ/RPG
KIADÓ:	CAPCOM
FEJLESZTŐ:	SPIKE/DREAM FACTORY
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
TESZTVERZIÓ:	NTSC
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.07.20. NTSC 2004.08.17 PAL
WEB:	www.capcom.com





BIOBIGYÓ BIOGRÁFIA BIOLANDBÓL (JAPÁNBÓL)

CRIMSON TEARS



Azt nem mondhatnám, hogy első blikkre a Crimson Tears sztorija a legeredetibb, amit játékban láttam. A „három, mesterséges, biomechanikus lény, amolyan terminátorok (mínusz a hülye, pirosan világító szem és az osztrák akcentus) megmenti a jövőbeli Tokiót" valószínűleg még egy szűkített top 50-es keretbe sem kerülne be, ám azért a Capcom játékát korántsem kell még leírni. Egy komoly RPG-ben a történetnek és a szereplők megformálásának – és ezzel itt most nem a grafikára gondolok, hiszen a Crimson Tears cel-shaded grafikája igencsak mutatós – nagyon nagy a jelentősége. Ám e játék nem tartozik a komoly RPG-k körébe, kiinduló sztorira is csak annyi szüksége van, mint egy Steven Segal-filmnek (megölték a családját, azt' bosszút áll). Akkor hát mivel fog a játék elkápráztatni minket? Egyszerű: sok akció, pörgős – bár néha kissé repetatív – játékmenet, RPG-szerű fejlődés és mindenféle tárgyak tömege – csak legyen helyünk hova pakolni őket (megsúgom: nem lesz).

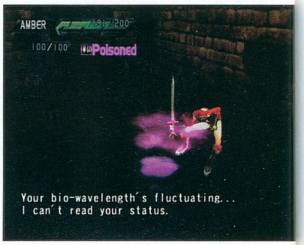
Garage Inc.

Háromfős csapatunk felett a lerombolt városrész egy garázsában vesszük át az irányítást. Bár a parti többszemélyes, egyszerre csak egy karaktert irányíthatunk. A csapat tagjai: Amber a kardokat, tőröket kedveli leginkább, forgathat egyszerre akár két pengét is. Kadie szintén szívesen használ vágó és szúrófegyvereket, ám leginkább a különböző harcművészetekben érzi otthon magát. Végül Tokio, az egyetlen hímnemű (ha biomechanikus entitásoknál egyáltalán van ennek értelme) következik – ő a lőfegyverek rajongója, lehet az pisztoly, vagy akár egy lángszóró, ráadásul egyedül ő képes két pisztolyt használni egyszerre.

A garázsban tudunk átváltani az aktuális karakterről egy másikra. Az innen nyíló raktárban az épp nem használt dolgainkat pakolhatjuk le – ez nagyon fontos, ugyanis túl sok tárgy nem lehet nálunk egyszerre. A pincében pedig a legfontosabb játékfunkciók (mentés, beállítások, bestiárium, videók visszanézése) érhetők el, valamint itt található a teleport is, amellyel bejuthatunk a dimenzionális útvesztőbe. Ebben fogjuk eltölteni a játék legnagyobb részét, szörnyek hordáit aprítva.

De ne szaladjunk ennyire előre, először csak derítsük fel a várost – legalábbis azt a részét, ami elérhető számunkra. Ismerkedjünk össze a boltosokkal és a többi natívval is, vásárolgas-





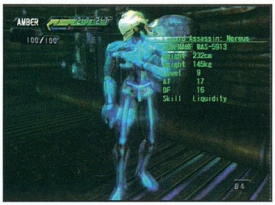


▲ Taposóakna, vagy Fazekas Robi idáig dobta a diszkoszt?



▲ Ma(n)gácska egészen csinos, hölgyem!



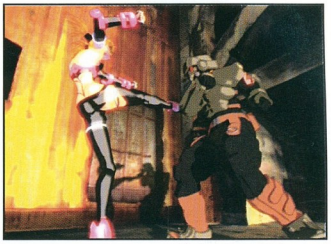


sunk – a bevásárlás után maradt pénzt viszont adományként az újjáépítésre gyűjtő öregembernek adjuk oda – már ha szeretnénk, hogy a későbbiekben erősebb és jobb minőségű tárgyak is kaphatóak legyenek az árusoknál. Néha küldetést is felvehetünk egy-egy helybélitől, ami általában abból áll, hogy egy tárgyat meg kell szereznünk a dimenzionális labirintusból; fizetség fejében pedig valamilyen számunkra hasznos tárgyat kapunk. Ha kellőképp felszerelkeztünk, akkor célozzuk is meg a teleportot, s lássuk mi is vár ránk odabent.

Aki keres, az (ki)talál

Minő meglepetés: harc, méghozzá többszintes felépítésű, minden egyes alkalommal véletlenszerűen generált labirintusokban, amelyek számos szobára oszlanak. Sajnos a kamerakezelés hiányosságai folytán a helyiségek nem igazán beláthatóak. Ez egy ideig nem túl nagy gáz, mert az ellenfelek kezdetben igen nyuszik – később viszont az általunk nem látható lények már simán belénk fognak lőni, vagy egész egyszerűen lerohannak már akár az ajtóban is. Mondjuk utóbbit Tokioval nehezebb eljátszani, hisz ő a szobába belépve egyszerre akár két lőfegyverből is tüzet nyithat a bent tartózkodó, ám számunkra még nem látható ellenfelekre. Eleinte könnyű dolgunk lesz, az ellenfelek 1-2 ütést bírnak, majd felborulnak – és lám, milyen rendesek: külön kis indikátoruk van, amelyen százalékosan láthatjuk megmaradt életerejüket. Mindenesetre a bántalmazásukat még elhullásukkor se hagyjuk abba, hiszen amíg nem tűnik el a testük, tovább püfölhetők – és az így elpottyantott extra tárgyaikra és pénzükre (főleg a játék elején) igen nagy szükségünk lesz. Azonban nemcsak ellenfelekkel találkozhatunk a labirintust járva. Klasszikus akció-szerepjátékhoz méltón találhatunk ládákat, hordókat is, amelyeket szétverve hasznos holmikat lelhetünk. Belefuthatunk különféle csapdákba (pl.: mérgesgázszivárgás, lezuhanó plafon). Ezekkel jó lesz vigyázni, illetve még jobb, ha kihasználjuk őket: az ellenfeleket pofozzuk/rugdossuk bele, ugyanis erre is megvan a lehetőség.

A labirintus aktuális szintjéről a következőre teleporterrel tudunk továbbmenni. Ez általában zárva szokott lenni, s a kulcsot magánál tartó főszerre a szint teleportkészülékkel átellenes sarkában fogunk rábukkanni, mint az ugyebár már megszokott. (A kulcs radar és az exit radar nevű cuccok persze megkönnyítik a keresgélést – a kérdés csak az, hogy lesz-e helyünk ilyesmiket magunkkal cipelni.) Egy adott labirintust kétféleképp hagyhatunk el: vagy használunk egy returner elnevezésű tárgyat (már ha vettünk, vagy találtunk ilyet), ami visszapottyant minket a garázsba – vagy pedig elmegyünk



egészen az utolsó szintjéig és lezúzzuk a főellenséget. Ez elsőre nem biztos, hogy sikerülni fog, hiszen a bossokat általában csak a megfelelő fegyverrel és taktikával lehet lecsapni. Ha már nagyon rosszul áll a szénánk, ne habozzunk elhasználni egy returnert, amelyből mindig legyen nálunk egy-két darab. Tekintsük az első próbálkozásra mint felderítésre, majd tanuljunk fel, válasszuk ki a megfelelő fegyvert, illetve karaktert, s próbálkozzunk újra.

Ha már forró a helyzet...

Előbb-utóbb találkozni fogunk azzal a problémával, hogy hőseink bár gépek, korántsem tökéletesek, ami abban nyilvánul meg, hogy túlmelegszenek. Az életerő-csík alatt található a túlmelegedést jelző indikátor. Bármilyen támadásunk – főleg a speciálisok – hőtermeléssel járnak, s ha ennek mércéje eléri a maximumot, akkor bekövetkezik a túlmelegedés. Ezt a képernyő narancssziínű villogása jelzi, s egy bizonyos időre duplázódik a mozgási, illetve támadási sebességünk – miközben a védőértékünk jócskán csökken. Ám, amikor a túlpör-

▼ Ezúttal az ellenfél fog túlmelegedni





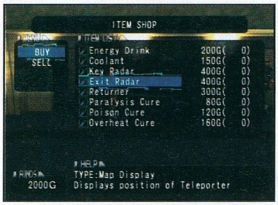


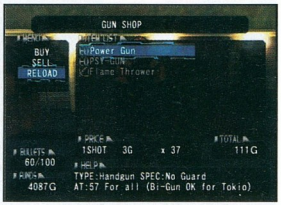


▲ Ez biztosan a Gradius X









getett állapot leáll, szomorúan konstatálhatjuk, hogy nem csak a túlmelegedés jelzőnk ürül ki, hanem sajnálatos módon a HP-csíkunk jó része is – úgyhogy csak óvatosan a túlmelegedéssel. Amennyiben lehetséges, mindig legyen nálunk hűtőfolyadék, amivel megelőzhetjük a nagyobb bajt, és vigyázzunk a forró szobákkal is – ha éppen egy ilyenben harcolunk, szinte biztos, hogy túlmelegedés lesz a vége.

Persze nincs olyan menet, amelyet csuklóból végig lehetne vinni: néha elkerülhetetlenül becsúszik egy gikszer, egy rosszkor jött overheat, vagy két, túlságosan is agresszív robot – ekkor aktuális hősünk HP-ja kinullázódik, s ő a porba hanyatlik. Ez esetben két választási lehetőségünk van: megpróbáljuk megmenteni egy másik karakterrel, vagy hagyjuk a fenébe, és leírjuk a veszteséget. Ha nem sietünk a megmentésére, akkor bizony az adott karakternél lévő cucc megy a levesbe. Ha viszont úgy döntünk, hogy segítünk rajta, akkor a másik két karakterünk egyikével be kell ugranunk a teleportba, s sovány malac vágtában – az ellenséges lényekkel mit sem törődve – meg kell keresni alélt társunkat a labirintusban, mielőtt az igen csak rövid mentési idő lejár. Ha boss elleni harcban bukik el egy karakterünk, akkor egy másikkal azonnal a helyére állhatunk. Szerencsére a főellenség HP-ja nem töltődik fel a harc előtti értékre, igaz, a második kihívó sem használhat tárgyakat – szóval elég kemény meccsnek nézhetünk elébe. Ha sikerült a bosst leküzdenünk, akkor válik a következő labirintus is elérhetővé számunkra, ám a városiak még adnak egy-két extra küldetést a teljesített helyekre is – egy útvesztőt minimum 3-4 alkalommal is be kell majd járnunk.

„Csináld magad!”-mozgalom

Gyógyító kütyükön és pénzen kívül más hasznos dolgokat is lelhetünk az ellenfelek, illetve tárolóeszközök amortizálásával. A fegyverek közül általában elég gyík dolgok esnek, ám néha akad egy-két használhatóbb darab is, különös tekintettel a ritkaságnak számítókra (ezeket külön jelzi is a gép). Viszonylag sűrűn kapunk permanens támadás-, vagy védekezés harcérték növelőket, amelyek egyszer használatos cuccok. A kombó/támadás upgrade-eket a garázs pincéjében lévő masinán tudjuk használni, egy karakterünk valamelyik fegyveres támadásának, illetve kombójának erősségét növelhetjük velük. A fegyver alkatrészek fontos dolgok, az igazán jó gyilkolóeszközöket ugyanis – jó eséllyel – nem találni vagy venni fogjuk, hanem mi pakoljuk össze. A csatákban elérhető fegyver-fejlődés bár szükséges, de nem elégséges. Hasonlóképp gyenge fejlesztési lehetőség a kettőből egyet metódus, amikor két ugyanolyan fegyverből egy kicsit erősebbet készíthetünk (pl.: két

▼ A „Folyékony Orgyilkos” igen keményeket lő





▲ Á, egy ritka fegyver! Ha hazaértem, el is adom…

Kaiser Swordből egy Kaiser Sword +1-et, amely a normál változattól az általa nyújtott eggyel nagyobb támadásban különbözik). Az igazán komoly fejlesztéseket a labirintusban lelt alkatrészek segítségével tudjuk megejteni. Egyrészt készíthetünk olyan fegyvert, amelyik jóval erősebb lesz, mint amelyből továbbedzettük. A másik lehetőség az, hogy valamilyen elemi attributummal (tűz, jég stb.) ruházunk fel egy fegyvert, s így az arra háklis lényeket jobban sebzi.

Főleg a nagyobb labirintusokban fog gondot okozni, hogy – a mindössze 24 tárhely miatt – választani kell a különböző gyógyító kütyük, státuszváltozást illetve túlmelegedést orvosló cuccok, a lőszerek, a talált fegyverek és fegyver alkatrészek közül – valamit pedig ott kell hagynunk. Némileg segít a dolgon, ha sűrűn hazaugrálunk a raktárba: érdemes a fegyveralkatrészeket ott tárolni, s csak azt elővenni, amelyikre az aktuális fegyvereink fejlesztéséhez szükségünk van. A normál lényeket amúgy általában akármilyen eszközzel le lehet zúzni, de a bossoknál feltétlen szükségünk lesz a megfelelő fegyverre, ugyanis ha nem ezzel ugrunk nekik, akkor kevés esélyünk lesz a győzelemre.

Egész jó kis mixtúra

Érdekes játék a Crimson Tears. Jóval több van benne annál, amennyi elsőre kinéz belőle, és itt nem csak a bénácskán induló, ám szép lassan kikerekedő történetére gondolok. A kezdetben egyszerű „ütöm-vágom"-akciójátékról kiderül, hogy ha nem is tartozik a klasszikus RPG-k közé, annyi elemet azért sikerült átemelni azokból, ami ébren tartja a játékos érdeklődését. (Igaz, a „menj vissza ugyanabba a labirintusba X-szer, hogy kapj valami cuccot"-típusú küldetésekért nem voltam kifejezetten oda.) Érdekes megoldás a „város újjáépítés"-projekt is, amellyel meg van oldva az a kérdés, hogy mikor férjen hozzá a játékos az erősebb fegyverekhez: amikor elég pénze van rá, vagy amíg azt összekalapálta, úgyis haladt előre annyit, hogy kelleni is fognak a fejlettebb eszközök.

Külalakra a játék igencsak mutatós, köszönhetően a remek cel-shaded grafikának. Talán csak a pályák egyhangúsága az, amit negatívumként tudnék megemlíteni – hiába a véletlenszerűen generált labirintusok, sajnos az elemek nem igazán változatosak. Pozitívumként említhetőek az ellenfelek és főleg a karaktereink kidolgozottsága, sokféle mozgásuk és támadásuk. A bossok is remekül kidolgozottak, nemcsak a kinézetük látványos és változatos, de külön stratégiája van legyőzésüknek. Zene és hang tekintetében sincs igazán gond a játékkal, a hanghatások rendben vannak, és a muzsikák is az ideillően futurisztikusak. Összességében a



▲ Tokio bemutat egy lövőcselt



Crimson Tears egy jól sikerült egyvelege a verekedős/akció és RPG játékoknak, mindkét típus kedvelőinek érdemes kipróbálnia. Az akciót kedvelők rengeteg eszközt, támadást és kombót kapnak a szerepjáték elemek következményeként, az RPG rajongók pedig szépen felépítgethetik „verhetetlen" karaktereiket. Igényes kivitelezés, klassz játékélmény és lassan, de biztosan kibomló sztori – most őszintén, ebben a stílusban kell ennél több?

■ Draco

▼ Így néz ki egy japán bugylibicska











Station2 ÉRTÉKELÉS

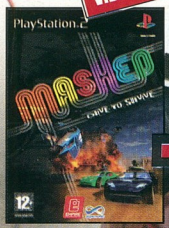
GRAFIKA	25/30
KEZELÉS	12/15
HANG/ZENE	11/15
SZAVATOSSÁG	27/35
EREDETISÉG	04/05

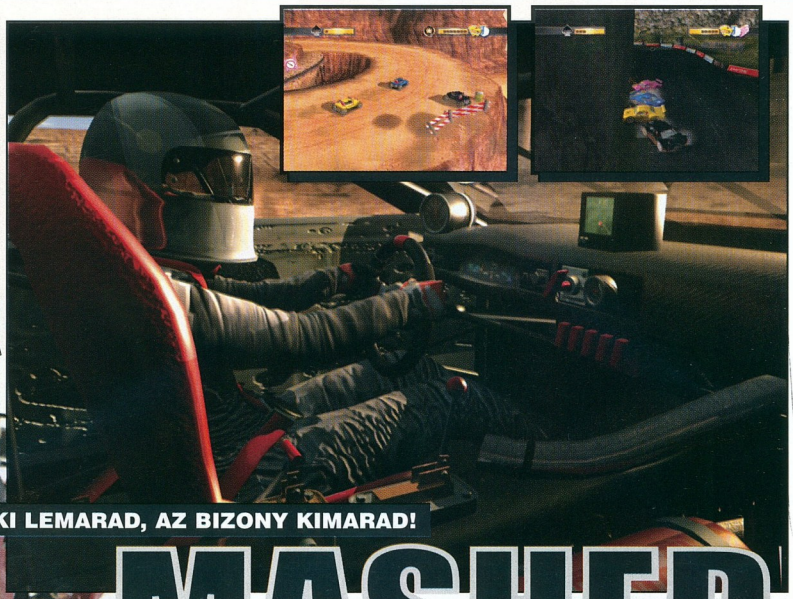
ÍTÉLET **77**

MASHED	
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	EMPIRE
FEJLESZTŐ:	SUPERSONIC
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004.06.18. (PAL)

WEB: www.getmashed.net

VIDEÓ A DVD-N!





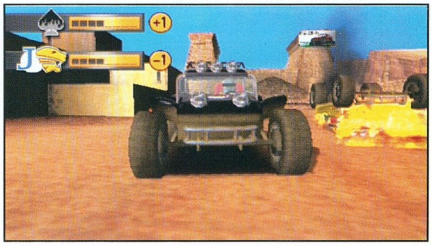
AKI LEMARAD, AZ BIZONY KIMARAD!

MASHED

Nem mondhatni, hogy a Mashed készítői valami eredetivel rukkoltak volna elő. Azok, akiknek a fürge kis autókra pillantva rögtön a Micro Machines ugrik be, már tudják, merről fúj a szél, és nekik nem is tartogat meglepetést ez a játék. Félreértés ne essék: kellemetlen meglepetést sem. A Mashedet fejlesztő Supersonic nagyjából a Micro Machines 2 alkotóiból tevődik össze.

A Mashed tehát egy olyan autóverseny, amit felülnézetből, vagy fogalmazzunk inkább úgy, hogy helikopteres nézetből lehet játszani. Utóbbi meghatározás azért pontosabb, mert a perspektíva automatikusan igazodik a mezőnyhöz, tehát ha szétszóródtak a versenyzők, úgy a magasba emelkedve nagyobb területet fog be a kamera, viszont ha egyben van a csapat, netán csak két autó lökdösődését kell követni, úgy a perspektíva csaknem a kocsik mögé ereszkedik. (Érdekes, és egyben nagyon ötletes megoldás.) Ezen kívül a pályák nyomvonalához is igazodik a nézet, így amikor egy élesebb, beláthatatlan kanyar következik, kicsit előre siet, hogy jól lehessen látni az utat. Aki nem játszott még hasonló játékkal, azt talán idegesíti az operatőr ilyetén önállósága, azonban nyomós oka van ennek: nevezetesen a Mashed úgy kínál akár négy játékos számára is remek szórakozást, hogy közben nem darabolja szét a képernyőt, és Internet-kapcsolat sem szükséges hozzá. A játékosok szeme előtt egy cél lebeg: nem szabad lemaradni, mert akit már nem tud befogni sehogy sem a kamera, az kiesik.

A kieséses rendszerben a kiesők sorrendje is számít: +2 pontot kap a győztes, míg –2 pontot az utolsó játékos, a köztük lévők pedig értelemszerűen +1 és –1 pontot. (A +1 pont abban az esetben nem jár, ha már csak egy pontra vagyunk a győzelemtől, magyarán másik versenyzővel nem nyerethetjük meg magunknak a pontversenyt.) Végül az nyer, aki begyűjti a verseny megnyeréséhez szükséges pontszámot. A pontozás rendszere gyökeresen megváltozik, ha „egy mindenki ellen" típusú versenyről van szó, vagy a játékosok csapatokat alkotnak (merthogy ezekre is van lehetőség). Ilyenkor csak +1 és –1 pontok kerülnek kiosztásra, miként természetesen a párbajoknál is – tudniillik nem kötelezően négy versenyző áll a rajthoz.

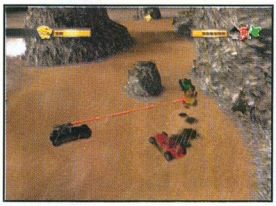


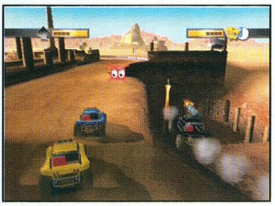


▲ Különben tűzbe jövünk



▲ Kamionostalálkozó lesz a célban?





A pontozásos rendszerű versenyeknél alig van limitálva a küzdelem hossza: addig tart egy menet, míg valaki meg nem nyeri, illetve ha túlságosan elhúzódna a hajcihő, úgy aktiválódik a Game End mód, aminél csakis a vezetést megszerzett játékos neve mellé íródik egy-egy pont. Más a helyzet az adott körszámú, helyezésért folyó versenyeknél, amik magától értetődően egyjátékos módot feltételeznek – elvégre ilyen versenyt lehetetlenség egy képernyőre korlátozni. Amennyiben nem pontokat kell gyűjteni, a pontkijelző felvillanó négyzetei a megtett körök számát mutatják, a mellettük lévő érték pedig értelemszerűen az aktuális pozíciónkat tudatja.

Az egyjátékos mód Challenge Cup pontjával nyithatjuk meg szép sorjában a játék pályáit, amiken aztán rendezhetünk gyors csatákat is (Quick Battle) szabadon változtatható szabályokkal, avagy a stoppert is kinevezhetjük ellenfélnek (Time Trial). Alapvetően tíz pályája van a játéknak, azonban valamennyi pályán háromfajta kihívás is vár ránk, és amikor mind a tíz helyen megszerezzük a bronz, ezüst, illetve aranyérmet, még egy-egy bónuszpálya is megnyílik. Egyes pályákon speciális versenyeket is találunk, mint amikor a túlélésért kell hajtani, mert mindenki minket támad, vagy épp a kocsira van szerelve egy bomba, aminek az időzítőjét az ellenőrzési pontokat érintve lehet visszaállítani.

Annak ellenére, hogy szigorúan csakis zárt pályákon zajlanak a versenyek, a helyszínek mindegyike élményszámba megy. Személyes kedvencem a Ventura Blvd, aminek egyes szakaszai sűrű forgalmú autósztrádára kanyarodnak fel, s így extra nehezítésként szlalomozni kell a mazsolák között. Ugyanígy sajátos színt visz a játékba, amikor egy viharos tenger által körülölelt szigeten, vagy tükörsima jégen folyik a verseny, illetve hát az is eléggé érdekes, amikor az egyik pályán olyan hídon vezet át a pálya, amiből körről körre egyre több darab szakad le, és végül teljesen elfogy, minekután ugratni vagyunk kénytelenek.

Hogy a kavarodásokban jól meg lehessen különböztetni az egyes autókat, azok merőben eltérő színekre vannak festve, ami tulajdonképpen el is várható, ugyanakkor a designerek ötletességéről tanúskodik, hogy a színekhez különböző személyiségű pilóták tartoznak. Nincsenek ugyan átvezető videók, és sehol sem mutatják a versenyzők arcát, viszont épp elég hallani az orgánumukat, mert a versenyek alatt szidalmak és sértegetések egész tárháza hangzik el az éterben. A gázon és a féken kívül külön gomb tartozik az inzultáláshoz.

Az inzultusokra könnyű bárkinek okot szolgáltatnia, mivel egy Micro Machines-szerű játékból nem hiányozhatnak a fegyverek sem. A helyenként elszórt ládákból célkövetős gép-

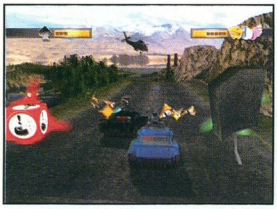


pisztoly, mozsárágyú, akna, kiöntheto olaj, raketa, vagy lángszóró kerülhet elő, melyekkel hatékonyan „tanácsolhatjuk el" a többieket a versenyben való részvételtől. Igaz, szimpla lökdösődéssel is borsot törhetünk bárki orra alá, hiszen a szakadékoknál csak a legritkább esetben vannak korlátok. Az eredményhirdetés alatt ezek kapcsán még érdekes statisztikákat is tanulmányozhatunk: összegezve van, ki volt a legagresszívebb, ki vezetett a „legtisztábban", stb.

A játéktermi jellegből adódóan az irányítás igen egyszerű: pusztán arra kell ügyelni, hogy a gázt és a féket jól adagoljuk, kiváltképp a rajtnál, mivel egy jól időzített gázfröccs olyankor turbóként jelentkezik. Ugyanezen egyszerűségnek köszönhetően a fejlesztők ügyesen plagizálták azt a Micro Machines-találmányt, hogy az irányítókat ketté lehet osztani. Nem szükséges tehát multitap adapter a négyjátékos módhoz, mert egyazon irányító két analóg karjával két versenyző is rajthoz állhat.

Egészen jó kis játék lett ez a Mashed, és ezzel a jelzővel tulajdonképpen a fején találtam a szöget. Egészen jó a grafika, az autók és a közvetítő helikopterek térbeli hangzása nemkülönben, ugyanakkor mennyiségileg nem vagyunk elkápráztatva: kevés az a tízegynéhány pálya, és azokon kevés a kihívás. Jó, hogy multiplayerben szinte megunhatatlan a dolog, de akkor is csak egy kisebb volumenű játékról van szó.

■ V.Z.





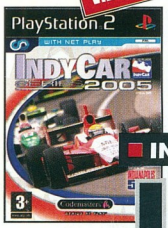
Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	22/30
KEZELÉS	13/15
HANG/ZENE	10/15
SZAVATOSSÁG	22/35
EREDETISÉG	02/05

ÍTÉLET **69**

INDYCAR SERIES 2005	
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	CODEMASTERS
FEJLESZTŐ:	CODEMASTERS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (16:9)
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.06.25. (PAL)
WEB:	www.codemasters.co.uk/

VIDEÓ A DVD-N!





INDIANAPOLISBAN A HELYZET VÁLTOZATLAN

INDY CAR SERIES 2005

Az egyszeri játéktesztelő próbál objektív maradni, amikor egy tengerentúl népszerű autósport kerül a fókuszba, hiszen mind a NASCAR, mind az Indycar versenyekről az európai embernek jobbára ugyanaz a véleménye: mi abban a sport, hogy ovális pályán kell körözni? Mi abban a jó, hogy bármelyik amerikai államba is látogat el a mezőny, mindenhol ugyanolyan arénák várják a versenyzőket? Ilyenkor azonban eszembe jut a személyes élményem, amikor majd' tíz évvel ezelőtt hónapokig a Sega Saturnra készült Daytona USA első pályája volt nálam műsoron, amivel ugyancsak egy ovális pályán versengtem a baráti körömmel, s örültünk, amikor századmásodpercekkel szárnyalhattuk túl egymást. Mert bármilyen hihetetlen is: bizony egy ovális pályán is hihetetlen pontos vezetési technikára van szükség a tökéletes eredmény eléréséhez. Már abban a – ma már kezdetlegesnek tűnő – játékban is olyan apróságokra kellett odafigyelnünk, mint hogy a többiekkel való kontaktus miként fordítható az előnyünkre, holott akkor még szó sem volt olyan effektusokról, mint az előttünk haladó autó szélárnyékának a kihasználása, amik manapság már természetes velejárói a szimulált versenyeknek.

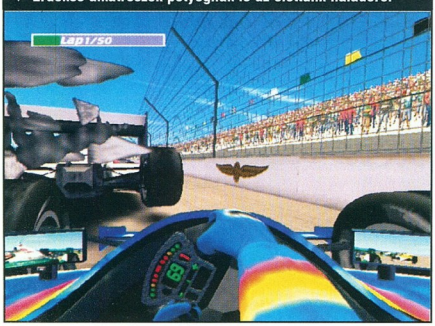




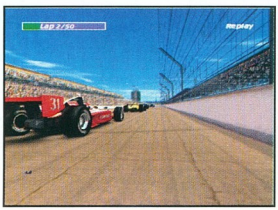
Az IndyCar Series tavaly remekül demonstrálta, mitől is olyan nehéz helytállni az IndyCar futamokon. Ovális pályákról lévén szó ugyan nem kell betanulni a pályák vonalvezetését, ugyanakkor halálpontosan rajta kell maradni az ideális íveken, mert – mint a valóságban – a versenyautók által pályára koptatott gumiréteg olyan tapadóerőt képez, amit nem hagyhat figyelmen kívül senki, aki a győzelemre törekszik. Nem kell különleges váltási taktikákat, vagy fékezési technikákat alkalmazni (fékezni már alapból nem kell), viszont amikor 200 mph felett száguld az autó, minimális korrigálási hiba is azt eredményezi, hogy az autó túl nagy íven kanyarodik, s ilyenkor vissza kell venni a gázból, vagy rosszabb esetben a palánknak csapódik a járgány. Az előzések külön ízt hoznak a dologba, mert extra körültekintést igényelnek: az utolsó pillanatig a rivális szélárnyékban kell maradni, mintegy az előttünk lévővel húzatni magunkat. Az IndyCar versenyeknek a hihetetlen sebesség adja meg a sava-borsát. Külső szemlélőként talán egyszerűnek tűnik a dolog, de a volán mögül annál nehezebb a követelményeknek megfelelni.

Az Indycar Series tavalyi kiadása meglehetősen autentikusra sikeredett, más kérdés, hogy egy évvel az eredeti után meg kell-e elégednünk ugyanazzal. A Codemasters persze az IRL licenc alapján a 2005-ös évhez igazította a versenyzők, a pályák, plusz még a szponzorok adatait is, de bizony ezen túlmenően sok változás nem történt.

▼ Érdekes alkatrészek potyognak le az előttünk haladóról









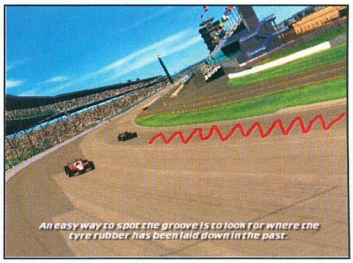
▲ Többeket is megtréfált a palánk



▲ Versenyzőnk az élre állt – de sajnos nem a mezőnyére







A minket – mármint magyarokat – nem érintő tizenkétjátékos online mód beiktatásán kívül gyakorlatilag semmi új nincs a játékban. Na jó, hazudtam: például új a főcímzene, amihez új intro dukál szokás szerint valódi Indycar jelenetekből összeollózva, játék közben valamivel jobban néz ki a felhős ég, továbbá a profi versenyzés mikéntjét immáron nem az öreg motorosnak számító Eddie Cheever Jr. oktatja, hanem a mindössze egy harmadik helyezést maga mögött tudó Dan Wheldon. (Szó se róla, nem vagyok olyan nagy Indycar-rajongó, úgyhogy nem elképzelhetetlen, hogy ez a zöldfülű mostanában nagyobb népszerűségnek örvend.) Na, ezek tényleg újdonságok, és persze mea culpa – hazugságon kaphatott a nyájas olvasó…

Félreértéve az irónián: valódi fejlődésként maximum az értékelhető, hogy a játék jobban támogatja a kormánnyal történő irányítást. Ez nem csekélység: jómagam például csakis kormány használatával tudtam eredményeket elérni, mert az analóg irányítónak olyan kicsi a „játéka", hogy képtelen voltam kellően finom kormánymozdulatokat realizálni.

A játékhoz ezúttal 27 versenyző, és 15 IndyCar pálya lett licencelve, köztük újonnan szerepel a japán büszkeség, Motegi is. Amennyiben a főmenüre pillantunk, pontról pontra ugyanazokat a lehetőségeken mehetünk végig, mint a tavalyi kiadásban. A Quick Race móddal szabadon választhatunk pályát, versenyzőt és a körülményeket is magunk alakíthatjuk: beállíthatjuk az ellenfelek számát (max. 25), a verseny hosszát, és nehézségi fokozatot is választhatunk – utóbbi az alkalmazott szabályokra, a kocsi sérülékenységére, az üzemanyagfogyasztásra, és a gumik kopására van hatással. Az IndyCar Series móddal természetesen teljes szezont játszhatunk végig, ami mellett – csakúgy, mint tavaly – az indianapolisi verseny ezúttal is külön üzemmódot képez, még részletesebb menetrenddel. A multiplayer módon belül a már említett internetes opció mellett lehet LAN-on keresztül is játszani, no és természetesen megmaradt tavalyról a kétjátékos, osztott képernyős mód is. Hogy igazán értsük a csíziót, ezúttal is elvégezhetjük a Masterclass iskolát, ahol az említett oktatóváltáson kívül más változás nem történt. Természetesen egy év alatt nem találtak fel forradalmi újításokat a sportágon belül, úgyhogy a „tantárgyak" ugyanazok: alapvető és fejlettebb vezetési fogások, teljesítménynövelés műszaki beállításokkal, kvalifikáció, versenyzési technikák, a kiállások lebonyolítása, a teendők balesetek esetén, végül kiokítanak minket arról is, hogy minden egyes pontszerző helyet meg kell becsülni.

A játék grafikája megrekedt a tavalyi színvonalon, vagyis még mindig nem valami nagy szám. Stadionokról lévén szó az alkotóknak nem kellett túl sok terepet reprodukálniuk, de azok mégis eléggé elnagyoltak, szegényesek. Az autók kidolgozása sem sokkal jobb: érdekes módon arra gondot fordítottak, hogy lassulás esetén hullámozzon a felforrósodott levegő a motor körül, ugyanakkor a járgányok fényezése – hogy egy szép képzavarral éljek – teljesen matt. A belső nézeten kicsit javítottak: működő műszereket építettek be a kormányba, ami pedig lényegesebb: a tükrökben végre lehet is látni valamit. Az autók törésmodellje nagyjából rendben van (le lehet szakítani a gépekről jópár dolgot), ugyanakkor a balesetekkel járó csattanások egyáltalán nem életszerűek, és a motorok zúgása sem érdemel dicséretet. Az összhatás mondjuk még ezek ellenére is realisztikusnak mondható, szóval az IndyCar versenyek atmoszférája kétségkívül „átjön" a játékon. Akinek nincs meg az előző rész, annak bátran ajánlható – máskülönben viszont nagyon meggondolandó a vásárlás, mert hát a szezonra aktualizált körülményektől alighanem csak az IndyCar-rajongók kemény magja izgul fel. Közülük pedig gyaníthatóan kevesen élnek itt Európában (egyébként is mókás, hogy egy amerikai játékot csak Európában adnak ki, az USA-ban nem) – szóval errefelé mondjuk egy Forma 1 játékkal szemben az IndyCar Series 2005-nek továbbra sincs sok esélye.

■ V.Z.





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	18/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	09/15
SZAVATOSSÁG	25/35
EREDETISÉG	01/05

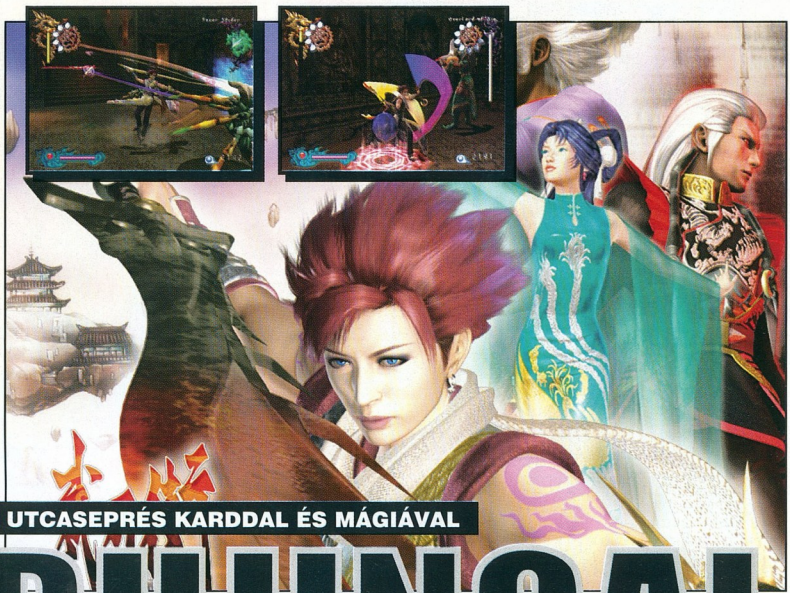
ÍTÉLET **67**

BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	BAM! ENTERTAINMENT
FEJLESZTŐ:	TAITO
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.07.26. NTSC

WEB: www.theforsakencity.com

VIDEÓ A DVD-N!





UTCASEPRÉS KARDDAL ÉS MÁGIÁVAL

BUJINGAI



▼ Vajon minek ugrálok rudakon, amikor falon is futhatok?



A hack&slash, vagy – hogy magyarosabban fejezzük ki magunkat – az „üsd, vágd, nem apád!" típusú játékokkal Dunát lehetne rekeszteni, ezért a Bujingai látszólag nem tünik ki a hozzá hasonló játékok közül. Ha a kedves olvasó megnézi a DVD-mellékletünkön a játékról felvett videót, joggal mondhatja, hogy ez is csak olyan, mint mondjuk a Shinobi, vagy hogy mennyivel jobban néz ki ennél a Devil May Cry bármelyik része. Azonban a kontrollert kézbe véve valamennyire talán megváltozik a véleményünk.

A Bujingai úgy indul, mint egy jó akciófilm – akcióval. Még nem tudjuk, ki kivel van, semmiféle intro nem vezette fel a történetet, de máris démonokat hányhatunk kardélre egy romos nagyváros közepén. Az introt ugyanis sajátos megoldással magunk komponáljuk meg: az első kis rövid bevetésünk visszajátszása zenével lesz aláfestve, s az alatt jön be a stáblista, majd a főcím. A nehézségi szint megválasztása, a történet rövid ismertetése, és a mozdulatok tanítása is csak ezek után következik.

A játék sztorija eléggé „japán": a 23. században járunk, amikor egy új energiaforrás kikísérletezésével próbálkoznak, s egy baleset folytán a világ lakosságának a 70%-a kipusztul. A túlélők ezután rájönnek, hogyan nyerhetnek energiát a saját testükből, s ezáltal emberfeletti képességekre tesznek szert. 400 év alatt ezekből a képességekből egy új, halálos harcművészeti stílust alkotnak. Úgy tünik, szükség is van remek harcművészekre, ugyanis az új kor hajnalán az emberiségnek új fenyegetéssel is kell szembenéznie. Rés nyílik egy másik dimenzióba, ahonnan démonok és ördögi lények egész áradata áramlik át egy elszigetelt ázsiai városba. Az inváziót sürgősen vissza kell verni, ezért az egyik legnagyobb harcos, Lau Wang Yu utazik a helyszínre, ahol két kardjával és mágiával felszerelkezve lát a rendcsináláshoz.

A lila hajú, díszes ruhába bújtatott főhősről nehéz megállapítani, hogy férfi-e, avagy nő, de ez nem a grafikusok hibája, ugyanis a karakter megformálásánál Gackt Camui volt a minta, vagyis a japán popsztár, aki Lau hangját kölcsönözte (már legalábbis a játék japán verziójában), sőt a mozdulatait is ő produkálta. (Gackt – aki egyébként férfi – egy ismert japán rockbanda tagja volt, majd szólóra váltott, újabban pedig színészkedik is, és mellesleg állítása szerint 1540. július 4-én született. Hiába, a művészek…)







▲ Kellemetlen jövőkép a közlekedési vállalatoknak: a teleport

Lau remekül bánik a karddal, ugyanakkor a játékosnak nem kell szakértőnek lennie. Elég a Négyzetet nyomogatva kaszabolni, vagy a Háromszöggel pörgést kezdeményezni, s ezekből kombót összegyúrni. Védekezés nincs, illetve Lau automatikusan véd néhány csapást, amennyiben azok szemből érkeznek. Ezt úgy nevezi a játék, hogy megütközik az ellenséggel, és ez azért lényeges, mert ebből a védekező állásból ellentámadásokat indíthatunk, ami a játékban az egyik leghatékonyabb technika. Persze ha egy trükkösebb ellenséggel van dolgunk, könnyen lehet, hogy a néhány kivédhető csapás kevésnek bizonyul. Ekkor alkalmazhatjuk a célbefogást, ami ugyan alapvetően arra lett kitalálva, hogy egy bizonyos ellenségre fókuszáljunk, de talán értékesebb akkor, amikor oldalra kell elugornunk.

Lau másik fegyvere a Körrel aktiválható mágia. Az ehhez szükséges varázserő a kardozás közben folyamatosan töltődik, de találhatunk piros gömböket is, amik azonnali feltöltést biztosítanak. Eleinte csak tűzgolyót tudunk küldeni az ellenségre, de a játék során még számos varázslatot begyűjthetünk, támadót és védelmet biztosítót egyaránt. Ezek között a Selectet lenyomva válogathatunk. Az új varázslatok általában szükségesek is a továbbjutáshoz, így mindenképp használnunk is kell őket. Az izmosabb ellenfelek ugyancsak élnek a mágiával, amit a megütközéshez hasonlóan háríthatunk – egy ideig sima kardcsapásokkal, mintegy elnyelve a varázserőt. Ilyenkor megfordul a varázserő kijelzője, és az ellenkező irányból töltődik, de csak addig szabad hagynunk telítődni, míg el nem kezd villogni: ekkor az ellenség varázslatát vissza kell fordítani egy ellenvarázslattal.

A cikk bevezetőjében nem véletlenül került szóba a Shinobi, mint „rokon lélek" játék, ugyanis Lau hasonló akrobatikus képességekkel rendelkezik, mint egy nindzsa. A falakra ugorva tovább tud rugaszkodni, avagy majomügyességgel közlekedik a vízszintes rudakon. Ezen kívül akár futhatunk is a falakon, ráadásul nemcsak vízszintesen (mint a Shinobi főhőse), hanem függőlegesen is. Falon futni ugyan nem lehet sokáig, de mivel a tapadás megszűnte után újra megvethetjük a lábunkat rajta, tulajdonképpen mégsincs határ. Egyébként már csak azért sem fenyeget a lezuhanás veszélye, mert rövid ideig vitorlázni is lehet a levegőben.

A játék grafikájáról megint csak a Shinobira lehet asszociálni. Teljesen mindegy, hogy mondjuk egy bambuszerdőben járunk, ott is ugyanolyan sima a talaj, mint egy aszfaltút, és ugyanolyan derékszögben állnak a palánkok, mint a nagyváros falai. Szóval a táj egyáltalán nem természetes, inkább nagyon is mesterséges. Főleg akkor, amikor kisebb labirintusokba kevereddünk. (Szerencsére legalább behívhatunk egy radart, amin látszik a kijárat.) A szakaszokat lezáró kapuk amúgy leggyakrabban zárva vannak. Hogy mitől nyílnak meg, az változó. Valahol minden ellenséget ki kell nyírni, máshol meg be kell gyűjteni adott dolgokat. Például egy érdekes kihívás, amikor a bambuszt kell aratnunk, s az így előkerülő lélekgömbökből kell összeszednünk százat. Bambusz van bőven, csakhogy a lelkek nagyon gyorsan elillannak, ezért kész aratógépnek kell lennünk, hogy a kapuhoz érve még nálunk legyen a szükséges mennyiség. A pályák legvégén természetesen főellenségek is megpróbálják az utunkat állni. Néha egy óriási szörnyeteggel kell megmérkőznünk, néha pedig egy jobb képességű harcossal, aki fejlettebb technikákkal küzd, s ezért hosszú csörték árán lehet csak legyőzni.

A játék fent leírt harcrendszere teljesen rendben van, és szerintem élvezetesebb játék a Bujingai, mint mondjuk a Shinobi. A különböző technikákkal szépen kombózhatunk, s eközben számláló mutatja az egy sorozatban bevitt találatok mennyiségét, aminek a maximalizálása kellemes szórakozás, és a karakterünk fejlesztgetése is érdekes. Sajnos azonban csak egy ideig. Előbb-utóbb az egyszerű ellenfelek lekaszabolása már nem valami izgalmas, sőt inkább nyúg, s csak késleltetik, hogy eljussunk a valódi kihívást adó főellenségekhez, vagy kisebb „algonoszokhoz". A történet sem dobja fel a dolgot, mert a közjátékok nem szólnak semmiről, a főhős maga – Gackt ide vagy oda – tulajdonképpen alig beszél. A hangok mellett a hangzás sem nagy durranás: egyfolytában tipikus japán muzsika szól, és közben suhog a kard.



▲ Ez a mágia most épp jól jön!

A játék szavatosságáról elég kétértelműen lehet nyilatkozni. A monotonitás miatt igazából örülünk, amikor a végére jutunk a kalandnak, nemhogy az elejére szeretnénk ismét visszakerülni. Ugyanakkor a Taito rengeteg extrát épített be a játékba. Mintha a DVD nem is a játékkal lenne tele, hanem a különféle bónuszvideókkal, képekkel és egyebekkel – szinte a farok csóválja a kutyát. Szóval lehet, hogy inkább meg kellett volna fordítani az arányt, és érdekes kihívásokból kellett volna több.

■ V.Z.



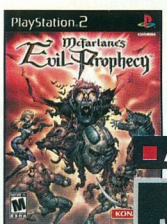


Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	19/30
KEZELÉS	10/15
HANG/ZENE	14/15
SZAVATOSSÁG	20/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **66**

McFARLANE'S EVIL PROPHECY	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	KONAMI
FEJLESZTŐ:	KONAMI HAWAII
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZPÉLDÁNY:	NTSC
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004.06.15. (NTSC) 2004.10. (PAL)
WEB:	www.konami.com





A MI JÖVENDÜLÉSÜNK IS GONOSZ: A JÁTÉK BUKNI FOG!

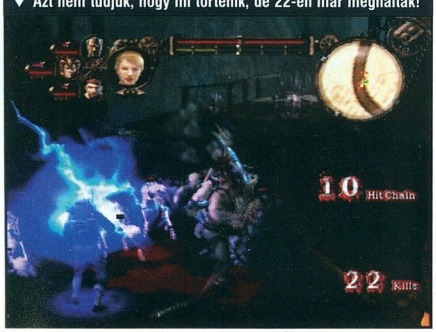
McFARLANE'S EVIL PROPHECY

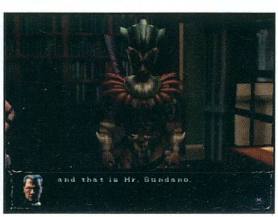
Egy jól csengő névhez kötötten kiadni egy játékot alapjában véve jó ötletnek tűnik, márpedig Todd McFarlane neve – legalábbis a képregény-rajongók és az akciófigura-gyűjtők körében – igencsak jól cseng. Nem véletlenül, hiszen ő az atyja például a népszerű Spawn képregényfigurának, és sok híres képregény- és filmkarakter (sőt: sportoló, zenész stb.) műanyag játékbábu formájában való megtestesülése is neki köszönhető. Így hát nem véletlen, hogy a nevét egy olyan játékhoz adta, melyben a hősök feladata nem kevés rusnya szörnyeteg felszecskázása lesz.

Lássuk az ehhez tartozó körítést: a 19. század utolsó éveiben járunk, a világ minden tájáról zavaró és félelmetes hírek érkeznek vérfarkasok, vámpírok és más mitikus lények ténykedéséről, amely a helyi – legalábbis emberi – populáció drasztikus csökkenését eredményezi. Nem kétséges, hogy ha ez ilyen ütemben folytatódik, akkor az egész emberiséget a kipusztulás veszélye fenyegeti.

Egy tudós, Dr. Hans Jaeger egy próféciában megleli az összefüggést az esetek közt, s azon nyomban nekifog a szörnyirtó kommandó létrehozásának. Amelyben meglepő módon ő maga is részt vesz: az – amúgy elektromossággal foglalkozó – tudós a saját szerkentyűi segítségével veszi fel a harcot a gonosz teremtményeivel. Ő az elektromosság harcosa, speciális támadása az időlassítás. Rajta kívül a csapat tagja lesz még Logan, a féllábú, ám négyszeres egóval rendelkező, hírhedt és veszedelmes kalóz, aki a hajóágyúnál és a láncfűrésznél bonyolultabb eszközöket nem kedveli. Marcona, harcedzett arc, a többieket – legalábbis eleinte – nem tartja túl sokra, és ő lesz a társaságban feszülő ellentétek fő forrása. A tűz harcosa, speciális támadása egy tűzrobbanás. A Delphine nevű hölgy egy régi szörnyvadász família sarja, mesterlövész, személyes el-, illetve leszámolnivalója van a vérfarkasokkal holmi családi illetőségű vérbosszú ürügyén, úgyhogy örömmel áll be a szörnyirtó kompániába. Ő a szent fény harcosa, speciális „támadása" az egész csapat felgyógyítása – amelyből ő maga sajnos nem kap semmit. Végül itt van Sundano, az afrikai dzsungel szülötte, büszke harcos és nem turista. (Legalábbis nem szereti, ha annak nézik. Az már egy más kérdés, hogy mit keres egy afrikai harcos kezében bumerang. Lehet, hogy ausztrál turistaútjáról hozta?) A mágia harcosa, speciális támadása egy szellemoroszlán megidézése, ami

▼ Azt nem tudjuk, hogy mi történik, de 22-en már meghaltak!

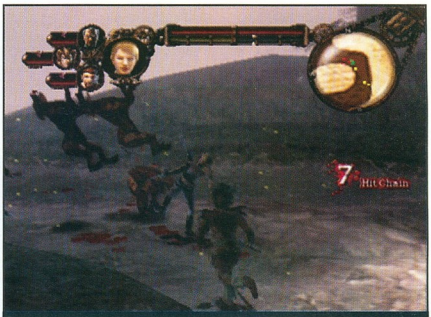








▲ A többjátékos-mód egyetlen előnye, hogy egymást is lehet verni



▲ Felhívnánk a figyelmet a táj elképesztő kidolgozására

rendesen megcsócsálja a környező szörnyetegeket.

Amint összeáll a csapat, nyomban bevetésre indul, mégpedig a vérfarkasok által elözönlött vidékre. Először is – gyakorlásképp – lehetőségünk lesz rá, hogy megismerjük karaktereink képességét, az általuk használt kombókat, és azt, hogy ki-ki a mágia milyen ágában jártas. A bevezetőben látható torzsalkodás nem véletlen, karaktereinknek meg kell ugyanis tanulni csapatként is együtt dolgozni. Hogy ez mit jelent? Nos, nem túl bonyolult: növelni kell egymás felé a kompatiblitásukat, ami nagyjából annyit tesz, ha teszem azt Jaeger professzort torkon ragadja egy vérfarkas, akkor azzal a karakterrel, melyikkel nincs túl jóban, zúzzuk le a dögöt. A jó kapcsolat azért fontos, mert ha jobban kedvelik egymást, akkor besegítenek egymás speciális támadásába, mondjuk Logan tűz támadása mellé egy szent fény is érkezik. (Kérdés, mi történik, ha mindenki jóban van mindenkivel. Frankón lenyomnak egy hetvenes évekből összekukázott diszkóegyveleget, és az ellenfelek agya kifolyik a füleiken? Vagy ez már egy McFarlane-játékban is túl durva lenne?)

A speciális támadások persze nem használhatóak állandóan, a piros életerő csík alatt látható varázspont mennyisége fogy a használatukkor. Ennek feltöltéséért nem kell mást tennünk, mint cafatokra verni a szembejövő ellenséges lényeket – ami amúgy is feladatunk, szóval kellemeset a hasznossal. Az RPG-vonalat erősíti még karaktereink fejlődése is. Különböző ládákban találhatunk életerőt vagy manapontot permanensen növelő tárgyakat. Ráadásul a karakterek által használt kombók is fejlődhetnek, attól függően, hogy milyen intenzitással használjuk őket. (Nagyon sokat fogjuk. Nagyon, nagyon NAGYON sokat fogjuk.) Szerencsére míg mi mondjuk a falábú kalózzal paskoljuk a nemlétbe a dögöket, a többi karakter sem áll le a napi sajtót olvasgatni, hanem derekasan kiveszi a részét a harcból.

Hogy miként harcoljanak (elöl/hátul/középen legyen, milyen kombót használjon, erősebb vagy a gyengébb ellenfelekre menjen), azt mi állíthatjuk be nekik egy menüből. A hangulatot némiképp feldobja egy-egy szétvert ládában talált fegyver, amely a hozzáértő kezébe adva (pl. villámágyút és lángszórót Dr. Jaeger használhatja optimálisan) a töltetek elfogyásáig némiképp megnöveli a csapat ütőképességét. Nos, a ficsörök itt nagyjából véget is érnek. Eltekintve egy-egy, igen elmés, rövid párbeszédtől. Például ettől:

Mi: Helló, Mr. Fhaloushi!

Mr Fhaloushi: Itt nem mehettek tovább, mert szerintem ti nem vagytok bika csávók!

Delphine: Pff!

Mr. Fhaloushi:Izé – brutál csajszik és bika csávók, na!

Mi: De hát mi kell ahhoz, hogy bebizonyítsuk ennek ellenkezőjét?

Mr. Fhaloushi: Verjetek le ezen a szinten minden szörnyet!

Mi: ARGH!

Szóval, nagyjából más dolgunk nem akad, minthogy a felbukkanó szörnyek hordáit heves gombnyomogatással virtuális kecsappá alakítsuk. Az elpusztított lények után néha kártyák maradnak, amelyek elárulják, hogy milyen speciális támadással szemben védtelen/ellenálló az adott randaság – ám ez nem túl hasznos infó, hiszen úgyis cafatokra fogjuk pofozni mindet. A játék nem áll másból, mint szakadatlan és monoton gombnyomkodásból, ami egy idő után felőrli az ember idegeit. A külalak sem menti meg, mert az botrányosan gyenge: a ködösítés miatt kb. ötméternyi a látótávolság, pedig a táj „bonyolultsága", illetve a karakterek kidolgozása egyáltalán nem követelné ezt meg. A hangeffektusok vígan csatlakoznak ehhez a dicstelen listához, még egy árva szinkronhangot sem hallani.

Adva vagyon tehát egy játék, amelyben – nagyítóval vizsgálva – akad egy-két viszonylag jópofa ötlet, ám maga a játékmenet, a sztori és a kivitelezés totális igénytelensége ezt olyan mértékben tudja ellensúlyozni, hogy szinte teljesen élvezhetetlenné válik. Pedig a fejlesztők nagyon igyekeztek: a játékba pakoltak pár többjátékos üzemmódot is, amelyekben… nos igen, szintén szörnyetegek hegyeit kell szilánkokra pofoznunk. McFarlane úrnak – már ha a nevén kívül egyéb köze is van a játékhoz – javasolnám, hogy maradjon a képregényeinél és akciófiguráinál. Neked pedig kedves olvasó, azt ajánlom, hogy messze kerüld el e játékot.

■ Draco



▼ A farkasemberek is tudnak repülni







Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	10/30
KEZELÉS	07/15
HANG/ZENE	09/15
SZAVATOSSÁG	08/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **37**

ARMY MEN: SARGE'S WAR	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	GLOBAL STAR/TAKE 2
FEJLESZTŐ:	TACTICAL DEVELOPMENT
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.08.02. PAL

WEB: www.globalstarsoftware.com





AZ ELHASZNÁLT TEREPASZTAL ROZZANT VITÉZEI

ARMY MEN: SARGE'S WAR



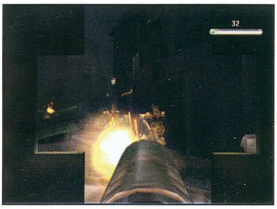
Ami azt illeti, szinte biztos vagyok benne, hogy a 3DO kiadó elmúlásában nagy szerepet játszott egyik projektjük, az Army Men-játékok – számomra érthetetlen – nyakra-főre való erőltetése. Félreértés ne essék: nem magával a konkrét elképzeléssel van itt a baj, végül is jópofa dolog, hogy két-három, miniatűr műanyagkatonákból álló hadsereg zúzza egymást (ha másért nem, hát azért, mert legalább nem az egytől-egyig „gonosz" arabokat, vietnamiakat, németeket, japánokat vagy oroszokat kell móresre tanítanunk). Az igazi gondok a minőséggel voltak: lehetett akciójáték, valósidejű stratégia vagy akár traktor-szimuláció – a kis zöld és barna emberkék főszereplésével készült programok kivétel nélkül gyengék voltak. (Egy ideig játszottam a gondolattal, hogy Metal Gear-mintára megírom „Az Army Men-univerzum"-ot úgy három-négy oldalban, de aztán elvetettem, mert rájöttem, ezzel nektek legalább annyi fájdalmat okoztam volna, mint magamnak.) Én nem tudom milyen csókja lehet a készítőknek, de a lényeg a lényeg: a csődbe ment 3DO után a Global Star látott fantáziát egy új epizód kiadásában. A Global Starról annyit érdemes tudni, hogy a Take Two egyik alvállalata, és az olcsó árkategóriában induló programok terjesztését vállalja magára. A Sarge's War is ilyen, internetes rendelés esetén átszámítva alig több, mint hatezer forintba kerül – újonnan (nálunk ez kb. hét rongy környékére kúszik fel).

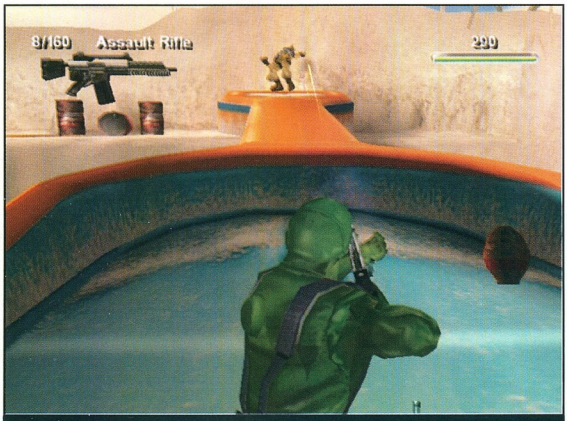
Főhősünk Sarge, a zöldek hadseregének keménykötésű katonája, a Bravo Team parancsnoka, akivel már többször összefuthattunk. Az Army Men-világ ugyebár arról szól, hogy a zöldek és a barnák szakadatlanul háborúznak egymással (időnként pedig feltűnnek a kékek is, akik általában mindkét oldalt átverik). Ám itt érdekesen alakul a történet: a két hadviselő fél éppen tűzszünetre készül, még ősellenségünk, Plastro tábornok is békejobbot nyújt. Egyes renitens barnák azért még harcolnak: furcsa portálok tűnnek fel, amelyből özönlik kifelé az ellenség. A békekötés nemes pillanatát pedig megakadályozza egy időzített bomba, amely az ott összegyűlt zöldekből és barnákból (Plastróval, Sarge szerelmével, Vikkivel és a Bravo Teammel egyetemben) terepszínű masszát csinál. A turpiságok mögött a barnák egyik fejese, a parázsló szemű, minigunkezű és szemlátomást őrült Malice tábornok

▼ A jó shotgun újrafröccsönti az ellenfeleket









▲ Heves tűzpárbaj folyik a homokozólapátban



▲ "Halló, McFarlane? Szerintem a plasztikbiznisz bukás!"



áll. Klasszikus plasztikus akciófilm-jelenetnek lehetünk tanúi: Sarge pont lekési a tragédiát, már csak üszkösödő romokat talál – Vikki pedig a kezében hal meg, ajkán egy elhaló „szeretlek" szóval. Mondani sem kell, hogy hőre lágyuló és nőre keményedő főhősünk polimerei vad bosszúra éhesek – fegyvert ragad hát, és elindul lerendezni az ügyet.

A játék maga egy hétköznapi third-person shooter: Sarge-ot kívülről, követő kameraállásban látjuk, így kell levadásznunk az ellenséges katonákat. Szabadon átválthatunk belső nézetre is a pontosabb célzás érdekében, ilyenkor viszont mozgásképtelenné válunk. Futunk, guggolunk, ugrálunk, fedezékbe húzódunk – és lövünk. Folyamatosan lövünk. Az arzenál a standard kínálatból válogat: alapfegyverünk a karabély, amely végtelen tölténnyel rendelkezik, cserébe viszont jó gyenge. A későbbiekben megszerezhető fegyverek mindegyike töltetfüggő, csak akkor használhatjuk őket, ha betárazunk a munícióból. Ezek: rohampuska, mesterlövész-puska, vadászpuska (úgy látszik, „sátgán" nélkül ma már nem készül játék), páncélökölöl és a kézigránátok. Mivel kevéssé pacifista világunkban már az óvodások is tudják, melyik mire való, ezért a részletesebb elemzéstől ezúttal eltekintek. Akad még két olyan fegyver, amelyek használata az adott tereptől, pályától függ: a géppuskafészekbe belibbenve kegyetlenül megszórhatjuk a jónépet, az időzített bombákat pedig csak meghatározott helyeken használhatjuk (barikádokat, ütegállásokat robbanthatunk fel velük) – és mindig a használat helyének közelében találunk rájuk. A kínálat tehát nem túl széles, de tulajdonképpen elegendő – a fegyverek pedig, ha nem is teljesen valósághűen, de nagyjából az elvárásaink szerint tüzelnek. Páncélzat is akad, ez tulajdonképpen annyi extrát jelent, hogy az életerőnk jelzője alatt megjelenik egy plusz kijelző is, és az ezután bekapott találatok ezt csökkentik.

Összesen tizenkét pályán kell helytállnunk, amelyek négy-öt kisebb szakaszra vannak bontva, ezek gyakorlatilag az ellenőrző pontoknak felelnek meg, ha elvéreztünk – óh, bocsánat, összetörtünk – ezektől folytathatjuk a játékot. A terep nem valami interaktív: tulajdonképpen az ellenfeleken kívül csak dobozokat, hordókat lehet szétlőni (utóbbiak legalább robbannak is, amit sokszor kihasználhatunk). Az ellenfelek között megtalálunk minden archetípust, a bakától a mesterlövészen át a tankig. Egy adott pályán mindig van egy-két elsődleges és ugyanennyi másodlagos feladatunk. Utóbbiak megoldása természetesen nem kötelező, az egyik például mindig az, hogy megtaláljuk a barna oldal elrejtett zászlaját. Amennyiben a végére értünk a pályának, akkor választhatunk, hogy folytatjuk-e a játékot, vagy még visszatérünk megoldani az elmulasztott feladatokat. Ennek csak abból a szempontból van értelme, hogy minden pálya után medálokat osztogat a program, a teljesítés hatékonyságának figyelembevételével. Ezek pusztán díszítőelemek, én semmiféle gyakorlati hasznukat nem tapasztaltam.

Mit mondjak – a játék hozza a klasszikus Army Men-„minőséget", már ha ez a szó ebben az esetben egyáltalán helytálló. Az irányítás tulajdonképpen rendben lenne, egy dolgot leszámítva: az amúgy sűrűn használt célbefogórendszer hajlamos az esetek jó részében az ellenségek helyett a táj egy hasraütés-szerűen kiválasztott részére ugrani, ami nem teszi felhőtlenül boldoggá a játékost. Sarge valóban egy műanyag játékbábuhoz méltóan animál – a szomorú ebben az, hogy szemmel láthatólag nem így tervezték a dolgot. A táj egyszerű, elnagyolt elemekből áll és sokadik rosszpontnak írnám be, hogy csak ritkán lovaglják meg az egész miliőben rejlő lehetőségeket (akárcsak anno az AM: Omega Soldierben): alig-alig érezzük azt, hogy piciny bábukkal lennénk, a városban például egyáltalán nem, de a homokozóban is csak egy ottfelejtett tornacsuka, vagy egy lapát jelzi a méretarányokat. A pályák abszolút lineárisak, csak ritkán akad egy-egy elágazás, vagy berobbantható hely (amelynél ráadásul egy nagy nyíl robban be a képbe, nehogy véletlenül ne robbantsuk be). A zene érdekes: pattogós, katonai indulókból áll – csak azt nem értem, hogy a leghosszabb miért csak 30 mp-ig tart. A szinkronhangok viszont legalább jók. Az ellenfelek meglehetősen ostobácskák: ugyan néha lebújnak a fedezékek mögé, de mindig kiszámíthatóan viselkednek, még a keményebb legények – jelesül a páncélautók és tankok – is ugyanolyan pályát járnak be, így maximum egyszer meghalunk, aztán a következő nekifutásra már azelőtt kilőjük őket, hogy egyáltalán tüzelni tudnának.

A játék a budget-kategória keretein belül szemlélve közepes (ezért kapott énszigorúságomtól viszonylag jó pontszámot) – de ott bukik el, hogy a stílusban rengeteg, sokkal jobb játék akad, amelyik már kijött Platinum-változatban, nagyjából ugyanezért az árért. Pedig még multiplayer játékmód is akad, egy deathmatch, amelyhez négy pályát adnak – de valamilyen rejtélyes oknál fogva nem találtam olyan ismerőst, aki beszállt volna a vidám hancúrozásba. Mert nem is vidám: kicsit olyan érzésem van, mintha a még a műanyagkatonákkal játszadozó kisgyermek is itthagyta volna Sarge-ot és a terepasztalt – kopottas, szomorkás és lepusztult világ ez. Kár érte.

■ Kozi





Station2 ÉRTÉKELÉS

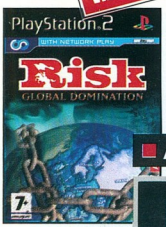
GRAFIKA	14/30
KEZELÉS	07/15
HANG/ZENE	09/15
SZAVATOSSÁG	16/35
EREDETISÉG	01/05

ÍTÉLET **47**

RISK: GLOBAL DOMINATION	
TÍPUS:	STRATÉGIA
KIADÓ:	ATARI
FEJLESZTŐ:	CYBERLORE STUDIOS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1-6
MEGJELENÉS:	2004.07.09. (PAL)

WEB: www.atari.com/us/games/risk/playstation2

VIDEÓ A DVD-N!





A KOCKÁZÁSOKRÓL KÉRDEZZE MEG JÁTÉKÁT, PROGRAMOZÓJÁT!

RISK: GLOBAL DOMINATION



▼ Elképesztő csata folyik Jakutszk birtoklásáért



Azt mondják az okosok: a stratégia nem a konzolok műfaja – a kontroller helyett a PC-s egér jóval kényelmesebb és hatékonyabb irányításra ad lehetőséget. Ebben talán még van is némi igazság, de a megfogalmazás pontatlan. A valósidejű stratégia (RTS) az, amelyet el kell felejteni (PS2-n például lásd az Age of Empires II-t, a Microsoft (!) kiadásában – természetesen még az Xbox-éra előtti időkből) – de nem látni rá indokot, hogy egy körökre osztott játékot miért is ne lehetne konzolra ültetni. Szerencsénkre ezt ugyanígy gondolta az Atari és a Cyberlore Studios is, és az egyik legnépszerűbb (és legjobb) táblás stratégiát, a Risket (magyarul Rizikót) vették alapul játékukhoz. Az, hogy egy társasjáték a kiindulópont, ne zavarjon senkit: bár (sajnos) hazánkban nincs akkora kultúrája a szórakozás ezen formájának, mint amekkorát érdemelne, azt azért remélem mindenki tudja, hogy a társasjáték szó nem feltétlenül a „Ki nevet a végén"-t jelenti – néhány komplexebb darab kiváló időtöltést jelenthet „komoly", felnőtt embereknek is (két vetkőzős póker-parti közt, persze). Szerkesztőségünk nagyobb része például nagy rajongója a Republic of Rome című stratégiai játéknak, amelyben a Római Birodalom történetét kell végigjátszani – háborúkkal, politikai intrikákkal és főleg véletlen faktorokkal bőven tűzdelt, nagyszerű játék. (Az más tészta, hogy még egyszer sem sikerült befejeznünk, ugyanis torzsalkodásainknak köszönhetően Róma mindig elbukott.)

A Republic of Rome-hoz képest a Rizikóban pont az a nagyszerű, hogy viszonylag egyszerű. Ha valaki netán nem ismerné: adott hat játékos és egy sematikus világtérkép, amely







▲ Jelentem, a Közel-Keleten a helyzet változatlan!



▲ Mi a manó?! Nem emlékszem Vietnam-scenariora...



egyrészt kontinensek szerint, másrészt összesen 42 területre van felosztva. Az alapjáték célja tulajdonképpen az, amiről az emberiség egész történelme szól: seregeinknek az összes területet el kell foglalnia. Az egyes egységek milyensége között nincs különbség, nincs külön gyalogos-, páncélos-, netán hanggal pusztító Korda Gyuri-hadosztály – egy adott területen állomásozó csapat erejét az határozza meg, hogy hány egység van rajta (egynek muszáj lennie, az a helyőrség). A játék elején a résztvevők felosztják egymás közt a világot, és elhelyezik meghatározott számú egységüket (ez természetesen kezdetben mindenkinek ugyanannyi).

Egy játékos lépése három fázisból áll. Az első a Reinforcements (erősítés) – ekkor a birtoklott területek számától függően kapunk bizonyos mennyiségű utánpótlást. Bónuszok (azaz plusz egységek) járnak azért, ha a fázis kezdetekor egy teljes kontinens a birtokunkban van (értelemszerűen erre kell tehát törekedni). A második fázis az Attack (támadás) – ekkor támadhatunk meg egy másik játékos által elfoglalt mezőt. Támadni csak szomszédos mezőre lehetséges, amennyiben tenger van a két terület között, akkor csak a jelzett vonalakon át lehet haladni. Támadást csak olyan csapat hajthat végre, amelyben minimum két egység van, ugyanis egynek ott kell maradnia a megszállt területen. A harmadik, utolsó fázis a Free Move (átcsoportosítás), ebben egységeinket mozgathatjuk saját területeinken belül.

A csaták kimenetelét az asztali játékban dobókockával döntik el, a gép pedig ugyanezt szimulálja. Akármennyi egységük is van, támadó egyszerre maximum három, védő pedig két kockával dobhat. Értelemszerűen a kockák össze lesznek párosítva, és aki nagyobbat dobott, az marad állva. A védők mindig előnyt élveznek: ha a támadó legnagyobb dobása egy 5-ös, a védőé pedig szintúgy, akkor az utóbbi nyer. Egy csata addig tart, amíg valamelyik oldal el nem veszíti minden egységét, illetve a támadó nem dönt úgy, hogy inkább visszavonul, mintsem kivéreztesse a seregét.

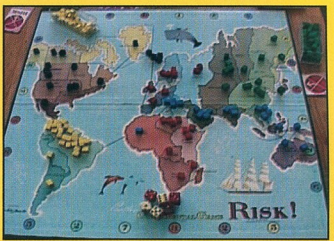
Roppant fontos dolog a Rizikó-kártyák használata, amelyekért tetemes mennyiségű egységet kapunk. Ha három összegyűlt, már ki lehet őket játszani, de ha öt (vagy annál több) van, akkor már kötelező. Ezeket folyamatosan





A KOCKA EL VAN VETVE

Rizikómentes Rizikó-siker



A mai, modern társasjátékok kialakulásában meghatározó szerepe volt egy bizonyos George Parker (1867-1953) nevű úriembernek. Cége, a Parker Brothers volt a szellemi atyja és forgalmazója a múlt század első felének legsikeresebb társasjátékainak (Sorry! – 1934, Clue – 1949). A sors fintora, hogy a Risk születését már nem érte meg. A Parker Brothers az 1950-es években együttműködésre lépett a francia Miro céggel – a Rizikó pedig nem sokkal ezután jelent meg. A történet úgy indult, hogy 57-ben a Miro egyik képviselője előállt egy La Conquete du Monde (A világ meghódítása) című játéktervvel, ami aztán a későbbi Rizikó alapötletéül szolgált – röpke két év múlva, a Parker Brothers 1959-ben már az USA-ban jelentette meg a Risk Continental Game-et (amely gyakorlatilag az ős-Risk megfelelője). Ezután inkább céges változások történtek, tulajdonosok jöttek-mentek (kb. olyan intenzitással, mint ahogyan a játékban az egyes területek cserélnek gazdát...) – ezzel nem untatnánk titeket, elég annyit tudni, hogy a Parker Brothers 1991. óta a multinacionális Hasbro egyik leányvállalata. A konkrét játék az évek során nem alakult át, az első változatra több, mint harminc évet kellett várni, 86-ban jelent meg a Castle Risk kiegészítő (amely Európa területein játszódik, kastélyok elfoglalása a cél). Az Európában akkor már létező, titkos küldetéseket tartalmazó variáns (Secret Mission Risk) érdekes módon csak 1993-ban támadta meg az USA-t. A játék népszerűségét bizonyítja, hogy a világ számos országában megjelent, rengeteg videójáték dolgozta fel és épül rá, és sok érdekes változata létezik. Manapság például kapható egy bővített verzió (Risk 2210 A.D. – 2001-ben került piacra), amely a jövőben játszódik, tengeri területeket is birtokolhatunk benne, sőt a Holdat is meghódíthatjuk, de 2002. óta már a Gyűrűk Ura-változat is kapható, ebben természetesen Középföld tájait hajthatjuk uralmunk alá (sőt, akad külön kiegészítő Minas Tirith ostromához is).

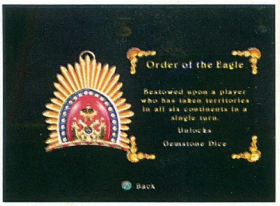




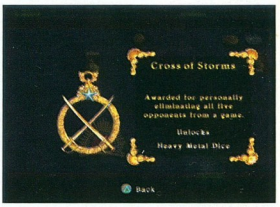


▲ Nem csalás, nem ámítás – véletlenszám-generátor!









lehet megszerezni a játék során, a területek elfoglalásával, illetve az ellenfelek likvidálásával.

Nagyjából ennyiben ki is merülnek az alapok. Természetesen sokféle stratégiát lehet alkalmazni, és számos trükköt bevetni – amelyek ismertetésétől most hely hiányában eltekintünk.

A játék a klasszikus Rizikó mellett két másik változatot is tartalmaz. Az első a Capital Risk, amelyben annyi a plusz, hogy a játék legelején minden játékos választ magának egy tetszőleges helyen lévő fővárost (pl. a napfényes Irkutszkban) – a cél pedig ezek elfoglalása lesz, nem pedig a világhódítás. A másik verzió a Secret Mission Risk – akik a jelenlegi táblás játékot játsszák, azoknak ismerős lehet. Ilyenkor mindenki kap egy küldetéskártyát (természetesen a játékosok nem ismerik egymását), végső célunk pedig ennek teljesítése lesz. Ilyen lehet pl. két kontinens elfoglalása, egy másik, meghatározott játékos elpusztítása vagy éppen az, hogy X számú mezőn állomásozzon legalább két egységünk. Aki megoldja a feladatát, az a pillanatnyi állástól függetlenül megnyeri a játékot. Mind az alapjátékban, mind a két változatban sokféle módon konfigurálhatjuk a szabályokat – pl. véletlenszerű legyen-e a területek kiosztása, az átcsoportosítási fázisban mennyit lehessen lépni, milyen mértékben nőjön a rizikó-kártyák értéke stb. Amennyiben kiugró eredményt érünk el (sokszor nyerünk, visszaverünk egy erős támadást, egyedül nyírjuk ki az összes ellenfelet, és így tovább), akkor kapunk egy-egy medált. Ezekből van vagy harminc, és amellett, hogy egy plüssdobozkában kedvünkre vizslathatjuk őket, mindegyik megnyit valamiféle apróságot. Vagy új játékost ad, vagy egy újfajta dobokockát, esetleg egy – külalakra – eltérő térképet vagy katonát.

A grafika mondhatnók funkcionális. Különösebb elvárásai persze nincsenek is az embernek, hiszen jobbára nem a látvány miatt Rizikózik. A csatázó feleket kicsiny, animált katonák, lovasok és ágyúk szimbolizálják (legalább ezekből többfélével futhatunk össze), akik kéményen durrogtatnak egymásra, ezen kívül láthatunk egy pár rövidke (és meglehetősen gyengécske) videót, amikor egy játékos fűbe harap, illetve nyer. A gépi ellenfeleket különböző történelmi személyekről mintázták (pl. George Washington, Simon Bolivar, VII. Ferdinánd, vagy Diponegoro indonéziai herceg), de ez mindössze a megkülönböztetés miatt van így – máshogy festenek az egységeik, és más kiejtéssel dumálnak (a szinkronhangok jók, néha egész jópofa, ahogyan folyamatosan kommentálják az eseményeket).

Hogy mekkora kihívás a gép ellen játszani egy társasjátékot? Ez egy érdekes kérdés. A mesterséges intelligencia nem rossz, de nem is vagyok tőle elájulva. Nagyjából partiban voltam vele normál fokozaton, de nehéz fokozatra felrakva egyáltalán nem tapasztaltam változást – ugyanakkor míg az alapjátékban közepesen muzsikál, a feladatkártyásban már nehezebb ellenfél. Én nem tartom magam igazán profi rizikó-játékosnak, így nekem tökéletesen megfelelt, és hosszú, izgalmas meneteket vívtam vele – akadt pár közel háromórás parti is. A kockadobásoknál szemlátomást kiegyensúlyozottságra törekedtek: szinte sohasem találkoztam kiugró mákkal vagy pechsorozattal (a meccsek végén meg is nézhető a statisztika, ha valaki nem hinné el). Természetesen akár hat emberi játékos is vívhat egymással, sőt a játék az interneten keresztül is játszható.

Kíváncsi voltam, hogy a játék mennyire éri meg a pénzét, ezért direkt megnéztem egy áruházban, mennyiért vesztegetik manapság a táblás verziót. Ez kérem közel nyolcezer forint, míg a program per pillanat az angol Amazonon (internetes csomagküldő szolgálat) átszámítva kb. 8300 Ft, egy magyar forgalmazó (már ahol egyáltalán kapni lehet) pedig egy tízest szakít le rólunk érte. Így azt mondom, aki a megvásárlás mellett dönt, nem vállal túl nagy rizikót: látványosabb és kényelmesebb, mint a táblás verzió, ráadásul egyedül is játszható – csak egy tévé és egy PS2 kell hozzá. Valami pedig azt súgja, hogy aki minket vásárol, annál ez a két ketyere fontosabb kelléke a lakásnak, mint az angol vécé…

■ Kozi



▼ Mindig is ilyen világot képzeltem magamnak



Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	10/30
KEZELÉS	15/15
HANG/ZENE	10/15
SZAVATOSSÁG	32/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **70**

ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI

Athens 2004-játék

Az első magyar olimpiai aranyérmet Hajós Alfréd szerezte (úszásban), a századikat pedig Hegedűs Csaba (bírkózásban).

Athens 2004 játékot nyert:
Kovács Norbert, Budapest

Formula One '04-játék

A Fight Night kép ellenére ez ugyanis tényleg Formula One '04-játék volt, és Michael Schumacher a Benetton csapat pilótájaként nyerte első világbajnoki címét.

Formula One '04 játékot nyert:
Demcsák Ferenc, Békésszentandrás

Syphon Filter-játék

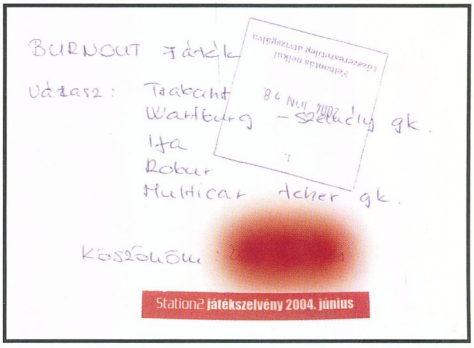
A Syphon Filter egy vírus.

Syphon Filter The Omega Strain játékot nyert:
Matisek László, Budapest

A nyereményeket postáztuk, a nyerteseknek gratulálunk!

AZÉRT JÓ TUDNI, HOGY ILYEN MARHA NAGY BIZTONSÁGBAN VAGYUNK!

Ez az egyik nyereményjátékunkra beküldött levlap. Nézzétek csak meg a pecsétet rajta... (A bélyeget meg nyilván eltávolítás nélkül megnyalták, nehogy véletlenül újrafelhasználásnál megegyen minket a lépfene!) Szóval így küldjetek levélbombát!



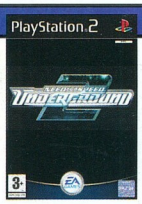




NE VEDD, VIDD!

Beküldési határidő: 2004. szeptember 15.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2-játék

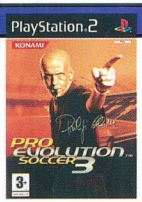


Az Electronic Arts jóvoltából 8 db NFS UNDERGROUND 2 demót sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Hogy hívják a játékot fejlesztő csapatot?

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

PRO EVOLUTION SOCCER-játék



Az Ecobit Rt jóvoltából 2 db PRO EVO 3 PS2-játékot és 2 db PRO EVO LEAGUE pólót (M-est, az L-seket Kozi és Spot lenyúlta) sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Hány VB-döntőt játszott a magyar labdarúgó válogatott, és mikor?

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

CATWOMAN-játék

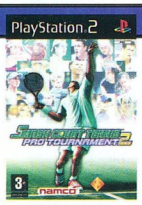


Az Electronic Arts jóvoltából 1 db CATWOMAN PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

A filmben (!) látható egy négyjegyű kódszám, ami a játékban egy pár bónuszt nyit meg. Mi az?
(Neked persze ezért nem kell megnézni a filmet...)

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

SMASH COURT-játék



A Sony jóvoltából 1 db SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2 PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Melyik magyar teniszező nyert már Wimbledonban?

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

Station2 játékszelvény 2004. augusztus

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

Station2
IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László (spot@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

Megjelenik havonta,
egy szám ára: 1.990 Ft

Előfizetési díj fél évre:
6 szám, 8.500 Ft
(Előfizethető KIZÁRÓLAG a szerkesztőség címén!)

A Station2 e havi száma
10.000 példányban készült.

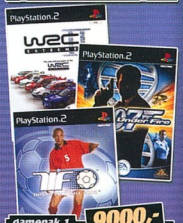
Levilágítás és montírozás:
Online 24 Kft

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

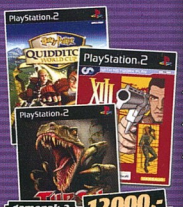
3 játék 1 áráért!



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

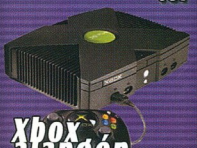
Shrek 2	9990
Athen 2004	9990
Arc	7990
Alias	7990
Armored Core 2.	2990
Blood Omen 2.	3990
Black Bruised	5990
Charlie's Angels	3990
Castlevania	7990
Defender	3990
Dark Angel	3990
Die Hard Vendetta	5990
Drome Racers	2990
Deadly Skies III.	7990
Futurama	2990
Fallout	5990
Forbidden Siren	9990
Formula ONE 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



PSOne+ LCD monitor 29900,-



GameCube alapgép 19990,- -tól



Xbox alapgép 34990,- -tól

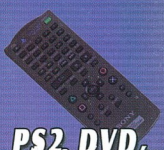


PS2 alapgép 29990,- -tól



PSOne/PSX alapgép 12990,- -tól

Minority Report	3990
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,-



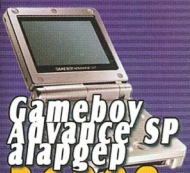
Xbox gamepad 7990,-



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 rezgő	490
X-Box játékok egységesen	4990
GameCube játékok egységesen	4990

Expressz szerviz!

PS2/PSX fejcsere akció: HÍVJ!

Csomagküldő 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



DVD FILM
mellékklettel

GAMER MAGAZIN
MINDEN HÓNAP UTOLSÓ
PÉNTEKÉTŐL!

IPMA