Két óra játékvideó a DVD-n!

GRAN TURISMO 4 PRINCE OF PERSIA 2 FAHRENHEIT
FIFA 2005 TIF 2005 RESIDENT EVIL OUTBREAK
HEADHUNTER REDEMPTION VIEWTIFUL JOE OBSCURE

0771785749002 04004

Station2

2004/4. szám szeptember

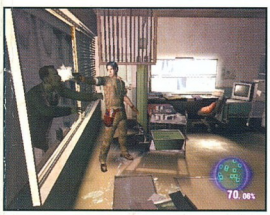
Ára: 1.990 Ft

GRAN TURISMO 4

Körbeszimatoltunk, mi a helyzet Autóverseny Királyság trónörökösének szülőszobájában. A bábák még takarják a kilátást, de a röntgenkép azt mutatja, csodás lesz a bébi!

SECOND SIGHT

Első látásra tiszta Psi-Ops ez a Második Látás, de talán a pszi-hapszikon kívül sem fog senki parakirit elkövetni ettől a klinikai esettől.





Ez itt nem egy szexi púderkompakt temetésre, ez



ITT AZ ÚJ PS2!

Kedvenc konzolunk novembertől csinos új külsővel folytatja hódító körútját. Megnézzük, hogy a plasztikai műtét milyen változásokat jelent belső értékeiben, és már épp itt az ideje, hogy kipróbáljuk, mi a pálya a hazai **ONLINE-JÁTÉK** frontján.

RESIDENT EVIL OUTBREAK



TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION

Ideg- és autóroncsok derbije, amelyből kiderül, hogy a törés-zúzás nemcsak hisztérikus, de humoros is lehet



VIEWTIFUL JOE

Japán agymenés: vendetta egy rajzfilm közepében

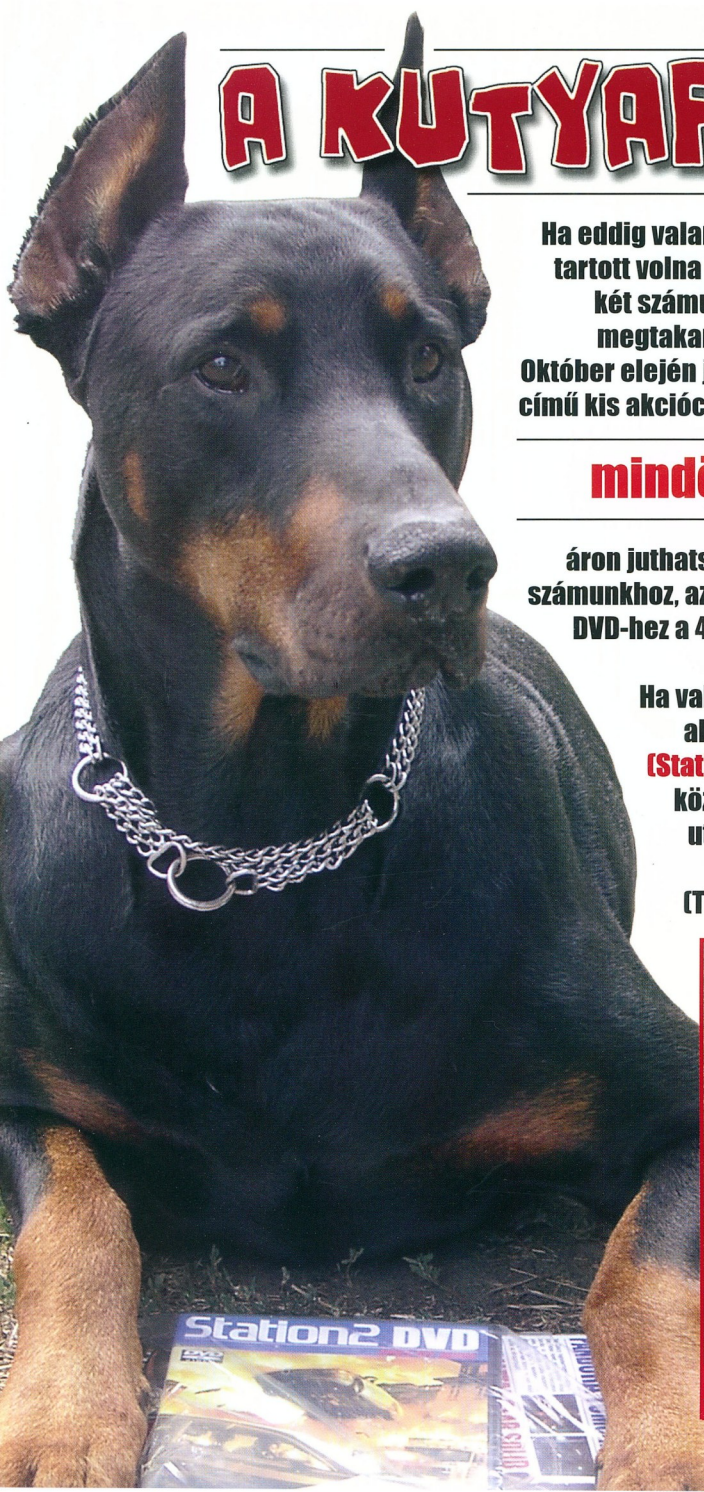
A KUTYAFÁJÁT!

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 nem lelné a standokon, akkor szerkesztőségünktől (Station2, 1385. Budapest Pf. 863) közvetlenül is megrendelheti utánvéttel, 1.300 Ft (+925 Ft postaköltség) áron! (Telefonszám a 98. oldalon)





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





Power on!

Nagy pusszantás mindenkinek, aki megint ránk vesztegette nehezen megszerzett kis pénzecskéjét - reméljük, hogy most sem bizonyul majd kidobottnak. A játékok frontjáról jelentjük tisztelettel: megkezdődött a szezon, elkezdtek dőlni a karácsonyi piacra szánt cuccok. Jönnek tehát megint a szűkös hónapok... Természetesen nem a játékkínálat a szűkös, hanem bármilyen terjedelmű újság, és persze az idő, hogy minden megjelenő cuccot kivesézzünk, és nem az a legfőbb problémánk, hogy miről írjunk, hanem az, hogy mit hagyjunk ki az újságból.

Most egyébként is kicsit szűkre lett szabva a hely, mert eleget tettünk jónéhány olvasónk kérésének, és körbenéztünk hardver fronton is. Erre már csak az is alkalmat szolgáltatott, hogy kedvenc konzolunk plasztikai műtéten esett át, és november 1-től új, szexi külsővel fogja boldogítani újdonsült tulajdonosait.

Éppen ideje volt azt is megnézni, hogy mit tehet szerencsétlen hazánkfia, ha online-játékra fáj a foga és felszerelkezik egy Network Adaptorral - mint kiderült, nem is olyan szerencsétlen, mert tulajdonképpen mindent, ha néhány turpisságot bevet. Az biztos, hogy a Sony legalább olyan jól megcsinálta az online-támogatást, mint magát a konzolt.

Megnéztük még, hogy mi a helyzet a karácsonyi kavalkád két legnagyobb ászával, a Gran Turismo 4-gyel és a Prince of Persia következő epizódjával. Hát mint látni fogjátok, helyzet az bizony lesz, és már alig várjuk, hogy kezünkbe kaparintsuk őket.

Még valami. Valószínűleg elhatalmasodott rajtunk az aggkori terheltség, mert egy viharos éjszakán úgy döntöttünk, hogy nem csak botcsinálta tollnokként riogatjuk a továbbiakban a konzolos szcénát, hanem átmegyünk szatócsba is - nyitunk egy boltot. A 25. oldalon megnézhetitek, hogy hol lesz, jövő hónaptól pedig szörnyű dolgokat fogunk ott művelni.

Bevezetőnek ennyi elég is lesz, jó szórakozást kívánunk e havi számunkhoz is!



HÍREK

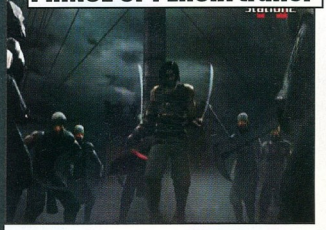
TRAILEREK
Gran Turismo 4
Prince of Persia Warrior Within
Fahrenheit
Mortal Kombat Deception intro
FIFA 2005
This is Football 2005
Colin McRae Rally 2005
Crash'n'Burn
Midnight Club 3 Dub Edition
King Arthur
Michigan

TESZTEK
Resident Evil Outbreak
Second Sight
Test Drive: Eve of Destruction
Headhunter Redemption
Saláta (Viewtiful Joe, Obscure, Conflict: Vietnam, Echo Night Beyond, Street Racing Syndicate, Hot Shots Golf Fore!)

EXTRA
Így készült a Prince of Persia 2
Gametrak

DVD tartalom

PRINCE OF PERSIA trailer



TEST DRIVE EVE OF... teszt



FAHRENHEIT trailer

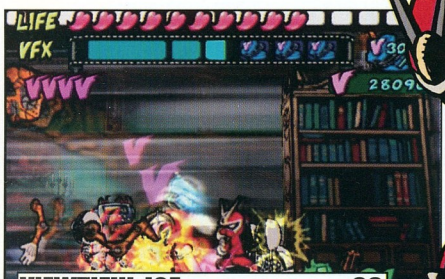


SECOND SIGHT teszt



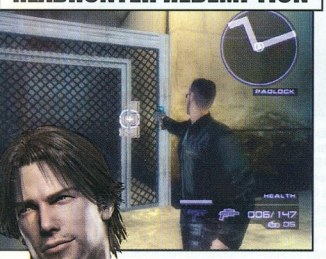
RESIDENT EVIL OUTBREAK teszt

Tartalom 2004/4





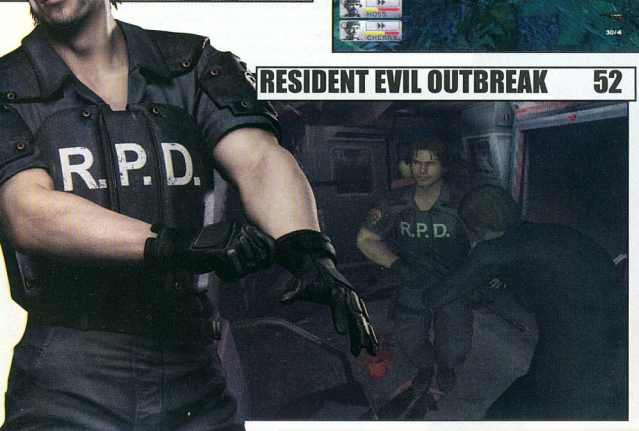
VIEWTIFUL JOE 68



HEADHUNTER REDEMPTION



CONFLICT: VIETNAM 87



RESIDENT EVIL OUTBREAK 52



HÍREK
Megjelenések 14
Toplisták 15

HARDVER
Az új PS2 16
A PS2 Network Adaptor 18
HDLoader 24
Action Replay MAX 26
Gametrak 28

ELŐZETESEK
Gran Turismo 4 32
Prince of Persia Warrior Within 38
Fahrenheit 42
FIFA 2005 44
This Is Football 2005 46
King Arthur 48
Crash'n'Burn 50

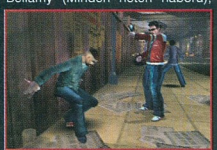
TESZTEK
Resident Evil Outbreak 52
Second Sight 58
Headhunter Redemption 63
Viewtiful Joe 68
Test Drive: Eve of Destruction 72
Hot Shots Golf Fore! 78
Obscure 82
Conflict: Vietnam 87
Echo Night Beyond 90
Street Racing Syndicate 94



PLAYSTATION 2 HÍREK

APRÓSÁGOK

Híres hangadók érkeznek a Midway gondozásában 2005 elején megjelenő **N.A.R.C.** című akciójátékhoz: szinkronszínészként feltűnik Bill Bellamy (Minden héten háború),



Michael Madsen (Kutyaszorítóban, Kill Bill), Ron Perlman (Penge 2) és Michael Vincott (A holló). A zenei kínálatban szerepel a Cypress Hill, Curtis Mayfield és Grandmaster Flash is – de felcsendül egyik nagy kedvencünk, a Stranglers Golden Brown című klasszikusa is. Már csak egy jó játék kellene alájuk…

Az **Area 51** sem szeretne alulmaradni a „rakjunk már bele egy pár ismert embert, hátha akkor jobban



fogy"-versenyben: David Duchovny (X-Akták) úgy látszik már sohasem lesz képes leszakadni a paranormális témákról (az Ethan Cole nevű főszereplő hangja lesz), és itt figyel Marilyn Manson is, aki egy idegent szinkronizál (valószínűleg a szétfröccsenő földönkívüli halálhörgését fogja produkálni).

A **Killer 7** japán megjelenését elhalasztották – a Kovács család bemutatkozása az idei télről tehát jövő év tavaszára csúszott át.



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Kiadó: Ubisoft **Fejlesztő:** Ubisoft Montreal **Megjelenés:** 2005.03. (NTSC, PAL)









Jobb apropót nem is találhattunk volna a hír közlésére: a Ubisoft bejelentette a Splinter Cell harmadik részének megjelenését a PC-n és az Xboxon kívül immár PS2-re (és GameCube-ra is), igaz, az eredetileg tervbe vett idei karácsonyi érkezésből már semmi sem lesz, helyette jövő márciusban lopakodhatunk be egy boltba az áruért. (Nem baj, ha esetleg valaki elrabolta volna Jézuskát, egy Sampillantás alatt kiszabadítjuk.) Lényeg a lényeg: a Pandora Tomorrowból megismert Kelet-Timor (és csapata) már a múlté – úgy nagyjából két évvel, hiszen ennyivel járunk a második epizód cselekményei után. 2008-ban az információháború vált a világbéke elsődleges veszélyeztetőjévé, az ügyeletes csintalankodók pedig most Észak-Koreából érkeznek. A Third Echelon csapat általános ásza, Sam Fisher persze harmadjára is megy rendet teremteni: veszélyesebbnél veszélyesebb fel-





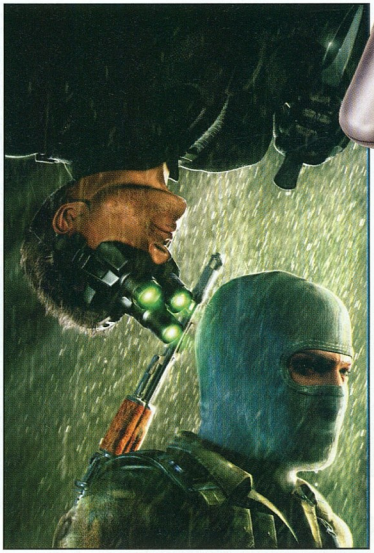








derítő, likvidáló és szabotázsakciókat kell végrehajtania a még mindig kommunizmusban nyűglődő országban. A metódus a szokásos, azaz lehetőleg csendben, észrevétlenül ténykedve kell abszolválnia a küldetéseket. Ezek végrehajtásához különféle harctechnikák állnak rendelkezésünkre: a pusztakezes harc (fojtószorítás és társai) mellett a halálos harci penge is előkerül a tokjából, de egy komolyabb, ma még csak prototípusként létező fegyverarzenállal is felszerelnek minket. Mindemellett természetesen Halász Samu akrobatikusabb mozdulatokra képes, mint az athéni olimpia tornászversenyének összes dobogósa együttvéve, a rajongók tehát biztosan nem fognak csalódni, már ami a küzdelem és a lopakodás megvalósítását illeti. Az ígéretek szerint azonban a játék többi aspektusában sem: a sztorivonallal sohasem volt gond (Clancy bácsi azért nem adja akármihez a nevét); hatalmas, nyílt pályákon vetnek be minket, amelyeknek többféle megoldása is létezik; nemcsak elsődleges, hanem mellékküldetésekkel is ellátnak minket; az ellenfeleket vezérlő mesterséges intelligenciát pedig teljesen újrairják (tekintettel lesznek a környezetükre, kihasználják az abban rejlő lehetőségeket, sőt, „emlékezni" fognak a már megtörtént eseményekre – legalábbis ezt állítják a fejlesztők). Egy teljesen új,



kétjátékos kooperatív mód is lesz, amely állítólag teljesen új élményt nyújt a leendő játékosoknak. A grafikát szokás szerint az égig magasztalják (ami azt illeti, azt már eddig is lehetett), a zenei aláfestés kedvéért pedig leszerződtették a Ninja Tune (elektronikus zenékre építő) kiadó egyik üdvöskéjét, a fejlesztőkhöz hasonlóan szintén montreali Amon Tobint. Eme jeles alkalom kedvéért az úriember megjelentet egy exkluzív, bővített és 5.1-es hangrendszerre újrakevert számokat tartalmazó zenei albumot is a játékban felcsendülő dallamokból. Már csak az a kérdés, hogy az év végén megjelenő Metal Gear Solid 3-mal küzdő játékosok végeznek-e márciusig a Konami üdvöskéjével…





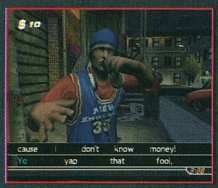


A **Tekken 5** arcade-verziója októbertől árasztja el az Egyesült Államokbéli játéktermeket. A PS2-változat csak jövő év első felében várható.

Több, mint 50 licencelt járgány, izgalmas versenyek, rendőrségi üldözések, ugratók és levágások, valamint Los Angeles híresebb kerületeinek lerombolható reinkarnációi várnak az utcai autóversenyek szerelmeseire a Midway **L.A. Rush** című játékában. Mindössze egy rossz minőségű videó kering róla a neten, úgyhogy képet egyelőre nem tudunk mutatni (igaz, a Midway sem). Nem baj: csak jövő év tavaszára datálják a megjelenését.

Az EIDOS két nagy kedvenc zsákjába, a Star Wars-éba és a LEGO-éba markol bele, majd a két hozzávalót összegyúrva piacra dob egy gyermekeknek készülő kis akciójátékot – valamikor 2005 májusában. Bizonyára hosszú időn keresztül agyalhattak a játék címén, mindenestre nem tartjuk valószínűnek, hogy pont a **LEGO Star Wars** lenne az a projekt, amely kirángatná a céget az üzleti kulimászból.





Wanna' lil' kewl 'ip-hop? Yep? Akkor jó: önjelölt rapperek és MC-k gőzerővel kőhöghetik a vakert hamarosan a PS2-jük előtt is: az **EIDOS** gondozásában és az A2M (Artifical Mind and Movement) fejlesztésében ugyanis októberben megjelenik a világ első hip-hop karaoke programja, a **Get on da Mic**. A játékban 40-nél is több szám szerepel a stílus ismertebb előadóitól (Dr. Dre, Tupac és még egy csomó fekete ember), többféle játékmód lesz (állítólag egymás ellen is lehet rappelni – bár a keleti- és a nyugati-parti fekák csak nem szurkálhatják össze egymást...), virtuális énünket rengeteg módon alakíthatjuk ki (karaktergenerálás, öltöztetés és még akár yahtot is vehetünk) és még az EyeToyjal is kompatibilis. Oh, yo anyám – a Singstar után már csak ez hiányzott az életünkből...

A **Square Enix** bejelentett egy új stratégiai játékot **Itadaki Street Special** néven, amelyben a Final



Fanntasy-, és a Dragon Quest-sorozat egyes karakterei a főszereplők, illetve az azokból megismert helyszíneket járhatjuk be. A program úgy működik, mint egy standard táblás társasjáték: kockát vetünk és a dobás függvényében lépdelünk előre a mezőkön. Megjelenés egyelőre csak Japánban, valamikor a télen.

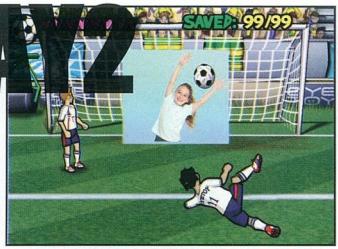
Még mindig Square Enix és még mindig Japán: a cég "meglepetésre" egy akció/RPG-vel áll elő. A



Radiata Storiesról azonban a címén és a megjelenési időpontján (2005 tavasza) kívül azonban semmit sem lehet tudni.

A Midway hamarosan új fejlesztőstúdiót nyit a texasi Austinban. Jelentkezni csak igen erős déli akcentussal lehet.

EYETOY PLAY 2



Kiadó: Sony **Fejlesztő:** London Studio
Megjelenés: 2004.11.22. (PAL)

A kárki akármit mond, a SzemJáték marha nagy okosság, és szerencsére nem csak egyetlen célszoftverrel lehet használni – a külsős kiadók egyre-másra jelentik be a kamerát használó fejlesztéseiket. Mindeközben persze londoni megálmodói sem ülnek tétlenül a babérokon: a megjelenésekor hozzáadott Play című játékgyűjtemény második részének fejlesztése gőzerővel folyik. A tizenkét játékot tartalmazó csomag hamarosan megjelenik, az új feladatok (Ping-pong, Homerun, MrChef) mellett pedig pár régi ismerős feltupírozott változatával is összefuthatunk (Kung2). Akárcsak egy jó EA-játékban, lesz benne egy csomó ™ is. A Motion-Cam™ már ismerős, ezt használja például a Ping-pong, a Homerun (baseball-játék) és a bokszjáték – nemcsak az ütés helyét, hanem az „erejét" (a mozdulat sebességét) is érzékeli a kamera. A Sonic-Cam™ kicsit tágabb lehetőségek elé állít minket, az erre kihegyezett játékokban még a hangérzékelés is szerepet játszik, rá kell ugyanis üvöltenünk a gépre. (Ezekkel lehetőleg gumiszobában kell játszani, mert egy tévé előtt hadonászó, és teli torokból ordítozó ember látványára minden jóraváló szomszéd mentőt hív.) Akad még MiniVision™ (nemcsak magát a játékost, hanem a felvett hátteret is beépíti valamelyik játékba), Cutout-Cam™ (ez pont az ellentéte, egyedül az ember kerül bele a játékba) és Colour-Cam™ (itt pedig a névből adódóan a színekkel trükközhetünk). A SpyToy™ mókás, ennek segítségével kiépíthetjük otthoni térmegfigyelő rendszerünket: egy rövidke videót felveszünk, bekapcsolva hagyjuk a masinát, majd amikor a kamera mozgást érzékel, beadja a rögzített filmecskénket. (Háziállatok és nagyszülők megugrasztására kiválóan alkalmas. A felmerülő kockázatok és mellékhatások miatti felelősséget a London Studio nem vállalja.)



THE REGIMENT



Kiadó: Konami **Fejlesztő:** Kuju Entertainment **Megjelenés:** 2005. (PAL)





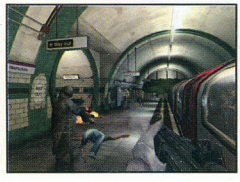




Régi kedves olvasóink emlékezhetnek rá, hogy a Kujutól érkezett barátaink olyan jól érezték magukat nálunk, hogy örömükben fel is robbantották egy Xboxunkat. (Aztán elhúztak Budapest by Night városnézésre, ugyanis fővárosunk nevezetességeiből kizárólag a jó kocsmák és a kuplerájok iránt érdeklődtek nálunk. Nem baj, ebben a témakörben tökéletesen tudtuk informálni őket.) Kujuék ezúttal a Konami keze alá dolgoznak, és egy, a Rainbow Six szellemében fogant, csapatalapú, taktikai FPS-t fabrikálnak, amelynek megalkotásához az élethűség kedvéért a S.A.S. (Special Air Service – brit különleges alakulat) embereit hívták segítségül. A tervezésben és a designban Rhett Butler, az átvezető jelenetek felkonferálásában pedig John MacAleese segédkezett – előbbi úriember a S.A.S. egyik oktatója, utóbbi pedig egy veterán kommandósa. Jobbára városi harcokat folytatunk, egy komplett S.A.S. alakulatot irányítva, legfőbb célunk pedig a túszmentés lesz. Az ígéretek szerint sok mellébeszélés, tervezgetés, eligazítás nem lesz, sokkal inkább az akcióelemek dominálnak (akárcsak az orosz túszmentő akcióknál, még akkor is, ha ez most egy kicsit ízetlen tréfa volt). (*Nem ízetlen volt, hanem bunkó. Nem baj, marad – Spot*) Az egyjátékos-mód küldetései vegyítik a fantáziaszülte akciókat és a megtörtént eseményeket egyaránt. (Utóbbira jó példa lesz az 1980-ban, Londonban végrehajtott támadás, melynek során a S.A.S. emberei az iráni követségen öt fegyveres leszedtek, egyet letartóztattak, miközben a húsz túszból egy vesztette életét – egyébként MacAleese többek közt ebben az akcióban is részt vett.) Multiplayer lehetőségek is rendelkezésünkre állnak, akár az interneten keresztül is, USB headset-támogatással.



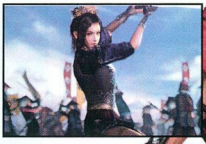




KESSEN III

Kiadó/fejlesztő: Koei **Megjelenés:** 2005. tavasz-nyár (PAL)





A Koei valósidejű stratégia-sorozata, a Kessen-saga is újabb részéhez érkezik, igaz, az európai megjelenés még kicsit várat magára. A cég két korszak és helyszín között fickándozik előszeretettel: a kínai Három Királyság időszaka és a japán Hadakozó Tartományok Kora. Akárcsak az első Kessenben (és a Samurai Warriorsban), a környezethez most az utóbbi érát vették alapul. Főhősünk a már remélhetőleg mindenki által szinte családtagként elkönyvelt Oda Nobunaga (és szövetségesei), feladatunk pedig a háborúktól felforgatott szigetország egyesítése lesz. Óriási ütközeteket kell levezényelnünk, a játékos pedig ezúttal átveheti közvetlenül a tiszt, illetve az egység irányítását is. (Úgy lehet elképzelni, mintha az előző számunkban tesztelt Samurai Warriors csatáit egy fokkal magasabb taktikai szintről, és persze kívülről kontrollálnánk.) Kétszer annyi csatára számíthatunk, mint az eddigi részekben, három nehézségi fokozatban, és izgalmasnak ígérkező történetszállal körítve (amelyet több, mint két órányi átvezető videó formájában tekinthetünk meg). A Koei nem tagadja meg önmagát: a stílus újfent kiszínezett történelmi alapokon nyugszik, számos fantáziaelemmel körítve, az egységek itt is többféle módon fejleszthetőek, és rengeteg lesz az összegyűjthető és eladható felszerelési tárgy is. Utóbbira csak két apró példa: 110 eltérő páncél és nyolcvanféle sisak lesz megszerezhető. Várjuk szeretettel!





TAIKO DRUM MASTER




Kiadó/fejlesztő: Namco **Megjelenés:** 2004.10.26. (NTSC)

Ugyan az E3-beszámolónkban már egy nyúlfarknyi hírben megemlékeztünk róla, de úgy éreztük, érdemes visszatérni pár mondat erejéig erre az igazán unikumnak mondható játékra. A furcsa név egy dobolós ritmusjátékot takar, amely Japánban már évek óta töretlen sikertörténelmet ír – méghozzá úgy a játéktermekben, mint a PS2-vel rendelkezők otthonában (arrafelé most tartanak a negyedik verziónál). A név (taiko) egy tradícionális japán dobfajtára utal – ezt emulálja a játékkal egybecsomagolt kicsiny kontroller is, melynek dobozában a dob teste mellett két ütő is található (a kontroller neve Tatacon). A program figyeli az ütés helyét, tekintettel arra, hogy az ütőfelület melyik oldalát (értsd: jobb, avagy bal kézzel), illetve melyik részét találtuk el (ez pedig a hangmagasságnál számít). A játékos feladata egyszerű: a karaoke-programokhoz hasonlóan a képernyőn futó utasításokat kell – természetesen jó ritmusérzékkel – végrehajtania. (A játék egyébiránt a DualShock2-vel is játszható, bár úgy kétségkívül csökken az élvezeti értéke, nagyjából a táncszőnyeges játékokhoz hasonlatosan. Tehát marhára.) Harmincegy, különböző nehézségű dal kap helyet a korongon, természetesen már a nyugati ember ízlésvilágához igazítva, lesznek könnyűzenei számok (pl. Lady Marmelade, Walking in the sunshine, My Sharona), komolyzenei művek (pl. Beethoven 5. szimfóniája, a Tell Vilmos nyitánya) és Namco-játékzenék (pl. a SoulCalibur II-ből, vagy a Ridge Racerből). Lesznek persze minijátékok (nem is feltétlenül zenei alapúak) és kétjátékos-mód is, utóbbi osztott képernyőn zajlik. Nagy szívfájdalmunk, hogy európai megjelenést még nem jelentettek be… hát hogyan lesznek így multimilliomos jazz-dobosok?





A From Software és a Banpresto egy új óriásrobotos játék fejlesztésébe kezdett, amelynek címe Another Century's Episode (A.C.E.). A stílus 3D akció, míg a játék legfőbb különlegessége, hogy mintegy százféle mechet vonultat fel (ennek közel fele irányítható is, a többi ellenség lesz), legtöbbjét a Bandai Gundam-sztériájából kölcsönvéve.

Az Atari idén novemberben visszatér a gyökerekhez (ez nem is csoda, az új játékaik igen gyengék): egyrészt megjelentetik Atari Anthology című klasszikus játékgyűjteményüket (fejlesztő: Digital Eclipse), amely mintegy 85 játékot tartalmaz a régmúltból (játéktermeket és Atari 2600-on futottakat), másrészt piacra



dobnak egy 20, beépített játékot (2600-ról és 7800-ról) tartalmazó retro-konzolt, Atari Flashback néven.

A VU Games és a Konami megállapodást kötött egymással, mely szerint az előbbi játékainak Japánban való terjesztését az utóbbi vállalja magára. A pecsét öt játékra érvényes: Van Helsing, Crash Bandicoot Advance WakuWaku Tomodachi, Spyro Advance WakuWaku Tomodachi Daisakusen, Crash Bandicoot E - Crash & Cortex no Yabou!? és a Red Ninja. (Nem mertük kihagyni a japán megnevezéseket.)

Az érdekesség kedvéért: Japánban hosszú ideje fut a Derby Stallion nevű lóverseny-sorozat (és milliós eladásokat produkál), a fejlesztők (ParityBit) pedig elárulták, hogy a most készülő epizód már online is játszható lesz. Ha európai változat is lenne belőle, még az is megeshetne, hogy Csurka Pista bácsit is olvasóink közé sorolhatnánk. (Képünkön az éppen aktuális rész, a DS '04 látható.)

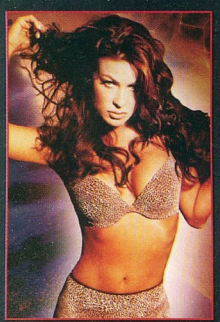




A ruhája helyett sajnos csak a leplet rántjuk le e havi lánykánkról (igaz, azt nagy örömmel), aki nem más, mint Natalie Denning, a Playboy angliai tévéműsorában megválasztott Playboy-nyuszika. Az apropó természetesen a **Playboy: The Mansion** című játékhoz kapcsolódik, amelyben őszőkesége is szerepet kap. A híren felbuzdulva rögtön el is ugrottunk a **Ubisoft** sajtóoldalára, ahol egy egész nyuszifarmra bukkantunk – ha a tördelő is úgy akarja, akkor ti is megpillanthattok belőle egy kis ízelítőt – a többit pedig majd a játékról elkövetett 30-40 oldalas kis tesztünkben láthatjátok viszont (arra a hónapra átavanzsálunk lifestyle-magazinná). Sok szövegre mondjuk ne számítsatok a képek mellett…



Na még egy... Olyan jó, hogy minden hónapra jut egy pár olyan hír, amelynek kapcsán "kénytelenek" vagyunk órákig különböző dekoratív hölgyek fotóit bámulni az interneten (természetesen csak azért, hogy megtaláljuk a legtetszetősebbet…). Az indok most éppen Carmen Electra, és az ő szereplése is a Playboy: The Mansion című játékban. Novemberben már nyomhatjuk is (mármint a játékot).



MIAMI VICE



Kiadó: Davilex **Fejlesztő:** Atomic Planet **Megjelenés:** 2004.11.26. (PAL)

Ha valakit nem döngölt kellőképpen a földbe a múltkori Knight Rider 2 hír, akkor most megadjuk neki a kegyelemdöfést: szereztünk ugyanis képeket a 80-as évek másik limonádé-akciósorozatából készülő játékból is. (Hogy a holland Davilexnél mit és mennyit füstölhettek el, amíg kitalálták, hogy ráállnak erre a vonalra, azt ne tőlünk kérdezzétek. Persze az is lehet, hogy a filmbemutatók óta füstölnek, ha az a szent meggyőződésük, hogy ez még ma is jó.) A standard lövöldözős akciójáték két selyeminges-szövetgatyás miami zsaru, Sonny Crocket és Ricardo Tubbs drogkereskedő-hálózatok elleni harcát eleveníti fel, a sorozatból ismerős helyszínekbe és miliőbe ágyazva. A két alak két eltérő stílusú játékot takar, mi pedig a helyzettől függően váltogathatunk közöttük: Sonny lopakodik és csendesen intézi az ügyeket, Ricardo hitvallása pedig az, hogy egy jól irányzott puskalövés mindennél finomabban oldja meg a felmerülő gondokat. A társak együtt is működhetnek, ami jelen esetben úgy zajlik, hogy egyszerűbb parancsokat („Fedezz!", „Tartóztasd le!", „Rúgd be az ajtót!" stb.) adhatunk az éppen a gép által irányított figurának. Nem akarjuk elkiabálni, de ebből akár még valami jó dolog is kisülhet.



PARIAH





Kiadó: Groove Games/HIP Interactive
Fejlesztő: Digital Extremes/Pseudo Interactive
Megjelenés: 2005.03. (NTSC)







A Pariah az előzetes tervek szerint csak PC és Xbox platformokon látott volna napvilágot, de a Digital Extremes kiadta a Pseudo Interactive-nek a PS2 fejlesztést. A cím a páriákra, a még ma is a kasztrendszer billogát magán hordozó indiai társadalom legalsó, iszonyú nyomorban, számkivetettségben és kilátástalanságban élő néprétegére utal. Ennek ellenére a játék nem manapság, hanem a távoli jövőben játszódik, egy apokaliptikus világban, bár az itteni szereplők sorsa sem sokkal biztatóbb, mint a páriáké. Főhősünk egy drogfüggő és világból kiábrándult, megkeseredett, Jack Mason nevű orvos, aki Karina J. nevű, fertőzött pácienséve egyetemben nagy slamasztikában találja magát: egy Föld nevű, kopár börtönbolygó legszemetebb börtönblokkjában üldögél. Tizenhat óra múlva pedig megkezdődik a cellák kitakarítása, méghozzá egy elég sajátos módszerrel: nem sokkal a tengerszint fölött felrobbantanak egy 50 megatonnás töltetet. A játék futurisztikus FPS, amely a DE régebbi sikerjátékának, az Unrealnek egy alaposan továbbfejlesztett grafikus motorját kombinálja a Havok fizikai modellezésért felelős programcsomagjával megfejelve, és a mesterséges intelligenciáért felelős részt is a korábbi nagyágyúból vették át. A számos, továbbfejleszthető fegyver mellett az „érzékeinket is használnunk kell" (éles szem és vájt fül szükségeltetik hozzá, bár még nem tisztázott, mitől olyan marha extra dolog ez), és az akciók mellett külön figyelmet fordítanak a sztori-vonal kidolgozására is. Egy FPS multiplayer-mód nélkül félkarú óriás: itt lesz többfajta lehetőség (nettel és anélkül), amelyekben járműveket is használhatunk.



ROGUE TROOPER

Kiadó: SCi **Fejlesztő:** Rebellion **Megjelenés:** 2005. ősz (PAL)







A Rogue Trooper is egy képregény alapján készül, bár ez kivételesen nem a standard szuperhősös kategória tagjai közül kerül ki (a szereplők a 2000 A.D. sorozatban tűntek fel). Története viszont olyannyira elcsépelt, hogy nem álljuk meg nem közölni: a jövőben járunk, a háborúk dúlta, mérgező atmoszférájú Új Földön (Nu Earth – kizárólag nu metálosok lakják). A gonosz Nort Köztársaság elleni harcra, és egyúttal a halálos légkör elviselésére biológiai és genetikai módszerekkel létrehozták a Rogue Trooper nevű katonát, majd a későbbiekben – naná, hogy klónozással – egy egész regimentet belőlük. Főhősünk egy ilyen egység parancsnoka, akinek egy balul sikerült, elárult küldetés során egész szakaszát lemészárolják. Bosszút esküszik, de a vendettát nem teljesen egyedül kell végrehajtania: elhullott bajtársai személyiségét ugyanis digitálisan lekódolták és beültették fegyverébe, sisakjába és hátizsákjába, így azok mindig segítik munkáját – gyakorlatilag egy testben, de négy személy veszi fel a harcot az ellenféllel. Mindezt egy nagy csomag hipermodern, kísérleti fegyverrel folytathatjuk le, egy harmadik személy nézőpontjából játszható, lövöldözős-lopakodós akciójátékban, amelynek pályáit többféleképpen is megoldhatjuk. Sőt multiplayer játékmód is lesz, neten keresztül is. Ilyet még nem pipáltunk… (De, mégis. Vagy százat.) A játék végleges változatának nagyüzemi klónozására még jó egy esztendőt várnunk kell.

RACE PAK

Gyártó: Radica UK Ltd. **Kapható:** 2004. október



Az ánglius Radica már régóta ismert, több országban is leányvállalatokkal rendelkező kontroller-, és kiegészítőgyártó cég, termékskálájuk lefedi az összes újgenerációs konzolt – és a joypadektől a kormányokon át a snowboard-irányítóig mindenféle kütyüt forgalmaznak a Gamester® név alatt. Egyik új termékük a Race Pac névre hallgató kormányülés-pedál kombó, amelytől – mintegy pavlovi reflexként – az autóversenyeket kedvelő olvasóinknak nyugodtan elkezdhet csepegni a szája sarkából a motorolaj. Maga a szerkezet egy teljes mértékben (test)méretreszabható, állítható és – a könnyebb szállítás, a hordozhatóság végett – összecsukható fémvázra épül, melyet az ülés részen egy kitömött, kényelmes és könnyen tisztítható párna fed. (Halott szövet egy fémvázon, a Terminator-rajongók kedvéért.) Az ne zavarjon senkit, hogy Kínában gyártják (előbb-utóbb a sóskiflin kívül mindent ők fognak készíteni), a kütyü sok mindent tud: „versenypedálok" járnak hozzá, természetesen vibrál, így pillanatok alatt kirázza belőlünk a nemrég bekapott McDrive-szendvicseket, az ígéretek szerint pedig mindegyik versenyjátékkal kompatibilis lesz. A színvilág maximum azoknak szúrhatja a szemét, akik nem komálják a Ferrarit vagy rózsaszínű lakásban laknak – nekünk első ránézésre inkább azzal van problémánk, hogy szemlátomást padlószinten kell vezetni. Ritka ugyanis az olyan lakás, ahol a földön van a tévé (persze ha előbb vettük meg, mint a bútort, akkor oké), így vagy messzire kell húznunk, vagy úgy kell néznünk a játékra, mint az egyszeri rajongó Michael Jordanre. Ennek ellenére jópofa, már csak egy bukót kell hozzá venni, és anyánk biztosan elköltözik otthonról. Ajánlott eladói ára 100 angol font (36-37e Ft) körül lesz.



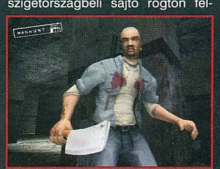


Az **Electronic Arts** Tiburon Studiója már fejleszti is az idén januárban megjelent, arcade-stílusú amerikai foci következő részét. Ez nem is csoda, mert az előző rész (még képünk is csak ebből van) 1.5 millió eladott példánnyal rögtön a második helyen landolt a sportágat zászlajára tűző játékok között a Madden NFL (szintén EA) után. Óh, igen: az **NFL Street 2**-ről beszélünk.

Roald Dahl klasszikus mesekönyvéből, a **Charlie and the Chocholate Factory**-ből Tim Burton rendezésében film, a **Take Two** gondozásában pedig játék készül – valamikor jövőre. (1971-ben már készült belőle egy film, amely magyarul is megjelent, Willy Wonka és a csokigyár címen.)

Nagyon úgy fest, hogy végérvényesen csődbe ment az **Acclaim**.

Az Egyesült Királyságban a 14 éves Stefan Pakeerah gyilkosság áldozata lett. A fiút késsel és szöghúzó kalapáccsal ölték meg egy parkban, szülei pedig azzal vádolják a 17 (!) éves elkövetőt, hogy módszereit figyelembe véve a Manhunt inspirálta a szörnyűség végrehajtására. A szigetországbéli sajtó rögtön fel-



bolydult (A Daily Mail pl. „Ölt a PlayStation" főcímmel jelent meg), a Dixons nevű nagy brit viszonteladó pedig azonnal levette a polcairól a játékot. A bökkenő ott van csak, hogy a játék egy kópiáját éppen az áldozat szobájában találták meg… (Vajon ki vette meg neki a csak felnőtteknek szóló játékot?) A rendőrség álláspontja szerint a játéknak nincs köze az ügyhöz – lapzártakor pedig még tartott a nyomozás.

Aki Oogie-val akar bugizni, az szomorkodhat: a Capcom bejelentette, hogy a – nagy levegő – **Tim Burton's Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge** csak 2005-ben jelenik meg (pontos dátumot nem közöltek). Oda tehát a frappáns megjelenési dátum – stílszerűbben: helloween helyett bye-bye, ween!





A **Cenega** sajtóközleménye szerint a magyar fejlesztésű, cel-shaded grafikával felvértezett poénos stratégiai játék, a **Mithis Games** által jegyzett **Creature Conflict: The Clan Wars** megjelenése is átcsúszik a jövő esztendőre.

Ismét egy **Midway**-akció, de ez most nem a stílusra vonatkozik – ugyanis egy horror RPG-ről beszélünk, közelebbről a **Shadow Hearts: Covenant**ról. A játék elő-

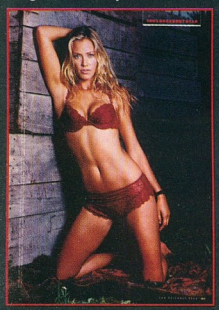


rendelői az új fejezet mellé bónuszként megkapják az első rész korongját is. Biztosan maradt egy pár darab elfekvőben…

A **Banpresto** és a **Bandai Cowboy Bebop** című játéka nagy csúszással, csak 2005 őszén fog megjelenni. A cel-shaded grafikai stílusú, a már-már kultikus státuszban levő hasoncímű futurisztikus animesorozatra épülő programban három fejvadász szerepébe cseppenünk.

A **GoldenEye: Rogue Agent**hez az **EA** szerződtette Judi Denchet („M"), és Christopher Lee-t (Francisco Scaramanga).

Jaj, a szívem! Jaj, a …mindenem! A **BloodRayne-film** forgatási munkálatai hamarosan megkezdődnek, és kiderült, hogy a főszerepet **Kristianna Loken** kapta (ő játszott a Terminator 3-ban is – gyakorlatilag az egyetlen dolog, amely miatt érdemes megnézni a filmet). A félvámpírhölgy kalandjai valamikor 2005-ben kerülnek vászonra, Uwe Boll rendezésében. Kristiannának még azt is elnéznénk, ha terminálna minket, attól viszont egyenesen sikítanánk, ha a fogait belénk mélyesztené…



JAWS

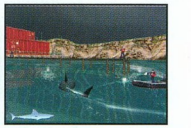
Kiadó: Majesco Fejlesztő: Appaloosa Games
Megjelenés: 2005. nyár (NTSC)





Legyünk nagyon büszkék – a Majesco nemrégiben bejelentett játékát a hazai gyökerű Appaloosánál fejlesztik. A fejlesztés mondjuk már egy jó ideje tart, csak eddig Sole Predator munkacímen volt ismert. A téma sem akármilyen: bizonyára mindegyikőtök ismeri a Cápa című filmet, illetve valamelyik folytatását – a hetvenes, nyolcvanas években elég sokan elpártolhattak a tengerparti fövenyektől miattuk. (Nem tartjuk kizártnak, hogy – ha van ilyen – az Amerikai Hegyvidéki Turizmus Hivatala szponzorálta a filmet…) A jövő évi megjelenés apropója egyébiránt a film mozipremierjének harmincéves jubileuma. Nos, a Jaws maga egy ügyességi akciójáték, amelyben a nagy fehér cápát irányítjuk – és aki Dreamcastról vagy PS2-ről ismeri a szintén Appaloosa-fejlesztésű Ecco the Dolphint, az a képekre pillantva rögtön elmosolyodhat: igen, szemlátomást ugyanarról a stílusról van szó. Cápánkkal húsz küldetésen át küzdünk az életünkért és a fennmaradásunkért a vízalatti világban, amelyben a sok egyéb veszély mellett legfőbb ellenfeleink az élettelenek behatoló emberek lesznek. Nekünk viszont méretünkből és testi erőnkből adódóan nem lesz nehéz feladat felborítani egy csónakot, szétzúzni egy fából készült mólót, vagy felöklelni egy kisebb tengeralattjárót (vagy bekapni egy Pavarotti-méretű egyént). Sok konkrétumot még nem tudunk, de amire biztosan számíthatunk, az – az Eccóból kiindulva – egy egészen különleges atmoszférájú és hangulatú, csodaszép vízivilágban játszódó akciójáték. Mindenestre ahogyan megjelenik, mi azonnal ráharapunk.









ROLL CALL

Kiadó: SCi Fejlesztő: Argonaut Megjelenés: 2005. (PAL)



Az Argonauttal kapcsolatban vegyes érzéseink vannak: az I-Ninja egész jó, a Malice pedig bűn rossz volt – így nem is merjük megtippelni, milyen lesz a Roll Call. A játék egy újabb, közeljövőben játszódó FPS, amely Nick Mason, egy frissiben leszerelt katona életébe enged bepillantást nyerni. A hazatérő baka azonnal belép a G-18-as alakulat soraiba, amely a városban az általános segítségnyújtás és a civilek védelmének feladatát látja el, tulajdonképpen egyesíti a rendőrség, a mentők és a tűzoltók szerepét. A csapatnak pedig akad dolga rendesen, mert a várost gengszter-, és bűnözőbandák tartják rettegésben, akiket egy Kojak-nyalókával nem feltétlenül lehet békésebb életmódra bírni. Előkapjuk tehát a rohampajzsot, a puskát, a pisztolyt és a gránátokat, aztán hajrá. Fontos eleme lesz a játéknak a társakkal való együttműködés: megkérhetjük őket egyes apróbb feladatok elvégzésére (pl. hogy egy tűzoltó törje be nekünk az ajtót, vagy hogy valaki adjon nekünk egy hőérzékelős szemüveget a pontosabb tájékozódás végett). A játék stílusából adódóan kötelezően többjátékos-módokkal is kecsegtet: egy gépen maximum négyen, osztott képernyőn, az interneten keresztül pedig nyolcan játszhatunk.

SKATE RAT

Kiadó: ? Fejlesztő: Zond 5 Megjelenés: ?





Mi speciel a Zond 5-ről sóröbol egy idióta földönkívülire asszociáltunk valami hülye képregényből, de kicsit utánakaparva a dolgoknak, kiderült, hogy nem erről van szó. A Zond 5 ugyanis egyrészt egy 1968-ban fellőtt orosz űrjármű volt (csomó kisebb állattal és növénnyel a fedélzetén), másrészt egy tavaly alakult fejlesztőstúdió neve. Most utóbbi az izgalmasabb, amely volt Atari és THQ alkalmazottakból verbuválódott, és már az E3-on is bemutatta Skate Rat című programját. Igaz, ott valami érthetetlen oknál fogva elnyomta ezt a gyöngyszemet a MGS3: Snake Eater, a Gran Turismo 4 és a Killzone... Pedig – valljuk be őszintén – titkon mindenki azért imádkozik elalvás előtt, hogy legalább egyszer beleélhesse magát egy kék színű, Skate névre hallgató, gördeszkás patkány szerepébe. Na, most meglesz rá a lehetőség (már ha a derék Zondék egyáltalán találnak maguknak kiadót...) A játék maga a Tony Hawk's Pro Skaterek "kistestvére", szemlátomást a fiatalabb korosztálynak készült, rajzfilmes és humoros tálalásban. Ügyességi és platformelemeket variál, egész álló nap trükközhetünk Park City városában a színpompás, bár egyelőre elég randának tűnő pályákon, és még valamiféle sztorivonal is lesz. (Internetes, multiplayer deathmatch lehetőséget sajnos még nem jelentettek be.) Nem ítélkezünk előre, úgyhogy megnézzük.

SUPER MONKEY BALL DELUXE



Kiadó: SEGA **Fejlesztő:** Amusement Vision **Megjelenés:** 2005 ele-

A Super Monkey Ball eredetileg GameCube-exkluzív játéka volt a SEGA-nak (pontosabban Nintendo-exkluzív, mert a két GC-s mellett van GBA-verzió is), aztán jött belőle egy N-Gage port, de a SEGA is csak pénzt akar keresni, így most érkezik a PS2-es. Az SMB egy aranyos kis ügyességi játék, amelyben gömböcskékben guruló majmokkal kell eljutni a célig, méghozzá úgy, hogy nem a főhőst, hanem az egész pályát irányítjuk (értsd: döntögetjük). Biztosan ismeri mindenki a régi, golyóterelgetős műanyag játékokat (volt belőle focis, macskakövön kutyauszítós, meg egy csomó másfajta) – no, ez pontosan úgy működik, csak a pályán egy csomó, a gömböcskében utazó majomra veszélyes hely is akad. A Deluxe változat a GC-re megjelent első és második rész pályáiból mintegy háromszázat tartalmaz, megfejelve negyvenhat újjal, lesz egy új ügyességi és egy sztori-mód is, tizenkét partijátékkal színesítve, mindez különböző nehézségi fokozatokban, minijátékokkal és többjátékos-módokkal – úgyhogy unalmasnak semmiféleképpen sem nevezhetjük. (A képek még a GC-verziókból származnak).





CONSTANTINE

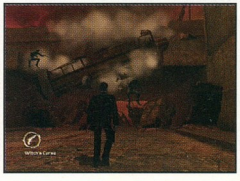


Kiadó: SCi **Fejlesztő:** Bits Studios **Megjelenés:** 2005 eleje (PAL)

A Constantine egy DC Comics/Vertigo képregényből (Hellblazer) készülő Warner Bros filmen alapuló játék lesz. Ebben manapság még semmi meglepő sincs, arra viszont már feljebb húzza az ember a szemöldökét, hogy a jövő februárban, Keanu Reeves főszereplésével bemutatandó alkotás játékjogát egy európai kiadó, nevezetesen az SCi szerezte meg. A természetfeletti jelenségekkel telitűzdelt thriller története egy olyan emberről (John Constantine) szól, aki megjárta a poklot és visszatért onnan – most pedig egy racionális gondolkodású rendőrnőnek (Angela Dodson) segít, aki ikertestvére titokzatos öngyilkosságának oka után nyomoz. A kutatás során Los Angeles városának egy másik arcát, eltérő létsíkját is megismerik – egy olyat, amelyben angyalok és démonok élnek (az eredeti képregény még Angliában játszódott, a film és a játék már az Angyalok Városában – pénz beszél, démon huhog). Az események hamarosan odáig fajulnak, hogy a páros számára már nincs visszaút: a saját életükért és nyugalmukért kell küzdeniük… A túlélő horror kategória egy újabb becses darabjával állunk szemben (talán leginkább a Silent Hill mintájára), amelyben valószínűleg az akció-szál kap nagyobb hangsúlyt. Constantine meghatározott helyeken képes átlépni a pokoli létsíkba (ilyenek vannak Budapesten is, aluljárónak hívják őket), amelyben járva olyan helyekre is eljuthat, ahová a normális világban nem. Roppant elmés fegyvereket használhat, úgymint Szent Vadászpuska (biztosan Kittenberger érsek szentelte fel), Boszorkánypisztolyok, és egy Sárkánylehellet nevű lángszóró (úgy látszik, az Antiochiai Szent Kézigránátot a Kerekasztal Lovagjai elpocsékolták) – no meg lesz egy-két ördögűző varázslat is a farzsebében. Megjelenés minden bizonnyal februárban, a filmbemutatóval párhuzamosan.













Egy kis amerikai foci: az egyetemi bajnokságot feldolgozó, nemrégiben megjelent NCAA Football 2005 eladásai az első héten 50%-al megdöntötték a tavalyi rész ugyanebben az időszakban regisztrált eredményeit. Jenkiországban szemlátomást kasza a sportággal foglalkozni…

A nem túl rózsás helyzetben lévő EIDOS valószínűleg a felvásárlás szélén áll. (Ugye, hogy nem kellett volna elrontani a Tomb Raidert!?) A lehetséges jelentkezőkről mindenki tudni vél valamit – ami azt jelenti, hogy senki sem tud semmit. Felmerült az Electronic Arts, az Activision, a Ubisoft és az Atari neve is – de semmit se vegyetek képzőnknek. Ha boltoltak, megírjuk.

A Joytech cég (a New York-i Take Two egyik divíziója), ami elsősorban kontrollergyártásra szakosodott. A Sharp Shooter fénypisztoly-sorozatuk már a második kiadásánál tart, ez egyben bizonyítja sikerességét. Egy sajtóoldalon leadták nekünk a drótot, hogy szeptembertől kapható a stukker wireless, azaz vezeték nélküli változata is – amelyet a mel-



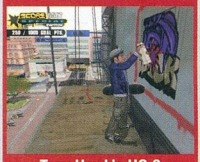
lékelt képen nem más, mint a Die Another Day(ből (Halj meg máskor) ismerős Bond-lányka, Rachel Grant tart a kezében. (Létjátok mekkora a… a kéziágyúja?) A cucc gyorsabb a halálnál: 3Mb/mp-es (3 Millibit per másodperc) adatátviteli sebességgel kommunikál a konzollal, ez bőven elegendő arra, hogy elkerüljék a korrekt működésben fennakadást okozható késéseket. A géptől egészen ötméteres távolságra el lehet vele menni, a két ceruzaelem pedig ötven órányi folyamatos játékra elegendő naftát szolgáltat (a pisztolyhoz kapásból jár két Energizer-elem is, reményeink szerint szétlőhető Duracell-nyuszikkal). A Joytech teljes kompatibilitást ígér a G-Con 45-tel és a G-Con 2-vel – és az összes eddigi PS2-re megjelent fénypisztolyos játékkal, ami kifejezetten jó hír. Erre nem tértek ki, de ha megőrzi a felmenői tulajdonságait, akkor 100 Hz-es tévéken is használható lesz és rendelkezik automata utántöltés és tűz funkciókkal is. Ár a sajtóközleményben nem szerepelt, de egy ausztrál oldalon már előrendelhető, úgy 7800 Ft-nak megfelelő suskáért.

Megjelenések

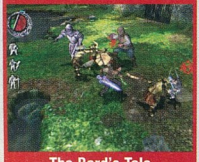
EURÓPAI / PAL MEGJELENÉSEK

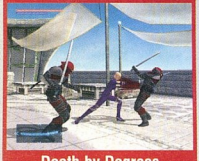

Star Ocean


Psi-Ops


Tony Hawk's UG 2

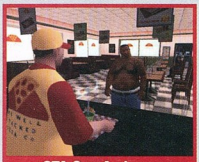

Pro Evo 4


The Bard's Tale


Death by Degrees

Star Ocean: Till the End of Time		★★★
Ubisoft	10.01.	
Spy Fiction		★★
SEGA	10.01.	
Shark Tale		★
Activision	10.01.	
Rocky Legends		★★
Ubisoft	10.01.	
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy		★★★
Midway	10.01.	
Pacific Warriors II: Dogfight		★
Midas	10.01.	
Obscure		★
Ubisoft	10.01.	
Lamborghini FX		★
Avalon	10.01.	
Dukes of Hazzard: Return of Ge. Lee		★★
Ubisoft	10.01.	
Def Jam Fight for N.Y.		★★
EA Big	10.01.	
Worms Fort Under Siege		★★
SEGA	10.08.	
Tony Hawk's Underground 2		★★★
Activision	10.08.	
TOCA Race Driver 2		★★
Codemasters	10.08.	
NHL 2005		★★★
EA Sports	10.08.	
Gradius V		★★★
Konami	10.08.	
Get on da Mic		★
Eidos	10.08.	
Crash Twinsanity		★★
VU Games	10.08.	
Club Football 2005		★
Codemasters	10.08.	
Bard's Tale		★★★
Acclaim	10.08.	
TT Superbikes		★
Big Ben	10.15.	
Trivial Pursuit Unhinged		★
Atari	10.15.	
SEGA Superstars		★
SEGA	10.15.	
Pro Evolution Soccer 4		★★★
Konami	10.15.	
NBA Ballers		★
Midway	10.15.	
FIFA Football 2005		★★★
EA Sports	10.15.	
Driven to Destruction		★★★
Atari	10.15.	
Digimon Rumble Arena 2		★★
Atari	10.15.	
Crash 'n' Burn		★★
Eidos	10.15.	
Backyard Wrestling 2		★★
Eidos	10.15.	
Virtua Quest		★
SEGA	10.22.	
Viewtiful Joe		★★★
Capcom	10.22.	
Vietcong Purple Haze		★★
Gathering	10.22.	
This is Football 2005		★
Sony	10.22.	
Death by Degrees		★★★
Namco	10.22.	
Starsky & Hutch 2		★★
Empire	10.22.	

AMERIKAI / NTSC MEGJELENÉSEK


GTA San Andreas


Ace Combat 5


FIFA 2005


Under the Skin

Mortal Kombat: Deception		★★★
Midway	10.01.	
Area 51		★★
Midway	10.01.	
MOTU: He-Man Defender of Grayskull		★
Jack of All Games	10.01.	
Midway Arcade Treasures 2		★★
Midway	10.01.	
Conflict: Vietnam		★★
SCi	10.05.	
TOCA Race Driver 2		★★
Codemasters	10.05.	
ESPN NBA 2K5		★★
SEGA	10.05.	
NBA Live 2005		★★
EA Sports	10.05.	
Robotech: Invasion		★★
Global Star	10.05.	
Tak 2: The Staff of Dreams		★★
	10.11.	
FIFA Soccer 2005		★★★
EA Sports	10.12.	
Under the Skin		★★
Capcom	10.15.	
Growlanser: Generations		★★
Working Designs	10.19.	
Teenage Mutant Ninja Turtles		★
Konami	10.19.	
Grand Theft Auto: San Andreas		★★★
Rockstar	10.25.	
Ace Combat 5		★★★
Namco	10.25.	
TY The Tasmanian Tiger 2		★★
EA Games	10.26.	
Taiko Drum Master		★★
Konami	10.26.	
Neo Contra		★★
Konami	10.26.	
SongeBob SquarePants: The Movie		★
THQ	10.27.	
The Incredibles		★★
THQ	10.28.	


NHL 2005


Shark Tale


TOCA Race Driver 2

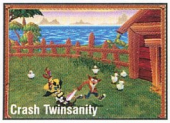

Worms Fort Under Siege


Rocky Legends


Gradius V


Spy Fiction


Dukes of Hazzard


Crash Twinsanity

Top-listák

EURÓPAI (UK) TOP-LISTA

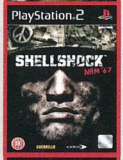


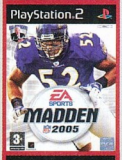






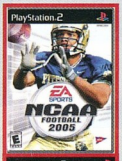


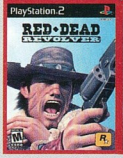




1. **Burnout 3: Takedown**
   EA Games
2. **Conflict: Vietnam**
   SCi
3. **Resident Evil: Outbreak**
   Capcom
4. **Shellshock Nam '67**
   Eidos
5. **Spider-Man 2**
   Activision
6. **Athens 2004**
   Sony
7. **Driv3r**
   Atari
8. **Silent Hill 4: The Room**
   Konami
9. **Second Sight**
   Codemasters
10. **Madden NFL 2005**
    EA Sports
11. **Dynasty Warriors 4: Empires**
    Koei
12. **America's Top 10 Most Wanted**
    Play It
13. **Shrek 2**
    Activision
14. **SingStar**
    Sony
15. **Tiger Woods PGA Tour 2004**
    EA Sports
16. **Formula 1 04**
    Sony
17. **Harry Potter and the Prisoner of Azkaban**
    EA Games
18. **Sonic Heroes**
    SEGA
19. **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
    Ubisoft
20. **Fight Night 2004**
    EA Sports

AMERIKAI TOP-LISTA








1. **NCAA Football 2005**
   EA Sports
2. **ESPN NFL 2K5**
   Take Two
3. **Spider-Man 2**
   Activision
4. **Driv3r**
   Atari
5. **MVP Baseball 2004**
   EA Sports
6. **Mega Man Anniversary**
   Capcom
7. **Red Dead Revolver**
   Take Two
8. **Dragonball Z: Budokai 2**
   Atari
9. **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
   Ubisoft
10. **Shrek 2**
    Activision

JAPÁN TOP-LISTA

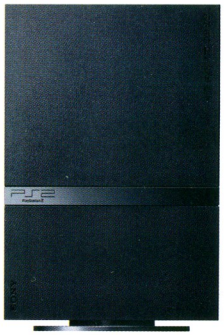




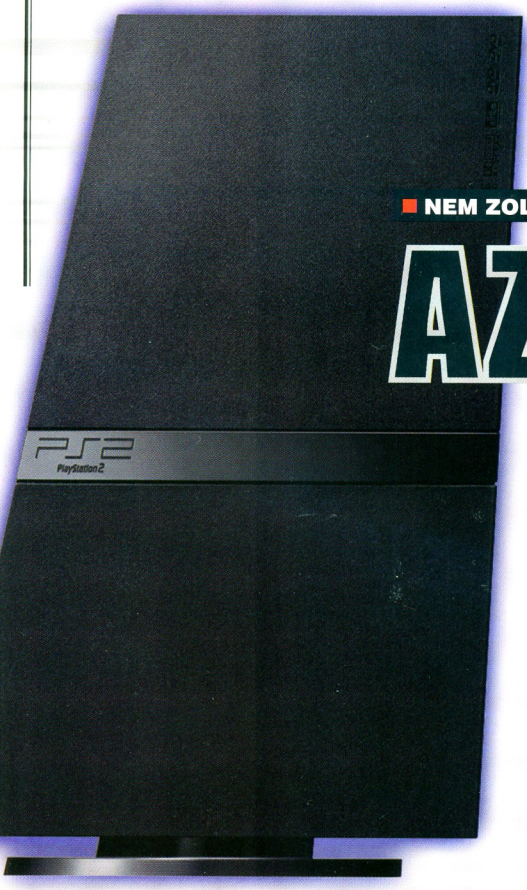



1. **Winning Eleven 8**
   Konami
2. **Genso Suikoden IV**
   Konami
3. **Doko Demo Issyo: Toro to Ippai**
   Sony
4. **Prince of Persia: The Sands of Time**
   Sony
5. **Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken**
   Sammy
6. **Taiko Risshiden V**
   Koei
7. **Fullmetal Alchemist: Dream Carnival**
   Bandai









Hölgyeim és uraim: nagyszerű hírünk van – ami a régi playstationösöket valószínűleg nem is éri villámcsapásként – a Sony ugyanis lelibbentette a fátylat a talán először joggal második generációsnak nevezhető PlayStation2-ről. Az **idősebb testvérnél** is megvolt ez az evolúciós lépcsőfok: ugyebár az eredeti „öreg szürke" kezdett (**európai** megjelenés: 1995), aztán jött a finomított és zanzásított verzió a PsOne **képében** (európai megjelenés: 1999) közvetlenül a PS2 előtt – most pedig a PS2 is **elérkezett** ez utóbbi állomáshoz. Rendben is van ez – a gép csak a PAL-területeket figyelembe véve lassan már ötödik éve van jelen a piacon, és az itt eladott, közel 24 millió példány mindennél **ékesebben** bizonyítja a modell sikerességét.

Az új gépek a SCPH-70000 CB-s sorozatszámot viselik és gyakorlatilag ugyanazokkal a belső jellemzőkkel bírnak, mint a manapság kapható SCPH-

NEM ZOLTÁN ERIKA, HANEM Ő A TÚL SZEXI LÁNY

AZ ÚJ PS2

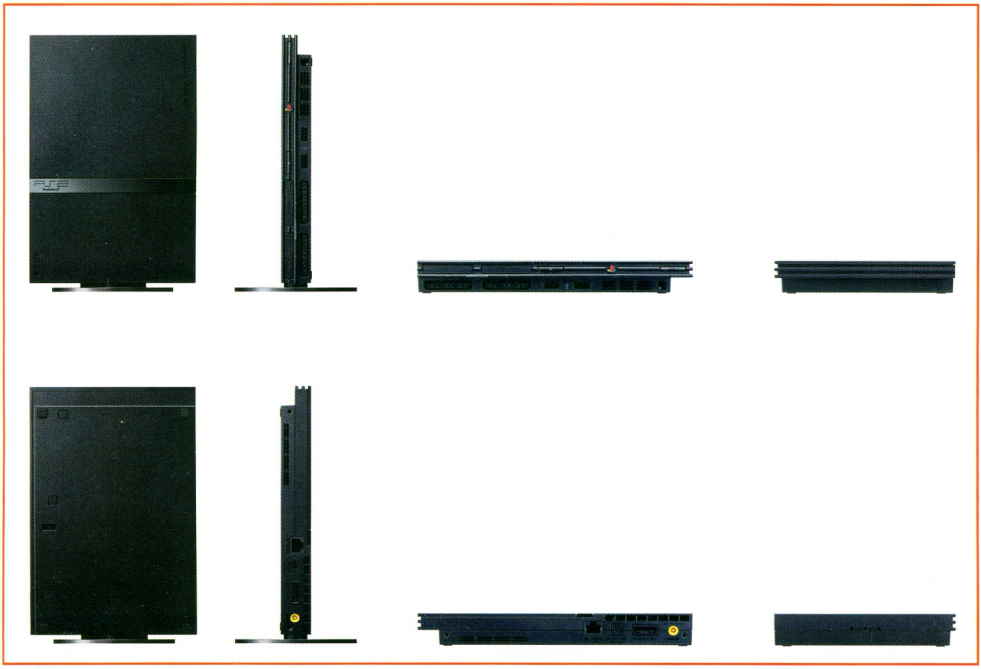
Specifikáció (PAL)

Név: PlayStation®2
Szín: Szénfekete (Charcoal Black)
Termékkód:
SCPH-70002 CB (Óceánia)
SCPH-70003 CB (UK)
SCPH-70004 CB (Európa)
Megjelenés: 2004.11.01.
Ajánlott viszonteladói ár: 149 Euro
Dimenziók: 230 mm*28 mm*152 mm
(a jelenlegi modell méretének 23%-a)
Súly: kb. 900g
(a jelenlegi modell súlyának 45%-a)
Energiaszükséglet: DC 8.5V
Energiafogyasztás: 5.3A (kb. 45W)
Kompatibilitás:
PlayStation®CD-ROM
PlayStation®2 CD-ROM
PlayStation®2 DVD-ROM
Audio CD
DVD-Video
DVD-RW (VR mód)
Csatlakozók:
2 db Kontroller port
2 db Memóriakártya port
2 db USB port
1 db Network csatlakozó
(100BASE-TX/10BASE-T)
1 db DC IN 8.5V
1 db AV (Audio/Video) kimenet
1 db Digitális (optikai) kimenet

Az alapcsomag tartalma:
1db PlayStation 2 konzol
1 db Analog DualShock®2 kontroller
1 db AV kábel
1 db AC Adaptor
1 db Euro-AV konnektorkábel

Külön megvásárolható kiegészítők:
Vertikális állvány
Szín: Szénfekete
Termékkód: SCPH-70110 ECB
Megjelenés: 2004.11.01.
Multitap
Szín: Szénfekete
Termékkód: SCPH-70120 E
Megjelenés: 2004.11.01.





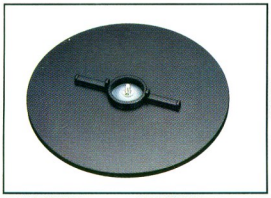
50000 sorozatszámú – csak aki ránéz egyre, szinte nem is fogja megismerni... Amellett, hogy megőrizték az alapfunkciókat és a design filozófiáját (van ugyanis neki ilyen, például ha valaki nem tudná, akkor egy designer szerint „a PS2 fekete-kék színkombinációja az úr végtelenjét hivatott megtestesíteni"), teljesen újraálmodták a belső architektúrát, amely egy jóval kisebb, karcsúbb, kecsesebb és könnyebb gépet eredményezett. A régi alapmodellekhez képest a belső térfogat 75%-kal (!), a súly a felére, a vastagság pedig a harmadára csökkent (szándékosan nem írtunk szélességet vagy magasságot, hiszen fektetve és élére állítva egyaránt használhatjuk a gépet).

„Ez a teljesen újragondolt, hálózatkész konzol jeles bizonyítéka annak az innovatív gondolkodásnak és formatervezési érzéknek, mely a PlayStation-t a világ legsikeresebb és legkedveltebb játékkonzolává tette. Biztosak vagyunk abban, hogy a felhasználó barát ár, a karácsony előtti játék premierek és az új PlayStation 2 model a vásárlók új generációját is felbátorítják arra, hogy megtapasztalják a PlayStation világát." – nyilatkozta David Reeves az SCEE Elnöke, az új modell bemutatása kapcsán.

Belső architektúrát tekintő változások ugyebár már eddig is történtek a PS2 történetében, ahol a sajtóközlemények szerint a változtatások okaként rendszerint titokzatos „célszerűségi" és „hatékonysági" indokok voltak megjelölve. Enyhén cinikusak lévén azért némi kétkedéssel fogadtuk, hogy a Sony semmilyen anyagi haszonnal nem kecsegtető változtatások kedvéért vállalja be a gyártósorok átállításának nyilvánvalóan hatalmas költségeit – és szinte teljes értetlenséggel álltunk ama tény előtt, hogy az akkoriban forgalomba levő, régiókódot és másolásvédelmet megkerülő modchipeket a „célszerűsítés" után nem lehetett beépíteni az új modellbe. (Csak miért szégyen ezt kerek perec kimondani? Teljesen logikus, hogy a Sony is igyekszik védeni a saját érdekeit, lévén a PS2-ből származó bevételeinek döntő többsége a játékeladások után befolyó jogdíjból származik. Ha már nem tudom pofám vágni, aki tőlem lop (vagy eszközt szolgáltat a tőlem való lopáshoz), akkor legalább egy gutaütést próbálok neki intézni, nem?!) Nyilván ilyen hátsó gondolatok is motoszkáltak az újratervezett modell kialakításánál, habár az is kétségtelen, hogy az új külső annyira szexi, hogy hozzá képest az egyébként kellemesen festő elől úgy néz ki, mint valami mobil radiátor.

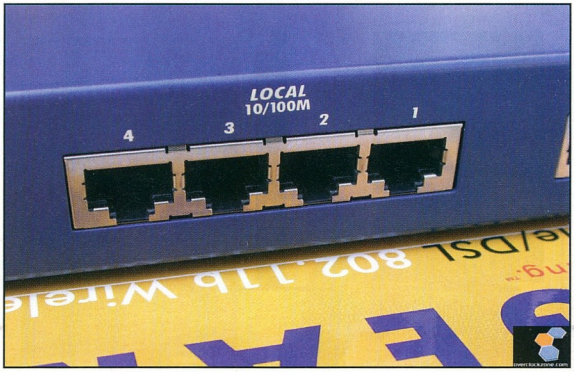
Apróbb és jelentősebb változások azért akadnak a korábbi PS2-höz képest: bár ugyanúgy lesz hozzá vertikális állvány, mint a régebbi modellekhez, csak ez most éppen kerekded formájú (akárcsak egy monitor alapja). A négy játékost támogató régi multitap-elosztók nem passzolnak hozzá, ezért egy új típust kell forgalomba hozni. Állvány nélkül már nem lehet felállítani, igaz, a megváltozott forma és könnyebb súly miatt nem is mernénk, mert tuti, hogy egy félórán belül leráncigálnánk belegabalyodván a kontroller zsinórjába... Az új modell már beépített hálózati Ethernet csatlakozóval rendelkezik, így sokkal egyszerűbben felkúszhatunk a világhálóra, vagy éppen összeköthetünk két masinát egy jó kis többjátékos dühöngés érdekében.

A masina tehát jóval kisebb, ezáltal kényelmesebben hordozhatjuk, sőt, elegáns és a régihez viszonyítva még új funkciókat is kapott. Egyelőre csak a fekete alapszínben lesz kapható. Egy szónak is száz a vége: remek újratervezés (legalábbis nekünk nagyon tetszik) és modernizálás után PS2-nk szebb, mint valaha. A piacra dobás időzítése szokás szerint tökéletes: az első nyilvános bemutatkozás a szeptember végi Tokyo Game Showra, az európai premier pedig nem sokkal ezután, november 1-re datálódik – és azt ugyebár mindenki tudja, hogy ilyenkor kezd beindulni a karácsonyi vásárlóhadjárat. Az egyik legfontosabb tényező (az ár) is ugyanannyi lesz, mint a régi masina esetében, ami különösen annak tekintetében örvendetes, hogy ezt nemrég vitték le 149 euróra.









ELMÉLKEDÉS A PS2 ONLINE JÁTÉKLEHETŐSÉGEKRŐL

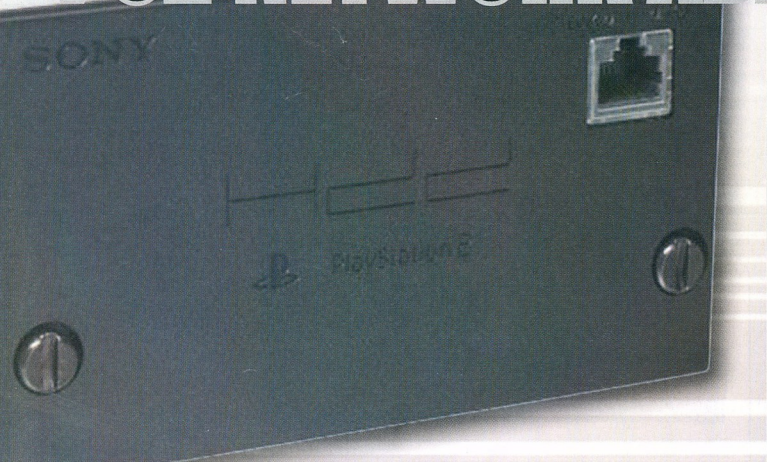
PS2 NETWORK ADAPTOR

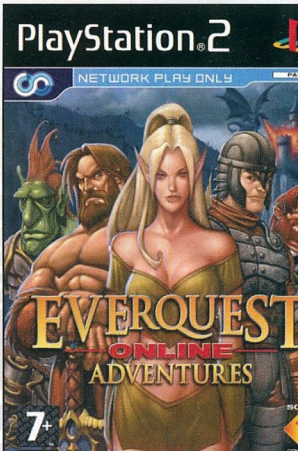
A Sony PlayStation 2 Network Adaptor és ami benne van

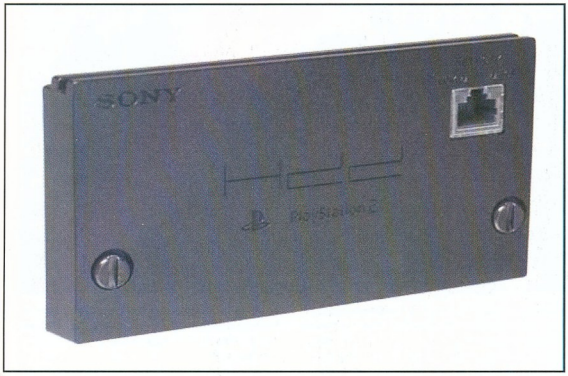
A konzolos online játék – bármennyire is szeretné hinni ezt az Xbox-szekértábor – nem a Microsoft találmánya volt. A Nintendo már a SNES-hez is készített online eszközt, amely műholdon keresztül volt képes letölteni az adatokat, és ez az igény azóta is kísér(t)i a konzolos világot. A mai értelemben vett internetes játékot a Sega baljós sorsú hardvere, a Dreamcast hozta el a nagyközönségnek, amire a Sony válasza az eredetileg csak Japánban hozzáférhető third party (független cég által gyártott) hálózati eszköz volt. A Microsoft megoldása, miszerint minden Xboxban ott virított a beépített hálózati rendszer, meglepte a Sonyt, mégha annak elérhetősége csak az Egyesült Államokra is korlátozódott. A Microsoft 2002. végére ígérte az Xbox Live!-hálózat beindítását, amire a Sonynak mindenképpen tromfolnia kellett, így az eredeti formájában USB/PCMCIA csatlakozású PS2-kiegészítőt új design és Sony logó alatt 2002. nyarán világkörüli útjára bocsájtotta. A világ körüli út – akkor – sajnos csak az Egyesült Államokig tartott, ahol Japánhoz hasonlóan gyorsan megtalálta rajongóközönségét, köszönhetően az olyan címeknek, mint például a Final Fantasy XI, ami az általános vélekedés szerint azóta is az Everquest talán egyetlen érdemi konkurenciája. Az anyacég egy egészen új irányból közelítette meg a PS2 nagy világhálózat kiépítésének problémáját: a Live!-val ellentétben ez a hálózat nem centralizált és nem használ egységes fizetési rendszert. A Sony csak a technológiát (Network Adaptor és TCP/IP Stack) biztosítja, valamint kevesebb pénzt kér jogdíjként, ha egy játék on-line komponenssel is rendelkezik. A játék készítőjének magának kell az internetes hátteret felépíteni – a cikk írásának idején a tőkeerős kiadók (EA, Ubisoft, stb.) ezt ingyen adják, míg az RPG-világok fizetősek maradtak.

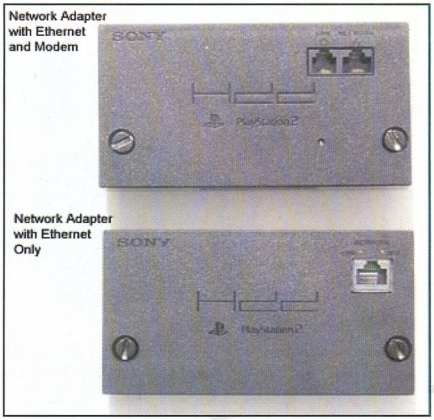
Nos, ha más nem is, a most megjelenés előtt álló, áttervezett PlayStation2 gyárilag beépített online adaptere jó okot szolgáltat arra, hogy részleteiben is szemügyre vegyük az eljövendő PS2 online kánaánt, amit eddig leginkább csak a gyors summázások szintjén kezelt honi a játéksajtó (jó, a Burnout 3 is elég jó indok, főleg, hogy azért nem adták ki GameCube-ra, mert azon nincs online). Mivel feltételezzük, hogy bármilyen szexi is, olvasóink azért még nem fogják novemberben lecserélni a régit az új PS2-re, egy „régi"-hez való Network Adaptor életre keltésével fogunk megküzdeni.

A másik oldal persze az, hogy nem valószínű, hogy a beépítés aktusa embermilliárdokat mozgat majd át a hálózatos játékok mezsgyéjére. A játékosok kis hányada játszik csak így









(legalábbis egyelőre). Tőlünk nyugatabbra a Network Adaptor megvétele csupán a boltba való elmenés vagy nem-menés kényelmi kérdése volt, a PlayStation hálózat pedig, mint említettem, ingyenes. Az érdeklődés volumene azonban tagadhatatlan, és a kiadók is ráálltak a témára. Nálunk kicsit speciálisabb a helyzet a vásárlással, de talán hamarosan javul a helyzet.

Kezdjük először is a költségekkel. Az online-játékra kész PS2-höz első menetben két befektetés szükséges: először is egy Network Adaptor, másodsorban pedig egy szélessávú internetszolgáltatás előfizetése. Előbbi beszerzése kicsit körülményes: jelen tudomásunk szerint hivatalosan a Sony még nem forgalmazza nálunk, de némi utánjárással szakboltokban hozzá lehet jutni (mi 13e rénes forintért vettünk egy NTSC-t és 17e-ért egy PAL-t). Az internet szolgáltató már egyszerűbb: bármelyik kereskedelmi tévéadón bele lehet futni a reklámjaikba. Mivel nálunk nem hirdetnek (pedig nekünk sokkal nagyobb szükségünk van ám a jó nagy cégekről legombolható busás hirdetési tarifákra, mint egy kereskedelmi tévének!), neveket nem mondunk, de 10-12e forint havidíjért mindenki találhat magának megfelelőt. (Ha valakinek ez sok lenne, akkor annak esetleg főszerkesztőnk a havidíj feléért adhat tanácsot, hogy hogyan lehet egyetlen forint kifizetése nélkül egy évig internet-hozzáférést szerezni.) *(Egy évnyi (fél)havidíj viszont előre fizetendő! Vészesen kezdenek fogyni a szolgáltatók, lehet, hogy valamelyiknél már tényleg fizetnem kell! – Spot)*

A Network Adaptor (a továbbiakban NA, és így „o"-val, a hivatalos írásmód szerint), amelyet például a XIII kézikönyvének legendásan csapnivaló magyar fordítója nemes egyszerűséggel csak „széles felhasználói csatlakozású internetes hálózati átalakító" -nak titulált, egy komplett kis eszköz, melyben három (USA/ Japán), illetve két (Európa) funkció egyesül: egy merevlemez vezérlő (PC-s nyelven: ATA/IDE controller), egy hálókártya (NIC) és az amerikai/japán változatban egy modem. Ez utóbbi nem kitolásból maradt ki az öreg kontinensünk számára készített darabokból, hanem azért, mert a tengerentúli tapasztalatok azt mutatták, nem nagyon készülnek olyan játékok, melyek ezzel is képesek lennének érdemi játékélményt nyújtani. Az eredeti Phantasy Star Online-féle keskeny sávszélességek ideje lejárt, a zászló a szélessávú tartalomnak áll. Ebben persze nem kell a kultúra és az univerzum bukását látni: a modem kiváló eszköz volt a maga idejében, de technikai korlátai nem engedték, hogy tovább fejlődjön. Az NA itt, Európában tehát a szélessávú internet-elérésre (ADSL, kábelnet) tervezett online kiegészítő a PlayStation2 konzolhoz.

Mélyvíz: hálózati alapismeretek

Lássuk először a hálókártya funkciót, majd később, a HDloader kapcsán, a merevlemez vezérlőt is vizsgálatunk tárgyává tesszük. Persze elnézést a „hálókártya" titulusért, az NA nem kártya, de nem is hálózati csatlakozó (ami talán a legtalálóbb tükörfordítás lenne), mert azt mindenki a konnektorba csatlakozó tápkábellel azonosítja, és esetleg félreértésekhez vezethet. Szóval ez a 'hálókártya' egy 10/100 Mbps Base T/TX eszköz, ami azt jelenti, hogy 10-es és 100-as sebességű aktív hálózati eszközökhöz is csatlakoztatható. (És persze még gyorsabbakhoz is, de akkor is maximum 100-as sebességgel fog majd kommunikálni.) A számokat követő Mbps a másodpercenként átvitt megabitek rövidítése. Ezt a számot kell nyolccal osztani ahhoz, hogy megkapjuk a valós életben is használt mértékegységekkel mért mennyiséget: azaz a 10-es kártya kb. 1.25 megabájt, a 100-as kártya kb. 12.5 megabájt adatot képes a kábelre pakolni másodpercenként. (A dolog trükkje: egy bájtban ugyebár 8 bit van, ergo a bitben megadott mennyiség nyolcada a keresett bájtmennyiség.) Ha leszámítjuk azt a pár kilobájt adatot, ami azért kell, hogy a gépek fenn tudják tartani az egymás közti kommunikációt, akkor jó közelítéssel 1 és 10 megabájt/sec az, amit az NA képes fogadni és küldeni. És hogy ez mennyire nem kevés: a PC-ken általánosan használt 512Kbit széles sávú internetszolgáltatás 64 kilobájtnyi porn...khm, videóelőzetest tud helybe szállítani per sec, azaz az NA kisebb sebességének mindössze alig több, mint tíz százalékát. Az NA ezen túlmenően rendelkezik minden földi jóval, ami jól nevelt hálózati interfészhez illik, jelesül MAC címmel is, ami talán a hálókártyák Apple iMac címét jelenti...

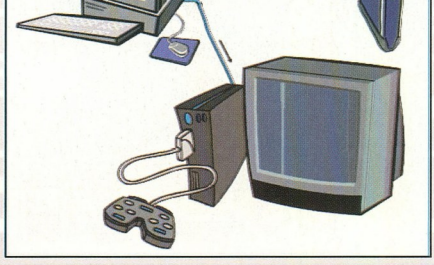
Na jó, nem. A MAC igazából a gyártó egyedi kódja, és arra szolgál, hogy az a fránya elektron, ami épp a fejlövés koordinátáit szállítja, megtalálja a másik gépet a helyi hálózat hatalmas kábelrengetegben. A Földön elméletileg minden hálókártyának és hálózati eszköznek egyedi MAC címe van. (Persze csak elméleti-

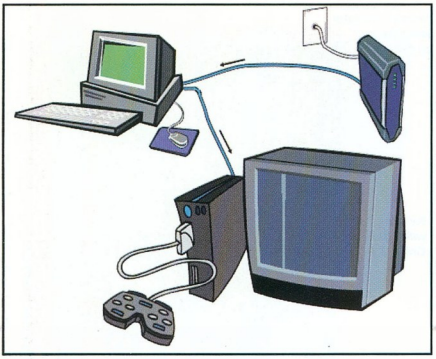














leg, mert a notebookos lapkártyák (PCMCIA) MAC címei jellemzően átírhatóak a mobilitás szolgálatában). A kitolás az az, hogy az internetszolgáltatók figyelik ezt a címet, és csak azt a kártyát engedik működni a hálózatukban, melynek címét az első felcsatlakozáskor regisztráltuk: ezért nem is lehet cserélgetni a (kábel/ADSL) modemen a háztartás gépeit. Márpedig aki előfizet internetre, annak valószínűleg személyi számítógépe is van (jobb esetben egy Apple vagy Amiga, rosszabb esetben egy PC), és az abban lévő kártya MAC címét regisztrálja, ergo az NA kimarad. Hogy ha szükséges, mindez miképpen kerülhető meg, nos, az további részletezést igényel.

Az interneten az úgynevezett TCP/IP protokoll a meztelen csajok, a videójáték előzetesek, a spam és az értelmetlen chat adattengerének pizzafutára a szerverekről a felhasználók gépeire és viszont. Ez valójában két különálló dolog: az IP és a TCP, a sofőr és a küldönc. Az IP olyan, mint a MAC, csak nagyobb és okosabb: feladata, hogy az Internet egyik gépéről a másikra átkerüljön az adat, légyen is az bárhol e sárgolyón. A TCP pedig tudja, hogy milyen adat az, amit szállítanak, és hogy rendben megérkezett-e, vagy sem. Az internet végeredményben úgy épül fel, hogy a fizikai rendszer (jelen esetben: ethernet) a hátán viszi az IP-t, az a hátán viszi a TCP -t, az pedig a hátán viszi az olyan további protokollokat, mint az ftp, az irc, az e-mail vagy a web. És ezek viszik saját hátukon a csajos képeket, a trailert és a fórumozók hozzászólásait. Ebből a nagy egyvelegből nekünk csak egy dolgot kell otthon intéznünk: azt, hogy kicsi gépünk IP címe kapcsolatba kerülhessen a nagyvilág más címeivel.

Biztosan mindenki, aki a net előtt ül, találkozott már a címsorban a „négy szám, közöttük pontok" dologgal. Nos, ez maga az IP cím, melyből elméletileg minden gépnek egyedi van internet-szerte. Ha valaki bepötyögi a böngészőjébe, hogy http://217.20.131.2/, akkor láss csodát, ugyanaz jelentkezik, mintha azt írta volna, http://www.index.hu/. A legnagyobb magyar online portál szerverének ugyanis ez az egyedi száma. Az internetszolgáltatók a felhasználóiknak kiutalják a felhasználható IP címe(ke)t, amelyek lehetnek változóak (dinamikus, pl. modemes kapcsolatok esetén felcsatlakozásonként más), illetve állandóak (statikus, pl. egyetemi, vállalati hálózatok esetén). Számunkra a lényeg az, hogy ha csak egy van belőle egy időben, az nem jó, mert mi más eszközeink mellett a PS2 konzolunkat is szeretnénk üzembe helyezni és egyedi címmel használni.

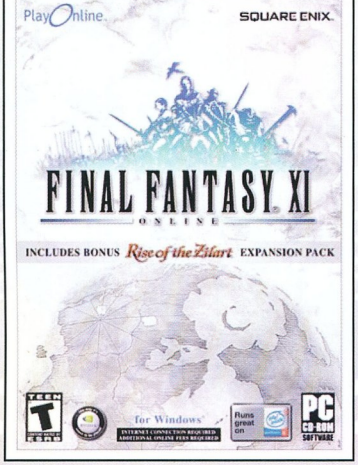
Azok, akiknél több végpont elérhető, több IP címet fizettek elő, nincs MAC figyelés a hálózatukban, esetleg otthon valamilyen sötét okból routert tartanak, most nem fő a fejük, mert telepíthetik az NA-t a szabad címekre (és ehhez nem is kell a PC vagy más eszköz), vagy a routerrel megoszthatják az Internetet: a router egy olyan okos eszköz, amibe sok hálókártya került beépítésre, és amelyek között belsőleg képes adatokat mozgatni. Ha Te, kedves olvasó ezek egyike lennél, nyugodtan ugord át a következő fejezetet, egészen az adapter beállításaiig. (Meg akkor is, ha nem tartasz PC-t otthon, ami helyes hozzáállás a világ dolgaihoz.) A többiek pedig, akik PS2 konzoljukkal a netre kötött PC mellett szeretnének on-line játszani, azokkal egy kis kitérőt teszünk a hálózatos megosztások csodálatos (?) világába.

Internetmegosztás a Windows operációs rendszerekkel

Jelen cikk keretei nem teszik lehetővé, hogy több operációs rendszer beállításait is részletesen taglaljuk, de úgy gondolom, aki otthon Linux, BSD vagy egyéb unix, BeOS, MacOS és más gyöngyszemeket használ, nos attól elvárható, hogy tisztában legyen a hálózatok beállításainak ilyetén lehetséges módjaival. Maradjunk most csak a Windows rendszereknél, melyek a Windows 98 SE verzió óta támogatják a nekünk most szükséges megosztási lehetőségeket.

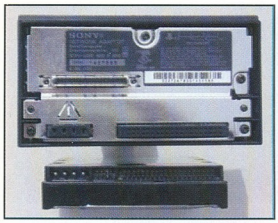
Kis hálózatunk felállításához egy további hálókártyára lesz szükség, mely a belső hálózatot fogja számunkra szimulálni. A kiskereskedelemben 1-2 ezer forint magasságában beszerezhető 10 Mbps darabok is teljességgel elégségesek (lásd fentebb), de három ezresért már 100-as kártya is kapható, ami más otthoni hálózatos célokra is kitűnően beválhat a későbbiekben. Nem érdemes egyébként a hálókártyán spórolni, az olcsó darabok olyanok, mint a belső modemek: az adatok feldolgozásának nagy részét a gép processzorára bízzák, értékes erőforrásokat rabolva így el például a képalkotás vagy a játék mesterséges intelligenciája elől. A tízezer forint már az álomkategória, lehet számolni és kompromisszumokat kötni.

A boltban, ahol beszerezzük a kártyát, mindjárt kérjünk kábelt is, méghozzá legalább CAT5 fokozatú, crossover UTP kábelt, mindkét végén előkészített RJ-45 csatlakozóval, a szükséges hosszban. (A CAT5 minőségre lesz szükség a 10 és a 100 sebesség átviteléhez, az UTP jelöli a kábelezés típusát, a crossover pedig azt, hogy közvetlen két gépbe illesztett hálózati kártya között fogjuk használni. Ha például routerünk, hubunk, vagy switchünk van otthon, akkor sima patch kábelt vásárolnánk, mert ezek a hálózati eszközök belül megfordítják a kábelsorrendet. A nevektől nem kell megijedni, a router -t már tárgyaltuk fönt, a hub és a switch pedig sima kapcsolóeszközök: a rájuk csillagszerűen csatlakoztatott hálókártyák egy hálózatban fogják egymást látni - a hub a butább, a switch pedig az okosabb darab.) Ha mindezzel megvagyunk, irány haza, ahol az útmutató szerint szereljük be és telepítsük a vásárolt eszközt. PC újraindít, Windows start. Lójük fel a Vezérlőpultot, válasszuk ki a Telefonos és hálózati eszközök ikont, ahol mindkét kártyánkat külön ikon jelzi. A már működő, az Internet felé jelző kártya ikonja mellett megjelenik az újonnan telepített eszköz kis ábrája, rajta piros kereszt mutatja, hogy a kábel még nincs csatlakoztatva. (Érdemes őket átnevezni például Internet és Helyiháló névre, a későbbi könnyebb azonosítás végett.) Jobb klikk az új ikonra, Tulajdonságok menüpont. Az általános fül alatt megtekinthetjük a kártya típusát, alatta pedig a kapcsolódó lehetőségeket. Számunka a TCP/IP protokoll sor a lényeg, álljunk rá és









nyomjuk be a Tulajdonságok gombot, pont alatta. A 'Következő IP-cím használata' alá írjuk be: IP-cím: 192.168.0.1, alatta a hálózati maszk sorba: 255.255.255.0. Ezzel meg is volnánk, OK, OK. Végre telepítettük is kis belső hálózatunkat, a 192.168.0.x hálózati területen. Minden további kapcsolódó dolog ebbe kerül majd, a PS2 lesz a 192.168.0.2, a notebook lehet a 192.168.0.3, a hugi gépe pedig a 192.168.0.4 – és mindezen gépeken ugyanaz a hálózati maszk használatos, a 255.255.255.0. A PS2 címét ne felejtsük el, ezt az NA beállításakor is meg kell majd adnunk.

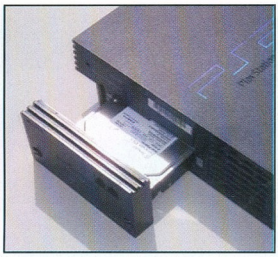
Már csak egy teendónk van a PC-n: meg kell osztani az internetet. Az előbb leírt módon keressük meg a hálókártyák ikonjait (amelyek valójában nem is annyira a kártyák, mint inkább a hálózatokat jelzik), és most válasszuk az Internetre nézőt. Jobb klikk, Tulajdonságok menüpont. Az általános fül mellett látható a Megosztás fül, kattintsunk ide. Itt nem lehet elrontani semmit – a megosztás aktiválásához csak be kell jelölnünk az „Internet-kapcsolat megosztásának engedélyezése" kockát, és lenyomni az OK gombot. Innen kezdve a kis belső hálózatunkra kapcsolt gépek is elérik majd az Internetet úgy, hogy közben csak egy IP címmel rendelkezünk kifelé. Cseles, nem?

Ha mindezt valaki túl bonyolultnak érzi, vagy nem meg belevágni a Windows átállításába, az újság DVD-jén talál egy kis programot, ami egy speciális floppy lemezt hoz létre: ezzel indítva a gépet a PC egy hálózatmegosztó szörnyeteggé válik, amely teljesen automatikusan beállítja a belső és külső hálózatot és közöttük a megosztást.

(Szolgálati közlemény: az újság melléklete nem DVD-ROM, hanem DVD Video, következésképp nem lesz rajta semmiféle PC-s program. Ha valakinek szüksége van erre, akkor dob egy mailt a station2@station2.hu címre, és bejelenti, hogy kell neki ez az izé, akkor (elektronikus) postafordultával elküldjük neki. Már amennyiben nem koncolnak fel addig az internet szolgáltatók különítményei – Spot)

A Network Adaptor telepítése

És akkor a második felvonás: a PS2 rakéta feltöltése és elindítása. Fogjuk meg egymás kezét, szorítsuk össze fogainkat és csapjunk a lecsóba. Bontsuk ki az NA csomagot és azonosítsuk be magát az eszközt valamint a setup DVD-t (ez a legnehezebb része, ha megvan, minden okés). A lemezen egy rövid dokumentumfilm is található, mely eligazít az NA helyes beszerelésében, de nem tudom elképzelni, hogy valaki erre szorulna: az Expansion Bay feliratú lap eltávolítása a PS2 hátuljáról felfedi



az NA csatlakozási pontjait: azt úgy kell elhelyezni, hogy a keskeny ezüst csatlakozósor (a műanyag védő eltávolítása után, persze) a PS2-hasonló formájú sorához illeszkedjen, és a két oldalon található két csavar és egy érme segítségével az stabilan rögzíthető a konzolhoz. Az NA alsó részén lévő, egymás mellett fekvő két csatlakozósor a merevlemez kapcsolódási pontjai. (Ha valaki nem szeret szerelni, már most csatlakoztathat ide egy 40 gigabájtos ATA/IDE lemezt a későbbi HDloader menetekhez. A merevlemez becsúszik az Expansion Bay által felfedett nyílásba, és az NA ezzel együtt kerül rögzítésre.) Helyezzünk memóriakártyát a PS2-be, hogy a telepítő erre menthesse a hálózatos beállításainkat és indítsuk el a konzolt, benne a Setup DVD-vel. És gyorsan állítsuk is le, mert elfelejtettük leírni a gép szériaszámát és a modell típusát – ezekre pedig szükség lesz később, de az NA pont eltakarja a matricát. Szereljünk újra össze, és start. Az NA kicsit módosítja a reset gomb működését – ezután mindig úgy kapcsoljuk ki a gépet, hogy az le tudjon kapcsolódni a hálózatról, azaz a főkapcsolót felejtsük el egy időre.

Az első feladat a hálózat beállítása. Válasszuk ki a használni kívánt nyelvet és az országot, ahol vagyunk – és mivel nincs Magyarország a listában, lehet szabadon garázdálkodni. Mondjuk azt, hogy az internetszolgáltatónk nincs a felsoroltak között (Other), és válasszuk ki a PS2 Network Adaptort a hosszú, csak a PS2 Network Adaptort tartalmazó listáról, mint a kapcsolódáskor alkalmazni kívánt eszközt. Dolgozzon meg a pénzéért, és ismerje fel maga a hálózat fizikai típusát (Autodetect), majd tagadjuk le, hogy PPPoE kapcsolatunk lenne (No). Tegyük ugyanezt a DHCP hogylétét firtató kérdésre is (No), és el is értünk a számolósdihoz. Szépen lépegetve adjuk meg az IP címet (192.168.0.2), a maszkot (255.255.255.0) és a kapu címét (192.168.0.1, ez lesz ugye a PC). Újra menjünk tagadásba az DNS automatikusága vonatkozásában (No), és magunk adjuk meg, amit kér az istenadta: a DNS címet a netszolgáltató által adott szerződésen, annak mellékletén, borítóján, sajtpapírján, stb. lehet megtalálni DNS, névszerver vagy nameserver titulus alatt, mind a kettőt. Ezeket az IP címeket rójuk most be ide. Adjunk egy nevet a hálózati beállításoknak a könnyebb eligazodás végett (legyen mondjuk home). Mentés és a beállítások ellenőrzése. Ha a sárga kis gömböcskék mind átmentek zöldbe, lehet örülni: véget ért a technikaóra, lehet újra kimenni a napra.







DNAS – Kalózok kíméljenek!

A hálózat tesztelése a gép tesztelése is egyben: a DNAS (Dynamic Network Authentication System), az NA-hoz fejlesztett biztonsági rendszer ellenőrizni, hogy nem módosított-e a gép, hogy eredeti-e a behelyezett játék és hogy egy adott játékból nem vagyunk-e kitiltva csalás miatt. (Utóbbi nyilván nem fordulhat elő. Legalábbis eddig...) Mindezen esetekben visszautasítja a konfigurálást, illetve a csatlakozást. Ez a rendszer vizsgálja továbbá a hálózati beállítások géphez kötöttségét is – azaz a memóriakártyára mentett beállításaink csak azzal az NA-ral használhatóak, mellyel létrehoztuk azokat. A DNAS adatok egyébként központi Sony szerverek tárolódnak, melyeknek a Sony nem garantálja a működtetését:

SCEI, Sony Computer Entertainment America (SCEA) and their affiliates cannot guarantee the continuous operation of the DNAS servers. SCEA shall not be liable for any delay or failure of the DNAS servers to perform.

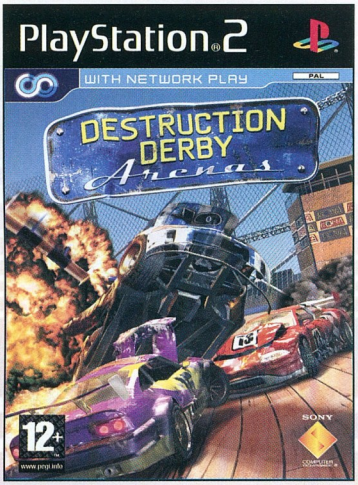
Trükkös bácsik ezek. DNAS egyébként tényleg komoly fegyver. A Sony folyamatosan figyeli a szerverein keresztülmenő Disc-ID és Console-ID adatokat, és ha úgy látja, hogy egy adott lemez-azonosítót túl sok különböző konzolon használnak (azaz valószínűleg má-

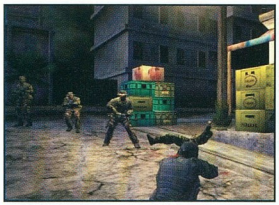




Fontosabb DNAS-hibák

401	Érvénytelen (ízé, modchipelt) PS2 hardver
402	Érvénytelen (ízé, másolt) PS2 lemez
403	Sérült PS2 lemez.
404	Nem összeillő Network Adaptor és merevlemez
601	Hálózati beállítási hiba
611	Hálózati hiba, DNS szerver nem található
617	Hálózati hiba, időtúllépés
618	Hálózati hiba, visszautasítás
621	Rendszerhiba, kevés a memória
625	Hálózati hiba, közelebbről meghatározhatatlan
880, 881	Nem kompatibilis PS2 hardver
833	Régióhiba
840	A szerver éppen nem működik







solt a játék), azt a lemezt végleg letiltja a hálózatáról – ebben az esetben DNAS hibakódot kapunk a csatlakozáskor. Még kellemetlenebb, ha valakinek a konzolját tiltják le végleg a netről: ő nem kap semmilyen hibaüzenetet, már csak azon az alapon sem, hogy soha többé nem tud csatlakozni azzal a PS2-vel. Az érdekesség kedvéért: a Console-ID és az iLink-ID összedolgozásából keletkezik az egyedi PS2 azonosítószám, amit a gép tárol saját kis flash memóriájában. Mivel ez az azonosító régióadatokat is tartalmaz, PAL gépek csak PAL szerverekhez, NTSC gépek pedig csak NTSC szerverekhez tudnak csatlakozni. Summa summárum: ha online terveket szövögetünk, használjunk eredeti játékot, és a tolni kívánt lemezeket ne nagyon adogassuk kölcsönbe. DNAS szerencsére csak az újabb játékokon van, illetőleg szerencsétlenségre magán az NA beállító lemezén, ergo kikerülhetetlen. A legfontosabb DNAS hibakódok (ha a tördelő is úgy akarja) valahol ennek az oldalnak a környékén találhatóak, ha valaki belefutna egykettőbe.

E ponttól kezdve kettéágazik az út: a PS2 online játékra kész, a kártyán ott csücsülnek a lényeges adatok – indulhat a játék. Aki csak játszani akar (végül is erről szól, nem?) nem is kell többet foglalkoznia az adapterrel, tölthet be a kívánt címet és keresheti a multiplayer menüpontot. Aki azonban fajsúlyosabb online élményre vágyik, az nem hátrál meg itt: a lemez főmenüjében rákattint (nos, a szó teljesen helyénvaló: a PS2 NA beállító programja egy egérmutatót használ, amit az analóg karral irányíthatunk) a Central Station menüpontra.

Az amerikai NA-hoz kapott NTSC lemezen még további hálózattesztelő programok is voltak (ping, traceroute, stb.), főleg a gyakorlott, hálózati mérnökök és egyéb nagydoktorok számára készült eszközöcskék – nem is szólva az online játszható demókról. Ez az óceán átszelése közben lemaradt valahol a PAL lemezről, így nekünk csak egy pár perces montázs jut a legjobb(nak vélt) hálózatos címek legjobb(nak vélt) pillanataiból.

A Central Station

A Central Station (CS) nyújtja mindazt, ami PlayStation és online, de nem konkrét játék. Olvashatóak ott játékhírek, cikkek, interjúk a játékvilág neves személyiségeivel, üzenetküldő szolgáltatásként működik, zenedobozként, barát- és ellenségszervezőként, valamint a játszott játékok és eredményeik nyilvántartójaként. A CS egy komplett, személyre szabott játékos portál, a Sony rendezésében és előadásában. Ja, és mindezt ingyen. (*Pornó nincs – a szerk.*)

A CS használatához további regisztrációs lépések lesznek szükségesek. A CS Home bal alsó ablakában lehet elindítani az adatfelvételt (hm, nekem nem volt egyértelmű: kb. egy órát próbálkoztam belépni ott, ahol az elfelejtett jelszavak után lehet érdeklődni...), a Registration szövegre kattintással. Olvassuk el a Sony jogi családregény eheti forgatókönyvét (aka felhasználói szerződés), és kezdjük bevinni a kért adatokat. Érdemes gyorsan megszokni a DualShock2 ezen furcsa adatbeviteli módját: sok-sok szöveg vár arra, hogy az analóg kontroller + X gomb páros rátaláljon a betűire. Lényegében: R1 és L2 a menü és a virtuális billentyűzet gombja, L2 a váltó kis és nagybetűk között. Amire szükségünk lesz: a korábban már említett PS2 szériaszám és modell, a PS2 NA lemezének tokjában található aktivációs kód, név, lakcím, születési adatok, belépőnév és jelszó valamint a titkos kérdés és a rá adandó titkos válasz arra az esetre, ha elfelejtenénk jelszavunkat. Sajnos a levélszemét nem visszautasítható: csak azt dönthetjük el, kötél avagy bitó – ízé, SMS, e-mail, vagy posta hozza. A lakcím lényeges: ide küldi el a Sony azt az aktivációs pinkódot, amivel véglegesíteni lehet a CS hozzáférést. A lakcímhez választható országlistában Magyarország bár szerepel, a mögötte álló kis csillag nem sok jót ígér. A gép végül felajánlja, hogy az új CS fiókot hozzárendeli egy már létező PlayStation.com fiókhoz vagy létrehoz egy ilyet – ha valaki még nem küldte vissza a PS2 konzoljának dobozában található regisztrációs lapot és nem kapott cserébe további demólemezeket, most online bepótolhatja.

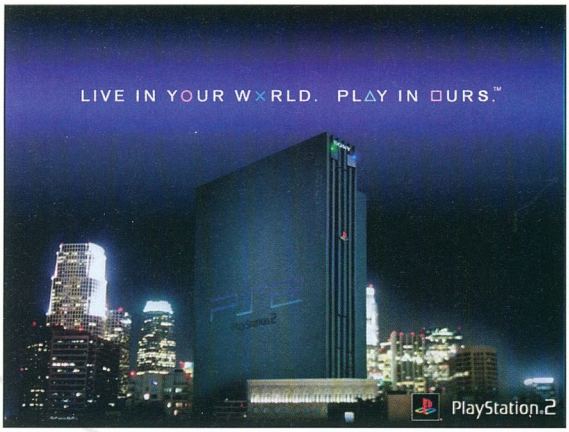
A CS felhasználói felülete könnyen áttekinthető, a jobb felső sarokban írja ki, hogy mire szolgál az a gomb, ami felett az egérmutató (kontrollermutató?) áll. Kalandra fel, tessék szépen avatárt választani, zenét hallgatni és új barátokat szerezni!

XIII Deathmatch

Hirtelen tesztalanyunk az online környezetben az XIII volt. Hagyományos FPS-ként nem kellett attól tartani, hogy hetekbe kerülhet a kezelés kitanulása, és beszélni sem kell majd sokat magáról a játékról: FPS, multiplayer, halálharc (ez a deathmatch akar lenni, újabb kalapemelés a magyar fordító felé) – mindenki képben van. (Az XIII játék viszont jó. És már kapható a Platinum sorozatban is). Ja, és az Ubisoft egyébként is ingyenesen biztosít hozzá internetes elérést. A multiplayer menüpont alatt az Ubisoft Game Service vonzotta magához tekintetünket (és kurzorunkat). Új account, csatlakozás, az Ubi köszönt minden újonnan érkezőt.







A PS2 online kicsit eltér a PC-n megszokott módítól: itt nincsenek szerverek, melyekhez csatlakozni kellene, hanem egységes szolgáltatási felület van: a gép minden technikai részletet önmaga kezel, mi pedig az adott régió összes éppen futó játékát látni fogjuk a TV-nk képernyőjén, és az általunk indított meccshez is csatlakozhat bárki a régiónkból. A régió alatt a PAL területet kell érteni, ergo nincs szükség külön magyar szerverre vagy francia szerverre: a honi és a csigaevő játékosok ugyanabba a rendszerbe kapcsolódnak be.

A most létrehozott fiók az offline mód beállításait használja (név, skin, csapat), ez kisebb zavart okoz lakásszerte, de gyorsan megoldódik a rejtély. A PAL régióban nem buzog a XIII-kedv: első körben csak két megnyitott játékba botlik a team, amelyekből az elsőben röpke három perc alatt 10 frag tényállást valósít meg az ellenfél, a mi sérelmünkre. A játék tökéletesen simán fut, sehol egy képráta-csökkenés, sehol az online játékosok réme, a förtelmes „lag", a hálózat késéséből fakadó irányítási és megjelenítési probléma. A kapcsolat jól bírja, igaz 2Mb/512kb (Szentendre rocks!), bírnia is kell. Új barátokat szerzünk gyorsan, bár a holland fiúk elég ellenségesek így első körben. 10 perc, vége a játéknak, elköszönnek. Kilépünk.

Refresh, nincs élő játék. Itt az ideje izzasztani a gépet és a kapcsolatot: saját játék létrehozása. Kiválasztunk egy jó térképet, maximáljuk a belépők számát, indulhat a móka. Ha lehet, a játék még simábban fut, az újonnan belépő vikingeket (khm, dánokat) még egy döccenésre sem méltatja az így már 6 ember adatait kezelő és forgalmazó 4 éves, 32MB memóriával szerelt PlayStation2. Technológia és emberi tudás felsőfokon – és hajnalig tartó játék. További két játékmód is elérhető, a Team Deathmatch és a Power Up – ez utóbbi olyan deathmatch, amelyben a frag rangsorban elfoglalt helytől függően lehet bizonyos bónuszokat megszerezni. Ez utóbbira reggel 3 óra magasságában már nem volt jelentkező, érdeklődés hiányban pedig tíz percen belül zárult Miki mókatára.

És ami rossz...

Semmi. Huh, azt mondják, Sony-szívem van, de ez nem igaz: a PS2 on-line nagyon jól összerakott dolog, de nem mentes a hibáktól. Először is: talán kicsit túl nagy lett a sávszélességigénye. Játék közben ez nem feltűnő, de ahogy a Central Station teljes egészében a Sony szerverekről jön, igencsak sok idő telik el, mire kirajzolja a teljes oldalt. Valahogy a hálózatkezelés sem 100% -os a CS esetében: ha megszakadt kapcsolat alatt próbál letölteni (és ezek az 1-2 másodperces szakadások minden hálózatra jellemzőek), hajlamos kimeredni a rendszer. A jövőbe tekintve nagyon ingatagnak érzem a PS2 hálót: ha egy kiadó megszorul, az első dolog, amit leállít, az biztosan a netes szolgáltatása lesz. A játékosok pedig könnyen függő helyzetbe kerülhetnek: ha egy szolgáltató úgy dönt, egy adott időponttól kezdve csak egy újabb verziót támogat egy játékból, a játékosok csak a vásárlás és a lemondás között választhatnak – erről sokat tudna mesélni bármelyik Dreamcast online rajongó. A Sony és barátai persze nagyon rákészültek a dologra, online játékokban biztosan nem lesz hiány – a kérdés inkább az, mindez mennyit időt jelent egy játék vonatkozásában.

Összességében

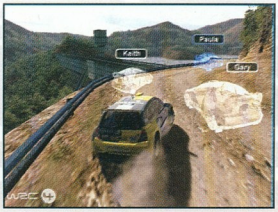
A technikai akadályok elhárultak – az NA beépítésre került a novembertől kapható új PS2-be (de külön is csak egy cím ára), a hálózat a hétköznapi ember számára is belőhető és a játékoknak is fekszik. Ezek után már nem lehet azt kérdezni, megéri-e valakinek, vagy nem, bele mer-e vágni, vagy nem – csak azt, hogy akar-e az illető online játszani, avagy sem. Nincs több kifogás.

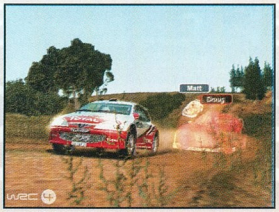
■ HZX

ONLINE-BAN JÁTSZHATÓ JÁTÉKOK

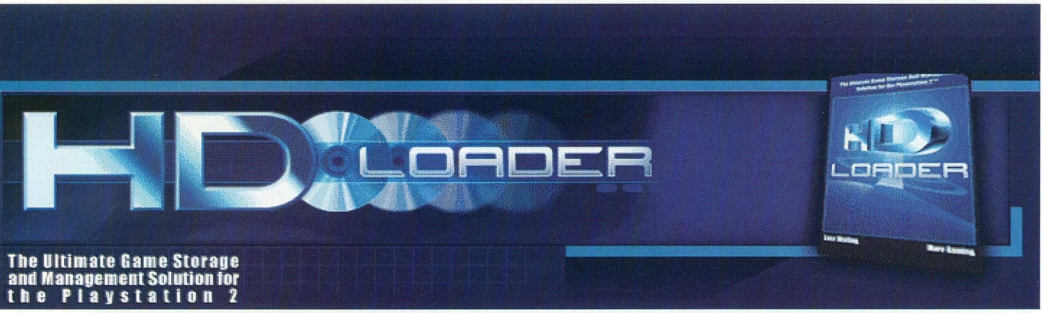
Azon címek listája, melyek támogatják az online játékot. Csillaggal jelöltük azokat, melyek csak a szélessávú elérést támogatják.

All-Star Baseball 2005 (2 játékos) *
Amplitude (1-4 játékos)
Area 51
ATV Offroad Fury 2 (2-4 játékos)
Auto Modellista (8 játékos) *
Burnout 3 (6 játékos) *
Champions of Norrath: Realms of Everquest (4 játékos) *
Chessmaster (2 játékos)
Deer Hunter (4 játékos) *
Destruction Derby Arenas (20 játékos) *
ESPN College Hoops (10 játékos)
ESPN NFL 2K5 *
ESPN NBA Basketball (10 játékos)
ESPN NHL Hockey (8 játékos)
ESPN Major League Baseball (2 játékos) *
EverQuest: Online Adventures (3000 játékos)
EverQuest: Online Adventures Frontiers (3000 játékos)
FIFA 2004 (2 játékos)
Fight Night 2004 (2 játékos)
Final Fantasy XI (3000+ játékos) [HDD szükséges]
Frequency (2-4 játékos)
Ghost Recon: Jungle Storm
Gran Turismo 4 *
Hot Shots Golf Fore! (50 játékos/tournament) *
James Bond: Everything or Nothing (2 játékos)[Headset]*
Lord of the Rings: Return of the King (2 játékos) *
Madden NFL 2003 (2 játékos)
Madden NFL 2004 (2 játékos)
Madden NFL 2005 (2 játékos) [Headset]
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Midnight Club II (8 játékos) *
Midnight Club 3 *
MLB 2005 (2 játékos)
MLB Slugfest: Loaded (2 játékos) *
Mortal Kombat: Deception *?
MTX: Mototrax (8 játékos)
MVP Baseball 2004 (2 játékos)
My Street (4 játékos)
NASCAR Thunder 2004 (2 játékos)
NBA Ballers (2 játékos) *
NBA Live 2004 (2 játékos)
NBA Live 2005 (2 játékos)
NCAA Football 2005 (2 játékos)
Need for Speed: Underground (4 játékos) *
Need for Speed: Underground 2 *
NFL Street (2 játékos)
NHL 2004 (8 játékos)
Rainbow Six 3 (6 játékos) *
Resident Evil Outbreak (4 játékos) *
Risk: Global Domination (6 játékos)
Serious Sam: The Next Encounter (8 játékos) *
Sims: Bustin' Out, The (2 játékos)
SOCOM: U.S. Navy Seals (16 játékos) [Headset] *
SOCOM II: U.S. Navy Seals (16 játékos) [Headset] *
Splinter Cell: Pandora Tomorrow (4 játékos) *
SSX 3 (2 játékos)
Star Wars: Battlefront (16 játékos) *
Syphon Filter: The Omega Strain (4 játékos) *
Tiger Woods PGA Tour 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005
Tony Hawk's Pro Skater 4
Tony Hawk Underground (8 játékos)
Tony Hawk Underground 2
Tribes Aerial Assault (2-16 játékos)
Twisted Metal: Black Online (8 játékos)
Warhammer 40000: Fire Warrior (8 játékos) *
XIII (4 játékos) *









Ha már ilyen szépen megismerkedtünk a Broadband Adaptorral, akkor rögtön át is térhetnénk egy hozzá kapcsolható érdekes kis kiegészítőre – a HDloaderre. A dolog lényege röviden: a HDloader lehetővé teszi, hogy az általa a PS2-höz csatlakoztatott merevlemezre felmásolt játékot az eredeti lemez behelyezése nélkül, közvetlenül a lemezről játszhassuk. Lévén a merevlemezről történő adatátvitel jóval gyorsabb, mint DVD-ről, egyrészt lényegesen lerövidülnek a töltési idők (ami mondjuk egy Resident Evilnél, vagy valami hasonló kalandjátéknál valósággal isteni adomány), másrészt a DVD-t sem kell többet használnunk a játékhoz (ha valaki jobban belegondol, akkor ez meg ördög adománya, és így a világegyetemben vissza is állt az egyensúly).

Lévén Magyarországon vagyunk, kezdjük rögtön az árral. Hivatalos forgalmazója valamilyen titokzatos okból nincs a HDloadernek, viszont „maszek" boltokban 10-12e forint körüli áron hozzáférhető. A felhasználandó merevlemez a külön megvásárolható Network Adaptor (a továbbiakban NA), azaz a PS2-es hálókártya segítségével csatlakozik a konzolhoz, így ennek az árát mindenképpen számításba kell venni, ha már HDloaderre gyűlik a pénz a malacpersely hasában. (Az IDE csatolós PC-s merevlemezek ára típus és teljesítmény függvényében persze erősen eltérő. Egy jobb 80-160 Gigás vinyó 30-40e forintot is taksálhat bármelyik PC-s kereskedésben, de a célnak megfelel egy olyan középgagyi 80 Gigás cucc is, amit a DVD-hez szükséges felvételek tárolására újítottunk be a Media Marktban bruttó 16e forintért.)

A NA alsó részén található ATA/IDE (széles) és tápkábel (keskeny) csatlakozók a merevlemez beépülési pontjai. A konzolra való felhelyezéskor a lemez kerül az Expansion Bay által fedett széles nyílásba, amit a NA zár le, amikor a két fekete csavarral a konzolhoz rögzítjük. A HDloader kézikönyve szerint a működéshez 40 Gigabájtos merevlemez szükséges, de a tapasztalatok azt mutatják, hogy 80, sőt, 160 Gigás lemezek is használhatóak. A lemezt a rajta lévő kis kapcsolódugasz (jumper) segítségével Master módba kell állítani.



A HDloader használata innentől fogva gyermekjáték: a konzolt a HDloader lemezével indítsuk el, amely az első induláskor felajánlja a merevlemez formázását, amihez alig pár másodperc szükséges. A program menüje négy pontból áll: Install a telepítéshez, Play a játékhoz, Rename az átnevezéshez és Remove a törléshez. Az Install kiválasztása után a program kéri a céljáték lemezét, amely csak PS2-es (akár CD, akár DVD) lemez lehet, a PS1 lemezformátumát nem ismeri fel. (A HDloader nyílván csak olyan lemezekkel képes dolgozni, amelyeket az adott konzol is olvasni tud, ergo nem használható más régiókóddal ellátott, vagy megjelenítési szabványon (PAL/NTSC) alapuló játékok kipróbálására.) Egy gyors ellenőrzést követően bekéri a játék nevét, majd másolni kezd. Ez a 3 gigabájtos Burnout2 esetében 30, a 190 megabájtos Rez esetében pedig 4 percet vett igénybe. Mindeközben kijelzi a másolás sebességét (ami a végén gyorsabb, mint az elején, köszönhetően a belülről kifelé haladó fejmozgásnak: a külső peremen a nagyobb szögsebesség gyorsabb olvasást tesz lehetővé), a hátralévő időt, a DVD méretét és az esetleges olvasási hibák számát. A sikeres transzfert követően a lemez visszakerülhet a tokjába, és a cím, valamint a Play menüpont kiválasztása után pedig kezdődhet a szórakozás. A megadott név a Rename menüponttal módosítható, a Remove pedig a felmásolt játék eltávolítására szolgál. A megtöltött merevlemez természetesen egy-az-egyben átvihető és használható más PS2 konzolokon is.

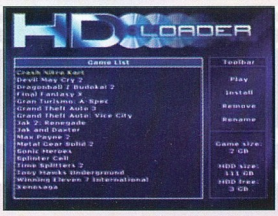
Bár a program kézikönyve 95%-os kompatibilitást ígér, az együtt töltött napok tapasztalatai ezt nem igazolták teljes egészében. A 60% inkább közelebb áll a valósághoz: míg a Burnout 2, a Tak and the Power of Juju és a Rez tökéletesen működött, addig a Devil May Cry elindult, bejelentkezett, de a játékig már nem jutott el, a XIII és a Psyvariar pedig egyáltalán el sem indult. A merevlemez szabad kapacitásának számlálása is furcsán működik: még 20 gigabájt volt szabad, mikor már nem engedte a további telepítéseket, megtelt merevlemezre hivatkozva. A relatíve lassú DVD alegység sebességét egyébként is figyelembe vevő optimalizálás miatt a merevlemezről való töltés „hoppá"-faktora sem túl magas: bár érezhetően gyorsabban tűnnek tova a "Now loading..." feliratok, de azért persze nem annyival, hogy egy bérből/fizetésből élő PS2-tulajnak érdemes lenne azonnal a boltba rohanni a hozzávalókért.

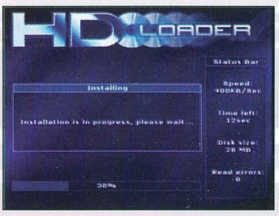
Összességében kellemes kis PS2 programról van szó: nagyon kényelmes, hogy elég a HDloader lemezét a meghajtóban tartani, a kedvenc DVD lemezek sem karcolódnak a használattal és a barátoktól kölcsönkért 5 játék lemezei is gyorsan visszaadhatóak – annak eldöntése viszont már egyéni megítélés kérdése, hogy ez a kényelem megéri-e a HDloader+merevlemez árat.

***

Még valami. A HDloaderről nehéz annak sötét oldalát mellőzve beszélni. Igen, a HDloader, akár a modchip, használható nem egészen jogtiszta célra is. Bizonyos szempontból vizsgálva a program fő kényelmi funkciója az is lehet, hogy a gyorsan beszerzett és továbbpasszolt játék később is elérhető lesz. (Azt viszont már Madách is megénekelte, hogy „van ki jóra, s van ki rosszra tör vele" – habár abban nem vagyunk teljesen biztosak, hogy pont a HDloader kapcsán jutott volna erre a megállapításra.) Az mindenesetre tény, hogy a cucc természetesen nem-hivatalos kiegészítő, ami lehetséges felhasználását tekintve nem különösebben meglepő. Az pedig egy másik tény, hogy az év közepén megjelent termék – habár a legtöbb jelentős amerikai online és nyomtatott média is foglalkozott vele – internetes oldala (www.hdloader.com) tragikus hirtelenséggel megszűnt (na mondjuk nem ment messzire…), és – elméletileg – kivonták a forgalomból. (Pontosabb egyébként úgy fogalmazni, hogy a termék forgalmazása „fél-undergroundba vonult". A legnagyobb online csomagküldő szolgálat, az Amazon ugyan nem tartja raktáron, de azonnal átlinkel néhány helyre, ahol csekély utánjárással mégis beszerezhető.)

A Sony Nagy Sándorhoz hasonlóan egyszerű módszert választott a HDLoader (és egyéb csintalan kütyük) gordiuszi csomójának megoldására: az imént bemutatott új PS2 esetében, bár tartalmaz beépített hálózati eszközt, az új design nem engedi a merevlemez illesztését, így annál a HDloader – legalábbis ebben a formájában – ugrott.





ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI

Smash Court-játék:

A magyar teniszezők közül eddig egyedül Taróczi Balázs nyert Wimbledonban (párosban).
1 db Smash Court Tennis Pro Tournament 2 játékot nyert:
Kovács Norbert, Budapest

Catwoman-játék:

A filmben látható négyjegyű kódszám: 1940
1 db Catwoman játékot nyert Perényi Gergő, Budaörs (fejlett humorérzékről tanúskodott, amikor megköszönte, hogy megspóroltuk neki a mozijegy árát :o))

ProEvo-játék:

A magyar futballválogatott **KÉT** alkalommal játszott labdarúgó világbajnoki döntőt. (Puskásék '54-es berni kudarca mellett '38-ban az olaszoktól szenvedett vereséget Sárosi, Zsengellér, Titkos és társaik.)
1-1 db ProEvo3 játékot és pólót nyert:
Kovács Edina, Budapest
Palotai Ferenc, Felsőpakony

Need for Speed-játék

A játékot a Black Box csapat fejleszti.
1-1 db NFS Underground 2 demót nyert:
Ligeti Gábor, Narda
Csizi András, Budapest
Polgári Róbert, Pomáz
Gombos Zsolt, Gyula
Tasi Attila, Debrecen
Lenchés Márton, Ajka
Fóris István, Debrecen
Dér Péter, Győr

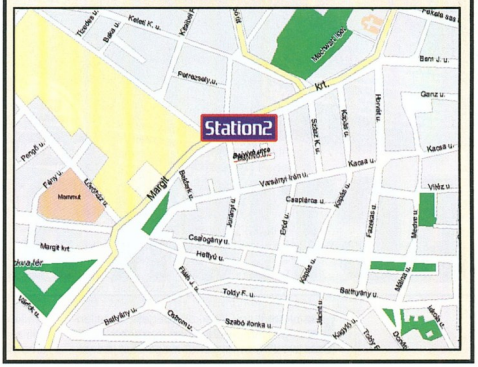
A játékokat az újság megjelenésének napján ajánlottan postáztuk. (Ha itt olvastad a neved, és egy héten belül még nem kaptad nyereményedet, akkor zörgess meg bennünket a szerkesztőség számán, hogy balhézhassunk a Postával!)

Station2

Budapest, II. Bajvívó u. 8.
Telefon: 30/642-5076,
20/971-8667
Nyitva: minden nap 12-

videójáték üzlet nyílik Budapest, II. kerületében, a Mammut üzletház és a Bimbó út között. Kicsiny boltunkban elfogadható áron lesznek hozzáférhetők a PS2-játékpiac újdonságai (még elfogadhatóbbon a régiségei), megunt játékaidat korrekt áron megvesszük (vagy egy új játék árába beszámítjuk), beszerezhetsz minden PS2-kiegészítőt, amiről az újságban olvastál, illetve kívánságra bármilyen PS2-vel kapcsolatos cuccot rövid határidővel beszerzünk neked. Első 200 vásárlónk ajándékot választhat magának.

Nyitás: október 15-én!



CHECKPOINT KONZOL

Budapest, XIX. Üllői út 218/3.
(Kispest, Kossuth tér melletti pavilonsor)

29.990.- tól **34.990.- tól**

Gyári és utángyártott tartozékok



Adás-vétel-csere
Szerviz



Játékok: 1.990.- tól 13.990.- ig
PS2 8MB Memo: 6.490.- Dualshock2: 7.990.
PS2 Távirányító: 5.990.-
Premier játékok BOMBA áron!!



Nyitva: H-P: 10-18 Sz: 9-14
Tel: 06 70 279-0015

KONZOL DOKTOR

PStwo - 2004. november 1!

1147 Bp., Lőcsei u. 99. • Tel.: 222-0478; 06 20 20-55-149
E-mail: info@konzol-doktor.hu • www.konzol-doktor.hu
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig 9-17 óráig

Játék konzolok, tartozékaik értékesítése és szervizelése!



PS2 Satin Silver
38.990,-



PS2 konzol
19.900,- tól



PS2 joystick
6.990,-

Megrendeléseket postai úton is teljesítünk. Keresd napi akciólinkat!

XBOX konzol



38.990,-

PS2 dupla memória kártya



9.490,-

PSX 1Mb memória kártya



599,-

Új készülék vásárlása esetén a régit napi áron beszámítjuk.
A feltüntetett árak a készlet erejéig érvényesek és a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák.





A MINDENT ÜTŐ KÁRTYA HAMISKÁRTYÁSOKNAK

ACTION REPLAY MAX

Elakadtál egy játékkal? Idegesít a főellenség? Nem fejlődik elég gyorsan a karaktered? Semmi gond: megoldást jelentenek a csalások, vagy ahogy „szép" magyarsággal mondani szokás: a „cheatek", amik megtalálhatók például kicsiny magazinunk mellékletében. De mi van akkor, ha nem építettek be olyan csalást a játékba, amit szeretnénk, vagy ne adj' isten egyáltalán nincs semmilyen trükk? – mert hát erre is van példa. (Csak nem sok. A klasszikus értelemben vett csalásokat a játékok tesztelésének megkönnyítésére pakolják be a játékkódba.) Nos akkor el lehet gondolkodni egy Action Replay kártya megvásárlásán, ami ráadásul még egyéb szolgáltatásokat is nyújt.

A hardverrel megoldott svindli egyáltalán nem új keletű találmány, a C64-től kezdve az összes létező konzolgeneráción át a Playstationig minden géphez létezett már Action Replay kártya. A PS2-höz rendszeresített fajták – merthogy jelen esetben már többes számot kell használni – úgy néznek ki, mint egy memóriakártya, s ugyanoda is kell csatlakoztatni őket. Csak éppen teljesen más célt szolgálnak. A kártyákat készítő Datel cég munkatársai a lehető legpofátlanabb módon igyekeznek a játékosokon segíteni (legalábbis a játékok programozói biztosan így minősítik őket), ugyanis „beleturkálnak" a játékok programkódjába, ott kibogozzák, melyik byte mi célt szolgál, aztán szépen kikapcsolják azt, amelyik az életet számolja, „telitöltik" azt, amelyik az energia mennyiségét hivatott mutatni, és így tovább – majd a módszert közzéteszik az Interneten. A www.codejunkies.com oldalon bárki megtalálhatja ezeket az Action Replay kódokat, de ha nincs közelben Internet, nehol nyomtatott formátumban is hozzájuk lehet jutni – mint a mellékelt ábra (illetőleg a mellékelt melléklet) mutatja. Csupán egyetlen feltétele van az AR kódok bevitelének: rendelkezni kell egy Action Replay kártyával.

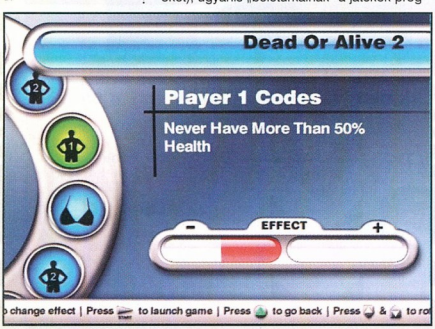
Nem mindegy azonban, hogy milyen kártyába fektetjük a pénzünket. Mint tudjuk, mindenki a piacról él, így a Datel számára sem igazán a kódok közlése az üzlet, hanem a kártyák eladása, és ez ott mutatkozik meg gyönyörűen, hogy a PS2-höz korábban megjelent „sima" Action Replay kártyákhoz ma már nem jelentetnek meg új kódokat. Aki a legújabb játékokkal akar csalni, az kénytelen egy Action Replay Max kártyát beújítani – a régi kártyával meg kitámaszthatjuk az asztal billegő lábát. Nem túl szép, de ez van.

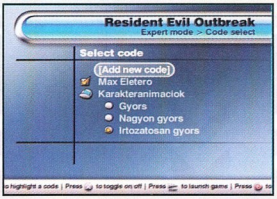
A Datel javára legyen mondva, hogy legalább a pénzünkért néhány extrát is kapunk. Mindjárt kezdetnek egy roppant kényelmes kezelőfelületet.

Quick Mode

A Quick mód igazából benne sincs a kártya menüjében, ugyanis ez annyira quick (azaz gyors) üzemmód, hogy amint kicseréljük az AR Max lemezét egy játékra, a DVD felismerése után azonnal aktiválódik is a Quick mód. Az Action Replay Max minden olyan játékot felismer, ami a kártya gyártásának időpontjában már kapható volt és létezett hozzá csalókód. Találatnál megjeleníti a tárcsát, amiről kiválaszthatjuk a csalási kategóriákat. A tárcsát az analóg kart le/fel mozgatva forgathatjuk, míg jobbra/balra a tárcsa mellett lévő csíkon a kódokat kapcsolhatjuk be. Pozitív irányba könnyítünk a játékon, míg a negatívba nehezítünk. Ez teljesen egyértelmű, ha mondjuk arról van szó, hogy egy verekedős játékban több vagy kevesebb energiával szeretnénk elindulni – viszont már kicsit érthetetlenebb, amikor egy kategórián belül néha teljesen különböző csalásokhoz ugrik a piros csík. Például az Ico esetében ha bárhol akarunk menteni, de mindemellett azt is szeretnénk, hogy egy ütésünktől elpusztuljanak a szörnyek, akkor ennek beállításához már nem elég a Quick mód.

A Quick módból a Start lenyomásával léphetünk tovább a Launch Game opcióhoz, ahol indíthatjuk a játékot a beállított kódokkal, vagy átnézhetjük a kódokat az Expert módal felülvizsgálat céljából (a fent említett példánál is ez a teendő). Amennyiben mégsem ismer fel egy régebbi játékot a gép, pedig van hozzá a kártyán kód, úgy ennek az lehet az oka, hogy mondjuk más verzióra készültek fel a kártya alkotói. Ilyenkor vissza kell lépni a főmenübe, majd az Expert módban aktiválni a kódokat, és úgy indítani a játékot. Ezzel egyben aktualizáljuk is a listát, tehát következő alkalommal már automatikusan fel fogja ismerni a rendszer a játékot.

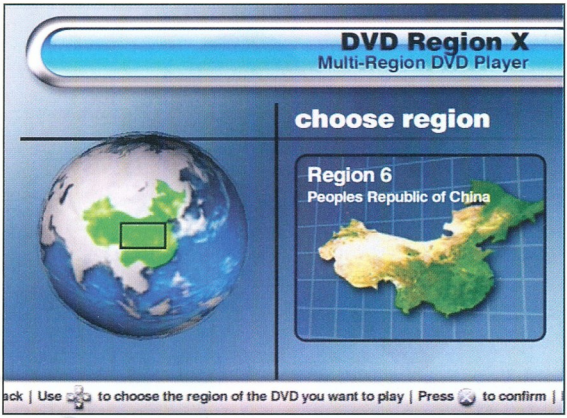






Expert Mode

Amennyiben listáról akarjuk kiválasztani, melyik játékot milyen kóddal kívánjuk elindítani, úgy a kártya főmenüjéből az Expert módot kell aktiválnunk. Ugyanez a teendő, ha egy új játé-



kot vár felvezetésre a kártyán lévő listára, vagy egy már lajstromba vetthez szeretnénk beírni új kódot. (Add New opciók.)

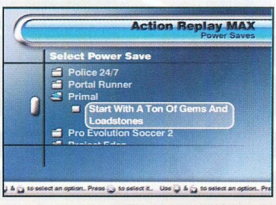
Az AR Max kódok jóval hosszabbak, így a begépelésük jóval több pepecseléssel jár, mint a hagyományos AR2 kódoké, viszont cserébe egy értékes szolgáltatást kapunk: a gép azonnal észreveszi, ha egy számot elütöttünk, s ilyenkor az „Invalid AR MAX Code" hibaüzenetet kapjuk.

Az „M", vagy Master kód néven közölt kódot a gép automatikusan a játék neve mellé rendeli, ami egy újabb intelligens húzás, hiszen ez a speciális kód önmagában nem aktivál semmit, épp csak a többi kód működtetéséhez szükséges. A ki/bekapcsolható kódok listáján tehát meg sem jelenik. Ugyancsak fejlődés, hogy az azonos jellegű kódok csoportosítva vannak, így amikor az egyik kód „üti" a másikat (például egyszerre nem mozoghat kétféle sebességgel egy karakter), akkor az egyik bekapcsolásával automatikusan kikapcsolódik a másik.

A manuális begépelésen kívül lehet online, avagy speciális kódaktualizáló lemezek segítségével is frissíteni a kódokat (utóbbiak külön megvásárolhatók, netán újságok mellékleteként jelenhetnek meg), ami persze jóval gyorsabb és egyszerűbb. Az AR Max szoftvere azonnal érzékeli, ha a gép csatlakoztatva van az Internethez, vagy egy kódlemez lett betéve, s az új kódokat memóriakártyára tölti le. Ezeknél a megoldásoknál tehát szükség van némi helyre is a memóriakártyán. (Amúgy magán az AR Max kártyán vannak az előre beépített kódok.)

Power Saves

Az AR Maxhoz néhány izmos játékállást is mellékeltek. Power Saves címszó alatt olyan állásokat tölthetünk rá a memóriakártyánkra, amiknél – játéktól függően – maximálisra van fejlesztve a karakter, meg van nyitva minden, vagy már csak az utolsó főellenséget kell legyőzni. Amennyiben rendelkezünk Network Adaptorral, úgy az interneten is kereshetünk állásokat. Így ráadásul nemcsak a Datel által kreált állások közül szemezgethetünk, hanem lehetőség van más játékosok állásait is használni.



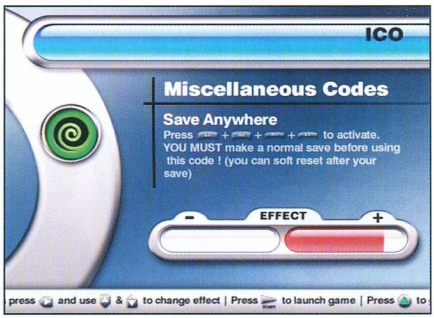
My Devices

Az AR Max arra is jó, hogy menedzseljük a memóriakártyáinkon (esetleg USB Zip Drive-unkon) lévő állásokat, és persze le is formázhatjuk az adott eszközt. Mint a PS2 saját böngészőjében, ugyanúgy másolhatók, mozgathatók, vagy törölhetők az adatok, amit pedig csak itt lehet megtenni: tömöríthetjük is a dolgokat a Crush paranccsal. Akár tizedrészére is összepréselhetünk egy-egy kiválasztott állást, de legrosszabb esetben is mintegy a felére, s így rengeteg helyet szabadíthatunk fel. Persze amikor később használni szeretnénk ezeket az állásokat, azokat előbb ki kell csomagolni az Uncrush paranccsal.

DVD Region X

„A DVD Régió X lehetővé teszi, hogy különböző területkódos DVD-ket is lejátszhass anélkül, hogy a konzolod károsodna." – áll az AR Max kártyához mellékelt magyar nyelvű kézikönyvben. De hogy mitől is kéne károsodnia a konzolnak? A fordítás készítője talán nem volt tisztában azzal, hogy a régiókód problémájára létezik egyéb megoldás is. Ilyen megoldástól azonban azonnal elvész a gép garanciája, és erre utalt az eredeti angol szöveg.

De talán azzal sincs tisztában mindenki, mi is az a régiókód. Tisztázzuk tehát: ez a FILMEKRE vonatkozik, és nem a játékokra. A filmforgalmazók régiókódokkal rögzítik a DVD-filmeket, amiket így elméletileg csak az adott területen megvásárolható DVD-lejátszókkal lehet megnézni. (Hogy ez miért jó bárkinek is, annak boncolgatása nem jelen cikk témája.) Az elmélet azonban csak elmélet marad, mert ugyebár itt van példának okáért az Action Replay Max, aminek a DVD Region X opciója multi-régiós DVD-lejátszóvá alakítja át a PS2-t. Miután betöltődött a kártya menüje, csak ki kell cserélni a lemezt, mire a program automatikusan felismeri a DVD-t, és nyomban a DVD Region X képernyőjéhez lép, ahol egyeztethetjük a régiót a betett DVD származási helyével, és máris problémamentesen nézhetők pl. az amcsi DVD-k. Nem árt azonban még egyszer hangsúlyozni: ez csakis a FILMEKRE vonatkozik. Amerikai, azaz NTSC játékok indítására az AR Max nem alkalmas.



A PS2-vel történő mozizást egy másik probléma is be szokta árnyékolni: amennyiben RGB kábellel nézünk filmet, úgy a kép teljesen bezölödül. Ez a másolásvédelemmel függ össze, de ez a probléma a DVD Region X használatával megoldódik.

Megéri?

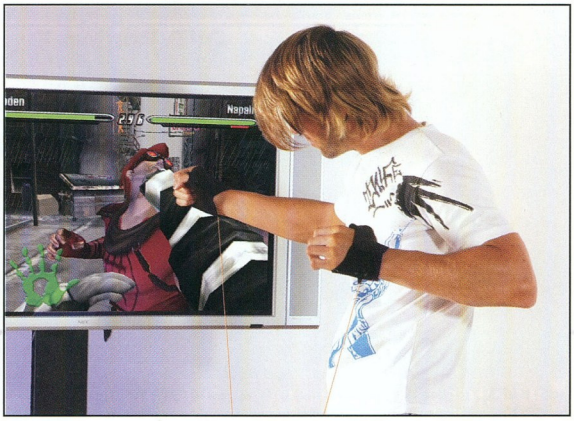
Ez érdekes találós kérdés minden PS2-kiegészítő esetében. Az első kérdés az a bizonyos „mennyi"? Az AR Maxot hivatalosan a Magnew Kft terjeszti kis hazánkban (magyar nyelvű dobozzal és kézikönyvvel), így a legtöbb szakboltban és hipermarketben beszerezhető bruttó 10-12e forint körüli áron (ahol használt cuccok értékesítésével foglalkoznak, ott akár féláron is). A többi innentől már merőben filozófiai kérdés: ha valaki szokott csalást használni egy játékban, annak mindenképpen megéri beszerezni egyet, hiszen – eltérően a hagyományos értelemben vett cheatektől – az AR Max mindörökre megjegyzi az egyszer már megtanított kódot, és mivel a programkódban kotorászik, elméletben minden egyes játékhoz létezik (illetve létezni fog) ilyen típusú csalás.

Vásárlásnál arra viszont nagyon figyelni kell, hogy mindenképpen AR Maxot vegyen az ember (a hangsúly a Maxon van!), ugyanis a Datel már csak erre ad ki új kódokat. Szívesen mutattunk volna képet is róla, de magáról a kártyáról az egész neten nem leltünk egyet sem (mindegy, úgy néz ki, mint valami futurisztikusan formatervezett memókártya), a kis hazánkban hivatalosan forgalmazott pedig hagyományos DVD-tokban van, nem olyan kis designos díszdobozban. Ha valaki külhonban, óhajt beszerezni ilyen kártyát, az ne lepődjön meg, ha mégcsak nem is ilyennel találkozik: a gyártó folyamatosan fejleszti a terméket, és már forgalomban vannak olyan AR Maxek is, ami a fentebb felsorolt alapszolgáltatásokon kívül további extrákat is kínálnak (MP3-lejátszás, Sega Megadrive emulátor stb.).









A KONTROLLER, AMIVEL KESZTYŰS KÉZZEL BÁNSZ

GAMETRAK

Többek közt azért marha jó konzoltulajnak lenni, mert egy népszerű masina igen gyakran megmozgatja a perifériagyártók fantáziáját. Adott egy tökéletesen homogén, már jó ideje bejáratott hardver, amelynek minden fejlesztő ismerheti a lehetőségeit és korlátait – és biztos lehet benne, hogy amit ők összebarkácsolnak a garázsban a saját gépükhöz, az a világon elkelt több tízmillió társán is pontosan ugyanúgy fog működni. Ez elképesztő módon megkönnyíti a fejlesztők dolgát – és ebből mi, konzoltulajok csak profitálhatunk.

PS2-nkhöz már rengeteg kiegészítő létezik, vezetékes és drótnélküli változatokban egyaránt: egy csomó különleges DualShock2-klón és változat, a birodalmi rohamosztagosok készleteit meghazudtoló fegyverarzenál, több kormány, mint ahány Magyarországnak volt a rendszerváltó(oz)ás óta (az 1848-as rendszerváltozásra gondoltunk), de itt vannak a karaoke-játékokhoz adott, elképesztő nyálelnyelő-képességgel rendelkező mikrofonok, vagy a géppuskalábú hölgyeknek és uraknak készített táncszőnyegek. Akad egy remek lehetőségekkel kecsegtető USB-s kameránk, az EyeToy – és akkor még nem beszéltünk az olyan, már-már az extremitás határát súroló vadhajtásokról, mint az Onimusha 3-hoz kiadott Soul Blade szamurájkard-kontroller, a Taiko Drum Masterhez járó Tatacon dobocska, a snowboard-irányító(k), vagy éppen a horgászbot-kontrollerek azon damilvitézeknek, akik már a tóra indulás előtt annyira berúgtak, hogy képtelenek felállni a fotelből. A most bemutatandó kis ketyere minden valószínűség szerint az utóbbi kategóriába sorolható – és bár működésének még nem minden részlete tisztázott, mégis ígérkezik annyira egyedi darabnak, hogy úgy éreztük, bővebben is illene bemutatnunk.

Lassú kezdés, gyors folytatás

Ennek a bizonyos kontrollernek a neve Gametrak, fejlesztője és gyártója pedig az angliai In2Games cég. (Alapításában számos olyan ember vett részt, akik korábban az ismert Gamester kontroller-család projektjein dolgoztak.) Feltalálója egy Elliot Myers nevű fiatalember, aki egyben betölti az In2Games ve-









zérigazgatói tisztét is. Mivel a szerkentyű az anyagéppel az USB-porton keresztül kommunikál, így a megfelelő szoftverrel minden ilyen technológiával felszerelt gépen működnie kell(ene). A cég saját bevallása szerint az elsődleges célplatform jelen pillanatban a PlayStation2 (és tervbe van véve az Xbox és a PC támogatása is). Maga az ötlet viszont egyáltalán nem mai keletű, hanem már jó négy éves. Mivel sokáig csak vázlatok és technikai demók formájában létezett, ezért nem kavarta fel túlságosan a kedélyeket.

Idén február 9-én azonban megtört a jég: a cég bejelentette, hogy az év folyamán finisbe érkezik a Gametrakkel, a kütyü pedig kedvcsináló játékkal, a Dark Wind nevű bunyós cuccal egybecsomagolva fog piacra kerülni. A cég internetes oldalát azóta folyamatosan frissítik, és szép lassan megindult a szöveges és a képes információáradat is. A szerkezetet működés közben először a március végi, Kaliforniában rendezett Game Developers Conference-en láthatta a nagyközönség. Akkor még az onnan messzinek tűnő augusztusi megjelenési dátum volt tervbe véve. Ami aztán módosult, viszont megjelenés helyett bemutatták a nyár végi, Lipcsében tartott Games Conventionon is. Jelen állás szerint úgy néz ki, hogy a Gametrak idén karácsony körül kerül az európai áruházak polcaira, és az alapból hozzáadott Dark Wind mellett több játékfejlesztés is megindult rá.

De mi az isten ez!?

Jogos a kérdés, mert egy óvatlan ember ránézésre egy bugócsiga és egy Tie Fighter fura nászából született zabigyerekként definiálhatná – de ez csak a felszín. A Gametrak ugyanis egy olyan kontroller, amely teljes három dimenzióban, méghozzá milliméter pontossággal érzékeli a kezeink mozgását, egy nagyjából három méteres élű kockába foglalható légtérben az egység körül. Miért jó ez? A hétköznapi életben széles körben használt infravörös érzékelés működési alapelve az egyszerű van/nincs módszerrel él: eldönti, hogy valami előtte van-e, vagy sem (gyakorlatilag kétállású kapcsolók munkája alapján dolgozik). A kamerás érzékelés (amellyel az EyeToy is működik) már kicsit tovább megy: a programja ugyebár arra képes, hogy a vevőegységtől egymás után kapott két képet összehasonlítsa egymással – ha valami változás történt, akkor a szoftver eldönti, hogy milyen irányú (fel-le, jobbra-balra) és mértékű az elmozdulás. A működési alapelv tehát szintén egyszerű, de elég pontatlan is, és sem a pillanatnyi helyzetmeghatározásra, sem a „mélységi" irányú (közeledő-távolodó) mozgás követésére nem képes. A geometria nyelvén: egy kamera az x és y tengelyeken fellépő változásokat érzékeli, míg a Gametrak már az ezekre merőleges, z tengellyel párhuzamos irányú mozgásokat is képes regisztrálni. Ráadásul „erőt", azaz sebességet is érzékel (a közölt adatok szerint egészen 1000 mérföld per órás sebességig).

Hogyan hajtja végre mindezt? Nos, ha a cikk melletti képekre pillantotok, akkor egy pillanat alatt rájöhettek a logikus magyarázatra, igaz, a fejlesztők szigorú titokban tartják a pontos technikai működés részleteit (csak a kontrollerre fejlesztő cégek kapnak erről pontosabb információkat). A szerkezet három fontos elemből áll: az első a földön álló központi egység, a másik az ezzel külön dróton át összeköttetésben álló két követendő objektum (alapesetben kesztyűk), a harmadik pedig egy pedállal felszerelt szőnyegecske, amely az akciógomb szerepét tölti be. A lényeg a központ és a két követendő kesztyűhöz kapcsolodó drótok közti összeköttetésen van: ez valamilyen furmányos módon úgy van megoldva, hogy a tér minden irányában érzékeli a bekalibrált alaphelyzethez viszonyított legapróbb elmozdulást is. A pontos működését nem hozták nyilvánosságra, de a képeken is jól kivehető, hogy a szerkezeten az analóg karokhoz hasonló csatlakozók kaptak helyet, amely a dőlésszög-változásokat érzékeli, a zsinór pedig állandóan feszes, így annak ki-be húzódása, járása a karok állásával egyetemben jelezheti a magassági, illetve távolsági eltéréseket. A zsinór felénk eső végén tulajdonképpen bármi lehet, amihez csak csatlakoztatható. A csinos lányka kacsóján látszik is, hogy ez alaphelyzetben egy ujjatlan kesztyű lesz (ha úgy jobb tetszik autós-, avagy zöldséges-, netán kukabúvár-kesztyű), oldalán a megfelelő foglalatokkal, de ezeket felválthatja akár egy golfütő, egy szamurájkard vagy baseball-ütő is, persze a két végükön a kapcsolódási pontokkal. (Azért nekünk akad még ötletünk bőven, de inkább nem mondjuk el, nehogy a következő számunkat egy fakkal odébb, a Tutti Frutti és a Cica magazinok között kelljen keresgélnetek.)

Crash! Boom! Bang!

A félreértések elkerülése végett: a Gametrak nem helyettesíti a hagyományos kontrollereket, mert csak és kizárólag a direkt rá írt játékokkal hajlandó együttműködni. Ezek fejlesztése viszont – az In2Games állítása szerint – nem nehéz feladat (alig valamivel komple-

















xebb munka programozni, mint egy hagyományos kontrollert), és bármilyen független fejlesztőcég megpróbálkozhat vele. Per pillanat konkrétan két játékról tudni: az első a piacra kerüléskor a kontrollerhez járó Gametrak: Dark Wind című verekedős játék, a másik pedig a Gametrak: Real World Golf, egy golfprogram lesz (képeket is csak ezekből lehetett szerezni, mindkettő PS2-n fut).

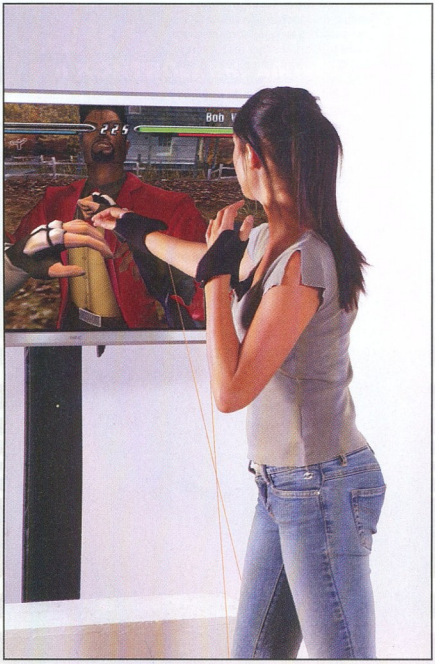
Az Atomic Planet által fejlesztett 3D-s bunyó roppant érdekes perspektívából, azaz belső nézetből játszható (eddig csak bokszprogramok próbálkoztak ilyesmivel a stílusban). Mindössze a kezeinkre és reflexeinkre van szükség, hogy egy jóízűt odasózzunk az ellenfélnek, avagy blokkoljuk egy ütését. A kezek tényleg látszanak a képernyőn, a virtuális mancsok pedig valóban tökéletesen, a kellő gyorsasággal és precizitással utánozzák a mozdulatokat, akár egy boxzsákot, akár az ellenfeleket csapták meg vele. Már tényleg csak az hiányzik, hogy egy, a tévé tetejére rakott rugós bokszkesztyű kiegészítővel a gép vissza is tudjon ütni… Az más kérdés, hogy ez két hibára is rávilágít: egyrészt valószínűleg a lábaink nem használhatóak, tehát „csak" bokszolni lehet, másrészt aki valamiféle kifinomult nindzsa-, vagy karate-trükkökkel próbál bemutatni, és az egyik kezével elütne a másik felett, az óhatatlanul az összegabalyodott marionettbábuk szomorú sorsára juthat.

A golfprogram is jópofa: a virtuális ütő teljesen a mi mozdulatainknak megfelelő pályát ír le a digitális utánzatban, úgyhogy a játékosnak pontosnak és gyorsnak kell lennie. Ez ugyan kiüti a golfprogramokban használatos, néhol baromi idegesítő trükköket (a „jó helyen állítsd meg a mércét" és társait), viszont azt is magával hozza, hogy bénaságunk folytán egy Mariana-árok nagyságú lyukba is képtelenek leszünk betalálni…

Kis dobozban nagy fantázia

A Gametrak már első pillantásra is kétségtelenül érdekes és talán jövőbe mutató színfoltja a mai kontroller-palettának. Gondoljunk csak bele: a hagyományos kontrollerekkel is vígan kombinálható, így egy táncszőnyeggel együtt használva már elképesztő őrjöngést lehetne nyomni a tévé előtt (egyébiránt egy, eddig meg nem nevezett táncjátékot is igérnek rá). Maguk az alkotók is álmodoznak: egy fénypisztolyos játékról, amely valóban új dimenziókat nyitna meg a stílusban, hiszen akár már a fegyvert is láthatnánk a képernyőn, a golyók elfogytával pedig ütni lehetne a stukkerrel (és ily módon új töltényekhez jutni); egy SoulCalibur-féle vívóprogramról, csak éppen a küzdő felek szemszögéből; vagy éppen egy olyan stratégiai játékról, amelyben a képernyőn – akárcsak a sakkozók a bábuikat – megragadhatjuk az egységeinket és kézzel lépünk, vagy rendezzük át a táblát. Kicsit olyan az érzése az embernek, hogy ez lehet az a technológia, mint amit nem is egy sci-fi filmben láttunk – amikor is úgy ábrázolták a virtuális valóságot, hogy a főhős a kezeivel, könyvként pakolta az adathalmazokat és törölte le mondjuk a gyorshajtók büntetőlistájáról a nevét.

Akárcsak az EyeToy idején, nekünk megint megvannak a magunk kis ötletei: a bizonyára roppant nagy tömegek érdeklődését kiváltó hárfa-szimulátort elvetettük, de egy, a Greenpeace támogatásával készülő, a kanadai favágók nehéz életének mindennapjait az eltunyult főnökökkel megismertető Director's Cut azért sikerre számíthatna (végigjátszás után pedig bónuszként a főnök EyeToy-jal rögzített énjét lehetne kettéfűrészelni), és el tudnánk képzelni egy (nagyon) erősen korhatáros, mondjuk száz Playboy-nyuszit felvonultató vetkőztetős-masszírozó programot is. Át lehetne ültetni 3D-be sihederkorunk egyik kedvenc programját, a Tappert is, amelyben a csapos a végtelen sorokban nyomuló kocsmai vendég-







sereg kiszolgálását a söröskorsók asztalokon való csúsztatásával éri el – ez annak ellenére jó móka lehet, hogy mi azért jobban szeretünk a fogadó, és nem az adogató oldalon tartózkodni.

Persze ettől még messze vagyunk, és lehet bármennyire is modern, professzionális és kiforrott egy technológia, mit sem ér, ha nem terjed el széles körben. (Lásd a Beta-rendszerű videokazettákat, amelyek sokkal jobbak az anno mindenki által használt VHS-nél, mégis az utóbbi volt egyeduralkodó világszerte – a Betákat csak a „hülye" stúdiók és filmesek használták). Ennek két roppant fontos feltétele van: az egyik az ár, a másik a szoftverkínálat. Előbbivel – úgy tűnik – nem lesz gond, hiszen a cég 99 eurós irányárat ad meg a karácsonykor megjelenő termékre, amely külön nem is lesz kapható, csak a Dark Winddel együtt. Ez ugyebár valamivel kevesebb, mint huszonötezer forint – ami egy játékért és egy extra kontrollerért kiinduló árnak nem is tűnik olyan vészesnek (a nyugati fizukhoz mérten pedig plánе nem). A program-, elsősorban pedig a játékellátottság más tészta: a Gametraknál ez egyelőre igen szegényes – no, de az EyeToy is sokáig csak a Play!-jel volt játszható, manapság pedig szinte hetente hallani egy-egy új fejlesztésről. Az meg már legyen a mi bajunk, hogy lassan ki kell dobálni a bútorokat is a PS2 mellől, mert annyi cumó lesz már rádugva, a padlón heverő vezetékek között pedig csak Nagy Sándor lenne képes rendet vágni saját fejlesztésű GordiusTM eljárása segítségével. Mi mindenesetre nagyon drukkolunk a Gametraknek is – és reménykedünk, hogy mielőbb sikerül beszereznünk belőle egy tesztpéldányt.

FORRÓ DRÓTOK

A Gametrakat bírta a szakma és a nép is

Idén augusztus 19-től 22-ig Lipcsében rendezték meg Európa egyik legnagyobb, mindenki számára nyitott játékkiállítását, a Games Conventiont. A Gametrak nem akárhogyan szerepelt: elnyerte a Show Leginnovatívabb Produktuma díjat. A plecsni rangjáról mindent elárul a másik három PS2-es érdekeltségű díjazott névsora (még akkor is, ha azok szoftver-vonalon futottak): Legjobb PS2-játék: Metal Gear Solid 3: Snake Eater – Konami (meglepődtünk volna, ha nem ez a befutó); Legjobb Grafika: Gran Turismo 4 – Sony (ezen is); Legjobb Játékmenet: Pro Evolution Soccer 4 – Konami (ezen meg pláne, legalábbis Kozi öngyilkos merénylőként beleszállt volna a bírákba ha nem így alakul a sorrend).

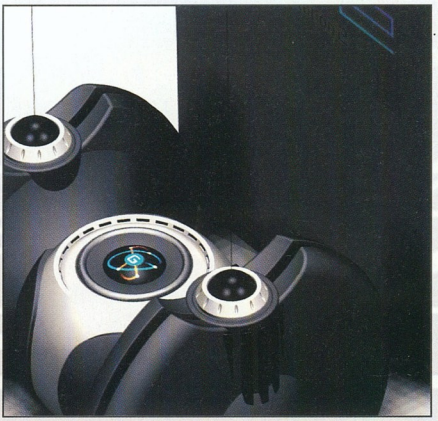




FELROBBANTOTT MUNKACÍM

A terrorizmus szele mindent meglegyint

A Dark Wind eredetileg – a munkacímén – még Black Wind néven futott, de ezt a fejlesztők 2004. áprilisában megváltoztatták. Az ok borzasztó (és) egyszerű: a spanyolországi, madridi robbantásos merénylethez felelősséget vállaló, Abu Hafsz al-Maszri Halál Osztaga névre hallgató, Al-Kaida közeli iszlám terroristacsoport levelében egy „Fekete Szél" (angolul Black Wind) nevű, az USA ellen irányuló akciót említ. A fejlesztők nyilvánvalósan nem akarták, hogy az általuk választott névről esetleg bárki is az előirányzott terrorista akcióra asszociáljon. (Ez viszont már szerintük enyhe túlzás. Ezzel az erővel a „robbanás" a „repülő" és a „túsz" szavakat is ki lehetne törölni a szótárból. Ettől függetlenül viszont még léteznének.)







GRAN TURISMO 4	
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	POLYPHONY DIGITAL
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	-
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.12.05. PAL 2004.12.14. NTSC
WEB:	www.scee.com

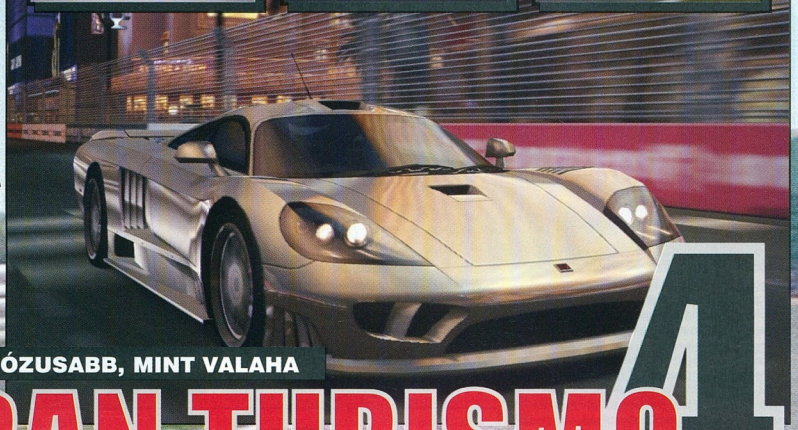
TRAILER A DVD-N!











GRANDIÓZUSABB, MINT VALAHA

GRAN TURISMO 4

Az idő egyre csak fogy. Lévén egy lapzárta nálunk is külön műsorszám, el tudjuk képzelni, milyen lehet a hangulat mostanában a Polyphony Digitalnál. A világ legnépszerűbb autós játékát több millióan várják. Az nem lehet, hogy karácsonyra ne legyen Gran Turismo 4 – így vagy úgy, de be kell fejezni a játékot. Ilyenkor szokott kiderülni, hogy a dolgok mégsem úgy jönnek össze, ahogy képzelték, ne adj' isten túl nagyot mertek álmodni a designerek, ám a kiadó nem ismer tréfát, és köti az ebet a karóhoz – vagyis a határidőhöz. Kazunori Yamauchi, a Polyphony Digital elnöke és a Gran Turismo-sorozat atyja nemrégiben kénytelen volt megtenni az első kínos bejelentést (amit remélhetőleg nem fog követni több), hogy az előzetesen keltett hűhó ellenére mégsem lesz a játékban a „várva várt" GT Online Mode, amivel az „internetes sztrádát" használhatták volna az egymással vetekedni kívánó GT-rajongók. A kedvezőtlen fejleményt azzal indokolták, hogy a japán és az európai hálózat infrastruktúrája olyan kihívást jelent a programozók számára, amivel csak jóval a decemberi megjelenés utánra tudnak megbirkózni. Ennek tudatában pedig arra az ésszerű kompromisszumra jutottak, hogy majd külön adják ki az online verzióját a játéknak, vagy legalábbis valami hasonló játékot, vélhetően valami olyasmi formában, mint amilyen a korábbi Concept, vagy Prologue kiadások voltak.

Még több autó, még több pálya

A hír persze mifelénk csak keveseket sújt le, úgyhogy inkább térjünk rá a lényegre, azaz az eddig napvilágra került tényekre. Először is a számadatok: több mint 650 autótípus lett feldolgozva 80 különböző gyártótól, a pályák száma pedig meghaladja az 50-et. Az autógyártás történelmének nevesebb autócsodái mind benne foglaltatnak játékban, így a legmodernebb tanulmányautóktól egészen visszamehetünk akár az „őskorig", és Benz 1886-os találmányával is triciklizhetünk. Yamauchi mester nagyravágyása határtalannak bizonyult: eredetileg ő még egyszer ennyi autót szeretett volna a játékban látni, de tekintve, hogy a darabonként több mint 5000 poligonból álló modellek egy-egy designernek egy hónapi munkát adtak, végül azért csak alább adta.

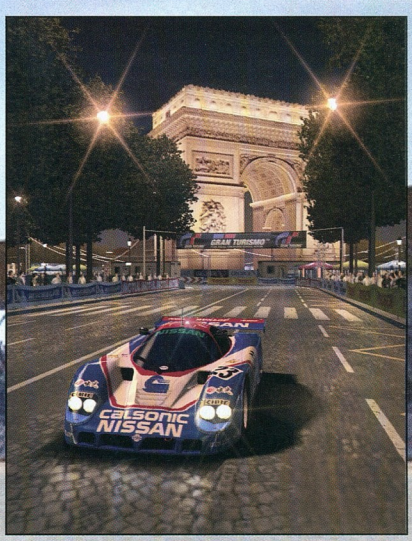
A pályák tekintetében hasonlóan magasra rakta a lécet. Régi vágya volt, hogy a média által egyik legnehezebb versenypályának tartott Nurburgring Nordschleife bekerüljön a játékba, de 1992-ben, amikor megindult a Gran Turismo fejlesztése, ez még csak egy vágyálom volt. Az 1927 óta üzemelő pálya, ahol az új japán sportautókat is tesztelik, olyan presztízzsel rendelkezik, ami Yamauchi számára megkövetelte, hogy a játékban szereplő autókkal is ugyanolyan élmény legyen végigmenni a pályán, mint a valóságban. A kiforrott fizikai engine ezt csak mostanra tette lehetővé, mint ahogy már eleve az is sok fáradságba került, hogy a 73 kanyarral tarkított 20.8 km-es út egyáltalán beférjen a PS2 memóriájába. A virtuális pálya tesztelésére végül felkérték a Nissan első számú tesztpilótáját (aki történetesen nagy Gran Turismo-rajongó), aminek az eredménye önmagáért beszél: egy kör megtételéhez valamivel több, mint nyolc percre volt szükség a valóságban és a játékban egyaránt, és mindössze öt másodperc különbség volt a tesztpilóta két ideje között. (Yamauchi maestro egyébként maga is végigment a valódi pályán, úgyhogy most már tökéletesen megérti, miért is olyan rettegett, s egyben rajongott pálya a Nurburgring.)











A németek klasszikusa mellett persze sok más ismert versenypálya is helyet kapott, a japánokat illetően szinte teljes a lista: Fuji Speedway, Suzuka, Twin Ring Motegi mind szerepel. Nagy élvezet lesz autózni városokban is, elvégre száguldhatunk majd New York, vagy Hong Kong felhőkarcolóinak az árnyékában, kanyaroghatunk Párizs macskakövein, „Citta di Aria" néven pedig Assisi girbegurba utcái szerepelnek a játékban – ugyebár a GT4 Prologue-ban kettőt ezek közül már ki is próbálhattunk.

Pilóta, vagy csapatfőnök?

A játék fő erőssége most is a szimulációs mód lesz. A GT Career Simulation Mode több mint 200 futamot foglal magába, s a ranglétra legaljáról indulva válhatunk menő versenyzővé. A győzelmeket nem adják ingyen: nemcsak a volán mögött kell bizonyítanunk, hanem a garázsban is, hiszen a versenygumiktól a váltó áttételéig mindenféle műszaki paraméter finomítható, a tuningolásnak csak az anyagi kereteink szabnak határt. Szintén csak a pénz az egyetlen korlátja annak, hogy mennyi autót tartunk egyszerre, ugyanis szemben a GT3 200-as limitjével most akár 1000 kocsit is beállíthatunk a garázsba.

A játéktermi mód ugyancsak elmaradhatatlan sorozaton belül, ami most GT Arcade Mode névre lett keresztelve, és a segítségével szokás szerint a szimulációs módban már megnyitott autók és pályák közül választhatunk, majd önálló versenyeken mehetünk végig. Az utolsó pillanatig titkolták, pedig állítólag a fent említett két üzemmóddal egyenértékű lesz az új B-Spec Mode, ami meglehetősen fura dolog. Mintha csak egy versenyistálló főnökének a szerepét kapnánk: nem a volán mögé ülünk be, hanem külső szemlélőként látjuk az autónkat, akárcsak a visszajátszásoknál. Irányítani nem tudjuk a járgányt, hanem csak tanácsokat adhatunk a pilótának. Egy ötös skáláról választhatunk neki habitust, s így megüzenhetjük neki, hogy mondjuk sétautókázzon, vagy épp taposson bele, valamint külön parancsot adhatunk neki az előzésekre, és a kiállásokra a bokszba. A pilóta mesterséges intelligenciája valóban intelligensnek mondható, ezért nem egy robotról van szó, aki tévedhetetlen. Nagyon is tud hibázni, kiváltképp akkor, ha rossz tanácsot adunk neki. Az tehát nem megoldás, hogy a legagresszívabb vezetést javasoljuk, majd csak nyomogatjuk az előzés gombját. Már csak azért sem, mert verseny közben nekünk figyelni kell még az információs monitorra is, ami mutatja, hogy épp mennyire van elmaradva a versenyzőnk az elsőtől, és hogy a többiek hol tartanak, illetve mikor állnak ki kereket cserélni. Újdonság lesz még a „fényképezős" Photo Mode is: erről a mellékelt boxban számolunk be részletesebben.

Irány a dobogó teteje!

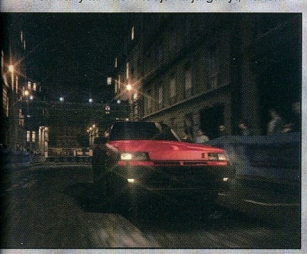
Aki már játszott a GT4 Prologue-gal, már felfedezhette, hogy a játékba beiktattak egy új nézetet: a fix követést. Ennél a nézetnél mereven követi az autót a kamera, így tehát sosem látszik a jármű oldala még csak kicsit sem. Yamauchi mester azért látta ezt ésszerűnek, mert így jobban követhető a terep, és az éles kanyarokban is jól látszik, mi következik. A nézeteket illetően ő egyébként az igazi megszállottak véleményét osztja, azaz a sofőr perspektívájának a híve, de tisztában van azzal, hogy az átlagjátékosok inkább a külső nézeteket kedvelik. Az ő kedvükért egy másik új nézetet is rendszeresített, aminél a tetőre van rögzítve a kamera.

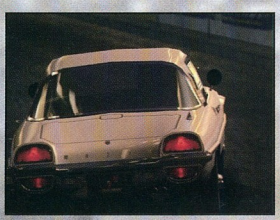
A grafikai fejlesztésekből már szintén kaptunk ízelítőt a Prologue-ban, de ha valaki lemaradt volna róla, azok kedvéért mindenképp meg kell említeni a versenyek „emberibb" kinézetét. Míg korábban csak ember alakúra kivágott kartontáblák szurkoltak a pálya mentén, most valódinak tűnő nézők integetnek oldalról. Egyrészt azért, mert szépen vannak animálva, így például a raliversenyeknél hátrább lépnek a pálya mellől, ahogy elhaladunk mellettük, másrészt mert akadnak fegyelmezetlen egyének, akik a pálya közepéről rohannak ki oldalra, amikor közeledünk felé. Egyszerűen minden a helyén van: gyönyörű autók, a valóságból kikopírozott remek pályák – bizony nincs még egy ennyire ütős autóverseny, és nemcsak PS2-n, hanem semmilyen más platformon.

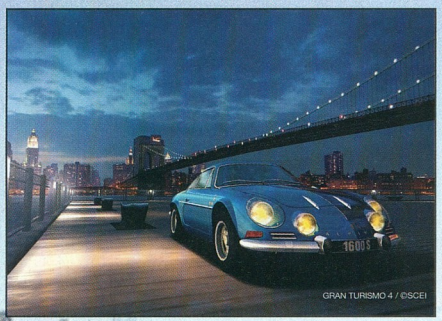
A Gran Turismo-sorozat ez idáig 35 millió eladott példánnyal büszkélkedhet, és ez a szám kétséget nem hagy afelől, hogy a GT4 az év legjobban várt játéka. A GT4 pedig afelől nem hagy kétséget, hogy a fenti összeg még meg lesz toldva pár millióval, és hogy a sorozatnak ezzel még biztosan nem lesz vége.



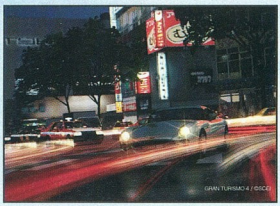


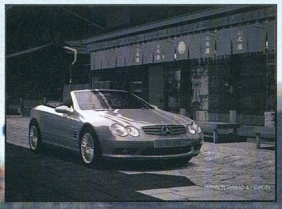
















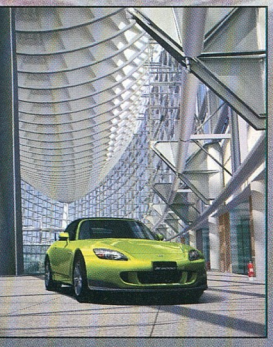
A FOTÓ-MÓD

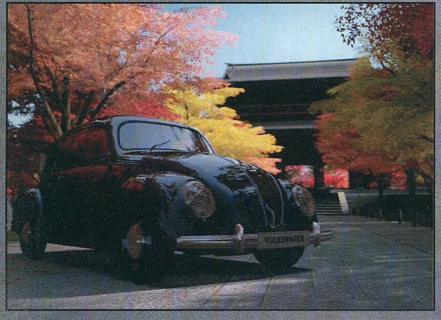
Készülhet az új címlapfotó

Mióta a Gran Turismo megkezdte hódító útját, a Playstation és a PS2 verziókban egyaránt megvolt annak a lehetősége, hogy ne csak vezessük, hanem gyönyörködjünk is az autókban – köszönhetően az elmenthető visszajátszásoknak. Az újonnan bemutatkozó fotó módot most azoknak találták ki, akik dicsekedni akarnak a felspécizett járgányukkal, és azt szó szerint a legjobb fényben szeretnék feltüntetni. A Photo Mode révén fényképészként próbálhatjuk ki magunkat, méghozzá kétféle munkamódszerrel. A Photo Travel móddal 16 helyszínre utazhatunk el, amik kifejezetten ehhez a módhoz lettek megalkotva. Versenyezni ezeken nem lehet, hiszen csak arra van elég hely, hogy szépen körbe lehessen járni a leparkolt kocsit, s így a lehető legérdekesebb perspektívát válasszuk ki. A látvány fokozható még különböző lencsékkel, filterekkel, és egyéb trükkökkel is. Amikor például egy város közepén parkoljuk le az autót, alkalmazható a hosszú exponálás, s így a mozgó forgalomból csak a féklámpák és a fényszórók elmosódott csíkja látszik. Aki némi retro feelinget akar vinni a dologba, az meg fekete-fehér képet készíthet. A fotózás Photo Drive változatával emellett menet közben, a normál pályákon is lencsevégre kaphatjuk a verdát: ilyenkor a képek elkészítéséhez a visszajátszások szolgáltatják az alapanyagot. Ebben az esetben ugyan nincs olyan nagy mozgásszabadsága a fotósnak, de még így is rengeteg pozíció közül lehet választani.

Az elkészült fotók természetesen elmenthetők a memóriakártyára, majd albumba rendezhetők, amiket nemcsak a képernyőn lapozhatunk végig, hanem ki is lehet nyomtatni egy USB portra köthető printerrel. Ezek pedig valóban fotó minőségű képek lesznek, merthogy a képernyő felbontásánál kétszer jobb minőségben pompáznak. Némi üröm az örömben, hogy vagy' öt percig is eltart, míg a gép kiszámolja, és elküldi a nyomtatóhoz az adatokat…

A helyek, ahol már biztosan lehet fényképezni: Brooklyn Bridge, Piazza San Marco, Shibuya, Tsumago, Sagano.



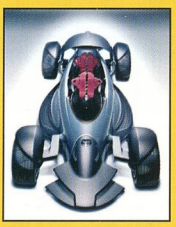




BATMAN IS ILYET VENNE

Egy autó, amit a Gran Turismo kapcsán terveztek: a Toyota MTRC Prototype





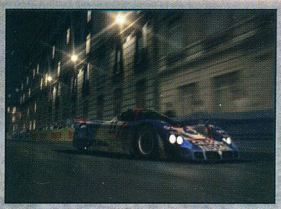
A Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva egyik legemlékezetesebb autója a Toyota Pod volt, ami már akkor is megmutatta az autógyár szoros együttműködését a játék készítőivel, most viszont az az érdekes helyzet állt elő, hogy a GT4 alkotóinak ötletéből tervezett egy tanulmányautót a Toyota európai ED2 stúdiója. A Toyota MTRC a Motor Triathlon Race Car szavak rövidítése, ami tulajdonképpen össze is foglalja, mire tervezték: ez egy olyan autó, ami városban és terepen egyaránt megállja a helyét, sőt még a versenypályákon is. A kétszemélyes jármű meglehetősen futurisztikus külsejű: a beszálláshoz a szivar alakú kocsiszekrény egész elülső részét előre kell hajtani, s egymás mögött – mint egy vadászrepülőben – helyezkedik el a sofőr, és az utasa. A jármű mind a négy kereke külön van meghajtva négy kerékagyban elhelyezett villanymotorral, amelyeket egy üzemanyagcella-csomag lát el árammal. A Toyota MTRC-t idén mutatták be Genfi Autószalonban, no és persze szerepel a GT4-ben is.

















A TÖKÉLETES HAMISÍTVÁNY

Na, melyik a valódi, és melyik van a játékban?

A Gran Turismo 4 pályáit összevetve a mintául szolgáló eredetiekkel néha bizony nehéz megadni a választ, melyik a valódi. Főleg a japán helyszíneken (nyilván ott könnyebb volt egyeztetni) csak olyan minimális eltérések figyelhetők meg, hogy mondjuk „lefelejtettek" egy biztonsági kamerát…









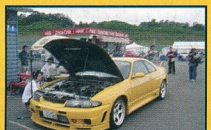
PRÓBAÚT NÉLKÜL SEMMI SEM MEHET

Törésteszt nem volt betervezve

A GT játékokba csak az után kerülhet be egy-egy autótípus, hogy azt Kazunori Yamauchi és a csapata közelebbről szemügyre vette, és ezt a hagyományt természetesen továbbra is ápolták. Mindegyik autóról számos fotó készült elölről, hátulról, profilból, utána a hangzásukat is rögzítették, és talán mondani sem kell, hogy ki is próbálták őket. A GT1 és a GT2 készítésekor anno voltak a munka során kisebb balesetek, de a GT3-ra már felnőtt a csapat a feladathoz, s egyetlen autót sem törtek össze. Bizakodtak abban, hogy a GT4-nél sem lesz másképp, de a team egyik tagja lerontotta a statisztikát, s egy Mazda Roadster MX5-öt szépen hazavágott. Yamauchi ezzel együtt büszke arra, hogy most csak ez volt az egyetlen baleset.















A MÁR BIZTOSNAK TŰNŐ INDULÓK

Részleges autólista hozzánk hasonló fanatikusoknak

A Gran Turismo 4-ben több mint 650 autó fog szerepelni, ebből 400 kiléte már majdnem tutira vehető, ami azt jelenti, hogy már játszhatóak voltak vagy a GT4 Prologue-ban, vagy az E3-on, avagy már legalább készült róluk screenshot.

ACURA
CL 3.2 Type-S ('00)
CL 3.2 Type-S ('03)
Integra Type-R ('01)

ALFA ROMEO
147 GTA ('02)
155 V6 TI (DTM '93)
156 2.5 V6 24V ('99)
GTV 3.0 V6 24V ('01)
Guilia Sprint GTA 1600 ('65)
Spider Duetta ('66)
Spyder

ALPINE
A110 1600S ('73)

AMUSE
S2000

ASL
Garaiya ('02)
Garaiya (ARTA JGTC '03)

ASTON MARTIN
Vanquish ('00)

AUDI
(Abt) TT-R (Sony DTM '02)
A2 1.4 ('02)
A3 3.2 Quattro ('03)
A6 S-Line Quattro 2.7T
Quattro ('82)
RS6 Sedan ('02)
S3 ('02)
S4 ('02)
TT 1.8T Quattro ('00)

AUTOBIANCHI
A112 Abarth ('79)

BLITZ
Skyline GT-R (R34) (D1 '04)

BMW
118d
118i
120d ('04)
120i ('04)
320i (ETCC '03)
Concept M5 ('04)
M Coupe ('98)
M3 SMG-II ('04)
M3 CSL ('03)
M3 GTR Road Car ('03)
M3 GTR Race Car ('01)
M5 ('05)
V12 LMR (LeMans '99)
Z4 3.0i

BUICK
GNX ('87)
Special ('62)

CADILLAC
Cien Concept ('02)

CALLAWAY
C12

CHEVROLET
Camaro IROC-Z Concept ('88)
Camaro Z28 302
Camaro Z28 ('97)
Camaro SS ('00)
Chevelle SS 454 ('70)
Corvette Convertible ('54)
Corvette Coupe ('63)
Corvette Grand Sport ('96)
Corvette Stingray L46 350 ('69)
Corvette Z06 ('63)
Corvette Z06 ('03)
Corvette C5-R ('00)
SSR ('03)

CHRYSLER
Crossfire ('03)
Prowler
Tank Car ('64)

CITROËN
C3 1.6i ('02)
C5 V6 Exclusive ('03)
Xantia 3.0i V6 Exclusive ('00)

DAIHATSU
Copen Active Top ('02)
Midget II D-Type ('98)
Mira TR-XX Avanzato-R ('97)
Move CX 2WD ('95)
Storia X4 ('98)

DODGE
SRT-4 ('03)
Viper GTS ('98)
Viper GTS-R Team Oreca
Viper GTSR Concept ('00)
Viper SRT-10

DOME
Zero Concept ('78)

FIAT
500F ('65)
Barchetta Giovane Due ('00)
Coupe Turbo Plus ('00)
Panda 1000S ('90)
Punto HGT Abarth ('00)

FORD
Escort Rally Car ('96)
Focus ST170
Focus Rally Car ('99)
GT Concept ('02)
GT ('05)
GT LM Edition
GT40 Race Car ('69)
Ka
Mustang GT ('05)
Mustang SVT Cobra-R ('00)
RS200 ('84)
Taurus SHO ('98)

GINETTA
G4 ('61)
G20

GUI GUI MURAO
RX-7 ('03)

HKS
Silvia (Genki Hyper D1) ('04)

HOMMELL
Berlinetta RS2 Coupe

HONDA
(Ballade Sport) CRX 1.5i ('83)
1300 Coupe 9S
Accord Coupe (US) ('88)
Accord Coupe LX V6 6-speed
Beat Version F ('91)
Civic SiR-II ('91)
Civic SiR-II ('93)
Civic Type-R ('97)
Civic Type-R ('98)
Civic Type-R ('01)
Civic Type-R ('04)
City Turbo-II ('83)
CRX SiR ('90)
CRX del Sol SiR ('92)
DualNote Concept ('01)
Fit W ('01)
HSC Concept ('03)
Insight ('99)
Integra Type-R ('95)
Integra Type-R (2-door) ('98)
Integra Type-R ('99)
Integra Type-R ('01)
Integra Type-R LM Edition
Jazz Turbo
N360 ('67)
NSX ('99)
NSX ('01)
NSX Type-R ('92)
NSX Type-R ('02)
NSX Type-S ('97)
NSX Type-S ('01)
NSX Type-S Zero ('97)
NSX Type-S Zero ('99)
NSX (Takata Dome JGTC '03)
NSX-R LM Edition Road Car
NSX-R LM Edition Race Car
Odyssey L-Type ('03)
Prelude Si VTEC ('91)
Prelude SiR ('96)
Prelude Type-S ('96)
Prelude Type-S ('98)
S500 ('63)
S600 ('64)
S800 ('66)
S2000
S2000 Type-V ('03)
S2000 ('03)
T360
Today
Z Act ('70)

HYUNDAI
Clix Concept ('01)
Coupe ('01)
HCD6 Concept

ISUZU
117 Coupe ('68)
Piazza

JAGUAR
E-Type Coupe ('61)
S-Type R ('02)
XJ220
XJ220 Race Car ('92)
XKR ('02)
XKR-R

JENSEN
Interceptor Mk.III ('74)

LANCIA
Delta S4 Rally Car ('85)
Delta Intergrale HF Evolutione ('91)
Delta Intergrale HF Rally Car ('92)
Stratos Rally Car ('77)

LISTER
Storm V12 Race Car

LOTUS
Carlton ('90)
Elan Series 1 ('62)
Elise 111R ('04)
Elise Sport 190 ('98)
Elise ('00)
Esprit Turbo HC ('87)
Esprit Sport 350 ('00)
Esprit V8 GT ('98)
Europa Special ('71)
Motorsport Elise ('99)

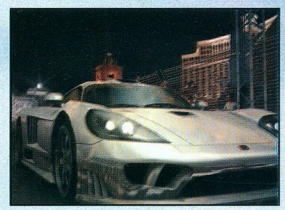
MARCOS
Mini Marcos GT Mk.III ('70)

MAZDA
787B (LeMans '91)
Atenza ('01)
Atenza Mazdaspeed ('05)
AZ-1
Carol 360 Deluxe ('62)
Cosmo Sport ('68)
Demio Sport ('03)
Eunos Roadster 1.6 ('89)
Eunos Roadster RS ('00)
Familia Sport 2.0 ('02)
Kusabi Concept ('03)
Lantis Coupe-R ('93)
RX-7 Savanna GT-X ('90)
RX-7 Spirit-R Type-A ('02)
RX-7 Type-R Bathurst-R
RX-8 Type-S ('03)
RX-8 LM Edition

McLAREN
F1 GTR Long Tail (Fina LeMans '97)

MERCEDES-BENZ
(Benz) Patent Car (1886)
(Sauber) C9 (LeMans '89)
190E 2.5 16V Evolution II ('91)
190E 2.5 16V Evolution II (DTM '92)
300SL Coupe ('54)
A160 ('98)
CLK-DTM (D2 DTM '00)
CLK-GTR Race Car ('98)
SL500 ('98)
SL600 ('04)
SL55 AMG ('02)
SL65 AMG ('04)

MERCURY
Cougar XR-7 ('67)


MG
MGF

MINE'S
Lancer Evolution VI GSR
Skyline GT-R N1 V-Spec (R34) ('00)

MINI
Cooper 1.3i ('98)
Cooper
Cooper S ('02)

MITSUBISHI
Colt 1.5 Sport-X Version ('02)
Eclipse GT ('95)
Eclipse Spyder GTS ('03)
eK Wagon
FTO GP Version-R ('97)
FTO LM Edition
GTO Twin Turbo ('95)
HSR-II Concept
i Concept ('03)
Lancer 1600GSR ('74)
Lancer Evolution GSR ('92)
Lancer Evolution IV GSR ('96)
Lancer Evolution IV Rally Car ('97)
Lancer Evolution V GSR ('98)
Lancer Evolution VI GSR ('99)
Lancer Evolution VII GSR ('01)
Lancer Evolution VII Rally Car
Lancer Evolution VIII MR ('04)
Lancer Evolution VIII GSR ('03)
Legnum VR-4 Type-V ('98)
Mirage 1400GLX ('87)
Mirage Cyborg ZR ('97)
Starion 4WD Rally Car

MODELLISTA
Celica TRD Sports M ('00)

NISMO
400R (R33) ('96)
Fairlady Z Gran Turismo Aero ('02)
Fairlady Z Z-Tune ('03)
Skyline GT-R S-Tune (R32) ('90)

NISSAN
180SX Type-X ('96)
240RS Rally Car ('85)
Be-1 ('87)
Bluebird 1600 Deluxe ('69)
Bluebird 1600SSS Rally Car ('69)
Cube X ('98)
Cube EX CVT
Fairlady 2000 ('68)
Fairlady 240ZG ('71)
Fairlady Z 432R
Fairlady ZT (280ZT)
Fairlady ZX (300ZX)
Fairlady Z Gran Turismo Aero ('02)
Fairlady Z Version S 6MT ('02)
Fairlady Z Roadster ('02)
Fairlady Z LM Edition
Fairlady Z (Motul Pitwork JGTC '04)
GT-R Concept
GT-R LM Edition
March 12C 5-door ('03)
Primera 2.0Te
Primera 20V ('01)
Pulsar EXA Canopy LA Ver Type-S ('88)
R390 GT1 Race Car ('98)
R89C ('89)
Sileighty
Silvia 1800Qs (S13)
Silvia 2000Ks (S13) ('91)
Silvia K's Aero (S14) ('96)
Silvia K's Aero (S15)
Silvia (S15) (C-West JGTC 2000)
Skyline 350GT-8 (Sedan)
Skyline Coupe 350GT ('03)
Skyline 2000 GT-R ('73)
Skyline 2000 GT-R Hardtop Coupe ('70)
Skyline 2000 RS-X Type-C (R30) ('84)
Skyline 2000 Turbo-RS (R30) ('83)
Skyline GTS-R (R31) ('87)
Skyline GTS-t Type-M (R32) ('91)
Skyline GT-R V-Spec II (R32) ('94)
Skyline GT-R (R33)
Skyline GT-R Midnight Purple ('00)
Skyline GT-R M-Spec Nür (R34) (00)
Skyline GT-R V-Spec N1 (R34) ('99)
Skyline GT-R V-Spec II (R34)
Skyline GT-R V-Spec II N1 (R34) ('00)
Skyline GT-R V-Spec II Nür (R34) ('02)
Skyline GT-R (Gran Turismo Version R34)
Skyline GT-R (Xanavi Nismo JGTC '03)
Skyline GT-R (Falken 'Ring 24H)
Z Concept

OPEL
Astra Touring Car (Opel Team Phoenix DTM '00)
Calibra Touring Car (DTM '94)
Corsa Comfort 1.4 16V ('01)
Speedster Turbo
Tigra 1.6i ('99)
Vectra 3.2 V6 ('03)

PAGANI
Zonda C12S 7.3 ('02)
Zonda Race Car

PANOZ
Esperante GTR-1 ('98)

PESCAROLO
C60-Peugeot (LeMans '03)
C60-Judd (LeMans '04)

PEUGEOT
106 Rallye ('03)
106 S16 ('03)
205 T16 ('85)
205 T16 Rally Car ('85)
205 T16 Evolution II Rally Car ('86)
206 CC ('01)
206 Rally Car ('99)
406 3.0 V6 Coupe ('98)

PLYMOUTH
`Cuda 440 Six Pack ('71)

PONTIAC
GTO ('64)
Solstice Concept
Sunfire GXP Concept ('02)
Vibe GT ('02)

PROTO
Spirra

RENAULT
(Williams) FW16 (F1 '94)
Avantime ('02)
Clio Sport 2.0 16V ('02)
Clio Sport V6 24V ('00)
Clio Sport Race Car ('00)
R5 Turbo ('80)
R5 Maxi Turbo Rally Car ('85)

RUF
3400S ('00)
BTR Type-II ('84)
BTR (993)
CTR Yellow Bird ('87)
CTR2 ('96)
R-GT ('00)

SALEEN
S7 ('02)

SHELBY
Cobra 427 ('67)
Series 1 Supercharged ('03)

SPOON
Civic Type-R ('99)
Integra Type-R ('99)
Fit Race Car ('02)
S2000 Race Car ('00)

SUBARU
Impreza WRX STi Sedan (Version V '94)
Impreza WRX STi 22B (Version VI '98)
Impreza WRX STi Type-R (Version VI '99)
Impreza WRX STi Sedan (Version VI '99)
Impreza WRX STi Wagon (Version VI '99)
Impreza WRX STi Rally Car (Ver VI '99)
Impreza WRX STi SportWagon (V VII '00)
Impreza WRX STi Prodrive Style (V VII'01)
Impreza WRX STi (Version VIII '02)
Impreza WRX STi Rally Car (Ver VII '03)
Impreza WRX STi (Cusco Advan JGTC '03)
Legacy B4 2.0GT ('03)
Legacy B4 2.0GT Spec-B ('03)
Legacy B4 3.0R ('03)
Legacy B4 Blitzen ('00)
Legacy B4 RSK ('98)
Legacy Touring Wagon GT-B ('96)
Legacy Touring Wagon B4 2.0GT ('03)
Legacy Touring Wagon B4 2.0GT Spec-B ('03)
Legacy Touring Wagon B4 3.0R ('03)

SUZUKI
Alto Works Sport Limited ('97)
Cappuccino ('91)
Cappuccino ('95)
Concept-S2 ('03)
Escudo (Pikes Peak Version) ('98)
Kei Works ('02)
MR Wagon Sports ('04)

TOMMY KAIRA
ZZ-S
ZZII

TOYOTA
(Trial) Celica SS-II Tuning Car ('03)
Altezza
Aristo 3.0V ('91)
Aristo V300 ('00)
Aristo V300 Vertex ('00)
bB 1.5Z X Version ('00)
Carina ED 2.0 X 4WS ('89)
Celica 1600GT ('70)
Celica 2000GT-R ('86)
Celica 2000GT-Four RC ('86)
Celica GT-Four RC ('91)
Celica GT-Four Rally Car ('94)
Celica GT-Four ('98)
Celica GT-Four Rally Car ('95)
Celica GT-R ('91)
Celica XX 2800GT ('81)
Corolla Levin 1600GT Apex ('83)
Corolla Levin BZ-R ('98)
Corolla Rally Car ('99)
GT-One Race Car ('99)
ist 1.5S 2WD ('02)
MR2 1600 G ('86)
MR2 1600 G-Limitd Super Charger ('86)
MR2 GT-S ('97)
MR-S S Edition
MR-S (Autobacs JGTC 2000)
Motor Triathlon Race Car ('03)
pod Concept
Prius (Previous Model)
Prius G Touring ('03)
Sera ('92)
Soarer 430SCV ('01)
Sprinter Trueno 1600GT-Apex
Sprinter Trueno BZ-R ('96)
Sprinter Trueno GT-Apex Tuning Car ('00)
Supra RZ ('97)
Supra 2.5GT Twin Turbo (80s)
Supra 2.5GT Twin Turbo-R ('90)
Supra 3.0GT Turbo-A ('88)
Supra (au Cerumo JGTC '01)
Supra (Tom's WoodOne JGTC '03)
Vitz Turbo 5-door
Vitz RS 1.5 ('00)

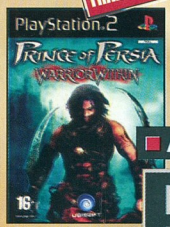
TVR
Cerbera Speed Six ('97)
Cerbera Speed 12 ('00)
T350C ('03)
Tamora
Tuscan Speed Six ('00)
V8S

VOLKSWAGEN
Beetle 1100 Standard ('49)
Bora V6 4MOTION ('01)
Golf IV R32 ('03)
Karmann Ghia 1500 ('68)
Lupo GTi
Lupo GTi Cup Car ('03)
New Beetle Cabriolet
New Beetle Turbo
Passat W8
W12 Concept ('01)

VOLVO
240 GLT Estate ('88)
S60 T-5 Sport ('03)

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	UBISOFT
FEJLESZTŐ:	UBISOFT MONTREAL
SZÁRMAZÁS:	KANADA
HANGRENDSZER:	-
TESZTPÉLDÁNY:	-
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.11.16. NTSC 2004.11.19. PAL
WEB:	www.princeofpersiagame.com

TRAILER A DVD-N!





A HERCEG ÁTMEGY EGY KICSIT GÓTIKUSBA

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN





A francia UbiSoft kiadó az év elején meglepő bejelentést tett, ugyanis nemes egyszerűséggel közölték, hogy a Sands of Time után pontosan egy évvel (azaz idén novemberben) érkezik a Prince of Persia-sorozat folytatása, melynek fejlesztése egy darabig párhuzamosan zajlott az előző résszel. Sajnos azonban ennél az epizódnál már nem segédkezik a sorozat szülőatyja Jordan Mechner, ő ugyanis a Disney számára készülő mozifilmmel van elfoglalva.

A játék forgatókönyvének írói egy interjúban elárulták, hogy a történet lényegesen összetettebb és fordulatosabb lesz, mint az elődé esetében. Most már nem csupán a hercegnő kiszabadításáért kell küzdenünk, hanem a saját életünkért. A cselekmény ott folytatódik, ahol az előző rész félbe maradt, azonban néhány évvel később járunk. Mivel a hercegnek sikerült visszazárnia az Idő Homokját, ezzel elkerülte a számára elrendelt sorsot, a halált. Azonban azt a tényt, hogy egy földi halandó beleavatkozott a saját sorsába, nem nézte jó szemmel a Végzet, így megidézte Dahakát, a titokzatos démont, akinek egyetlen feladata az, hogy a hercegen beteljesítse a rá kiszabott ítéletet.

A drámai hangulat elérése érdekében a sztori elején már szinte bizonyossá válik, hogy a helyzetünk teljesen reménytelen, és a fejlesztők gondoskodnak róla, hogy ez az érzés végigkísérjen minket az összes pályán. (Na jó, majdnem reménytelen: ha teljesen az lenne, akkor ugyebár csak nagyon makacs emberek akarnának a játékkal játszani. Mert hátha mégse az...) A számtalan logikai fejtörő kidolgozása ismét az egyik legfontosabb része volt a játék fejlesztésének. Előfordulhat például, hogy egy feladványt csak úgy tudunk megoldani a jelenben, ha visszamegyünk az időben, és a múltban megváltoztatunk valamit. Az idővel való manipulálás tehát ismét fontos szerepet fog játszani, ami vonatkozik természetesen a harcokra, illetve egy-egy csapda kikerülésére is..

A grafikát illetően elbúcsúzhatunk a szemkápráztató kertektől, a lenyugvó nap sugarai által megvilágított gyönyörű helyszínekről, mivel a folytatás látványvilága lényegesen sötétebb hangulatot áraszt. (Ez megfigyelhető pél-















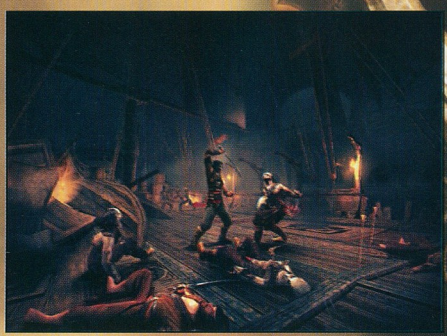
dául a hercegen is, akinek a haja barnáról feketére változott, és testét számtalan heg borítja.) A környezet sokkal változatosabb lesz, mint az előző részben. Nem csupán egy palotát járhatunk be, hanem számtalan alternatív helyszínre is ellátogathatunk. Az egyik pályán például az éjszakai sötétségben egy lángoló kalózhajón kell ritkítanunk a ránk támadó ördögi teremtményeket, miközben a tengeren félelmetes vihar dúl, folyamatosan villámlik és közben szakad az eső. Ezután egy szigetre kerülhetünk, melyet bejárva eljutunk a hatalmas méretű Idő Kastélyához. Mint a nevéből is sejteni lehet, itt szabadon utazhatunk az időben (néha akaratunkon kívül), sokszor akár több évszázadot is.

Az egyes pályák végén főellenségekkel találkozhatunk, melyekből az ígéretek szerint nem lesz sok, de azokat viszont csak igen nehezen tudjuk legyőzni. Az egyik többméteres kőóriást például csak úgy leszünk képesek a földre teperni, ha sikerül a nyakába ugrani, és folyamatosan ütjük a fejét. Legvégül persze Dahakával kell majd szembeszállnunk.

Habár ebben az epizódban már nem fog szerepelni a szépséges Farah hercegnő, azonban nyilván választ kapunk rá a történet során, hogy mi is történt vele az eltelt évek alatt. Hogy ez alkalommal kapunk-e magunk mellé segítőt, az nem kétséges, hiszen az egyik előzetes videóban már fel is tűnik a társunk. Róla azonban egyelőre még semmit sem árult el a Ubisoft.

A képi világ mellett komoly átdolgozáson esett át a harcrendszer is, mely a „Free Form Fighting", azaz Szabadon Alakítható Küzdelem nevet kapta. Habár már a Sands of Time-ban is számos látványos támadást hajthattunk végre, a Warrior Within még erre is rátesz egy lapáttal. Az összetettebb mozdulatsorok előhívásához már nem csak a hozzájuk rendelt gombot kell megnyomnunk, hanem csak különböző kombókat hívhatunk elő (ilyen lesz például a fojtogatás és a lefejezés). A rendszer változatosságára jellemző, hogy a mozdulatsorokat szabadon lehet felépítenünk számtalan elem közül válogatva. Ha például körbefognak















minket az ellenfelek, akkor eldönthetjük, hogy körbe forogva megpróbálunk-e egyszerre végezni mindannyiukkal, vagy egyenként takarítjuk el őket. Ha ez utóbbit választjuk, akkor ismét több lehetőség áll rendelkezésünkre: vagy simán szemből támadunk, vagy egy hirtelen ugrással mögé kerülünk. Ha a háta mögött vagyunk, akkor megfojthatjuk, elvághatjuk a torkát, vagy kardot döfhetünk belé. Bertrand Helias, a játék producere egy kérdésre válaszolva elárulta, hogy a fegyveres harc megtervezése előtt több távol-keleti harcművészetet tanulmányoztak, és számtalan régi kung-fu filmet néztek meg, mire végül több hetes tervezés után összeállt a végleges lista

A harci módok között két új képességet is felfedezhetünk: ha távol áll az ellenfél, akkor a herceg egy jól irányzott mozdulattal képes eldobni a kardot, ha pedig felveszünk a földről egy másik kézifegyvert (vagy kicsavarjuk valamelyik ellenfelünk kezéből), akkor támadásaink és komboink még hatásosabbak lesznek. A DVD-n látható videók kapcsán már sejthető, hogy a játék megcélzott közönsége egyértelműen a felnőttek: a játék nyilván a legszigorúbb korhatár-besorolást fogja kapni, ugyanis itt ól megfigyelhető, hogy a főhős eddig kevés játékban látott brutalitással végzi ki ellenfeleit. Már nem fénylő homokszemekké válnak a halottak, hanem valóban spriccel a vér, és repkednek a testrészek.

Harc közben már nem csak a falakat vehetjük igénybe lótásra-futásra, hanem például egy oszlopon megpördülve egyszerre több támadónkkal is végezhetünk. A fegyverek terén szintén kapunk néhány új dolgot: ilyen lesz például a fejsze, a szablya, illetve az íj. Ez utóbbival – a kézifegyverek eldobásához hasonlóan – távolról kivégezhetünk bárkit, azonban nyílvesszőből csak néhány darab áll majd rendelkezésünkre, így ezeket csak bizonyos helyeken lesz érdemes bevetni. De általában igaz, hogy minden fegyvernek lesz egy speciális támadási módja, amely jobban sebez a hagyományos mozdulatoknál.

Természetesen nemcsak a támadások mozdulatsorai bővültek, hanem az általános moz-

PRINCE OF PERSIA-FILM

Hollywoodba kéne menni...

Ez év tavaszán röppent fel a hír, hogy Jerry Bruckheimer filmproducer cége egy hétszámjegyű összegért megvásárolja a Prince of Persia megfilmesítési jogait. A dolgok jelenlegi állása szerint a filmet a Disney fogja készíteni, akik eddig már többször is dolgoztak együtt a neves producerrel (legutóbb az Artur király, illetve Karib-tenger kalózai című filmeknél). A forgatókönyv megírása Jordan Mechnerre, a PoP játékok szülőatyjára hárul, de a munkában segítségére lesz majd John August is, aki elmondta, hogy egy izgalmas, IX. századbeli Indiana Jones-kalandfilmet szeretnének alkotni.











gások is. Az egyik résznél például a herceg úgy ereszkedik le a magasból, hogy a lelógó függönybe szúrja a kardját, és a folyamatosan szakadó szövet lelassítja az esést. Egy másik jelenetnél pedig csak úgy tud átfutni egy hosszabb falszakaszon, ha megragadja a közelben függő kötelet.

Ha az új rész grafikáját összehasonlítjuk az elődével, akkor nem fedezhetünk fel túl nagy különbséget, mivel ismét a Jade engine felelős a megjelenítésért. Csupán néhány új speciális effektet kapunk, optimalizálták a képfrissítést, és az egyes helyszínek méretét átlagosan egynegyedével növelték – de őszintén szólva már a Sands of Time is olyan gyönyörű volt, hogy mindenféle változtatás nélkül még akár ma is megállná a helyét.

A zenéért felelős csapat szintén kitesz magáért. A zene összhangban lesz a képi világ sötétebb hangulatával, harc közben most jóval keményebb stílusú számokat hallhatunk. Az előzetesekben szereplők közül néhányat például nyugodtan beválallhatna a Rammstein is, akik azért tudvalevőleg nem kimondottan a Bravo magazin célközönségének fabrikálnak zenét.

Sajnos a Warrior Within munkálataiban Jordan Mechner már nem vesz részt, de a játék fejlesztésén ugyanaz a UbiSoft Montreal csapat dolgozik, akiknek az előző részt, illetve a Splinter Cellt is köszönhetjük, így szinte biztosak lehetünk benne, hogy a folytatás is legalább annyira profin összeállított, élvezetes alkotás lesz, mint az elód. Úgyhogy azt már most ki lehet jelenteni, hogy a karácsonyi szezon egyik legnagyobb favoritját köszönthetjük benne novemberben.

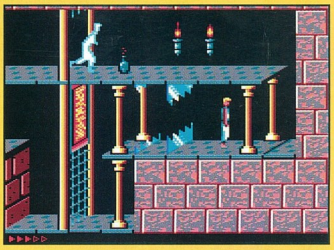


VISSZAPILLANTÓ

Tinédzserkorba lépett a herceg



Akármilyen hihetetlenül is hangzik, de a Prince of Persia-sorozat lassan a 15. születésnapját ünnepli. Megálmodója, Jordan Mechner egy átlagos egyetemista volt, akit gyermekkora óta rendkívül érdekelt a programozás, és szinte minden szabadidejét barátja Apple II-es gépe előtt töltötte. A hobbi gyümölcseként közel 50 kisebb-nagyobb programot sikerült megírnia. Ennek köszönhetően a diplomája megszerzése után a Broderbund fejlesztőcsapatnál helyezkedett el, ahol 1985-ben egy parányi helységben látott neki Corey Kosak programozó kollégájával együtt egy olyan játék munkálataihoz, amelynek alapjait az "1001 éjszaka meséi" című könyv szolgáltatta. A fejlesztés végül 4 évet vett igénybe, melyben aktív közreműködést vállalt Mechner öccse is, ugyanis a főszereplő mozgásanimációjának kidolgozása kemény diónak bizonyult. A problémát végül úgy sikerült megoldaniuk, hogy az öcsi a közeli autóparkolóban futkározott jobbra-balra, ezt rögzítették egy videókamerával, majd ennek digitális formába öntése után született meg a herceg mozgása. (Ma már kicsit modernebb megoldást kínál a motion capture. Bár „kicsit" költségesebb is.) A program végül 1989-ben jelent meg, először Apple II-re, amelyben a börtönbe zárt fiatal herceg megmenti szerelmét a gonosz szultán kezei közül. A hatalmas sikert jól példázza, hogy a Prince of Persiát összesen 6 nyelvre fordították le, és napjainkig mintegy 20 különféle változata jelent meg tucatnyi géptípuson.



Miután Mechner tett egy rövid kitérőt a filmvilág irányába (leforgatott egy dokumentumfilmet Waiting for Dark címmel), visszatért az irodájukba, hogy az immáron 15 fősre duzzadt csapattal nekivágjanak a The Shadow and the Flame alcímet viselő folytatásnak. A grafikailag alaposan felturbózott játék 1993-ban jelent meg, elődjéhez hasonlóan ismét osztatlan sikert aratva. Ezután azonban a PoP játékok atyja Smoking Car Productions néven saját fejlesztőcsapatot alapított San Franciscoban, amelynek első alkotása egy élő szereplőkkel forgatott PC-s kalandjáték volt The Last Express címmel. Bármennyire ígéretesnek tűnt a program, végül nem hozta a várt sikert, így a cég rövid idő alatt csődbe ment.

A munka nélkül maradt Mechnert ekkor a Red Orb Entertainment kereste fel, hogy segítsen felügyelni a Prince of Persia 3D-s világba helyezett legújabb részének munkálatait. A kamera hátulról követte a herceget, így eddig nem látott lehetőségek álltak a fejlesztők rendelkezésére. Ezeket azonban nem sikerült teljes mértékben kiaknázni, és a hibáktól hemzsegő játék végül csúfos bukás lett.

A karrierje mélypontjára került Mechnert ebben az időben kereste fel a francia Ubisoft kiadó, akik megvásárolták a sorozat licencét, és szerették volna, ha részt vesz a legújabb rész megtervezésében. A mesébe illő végeredményt ismerjük, a közel egy éve megjelent Sands of Time-ot szinte minden szaklap a 2003. év legjobb játékának választotta.

FAHRENHEIT	
TÍPUS:	KALAND
KIADÓ:	SIERRA/VU GAMES
FEJLESZTŐ:	QUANTIC DREAMS
SZÁRMAZÁS	FRANCIAORSZÁG
HANGRENDSZER:	-
TESZTPÉLDÁNY:	-
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.11.19. NTSC ? 2004.11.25. PAL ?
WEB: www.fahrenheitgame.com	

TRAILER A DVD-N!



NEW YORKBAN CSÖKKEN A HŐMÉRSÉKLET

FAHRENHEIT

A hogy a film- és zeneiparban, úgy a játékok között is világos trendek alakultak ki mára, amelyhez az újonnan megjelent művek úgy 95%-a igazodik is. A túltelített piacon egy versenyképesnek számító játék piacra dobása csillagászati összegekbe kerül, és ezért a kiadók döntő többsége mereven ragaszkodik a viszonylag kockázatmentes, úgymond "mainstream" megközelítéshez: a már bevált és a fogyasztók által is megszokott formulák ismétléséhez. Így aztán egy adott stílusban 100 "új" játékból 95 gyakorlatilag egyforma. Ez a "jobb ma egy veréb, mint holnap egy túzok"-álláspont első látásra nem igazán kedvez a kreatív elméknek, akik ha már egyszer kotlanak valamin, akkor szürke verebek helyett legalább sasokat akarnak kikölteni – vagy talán mégis? Komoly hasznot csinálni ebben a dömpingben egy verébbel nem igazán lehet, még akkor sem, ha a játék egyszerre jelenik meg a 500 millió dolláros költséggel készült "A veréb visszacsipog" című mozival (ami a 200 millió dolláros hasznot hozó "Verebek háborúja" című film folytatása): ez esetben ugyanis kilóra biztos jó lesz az eladás, csak a licencdíj vámján elmegy minden, amit nyertek a réven – és ha maradna is valami haszon, annak kétszerese is elmegy majd arra, hogy előre lekössék a trilógia "befejező" részének, "A veréb visszatér"-nek a licencét... A dolgok ilyetén állása viszont remek lehetőséget kínál abból a bizonyos 100 játékból 5-nek, hogy szokatlanságuk miatt kirívjanak a szürke tömegből, és komoly hasznot hozzanak: 3-4 a retróban kotorászik (ők azok, akik piros verébként mutatják fel a már egyszer kihalt verebosaurust) – 1-2 viszont új utakon próbál járni, és megpróbálja a sast. Ha egyszer szárnyra kél, az bizony jó magasra repül – legalábbis egy-két nemzedékig, utána pedig már ezt fogják utánozni az akkori verébnemzedékek. (Ha meg bagoly lesz az se baj, döglött sas esetén pedig legalább megvan az a tudat, hogy megpróbálták.)

Ornitológiai párhuzamoknál maradva: a Quantic Dreams az Omikron: The Nomad Soul című játékával ezidáig már elkönyvelhetett egy struccot. Sokkal nagyobb volt, mint egy veréb – csak hát nem repült. Ennek okát én abban látom, hogy a játék mögött álló kreatív elme, David Cage ötleteinek megvalósításához szükséges technológiai háttér egy olyan négy-öt évvel van lemaradva David ötletei mögött. (Ma már egész jól meg lehetne csinálni az Omikront, ami – ha jól emlékszem – 4 CD-n jelent meg '99-ben.)

David és csapata az Omikron után egy Fahrenheit nevű projekten kezdett kotlani. Ez a kotlás idestova öt éve tart, amelynek legnagyobb részét David megalomán ötleteihez szükséges eszközök biztosítása emésztette fel. Először is kiszámolták, hogy a karakteranimációkhoz szükséges motion capture-eljárásokhoz legalább tízszer annyi időre lesz szükség, mint egy "hagyományos" játéknál (aminek azért van akkora költségvetése, hogy ilyen flancos dolgokra költsenek), így sokkal költséghatékonyabb lesz, ha vesznek egy komplett saját stúdiót MoCapokkal, szintetizátorokkal, keverőpultokkal, meg az ilyenkor szükséges egyéb hebrecékkel, ahol aztán napi 24 órát partizánkodhatnak a stáb éppen arra tévedő tagjai. Másodszor pedig csináltak a játékhoz egy ICE nevű grafikus felületet, amely lehetővé teszi, hogy Cage maestro ötleteit megfelelő kameramozgatással, fényhatásokkal és vizuális megjelenítéssel ültessék át gyakorlatba, és könnyen portolhassák bármilyen platformra, legyen az PS2, Xbox, vagy PC. (Mellesleg az első bemutatókon tapasztalt képességei alapján a filmes szakma is meleg érdeklődést tanúsított iránta.) Mostanra pedig már kezd körvonalazódni, hogy milyen is lesz egyszer a Fahrenheit. Egy biztos: semmi sem lesz olyan, amilyet már valahol is látott volna a játékos.

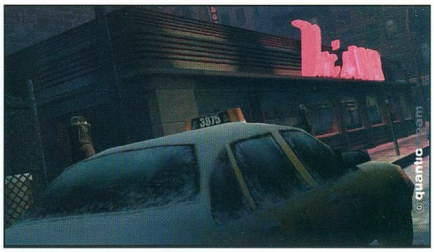
A történet az Omikron cyberpunkja után átvált a hasonlóan nyomasztó pszicho-thrillerbe. (Ha már az Omikron esetén is filmes párhuzamokkal jöttem: a hangulat olyasmi lesz, mint mondjuk "A hetedik" c. moziban, habár ennél sokkal jobb hasonlat – márcsak témája miatt is – a lényegesen kevésbé ismert kultfilm Mickey













Rourke-kal és Robert de Niroval, az "Angyalszív".) A helyszín a világ legismertebb városa, New York City, valamikor 2009-ben. A várost titokzatos sorozatgyilkosság tartja rettegésben (pontosabban: azt a várost nagyon sok minden tartja rettegésben már most is, ami nyilván jópár évre prolongálható is – de ez a sorozatgyilkosság még a szokásosak közül is kirí). Az áldozatokat ugyanazon rituálé szerint mészárolják le teljesen normálisnak tűnő, hétköznapi emberek. A játék "főhőse" (az idézőjelet mindjárt megmagyarázom) egy ilyen elkövető, bizonyos Lucas Kane. Lucas egy szép napon betér egy étterembe, hogy elköltse egyszerű ebédjét – desszertnek pedig valakit elég csúnyán lemészárol a mellékhelyiségben. Ő erről persze mit sem tud, és ahogy másnap megvirrad ágyikójában, az egészről azt hiszi, hogy csak rossz álom volt az egész. Aztán megtalálja csurom véresen az előző nap viselt ingét, és hamarosan egy rendőr kopogtat az ajtaján, házkutatás és hasonlóan evéssé vidám események céljából. Aztán ahogy a történet csordogál szépen a maga kis medrében, megjelenik a természetfeletti faktor, egyre csökken a hőmérséklet, hull a hó, fú a szél – és bár Dimitrij valószínűleg itt nem fog Lénáról mesélni, ott van az a szintén nyomasztó perspektíva, hogy eléri az abszolút nulla fokot, és beköszönt az új jégkorszak...

Lucas azonban nem hagyományos értelemben vett főhőse a játéknak, akinek a szerepét a játékos fogja eljátszani – ő csak az egyiküt, egyfajta gazdatest. Már az Omikronban is úgy cserélgette a játékos a gazdatesteket, mint más a gatyáját (ha jól emlékszem, volt vagy negyven lehetséges, és ezekből hatot-hetet muszáj is volt használni, ha meg akartuk tudni, hogy mi a történet vége), és ezt a meghökkentő ötletet a Fahrenheitben tovább is fejlesztették. Itt ugyanis minimum öt főszereplő lesz: Lucason kívül még biztosan játszható lesz Carla Valenti, a gyilkosságok ügyében nyomozó rendőrnő, aki gyorsan megsejti, hogy a tulajdonképpeni elkövetők ugyanolyan áldozatok, mint a feltrancsírozottak; Tyler Miles, Carla színesbőrű segítőtársa; Tiffany, Lucas volt barátnője; valamint Marcus, Lucas bátyja, aki mellesleg lelkész (túlvilági események kapcsán minden történetben szükség van egy ilyen szakemberre). A karakterek természetesen teljesen más a kis élete, teljesen mások a motivációi és képességei, és persze teljesen mások lesznek a cselekedetei is – amelyek viszont nagyon is hatással lesznek nemcsak a cselekmény alakulására, de a többi szereplő által megtehető dologra is. Az ortodox módszertől merően eltérő megközelítés szerint ugyanis a főszereplők nem a játékos megszemélyesítői, hanem sokkal inkább eszközei lesznek. A cselekmény ugyanis arra van kihegyezve, hogy egy adott karakter bőrébe bújva egy adott helyzetben a játékos hogyan dönt (illetőleg hogyan döntött egy korábbi helyzetben). Ennek még egy érdekes csavart is ad az az elég megdöbbentő játékötlet, hogy a játékos előzetes benyomást kap arról, hogy mi történik (illetve történhet) a közvetlen jövőben. Például, amikor megtudjuk, hogy hamarosan egy rendőr FOG kopogni az ajtón, eldönthetjük, hogy eldugjuk-e a véres inget (de akár fel is vehetjük). Ha megtaláltuk a kulcsot (a lakásajtó ugyanis zárva van) ÉS beengedjük a rendőrt ÉS az be is jön ÉS korábban elrejtettük az inget a hálószobába ÉS a rendőr be akar oda is menni, AKKOR valami szépet hazudva megpróbálhatjuk megakadályozni, hogy oda is bemenjen. (Ha jól választottunk a lehetséges hazugságok közül, AKKOR megúszhatjuk az azonnali letartóztatást.) A különböző karakterek lehetőségei aztán annak a függvényében változnak, hogy a történet többi szereplője mit tett (vagy éppen mit NEM tett) a korábbiakban (egyszerű példa: ha valaki elvitt valamit valahonnan, akkor azt egy másik karakter már nyilván nem fogja ott megtalálni). Jobban belegondolva az ötletben rejlő lehetőségekbe, remek kis játékot lehet a dologból fabrikálni, habár azt még nem tudni, hogy a karakterek közötti váltás a történet (azaz a játékírók) függvénye lesz-e, avagy a játékosé, mert az aztán tényleg nagyon mókás lenne!

A Silent Hilleken és Resident Evileken edződött játékosoknak szintén érdekes lesz a kezelőfelület. Olyan ugyanis nem lesz. Az irányítást főleg a jobb analóg karral végzi a játékos, és az eltérő mozdulatok eltérő cselekményt eredményeznek: például ha ki akar nyitni egy ajtót, akkor lenyomja (R3), ha fel akar venni egy inget, tesz vele egy körkörös mozdulatot (mintha belebújna) és így tovább. Nem lesz tárgylista sem. Ha a játékosnál van egy bizonyos tárgy, akkor annak a képe megjelenik azon a helyszínen, ahol használhatja. Ez ugye meglehetősen leegyszerűsíti az úgymond "fejtörők" megoldását (bár nem sokkal gyermetegebb, mint az a "villogok-vegyélfel-majdkiírjákhol-használhatsz"-eljárás, amit mostanság látunk a játékokban), de hát ez a játék nem a felvett tárgyak megfelelő helyen történő használatáról fog szólni, hanem arról, hogy elért-e a játékos az adott helyszínre és a saját, illetőleg a többiek tetteinek függvényében nála van-e az a bizonyos tárgy, amit használhatna. Végül is ez csak ugyanannak a témának egy másik oldaláról történő megközelítése, mégis: "mecsoda különbség"!

A cselekmény vezetése kapcsán is volt egy meghökkentő ötletük a szerzőknek: '99-ben úgy gondolták, hogy a játékot epizódonként fogják megjelentetni. Mivel kiinduláskor alapvetően a PC-ket tartották célplatformnak, az volt az elképzelés, hogy az alapjátékot az olcsó budget-kategóriában jelentetik meg, aztán a játékosok majd havonta kaphatnak egy önálló új epizódot hozzá, az éppen aktuális technológia függvényében. Nyilván a netről kell(ett volna) letölteni, és lehetett volna belőle annyi részt gyártani, mint mondjuk az X- vagy az Y-Aktákból. (Ha valaki pedig nem akart/tudott volna töltögetni, akkor az 3-6 epizódonként megvehetett volna egy egybecsomagolt paksot, szintén "ócsóé".) Közben az idő haladt, a piac változott, és közben olyan konzol(ok) is megjelentek a piacon, amelyek képességei már megfelelőek voltak a célra – piaci bázisként pedig messze a PC-k felett vannak. Ez az ötlet (elméletileg) PS2-n is megvalósítható – az más kérdés, hogy alapkiépítésben ez nincs felkészítve sem internetes adatforgalomra (legalábbis november 1-ig), sem komolyabb kapacitású háttértárolóval (értsd: vinyó) nem rendelkezik. A Quantic Dreams hosszasan tárgyal(t) a Sonyval, hogy hogyan lehetne ezt az elvetemült ideát PS2-n is megvalósítani. Hogy ennek mi lett az eredménye, számomra még nem ismert (azon kívül, hogy a Sony alapállapotban mereven elzárkózott ettől) – az viszont biztos, hogy ha várhatóan nem is lesz olyan világsiker, mint a menő licencek alapján készített mainstream-játékok, vagy így, vagy úgy, de a Fahrenheit legalább olyan emlékezetes játéknak ígérkezik, mint amilyen az Omikron volt. (Még akkor is, ha mondjuk a PAL-verziót átkeresztelik Celsiusra.) ■



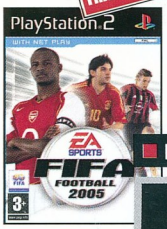




FIFA 2005	
TÍPUS:	SPORT/FOCI
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ:	EA CANADA
SZÁRMAZÁS:	KANADA
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	DOLBY SURROUND
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004.10.15. PAL

WEB: fifa2005.ea.com

TRAILER A DVD-N!





MÁR AZ EA CSAPATA IS MELEGÍT

FIFA 2005

Az ősz talán mind közül a legszomorkásabb évszak, de ez két embertípust egyáltalán nem zavar. Az első olyan, amelyik imád szüreti mulatságokba járni, a másik pedig a futballrajongó – hiszen ilyenkor indul be Európa-szerte a nagyüzemi labdarúgóélet. (Mókás esetben az ember a kettő ötvözete, habár alkalmasint az egyikből kifolyólag nem emlékszik a másikra.) A szezoninduláshoz némi késéssel ugyan, de szorosan kapcsolódnak a futballjátékok megjelenései is: nem véletlen, hogy múlt havi előzeteseink közt már szerepelt egy bajnokesélyes (Pro Evolution Soccer 4), most pedig újabb két áldozatra kerítünk sort, ha már egyszer a kipróbálható verzióik megjelentek a szerkesztőségben. Az Electronic Arts focisorozatát nyilván senkinek sem kell különösebben bemutatni, jómagam is valahová a pattintott kőkorszakra vezetem vissza azokat az emlékeimet, amikor még nem létezett a FIFA. A 2005-ös epizód egy-két hónapon belül a boltok polcain lesz, úgyhogy éppen itt az ideje meglesni, idén miben mesterkednek a kanadai srácok.

Kezdésnek talán következzék egy röpke idézet a játék magyar nyelvű (!) weboldaláról, méghozzá az áttekintés fejezet kezdőmondatai: „Minden nagy játékos mestere az első érintésnek, és – hála az EA Sports új és gördülékeny játékos-kinetikai rendszerének – ugyanez igaz a FIFA Football 2005 felhasználóira is. Idén az első érintés valóságos ajándék azoknak, akik képesek gyorsan gondolkodni és habozás nélkül cselekedni, előnyt szerezve ezzel a versenyben." Mielőtt valaki azon kezdene el gondolkozni, hogy ez a bizonyos „első érintés" vajh' egy szende szűzlány ismerkedése az erotika világával, vagy egy kezdő villanyszerelő első és egyben utolsó munkanapjának kétszavas esszenciája, utólagos engedelmetekkel egy kicsit tovább fordítanám a dolgot.

Egy bejáratott, éves datálású játéksorozatban minden epizódnak tartalmaznia kell(ene) valami újdonságot a felmenőhöz viszonyítva, hiszen ha csak az év-, vagy a sorozatszámot biggyesztik mögé, akkor teljesen felesleges megvásárolni, ami a kiadónak nem jó. Nagyon nem jó. Az EA pedig sosem bíz semmit a véletlenre: tavaly megkaptuk az Off the Ball™-t, idén pedig ehhez csatlakozik a First Touch Control. Ez a bizonyos First Touch (amely szó szerint valóban első érintést jelent) irányítás nem más, mint a labdaátvétel, vagyis az a pillanat, amikor a játékos találkozik a játékszerrel. Kontrollálása a jobb analóg karral történik, mégpedig úgy, hogy ezt közvetlenül azelőtt, mielőtt a játékosunkhoz kerülne a labda, elrántjuk valamilyen irányba – ettől függően a játékos lefordul, fejjel, mellel maga elé teszi a labdát vagy végrehajt egy szép átlépést, de az esernyőcselre is láttam példát. Eddigi tapasztalataim alapján ki kell jelentenem, hogy kifejezetten hasznos újdonságnak találtam – nemegyszer rögtön sikerült átjátszanom a rám tapadó védőt, ez pedig úgy a modern fociban, mint a játékban hatalmas előnyhöz juttathatja a támadó csapatot. A legnagyobb újdonság tulajdonképpen ez lesz a játékban, és bár aprószágnak hangzik, de igencsak feldobja a játékmenetet – arról végképp nem beszélve, hogy a nagyszerűen kidolgozott animációknak köszönhetően együttal egy roppant látványos elemként is funkcionál.

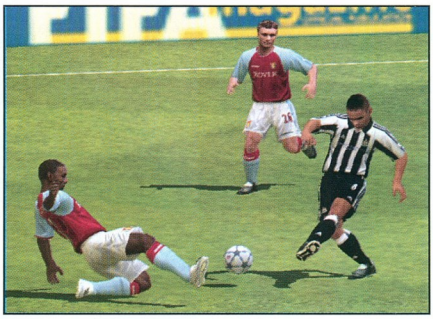
A tavaly bevezetett Off the Ball™ irányítási lehetőség megmarad (a labdát nem cipelő, üres-















be futó játékosokat irányíthatjuk) és az előzetesen kiadott sajtóanyag szerint finomítanak rajta. Én mondjuk ebben a verzióban olyan marha sok változást nem láttam, és továbbra sem tartom futballjáték-technikai mérföldkőnek, de el kell ismerni, hogy ha nagy ritkán összejön egy ilyen akció, akkor valóban az igazi focira emlékeztető jeleneteket produkál. Igen jónak tűnnek a szintén a jobb kar segítségével előcsalható trükkök (pl. a biciklicsel), a demoverzióban Freddy Ljungberggel nemegyszer sikerül úgy otthagyni Stamot, hogy a derék hollandnak kinőtt a haja, mire észrevette, hogy merrefelé van a laszti. Az emelt kiugratás, az indítás – akárcsak a Pro Evoban – már most is jól működött (mellesleg ugyanazzal a gombkombinációval is), bár itt is bosszantóan sokszor fülelik le a védők. Ha az idei hokiban van egy újfajta lövés, akkor legyen itt is – gondolhatták, és így is tettek: bekerült a kitörő kapus feletti átemelés. Említésre méltó változás még a bedobások kezelése, ennél ugyanis vidáman és gyorsan váltogathatunk a játékosaink között, sőt: mivel helyezkedhetünk, megpróbálhatjuk lerázni a lassan reagáló védőt – az odavissza mozgást alkalmazva ez is többször bejött. A mérkőzés az említett újdonságokon kívül nagyjából a régi mederben zajlik, bár én úgy éreztem, hogy alig észrevehetően ugyan, de gyorsabb lett (ami egyáltalán nem baj).

Innentől kezdve szinte csak a sajtóanyagra hagyatkozunk, ugyanis az én verziómon mindössze egy félideig tartó Arsenal-Milan meccset lehetett futtatni (mondjuk ezt jó párszor megtettem), ami alapján a játékmódokat nem merem boncolgatni, nehogy akár csak véletlenül is bárki Mágus vagy Várhidi „szakértő" urak kicsiny hímzőegyletéhez soroljon.

Minden idők legrészletesebb játékoskreáló rendszerét ígérik, „akár saját magunkat" is visszontláthatjuk a képernyőn. A jelenlegi fociprogramok közül a legtöbb liga, csapat és ezáltal játékos licenccel a FIFA fog rendelkezni (ebben a tekintetben mondjuk a ProEvo hagyományosan gyengén teljesít, de a TIF azért erős konkurensnek számít – igaz, utóbbi csak ebben…), 18 liga (köztük az angollal, spanyollal, némettel és a franciával), 38 nemzeti válogatott és mintegy 15.000 játékos választható.

Managerei karrierünk alakulásának útját jó tizenöt éven keresztül egyengethetjük, méghozzá részletesebb és látványosabb körülmények között, mint legutóbb (a meccsek grafikus szimulálására is lehetőség van, vesztett helyzetben pedig bármikor közbeavatkozhatunk). Sálat a nyakba, szotyit a fotel mellé: felmászhatunk a netre is, ahol is akár 32 fős bajnokságokban vehetünk részt. A jövőben még szponzorált rendezvényeket is indítani fognak, ilyenolyan nyereményekért. (Roberto Carlost akarjuk megnyerni! Vagy Gazzát – vele sok megbeszélnivalónk lenne. Hukk…) USB-headset és billentyűzet támogatás is szerepel a terítéken, kialakíthatjuk a haverlistát (egyúttal megye V-be küldhetjük a nem kívánt fickókat, azaz megtilthatjuk nekik, hogy velünk játszanak).

Kiváló móka, hogy az EA focimanager-programja és a FIFA együttműködhet egymással: a Total Club Manager 2005-ben kialakított gárdánk a szimulátorban is bevethető – ami legalább annyira remek, mint ez idáig szokatlan ötlet!

A sorozat persze hozza megint a FIFA-tól elvárható képi és hangzásbéli színvonalat: a lehető legszebb focijáték, a lehető legavíttabb kommentátorral felszerelve (eh, ne szidjuk az öreg Motty-t, végül is lassan már családtag), a szokásos remek hanghatásokkal megtámogatva.

Előzetes várakozásunk beigazolódni látszik: akárcsak a nagy rivalisnál, a Pro Evonál, itt sem számíthatunk eget rengető változásokra – úgy látszik, 2004 az apróbb finomítások éve lesz a focijátékok berkeiben. Mindegy, október közepén-végén megérkeznek, mi pedig jól összeeresztjük őket, aztán győzzön a jobbik – de ha döntetlenre fognak végezni, akkor sem leszünk elégedetlenek.





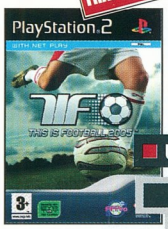




THIS IS FOOTBALL 2005	
TÍPUS:	SPORT/FOCI
KIADÓ:	SONY
FEJLESZTŐ:	ONDON STUDIO
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.10. PAL

WEB: uk.playstation.com

TRAILER A DVD-N!





ÚJABB JELENTKEZÉS A FUTBALL HAZÁJÁBÓL

TIF 2005



Még ma is jól emlékszem arra a pillanatra, amikor először megláttuk az első PS2-es This Is Footballt (ez a 2001 szeptemberében megjelent TIF 2002 volt). Alig tudtunk betelni a grafika szépségével: hosszú percekig trükköztünk egy-egy visszajátszásnál a kamerával, egy-egy apróbb mozzanatnál pedig mindig felkiáltottunk: „Nézd, van benne kezezés!" vagy „Figyeld csak: felemelt kézzel kéri a csatár a labdát!". Ami a játékmenetet illeti, focinak közel sem volt annyira profi, mint a nem sokkal utána megjelent Pro Evolution Soccer, de ettől függetlenül hosszú hetekig gyűrtük.

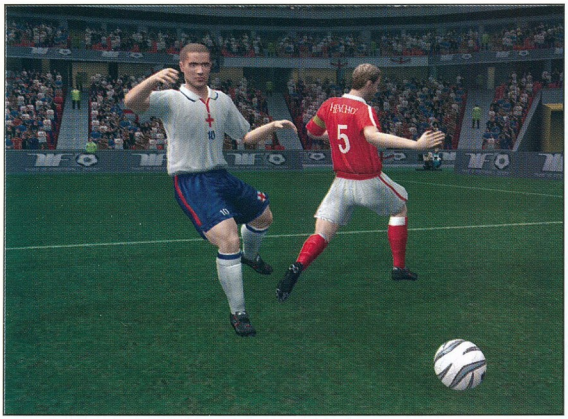
Az eltelt három évben azonban megváltoztak a dolgok. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy a Konami és az EA konkurens programjait szemlátomást nagyobb iramban fejleszti, mint a London Studio a Sony-ét. Ez még akkor is igaz, ha a két versenytárs mára a keményvonalas szimulációt célozta meg, míg a TIF maradt a játéktermi stílusú, a laikus számára könnyebben emészthető (kezelhető) megközelítésnél.

A „maradt" most teljesen szó szerint értendő, ugyanis az előzetes verzió alapján a játékmenet a 2005-ös epizódra szinte semmit sem változott. Leültem elé, és ha a behelyezéskor nem láttam volna a korong feliratát, hanem csak indítok gyorsan egy meccset, akkor biz' Isten nehezen jöttem volna rá, hogy nem a 2004-es vagy a 2003-as (!) évszámmal ellátott részekkel játszom. Az újdonságok egy-két – szinte észrevehetetlen – animációban (mint például a kapus egy különleges védése) ki is merülnek. Ezen kívül az eddigi tapasztalatok szerint semmi sem utal arra, hogy ez itt egy új játék. Pedig azért lennének itt gondok: nem ártana például kicsit élethűbbé varázsolni a sorozatot, ugyanis nem hiszem, hogy ez annyira összeegyeztethetetlen lenne a „gyors és könnyen megtanulható focit készítünk"-alapelvvel. Olyan nagy kérés lenne, hogy azt a fránya labdát úgy rúgják és az olyan ívet is írjon le a levegőben, mint amilyet egy meccsen is láthatunk? Nem lehetne esetleg megoldani, hogy a lövéseket pontosabban lehessen helyezni? Nos, nagyon úgy fest, hogy az ilyen és ehhez hasonló sirámainkra még várnunk kell... Ettől függetlenül a meccsek szokás szerint pörögnek, mint a ventilátor, a játék kellőképpen gyors, ezzel már a próbaverziónál sem volt probléma. Mivel a játékmenetben és külsőben marginális változásoknak voltam tanúja, így

















ezt nem is boncolgatnám különösebben. Azt már sokkal inkább, hogy az intro dögös rockzenéje után a menübe belépve vagy valami hullagyenge rapzene, vagy egy ócska techno fogadott – na ne bohóckodjunk, kérem! Hagyjuk ezeket a Get on da Micre, a Need For Speed Undergroundra vagy az MTV Music Generatorre – a focihoz gitártépés illik!

Amiben a TIF mindig is erős volt, abban az is maradt: a FIFPro licencnek köszönhetően ismét óriási, valódi neveket tartalmazó, és tetszés szerint átszerkeszthető adatbázissal vár minket. A lehetőségek sem változtak, a gyorsmeccs mellett megtalálhatóak a különböző versengések is. Indulhatunk kilenc különböző kupában, kétfajta ligában, és huszonhárom országban (vagy inkább régióban, tekintve, hogy az arab csapatok több helyről lettek csokorba gyűjtve) csaphatunk bele a szezon teljes végigjátszásába. (Itt egyébként külön bosszant, hogy a magyar nem szerepel, mert ha a svájciaké és a sógoroké befért, akkor a miénk bepasszírozása sem okozott volna nagy gondot. Az más kérdés, hogy a fizetőképes kereslet nyilván úgy a helléneknél, mint az osztrákoknál meghaladja a miénket…) Újfent szerepel a karrier-mód is (tudjátok: az iskolai libalegelőtől a San Siro stadionig, játékosvásárlással, tokkal-vonóval), és a Challenge is új kihívásokkal vár minket. Utóbbival kapcsolatban egyébként arra vagyok a leginkább kíváncsi, hogy most már hazánkból is elfogadják-e a nevezéseket (mivel a játék weboldala még nem él, ezért nem tudtam megnézni sem a jelentkezés feltételeit, sem a leendő díjakat) – ha már egyszer olyan nagy rössel beléptünk az Unióba. A játék szokás szerint részletes statisztikát vezet a teljesítményünkről, és ismételten gyűjtögethetjük szorgalmasan a TIF-pontokat is, amelyekért pontosan ötven megvásárolható extrát szerezhetünk meg, az All star válogatottaktól a régi idők nagycsapatain át egy pár, kezdetben letiltott stadionig. A tavaly bevezetett, akkor nyolc fő számára játszható online küzdelem megújul: egyelőre még meg nem nevezett játékmódokkal bővítik, és az ígéretek szerint megemelik a résztvevő játékosok számát is.

Az idei év legnagyobb durranásként beharangozott újítása most a – fatális véletlen folytán – szintén a London Studio által fejlesztett kiegészítő, az EyeToy néven ismeretes kis kamera használatában rejlik. Ennek külön menüpont jutott a főmenüben – nyilván már kapisgáljátok is, hogy miről van szó: igen, saját magunkat is a játék részesévé tehetjük. Az EyeToy Cameo működése egyszerű: a kamera készít rólunk egy nagyfelbontású fotót, amelyet aztán a program átalakít és ráfeszít az előre kialakított vázra. Ez a lehetőségekből adódóan persze nem 100%-os precizitással működik, és sajnálatos módon egyéb testi adottságainkat (potroh, denevérszárnyak, kampókéz és kappanháj) sem kaphatjuk vissza, de éppen elég elrettentő élményre számíthatunk így is… Azt még megsaccolni sem tudjuk, kit és mennyire vonz az ez ötlet, de azt el kell ismerni, hogy jópofa dolog – arról nem beszélve, hogy miért ne kedveskedjenek azoknak, akik már rendelkeznek kamerával. (Meg azoknak is, akik eléggé elítélhető módon még nem…)

Érdekes dolog ez a játékfejlesztés. Nyilván a viszonylag szűkös (alig egy évnyi) fejlesztési idő nem elegendő arra (ha mégoly népes csapattal is dolgozik a stúdió), hogy egy programot gyökerestül felforgassanak és az egész szemléletét megváltoztassák – de az is igaz, hogy jelen esetben szemlátomást nem ez volt a cél. Pro és kontra összefésülve a dolgokat, az új TIF-fel valószínűleg az a játékos fog a legjobban járni, aki valamiért kihagyta a tavalyi epizódot és karácsony környékére már tervbe vette két – fontos – PS2-kiegészítő beszerzését, nevezetesen az EyeToyét és a Network Adaptorét. Számukra minden bizonnyal új dimenziók nyílnak meg az új résszel – a többiek pedig olyan nagyon sok változásban ne reménykedjenek. (Figyelembe véve, hogy az előzetes augusztus végi datálású, kevés az a hátralévő pár hónapocska a piacra kerülésig.)



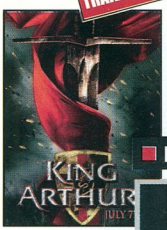




KING ARTHUR	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	KONAMI
FEJLESZTŐ:	KROME STUDIOS
SZÁRMAZÁS:	AUSZTRÁLIA
TESZTVERZIÓ:	-
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.11.16. NTSC ? PAL

WEB: www.konami.com/kingarthur/

TRAILER A DVD-N!





EGY (RAKÁS) JENKI ARTHUR KIRÁLY UDVARÁBAN

KING ARTHUR



Évszázadok óta hiszik a történészek, hogy Arthur király és a Kerekasztal Lovagjainak története csupán egy legenda. A legenda azonban egy valódi hős nyomán született… – kezdődött a hazai mozikban nemrég bemutatott Arthur király című mozifilm előzetese, amely az eddigiektől merőben eltérő nézőpontból mutatja be a történetet. (Nem csekély mértékben hollywoodizálva azt, amire aztán végképp semmi szükség sem volt.) Mivel manapság szinte kötelező jelleggel készülnek a mozikban frissen debütáló filmek alapján a – legtöbbször kritikán aluli minőséget képviselő – játékprogramok, így már régóta sejteni lehetett, hogy a látványos csatákkal megtűzdelt középkori mese sem kerülheti el ezt a sorsot. A filmstúdió a munkálatokhoz a Konamival szerződött le, akiket szerencsére nem feltétlenül a gyenge minőségű alkotásaikról ismerünk (habár filmlicencek terén sem éppen az ő nevük szokott felmerülni).

Nem is csoda, hogy nem egy belsős fejlesztőstúdiójukkal doldoztatnak, hanem kiadták a melót az ausztrál Krome-nak (akik emellett a Ty the Tasmanian Tiger 2-t is szögelik, csak azt az EA-nek). Ezen tények fényében talán joggal bizakodhatunk benne, hogy a kardpárbajokkal, várostromokkal és lángoló nyílvesszők ezreivel fémjelzett játék nem kerül pillanatok alatt a süllyesztőbe.

Annak érdekében, hogy a két produktum közti összefüggést minél jobban kiemelhessék, a grafikusok bedigitalizálták a film szereplőinek arcát, így ne lepődjünk meg, ha Clive Owen, vagy éppen Keira Knightly pislant ránk vissza a képernyőről. (Annál szomorúbb, hogy a szinkronhangokat viszont nem az eredeti szereplők társítják majd virtuális énükhöz.) A játék tervezői nemcsak a film forgatókönyvének egyes részleteit dolgozták fel szóról-szóra, hanem néhány érdekes dialógussal ki is egészítették, ezentúl néhány, a filmben nem látott helyszínre is eljuthatunk – persze mindezt szigorúan csak a filmstúdió beleegyezésével. Ennek köszönhetően, akinek már a moziban is tetszett a produkció, annak feltétlenül érdemes lesz kipróbálnia a játékot is, hiszen a legenda és a történet szempontjából sok új dolog derül ki belőle. Akinek azonban még nem volt alkalma megnéznie a filmet, annak sem kell aggódnia, mert egyrészt a megjelenésig még bőven megteheti, sőt, még azok sem járnak rosszul, akik nem















is akarják megnézni – hisz a játék részletesen elmeséli a történetet, és összesen közel félórányi filmrészlet köti majd össze az egyes pályákat. (Habár köztünk legyen szólva, hogy talán mindenki jobban jár, ha inkább az Arthur-legenda '81-ben készült feldolgozásával, az Excaliburral teszi ugyanezt.)

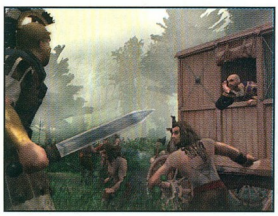
Ha a King Arthurt hasonlítani szeretnénk valamihez, akkor leginkább a Gyűrűk Ura-filmek alapján készült (hack'n'slash-stílusú) Electronic Arts játékok ugranának be. Hasonló módon, külső nézetből irányíthatjuk a karakterünket, akit összesen öt jelentkező közül választhatunk ki (Arthur, Lancelot, Guinevere, Tristren, Bors). Emberünk szokás szerint fejlődik is: minél több küzdelemben vett részt, annál több speciális mozdulatot, kombót képes megtanulni, de ígéretet van arra, hogy a szereplők alapjában véve is eltérő mozgáskultúrával fognak rendelkezni. Mivel a játék a középkori fegyverekkel való küzdelemre épül, így a fejlesztők rendkívül fontosnak tartották, hogy a szereplők animációit részletesen dolgozzák ki. A cél elérése érdekében a ma már szinte megszokottnak számító motion-capture technológiát vetették be, és a filmben szereplő kaszkadőrök testét mozgásérzékelőkkel ragasztgatták tele, digitalizálás céljából. A valósághű mozgásra törekedtek, ezt mi sem példázza jobban, minthogy az emberek mellett a lovakat is „mocapelték" – úgy látszik, az Athens 2004 díjugratása divatot teremtett. (Már most szólnának a SEGA-soknak, hogy a következő Sonichoz van egy roppant agresszív szerkesztőségi sününk. Bár ez a Samu gyerek inkább főellenségnek menne el, mintsem főszereplőnek…)

Nem csupán a földön rohangálva, hanem lóhátról is kaszabolhatjuk az ellenséget (ami egyúttal másodlagos támadást is jelent, ugyanis a paci felágaskodva mellső két lábával képes lepofozni az előtte álló katonákat), illetve a közelharc-fegyverek mellett íjakat is magunkhoz vehetünk, amelyekkel biztonságos távolságból intézhetjük el támadóinkat. Néhány küldetésben segítőink is akadnak lovagjaink személyében, akik szorgosan ritkítják az ellent, sőt, még környezeti elemeket is felhasználhatjuk: az egyik helyszínen például egy kősziklát görgethetünk az ellenség útjába. A mezei talpasok és barbárok mellett a stílusban elengedhetetlen főellenségek is felbukkannak, de a lovagok élete nem csak kaszabolásból áll: kalandjaink során a falukban, városokban, vagy éppen az erdők kellős közepén olyan karakterekkel is találkozhatunk, akik egy-egy fontos információval látnak el bennünket, de az is előfordulhat, hogy a történet szempontjából lényegtelen, de meglehetősen érdekes dolgot tudhatunk meg a párbeszédből, így érdemes lesz mindenkivel leállni egy röpke csevelyre.

Lehetőség van kooperatív módban is teljesíteni a pályákat: két játékos egyszerre van jelen a képernyőn, és egymást segítve kell végigküzdeniük magukat valóságos hadseregeken.

Ezentúl a Konami ígérete szerint szerepelni fog a játékban egy ún. aréna-harc is hat pályával, ahol – a verekedős játékokhoz hasonlóan – egy elkerített területen ketten mérhetjük össze a tudásunkat különböző fegyvereket forgatva. Ebben tizenegy karakter áll rendelkezésünkre, egy részük a film öt központi figurája, más részük a lovagok, illetve a főellenségek közül kerül ki, a többi pedig valószínűleg a producer egy-két távoli rokona lehet.

Bár a cikk elején már szó esett róla, hogy a Konaminak nem szokása gyenge minőségű játékokat piacra dobnia, azonban ezen állításunk hitelességében eléggé elbizonytalanodtunk az első képek és videók láttán. A szereplők textúrái még nagyon elnagyoltak, a környezet kidolgozottsága is hagy némi kívánnivalót maga után, és a mozgások közbeni átmenetekben is felfedezhettünk jópár kivetnivalót. Bízzunk benne, hogy a rövid videó (melyet először még májusban vetítettek az E3-mon) csupán a fejlesztési szakasz egy korábbi pontján mutatta be a játékot, és az azóta eltelt hónapok alatt kipofozgatták a grafikát, és a japán cégtől megszokott minőségű, látványos harcrendszerrel tálalt, élvezetes programot kapunk kézhez. A játék megjelenése a film külföldi DVD-változatával egy időben, novemberben várható. ■



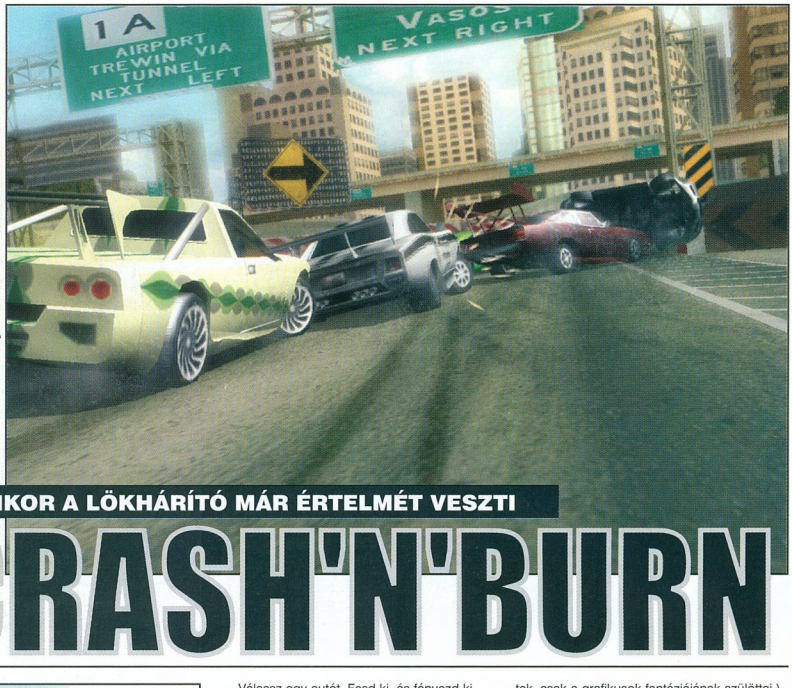




CRASH'N'BURN	
TÍPUS:	ARCADE AUTÓVERSENY
KIADÓ:	EIDOS INTERACTIVE
FEJLESZTŐ:	CLIMAX
SZÁRMAZÁS:	USA
HANGRENDSZER:	-
TESZTPÉLDÁNY:	-
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.10.29. PAL 2004.11.15. NTSC
WEB:	www.eidosinteractive.com/

TRAILER A DVD-N!





AMIKOR A LÖKHÁRÍTÓ MÁR ÉRTELMÉT VESZTI

CRASH'N'BURN





„Válassz egy autót. Fesd ki, és fényezd ki kedved szerint. Alakítsd át a kasztnit, rakj rá spoilereket, cseréld le a dísztárcsákat, és alaposan erősítsd meg a lökhárítót. Pumpáld dugig nitróval. Villogj vele egy kicsit a haverok előtt. Végül pedig törd ripityára!" – hirdeti büszkén a Crash 'N' Burn hivatalos honlapja, maximálisan összefoglalva ezzel a játék lényegét. De ha azt mondanánk, hogy a Need for Speed Underground, a Burnout, a Destruction Derby, és a mostani számunkban tesztelt Test Drive: Eve of Destruction hangulatát próbálták összegyúrni a fejlesztők, akkor bizonyára mindenki be tudja lőni magának, hogy pontosan mire is számíthatunk a Climax legújabb programjában.

Mielőtt a rajtvonalhoz állnánk, az összesen 15 különféle autó közül kell kiválasztanunk a nekünk legjobban tetszőt, melyek négy kategóriába vannak sorolva: Pickup Truck, Muscle Car, Sports Coupe, és Hot Hatch. A típusok között észrevehetőek lesznek a kezelhetőségben, illetve a teljesítményben jelentkező különbségek annak ellenére, hogy nem egy szimulátorról beszélünk, hanem csak egy sima arcade játékról. (Sajnos a kocsik nem licencelt-tek, csak a grafikusok fantáziájának szülöttei.) Ha tűlestünk a választáson, akkor az első utunk a garázsba vezet, ahol minden apró részletre kiterjedően saját tetszésünkhöz szabhatjuk a négykerekűt. Miután a színpalettáról kiválasztottuk a legjobban passzoló színt, és felragasztottuk a legdögösebb matricákat, telepakolhatjuk a masinát különféle tuningcuccokkal, amik vagy csak szimplán látványosak, vagy akár a teljesítményre is hatással vannak. Persze először nem költekezhetünk szabadon, hiszen kezdetben csak egy adott kínálatból válogathatunk, de a futamok sikeres teljesítése után ez szépen fokozatosan bővülni fog.

Bár a versenyek elsődleges célja, hogy elsőként hajtsunk keresztül a célvonalon, azonban – mint a cím is utal rá – fontos szerepet fognak játszani az ütközések, tudnillik ezekért is jelentős pontszámokat zsebelhetünk be. De vigyáznunk kell, ugyanis egy-egy nagyobb karambol következtében deformálódhat a kasztni, leszakadhatnak az alkatrészek, kitörhetnek a kerekek, az ablakok, megadhatja magát a motor, sőt, még akár fel is robbanhatunk.

Az őrült száguldások négy amerikai nagyváros (San Francisco, New York, Miami, Los An-

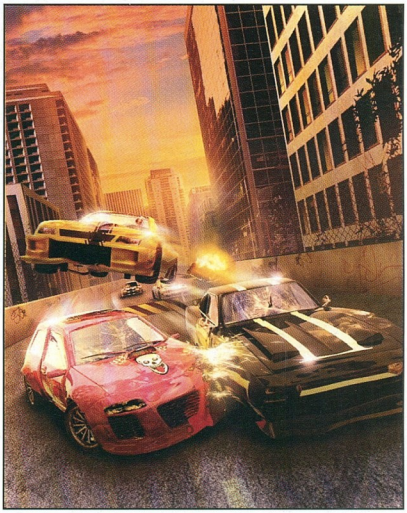












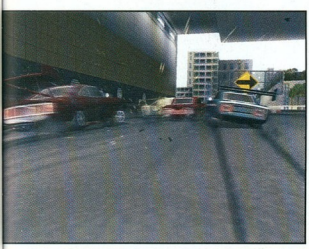
geles) utcáin és külterületein zajlanak majd, eltérő napszakokban, és változó időjárási körülmények között. A játék készítői egy interjúban megjegyezték, hogy más játékokkal ellentétben nem csupán 3-4 előre beállított kameranézet közül választhatunk (melyek közül jó esetben csupán 1-2 használható), hanem mi magunk állíthatjuk be a nézőpont magasságát és szögét a nekünk legmegfelelőbb módra. Emellett egy-egy látványos ütközést, vagy előzést bármikor visszajátszhatunk, illetve szabadon lassíthatjuk, és a kamerát körbeforgatva több helyről is megtekinthetjük, végül ha tetszik, akkor elmenthetjük.

A fejlesztők elmondása szerint első sorban a multiplayer, azaz többjátékos módokra helyezik a hangsúlyt. Az osztott képernyős összecsapások mellett egy hálózati adapter beszerzése után akár 16-an is játszhatunk egyszerre az interneten. A játékmódok közül talán a legélvezetesebb a Bomb Tag, illetve a Running Man lesz. Az előbbinél a mezőny egyik kocsijára egy bombát helyeznek, ami számolja a detonációig hátralévő időt. A feladat, hogy a robbanás előtt átadjuk valamelyik ellenfélnek a „csomagot", ugyanis az adott körben az a sofőr esik ki, akinél pont elfogyott az idő. Hasonló, de pont fordított elven alapul a Running Man mód is, itt ugyanis van egy kijelölt versenyző, akit a többieknek el kell kapniuk. Minél tovább tud egérutat nyerni, annál több pontot szerez.

Ha ezeket a fogócskákat mégis megunnánk, akkor sem kell pánikba esnünk, ugyanis a menüben felfedezhetünk majd egy amolyan Burnout-féle Crash módot, ahol az indulókat kétfelé osztja a gép, elhelyezi őket a pálya két legtávolabbi pontjára, hogy ők onnan csutka gázzal elinduljanak egymással szembe. A végeredményt látványosan szemlélteti a DVD mellékletünkön található videóanyag...

A képek alapján a grafika ígéretesen néz ki, a kocsik sérülése látványosan ki van dolgozva, és a környezetre sem lehet panasz. Külön érdemes kiemelni, hogy az összetört, mozgásképtelen autók, illetve szétrepült alkatrészek nem tűnnek el a pályáról, hanem végig ott maradnak. Ennek következtében nagy problémát jelenthetnek majd az úton, és az út szélén pihenő roncsok megsérült motorjából szivárgó olaj, ugyanis ha egy ilyen fekete tócsára ráhajtunk, akkor szinte biztosra vehetjük a szalagkorláttal való közeli ismerkedést. Szintén vigyázni kell majd a gép által irányított ellenfelekkel is, mivel a fejlesztők elmondása szerint a mesterséges intelligencia nem mindig a legsportszerűbb megoldásokat fogja előnyben részesíteni.

Sajnos a Crash 'N' Burn alapvetően egy multiplayeres mókának készül, de ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy az egyjátékos módokkal ne lehetne hosszú órákon át elszórakozni. Azonban azokra a kérdésre, hogy végül mennyire sikerül megtalálniuk a helyes egyensúlyt a készítőknek, illetve mennyire koppintja majd a Burnout 3 megoldásait, még korai lenne választ keresni. Mindenesetre a megjelenésig hátralévő hetekben – amolyan biztos, ami biztos alapon – beszerzünk egy-két multitap elosztót, vagy network adaptert, ugyanis van egy olyan érzésünk, hogy a 16 játékos őrjöngést nem szabad kihagyni az életünkből.





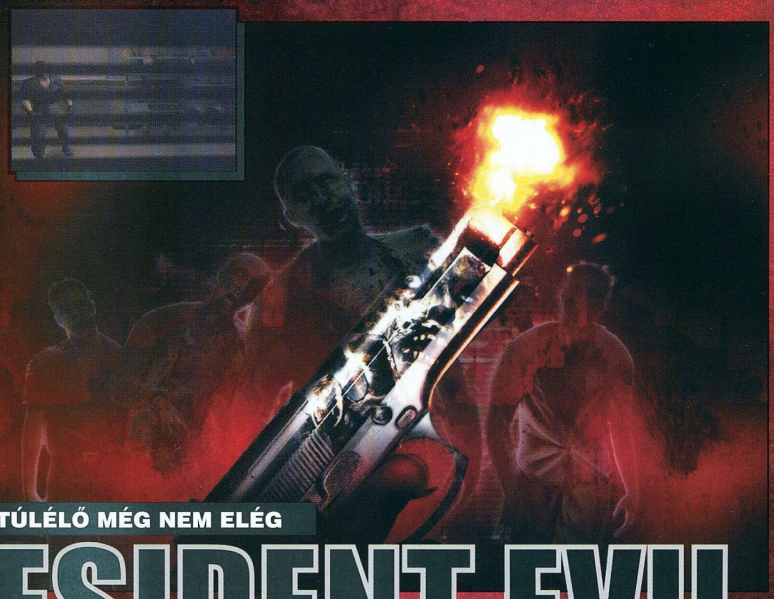


RESIDENT EVIL OUTBREAK	
TÍPUS:	TÚLÉLŐ HORROR
KIADÓ:	CAPCOM
FEJLESZTŐ:	CAPCOM
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.03.31. NTSC 2004.09.17. PAL

WEB: www.residenteviloutbreak.co.uk

TESZT A DVD-N!





EGY TÚLÉLŐ MÉG NEM ELÉG

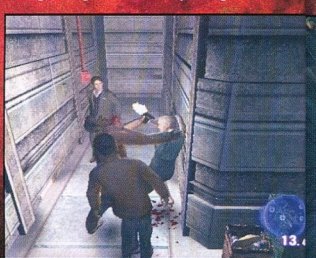
RESIDENT EVIL OUTBREAK



A Resident Evil-sorozat nagyjából ugyanazt jelenti a horror műfaj kedvelőinek a videójátékok között, mint George A. Romero zombifilmjei a mozi világában: az abszolúte klasszikust. (Nyilván nem véletlen, hogy például a Resident Evil 2 reklámfilmjének megrendezésére a maestrot kérték fel.) Épp nemrégiben néztem meg újra a Holtak Hajnalát (mármint az eredetit, de amúgy a friss feldolgozás is teljesen korrekt lett), úgyhogy nem minden alap nélkül hintem itt a bölcsességeket. Öntudatlan állapotban garázdálkodó, csupán az állatias ösztöneiknek engedelmeskedő, húsevő zombik – ellenük pedig az egyre reménytelenebb helyzetben lévő, egyre fásultabban küzdő, és egyre inkább egymásra utalt túlélők. Ez az a klasszikus alapfelállás, amire oly szépen építkezett a Resident Evil-sorozat (is). Az alkotók becsületére legyen mondva, hogy valahogy mindig sikerült minden új résszel valami pluszt nyújtani, és nemcsak azzal, hogy egyszerűen aktualizálták a látványvilágot a kor követelményeinek megfelelően. Ezt a hagyományt folytatta most az Outbreak is, ami kihasználva a konzolokon is egyre terjedő online lehetőséget nem kisebb feladatot vállalt magára, mint hogy még jobban érzékeltesse a túlélők egymásra utaltságát. A játék tavaly karácsonykor megjelent japán, és az idén márciusban debütált amerikai verziója nagy siker lett: mintha csak az „Élő halottak éjszakája" érkezett volna el, hétköznapi emberek irányítását vehetik át, akiket a vak sors vezetett egy helyre, s akiknek együtt kell működniük a túlélés érdekében. A csapatban nem ajánlatos „kerékkötő", mert aki csak önmagával foglalkozik, az rontja az egész tár-









▲ A Nagy Kék, azaz a kezelőfelület



▲ Még szerencse, hogy a társakat nem fogja a golyó!





sulat túlélési esélyeit. Márpedig van feladat bőven, akár négy ember számára is, hiszen a játékosokra startoló zombitömeg mellett tömegesen állnak rendelkezésre a bevethető fegyverek és trükkök is – csak győzni kell őket megtalálni, illetve észrevenni a kínálkozó alkalmakat.

A káosz közepébe

Amikor hírül jött, hogy az európai hálózat alkalmatlan arra, hogy PAL verzióban is meg lehessen oldani az online zombiözönt, talán csak mi magyarok (meg még néhány más „egyenjogú" EU-tag) nem szontyolodtunk el, hiszen mifelénk már csak az Internetre csatlakozás is problémás. Európába tehát a játéknak mindössze a „fele", az egyjátékos mód jutott el.

A játék indításakor nyolc lehetséges karakter közül kell találnunk egy számunkra szimpatikust, minekután a hírhedt városba, Raccoon Citybe kerülünk. Ez momentán (vagyis a játék aktuális időszámítása szerint) még nem is annyira hírhedt. 1998 szeptemberében járunk, a város még utolsó békés pillanatait éli, úgyhogy teljes nyugalommal szürcsölgetjük az italunkat J. bárjában (kivéve, ha a felszolgálónőt választottuk), amikor egy elég „furcsa vendég" toppan a helyiségbe. Az iménti szóhasználat egyébként a bárpultos meghatározása az illetőre: ő nyilván nem rajongója Romero mesternek, és nem is veszi észre a vértől iszamos hajú, foszladozó képű zombi gennyben forgó szemeiben, hogy az éppen a friss húst fedezi fel benne. Ezzel önmagát jelöli ki az első áldozat szerepére, jóllehet annyi haszna még van a földi pályafutásának, hogy miután kiharaptak egy darabot a nyakából, gyorsan kitessékeli a kelletlen vendéget, és kulcsra zárja az ajtót. Más kérdés, hogy ez nem az a játék, ahol egy szimpla ajtóval el lehet hárítani a zombiveszélyt. Ez itt valóban az élő halottak éjszakája, úgyhogy a zombitömeg előbb-utóbb benyomja az ajtókat, és áttöri a barikádokat is. Maximum azért érdemes mégis hordót tolni az ajtó elé, vagy később az emeleten deszkákat szögelni az ajtónyílások eltorlaszolására, hogy ezzel hátráltassuk az ostromot, és időt adjunk a többieknek, köztük a sebesülteknek, a menekülésre.

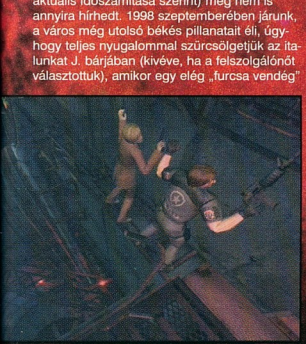
A játékos két másik karaktert kap maga mellé partnernek, akiket annyira persze nem irányít rosszul a gép, hogy mindjárt az elején elvérezzenek, de J bárjában például akad egy epizódszereplő is. Bob, a biztonsági őr, aki már egy korábbi zavargás alkalmával megfertőződött a T-vírussal, s ezért már kezdetektől fogva dögrováson van. Nem muszáj ugyan feltétlenül magunkkal vinni őt, de ahogy azt már a Capcom játékaiban megszokhattuk, az ilyen megmozdulások mindig érdekes eseményekkel vannak jutalmazva, nem is szólva arról, hogy a pálya végi értékelésnél is beszámítanak. A játék összesen öt nagyobb helyszínből áll, ám alapvetően mindenütt ugyanaz a cél. Először is a túlélés különböző fortélyokkal. Másodszor hogy a legrövidebb úton meneküljünk, már csak azért is, mert minden helyszínen már eleve megfertőződve indulunk el, és ha nem sietünk, előbb-utóbb teljesen megbetegszik az emberünk (ezt mutatja a százalékos számláló a sarokban). Harmadsorban a társaink életére is vigyáznunk kell, az életben tartásuk mindenképpen jó pont. Vacakolhatunk továbbá még speciális tárgyak keresésével (ezekkel extrákat lehet megnyitni), avagy a vérprofik megpróbálkozhatnak sérülésmentesen, netán fegyverhasználat nélkül végigmenni a helyszíneken – mert bizony ez sincs kizárva.

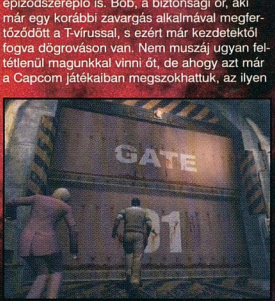
Egy mindenkiért, mindenki egyért

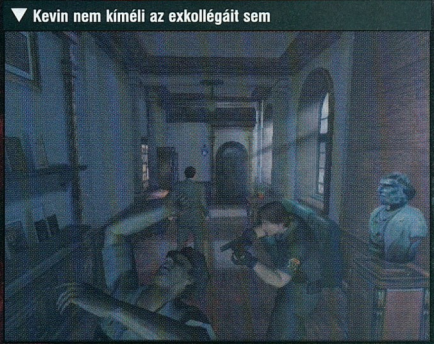
A Resident Evil Outbreak egyáltalán nem arról szól, hogy lepuffogtatjuk a zombikat. Inkább a menekülés a kifizetődő. Örömmel

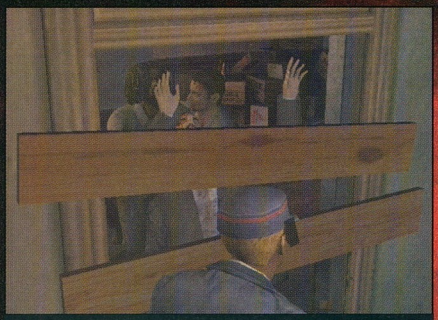


▼ Kevin nem kíméli az exkollégáit sem

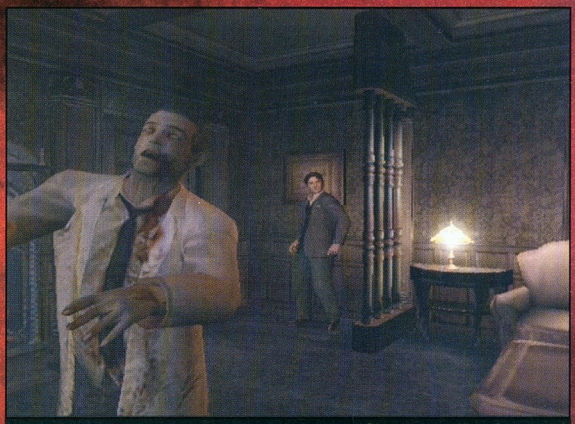








▲ Kipp-kopp, ki kopog?



▲ A professzor úr gyomrát mintha megfeküdte volna a paradicsomleves



konstatáltam például egy újabb átvett elemet a Holtak hajnalából, ahol nem pazarolták a lőszert és az időt magányosan lézengő zombikra: egyszerűen odébb lökték a lomha alakokat. Amikor nincs fegyver a kezünkben, egy öklelő mozdulat révén ez most a játékban is így működik. Teljesen máshonnan – nyilván a Metal Gearből – vették át ugyanakkor azt a lehetőséget, hogy nemcsak kutakodni, hanem elbújni is lehet a szekrényekben, sőt, azokon belül kopogtatni is. Mivel ebben a Resident Evilben sok zombi képes használni az ajtókat, az is jópofa mozdulat, hogy vissza lehet tartani, vagy meg lehet támasztani a nyílászárókat (függően attól, hogy merre nyílnak), s így időt adni a többieknek. (Kár, hogy a mesterséges intelligencia azért annyira még nem kiforrott, hogy ennek sűrűn használt vennénk.)

Na persze lehet, hogy ez nem is a mesterséges intelligencia hiánya, hiszen mi lenne abban a játék, ha mi csak az ajtókat támasztanánk, és a gép oldaná meg a feladatokat. Sajnos az egyjátékos mód miatt a csapatmunka óhatatlanul csak bizonyos tekintetben érvényesül. Az ötből csupán két scenarionál tapasztalható, hogy egy gép irányította társ teljesen más úton halad egy jó darabig, és így megszerez valami fontos cuccot.

A társaink ezen túlmenően inkább csak elveszik előlünk a dolgokat. Na jó, ne legyünk velük igazságtalanok, hiszen ha nem használják fel a lőszert, vagy a gyógyító cuccaikat, azokat bármikor szívesen megosztják velünk, csak kérni kell tőlük. Szólhatunk hozzájuk más ügyekben is, mert az irányítón a jobb analóg kar mind a négy égtáj felé egy-egy felszólítást eredményez: „Gyerünk!", „Köszönöm", „Erre!", és „Segítség!" kiáltásokat eresztethetünk ki a karakterünk torkán. Utóbbi talán a leghasznosabb, mert előfordulhat, hogy mondjuk fel kell húzni az emberünket egy tető széléről, vagy ami még sűrűbb eset: annyira leromlik a szereplőnk állapota, hogy már csak csúsznimászni képes, s ilyenkor kell valaki, aki lábra segíti. Persze amikor a többiek szorulnak ugyanilyen segítségre, mi is cselekedhetünk ilyen lovagiasan.

Ízelítő a nehézségekből

Aki már behatóbban ismeri a sorozatot, az alighanem örömmel fedezi fel, hogy szinte valamennyi eddig megismert szörnytípus felbukkan az Outbreak pályáin is. A helyszínek úgy lettek összeválogatva, hogy teljes átfedés legyen a sorozat korábbi tagjaival, még azon az áron is, hogy a mostani szereplők történetei így nem alkotnak egy koherens egészet.

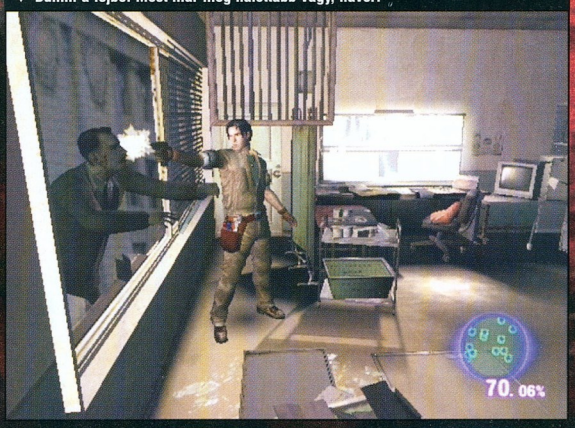
J Bárja, és az azt környező zavargások után így tehát leereszkedünk a metróalagútba, amin keresztül az Umbrella titkos laboratóriumaiba jutunk. Innen haladunk tovább a fertőzés melegágyába, a helyi kórházba, majd keresztül kell vágnunk a lángokban álló Apple Inn hotelen. Végül a leghosszabb részben a Raccoon Egyetem háza táján nyomozhatunk, ahol szintén folytak titkos kísérletek, s ahol a legtöbbet tudunk meg a kialakult események hátteréről – plusz a végén még egy ismerősnek tűnő „házikedvenc" is vár ránk... Igaz, azt talán mondani sem kell, hogy a többi scenario végén is számítani lehet valami átlagon felüli zombi kihívására az Umbrella boszorkánykonyháiból.

Az egyes scenariók atmoszférája nemcsak az eltérő díszletek miatt más és más, hanem mert a teendők jellege is eltérő. Míg a bárnál például végig csak az egérutat kell keresni, úgy a laboratóriumokban kicsit átmegy klasszikus Resident Evilbe a dolog, és tárgyak használatával lehet továbbjutni, no meg a számítógépek kódjait kell megtalálni a felvehető dokumentumokban.

▼ Hova lő már ez a tyúk?



▼ Bumm a fejbe! Most már még halottabb vagy, haver!





Mark Wilkins

Életerőpont: 3000

Foglalkozása: biztonsági őr

Egy vietnami háborús veterán, aki jelenleg egy őrző-védő cégnél dolgozik. Már több mint 50 éves, de izmainak ereje még mindig a régi. Mivel megízlelte a háború értelmetlenségét, mentálisan egy kicsit labilis. Most már semmit sem akar jobban, mint nyugodtan élni.

Személyes tárgy: Mark egyéni pisztolya. Az „egyéni" jelen esetben mindössze annyit tesz, hogy nem kell neki hely a tárgylistán, de amúgy ugyanolyan 9 mmes Parabellum-lőszerrel működik, mint az egyszerű pisztolyok.

Speciális mozdulatok:

Védekezés: az R1 nyomva tartása mellett a Kört nyomogatva Mark maga elé teszi a kezét, és elléki magától a támadókat. Bizonyos támadások mondjuk nem blokkolhatók, és nem véd a mozdulat vírusfertőzés ellen sem.

Ütés teljes erőből: Amikor valami ütésre alkalmas tárgy van Mark kezében (vasrúd, partvis, stb.), az R1 folyamatos nyomva tartásával egy elementális csapáshoz gyűjthetünk erőt: emberünk testtartásából jól látni, mikor áll készen.

Partnerek:
Outbreak: Cindy, Kevin
Below Freezing Point: George, Jim
The Hive: Cindy, George
Hellfire: Alyssa, David
Decisions, Decisions: David, Yoko



Kevin Ryman

Életerőpont: 2300

Foglalkozása: rendőrtiszt

Raccoon City rendőrkapitányságának dolgozik. Atlétikus testalkatú, és remek céllövő. Sok mindenben jártas, és emellett rendíthetetlen optimista, aki nem akad fenn apróságokon. Ugyanezen kissé nemtörődöm jelleme viszont keresztbe tett neki, amikor megpróbált felvételt nyerni a S.T.A.R.S. különleges egységbe, ahová kétszer is jelentkezett. Nem sok sikerrel.

Személyes tárgy: Kevin speciális .45-ös stukkere nagy tűzerővel rendelkezik. Ugyanúgy működik, mint a sima pisztoly, csak épp spéci 45-ös lőszer kell bele, amiből egy elég egy zombinak. Éppen ezért érdemes a lőszert a komolyabb ellenségekre tartogatni.

Speciális mozdulatok:

Rúgás: az R1+Körrel Kevin belerúg az ellenségbe, s ha több zombi állja körül, akkor azok dominóként dőlnek el.

Pontos lövés: Amikor az R1-et nyomva tartva kicsit tovább célzunk egy pisztollyal, Kevin tesz egy mozdulatot, és biztosabb lőállást vesz fel, amitől pontosabb lesz a lövés. (Némelyik pisztoly erre nem alkalmas.)

Partnerek:
Outbreak: Cindy, Mark
Below Freezing Point: Alyssa, George
The Hive: George, Jim
Hellfire: David, Yoko
Decisions, Decisions: David, Yoko



Cindy Lennox

Életerőpont: 1500

Foglalkozása: pincérnő

J bárjában felszolgálólány. Köszönhetően állandó széles mosolyának, közkedvelt személyiség. Az alaptermészetéből adódóan épp úgy segítőkész, mintha azt a körülmények követelik meg, és mindig másokra gondol, majd csak utána magára. Még a durvább helyzetekben is összeszedi a bátorságát, és alkalmazkodik a kevésbé jól nevelt társasághoz is.

Személyes tárgy: Cindy a gyógynövényes táskájával van a csapat hasznára, amiben már eleve van mindhárom lehetséges növénytípusból, amik mixelés nélkül, kategóriákra bontva tárolhatóak benne három fakkban. Van ezen kívül egy negyedik rekesz is, amiben pedig mixelni lehet, magyarán ezzel sem kell a tárgylistát terhelni.

A szokásos parancsokon kívül a táskán belüli gyógyszereknél megjelenik az „Aid" parancs is, amivel közvetlenül gyógyítható az egyik társ – már persze amennyiben van a közelben egy beteg.

Speciális mozdulat:

Legörnyedés: természetesen kikerülő manőverként alkalmazható az összegömbölyödés, amit akkor érdemes alkalmazni, amikor egy szörny épp megszorongatni készül hősnőnket.

Partnerek:
Outbreak: Kevin, Mark
Below Freezing Point: George, Jim
The Hive: George, Jim
Hellfire: Alyssa, Yoko
Decisions, Decisions: David, Kevin



Alyssa Ashcroft

Életerőpont: 2000

Foglalkozása: újságíró

Alyssa a helyi lap tudósítója, roppant kíváncsi természetű, kielégíthetetlen az információéhsége. Ettől válik erőssé: határozott, rámenős stílusával nehezen veszít, gyakran keveredik vitákba – de a látszat ellenére nem csak magával van elfoglalva, azért törődik másokkal is.

Személyes tárgy: Ki tudja, nála talán munkaeszközknek számít az álkulcskészlet, amivel képes kinyitni az egyszerűbb zárakat. Négy különböző formájú sperhaknival rendelkezik, s hogy milyen gyorsan végez az adott zárral, az attól függ, hogy jól választottunk-e közülük – az X nyomkodásával kell addig matatni, amíg sikerrel nem járunk.

Speciális mozdulat:

Hátrálás: az R1 nyomva tartása mellett a Kört lenyomva Alyssa hátrébb lép, és jól időzítve a mozdulatot elkerülhetők a zombik ölelései.

Pontos lövés: Amikor az R1-et nyomva tartva kicsit tovább célzunk egy pisztollyal, Alyssa tesz egy mozdulatot, és biztosabb lőállást vesz fel, minekután pontosabb a lövés. (Némelyik pisztoly erre nem alkalmas.)

Partnerek:
Outbreak: Cindy, Mark
Below Freezing Point: George, Jim
The Hive: Cindy, George
Hellfire: David, Yoko
Decisions, Decisions: Kevin, Yoko



David King

Életerőpont: 1500
Foglalkozása: pincérnő

J bárjában felszolgálólány. Köszönhetően állandó széles mosolyának, közkedvelt személyiség. Az alaptermészetéből adódóan épp úgy segítőkész, mintha azt a körülmények követelik meg, és mindig másokra gondol, majd csak utána magára. Még a durvább helyzetekben is összeszedi a bátorságát, és alkalmazkodik a kevésbé jól nevelt társasághoz is.

Személyes tárgy: Cindy a gyógynövényes táskájával van a csapat használa, amiben már eleve van mindhárom lehetséges növénytípusból, amik mixelés nélkül, kategóriákra bontva tárolhatóak benne három fakkban. Van ezen kívül egy negyedik rekesz is, amiben pedig mixelni lehet, magyarán ezzel sem kell a tárgylistát terhelni.

A szokásos parancsokon kívül a táskán belüli gyógyszereknél megjelenik az „Aid" parancs is, amivel közvetlenül gyógyítható az egyik társ – már persze amennyiben van a közelben egy beteg.

Speciális mozdulat:
Legörnyedés: természetesen kikerülő manőverként alkalmazható az összegömbölyödés, amit akkor érdemes alkalmazni, amikor egy szörny épp megszorongatni készül hősnőnket.

Partnerek:
Outbreak: Kevin, Mark
Below Freezing Point: George, Jim
The Hive: George, Jim
Hellfire: Alyssa, Yoko
Decisions, Decisions: David, Kevin





George Hamilton

Életerőpont: 2100
Foglalkozása: orvos

George a városi kórházban dolgozik mint első osztályú sebész. Nem igazán az a típus, aki átveszi a vezetést és kihívja maga ellen a sorsot, viszont remek segítőtárs, és könnyen kivívja bárkinek a bizalmát.

Személyes tárgy:
George egy orvosi szettel rendelkezik, aminek a segítségével meg tudja változtatni a fellelhető gyógynövények hatását, s különböző kapszulákat tud belőlük mixelni.

Speciális mozdulat:
Feltartóztatás: az R1 nyova tartása mellett a Körrel egy átlagosnál erősebb ökleléssel kezdeményezhető. Tovább nyomva tartva a gombot ez akár akkora is lehet, hogy a zombik elesnek tőle.

Partnerek:
Outbreak: Cindy, Mark
Below Freezing Point: Alyssa, Jim
The Hive: Cindy, Jim
Hellfire: David, Yoko
Decisions, Decisions: Cindy, Kevin

Jim Chapman

Életerőpont: 1800
Foglalkozása: kalauz a metrónál

Vidám, barátságos fickónak tűnik, azonban hamar kimutatja a gyávaságát és kicsinyességét. Bár nem sok vizet zavar, a sok locsogásával mindenkit felbőszít maga körül. A rossz tulajdonságai mellett viszont van két jó is: remek intuíciói vannak, és könnyen megoldja a rejtvényeket.

Személyes tárgy:
Jim a szerencsepénzével valóban szerencsésség válhat. Ha háromszor egymás után sikerül fejet (head) pörgetnünk, akkor akár 45%-ra (pörgetésenként 15%-kal) vihetjük fel annak az esélyét, hogy a kalauzunk a következő lövésnél pontosan fog célozni. A dolog az összes lőfegyverre vonatkozik, végig a scenarion belül.

Speciális mozdulat:
Halottnak tettetés: az R1 + Kör nyomva tartásával Jim halottat játszhat, s így megtréfálhatja az ellenségeit. A dolog szépséghibája, hogy ez nagyon felpörgeti a vírusfertőződést, ezért csakis úgy érdemes a mozdulatot alkalmazni, ha előtte Jim bevett valamilyen antivírus kapszulát.

Tárgykeresés: Jim intuíciói akkor jönnek jól, amikor valamit keresünk. Vele ugyanis elég csak belépni egy szobába, és még ha először is jár ott, a behívható térképen máris látható, hol érdemes kutatni. (A kérdőjelek mindig olyan tárgyat jelentenek, amiről nem tudni pontosan, hogy mi is az.)

Partnerek:
Outbreak: Kevin, Mark
Below Freezing Point: Alyssa, George
The Hive: Cindy, George
Hellfire: Alyssa, David
Decisions, Decisions: Kevin, Yoko





Yoko Suzuki

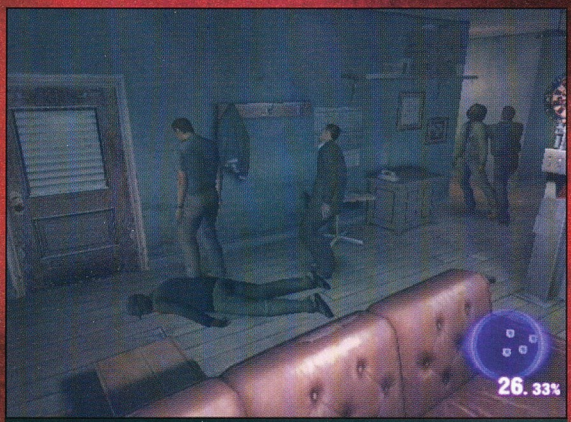
Életerőpont: 1300
Foglalkozása: egyetemista

Yoko a számítógépekhez ért nagyon. Csendes és visszafogott személyiség, ugyanakkor meglepő keménységet mutat, amikor valami elméleti kérdésre kell választ találni. Azonban ha egyszer belegabalyodik valamibe, utána kevésbé tud koncentrálni más dolgokra.

Személyes tárgy:
Yoko egy hátizsákot cipel magával, amibe plusz négy tárgy fér, így ő kétszer annyi cuccot tud cipelni, mint a többiek. A hátizsákon belül nem lehet machinálni semmit: a benne lévő tárgyakra kattintva csakis az „átrakni" parancs választható, amivel a normál tárgylistába lehet pakolászni.

Speciális mozdulat:
Menekülés: Az R1 nyomva tartása mellett a Kör hatására Yoko hátra vetődik, és ezzel ki tudja védeni a készülőben lévő támadásokat, mi több: kicsit odébb tud menekülni. A Kör nyomva tartásával négykézláb maradva még távolabbra lehet iszkolni.

Partnerek:
Outbreak: Kevin, Mark
Below Freezing Point: George, Alyssa
The Hive: Cindy, Jim
Hellfire: Alyssa, David
Decisions, Decisions: David, Kevin



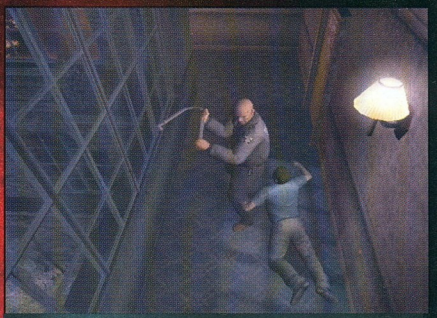
▲ A sok agyatlan zombi nem veszi észre a tetszhalottat

Ha már a klasszikus vonásoknál tartunk, a kezelőfelület maradt a régi, sőt, a régi irányítás is használható, mivel a D-pad-en továbbra is működik a kamerától függetlenített, karakterhez viszonyított rendszer. A kezelőfelület első blikkre mondjuk nem egészen ismerős. A tárgylista behívásával ugyanis ezúttal nem áll le a játék, ezért az egész felület átlátszó (és el is tűnik, amikor rátámadnak az emberünkre), és nem csupán a saját karakterünk tárgyai láthatók rajta, hanem az ugyanabban a helyiségben tartózkodó társaké is. A lista ezen túlmenően ugyanúgy működik, mint régen, tehát alapvetően négy rekesz van, amikben maximum a lőszer halmozható egyazon rekeszbe, amúgy meg minden tárgy külön helyet foglal. Csak a feljegyzések, és egyéb dokumentumok nem foglalnak semmit, azok szokás szerint egy teljesen különálló kategóriát képeznek, ahol nincs mennyiségi korlátozás.

Ezek után nyilván feltűnik, hogy miért marad a tárgylistánkban az egyik újság, amikor az összes olvasmány csak a feljegyzéseinket gazdagítja. Azért, mert az újságnak van egyéb felhasználási területe is: belegyömöszöljük egy alkoholos üvegbe, keresünk egy öngyújtót, és máris kész a Molotov-koktél. Az Outbreak többek között ettől is nagyszerű móka: a különböző lőfegyverek, és szúró/vágó eszközök mellé még a helyszíneken is összeeszkábálhatunk extra cuccokat. Pedig amúgy sem elhanyagolható a fegyverválaszték: a partvistól kezdve a mankóig sok mindennel szétcsaphatunk a zombik között. Egy dolgot kell csak szem előtt tartani: mindegyik rögtönzött fegyver elhasználódik, így a zombik koponyáján idővel eltörik a partvisnyél és elhajlik még a vasrúd is.

A név kötelez

A minden körülmények között bevethető ász fegyver hiánya jól mutatja, hogy ebben a játékban nem lehet unatkozni. A folyamatos kihívásokat megfejelve a látvány és a zene sem olyan, ami mellett el lehetne szenderedni. Lassacskán már egy évtizede kezdte el a sorozatot a Capcom, és az évek tapasztalata meglátszik a minőségen. A sejtelmesen elhelyezett, vagy mozgatott kameraállásokból már előre lehet sejteni, merről fenyeget a veszély, és már halljuk is, hogy hörögnek-zörögnek a zombik. Gyakran a társaink nálunk fürgébbek, ilyenkor meg az ő kiáltozásaikból, illetve a torkolattüzek felvillanásából tudjuk, merre van a legközelebbi csetepaté. Az engine nagyoh profi, az egyetlen bántó hibája, hogy a szereplők esetenként csúnyán átmennek egymáson (főleg amikor egyszerre kapaszkodnak fel egyazon létrára.)

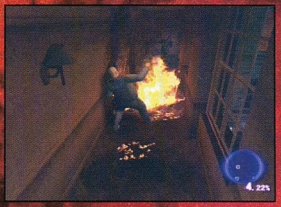


▲ Sajnos a delikvens túl keményfejű volt



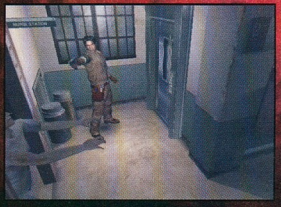
Ez az öt scenario ugyan nem akkora lélegzetvételű történet, mint bármelyik korábbi rész volt, de akárhogy is nézzük: keserves munka lehetett egy alapvetően multiplayer játékhoz egy, a sorozat hírnevéhez méltóan izgalmas egyjátékos módot összehozni. A Capcomnak mindenesetre sikerült. Ahol ott sorakozik a gyűjteményben valamennyi Resident Evil, ott nyilván már megvan a helye ennek a játéknak is, de szerény véleményem szerint onnan sem hiányozhat, ahol nincs semmiféle gyűjtemény, csak némi borzongás iránti vágy. Szeretettel várjuk a következő részt (Outbreak File #2), vagyis inkább felvonást.

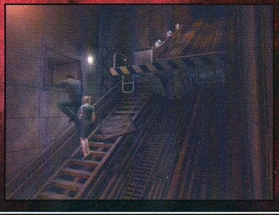
■ V.Z.











Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	26/30
KEZELÉS	13/15
HANG/ZENE	14/15
SZAVATOSSÁG	26/35
EREDETISÉG	03/05

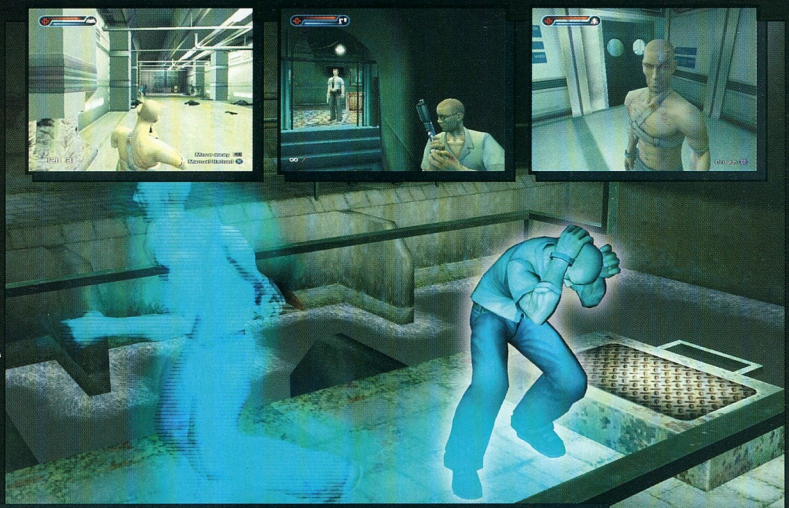
ÍTÉLET **82**

SECOND SIGHT	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	CODEMASTERS
FEJLESZTŐ:	FREE RADICAL
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.09.03. (PAL)

WEB: www.codemasters.co.uk/secondsight/

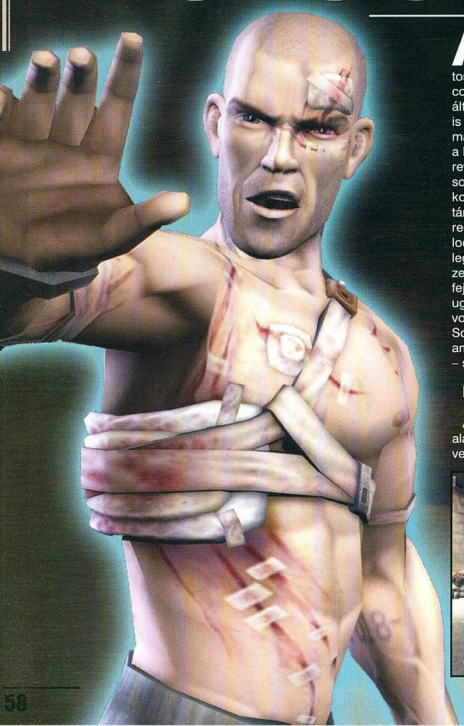
TESZT A DVD-N!





KEZDÜNK PARÁZNI EZEKTŐL A PSZI-DOLGOKTÓL

SECOND SIGHT



Amikor megérkezett a szerkesztőségbe a Second Sight, akkor jöttem rá, hogy a múltkori Psi-Ops tesztemmel nem biztos, hogy megütöttem a főnyereményt. A srácok ugyanis megnézték, majd egyöntetű felkiáltással megszavazták, hogy én írjak róla. „Ez is egy ilyen pszís okosság, te pedig abban már profi vagy, nem igaz?" – szegezték nekem a kérdést, de valahogy nem tudtam nem észrevenni a szájuk sarkában bujkáló gonosz mosolyt. Pár másodpercig filozofáltam, hogy agykontrollt avagy pirokinézist vessek-e be, de aztán rájöttem, hogy úgy jártam, mint a Ponyvaregény statisztái („ebből a szarból nem dumálod ki magam"), másrészt talán úgy járok a legjobban, ha inkább hazahúzok és megnézem a játékot. Végül is a Free Radical neves fejlesztőcsapat (jó az a TimeSplitters-sorozat, ugyebár), és sokkal rosszabbul is járhattam volna, hiszen vészesen közeleg a SpongeBob SquarePants: The Movie megjelenése is, amely témában – legalábbis a többiek szerint – szintén szakértőnek számítok…

Klinikai eset

A Second Sight nem kezdődik túl jól: az alapfelállás a rengeteg játékban és filmben bevetett „annyira kivagyok, hogy azt sem tudom, ki vagyok"-klisé köré épül. Jelen esetben egy kórházban lévő izolált helyiségben ébredünk, meglehetősen ramaty állapotban. Testünket elepik a sebek és a zúzódások, a szemünk olyan, mintha Amszterdam összes Cofeeshopját végiglátogattuk volna egy délután alatt, ráadásul nem emlékszünk még a nevünkre sem. A helyzet nem túl rózsás, de hamarosan javulni látszik – rádöbbenünk ugyanis, hogy mi aztán nem kimondottan hétköznapi csókák vagyunk: szép sorban ráérzünk pszíerőink jelenlétére és használatára. Először a telekinézist kapjuk vissza, amelynek segítségével rögtön megnyithatjuk a csak kívülről működtethető ajtót, majd hamarosan a gyógyítás is beugrik, így kicsit rendbe szedhetjük magunkat – igaz, szépségünket sajnos ez sem hozza vissza. (Visszagondolván a PSi-Ops-ra, úgy látszik, újabb axiómát találtunk: minél rondább valaki, annál félelmetesebb pszí-erők birtokosa is egyben. Ezúton köszönnénk meg a Fásy Mulató rendszeres fellépőinek és a komplett Rolling Stonesnak, hogy eddig nem pusztították el világunkat.) Hamarosan még a nevünk is kiderül – John Vattic – igaz, ehhez semmiféle pszí-erő nem szükségeltetik, elég pusztán a csuklópántunkra pillantani. Elsődleges célunk az lesz, hogy gyorsan lepattanjunk erről a nyomasztó helyről, mielőtt rájönnénk,







▲ Nehogy szétlőjétek a jó kis Smirnoffokat, ti vadállatok!



▲ Doktor úr, akkor most én műtöm meg magát, jó?







hogy ez egy magyar közkórház, és tévedésből lenyisszantják valaminket, vagy agyműtéttel kúrálják a lúdtalpunkat. No meg arra sem árt-ana fényt deríteni, hogy miért is kerültünk ide. A kórházból való menekülés közben időnként roppant furcsa dolgok történnek velünk. John néha heveny migrént kap, ami egyrészt lehet annak az előjele, hogy újabb képességet nyerünk vissza (összesen öt ilyen lesz), másrészt felvezetheti egy emlékkép beugrását is, amely rövidebb-hosszabb, de minden esetben játszható utazást jelent a múltba.

Fél évvel ezelőtt önfeledt nyári vakációra indultunk a nem kimondottan mediterrán jellegű Szibériába, a Winter Ice kommandóscsapat tagjainak kíséretében. Megtudjuk, hogy ***doktor*** John Vattic bőrébe bújtunk bele, arról azonban csekély az elképzelésünk, hogy miért kerültünk az elit alakulat mellé. Ugyan egy gyorstalpaló alapkiképzésen részt vettünk, de mégsem vagyunk igazi katonák, Rambók meg különösen nem. (Azok majd csak leszünk.) A válasz homályos: a nagydarab, szivarozó néger parancsnok (minden amerikai filmbe kell egy ilyen) csak utasítgat, a csapat csinos, festett körmökkel bevetésre induló nőtagja pedig rébuszokban beszél és titokzatos utalásokat tesz nélkülözhetetlenségünkre. A videójátékokban rendszeresített szabvány amerikainál a hazafiság hagyományosan azt jelenti, hogy az otthonától többezer kilométeres távolságban halomra lövi a helybélieket és ledózerolja a környéket – elsődleges feladatunk itt is egy fegyverropogástól hangos akcióban való részvétel lesz.

Közben szépen kerekedik a történet is: egy bizonyos Dr. Grienko után szaladgálunk, aki a II. Világháborút német kollaboránsként vészelte át, később pedig a Sztálin-éra végéig titokzatos parapszichológiai kutatásokat folytatott a vonatrablóként indult szovjet diktátor számára. Huncut, ámde klasszikusan orosz vonása, hogy a kísérletekhez szükséges hozzávalókat – az emberanyagot, gyermekek képében – egy közeli faluból, Dubrenszkből importálja.

Az események szép lassan felpörögnek, és a forgatókönyvírók pedig számos nem várt fordulattal fognak meglepni bennünket. Kiderül, hogy szokatlan affinitásunk van a parapszichológia és a különleges, pszi-képességek iránt; hogy Grienko szépen továbbfejlődött, és mára egy tökéletesen őrült tudóssá vált, egy bábbá, akit a renegát amerikai főgonosz, bizonyos Hanson mozgat a háttérből – a történet végén pedig akkora lesz a csattanó, hogy nem is árulom el.

Amint végzünk a múltbéli küldetéssel, a jelenben onnan folytatjuk, ahol abbahagytuk – amíg csak nem érkezünk el egy újabb visszatekintéshez. Ez így zajlik az egész játék folyamán: egy pályát a jelenben, egyet a múltban kell teljesítenünk, amíg csak ki nem kerekedik a mese.

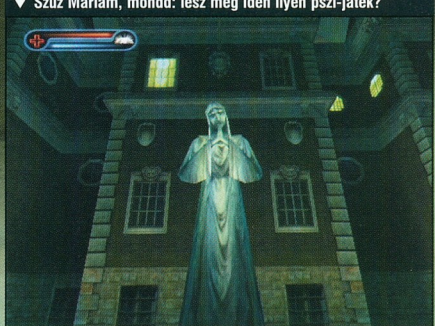
A szokásos tünetek

Persze attól, hogy megreptetünk egy-két monitort, vagy meggyógyítjuk magunkat még nem vagyunk sokkal beljebb. Szerencsére nemcsak tudatos tudatalattinkat vethetjük be, hanem két kezünket, illetve a pályán szerzett fegyvereket is (ezek legtöbbjét az őröktől vehetjük el, illetve valahol elfekvőben találjuk meg, ami érdekes, habár kétségkívül a panaszok végleges megszűnését eredményező gyógymódokra enged következtetni a kiindulópontot jelentő egészségügyi intézményt illetően). Ez már csak azért is fontos, mert amíg múltbéli énünk nem döbben rá képességeire, addig vele kizárólag a hagyományos harcmodort használva küzdhetünk. Az őröket és a nem kívánatos civileket egyaránt megragadhatjuk, leüthetjük vagy éppen valamelyik fegyver segítségével elnémíthatjuk. Sőt, még némi hacker-képességről is tanúbizonyságot tehetünk, ugyanis belépheténk az itt-ott elhelyezett számítógépekbe is. Ami azt illeti, nem kell éppen Neónak lennünk ahhoz, hogy itt tényekedni kezdjünk, hiszen a biztonsági rendszer nem valami acélos: egy menüből szépen kilőhetjük a biztonsági kamerákat, megnyithatjuk a lezárt ajtókat, de akár kódokat is kiolvashatunk.





▼ Szűz Máriám, mondd: lesz még idén ilyen pszi-játék?

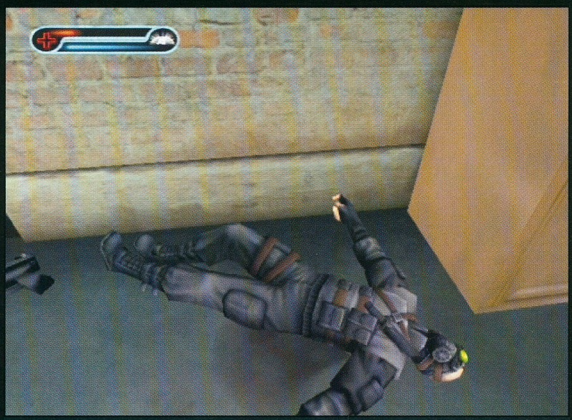




▲ Végre egy játék, ahol a társaink is dolgoznak

A játék alapvetően az akció kategóriába sorolandó, de akár nyugodtan elérakhatjuk a lopakodós jelzőt is. Nem lehet ugyanis végiglövöldözni a pályákat, mert a fejlesztők – egy-két speciális szituációt leszámítva – érdekes megoldással éltek: ha észrevesznek (akár egy katona, vagy egy civil, akár egy kamera), vagy meghallanak (a lőfegyverek által csapott zaj okán) minket, akkor riadót fújnak, és az őr vagy a hangosbemondó erősítést hív – innentől kezdve pedig végeláthatatlan sorokban özönlenek felénk morcos érdeklődők, és eléggé hiábavaló próbálkozás tehát elnépteleníteni a pályát. Búvóhelyet kell keresnünk, amíg elmúlik a riadó – ez lehet egy oldalszekrény belseje vagy egy szellőzőjárat, de bebújhatunk egy asztal alá is. Az más kérdés, hogy előbb meg kell tisztítani a terepet a szemtanúktól, különben belőnek az asztal alá, illetve kirángatnak a szekrényből. Az ötlet nagyszerű, más kérdés, hogy mintha ez a Metal Gear Solid lenyomata lenne a videójátékok fejlődésében. (Nem baj! Abszolút nem baj!) Igyekeznünk kell tehát lehetőleg csendben és feltűnés nélkül végezni az utunkban állókkal. Szerencsére ezt számos képességünk segíti: lopakodhatunk; bekukkanthatunk a sarkok mögé, vagy az ajtókon; a legtöbbször használhatunk végtelen töltettel rendelkező kábítópisztolyt; a pszí-képességek birtokában pedig nem mindennapi mutatványokra is képesek vagyunk.

A játék közben bármikor váltogathatunk háromféle kameraállás közt, ebből kettőben játszható is a program. Az egyik a hagyományos követő emberfogás, szabadon forgatható kamerával, a másik egy rögzített kameraállás a Metal Gear vagy a Resident Evil mintájára, a harmadik pedig a belső, első személyű nézet, amelyre váltva csak a pontos célzás és a körülnézés engedélyezett, a helyváltoztatás már nem. Jómagam az első verzió mellett maradtam, pusztán megszokásból, illetve a könnyebb tájékozódás végett, de nincs különösebb probléma a másikkal sem. A játék néhány kritikusa felróta az FPS-kezelés hiányát – engem ez nem zavart, amúgy sem vagyok oda annyira azért a stílusért (főleg konzolon nem).



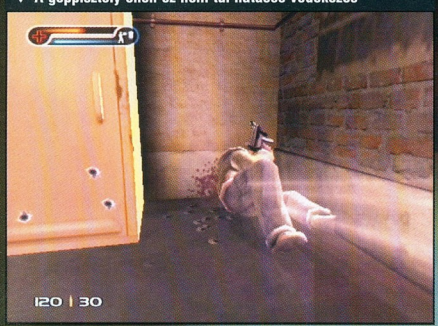
▲ Ugrott a következő Splinter Cell: most szedtem le Sam Fishert

Diagnózis

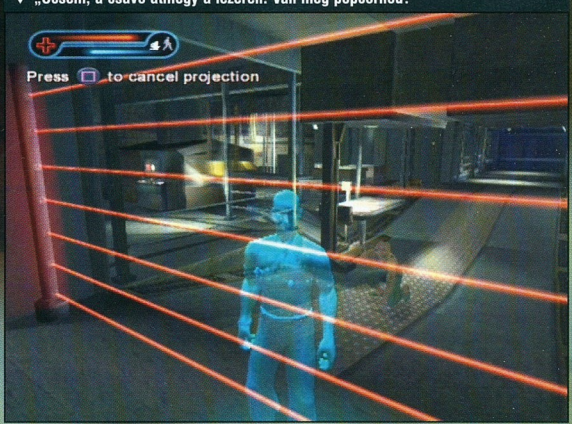
Érdekes megközelítés, hogy a Second Sight hogyan állja meg a helyét a vele teljesen egy kaptafára készült PSi-Ops-szal szemben. Először is, logikus a kérdés, hogy melyik koppintott a másikról. Ezt nem lehet eldönteni, már csak azért sem, mert a két program fejlesztése nagyjából párhuzamosan zajlott – az ötletek kipattanásakor biztosan valami világméretű zavar volt az aurális rendszerben, esetleg valami konferencián együtt kotlott a két ötletgazda, és ugyanazon vízér felett kaptak szobát. Persze a fejlesztés alatt nyilván árgus szemekkel figyelték egymást, sőt, azt sem tartom kizártnak, hogy látnokokat és pszí-kémeket is bevetettek. Az első igazán nagy különbséget abban látom, hogy a Psi-Ops akcióorientáltabb, gyorsabb és pergőbb, míg a SS kicsit megfontoltabb és óvatosabb játékost kíván – sokkal jobban kihangsúlyozzák a lopakodás-elemet. A különleges képességek száma nagyjából megegyezik („ott" hat, „itt" öt), használatuk azonban már kevésbé. Jelen esetben nem annyira a harcban játszott szerepük dominál (már csak azért sem, mert itt jóval nagyobb a fegyverkínálat, legalább egy tucat fegyvernek látszó tárgy közül válogathatunk), sokkal inkább az előrejutásban és a felderítésben segítenek minket, ami egyúttal azt is jelenti, hogy ez a játék gondolkodtatóbb darab – ami persze egyáltalán nem baj. Ez persze nem jelenti azt, hogy ritkán kellene bevetnünk a speckóikat, mert kivétel nélkül hasznosak. Ha már a gondolkodásnál tartunk: én személy szerint komálom, ha egy akciójáték nem csupán a zúzásról szól, hanem kombinálgatni is kell: volt például egy jelenet, amelyben meg kellett nézni egy filmet. Először meg kellett találni egy gépet, majd a hozzá tartozó belépési kódot. Ezen volt a videó – igen ám, de nem volt meg a hozzá tartozó lejátszóprogram. Szerezni kellett hát egy üres lemezt, erre felmásolni a filmet, átvinni egy másik gépre, ott lejátszani és végül megkeresni a vetítőhelyiséget, mert a monitort letiltották.

A Second Sight hangulata jóval komorabb és baljósabb, és ezért nekem még jobban is tetszett, sőt, a történet is kidolgozottabb (igaz, ez

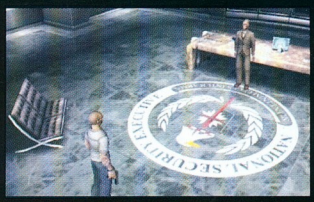
▼ A géppisztoly ellen ez nem túl hatásos védekezés



▼ „Öcsém, a csávó átmegy a lézeren! Van még popcornod?"









A MIGRÉN KELLEMES VELEJÁRÓI

Telekinesis



A telekinézisről már valószínűleg mindenki tudja, mit jelent: tárgyak mozgatásának képessége fizikai kontaktus nélkül. Nagyjából itt is úgy működik, mint a PSi-Ops-ban: kezdetben csak a könnyebb, később már a súlyosabb cuccokat is lebegtethetjük vele, legyen szó monitorról, gázpalackról, vagy akár egy emberről. A figyelemelterelésen túl támadásra is használható: ha egy őrt ide-oda dobálunk, akkor hamarosan megpusztul, de legalábbis elalél – sőt, nagyjából a játék felétől az erő már fojtogatásra is alkalmas. Másik roppant hasznos funkciója a kapcsolók állítgatása: ha egy teherlift kezelőgombja messze esik tőlünk, de szeretnénk beindítani a szerkezetet, használjuk nyugodtan, illetve a DVD-n is látható, hogy egy fémdetektort is becsaphatunk vele. Kiválóan alkalmas a számítógépes rendszerről nem kikapcsolható biztonsági kamerák tönkretételére is: egyszerűen ráállunk az egységre, majd egy kis trükközés után tőből kicsavarjuk – ez azért a legjobb megoldás, mert így megússzuk csapott zaj (és az abból következő riadó) nélkül a ténykedést.

Healing



Gyógyítás. Önmagáért beszél – és szemlátomást hasznosabban működik, mint Gyurcsok bácsi hókuszpókuszai, ráadásul ingyenes is. Természetesen ahogyan haladunk előre a játékban, egyre sűrűbben fogjuk használni, és az egyik kedvenc erőnkké lép elő… Nemcsak önmagunk életerejét állíthatjuk vissza, hanem társainkét is (akik sohasem feleítik el szépen megköszönni – habár az ilyenkor szokásos 240 Ft+ÁFA/perc díjazás ezidáig még nem jelent meg a számlámon), ilyenkor pusztán annyi a teendő, hogy célpontot váltunk. Akármikor használható, de amennyiben éppen hárman körbeállnak minket, és folyamatosan ütlegelnek vagy lőnek, akkor ne váltsunk rá – nem képes olyan gyorsan gyógyítani, hogy ne haljunk meg, mert igen időigényes móka.

Psi-blast



Nagy erejű, hangtalan távolsági támadás. Vattic barátunk összegyűjt egy kis pszi-erőt (olyan hangeffektus kíséri, mintha összesűrítené a levegőt és eldobná), és hozzávágja az ellenfélhez. (Jedi padawanok is láthattak már hasonlót Erőlökés órán…) A mezei katonák már egytől is kidőlnek, a keményebb fickóknak viszont két löket szükséges. A „nagy erejű" jelzőből a rutinosabbak persze rögtön sejthetik is, hogy sok energiát fogyaszt – ha csurig vagyunk pszi-erővel, akkor kettőt vagyunk képesek előni. Idővel egy több ellenfélre ható változatát is megkapjuk, amelyet akkor kell használnunk (a szokott módszerrel, csak nem kell célt kijelölni), ha sokan körbevesznek minket, és mindenki csinálni akar velünk valami csúnyát. Ilyenkor kiüt minden környéken lévő rosszfiút – de vigyázni kell, mert azok csak ideiglenesen szédülnek meg. A kóválygó alakokat tehát a trükk után érdemes egy fegyverrel végleg lenyugtatni.

Charm

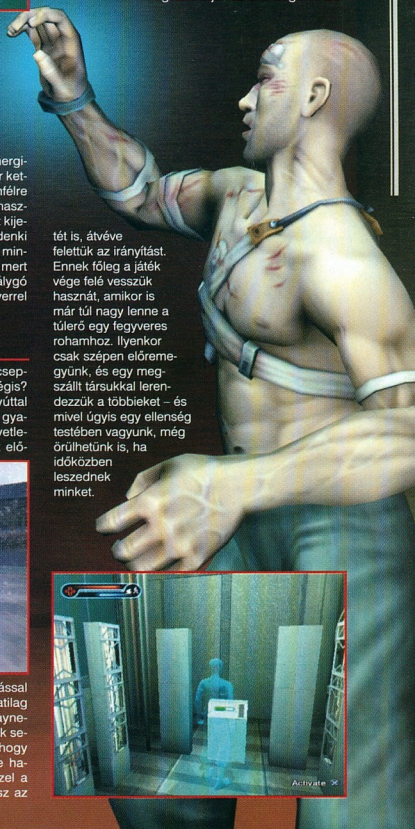
Igencsak hasznos dolog, annak ellenére, hogy csepet sem leszünk tőle sármosabbak. Vagy mégis? Ugyanis felettébb ronda ábrázatunkat (és egyúttal egész testünket) eltünteti az ellenfelek elől, így gyakorlatilag láthatatlanok leszünk, és így akár közvetlenül az örök szeme előtt is elsétálhatunk. Ennek elő-



nyeit nyilván nem kell ecsetelni… Speciális hatással van társainkra, de ezen tulajdonságát gyakorlatilag csak azon a szinten kamatoztathatjuk, ahol is Jaynet kell kimenekíteni az elmegyógyintézetből: ennek segítségével nyugtatjuk meg, illetve irányíthatjuk, hogy kövessen-e vagy sem. Vigyázat: az ellenfelekre hatástalan a bűvölet, amint megpróbálkozunk ezzel a trükkel, rögtön megtámadnak, ráadásul oda lesz az összes pszi-energiánk is!

Projection

Az erő hatására kilépünk a testünkből és – láthatatlan és egyúttal sérthetetlen – asztrális lényként tényleg kedhetünk, majdnem úgy, mintha csak fizikai valónkban is ott lennénk (kapcsolókat lehet állítgatni, de verekedni nem igazán, a huhogás és a láncscörgetés gombját pedig még nem találtam meg). Terepfelderítésre is megfelel, de olyan helyeken is érdemes bevetni, ahol például egy lézerfal állja utunkat, amelynek túloldalán van a kapcsolója, vagy ha egy lift kapcsolóját még telekinézissel sem érhetnénk el. Nagyszerű kiegészítése lesz a későbbiekben, hogy segítségével megszállhatjuk az ellenségeink tes-



tét is, átvéve felettük az irányítást. Ennek főleg a játék vége felé vesszük használ, amikor is már túl nagy lenne a túlerő egy fegyveres rohamhoz. Ilyenkor csak szépen előremegyünk, és egy megszállt társukkal lerendezzük a többieket – és mivel ügyis egy ellenség testében vagyunk, még őrülhetünk is, ha időközben leszednek minket.



▲ Kukucs – na hol vagyok?



▲ "Én Vanek úr vagyok, és itt lakom! Akit keresnek, az egy perce futott arra!"

is hemzseg a kliséktől). Nagyszerűen érezhető a jelenben és a múltban játszódó küldetések közötti kontraszt – ez sokkal komolyabban kidolgozott rész, mint a Psi-Ops-ban (főleg azért, mert ott ugyebár csak a gyakorlás erejéig tértünk vissza). Nemcsak azért, mert egy „másik" emberrel játsszuk, hanem mert míg a jelenben jobbára steril, ám félelmetes körülmények (üveg és beton kórház, csillogó irodaház, vagy egy komor elmegyógyintézet) fogadnak, addig a múltban a szabadban, vagy faházakban, esetleg elhagyatott, düledező katonai bázison ténykedünk. Nagyon tetszett, hogy szemlátomást figyeltek az apró részletekre is. A DVD-n látható szökésjelenetben Jayne leesik a pallóról, mert egy tomboló őrült megijeszti. Nos, az őrült cellájának tetőablakát belőhetjük, őt magát pedig le, és a pallón így gond nélkül átjutunk (az viszont meg az átkelés után szakad le). A szibériai pályán a játékteremben katonák játszanak egy videójátékkal – amelyet mi is kipróbálhatunk, sőt, a gép még az elért rekordjainkat is számon tartja. A számítógépekbe belépve nemcsak a fontos fájlokat, hanem a gépen lévő egyéb cuccokat is megnézhetjük, amelyek lehetnek kutatási eredmények, levelek, egy chatprogram, vagy akár egy másik kis videójáték is. Hangulat tehát ötös, az összkép azonban inkább csak négyes. Nem feltétlenül a technikai megvalósítással van a baj, mert csak apróbb – ám annál bosszantóbb – malőrökkel találkozunk: a kamera gyakran hajlamos idegesen rángatózni és az is nagyon látszik, hogy a fizika azért nem a PSi-Ops-ban is használt Havok-motor szintjén van. Ez főleg a telekinézis használatakor, vagy akkor irritáló, ha mozdítható tereptárgyakba ütközünk, mert ezeket borzasztó sután lökjük odébb. A karakterek viszont jól ki vannak dolgozva, az animációjuk remek, a szinkron- és egyéb hangok is elég jók, a zene pedig tökéletesen illik a játékhoz. A kezelés bár elsőre szokatlan, de nem rossz, habár szerintem a telekinézisben rejlő lehetőségeket nem használták ki igazán. Az AI okosan viselkedik – már ha egyáltalán kiszúr minket, mert néha bizony igencsak vaksinak tűnnek a környékünkön szemlélődő ellenlábasaink. Az igazi gond a szavatossággal van: a játék méri, hogy mennyi idő alatt teljesítettük az egyes pályákat (tizenhét van), illetve a konkrét játékot. Utóbbi nálam tizenkét és fél óra lett, én pedig becsületes tesztelő módjára (már sandítok is a plafonra…) nem siettem el túlságosan a dolgokat – megpróbáltam alternatívákat keresni egy-egy megoldásra, összevissza pörgettem a kamerát és igyekeztem minden kis zegzugot felfedezni. Ez így összesen nem valami sok – főleg ha hozzáteszem, hogy nincs semmiféle bónusz (jó, az átvezető videókat megnézhetjük), többjátékos-mód vagy egyéb extra a korongon. A pályák ugyan nagyok, de eléggé lineárisak, szóval eltévedni sem nagyon lehet.

Minden negatívumával együtt azért csodálkozom, hogy a Second Sight sokáig konkrét kiadó nélkül készült (a Codemasters csak közvetlenül az idei E3 előtt csapott le rá) – a Free Radical csapata ugyanis most sem végzett rossz munkát. A kapott pontszám se tévesszen meg senkit: ha nem túlságosan nagy elvárásokkal ülünk neki, akkor senkinek sem fog csalódást okozni ez a hangulatos, izgalmas és helyenként nagyszerű akciójáték – én legalábbis egy cseppet sem bántam meg, hogy átéltem Vattic doki történetét. Most viszont lépnék – az esti meccs előtt még manifesztálnom kell egy sötét anyagot tartalmazó gömbvillámot a csakrámból…

■ Kozi









Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	24/30
KEZELÉS	12/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	25/35
EREDETISÉG	03/05

ÍTÉLET **77**



HEADHUNTER REDEMPTION	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	SEGA
FEJLESZTŐ:	AMUZE
SZÁRMAZÁS:	SVÉDORSZÁG
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.09.27. PAL 2004.09.21. NTSC

WEB: www.hunt-the-truth.com

TESZT A DVD-N!



EGYSZER FENT, EGYSZER LENT

HEADHUNTER REDEMPTION

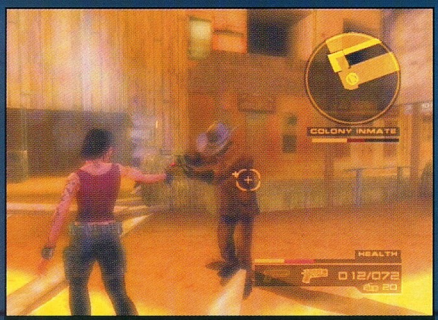
A Sega legutolsó konzolja valamikor 2001. végén már erőteljesen a hattyúdalát sirata, de a méltatlanul feledésbe merült Dreamcast egy utolsó erődemonstrációt tartott – többek között olyan játékokkal, mint a Headhunter. Persze a PS2-tulajdonosoknak ezen nem volt miért sajnálkozniuk, hiszen a Sega ezzel egy időben a többi konzolplatform felé nyitott, mint kiadó és fejlesztő, és ennek köszönhetően pár hónappal később már PS2-n is nyomulhattunk a Headhunterrel. Mint az a címből is egyértelműen kitűnik, ebben a játékban fejvadászként tehette magát próbára a játékos. A XXI. század Amerikájában játszódó történetben a szervkereskedelem állt a középpontban, ami az orvostudomány fejlődésével önálló iparággá nőtte ki magát. A donorok kiválasztása azonban nem kizárólag önkéntes alapon működött, s ez a szervezett bűnözés számára teremtett új jövedelmi forrást. Egy közelebbről meg nem nevezett nagyvárosban eredhettünk a szóban forgó bűnözők nyomába, s Jack Wade, a legjobbnak tartott fejvadász szerepében először piti alakok lepuffogtatásával kezdhettünk neki a munkának, majd a város legfelsőbb köreiben ért véget a vadászat – mi több: Jack saját főnökénél. A játék különböző stílusok kellemes egyvelege volt: a városban motorral lehetett közlekedni, ugyanakkor a gyalogos helyszíneken kalandos módon juthattunk el A ponttól B pontba, a lövöldözéseknél pedig egy kis Metal Gear-szerű bújócskára, és némi lopakodásra is szükség volt.

Lent és Fent

A folytatás most kicsit másképp néz ki – kezdetnek mindjárt nem is Jack az egyetlen főszereplő. Bár az előző részben is volt rá példa, hogy másik karakter irányítását vehettük át, most a munka dandárját Jack átengedi újdonsült partnerének, s







▲ Még Clint Eastwoodot is ránkuszították!

ő csak a történet második felében kap komolyabb szerepet (azaz küldetéseket). A helyzet ugyanis az, hogy Jack megöregedett. Húsz év telt el, úgyhogy rövidre nyírt haja és szakálla őszbe fordult, s keserű emlékekkel küszködve már csak árnyéka néhai önmagának. Vele együtt a város is jelentős változáson ment keresztül. Legutóbb Jack lerántotta a leplet Dr. Zwei-berg ördögi mesterkedéséről a Biotech laboratóriumban, de azt nem tudta megakadályozni, hogy az ott kifejlesztett Bloody Mary vírus milliókat pusztítson el. Az emberiséget végül a Stern vállalat, élén Angela Sternnel (akivel Jack elég bizalmas viszonyba került) mentette meg egy vakcina kifejlesztésével. Ezzel együtt viszont a régi rákfene, a bűnözés és a korrupció jóval magasabb szintű, mint valaha. A Biotech és a bűnüldözésre létrehozott ACN hálózat szoros kapcsolata az utóbbi szervezet felbomlását is magával vonta, s ezért a fejvadászok megbízó nélkül maradtak. A káosz közepette végül egy hatalmas földrengés rázta meg a várost, mintha csak valami isteni igazságszolgáltatás érvényesült volna.

A romokból azután egy vadonatúj város nőtt ki, ami két teljesen elkülönülő részre osztódott: Fentre és Lentre. Fent újjászerveződött a jóléti társadalom, felhőkarcolókban, üvegpalotákban laknak mindazok, akik becsületes munkával keresik a kenyerüket, és törvénytisztelő állampolgárként élik napjaikat. Hatalmas reklámtáblák hirdetik a luxuscikkeket, a média igyekszik úgy beállítani, hogy egy tökéletes világ állampolgárának érezhesse magát mindenki – azonban jaj annak, aki netán megsérti a szigorú törvényeket.

A bűnözők, a szociopaták és egyéb nem kívánatos személyek mind száműzve lettek Lentre, vagyis a barlangokba, amik a Nagy Földrengéskor keletkeztek, illetve azon, még használható épületekbe, amik megmaradtak a régi városból. A környezetszennyező gyárak és hasonló ipari létesítmények dettó le lettek költöztetve, mert a „fentiek" nem voltak kíváncsiak ezek látványára. (Érdekes. A „fentiek" valahogy sohasem kíváncsiak az általuk élvezett javakat előállító eszközökre, a javak gyártásának melléktermékeire, és különösen a javak előállítóira.) Lent ebből adódóan nem egészen börtönben élnek a lecsúszottak: akik hajlandóak az üzemekben dolgozni, azok viszonylagos szabadságban élhetnek, akik viszont nem, azok legalulra kerülnek – magyarán a lenti tár-

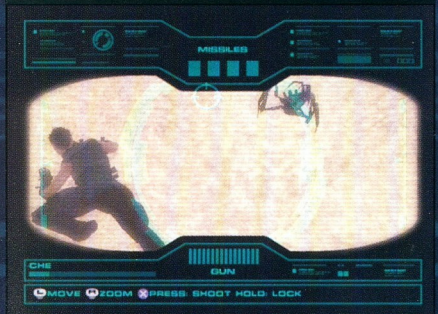
AZ IRIS

A szemüveg nemcsak öltöztet

Az IRIS a fejvadászok nélkülözhetetlen eszköze: a különleges szemüvegre íródik ki valamennyi információ, amit az aktuális területről le tud tapogatni a kis intelligens műszer. Amennyiben a főhős szemszögére váltunk, rá is tudunk közelíteni az egyes dolgokra, s így megállapítható, mi mire szolgál, vagy mely dolgok szétlőhetőek. Az IRIS fejleszthető is, így letölthetünk rá kódtörő programot, továbbá az „Enhanced Vision" kiegészítővel pedig röntgenszemeket kapunk. Hősünk ezek után képes észrevenni az álcázott aknákat, és látja a falakon keresztül is az ellenséget. A védettebb elektromos berendezéseket, vagy néhány főellenség trükkjét is csak így lesz képes átlátni.



▼ A skorpióirtás direkt mesterlövésznek való feladat







A FEJVADÁSZ NEM SZAMURÁJ



A lopakodás pont olyan célravezető...



...mint a hátbatámadás

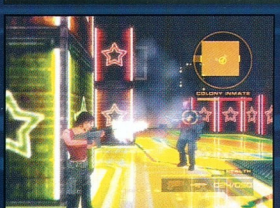
TRÜKKÖS FŐGONOSZOK, TRÜKKÖS FEJVADÁSZOK



A cukros bácsi pajzsát ki lehet iktatni...

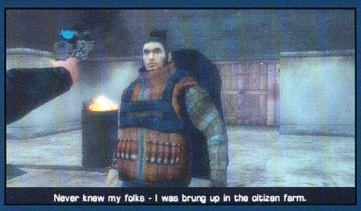


...és elbújni sem tud előlünk!













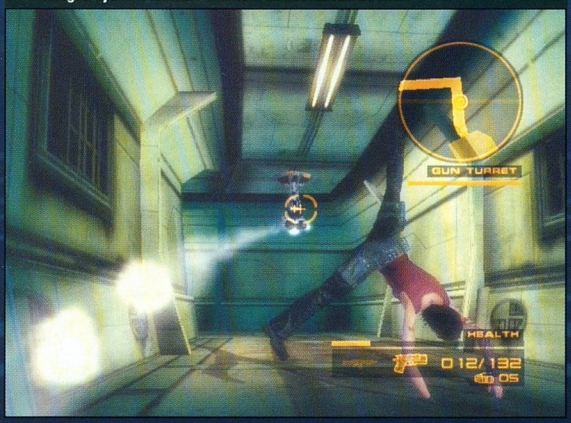
sadalom még tovább rétegződik, jobbára aszerint, ki mekkora bűnöket követett el. Persze ez egyeseknek nem tetszik. A fentieknek új fenyegetéssel kell szembenézniük: az Ellenállás néven futó szervezet túszokat szed Fentről és terrorizálja a lakosságot. Vezére, MW3M (The Man Who Walks With Machines) Fent is és Lent is már-már mitikus hírnévnek örvend.

Jack és társa

Ebben a világban tengeti a napjait Jack, amikor betöréshez riasztják. A tolvaj már épp távozna az irodaépületből egy adatlemezzel, amikor Jack az útját állja, ám az illető hölgynek – merthogy tolvajnőről van szó – két meglepetést is sikerül okoznia hősünknek, aki ezért nem a szokásos eljárást követi (hulla eltakarít-helyszínről el). Az első váratlan fordulat, hogy lánynak sikerül elvennie Jack fegyverét – még ha nem is túl hosszú időre. A második pedig az, hogy a nyakában egy medál függ, amit sok évvel korábban már látott emberünk, mikor is egy begolyózott tudóst kellett ártalmatlanítania, aki épp a saját kislányát igyekezett megölni. Leeza azóta szemlátomást felcseperedett: már 14 éves korában megszökött az X lakófarmról (ezeken a helyeken nevelik az árvákat), s a jelek szerint jó úton halad afelé, hogy száműzzék Lentre. Jackben felébred a felelősségtudat (vagy már unja a melóját), mert hirtelen elhatározza, hogy Leeza X-et magához veszi, és belőle nevelei ki az utódját. A lány hevesen tiltakozik, de egy jól irányzott tockossal leszereli őt, később pedig elmagyarázza neki az alternatívákat: vagy fejvadászként hasznosítja a talentumát és Fent marad, vagy folytatja a stiklijeit, és előbb-utóbb Lentre kerül.

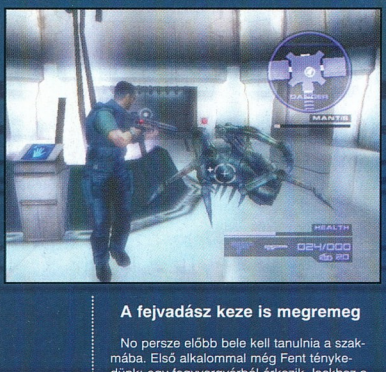
Leeza végül jobb belátásra tér, és elfogadja Jack pisztolyát, mi pedig innentől átvehetjük az irányítását. Első teendónk: felvenni a fejvadászok nélkülözhetetlen napszemüvegét, az IRIS-t, ami nemcsak vagány külsőt kölcsönöz, hanem egy nagyon intelligens kis szerkezetet is magában rejt. Minden információ kivetítődik a szemüvegre, amit egy-egy hálózattal kapcsolatba lépve le tudunk hívni. Jack otthonában mindjárt találunk is egy információs panelt (ezek mellesleg ellenőrzési pontként is funkcionálnak), amivel rögtön meg is nézhetjük hősnőnk adatait. Leeza így egy meghökkentő tényre bukkan: a látszat ellenére, Jack csak megsebesítette az apját, akinek azután számkivetettek sorsa jutott. Ezzel Leezának immáron saját motivációja is van a fejvadász-kodásra, hiszen így azon kevesek közé tartozhat, akinek joga van átlépni a határokat – márpedig neki feltett szándéka, hogy Lent felkutassa az apját.

▼ Melegen ajánlott kikerülő manőver célkövető rakéta ellen





▲ Hát ipiapacs, de megint te leszel a(z el)hunyó!

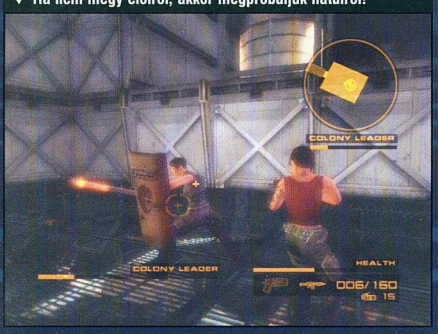


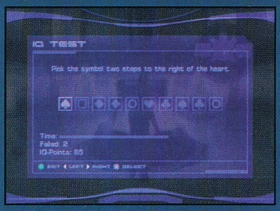
A fejvadász keze is megremeg

No persze előbb bele kell tanulnia a szakmába. Első alkalommal még Fent tényekedünk: egy fegyvergyárból érkezik Jackhez a riasztás. Az IRIS ennél a bevetésnél még kezdő üzemmódban van, ami azt jelenti, hogy extra információval is ellát minket: a bejáratnál például figyelmeztet, hogy a portánál el van aknásítva a terület. Bizony nem árt a figyelmeztetés, mert a kamerakezelés olyan, mint régen: mintha egy képzeletbeli operatőr szaladna a főhős után, így tehát a sarkoknál befordulva – még ha csak egy pillanat erejéig is, de – nem látjuk az emberünket, és persze semmi mást sem, ami a sarkon túl rá(nk) vár. Ez egyébként nem hiba, csak hozzá kell ahhoz szokni, hogy nem lehet ész nélkül rohangálni.

A portást vérbe fagyva találjuk, és minekután rólunk is hasonlóan kívánnak gondoskodni a terroristák, jöhet egy kis üdítő lövöldözés. Jó-

▼ Ha nem megy elölről, akkor megpróbáljuk hátulról!



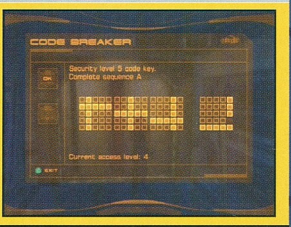




KÓDTÖRŐ FEJTÖRŐK

k!

Bizonyos ajtókhoz magasabb szintű biztonsági zárak tartoznak, amiknek felnyitásához nemcsak megfelelő szintű kulcskártya szükséges, de azokon még fel is kell törni a kódot. Az ehhez szükséges program hasonlóképpen működik, mint egy fejtörő a Rózsa Gyuri-féle Kapcsoltamban: három különböző ábrát követően mindig egy negyediket kell megrajzolnunk úgy, hogy az passzoljon az előző három logikájába. Tulajdonképpen a három ábra egy-egy animációs fázisnak tekinthető, s nekünk azt kell kiokoskodnunk, hogy mi lehet a negyedik fázis. Nem túl megerőltető a feladat, főleg hogy még időlimit sincs.



magam nem igazán kedveltem a játék előző részében, hogy egyszerűen csak be kellett fogni az ellenséget, és meghúzni a ravaszt, ezért nagy megelégedésemre szolgált, hogy valamivel intelligensebbé tették a tűzharcokat. A cél befogása ezúttal még nem jelent automatikusan célzást, hanem inkább egyfajta betájolást. A célkereszt először jókora sugárban imbolyog, s időnek kell eltelnie, hogy pontosan ráálljon a célpontra. Ebben az a poén, hogy persze tájolás közben is lehet tüzelni, s így akár megsebesíthetjük az áldozatot, amitől az hátrahőköl, avagy meg is rogy a lábat ért találatnál. Magyarán ügyesen lövöldözve visszatartó ereje (is) lehet a kutyafuttában ledott lövéseknek, ugyanakkor persze mellé is lehet trafálni. Mindez az elbújós rendszerrel kombinálva érdekesebbé, és jóval életszerűbbé teszi az új részt. A tájolást ugyanis nem feltétlenül célra tartott pisztollyal lehet elvégezni, hanem úgy is, ha egy fal mellé húzódunk, és mögüle előkukkantunk. Ha rajta vagyunk a célon, csak elő kell ugranunk, és meghúzni a ravaszt.

Amennyiben több ellenség is van a láthatáron, a jobb analóg karral jobbra-balra váltogathatunk közöttük, de ráirányíthatjuk a célkeresztet akár robbanóanyagra, vagy magas nyomású csővezetékre is, aminek a jelentőségét talán felesleges fejtegetni. A jobb analóg karral továbbá függőlegesen is mozgathatjuk a már stabilizálódott célkeresztet, amivel finom célzást végezhetünk: szépen becélozhatjuk például az ellenség fejét, s így egy lövéssel végezhetünk az áldozattal.

A lőfegyverek mellett diszkrétebb megoldásokhoz is folyamodhatunk. A falhoz lapulással bújócskázni is lehet, s az örök mögé settenkedve puszta kézzel, csendben likvidálhatjuk őket. Ebben mellesleg nincs semmi változás az első részhez képest.

Újdonság viszont az IRIS kiemelt szerepe. Bármikor megállhatunk emberünk saját szemszögéből nézelődni, amire azért van szükség, mert a szemüvegen keresztül bevizsgálhatunk bizonyos tárgyakat. Ránézünk mondjuk egy kerítéskapu zsanérjára, benyomjuk a letapogatás gombját, s így kiderül, hogy az egy rozsdás vacak, ezért becélozhatjuk a pisztollyal, és egyszerűen szétlőhetjük. Máskor meg egy biztonsági ajtó nyitásához szükségünk van egy rakéta sorozatszámára; pontosan tudjuk, hol van ez a rakéta, de a szám nincs ráírva, mert azt ez esetben is csak az IRIS-szel lehet letapogatni.

Vadásztrükkök

Az előző részben piros jelek jelentek meg a kapcsolók, csapok és felvehető tárgyak körül, most a közelükbe érve az X gomb ábrája tűnik fel az alsó sarokban. Pozitív változás az első részhez képest, hogy a leterített ellenségeink fegyverei most felvehetők – ha pedig már van nálunk az elejtett típusból, úgy a lőszert szedhetjük ki belőlük. Tizennyolc különböző fegyverrel találkozhatunk. Az arzenálba különböző hatásfokú pisztolyok, géppisztolyok, puskák, rakétavetők, gránátok, plasztikbombák (amiket lövéssel, és távirányítóval egyaránt robbanthatunk, bár távirányítót csak később találunk), és mozgásérzékelő aknák tartoznak. Külön kate-

VIZSGÁLAT SZÜKSÉGELTETIK



Minden zárat le kell tapogatni…



…különben nem tudunk célozni



▲ A jövő showműsoraiban még rámenősebbek a házigazdák

góriaként említendő még az elektromos stukker, ami ugyan jól megrázza az ellenséget, de nem halálos az áramütése, merthogy elektromos gépezetek tönkretételéhez lett kitalálva.

Viszonylag gyakran akadunk elsősegélyládákra is, amelyekből kisebb és nagyobb típus létezik, a méretükkel arányos gyógyhatással. (Egy dolgot ezekkel kapcsolatban nem árt észben tartani: meghalás után mindig teljes erővel kezdünk a legutóbb érintett ellenőrzési pontnál, tehát az ilyen pontok után lehet, hogy érdemesebb elhalálozni, mint elhasználni egy értékes csomagot.) A gyógyító cuccok mellé egyéb szerek is begyűjthetők, úgymint antitoxin (rövid ideig belélegezhetjük a mérges gázokat) és adrenalin (ideiglenesen ellenállóbbá válik az emberünk, ami főellenségeknél kiváltképp nem egy hátrány).

A játék egy kis platform-jelleggel is rendelkezik – de csak minimálissal, hiszen még ugrás gomb sincs. Csak apróbb kaszkadőrmutatványokra futja hőseink erejéből, így nekifutásból átugorhatjuk a folytonossági hiányokat az úton, a platformok szélén lógva araszolhatunk, és a kisebb magasságokba felmászhatunk. Talán még az is ide sorolható, hogy a keskeny, fal menti peremeken végig lehet menni, s ehhez megint csak a falhoz lapulást szükséges alkalmazni.

Miután már tudjuk, mire képesek a hőseink, és mire nem, általában hamar ki lehet következtetni, miként lehet leküzdeni a felmerülő akadályokat. A megoldások megtalálásában rengeteget segít a radar, amin nemcsak az látszik, hol vannak ajtók, vagy lépcsők, hanem a fent említett peremek is felfedezhetők, sőt a titkos vagy befalazott járatok is – így aztán könnyen kitalálhatjuk, hol kell esetleg robbantani. Ezen kívül az ellenség mozgását is nyomon követhetjük rajta, ami a lopakodásnál jön nagyon jól. 3D-s térkép is segítségül hívható, s amennyiben van már egy konkrét hely, ahová el kéne jutnunk, akkor az villogva jelenik meg a térképen.

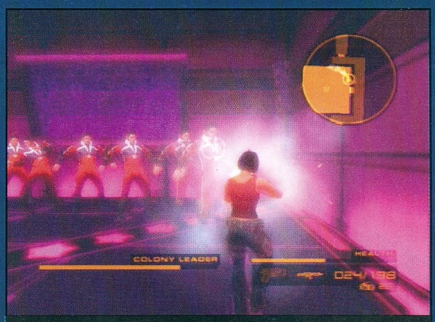
Rapszodikus vadászat

A különféle ipari, vagy katonai létesítményekben számos speciális zár, speciális feladvány, sőt speciális pálya is akad, ennek ellenére tény, hogy elég monoton a játékmenet. Így vagy úgy megnyitjuk az ajtókat, vagy szabaddá tesszük az utat, aztán megyünk tovább és lelőjük a rosszfiúkat – és sajnos az „így vagy úgy" a teljes játékidőből a kisebbik részt képezi. Ráadásul a logikai feladványok néha nagyon erőltetettnek tűnnek, például maga a scannelgetés is elég macerás. A kerítéskapus példánál maradva: nem elég megállapítani, hogy az egyik zsanér rozsdás, muszáj a másikon is elvégezni a vizsgálódást, mert csak az után tudjuk őket befogni.

A speciális pályák ugyancsak bosszantóak tudnak lenni. Legyen a játék nehéz, de ne attól, hogy mondjuk a mesterlövészpuskánál mindenféle kijelzőt odabiggyesztenek a képernyőre, amitől a látóterünk egy keskeny sávra zsugorodik, s ha ez nem lenne elég, a lövéseink mondhatni véletlenszerűen találnak be…

A hagyományos tűzharcok ezzel ellentétben mondjuk teljesen korrektek, főleg ami a mesterséges intelligenciát illeti. Nemcsak a sima közkatonák, hanem még a főellenségek sem látnak át a falakon, illetve nincs a hátukon szemük – szépen bújócskázhatunk velük is (már ha van mi mögé bebújni). A főgonoszok ebben a játékban nem holmi természetfeletti lények. Az irányítás is rendben van, ámbár az X gombhoz talán kicsit túl sok funkciót társítottak, ezért ha mondjuk egy konténer tövében hever egy pisztoly, akkor nem tudjuk felvenni, mert emberünk inkább felmászik a konténerre.

Akik játszottak az előző résszel, azok talán a mostaniból hiányolni fogják a motorozás lehetőségét. Én nem tartozom közéjük. Szerintem ezt igen okosan hanyagolta az Amuze: az elődből kiindulva nyilvánvaló volt, hogy ilyen gyorsan úgyse tudnak egy GTA színvonalú várost összehozni, akkor meg minek az egész.

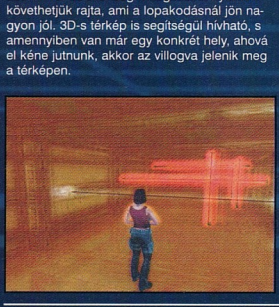


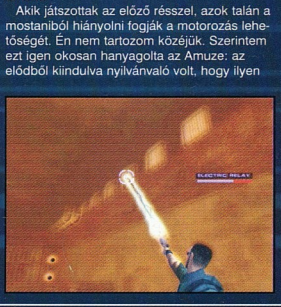
▲ Psycho Star alighanem Elvis-rajongó – de melyik az igazi?



Igazság szerint a Headhunter Redemptionben nincs olyan összetevő, ami kifejezetten rossz lenne, de semmi olyan sem, ami kiváló. Ha mondjuk a látványvilágot vesszük alapul, az elfátyolosodó kontúrok szépen érzékeltetik a fényeket, de semmilyen grafikai effektus nem tudja palástolni a helyszínek fantáziátlanságát. Teszem azt: egy-egy zsákutcában végződő folyosó szemlátomást csak azért van kitalálva, hogy egy ór mászkálhasson ott, s még arra sem vették a fáradságot a pályatervezők, hogy – valami funkció látszatát biztosítva – egy zárt ajtót applikáljanak a végébe… Nem éppen életszerű a történet sem. Néhol szörnyű banálisak a párbeszédek, máshol meg éppenséggel túl vannak dramatizálva a jelenetek. Ezzel együtt a forgatókönyv mondjuk nem rossz, mindig van egy-egy csavarás a sztorin, szóval van elegendő motiváció a végigjátszáshoz. Hangulatról eközben gondoskodnak Richard Jacques szimfonikus zenekarra írt művei, de visszatérve az alapgondolathoz: a háttérzenék sem igazán emlékezetesek. Ilyen az egész játék: jól elszórakozunk vele, és le is köti a figyelmünket nem is kevés ideig, de amint a végére érünk, gyorsan elfelejtjük, és már nézünk is valami másik játék után.

■ V.Z.





Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	23/30
KEZELÉS	11/15
HANG/ZENE	12/15
SZAVATOSSÁG	27/35
EREDETISÉG	02/05

ÍTÉLET **75**

VIEWTIFUL JOE	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	CAPCOM/EA
FEJLESZTŐ:	CLOVER STUDIO
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
TESZTVERZIÓ:	NTSC
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.08.24. NTSC 2004.10.01. PAL

WEB: www.viewtifuljoe.co.uk

VIDEÓ A DVD-N!





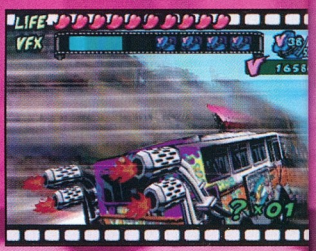
JÖN JOE, ÉS MI CSAK NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

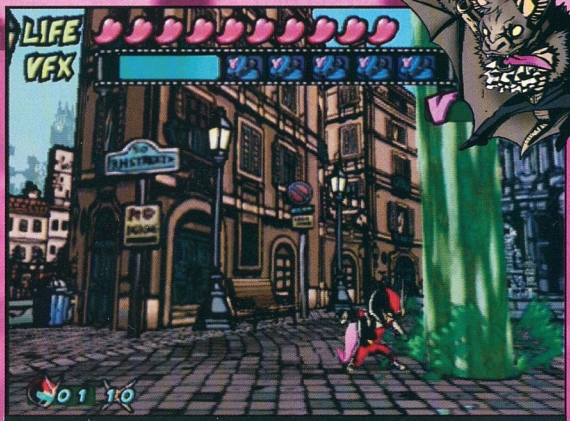
VIEWTIFUL JOE

Noha lapunk nem foglalkozik a Nintendo konzoljával, mégis biztosan sokatok előtt ismerős lehet a 2002. novemberében szárba szökkent Capcom-GameCube románc története. Majd' két évvel ezelőtt nagy csinnadrattával jelentette be a japán óriáskiadó, hogy náluk bizony a szoftverfejlesztők által nem a kellő elánnal támogatott platformra öt exkluzív játék munkálatai is folynak, ráadásul ezek mindegyike annyira ígéretesnek tűnt, hogy az ilyesmire kifejezetten fogékony és korai áradozásra hajlamos külföldi szaksajtó rögtön a „Fantasztikus Ötös" és ehhez hasonló címkéket ragasztott a programokra. Az akkoriban még idillinek tűnő kapcsolat az eltelt hónapok során lassan hamvába holt, mert a Capcomnál rájöttek, hogy a románcuk egy ékezet hiányával „szökkent szárba": a Resident Evil 4 többet csúszkál, mint vérben tapicskoló főhősei (jelen állás szerint csak jövő év elején jelenik meg); a Dead Phoenix projektet – nomen est omen – időközben leállították; a Product Number 03 megjelent (igaz, jobban járt volna, ha nem teszi, ugyanis világszerte lehúzták, mint a rolót). A Capcom fut a pénze után, és igyekszik menteni a menthetőt: az ötös két fennmaradó tagja, a Killer 7 és a Viewtiful Joe gyorsan átavanzsált multiplatformjátékká – legalábbis abban a tekintetben, hogy mindkettőnek bejelentették a PS2-verzióját is.

Utóbbi története – a kiadó előadásában – megmosolyogtató, de legalábbis érdekes. GameCube-ra a játék tavaly nyáron (Japán), illetve ősszel (USA, Európa) meg is jelent, és türhető, mi több: nagyszerű kritikákat kapott. Ezen felbuzdulva a cég az idei év tavaszán be is jelentette a folytatását – azzal az „apró" kitétellel együtt, hogy az már nemcsak a Nintendo, hanem a Sony aktuális konzoljára is megjelenik. Igen ám, de a PS2-tulajok így nem ismerhetik meg az előzményeket, ez pedig tarthatatlan állapot – ennek okán tehát gyorsan ki kell adni az első részt erre a gépre is. Persze nem szükséges nagy fifika ahhoz, hogy a dolgok mögé lássunk: a játék Cube-on már kifutotta magát, PS2-ből pedig egész egyszerűen annyi kelt el a világon, hogy csak a hülyék nem kezdenek el rá fejleszteni. A Capcom be-







▲ Nofene! Csőtörés van a spenótgyárban?

csületére váljék, hogy az átirat a maga nemében szintén nagyszerű lett, ráadásul aprócska ajándékként némileg kibővítették, így most – ha az időfaktort nem számítjuk – még jobban is jártunk, mint a GC-tulajok.

Irány a celluloid-világ

A játék címének (és egyúttal a főszereplő nevének) első tagja egy – talán lefordíthatatlan – angol szójáték, a view (nézet, kilátás) és a beautiful (gyönyörű) szavakból áll össze (ha nagyon megerőltetem magam, talán Képséges Józsi lehetne a magyar megfelelője). (Hát ennél még a Jólkinéző Jocó is jobb! – Spot) Hősünk, Joe egy klasszikus mai fiatal srác, aki hátracsapott baseball-sapkát visel, és imád moziba járni, a filmszereplők közül is leginkább a Captain Blue nevet viselő szuperhős a kedvence. (Hát legalábbis így képzelik a Capcomnál a „klasszikus mai fiatal srácot".) Történetünk kezdete hétköznapi: barátnőjével, Silviával (akiről egyébként a Capcom sem tudja pontosan, hogy Sylvia vagy Silvia, mert egyszer így írják, egyszer úgy – mindegy, számunkra az a lényeg, hogy – sajnos – nem Barta) beülnek Kék Kapitány legújabb filmjére. A vetítés alatt először a szokásos, majd váratlan dolgok történnek: Silvia jó barátnőhöz méltón megpróbál rábukni Joe-ra, ám ő ennél sokkal jobban bukik Blue-ra, így elhessegeti a lányt. Amíg a páros a nézőtéren civódik egymással, addig a vásznon nagy a gond: Captain Blue szénája nem áll túl jól, és a gonosz szereplők alaposan helybenhagyják. Aztán egy hatalmas, sötét lény közli, hogy övé a világ, sőt, a lány is – majd kinyúl a filmből, és a vásznon keresztül magához ragadja Silviát. Joggal mondhatnánk: jaj! – de nincs ekkora baj. Joe ugyanis szintén bekerül a filmbe, és már kezdődhet is a mentőakció.

A nem kimondottan hétköznapi szörnyek ellen hasonlóan trükkös harcmodor dukál. Még éppen csak szokjuk a filmvászon világát, amikor megjelenik Captain Blue és elpityergi, hogy legyőzték, az ereje már elhagyta és nekünk kell helyére ugorva móresre tanítani a gonosz hordákat. Mondani sem kell, Joe-t felvillanyozza az ötlet, hogy ő lehet a legyőzhetetlen szuperhős, és kapva kap az alkalmon. (Biztosan sok tízezer olyan Star Wars-rajongó is él a Földön, aki minden este Sarlacc szerepébe álmodja magát.) Szerencsére a régi főhős van annyira rendes fickó, hogy megtanítja az ifjú padawant egy-két, illetőleg három trükkjére, amelyeket a későbbiekben bevethet a rosszfiúk ellenében.

Régi film, új kópián

A képeket és a videót vizsgálva nyilván mindenkinek feltűnt, hogy a Viewtiful Joe ránézésre nem éppen egy hétköznapi darab, de a helyzet nem ennyire bonyolult: amennyiben a videójátékok széles palettáján szeretnénk a neki megfelelő helyre beskatulyázni, akkor talán azt mondhatnám, hogy magvát tekintve egy, a régi 8 és 16 bites időket idéző, 2D-s platform/akció játékról van szó. A kétdimenziós ábrázolás ideológiai alapja egyszerű: a cselekmény a filmvásznon zajlik, erre utal az is, hogy az előbb említett trükkök közül bármelyiket alkalmazva a képernyő alsó és felső részén beúszik a szalag perforálása. A megvalósítás viszont nem teljesen a hagyományos módon történik, hiszen a játéktérnek egyrészt ügyes ábrázolással némi „mélységet" adnak (az elő-, és háttérben lévő objektumokkal), másrészt egyes jelenetek között az egész kétdimenziós kép gyakran fordul kilencven fokot a z tengely irányába, azaz „befelé", és persze ilyenkor a kamera is követi.

Célunk egyszerű: a hét epizódból álló filmet végigjátszani, majd kiszabadítani Silviát. Minden epizód jelenetekre oszlik, amelyekben egy párszobás pályát kell megtisztítanunk az ellenfelektől, majd kinyitni a következő szakaszhoz vezető átjárót. Joe alapállapotban ugrik, üt és rúg, de érdekes módon a harcrendszernek ezek csak egy részét alkotják: nagyon fontos szerepet játszik ugyanis a védekezés. Ha valaki meg akar minket ütni, egy kis ikon képében mindig láthatjuk, hogy éppen testünk alsó







▲ A víz alatt pláne keveset látni a történtekből

Joe-t elnyeli a képernyő is

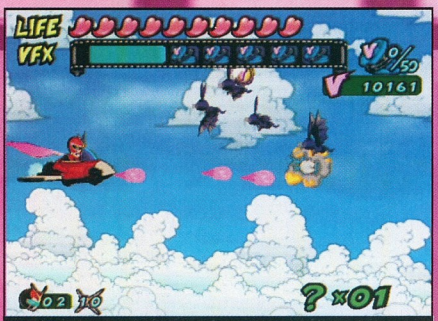
A videójáték mozihőse a tévében

Főszereplőnk álma beteljesült: valóságos filmszereplő lesz belőle, igaz még nem a moziban, hanem csak a televízióban – a játék alapján készült rajzfilmsorozatot október 2-tól kezdik vetíteni Japánban. Értelemszerűen a háttértörténet teljesedik ki sokkal jobban: a helyszín Movie Land, egy alternatív világ, ahol a mozihősök élnek – Joe és barátai pedig a világ feletti uralomra törő Shadow szervezet ellen harcolnak. Az animációs film a játék stílusában készült, számos humoros és parodisztikus elemet tartalmaz. A Fox Kids igazán behozhatná ide is, mondjuk a Sissi hercegnő helyett…



▼ Két-három pofon és megvan a harmadik szint is





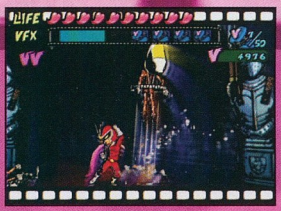
▲ Mi az a Gradius?

vagy felső részét vette célba – és amennyiben sikeresen, időben reagáltunk és elkerüljük a támadást, már helyzeti előnyben is vagyunk, ilyenkor sokkal könnyebben lehet bevinni egy támadást, sőt a hibázó ellenfél meg is szédülhet egy időre. A játék első felében feltűnik három alkalommal is Captain Blue, és szép lassan szuperhőst farag belőlünk: megtanítja a Slow (lassítás), a Mach Speed (gyorsítás) és a Zoom (nagyítás) képességét, ezeket bevetve, esetleg egymással kombinálva verhetjük le ellenségeinket. Ezeket az úgynevezett VFX-trükköket csak akkor használhatjuk, ha a mércénkben van elegendő energia hozzá (szerencsére ez folyamatosan töltődik, ha éppen nem használjuk valamelyiket).

A támadókkal kapcsolatban leginkább az tetszett, hogy jó alaposan fel kell térképezni a harcmodorukat, mert mindegyiket más és más technikával lehet legyőzni. Az egyiknél lassítanunk kell, a másik fajtájuk csoportban támad és körbevesz, tehát a zoommal kell trükköznünk és így tovább. A stílus további klasszikus velejárói sem maradhatnak el: néha menetrendszerűen jön egy-egy főellenség (és „középvezető"), a pályák közt pedig főhősünk fejlesztgetésére is megvan a lehetőségünk. A boltban a jól kivitelezett trükkökért járó V-pontjainkat költhetjük el, vásárolhatunk egy pár (13) maradandó és múló dolgot egyaránt (pl. egy életet, vagy éppen a VFX-trükkök mércéjének gyorsabb turbózását). Itt kell igazán fejlesztenünk hősünket, mert bár közben is vannak felvehető power-upok, de ezek csak mondjuk a pontjaink vagy az aktuális életerőnk növelésére szolgálnak.

Az igazi szívatás a játékban (a főellenfelek mellett) számomra az volt, amikor ki kellett találni, hogy hogyan is juthatok át egyik helyszínről a másikra. (Ahol gondolkodni is kellett, ott persze rögtön megakadtam.) Ugyanis a VFX-trükkök nemcsak a harcban, hanem a továbbjutásban is segítenek minket – pontosabban: elengedhetetlenek hozzá! A szállodában például volt egy hely, ahol három, egyre magasabban lógó csillárra kellett feljuttatni egy bombát (a harmadik rögtön be is gyújtotta), majd azzal az egyik oldalfalon lévő rejtekajtót







JOEDÁLATOS KELLÉKTÁR

Captain Blue hagyatéka

Captain Blue-t bár legyűrték, azért nem rest, és hősünknek adományozza három VFX-képességét. Ez a következő formában történik: példaképünk időnként megjelenik és ha az ekkor kialakuló barátságos csetepaté formájában legyőzzük, akkor már el is sajátítottuk az új trükköt. Ennek használatát és működését a program rögtön el is magyarázza egy kis oktatófilm keretében, úgyhogy kezelésükkel nem lesz probléma. Sok esetben kombinálnunk is kell őket (persze a gyorsítás-lassítás páros nyilván nem hozható egy kalap alá).



Az elsőként megszerzett képesség a **Slow**, azaz az időlassítás á la Mátrix. Ez egyúttal az egyik legsűrűbben használt VFX is, és majdnem mindenki ellen hatásos. Bevetésekor sokkal könnyebb elkerülni a bejövő támadásokat, és persze az ütések, rúgások kivitelezését is megkönnyíti. Ha valaki golyószóróval lövöldözik ránk, mindig kapcsoljuk be, mert



így egyrészt már látjuk és elkerüljük a golyókat, ráadásul egy kontratámadást indíthatunk. Segítségével magasabbra tudunk ugrani, elkerülhetjük az aknák és a bombák pusztító hatását, és utóbbiak csak akkor robbantanak be egy ajtót, ha a robbanás pillanatában lelassítjuk az időt. Egyes helyeken a levegőben lebegő, propeller-hajtotta platformokat is látunk – időlassításkor ezek szép lassan leszállnak a földre, így már rájuk is tudunk ugrani. Amennyiben egy tárgyat felütünk a levegőbe, egyáltalán nem mindegy, hogy valós, avagy lassított felvétel közben tesszük – ugyanis ilyenkor más pályát írnak le. Sokrétű és nagyon hasznos képesség.

Következzék az ellentéte, azaz a **Mach Speed** – az időgyorsítás. Furcsának hangzik, de szinte csak a mezei ellenfelek és a főellenségek ellen hatásos. Azok ellen viszont nagyon: egy jó gyors sorozattal pillanatok alatt leverhetünk egy nagyobb csapatot, vagy egy nagyobb adagot a combosabb fiúk életerejéből. Ha Joe sokáig ütlegel felgyorsult állapotban, akkor előbb-utóbb felizzik és lángolni kezd. Ezzel egyrészt az ellenfeleket, másrészt pedig bombákat is begyújthat. A közlekedésben is segít: az előbb említett propeller padlóknál épp ellenkező hatást érhe-

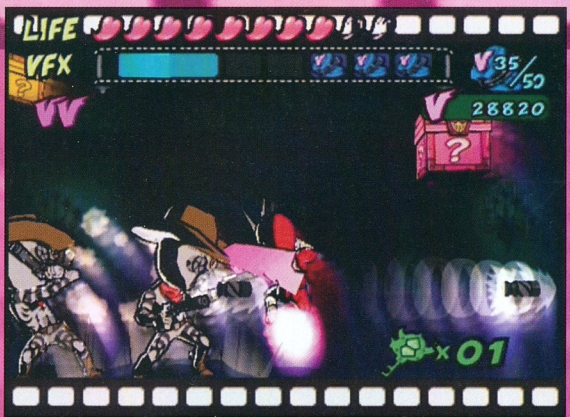


tünk el, mint a slow-t alkalmazva (nahát!) – ha gyorsítunk, magasabbra emelkedhetünk. Máshol is bevethető: egy szakadékon átugró busz mindig leesett, de akkor átért a túloldalra, ha gyorsítottam az időn.

A **Zoom** talán a legkülönösebb a három közül, mert igaz, hogy nagyít, de nem(csak) arra jó, hogy jobban lássunk. Ugyanis egy



csomó különleges mozdulat és kombó csak akkor hajtható végre, ha éppen zoomolt állapotban vagyunk. Ilyen például a körkörös szaltórúgás, vagy a rakétaként felfele, vagy lefele törés – utóbbi kettővel kapcsolókat nyomhatunk meg, vagy padlóelemeket törhetünk át. Harcban (főleg akkor, ha nagyon sokan vesznek minket körbe) nagyon jól jön. Időnként akad egy olyan jelenet is, amikor egy nyerőautomatán kell kipörgetnünk magunknak némi bónuszt, viszont a gép normál estben kicsi, ráadásul ütésre áll meg – ilyenkor tehát a lassítással együtt kell nagyító funkcióját kombinálnunk.



▲ A két mesterlövész gyengén muzsikál



▲ Ezen a sárgán még átmegyek

kellett berobbantani. Mit mondjak: jó félórámba telt, míg rájöttem, hogy melyik az a mozdulatsor, amellyel a leesés veszélye nélkül fel lehet ütni a robbanószert (ezután pedig még jól időzítve kellett kivitelezni az akciót is). Még azt is ki kellett tapasztalni, hogy bár Joe-nak van dupla ugrása, mégis van egy pár olyan hely, amely elérhetetlennek tetszik – ilyenkor a lassítást kell bevetni ugrás közben, de csak nagyon pontos időzítéssel lehet továbbvergődni.

Szépséges-e Joe?

A kérdés rossz, hiszen a szépség, mint fogalom nem igazán mérhető dolog, mindig a befogadótól, az alanyt vizsgálótól függ, így ennek megítélése merőben szubjektív dolog. Én például szeretem Madarász Viktor képeit, de egyáltalán nem vagyok oda Picassóért, holott valószínűleg sok embernek utóbbi festő alkotásai jelentik a művészet csúcsát. Maradjunk annyiban tehát, hogy a Viewtiful Joe szokatlan és (talán pont ezért) nagyon stílusos. (*Az oldal is az lesz! Megpróbáljuk emulálni a szép lila japán dobozt – Spot*) Nekem tetszett, mert látszik rajta, hogy mind a designerekbe, mind a grafikusokba szorult némi képzelőerő. Rajzfilm-szerű, elég aprólékosan kidolgozott világa van, ráadásul készítői egyáltalán nem fukarkodtak, ha a PS2 technikai lehetőségeit akarták kihasználni, már ami a különleges látványeffektusokat illeti. A pályák bár lineárisak, eltérő kinézetük miatt mégsem unatkozunk a kaland közben, és nem is mindig oldalra kell haladnunk, sokszor felfelé és lefelé is sűrűn ugrándozunk. Akad még egy oldalra scrollozó, shooterre emlékeztető pálya is, ahol kis repülőgépünket vezetjük és le kell szednünk az ellenfeleket – mindezt úgy, hogy közben továbbra is élhetünk a VFX-hármas által nyújtott lehetőségekkel. A főhős animációja kiváló, főleg az az – igen sűrűn előforduló –mozdulatsor tetszett, amikor Joe a lassítást bevetve pörögve tér ki a felé száguldó golyók útjából. Biztos vagyok benne, hogy a látvány egyeseknek nagyon elnyerí a tetszését, míg mások kapásból egy rakás szarnak titulálják. Technikai megvalósítására mindenestre nem lehet sok panaszunk: a játék piszok gyors, még úgy is, hogy néha igen sok ellenfél van a képernyőn – habár az is igaz, hogy ezek nem sokezer poligonból álló háromdimenziós objektumok, hanem rajzolt figurák.

A hangzásvilággal sincs baj. A főellenfelek szinkronja telitalálat, az effektek a helyükön vannak, sőt, egy-két sikerültebb jelenetnél még azt is hallani, amint a moziban ülő nézők megtapsolják produkciónkat. Fülelni azonban fontos, mert a zajok nemcsak háttérként szolgálnak: ha mondjuk gépfegyverropogást hallunk, jobb, ha gyorsan lelassítunk, mert csak így látjuk és így kerülhetjük ki a golyókat. Esetleg azt vethetnénk a programozók szemére (illetve stílszerűbben: fülére), hogy a játék nem használ semmiféle 3D audio szabványt – de hozzá kell tenni, hogy itt nincs is rá szükség, hisz a hátunk mögül sohasem érkeznek ellenfelek. No, meg egyként helyen oltári idegesítő a zene, pontosabban az, ami helyette szól: a vízalatti pályán, amíg nem deaktiváljuk a bombát, addig egy hang állandóan figyelmeztetést üvölt, ettől pedig pár perc múlva a falra másztam.

Joe kalandjai azonban nemcsak egy külső szemlélőnek, hanem a vele játszó játékosnak is örömet tudnak okozni, mert rengeteg ötlet, kihívás és persze humor is van bennük. (Utóbbi alatt a látványvilágot, a párbeszédeket és egy-két szóviccet értek. Pl. a jelenetek közt a „Joe must go on" feliratra bökve léphetünk tovább.) Bár kezelése könnyű, maga a játék jó nehéz, és ha valakit motiválnak az új karakterek és a minél jobb eredmény elérése, akkor kellőképpen hosszú időn át szolgálja a szórakozást. Egész felépítése és a konkrét játékmenet azokat az időket idézte fel bennem, amikor kiskölökként hasonló (persze nem ilyen technikai színvonalon megvalósított) játékokkal küzdöttem, leszámítva azt a pár pluszt, amit beleraktak a készítők (gondolok itt elsősorban a VFX-képességekre, vagy a lövöldözős részekre). Néha ugyanúgy fel is tudott idegesíteni, mint mondjuk a Manic Miner, a Jumpman vagy éppen a Donkey Kong, ugyanolyan reflexek és precizitás is szükségeltetnek hozzá, mint azokhoz kellett (ez bizony ritka manapság!) – de amint kifújtam a gőzt és szétvertem valamit magam körül, ugyanakkora kedvvel vetettem magam bele újfent. És ezért hálás vagyok neki.

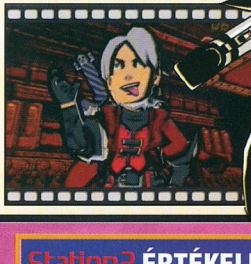
■ Kozi

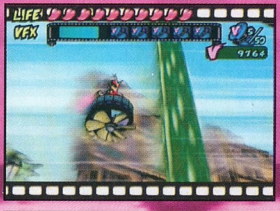


VIEWTIFUL DANTE

Devil May Cry-rajzfilm

A PS2-változat extrája, hogy egy – legalábbis a játékban – új karakterrel is nekivághatunk a kalandnak. A fickó szintén Capcom-alkalmazott, nem más, mint régi ismerősünk, Dante a Devil May Cry-ból, bár kissé „viewtifulosított" az ábrázatát. Csak akkor lesz választható, ha Joe-val végigvittük a játékot (bármilyen nehézségi fokozaton), története pedig hasonlóképp alakul: démonvadászat közben kis nyugira vágyik, és mozizni indul barátnőjével, Trish-sel, akit persze elrabolnak a gonoszok. Szellem-, és démonirtónknak így szórakozás helyett ismét a meló lesz az osztályrésze…







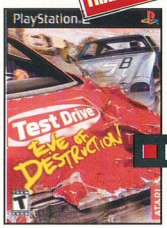
Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	25/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	11/15
SZAVATOSSÁG	28/35
EREDETISÉG	05/05

ÍTÉLET **83**

TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION	
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	ATARI
FEJLESZTŐ:	MONSTER GAMES
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004.08.25. NTSC 2004.10.22. PAL
WEB:	www.atari.com

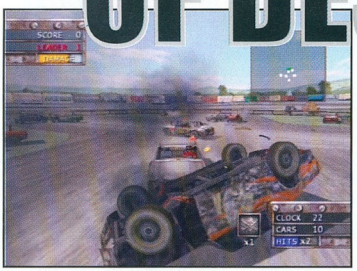
TRAILER A DVD-N!





RONTOM-BONTOM, RONCSOM RONTOM, S BONTOM!

TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION



Az amerikaiak már rég rájöttek, hogy a kiöregedett autókat nem feltétlenül egyenes úton kell a roncstelepre vinni, hanem lehet egy kis kerülőt tenni valami roncsderbi felé: noha már nálunk sem ismeretlen ez az úgymond „sportág", arrafelé azért jóval nagyobb múltja van. (Meg egyébként is: tiszta hülyék ezek az amerikaiak!) A Test Drive Eve of Destruction most ezen világba enged bepillantást, mi több: beülést. Hasonlóra ugyan volt már példa (elég, ha csak a Playstation-klasszikusra, a Destruction Derbyre gondolunk), de ez most valami más. Ebben a játékban nem egyszerűen csak ronggyá lehet törni az autókat, de nem ám! Mint a versenytipusok felsorolása is tanúsítja: az amerikaiak összes agyament hülyesége a játékban foglaltatik.

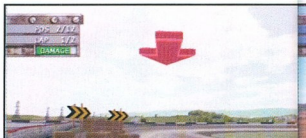
Hogyan lesz Cadillacből Suzuki?

A roncsderbiken természetesen kiszuperált autók a főszereplők, úgyhogy tükröződő üvegek, szépen csillogó fényezés egyáltalán nincs a játékban, de nem is lenne ildomos. Ehelyett teljesen lecsupaszított verdákba ülhetünk, amik fent említett dolgok nélkül, illetve graffitikkel tarkítva valódi roncsok benyomását keltik. A modellek kitaláltak, mégis nagyon alaposan megtervezték őket, olyan szinten, hogy belül a kárpitnak, kívül pedig a lámpabúrák csavarjainak is megvannak a lyukai. Belső nézetből az ódon kiadású sebességmérő ugyancsak hangulatos, de még a pedálok is működnek – épphogy csak a lábaink hiányoznak. A két külső perspektíván, illetve a belső és a lökhárító nézeten kívül rendszeresítettek egy alvázvizsgálatot is, ami ugyan egyáltalán nem realisztikus, de ettől függetlenül érdekes: átlátva az autón csak a bukócsövek és a kerekek vannak megjelenítve. Mondjuk ha már realisztikusságról van szó, ezzel a nézettel legalább megnézhetjük, mennyire életszerű a járgányok rugózása.



▼ Az elszabadult csónak nem ússza meg szárazon







▲ A landoláson meglátszik, hogy nincs légi irányítás



▲ Ezt tanítani lehetne! Kár hogy nincsenek tanulók a buszon...







A hodály amerikai autók kissé kezelhetetlen kilengése tökéletesen érezhető a volán mögött, s a karambolok is olyanok, mintha egy igazi derbit látnánk. Erre még rá is játszottak az alkotók, mert amikor kajakra oldalba kapja valaki a kocsinkat, nemcsak a pilóta feje nyaklik irtózatosakat, hanem vicces módon (még ha külső nézetben is vagyunk) a kamera is beremeg, ami után egy másodperc kell hozzá, hogy magunkhoz térjünk. Ezután persze roppant nagy késztetést érzünk, hogy a bűnöst megleckéztessük.

Legjobb védekezés a támadás: ha mi megyünk bele a másik autóba, a riválisunk nyaka törik ki, és az ő autója jobban sérül. Emellett a saját autónkat úgy is óvhatjuk, ha tolatva ökleljük fel a többieket: a csomagtartónál keletkező károk teljesen logikusan jóval mérsékeltebbek, mint mondjuk a motornál.

A sérülések – hogy egy akut képzavarral éljünk – nagyon szépen elcsúfítják az autókat. A durvább jeleneteknél teljesen eldeformálódnak a kocsik, az ormótlan szélességű amcsi autók csaknem két dimenzióssá préselhetők össze. Eközben kilazulnak az ajtók, leszakadnak a mozgó alkatrészek, és amikor már közel a vég, füstöt okád a motor. A jó öreg Destruction Derby mintájára a szürke füst vészt jelez, míg a fekete már csak a többieknek jelzés értékű: az a verda már nem mozdul sehova, további törésével kár is fáradni. Ide kapcsolódik az a nem túl lovagias, ámde skalpvadászoknak alapvető elv, hogy nyilván érdemes kifigyelni, melyik kocsi füstöl a legjobban, és aztán azt betámadni.

Az autókhoz hasonlóan a pályák is valószerűnek tűnnek. Az arénákban nincsenek csicsás épületek, és más felesleges dolgok, ugyanakkor a távolban egy vidámpark működik, vagy egy autópályán halad a forgalom. A PS2-t nem terhelték szükségtelen dolgokkal, viszont a poros, vagy aszfaltozott út, és körülötte a füves buckák olyanok, ahogy az elvárható, és a derbi kellékei is mind a helyükön vannak. Utóbbinál nem csak az ugratókra kell gondolni, amikre ráhajtva száz métereket repülnek az autók, hanem a pályákat szegélyező szénabálákra, abroncsokra, táblákra és lángoló hordókra. A betontuskókat leszámítva minden pályát szegélyező eszköz elmozdítható, rendesen úgy gurulnak, ahogy az ütközés és a terep megkívánja, s a pályára szóródott dolgok bosszantóan el is tudják téríteni az autókat. Az élethű fizikába még az is belefért, hogy amikor a szénabálák tűzbe gördülnek, azok frankón lángot fognak. Az elmozdítható szegélyek kis levágásokra is módot adnak, jóllehet a csak öt másodpercet kapunk, hogy visszatérjünk az útra – utána a gép automatikusan visszahelyez minket.





Pénz és hírnév

Körkörös, nyolcas alakú, és egyéb formájú pályák egyaránt vannak a helyszíneken, miként össznépi összeződülésre alkalmas arénák is. Automatikusan olyan pályára kerülünk, amilyen versenyszám épp következik. A játék karrier módjában hat versenyszámból álló eseményeket látogathatunk meg: az egyes számok mibenlétét a rendezőség határozza meg. Persze ahhoz, hogy elinduljunk, előbb egy megbízható roncs is szükséges, és hát a nagymamitól megörökölt járgányunk csak szimpla roncs, de nem igazán megbízható. Itt jön a képbe Sweeny roncstelepe, ahol a tulaj szerencsére nem filléreskedik, és hajlandó beszámítani egy új roncs vásárlásakor a régi árát. A versenysorozatokon egyrészt hírnevet, másrészt pénzt szerezhetünk, s egy kis tőke felhalmozásával persze még jobb autókat vásárolhatunk. A durvább karambolokat, és a

▼ Ami az egyiket tűzbe hozza, az a másiknak leégés





▲ A pályán a sheriffnek nincs semmi respektje





Versenytípusok I.

Betétlapot nem kell vinni...

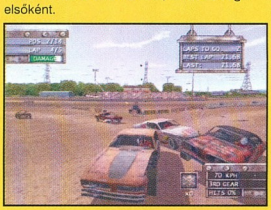
Chain Race

Roppant kellemetlen összeláncolva lenni egy másik autóval, mert bár ül egy pilóta a vontatványban is, abban az autóban se gáz, se fék nincs. Gyorsulásnál visszatart minket, a kanyarokban húzza ki oldalra az autónk farát, fékezéskor meg a nyakunkra jön.



Figure-8 Race

Egy nyolcas alakú pályán magától értetődően a kereszteződés a legizgalmasabb rész. Különösképp akkor, amikor már alaposan szétszakadozott a mezőny. Nem kis mértékben a szerencse dönti el, ki fut be végül elsőként.



Demolition Derby

A klasszikus roncsderbi szabályait talán nem kell magyarázni: egy jókora arénában mindenki-mindenki ellen küzd. A brutális hepaj az utolsó még működőképes autóig tart. Csak egy maradhat, de nem biztos, hogy az a nyerő, merthogy a legtöbb pontot begyűjtő lesz a győztes.



Figure-8 Jump Race

Amikor a nyolcas alakú pályák kereszteződéseibe még ugratók is be vannak iktatva, az már felettébb egyéni ízt kölcsönöz a versenyeknek. A légtér még a szokásosnál is kevésbé lesz biztonságos elem, ahogy egyre jobban megtelik az egymás útját keresztező verdákkal. A magasban kialakuló karambolok extra látványosságként „mátrixos" kameraállásból is megtekinthetőek.



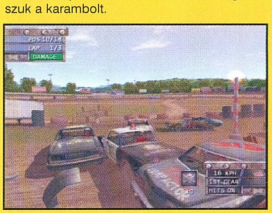
Detention

Iskolások fuvarozása mellett a roncsderbihez is kiváló az iskolabusz (mellesleg ha a való életben is bevezetnék, akkor az iskolások nyilván sokkal vidámabban mennének iskolába), főleg a Detention versenyeknél, ahol személyautókat gyalulhatunk le a pályáról. (Így meg aztán az iskolások le se akarnának szállni az autóbuszról!) Természetesen minél hamarabb végzünk, annál jobb lesz a végeredmény.



Flagpole Race

Óriási tumultusok alakulnak ki a zászlórudas versenyeknél, ugyanis a pálya egyenes szakaszainál le van tűzve egy-egy zászlórúd, és csak azok teljes megkerülése után lehet továbbhaladni. Magától értetődően nagyon nagy előny, ha már kezdetben el tudunk húzni a mezőnytől, és az első huroknál megúszszuk a karambolt.





hazavágott járgányokat a szponzorok extra pénzzel jutalmazzák. Az ütközések alul egy „HITS" csíkot töltenek meg, s valahányszor az telítődik, az egy jutalompontot ér. A versenyek végén ezek összegzésre kerülnek a begyűjtött skalpokkal, s az ezekért kapható prémium kiegészíti azt az összeget, ami a versenyen elért helyezésünkért jár.

A nyereményünket okosan kell elkölteni, mert például igerncsak megfontolandó jótanács az alkotóktól (a töltés képernyőjén mindig olvasható valami bölcselet), hogy célszerű több autót is az otthonunk udvarán tartani, s a hagyományos futamokon gyors kocsit indítani, míg a roncsderbiken strapabírót. Amikor autót vásárolunk, Sweeny nem titkolja el, hogy melyik verda mit tud: végsebesség, kezelhetőség és ellenállóképesség alapján vannak osztályozva. A gyengébbek kedvéért külön D-betűvel is meg vannak jelölve a Demolition Derby kocsik: ezek igencsak masszívak, viszont lomhák. A garázsunkban lehet ugyan tuningolni az autókon, de a karaktereüket nem lehet lényegesen megváltoztatni – maximum külsőleg, mert a garázs mel-

▼ Fekete macska az úton! Ma sokan lesznek pechesek!







Versenytípusok II.

Betétlapot nem kell vinni...

Forward-Backward Race

A Whip Around Race sem rossz, de talán még viccesebb az előre-hátra menet, ennél ugyanis minden második kört rükvercben kell megtenni. A legkényesebb rész persze az, amikor a célvonalnál feltorlódnak a kocsik.



Knock-Out

A Knock-Out majdnem ugyanaz, mint a Demolition Derby, ám kerítés helyett földszegély veszi körbe az arénát, és akinek sikerül azon átlökni egy versenytársat, annak dupla pontszám jár az így szerzett skalpért. Ez persze nehezebb, mint a lelökés a Push-Offnál.



Gauntlet

Halottaskocsiban utazni nagy élvezet lehet. A sofőrnek azért, mert a kuncsaftok sosem szoktak panaszkodni a vezetési stílusára, utasnak meg azért, mert már nem fenyegeti halálos baleset. Meglehet, hogy a Gauntlet-versenyen az előző versenyzőt fuvarozzuk,



mert a teljes mezőny azon szorgoskodik, hogy széttörje az autónkat. Szerencsére azonban elég stramm a hullaverda.

Last Man Race

Ennél a versenynél aligha zavarhatják lekörözöttek az élbolyt, mert aki lemarad, annak ki kell állnia a pályán kívülre. A hasonló idióta



autóversenyek Eliminator versenytípusához hasonlóan a tizenkét fős mezőny minden kört követően egy versenyzővel lesz kevesebb. Maratoni futamra számíthatunk: a tizenegyedik kör után lesz kihirdetve a győztes.

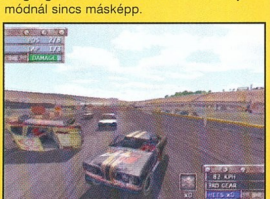
Jump Race

Az ugratókkal tarkított Jump Race pályákon szimplán a győzelem megszerzése a lényeg, aminek az érdekében földön és levegőben egyaránt lehet csatázni. Kicsit ugyebár hepehupás is lesz a pálya, de elsősorban arra kell majd vigyázni, hogy a vidám légi csaták végén egykönnyen a feje tetején landolhat a mi verdánk is.



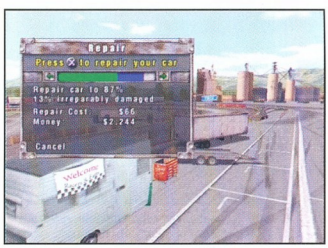
No Rules Race

A "Szabály nélküli futam"-oknak nevezett szabály nélküli futamoknak alighanem a címük sokkal izgalmasabb, mint maga a verseny (legalábbis a többihez képest): egyszerű versenyekről van szó, ahol mihamarabb meg kell tenni három kört. Más kérdés, hogy ennek érdekében valóban minden megengedett – de hát ez a többi versenymódnál sincs másképp.





▲ Nyugodjék békében! – már ha tud...



lett egy festőműhely is található. Egy másik jótanács: a drága kocsik tudása nem feltétlenül áll arányban az árukkal, főleg hogy drága a javíttatásuk is. A horpadások kikalapálására egyrészt a versenysorozatok szüneteiben, másrészt az otthonunk udvarában kerítheünk sort. Mindamellett, hogy a teljesen tropára tört járgányokat is egész szépen ki lehet pofozni, helyrehozhatatlan károk is keletkeznek. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy idővel már csak maximum 90%-os műszaki állapot lehetséges, majd minél többet versenyzünk az adott autóval, annál jobban leamortizálódik az egész. A már-már javíthatatlan autókat persze el lehet adni, így legalább valamennyi pénz visszajön belőlük.

A pénzszerzésre egy újabb lehetőség, ha elátogatunk a helyi falatozókba, ahol vagányokkal fogadhatunk, majd crosspályákon futhatunk a pénzünk után. A keményfiúk általában a sleppjüket is viszik magukkal, tehát az ilyen párbajoknál is több autó áll rajthoz, és a szabályokat is a kihívott fél határozza meg.

Mint manapság minden autós játékban, úgy az Eve of Destruction esetében is van Arcade

▼ A baloldalról állandóan fenyeget a veszély...





▲ A BKV-nak is ilyenek kellenének: ezek sosem fognak tüzet



mód, jóllehet ezt itt Action módnak nevezték el. Az „akción" belül a Dare menüpont indítja azt az üzemmódot, amit meg máshol általában Challenge módnak neveznek: előre meghatározott autóval, megadott pályákon kell győznünk, s mindig csakis az első helyezés elérésével léphetünk a következő kihíváshoz, illetve nyithatunk meg új sorozatokat. Ezzel ellentétben a Race menüponttal szabadon válogathatunk az autókategóriák, és márkák közül, sőt nevet választhatunk és ízlésünknek megfelelő festést nyomathatunk a kocsira. A már megnyitott pályák mind a rendelkezésünkre állnak, és azokon valamennyi játékmód kipróbálható. A különböző versenyszámokból aztán tetszőleges hosszúságú eseménysorozatot állíthatunk össze, amihez az ellenfeleink tudását is meghatározhatjuk, de egyébiránt többjátékos mód is indítható.

Vidám autótemető

A játék mindkét üzemmódjában szépen lehet haladni: míg a Career módban pontokat szerezve egy 100-as ranglistán lépkedhetünk feljebb, addig az Action módban autókat nyithatunk meg, vagy éppen olyan videókat, amin valódi versenyeket, illetve az azokról nyilatko-

▼ Zöld utat kaptunk, méghozzá a rövidebb irányba







Versenytípusok III.

Betétlapot nem kell vinni...

Point-to-Point Race

Az ellenőrzési pontokkal megrendezett versenyeken arra kell ügyelni, hogy mindig a legrövidebb utat válasszuk a következő ponthoz, s ne kavarodjunk be mondjuk betontuskók mögé. Az iránymutató kék nyíl vörösre váltása a következő pont közelségét jelzi.



Schoolbus Race

Az iskolabuszok versenye is egy konvencionális verseny, a többi ámokfutáshoz képest már-már túlságosan is. A nagyüzemi roncstermelésbe ugyanis nem passzolnak bele ezek a futamok, hiszen ezek a monstrumok majdhogynem összetörhetetlenek.



Push-Off

A Push-Off a Demolition Derby egy alfajának tekinthető, ötvözve az „enyém a vár" játékkal. Azok is kiesnek, akiket lelöknek a



küzdőtérről, s az őket lelökőknek dupla annyi pont jár, mint egy sima skalpért. Persze az ilyen lökdösődős játékok örök átka, hogy a túl agresszív lökdösődők könnyen a saját csapdájukba eshetnek.

Shortcut Race

A „levágós" verseny a taktikázás versenye, vagy talán a lassú autóké. Ezeken a versenyeken ugyanis nemhogy nem szégyen sereghajtónak lenni, hanem kifejezetten javallott, mert a mezőny második fele a rövidebb útra kanyarodik a pálya elágazásánál (lámpa



mutatja a kötelező haladási irányt). A sereghajtók persze így megelőzik a mezőny hosszabb úton haladó részét, így a taktika egyértelmű: az utolsó körben a sereghajtók között lenni.

Red Rover

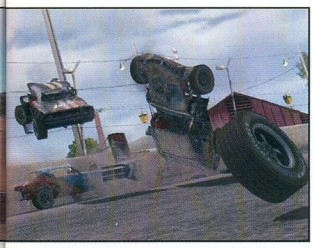
Beparkolni a lehető leggyorsabban – ez a feladat a Red Rover versenyeknél, amelyeknél két kijelölt terület között ingáznak a versenyzők. Az utolsónak érkező mindig kiesik, miként az is, aki idő előtt elhagyja az aktuális parkolót. Meg persze az is, akit parkolás közben a többi parkoló lezúz. Kürtszó jelzi, mikor indulhat a mezőny vissza a másik parkolóba.

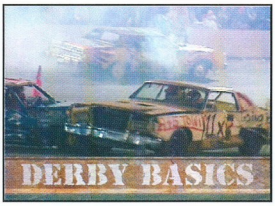


Soccer Match

Foci és autók. A focipályán a labdát nem rúgni, hanem „elütni" kell, méghozzá az ellenfél térfelének gólvonala mögé. Három-három fős csapatokat alkotnak a játékosok, de nem annyira a csapat győzelme, hanem inkább a gólkirályság a fontos.







Versenytípusok IV.

Betétlapot nem kell vinni...

Stop-and-Go Race

Közúti vagányoknak nyilván ismerősek a Stop-and-Go versenyek, amelyeknél a zöld lámpáktól a piros lámpákig halad a mezőny: utóbbiaknál persze kötelező a megállás. A versenyt az nyeri, aki a legjobban tud kilőni, illetve aki a legpofátlanabbul furakszik előre.



Suicide Race

Mi mást is lehetne klasszikusan öngyilkos futamként aposztrofálni, mint amikor a mezőny egyik fele a menetiránynak megfelelően száguld a pályán, míg a másik azzal ellenkezőleg. Nagyon vidám egy verseny! Esetleg az imádság is segít (bár a Gauntletben ez



nem derült ki), de talán jobb megkeresni a réseket a szemben robogó verdák sorfala között. Meg persze nem árt a sikerhez egy jó nagy adag mázli is.

Survival

A túlélő verseny tulajdonképpen egy olyan Point-to-Point Race, ahol mindenki ellenünk van. Csak úgy menekülhetünk meg, ha a kitűzött időn belül végigmegyünk az útjelző nyíl által mutatott ellenőrzési pontokon, és persze közben nem zúznak le bennünket a többiek.



Trailer Derby

A pótkocsis verseny igazán jó móka: aki elveszíti a pótkocsiját, az kiesik. Ebből adódóan célszerű mások pótkocsiját leszaggatni, ami ráadásul nem túl nehéz, mert a pótkocsiknak külön energiájuk van (persze a sajátunknak is), és sérülékenyebbek az autóknál.



Whip Around Race

Ez is roppant bájos rendezvény! Egy sima, egy fordított – és ez nem holmi horgoló lecke, hanem a „fordulós" versenyek menete.



Minden kör végén a lehető leggyorsabban meg kell fordulni, amiben persze nyilván akadályoznak a mögöttünk robogó többiek, s a következő kört a sereghajtókkal szemben kell megtenni. Itt aztán tényleg nincs bejáratott taktika, mert bárhol is állunk a versenyben, mindig egy csomóan fognak velünk szemben robogni.

Wrangling

Időnként egy kis rodeó (vagy inkább fogócska) is bejátszik a rendezvényeken: a két szereplős Wrangling versenyeken a villogóval ellátott autó próbál menekülni, míg a versenyzőnek azt mihamarabb „be kell befognia" – ergo ronggyá kell törnie.





▲ "Hát én kérem úgy lettem totál hülye..."



zó versenyzőket láthatjuk. (A versenyek végén mindig ki van írva, hány pont távolságban van még a következő megnyitható extra.)

Az Eve of Destruction nemcsak az utóbbi idők, hanem minden idők legmókásabb roncsderbije lett: aki ilyen játékra vágyik, felesleges tovább keresnie. A hatalmas tömegkarambolokon jót mulat az ember: a roncsolódó autók zajai néha teljesen elnyomják a témához igen jól passzoló rockzenéket, s közben még a kommentátor is osztja az okosságokat. Folyamatosan követi az eseményeket, majd a hangosbemondóba üvölti a művésznevünket, amint megnyerjük a versenyt. Ennek hallatán aztán örvendezünk, de máris jön a következő verseny valami másfajta kihívással, és hát annyi műfaj lehetséges, hogy nehezen ununk bele a játékba. Ráadásul minél profibb versenyzők ellen állunk ki, azok annál kevésbé kímélik magukat, annál rámenősebbek. Idővel már az első kanyarnál/ugratónál akkora balhék alakulnak ki, hogy szerencsés, aki ki tud keveredni a tumultusból, s a szemfülesség akár futamgyőzelmet is érhet. Egy játékban persze bosszantó is tud lenni az effélé véletlen faktor, de az Eve of Destruction alkotói nem hergelik feleslegesen a játékost: ha pechesek vagyunk, akár már az első kanyar után leállíthatjuk a versenyt, és nyomhatunk egy „újraindítást". Még karrierépítés közben sem veszik el tőlünk a Restart opciót. Jut eszembe: épp eleget dicsértem már a játékot, úgyhogy nyomok is egy Restartot…

■ V.Z.

Még valami: A játék európai (PAL) verziója Driven to Destruction címmel jelenik meg.

Station2 ÉRTÉKELÉS

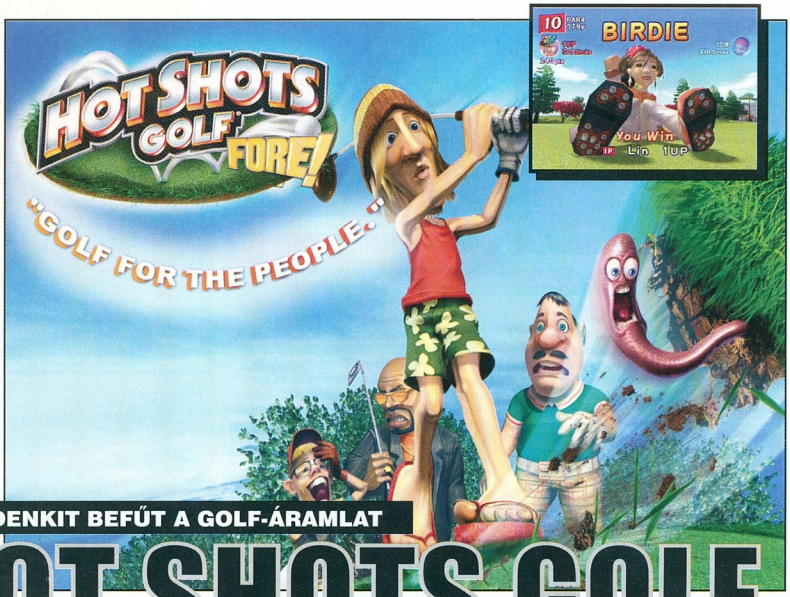
GRAFIKA	25/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	31/35
EREDETISÉG	04/05

ÍTÉLET **87**

HOT SHOTS GOLF FORE!	
TÍPUS:	SPORT/GOLF
KIADÓ:	SONY
FEJLESZTŐ:	CLAP HANZ
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
TESZTVERZIÓ:	NTSC
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004.08.17. NTSC 2005. ? PAL
WEB:	us.playstation.com

VIDEÓ A DVD-N!





MINDENKIT BEFŰT A GOLF-ÁRAMLAT

HOT SHOTS GOLF FORE!



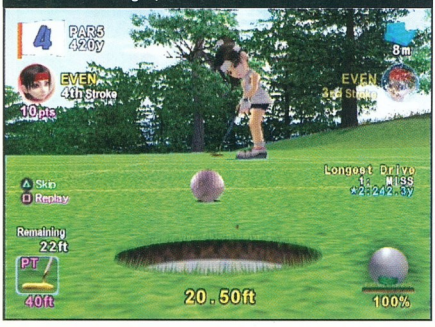


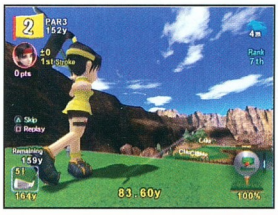
A golf sznob sport – ahogyan Bill Foster, az Összeomlás című film főhőse tökéletesen megfogalmazta, amikor betévedt a golfpályára: „Játszótér lehetne itt, családi kirándulóhely vagy egy kis állatkert – ahelyett, hogy vénemberek játszanak az eszüket." A golf drága sport: a hazai klubokban hétköznap is hét-nyolcezer Ft egy menet (ami egy 18 lyukas pálya egyszeri igénybevételére értendő), ez hétvégén vidáman felkúszik 10 rongy fölé, és akkor még szót sem ejtettünk a kelléktárról, ami szintén nem éppen olcsó mulatság (egy közepes minőségű ütőszettből kb. négy új PS2-t lehetne vásárolni). A golf nagyszerű sport: gyönyörű és nyugis helyeken, a szabad levegőn vagy egész nap, ahol madarak csiripelnek, golfcipők surrognak és whiskysposharak csörrennek – ha (gazdag) lusta disznó vagy és bérelsz egy kocsit, akkor gyalogosan csak pár métert kell megtenned, úgy, hogy a játék mégis izgalmas marad. PlayStationön golfozni pedig a legjobb móka, mert ahhoz nemcsak megmozdulni nem kell, de még csak gazdagnak lenni sem: minden idők egyik legélvezetesebb golfprogram-sorozatának, a Hot Shots Golfnak (Japánban Minna no Golf, Európában pedig Everybody's Golf névre hallgat) köszönhetően megszokott kanapénkon heverve is hódolhatunk a gazdagok sportjának.

Átépítés után

A HSG egy olyan, könnyed stílusú golfjáték, amelyben nem a sportág licencelt nagyjai (Jack Niklaus, Nick Faldo, vagy éppen Tiger Woods) küzdenek egymással, hanem vidám, képregényekbe és rajzfilmekbe illő szereplők, emellett a labdák terelgetése jó sok ökörséggel van megfűszerezve. A HSG-ben többek közt egy japán ninja-lányka, egy amerikai punk, egy digó maffiózó, egy lökött angol nemes, vagy éppen egy indiai asszonyság versenyezik egymással, ami ha így olvasva nem is, de játék közben kifejezetten szórakoztató. A felvonultatott mókás audio és vizuális elemek mellett a játék szimulációnak sem utolsó. Ha egy kicsit jobban belemerülünk, hamar észrevesszük, hogy a golf minden praktikája és szépsége benne van.

▼ Ha ez most megáll, én kettétöröm a DVD-t!









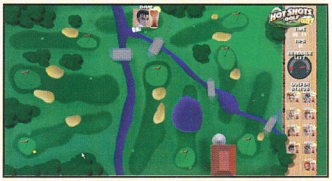
▲ Kellő precizitással a Halley-üstökös is elindíthatjuk



▲ Ez valóban hatékonyabb eszköz. Nyertél!

HOMOK A TOROKBAN

Online italmérés



Igencsak díjazandó, ha a kiadó fordít egy kis időt a játék internetes weboldalának kellő igényességű kidolgozására. Ezzel a HSGF-nél sincsen gond (a szokásos kép, videó, wallpaper, info szekciók megvannak), de ha megengeditek, akkor az internettel rendelkezők számára külön felhívnám a figyelmet az ezen helyet kapott, Tee Time Trouble című, nagyszerű kis játékra. Ebben az a feladatunk, hogy a felülről látott pályán elszórva elhelyezkedő, szomjazó golfozóknak egy kis frissítőt szállítsunk kis kocsinkkal. Az autó tartálya véges kapacitású (így időnként vissza kell mennünk újratölteni), közlekedésünket pedig vizes, erdős szakaszok és homokcsapdák nehezítik. Nehéz és marha idegesítő, de élvezetes kis játék.





A fejlesztők meghallgatták a játékosok siránkozásait és bizony nem tétlenkedtek az előző rész befejezte óta. Gyorsan rohanjunk is végig a száraz adatokon: a PS2-n két és fél évvel ezelőtt bemutatkozó Hot Shots Golf-epizódhoz képest alaposan kibővült a játék. Több, mint kétszer annyi golfozónak (mostani számuk 34) és pályának (12), plusz két új ütőfajtának (immáron összesen nyolc, ugyanennyi ütősú labdával), majd' másfélszer annyi megvásárolható extrának a boltban (nyolcvannál is több), egy, a még PS-re megjelent második epizódból visszatérő (minigolf) és egy, még teljesen új (online) játékmódnak szorítottak helyet a korongon a Clap Hanz programozói.

A játéklehetőségek tekintetében szintén jelesre vizsgázik: először is válasszuk külön az online és az offline részt, mint ahogyan azt a játék is teszi. (Már csak azért is, mert az elsőt sajnos Network Adaptor hiján nem volt lehetőségem kipróbálni. A külföldi tesztek szerint egyébiránt remek, nagy közösség játssza.) A játék azonban magányos, khm, „lyukvadászoknak" is kiváló szórakozást nyújthat. Először is kreálunk magunknak egy profilt, amelybe azután tetszés szerint elmenthetjük a különböző játékmódokban elért eredményeinket. Eztán az egyjátékos módra bökve tetszés szerint válogathatunk: a Training természetesen az edzés, ahol ha tulajdonságainkat nem is tornázhatjuk fel, a pályaismeretünket azért bővíthetjük. Tournament alatt egy közel harminc főt számláló mezőnnyel egyetemben a bajnokságot játsszuk végig egy-egy adott pályán, méghozzá a standard szabályok szerint (aki a legkevesebb ütésből teljesíti a 18 lyukat, az nyer). Az ilyen versenyek közt időnként a játék beadja az ún. Stage Trial játékformát, amelyben a gép megadja, hogy maximum hány ütéssel kell végeznünk a pályával – ha ez sikerül, akkor innen kezdve egyrészt játszhatunk a szakasz megtükrözött változatával, másrészt kapunk egy új pályát is. A VS Mode az, amit a neve is sugall: a világtérkép minden pontjáról hívhatunk ki ellenfeleket (kettesével-hármasával, sorban adja be őket a gép), és akit legyőztünk, az számunkra is választhatóvá válik. A Mini Game alatt háromütéses pályákat és a minigolfot találjuk – mindkettő arra az esetre nyújthat jó szórakozást, ha csak úgy leültünk egy félórára a játék elé, netán pörgősebb menetekre vágynánk.

Ha találunk olyan elvetemülte(ke)t, aki(k) hajlandó(ak) kiállni velünk egy golfpárbajra, akkor nyomás a Multiplayer-menü. Két játékos vitézkedhet egymás ellen a Match Play-ben – aki több lyuknál győz, az nyer. A Stroke Play pontosan úgy működik, akár a Tournamentek: a nyerő ember az lesz, aki minél kevesebb ütésből veszi be a lyukakat. Ez már akár négy játékos számára is elérhető, és bár a játék támogatja a Multitapet, bőven elég lesz hozzá egy kontroller is, hiszen nem egyszerre ütünk. (Az más tészta, hogy fel lehetne dobni egy kis golfütős vívással, vagy esetleg azzal, hogy a lendítés fázisa alatt megakasztjuk az ellenfelet – de ugyanez mondjuk élőben is megoldható, ha valaki hiányolja az ilyetén akcióelemeket.) A Mini Game is ugyanaz, mint az egyjátékos-mód esetén, és itt is négyen hergelhetik egymást.





▼ Persze hogy az! Én ütöttem, vagy mi…





▲ A World Amateur szint elérése 15 órámba került...

A főmenüben található boltban közel százféle kis extra vásárolható, az ütőkön és labdákon át, a háttérképeken és a caddy-ken (ütőhordozó és labdaszedő) keresztül az új kameraállásokig. Ezekért kemény pontokkal kell fizetni, amelyeket az egyjátékos-módban villogva szerezhetünk meg: minden egyes (jó-rosszul) teljesített bajnokság, vagy egymás elleni küzdelem után kapunk egy bizonyos pontösszeget. Ez egyrészt az eredményünktől, másrészt az azzal szoros összefüggésben lévő jó mozzanatainktól függ – egy pontos ütés vagy egy hosszú gurítás után kasszírozunk komolyabb pontokat. (Sőt, ezeket nem is csak a vásárlás okán kell gyűjtenünk: ha a bajnokságban a végelszámolásnál egyenlő ütésszámmal állunk, akkor a végső sorrendet a pontszám fogja eldönteni.)

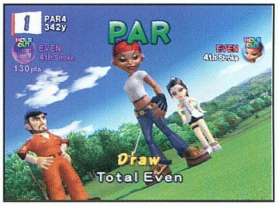
Data pont alatt találjuk a profilunk minden részletre kiterjedő statisztikai adatbázisát. Az összes rekordunk, megnyitott/megvásárolt extránk, és elmentett videónk megtekinthető itt. A filmecskék talán egy kis magyarázatra szorulnak: egy-egy szebb eredménynél automatikusan ment a játék, amire ütéstípusonként (Hole in One, Double Eagle, Chip-in Birdie stb. van lehetőség – ezek azt jelentik, hogyan és hány ütésből értük el a lyukat. Tíz férőhely áll rendelkezésre, és egy megunt régi videó bármikor törölhető.

Golfozni egyszerű és nagyszerű

Játékmódok, megnyerhető extrák ide vagy oda, a Hot Shots Golf Fore! fabatkát sem érne, ha kezelhetetlen lenne. Szerencsére ez távolról sincs így, az új rész is megtartotta a sorozatnak azt a kellemes vonását, hogy két-három ütéssorozat alatt bele lehet jönni. Az irányítást úgy oldották meg, hogy szinte egészen észrevétlenül faragnak belőlünk profi konzolgolfozót. Először is, ebben az epizódban be-

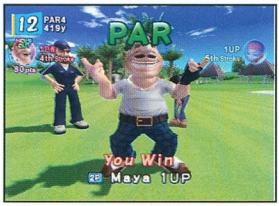


▼ Ha van madártávlat is, akkor ez nyilván a vakondtávlat









vezettek egy – minden verseny előtt kiválasztható – új irányításmódot (Easy), amelynél pusztán arra kell ügyelnünk, hogy ha belőttük az irányzékot, akkor megfelelő erővel üssünk. (Abba talán senkinek sem fog beletörni a hüvelykujja, hogy egy skálán futó mércét a megfelelő helyen állítson meg.) Ha pedig kevésnek tartanánk ezt a fajta kihívást (egy idő után így érezzük, ezt garantálom), akkor máris átválthatunk a klasszikus, normális kontrollra. Ilyenkor az ütéserő belövése után még a pontosságát is be kell állítanunk (ez még egy gombnyomásunkba kerül) – ha tökéletesen reagáltunk, az ütés gyorsabb, pontosabb és nagyobb lesz. Az egészen profik állítgathatják az ütés szögét, erejét és a labda csavarását is (ezek azért már trükkösebb mutatványokat igényelnek), és akadnak különleges ütések is (például az általunk elérhető maximális távolságra küldjük a labdát). Amikor a lyuk közelében lévő, tükörsima füvön vagyunk (szakszóval élve: on the green), akkor már a „putter", azaz a gurító ütővel dolgozunk, ilyenkor pusztán a terepviszonyokra kell figyelnünk (azaz hol és milyen mértékben lejt a pálya).

Nagyszerűnek találtam a különböző ütőket, golflabda-típusokat, és elsősorban a karaktereket. Mégpedig azért, mert mindegyik érezhetően különbözik a másiktól – egyáltalán nem mindegy, hogy kivel és milyen szettel állunk neki a versenynek. Az egyik arc például ügyesen elboldogul a homokcsapdákban, a másik baromi nagyot üt, de pontatlan, a harmadik borzasztó precízen csavar, de kis távolságra üt – és így tovább. Egy menet előtt – figyelembe véve a pálya adottságait – jó alaposan meg kell fontolnunk, hogy kit és mit válasszunk a rendelkezésünkre álló szereplőkből, illetve felszerelésekből. Persze lesznek kedvenceink is (az enyém Misaki, a ninja-lány) – és ezt meg is hálálják. Minél többet játszunk ugyanis egy szereplővel, annál inkább javul az egymás közötti viszonyunk, ami némi teljesítmény-növekedésben és új ruhákban nyilvánul meg. Vannak ismerős fazonok is, és nem feltétlenül az előző részből: jópofa, hogy Jak és Ratchet barátaink is tiszteletüket teszik – természetesen mindkettő caddyje legjobb haverja, Daxter és Clank lesz.

A pályafelépítés kiváló, szinte nem is találunk két ugyanolyan lyukat, és rengeteg van belőlük. Egytől egyig hangulatosak is: mindegyiknél beállítható, hogy éppen melyik évszakban kívánunk gyepre lépni – nyáron hétágra süt a nap, tavasszal csiripelnek a madarak, ősszel szakad az eső, télen pedig dettó (no, igen: hóban roppant érdekes lehet golfozni). A körülmények is változhatnak, pl. a tengerparti pályákon gyakran nagyon erős szél fúj. Akad olyan terep, amelyet hegyes-völgyes tájon alakítottak ki, de van trópusi, tengerparti üdülő-



▼ Misaki a vízirevüt választotta – ami itt nagyon nem jó...



▲ Az még hagyján, hogy nem látom a fától az erdőt – de a lyukat sem!

hely, golfozhatunk a Fudzsi-hegy lábánál, vagy akár a Grand Canyonban is.

Amikor nem a Fore!-nál van a fór

Mivel eddig agyba-főbe dicsértem a játékot, kénytelen leszek lecövekelni egy pillanatra a kevés hibáinál is. Ahhoz, hogy felterképezzük a terepviszonyokat, ugyebár nem ártanak a jó tájékozódási lehetőségek – és a kamerakezelés helyenként elég körülményesnek találtatott. Amikor a lyuk közelében vagyunk, gyakran hiányzik egy igazán szabadon forgatható kameraállás a kötött pályán mozgók helyett. (A program által felkínált állásokból is alaposan körülnézhetünk, de ezek használata és pontos beállítása néha hosszú időbe telik.) Ha pedig valamelyik kamerával közelebb megyünk egy nézőhöz, akkor látszik, hogy csak egy elnagyolt, sík textúrából áll, ami nagyot ront az összképen (más kérdés, hogy nem kell ránagyítani, és akkor nem zavar).

Telitalálat!

Szóval, ez a játék egyszerűen marha jó! Aki nem szereti a sportjátékokat, netán szűkítvén a kört, a golfjátékokat, még az sem szólhat rá egy rossz szót sem. (Sőt, adnék neki egy jó tanácsot: próbálja ki, ha teheti!) Minden a helyén van benne: majdnem tökéletes a kezelés, nagyszerű a grafika (még ha nem is nagyon feszegeti a hardver korlátait), jók a hangok és kellően fülbemászóak a zenék (valami elképesztő tinglitangli, de bárki meghallotta, rögtön fütyülni kezdte), akad egy csomó játékmód, tömve van vizuális poénokkal és elképesztő hosszú időre lekóti a játékost. Mi kell még? Na jó, tamáskodjunk: ha jók az összetevők, azért nem árt egy kis hangulat sem. Ez ugyan szubjektív véleményem, de szerintem ez a játék eltévedt: tulajdonképpen nem is PS2-n, hanem sokkal inkább GameCube-on lenne a helye – de ez ne zavarjon senkit! Színpompás, vidám és valami elképesztően békés, klasszikusan nintendós hangulatot áraszt magából (Mario és Yoshi nélkül), amelyet ha megfelelő körítésben tálalnak, akkor nem lehet nem szeretni. (Jó példa rá, hogy noha kiélezett versenyről van szó, de a szereplők például mindig megtapsolják a másik ütését.) Első ránézésre gyerekesnek, idiótának és túlságosan is rajzfilmszerűnek tűnik – de ha leülsz elé, tolsz vele egy pár menetet, akkor kiderül, hogy – pusztán játékként vizsgálva – egészen komoly és élvezetes dologról van itt szó, amely halmazati „büntetésként" ráadásul még abbahagyhatatlan is.

■ Kozi



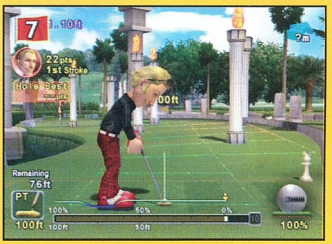






CSAK KISPÁLYÁSOKNAK!

Ez aztán tényleg mini-játék!



A játék beharangozója igen nagy elánnal hirdette, hogy visszatér a minigolf. Nem is csoda, hiszen a HSG3-ból szinte mindenki (a tesztelőktől a rajongókig) ezt az élvezetes játékmódot hiányolta (főleg, hogy az előző, még PS-en megjelent második epizódban már szerepelt). A Fore!-ban két, kilenclyukas minigolf pálya kapott helyet, amelyek közül az elsőben magas pontszám elérése után nyithatjuk meg a második szakaszt. Az egész játékmód külön menüként szerepel, és karrierünk alakításában nem is vesz részt (de a profilunkba természetesen elmenti, ha átjutottunk a második szakaszra). Minigolfozni az életben is remek élmény (kivételesen nem mellébeszélek, erre ugyanis volt pénzem, nem úgy, mint a nagyra), és itt sem okoz csalódást. Igaz, ne a balatonparti, strandi klasszikus, múanyag vagy betonpályákra gondoljatok: ezek egyrészt sokkal nagyobbak azoknál, másrészt itt fű (a green típusúból) az alaptalaj, persze egy csomó kis pályaelemmel (hidak, ugratók, akadályok, terelők stb.) feldobva. A lyuknak tulajdonképpen elég a közelébe ütni, nem túl nagy erővel – hiszen egy tölcsér alakú mélyedés közepén helyezkedik el. A szabályok egyszerűek: maximum két ütésünk (pontosabban gurításunk, hiszen itt csak a „putter" ütővel ténykedhetünk) lehet, de igyekezünk kell már az elsőből minél trükkösebb lökettel lyukba



terelni a lasztit (amennyiben a másodikra sem kerül helyére a labda, nulla pontot kapunk). Ami azt illeti, első ránézésre jól átvág minket a gép: azt hinné ugyanis az ember, hogy ez egy pofonegyszerű a feladat, pedig távolról sem így van. A két szakasz közül az első még nem is túl nehéz, akad olyan lyuk, amelyet szinte elrontani sem lehet – igaz, a második megnyitásához elérendő pontszám eléréséhez viszont igencsak össze kell kapni magunkat. A következő szakaszban való helytállás viszont roppant kemény feladat, minden egyes lövés alapos tervezést igényel a nyakatekert pályák miatt. Mindent összevetve a játékmód nagyon tetszett, annak ellenére, hogy relatíve kevésnek tartom a pályák számát.

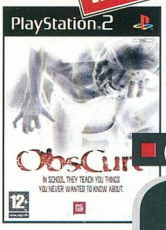
Station2 ÉRTÉKELÉS

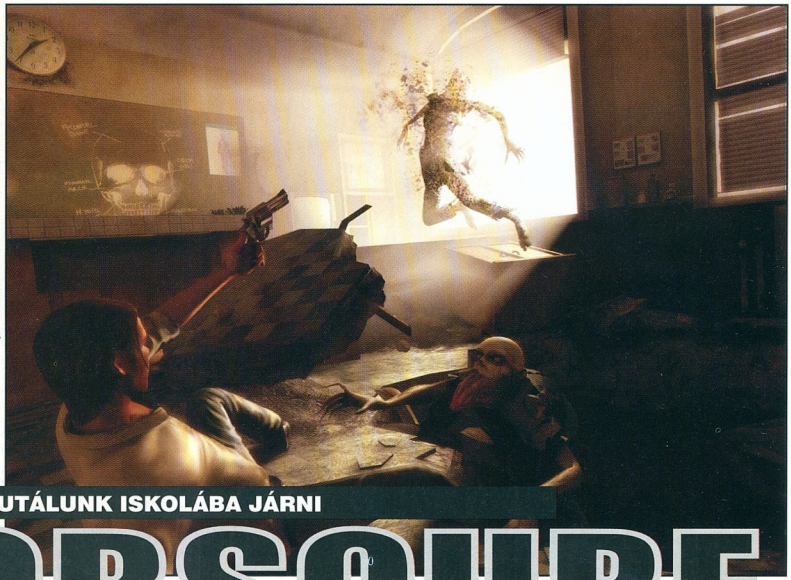
GRAFIKA	20/30
KEZELÉS	13/15
HANG/ZENE	14/15
SZAVATOSSÁG	30/35
EREDETISÉG	04/05

ÍTÉLET **81**

OBSCURE	
TÍPUS:	TÚLÉLŐ HORROR
KIADÓ:	MC2/MICROIDS
FEJLESZTŐ:	HYDRAVISION
SZÁRMAZÁS:	FRANCIAORSZÁG
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.10.01 PAL 2005.02. NTSC
WEB:	WWW.SCEE.COM

VIDEÓ A DVD-N!





(M)UTÁLUNK ISKOLÁBA JÁRNI

OBSCURE

Rrrroarrrggghrrhörrrrr! Megijedtél? Nem? Nem baj. Egy túlélő horrorról szóló ismertetőnek nem kell szükségszerűen ijesztőnek lennie – elég, ha a játék az. Az Obscure pedig az, legalábbis jobbára. (Túlélő horror is ÉS ijesztő is.) Ezzel a lényeg tulajdonképpen elmondatott, szóval akár be is fejezhetném mondókámat. Én viszont szószátyár vagyok, és hülyén is nézne ki az a sok üres hasáb, tehát kicsit bővebben is kifejtem.

Az Obscure számomra a kétségek játéka. A legnagyobb kétségem vele kapcsolatban az, hogy egyszerűen nem tudom eldönteni, hogy zsenik gyártották-e, vagy olyan pancserek, akik történetesen már láttak jó túlélő horrort (történetesen a Silent Hillt), és úgy gondolták, hogy ha bevetik az összes elcsépelt kliséit, majd megspékelik egy-két dologgal, akkor ők jobbat tudnak csinálni. Történetesen olyan dolgokkal spékelték meg, amelyért a játékgyártók képzeletbeli akadémiájáról páros lábbal rúgták volna ki őket... ami nem jelent semmit, mert – minden látszat ellenére – az oktatási intézmények hagyományosan a konzervativizmus melegágyai, és arra nevelik a palántákat, hogy mindent ugyanúgy csináljanak, mint ahogy előttük csinálták. Ez a szemlélet pedig ugyebár nem igazán viszi előre a dolgokat. Másrészt – akárcsak az egyéb oktatási intézmények esetében – a játékgyártók akadémiájának végzősei az életbe kilépve azt fogják látni, hogy itt már egy csomóan tudják ugyanazt, mint ők, azzal a különbséggel, hogy nekik ebben már gyakorlatuk is van. Ettől fogva pedig vagy ők is beállnak a masszába, és szaladnak ugyanabban a mókuskerékben, vagy gyorsan magukévá teszik a „Különbözöm, tehát vagyok!"-alapelvet. Az első út pont oda vezet, ahová a mókus szokott eljutni a kerekével – az utóbbi pedig a csúcsra, vagy a süllyesztőbe, azt majd eldönti az idő. (Amikor pedig egy roppant gyakorlott mókusnak támadnak renitens gondolatai a különbözőség kapcsán, akkor csinál egy Viewtiful Joe-t – azaz feltalál egy másik mókuskereket. Hehe.)

Először is megöljük Kennyt...

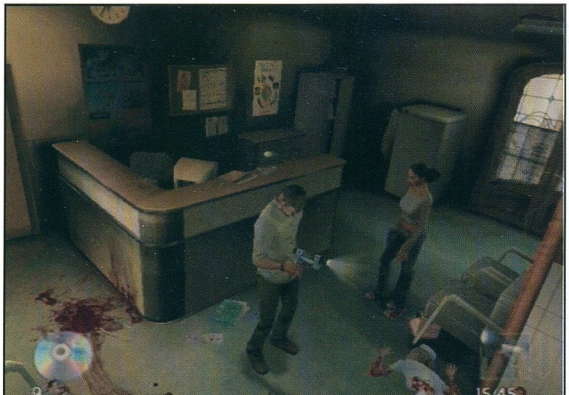
Remélem a t. olvasónak kevésbé fájdult meg a feje ettől a roppant filozófus bevezetőtől, mint az enyém, és még nem vágott be a sarokba. Innentől ugyanis tényleg az Obscure-ról lesz szó, és illedelmes mókusként rögtön definiálom is a hely-idő-cselekmény triászt. Hely: az USA egyik kisvárosának kollégiuma. Idő: valamikor napjainkban. Cselekmény: az természetesen a játékostól függ, de – szintén természetesen – az előre megírt dramaturgia szigorú keretei között. Főhős: egy Kenny nevű srác. (Legalábbis egyelőre.) Éppen befejeződött a délutáni kosárlabdameccs, a diákok elszéledtek dolgukra és mi egyedül maradunk a sejtelmes félhomályba burkolózó tornateremben. Dobhatunk még pár kosarat, de vegyük inkább utunkat a terem túlfelén nyíló öltöző felé, ahova belépve azonnal megcsörren a mobilunk. Asszonypajtás jelentkezik a délutáni randit fixálandó. Közben ismeretlen tettes besunnyog az öltözőbe, és ellopja a sporttatyónkat. Ez olyan inzultus, amelyet egy fehér, protestáns, tökös amerikai egyetemista nem tűrhet – usgyé tehát a tolvaj után, hogy a tízparancsolat szellemében felvilágosítsuk róla: lopni bűn. (Esetleg még orrba is verjük, és talán kirugdaljuk a fogait is, mert ezek így konkrétan például sem szerepelnek a tízparancsolat bűnlajstromában.) A folytatás elég meglepő lesz... Meglehetősen kísérteties hangulatot áraszt a teljesen elhagyatott kollégium, nemkülönben az omladozó ház

▼ Garrison bácsit valaki elég szakszerűtlenül belezte ki...









▲ ...és a gyengélkedőben Mrs. Wickson is igencsak gyengélkedik

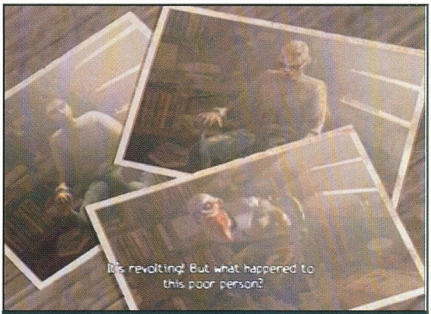
a kertben, aztán a pince, ahova lemászunk a tolvaj nyomában, a sejtelmesen gomolygó fekete füst, aztán a már csak hoozávetőlegesen emberszabású lény, aki Dannek nevezi magát és retteg a további injekciótól, majd mindezek tetejébe az, hogy ahogy olajra lépnénk, valami szörnyű lény támad ránk ... Egyszóval felvonul a horrorfilmek/játékok hatásvadász kliséinek színe-java. Ami abszolút nem baj: ha valaki nem hatásvadász, az ne írjon játékot, különösen ne horrort – írjon inkább Loading-képernyót, vagy menjen könyvelőnek. (Akinek meg nem tetszenek a hatásvadász klisék, az meg próbálja inkább a Tetrist.)

A meglepő az lesz, hogy a dramaturgia szerint Kenny most meg fog halni. Az ortodoxtól ugyebár meglehetősen eltérő húzás a történetvezetésben, hogy egy ***túlélő*** horror első öt percében kinyírják a játékost... (Megölték Kennyt! Szemeteeek!) Először már kapkodtam is a Starthoz, hogy visszatöltsem a játékállást, amikor legnagyobb megdöbbenésemre szépen csordogált tovább a történet egy videóval...

Megszaporodunk

Aztán további meglepetések jöttek. Innentől ugyanis megszaporodtak a (fő)szereplők, és hirtelen hárman lettem. (Illetve ketten, de azt innentől háromból lehet kiválasztani). Két lány és egy fiú, név szerint Shannon, Ashley és Josh indul Kenny felkutatására. (Később még csatlakozik hozzájuk Stan és Kenny is, aki persze nem halt meg, csak elvitték a gonosz bácsik egy alagsori cellába, hogy kísérletezzenek vele. Stan és Kenny? South Park-rajongók még ennél jobban is fognak vigyorogni, amikor megjelenik egy bizonyos Garrison is, habár az itt nem tanár, hanem pedellus. Cartman meg talán az, akivel a liftezős résznél találkozunk, legalábbis szörnyű kövér. Kyle nem lesz. Nyilván sabbat van, és ilyenkor nem tud zombikat hajkurászni.)

Én eddig úgy tudtam, hogy a túlélő horror magányos sportág, mint az anyagcsere vége, vagy a zsebhoki. Mostanában viszont úgy látszik az lesz a trendi, hogy szaporodnak a szereplők: a Silent Hill 4-ben is volt ugyebár „párosan szép az élet", a Resident Evil Outbreakben pedig már egy komplett japán turistacsoport kering Raccoon Cityben. (Néha már csodálkoztam is, hogy nem kapják elő a Nikonjaikat és kezdenek el kattingatni a zombikra.) Itt az elv inkább Silent Hilles, legalábbis annyiban, hogy két karakterrel lehet ide-oda totyogni, és ha a „másiknak" van fegyvere, akkor a harcokba ő is besegít. A „lehet" persze azt jelenti, hogy nem muszáj. Legalábbis elméletileg nem muszáj – gyakorlatilag viszont igen, lesz ugyanis néhány olyan helyszín, ahol a két karakter koprodukciója szükséges valaminek az elvégzéséhez. (Néhány? Konkrétan kettő ugrik be: lesz két olyan szellőzőrács, ahol az egyik karakternek bakot kell tartania a másiknak, hogy az a csavarhúzóval leszerelhesse a rácsot, és kivegyen valamit mögüle. Meg a padlóleszakadós rész, amire később még visszatérek.) A karakterek között bármikor átválthatunk a másikra, amire a cselekmény szempontjából ugyan semmi szükség: tökmindegy, hogy a cuccokat ki veszi fel és ki használja, a használható tárgyakat ugyanis közös tulajdonként kezeli a masina – ellenben a fegyvereket (a közös lőszer kivételével) az a személy használja, akinél vannak. Az útitárs léte mindenképpen hasznos móka, lévén egy adott típusú zombit adott számú sérülés szenderít jobblétre, és ezt két fegyveres nyilván rövidebb idő alatt abszolválhatja. A harcokban a másik karaktert irányító „mesterséges intelligencia" azonban sajnálatos módon egy usque autista emberkét emulál: odáig még eljut, hogy célra tart, ha mi is úgy teszünk, és tüzet nyit, ha jönnek a zombik – odáig viszont már csak ritkán, hogy újra is töltse a fegyverét, addig meg soha, hogy átváltson egy másikra, ha az adott típusból momentán kifogyott a lőszer. Ilyenkor szórakozottan várja, hogy megegyék. Azt meg gondolom



▲ A kockázatok és mellékhatások elég riasztóak



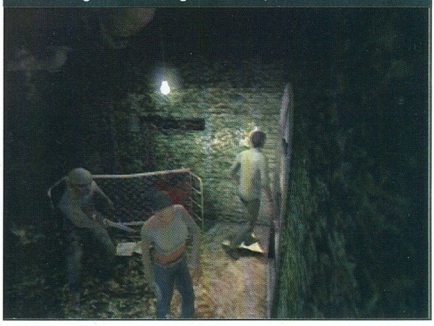
mondani sem kell, hogy ha éppen egy mennyezetről lelógó izé fojtogat bennünket, és a földön is van még lehetséges célpont, akkor derék mitfárerünk az utóbbival fog foglalkozni (jó, persze, át lehet rá váltani, és segíteni az előző karakteren, de mire célpontot váltunk vele, addigra rendszerint meg is eszik).

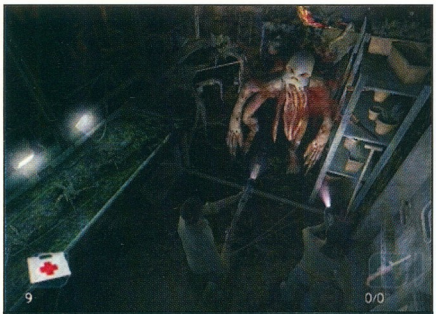
A kétkarakteres játékban van egy olyan lehetőség is, amilyet viszont még egyetlen túlélő horror sem mondhatott magáénak: a másik karaktert nem szükségszerűen a gép irányítja – ha van még egy kontroller, akkor beszállhat egy haver is! Óriási ötlet! Multiplayer kooperatív túlélő horror! Mérföldkő a játékok történetében! ...illetőleg az lenne, ha a játék jórészt nem a stílus klasszikusaitól megszokott rögzített kamerát használná. A koprodukció tehát csak addig mókás, míg az egyes játékos odébb nem totyog, és persze vele együtt a kamera is – innentől a második játékos eléggé elveszettnek fogja magát érezni. Ebben a formában esetleg azok örülhetnek neki, akik nem egyedül szoktak játszani – legalább a spann néha nem unatkozik. (Mondjuk én az első kameraváltása után tutkó homlokon verném egy baseball-ütővel. Aztán hasba lőném shotgunnal. Lehet ugyanis a másik karaktert is irtani.





▼ Dan elég morózus hangulatba kerül, mire ismét rátalálunk





▲ Valahogy mindig pont ilyenkor fogy ki a shotgunból a lőszer

Célpontként ugyan nem lehet befogni, de ha ügyesen mozogsz, akkor el lehet találni. Ne röhögj! Te is meg szoktad próbálni, nem?!)

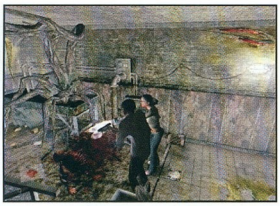
Csipet csapat

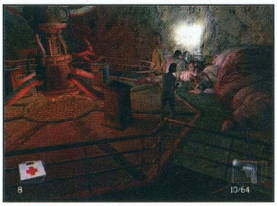
Ott tartottunk, hogy tökmindegy, melyik karakterekkel böklászunk a játékban. Mire jó akkor ez a 3-4-5 fős csődület? Én nem tudom, de úgy vannak elképzeléseim, hogy mik lehettek az alkotók elképzelései. (Ebben a mondatban rögtön az is benne van, hogy mi a véleményem elképzeléseik kivitelezéséről.) Hát egyrészt talán arra gondoltak, hogy ha mondjuk az utoljára irányított kettőt megeszik a zombik (illetőleg a mutánsok, mint az majd a történetből kiderül), akkor a többivel még mindig folytathatjuk a dolgot, miután a hullák hagyatékát (a fegyvereiket) felvettük. Ez mondjuk nem egy nagy durranás, lévén a lemezekből egyet elhasználva bárhol tudunk menteni a játékban (fel lehet venni vagy 20-25 darabot, és az könnyű fokozaton jóval több, mint elég). Másrészt a dolgunkat eléggé megkönnyíthetjük, ha irányított karakterként Josht favorizáljuk. Mindegyiknek van ugyanis egy speciális képessége, amit a Négyzettel lehet előhozni. Josh például megmondja, hogy az adott helyszínen van-e még valamilyen tárgy, amit nem vettünk fel. A felvehető cuccok mondjuk világításának és sokkal kontrasztosabbak is a háttérnél, de Josh meglátása nem az adott nézetre, hanem az aktuális, hm, légtér egészére szól (vagyis hát arra, amit a masina utoljára betöltött a DVD-ről). Stan gyorsabban nyitja a zárakat a dróttal, mint a többiek (az tényleg nagyon hasznos, ha valaki ajtónként meg akar spórolni 2-3 másodpercet a játékidőből…); Ashley egy ilyen kis „karatélyos" lány, neki speciális támadása van (talán inkább mégis jobb, ha bárki más inkább lő), Kenny pedig gyorsabban fut a többieknél (erre meg aztán végképp semmi



▼ Nini! Shannon ma bugyi nélkül jött mutánst irtani!









szükség nincs). Talán még Shannon speckója a leghasználhatóbb, ő ugyanis tippet ad az aktuális tennivalókról. Ez a karakterek közötti interakcióra szolgáló d-paddal is kérhető tőle (Help), ha ő a második karakter. Ez tényleg hasznos is lenne – az más kérdés, hogy a tennivalók mibenléte még az én egytekervényemet sem sínylette meg különösebben, legfeljebb néha a helyszíne (az meg be volt rajzolva a térképre, mert Easyben játszottam először végig). Summa summarum: mégse tudom, mire ez a nagy csődület.

Ha már a karakterek közötti interakciónál tartunk, az meglehetősen szimpla: a Follow mevel szólhatunk valakinek, hogy ő legyen innentől a második karakter, a Stay Here-rel pedig azt, hogy ezt most már fejezze be, mert innen magányra vágyunk. (Utóbbira egyébként csak a játék legvégén lesz szükség: ha a gonosz főfőmonsztához ketten megyünk be, akkor a második karakter szükségképpen meghal, és a temetős befejezést kapjuk, nem a hepiendest.)

Ki fegyvert ragad, mutáns által vész el! (aki nem ragad, az is, csak az sokkal előbb)

Az interakcióhoz hozzátartozik még a tárgyak átadása (vagyis a fegyvereké, a tárgyakat ugyebár 'közös kalap'-alapon mindig az irányított karakter használja). Mivel egy karakter csak egy fegyvert használhat (ami a kezében van), célszerű a menet közben begyűjtött másodpéldányokat a másik karakternek adni, hogy a csetepatékból ő is kivegye a részét.

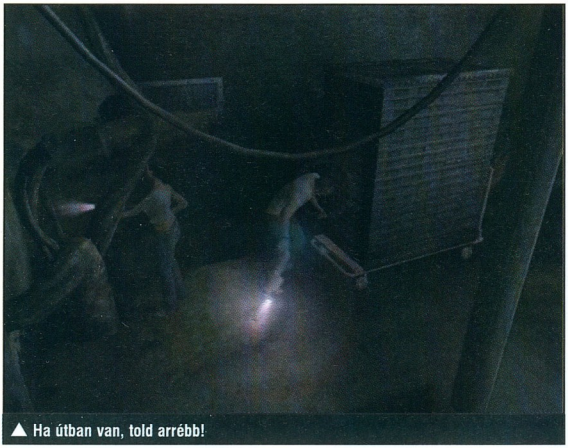
Fegyverekből lesz egy szép arzenál, vagy legalábbis annak tűnik a játék végén a jó hosszú fegyverlista. A Kenny felkutatására induló csapat egy baseballütővel kezd, amiből lesz fém kivitelű is (sőt, miután egyszer végigtoltad a játékot, lesz egy spéci, szügekkelszilánkokkal teleszórt is). Használati utasítás nyilván nem szükséges hozzá, viszont lesz extra szerepe is, amivel felvétele után rögtön meg is ismerkedhetünk: be lehet verni vele némely ajtón az üvegtáblát, és azokat így benyúlva belülről kinyithatjuk. (Később ugyanezzel nyithatunk utat magunknak a kertben levő kőkerítésnél is.) Vandál nemzetiségű olvasóink egyébként majdnem minden üvegtáblát beverhetnek a játékban, aminek kettős haszna van: egyrészt csökkenti a játékos frusztrációját (nem tudom, én valahogy szeretek dolgokat szétverni egy játékban…), másrészt ha az az üvegtábla történetesen egy italautomatáé volt, akkor esetleg lehet zsákmányolni belőle energiaitalt is. Funkcióját tekintve ide tartozik mellesleg a vascső is, habár az tárgyként lesz használva: miután megtaláltuk Kennyt, oda kell adnunk neki, mert csak ő éri el vele a cellájából az elektromos zárak kapcsolótábláját. Lesznek még pisztolyok (ha jól emlékszem, három különböző típus van), továbbá az elmaradhatatlan shotgun. Ebből kettő fajta van, bár azt nem értem, hogy ***miután*** a játékírók a kezünkbe nyomtak két-három darab hétlövetút, miért halmoznak el bennünket egy kétlövetűvel is. Jó, oké az nem shotgun, hanem vadászpuska, de nem értem, hogy miért akarná valaki a hétlövetűk helyett ezt használni…

A játék vége felé, a hevenyészett műtőben találunk még egy lézerágyút is. Ööö… Hogy kerül a csizma az asztalra? (és a lézerágyú?) Bónusz-fegyverként még el tudtam volna képzelni, de hogy itt mit keresett, azt én biz' nem tudom. (A shotgun mellesleg hatékonyabb is nála.) Mindenesetre úgy működik, mintha elemmel menne, azaz idővel kifogy belőle a szufla.

A fegyverek közé tartoznak a különféle hatékonyságú zseblámpák. Akit vertek már kupán egy ilyennel, az nyilván tudja, miért, de itt ennek extra oka is van. A játék elején már egy ideje vidáman hullanak a nyakunkba a mutánsok, amikor egy kis videó rávilágít arra, hogy jó az nekünk, ha rávilágítunk a mutánsokra. Érzékenyek ugyanis a fényre. (Innentől lőszermegtakarítás céljából melegen ajánlott a mutánsok által lakott tantermekbe belépve kilövöldözni az ablaktáblákat. A fény majd végez velük. Később aztán ezt nyugodtan abba lehet hagyni, mert leszáll az éj, és töksötét lesz mindenütt.) Villogtatással ugyan bajosan lehet kinyírni bár-







▲ Ha útban van, told arrébb!

melyik mutánst is, de mivel egyszerre csak egy fegyver lehet a kezünkben, mihelyt találunk egy ragasztószalagot, kössük gyorsan össze a kellemest a hasznossal (a shotgunt/pisztolyt a zseblámpával). Harc közben a zseblámpát lehet egy ideig „boostolni" (jobban világítani vele), amiről azt mondják a készítők, hogy így lövöldözve gyorsabban döglik a mutáns. (Én mondjuk ezt egyszer használtam: a játék legelején, amikor Kenny beleütközött a fekete ködbe – ott ugyanis kötelező.)

Az arzenált a fénygránát zárja. Miután elhajítottuk, pár másodperc múlva nagy villanással azonnal kiirt minden mutánst a környéken. Mivel összesen két darab van a játékban, nem kell mezei lényekre pazarolni. Nagyon nem is lehet: az egyiket a kertben vágtam hozzá egy lelkes követőmhöz, a másikat pedig az alagsorban azonnal használni is kellett három ötméteres szörnyellán, mihelyst felvettem. (Azokból egyet se nagyon lehet kinyírni shotgunnal, mielőtt megkosztolna, nemhogy hármat!) Két dologra azért nem árt figyelni: a gránát fegyver, így tehát a használatához előbb támadóállásba kell állni; másrészt pedig a gránátot tényleg ELhajítjuk. (Én például az alagsorban elsőre ki is dobtam a képernyőről. Villanni már nem láttam, addigra megettek.)

Jövök-megyek-pecsételek

A mutánsok mészárlásán kívül egy nyomozás is zajlik a játékban. Először ugyebár azt nyomozzuk, hova lett Kenny. Közben kénytelenek vagyunk észrevenni, hogy minden sarkon kisebb-nagyobb mutánsok próbálnak megenni bennünket, és mivel ez így nem igazán van rendjén, azt is ki kell derítenünk, hogy hogy kerültek ide, meg egyáltalán: mi folyik a kollégiumban? A két dolog aztán természetesen összefut, és a grandiózus finálében természetesen ki kell nyírnunk a felelőst. Az ügymenet a kalandjátékokban szokásos: felveszünk egy csomó tárgyat, amelyet aztán valahol használnunk kell. A spéci kulcsok segítségével bizonyos szobákat nyithatunk ki, de vannak többször használatos álkulcsok is (a rézdrót az ajtókhoz, a csavarhúzó a rácsokhoz, az erővágó pedig a lakatokhoz). Néha egy-egy ajtó (vagy tárgy) el van rejtve, azzal, hogy valamilyen berendezési tárgy mögött (alatt) található. Ezeket el lehet tolni, és megtalálásuk sem valami nehéz, lévén beléjük botolva a karakterünk ugyanúgy automatikusan nekiveselkedik az eltolásának, mint ahogy automatikusan bakot tart, ha éppen arra van lehetőség.

A többi cucc az egyértelműeken kívül (savedisk a mentéshez, energiaital és elsősegélycsomag a gyógyításhoz) az – úgymond – „fejtörők" részét képezi. Azért „úgymond", mert ezek megoldása egy óvodás szellemét sem tornáztatná meg ebben a 18 éven felülieknek készült játékban, amihez még hozzájön, hogy gyakorlatilag a szádba rágják, hogy mit is kell csinálni. Az már csak a ráadás, hogy az egész történet jól elkülöníthetően fejezetekre van bontva a kollégium egyes épületeiben végzendő teendők szerint. Márpedig egy-egy épület nem különösebben nagy, és ebből eleve következik is, hogy a „fejtörők" kulcsa közvetlenül ott is van a fejtörő mellett. Például egy „bonyolultabb" eset: van a falon egy térkép, az alján két lyukkal. Ugyanebben a szobában felveszel egy kallantyút, ami az egyik lyukba pont beleillik, és lehet forgatni. Két szobával odébb találsz egy ugyanolyan kallantyút, a szomszéd szobában pedig fel van írva a faliújságra egy szélességi és egy hosszúsági koordináta. Na, vajon hogy nyílik a „titkos" ajtó? Összesen kétszer sikerült elakadnom a játékban: először azért, mert nem néztem végig egy videót, és így nem tudtam kinyitni egy számkombinációs zárat. Persze ez az én hibám volt, de már nagyon untam az úgynevezett „bizonyítékokat". A játékban ugyanis összegyűjthetünk egy halom „bizonyítékot", amely megmagyarázza a jelenlegi eseményeket. Na de úgy…! Azt már a játék elején megtudjuk, hogy a kollégiumot 102 évvel ezelőtt, 1902-ben alapította a jelenlegi igazgatója. Ez még a sportosabb diriktől is szép életkor lenne. A diri 128 évvel korábban vett feleségül egy hölgyet, aki egy korabeli fotó szerint pont úgy néz ki, mint a védőnő, aki a kajálda mögötti rendelőbe zárkózott a mutánsok elől. A kollégium alapítása előtt a diri az őccsével együtt Afrikába utazott, hogy addig még ismeretlen növényfajok után kutasson. Fel is fedeztek egy Mortifilia nevű növényt, amit magukkal hoztak tanulmányozásra. A mellékhatások tekintetében viszont nyílván nem kérdezték meg orvosukat, gyógyszerészüket… Az őcsi a húszas években rejtélyes repülőszerencsétlenségben elhalálozott, habár holttestét sohasem találták meg. Na, jól van már, hol az a diri és az őccse?! Verjük agyon szépen őket, és menjünk haza! Nem kell még egy ötödik film is az ellenszer kutatása áldozatául esett szerencsétlen kisérleti alanyokról...



▲ Akcióban a fénygránát

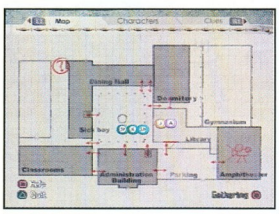
A második elakadás pedig annál a pontnál volt, amikor a Dormitoryban leszakadt az emeleten a padló. Az első karakter meghalt, aztán amint léptem egyet a másikkal, az is ment utána a levesbe. A megoldásra tök véletlenül jöttem rá: a gép által irányított másik karakter természetesen azonnal megtorpant a veszélyes szakasznál, és megpróbált visszafordulni. Amikor eltorlaszoltam az útját, akkor meg szépen átsétált magától a cinkes szakaszon, és közvetlenül a nyomában maradva én is át tudtam slisszolni. (Jó, ez is az én hibám. Én aknafigyelő voltam a flottillánál, nem bokorugró gyalogos, és nekem nem tanították, hogy az aknamezőn való biztonságos átkelés titka, ha valakit magad előtt küldesz.)

Most akkor jó, vagy nem jó?

Ebben a kérdésben még mindig nem jutottam dűlőre magammal, és az idő rövidsége mi-

▼ Ha szakad a padló, küldj előre valaki mást!









▲ Leonard kicsit túlságosan átalakult, lézerrel gyógyítjuk

att sajnos nem tudtam keresni egy akácfa-levelet, hogy a roppant tudományos 'szeret-nem szeret'-módszerrel kizsugázzam. Azt a képeken és a DVD-n nyilván látjátok, hogy látvány tekintetében igencsak rendben van, és ebben a tekintetben bizony semmivel sem rosszabb, mint a Silent Hillek. Ugyanez elmondható az összekötő videókra is, habár majdnem biztos vagyok, hogy azokat két, egymástól független csapat csinálta: a játék elején láthatók stílusa teljesen más, mint a többié (és nekem nagyon bejött), de persze a többivel sincs baj. A játékot erdetileg PC-re írták, de a kezelést olyan remekül igazították hozzá a kontroller adta lehetőségekhez, hogy le a kalappal – nyugodtan lehetne oktatni azon a bizonyos képzeletbeli akadémián. A hangokkal sincsen különösebb gond: a szinkronok néha kicsit túlspilázottnak tűnnek (de ez a Z-kategóriájú színészekkel japánból angolra szinkronizált játékokon edzett játékosnak szinte már fel sem tűnik), a zenék és a jártunkban-keltünkben hallott hörgések-sikolyok viszont nagyon jók, és rendszerint remekül igazodnak is az eseményekhez. (Igaz, azért itt is van egy csizma az asztalon: a játékot aláfestő szimfonikus művek valahogy nem igazán illenek össze a főcímzenét szolgáltató Sum 41 tini-nindzsa-punk számával, aminek extrakként a videóklipjét is megnyerhetjük egy másikkal egyetemben.)

Adott tehát egy látvány-hang-cselekmény együttesével megteremtett remek hangulat,







amivel az Obscure akár még a Silent Hill 4-gyel is felvehette volna a versenyt – mi akkor a baj? Hát az a rakásnyi baklövés, amivel körítették a remek alapokat. Azt már említettem, hogy nagyon kicsesztek magukkal (meg persze velünk) a szerzők, amikor az épületekben végzendő cselekedetek alapján ilyen kicsi logikai fejezetekre bontották le a történetet, és teljesen dedós szintű fejtörőkkel pakoltak tele egy eleve felnőtteknek szóló játékot. A tárgyaknak a fele-harmada ráadásul kulcs, ami tulajdonképpen kizárólag a továbbjutást szolgálja, nem pedig egy rejtvény megoldását. Nem is értem, hogy miért nem hagyták a fenébe a kulcsokat, és hagytak nyitva eleve minden ajtót – úgy sokkal jobban összekutyulhatták volna a tárgyak elhelyezését, meg esetleg betehettek volna még mondjuk negyven-ötvenet. Ugyanúgy elhagyhatták volna a tökéletesen felesleges pepecselést a dróttal nyitható 15-20 ajtónál.

A játék legfőbb bűne azonban az, hogy bűn rövid. Első nekifutásra a játék belső órája szerint 5 óra 42 perc alatt játszottam végig, de ebben már benne volt a szöszölés azzal, hogy mindent alaposan végignézegettem. (Ha az ember tudja, hogy mit kell csinálni, akkor végig lehet nyomni másfél-két óra alatt is.) Márpedig ez nagyon kevés egy kalandjátéknál, ami a játékos érdeklődését szükségképpen csak addig tarthatja ébren, míg az meg nem tudja a végét. Jó, persze: Easy fokozatban futottam neki elsőre, de engem valahogy nem inspirál, hogy önkéntes alapon azzal szívassam magam, hogy nem öt golyóval lehet kinyírni egy mutánst, hanem mondjuk tízzel (és a játék felére elfogynak a töltények), vagy egy cetlin levő írást csak egy írásvetítőn lehet megnézni (az ablakon beszűrődő fénynél nem) és hasonló marhaságok. Egy ilyen játéknál már eleve marhaság is különböző nehézségi szinteket megadni (lőjenek be egyet a designerek, azt' kész!), mert egy túlélő horrorban az akcióelemek csak a kalandszálat színesítik – és nem fordítva. (Ha valaki nem így gondolja, akkor az csináljon akciójátékot, de akkor bizony jóval pergősebb játékmenetre és jóval többfajta mutánsra lesz szükség.)

Ugyancsak bűn volt parlagon heverve hagyni az öt különböző karakter szerepeltetésével kínálkozó remek lehetőségeket. Milyen jó kis feladványokat lehetett volna fabrikálni azzal, hogy bizonyos feladatokat csak egy adott karakter hajthatott volna végre! Vagy tényleg szükség lenne a karakterek közötti együttműködésre (mittomén: az egyik nyomva tart egy gombot, míg a másik elmegy a könyvtár másik végébe, mert ott nyílt ki egy rejtekajtó; vagy az egyik elcsal egy szörnyet egy ajtó elől, míg a másik kerül egyet és így be tud menni; vagy akármi). Vagy az öt karakter öt különböző szálon játszaná végig a történetet, amelyek esetleg néhol metszenék egymást, aztán a végén összefutnának. Vagy mondjuk az imént felsoroltak összekombinálva. Kétségtelen, hogy a játékon dolgoztak zseniális emberkék, de az is kétségtelen, hogy a designer, aki így találta ki a cselekményvezetést, és a producer, aki így el is fogadta, az nem az volt. Hanem egy pancser.

(Hogy a hülyeségre még egy lapáttal rátegyenek, a játék amerikai megjelenését jövő év februárjára tolták. Nem ez a hülyeség, mert így legalább egy egész kis esélyt legalább adnak neki az amerikai piacon – az obskurus Obscure név viszont foglalt lehetett, mert ott a játék középpontjában álló növény neve lesz a címe. Mortifilia. Csodás. Erős kételyeim vannak, hogy a célközönség jelentős része ki tudná hámozni, hogy mit is jelent ez a latin szóösszetétel, és ha nem hasonló hangzású, közismertebb latin kifejezések ugranak be neki elsőre (nekrofilia, pedofilia stb.), akkor valószínűleg valami gennyes daganat valakinek a hóna alatt. Ezért pedig nem nagyon szeretnek az emberek még pénzt is adni. Ilyet maximum az érdemelne, aki ezt tette az Obscure-ral, amikor kitalálta, hogy egy Ferrari-kasztniba nem lesz szükséges motort tenni.)

▼ Szegény Shannon: úgy áll ott, mintha nyársat nyelt volna...



Station2 ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	27/30
KEZELÉS	15/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	08/35
EREDETISÉG	04/05

ÍTÉLET **67**



CONFLICT VIETNAM

TÍPUS:	TAKTIKAI AKCIÓ
KIADÓ:	SCI
FEJLESZTŐ:	PIVOTAL GAMES
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
TESZTVERZIÓ:	PAL (50 HZ)
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	1004.09.03. PAL

WEB: www.conflict.com

VIDEÓ A DVD-N!



AZOK A BOLDOG HATVANAS ÉVEK!

CONFLICT VIETNAM

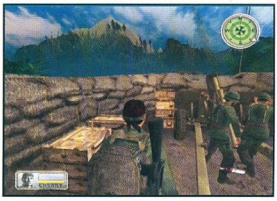
Fene se tudja, miféle őrület tört ki a kiadókon idén ősszel (talán valami maláriajárvány elvette az eszüket), de mostanában nyakra-főre érkeznek a vietnami háborút feldolgozó játékok (képzelem mi lenne itt, ha a jenkik neadjisten meg is nyerték volna). Piacon van ugye a Shellshock Nam '67, egy hónapon belül befut a Vietcong: Purple Haze, még év vége előtt megjelenik a Vietnam: The Tet Offensive, csak hogy a budget-kategória kedvelőinek se lehessen egy rossz szava sem – és az SCi is hasonló témájú játékkal folytatja népszerű Conflict-sorozatát. Mondjuk utóbbi érkezése nem volt valami vaskos meglepetés, hiszen az angol kiadó már jó két évvel ezelőtt három Conflict-játékra szerződött a Pivotal Games-szel. Az más kérdés, hogy eredetileg Missing Presumed Deadnek hívták volna, nem pedig Vietnamnak, de így legalább mindenki tudja, miről van szó, ráadásul akár egy Burkina Faso-i PS2-shopban is verbálisan kérhető az eladótól, nem kell a mutogatáshoz folyamodni.

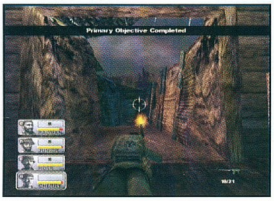
Forró tél

1968 mozgalmas év volt. Az első űrutazót, Jurij Gagarint egy Mig-15-ös pilótafülkéjében éri a halál, megszületik Kylie Minogue és Tony Hawk, Stanley Kubrick mozivászonra viszi a 2001: Ürodüsszeiát, Jimmy Page a Yardbirds romjaiból megalapítja a Led Zeppelint, a Fradi megnyeri 21. bajnoki címét a labdarúgó bajnokságban – és még Szászifölld is kikiáltja függetlenségét (persze itt felmerül a kérdés, hogy honnan tudták, mi az). Mindeközben az Egyesült Államok hadereje kínkeserves küzdelmet folytat a vietnami dzsungelben, mert Lyndon Baines Johnson elnök továbbra is szentül hisz benne, hogy az USA hadseregé predesztinálta tott arra, hogy a délkelet-ázsiai országot fegyverrel térítse le a kommunizmus ösvényéről.

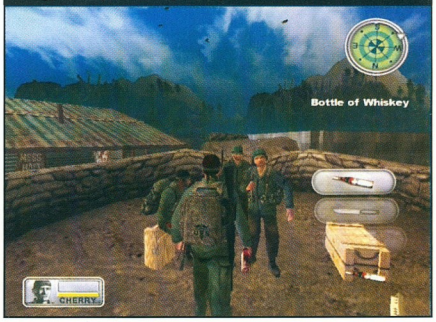
Az amerikai haderő óriási technikai fölénye ellenére egyre több és több, a fejesek számára már-már kínosan sok embert veszít, folyamatos utánpótlásra van tehát szükség. Januárban Harold Kahler közlegényt is bedobják a mélyvízbe, közelebbről a dél-vietnami pokolba, nem sokkal a hírhedt, rengeteg áldozatot követelő Tet offenzíva megkezdése előtt (amely tevékeny szerepet játszott az elnök népszerűségi mutatójának soha nem látott mélypontra jutásában is). A civilben orvostanuló baka (beceneve társai között egyszerűen csak Cherry) még nem is sejti, hogy élete legmozgalmasabb, együttal legvésztjóslóbb hónapja áll előtte. Hamarosan a háború minden rémével szembe kell néznie – de szerencsére nem lesz egyedül. A harcedzett veterán, csapatvezető és lövész, Frank „Ragman" Wier mellett az afro-amerikai, gettók nyomora elől menekülő mesterlövész, Bruce „Junior" Leish, és a nagy (túz)erejű alabamai parasztgyerek, William „Hoss" Shafer hű társai lesznek a harcban.

Az előző részekből ismert négyes, Bradley, Foley, Connors és Jones tehát a múlt ködébe vész (illetve inkább a jövőbe), de ez természetes is. Mint ahogy az is, hogy az új arcok is sztereotípiák. A felállás gyakorlatilag majdnem megegyezik a régebbi Conflict-játékokéval: Ragman mindenre használható, Junior mesterlövész, Hoss a géppuskás-nehéztüzér, Cherry pedig amolyan „mindenhol ott vagyok, ahol baj van" kisegítő, ami jelen esetben a harctudás mellett a csapatorvosnak is megfelel. Az időintervallum viszonylag rövid: az első (1968. január 26.) és az utolsó (február 25.) pálya között mindössze egy hónap telik el – és azt hiszem nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a harminc nap elteltével úgy érezzük, mintha egyedül (na jó: négyesben) futamítottuk volna meg a Vietkong és az Észak-Vietnami Hadsereg összesített erőit. Nem baj, a valósághű ábrázolás és az apró, finom részletek



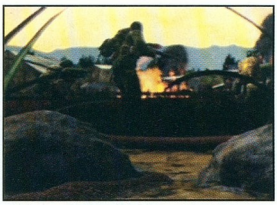


▼ Egy komolyabb szeszpartira jelentkezem, őrm'ster!





▲ Még két lépés és mész Buddhához!









ebben a játékban már hagyományosan nem számítanak. Itt csak az a fontos, hogy a kapott feladatokat megoldva úgy hajtsuk végre az előttünk álló tizennégy küldetést, hogy mindegyik emberünk életben maradjon.

Régi előadás, új díszletek

A játék maradt, ami volt: külső nézetből játszható, parázs tűzpárbajokkal tarkított taktikai akció, amelyben négy emberünk egymást segítve és egyéni adottságait, fegyverarzenálját bevetve próbálja áttörni az ellenség vonalait. Aki játszott a sorozat előző két részével, annak szeme valószínűleg alkalmazkodott a sárgásbarna, kopár tájakhoz, illetve a városi harchoz – és mivel Vietnam nem éppen sivatagos vidékeiről híres, rögtön tekerhet is egyet a belső potméterén, és átállíthatja zöldesbarna palettára, mert itt többnyire az őserdőben, illetve egy-egy katonai táborban vagy faluban fog harcolni. A külalakot leszámítva azonban maguk a pályák nem változtak szinte semmit. Pedig a dzsungelharc – elvben – arra is lehetőséget adna, hogy a sűrű növényzet és a rossz látási viszonyok miatt utat törve, észrevétlenül az ellenség oldalába, vagy hátába kerüljünk és meglepetésszerűen csapjunk le rá. Erre sajnos a pályafelépítés miatt nincs meg a lehetőség: a közlekedés csak az erdei ösvényeken megengedett, ezek két szélén, illetve végén áthatolhatatlan növényfal állja utunkat. (Ugyanúgy, ahogyan a második részben például az utcai harcok zajlottak, csak ott jobbára házfalakba ütköztünk.) Így sajnos a küldetések továbbra is lineáris felépítésűek maradnak. A forgatókönyv a legtöbb esetben a következő mintára épül: éld túl a kiindulópontnál ellened indított támadást, majd a rendelkezésre álló egy-két ösvényen juss el a táborig/faluig, hajtsd végre a feladatot, aztán távozz a szintén egyértelmű menekülési útvonalon. Talán ezt ellensúlyozandó a fő célok mellett akadnak másodlagos és bónusz küldetések is. Ezek teljesítése persze nem kötelező, de ugyanakkor szinte elkerülhetetlen is, mert úgyis útba esnek. (Ritkán fordul elő, hogy külön kitérőt kell tenni értük.) Például a terep megtisztítása a fő cél, extraként pedig össze kell gyűjteni az út mellett heverő elesett bajtársak dögcéduláit, vagy éppen a tábort kell megtámadnunk – de ha már úgyis arra járunk, magunkhoz kell vennünk egy-két ott heverő Vietkong-dokumentumot, ami azzal jár, hogy betérünk a házakba is. Igazság szerint egyetlen újdonságnak számító dologgal találkoztam, ez pedig az a típusú küldetés, amikor egy, nem általunk irányított járművel megyünk végig a pályán, mi pedig a lövegtornyokat, géppuskaállásokat kezeljük. Remek példa erre a folyami harc: menekülés közben felvesz minket egy amerikai páncélhajó – és amíg a sofőr vezet, addig nekünk le kell szedni a minden oldalról támadó ellenséget, no meg kilőni az utunkban álló aknákat és hajókat.

Ami a konkrét harcmodort, illetve az ebben rendelkezésre álló lehetőségeket illeti, szintén nincsen sok újdonság. Szokás szerint a csapat bármely tagját alárendelhetjük egy másiknak, megparancsolhatjuk neki, hogy kövessen, vagy ide-oda menjen, ezt és ezt a pontot támadja, vagy gyógyítsa meg egy társát. A vezető alá rendelt emberek mindig a vezér viselkedését kopírozzák: ha mi kúszunk, ők is ezt teszik, és ha készenlétben tartjuk a fegyverünket, akkor ők is azonnal tüzelni kezdenek a felbukkanó ellenfelekre. Egyetlen igazán hasznos újdonságot fedeztem fel itt: ugyebár ha a bekapott találatok hatására katonánk élettereje teljesen pirosba vált, akkor magatehetetlenül fekszik a földön (és szép lassan haldokolni kezd) – nekünk pedig bármi áron meg kell gyógyítanunk, hiszen ha bármelyik emberünk meghal, sikertelen a küldetés. Kicsit körülményes és hosszú ideig tart, amíg ilyenkor átváltunk egy másik társra, előhalásszuk az egészségügyi csomagot, majd odamegyünk a sebesülthöz és meggyógyítjuk. Ezt a folyamatot megkönnyítendő, sérült emberünkön hagyhatjuk az irányítást és pusztán két gombnyomás segítségével kiválaszthatjuk, hogy melyik társunk jöjjön oda meggyógyítani minket – a feladatot pedig az AI el is végzi. Továbbra is jól működik a csapaton belüli munkamegosztás: a mesterlövésszel távolról leszedjük a népet, majd közelebb húzódunk a vezetővel és a nehézgéppuskással megtisztítani a terepet, miközben a negyedik fickóval ott segítünk és gyógyítunk, ahol csak tudunk.

Bármelyik emberünk használhat bármilyen fegyvert és felszerelést – de persze cseppet sem mindegy, hogy milyen az eszköz használatában való jártassága. Az alapfelállás a kö-

▼ Most beszéljek vele, vagy etnikai tisztogassak?



▼ „Welcome to the jungle / We've got fun'n' games"





▲ Az a jó, hogy pont úgy futnak elém, mint a filmekben

vetkező: Cherry jól bánik az egészségügyi csomagokkal, Jones a mesterlövészpuskák specialistája, Hoss a nehézfegyverekhez ért, Ragman pedig a géppisztolyokat kezeli ügyesebben a többieknél. Ez nem pusztán sallang: amennyiben hozzá nem értő ember kezébe adjuk a fegyvert, akkor a hatásfok (amely elsősorban a célzás pontosságára, együttal a töltetfelhasználásra is értendő) bizony igencsak megcsappan. Előfordulhat az is, hogy mire egyáltalán eltalálnánk azt a nyomorult ellenfelet, addigra leszednek minket, mint az almát. A képességek azonban nincsenek kőbe vésve: a küldetések után embereink tapasztalati pontokat kapnak (ezek számának növelése érdekében érdemes megoldani a másodlagos és extra küldetéseket), amelyeket a fegyvernemekben való jártasságuk növelésére használhatunk (ideértve még a szanitéc, illetve utász – jelesül a csapda-semlegesítő – képességeket is). Összesen kilenc ilyen mutatónk van és érdemes körültekintően elosztogatni a pontokat, mert mindenkiből nem faraghatunk tökéletes katonát. Hasznuk megkérdőjelezhetetlen: amennyiben növeljük mondjuk a „booby trap" tulajdonságot, emberünk nemcsak hogy gyakrabban veszi észre a rejtett csapdákat, hanem rövidebb idő alatt is hatástalanítja őket, míg egy feltuningolt „medic"-értékű fazon ugyanazzal az egészségügyi csomaggal több életerőt állít vissza.

A követendő stratégiák sem változtak. Csak az a biztos terep, amelyet már teljesen megtisztítottunk: ha akár egy épületen belüli zsákutcába torkolló folyosóról is van szó, addig áramlanak onnan kifelé az ellenséges katonák, míg be nem léptünk a helyiségbe és ki nem irtottuk a bent tartózkodókat. Továbbra sem tanácsos teljesen egyben tartani a bandát, hiszen ha figyelmetlenül belefutunk egy csapdába, egy szempillantás alatt elveszíthetjük mind a négy emberünket. Legdurvább ellenfeleink ezúttal is a tankok és a géppuskaállások lesznek, előbbiek ugyanis egy lövéssel, utóbbiak pedig két-három sorozattal képesek végezni egy makkegészséges katonával is. (Legtöbbször miattuk kell újrakezdeni a küldetést, ezért legyünk óvatosak – és picit gondolkodjunk el azon, hogy az életben sem lehet visszatölteni az állást…)

Kopottas a zubbony

Ami azt illeti, én mindig jól elvoltam a Conflict játékok egyes tagjaival, de hazudnék, ha azt mondanám, hogy most, immár harmadik alkalommal is annyira élveztem volna a dolgot, mint első találkozásunkkor. Noha a megjelenítés szempontjából a dzsungel bonyolultabb terep, mint a sivatag, a grafikus motor mégis maradt ugyanaz és nagyjából ugyanúgy is teljesít – a képfrissítési ráta megfelelő (főleg a 60 Hz-es megjelenítésre átkapcsolva), de erős túlzás lenne azt mondani, hogy a grafikusok elvesztek az apró részletekben. Sok helyütt látni elnagyolt és alacsony felbontású textúrákat, és bár embereink külalakja és animációja nem rossz, az ellenfelek és az NPC-k (a nem játszható karakterek) viszont elég csapnivalóan festenek. Messzire látni, viszont maga a táj kidolgozottsága csak közepest érdemel. Az átvezető animációk egy klasszikus, de ma már csak omladozó videotékákból kikölcsönözhető, vagy a kereskedelmi adók által vetített vietnami akciófilmet idéznek: a srácok úgy viselkednek, mintha csak otthon ülnének egy csehóban – mindenki folyamatosan káromkodik, piál és füstöl. Ez mondjuk még beleférne (bár nyilván eltúlzott ez a klasszikusan amerikai lazaság, főleg az életveszélyes helyzetekben), az már viszont kevésbé, hogy ezek a renderelt jelenetek nem valami szépek, főleg az emberek festenek úgy, mintha csak műanyagbábuk lennének. Tudom, hogy külön kategória, de egy Square-játék átvezető videójának megtekintése után a Conflict: Vietnam jelenetei erősen balkáni színvonalúnak tetszenek, vagy legalábbis olyannak, mintha tényleg az 1968-ban rendelkezésre álló technika segítségével készültek volna. A hangokkal kapcsolatban egyetlen kifogásolnivalóm az, hogy jól hallhatóan sok elemet átvettek az előző részből, amúgy rendben van a dolog. Sőt, még licencelt zeneszámok is akadnak, itt van például a Rolling Stones egyik nagy slágere, a Paint it black – bár kicsit túl gyakran csendül fel.



▲ Aha – amíg én harcolok, addig ezt itt masszírozzák!

Ha nem is a legszebb PS2-es játék, azért még mindig jót lehet vele játszani. Az irányítás továbbra is nagyszerű, a négy katona jól kiegészíti egymást, a csapatmunka a helyén van. Ezzel párhuzamban a fegyverek is változatosak és viszonylagosan nagy számuk miatt (30) nem unalmas a használatuk sem. A tizennégy küldetés (pontosabban tizenhárom, az első csak gyakorlópálya) hosszabb időre leköti a játékost, mint az előző rész, ezzel együtt én ráadásul úgy érezem, hogy a játék jóval nehezebb is lett. Sokszor kerülünk olyan helyzetbe – ami az elődre nem volt annyira jellemző –, hogy egész egyszerűen mindenki kénytelen valamiféle fegyvert szerezni magának az ellenfelektől, mert már a pálya felénél-háromnegyedénél kifogyunk a tartalékainkból. Az pedig külön bosszant, hogy ezúttal inkább az akció felé tolták el a hangsúlyt, sokszor csak végig kell lövöldözni a pályákat, ahelyett, hogy osonnánk, robbantanánk – alig-alig volt olyan hely, ahol például késsel végeztem az őrrel, mert egyszerűen nem volt rá szükség. Továbbra is él az osztott képernyős multiplayer-játékmód lehetősége is, akár négy ember számára.

A sorozat legnagyobb hibájának azt tartom, hogy szemlátomást képtelen a megújulásra. A Desert Storm II-ről anno azt írtam, hogy tulajdonképpen egy küldetéslemez, és ugyanez most is igaz, csak éppen pepitában. (A helyszín és a nevek változása ne zavarjon senkit.) Tulajdonképpen megértem az SCi-t, hogy egy sikeres termékről minél több bőrt akar lehúzni – akárcsak két felmenője, a Vietnam is roppant meggyőzően, mindjárt az eladási lista első helyén debütált az Egyesült Királyságban. Végeredményben nem egy rossz játék, és akinek tetszett az első két rész, az nyugodtan megpróbálkozhat vele, nem fog csalódni.

■ Kozi





Station2 ÉRTÉKELÉS

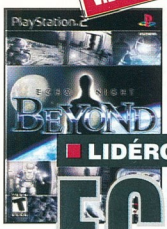
GRAFIKA	19/30
KEZELÉS	12/15
HANG/ZENE	13/15
SZAVATOSSÁG	25/35
EREDETISÉG	01/05

ÍTÉLET **70**

ECHO NIGHT BEYOND	
TÍPUS:	KALAND
KIADÓ:	AGETEC
FEJLESZTŐ:	FROM SOFTWARE
SZÁRMAZÁS:	JAPAN
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC (16:9)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.07.27. NTSC ? PAL

WEB: echonight.agetec.com

VIDEÓ A DVD-N!





LIDÉRCES NÁSZÚT A HOLDON

ECHO NIGHT BEYOND



Járt-e ember a Holdon? Az átlagember válasza: „hát persze!" A kicsit szkeptikus viszont úgy fogalmaz: „valószínűleg…" Az örök tamáskodó meg úgy, hogy „a francokat járt!" Bár a „Jessica Lynch közlegény megmentése" c. tévés eposz rámutatott, hogy Amerikában bizony a híradóban is néha hollywoodi produkciót adnak le (ha valaki nem ismerné: az „ utolsó töltényig küzdő hősnőt" kiszabadítják a gonosz iraki hordák karmából – legalábbis a hírszerkesztők így tálalják), most mégis inkább maradjunk az első álláspontnál, hiszen úgyis egy sci-fi témájú játékról lesz szó.

Ha valakinek ismerősen cseng az Echo Night, az nem a véletlen műve: a From Software ilyen nevű PlayStation-játékaiban (merthogy két rész is készült) egy Richard Osmond nevű fiatalemberrel mindenféle kísértetkastélyokban, illetve egy XX. század elején elsüllyedt luxusszellemhajó fedélzetén nyomozhatott a játékos különböző holt lelkek ügyében. A nem éppen lineárisan kialakuló történetek átvitt értelemben is szellemesek voltak, mégsem értek el túl nagy sikert, ugyanis a gyatra grafika miatt a közönség nem igazán tolerálta őket.

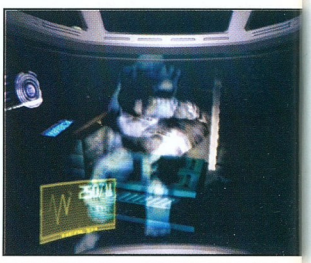
Talán majd most, a PS2 erejével több babért lehet aratni – gondolhatták az alkotók – és a recepten gyakorlatilag nem változtattak. Ismét first person nézetből élhetünk át egy kísértethistóriát, ami azonban ezúttal a jövőben játszódik (nyilván ettől lett „Beyond").

Halálhajó

Richard Osmond és Claudia Selfer már régóta tervezte a számukra oly fontos napot, a várakozás szinte örökkévalóságnak tűnt a szerelmespárnak. Gyönyörű éjszaka volt a kilövéshez, minden tökéletesnek látszott. Sokévi várakozás után az álmukból végre valóság lett. Sima felszállás után már az atmoszférán kívül jártak, s csupán egyetlen céljuk volt: összeházasodni a Holdon. Azonban az álomból olyan valóság lett, amit egyikőjük sem tervezhetett.

Néhány órás repülés után a turistákat szállító űrrepülő megközelítette a holdbázist. Már orbitális pályára állt, s a leereszkedéshez készülődött, amikor megtörtént a katasztrófa. Valami ismeretlen erő következtében a repülő súlyos sérüléseket szenvedett, s Richard elvesztette az eszméletét, amint a gép egyenest a bázisra







▲ A múmiába már nem lehet lelket verni – még ha ott is térdel mellette



▲ Még egy túlélő? Nem, csak egy tükör…







▲ Nem mindenki szereti a kandi kamerát

zuhant. Nem tudni, mennyi idő telt el, amikor végre magához tért…

Eddig a sztori előzményei, innentől viszont már a játékos feladata Richard ügyeinek az intézése. Amikor emberünk felnyitja a szemét, az előttünk lévő ülés támláját bámuljuk, s rögtön konstatálhatjuk, hogy szkafanderben vagyunk A támlára egy üzenet van odafirkantva: „Gyere a létesítménybe" – aláírás nincs. Van viszont egy eljegyzési gyűrű a mellettünk lévő ülésen, úgyhogy az üzenet írójának kiléte nem lehet kérdéses. Annál nagyobb talány, hogy hova tűnt a többi utas, tudniillik még hullák sincsenek a kabinban. Csak a stewardess robot handabandázik összevissza, aminek a beszakadt mennyezet miatt kitört feje-lába. Amúgy síri csend. Csak a saját lélegzésünket halljuk, illetve azt, hogy egy elszakadt csőből ömlik kifelé az oxigén. Ebben a nagy csendben elég kísérteties, amikor a felső szinthez vezető lépcsőnél földöntúli hangon beszél valaki. Az illetőt nem látjuk, s ettől azonnal fel is ugrik emberünk vérnyomása (ezt a szkafander kijelzőin követhetjük nyomon, de halljuk is a szívdobbanásait). A szíve még hevesebben ver, amikor aztán meglátjuk a motyogó fickót, aki hirtelen a semmiből tűnik elő. Egy szellem ücsörög a fenti folyosón, akit azért nem láttunk korábban, mert távolról egyáltalán nem látszanak a túlvilági lények.

A köd

Az űrrepülőn üldögélő szellem szerencsére a békés típusból való: az ártalmatlan fickó az utasok közül való, aki bár meghalt, valami oknál fogva az élők között rekedt. Távozna ő szívesen a túlvilágra, viszont az üdvözüléséhez szükséges eszközt nekünk kell biztosítanunk. Nem kell valami bonyolult dologra gondolni: azt kell neki odaadni, amitől még az életében boldog volt. A játék elején főleg nincs megbonyolítva a dolog: rövid beszélgetés után megtudjuk, hogy a fickó nem veti meg az italt, úgyhogy máris mehetünk a flaskájáért, amit az egyik ülésen felejtett. Az alkoholos mámor esetében a végső nyugalommal egyenlő, s hálából még információval is szolgál: nevezetesen azzal, hogy óvakodjunk a ködtől.

Miután sikerült megtalálnunk a repülőn a vészkijáratot, a holdbázison kevésbé békés szellemekkel is összefutunk. A repülő kis hiján a bázis víztisztító telepére zuhant, ahol valóban furcsa köd gomolyog. Ez mondjuk figyelmeztetés nélkül is elég vészjóslóan néz ki, és nem is kell sokat várni rá, hogy egy gonosz szellem támad ránk. Fizikai sérülést nem okoz, de lelkileg olyan benyomást kelt, hogy Richardot teljesen magával ragadja a pánik. Ha nem sietünk biztonságos helyre, a pulzusa az egekbe szökik, a magas vérnyomás következtében a látóköre beszűkül (a first person mód miatt tehát alig látunk valamit), végül pedig elviszi az infarktus.

(Kis kitérő: A gonosz szellemekkel nem tanácsos barátkozni – ami teljesen logikus. Az viszont már kevésbé érthető, ami a halál után következik. (Mármint a játékban. Ami a való életben következik a halál után nem is szükséges.)



▼ Ezek szerint a macskáknak is van lelkük

Claudia Selfer

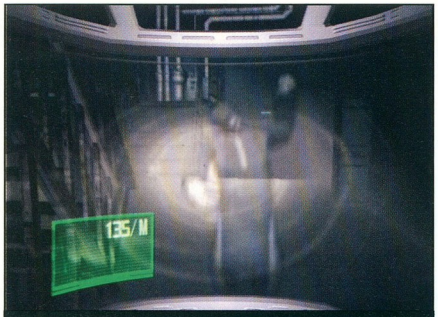


Claudia korán elvesztette a szüleit, s ebben hasonlít Richardhoz (a játék főhőséhez): ezért is jöttek össze az egyetemen, ahol mindketten mérnöknek tanultak. A diplomája megszerzése után sok ajánlat közül válogathatott, s kutatófejlesztő mérnökként kezdhette meg karrierjét, Richard pedig eljegyezte őt menyasszonyául.

Kenneth Livingstone



Diana, az elhagyatott holdbéli város már csak a hazajáró lelkek otthona. Az egyetlen „normális" lakó Kenneth, az android. Magányában az android festegetni kezdett, s a körképén valamennyi szellemet megörökít, akit sikerül kimenekíteni a kényszerű rabságból. De vajon miként ismerheti Richardot, aki akkor jár először a Holdon?



▲ Getchell atya újabban a Sátán nevében osztja az áldást

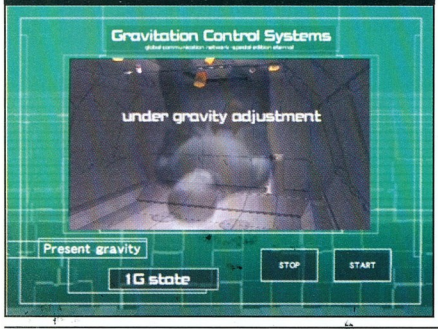
ges megérteni.) Talán csak a nagyságos Tervező tudja megmondani, vajon miért nincs „folytatás" opció. Vagy legalább jönne be egyből az állástöltés képernyője, hiszen eléggé triviális, hogy meghalás után az következik – egyebet úgyse tehetünk. Így aztán állandóan róhatjuk a felesleges köröket: először start képernyő, aztán főmenü, stb.)

Még szerencse, hogy ez nem az a játék, amiben túl sűrűn meghalunk. A szellemekkel itt nem kell, és nem is lehet hadakozni, egyszerűen csak el kell menekülni előlük. Egyetlen módon tudjuk őket semlegesíteni: ha a bajok forrását, vagyis a ködöt szüntetjük meg. Mindezt gyakorlatias módon kell kivitelezni: a bázis szellőzőrendszereivel. Ez azonban nem is olyan egyszerű, hiszen a gépek kezeléséhez jogosultság kell, azaz be kell szereznünk az elindításukhoz szükséges kártyákat. Ha pedig ezek megvannak, akkor még girbegurba utakat kell bejárnunk, mert mondjuk a kártyaleolvasó panel nem a legideálisabb helyen van, vagy mert éppen nincs áram alatt a rendszer. (A kezdet kezdetén az egész bázison alig van valahol energia, mert a napelemek elállítódtak.) Egy halom ilyen mellékes probléma és teendő merül fel, ráadásul a köd eltüntetése még csak a munka fele. A ködtel együtt nem szívódnak fel a gonosz szellemek – épp csak a gonoszságuk lesz a múlté. Utána ők is azon lelkek számát növelik, akiket át kell segítenünk a túlvilágra.

Mementó

A teendőket tekintve az Echo Night Beyond végül is egy klasszikus kalandjáték: kulcsokat keresünk, személyes tárgyakat kutatunk fel amikkel a szellemek boldoggá tehetők, azoktól aztán újabb tárgyakat kapunk, stb. Ez persze önmagában kicsit unalmas lenne, ezért az egész tárgyhasználat és cserebere mizériát

▼ Mindjárt kiderül, hogy egy szellemnek van-e súlya



SZÍVBEMARKOLÓ ÉLMÉNY



Hohó, egy gonosz szellem…



…amitől egyre sötétebb a világképem



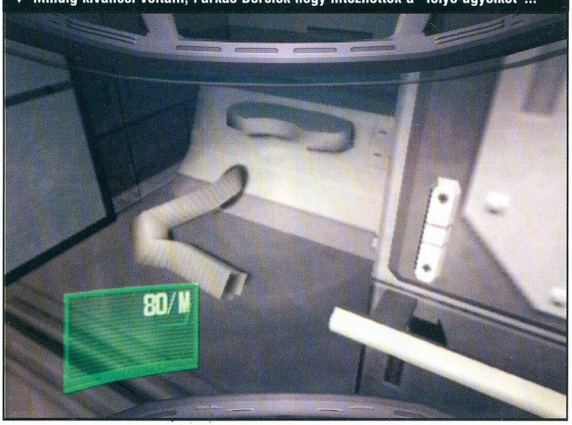


egy olyan történetbe ágyazták bele, amiről eleinte semmit nem tudunk, aztán sokáig csak körvonalakban látjuk az összefüggéseket, és a leglényegesebb dolgok csak az utolsó lépéseknél derülnek ki, illetve a játék legvégén – már ha sikerül elcsípnünk a legjobb befejezést a lehetséges négyből.

A nyomozásunk során egyrészt a szellemektől hallott információkra támaszkodhatunk, de talán még többet nyomnak a latban a biztonsági kamerák felvételei. Ki tudja miért, a szellemeket a kamerák jobban látják emberünknél, de még fontosabb az, hogy a segítségükkel előcsalogathatunk múltbéli felvételeket. Bizonyos mementókra kell felfigyelnünk, konkrétan a kékeszöld túlvilági jelekre. Ez lehet egy elhúzott pad nyoma, egy tenyérnyom valami kapcsolónál, valami különös árnyék, és így tovább. Ha egy ilyen jelre teljesen ráközelítünk a megfelelő kamerával (merthogy egy-egy helyiséget általában több kamera is figyel), úgy megkezdődik a jelentős esemény visszajátszása. Néhány esemény csak egy tárgy megtalálásához nyújt segítséget, azonban többnyire olyan beszélgetéseknek lehetünk tanúi, amelyek múltbéli titkokról rántják le a leplet. Hatásos rendezői fogás, hogy a kamerák direkt nem jó nézetekből mutatják a dolgokat (a teljes nagyításban sokszor csak egy cipőt, vagy egy kezet látunk), ezért mindig csak kis adagokban kapjuk az információkat.

A sok apróságból néha nehéz kiszűrni a lényeget, ám ilyenkor segítenek hősünk feljegyzései: ezeknek külön opció van rendszeresítve a Selecttel behívható menüben, ahol amúgy a térképezés és a tárgylista is megtalálható. A látott videofelvételek tartalmát elolvashatjuk újra, valamint emberünk feljegyzései között megtaláljuk azt is, kikkel találkoztunk addig. Ha hirtelenjében még nem is tudunk hova tenni egyes személyeket, később a feljegyzéseket átlapozva összeáll a kép. E feljegyzések sajátossága, hogy valahányszor új információk birtokába jutunk, minden azzal kapcsolatos feljegyzés aktualizálva lesz. Teszem azt: feljegyzésre kerül, hogy valamelyik helyen valaki bolyong a ködben. Miután sikerült az illetővel beszélnünk, megtudjuk, mit akar, később pedig a nevét is kideríthetjük – és ennek megfelelően ki lesz javítva az illető személyi lapja. Amikor pedig már minden név és esemény a helyére ke-

▼ Mindig kíváncsi voltam, Farkas Berciék hogy intézhették a "folyó ügyeiket"…





▲ A hívő lakók sülve-főve együtt voltak – végül csonttá fagyva is

rül, már kezdjük is átlátni, milyen baljós események történtek korábban a komplexumban. Egyesek naplót is írtak, de felvehetünk különböző jelentéseket is, amikben dátumok is szerepelnek, s miután ezeket elolvastuk, már a kronológiát tekintve sem tapogatózunk tovább sötétben.

A már említett térképezés is elég profi: nem elég, hogy látjuk az aktuális terület 3D-s vázát, amin minden egyes helyiség nevesítve van, még ellapozhatunk a Locations opcióhoz is (szintén a feljegyzések között), s listából kereshetjük ki, ha netán említ valaki egy helyet, és nem tudjuk, hogy az hol van. (Persze csak azok vannak a listában, ahol már jártunk.)

Hatodik érzék

A PlayStationre készült elődöknél mindenképpen hangulatosabb játékot sikerült a fejlesztőknek összehozniuk. Távolról sem állítható, hogy a grafika szívdobogtató, de azért a bázis egyes részlegei mégis csak úgy néznek ki, ahogy az elvárható. Az üzemekben gépek forognak, az irodákban világítanak a számítógépek képernyői, a lakószobákban elfordulnak a forgószékek, ahogy véletlenül beléjük ütközünk. Ezenkívül nagyon sejtelmes, ahogy szkafanderünkön lévő lámpa realisztikusan világítja meg a terepet.

A szellemek kidolgozására most sem fordítottak nagy gondot, az arcvonásaik kivehetetlenek, de szellemekről lévén szó ez talán megbocsátható, ráadásul a figurák személyiségét e nélkül is jól megismerhetjük. Kis „Hatodik érzék"-plágium, de akkor is jópofa, amikor gyakran úgy viselkednek az egyének, mint akik nem is tudják, hogy meghaltak. Orosz űrhajósok az elkóborolt főnökük miatt aggódnak, egy öreg hölgy a cicáját keresi, és ehhez hasonlók.

Az irányítással nincs különösebb gond. Fel lehet ugyan hánytorgatni a komótos mozgást, de hát szkafanderben nem igazán lehet versenyt futni. A futás gomb mindenesetre hasznos. (Ez dettó igaz az automatikus vizsgálódásra is – egy játékosnál is ugyebár fő a lustaság.) Hangeffektusokból lehetett volna több, de sisakkal a fején kétségkívül aligha hall mást az ember (főleg a Holdon), mint a saját lélegzetét. Talán még az is megmagyarázható, hogy a szájmozgások miért siralmasak: alighanem még az eredeti japán szöveghez illeszkednek.

Az Echo Night Beyond tehát nem egy mérföldkő a kalandjátékok kategóriájában, de mindenképpen szórakoztató. Aki oda is figyel a történetre, és nem csak végigrohan az egészen, az biztosan egyet fog érteni ezzel.

■ V.Z.



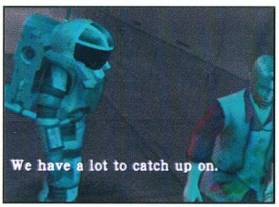
▲ Az ital öl, butít satöbbi – de ő már úgyse lehet halottabb

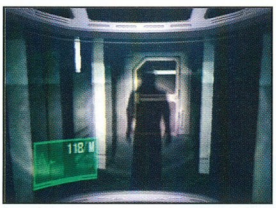
LŐN VILÁGOSSÁG

...legalábbis amíg az elem tart



Hála a szkafanderen lévő lámpának, a falakon végigkúszó árnyékok még akkor is vészjóslóvá tudnak tenni egy szobát, ha egy teremtett lélek nincs ott. Az kétségtelen, hogy ennél még rosszabb, ha sötétben kell tapogatóznunk. Ez pedig előfordulhat, merthogy a lámpa elemmel működik. Sok helyen találhatunk elemeket, de amennyiben hanyagoljuk a keresésüket, úgy kialudhat a fény. Az elemek kímélése érdekében visszavehetünk a fényerőből – két fokozat lehetséges.











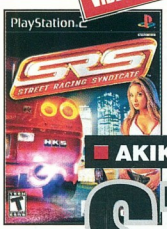
Station2 ÉRTÉKELÉS

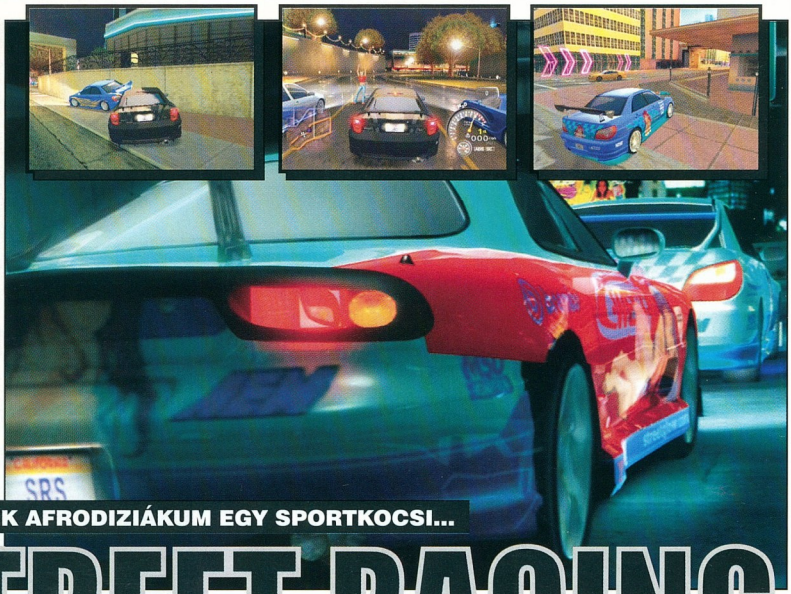
GRAFIKA	18/30
KEZELÉS	14/15
HANG/ZENE	08/15
SZAVATOSSÁG	25/35
EREDETISÉG	04/05

ÍTÉLET **69**

STREET RACING SYNDICATE	
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	NAMCO
FEJLESZTŐ:	EUTECHNYX
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004.08.31 NTSC 2005. ? PAL
WEB:	www.srsgame.com

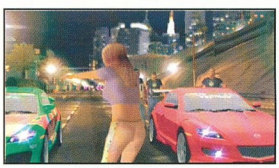
VIDEÓ A DVD-N!





AKIKNEK AFRODIZIÁKUM EGY SPORTKOCSI...

STREET RACING SYNDICATE



Komolyan mondom, nevetséges az az egyre gyakoribb jelenség, hogy két különböző kiadó közel egy időben megjelent játéka úgy hasonlít egymásra, mint egyik tojás a másikra. Ha nem láttam volna a Street Racing Syndicate elején a főcímet, biz' isten azt hittem volna, hogy a Need for Speed Underground folytatása töltődött be a DVD-ről. Neonfényes nagyváros, enyhén csillogó, eső utáni aszfalt, tuningolható sportkocsik, és illegális utcai autóversenyzés – ja és majd' elfelejtettem: öcska rapzene. (Nem a rappel van baj, hanem ezzel.) Az összetevők 90%-ban megegyeznek. Más kérdés, hogy a Namco játékából pont az a 10% hiányzik, ami az NFS Undergroundot izgalmassá teszi…

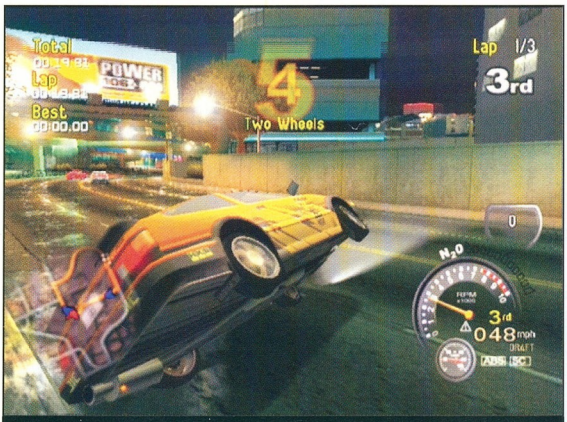
Dögös autók, dögös csajok

A Street Racing Syndicate-ben három amerikai nagyvárosban, Philadelphiában, Miamiban, és Los Angelesben hódolhatunk az illegális utcai autóversenyzésnek, jóllehet a „poligonvilágban" ezek közül igazából csak L.A. tekinthető nagyvárosnak, a másik kettőből csupán néhány utca lett lemodellezve. A játék Street módja szinte egy-az-egyben úgy működik, mint az NFS Underground: L.A.-ben furikázva különböző kihívásokat kereshetünk magunknak, amelyeken egyrészt pénzt, másrészt stíluspontokat – akarom mondani respektpontokat gyűjthetünk. A pénzért lehet vásárolni új autókat, amik aztán szépen tuningolhatók is, ugyanakkor a lövé önmagában nem elég, mert a nagyobb tétre menő versenyeken csak megfelelő hírnévvel lehet indulni. Ehhez szükséges tehát a többiek megbecsülése, vagyis a megfelelő mennyiségű respekt-pont.

Az összes neves japán autógyártól (a Honda kivételével), plusz a Volkswagentől úgy nagyjából 90 autótípus lett a játékban reprodukálva, amiknek a tuningolásához ugyancsak valódi gyártók választékából szemezgethetünk a különféle kiegészítők közül. Önálló csoportok-







▲ Ha versenyzésre nem is, de kétkerekezésre príma ez a verda



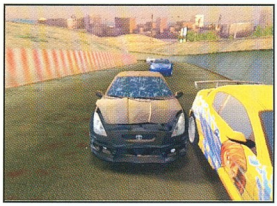
▲ A nullakerekezést viszont nem jutalmazzák pontokkal

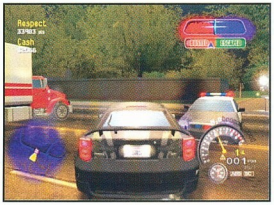
RESPEKT-PONTOK

A közönségnek is játszunk

A többi versenyző megbecsülését természetesen a futamokon nyújtott teljesítményünkkel vívhatjuk ki: a dobogós helyezések sorrendben 750, 500, és 250 respektpontot érnek. Ezekhez azonban még gyűjthetünk pontokat más módon is, és így valamennyi versenyen maximálisan 1000-pontot zsebelhetünk be. A következő megmozdulások lesznek pontokkal jutalmazva: kétkerekezés, farolás, ugratás, ugratás nitroval, egy civil autó kicentizése, szélárnyékban haladás, körvezetés, pozíciószerzés, levágás használata, és végül hibapont nélküli „tiszta" kör. Ezeket kombinálni is lehet, ami nem túl bonyolult, hiszen például farolás közben a járdákra felhajtva szinte mindig felpattan a járgány két kerékre. A kombózás szorzóként jön számításba: ahány mozdulatot kombináltunk egybe, annyival szorzódik a bónuszpont. Igaz, a hosszas kombókkal kockázatot is vállalunk, mert ha hibázunk közben, az egész összeg elúszik. Hibapontként (magyarán pontlevonásként) az jelenik meg, ha pozíciót vesztünk, vagy falnak ütközünk. Respekt-pontokat a versenyeken kívül, a városban autókázva is érdemes gyűjteni, mivel a nitró kiürült tartályát ilyen pontok ellenében tölthetjük meg.







ba vannak szedve a „kozmetikázó", és a teljesítménynövelő cuccok, és ahogy az már a Gran Turismo óta szokás, válogatás közben máris íródik ki, az aktuális változtatás milyen hatással van a gyorsulásra, a végsebességre, vagy a löerőkre, illetve az esztétikai módosításoknál látjuk, mennyivel lesz szebb/csúnyább a kocsi külalakja. Érdekes lehetőség, hogy a tuning eredményét még a garázsban letesztelhetjük egy teljesítménymérő próbapad görgőin, és grafikonon követhetjük, miként alakul a fordulatszám és a leadott nyomaték viszonya.

A feltornázott löerőket aztán persze az utcára kihajtva is szabadjára engedhetjük, de csak módjával, mert amíg oda nem érünk a versenyek színhelyéig, addig utol tud minket érni a törvény keze. A rendőrök közelségére egy Warning felirat figyelmeztet, minekután a radarra pillantva azonnal láthatjuk, merről fenyeget zsaruveszély. Ha nem lassítunk, úgy ránk startolnak a kék/piros villogók, de hogy bírságot tudjanak belőlünk kicsikarni, ahhoz előbb el is kell kapniuk minket. Az üldözéseknél egy mérőműszer jelenik meg, aminek a nyelve jobbra/balra mozdul el: a bal végen a bírság, a jobb végen pedig az egérút vár ránk. Más játéktól eltérően itt nem az a cél, hogy minél jobban lehagyjuk a kopókat, hanem hogy eltűnjünk a szemük elől. Ne csodálkozzon tehát senki, aki megkapja a büntetést anélkül, hogy leállítanák: ha túl sokáig elhúzódik a hajsza, ez óhatatlanul bekövetkezik. Ha viszont már nem látnak minket, célszerű lelassítani, és egy csendes utcába begurulva megvárni, míg lenyugszanak a kedélyek – ilyenkor CB-n hallhatjuk, hogy mikor adják fel a keresésünket.

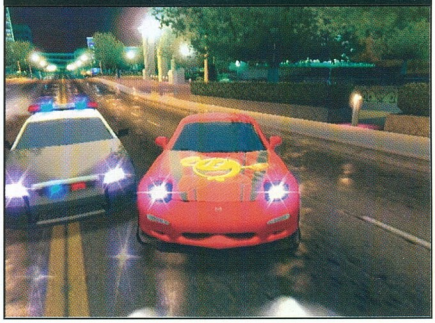
A rendőrök zargatása mondjuk könnyen elkerülhető. A lustábbak kedvéért ugyanis behívható a várostérkép, amin be vannak jelölve a meglátogatható helyek, s miután kiválasztunk valamit, a Kört lenyomva egyből odaugorhatunk. (Az „ugrándozás" csak akkor van letiltva, ha épp szökésben vagyunk.) A térképen külön színnel vannak jelölve azok a pontok, amiknél magányos farkasokkal állhatunk le párbajozni, és külön azok, ahol egy nagyobb találkozó van.

A riválisaink legyőzésén kívül egyéb kedvtelésnek is hódolhatunk, és ezzel valami olyasmit is fel tud mutatni a játék, ami a konkurenciánál nincs: nevezetesen csinos modelleknek imponálhatunk a járgányainkkal. Tizennyolc csinibabát szerződtettek a játékhoz, akikkel a városban randizhatunk, már amennyiben megfelelő talentummal rendelkezünk az elcsábításukhoz. Különböző típusú kihívások teljesítésével hódíthatjuk el a szívüket, minekután az aktuális barátnőnk fogja indítani a versenyeket, illetve a kérésünkre még egy kis táncot is hajlandó ellejteni. Ha pedig néhány versenysorozatot úgy nyerünk meg, hogy nekünk szur-





▼ Pac Mant gyorshajtáson kapták









CITY LOCATIONS



A „városbéli helyek" címszó három fontos helyet takar (kék pontok). Először is a garázst, ahol tuningolhatjuk és szépítgethetjük az autónkat, illetve javíttathatjuk a károkat. Amennyiben elég tőkét sikerült összespórolnunk, új verdát az autók bemutatótermében vehetünk, amibe automata, félautomata, és manuális váltót szerelhetünk be. (Félautomata esetén a visszaváltás lesz automatikus.) Persze el is adhatunk egy-egy járgányt. A listán a harmadik a „Warehouse", vagyis a raktár, ahol az autóinkat tároljuk – már persze ha több van a birtokunkban. Ugyanitt csíphetjük fel az autóinkért rajongó lányokat, és nézhetjük meg a róluk készült videókat. A csinibákat előbb persze meg is kell hódítani, lásd Respect Challenge.

CREW MEETS



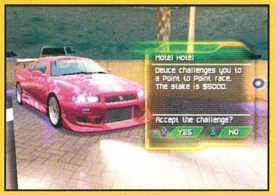
A bandák találkahelyeinél (piros pontok) mindenütt három különböző versenyosztályba lehet benevezni, amelyeken belül 3-3 verseny kerül megrendezésre. A nevezést osztályonként három feltételhez kötik: elegendő respektponttal kell rendelkezni, le kell szurkolni adott nevezési díjat, illetve az autónk motorházteteje alatt elegendő lóerőnek kell dübörögnie. Az abszolút kezdők, és a teljesen legatyásodott versenyzők persze találnak olyan versenyt, ahol nincs nevezési díj, és respekt sem szükséges. A versenysorozatok megnyerésén kívül pénzkereseti lehetőség a hazardírozás is, vagyis a mezőny egy-egy tagjával külön fogadást kötni. Általában azok ajánlanak nagyobb tétet, akiknek komolyabb autójuk van, így nem árt összevetni a statisztikáikat a mienkével.

RESPECT CHALLENGES



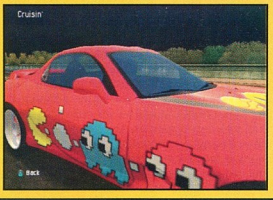
A nők számára kétségkívül az a legvonzóbb tulajdonsága egy férfinek, hogy milyen autót vezet. (Legalábbis ezt a tévhitet sugallják olvasóiknak a „lájfsztájl" magazinok, hogy drága hirdetési felületeket adhassanak el a drága autók gyártóinak.) Ezen téves axióma érvényesül a Street Racing Syndicate-ben is, hiszen amint egyre több versenyt nyerünk, és egyre kihívóbb verdával furikázunk, úgy növekszik a csáberőnk. A „stopposlányokból" (zöld pontok) egyre több lesz, s a számuk növekedtével egyre nehezebb mutatványokat követelnek: időlimites feladatot kell teljesítenünk (ellenőrzési pontokon kell végigmennünk időre), respekt-pontokat kell gyorsan összeszednünk, vagy követni kell a lányok autóit, lehetőleg úgy, hogy nem maradunk le, és nem is megyünk beléjük. Ha sikerül megfelelnünk, utána a raktárépületnél csíphetjük fel a kiválasztottunkat.

STREET CHALLENGES

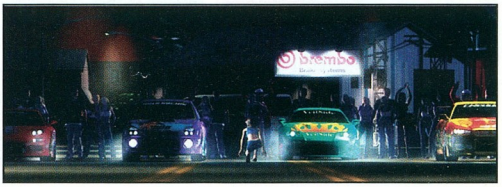


Aki nem teljesen nincstelen, az mindig találhat magának ellenfelet az utcán, és kisebb-nagyobb összegek kockáztatásával gyors párbajokat lehet lezavarni. A képzeletbeli kesztyűt (vagy lökhárítót?) egyrészt a sárgán jelzett Street Challenge pontoknál hajíthatjuk az ellenfél képébe, másrészt furikázás közben az utakon is találhatunk jelentkezőket, akikre rá kell villantanunk egyet a fényszórónkkal. Amennyiben az egyik barátnőnk faképnél hagyott minket, úgy azt is a Street Challenge-eknél tudjuk visszaszerezni attól a versenyzőtől, aki elorozta tőlünk.

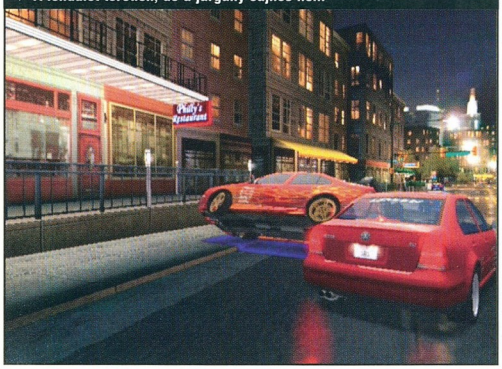
CRUISE ZONES



A narancssárga pontokkal jelzett „cirkáló zónák" semmi másra nem jók, csak hogy menet közben gyönyörködjünk a verdában. Ezek tehát nem versenyek, hanem mindössze külső nézetből látjuk az autónkat, amint a gép vezeti. Nyilván azt gondolták a fejlesztők, hogy ezt valaki rajtuk kívül is szórakoztatónak tarthatja...



▼ A lendület töretlen, de a járgány sajnos nem





▲ A taxist most alighanem leverte a víz

kol, örömében lengébb öltözéken is hajlandó táncikálni, bár a Private Gold tévécsatorna profiljába tartozó műfajra ne számítson senki. (Egyébként minden lányhoz 3-3 videót lehet megnyitni.) Mindemellett azonban kedvezőtlen hangulatváltozás is előállhat. Ha netán leégünk az egyik versenysorozaton, úgy mély érzelmekkel telített kedvesünk nem habozik átülni a győztes autójába.

Hol vannak a kihívások?

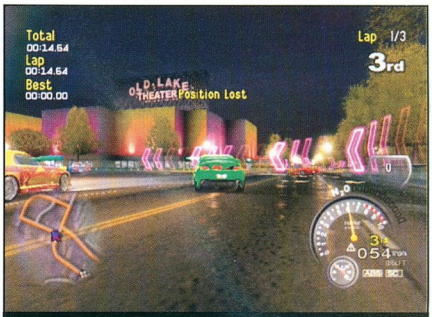
Ledér nőszemélyek ide vagy oda, a trófeák gyűjtése nem nagy kunszt, mert a Street mód meglehetősen könnyű. A város teli van balekokkal, akik hót gagyi autókkal állnak ki ellenünk, ezért kis türelemmel annyi pénzre tehetünk szert, amivel agyontuningolhatjuk a járgányunkat. Ilyetén mód aztán a versenysorozatok is mind kényelmesen megnyerhetők, egy-egy banda tönkreverésével pedig még gyorsabb, még erősebb járgányok érkeznek az autószalonba, amikkel folyamatosan biztosíthatjuk az erőfölényünket a későbbi, már komolyabb ellenfeleket felvonultató versenyeken is.

Nagyon úgy fest, hogy az igazi kihívásokat a játék Arcade módjánál találjuk. Jóval húzósabbak ezek a menetek, még azzal együtt is, hogy itt is választhatóak a Street módban feltuningolt autóink. (Bár ez sok pluszt amúgy nem jelent, hiszen ebben az üzemmódban már eleve tuning autók közül válogathatunk.)

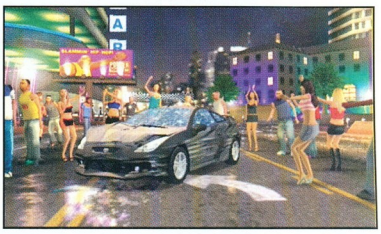
Az Arcade módon belül négy lehetőség van. A Quick Race ponttal egy sima versenyt indíthatunk, tetszőlegesen választva ki egy pályaszakaszt a három városból. Philadelphiában három könnyű, Miamiban hat közepes, L.A.-ben pedig huszonnégy kemény verseny vár ránk. Hasonlóképp alakul a Checkpoint versenyek nehézsége is: 10, 13, és 16 ellenőrzési ponton kell keresztülszáguldanunk, attól függően, hogy melyik várost választottuk. A térképen kék pontok jelzik az ellenőrzési pontokat, de mindig csak az aktív, amelyik sötétkéken világít. Az Arcade mód harmadik menüpontja az Iron Man, amivel kisebb versenysorozatok indíthatók. Philadelphiában három fordulóból áll ez a sorozat, hat pálya van kialakítva Miamiban, és tizenkettő L.A.-ben. Az Iron Man pikantériája, hogy mindenhol győzni kell, és csak egy adag nitrót kapunk a teljes sorozatra. Az Arcade mód negyedik pontja, a Speed Trial az a verseny, ahol önmagunkat próbálhatjuk legyőzni, magyarán az idő az egyetlen ellenfelünk. Az Arcade módon kívül többjátékos mód is lehetséges, és szerencsére nemcsak LAN-on, vagy Interneten keresztül: a Split Screen móddal osztott képernyőn két játékos versenghet egymással.

Minden eredeti, kivéve a játékot

Az Arcade és a Multiplayer mód szépen kiegészítené a Street módot, a gond csak az, hogy ehelyett inkább viszik a primet, és a Street mód roppant erőtlen lett. Ott van az a rengeteg márkás cucc, de mit sem érnek, ha egyszer a játék fizikája olyan, amilyen. Már eleve az autók alapmodelljei sem úgy viselkednek, ahogyan kéne: a hátsó kerék meghajtású kocsiknak egyfolytában oldalra akar kimenni a faruk, úgyhogy esélyük sincs a többiekkel szemben, amelyek közül meg némelyik túlságosan is peckesen áll az aszfalton. Jó, hogy egy játéktermi jellegű autóversenynek szánták ezt az egészet, de az elemi erőhatások akkor is jobban érvényesülhetnének! Általános iskolai tananyag, hogy amikor az egyik biliárd golyó nekimegy a másiknak, az utóbbi milyen irányba, milyen sebességgel fog elgurulni, de mintha a játék programozói hiányoztak volna erről a fizika óráról. A karambolok láttán csak húzzuk a szánkat, kiváltképp, hogy a sérülések sem mondhatók realisztikusnak. Többnyire csak a motorháztető gyűrődik fel, vagy az oldalsó ablakok repedeznek be. Amikor már a hátsó fertálynál is valami látható gond van, akkor már tényleg nagy gond van.



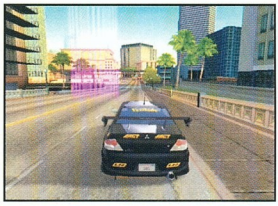
▲ Mit nekem pozícióvesztés! Vonjátok le a nullából!

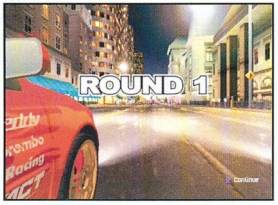


A játék grafikus motorja egyéb tekintetben sem teljesít kiemelkedően. Első blikkre még összetéveszthető a játék az NFS Undergrounddal, de aztán nem kerülhetik el a figyelmünket az olyan hibák, mint a semmiből előrajzolódó felhőkarcolók, vagy a mozgalmasabb jelenteknél megakadó képfrissítés. Igaz, mozgalmas jelenetek nem sűrűn adódnak, hiszen az "amerikai" nagyvárosokban mindössze annyi autó lézeng az utakon, min egy üzbég faluban – gyalogosok meg egyáltalán nincsenek

Ha csak az autók motorhangját vennénk alapul, a hangzás tekintetében még egész jól muzsikálna a játék – no de azok a rap-zenék, amiket hallgatni vagyunk kénytelenek! Jajj! (*Zolikám, te semminek nem tudsz örülni! Lehetett volna j-pop is… – Spot*) Na jó, ez mondjuk ízlés dolga, de abban biztos vagyok, hogy a felbérelt rapperek legnagyobb rajongói sem fognak erre a játékra pénzt áldozni. Tudniillik semmilyen zene nem tudja pótolni a lényeget, vagyis a hiányzó versenylázat. Az impozáns autóválasztékból mindössze 4-5-re van szükség a játék végigjátszásához, azokat mindjárt a megvásárlásuk után felturningolhatjuk, szóval totál felesleges a sok licenc. A modelleknek kifizetett gázsi ugyancsak ablakon kidobott pénz. Aki csinos lányokat akar látni egyre kevesebb ruhában, az ugyebár minden bizonnyal nem a Street Racing Syndicate DVD-jét fogja a PS2-be berakni… A Namco alighanem hibát követett el akkor, amikor átvette a tönkrement 3DO-tól ezt a fejlesztést.

■ V.Z.





Station2 ÉRTÉKELÉS

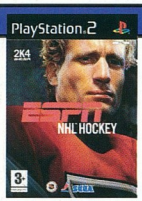
GRAFIKA	21/30
KEZELÉS	08/15
HANG/ZENE	07/15
SZAVATOSSÁG	20/35
EREDETISÉG	01/05

ÍTÉLET **57**

NE VEDD, VIDD!

Beküldési határidő: 2004. október 15.

ESPN NHL HOCKEY-játék



Az Ecobit Rt jóvoltából 3 db ESPN NHL HOCKEY játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Ki a játék kiadója?

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

ESPN NBA BASKETBALL-játék



Az Ecobit Rt jóvoltából 3 db ESPN NHL BASKETBALL játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Mi az az ESPN?

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

SIMS-játék



Saját magunk jóvoltából 1 db PRINCE OF PERSIA SAND OF TIME PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői:

Melyik bevásárlóközpont közelében lesz most nyíló kicsiny boltunk, és mikor lesz a nyitás ?

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

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: 270-0183
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



911 FUTÁRSZOLGÁLAT

Rendelésfelvétel:
· 06 1 276 1321 · 06 30 338 9215 ·

E-mail: karafiath@axelero.hu www.911futar.uw.hu

← Ezt a kis cetlit vágd ki, és ragaszd rá a levlapra, plz, mert csak a szelvénnyel együtt visszaküldött levlapok vesznek részt a sorsoláson! Egy cetlivel természetesen akár több játékon is részt

2 játék 1 áráért!


5990,-
GranTurismo 3
This is Football 2002


5990,-
Medal of Honor Frontline
F1 Career Challenge


5990,-
LotR: Two Towers
Dead to Rights


5990,-
The Getaway
007 Agent Under Fire


5990,-
WRC Rally II
Final Fantasy X


5990,-
Pro Evolution Soccer 2
Disney Skate Adventure


5990,-
Soul Reaver 2
SOCOM Navy Seals


5990,-
Raging Blades
LMA Manager 2003


5990,-
Racing Simulation 3
Armored Core 2

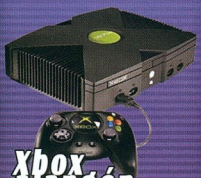

5990,-
Half Life
Street Hoops


5990,-
Grand Prix Challenge
Harry Potter Titkok Kamrája


5990,-
Charlie's Angels
Road Rage 3

UFC..... 3990
World Racing..... 3990
The Italian Job..... 3990
Riding Spirit..... 3990
Splinter Cell..... 3990
Dune..... 3990
V Rally..... 3990
Minority Report..... 3990
The mummy..... 3990
Scorpion King..... 3990
The Thing..... 3990
Black Bruised..... 3990
Underworld..... 3990
Rayman M..... 3990
Shinobi..... 3990
Ben Hur..... 3990
Final Fantasy X-2..... 4990
Gladius..... 4990
Tomb Raider..... 4990
Fallout..... 4990
R-Racing V..... 4990
Starsky & Hutch..... 4990
Mashed..... 4990
GTR 400 Racing..... 4990
Hulk..... 4990
Beyond Good and Evil... 4990
Mission Impossible..... 4990
Mace Griffin Bounty Hunter 4990


PS2 esüst alapgép
37990,-tól


Xbox alapgép
37990,-tól


PS2 8MB memocard
5990,-


PS2 gamepad
6990,-

Killswitch..... 4990
Rise to Honour..... 4990
Pitfall..... 4990
Catwoman..... 4990
Die Hard..... 4990
Judge Dredd..... 4990
Harry Potter Kvidditch... 4990
XIII..... 4990
Granturismo 4 Prologue 4990
Bad Boys II..... 4990
This is Football 2004..... 4990
Matrix..... 4990
Ghost Hunter..... 4990
Nemo..... 4990
SWAT..... 4990
Terminator 3..... 4990
Manhunt..... 7990
Jak II..... 7990
FIFA 2004..... 7990
Forbidden Siren..... 7990
Athens 2004..... 7990
Rainbow Six 3..... 7990
Medal of Honor Rising Sun 7990
LotR. A király visszatér. 7990
Prince of Persia..... 7990
Castlevania..... 7990
Asterix XXL..... 7990
R-Type Final..... 7990


Colin McRae Rally 2005
Hívj!


Red Dead Revolver
9990,-


Max Payne 2
6990,-


Resident Evil Outbreak
9990,-


Crisis Zone
9990,-

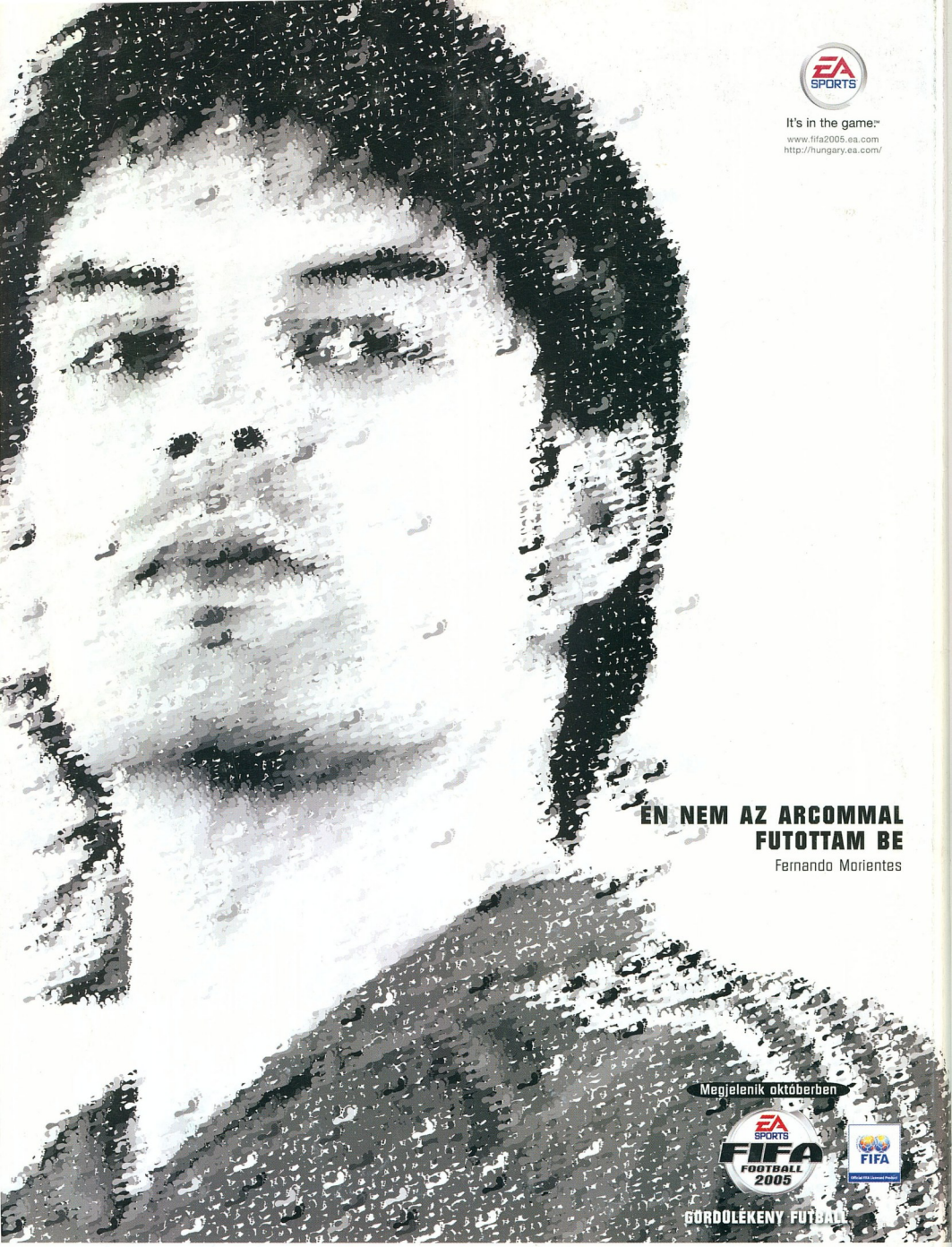

Harry Potter Azkabani fogoly
5990,-

Használt vagy üzemképtelen gépedet megvásároljuk!

PSOne/PSX irányító pad	2990
PSOne NTSC - RGB kábel	1499
PSOne - PSX memória kártya	1499
PSOne RF kábel	1499
XBOX RGB / optikai hang kábel	9000
XBOX Ferrari kormány	12990

Expressz szerviz!
PS2/PSX fejcsere akció: HÍVJ!
Csomagküldõ szolgálat!

Játékváros - Game City 1139 Bp, Gömb u. 34.
Tel: 06-30-9424-650 Nyitva: H-P 10-16



It's in the game.™

www.fifa2005.ea.com
http://hungary.ea.com/

ÉN NEM AZ ARCOMMAL FUTOTTAM BE

Fernando Morientes

Megjelenik októberben

FIFA FOOTBALL 2005

GÖRDÜLÉKENY FUTBALL

NINTENDO GAMECUBE. GAME BOY ADVANCE™

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo and It's in the game are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "FIFPro", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. All rights reserved. Game Boy, Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.