PLAYSTATION 2 · XBOX · GBA · GAMECUBE · N-GAGE

NYEREMÉNYEZŐ! N-GAGE JÁTÉKKONZOL

PLAY ZONE

TÖBB MINT 500 CHEAT KÓD!

AJÁNDÉK ÓRIÁS POSZTERREL!

TERMINATOR 3 GAMEMACHINES PS2, XBOX ÉS GAMECUBE JÁTÉKOK

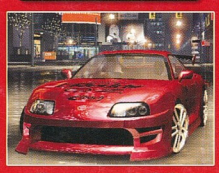
TERMINATOR 3
Teljes guide az összes ellenféllel és fegyverrel

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME
Titkos helyek és trükkök a játékban

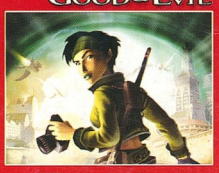
TRUE CRIME STREETS OF LA
Végigjátszás és térképek

BROKEN SWORD THE SLEEPING DRAGON
Teljes, részletes végigjátszás

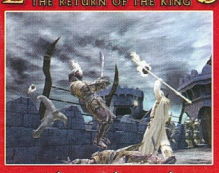
EXKLUZÍV ELŐZETESEK:
GRAN TURISMO 4
KILLZONE
HALO 2



Szuperguide



Tippcsokor



Végigjátszás

2004/1 - JANUÁR
998 FT

PLAY ZONE - SZUPER ELŐFIZETŐI AKCIÓ



AKCIÓ

Ha most előfizettek a PLAY ZONE-ra, akkor nem kisebb nevet, mint a FINDING NEMO-t nyerhetitek meg ajándékba! Nem kell mást tennetek, mint a PLAY ZONE következő 12 számára előfizetnetek, és máris nagy eséllyel indultok, hogy a program PS2-es, XBOX-os, vagy Gamecube-os verzióját megnyerjétek!

Hogy tovább fokozzuk az élvezetet, az előfizetők között kisorsolunk még:

10 mozijegyet a FINDING NEMO egyedülálló, digitális vetítésére, a Palace MOM Park moziba

és természetesen itt a lehetőség a FINDING NEMO ajándékra...



Disney Interactive Studios
PIXAR
automex
THQ
PlayStation.2
NINTENDO GAMECUBE
XBOX

PLAY ZONE akciós előfizetés (12 szám) - 9.980 Ft
Egy számot így 831 Ft-ért kapsz meg a teljes 998 Ft-os ár helyett,

no meg megnyerheted a 15.000 Ft-ot érő 15 db

FINDING NEMO

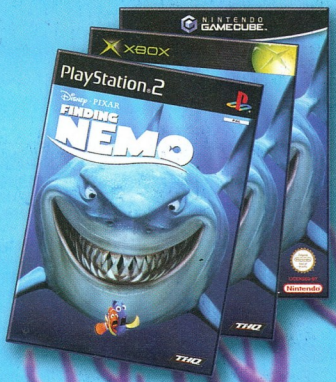
egyikét, hogy a többi ajándékról már ne is beszéljünk.

Levélben érdeklődhetsz: 1325 Bp. Pf.: 214

Telefonon kérhetsz csekket: 06-1-239-7913

E-mailt írhatsz: playzone@cdgames.hu

Ne feledd, az akció csak 2004 január 15-ig tart, ne maradj le róla!



A filmet
DIGITÁLIS TECHNIKÁVAL
Magyarországon
kizárólag a
Palace MOM PARK CINEMAS
moziban lehet megtekinteni.

Sziasztok!

Köszöntünk mindenkit a PLAY ZONE első számában. Bizony nehéz a szavakat keresgélni így az elején, hiszen egyszerre rengeteg mondanivalónk lenne, ugyanakkor még nem ismerjük egymást. Reméljük ezen változtatni fogunk, a PLAY ZONE mindennapi társatokká válik, melyet haszonnal forgathattok. Mindennapit mondok annak ellenére, hogy kéthavonta fogunk találkozni, olyan tartalmat igyekszünk összeállítani mely nem csak egy kis könnyed olvasásra elég. Ha beletekintetek a cikkeinkbe, megláthatjátok a titkot, igazi nagy leírások, végigjátszások és guide-ok sorakoznak egymás után, melyek az adott időszak legnagyobb játékairól szólnak. Nálunk kevés olyan játék lesz, melybe csak belekapunk, ha a címlapon találkoztok egy névvel, akkor biztosak lehetettek abban, hogy a lapban a játékról komplett végigjátszást, vagy az aktuális szuperguide keretein belül alapos elemzést találtok. Persze lesznek aprócska tippek-trükkök, és cheat-ek is bőven, de ez így van rendjén.

Következzen tehát a PLAY ZONE első száma, jó szórakozást kívánunk hozzá.

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

06 Baldur's Gate Dark Alliance II
06 Dead Man's Hand
06 James Bond: Everything or Nothing
06 PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy
07 Forbidden Siren
07 Full Spectrum Warior
07 LMA Manager 2004
08 Sonic Heroes
08 Nightshade
08 Flipnic
08 R-Type Final
08 Isle of Man TT Superbikes
08 Pool Paradise
09 Richard Burns Rally
09 Shining Soul II
09 Metal Gear Solid The Twin Snakes
10 Halo 2
12 Gran Turismo 4
13 Killzone

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

14 Need for Speed: Underground
24 Lord of the Rings: The Return of the King
30 Prince of Persia: Sands of Time
36 True Crime: Streets of LA
42 Broken Sword: The Sleeping Dragon
52 Terminator 3: Rise of The Machine





→ TIPPEK, TRÜKKÖK

60 Cheat kódok
66 Syberia
68 Project Gotham Racing 2
70 Beyond Good & Evil
72 Tomb Raider
74 Tony Hawk
76 Worms 3D
78 Secret Weapons Over Normandy

PLAY ZONE

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacím: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913
e-mail: playzone@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb konzol üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 998 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1785-3591

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12.
I.em/204
Tel./Fax: 239-7913

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 4.990 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 2.495 Ft

Nyomdai munkálatok:
Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

Címlapon:
Prince of Persia
Sands of Time



A PLAY ZONE következő száma 2004 február elején jelenik meg.

TOP 10 BABES



1. **Lara Croft** - Tomb Raider
2. The Girls of Dead or Alive - The Dead or Alive series
3. **Morrigan Aensian** - Darkstalkers
4. **Mai Shiranui** - Fatal Fury/King of Fighters series
5. **Sophitia Alexandra** - Soul Calibur Series
6. **Chun-Li** - Street Fighter
7. **Jill Valentine** - Resident Evil
8. **Blaze** - Streets of Rage series
9. **Fiiona Vie** - EverQuest
10. **Samus Aran** - Metroid

ZODIAC

A mobil játékkonzol piac jelentős változások elé néz., ennek egyik oka a Portable Playstation, mely jövő év végén jelenik majd meg, és melybe elképesztő technikai újításokat szándékoznak a fejlesztők bezsúfolni. A másik ok a Tapwave már meg is vásárolható Zodiac névre hallgató kis masinája. Az első előrendelt példányokat október végén kezdték kiszállítani, rögtön két változatban is, a Zodiac 1-est 32 MB menóriával, a Zodiac 2-t pedig 128 MB memóriával. A kis gép a Palmok legjobb tulajdonságait vonultatja fel, miközben a gép felépítése és kialakítása főleg egy célt szolgál, hogy minél élvezetesebben tudjunk vele játszani. A kijelzője 480X320 pixel méretű, és 65.536 szín megtésére képes. Az ATI Imageon grafikus vezérlő, FatHammer X-Forge grafikus motor segítségével minőségű 3D grafikákat képes futtatni. olyan funkció ellátására képes, amit a készülékeknél eddig megszoktunk, Word kompatíbilis dokumenírhatunk vele, de ezen kívül le MP3 zenei állományainkat. A Bluetooth technológia segítségével vezeték nélkül tudunk kapcsolatot kiépíteni másik Zodiac-al, vagy a számítógépünkkel. A készülék megvásárlásakor rögtön két játékot is kapunk, ezek a Stuntcar Extreme című 3D autós program, és az AcisSolitaire című logikai játék. Néhány ízelítőbe a további várható játékok közül: Tony Hawk's Pro Skater 4, DOOM II, SpyHunter, Duke Nukem Mobile,



jelenía vel konzol Minden handheld például tumokat tudja játszani az

VISSZAHATÁS

Sokszor nem csak a való élet lehet hatással a játékokra, hanem fordított eset is előállhat. Ilyen például, ha egy sikeres játékból filmet készítenek. Vagy egy neves autós cég egy játékban található modell alapján elkészíti annak valós mását. Most pontosan ez történt, úgy látszik, hogy a Halo mánia nagy hatással volt a Peugeot tervezőire. Egy biztos, hogy a legújabb koncepció autójuk le sem tagadhatja a Warthoggal való rokonságot, talán csak a texturákat rontották el egy kicsit a fiúk, de ezt azért elnézzük nekik…



VÁRÓSZOBA

Playstation 2 megjelenések:
Mafia – 2004. január 16.
Conan: The Dark Axe - 2004. január 16.
Bombastic - 2004. január 16.
Aquanox 2: Revelation - 2004. január 31.
I-Ninja - 2004. január 31.
Sniper Elite - 2004. január 31.
Pilot Down - 2004. január 31.
McFarlane's Evil Prophecy - 2004. január 31.
Pitfall Harry - 2004. január 31.
Headhunter: Redemption - 2004. január 31.
Sonic Heroes Action - 2004. január 31.
MX Unleashed Racing - 2004. január 31.
This is Football 2004 - 2004. január 31.
NFL Street - 2004. január 31.
R-Type Final - 2004. január 31.
Flipnic - 2004. január 31.

X Box megjelenések:
Mafia - 2004. január 16.
Conan: The Dark Axe - 2004. január 16.
NHL Rivals 2004 - 2004. január 24.
Dragon's Lair 3D - 2004. január 31.
Sniper Elite - 2004. január 31.
Pilot Down - 2004. január 31.
Pitfall Harry - 2004. január 31.
Apocalyptica - 2004. január 31.
Sonic Heroes - 2004. január 31.
LMA Manager 2004 - 2004. január 31.
MX Unleashed - 2004. január 31.
NFL Street - 2004. január 31.
Headhunter: Redemption - 2004. január 31.
Urban Freestyle Soccer - 2004. február 06.
Legacy of Kain: Defiance - 2004. február 06.
Rogue Ops Action - 2004. február 06.
Unreal II: The Awakening - 2004. február 07.
Zanzarah: The Hidden Portal - 2004. február 13.

Patrnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában:

Automex Multimédia, Cenega Hungary Kft, Ecobit Kft, Konzol Stúdió, Nokia Magyarország, SevenM Hungary

HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

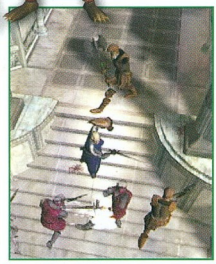
PS2, XB | **↓BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE II.**

AVALON INTERACTIVE | **2004. FEBRUÁR**

Az összes platformon ez idáig hatalmas népszerűségre szert tevő Baldurs Gate legújabb epizódja, a Dark Alliance II nem fog idén megjelenni - közölte az Interplay. Pedig a fejlesztés jól haladt, és a tervek szerint idén novemberben már a boltok polcaira is került volna az RPG sorozat legújabb tagja, ám most mégis csalódnunk kellett.



Az okokat ugyan nem indokolták, ám a háttérben valószínűleg a kiadóval folytatott vita állhat, hiszen az előző fejlesztésből semmilyen pénzt nem kaptak, így azonmód ki is váltak a Vivendi védőszárnyai alól. Szerencsére komoly halasztástól nem kell tartani, ám a Jézuska így sem lopakodhat a fa alá a DA 2-vel, mivel legkorábban februárban örülhetnek az Xbox, illetve PS2 tulajdonosok a megjelenésnek.





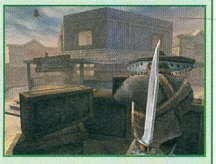
XB | **→ DEAD MAN'S HAND**

ATARI | **2004. MÁRCIUS**

Habár a vadnyugati történetek iránti igény manapság kissé háttérbe szorult - főként a megfelelő filmek hiánya miatt - ám a játékok, és főleg a konzolok világában ténylegesen hiánycikknek minősülnek - de csak a Dead Mans Hand megjelenésig! A márciusban debütáló Xbox-alkotás ugyanis a véres és kegyetlen „Old West" belsejébe kalauzol el bennünket, mégpedig belső nézetes akció-játék formájában, ahol – meglepő módon – ránk osztották a megtisztelő feladatot, hogy számoljunk le a legveszélyesebb banditák csoportjával, a Kilencekkel. A program az Unreal felturbózott grafikai motorját használja, ennek következtében lélegzetelállító vizuális élményben lehet részünk, miközben a kor összes híres fegyverének tárát beleereszthetjük a rosszfiúkba, kivéve a bónusz pályákon, ahol gyorsaságunk és pontosságunk helyett a pókerasztalon kell megvívnunk csatáinkat. Ha pedig mindez nem lenne elég, akkor akár kettéosztott képernyő előtt nyomulhatunk végig barátainkkal cooperative módban a húsz küldetésből álló kampányban.







PS2, XB, GC | **JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING**

ELECTRONIC ARTS | **2004.MÁRCIUS**

Ki ne ismerné James Bondot (a Word helyesírás-ellenőrzőjén kívül)? A nulla-nullás ügynök kalandjai már évtizedek óta lázban tartják emberek millióit, és bár manapság már találni sem lehet nála laposabb filmet, a készítők mégis tovább nyomják az új részeket, akárcsak játék fronton. Persze a játék részen van még mit behoznia, hiszen egyetlen igazi nagy átütő siker sem fűződik a nevéhez, hacsak a nemsokára kiadásra kerülő Everything or Nothing nem mossa le eme szégyenfoltot Bond uraságról. Grafikailag mindenesetre valószínűleg nem lesz okunk panaszra, hiszen a készítők ígéretei szerint az akció dús részek teljesen moziszerűen lettek megtervezve, amolyan Max Paynes beütéssel, külső nézetből. Természetesen ezúttal is a legmodernebb technika áll rendelkezésünkre, no meg húsz különböző lőfegyver, hogy sikerrel számoljunk le ellenségeinkkel, és ismét megmentsük a bajba jutott világot.

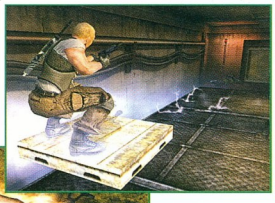




PS2, XB, GC | **→ PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY**

MIDWAY | **2004. MÁJUS**

A Psi-Ops the Mindgate Conspiracy-ban egy különleges osztag vezetőjeként kell bevetnünk magunkat a küzdelmekbe. Csapatunk különlegességét az adja, hogy a megszokott fegyverek mellett mindenki rendelkezik rengeteg speciális Pszi-képességgel, amelyek miatt a MidWay új projektje igazán eredeti programnak tűnik, már első látásra is. Különleges képességeink között rengeteg különböző hatású forma létezik: az egyszerű telepátiától kezdve, a speciális aurákon át, egészen az ellenség irányításáig. Sajnos a játékról nem túl sok információ jelent meg eddig, illetve képeket is csak a kezdeti stádium screenjeiből válogathatunk, emiatt a grafikáról egyelőre feleslegesleg lenne szót ejteni.





Egy biztos, a remek ötlet, ha igényesen kialakított látnivalóval, összetett, de irányítható játékmenettel párosul, akkor könnyen kultuszdarabbá válhat...

PS2 → **FORBIDDEN SIREN**

SCEE **2004. MÁRCIUS**

A horror kelendő műfaj, filmek, könyvek és persze játékok terén is. Aki csípi ezt a kategóriát, annak nagy örömet okozhat hamarosan a Forbidden Siren, amely stílusát tekintve kalandjáték, rengeteg akcióelemmel fűszerezve. Egy kis japán városban szabadul el lassan, de biztosan a pokol, mindenkit megmagyarázhatatlan rettegés tölt el a városkában.



A mi feladatunk pedig mi más is lehetne, mint hogy a sötétségben megtaláljuk a fényt, kiderítsük, hogy a mitikus gonosznak mi is a célja, és miért pont itt szabadult rá a világra. A játék alkotói főként a tökéletes borzongásra építenek, éppen ezért szépen megtervezett, realisztikus grafikai, illetve speciális hanghatásokra számíthatunk. Kis adalék arról, hogy mi is vár ránk: Japánban, ahol a program már megjelent, a televíziókban játszott reklámját a szülők tiltakozására a Sony levette a képernyőről. Reméljük a játék is hasonlóan durvára sikerül, erre azonban még egy picit várnunk kell, hiszen az európai megjelenés a jövő év márciusában esedékes.



XB → **FULL SPECTRUM WARRIOR**

THQ **2004. JANUÁR**



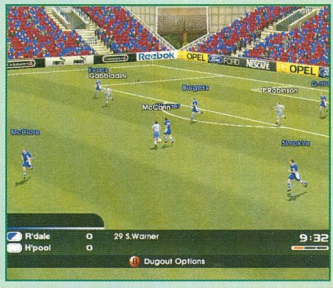
Ki ne szeretne – főként gyermekkorában – igazi kommandóssá válni, gyors, profi, precíz és technikai csodáktól hemzsegő akciókban részt venni? Nos, aki hasonlóan érez, annak érdemes figyelnie és várnia a Full Spectrum Warriorra, amely januárban jelenik meg, és egy igazi konzolos „Swat" lesz, azzal a különbséggel, hogy itt különböző városokban tehetjük csapatunkkal tiszteletünket, és a városi hadviselés összes csínját-bínját bevethetjük a gaz terroristák ellen. A fejlesztők eredetileg az amerikai hadsereg részére készítették el a programot, amelynek aztán elkezdték fejleszteni a pc-s és az xboxos verzióját is. Szintén a játék kvalitását jelzi, hogy az amerikai E3 játékbemutatón két díjat is begyűjtött, a legeredetibb játékötlet és a legjobb szimulátor büszke tulajdonossá vált, véleményem szerint nem is véletlenül…



PS2, XB → **LMA MANAGER 2004**

CODEMASTERS **2004. FEBRUÁR**

A konzolok számára van egy-két olyan stílus, amely nem igazán fekszik nekik, és igazán nagy kereslet sem lenne rá. Az egyik ilyen kategória a focimenedzser, amely a PC-ken igencsak népszerű téma, gondoljunk csak az Angliában minden rekordot megdöntő Championship Manager sorozatra. Nos, Ps2-őn és Xboxon nincs túl nagy kínálat ezen a részlegen, kivételt talán csak az LMA évente megjelenő részei képeznek, amelyek meglepően nagy sikereket érnek el világszerte. Ideje volt tehát valami újjal előrukkolni, ezért nem meglepő, hogy a fejlesztők már jó ideje dolgoznak a 2004-es részen, amelyben vadiúj kezelőfelület, realisztikus játékmódok, hatalmas statisztikahegyek, és amolyan különlegességképpen álomcsapat és fantázia módok is várnak ránk.



APRÓ NEWS

A Playlogic belehúz

A játékok fejlesztésével és kiadásával foglalkozó Playlogic bejelentette, hogy az eddigieknél is több pénzt, nagyjából 15 millió eurót szánnak a jövő évi fejlesztésekre. Jövő év február-március körül három saját fejlesztésű játékuk is megjelenik, ezek á Cyclone Circus (PS2), Xyanide (Xbox Live / GBA / N-Gage / mobilok), és az Airborne Troops (PS2). Ezeken felül több külső fejlesztő játékát kiadják jövőre. Ezek közül az egyik, a francia Widescreen Games Inuits című kaland-akció játéka, mely jövő év végén jelenik majd meg. A Whitescreen a Project Snap munkacímen futó játékon dolgozik gőzerővel, mely PS2 Online, Xbox Live platformokra készül. A Plalogic-nál gondolnak a következő generációs konzolokra is, a nemrég bejelentett Portable PlayStation (PSP)-re máris több játékot fejlesztenek.

World Championship Rugby

Az Acclaim újra beerősít, ennek első jele a World Championship Rugby, mely Playtstation-re, és X-Box-ra is megjelenik jövő év márciusában. A játékot a Swordfish Studios – Anglia egyik leghíresebb független csapata - fejleszti, és az a szándékuk, hogy játékuk legyen az új viszonyítási alap a sportjátékok körében.

Készül a Terminator 3: Redemption

Még alig jelent meg a Terminator 3: The Rise of the Machines, az Atari máris bejelentette a következő Terminator univerzumban játszódó programját. A játék szintén a harmadik rész eseményeit dolgozza fel, de sokkal bővebb betekintést nyújt majd a részletekbe, olyan helyekre is eljuthatunk, melyekről esetleg csak megemlítés szintjén jelentek meg a filmekben. A programot a Paradigm Enternainment fejleszti, X-box-on és Playstation 2-ön jelenik meg jövő nyáron. A hír érdekessége, hogy a Rise of the Machines lemezén megtaláljuk a folytatás játszható demóját.

Eidos – Quazal együttműködés

A Quazal bejelentette, hogy hosszú távú együttműködésbe kezdtek az Eidosal. Ennek első lépcsőjeként az Eidos megvásárolta a Net-Z elnevezésű online többjátékos technológiájukat, melyet két készülő játékukban már biztosan fel fognak használni. Ezt további játékok követik majd, melyekről hivatalos bejelentéseket szándékoznak tenni a következő egy-két hónapban. Az biztos, hogy ez a technológia felhasználható mind a Playstation 2, mind az X-Box játékok esetében.



PS2, XB, GC → SONIC HEROES

SEGA — **2004. FEBRUÁR**

A Sega leghíresebb és egyik legrégebbi arca kétség kívül Sonic, aki talán a Nintendo Marióját kivéve a legismertebb arc széles e világon – igaz csak játékfronton. Persze őt is megérintette a 21. század szele, így a kezdeti pár pályás, egyszerű kis program ma már összetett játékmóddal és rengeteg szereplővel rendelkezik. A Heroesben már négy csapat tizenkét főhősével indulhatunk neki a küzdelmeknek, de nem csak egyedül, hiszen az új Sonic főként a többjátékos módra van kihelyezve. Magától értetődő, hogy rengeteg misszió és bonusz pálya is vár ránk, így aztán a jó öreg főhőssel és társaival élvezetes és hosszú játékra számíthatunk. Ami pedig a legjobb, hogy már várnunk sem kell rá túl sokat, hiszen a megjelenés a jövő év elején esedékes.





PS2 → FLIPNIC

UBI SOFT — **2004. JANUÁR**



Mi is lehetne izgalmasabb egy konzolos flippernél? Talán a közkedvelt horgászprogramok férnek még be eme magasztos sorba, bár igaz, ami igaz a mostani flippereknek már külön története van, teljesítendő missziók hada lepi el az asztalt, magától értetődően gyönyörű grafikai asszisztencia mellett. Nincs ez másképp a Flipnicnél sem, ahol változatos küldetések, táblák és zenék gondoskodnak szórakozásunkról. Vadászhatunk ufóra, megmenthetjük a kihalástól a flamingókat, mindezt szépen megtervezett vizuális effektusok mellett, de lehetőségünk nyílik a többjátékos mód kihasználására, illetve bónuszpályák keresésére is.

PS2 → ISLE OF MAN TT SUPERBIKES

JESTER INTERACTIVE — **2004 TAVASZ**



Egy ritka darab készültéről számolhatunk most be, a Jester Interactive boszorkánykonyhájában ugyanis egy érdekes motorszimulátor készül, amelyben ötven licenszelt versenyzővel, no meg motorral állhatunk rajthoz, többféle játékmódban. Az igazi különlegesség persze a többjátékos mód, hiszen akár egymás ellen, akár kooperatív módban indulhatunk neki a futamoknak. Szintén érdemleges tényező a karriermód, ahol minél fentebb kell kerülnünk a ranglétrán, de szólhatunk az összes hivatalos pálya jelenlétéről is, magyarul, aki szereti a stílust, az készüljön nagy erőbedobással a tavaszra, mert személyében a hiánycikknek számító stílus egy igényes darabjára számíthatunk.



PS2 → NIGHTSHADE

SEGA — **NEM ISMERT**





Lara megalkotása óta tudjuk, hogy a közönség a virtuális leányzókat is komálja, főleg ha a megfelelő helyen, megfelelő módon domborodnak. Nos, ami a NightShade-et illeti – melynek a főszereplője sem a túlöltözöttségéről lesz híres -, egy kiváló verekedős anyagról van szó, az biztos. Feladatunk a hölgyemény bőrébe bújni és a világot fenyegető különböző szörnyekkel és démonokkal megküzdeni. A Sega új projektjében a Föld megmentése végett indított harcunkban rengeteg fajta kombót és harci technikát bevethetünk, sőt, ezeket kombinálhatjuk is egymással. No meg a beszerzett varázscuccokkal is, amelyekre szükségünk is lesz, hiszen a pokol teremtményeit sem kell félteni. Hatalmas verekedésekre számíthatunk, ha egyszer megjelenik a játék, mivel ez idáig semmilyen kiadási információról nem hallhattunk.



PS2 → R-TYPE FINAL

METRO3D — **2004. JANUÁR**







1987-ben jelent meg az első R-Type játék, amely akkor kimondottan sikeres karriert futott be, ám aztán jó pár évig nem hallhattunk róla. Az utóbbi két-három évben azonban divat lett a régi sztárok modern kori változatát elkészíteni, így a jó öreg akciójáték is erre a sorsra jutott. Kérdés persze, hogy a mai ellenfelek ellen milyen eredménnyel veheti fel a versenyt. Az ígéretek alapján egy kellemes akció-szimulátort kaphatunk a jövő év elején kézhez. Több mint száz hajó, melyekhez rengeteg fegyver és különböző navigációs rendszer, és persze tetszetős külcsín tartozik.

PS2, XB, GC → POOL PARADISE

IGNITION ENT. — **2004. MÁRCIUS**

Néha komolyan elgondolkozok rajta, hogy a fejlesztők hogy tudnak olyan agyament játékokat kitalálni, melyeknek sem a körítése, sem maga a témája nem igazán illik be a stílus berkeibe. Ennek ellenére meglepően nagy rajongótáborokra tesznek szert, így aztán hírértéke van a Poll Paradise készültének is. Az alapkoncepció szerint egy trópusi szigeten játszhatunk különböző szerencsejátékokat, jórészt biliárdot, dartsot, kártyajátékokat és egyéb emeletes marhaságokat.



Hogy az izgalomról is gondoskodjanak, mindez egy hatalmas verseny égisze alatt zajlik, hiszen rajtunk kívül még harmincan törnek a pénzdíjak felé, amelyekért sok-sok fordulón át kell küzdenünk a különböző erősségű ellenfelek ellen.

PS2, XB, GC — **RICHARD BURNS RALLY**

SCI — **2004. MÁRCIUS**

„Hajtű jobbra" – zúg a navigátor kiáltása a már szinte totálkáros Subaru vezetőfülkéjéből, hamarosan gépünkön is. Egyre inkább közeledik ugyanis a Richard Burns Rally állapota a végleges verzióhoz, amelyben az ígéretek szerint minden eddiginél jobb irányíthatóság kocsikkal, részletes és valósághű pályákkal, no meg a legnagyobb autómárkákkal is találkozhatunk. Hangzatos ígéretek ezek, de hogy mindebből mi is válik valóra, az majd csak a későbbiekben derül ki, addig is nézzétek meg az előzetes képet, amely bizony csak jót ígér.





GBA — **→ SHINING SOUL II**

SEGA — **2004. TAVASZ**

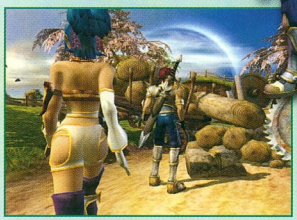
A Game Boy Advence-re mostanában egyre kevesebb igazán ütős darab jelenik meg, szerencsére most ismét egy nagyobb fejlesztésről számolhatunk be. A Shining Soul második része egy igazi szerepjáték, kissé ugyan diablós beütéssel, ám a fejlesztők ezt nem is tagadják, szerintük ugyanis nem szégyen a jobbtól ellesni valamit, főleg ha az nem is jelent konkurenciát. A grafika persze nem ugyanaz, mint PC-n, ám azt hiszem, maximálisan kihozzák belőle, amit a kis gép bír. Az első részhez képest három új karakterrel számolhatunk, a ninjával, a varázslóval és a pappal, no meg sok-sok új pályával, küldetessel és varázstárggyal.



XB — **→ SUDEKI**

MICROSOFT — **2004. MÁRCIUS**

Hamarosan egy igazán ütős, Xboxra készülő szerepjátékkal is gazdagabbak lehetünk, köszönhetően a legújabb Microsoft-kiadványnak, a Sudekinek. A hatalmas világban játszódó RPG-ben négy különböző karakterrel indulhatunk neki felfedező utunkra, ahol több mint száz fajta ellenséges teremtménnyel, és rengeteg intelligens NPC-vel találkozhatunk. Apropó világ. A fejlesztők ígérete szerint igazi vizuális orgazmust élhetünk át kalandozásaink során, mivel a grafikai motornak köszönhetően az egész külső moziszerű külcsínt kap, a nagyobb akcióknál speciális kameranézetekkel és lassításokkal. Nincs is mar olyan messze az a március..



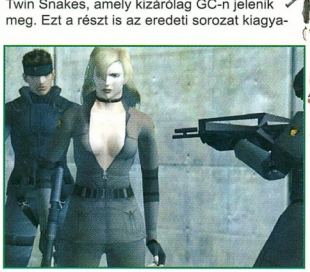


GC — **→ METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES**

KONAMI — **2004. ÁPRILIS**

Bár a GameCube nem nevezhető a Nintendo legsikeresebb darabjának, ám néhány exklusív játék sokat dobhat népszerűségén. Ezzel kecsegtet a Metal Gear sorozat legújabb tagja, a Twin Snakes, amely kizárólag GC-n jelenik meg. Ezt a részt is az eredeti sorozat kiagyalója Hideo Kojima készíti csapatával, a második rész picit átdolgozott grafikáját viseli ruhaként, rengeteg új ötlettel megtámogatva. Aki esetleg nem ismerné a nagy öreget, annak elég róla annyit tudnia, hogy fantasztikus külcsínnel, könnyen elsajátítható irányíthatósággal, és összetett játékmenettel rendelkező akciójátékról van szó, amely nem utolsó sorban az évek alatt rengeteg díjat és elismerést gyűjtött be. A megjelenés ugyan még kicsit távolról tekintget ránk, ám türelmetlenkedni semmi okunk, hiszen a Konami nem az a csapat, aki félkész anyagokat adna ki a kezéből, így megéri az a kis idő, a bugmentes és kínlódásmentes élményért.





APRÓ NEWS

Gameboy játék cserélő

A Radica UK Ltd. – a Gamester készítői – újabb GBA kiegészítőt hoztak forgalomba, talán az eddigi legpraktikusabbat, abból a kategóriából, amire azt mondjuk: hogy lehet az, hogy ez eddig nekem nem jutott eszembe? A kis kütyü lehetővé teszi, hogy három cartridget ot a cd váltóhoz hasonló módszerrel tároljunk, és lejátsszunk, azaz nem kell folyamatosan cserélgetnünk a játékokat. A kiegészítő 9.99 font, remélhetőleg hamarosan nálunk is kapható lesz.



Glass Rose – Európában hamarabb

A Capcom bejelentette, hogy a Glass Rose jövő év elején megjelenik Európában, az Egyesült Államokbeli megjelenési időpontról még nem döntöttek. A szerencsés japán játékosok már javában tolják ezt a horrorisztikus elemekkel teletűzdelt kalandjátékot, melyben egy Takasi Kagetani nevű kezdő újságíró bőrébe kell bújnunk, aki egy szép napon visszakerül az időben. Hogy pontosan mikorra, és hova, ezt kell szép lassan kideríteni, és amikor ez megvan, akkor jön a két fő kérdés tisztázása, egyáltalán hogyan történt mindez, és vajon miért?

Az R: Racing Evolution kiadót talált

Eddig kétséges volt a játék európai megjelenése, de szerencsére a Namco megegyezett az Electronic Arts-al, így jövő év márciusában vígan már nyomathatjuk ezt a nagyon ígéretesnek tűnő autós programot. A játékban 35 licenszelt autóval versenyezhetünk majd 14 pályán, de akinek a sima versenyezgetés nem elég, az egy 'Race Life' elnevezésű módot is választhat, melyben egy rendkívül izgalmas történet főszereplőivé válunk. A játék megjelenik minden létező konzolon.

Shantae folytatás készül

A WayForward Technologies bejelentette, hogy szépen elkezdték a Shantae folytatásának fejlesztését. A Shantae - 2D platform programként - a GameBoy Color egyik legsikeresebb játéka volt. A program főhőse Shantae egy ifjú hastáncos dzsinn, aki át tud változni mindenféle furcsa lénnyé, ezáltal rengeteg különleges képességhez jutva. Ezek például a repülés, ásás, mászás, úszás. A játék során átváltozhatunk többek között elefánttá, majommá, vagy esetleg hableánnyá. Shantae ellenfeleit a hajával teszi ártalmatlanná. A játékos a történet végigjátszása mellett többjátékos küzdelemben is részt vehet, akár három más játékossal együtt.

HALO 2

BEMUTATÓ

INFO BOX

XB

Kiadó:
Microsoft Game Studios
Fejlesztő:
Bungie Studios
Honlap:
http://halo.bungie.net
Megjelenés:
2004. március

ELŐREJELZÉS

+

Rengeteg az újítás, igazi második rész lesz, nem csak egy kipofozott változat Xbox Live támogatással

–

Nagyon erősen nyomul a konkurencia, remélhetőleg nem csap át kapkodásba a fejlesztés



Az inváció a kezdetét vette, csak nehogy egymás fejére essenek a nagy potyogásban

HALO 2

KÉSZÜL AZ X-BOX LEGSIKERESEBB JÁTÉKÁNAK FOLYTATÁSA. MASTER CHIEF ÚJRA AKCIÓBA LÉP...

Master Chief neve az Xbox tulajokban kellemes bizsergést ébreszt, de másoknak is bizonyára ismerős ez a zöld páncélos szuperkatona, aki szép lassan a gép „kabalájává" vált. Bizony, ha a Microsoft masináját megemlítjük valakinek, akkor tíz emberből nyolcnak biztosan Ő ugrik be. Hogy ez az arány még tovább javuljon - no meg persze a rajongók kedvéért -, már olyannyira gőzerővel készül a folytatás, hogy hamarosan napvilágot is lát. Már nem kell tehát sokat aludni, hogy a Covenantok legfőbb ellenségének bőrébe bújhassunk … ismét.



Úgy gondolom a Bungie megcsinálta a szerencséjét a Halóval. No nem mintha előtte nem lettek volna ismertek, hiszen már jó tíz éve a szakmában vannak. 1991-ben alakultak meg és olyan sikereket tudhatnak maguk mögött, mint a Marathon-trilógia vagy az első két Myth-játék. Mégis amikor az első képek és animációk elterjedtek a világon úgy négy éve a készülő Halóról, egyszeriben mindenkinek leesett, hogy ezek a srácok készülnek valamire. Az akkori viszonylatban egyszerűen hihetetlennek tűnt, hogy ezt meg lehet csinálni. Az csak olaj volt a tűzre, mikor a Microsoft felvásárolta a Bungie-t és bejelentették, hogy a Halo bizony Xbox exkluzív lesz. Volt nagy felhördülés, főleg a PC-sek részéről, de Macintosh hívők is értetlenül álltak, hiszen az addig mondhatni ők voltak a kedvezményezettek a platformok között. Ráadásul a sajtó is kétkedve fogadta a lépést (sőt állítólag még egyesek a Microsoftban is), mondván, hogy egy FPS konzolon úgysem lehet olyan ütőképes. Ezt csak tetézte, hogy a soron következő E3-n a Halo prezentációja kis híján kudarcba fulladt, a tesztgép be se akart bootolni, amikor meg nagy nehezen sikerült akkor komoly framerate-problémák adódtak. A játék azonban végül két éve mégis megjelent és hihetetlen nagy siker lett. Azóta több mint hárommillió példány fogyott belőle és pár hónapja megjelent a várva várt PC port is. Ma már mindenki tudja mi is az a Halo, és ez azért kicsit annak is köszönhető, hogy oly sok szó esett róla az elmúlt években. Gondoljunk csak azokra az esetekre, amikor maguk a rajongók keltették fel a figyelmet. Az egész világot bejárta a Warthog-jump videó, amikor a játékban használatos járgányt nem rendeltetésszerűen a levegőbe küldik egy jól irányzott lövéssel, kihasználva az ütős fizikai modellt. De ott van a High Speed Halo is, amiben autópályán száguldó autókban kötnek össze két Xboxot lelkes fiatalok az ablakon keresztül lengedező link kábellel, csak hogy nyomjanak egy multiplayer meccset a kedvenc játékban.

Szóval nem is lehet megkérdőjelezni a folytatás létjogosultságát, amely bizony már nincs is olyan messze. Az eredeti tervek szerint már az idén megjelent volna, ám a fejlesztők ezúttal semmit sem bíznak a véletlenre, tudják, hogy nagy a tét (az előző rész is a feszített határidő miatt kellett, hogy korábban megjelenjen, ugyanis az Xbox debütálásakor ott kellett lennie az első megjelenések között). Fokozatosan szállingóznak az infómorzsák a Halo 2-ről, már több képet is kaptunk, ám az eddigi legnagyobb bomba az idei E3-n robbant, ahol egy 8 perces animációt mutattak be a Microsoft-standon, ami teljes egészében a játék egy kiragadott pályáját mutatta be, valós időben. A főhős természetesen ezúttal is Master Chief, aki éppen a földre érkezik meg, egész pontosan New Mombasa városába, amelyet a Covenantok tartanak ostrom alatt. Az egész városban a káosz uralkodik, a sebesülteken átvergődve egyből a csata kellős közepébe csöppenünk. Egy hatalmas tér tárul a szemünk elé, ahol rendesen zajlanak az események. Rengeteg ellenfél mindenfelé, a katonák elkeseredett harcot vívnak, fegyverropogás és robbanások hallatszanak mindenhonnan. Hősünk persze nem tétlenkedik sokáig, hamar nekikezd az ellenfelek aprításának. Először csak kézifegyverekkel, majd talál egy sokkal hatékonyabb eszközt, egy gépágyút. Ezután kapunk egy kis ízelítőt a warthogozásból. Sokkal táposabb fegyvert kapott a jármű, azonban a Covenatok ellen ez is kevésnek bizonyul. Egyszer csak az egyik újfajta ellenség egy Brute vet véget a furikázás-



<<< MASTER CHIEF NEM TUD PIHENNI, MOST ÉPPEN A FÖLDÖN KELL SZEMBESZÁLLNIA AZ IDEGEN BETOLAKODÓKKAL.



nak, egyszerűen kikapja a sofőrt a vezetőülésből. Pár perc múlva ugyanez fordítva játszódik le, Master Chief rángatja ki a szembejövő Ghostból a vezetőjét. Már az első pár percből kitűnik, hogy az egyik legfontosabb dolog rendben lesz, ez pedig a hangulat. A készítők elárulták, hogy ez a pálya nem feltétlen ilyen formában szerepel majd a játékban, hiszen ezt csak a bemutató kedvéért hozták össze, de valószínűleg felhasználják majd a készítés során és találkozunk majd ismerős részekkel.
A sztoriról sokkal többet még nem tudni, az egyelőre még hétpecsétes titok. Azonban sok más kiderül, például az, hogy Chief már két fegyvert is tarthat a kezeiben (természetesen egyet-egyet) és ezek a készítők ígérete szerint akár különbözőek is lehetnek. Ki tudunk majd tekinteni a sarkokon, ami mindenképpen hasznos funkció, ha nem akarunk ajtóstól a házba rontani. Lesznek természetesen új járgányok is, például többfajta Warthog, ám ami ezzel kapcsolatos és demóban is szerepet kap az az, hogy a társaink is tudnak már vezetni, nekünk elég lesz az ellenfelekre figyelni. A mesterséges intelligencia amúgy is rengeteget fejlődik majd. A katonáink sokkal összehangoltabban dolgoznak, képesek lesznek tereptárgyakat használni, hogy fedezékbe bújhassanak, például egy asztalt felborítani, az ellenfelek pedig sokkal taktikusabbak lesznek, akár csapdába is tudnak majd minket csalni. Ehhez rengeteg új mozgást is tudnak majd, úgy, mint mászni, ugrani, guggolni, nem árt majd óvatosnak lenni. Persze lesznek új fegyverek és még több helyszín (a földön kívül még egy holdbázisról meséltek a fejlesztők, valamint alacsony gravitációjú pályákról). A környezet egy része lerombolható lesz, ablakokat, ajtókat szedhetünk majd cafatokra, sőt az ellenfelek ki is használják majd ezt, és ők is rombolnak, hogy könnyebb célponttá váljunk. Előfordul majd, hogy a sötétben lámpákkal keresnek majd minket, ilyenkor Chief ki tudja majd lőni a fényeket, hogy a sötétben könnyebben boldogulhasson. Természetesen az Xbox Live-ról sem feledkeztek meg a készítők, állításuk szerint minden eddigi ilyen irányú élményünket nyugodtan elfelejthetjük, innentől kezdve ez lesz az etalon. Az eddigi multiplayer-módozatok maradnak (Oddball, Race, Slayer, CTF, ...), de újak is érkeznek, amiről nagyon titokzatoskodnak a Bungie-sok. Ez egyébként igaz a játék egészét tekintve is. Nagyon lassan csöpögnek az információk a Halo 2-ről, és új képeket is fukarkodnak bemutatni. Persze valahol az őket is meg lehet érteni, hiszen nagyon kiélezett a verseny, elég nagy a konkurencia (elég, ha a Doom 3-ra vagy a Half-Life 2-re gondolunk), senki sem akarja kiteríteni a kártyáit előre. Meg aztán ez a mi érdekeinket is szolgálja, hiszen annál nagyobb lesz majd az élmény, mikor majd megjelenik a játék, hiszen nem az unalomig ismert dolgokat látjuk majd viszont. Ami viszont leszűrhető a közkinccsé vált anyagokból, főként a fent említett E3 prezentációból, hogy rendkívül sokat fejlődött a grafika. Igen impozáns fény-árnyék hatások lesznek, amire külön nagy hangsúlyt fektetett a brigád, valamint továbbfejlesztett bump mapping rendszer jellemzi még a vizualitást. Mint ahogy azt már fentebb említettem, az első rész fejlesztése eredetileg PC-re és Mac-re indult, aztán az ominózus felvásárlás után kellett az egész kódot átemelni Xboxra. Nos, a Halo 2 már alapból erre a gépre készül, úgyhogy jobban ki is tudják aknázni a lehetőségeit, a kódot is újraírták.



Sokan azt várták, hogy a Bungie majd bejelenti, hogy mégis megjelenik idén a játék, és a karácsonyfa alatt a szaloncukor mellé Halo 2 is kerül, ám ez az az információ, amit a Bungie teljesen konkrétan mindenki tudomására adott, csakis 2004 lehet a megjelenés leghamarabbi dátuma. Fentebb már filozofálgattam, hogy talán jobb is így, hiszen így többet dolgozhatnak rajta, meg karácsonykor úgyis annyi megjelenés van, nem biztos, hogy szerencsés egy ilyen programot ekkor kiadni. Mindenesetre nehéz ezt megmagyarázni azoknak a rajongóknak, akik már tűkön ülve várják a játékot, és az internet legeldugottabb zugait is felkutatják új információkért. Egy azonban biztos - mint ahogy a cikk elején is említettem – a fejlesztőknek már nem kell aggódnia, felértek a legnagyobbak közé. Akár még azt is megtehetnék, hogy nem is adnak már ki új játékot, hanem csak a Halót tökéletesítgetik újra meg újra. Tudunk erre példát, van olyan cég (ráadásul rivális), aki mindig „ugyanazt" a játékot adja ki, csak neve változik - néha Doom, néha Quake - mégis népszerűek. Lehet egy ez a dolog titka, talán sokkal jobban megéri ugyanazt az ötletet fejlesztgetni, mint midig újat kezdeni. Mindenesetre hallani lehet pletykákat új Bungie projectekről, de aztán ezek el is ülnek olyan gyorsan, ahogy jöttek. Talán ha a Halo 2 megjelenik, akkor ezen a téren is okosabbak leszünk. Nincs más hátra, minthogy eljöjjön a várva várt nap, reméljük ezt ők is így gondolják.

m_anger

GRANTURISMO 4

BEMUTATÓ

INFO BOX

PS2

Kiadó:
SCEE
Fejlesztő:
Polyphony D.
Hivatalos honlap:
Még nincsen
Megjelenés:
Még nem tudni

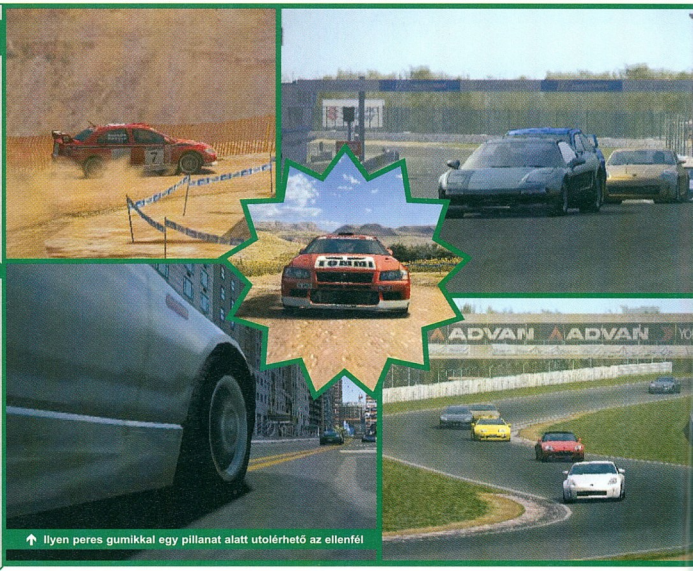
ELŐREJELZÉS

+

A látvány, az új fizika, a pályák, az élmény... Nagyjából minden

–

Sajnos autótörés még mindig nincs



↑ Ilyen peres gumikkal egy pillanat alatt utolérhető az ellenfél

GRANTURISMO 4

→ GT4. JÓ BORNAK NEM KELL CÉGÉR.

A királyi család legújabb sarja már szépen gömbölyödik a mama pocakjában. A 2004-es évben esedékes születése természetesen jó ideje lázban tartja a hű hódolókat, és mi tagadás, a lázadó tömegek is kíváncsian fülelnek a trónörökössel kapcsolatos hírek után. Az már most biztos, hogy igen jóképű gyerek lesz, és bár ez eddig lehetetlennek tűnt, de a szorgos szülők képesek voltak ismét túltenni eddigi csúcsteljesítményükön.

Esti mese vége, vissza a valóságba.
A Granturismo sorozat már a második epizód óta vitathatatlanul a konzolos autós játékok királya, császára és istene egy személyben.
A japán fejlesztőcég, a Polyphony Digital olyan magasra tette a lécet, hogy az elmúlt évek során még csak meg sem rezdült, pedig próbálkozók voltak szép számmal. De ami magas, az magas, és a GT sorozat nívója bizony a felhők között honol háborítatlan magányában.
Mindez persze nem véletlen, mivel irtózatos mennyiségű munka és főleg pénz áll a háttérben. A legtöbb autós játék fejlesztője örül, ha kívülről lefotózhatja a játékban szereplő járműveket, nagy részük a névhasználati jogot sem kapja meg, ezzel szemben a GT4 készítésekor hónapokig tartott a világ legjobb autóinak tesztelése különböző terepeken. Az Interneten számos képet és videót találhatunk a munkálatokról, amelyek után nehezünkre esik kétségbe vonni a „trónörökös" átütő sikerét.
Egyelőre még mindig csak találgatni lehet a pontos adatokat illetően, a project titkosabb, mint anno a Lopakodó tesztelése. Van, aki 500+ autóról hallott, van, aki majdnem 2000-ről tud, a pályák száma 200 és 300 között várható. Természetesen az 500 autó sokkal közelebb áll a valósághoz, mint a 2000, legalábbis én inkább hiszek Yamauchi-nak (a PD elnökének), mint holmi fórumokon élősködő pletykagépeknek. Akárhogy is lesz, hihetetlen mennyiségű adatról van szó, és ha hozzátesszük a tényt (amely már valós), hogy a játék grafikailag még szebb lesz, mint az előző epizód, akkor nem marad más, mint nagy kerek szemek és az állkapcsunk koppanása a padlón. Már csak várni kell, és remélni.
Az autókat illetően egy fontos újítás, hogy jelentősen erősödött a történelmi vonal, akár 50 éves autólegendákkal is versenyezhetünk majd. A fejlesztők célja ezzel az autók és a rajongók közötti kapcsolat még szorosabbá tétele.
A pályák terén annyi változott, hogy (hál' istennek) sokkal nagyobb arányban találkozhatunk majd (létező) versenypályákkal, de akár New York tökéletesen rekonstruált utcáin is végigrongyolhatunk, vagy nyelhetünk némi vörös port a Grand Canyon szirtjein száguldozva.
A pályák egy része keskenyebb lesz, mint a GT3-ban, köszönhetően a precízebb irányításnak. Ami biztos: lényegesen több pálya lesz az új részben. Legyen is, mert törés/sérülés még mindig nincs...
Van viszont egy vadonatúj fizikai motor, amely állítólag a GT sorozat eddigi legkomolyabb fejlesztése. A valóságban és a játékban elérhető köridők (a valós versenypályákon) közötti különbségek egy másodpercen belül vannak, ami egyértelmű bizonyítéka annak, hogy a fizika eléggé „rendben van", sőt Yamauchi szerint ez a játék a jövőben sokak számára első lépés lehet az autóversenyzői karrier felé. Ezt azért így látatlanban is vitatnám, de remélem, nem lesz igazam, és tényleg egy igazi szimulátort kapunk. Bár amíg az ütközésekkel nem kezdenek valamit, addig ez aligha valósulhat meg.
Sebaj, talán majd a GT5-ben.
Állítólag az AI is új agyat fog kapni, vége a buta „villamosnak", ezúttal sokkal emberibb stílusra számíthatunk gépi ellenfeleink részéről. Több hiba, több odafigyelés (egymásra) és tanulékony AI – ezek az ígéretek.
Amit még feltétlenül érdemes megemlíteni, az a Logitech külön ehhez a játékhoz fejlesztett force feedback-es kormánya, amely közel 900 fokot képes fordulni (szerintem durva túlzás, akármennyire is realisztikus), ezzel próbálva közelíteni a valós vezetésélményhez. Konkrét üzemmódokról nincs információm (mivel ez a 900 fok elég vicces lenne egy Subaru WRC-ben vagy egyéb versenyautóban), de remélhetőleg állítható lesz az elfordulás maximális szöge.
Miről nem esett még szó? Ja igen, a többjátékos mód. Akik már kipróbálhatták, azok szerint ugyan egy hangyányit „beremegnek" az autók, ha túl közel kerülnek egymáshoz, de mindez semmit nem ront a fantasztikus játékélményen (és az is lehetséges, hogy a végleges verzióban ez már javítva lesz).
Én már nagyon várom, és bár mindig is voltak fenntartásaim a sorozattal szemben, de ez ígérkezik 2004 egyik legizgalmasabb élményének. Gondolom, ezzel nem vagyok egyedül, rajtam kívül szó szerint milliók várják nagy izgalommal az új Granturismo-t. Várjuk együtt, akkor hátha hamarabb jön!

-MIKKA-



KILLZONE



→ ÖSSZEGYŰJTÖTTÜK AZ ÖSSZES ELÉRHETŐ INFORMÁCIÓT, A SOKAK ÁLTAL CSAK „HALO GYILKOS"-KÉNT EMLEGETETT PROGRAMRÓL.

Az FPS stílus még nem igazán volt képes mély gyökereket ereszteni a konzolok talajában, de úgy tűnik az igény megvan rá, ezért egyre gyakrabban jelennek meg a stílus új képviselői a piacon. Mivel többnyire a „klasszikus" pörgős akcióra a döntő többség által használt kontrollerek alkalmatlanok, inkább a taktikai vonal képviselői törnek az élre.



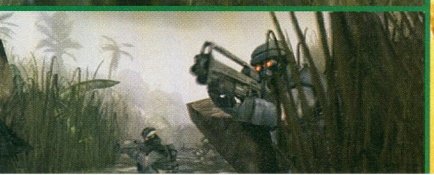
A Killzone sajnos nem lesz túl erős ilyen tekintetben, bár félig-meddig csapatjátékról van szó, de a látszat csal. Valóban egy négyfős csapat egyik tagjaként indulhatunk majd harcba, de a társainkat nem irányíthatjuk (legalábbis közvetlenül), és mivel ők meghalni is képtelenek, gyakorlatilag egyedül kell harcolnunk.
A többiek jó statiszta módjára ugrabugrálnak majd körülöttünk, úgy tesznek, mintha segítenének, és gondolkodás nélkül megfutamodnak, ha túl sok izzó fémdarab csapódik be a környéken.
A holland fejlesztőcsapat, a Guerilla Games nem titkolt célja, az Xbox-on hatalmas sikert aratott Halo konzolfps trónjának megdöntése, így már látatlanban is körvonalazódhat a játék. Nézzük csak, konkrétan miről is van szó! Valamikor a nem túl távoli jövőben az emberiség elkezdi mindenféle idegen bolygók benépesítését, kolonizálását. Természetesen, ahol ember van, ott háború van, nincs ez másképp történetünkben sem. A gonosz ellenség a Helghast, ami nem más, mint egy militarista szervezet (magyarul egy csapat koszos terrorista), amely megpróbálja átvenni a kontrollt egy kolónia felett. A szituáció egyértelmű és világos, hősünkre vár a feladat, hogy az anyabolygóhoz hű ISA szervezet katonájaként, mélyen a Helghast területén belül gyilkos csapást mérjen a szervezet központjára.
Mint már említettem, egy négyfős csapat egyik emberét kell irányítanunk, a többiek többé-kevésbé asszisztálnak a tűzharcokban. A készítők reményei szerint a játék negyedik végigjátszására is élvezetes lesz, mivel minden csapattaggal külön végigrombolhatjuk a bolygót. Mindegyikük más jellegű játékélménnyel kecsegtet, hiszen az első sorhoz szokott Rambo szindrómában szenvedő szuperhőstől kezdve az árnyakat és lopakodást preferáló kommandósig mindenféle harcmodorban nekieshetünk az ellenségnek.
Ezzel kapcsolatban bizonyos fenntartásaim vannak, mivel nem titok, hogy a játékmenetet agyonszkriptelték, vagyis túl sok beleszólásunk nincs a történetbe, minden érdekes történés előre meg van írva, ki van dolgozva, a játékosnak marad a „mozizás". Persze van, aki ezt szereti…
A fegyverek száma 21 lesz, a pisztolytól a platformon forgó automata ágyúig mindennel lőhetünk, ahogy kell (csak hangos legyen és villogjon veszettül).
Grafikailag csak a legjobbakat jósolhatom, bár még nem úszunk a hivatalosan kiadott képekben, de három-négy screenshot alapján is egyértelmű, hogy a látványra semmi panasz nem lehet. Akár egy dzsungelben, akár egy labirintus-szerű épületben kell majd kaszálnunk az ellenséget, a szemünk minden esetben el lesz látva válogatott finomságokkal. Ebben a tekintetben valószínűleg sikerül megfejelni a Halót, ahol a környezet néha leginkább minimalista vagy egyszerűen lepusztult volt…
Összesen 26 szinten kell majd végigküzdenünk magunkat. Sajnos járműveket nem fogunk irányítani (bombagól a Halo javára), viszont lesz benne többjátékos mód. Online mindenképpen (1-4 játékos), osztott képernyő talán (vagy valószínűleg, attól függően mennyire vagyunk optimisták).
Még korai lenne találgatni a Killzone-Halo mérkőzés végeredményét illetően, de a már birtokunkban lévő információk alapján megkockáztathatunk pár ködös jóslatot. Először is a grafika. Abból kiindulva, hogy a Halo is jobban nézett ki a promóciós anyagokon, mint a maga élő valójában, a Killzone esetében sem szabad fenntartások nélkül elhinnünk mindent, amit eddig elénk tártak. Talán kidolgozottabb lesz a Halónál, talán silányabb, mindez kiderül, ha megjelenik a játék.
Az irányítható járművek hiánya fatális rés lehet a Killzone védelmén, ahogy a halhatatlan csapattársak is. A híresztelések alapján annyi lesz az akció, öldöklés a Killzone-ban, hogy minden igaz Schwarzenegger rajongót a Mennyországba röpít majd, míg a Halo kellemes egyensúlyban lebegett a „gyilok" és a „fifika" között. Hogy ebből mi valósul meg? Várjunk türelemmel, és meglátjuk!

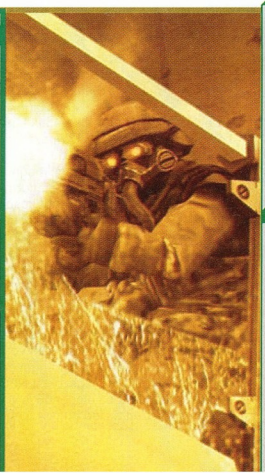
-MIKKA-





Szüretelés következik gépkarabéllyal





↓ INFO BOX

PS2

Kiadó:
Sony CE
Fejlesztő:
Guerilla Games
Hivatalos honlap:
Még nincsen
Megjelenés:
2004. tavasz

↓ ELŐREJELZÉS

+

A grafika mindenképpen a játékot erősíti, ezenkívül a minden szintre beépített „emlékezetes" pillanatok is kellemes élménnyel kecsegtetnek

–

talán kicsit kevés beleszólásunk lesz a történésekbe

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

→ KÉSŐ ESTI SZÁGULDÁS EGY KÉPZELETBELI VÁROS UTCÁIN



↓ INFO BOX

Kiadó:
Electronic Arts
Fejlesztő:
EA Black Box
Hivatalos honlap:
www.needforspeed.com
Megjelenés:
2003. Október 21.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET: ■■■■■■■■□■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■■■□■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■■□■

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□■

↓ VÉLEMÉNY

\+

Gyönyörű grafika, jól visszaadja a sebesség érzést, optikai tuning kánaán

\-

Lineáris játékmenet, sok az ismétlődő verseny

↑ GÉP

A Need for Speed név hallatán a legtöbb embernek a szép tájakon való száguldás jut az eszébe. Az első rész megjelenése óta ezek a tulajdonságok jellemezték az EA Sports sorozatát, ám az idei év soron következő száguldó őrülete merőben más élményt próbál nyújtani a játékosok számára. A legújabb NFS az éjszakai illegális versenyek világába visz el bennünket.

Az első Need for Speed játék 1990-ben jelent meg, nem kis meglepetést okozva mind PC-s, mind a konzolos játékosok számára. Szupergyors autókkal száguldozhattunk az akkori grafikai elvárásokhoz mérten gyönyörűen kidolgozott környezetben hegyeken, tisztásokon és megannyi látványos helyen keresztül. A játék legfőbb ismérve a szédítő sebesség és a mégregdrága - egyszeri halandó számára megszerezhetetlen - autók birtoklása volt. Az első rész sikerének köszönhetően beindult a jól megszokott gépezet, mely néhol kisebb zökkenővel ugyan, de viszonylag zökkenőmentesen kezdte ontani magából a Need for Speed játékokat minden platform számára. Az első részek egyhangúságát később új ötletekkel próbálták meg színesebbé tenni, úgy mint a rendőri oldal választhatósága, vagy egy hosszabb kirándulás erejéig a teljes Porsche-történelem újraélesztése. A legutóbbi Hot Pursuit 2 ismét visszatért a rendőrös alapokhoz, kicsit változtatva a bajnokság megvalósításán, de alapvetően nem sok újdonságot nyújtva. Sok kritika érte az apró hibák és hiányosságok miatt: nem volt időjárás, sem éjszakai vezetés, ettől függetlenül viszont még mindig hozta a megszokott NFS-érzést, és sokak számára ez elegendő is volt. Szép lassan elérkezett az idő hogy a még mindig jól menő sorozat egy kiadós ráncfelvarráson essen át és kapjon egy merőben új koncepciót. Az EA Sports-nak pont kapóra jött a Fast and Furious című film sikere, illetve annak az idén megjelent jól időzített folytatása is. Aki látta a filmet, annak nem kell bemutatni, hogy miről is van itt szó; megmaradtak a méregdrága autók, de az eddig nagyrészt városon kívül zajló versenyek bekerültek a város szívébe. Mindez önmagában még nem lenne eget rengető változás az előző részekhez képest, viszont itt jön a játék igazi erőssége: lehetőséget kapunk az összes autó teljes körű tuningolására mind motorikusan, mind vizuálisan. Ehhez hasonló megvalósítást már láthattunk a népszerű Project Gotham Racing-ben amikor az X-BOX még csak az elsőket rúgta újszülöttként a konzolpiacon. Az NFS-csapatnak azonban többet kellett nyújtania az anno sikeres PGR lemásolásánál, már csak azért is, mert a PGR folytatása is hamarosan megjelenik. Az EA igérete szerint nincs különbség az eltérő platformok között – egyetlen dolgot leszámítva, ez pedig az online-játék amely csak PS2-n és PC-n kapott helyet a játékban. Ebben az esetben viszont lehetőségünk adódik versenyezni a másik platform tulajdonosaival is. Mindezek után lássuk, mindezt hogyan sikerült a Black Box csapatának megvalósítania!

Bemelegítés

A játék indulása után a következő opciók állnak rendelkezésünkre: underground mód, tuningolás, quick race, osztott képernyős verseny, statisztika, az elmaradhatatlan beállítások, illetve a profilok. A quick race-opció lehetőséget nyújt az eddig megnyert pályákon való versenyzésre, és mind az öt különböző versenytípust választhatjuk. Bónuszként versenyen kívül is autózhatunk, igaz ebben az esetben is kötve vagyunk a pályák vonal-

vezetéséhez. Az osztott képernyős mód a másodmagunkkal való szórakozást hivatott szavatolni. Választható versenyek szempont-



jából teljesen megegyezik az előbb említett quick race-szel. A statisztika menü megmutatja versenytípusokra bontva, hogy milyen gyakran voltunk sikeresek az adott kategóriában, illetve, hogy ez mennyi stíluspontot jelentett nekünk. A játék minden kétséget kizáróan legfontosabb opcióját, a tuningolást még várassuk egy kicsit, helyette nézzük meg, hogy mit is takar az a bizonyos underground mód. A program ezen része hivatott a történetet elmesélni. Autós játékok esetében már megszokhattuk, hogy ez az összetevő van a legkevésbé kidolgozva, és ez alól az NFSU sem kivétel. Egy álmodozó fiatal srác szerepét töltjük be, akinek legfőbb vágya elismert utcai versenyzővé válni. Az első próbaverseny megnyerése után kapunk kerek 10.000 konvertibilis virtuálpénzt melyből megvásárolhatjuk első autónkat az öt alapmodell közül (Golf, Civic, 206, MX-5, Neon). Miután megszereztük új kedvencünket az underground menüben találjuk magunkat, ahol a következő lehetőségek állnak rendelkezésünkre: magazinok, helyezések, tuningolás és a versenytérkép. Az első két pontra nem érdemes túl sok szót vesztegetni, az aktuális top 10-et, illetve a különböző módon megszerzett magazincímlapokat szemlélhetjük meg. Sajnálatos módon ez utóbbihoz a program nem nyújt semmilyen segítséget, így addig nem tudjuk meg a szükséges feltételeket, amíg valójában meg nem felelünk nekik. A legtöbb magazin megnyeréséhez teljesítenünk kell a pályákat közepes és néhol nehéz fokozaton is. A versenytérkép tartalmazza az aktuálisan választható versenyeket. A játék összesen 111 kihívást tartogat számunkra, melyek fokozatosan, korlátozott számban válnak elérhetővé. Alkalmanként három vagy négy versenynél több sohasem lesz elérhető, ebből kifolyólag a játékmenet teljesen lineárisnak tekinthető. Ha kiválasztottuk a számunkra szimpatikus versenyt, akkor már csak a nehézségi szintről kell döntenünk, és indulhat a száguldás. A különböző nehézségi szintek leginkább pénzügyi helyzetünkre és a megszerezhető stíluspontokra vannak kihatással, illetve a fentebb említett magazinok megszerzését is befolyásolják. Javaslom mindenki számára először a könnyű fokozat kipróbálását, ugyanis a játék rendelkezik egy olyan apró kellemetlen tulajdonsággal, mely szerint ha hibázunk akárcsak egy esetben is a verseny alatt, az könnyen az elsőségünkbe kerülhet. Az NFSU nem ismeri a második helyezés érdemének a fogalmát (a bajnokság az egyetlen kivétel), így ha elveszítjük az első helyet, akkor lehet kezdeni az egészet előlről. A könnyű fokozat egyik hasznos ismérve még az AI „naivsága" mely kimerül abban, hogy ellenfeleink nem, vagy csak nagyon ritkán használják a rövidítéseket, és bizonyos esetekben belerohannak a forgalomban normálisan (értsd 35 mérföldes táblát betartó) haladó más járművekbe.

Versenyek

Ezen a téren is kihagyhatatlan volt az újítások bevezetése, így a megszokott körpályák (circuit) és hosszabb szakaszok (sprint) mellett most több érdekes és látványos típussal bővült a repertoár. Összesen öt különböző versenytípus áll rendelkezésünkre a már említett hatodikon, a szabad autózáson kívül.
A körversenyek alapjában véve nem változtak az előző részekben ismertekhez képest. Adott egy kijelölt, zárt útvonal a városban, amelyet 2-6 alkalommal kell megtennünk az előírtak szerint. Ilyenkor mindenki befejezi a versenyt, és értelemszerűen az nyer, akinek ez a leg-



hamarabb sikerül. A sprint leginkább a régi szakaszos versenyekre hasonlít. Kapunk egy kiindulási- és egy végpontot, megint csak az nyer, aki a leghamarabb halad át a célvonalon. Újdonság viszont a gyorsulási verseny kategória. Még mielőtt bárki rosszra gondolna, el kell mondanom, hogy ez lett a program egyik legérdekesebb része, rögtön a tuningolás után. A készítők gondosan ügyeltek rá, hogy a gyorsulási versenyek többet nyújtsanak egy egyszerű egyenes szakaszon való száguldásnál. Ebben az esetben rá vagyunk kényszerítve a kézi váltásra, viszont némi segítségképpen az autó irányítása is megváltozik. Ha valamilyen irányba elmozdítjuk a kormányt, akkor csak egy sávot fogunk váltani, a megszokott irányítás helyett. Ahhoz, hogy a gyorsulási versenyekben sikeresek legyünk, el kell sajátítanunk a tökéletes váltás technikáját. A képernyő nagy részét a fordulatszámmérő tölti be, mely tájékoztat az aktuális fordulatszámról, sebességi fokozatról és nitrónk (amennyiben rendelkezünk vele) mennyiségéről is. Ha közeledünk a váltáshoz megfelelő fordulatszámhoz, akkor a képernyő közepén kigyullad egy apró kék fény, jelezve, hogy pillanatokon belül váltanunk kell, ha a maximális teljesítményt akarjuk kihozni járművünkből. A váltás pillanata akkor érkezik el, amikor a kék fény zöldre vált. Nagyon fontos megtanulnunk a pontos időzítést, ellenkező esetben esélyünk sem lesz a nyerésre a későbbiek során. Még két lényeges dolog maradt a gyorsulási versenyekkel kapcsolatban. Egyrészt ez az egyetlen hely a játékban, ahol totálkárosra törhetjük az autónkat, tehát érdemes figyelni a forgalmat is, és nem csak nyomni a gázt Vin Diesel módjára. Másodsorban, ha a zöld fény bepirosodik, az azt jelenti, hogy túlpörgettük a motort, és hosszú távon ennek igen káros következményei lehetnek - a motor szét fog esni apró pici darabokra, mi pedig fájó szívvel mondhatunk búcsút a futamnak. Természetesen az újabb autók már erősebb motorral rendelkeznek, de mint azt tudjuk, semmi sem elpusztíthatatlan. A másik merőben új versenykategória a csúszás (drift). Mint az a nevéből is kiderül, ez a típus az autók kicsúsztatására épül. Minden alkalommal egyedül állunk rajtnak, ellenfeleink pontjairól a jobboldali kijelzőt használva szerezhetünk tudomást. A verseny lényege, hogy minél jobban kifaroltassuk az alattunk dolgozó olykor több száz lóerős járgányt. Egy-egy sikeres csúszás után pontot kapunk, amennyiben sikerült elkerülnünk a korláttal való találkozást. Abban az esetben, ha elérünk egy bizonyos pontszámot egy csúszáson belül, akkor a szorzónk értéke eggyel nő, és megjelenik a következő szorzó eléréséhez szükséges pontszám. Érdemes a szorzót minél hamarabb felpumpálni, ugyanis minden egyes farolás ezzel az értékkel lesz felszorozva. Ha sebességünk túlságosan leesik, akkor a szorzó is veszíteni fog értékéből. Gyorsabb autóknál nemcsak ajánlott, hanem egyenesen kötelező a kézifék használata, ellenkező esetben csak a korlát lesz képes megállítani minket, ami pontjainkra nézve igen rossz hatással van (bizonyos esetekben még pontlevonást is kaphatunk érte). Az utolsó versenyfajta a kiütés, ezt persze nem kell szó szerint érteni, mindösszesen annyi változásról van szó a körversenyekhez képest, hogy az adott kört utolsóként teljesítő versenyző automatikusan kiesik. Ez így megy mindad-



dig - egészen pontosan három körön keresztül -, míg csak egyetlen száguldó őrült marad a pályán. Minden versenyre illetve versenytípusra igaz, hogy a maximális versenyzői létszám a nulla-négy nyílt intervallumból vesz fel értéket. Ez elsőre lehet, hogy furcsa, viszont sok szempontból kényelmes is. Két speciális versenyfajtáról nem esett még szó ebből az első a próbafutam (time trial). Vele csak nagyon ritkán találkozunk a játék során, a legtöbbször azért, hogy valami egyedi tuningot kapjunk sikeres teljesítése esetén. Semmi többről nincsen szó, mint egy olyan speciális sprintről, ahol egyetlen ellenfelünk az idő. A másik speciális verseny a bajnokság (tournament), ahol az eddig megszokott egy-egy futam helyett hármat vagy négyet kapunk illetve a futam végén helyezésünknek megfelelően pontokat osztanak. Ezeken a versenyeken a megszerezhető pénzmennyiség is nagyságrendekkel magasabb, mint általában (a legtöbbször 10x). Ha az összesítésben sikerül nyernünk, akkor a kellemes pénzösszegen kívül még egy csomagnyi teljesítménynövelő tuningokat is kapunk. Ezek a tuningok lesznek a legfontosabbak autónk számára az egész játék alatt. A választási lehetőség ez esetben dupla meg van vonva tőlünk, mi nem szólhatunk bele, hogy milyen típusú tuningot szeretnénk, és addig nem kapunk új választható futamot a térképen, míg nem diadalmaskodunk a bajnokságban. Minden sikeresen teljesített verseny után a gép közli velünk nyereményünket, és jelzi, ha újabb pályát sikerült feloldanunk a quick race vagy osztott képernyős opcióhoz. A legelső három-négy verseny amolyan gyakorlás jellegű, segít megismerkednünk a különböző típusokkal, és gyors tanulást biztosít a kezdők számára.

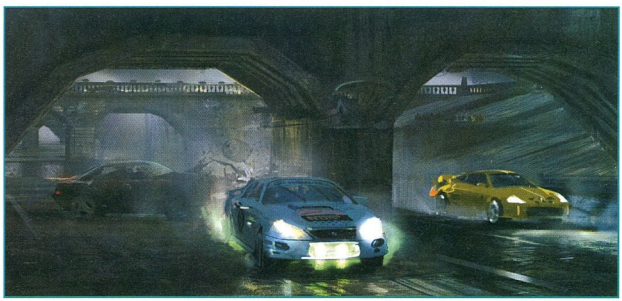


Plusz 10 lóerő

Végre elérkeztünk a játék legfontosabb eleméhez, a tuningoláshoz. Itt három fő opció közül választhatunk: motor tuning, optikai tuning illetve autócsere. Autónk becserélése igen egyszerűen történik, kiválasztjuk a kívánt új járgányt, majd először saját autónk adatairól kapunk egy táblázatot, ezek után pedig a megvásárolandóról. A jelenlegi kocsi festése, beállítása és minden egyéb extrája átkerül az újra. Sajnos a gép által közölt adatok (gyorsulás, sebesség, kezelhetőség) nem mindig felelnek meg a valóságnak, ezért érdemes minden autót kipróbálni az utcán, mielőtt versenyre indulnánk vele. Ha mégsem nyerte el a tetszésünket, akkor még mindig adódik lehetőségünk visszacserélni a régire. Itt meg kell említenem a program egyik zavaró hiányosságát, amely abból adódik, hogy egyszerre csak egy autót vagyunk képesek birtokolni. A későbbiek során sok esetben szükségünk lesz váltogatni a kocsikat az adott versenynek megfelelően. Egy egyszerű példával élve az Acura RSX viszonylag jól kezelhető, gyors gép, ami tökéletesen megfelel a gyorsulási versenyekhez, viszont egy megfelelően feltuningolt Mazda Miata majdhogynem verhetetlen a technikás pályákon, ahol sok az éles kanyarkombináció. A teljes játék során összesen 20 különböző autó áll a rendelkezésünkre. Szándékosan hagytam a két tuning opciót a végére, ennél a résznél legalább ugyanannyi időt fogunk eltölteni, mint magával a versenyzéssel. Az autó teljesítményét növelő tuningok kilenc kategóriára lettek felbontva, ez által befolyásolva a három fő alaptulajdonságot. Ezeket az újításokat minden alkalommal egy bajnokság megnyerése után kapjuk hármas csoportokban. Mind a kilenc kategória három fejlesztési szintet foglal magában az alapként rendelkezésünkre álló gyári alkatrészeken kívül. Lehetne vitatkozni rajta, hogy ez most sok vagy kevés, véleményem szerint a fejlesztők megtalálták a középutat az árkád és a kemény szimuláció között. Ha megnyerünk egy új fejlesztési csomagot, a kilenc összetevő valamelyikéhez akkor még bónuszként lehetőséget kapunk kiválasztani a számunkra szimpatikus márkacsomagot is. Én nem tapasztaltam különösebb eltérést az egyes márkák között, ezek csak amolyan színesítésként szolgálnak. Az egyetlen számomra elképzelhető magyarázat az lehet, hogy az általunk preferált márkáét kapjuk meg hamarabb a felragasztható matricák közül. Igaz, hogy a motorikus fejlesztések általában nem társulnak vizuális változással, mégis látványos különbség érhető el a fékek és a lengéscsillapítók lecserélésével. Az új alkatrészek beszerelése előtt a program megmutatja nekünk, hogy az adott tuning mennyire lesz hatással a három fő tulajdonságra. Újfent sajnálatos az a tény, hogy az autók fejlesztését tekintve a játék megint csak teljesen lineárisra sikerült. Az egyetlen igazi különbséget a próbafutamok alkalmán megszerzett egyedi tuningok jelentik, ilyen esetben ugyanis választanunk kell több előre megadott kategóriából. Összességét tekintve azonban ez csak nagyon minimális különbségeket fog eredményezni, és semmilyen drasztikus módon nem befolyásolja a játék teljesítését.

Gyöngyházfény

Utolsó állomásunk az optikai tuningok varázslatos világába vezet. Ebbe a vállfajba tartozik minden, aminek valamilyen látható jele van az autó kinézetében. A programozók itt teljesen szabadjára engedték fantáziájukat, mire a játék végére érünk, már több száz választható alkatrész, matrica és festés fog a rendelkezésünkre állni, hogy minél egyedibbé tehessük éppen aktuális kedvencünket. Lehetőséget kapunk az autó legapróbb részleteinek megváltoztatására is: a lökhárítók, motorháztető, tető, hátsó szárny, lámpák, alufelni, ablakok, kipufogó mind lecserélhetőek, sőt, többségük még át is festhető. Ha valakinek ez még mindig nem lenne elég, akkor a mai divatnak megfelelően választhat neonfényt és több tucatnyi matricát az egyszerűnek már így sem nevezhető járgányra. A motorikus tuningokkal megegyezően ezeket a kellékeket sem kapjuk meg a két szép szemünkért, mindenért keményen meg kell küzdenünk a futamok során.



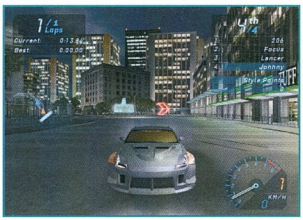
Az új alkatrészek beszerelése roppant egyszerűen elvégezhető, csak kiválasztjuk a tuningolni kívánt kategóriát, majd ízlésünknek



megfelelően az új elemet, ami abban a pillanatban meg is jelenik az autón, így még mindig lehetőségünk adódik visszalépni a csere előtt, ha nem nyerte el tetszésünket.
A dolgok akkor kezdenek bonyolódni, amikor elérkezünk az autó festéséhez, itt lehetőségeink ugrásszerűen megsokszorozódnak. Az első körben átfesthetjük magát az autót, a hátsó szárnyat, az alufelnit, a fékeket és a kipufogót. Három eltérő festék kategória közül választhatunk mindezek alapjául: normál, metál és gyöngyházfény. Ha az alapokkal megvagyunk, akkor jöhet az egyedi minták felvitele. Négy eltérő réteget használhatunk fel erre a célra, és mindben egyes rétegen belül tucatnyi minta közül kell kiválasztani a legvadabbat. Az eltérő rétegek természetesen külön-külön színezhetőek, így abban az esetben, ha jól variáljuk a minták és színek kombinációját egészen elképesztő eredményt kaphatunk.
Miután megalkottuk a tökéletes szín kavalkádot, és még mindig van rendelkezésre álló szabad helyünk az autó felületén, nincs más hátra, mint megannyi matrica közül válogatva kitölteni azt. Maguk a matricák létező tuning, autóhifi és egyéb ismert sportmárkák licenszei. Minél extrább kiegészítőkkel ruházzuk fel autónkat annál látványosabban nő népszerűségi szintünk is. Mind erre, mind a stíluspontokra érdemes nagy figyelmet szentelnünk, ugyanis bizonyos versenyeken csak akkor indulhatunk, ha ezek az értékek elérik az ott megkívánt szintet. Ha valaki megkérdezné, hogy a játék melyik részét sikerült a legjobban eltalálniuk a készítőknek akkor nyugodt szívvel tenném voksomat erre a fejezetre.

Technológia

Amikor annak idején a játékot bejelentették, egy kérdés foglalkoztatta leginkább az embereket: hogyan fogják megvalósítani a városok nem éppen sivár grafikai kidolgozását a sebességérzet megtartása mellett. Így utólag nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy minden pontosan megvalósult az eredeti tervek szerint. A város útjai tükröződnek mintha éppen csak pár perccel ezelőtt állt volna el az eső. A fények a sebesség függvényében torzulnak, a motion blur áldásos tevékenysége pedig ugyanazt az érzést kelti bennünk, amit a sorozat összes tagja képviselni volt hivatott: sebességet. A sok apró effekt, kezdve az autók lámpáinak fénykörétől egészen a sebesség hatására szűkülő látómezőig mind ugyanazt a közös célt szolgálják, megpróbálják visszaadni egy több száz lóerős géppel való száguldás élményét a kivilágított éjszakai nagyvárosban. A hangok terén már nem ennyire látványos a fejlődés, míg az autók hangja tiszta és jól észrevehetően elkülöníthető a különböző típusok között addig a környezetünkkel való interakció már jóval kevésbé kidolgozott.
A fejlesztők védelmében azonban el kell mondanom, hogy nem is lesz igazán alkalmunk a környezeti zajok hiányán bánkódni, mert a legtöbb esetben örülni fogunk, ha képesek vagyunk az úton maradva lépést tartani ellenfeleinkkel. A zenei alátétek az EA által az utóbbi időben gyakran preferált elképzelés szerint, ismert előadók licenszelésével lett megoldva. A majdnem harminc számot nagyjából há-



rom kategóriára osztották fel: hip-hop,rock és techno. Megtalálható itt Rob Zombie-tól a Crystal Method-ig szinte minden, egyedüli hiányosságként csak a saját zenék támogatásának nemléte hozható fel. Összességében a játék megközelítően hibátlanra vizsgázik a technológia teszten.

Elszámolás

Vegyes érzelmeket táplálok a Need for Speed Underground iránt. Sokszor elgondolkodom rajta vajon mi lehetett volna a programból, ha kicsivel több idő jut a fejlesztésre vagy csak jobban odafigyelnek az apróságokra és okosan lopnak ötleteket a konkurenciától. Számomra hiányoznak az illegalitással párosuló rendőrautók, a szabad, kihívásokon alapuló nem lineáris játékmenet és a motor tuningolásnak kevésbé árkád jellegű megoldása. Ennek ellenére nagyon jól szórakoztam a játékkal eltöltött hosszú órák alatt és garantálom, hogy aki rajong a sebességért vagy csak egyszerűen vonzalmat érez az illegális autóversenyzés iránt, az ugyanolyan jól fog szórakozni. Amenynyiben az EA folytatni kívánja az Underground által elkezdett irányvonalat, és okulnak a mostani rész apró hibáiból akár még egy tökéletes játékot is kaphatunk az évek során. Addig is mindenki csatolja be magát kedvenc gyöngyházfény színű álmába és padlógáz (nameg NOS)!

Johnny

CSALÁSOK

PlayStation 2 csalások:

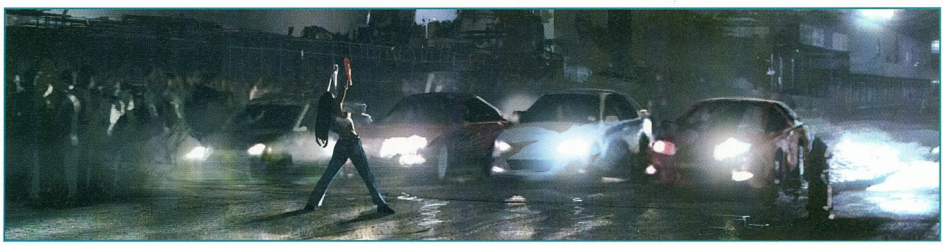
Nyomjuk meg az alábbi kombinációkat a menüben:
Minden körpálya elérhető legyen:
Le, R1, R2, Négyzet
Minden gyorsulási pálya elérhető legyen:
Jobbra, Négyzet, Balra, R1, Négyzet, L1, L2, R2
Minden stílus pálya elérhető legyen:
Balra, Jobbra, R2, R1, L2
Minden szakasz verseny elérhető legyen:
Fel, R2, R1, Le
Menet stabilizáció kikapcsolása:
R1, Fel, Le, L1

X-Box csalások:

Nyomjuk meg az alábbi kombinációkat a menüben:
Minden körpálya elérhető legyen:
Le, R, Fekete, X
Minden gyorsulási pálya elérhető legyen:
Jobbra, X, Balra, X, L, Fehér, Fekete
Minden stílus pálya elérhető legyen:
Balra, Jobbra, Fekete, R, Fehér
Minden szakasz verseny elérhető legyen:
Fel, Fekete, R, Le
Menet stabilizáció kikapcsolása:
R, Fel, Le, L

GameCube csalások:

Nyomjuk meg az alábbi kombinációkat a menüben:
Minden körpálya elérhető legyen:
Le, R, X, Z
Minden gyorsulási pálya elérhető legyen:
Jobbra, Z, Balra, R, Z, L, Y, X
Minden stílus pálya elérhető legyen:
Balra, Jobbra, X, R, Y
Minden szakasz verseny elérhető legyen:
Fel, X, R, Le
Menet stabilizáció kikapcsolása:
R, Fel, Le, L





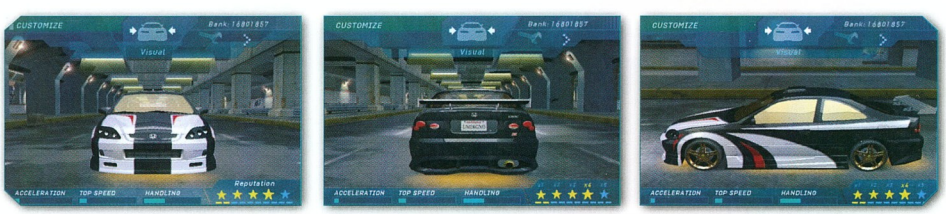
→ Acura RSX Type S - 2 literes motor , 4 henger , 16 szelep, 200 lóerő, 2003-as évjárat



→ Dodge Neon - 2 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 132 lóerő, 1999-es évjárat



→ Ford Focus ZX3 - 2 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 150 lóerő, 2003-as évjárat



→ Honda Civic Si Coupe - 1.6 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 125 lóerő, 2000-es évjárat



→ Honda S2000 - 2 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 240 lóerő, 2003-as évjárat



→ Hyundai Tiburon GT - 2.6 literes motor; 6 henger; 24 szelep, 170 lóerő, 2003-as évjárat



→ Mazda Miata MX-5 - 1.8 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 140 lóerő, 1999-es évjárat



→ Mazda RX-7 - 1.3 literes motor; 2 henger twin turbo, 255 lóerő, 1995-ös évjárat



→ Acura Integra Type R - 1.8 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 195 lóerő, 2001-es évjárat



→ Mitsubishi Eclipse GSX - 2 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 140 lóerő, 1999-es évjárat



➔ Mitsubishi Lancer 2.5 RS - 2 literes motor , 4 henger turbo, 16 szelep, 265 lóerő, 2003-as évjárat



➔ Nissan 240SX SE - 2.4 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 155 lóerő, 1992-es évjárat



➔ Nissan 350Z - 3.5 literes motor; 6 henger , 24 szelep, 285 lóerő, 2003-as évjárat



➔ Nissan Sentra SE-R Spec V - 2.5 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 175 lóerő , 2004-es évjárat



➔ Nissan Skyline R34 GTR - 2.6 literes motor; 6 henger twin turbo, 24 szelep, 275 lóerő, 1999-es évjárat



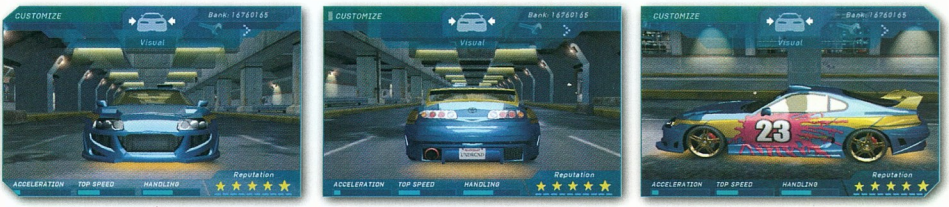
→ Peugeot 206 GTi/S16 - 2 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 135 lóerő, 2003-as évjárat



→ Subaru Impreza 2.5 RS - 2.5 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 165 lóerő, 2003-as évjárat



→ Toyota Celica GT-S - 1.8 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 180 lóerő, 2002-es évjárat



→ Toyota Supra - 3 literes motor; 4 henger; 16 szelep , 225 lóerő, 1998-as évjárat



→ Volkswagen Golf GTI 2.0 - 2 literes motor; 4 henger; 16 szelep, 150 lóerő, 2003-as évjárat



LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

→ A TRILÓGIA BEFEJEZŐ RÉSZE TARTOGAT JÓ NÉHÁNY MEGLEPETÉST.

↓ INFO BOX

Kiadó:
Electronic Arts
Fejlesztő:
EA Games
Hivatalos honlap:
http://lordoftherings.eagames.com/
Megjelenés:
2003. november 14.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET: ■■■■■■■■□■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■■■□■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■■□■

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□■

↓ VÉLEMÉNY

+

Remek, ahogy az FMV átmegy a játékba. A grafikai megvalósítás, a karakter-animáció kiváló. Az akció kemény, a kombók jól használhatók és látványosak

–

Nagyon rövid, elég lineáris. Bizonyos akciók túl szívatósra sikeredtek (az egyik legnehezebb játék a GunValkyrie óta.)

↑ GÉP

Kezdjük a mozgások leírásával, a magyar nevük alapján fogok rájuk hivatkozni a szövegben, a kombókat pedig megtalálod a játék közben elérhető gyorsmenüben.

Speed Attack (Gyorstámadás):
Alapsebességen gyors, vízszintes csapások, főleg pajzs nélküli ellenségekhez és „tömegoszlatáshoz".
Parry (Hárítás):
A túlélés kulcsa, mivel a legerősebb támadásokat (még a barlangi trollok csapásait is!) blokkolja, sőt hárítja a nyílvesszőket is. A gombot ritmusosan kell nyomogatnod a hárításhoz.
Fierce Attack (Erőtámadás):
Erőteljes ütés, mely megsemmisíti az ellenség pajzsát és páncélját, a pajzstalan ellent pedig leüti.
Physical Attack (Fizikai támadás):
Támadólétrák vagy ellenség elrúgására, utóbbiak ettől kicsit elszédülnek, és sebezhetővé válnak, ez egérútnyerésre is jó.
Ranged Attack (Távolsági támadás):
Ezen gomb lenyomásával aktiválod karaktered távolsági támadását, „elsütni" a gyorstámadással tudod, ha ezt hosszan lenyomva tartod, és ezután engeded fel, erősebb lövéshez jutsz (feltöltés). A célzás automatikus, de a jobbra-balra irányokkal tudod váltani a célt. „Töltényeid" száma véges (balra lent láthatod), de találsz pótlást (kis tegezek), mindenképp szedd össze ezeket!
Killing Move (Kivégzés):
A földön fekvő ellenség életét olthatod ki egy mozdulattal. Nagyon fontos támadás, de sűrű tömegben és akcióban nem könnyű kivitelezni.
Action Button (Akciógomb):
Ha bárhol látsz egy világító kört, az valamilyen akciót jelöl. Sétálj oda, és nyomd le az akciógombot, a többit karaktered megoldja.
Back Jump (Hátraugrás):
Az okos harcos tudja, mikor kell visszavonulni. Ezen gomb lenyomásával hősöd hátraugrik, ezzel veszélyes helyzeteket is simán megúszhatsz, és visszatámadhatsz (vagy elfuthatsz…)
Special Ability (Speciális képesség):
Gandalf egy energiapajzsot generál maga köré, a hobbitok az elf köpenyt borítják magukra, ettől kis időre láthatatlanná válnak (ha ekkor ellenséged hátába kerülsz, Kivégzéssel azonnal megölheted!), a többiek különféle támadási jóságokat szerezhetnek.

Következzék a végigjátszás, az ellenőrző pontokat – CP – kiemeléssel jelöltem.

Helm's Deep

Ez az oktatópálya Gandalf bőrében, meghalni szinte lehetetlen. Pár alapvetés: a bal alsó sarokban látható az életerőcsíkod, ettől jobbra találsz egy kör alakú kijelzőt. Támadáskor és



hárításkor ez lassan feltöltődik, és az ellenség megölésekor ennek állása szerint kapsz tapasztalati pontot. Négy értéke van: Fair (megfelelő), Good (jó), Excellent (kiváló), Perfect

(tökéletes). Ezek egyben azt is takarják, milyen könnyen tudod megölni az ellenséget, természetesen a tökéletes a „legáldottabb" állapot. Ha a rosszarc beadta a kulcsot, a „kiértékelés" sárga feliratként megjelenik felette, ha ilyet nem látsz, az illető csak lepadlózott, gyorsan állj mellé, és végezd ki. Alapvetően kétfajta ellenség létezik: védett (pajzzsal, páncéllal), és védtelen. Előbbiek ellen mindig Erőtámadással indíts, ez megsemmisíti a védelmüket, ezután jöhet a Gyorstámadás vagy később a kombók. Pár uruk-hai lenyomása után jön egy kis mozi, Legolas kéri a segítségedet: a várfalnál találsz egy létrát, a felfelé iránnyal meg tudod mászni – ám még ne siess, írtsd az ellenséget és gyűjtsd az XP-t, majd jöhet a lajtorja. Odafent jobbra pár íjász, háríts, majd válaszolj hasonlóan. Ha meghaltak, újabb mozi: Aragorn a híd védelmére hív. Előtted nem messze megjelenik egy kék kör, itt akció, ezzel lerepülsz a mezőre. Három hajítógép vár akciózásra, plusz találsz odalent pár dárdát szintén kék körben, ezeket is elhajigálhatod (akció + gyorstámadás, jobbra-balra iránnyal cél váltása). A harmadik katapult aktiválása után győztél.

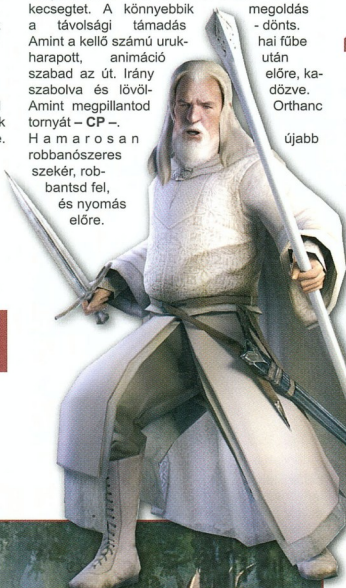
Ezek után három út áll előtted: a varázslóé, a királyé és a hobbité. Haladjunk sorban, és ha már Gandalffal nyitottunk, jöjjön az ő csapása.

PATH OF THE WIZARD (Gandalf) Road to Isengard

Egy erdőben találod magad, a menekülőkkel ne törődj. Hamarosan találkozol egy kisebb csapattal, intézd el őket, majd tovább egy kis animációig és két orkig, odafent tüzes íjász, háritsd a nyilakat, a két párbajhős kivégzése után jöhet a Robin Hai. Mehetünk tovább, nemsokára szekér puskaporos hordókkal - és



közeledő ellenség. Amint a kocsihoz érnek, távolsági támadással robbantsd fel az egészet. Lődd le az íjászt balról, újabb szekér ellenség közelében, majd híd, íjászokkal. Amikor csendes a környék, választhatsz: a hídon simán átsétálsz, vagy picit visszafelé és jobbra letérve a száraz folyómederben nyomulsz, itt rengeteg ellenséget, ám még több XP-t találsz, a választás rajtad áll. Egy kis tisztáshoz érve **– CP –**. Újabb animáció, entek kontra orkok. Rohanj le az ösvényen. A jobb felső sarokban megjelenik egy számláló: neked és az enteknek összesen 75 rosszarcot kell megölnötök. Érdekes a feladat: ha berohansz a sűrűbe, nemcsak az ellenség veszélyeztet, hanem az entek is, akik simán eltaposhatnak – ám ez ismét kecsegtet. A könnyebbik a távolsági támadás Amint a kellő számú uruk-harapott, animáció szabad az út. Irány szabolva és lövöl-Amint megpillantod tornyát **– CP –**. Hamarosan robbanószeres szekér, robbantsd fel, és nyomás előre.



sok XP-vel megoldás - dönts. hai fűbe után előre, kadözve. Orthanc újabb

A távolból, tornyokból tüzes nyilak, háritsd őket – az épületek tövében robbanós kocsi, bumm bele. Ha mindegyik torony ledőlt, kelj át a hídon. Balra látsz egy „csillogó" követ egy elf rúna, XP-t ér. Hátra arc, előre, le a vízkerékig.

Eljutsz egy entig, aki megpróbálja áttörni a gátat, rengeteg ork támadja tüzes nyíllal. Első célpontod az őrt álló uruk-hai legyen, az ő feje felett életerőcsík. Használd a távolsági támadást, majd ha elpusztult, az ork íjászok ellen is, mind ezen a parton, mind a túlparton, a kis platformon. Jönnek ellenségek folyamatosan, de a fő feladatod az ent megvédése, amíg a gát átszakad (ennek az „életcsíkját" is láthatod), így a víz mindkét felén ütemesen irtsd az íjászokat, a kardosokkal csak annyit foglalkozz, amennyit muszáj.

Minas Tirith - Top of the Wall

Kegyetlen! Meg kell akadályoznod, hogy az ellen elfoglalja a várat. A jobb felső sarokban látod a „lerohanásjelzőt", ha ez betelik, elkezd villogni, kis idő múlva pedig vége a játéknak. Fent középen látod a stilizált térképet, te a kis kiugró rész közepéről indulsz, ahol megjelenik egy piros pötty, az létra, oda kell rohanni, és a fizikai támadás gombjával el kell rúgnod azt. A csáklyáknál az akciógombbal lejutsz a párkányra, itt könnyebben tudsz rohangálni. Jó idő múlva jön egy animáció, ostromtorony érkezik. A kiindulópontodtól balra, attól nem messze, picit hátrafelé találsz egy lépcsősort, fuss fel, majd kerülj a középen lévő katapult mögé, a kék körben akció, majd még egy (nyomogasd folyamatosan!). A második lövés után rohanj le a lépcsőn, és irány jobbra, közben rugdald a létrákat. A jobbszélen érkezik egy újabb torony, a távolsági támadással (legjobb feltöltve) kapd szét. Ezután ismét vissza a toronyba (rugdosva), egy lövés a katapulttal, majd távolsági támadással szedd le a szárnyas *nazgűlt*, ha lezuhan a kastélyra, rohanj le, ismét jobbra. Újabb torony jön. Ha nem voltál elég fürge, kőomladék állja utadat, mássz le a párkányra, majd fel a másik oldalon. Rugdosva irány a jobbszél, távolsági támadással ezt is döntsd le. Most lehet megnyugodni!

A moziban barlangi trollok döngetik a főkaput. Gyűjts némi XP-t, rögtön a sarkon (ahol visszamásztál a kötélről) újabb torony, fent szokott lenni ajándék. Lejőve találsz egy lejáratot, melyet két legény őriz, rohanj le, és fuss a többiekkel, az udvarra.

Minas Tirith - Courtyard

Feladat: 200 polgár biztonságba juttatása. A számláló a jobb felső sarokban, a civilek jobbról, a kapu mellől, illetve jobbszélről (ahonnan te is érkeztél) rohannak be, a menekülési pont a bal hátsó sarok. A két útvonalat kell figyelned, és levadászni a közvetlenül támadó ellent. A szobor mellett találsz dárdát, de ezt még ne használd el! „Életvíz" három helyen van: zöld hátul balra, vörös jobbra, ahonnan a népek érkeznek, és még egy ilyen a kaputól balra, mindegyik hordóban.

Figyelj a főkapura, itt íjászcsapat várható, távolról nyomd le őket. Zölddel jelölt ellen is jön, ők bajnokok, pár erőtámadás és zárókombó ajánlott ellenük. Hamarosan mozi, három barlangi troll érkezik – nekik tartogattuk a dárdákat! Szórd meg őket, majd távolsággal is. Innentől kezdve ez lesz a pálya: íjászok, bajnokok, trollok, mindig ők legyenek a fő célpontok! Ha megvan a 200, jöhet a király.

PATH OF THE KING (Aragorn, Legolas, Gimli)
Paths of the Dead

Indításnak pár rosszarc, plusz némi itóka. Tanulj meg csapatban dolgozni: maradj közel a többiekhez, így ők sok találatot elnyelnek! Nemsokára egy nagy kő emelkedik ki a földből, irány a köd. Egy nagy terembe érsz, oszlopok zuhannak le, és sok ellen jő, csak óvatosan! Az út végén egy csontokból kirakott létra vár, mássz fel, sok rosszarc fogad, majd végül egy bajnok. Továbbmenve balra egy kis fülkében ital, ne pazarold el, a nagyteremben sereg! Ha minden csendes, akció a szobor melletti körben, ez, mint híd. Ha kell, most igyál, majd át a kapuhoz, verekedni. Séta le balra, a híd alá,



ebből ellenség terem. Ez itt sűrűn előfordul - a kő akkor porlik el, ha minden „lakóját" legyaktad, ehhez találsz némi dárdát is. Hamarosan híd, íjászokkal. Szedd le őket, és rögtön (tehát még a híd előtt) boríts le balra. A rámpán és kis hídon átjutva elágazik az út, egyelőre maradj egyenesben. Balra találsz három koponyahalmot, itt térj le, a kis kitérő végén elf rúna, visszafelé ellenség. Menj tovább balra, az út végén szikla az akciógombbal lökd rá a komákra. Hátra arc, vissza az elágazóhoz (nem a rúnás, a korábbi), és le. Pajzsosok



jönnek, tehát erővel támadj. Ha szükséged van rá, jobbra lent, egy ösvény végén találsz vörös itókát, aztán irány egyenes, a felvont hídig. A hídtól jobbra találod a tekerőkereket, *három* gyors akcióval tudod leengedni, közben persze sebződsz majd, de balra hátul van gyógyital. Ha az íjászok és a híd is lenn vannak, rohanj át az utóbbin. **– CP –**
Újabb ellenség jön, jobbra, a fal melletti ösvény végén találsz italt, ezután vissza le, és baloldalon a kerék, viszont jön két bajnok is, ha lenyomtátok őket, a kis alkóvban itóka. Sűrűn akciózva emeled fel a kaput koppanóig, majd fel, harc, és futás be.
A híd közepére érve két kő, lehet XP-zni ezerrel. A jobb felső sarokban megjelenik, hány ellenséget kell levágni az átjutáshoz. Ha ez megvan, szabad a pálya, kelj át a hídon.

The King of the Dead

Főellenség! A király három ütéssel nyit, majd kis szünetet tart, ez nálad sok gyors hárítást, majd folyamatos gyorstámadást jelent, amikor felizzik a kardja, ismét védekezés. Amikor beássa magát a földbe, egy azonnali Kivégzéssel extra sebzést tudsz bevinni! Ne fuss utána, kimormog a földből négy legényt, akik csak akkor támadnak, ha te is, lőj bele egyikükbe, húzd magadra, és irtsd ki, majd sorban a többit is. Jöhet újra a király, ezután íjászok következnek, távolsági támadás. Nemsokára új móka: a szobra előtt tűnik fel a főkoma, te egy szikla mögött állsz. Maradj is ott! Egy nagy széllökés érkezik, amint vége, lépj ki oldalra, és teljes töltéssel nyilazd meg a főnököt, majd vissza a szikla fedezékébe. Ha a nagy kő leamortizálódik, közelharc jön, ezúttal már öt vágás, a negyedik után szünettel, úgyhogy neked is ritmust kell váltanod. Pár újabb katonaélesztés-temetés után a király ismét a szobrához bóklászik, ezt látva rohanj a képernyővel szemben, találsz itt egy újabb sziklát védelemnek (itt van egy adag extra nyílvessző). És így tovább, több meglepetés már nem lesz, előbb-utóbb kinyírod a rosszarcot – és leszakad a plafon. **– CP –**

Futás! A kis eligazítás után egy-két jobbra mozdítással állítsd irányba embered, majd koppanóig told a lefelét. A képernyővel szembe fogsz futni, ne állj meg! Amint átérsz a hídon, picit már kell játszani jobbra és balra, de továbbra is tartsd a „felém" irányt. Ha sikeresen átérsz egy kőboltozat alatt, jön egy sírkő és pár katona, *gyorsan* intézd el őket, mert betemet a mennyezet! Ha a kő szétporladt, rohanás előre, a kamera fordulásával vált te is irányt, jobbra, majd jön egy újabb sírköves móka. Ezután hamarosan rábukkansz a kollégákra – és egy újabb síremlékre, ezúttal azonban sok bajnokkal, úgyhogy vond be a társakat is a csatába és az összes kombódat, ami van. Ha mind elpusztult, győztél.

Southern Gate

Fuss előre a híd közepéig. Egy barlangi troll ugrik elő – rohanj vissza, balra találsz dárdát, küld bele, ez általában elintézi. A pálya lényege, hogy a balra lévő két katapultot beindítsd, ez lerombolja a tornyot, itt, mint hídon, bejuthatsz a várba. Amint a két szerkezet elsült és a moziknak vége, fuss jobbra, itt is egy hajítógép, amellyel meggyengítheted a várfokon álló trollt, majd előre, át a romokon, fel a létrán és balra.
Kaszabold le a védőket, a trollt feltöltött távolsági támadással intézd el, ezután állj a helyére. Jön egy *mümak*, harci elefánt, három pajzs látható az oldalán, ebbe kell belelőnöd, majd egy negyediket magába a felépítménybe – közben persze lesz kis kézitusa is. Ezután egy kis animáció mutatja a megtekerendő kart – ám előbb tisztítsd meg teljesen a környéket! Amint csendes minden, sűrű akciókkal (kb. 4-5) nyisd ki teljesen a kaput – ha kiözönlenek a védők, abbahagyhatod a tekerést. Indulj a képernyő felé, közben borítsd le a két üstöt, majd vissza a létrán és a romokon a mezőre. Már csak át kell rohanni a kapun, ám ha kedved van, nekiállhatsz tápolni, van pár ellenség, sok XP-vel.

Pelennor Fields

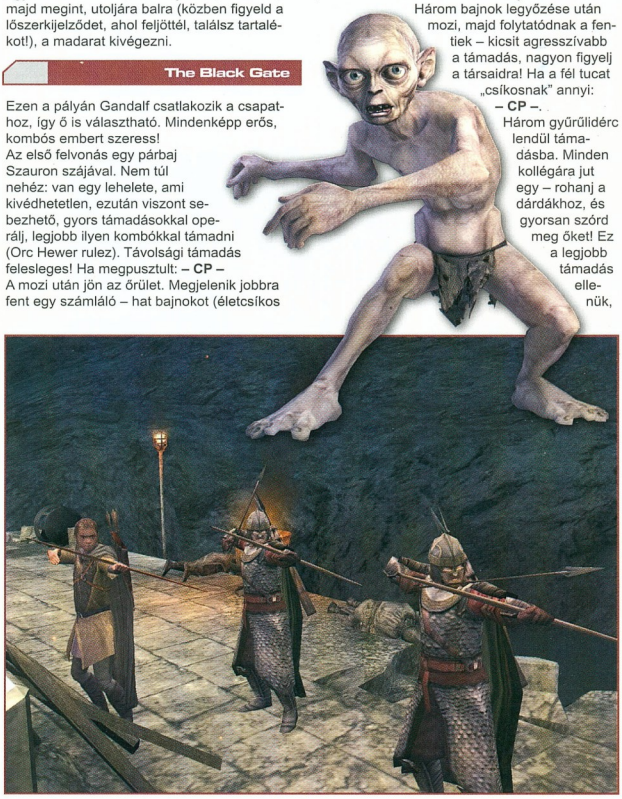
Első feladat: 60 ellenség megölése, a számláló jobbra fent. Védekezz (én a balra, a dombok lábánál hoz mentem, itt a hátam védve volt), és próbálj meg szólistákat kihúzni a csapatok széléről. Ha megvan a kívánt hulla,



Éowyn és Trufa befut a pályára, nyomukban egy múmakil, te egy szikla orrán találod magad. Cél: megóvni a fiatalokat, az életerejüket fent láthatod. **– CP –**
Le kell nyomnod az elefántot – fuss balra, innen jön, lőj, ha egy katapult elé ér, azzal, és kövesd jobbra. Amint elesett, jön egy másik, ám ennek legyőzéséhez át kell futni a csatatéren, fel a szemközti sziklára. Rohanj vissza, a két hajítógép között, egy zászlónál, ahol a tartalék lőszer van, lejutsz a mezőre, ne törődj az ellenséggel, nyomulj előre, a kamera fordulásával balra, találsz egy újabb rámpát, ami felvisz a másik hegytetőre, gyorsan jobbra, innen jön a fáni, adj neki, sajnos itt már ellen zavar, de koncentrálj a fő feladatra! Ha a múmakilnak annyi, újabb animáció – ezúttal egy nazgûl érkezik. Ezerrel koppanóig balra, és kicsit lefelé, innen meg tudod lőni a madárkát, az életerejét jobbra fönt láthatod. Ha ez egyharmadára lement, ő el, viszont jobbról újabb elefánt. Játék a szokásos – az ormányos haláltusája közben újra ezerrel balra, lőpozícióba, mert nazgûl, újabb egyharmad sebzés, vissza jobbra, múmakil, majd megint, utoljára balra (közben figyeld a lőszerkijelződet, ahol feljöttél, találsz tartalékot!), a madarat kivégezni.

The Black Gate

Ezen a pályán Gandalf csatlakozik a csapathoz, így ő is választható. Mindenképp erős, kombós embert szeress!
Az első felvonás egy párbaj Szauron szájával. Nem túl nehéz: van egy lehelete, ami kivédhetetlen, ezután viszont sebezhető, gyors támadásokkal operálj, legjobb ilyen kombókkal támadni (Orc Hewer rulez). Távolsági támadás felesleges! Ha megpusztult: **– CP –**
A mozi után jön az őrület. Megjelenik jobbra fent egy számláló – hat bajnokot (életcsíkos ellen) kell lenyomni. Ám ez a legkevesebb: társaid élete is a kezedbe kerül, egyenként megjelennek portréik a képernyő tetején. Amint azt látod, hogy valamelyikük ereje fogy, rohanj ha nincs közelben ilyen, jöhet a távolsági. Persze lehet közelharcba is menni, védés, gyors kombók, ellenük a legjobb az erőtámadás. Ha a triónak vége, a kicsiken a sor…



mellé, és segíts be a védekezésbe. Egy idő után a koma energiája lassan visszatér. Ha vörösben volt, várd meg a „besárgulást", persze csak ha más közben nincs életveszélyben. Mivel ez egy arénaharc, segítségül leírom, kit hol találsz:
Ha Te vagy...
Gandalf: Legolas balra, Gimli középen hátul, Aragorn jobbra;
Aragorn: Legolas balra, Gimli középen hátul, Gandalf jobbra;
Legolas: Gandalf balra, Gimli középen hátul, Aragorn jobbra;
Gimli: Gandalf balra, Legolas középen hátul, Aragorn jobbra;

Próbálj középen maradni és figyelni a kijelzőket, az íjászok elől állnak fel, csapkodd, vagy távolról szedd le őket. A befutó bajnok általában valamelyik hőst pécézi ki, érdemes őket dárdával megkínálni, kettő kivégzi őket, persze célozni nehéz a tömegben. Ha megtalálták a havert, hátulról erővel lepd meg, majd gyors kombókkal hamar nyomd le őket.
Három bajnok legyőzése után mozi, majd folytatódnak a fentiek – kicsit agresszívabb a támadás, nagyon figyelj a társaidra! Ha a fél tucat „csíkosnak" annyi: **– CP –**.
Három gyűrűlidérc lendül támadásba. Minden kollégára jut egy – rohanj a dárdákhoz, és gyorsan szórd meg őket! Ez a legjobb támadás ellenük,

PATH OF THE HOBBITS (Samu, Frodó)
Escape from Osgiliath

Meg kell találnod a kiutat a várból. Egyre kell figyelned: a jobb felső sarokban lévő „nazgûljelzőre". A legmagasabb nyílt placcokra érve ez „elsül" (a már ismert Szauron-Szeme effekt), ekkor elkezd vörösödni, ha betelik, villog, majd újabb effekt után a nazgûl lecsap Frodóra, és vége a dalnak. Ha fedezékbe vonulsz, a kijelző lassan kitisztul, kilépve kezdődik elölről a móka.
Gollam vezeti a csapatot, figyelj, merre tart, nem tudsz eltévedni: balra, majd fel a lépcsőn, közben sok ellenség, használd a speciális képességet, kerülj a rosszak hátába és kivégzés. Hamarosan kirobban a fal, szedd le távolságával a túloldalról lövöldözőket, majd fel az omlason a várfokra, itt újabb kis csata. Tovább jobbra, fel a lépcsőn, majd a túlvégen le a létrán, a két íjász kinyírása után hátul van még egy lajtorja, le ezen is.
Kint az udvaron már sűrűbb a helyzet, a cél elől, jobbra a kis lépcső. Kapd ki a tüzes íjászokat, majd a többieket is, és fel a baloldali omláson. Gyorsan az íjászt le, előtte zöld itóka, amint kifutsz az erkélyre:
– CP –.
Fel a létrán, most kell figyelni a kijelzőt. A cél: át az udvaron, fel a pallón és le szemben a létrán. Nyugodtan kaszabolj, csak figyelj a „radarra", fél-háromnegyednél legyél a pallón, ha villog, rohanj be balra a toronyba, itt biztonságban vagytok, és leszedheted innen az íjászokat is. Menj ki, harcolj, majd vagy vissza fedezékbe, vagy le a létrán.
Az ellenállás letörése után fel a lépcsőn, ennek tetején a leesett harang mellett akció.
Az legurul, áttöri az ellent és a falat. Jobbra húzd, találsz vörös italt, aztán le, és ki a szabadba. Az udvaron lehet tápolni, ha tiszta a terep, nagy levegő. A lépcsőn felfutva újra jön a kijelzős móka. Nyugodtan kaszabolj, az alsó udvar, ahonnan jöttél szintén biztonságos, tehát ha visszafutsz ide, újra indul a „nazgûl-mérés".
A cél balra, a másik placc, rengeteg íjásszal. Szemben, az omlás tetején a toronyrom ismét fedezék, juss el ide, innen lehet megint vadászni. A következő állomás átellenben a másik torony, idebent is sűrű a forgalom, főleg íjászban. Itt találsz egy újabb, hosszú

XP-KÖLTÉS, KOMBÓK

Amikor elköltöd pontjaidat, választhatsz (jobbra-balra mozgás), hogy csak az aktuális hősnek, vagy a teljes Szövetségnek vásárolod-e meg az adott bónuszt. Ha lehet, mindig ez utóbbi mellett dönts, így például amikor a hobbitokra kerül a sor, már jó pár hasznos kombó birtokában akcióznak! Persze nem musszáj mindent elkölteni, nézd meg, később mit mennyiért vehetsz majd meg. A legfontosabb és legjobb XP-költések a következők:
Strength of... – *négy fokozaton fejlesztheto, az életerőt növeli, létfontosságú!*
Orc Hewer – *az egyik legjobb kombó védtelen ellenség ellen.*
Final Judgement – *remek mozgássor, erős ellenfelek ellen is.*
Bane – *minden, ami eme szócskával kezdődik vagy végződik, megvásárolandó minél előbb!*
Ezen felül érdemes a távolsági támadásokat (ranged attack) is minél előbb fejleszteni, hiszen nem mindig a közelharc a nyerő – ezek is legtöbbször egymásra épülnek.

létrát, majd ennek aljában egy másikat, közben megállhatsz vívni. Odalent egy elárasztott folyosó és jó sok ellen, plusz egy troll. Erőtámadásokkal hámozd meg, majd jöhetnek a gyors akciók és kombók, végül a többi harcos. A járat végében jobbra tekerőkerék, sűrű akció, míg Samu otthagyja a kereket, ezután ki a szabadba, és vége is a pályának.



Shelob's Lair

Tarts folyamatosan jobbra. Egy pók, jobb, újabb, jobb. Itt találsz egy elf rúnát, ha felszeded, három újabb hálószövőt. Kombózz, ideális helyzet a „tökéletességhez", kapsz életitalt is a hullák után. Ezután irány vissza, majd balra – vigyázz, ne lépj rá a sok kis pókra, mert sebződsz! Ismét jobbra, az újabb kispókoknál balra, majd a következőnél ismét bal. Három pók legyőzése után jobbra a falon fáklya, akció, fordulj vele a tömeg felé, Samu elhajítja, ez utat nyit. Újabb nagy trió és fáklya, ezúttal pókhálóégetésre, ha szabad az út, eljutsz egy rakás orkig. Kicsit előremenve találsz újabb fáklyát, ezzel Samu a plafonra akasztott hullát találja el, okoz némi galibát, van még ilyen „tüzes bot" körben, újratermelődők. Az ösvény végén egy felborítható parazsas üst van, innen picit előre és jobbra vezet az út, persze előtte ölj meg mindenkit. Az új járatban egyre több az ellen – de szerencsére a fáklya is, használd ezeket taktikusan! A fellógatott hulla után kettéágazik az út. Balra eljutsz egy szakadékig, innen lelövöldözheted a hídon álló ellenség jó részét. Ezután viszont vissza, és irány a másik ág. Szemben túlerő, szerencsére jobbra fent, pár rosszarc lenyomása után találsz egy kőrakást, akcióval az egész sereget lenyomhatod egyszerre. Tovább előre, pár pók után eljutsz a hídra, ahol Samu megpillantja a Banyapókot.
– CP –
A hídon orkok, néhány pók, majd a túlfelén kispókok serege – használd mindkét oldali fáklyát az útpucoláshoz! A kis teremben csata, a bal oldali oszlopon lévő fáklya a szemközti járatot lezáró háló égetéséhez való. Vigyázz a három pókra, mert beletolnak a kicsik közé, inkább csald vissza őket a terembe! A járatban orkok, majd elágazás, rengeteg aprósággal. Előbb jobb oldalra dobd a fáklyát, odaföntújabb trió, az itteni fáklyával el tudod égetni a továbbjutás gátló szövedéket. Vissza a kiindulópontra, és most jöhet a bal oldali ág. Az első „pihenőben" állj meg, harítva a lövéseket távolról szedd le az íjászokat, ezután jöhet a következő etap, és be a járatba. Újabb nagy hármas, végre fény, és **– CP –**.
Főellenség, nem is akármilyen. Sok tanácsom nem lehet: védekezés, elfutás és elugrás, majd sűrű, gyors kombók, erőteljes csapások. Amikor a Banyápók életcsíkja besárgul, viszszahúzódik, és rád küld pár kölyköt. Amint ezeknek vége, ismét ő következik – és ez így megy tovább.

Cirith Ungol

El kell jutnod a toronyba, de nem tudod, merre van. Ha nyolcvan ellent lekaszabolsz, a többiek jöttödre menekülnek – pont a célod felé. Persze egyedül nehéz – a kemény fiúk megpróbálhatják az egy-sok elleni harcot, a többiek pedig a következőket.
Amint tiéd az irányítás, speciális mód, lopózz a troll háta mögé, és végezd ki, majd rohanj viszsza, jobbra üst, terítsd a nép elé, a maradékot gyakd le, a galérián kardozókat távolról nyírd ki.
A nagykaputól jobbra nyitószerkezet, akció, és tovább. Kétszer két gyalogos jön, semmi extra, gyorstámadás és gyorskombók!
Az újabb troll ellen megint csak az álcás ledőfés jöhet be. A kint álló komát egy-egyben zúzd le, majd a lenti őröket a dárdákkal. A csetepaté résztvevői nem nagyon törődnek veled, rohanj át köztük, picit balra folyosó. A pajzsos őr már húzósabb, de közepes sérüléssel még nem gond, fent elől is egy üst, középen zöld ital, és a túlvégen újabb parázstartó. Ezt mindenképp érdemes kiborítani – a lényeg, hogy kijuss az arénába, és fuss fel a lépcsőn. Viszonylag simán feljuthatsz az első szintre, itt be balra, kint az erkélyről a lentiek nyakába zúdíthatod az ólmot, jó sok XP, és szinte biztos „tökéletes" mód, ezzel a kintieket simán legyakhatod. Menj tovább felfelé, használd ki a dárdákat, a következő trollon akár ezekkel, akár az álcás orvgyilkolással juss túl. A folyosó végében megtalálod az aréna fölött lógó csillár kötelét, akció, újabb tömegmészárlás és „tökéletes" mód, persze meglesz az ára, az érkezőkre borítsd rá a jobboldali üstöt.
Séta vissza a külső küzdőtérre. Balra a második alkóvban zöld lé, aztán kend el a száját a népnek, a lépcső mindkét oldalán van üst. Jobbra látsz egy nagykaput, mellette a nyitószerkezet – a lecsapódó bejárat ismét pár életet követel. A csatatéren válassz ki magadnak szingli harcosokat, és egy-egyben nyomd le őket – legjobb itt összeszedni a szükséges nyolcvanat. Ha megvan, és van még energiád és kedved, tápolhatsz még nyugodtan, aztán fuss fel a csapóhídon, majd balra, fel a létrán. Két őrt találsz itt, balra viszont két puskaporos hordót. Lopózz oda, és akcióval lökd le – a robbanás hegyekbe szedi az áldozatot, a két komát „tökéletesben" legyakhatod, ezután fel a hídon. Most jön, amiről beszéltünk: az ellen meglát és menekül. Fuss utánuk, át a csapóhídon. Megállnak a fiúk a torony bejáratánál – dönts. Nekik eshetsz, vagy felmehetsz jobbra a lépcsőn, itt egy troll (párbaj vagy álca), és egy katapult, ez elintéz mindenkit odaát. Rohanj fel, ne állj meg, omlásveszély! Ha bejutsz, még ne dőlj hátra: jön a főellenség!

The Crack of Doom

A koma legyőzése nem ördöngösség: először két-három erőtámadással hámozd le a pajzsát, ezután rohanj a két dárdatartó közül a legközelebbihez, és hajíts egyet a figurába, ettől rosszul lesz, rohanj neki, és villámgyors csapásokkal és kombókkal sorozd meg. Ha magához tért, elrohan új pajzsért, és kezdődik az egész elölről. Folytasd, míg bírja!



Az utolsó nagy kihívás, igen kegyetlen - Frodó Gollam ellenében. A pálya kulcsa: valahogy a sziklák szélére kell csalnod „drágaságomat", majd innen erő- vagy fizikai támadással (rúgás) le kell taszítanod (amikor megpróbálja visszanyerni az egyensúlyát, akkor rugdosd meg jól). Ezután még kapaszkodik a sziklába – egy vagy két pontos Kivégzéssel elérheted, hogy leessen. Ezt összesen hatszor kell eljátszanod. A második után már sziklák potyognak a fejedre, a harmadik végén pedig lávaeső – aztán az összes egyszerre. Nem egy sétagalopp…

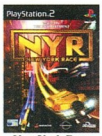
](redenc

Konzol Stúdió

KARÁCSONYI AKCIÓS AJÁNLATA







New York Race
3 990 Ft



EyeTOY + Kamera
4 990 Ft



Formula One 2001
4 990 Ft



Gran Turismo 3
5 990 Ft



GT Concept
5 990 Ft



WRC I.
5 990 Ft



WRC II.
5 990 Ft



The Getaway
5 990 Ft



Virtua Fighter 4
5 990 Ft



This is Football 2003
5 990 Ft



Ratchet and Clank
5 990 Ft



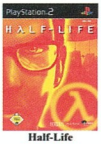
Rayman Revolution
5 990 Ft



TOCA Race Driver
6 990 Ft



The Thing
6 990 Ft



Half-Life
6 990 Ft



Resident Evil: C.V.
6 990 Ft



Evil Dead
6 990 Ft



FIFA Football 200
6 990 Ft



Hitman 2
6 990 Ft



James Bond 007:
Nightfire 6 990 Ft



Medal of Honor:
Frontline 6 990 Ft



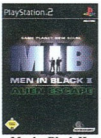
LOTR: The Two
Towers 6 990 Ft



Burnout 2
7 990 Ft



Jak & Dexter
7 990 Ft



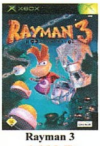
Meni n Black II.
7 990 Ft



Prisoner of War
7 990 Ft



Tekken 4
7 990 Ft



Rayman 3
4 990 Ft



Spider-Man
5 990 Ft



FIFA Football 2003
6 990 Ft



James Bond 007:
Nightfire 6 990 Ft



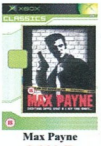
Medal of Honor:
Frontline 6 990 Ft



SSX Tricky
6 990 Ft



TimeSplitters 2
6 990 Ft



Max Payne
9 990 Ft



X-Men 2
9 990 Ft



Sony PlayStation 2
alapgép + 1 joypad
+ 1 játék 54 990 Ft



Sony PlayStation 2
alapgép + 1 joypad
+ EyeToy játék
+ USB kamera
59 990 Ft

Microsoft XBox
alapgép + 1 joypad
54 990 Ft

Microsoft XBox
alapgép + 1 joypad
+ 1 Halo játék
+ 1 Midtown
Madness 3 játék
59 990 Ft

Nintendo GameCube
alapgép + 1 joypad
29 990 Ft

Nintendo GameBoy
Advance SP
töltő + aksi
sztényitható, beépített
háttérvilágítás
34 990 Ft

Sony PSone alapgép
+ 1 joypad
23 990 Ft

PSX 1 MB memória
990 Ft

PSX RGB kábel
990 Ft

PSX Sima joypad
1 490 Ft

PSX Rezgős, analóg
joypad
2 990 Ft

PS2 DVD távirányító
+ infraport
2 990 Ft

PS2 Williams Pack
analóg joy + CD tok
+ tartó állvány
5 990 Ft

PS2 függőleges tartó
állvány
1 990 Ft

XB DVD távirányító
+ infraport
5 990 Ft

XB Rezgős, analóg
controlller
5 990 Ft

XB Action Replay
kódkártya
13 990 Ft

XB Digital AV káb
+ optikai kimenet
4 990 Ft

Konzol Stúdió

Videójáték üzlet és szerviz

Tel./Fax: 06/1-216-6626
mobil: 06/20-9-888-337
www.konzolstudio.hu
info@konzolstudio.hu



PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

A HERCEG NEM TANULT AZ IDŐK SORÁN, NEGYEDIK ALKALOMMAL KEVEREDIK BAJBA. RÁADÁSUL MINDEN EDDIGINÉL NAGYOBBA...

INFO BOX

Kiadó:
Ubi Soft
Fejlesztő:
Ubi Soft
Hivatalos honlap:
http://www.princeofpersiagame.com/
Megjelenés:
2003. november 21.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET: ■■■■■■■■■□
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■■■□
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■■□

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□

VÉLEMÉNY

\+

Humoros, izgalmas, a játék legvégéig érdekfeszítő program. Mindezt elképesztő megvalósításban, rengeteg grafikai, és egyéb újdonságot felvonultatva. Hát kell ennél több?

\-

Függőséget okoz, hosszúhosszú időre a tévé elé szegezi a játékost.

GÉP

Az idő homokja elszabadul, mindenki szörnyeteggé változik, és csak egyvalaki mentheti meg a birodalmat... A Herceg legújabb kalandjait feldolgozó játék az év egyik legnagyobb meglepetése. Gyönyörű grafika, elképesztő mozgások, és varázslatos hangulat jellemzi. A történet rengeteg csavart, meglepetést tartalmaz, rengeteg csapda, és feladvány megoldása után juthatunk el a végkifejletig.

A játékban egy-egy nehéz rész végigjátszása után mentési lehetőséghez jutunk, ezeket a mentési pontokat egy lángoszlop jelzi. A program eléggé lineáris, a nehézséget az ügyességi és logikai feladatok adják. A végigjátszást a mentési pontok felbukkanása szerint bontottam szét, a könnyebb átláthatóság kedvéért. Nem is húzom az időt, lássuk, mit kell tennünk, hogy megmenthessük a birodalmat.

A kalandok kezdete

Az átvezető megtekintése után kapaszkodjunk fel a jobbra található sziklákon, majd ugorjunk át a szemközti kiszögellésre. Ott fel kell szaladni a falra, a Herceg a tetején megkapaszkodik, onnan húzzuk fel magunkat. Egy katapult szétbombázza a hidat az orrunk előtt. Ugorjunk át a hasadékon, majd menjünk jobbra a falig, ott újra jobbra, mégpedig a falon futva. A túloldalon menjünk be balra az ajtón, ott jobbra, a kardunkkal zúzzuk porrá az utunkban álló hordókat és padot. Ezután essünk túl az első kardpárbajunkon.

A létrán másszunk fel, intézzük el a két őrt. A két őr hatástalanítása után menjünk balra. A teremben egy kis szökőkutat találunk, ahol a kardot eltéve inni tudunk. Ha vizet iszunk, visszanyerjük az elvesztett életerőnket, ezért innentől kezdve figyeljünk minden kútra, medencére, vízesésre, sosem árthat egy kis erőnlétjavítás. Az ivás után menjünk ki az ajtón, miután az utunkban álló tárgyakat felaprítottuk. Ereszkedjünk le a sziklákon, melyek aljában három marcona őr vár a megváltásra. Intézzük el őket, majd folytassuk utunkat.

Eljutunk egy hídig, nincs szerencsénk, ezt is lerombolja egy becsapódó lövedék. Fussunk a falon a kiszögellésig, majd újra futás, egészen addig, amíg a létrára fel nem kapaszkodunk. Azon másszunk fel, majd induljunk jobbra. Újabb négy őrt kell leterítenünk. Ezután menjünk a falhoz, és kapaszkodjunk fel a kiszögellésre. Araszoljunk balra, egészen addig, amíg egy szobor az utunkat nem állja. Ereszkedjünk le, és a párkányon lógva haladjunk tovább balra. Ezt a módszert követve haladjunk balra, amíg a falon egy találat okozta lukat nem találunk. Ott ereszkedjünk le, és másszunk be a terembe. Ott három őrrel kell gyorsan végezni. A szökőkúthoz legközelebbi oszlopon másszunk fel, egészen a tetejéig. Forogjunk úgy, hogy a szemközti (rövid) oszlop a hátunk mögé kerüljön, utána ugorjunk át oda. Onnan ugyanígy ugorjunk a legmagasabb oszlopra, onnan pedig az erkélyre, ahol fel kell kapaszkodnunk. A függönnyel letakart ajtón menjünk be.

A Maharadzsa kincseskamrája

Menjünk jobbra, és fussunk a jobb oldalon a túloldali párkányig. Utána újra fussunk a jobb oldali falon addig, amíg majdnem a fal végéig érünk, és onnan rugaszkodjunk el a falról, és ugorjunk a baloldalra, ahol egy újabb kiszögellésre érkezünk. Ezután újra a jobboldalon kell a falon futnunk. Itt faltól falig kell ugrálnunk (ugrás, majd ellenkező irány), amíg meg tudunk kapaszkodni a baloldali fal tetején. Ezután bejutunk egy terembe, ahol meglátjuk az idő őrét. A teremben a falon kell futnunk egyik platformtól a másikig, majd keresztbe kell

ugranunk egy újabb platformra. Itt meglátjuk a tört, de nem tudjuk megszerezni. Ezután újabb falon futások következnek, amíg egy ajtón ki nem jutunk. A következő folyosón ereszkedjünk le, és fussunk el a három mozgó tüskés oszlop között. Fussunk el baloldalon a szemközti kiszögellésig, utána ugorjunk kiszögelléstől



kiszögellésig, amíg újabb két forgó oszlophoz érünk. Itt fussunk a baloldali falon, és ugorjunk a jobboldali párkányra. Ekkor egy hatalmas terembe, a kincseskamrába jutunk, és meglátjuk a tört egy hatalmas szobor tetején.

Balra kell araszolnunk a falon, hol lejjebb ereszkedve, hol feljebb kapaszkodva, attól függ, hol törik le egy-egy darab a kiszögellésből. A legvégén át kell ugranunk a legközelebbi oszlopra, amelyen aztán ereszkedjünk le. Menjünk a szoborhoz, ott kapaszkodjunk fel a kezétől jobbra, majd ugorjunk át a kezébe. Onnan a szobor fejének a baloldalára jutunk. Itt újra a faltól falig ugrálást kell használnunk, hogy feljussunk a szobor fejére, és végre a kezünkben tarthassuk az idő törét.

Fussunk a falon a szemközti folyosóra. Falon futás a baloldalon, majd ugorjunk elrugaszkodva a jobboldali platformra. Alattunk halálos karók, fussunk a jobboldali falon, és ugorjunk be a folyosóra, mely tele van tüskés-forgós oszlopokkal. Ezeket kerüljük ki, másszunk fel a kiszögellésre, menjünk a következő terembe. Az átvezető animáció után meg kell küzdenünk a homokszörnnyé változott őrökkel. Csak akkor halnak meg, ha a tör segítségével kiszedjük belőlük az idő homokját. Ez igaz az összes homokzombivá vált őrre, katonára, de az állatokra szerencsére nem. Azokat „simán" meg lehet ölni. Most, hogy már összeszedtünk homokot, képesek vagyunk visszamenni az időben; például, ha elszámítunk egy ugrást és lezuhanunk, nem halunk meg még pár másodpercig. Ha van homok nálunk, akkor visszapörgethetjük az időt az ugrás előtti pillanatig. Miután megszabadultunk az ellenfeleinktől, megjelenik az első mentési pont. Nagyon fontos, hogy összeszedjük az idő homokját, mely nem csak az ellenfeleinkben található meg, hanem elszórva az egész palotában is. Ha látunk egy fényes – földre dobott fáklyához hasonló – dolgot, amely környékén ráadásul furcsa hangot is hallunk, akkor ne habozzunk, menjünk oda, és szedjük fel a tör segítségével. Így a homoktartályok száma is növekedni fog a játék során.

Az idő homokja elszabadult...

Két kijáratot találunk a hatalmas teremből, az egyik a rengésektől megrongálódott, így egy kis résen át ki tudunk jutni. Kövessük a folyosót, ekkor meglátjuk Farah-t, az indiai hercegnőt. Kövessük, amíg lezuhanó sziklák torlaszolják el az utat. Menjünk be jobbra a terembe. Fussunk a falon, ameddig csak tudunk, ezután menjünk a lépcső mellett a terem másik végébe. Ugorjunk fel a vízszintes rúdra, és onnan ugorjunk a rudak segítségével egészen a falon található kiszögellésig. Ott oldalazzunk odáig, amíg fel tudunk mászni a platformra. Falon futás a következő platformig, majd újra falon futás, és elrugaszkodva ugrás a baloldalon található rúdra, majd onnan az erkélyre. Kövessük a folyosót, balra ugorjunk a legközelebbi rúdra, és ugráljunk egyik rúdtól a következőig. Figyeljünk oda, hogy néha oldalazni kell, hogy át tudjunk ugrani a következőre. Túloldalon irány jobbra, a következő terembe.

A teremben fussunk a falon az első rúdig. Rúdról rúdra ugrás jön a következő platformig. Ott újra falon futás következik, a rúdról ereszkedjünk le a földre, az alattunk található rudak segítségével. A terem másik oldalán egy újabb rudat találunk, a végén egy fáklyával. Fussunk fel a vele párhuzamos falra, szaltóval meg tudunk kapaszkodni a rúdon. Ugorjunk a fal felé, onnan rugaszkodjunk fel a lámpás rúd feletti sima rúdra. Onnan lendüljünk a falon található kiszögellésre, kapaszkodjunk fel, és másszunk be a falon található lukon.

Tényleg láttam őt?

Menjünk jobbra, egy folyosóra jutunk, a fejünk felett magasan egy rúddal. A falra felfutás után egy szaltóval elrugaszkodva meg tudunk kapaszkodni a rúdban. Onnan fel tudunk ugrani platformra. A sziklákon másszunk le, és menjünk be a baloldalon található lukon. Itt meglepetés vár ránk. Újra a sziklák tetején találjuk magunkat. Ereszkedjünk le a sziklákon, majd egy újabb folyosóra jutunk, ahol a padlón elég nagy lyuk tátong. Itt ereszkedjünk le. Ekkor találkozunk Farah-val.



Intézzük el a ránk támadó bogarakat, majd induljunk el visszafelé, amerről jöttünk. A terem ajtajából ugorjunk a közeli platformra, majd menjünk ki a jobboldali ajtón. Az átvezető animáció megtekintése után induljunk balra, a leszakadó padlót cselezzük ki a baloldali falon futva. Menjünk be az ajtón, és ugorjunk fel az oszlopra. Másszunk fel a legtetejére, és helyezkedjünk úgy, hogy a közeli oszlop pontosan a hátunk mögött legyen. Ugorjunk át, és kövessük ezt a módszert a negyedik oszlopig, ahonnan ugorjunk jobbra, itt a Herceg meg tud kapaszkodni a kiszögelléseken. Ereszkedjünk le a platformra, és utána fussunk a falon, addig, amíg elérjük a következő oszlop árnyékát. Ott rugaszkodjunk el, és kapaszkodjunk meg az oszlopban. Ereszkedjünk le, és tanítsuk móresre a ránk támadó bogarakat. Fussunk a falon, árnyéknál rugaszkodjunk el, és kapaszkodjunk meg az oszlopban. Innen oszloptól oszlopig ugrálás következik, majd landoljunk a következő platformon. A sarokban sziklákat találunk, azokon másszunk fel. Vízszintes rudakat látunk, de az első túl messze van ahhoz, hogy oda tudjunk ugrani. Fussunk fel a falra a rúdnak háttal, és egy szaltóval máris rúdtól rúdig lendülve tudunk haladni. Kapaszkodjunk fel a platformra, majd induljunk el visszafelé. Ugorjunk fel az oszlopra, majd haladjunk oszloptól oszlopig. A falon futva egy újabb platformra jutunk, amely mellett nem tudunk a falon futni, mert onnan hiányzik egy jókora darab. Ereszkedjünk le, és a falon oldalazva ereszkedjünk kiszögelléstől kiszögellésig. Küzdjünk meg a bogarakkal. Fussunk a falon az első lámpás rúdig, majd lendüljünk rúdtól rúdig. A másik oldalon újabb bogarak várnak ránk. Ugorjunk át a korláton a legközelebbi oszlopra, és ereszkedjünk le. Rengeteg ellenféllel kell megküzdenünk, nem lesz egyszerű a dolgunk.

Egy titkos folyosó

Álljunk szembe az ággyal, és menjünk a baloldali szekrényhez. Húzzuk magunk felé, majd oldalra, így egy folyosóra jutunk. Menjünk le a lépcsőn, majd fussunk a baloldali falon, amíg tart a lendületünk, majd rugaszkodjunk el jobbra. Találunk egy kapcsolót a földön, álljunk rá, ezzel kinyitjuk a kaput. A híd leszakad előttünk, fussunk a jobboldali falon, majd rugaszkodjunk balra, így a leszakadt híd másik oldalára érkezünk. A ládát húzzuk a kapcsolóra, ezzel biztosítjuk, hogy a kapu nyitva marad.

Ekkor újabb olyan emberrel találkozunk, aki nem változott homokszörnyeteggé. Megkér, hogy segítsünk neki beindítani a palota védelmi rendszerét. A jobboldalon található kapcso-



lót húzzuk meg, és gyorsan szaladjunk át a hídon, mielőtt újra bezáródik. Két kart találunk egy kör alakú platform közepén, az egyik a szerkezetet jobbra-balra forgatja, a másik lefelé-fölfelé emeli. A segítségével négy tengelyt kell a megfelelő helyre. A tengelyeket a világító szimbólumokra (telihold, félhold, harmad hold, újhold) állva tudjuk megemelni.

A megoldás lépésről-lépésre:

- lépjünk a telihold szimbólumra
- fordítsuk a szerkezetet egyszer jobbra
- emeljük a szerkezetet egy szinttel feljebb
- fordítsuk a szerkezetet háromszor balra
- egy szinttel engedjük lejjebb
- lépjünk az újhold szimbólumra
- emeljük egy szinttel feljebb
- forgassuk a szerkezetet kétszer jobbra
- emeljük két szinttel feljebb
- lépjünk a félhold szimbólumra
- fordítsuk a szerkezetet egyszer jobbra
- engedjük egy szinttel lejjebb
- lépjünk a harmad hold szimbólumra
- forgassuk a szerkezetet kétszer jobbra
- emeljük a szerkezetet egy szinttel feljebb

Menjünk át a hídon, másszunk fel a létrán, és ugorjunk fel a fejünk fölött lévő rúdra, amely egy kapcsoló is egyben. Ekkor beindul a palota védelmi rendszere. Másszunk le a létrán, nyírjuk ki a homokszörnyeket, menjünk fel a lépcsőn.

A palota védelmi rendszere

Tüskés csapdát rejtő padlón, és tüskés-forgó oszlopok között kell haladnunk. A lukacsos mintázatú padlón lassan lépdeljünk, így elkerülhetjük, hogy a tüskék előugorjanak. A követ-



kező teremben húzzuk meg a kart, amellyel kinyitunk egy ajtót egy csapdával teli folyosó túloldalán. Az ajtó csak rövid ideig marad nyitva, sietnünk kell. Négy tüskés-forgó oszlop után menjünk balra. Fussunk a jobboldali falon és húzzuk fel magunkat a kiszögellésen. A fal két oldalán található kiszögelléseken kell haladni, egyikről a másikra ugrálva, és araszolva, illetve leereszkedve, úgy, hogy a mozgó fűrészlapok ne tudjanak megsebesíteni. Ugyanezeket a taktikákat kell követni a következő folyosón is, amíg egy lassan lecsukódó ajtóhoz érünk. Bukfencezzünk be alatta. Rengeteg ellenfél támad ránk, miután minddel végeztünk, újabb mentési pont jelenik meg.

A csapdákkal teli udvar

Az egyik falon egy kapcsolót találunk, melyet a falra felfutva tudunk aktiválni. Ekkor egy négyzet alakú platform emelkedik ki a földről, melyre szaladjunk fel, és onnan ugorjunk fel a rúdra. Onnan lendüljünk a romos platformra, majd jobbra ugorjunk át a folyosóra. Ekkor egy pengeéles karddal ellátott forgó alkalmatosság emelkedik ki a földből. Vagy fussunk el mellette a falon, vagy bukfencezzünk alatta. Ugorjunk a következő platformra, majd másszunk fel. Itt négy tüskés oszlop és az előbb megismert szeletelő állja utunkat. Találunk egy rudat, melyre felugorva kinyílik a kapu. Egy létrát találunk, alatta mindenhol tüskét rejtő padlóval. A falon



fussunk a létra vonaláig, utána elrugaszkodva kapaszkodjunk meg a létrában. Forduljunk át a létra másik oldalára, és másszunk fel. Menjünk jobbra, találunk egy lukat a falon, ahol bemászva újabb meglepetésben lesz részünk. Fussunk a jobboldali falon, és rugaszkodjunk el a kiszögellésig. Kapaszkodva araszoljunk jobbra, majd másszunk fel a jobb sarokban. Innen ugorjunk a következő platformra.

A következő szakaszon a falakon fűrészlapok mozognak fel-le. Fussunk a falon, majd ugorjunk a kiszögellésig. Húzzuk fel magunkat, araszoljunk jobbra, ugorjunk az oszlopig, másszunk fel. A baloldali falon kell futunk kétszer, figyelve a fűrészekre. A kaput a két platformmal odébb található karral tudjuk kinyitni, de a kapu csak rövid ideig marad nyitva, úgyhogy igencsak iparkodnunk kell vissza. Így visszajutunk a palota belsejébe.

Találunk egy kart, melyet meghúzva kinyílik az ajtó egy csapdákkal teli szakasz túloldalán. Emiatt ezt a szakaszon nagyon gyorsan túl kell jutnunk. Gördüljünk át a szeletelő alatt, fussunk fel a falra a baloldalon, így egy platform jelenik meg a jobbunkon, melyre egy lendülettel fel tudunk kapaszkodni. Gyorsan másszunk fel a párkányokon, majd ugorjunk balra. Újabb mászás következik, menjünk a kiszögellés bal sarkába, onnan ugorjunk a másik oldalra. A falon kell futnunk, mindegy, melyik oldalon,



figyelve a fűrészek mozgására. Már csak gördüljünk át a lassan lecsukódó kapu alatt, és végre találkozunk a csodaszép indiai hercegnővel, Farah-val.

Farah éppen homokszörnyekkel küzd, az egyik nagyon ismerősnek tűnik. Nem véletlen, ugyanis a Herceg apja az. Nincs mit tenni, meg kell küzdenünk vele. A küzdelem közben, ha ügyesek vagyunk, némi életerőhöz juthatunk a terem túloldalán található víz segítségével. Folyamatosan négy csatlós támad ránk, ha egyet megölünk, jön helyette másik. Amíg az összes csatlóst ki nem nyírjuk, maradjunk távol a Herceg apjától, félelmetes szablyájával könnyen végez velünk. Miután csak ketten maradtunk, már nem annyira nehéz a dolgunk, mindig akkor használjuk a kardunkat, amikor ő is támadásba lendül. A küzdelem jó darabig eltart, de végül sikerül az öreget a földre juttatni, ekkor használjuk a tört. Megjelenik egy újabb mentési pont, és innentől Farah velünk tart.

A homokkirály halála

Az átvezető animáció után menjünk jobbra. Platformtól platformig ugorva átjutunk a másik oldalra, ahol jelentős mennyiségű ellenséggel kell elbánnunk. Miután sikerült, újabb mentési pontot találunk.

„Megpróbálok egy bejáratot találni...

Vissza kell jutnunk a palotába. Menjünk fel a lépcsőn, menjünk balra a kapuig. Fussunk a falon a következő kiszögellésig. A padló leomlik, de nem zuhanunk le, egy kisebb platformra esünk. Fussunk a falon, majd ugorjunk a közeli oszlopra. Oszloptól oszlopig ugrálás következik, a következő fatetőig. Innen fussunk visszafelé a kisebb fatetőre. Innen ugorjunk a kapcsolóhoz, melyet fordítsunk jobbra, hogy a kapu kinyíljon. Ereszkedjünk le a kapuhoz, majd nyírjuk ki a megjelenő ellenfeleket.

Irány a torony teteje

Másszunk fel a sziklákon, fussunk fel a falra, és kapaszkodjunk meg a kiszögellésben. Menjünk balra, amíg egy rudat találunk. A rúdról lendüljünk tovább, rúdtól rúdig. Itt jön a neheze, a következő rúd a fejünk felett van, a falra kell ugranunk, majd onnan elrugaszkodva a fenti oszlopra. Onnan újra rúdtól rúdig kell ugrálni, amíg egy létrához érünk. Balra van egy platform, ugorjunk oda, ha újabb meglepetésre vágyunk. Másszunk fel a létrán. Balra kell a falon futnunk platformtól platformig, vigyázva a fűrészlapokkal. A falon benyomunk egy kapcsolót, futás vissza, és menjünk be a kapun.

Fussunk a falon a karókkal teli verem felett, majd menjünk le a lépcsőn, ahol újra találkozunk a hercegnővel. Bemászik a zárt kapu melletti résen, és máris szabad az út. Egy terembe jutunk, melynek le kell jutnunk az aljáig. Rúdnak álcázott kapcsolókkal tudjuk elforgatni a hidakat, szaladjunk le, fordítsuk el a hidat, majd várjuk meg, amíg Farah elforgatja a következőt. Az első híd elforgatása után kell mennünk egy csapdákkal teli kört, hogy visszajussunk a legfelső hídhoz. Innentől egy hidat mi, egy hidat a hercegnő forgat el addig, amíg sikerül lejutnunk. Nyírjuk ki az ellenfeleinket.

A raktár

Két dobozt kell a földön található kapcsolókra tolni, hogy a magasban található rúdnak álcázott ajtónyító szerkezetet elérjük. Az egyik mozgatható dobozt a többi doboz tetején találjuk, nyugodtan hajítsuk a földre. Miután a dobozok a helyére kerültek, ugorjunk a rúdra. A kapu kinyílik, menjünk tovább, végezzünk az ellenfeleinkkel.

A Szultán állatkertje

Másszunk fel a sziklákon, a mentési pont mellett. Másszunk fel a pálmafán, ugorjunk a következő szintre. Ereszkedjünk le a túloldalon, és ugorjunk a közeli pálmafa ágára, melyet rúdként használva tovább tudunk lendülni a kapu tetejére. Ereszkedjünk le, és a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót, hogy Farah is be tudjon jönni.

Végezzünk a madarakkal, menjünk be jobbra, és húzzuk el a ládát a faltól. Farah bemászik a résen át. Kinyit egy ajtót nekünk. Menjünk be, és a szokásos módszerekkel haladjunk fölfelé. (Falról elrugaszkodás, rúdról rúdra ugrás, stb.) Találunk egy lukat a rácson, ezen keresztül ugorjunk a túloldalra, a pálma mellé. Fussunk fel a falon, és egy szaltóval ugorjunk a pálma ágára. Innen lendüljünk az épület tetejére, ahol egy kapcsolót találunk. Ezt forgassuk el, ugorjunk vissza a pálmához.

A kalitka tetején

Ereszkedjünk le a sziklákon, az utolsóról pont egy rúdra. Onnan lendüljünk a kapuhoz. A platform végén találunk egy rudat, amely egy létrát aktivál, ezen felmászik a hercegnő. Menjünk be a kapun. Nyírjuk ki a bogarakat, másszunk fel a hordók mellé, fussunk a falon az arany szimbólumig, majd elrugaszkodva kapaszkodjunk meg a rúdban. Kinyílik a kapu, menjünk be, húzzuk el a ládát a faltól. Farah bemászik, és megnyom egy kapcsolót.

Menjünk le a lejtőn, be a kapun, aprítsuk szét a hordókat, és húzzuk meg a kart. Ekkor kinyílik egy kapu, egy csapdákkal teli szakasz végén. Falon futás, ugrálás és bukfencezés után eljutunk a kapuig, gördüljünk át alatta. A hídon menjünk át.

Sziklák és vízesés

A mentést követően menjünk vissza Farah mellé, és fussunk a fal baloldalán. Innentől a szokásos módszereket követve (pálmafán mászás, átlendülés stb.) jussunk el a vízesésig. Ott végezzünk a ránk támadó madarakkal, ereszkedjünk le, ugorjunk át a hídon.
A kapcsolót forgassuk el, így sikerül kinyitni a mentési ponttól nem messze található kaput. Menjünk vissza ugyanarra, amerről jöttünk, és menjünk be a kapun. Kövessük a folyosót,



öljük meg a bogarakat. Egy zárt kapu mellett egy lukat találunk a falon, benézve rengeteg ellenséget látunk.

A fürdő

Menjünk fel a lépcsőn, a vázát tartó ládát húzzuk a kapcsolóra, hogy a kapu nyitva maradjon. A résen át Farah távozik. Egy tüskés rudat lengető szerkezet nehezíti a továbbjutásunkat, miután felénk lendült, fussunk a platform szélére. Ereszkedjünk le, egészen a legalsó szintig. Falra futásból kapaszkodjunk meg a rúdban, lendüljünk tovább. A túloldalon faltól falig kell ugrálni, hogy elérjük a kiszögellést, majd a felső platformot. Szaladjunk a terembe. Rengeteg ellenfél támad ránk, nyírjuk ki őket.

Egy fényes dolog van odafenn...

A mentési pont baloldalán lévő szobrot toljuk rá a kapcsolóra. A másik oldalon fussunk a falra, hogy aktiváljuk a kapcsolót, majd gyorsan szaladjunk a jobboldali kapuhoz. Menjünk be, és fordítsuk el az ott található kapcsolót. Ezzel leeresztettük a vizet a medencékben, ami azért fontos, mert vizes cipővel nem tudunk a falon futni. Menjünk a terem jobb oldalán a mentési ponttal szemközti sarokba, és fussunk fel a falon, ahol egy kiszögellésben meg tudunk kapaszkodni. Rudak, és oszlopok segítségével el kell jutnunk egy kapcsolóhoz. Ezt meg kell tennünk a terem baloldalán is. Amikor mindkét kapcsolót aktiváltuk, menjünk ahhoz az ajtó-



hoz, ahol bejöttünk, és balra mellette toljuk le a kőkockát a kapcsolók segítségével kinyitott csapóajtón. Menjünk arra, amerről jöttünk, keresztül a tüskés rudat lengető szerkezeteken. Megtaláljuk a kockát, dobjuk le a kis vízesésen, majd toljuk a létra aljához. Most már fel tudunk mászni a létrán. A lukon másszunk be, a túloldalon araszoljunk jobbra, és menjünk vissza abba a terembe, ahol a létrán felmásztunk. Menjünk balra, és ugorjunk át az oszlopra, majd onnan a falon található kiszögellésre. Araszoljunk jobbra, két kiszögellés fut egymás felett párhuzamosan, a leszakadó részeket a másikon kerüljük ki. Egy rúdra tudunk átugrani, onnan egy platformra, majd fussunk a falon a következő platformig. A következő teremben fussunk fel a falon, hogy a hátunk mögötti rudat egy szaltóval elérjük. Ugorjunk rúdtól rúdig, majd a kiszögellésre. Menjünk balra, zúzzuk szét a hordókat. A szeletelőknél bukfencezzünk, utána nyírjuk ki az ellenfeleinket.

A fürdő fölött

Menjünk fel a lépcsőn, a szekrényt toljuk a korláthoz, a rúd alá. Másszunk a szekrényre, ugorjunk a rúdra. Onnan ugorjunk az oszlopra, majd jöhet az oszlopról oszlopra ugrálás.
A terem másik oldalán ugorjunk a rúdra, majd át a platformra. Menjünk a végébe, és szaladjunk át a falon az erkélyre. Megvan az új kardunk! Szaladjunk vissza a platformra, és próbáljuk ki az új kardunkat a faajtón. Menjünk le a lépcsőn, az egyik falon átszűrődik egy kis fény. A falat zúzzuk szét, mögötte meglepetés vár minket.

Menjünk le a lépcsőn, kopogtassunk be a faajtón az új kardunkkal. A mentési pont baloldalán találunk még egy szétzúzható falat. Menjünk be, majd le a lépcsőn. A kőkockát húzzuk a falhoz (mögötte rés van, Farah bemászik), fussunk fel, majd lendüljünk át a rúdra, onnan a következő rúdra, majd platformra. Ugorjunk balra a kiszögelléshez. Menjünk jobbra, és ereszkedjünk le a legalsó kiszögellésig. Menjünk jobbra a falig, majd ugráljunk föl faltól falig, a jobboldali kiszögellésig. Menjünk jobbra és ugorjunk a következő platformra. Ereszkedjünk le a szélén, alatta találunk egy használható kiszögellést. Onnan ugorjunk jobbra, a következő platformra. Innen már gyerekjáték, utol is értük a hercegnőt. Tekerjük el a kart egy fordulattal, és így kinyílik az ajtó. Ha tovább tekerjük, akkor egy hatalmas meglepetés vár ránk.

Menjünk balra. Egy hosszú folyosóra érkezünk. Nyírjuk ki a bogarakat, majd húzzuk el a ládát a faltól. Farah bemegy, és a másik oldalon egy kapcsolót aktivál. Így a hatalmas szakadékban platformok jelennek meg, a szokásos módszerekkel jussunk át a túloldalra. Másszunk fel a létrán, menjünk a terembe, és küzdjünk meg a ránk törő ellenfelekkel.

Hajnal

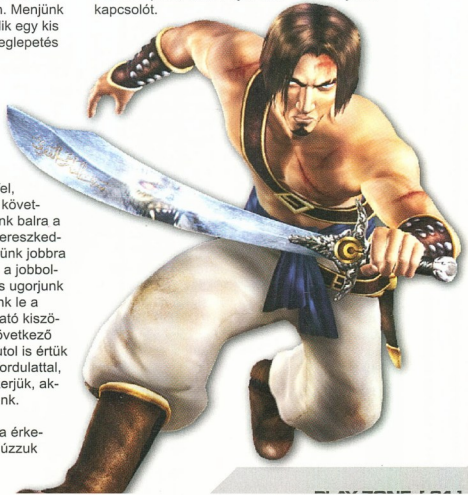
A mentési ponttól jobbra találunk egy szétzúzható falat. Menjünk tovább, a folyosó végén, a hordók mögött találjuk meg a kapcsolót, amely az ajtót nyitja. Menjünk be az ajtón. Rengetegen támadnak ránk, leggyorsabban mindig a hercegnőre támadókkal bánjunk el.

A harcosok étkezője

Menjünk le a lépcsőn, a sziklákon másszunk fel, a legmagasabb pontról fussunk a falon a rúdig. Innen a szokásos módszerekkel jussunk fel a terem tetejére, ahol egy kapcsolót aktiválva bejutunk egy ajtón. Újra a szabadlevegőn találjuk magunkat. Menjünk jobbra, ugorjunk rúdról rúdra, a végén falon elrugaszkodással egy platformra. Másszunk fel balra, és jussunk túl a már megtanult módszerekkel a csapdákon. A túloldalon fussunk fel a falra az aranyszínű szimbólumnál, és kapaszkodjunk az ajtónyitó karra. Menjünk be az ajtón, menjünk le a lépcsőn, újabb karra ugorjunk fel. Ezzel aktiváltuk egy létrát, melyen Farah is fel tud jönni. Menjünk vissza az ajtóhoz, Farah segít bejutni. Újabb kart kell meghúzni, így lecsukódik a felvonóhíd. Menjünk ki, majd jobbra, ahol le tudunk ereszkedni egy faállványon. Menjünk át a hídon, és küzdjünk meg az ellenséggel.

A felvonóhíd

Menjünk tovább, a baloldalon található ajtóig. Benn fordítsuk el a kart, hogy kinyissuk az ajtót. Újabb hídforgatós részhez értünk. Menjünk fel a lépcsőn, de a felénél szaladjunk visszafelé a falon, egészen a legközelebbi rúdig. Rúdtól rúdig kell lendülnünk, addig a platformig, ahol egy kapcsolót találunk. Ezt aktiválva a híd elfordul. Farah is aktiválja az ő kapcsolóját, így a híd még egyet fordul. Ezután bemegy a híd közepére, ekkor újra aktiváljuk a kapcsolót.



PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

VÉGIGJÁTSZÁS

TIPPEK – TRÜKKÖK

Ha többen támadnak ránk, akkor az irányt megnyomva kiválaszthatjuk, hogy kinek oszszunk ki egy-két pofont, rúgást, szúrást.

A mentések utáni víziókat érdemes jól megnézni, akár többször is, a következő rész feladatainak megoldásait látjuk ezekben.

Minden kútnál, medencénél, vízesésnél igyunk, többnyire rengeteg ellenfél támad egyszerre ránk, és nem biztos, hogy a harc közben sikerül pótolni az életerőt.

A palotában elszórtan megtalálható idő homokját szedjük mindenhol össze, bár e-nélkül is végig lehet vinni a játékot, sokkal egyszerűbb lesz, ha több mint négy /akár nyolc/ tartályba gyűjthetjük a homokot.

Ha falon kell futnunk, és onnan elrugaszkodni egy oszlopra, vagy létrára, esetleg cseppkőre, akkor célozzunk a falra vetődő árnyék segítségével.

Másszunk fel a sziklákon, majd a kiszögelléseken. Ugorjunk a hídra. Forduljunk meg, és ugorjunk a falon keletkezett hasadékba. Ereszkedjünk le a fal másik oldalán, menjünk egyenesen, majd be az ajtón. Kapaszkodjunk meg a kapcsolóban, a híd felénk fordul. Menjünk be a közepére, Farah aktiválja a kapcsolóval. Ugorjunk a kiszögellésig, majd másszunk fel a létrán. Balra találunk még egy kapcsolót, aktiváljuk, így Farah is fel tud jönni hozzánk. Vissza a kapuhoz, Farah bemászik, és kinyitja nekünk. Gyürjük le a madarakat, majd miután a híd összeől, mentsünk.

Az összeomlott híd

A mentési pontnál ereszkedjünk le. Menjünk jobbra, ugorjunk a fémoszlopra, majd másszunk lejjebb, és ugorjunk az alacsonyabb oszlopra. Onnan ugorjunk a közeli kiszögellésre, és araszoljunk balra. Menjünk, ameddig csak tudunk, utána kezdjünk el faltól falig ugrálni. Minden ugrással egy kicsit lejjebb kerülünk, csináljuk ezt addig, amíg a földre érünk. Ne álljunk túl sokáig egy helyben, a talaj elkezd mozogni, és egy idő után az egész leomlik. Gyorsan szaladjunk balra, fussunk fel a falra, onnan pedig kapaszkodjunk meg a rúdban. Lendüljünk a kiszögellésre. Menjünk balra, és ereszkedjünk le. Megkapaszkodunk egy újabb kiszögellésben, folytassuk az utunkat balra. Ugorjunk át a szemközti platformon található oszlopra, majd ereszkedjünk le. A másik oszlop tetejéről ugorjunk arrafelé, ahol az előtt Farah állt. Megkapaszkodunk egy kiszögellésben, menjünk balra. Eljutunk egy erkélyre, onnan egyensúlyozunk át egy fal tetején a túloldalra. Ha kiesünk az egyensúlyból, akkor sincs nagy baj, a Herceg megkapaszkodik, és visszamászva folytatni tudjuk az utunkat. Menjünk a jobboldali platformra, menjünk be a kapun, és menjünk újra jobbra. Fussunk a falon az első rúdig, majd lendüljünk rúdról rúdra, a szemközti platformig, ahol egy mentési pont vár minket.

„Találkozzunk a fürdőben"

Ereszkedjünk le, egyensúlyozzunk a falon előre, majd ugorjunk át a következő falra. A kapunál ereszkedjünk le, majd ugorjunk a földre, ott, ahol széna van. Így megússzuk az esést minimális energiavesztéssel. Menjünk az udvar másik végébe, ahol egy arany szimbólumos ajtót találunk. Kezdjünk el a két fal között felfelé ugrálni, egészen a fal tetejéig. Onnan ugorjunk a fa gerendára, és azon egyensúlyozzunk be a kapcsolót rejtő szobába. A kapcsolót aktiváljuk, ekkor az alsó ajtók közül kinyílik az egyik, illetve egy létra jelenik meg a kapcsolós szoba egyik ajtajánál. Menjünk le a létrán. A kinyílt ajtó mögött találunk kapcsolót találunk, amely kinyit egy újabb kaput. Öljük meg a bogarakat, és menjünk be a baloldalon kinyílt ajtón. Egy kart találunk, húzzuk meg. Innentől felgyorsulnak az



események, gyorsan kell cselekednünk. A kapu kinyílik, menjünk fel az előbb aktivált létrán, menjünk ki a fagerendára, és a végéről ugorjunk az udvar közepén található rövid gerendára. A madarakat nyírjuk ki, nem lesz könnyű. Menjünk vissza arra a platformra, ahonnan elindultunk, a mentési pont alá. Most át tudunk futni jobb oldalon, a falon, mivel a kaput felnyitottuk. A túloldalon találunk egy kapcsolót, amely a szemközti platformon aktivál egy létrát. Fussunk át a falon a túloldalra, és nyissuk ki az utunkban álló nagy kaput, de vigyázzunk, nagyon rövid ideig marad nyitva, csússzunk le gyorsan a létrán és fussunk be a kapun. A folyosó végén zúzzuk szét a falat a kardunkkal.

A következő szakaszon le kell jutnunk egy vízeséssel tarkított pálya aljára. Fa gerendákon kell egyensúlyoznunk, miközben denevérek támadnak ránk, lefelé kell ereszkedni kiszögelléseken, falon kell futnunk, és egyéb eddig használt technikákat kell bevetni.

Vízesés

Egyensúlyozzunk át a gerendán, majd zúzzuk szét az utunkban álló falat. Fa platformokon kell átszaladnunk, mégpedig minél gyorsabban, ugyanis a platformok leszakadnak a lábunk alatt. A túloldalon találunk egy töredezett falat. Ezen a kardunk segítségével könnyedén átjutunk. További platformokon kell átjutnunk, az utolsón fussunk a legvégéig, majd kapaszkodjunk meg a kiszögellésben. Araszoljunk a kiszögellésen, a végén kapaszkodjunk feljebb a következőre, és onnan ugorjunk a cseppkőre, mintha egy oszlopra ugranánk. A cseppkő mozogni kezd, majd leomlik, mielőtt ez bekövetkezik, gyorsan ugorjunk a következő platformra. Fussunk a falon, és a következő cseppkőre a falról lendülve ugorjunk át. Ugorjunk egyik cseppkőtől a másikig, majd a platformra, ahol egy mentési pontot találunk.

A kötélhágcsók barlangja

Kapaszkodjunk fel a párkányra, és menjünk a jobb végéig. Ugorjunk a cseppkőre, és addig ugráljunk, amíg a következő platformot elérjük. Menjünk át a hídon, majd a platformokon. Az elsőig fussunk a falon, majd a másodiktól fussunk a falon a létráig. Ereszkedjünk le az aljára. Menjünk a hasadékhoz, és törjük szét a falat. Menjünk egyenesen, amíg egy hatal-



mas, kötélhágcsókkal teli helyre nem érünk. Menjünk balra, és másszunk fel a sziklákon. Onnan ugorjunk a kötélre, és onnan lendüljünk a mentési ponthoz.

A földalatti tartály

Másszunk fel a kiszögellésre, és menjünk jobbra. Másszunk le, és a folytassuk utunkat a másik kiszögellésen. Egy „kereszteződéshez" érünk, ekkor forduljunk balra, és arra menjünk tovább. A végén másszunk fel a következő párkányra, majd menjünk a híd közepére. Ugorjunk a kötélre, és lendüljünk át a párkányra. Onnan menjünk balra egészen a végéig. Menjünk át a hídon, és ugorjunk a kötélre. A kötélről a jobbra található kötélre ugorjunk, arról pedig a barlangba, ahol csapdák állják utunkat. A szokásos taktikákkal jussunk el a kapcsolóig, amely egy fa csapóajtót nyit. Ereszkedjünk le, amint leértünk menjünk be a hasadékon, és lőkjük le a ládát a fürdőbe. Ott toljuk balra. Másszunk fel a kiszögellésre a jobb oldalon, és induljunk jobbra. Menjünk a híd közepéig, és lendüljünk egyik kötéltől a másikig, amíg meglátjuk a ránk váró csapdákat. A szeletelő mellett fussunk fel a falra, és kapaszkodjunk meg a felette lévő rúdban. Itt rúdtól rúdig lendüljünk, amíg elérjük a következő párkányt, ahol egy töredezett falat találunk. Ha itt bemegyünk, újabb meglepetésben lesz részünk. Másszunk vissza a kötélen, hogy kijussunk a kútból. Itt jó néhány ellenfél vár ránk.

A kúton túl

Menjünk be a bejáraton, és folytassuk utunkat, míg egy karóval borított padlójú terembe érünk. A közepén egy kötél van, ugorjunk rá, és hintázzunk a szürke szimbólum felé. Ugorjunk a kapcsolóra, és rögtön vissza a kötélre, majd gyorsan hintázzunk az arany szimbólum felé, ugorjunk a kapcsolóra, vissza a kötélre,

majd a gyorsan ugorjunk be az ajtón. Húzzuk meg az időkapcsolót, és verekedjük át magunkat a csapdákkal teli szakaszon. Rengeteg ellenség tör ránk, végezzünk velük.

A szultán hárem

Találunk egy töredezett falat, törjük át, majd a következőt is. Egy függöny mögött találunk egy szimbólumot a padlón, felette egy karral, melyre ugorjunk fel. Menjünk vissza a mentési ponthoz, és a bal sarokban található függöny mögé menjünk be. Menjünk balra, fussunk a falon, majd rugaszkodjunk el a túloldalra. Jussunk át a falon, majd a következőn, újabb harc következik.

Minek szólítottál?

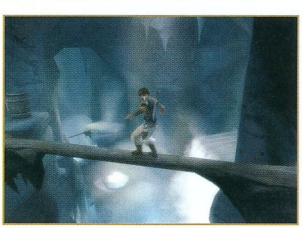
Menjünk jobbra, toljuk odébb a szobrot. Mögötte hasadék, melyen keresztül Farah bebújik,



hogy a túloldalról kinyissa nekünk az ajtót. Menjünk be, fordítsuk el a kart, egy terembe érünk, ahol rengeteg könyv és ellenfél van. Az ellenfelekkel végezzünk, majd mentsünk a sarokban megjelenő lángoszlopnál.

A tudás csarnoka

A mentési ponttól nem messze látunk egy márványkockát, rajta furcsa szimbólummal. A tükröket úgy kell állítani, hogy az utolsó ezt a pontot világítsa meg. Ekkor egy platform emelkedik ki a tetején. Másszunk fel a szimbólumnál, majd ugorjunk fel a párkányra. Onnan ugorjunk a baloldali párkányra, és balra



haladva jussunk el az oszlopig, ahonnan a következő oszlopra kell lendülnünk. Innen a könyvespolchoz jutunk, Farah aktivál egy kapcsolót, megjelenik egy szimbólum, melyet meg kell világítanunk. Fussunk fel a falon, aktiváljuk a kapcsolót. Egy fal jelenik meg a könyvespolc bal oldalán. Ennek segítségével ugráljunk faltól falig, egészen a tetejéig. Fussunk balra a falon egy kis platformig, majd fussunk tovább, és ugorjunk a jobboldali létrára. Másszunk fel, és fussunk fel a falon a szeletelőnél, és ugorjunk a fa pallóra. Másszunk fel, és a többi fa platformon haladjunk tovább. Néhány denevér támad ránk. Másszunk le, és fussunk a falon, figyeljünk a négy fűrészlapra. A töredezett falon jussunk át, ha bemegyünk, újabb meglepetés vár ránk.

Látunk egy fényforrást, ez szolgáltatja a fényt a szimbólum megvilágításához. Fussunk vissza a négy fűrészre vigyázva, és ugorjunk a középső platformra. Egy palló vezet a legelső tükörhöz, a palló leszakad, amint átfutunk rajta. Fordítsuk el a tükröt jobbra, és menjünk arra, amerre a fény mutat. Haladjunk jobbra, amíg a rúdhoz érünk, onnan a falról lendületet véve ugorjunk a következő rúdra, majd lendüljünk a pallóra. Ugráljunk pallótól pallóig, amíg elérünk a következő tükörhöz. Újabb denevértámadás következik. A tükröt toljuk a fény elé, és irányítsuk a fényt a következő tükörre. A következő tükröt irányítsuk a fényforrás felé, így sikerül a fényt eljuttatni a lenti szimbólum elé. Fussunk a baloldali falon, az oszlopok alatti kiszögellésig. Ereszkedjünk le, menjünk jobbra, ugorjunk a kis platformra, és toljuk a tükröt a fény útjába, hogy megvilágítsuk a szimbólumot. Ekkor platformok jelennek meg.

A platformok segítségével jussunk át a túloldalra. Ehhez a megszokott technikákat kell felhasználni. A platformon toljuk a tükröt a túloldalra. A fény lefelé kell, világítson, ekkor megvilágítja a szimbólumot, kinyílik a kapu. Jussunk le, és menjünk be a kapun. Újabb kardot szerzünk meg. Húzzuk meg a kart, és menjünk vissza a csarnok bejáratához. Haladjunk tovább, végezzünk az ellenségekkel.

Csillagvizsgáló

Farah talál egy rést, ahol be tud mászni. Menjünk vissza az U-alakú platformig, amely fel fog emelkedni, amint a hercegnő aktiválja a kapcsolót. Amint felemelkedtünk, ugorjunk a túloldalra, menjünk jobbra, és lendüljünk át a rudakon. Egy kapcsolót találunk, fordítsuk balra egyet. Ugorjunk a rúdra, lendüljünk rúdtól rúdig, ugorjunk a középső oszlopra, majd a következő platformra, ahol újabb kapcsolót találunk. Fordítsuk balra, ugorjunk a rúdra, utána az oszlopra, majd a baloldali rúdra. Onnan ugorjunk a kapcsolóra. Megjelenik egy platform, fussunk a falon az első kapcsolóig. Ugorjunk a rúdra, aztán az oszlopra, és ugorjunk jobbra, rúdtól rúdig, amíg elérjünk a kapcsolót, amely kinyitja a kaput.

Menjünk fel a hatalmas kábelekig, és csúszszunk le. Kijutunk a planétáriumból, Farah meglép egy résen keresztül. Innen egy nehéz, csapdákkal teli rész következik. Amint átjutottunk, menjünk a medencéhez, ahol nagy harc vár ránk.

A tudás csarnokának udvara

Másszunk fel a mentési ponttól balra található létrán. Ugorjunk a kiszögellésre, öljük meg a madarakat. Menjünk el a párkány végéig, ugorjunk a kötélre, lendüljünk a rúdig. Másszunk fel a hídra, onnan fussunk a jobboldali falon, és lendüljünk rúdtól rúdig. Lendüljünk fel a tetőre, és végezzünk a madarakkal. Fussunk a jobboldali falon a kiszögellésig, másszunk fel és lendüljünk kötéltől kötélig, majd a következő tetőre. Fussunk a falon a következő platformig, másszunk le, fordítsuk el a kapcsolót. Farah megjelenik, jussunk el a kapuig. Néhány bogárral el kell bánnunk, majd menjünk to-



ELLENFELEK

Bogarak
Legyőzésük nem jelent különösebb nehézséget, egyszerre többen támadnak mindig, de elég mindegyiknek egy-két kardcsapás.
A leghatásosabb módszer ellene:
Bármilyen módszert használhatunk, ajánlott:
Előre – Előre - Négyzet

Madarak
Többen köröznek a fejünk felett, de mindig csak egy támad ránk. Sokszor kihasználják, ha éppen szorult helyzetben vagyunk.
A leghatásosabb módszer ellene:
Egyetlen jól irányzott csapás

Denevérek
Mindig csapatban támadnak ránk, leginkább akkor, ha párkányon, kiszögellésen állunk. Érdemes stabil pozícióban megölni őket, mert hajlamosak a legrosszabb pillanatban támadni.
A leghatásosabb módszer ellene:
Egyetlen jól irányzott csapás

Női szörny
Két karddal kezükben támadnak, elég gyors ellenfelek. Védekezésben nem olyan jók, ha több ellenfél támad ránk, érdemes először velük végezni.
A leghatásosabb módszer ellene:
X, Négyzet, Négyzet, Háromszög

Szablyás szörny:
Ahogy a nevük is mutatja, szablyával támadnak ránk. Karddal nehéz legyőzni őket, inkább a törünket kell használni.
A leghatásosabb módszer ellene:
X, Négyzet, Háromszög, törrel

Láncos szörny
Lánccal támadnak, és elég jól védekeznek. Elég nehéz ellenfélnek számítanak, ha többen támadnak ránk, érdemes elcsalogatni egyesével őket, és úgy végezni velük.
A leghatásosabb módszer ellene:
X, Négyzet, Háromszög, törrel

Baltás szörny
Baltaszerű fegyverrel támadnak ránk, vékonyak, gyorsak, és elég jól védekeznek.
A leghatásosabb módszer ellene:
X, Négyzet, Háromszög, törrel

Dupla lándzsás szörny
Nagyon nehéz ellenfelek, rendkívül jól védekeznek, nem tudjuk őket átugorva megsebezni.
A leghatásosabb módszer ellene:
Háromszög, Négyzet, Négyzet

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

VÉGIGJÁTSZÁS

TRÜKKÖK AZ IDŐ TÖRÉVEL :

Újraéledés – Az idő visszapörgetése
Segítségével visszapörgethetjük az időt, és meg nem történtté tehetjük a hibáinkat, még akkor is, ha azok végeredményeképpen meghalnánk.

Késleltetés – Lassítás
Ez a képesség főleg harc közben hasznos, az időt le tudjuk lassítani, és így előnyre tehetünk szert a homokszörnyekkel szemben.

Megfékezés – Fagyasztás
A törrel megszúrt ellenfél kiesik az időből néhány másodpercre, ez alatt az idő alatt védtelenné válik bármilyen támadással szemben.

Gyorsítás – Mega-Fagyasztás
Megáll az idő a környezet, ezáltal az összes ellenfelünk számára, ezt kihasználva elképesztően gyorsan tudunk végezni velük.

Sors – Látomások
Segítségével előre láthatunk jövőben megtörténő eseményeket.

vább. Találkozunk Farah-val, menjünk fel a lépcsőn. Újabb bogarak, és csapdák állják utunkat. Miután túljutottunk, minden eddiginél nagyobb harc vár ránk. Megjelenik a mentési pont.

A bástyákon

A fal baloldalán araszoljunk és ugorjunk a párkányra. Másszunk fel, a baloldalon ugorjunk a párkányra. Menjünk tovább, a híd ekkor leszakad, és mi lezuhanunk. Másszunk le a baloldali létrán, a platformon fussunk a falon, aktiváljuk a kapcsolót. Újabb platform jelenik meg, jussunk el a rúdig, ahonnan egy létrára kell ugranunk. Ezt a sémát követve lejutunk a pálya aljára. Harc veszi kezdetét, melynek a végén mentsük el az állást.

A rab szökni próbál



A fém kalitkát toljuk a kapcsolóra, majd menjünk be a kapun. Menjünk tovább, kerüljük el a csapdákat, majd a kínzókamrában aktiváljuk a jobb- és baloldali kapcsolót. Ugráljunk fel faltól falig, de siessünk. Amikor felérünk, denevérekkel kell megküzdeni. Menjünk tovább, hatalmas ugrás következik. Onnan a két kapcsolót faltól falig ugrással aktiváljuk, utána faltól falig ugrással jussunk fel, ahol fussunk fel a falra, és ugorjunk a rúdra. Így haladjunk felfelé, egészen addig, amíg egy létrát találunk. Másszunk fel, ugorjunk a rúdra, majd a létrára, és végül sikerül kijutnunk. Harc veszi kezdetét, meg kell védenünk a hercegnőt is. Mentsünk.

Végre itt vagyunk!

Menjünk fel a lépcsőn, aktiváljuk a kapcsolót. Egy platform emelkedik ki a földből. Másszunk fel, fussunk a falon, majd újabb kapcsolót kell aktiválni, újabb platform jelenik meg. Másszunk fel, fussunk, majd lökjük le a ládát. A sárga kapcsoló aktiváljuk, menjünk be a kapun, majd át a hídon. A madarakat intézzük el, menjünk be a bejáraton. Menjünk balra, a terem bejárata előtt találunk egy töredezett falat, ott bejutva újabb meglepetés vár ránk. Menjünk be a szobába. Amint a lift megjelenik, elképesztő harc veszi kezdetét, nagyon vigyázni kell a hercegnőre. A tetőre érve menjünk be a kapun, és ugorjunk a kapcsolóra. Menjünk a kis lifthez. A Szultán kincseskamrájába jutunk.



A homokóra

Menjünk fel a homokóra tetejére, a szokásos módszerek segítségével. Menjünk lefelé, amerre vezet az út. Innen ki kell jutnunk, ezt csak egyféleképpen tudjuk megtenni, a következő lépések szerint (az ösvényeket a külső nézetben, és a bejárattól elindulva számoztam):

- a bejárattól menjünk a szobor mögé – 4. ajtó a bejárattól
- menjünk a 7., azaz az utolsó ösvényen
- menjünk a 3. ösvényen
- menjünk az 1. ösvényen így feljutunk a következő szintre
- a fenti szinten menjünk a negyedik ösvényen
- menjünk a 9., azaz utolsó ösvényen
- menjünk a 6. ösvényen.

Az átvezetők után nincsen nálunk egy fegyver sem, fussunk el, ha ellenfelet látunk, menjünk be a teremben, ahol találunk egy kardot. A trónuson van egy szimbólum, oda kell vezetni a fényt, hogy a kardot megszerezhessük. Ezzel a karddal minden homokszörnyet meg tudunk ölni egy jól irányzott vágással, tehát nincs szükség a törre, viszont nem tudjuk visszaforgatni az időt.

A sírkő

Menjünk, és törjük be a faajtót. Fussunk a baloldali falon, ugorjunk a rúdra, majd lendüljünk a fal felé, onnan ugorjunk a másik rúdra, és így tovább. Fenn nyírjunk ki minden szörnyet.

„Farah, gyere vissza!"

Fussunk fel a falra, és kapaszkodjunk meg a kiszögellésben. Másszunk balra, és felfelé, hogy elérjük a felső platformot. A tetőn másszunk a jobboldali oszlop tetejére, onnan ugorjunk a faoszlopra. Innen ugorjunk jobbra, onnan a rúdra, melynek araszoljunk ki a baloldalára, és ugorjunk a fagerendára. Denevérek jönnek. Másszunk le, majd menjünk be a bejáraton. Fussunk a falon – mindegy, hogy melyik oldalon – és ugráljunk fel faltól falig a kiszögellésig. Onnan fussunk fel a baloldali falon, és ugorjunk a másik oldalra. Harc következik.

Megmászni a Hajnal tornyát

Fussunk fel jobb oldalon a falra, és ugorjunk a rúdra. Falra ugrással jussunk fel a fagerendára. Kövessük a szokásos módszereinket, hogy átjussunk ezen a szakaszon, amit denevérek megjelenése nehezít meg. Lépjünk a kapcsolóra, hogy kinyíljon a kapu, fussunk át a falon, és menjünk be. Ugorjunk a létrára, majd onnan a másikra. Denevérek jönnek, nyírjuk ki



őket, és ugráljunk felfelé létráról létrára. Fenn ellenségek támadnak ránk. Menjünk balra, és másszunk le a mentési ponthoz.

A felkelő nap

Másszunk fel a sziklákon, majd ugorjunk az oszlopra. Lendüljünk át a rudakon, az egyik leszakad, és keletkezik egy hasadék a falon. Araszoljunk az oszlopon addig, amíg szembe nem helyezkedünk a hasadékkal, ugorjunk oda. Másszunk fel a legfelső kiszögellésig, és ugorjunk hátra, a gerendára. Egyensúlyozzunk el a baloldali kis platformig, majd fussunk a falon a következőig. Ott egyensúlyozzunk a gerendán a megsérült hatalmas oszlopig, annak a belsejében ugráljunk felfelé faltól falig. Menjünk balra, fussunk a falon, ott menjünk balra, egyensúlyozzunk át a gerendán. Fussunk a falon megint, és elrugaszkodva kapaszkodjunk meg az oszlopban. Azon másszunk fel, és ugorjunk át a tetőre, melyen másszunk fel az oszlopra. Arról ugorjunk a rúdra, majd menjünk tovább. Fussunk a falon, és ugorjunk a létrára, másszunk fel, onnan ugorjunk az oszlopra, és máris drámai eseményeknek lehetünk tanúi. Öljük meg a szörnyeket.

Büszkeség és dicsőség

Küzdjünk meg a Vezírrel. Először varázsol egy hasonmást, azt küldi ellenünk. Amint végeztünk vele, jöhet a Vezír. Élvezzük a befejező animációkat.

Tim Norton

TERMINATOR® 3

RISE OF THE MACHINES™



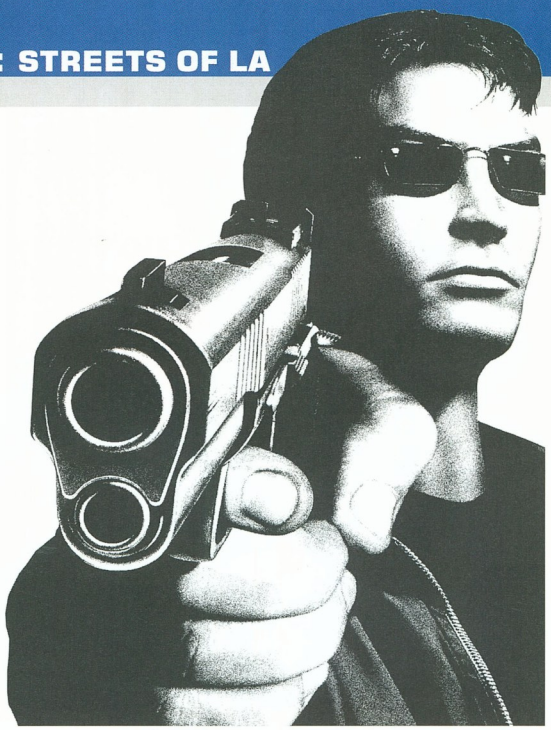


0000 1006 2345 00D0

WWW.T3GAME.COM
WWW.TERMINATOR3.COM

nator 3: Rise Of The Machines © 2002-2003 Atari, Inc, a subsidiary of Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. © Unter License 2003 IMF Internationale medien und Film GmbH & Co. 3. Produktions KG. Developed by Black Ops. Terminator 3: Rise Of The Machines © 2003 Atari, Inc. All rights Reserved. Published and distributed by Atari Europe S.A. The Atari trademark and logo are the property of Atari. Station" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox ™ is a registered trademark of

PlayStation.2 GAME BOY ADVANCE INTERMEDIA



TRUE CRIME: STREETS OF LA

→ A MINDENNAPI REND ŐRZÉSE SORÁN BELENYÚLUNK EGY ÜGYBE, AMI SOKKAL SZÖVEVÉNYESEBB, MINT AZT HISSZÜK. TALÁN APÁNK REJTÉLYES ELTŰNÉSÉRE IS FÉNY DERÜL? MEGTUDJUK, HA VÉGIGJÁTSZUK AZ ACTIVISION TRUE CRIME-JÁT

↓ INFO BOX

Kiadó:
Activision
Fejlesztő:
Luxoflux
Hivatalos honlap:
http://www.truecrimela.com/
Megjelenés:
2003. november 7.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET: ■■■■■■□■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■□■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■□■

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■□■■

↓ VÉLEMÉNY

\+

Hatalmas bejárható terület, szerteágazó történet, pörgős játékmenet

\-

Zombik, a kamerakezelés nem a legjobb, a követős küldetések monotonitása

↑ GÉP

Azt hiszem még az elején le kell szögeznünk egy tényt. Azt, hogy mennyire hasonlít a játék a Grand Theft Auto-szériára, vagy a PS2-n megjelent Getaway-re, nem én fogom eldönteni, hanem majd Ti, ha behelyezitek a lemezt a konzoljaitokba. A True Crime innen-onnan szedeget össze építőkockákat és ezeket többkevesebb sikerrel egymásra is tudja helyezni. A szemfülesek sok részletet észrevehetnek majd, amelyeket különböző játékokból emeltek ki. A True Crime nem az eredetiség zászlóshajója, nem is hoz semmilyen forradalmi újítást, amire még évek múltán is emlékezni fogunk, de valamit profin csinál: szórakoztat, méghozzá olyan szinten, hogy jóformán letehetetlen a játék. Ez felveti a következő problémát: nagyon rövid. Kétszer volt bent a gépemben és teljesen végigjátszottam, minden befejezését láttam, minden alternatív pályát teljesítettem.
Ebben fogok most segíteni nektek, hogy hogyan is játsszuk végig a True Crime-ot, mindhárom végkifejletet megismerve.

Kezdjük a legelején

Még mielőtt belemennék a küldetések részletesebb elemzésébe, leírom a játék legalapvetőbb dolgait, amelyek nélkül nehezen juthatunk tovább. Karakterünknek van egy Karma szintje. A jobb alsó sarokban egy Yin-Yang szimbólum található, alatta pedig egy szám, ami piros vagy zöld. Ha piros, akkor bizony rossz fát tettünk a tűzre, így Bad Cop besorolást kapunk. Ha viszont zöld, akkor minden rendben van, Good Copnak tartanak minket az emberek. Teljesen egyszerű a szisztéma: ha rossz dolgot csinálsz, rossz karmád lesz.

Küldetések között cirkálhatunk a városban, de mivel nem szabadságolt forgalomirányító rendőrök vagyunk, hanem az ügyeletes zsaru, ezért kapjuk folyamatosan a riasztásokat. A legkülönfélébb bűneseteket vonultatja fel a True Crime: szakácspárbaj, házaspárok közti dulakodás, gyorshajtás, túszejtés, kocsilopás, stb. Ezeket a bűnügyeket figyelmen kívül hagyhatjuk, de el is vállalhatjuk őket. Érdemes őket megcsinálni, mert ún. Badge Pointokat kapunk érte. Eme pontokat akkor is megkapjuk, ha rossz karmánk van, például ha odamegyünk a civakodó házaspárhoz és mindkettőt fejbelőjük. Az ügy megoldott lesz, azonban a karmánk lezuhan a kis kétéltű feneke alá. Viszont, ha a Good Copok vagyunk, akkor több Badge Pointot kapunk egy-egy ügy megoldásáért, ergo nem éri meg a sötét oldalon garázdálkodni. Szintén a jobb alsó sarokban, a Yin-Yang szimbólum mellett figyelhetjük meg, hogy hány pontunk van. 100 pont egy Shield-et ér, ezekért tudunk magunknak különféle képességeket szerezni (fegyveres, közelharci és vezetési upgrade-ek vannak).



Most pedig térjünk rá, hogy mitől is leszünk jó, vagy éppen rossz rendőrök.

Bűncselekmény esetén... JÓ: ha leadsz egy figyelmeztető lövést (bal thumbstick + jobb ravasz), vagy ha meglóbálod a jelvényedet egy „Police!"-kiáltás kíséretében (bal thumbstick + X). ROSSZ: ha odamész és beléjük üríted a teljes tárat.



Ha rádlőnek... JÓ: ha mindenképp viszszalősz, különben téged visznek el a fekete nylonzsákban... Ilyenkor kell megpróbálkozni egy „semlegesítő" találattal (A lőtér második meglátogatása során lehet megtanulni). A jobb ravaszt tartod, így átvált First person-lassított nézetbe. Célbaveszed a kezét vagy a lábát, megvárod, míg zöldre vált a célkereszt és egyet rálősz. Ha a kereszt piros, ne tüzelj, mert akkor megölöd. ROSSZ: ha szitává lövöd a törvénysértőt, amolyan Dredd bírós stílusban. Alternatív rossz: nem kell lepuffantanod, üsd el a kocsival, de legyél biztos benne, hogy meghalt, ezért még párszor hajts át rajta.

Ha bunyózni akarnak... JÓ: ha visszaütsz. Használd a kombókat, amiket a Dojóban tanultál. Megesik, hogy megadják magukat, ekkor meg kell őket bilincselni (bal thumbstick + B), de lehet, hogy még verekedni akarnak. Harcolj addig, míg földre nem kerülnek, és akkor vedd őket őrizetbe! ROSSZ: Piszkos Harry módszer. Lőjj és csak utána kérdezz!

Ha futásnak erednek... JÓ: ha utánuk futsz, majd mikor már elérhető közelségbe kerültek, alkalmazz egy becsúszó szerelést, vagy vesd rá magad. Jó esetben nem a piacról hazafelé tartó Mari nénire ugrotok rá, hanem a gyanúsítottra. Alternatív jó: „Semlegesítő" lövést leadni. Ilyenkor nehezebb - még ha lassított módban is célzunk -, mert folyamatos mozgásban van az illető. ROSSZ: kergesd és lődd. Még rosszabb: kergesd és lődd, továbbá ne kímélj egyetlen civilt sem, aki az utadba kerül.



Ha autós üldözésre kerül a sor... JÓ: ha bevágsz eléjük a kocsiddal és lassításra, majd megállásra kényszeríted őket, vagy ha célbaveszed a kerekeiket, majd kilövöd azokat. Üldözésnél mindig vigyázzunk a gyalogosokra, mert ha elütjük a civileket csúnyán rossz karmánk lesz. Egy lövéssel meg lehet állítani minden kocsit, ha a hátsó rendszámtábláját vesszük célba. Ennek hatására felrobban az autó, rendkívül látványos légibalett-produkció kíséretében. A legjobb az egészben, hogy a sofőr ilyenkor nem hal meg, hanem kiszáll és megadja magát. Ez a módszer csak személyautóknál alkalmazható. ROSSZ: üldözzük őket, küldjük rájuk a golyózáport, mit sem törődve a civilekkel. Majd ha kiszálltak, eresszünk még beléjük pár skulót.

Lopakodós küldetések... Ezeket csak lábujjhegyen írom le: ha az ellenfél megközelítésekor X-et nyomunk, leütjük, és ő elájul. Ez ad nekünk egy karma pontot. Viszont ha az ellen becserkészésekor a B gombra gyakorlunk nyomást, akkor elalszik, de örökre és ez csúnyán mínusz karmát jelent számunkra. Van a tarsolyunkban altató lövedék is, szám szerint három. Ennek használatakor csak Badge point-ot kapunk, használata csak végső esetben javallott.

Most, hogy tisztába kerültünk a játék alapjaival, belecsaphatunk a lecsóba. A True Crime epizódokra van osztva, azok pedig fejezetekre. Nem kell kétségbeesni, hogy ha egy pálya nem sikerül első nekifutásra, ugyanis folytathatjuk tovább a játékot, de a sztori azon a vonalon fog továbbmenni, hogy nekünk nem sikerült az adott küldetés. (Ezt elkerülendő újra is kezdhetjük a gondot okozó részt) Nem kell megijedni, a kisebb-nagyobb elágazások ellenére a végkifejlet epizódonként nem fog változni, a játék befejezése viszont igen. Ugyanis egyes befejezésekhez szükség lehet arra, hogy az aktuális epizód 100 %-ra meg legyen csinálva. A végigjátszásban az átvezető mozikból nem fogok elárulni szinte semmit, nem kívánok minden poént lelőni.



Triad Violence

Frissen kézberagadva a kontrollert a legelső, Triad Violence című résszel kezdünk, ez pont arra való, hogy megszokjuk a játék irányítását és felvegyük a ritmust. Ennek megfelelően az első küldetés a Shooting practice, ahol felfrissíthetjük felfüggesztésből frissen visszatért reflexeinket. A gyenge bemelegítés után, már mélyebb vízbe kerülünk, ugyanis most ülünk először volán mögé és egyből egy időzített missziót kapunk. Másfél perc áll a rendelkezésünkre, hogy beérjünk az EOD kapitányságra. Mikor megérkezünk, kapunk egy csinos női partnert, Rosie Velascót.



A következő feladat Chow éttermének felkeresése. Mivel ez egy „menj A-ból B-be" jellegű pálya, az utcán felvehetünk riasztásokat, körbenézhetünk a városban. A kínai étteremben némi attrocitás ér minket, ami bevezet minket a játék verekedős részébe, egy triád nehézfiút kell levernünk, majd utána a Finálében egy másik tag próbál meg minket hidegre tenni, itt a tűzpárbajt gyakorolhatjuk. Ezzel letudtuk a játék bemelegítő epizódját.

Mean Streets

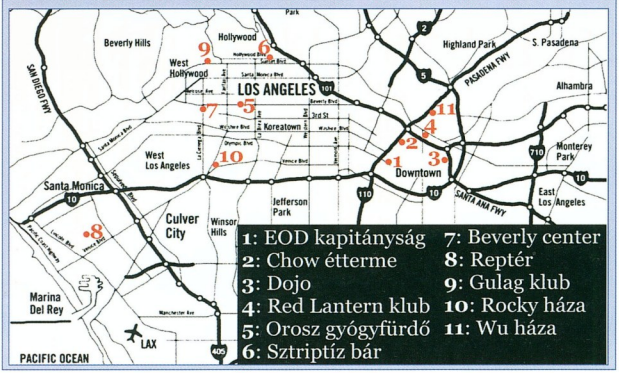
Az első bevezető pálya után a következő már tartogat némi kihívást. A Dojóba visz az utunk, ahol a legnagyobb meglepetésünkre ellenállásba ütközünk. A karatéjos fickót nehezebb K.O.-zni, mint evőpálcikás barátunkat az előbb, viszont ha sike-

TRUE CRIME: STREETS OF LA

VÉGIGJÁTSZÁS

LA A TRUE CRIME-BAN

A fejlesztők nagyon szép munkát végeztek a program eme részén. Los Angeles 250 négyzetkilométernyi területét modellezték le. Méghozzá nem is rosszul: az utak teljesen ugyanolyanok, a házak és a környezet pedig tényleg nagyon hasonlítanak az igazi Angyalok városához. Tehát teljes gázzal végigsuhanhatunk a Sunset Boulevardon, vagy akár Beverly Hillsben is oszthatjuk az igazságot. Az emberek temperamentuma is tipikus. A rendőrnek beszólnak, kóstolgatják folyamatosan. Az utcán megtalálhatunk csődbement brókertől kezdve, kínai éttermesen keresztül a bőgatyás kigyúrt gengszterekig mindenkit. Igazából csak egy dolog nincs rendben: egy 8-10 milliós lakosságú városban gyérebb a forgalom, mint péntek délután négy körül Csernobilban. Ha tényleg ilyen a közlekedés LA-ben, már megyek is a letelepedési engedélyemet felmarkolni és a következő cikket, már onnan írom, a Hollywood Hill árnyékából.



rül, kiderül, hogy ő Nick kisöccse és ezentúl jöhetünk hozzá új mozdulatokat elsajátítani és gyakorolni, egy shieldért mindössze. Telefonon érkezik a füles, hogy a Red Lantern Klubba kell rohannunk, ott látták Fenget. Egy percünk van odaérni, nem jelent túl nagy problémát. Benn viszont már egy keményebb bunyó következik, ugyanis ellenfelünknél egy szép kolbászkarikázó rugósbicska van. Eliminálása után a piszok elmenekül, úgyhogy üldözőbe kell vennünk. Futhatunk is, azonban azt javaslom, hogy tulajdonítsunk el egy civil járművet, és azzal eredjünk a nyomába. Egy újabb cirkálást követően megérkezünk a raktárhoz. Az első lopakodós feladat jön most! Az A gomb segítségével tudunk a falhoz lapulni, a jobb thumbstick-kel pedig körül tudunk nézni, ami itt elengedhetetlen. Mint már említettem, ilyenkor az X gombbal tudjátok jó



zsaru módjára elintézni a tagokat. A második emberke után üvegszilánkokkal tarkított a padló, erre ne nagyon lépjünk rá, mert nagy zajt csap. Ezután következik a játék első nagyobb kihívása: fegyverpárbaj, egy csordányi ellenséggel. Itt azt tudom tanácsolni, hogy az A gombbal bújjatok fedezékbe, majd tüzeljetek. A likvidált gazemberektől a fegyvert azon nyomban fel kell venni (fölé kell állni, majd B gomb) és azzal aprítani. A saját pisztolyunkkal ellentétben ezeknek a puskáknak véges számú tölténye van, spórolni azonban nem kell, hullajtanak még el eleget. Miután leöltük



a hullámokban ránktámadó ellenségeket elkaptuk Jimmy-t, azonban egy csúnya orvlövész keresztbe tesz a vallatásnak. Szembe kell szállnunk vele. Megtehetjük ezt First Person-lassított üzemmódban, azonban én azt tanácsolom, hogy kegyetlenül szórjuk meg ólommal, vetődve jobbra-balra (Y gomb tartva + irány), így akár életveszteség nélkül győzhetünk. A gyanúsítottat az őrszobán viszont kikérdezzük, így kapunk információt a következő fejezethez.

International Ties

Nemzetközi kapcsolatok a következő epizód címe, ahol a szokásos cirkálás után, rögtön Chong limuzinját kell követnünk. A szisztéma hasonló, mint a GTA-ban, túl közel nem mehetünk, mert észrevesznek, le nem maradhatunk, mert elvesztjük szem elől a gyanúsítottat. A kulcsszó: türelem. Sajnos a True Crime-ban elég hosszúnak tűnnek a követések, de nem nehezek. Viszont hiába követtük őket feltűnés nélkül, végül mégis ránktapad egy fehér autó, minek napfénytetejéből kikandikáló orosz maffiózó zúdítja ránk ólomáradatát. Rázzuk le! Az egyenesekben semmi esélyünk, akármilyen gyors járművel is vagyunk. Be kell menni a kis, kanyargós utcákba, manőverezni, nekivezetni őket civil autóknak. Megállnunk egy pillanatra sem szabad, különben a barbecue party főfogása mi leszünk... Rendben, irány az orosz gyógyfürdő. Megint lopakodnunk kell. Az első pár őr és szado-mazo cuccba öltözött pocakos úriember nem jelenthet gondot, azonban utána jön a relax terem, aminek a közepén egy kályha ad a meleget. Itt óvatosan! A vödröket ne rúgjuk fel, a fűtőtestet jobb oldalról megkerülve, könnyű szerrel elintézhetjük a mögötte álló őrt! Hirtelen belecsöppenünk egy zuhanyzóbeli verekedésbe, négy-öt tag vár ránk. Meg kell jegyeznem, hogy szinte az egész mosdóhelyiség



apró faforgáccsá amortizálható, megpaskolom a fejlesztők fejebúbját. Majd ha rányomtuk a fejükre a „Vissza Oroszországba, szeretettel" bélyeget, következik a Finálé! A fürdőteremben lesz egy hasonló leszámolás, mint az előző fejezetben. Itt is hullámokban érkeznek az ellenségek, a szoba négy sarkán található ajtók egyikéből. Tanácsom: vetődés, ólomáldás, az ellen fegyvereinek elkobzása, majd saját célra való felhasználása.

Good Cop – Bad Cop, vagy Con Girls...

A sztoriban itt egy elágazás következik. A fővonalon csak akkor mehetünk tovább, ha Good Copként vagyunk értékelve, ha Bad Copok voltunk, akkor mehetünk a mellékvonalra. A mellékszál első epizódja a Con Girls. Ezt a szálat annyira részletesen nem fogom kivesézni, de a főbb részleteket természetesen megosztom veletek. Elküldenek minket egy sztriptízbárba, ahol egy fájdalmas találkozásban lesz részünk (a férfi játékosoknak biztosan). Az incidens miatt ránktámad a bár egész személyzete! Nem szép dolog nőket bántani, de itt „vagy ők, vagy mi" a felállás. Üssétek ki az elsők között, akinek lovaglópálcája van, vegyétek el, majd a többi lánykát azzal tanítsátok móresre. Ezt a feladatot teljesítve nekiveselkedhetünk Lola megkeresésének. A vöröshajú bankrabló macának sofőr kell. Amennyiben teljesítjük a tesztet (másfél perc alatt a Beverly Centerhez kell érni), felvesz minket, utána rögtön a rendőrséget kell leráznunk. Az elv ugyanaz, mint az első autós üldözésnél. Azonban tiszavirág-életű beépülésünknek véget vet, hogy lebukunk egy telefonhívás miatt. Nem adja könnyen magát a hölgyemény, van egy kivédhetetlen támadása, én random módon elkövetett gombdarálással győztem le. Kihallgatnánk, de szokásos módon felbukkan az orvlövész és most meg is öli az áldozatát, akinek csak annyit sikerül mondania: a Tábornok. Járjunk el úgy, ahogyan az első lesipuskással.

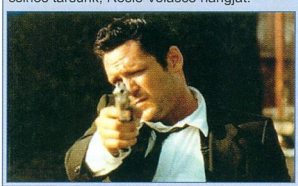
High Rise Terror

A történet sodrása egyre erősebb, be is csapódunk a High Rise Terror című részbe. A nyomok azt mutatják, hogy a reptéren többet is megtudhatunk. Nos, az orosz vezér, Rocky meghalt. Egy teherautónyi kommandósruhába öltözött rosszfiú viszont meglógni látszik! Állítsuk meg őket! Lőjük ki a hátulról tüzet nyitó embereket, majd céloz-zunk a kerekekre. Megtudhatjuk, hogy katonai ruhás személyek elfoglalták az egyik bankot, van rá cirka két percünk, hogy odaérjünk, úgyhogy bele kell taposni rendesen. Miután megérkezünk, és a bank előtt ránktámadó embereket likvidáljuk (a saját fegyvereikkel természetesen), bejutunk a hallba. Itt vigyázni különösképp csak a pénztárosfülkékből támadó gránátos emberekkel kell, a többi támadót könynyűszerrel elintézhetjük. Ezt követően el kell érnünk a VIP-irodát, mert oda fészkelte be magát a Tábornok. Az odautunk során elég sokan fognak az életünkre törni, őket ólommérgezéssel vigyék el a helyszínről. Vigyázni kell, mert van, hogy túszt tartanak maguk előtt. Ilyenkor First Person-lassítottba váltunk és egy fejlövés megoldja problémánkat. Általában az irodahelyiségek túlsó felén, az ajtó mellett van jobbra egy könyvespolc. Ott szokott lenni egy Health Pack, amire szükségünk is lesz. Az irodát elérve a Tábornok nem úgy fogad minket, ahogy illene, hanem inkább megtámad minket. Elég kemény fából faragták, de alacsony rúgásokkal és támadások közti védekezéssel legyőzhető. Miután elpáholtuk, szembesülünk a játék első befejezésével. Ez az ún. Poor Ending. Térjünk vissza a főszálra!



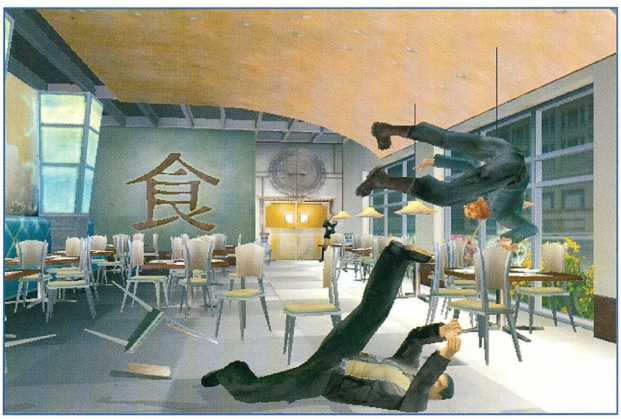
A SZINKRONSTÁB

A szereplők hangjait igazi sztárok kölcsönözték, csakúgy, mint például a Vice City-ben. A stábban megtalálható az állandó keményfiú, szúrós tekintetű Michael Madsen (Kill Bill, Donnie Brasco), a színészistenség Christopher Walken (Pulp Fiction, The Deer Hunter), aki megfűszerezi azt a filmet, amelyben játszik. Fellelhető még a „hangok" között Ron Pearlmané (Alien Resurrection, Blade 2) és Gary Oldmané (Ötödik elem, Harry Potter és az Azkabani fogoly) is. Továbbá Michelle Rodriguez (SWAT, Resident Evil) kölcsönzi csinos társunk, Rosie Velasco hangját.



Russian Face-Off

Tehát a főszál negyedik epizódja a Russian Face-Off, kizárólag God Cop státusszal válik elérhetővé. Amennyiben ez a feltétel teljesül, a lovak közé csaphatunk! A nyomokat követve irányunkat az autószerelő műhely felé kell vennünk. Mit ad Isten, itt sem teával fogadnak minket, annál inkább pajszerral. Meg kell vívnunk a szerelőkkel és Francis-szel, a tulajjal. A baj annyi, hogy lányos nevű barátunk bepattan lila kabriójába és nekünk üldözőbe kell vennünk. Az elején leírtam, ilyenkor mi a teendő, járjunk el annak megfelelően, mert Francis igencsak bőséges információval szolgál a kihallgatása során. Megtudjuk tőle, hogy bizony az oroszok kinek az irányításával másztak bele az ügybe és, hogy hol található. A vicces nevű Gulag klubba kell mennünk, de inkább a hátsó bejáraton osonjunk be, nehogy feltűnést keltsünk jelvényünkkel. A sikátorbeli lopódzás során vigyázzunk a talajon található üvegszilánkokra és egyéb szmötyikre, nehogy zajt csapjunk. Jó időzítéssel simán belóghatunk. A táncteremben hatalmas tűzpárbaj alakul ki, mert leszóljuk a DJ zenéjét. Fedezékből ajánlatos tüzelni, annyit, amennyi a csövön kifér. Nem kihívás, volt már nehezebb is. A főnököt megkeresve hidegvérrel közli, hogy talán mégsem kéne heveskednünk, mert az öcsénket most verik laposra a Dojójában. Három percünk van, hogy odaérjünk, azonban a stúdiót már vandálok lepték el, akik viszik Cary holmijait a szélrózsa minden irányába és közlik velünk, hogy a kínaiak már elvitték kisöccsünket. Azért csak üzzük ki ezeket a suhancokat! A legtöbbjük nem jelent túl nagy kihívást, azonban az egyik egy hatalmas vajazó-katanával támad ránk, őt talán egy kicsit nehezebb likvidálni, mint a többieket.



Következtünk kell Rafferty-t, a korrupt zsarut, akit láttunk a Gulag klubnál az oroszok társaságában. A követés alapszabályait kell itt is alkalmaznunk és semmi meglepetés nem fog érni minket. Illetve csak annyi, hogy egy romos háznál áll meg, amelybe bekukkantva két hajléktalan esik nekünk törött bambisüveggel és bicskával felszerelkezve. Nem jelenthetnek gondot, ha már idáig eljutottunk a játékban. A helyszín itt is totálisan szétzúzható, nagyon jól megoldották a luxofluxos srácok. Miután a két csövest legyőztük, a játék egyik legnagyobb badarsága következik: a harcmester nagymama. Olyan, mintha a Mátrixban az Orákulummal kéne verekednie Neónak.
Az öreglány nagyon jól nyomja, nehéz fel-



adat legyőzni, pláne, hogy már az „unokái" leszedtek kicsit az életerőnkből. Továbbjutva, a kocsink szélvédőjén hagyott Rafferty egy papírlapot (nem bírságolt meg szabálytalan parkolásért), hogy találkozzunk valahol. El is szalajt minket a Hentesüzletbe, ahova kb. két perc alatt kell odaérnünk. Ez több mint elég, még egy kávét is megihatunk valamelyik gyorsétteremben. A hentesek nem téliszalámival és gyulai-nuncsakuval támadnak ránk, hanem tekintélyes méretű bárdokkal! Ha rendszeresen jártunk Cary-hez a Dojóba új fogásokat tanulni, ez az öt fickó nem jelent majd gondot. A lármára viszont készültségbe szedte magát a többi húsos, akiket a raktárba vezető úton tűzpárbajok közepette kell legyőznünk. Nagyon jó kis gépfegyverekkel esnek nekünk, ne legyünk restek felvenni őket a likvidált személyek mellől. Megtaláljuk a megsebesült öcsénket. Gyorsan kocsiba szállunk és menekülni kell a kínai triádok elől! Mivel nem a leggyorsabb autóba vágtuk be magunkat, ezért ez kemény dió. Ha ez sikerült, készülődjünk: megint két irányba fog elágazni a történet!

Rampage

Mint az előbb, most is a mellékszállal fogom kezdeni az epizódok kitárgyalását. Ennek az első epizódja a sokat sejtető Rampage nevet viseli. Bosszú a kulcsszó és már semmi nem

TRUE CRIME: STREETS OF LA

VÉGIGJÁTSZÁS

számít, nem állhat utunkba se törvény, se rosszfiúk. Ki miatt is halt meg az öcsénk? Rocky! Akkor irány a Gulag, de sietősen, kevés az idő. Pont akkor érkezünk meg, mikor orosz ellenlábasunk sietősen távozik limuzinjával. Állítsuk meg a kocsiját! A leggyorsabb módszert használtam, lőttem a hátsó rendszámtáblát! Miután kikászálódnak a limóból, Rocky hűséges, joggingos testőre azt hiszi, hogy az útjába állhat egy bosszútól fűtött zsarunak. Nagyon téved, ám annyi ideig sikerült feltartania minket, míg a főnöke meglép. Mivel az orosznak nyomát vesztettük, irány az öreg Wu étterme. Tüzes párbajlevessel fogadnak minket! Igyekezzünk jégre tenni mindenkit, ha szükség van rá, akkor a kezdőponttól jobbra lévő falon van egy Health Pack. Vigyázni kell, mert mikor odaérünk a kijelölt ajtóhoz, kiront rajta három fegyveres hölgyemény, szóval ne bízzuk el magunkat még a legvégén sem. Csak óvatosan! Egy rövid átvezető animáció következik, amelyben az öreg Wu közli velünk, hogy sürgősen a reptérre kell mennünk, mert Rocky barátunk épp ki akarja csempészni a pénzét az országból. A hatos hangárban rá is találunk a szállítmányra, majd egy páncélozott autóval, amelynek a rakterében ott pihen a pénz, meglépünk. Ez nem megy olyan egyszerűen, mert elkezdenek minket üldözni két autóval, és mivel a vastag páncél és a még vastagabb vagyon szériafelszereltség, ezért az autó egy jól beebédelt lajhár sebességével vánszorog. Itt a szisztéma hasonló, mint az előző üldözéseknél, azzal a pici különbséggel: a golyók most nem ártanak nekünk. Az ellen autóit neki kell vezetni más autóknak, ütközni kell velük bátran, gyulladjanak csak ki, és a megszokott kanyargós utcákon vakmerően manőverezve, megszabadulhatunk tőlük. Nekem beletelt egy „kis" időbe mindez, türelem.



jük vele, hogy a villájában találkozunk. Mi nem az a típus vagyunk, aki a főbejáraton közlekedik, ezért be kell osonnunk. Már az orosz gyógyfürdős jelenetnél tudtuk, hogy bizony a szado-mazo elemeket rendesen becsempészték a játékba. Na, akkor még nem láttuk ezt a pályát! Rocky villája ugyanis egy S/M kéjtanya. Mindenhol börszerkós urakat és hölgyeket kell leütnünk, hogy ne lepleződjünk le... Három elagyabugyált tag után eljutunk egy részhez, ahol három zsámoly van letéve a földre. Úgy menjünk el köztük, hogy ne érjünk egyikhez sem, különben zajt csapunk.

Az ágyon fekvő úrt elintézhetjük, de ott is hagyhatjuk. Továbbindulva, a folyosó jobb oldalán van két beugró. Ott éppen lánykák kínoznak konszolidált úriembereket. A csajokat egy-egy altatólövedékkel iktassuk ki, mert ki szoktak nézelődni a folyosóra és az a lebukásunkat jelentheti. Miután ezzel megvagyunk, megint látni fogunk három földrepakolt zsámolyt, a környékükön két ember relaxál. Mindenképpen zajmentesen kell itt keresztüljutnunk, mert kettejüket nem tudjuk egyszerre elhallgattatni. Innen továbbjutva szembesülünk azzal (némi szado-mazo csetepaté után, jönni fognak bőven), hogy Rocky elkapta partnerünket, Rosie-t, és váltságdíjat kér érte. Pontosabban a saját pénzét. Balszerencsénkre ránktalál Masterson FBI-ügynök és feltett szándéka, hogy lekapcsoljon minket. Meg kell lépni előle, megint a pénzszállító volánja mögött találjuk magunkat, két FBI-os kocsi üldözőttjeként. Most viszont nem megléptem, hanem hagytam, hogy megelőzzenek, majd a már jól bevált rendszámtáblás manővert előhúztam a tarsolyomból és mindkét autót mozgásképtelenné tettem. Gyerekjáték ellógni két égő roncs elől. Így már nincs semmi akadálya annak, hogy kiváltsuk partnerünket. Chinatown-ban van a megbeszélt találkahely. Rosie-t kicseréljük a pénzre, ám ekkor hirtelen elözönlik a helyet a kommandósok. Nekünk kell kiirtanunk őket. Ha már szorul a hurok, Health Pack-okat a zöld lámpaoszlopokon keressetek. Miután már elég munkát adtunk a kórbonctannak, az öreg oroszt még el kell intéznünk. Korához képest elég kemény fickó, meglátszik a KGB-s múlt rajta. Ha sikerült legyőzni, elkezd beavatni minket apánk történetébe, majd hirtelen előránt egy kést, és bumm... Rosie a segítségünkre siet. Ez a játék második befejezése az ún. Average Ending. Megint maradt egy csomó elvarratlan szál, de ha a fővonalat befejezzük, mindenre fény derül!



Blood Money

Az epizód elején Rocky bácsi nagyon dühös ránk, vissza akarja kapni a pénzét. Megbeszéljük vele, hogy a villájában találkozunk. Mi nem az a típus vagyunk, aki a főbejáraton közlekedik, ezért be kell osonnunk. Már az orosz gyógyfürdős jelenetnél tudtuk, hogy bizony a szado-mazo elemeket rendesen becsempészték a játékba. Na, akkor még nem láttuk ezt a pályát! Rocky villája ugyanis egy S/M kéjtanya. Mindenhol börszerkós urakat és hölgyeket kell leütnünk, hogy ne lepleződjünk le... Három elagyabugyált tag után eljutunk egy részhez, ahol három zsámoly van letéve a földre. Úgy menjünk el köztük, hogy ne érjünk egyikhez sem, különben zajt csapunk.

Az ágyon fekvő úrt elintézhetjük, de ott is hagyhatjuk. Továbbindulva, a folyosó jobb oldalán van két beugró. Ott éppen lánykák kínoznak konszolidált úriembereket. A csajokat egy-egy altatólövedékkel iktassuk ki, mert ki szoktak nézelődni a folyosóra és az a lebukásunkat jelentheti. Miután ezzel megvagyunk, megint látni fogunk három földrepakolt zsámolyt, a környékükön két ember relaxál. Mindenképpen zajmentesen kell itt keresztüljutnunk, mert kettejüket nem tudjuk egyszerre elhallgattatni. Innen továbbjutva szembesülünk azzal (némi szado-mazo csetepaté után, jönni fognak bőven), hogy Rocky elkapta partnerünket, Rosie-t, és váltságdíjat kér érte. Pontosabban a saját pénzét. Balszerencsénkre ránktalál Masterson FBI-ügynök és feltett szándéka, hogy lekapcsoljon minket. Meg kell lépni előle, megint a pénzszállító volánja mögött találjuk magunkat, két FBI-os kocsi üldözőttjeként. Most viszont nem megléptem, hanem hagytam, hogy megelőzzenek, majd a már jól bevált rendszámtáblás manővert előhúztam a tarsolyomból és mindkét autót mozgásképtelenné tettem. Gyerekjáték ellógni két égő roncs elől. Így már nincs semmi akadálya annak, hogy kiváltsuk partnerünket. Chinatown-ban van a megbeszélt találkahely. Rosie-t kicseréljük a pénzre, ám ekkor hirtelen elözönlik a helyet a kommandósok. Nekünk kell kiirtanunk őket. Ha már szorul a hurok, Health Pack-okat a zöld lámpaoszlopokon keressetek. Miután már elég munkát adtunk a kórbonctannak, az öreg oroszt még el kell intéznünk. Korához képest elég kemény fickó, meglátszik a KGB-s múlt rajta. Ha sikerült legyőzni, elkezd beavatni minket apánk történetébe, majd hirtelen előránt egy kést, és bumm... Rosie a segítségünkre siet. Ez a játék második befejezése az ún. Average Ending. Megint maradt egy csomó elvarratlan szál, de ha a fővonalat befejezzük, mindenre fény derül!

House Of Wu

A főszál következő epizódjában nincs rá utalás, hogy meghalt az öcsénk, így elindulunk a kínaiak nyomába. Az öreg Wuhoz visz minket az utunk, most azonban be kell surrannunk. Itt az örök kiiktatása nem jelenhet gondot, viszont néha mászkálnak pincérek is random módon, rájuk nem árt figyelni. Ha nem sikerül ez a küldetés, miattuk nem fog. Miután belopóztunk a konyhába, mint egy ÁNTSZ-ellenőr, készüljünk fel őt nem túl barátságos séf helyrerakására, majd ha őket elintéztük bejön egy régi ismerős a hentesboltból, azonban ő már zombivá változott. Nem olvastátok rosszul, zombivá. Na itt volt egy olyan pont, hogy majdnem leraktam a játékot. De folytattam és milyen jól tettem. Szóval élőhalott ellenfelünket nem tudjuk sebezni, kivéve, hogy ha a tűzbe lökjük. Minő szerencse, az előbbi bunyó folyamán felrobbant két gáztűzhely. Nosza, tereljük csak a lángokba, de vigyázzunk, nehogy közben mi is ropogósra süljünk. Meg kell keresnünk ezt a Wu bácsit, így az étterem alá kell bebújnunk, ahol meglepetésünkre egész takaros kis alagútrendszert építettek ki. Természetesen itt is zombikat és démonokat kell lepuffantanunk, de hál' Istennek a golyót azért megérzik. Ezek az oszló élőholtak elég rendesen el vannak eresztve lőfegyverek terén: Kalasnyikovval és Shotgunnal is jönnek ránk... A sörétes puskásokra vigyázzunk, közelről hatalmasat képesek sebezni. A katakomba végén tátongó ajtót óvatosan közelítsük meg, mert három barátságtalan valami jön ki rajta, egy egész arzenállal felszerelve. Miután ízelítőt adtunk nekik az LA-i vendégszeretetből, menjünk csak be az ajtón, meglepő dolgok várnak ránk. Egy pokolra hasonlító helyen, egy lávasziget közepén találjuk magunkat, trónusán ül Wu bácsi, és ránk küldi a lebegő démonfejeket. A trükk az, hogy mikor megállnak és megindulnának felénk, jó gyorsan el kell vetődni előlük, így nem eshet bántódásunk. Három hullám érkezik, majd szóváltásba keveredünk a 340 éves öregemberrel, aki ránkuszítja két ágyasát is. (Ha 340 évesen elég leszek még két ágyasra, össze-



teszem mindkét kezem.) Igyekezzünk beleütni őket a lávába anélkül, hogy mi is beolvadnánk közéjük. Ezután az idős úr nagyon bedühödik, és egy tűzkígyót tol elénk. Fussunk a sziget mentén körbe-körbe és lőjük, majd mikor ágaskodik, és tüzet fúj, ugorjunk el a lángcsóvák útjából. Jobban is megerőltethette volna magát Wu bácsi, ez így piskóta volt.

Finding Rocky

Kezdésképp megtudjuk, hogy Masterson ügynök már nagyon feni ránk a fogát, de most ne törődjünk vele. Cirkálásunk során figyelmesek leszünk egy bárra. Bemegyünk és legnagyobb meglepetésünkre ki van ott? Régi ismerősünk Rafferty. Most azonban kicsit keményebben kérdezünk tőle ezt-azt, de ez a benga csaposnak nem nagyon tetszik, így hát meg akar minket ütni. Üssük meg mi őt, majd még a bár előtt meglátjuk a korrupt zsarut elhúzni a kocsijával. Gyorsan cselekedjünk; kövessük. Mikor végre beérne agyümölcse erőfeszítéseinknek, az FBI közbeszól. El akarnak minket fogni, nosza, gyorsan iszkoljunk el előlük. A megfelelő utcákat használva húsz másodperc alatt megszabadulhatunk tőlük. Később, ebéd közben azonban megint feltűnik a jó öreg Rafferty, most biztos, hogy nem szalasztjuk el! Egy nőcske furikázza a városban, majd miután megérkeznek egy raktárhoz, mi a hátsó ajtón besettenkedhetünk! Ez a rész itt egyáltalán nem nehéz. Leütünk mindenkit, és csak annyira kell figyelnünk, hogy a kijárattól balra van egy hatalmas konténer. Annak a takarásában két őr álldogál, ha kivontuk őket a forgalomból, menjünk hallgatózni. Kiderül, hogy mi is történt pontosan az apánkkal! Mivel amúgy sem önmérsékletünkről vagyunk híresek, kitör belőlünk a harag mellett úgy 100-200 töltény is az ellen irányába. Szokásához híven, Rocky, a barátnője és Rafferty megint kicsúszik a kezünk közül, de itt már annyira felpörög a játék ritmusa, hogy az utolsó epizód egy pillanat alatt elszáll!

Retribution

A következő és egyben utolsó epizód címe Retribution, vagyis Megtorlás. Ne féljetek, most már minden ki fog derülni. De menjünk szépen sorjában. Rocky barátnője találkozni akar velünk, hogy elmondja, hol van az orosz. Mindezt bosszúból, azért, mert megütötte őt az ex-KGB-s. A Gulag Klub irányába kell megint terelnünk járgányunkat, nem időre megy, nem kell sietni. Természetesen nem egy álnok orosszal állnánk szemben, ha ez nem bizonyulna csapdának. Felhasználta a barátnőcskéjét, hogy minket becsaljon a klubjába, ahol jó pár megtermett fickó vár ránk, többek közt a már ismert joggingos testőrfigura is, aki tudásban mit sem fejlődött előző verekedésünk óta. A három formát elvertük, most itt az ideje megtudni, hol a főnök. A két túlélő közül az első elég gyéren teljesít, ezért kicsit meglökjük –át a korláton. A második már dalospacsirta, elárulja, hogy a reptérre kell mennünk, a hatos hangárban megtaláljuk Rocky-t. Mivel ilyen jó fiú volt, csak egy másnapi fejfájást kap. Mire odaérünk, mindenki ott van teljes díszben, az orosz barátnője pedig ránklő egy altatólövedéket. Egy székhez bilincselve térünk magunkhoz, ahol most már megtudjuk a teljes és színtiszta igazságot apánkról. Wu bácsi hatalmas, kiszabadít minket a bilincs fogságából. Ekkor ömlik a nyakunkba egy egész seregnyi katona (mint minden kommandós, ők is a Tábornok emberei). Miután végeztünk mindnyájukkal, látjuk, hogy Rocky már megint meg akar lépni, egy magángéppel készül épp felszállni. Mi bevágjuk magunkat egy sportkocsi volánja mögé és utánaeredünk. Szét kell lőni a gépet a kocsiból, különben meglóg az orosz. Sikeres szabotázs esetén kikászálódik az égő roncsok közül és meg kell küzdenünk vele, puszta kézzel. Kemény dió, de ha legyőztük, még csak most jön a java! A Tábornok. A sokat emlegetett generális, (akinek direkt nem árulom el származási országát és szerepét) nagyon jól harcol, a legnehezebb bunyó az egész játékban. Amennyiben sikerül megvernünk, látjuk az utolsó animációt. Most már fény derült minden rejtélyre, a hős elszáguldhat a naplemente felé.

Nos, ennyi lett volna a True Crime: Streets of LA. Mindenkinek ajánlom ezt a játék, szerintem megéri végigjátszani.

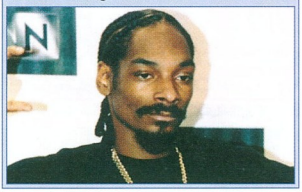
Dante



REJTETT EXTRÁK

A játékban megtalálható Snoop Dogg is, mint játszható karakter! A rapper szupersztár hangját, saját stílusát és külsejét adta az Activision játékához. Előcsalogatásához harminc darab „Dogg bone"-t kell összegyűjtenünk, amik Los Angeles területén elszórva találhatók meg. A „Dogg patrol" módban hatvan perc áll rendelkezésünkre, amit pontgyűjtésre kell felhasználnunk. Sokat nem ad a játékhoz, viszont a rapper rajongóinak már csak ezért is érdemes lesz végigjátszani a True Crime-ot.

Utóirat: Próbáljátok ki új játék kezdésénél a „HURT_M3" rendszámtáblát. Férfi játékosoknak tetszeni fog a kód hatása.







BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

→ÚJABB KLASSZIKUS SZÜLETETT, EGY LÁTVÁNYOS, HUMOROS INTERAKTÍV MOZI. KIHAGYNI BŰN

↓ INFO BOX

Kiadó:
THQ
Fejlesztő:
Revolution Software
Hivatalos honlap:
www.brokenswordgame.com
Megjelenés:
2003. november 14.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:	■■■■■■■■□■
MEGVALÓSÍTÁS:	■■■■■■■■□■
JÁTÉKÉLMÉNY:	■■■■■■■■□■
ÖSSZHATÁS:	■■■■■■■■□■

↓ VÉLEMÉNY

+

Fantasztikus zene, beszédhangok, animáció, kiváló rendezés, remek látványvilág. Jó forgatókönyv, és egy újszerű, ügyes irányítási rendszer.

–

Az irányítást szokni kell, bizonyos esetekben logikátlannak éreztem, a kamera néha rossz helyen áll, a nézőpontváltás olykor megkeveri a játékost.

↑ GÉP

PS2

Nehezen tudtam a rendelkezésemre álló helyre bezsúfolni a játék leírását, épp ezért előre is elnézést a kissé távirati stílus miatt, alant leginkább a teendőket fogjátok megtalálni, az okokat és következményeket kevésbé, az úgyis kiderül a játékból, a sztoriról pedig csak nagy vonalakban ejtek szót.

Az irányítás

A képernyő jobb alsó sarkában láthatsz négy kék „tappancsot". Ezeken fog megjelenni, mikor mit csinálhatsz, mindegyikhez tartozik egy-egy gomb. A legfontosabb az alsó, ezt fogom a leírásban akciógombnak hívni. Rengeteget fogunk ládát tologatni, ilyenkor itt egy ökölbe szorított kéz látható, az akciógombot lenyomva kell tartani, és a megfelelő irányba tolni/húzni a tárgyat. Bármi, amivel interakció lehetséges, a képernyőn csillogni fog. Lesz, hogy egy rakáson több ilyen is van, ilyenkor a D-pad segítségével lehet váltani a célt, hogy melyik az aktív, azt ennek csillogása jelzi, illetve karaktered is erre a tárgyra néz, ezt picit szokni kell. Lesznek szituk, amikor George és Nico ketten mászkálnak, sajátos módon ilyenkor a lány bekerül a tárgyaid közé, így ha azt írom, „használd Nicót", azt jelenti, válaszd ki az inventory-ból és akció. Minden mást menet közben, most kalandra fel!
Csak egy mozi, bemelegítésnek.

1. Nyitány

Akcióval kapcsold ki a biztonsági övet, majd indulj el a pilótafülke felé. Ez így nem jó!

2. Kongó – A sziklákon (George)

Vissza, balra egy láda, oldozd ki, majd húzd egyet jobbra, és mögé állva told koppanásig. Balra a földön sörösüveg, vedd fel. Most már mehetsz a pilótához, kutasd át, találsz nála egy sörnyitót. Aktiváld az inventory-t, állj rá a nyitóra, kombináld a sörösüveggel (a kétirányú nyíl, majd az üveg, és ismét az „oda-vissza" ikon), ezután válaszd ki az immár nyitott palackot, és akciózz Harry-n.
A földön egy tűzoltókészülék. Vedd fel, majd léptesd addig az akciókurzort, míg a szélvédő „csillog", majd akció - George az eldobott készülékkel kitöri az üveget. Próbálj kimászni – nem sikerül. Beszélj Harry-vel: „Plane Tilts", erre ő hátramászik további ellensúly gyanánt. Most már kimászhatsz.

A kis mozi után balra, ugorj át és húzódkodj fel haverodhoz. Séta jobbra, a platform leomlik, picit lépj előre, ez is szétmállik, leesel egy kis peremre. Mássz fel, míg bírsz. Újabb beszélgetés – magadra maradsz. Vesd a hátad a sziklának és oldalazz jobbra, ugorj le, majd még egyet a képernyő felé. Tovább le, majd ugorj jobbra a vízesés melletti platformra, hátul elsétálva mássz fel a következő peremre. Függeszkedve irány jobbra, végül ess le. Újabb oldalazás, majd ugrás jön, ezután mássz felfelé a sziklákon, míg bírsz. Végül ugorj le a kis peremre, oldalazz balra, és két szikla megmászása után ott is állsz egy barlang szájánál.

3. Párizs – Vernon Lakása (Nico)

A baloldalon lévő üzenőtábláról tedd zsebre a ceruzát, ezután a nagy ablakon lépj ki az erkélyre. Húzd magad felé a nagy kőoszlopot, majd átmászva rajta told koppanásig balra, és lépj fel rá. Fordulj az eresz felé, hímbálózz át a következő balkonra, leugorva lépj a korláthoz, és ezen átlépve oldalazz el az utolsó erkélyre. Mássz be. Az ajtón használd Nico igazolványát (Press card). Menj ki a következő szobába, ahol meglátod Vernon holttestét,

mellette a könyvszekrény előtt a földön csillog egy töltényhüvely, vedd fel. Kutasd át a hullát, megtalálod az igazolványát. Az íves átjáró a konyhába vezet, készülj az akcióra. Amint a gyilkos szájából elhangzik a „You won`t be so clever when I`ve killed you" mondat, nyomd le az akciógombot, erre Nico használatba veszi a palacsintasütőt. A következő akcióra az „I never forget a face, so why had I forgotten hers?" mondat után kell sort keríteni, ezután mozi.



Menj vissza a konyhába. Az asztalon a telefon előtt állva két lehetőség: akcióval felhívhatod a szerkesztőséget, innen némi információ gyűjthetsz be Vernonról, illetve a „fül" ikont választva lehallgathatod az üzeneteket – a harmadik a lényeg, Beatrice, a barátnő várja a hackert a közeli parkban. Sétálj ki a konyhaajtón az erkélyre, mássz le a tűzlétrán, majd a következőn is. Az utcán zsebre vághatsz egy újságlapot, majd mássz át a graffitis falon.
A kis kertben egy pad előtt paróka, tedd el, majd az inventory-t megnyitva vizsgáld meg – a gyilkos szőke volt! Mássz vissza a sikátorba, ki a főútra, majd jobbra a kék ruhás közlekedési rendőrnőhöz. Mutasd meg neki a töltényhüvelyt, erre barátságosabb lesz, kérdezd a szőke nőről, a fekete parókáról és Vernonról, majd lépj be a parkba.
Hátul a padon megtalálod Beatrice-t, beszélj vele Vernonról – a lány elrohan. Indulj el vissza, ahonnan jöttél, de ne kanyarodj be a sikátorba, menj tovább, az első zebra utáni kis utcába fordulj be, itt egy sepregető mama, kérdezd a szőke nőről – egy sportautóba szállt. Az utcán mászkál egy gördeszkás srác, kérdezd az autóról, kiderül a típusa. Ezután jöhet a rendőrnő, a Jaguárt megemlítve megkapod annak rendszámát és egy újabb információt (színházi maszk volt a hátsó ülésen).
Megérkezik a rendőrség, a felügyelő kihallgat. Nyomkodd végig az összes lehetőséget – de bármit is teszel, letartóztatnak.

4. Kongó – Cholmondely műhelye (George)

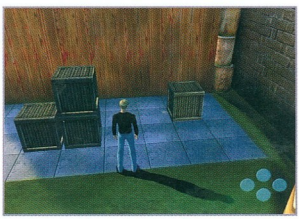
Lépj be a barlangba, George odafut a tudóshoz. A közjáték után kutasd át a haldokló zsebeit, majd vedd fel a munkapadról a nagyítót és a képeslapot, utóbbit vizsgáld meg – Brúnó küldte Angliából. Jobbra zárt ajtó, ettől jobbra kapcsolólap a földön – told rá a bal oldali fekete ládát, és menj be a hátsó szobába a géphez. Állj elé, nyomd le a bal oldali kapcsolót, majd húzd meg a jobb oldali kart. A gép felrobban – menj jobbra a kétszárnyú ajtóig, majd nézz ki (akcióval) a bal oldali (gép felőli) ablakon.
Vedd fel a földön heverő rudat, indulj vissza a műhely felé, a rudat, mint kart használd az ajtó melletti „lyukas szerkezeten", ez nyitva tartja majd a bejáratot – a rudat tedd zsebre! Menj ki a műhelybe, a kapcsolón lévő ládát told be a



gépterembe, előre koppanóig, majd balra (hátra) a falhoz, mássz fel és húzódzkodj fel. A kis járatban fent madárfészek, verd le a csövel és vágd zsebre. Menj ki a perem szélére, oldalazz balra, himbálózz át a szakadék felett, majd a párkányról ugorj át szembe, mássz fel, és kint is vagy a dzsungelben.
Elterelés következik, lépj a kőszobor hátához. Használd előbb a fészket, majd ezen a nagyítót. A mozi után, amint nálad az irányítás, fuss a dzsiphez, és akcióval ugorj be. Irány Anglia!

5. Glastonbury (George)

Kapd el a nagydarab bajszost, és faggasd ki, elsősorban magáról – ő Butley ezredes, Melissa lányát keresi. Kicsit lejjebb a fogadó előtti padon egy fiatalember üldögél, Eamon O'Hara, beszéltesd magáról. Szembe a kocsmával áll Zazie jósdája (Zazies Kiosk), lépj be, és faggasd ki a hölgyet mindenről – elsősorban a képeslapról, megtudod, hogy a „Cosmic Faerie" nevű boltban vannak ilyenek. Vissza az utcára, jobbra le, a harmadik házban megtalálod az üzletet. Odabent a pult előtti képeslapállványt megvizsgálva megtalálod a nálad lévő lap párját. Bingó! Akciózz párat a pulton heverő könyveken, versrészleteket fogsz hallani, a boltos Tristram saját versei. Ezután beszélgess vele – a képeslapot megmutatva felismeri azt, de hazudik. Ha a könyveket elolvastad, megjelenik az opciók között Eamon feje is, ezt kiválasztva Tristram átadja egy kötetét, kérve, hogy mutasd meg a figurának. Menj vissza a kocsmához, és O'Harával kétszer beszélj a hippiről, a másodikra megkapja a könyvet, és rájön, hogy ez mind plagizálás – elrohan a boltba, és felelősségre vonja Tristramot.
A vitát kihasználva sétálj hátra, a lépcsőhöz. Odafent megtalálod Melissát, beszélgess el vele mindenről, a képeslapot meglátva elmondja, hogy Brúnó itt lakott, mesélj neki Tristram hazugságairól. Ismét a boltban, említsd meg az ezredest Tristramnak, majd kérdezd Brúnóról, a zsarolásnak engedve átadja a korábbi lakó hátrahagyott gatyáját.
Sétálj vissza a jósnőhöz, add át a képeslapot, hátha ki tud olvasni belőle valamit. Majd ha megsimogatod a kezét ezüsttel… Menj ki az utcára, és használd a jó öreg rudat a könyvön. Három ezüst! Vissza Zaziehoz, add neki ismét a lapot. Nem elég! Add át neki a gatyát – transzba esik, tüzet lát és sárkányt.



A bolt előtt észreveszed, hogy ég a kocsma hátsó fele. Rohanj a padtól balra, a kis beugróban akciózz a mellékajtón – nem nyílik. Fuss vissza O'Harához, mire George segítséget kér tőle, majd vissza az ajtóhoz, ketten betörítek. Hátul ördögi szerzetes és puzzle – a ládákból lépcsőt kell építened. Állj szembe a pajtával és ládákkal. A balszélsőt told egyet fel, egyet jobbra. A jobboldali, különállót eggyel fel és hárommal balra. Menj a ládák elé, ahol kettő van egymáson, akcióval George a felsőt eltolja befelé. Mássz fel a helyére, és told ezt még eggyel beljebb – kész is a lépcső, mássz be az épületbe. Odabent köhögő, kötözött bácsi. Fuss hozzá és akció, majd mássz ki az ablakon, ő követ téged. Siker!



Az utcán felismered: Bruno az első játékban a Neo Templars tagja volt. Kilépett, sokat tud, ezért akarják megölni.

Beszélgess el vele mindenről! Kiderül a lényeg: Susarro rátalált egy ősi energiaforrásra. George meggyőzi Brúnót, hogy kövesse őt Párizsba.

6. Párizs – Nico lakása (Nico)

Két nap börtön után ismét szabadon. A lakásban sok emlék az első részből. Az asztalon telefon - hallgasd le az üzeneteidet, ezután telefonálj előbb a szerkesztőségbe, majd Andrénak, végül sétálj a bejárati ajtóhoz, irány Vernon lakása.

7. Párizs – Vernon lakása (Nico)

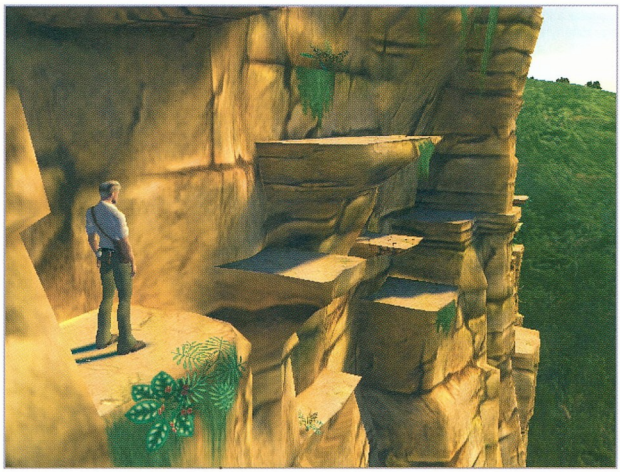
Este van. Indulj Vernon lakása felé. A takarító még mindig munkában, épp az unszimpatikus nagyságával beszélget. Lépj hozzájuk, és beszélj a szomszédasszonnyal. Dühös távozása után a néni elárulja, mit hallott az asszonyság. Az ismert útvonalon, a tűzlétrákon mássz fel a konyhaajtóig. Zárva, de ha megvizsgálod, látod, a kulcs a zárban van. Alapeset. Használd előbb az újságot, majd a ceruzát, végül akció, Nico megszerzi a kulcsot, ezzel nyisd ki az ajtót és lépj be. Jobbra hátul papírzsepi, vedd magadhoz. Az íves átjáró szőnyege gyanús. Akcióval hajtsd fel, alatta még gyanúsabb padlódeszka, akció ezen is – egy széf! De mi a kombináció? Sétálj a hálószobához – bentről zokogás. Nyiss be, odabent Beatrice, adj neki papírzsebkendőt, erre megenyhül. Kérdezd a széfről – közvetve elárulja a kombinációt, majd beszéltesd Vernonról, aztán hagyd magára. A szófen akció, majd Beatrice választása – szülinapjának dátuma kinyitja azt. Akció kétszer – egy kézzel rajzolt ábrát és egy DVD-lemezt találsz. Menj le a létrákon az utcára – és tartsd lenyomva az akciógombot, ezzel Nico időben elugrik a sportautó elől. Menj bármelyik behajtani tilos táblához, hazamegyünk.

8. Párizs – Nico lakása (Nico)

Sétálj az asztalon lévő monitorhoz, és használd rajta a DVD-lemezt. Vernon sok mindent megmagyaráz, ám sok rejtély is maradt – telefonálj Andrénak, aki máris odasiet. A szálak a Tehénszigetre vezetnek – beszélj barátoddal mindenről, majd hívd fel a szerkesztőséget, ahol Cecil elmondja, hogy ezen a földdarabon van egy L'Hierogliphe nevű elhagyott színház. Ennyi elég is, séta az ajtóhoz – a telefon megcsörren, a főnök hív, Nico némi vita után kilép munkahelyéről, és elindul a szigetre.

9. Párizs – L'Hierogliphe (Nico)

Vizsgáld meg a főbejáratot. Zárva, de a lakat új rajta. Fuss végig jobbra az épület mellett, majd fordulj be balra az első utcán. Szemben vörös fényben úszó állványzat, a végében ott áll a piros Jaguár – és ha belesel, a hátsó ülésen ott a maszk is. Telitalálat!
Sétálj vissza az állványhoz. Azon a részen, ahol a háló hiányzik, a második szinten látsz egy létrát. Menj az állvány széléhez, és húzódzkodj fel, majd mássz meg a lajtorját. Sétálj előre, fordulj be a sarkon, hátul fel tudsz kapaszkodni a negyedik,



innen az ötödik szintre. Menj előre, ismét túl a sarkon, ereszkedj vissza a negyedikre, majd innen a hosszú létrán mássz fel végig, és húzódzkodj fel az állványzat tetejére. Fuss előre, találsz egy nagy hirdetőtáblát, ez akár híd is lehet! Akciózz rajta, Nico kioldozza, de sajnos alul is rögzítve van. Ahogy idejöttél, menj vissza egész a második szinti létráig, innen ugorj át a szemben lévő részre, menj koppanóig, majd hátra arc, és addig helyezkedj, míg fel tudsz kapaszkodni ismét a harmadik szintre. Előremenve találsz egy ládát, húzd hátra hármat, ennek tetejéről eggyel feljebb juthatsz, innen pedig máris eléred a táblát akció, megszületik a híd, Nico átegyensúlyoz rajta.
Mássz fel a kis létrán, majd el balra, és le a hosszún. Menj be az ajtón, le a lépcsőn, el jobbra a világos ajtókivágáson, és le három sor garádicson, végül benyitva az előcsarnokba. Másszál kicsit, míg beindul a mozi.

10. Párizs – L'Hierogliphe (George)

Fuss előre, majd jobbra át a boltíves kapun. Jobbra hátul kuka és konténer. A narancssárga tetejű kuka melletti faládát told a szélső hatalmas konténer és a fal közé, erre felállva becsukhatod a szeméttároló tetejét, és erre is felhághatsz. A törött ablakon kétszer akciózz, és már benn is vagy az épületben. Lépj ki a folyosóra, és ugyanezen a falon a leghátsó ajtón be – ládázni. Told a különállót a két egymáson lévő mellé jobbra. Az átellenben lévő sarokban találsz egy negyedik ládát, ezt kis ügyeskedéssel átkormányozhatod ezek mellé, a balszélre. Mássz fel a ládákra, a falnál lévő felsőt húzd középre. Ezzel feltársz egy villanykapcsolót – használd! Told vissza a felső ládát előző helyére, majd a középső ládát húzd a terem közepe felé. Egy csapóajtó, akciózz rajta. Egy alagútban vagy. Fuss végig benne, és mássz fel a létrán, majd a vörös kazán előtti lajtorján is. A színházban vagy, a színpadon épp Nico kihallgatása folyik.
A mozi után lábujjhegyen osonj jobbra, a színpad melletti nyitott ajtóhoz, ha szerencséd van, a melák nem vesz észre. Mássz fel a létrán, és menj jobbra, a lámpákig, itt akciózva felkapaszkodhatsz a traverzre, és végiglibeghetsz balra. Ess le, sétálj végig, le pár lépcsőn két homokzsákig, lökd le mindkettőt. Újabb közjáték.
Ugorj le a színpadról, és fuss ki a nézőtérről az előcsarnokba (balra fent). Ismerős terep, itt bukott le Nico, menj a pult mögé és vedd fel a poharat, ami majdnem a vesztét okozta! Vissza a színpadhoz, és ezúttal a bal oldali ajtót válaszd, menj le a lépcsőn. Jobbra a rács mellett, majd rögtön balra, ezzel a színpadi lifthez jutsz. Szemben a falnál egy ládán valami csillog: egy doboz, benne némi színházi zsírfesték. Menj hátra, majd a kamera fordulásánál a képernyő felé, és be az első ajtón. Egy öltözőben vagy, a sminkasztal alatt széf, de nyithatatlan. Ki, majd balra, előre eljutsz egy ajtóig, majd egy lépcsőn lemenve az alagsorba jutsz. Egy őr torlaszolta el magát, nem tudsz mit kezdeni vele, menj vissza a lépcsőig, ezután menj végig a vörösló folyosón – egy hulláig. Indulj visszafelé, a lépcsőhöz közelebbi ajtón nyiss be. A fenti öltöző alatt vagy, el kéne tolni a dúcot. Siess vissza a színpadra, a festékrudat rakd a pohárba, olvaszd fel a színpad szélén lévő lámpánál, majd vissza ide, és a kenőanyagot öntsd a vörös tartószerkezetre.
Ez még így is nehéz. Az inventory-ban „használd" Nicót, ketten el tudjátok mozdítani az oszlopot – vedd fel a két cuccot a széfből, a kódkártyát máris használhatod a folyosó végén a vasajtó melletti olvasón, a lift egy szinttel lejjebb visz.
Fuss végig a hosszú folyosón. Egy hatalmas terembe jutsz, menj középre, a kis közjáték végén akcióval vedd ki az energiaburok közepéből a különös tárgyat, majd vizsgáld meg. Omega-szimbólum, ismerős… Indulj visszafelé, újabb mozi, az ismerős csuhás, majd némi meglepetés: Susarro és Petra. Nagyon kell figyelned, amint Nico lemászik a sziklaperemre,

Broken Sword: The Shadow of the Templars (Circle of Blood)

A párizsi Montfaucon tér kávézójában üldögélő amerikai turista, George Stobbart szerencsésen túlél egy robbantásos merényletet, és a bohócruhás elkövető nyomába ered. A bájos francia újságírónő, Nico Collard és annak régi barátja, a tudós André Lobineau segítségével kideríti, hogy a Templomos Lovagok ősi rendje Újtemplomosok (Neo Templars) néven tovább él. A Franciaországon, Írországon, Szírián, Spanyolországon és Skócián átnyúló kalandok során hősünk meggátolja a rend Nagymesterét a világ feletti uralom megszerzésében – bár annak sikerül összeilleszteni a „címszereplő" törött kard darabjait, és ezzel rettentő erőre szert tennie, George és Nico rárobbantják az ősi kastélyt az őrült figura fejére.

tartsd lenyomva a futást és a „hátramenetet", így amint nálad az irányítás, George is odafut, és egy gyors mászással lefüggeszkedik Nico mellé. Ezután told balra hősödet, amikor megmozdul, menj koppanóig, és mássz vissza, majd a kis filmetűd alatt máris nyomhatod a futást és az „előrét", csak egyenesen, a liftbe! Odafent használd Harry sörnyitóját a liftajtón, ezután végig a folyosón és fel a lépcsőn, majd tovább felfelé. Örök vannak ott, így vissza le, a színpadi lifthez, állj rá, és fordulj addig, míg beindíthatod a szerkezetet, fent mássz le a színpadról és fuss fel-jobbra, a létráig, ahol George bejutott a színházba.

11. Párizs – Nico Lakása (George)

Egyszerű feladat – beszélj mindenkivel, mindenről.

12. Kongó – Cholmondely műhelye (George)

Ez kissé trükkös feladat. Az ajtó zárva, és a fémrúd nem fér be a résbe. Ismét „használd" Nicót, mint a színházban – George megkéri, hogy nyomja be az ajtót. A lány elindul – neked eközben rá kell állni az inventory-ban a rúdra, és akcióznia, ha sokat szöszmötölsz, a csaj elfárad, és kezdheted elölről. Ha sikerült a trükk, semmi más dolgod nincs, mint kimenni az első terembe, és az Omega-követ használni az Omega-ajtón, majd besétálni a templomba.

13. Kongó – Az ősi templom (George)

Indulj lassan a hulla felé – csapda! Lépj a bal oldali falhoz, és lóbáld át magad a túloldalra. A sarkon túl találsz két nagy fogaskereket, használd rajta a jó öreg rudat, és Nico is átjut.
A következő teremben puzzle. Négy kapcsolólapot találsz itt, amelyikre ráállsz, annak jelei kigyulladnak a padlón, ezekre léphetsz, plusz az üresekre. Beszélj Nicóval, aki kapcsolgatni fog. A mechanizmus egyszerű: megkéred, hogy álljon rá egy jelre, végigsétálsz ezeken a lapokon, megpihensz az üres négyzeten, és átküldöd a lányt a következő jelre. Ne lépj le az „ösvényről", mert a plafon összenyom, bár egyszer hibázhatsz. Íme a helyes sorrend:

Fish – egyértelmű az út.
Scorpion – itt van egy trükk, a középső üres négyzeten állj meg, tehát ne menj a falig!

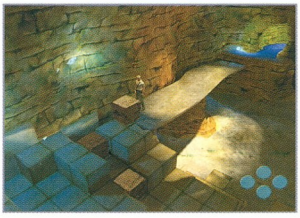


Snake – egyértelmű
Fish – egyértelmű
Bird – egyértelmű
Scorpion – egyértelmű, kicsit lefelé megyünk
Snake – itt a középső, balra, tehát visszafelé induló ágat válaszd
Bird – tovább megyünk visszafelé
Fish – ez már előre visz
Scorpion – tovább a fal mellett
Snake – bingó!



Kapaszkodj fel a párkányra, Nicót majd később begyűjtjük. Irány a következő terem - le kell másznod a lyuk aljára. Ereszkedj le, oldalazz el balra, és ess le a kis platformra. Ugorj a jobboldalira, lógasd le hősöd a peremről, és a jobb oldali falon himbálózz végig, míg szilárd talajt foghatsz. Már csak két lemászás van, és megérkeztél. Menj át az ajtón a kék kristály mellett.

A bejárat fölött egy hatalmas kőlap van, mint libikóka. Ha megpróbálsz átmenni rajta, lebillen – le kell súlyozni. A kis lépcsős emelvényen három barna kőkockát találsz, a leghátsó, legmagasabban lévő a legnehezebb, ezt kell jobbra, a billenő lap szélére juttatni. Ha nem megy, íme a megoldás, a kockákat tér- és szintbeli elhelyezkedésük alapján hívom majd: Alsó, Középső, Felső.
Mássz a Középső mögé, told rá az Alsóra, majd told eggyel balra. Az Alsót juttasd el a balszélre, azaz kettőt előre, kilencet balra, négyet fel és kettőt be, így kitölti a lyukat. Most jöhet a Középső, told a Felső mellé: balra hat, fel három. A felső szintre hágva most elhúzhatod hárommal jobbra a Felsőt, majd ismét a Középsőt kell betolni a lyukba (le három, jobbra négy, fel három), a Felsőt ismét áttolhatod két négyzeten. Most az Alsót kell visszajuttatni a kiinduló pozícióba: balra kettő, le négy, jobbra kilenc, fel kettő. A Középsőt told az Alsóra, azaz le három, jobbra három. Mássz mögé, húzd egyet be, majd a másik oldalról tolj még egyet rajta – most már semmi más dolgod nincs, mint a Felsőt egyet le és hármat jobbra tolni, ezzel le van fogva a mérleghinta, George átfuthat rajta. Lépj be a következő terembe.

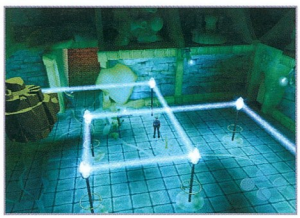


Egy energiaközvetítő gép négy darabját látod. Össze kell rakni a masinát – fuss a hátsó, átellenben lévő sarokban lévő konzolhoz.
A megoldás a következő:
- Jobbra, jobbra, akció;
- Jobbra, akció;
- Jobbra, akció;
- Balra, akció, akció;
- Jobbra, jobbra, akció;
- Jobbra, jobbra, akció, akció.





A gép összeállt. Sétálj az ajtóhoz – balra a gép elején látsz egy panelt, mely a sugár irányát változtatja meg, most úgy jó, ahogy van. Fuss be a terembe, nyolc kristályt találsz itt – és a bal hátsó sarokban egy konzolt, amelyet megnyomva a jobb oldali ajtó felett kigyúl négy fény, ám ez még kevés, de próbáld ki! A lényeg: a hátsó nagy szerkezetet el kell húzni a lépcső elől. Menj a jobb felső kristályhoz, amin jelenleg áthatol a fény, és forgasd addig, míg a sugár balra mutat (balra háromszor), a gép alatti másik „tükörre". Ezt addig tekerd, míg a sugár lefelé halad, a következőnél irányítsd jobbra, majd a negyediknél felfelé a sugarat (ha igaz, ehhez nem kell nyúlnod, így áll), végül a falnál lévő kristállyal irányítsd az energiát egyenesen a gépre, ez eltolja azt az útból.



Fuss fel a lépcsőn, és kijutsz Nicóhoz. Ha kipróbálod az itteni konzolt láthatod, hogy a négy másik lámpa is kigyullad az ajtó felett – beszélj a lánnyal a panelról, ő rögtön kitalálja, hogy egyszerre kell megnyomnotok a kapcsolókat, de most megint útban van a gép. A sugár egy négyzetet formáz, menj ennek bal alsó sarkához, és irányítsd át az energiát balra. A most elért, a kis beugró sarkában lévő tükörrel tereld tovább a sugarat lefelé, majd a következőn balra és végül a negyediken felfelé (ha igaz, ehhez sem kell hozzányúlnod) – a sugár egyenesen a gépre mutat.
Fuss vissza az előző terembe, és nyomd meg a gép oldalán-elején lévő panelt, így húzásra vált, és odabent a nagy masina elmászik az útból. Séta vissza, lépj a hátsó konzolhoz, és akció. Szabad az út!



Fuss a lány után – le a kis peremen, ugrás át, majd a sarkon túl mássz fel a „lépcsőn", és be az ajtón. A bal oldali falnál találsz egy kerek nyílást, melybe valami pont beleillik. De mi? Vizsgáld meg a zárat, Nico javasolja, meg kellene nézni a tüskés csapda áldozatát, hátha nála van a kulcs. Vissza tehát oda – gyakorold be a futást a terem előtti mászós-ugrós szakaszon! A kristályoknál használd a lépcsőt, ahol Nicót beengedted, ez ugye kikerüli a szakadékot és a kapcsolós mókát, és rögtön bejutsz a cövekes terembe. Balra találsz két kőkockát, ezt fogjuk használni a csapda kijátszására. Húzd az egyiket a középvonalra, és told (NE HÚZD!) rá az apróköves részre. A tüskék előtörnek, de Te biztonságban vagy. Mássz rá a kockára, és húzd kettőt lefelé (most a középső, nagy kockás „biztonsági sávon" állsz, ne lépj hátra!). Mássz vissza, és menj a másik kődarabért, ezt told az előző helyére, tehát be a tüskék közé. Mássz be a két nehezék közé, és az elöl lévőt told előre egyet, így a második csapdasort is aktiválod – és leblokkolod. Most már biztonságban vagy. Menj a csontvázhoz, és kutasd át – találsz nála egy kendőt (Ancient scarf), ezt vizsgáld meg alaposan, egy fémdarabot rejt. Menj vissza Nicóhoz, és használd ezt a fémlapot a záron. Kiesik! Vedd fel, próbáld még egyszer, ám most, amint az ajtó nyílni kezd, újabb akcióval tartsd a helyén. Forró! Most kell ügyesnek lenni. Fémdarab fel, akció, ajtó nyílásánál inventory kinyit, állj rá a kendőre és így akció. Ez már jó, ám George egyedül kevés ehhez, de ha a fentieket végigdaráltad, hősöd magától megkéri Nicót, hogy segítsen – a lány végrehajtja a kendős trükköt, te pedig berohanhatsz a belső terembe. Egy, a párizsihoz hasonló erőpont, középen újabb tárgy, egy Alfa-kő, vedd ki, fuss vissza Nicóhoz, és irány visszafelé, ki az ajtón és le a peremen.



Petra beköszön. A mozi alatt támaszkodj rá a futás gombjára, és told neki balra és hátra, elméletileg így végig tudsz rohanni a szakaszon, ne állj meg! Az újabb mozinál továbbra is futás és bal, a peremnél egy gyors „jobb akció", mászás, és futás.

14. Párizs – Nico lakása

Semmi dolgod, sok szöveg, beszélj mindenkivel.

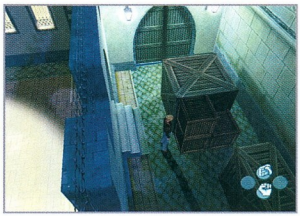
15. Párizs – L' Hierogliphe (Nico)

Abba az irodába kell eljutnod, ahol a lövöldöző őr volt. Az előcsarnokban vagy, fuss jobbra a színházterembe, le a nézőtéren és be a bal oldali ajtón, majd az alagsorba. A rácsnál jobbra, és végig egyesen. Jobbra eljutsz az ajtóig, de zárva van. Hátra arc, be az öltözőbe, ahol a szék volt, a lyukon Nico le tud mászni az alsó szintre. Ki a folyosóra, vissza a lépcső felé, jobbra, és be az első ajtón. Az átjárótól jobbra a komódon iratok, nem fontos. Kis mozi, támaszkodj az akciógombra, így Nico leüti a gorillát és megkötözi a kendővel. Menj az íróasztalhoz, rajta egy kép, akciózz rajta – egy prágai kastélyt mutat, hátoldalán sárkány. Bingó!

16. Prága – Sussaro kastélya (George)

Trabant! Beszélgess Nicóval, majd menj az ajtóhoz, és használd a jobbra lévő csengőt. Az őr nem túl barátságos. Beszélj Nicóval a gombról (Button), majd fuss a bal oldali falszakasz mögé. Az elcsalt őr háta mögött beosonhatsz, ám ha poénra vágysz, nézd végig a műsort (érdemes!), majd ismétled ezt meg még háromszor – utoljára George magától megy fedezékbe és lopódzik be a kastély kertjébe.
Osonj a bal oldali falhoz, húzódzkodj fel rá, és ugorj le a túloldalon. Lopakodj a kastélyra néző átjáró bal oldalára – a kamera váltása miatt lehet, hogy lebuksz, de előbb-utóbb összejön. Várd meg, míg az őr és kutyája elindul jobbra, és menj balra, fel a kis lépcsősoron, rejtőzz el az átjáró jobb oldalán, a falnak simulva. Jobbra indulva osonj végig a fal mentén, figyelve a reflektorra, el a dupla ajtó mellett, és be az átjárón. Újabb Shokoban.
Állj a két egymáson lévőládához, és told be a felsőt a magányos ládára. Az így felszabadult alsó ládát húzd/vond körbe ezen új páros túlsó felére, végül a felső ládát told erre rá, és kész is a „lépcső", felhágva feljuthatsz a mellvédre. Fuss a képernyő felé, majd húzódzkodj fel a párkányra. Osonj végig ezen, be az erkélyre,

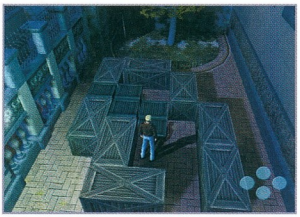
ki a túloldalon, és tovább lopakodva kerülj a ház másik oldalára, amíg bírsz. Ereszkedj le a kis kertbe, és indulj lábujjhegyen balra, le pár lépcsőn.



Osonj az átjáróhoz – szemben egy másik bejárat, amint az őr elindul balról jobbra, te is kövesd, és ess be a túloldalon egy újabb ládás részhez.



Megint építkezni kell, csak a négy kockát tudod mozgatni. Állj szembe a fával, a jobb oldali ládát húzd le eggyel. Ennek helyére állva az eddigi bal oldali szomszédját húzd a helyére.



A felső sor jobboldali kockáját told ennek helyére, így végre a bal oldali ládát neki tudod tolni a kerítésnek. Mássz fel, ereszkedj le odaát, és osonj a konténer mögé. Bátran lopakodj felfelé, jobbra, majd át az újabb boltív alatt. Itt már viszonylag szabadon mozoghatsz. Fuss le, majd jobbra – egy kocsibejáróhoz jutsz, Nico már itt vár. Beszélgess vele a kapuról – a lány felhívja figyelmed ennek belső bal oldalán, fent egy szenzorra, kell keresned egy távirányítót. Végig a fal mentén fuss körbe, a teherautók mögött, el egy ajtó előtt egy kutricáig, ennek oldalán gomb, de egyedül kevés vagy. Tovább előre, egy zöld dzsipig, a jobb szélső csillogáson akciózz, George a kesztyűtartóban megtalálja a távirányítót, fuss vissza a lányig, és akció a kapun.







Amint ismét nálad az irányítás, fuss el a kis ketreces bungalóig. „Használd" Nicót a gombon, így bejuthatsz a kapun, vedd ki a hátsó ajtóból a rudat, és jobbra, lent a földről a szándarabot. Fuss a dzsipig, ennek hátuljánál alul emelő, használd rajta a most szerzett rudat, majd told meg a járművet – nem megy. Séta előre, akció a dzsip elejénél a csillogáson, kézifék kioldva, told meg ismét a terepjárót, nekikoppan a falnak, mássz fel rá, majd tovább felfelé, a kis teraszra. Hátul balra ereszcsatorna, mássz fel rá. Nicónak más utat kell keresnie.

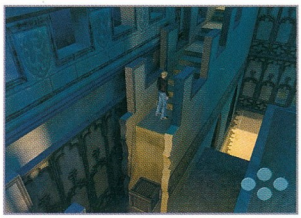
17. Prága – Sussaro kastélya (Nico)

Vedd fel a földről a csatorna leesett tartóbilincsét. Mássz vissza a mellvédről (utolsó „lyuk") a dzsipre, innen a földre, majd menj a felső falnál magányosan parkoló limuzinhoz, és fel a motorháztetőre. A középső ablakon használd a most felvett bilincset, majd mássz be. A lépcsőn fel, menj ki az előcsarnokba.

Amint nálad a kontroll, menj fel balra a lépcsőn, végig a folyosón, be a jobb oldali egyetlen ajtón. Osonva indulj balra, a vörös függönyös átjáróhoz. (Ha egyet reccsensz, még nem baj!). Fuss végig a szőnyegen, a legutolsó ajtóig (bal oldalt lesz). Ez Petra szobája. Nyisd ki az ágy lábánál lévő zöld utazóládát, a benne lévő hajszárítót vedd magadhoz (a láda sarkához kell állni, hogy megjelenjen a „csippentő" ikon). A paraván mögött újabb láda, benne egy ismerős barna paróka, tedd el, és vizsgáld meg a ládát. Nico észreveszi, hogy kisebb belülről. Lent máris csillog valami – használd rajta a ceruzát, kinyílik a titkos rekesz, benne egy kis csomag, ezt megvizsgálva egy fenőkőhöz jutsz.
Fuss visszafelé, a galérián átosonva és le a hátsó lépcsőn, majd osonva át szembe, túl a kétszárnyú ajtón a padok között nyíló ajtóhoz, a konyhába jutsz.
Beszélj a séffel a fenőkőről, örül neki, és elfordul, ekkor menj balra, az asztallal szembeni falon fent egy polc, rajta ipari fehérítő (Bleach), vedd el, és menj vissza Petra szobájába.
A szekrény mellett be a fürdőszobába, tedd a parókát a mosdóba, használd rajta a fehérítőt, végül a hajszárítót. Voilá! Menj vissza a galériára.

18. Prága – Sussaro kastélya (George)

Sétálj előre, találsz egy ládát. Húzd balra, lefelé és fel, így fel tudsz mászni egy lépcsősor aljába. Odafent ajtó, de zárva. Menj jobbra, akciózz a kőszobron, ami leesik, így továbbmehetsz. Haladj körbe, majd lapulj a falnak, oldalazz át a következő széles placcra. Sétálj körbe, és ereszkedj le az erkélyre (amely alatt a két lámpa világít). Jobbra találsz egy gerendát, kapaszkodj fel rá, és himbálózz át a túlsó épület tetejére. Balra nyitott ablak, mássz be. Ládázunk!



Mássz fel a dobogóra, a magasan lévő ládát told neki a falnak, ezután azt, amin eddig állt húzd jobbra kettőt, majd told be a résbe a falhoz. Mássz rá, a felső ládát húzd rá erre, végül a bal sarokban lévőt hátra, ezzel szabaddá válik egy ablak, mássz ki. Indulj el hátra és körbe, le a lépcsőkön végig, majd ennek aljában át szembe a két épület közé. Jobbra ereszcsatorna, vizsgáld meg, George észrevesz egy bádogpoharat, vedd el, és fuss vissza a ládás helyiségbe. Az ajtó felé menve balra petróleumlámpa csillog, használd, majd a csepegő lámpán használd a poharat. Mássz ki ismét a mellvédre, és fuss le az udvarra. Ezúttal jobbra, átlósan menj a fák közé, találsz egy csatornarácsot. Akciózz rajta, majd az olajjal töltött pohárral ismét, szabad az út, mássz le a csatornába!

19. Prága – Sussaro kastélya (Nico)

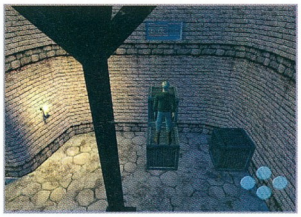
Most, hogy mindenki Petrának hisz, szabadon mozoghatsz a kastélyban. Beszélgess az őrökkel – leginkább az asztalnál ülővel, kérdezd Brúnóról, megtudod, hogy Susarro irodájába vitték. Próbáld ki az őr mögötti ajtót, nem nyílik. Kérdezd az őrt a biztonsági ajtóról, a feltett kérdésére válaszolj nemmel (vörös X). Meg kell keresned az őrparancsnokot az udvaron. Menj ki a kétszárnyú nagy főbejáraton, és indulj jobbra, le a lépcsőkön, míg eljutsz a kis épület előtt posztoló őrhöz. Jobbra a ládás rész, de most nincs erre szükség, a kis házikó és a kerítés mellett elsétálva kijutsz egy placcra, jobbra az átjáróban az őrparancsnok, beszélj vele, átadja a kártyát, de ez még érvénytelen.
Menj vissza a főbejáraton át az előcsarnokba, de ezúttal jobbra menj. Találsz egy ajtót, odabent komputerek, hátul technikus csaj, kérdezd a kártyáról, érvényesíti. Vedd ezt fel az asztalról, ahová dobta, majd irány a biztonsági ajtó. Itt két csillogás is látszik, állj rá a felsőre, ezen akciózz a kártyával – szabad a pálya. Sétálj előre, majd le a lépcsőn, körbe a folyosón, míg beindul a kis mozi.

20. Párizs – Sussaro kastélya (George)

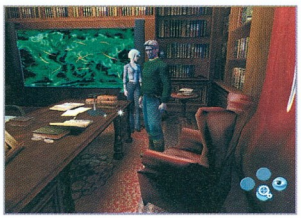
Egy mosodában vagy, az egyetlen ajtó zárva. Az átellenben lévő sarokban egy rozsdás masina, húzd/told keresztül a helyiségen egyenesen, rá a kis kézikocsira, megkerülve az egészet menj a kocsi mögé, és akció. Fuss lefelé a folyosón, lesz jobbra egy terem, majd egy leágazás, itt fordulj el. Végig előre, jobbra, el egy biztonsági ajtó mellett – lendületes randi. Indulj visszafelé, a zárt ajtóhoz, és „használd" rajta a lányt. Az ajtóval szembeni szekrényben egyenruha, akcióval George átöltözik. Ki a folyosóra, vissza fel a tűzoltó készülékig, és balra.



A kis közjáték után le a lépcsőn, el a biztonsági ajtó előtt, és be balra az üres cellába – ládázunk… Balra fent szellőző, túloldalon Brúnó szuszog. Jobbra két láda egymáson, hátul három másik. Ezek közül egyet juttass a két egymáson lévő mellé, az „ablakos" fal felőli oldalukra, majd told erre rá a felső ládát. Ami eddig ez alatt volt, told egyet balra és egyet fel, így ez most a két láda bal oldalára kerül. Menj el egy másik szingli ládáért, és told e mellé – most három van egymás mellett, egy felül, ezt elhúzhatod középre, majd mögé kerülve told még egyet balra. Mássz le, az alsó három középső tagját told egyet be és egyet balra, majd a kettes elülső felére kerülve a felsőt told be a falhoz, ez utóbbi tetejére – kész is a lépcső! Mássz fel, és akció.



A mozi után használd az ezüst érmét a rácson, majd próbálj bemászni – végül „használd" Nicót az ablaknyíláson. Amint a lány visszaért, sétálj visszafelé a biztonsági ajtóhoz, és lépj be. Nézd meg a térképet, majd továbbmenve kerülj az íróasztal mögé és vizsgáld meg, George talál az alján egy gombot. Válaszd ki az alsó/jobboldali csillogást, akció, majd fel a lépcsőn.

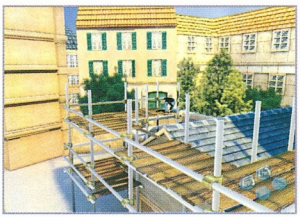


21. Párizs – Vernon Lakása

Csak egy beszélgetés, de nagyon figyeld a történetet Stefan lovag utazásáról a Szent Földről Európán keresztül hazájába!

22. Párizs – Montfaucon tér (George)

Újabb „emlékhely"! Sétálj a jó munkásember szerszámosládájához, és próbáld elemelni a csatornanyitót. Ismerős az arc – a jó öreg Flobbage. Beszélgess el vele mindenről, és a sofőrjéről, Alphonse-ról, akit felébreszteni sem tudsz. Vágj át a téren, találsz egy felállványozott épületet, balra mellette egy nyílvános vécével – és egy ismerős asszonysággal. Beszéltesd, míg kifogysz a témából. Sétálj át a tatarozott ház túloldalára, és leghátul húzódzkodj fel az állványra. Mássz fel a létrán, kerüld meg az épületet és ugorj át a szemben lévő szakaszra, menj előre. A hölgy észrevesz és leparancsol. Beszélj vele megint a vécéről, mire hátramegy ellenőrizni. Fuss vissza hátra, mássz vissza az előző helyre, és ereszkedj le, vissza a középső szintre.



Pont a képernyő elején látsz egy kötelet, vedd el, majd húzódzkodj vissza a felső részre (szembe kell állnod a képernyővel, és picit helyezkedni). A hölgy megint észrevesz, de ez már nem baj.



Fuss vissza a munkásokhoz, és kapcsold ki a kompresszort (lila szerkezet Flobbage mögött). Kerüld meg az autót, és amíg az öreg háttal áll, vedd magadhoz a nyitót, és használd a csatornafedélen. Nem működik, le van hegesztve. Kombináld össze a kötelet a szerszámmal, majd ezt ismét használd a fémlapon. George hozzákötöl a madzagot az autóhoz, ezután menj előre, és beszélj az autóban szundító sofőrrel. Nyitva az út, mássz le!

23. Párizs – A Montfaucon tér alatti csatornaszakasz (George)

Kelj át jobbra a keskeny pallón, sétálj el balra, a sarkon túl, míg találsz egy akasztott embert ábrázoló falfestményt, mellette egy koponyás ajtót. Használd a koponyán a kőhengert (Stone cylinder), és lépj be a katakombákba.

24. Párizs – Katakombák, a templomosok búvóhelye (George)

Fuss felfelé (a képernyőtől távolodva), majd a kanyargás után be az első jobboson, és előre, míg rábukkansz egy vértócsára. Kövesd a nyomokat, a folyosó végén jobbra vezetnek, majd eltűnnek jobbra egy ajtó mögött. Lépj be, tele a szoba halott templomosokkal. Kutasd ki az ajtó mögötti halottat, megtalálod nála az ajtó kulcsát. Menj ki a folyosóra, és sétálj be a szemben lévő nagyajtón. Egy őr van itt, el kell csalni. Menj vissza a „mészárszékbe", balra hátul találsz egy mikrohullámú sütőt, akciózz rajta, majd rohanj ki a folyosóra, be a szemben lévő ajtón, simulj a falhoz. A sütő csengetésére az őr bemegy a szobába, rohanj az ajtóhoz, akcióval csukd be, majd inventory, állj a kulcsra, és akció ismét, ezzel bezárod a figurát a szobába.
Menj vissza a nagyterembe, ahol az őr volt, és menj ki a jobboldali falon lévő ajtón. A vér-

nyomok a helyiség végébe vezetnek, és eltűnnek egy bortároló alatt. Öt üveget látsz itt. Az alábbi ábra mutatja a sorrendjüket, a zárófólia színét és az italok fajtáját, származását:



1 - Modena Lambrusco (Italy)
2 - Chateau Berentoires (French)
3 - Wiesbaden (Germany)
4 - Sauvignon Blanc (Israel)
5 - Montagne De Rheims (French)

Tipp: Az üvegeket abban a sorrendben kell benyomnod, ahogy Stefan lovag bejárta híres útvonalát André sztorijában…

Megoldás: 4 - 1 - 3 - 5 – 2 (a már ismert módon váltogasd az akciókurzort!).

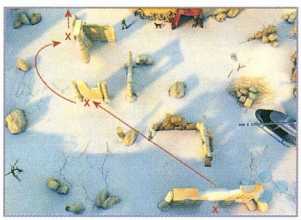
A titkos ajtó túloldalán a haldokló ember egy szoborról beszél. Sétálj fel a lépcsőn, be az ajtón, majd menj ki jobb oldalt a templomba. Két őr van itt, az egyik kutyával fent, a másik az oltár körül kering. Feladatod átjutni a veled pontosan szemben lévő ajtóhoz. Legközelebb hozzád áll a narancssárgás szószék, benne egy Bibliával. Ez után következik az oltár, mögötte egy hármas „paraván". Óvatosan osonj a szószék mögé, úgy, hogy a kamera megfordulva mutassa a terepet, maradj guggolva, így az őr nem lát meg. Várd meg, míg lemegy a lépcsőn, elmegy középre, és szembefordul az oltárral. Amint továbbindul jobbra, Te is rohanj, egyenesen a paraván mögé. Várj! A következő futást akkor indítsd jobbra, amikor az őrt ismét elindul lefelé az oltár előtti lépcsőn. Nyiss be a terembe.

Hátul találsz három szobrot, vizsgáld meg a középsőt, George talál egy feliratot a talapzatán. Olvasd el. Egy bibliai idézet áll rajta – vissza kell menni a szószékhez! Várd meg, míg az őr elindul a lépcső felé, rohanj a paraván mögé, majd amikor ő jobbra tart, siess a szószékhez, és a fal felőli oldalán guggolva mássz be. Amikor az őr megint elmegy, akciózz, George megkeresi a Bibliában az idézet helyét. Az előbbi módon juss vissza a szobros helyiségbe. Menj az órához, és akciózva válaszd ki a „Number from Bible" opciót. A szobor félreáll, sétálj be és mozizz.

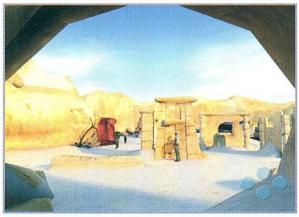
25. Párizs – Vernon lakása (George)

Beszélj Nicóval Egyiptomról. A műholdképen használd sorban a Psi, az Omega, majd az Alpha követ.

26. Egyiptom – Az 'Armilary' bejárata (George)



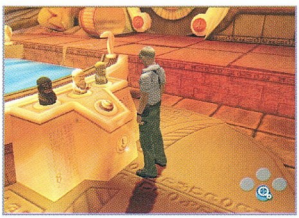
Fuss át a „kapun", balra átlósan a következő vízszintes falszakaszhoz, majd ha a kutya és az őr elment, és a piros sátornál álló fickó sem figyel, menj a sarokrom baloldalához (a kamera vált), és ne mozdulj.



Az eb lehet, hogy észrevesz, de a gazdája elméletileg nem. A felső őr ide már nem lát, így amint a jó kutya-rosszfiú páros elsétált, rohanj ezerrel egyenesen fel a gömbölyded szikla túlfelére, Nicóhoz. Séta picit előre, a szikla oldalában négyszögletes folt, használd rajta az emelőrudat – lépj be.

27. Egyiptom – Az 'Armilary' (George)

A kis közjáték után sétálj az ajtóhoz, és helyezd bele a három kövét (Alfa, Pszi, Omega). Lépj be. A következő puzzle egy ismert feladat. Menj a bal oldali panelhez, három szobrot kell átjuttatnod a folyón. A szabályok: egyszerre egy figura vihető, és nem maradhat magára sem a gyilkos (killer) és a tanú (witness), sem a gyilkos és a testvér (brother). A feladatot hét lépésből (átkelésből) kell teljesíteni. Íme a megoldás – a leírtakat kiválasztod és akció:



1. lépés: Killer, Panel (átviszed a folyón a gyilkost és leteszed)
2. lépés: Panel (vissza a túlpartra)
3. lépés: Brother, Panel (átviszed a testvért a túlpartra)
4. lépés: Killer, Panel (visszaviszed a gyilkost)
5. lépés: Witness, Panel (átviszed a tanút)
6. lépés: Panel (vissza a túlpartra)
7. lépés: Killer, Panel (átviszed a gyilkost)



Az ajtó kinyílt, sétálj be. A mozi alatt nyomogasd sűrűn az akciógombot, majd a gorilla leütése után ismét. Az újabb közjáték végén fuss fel a glóbusz mögötti lépcsőn, majd rohanj George-nak jobbra (ez előbb a te nézőpontodból bal lesz, aztán kameraváltással jobb, tartsd ezt az irányt, hamarosan kibukkan hősöd az oszlopok mögül). Az újabb mozi alatt ismét készülj rá az akciógombra.
Amint tiéd a kontroll, újabb shokoban következik. A padlón lévő résben hever egy barna kőkocka, balra, túl, a képernyő felé fent egy másik. Mássz le a lyukba, és told az alsó kockát egyet jobbra, és húzd egyet le: Menj el a felső kőért (fehér omladék között találod) és told át ezen a most gyártott „hídon" (picit variálni kell, hiszen körívet kell leírni vele).



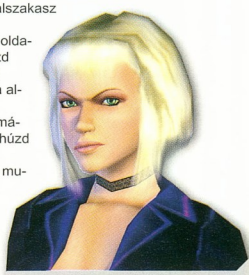
Amint átért a túlpartra, a „hidat" told egyet fel, húzd/told balra kettőt, majd fel ötöt (legjobb húzni, így amint George nem tudja tovább mozdítani, pont a helyén van). Most ismét ezen kell áttolni a felső kockát, menj el ezért, és a barátaid előtt told/húzd a helyére, majd fel koppanóig, így fel tudsz kapaszkodni a magasba.
Könnyes mozi következik.



28. Glastonbury (George)

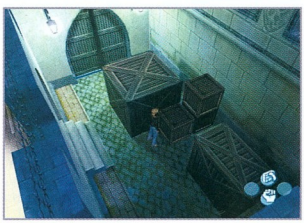
Ismét Anglia. Fuss fel az utcán, és be jobbra a vaskapun. A játék legnehezebb láda-tologatása következik. Az elv: a jobb oldalon lévő „második szintű" ládát át kell juttatni a bal oldali falhoz a másik második soros társa mellé, és erre rátolni a harmadik „emeleti" ládát. Megpróbálom pontról pontra leírni a lépéseket, nem lesz egyszerű…

1. A harmadik „emeleten" lévő ládát told rá a középen lévő falszakasz tetejére.
2. A falszakasz jobboldalán lévő ládát húzd kettővel jobbra (a pódium alatti láda alá jához simul).
3. A pódiumon álló második szinti ládát húzd jobbra eggyel.
4. Menj a két, lefelé mutató ládára, és a második szinti ládát húzd a pódiumról eggyel lefelé.





5. A jobbszélső ládát vidd a most készített „kétemeletes torony" bal oldalára. (A „torony" alatt ezentúl a két egymáson lévő ládát fogom érteni.)
6. A „torony" jobb oldalára állva told erre rá a felső ládát.
7. A két jobboldali, egymás előtt lévő láda alsó tagját told eggyel balra, így az új „torony" elé kerül.
8. A pódiumra állva told erre rá a felső ládát.
9. A most magányos, jobb szélső ládát juttasd a „torony" bal oldalára.
10. Told erre rá a felső ládát, ha jól csináltad, ez most a falszakasz jobb oldalának fesszül.
11. A dobogó előtt lévő ládát told kettővel balra.
12. A most egyedül, jobb oldalon (a „torony" jobb oldalán) lévő ládát told ennek jobb oldalához, azaz a „torony" mögé (egyet fel, egyet balra).
13. Told erre rá a felső ládát, majd az „új torony" jobb oldalára kerülve told megint csak a felsőt eggyel balra.
14. A baloldali, nagy fal melletti, tehát a „legbalszélsőbb" láda mögé állva húzd kettőt hátra, megkerülve egyet jobbra, mögélépve told egyet le, így a „torony" bal oldalára kerül.



15. Mássz át a „torony" jobb oldalára, és told a felső ládát eggyel balra.
16. A most felszabadult (a „torony" jobb oldalán lévő) ládát húzd egyet fel, egyet balra, majd told még egyet balra a falhoz, és kettőt le, így bekerül az előbb elvonszolt láda helyére.





17. Jobboldalt most egy láda árválkodik magában. Told egyet balra a „toronynak", húzd felfelé egyet, majd egyet balra, told még egyet balra (a falnál van), és egyet le.
18. Told erre rá jobbról a „torony" felső ládáját, így ez a falhoz simul.
19. Fentről (a lámpa alól) told ezt a felső ládát eggyel lefelé.
20. Mássz erre rá, és a harmadik szintű ládát a fal tetejéről húzd egyet balra, majd a másik oldalról told neki a falnak. Kész a lépcső!



Mássz fel, és húzódzkodj fel a falra. A mozi után egy sírban találod magad, erős a gyanúm, Arthur királyt találtad meg, és az Excaliburt. Használd Salamon kulcsát (Key of Solomon) a kövön (alsó „csillogás"), majd válts át a felső kurzorra – vagyis a kardra -, akciózz ezen, és készülj a főellenség elleni csatára.

A feladat „egyszerű": el kell jutnod a sárkányhoz. A mozi alatt tartsd nyomva a futás és a jobbra irányt, így George kitér az első tűzsugár elől. Újabb mozi, most a balra+futást kell tolni, és közvetlenül ezután jobbra futás, így az újabb mozi után egy rom fedezékében találod magad. Itt is lesz egy kis filmetűd, lépj ki a fedezékből, fuss középen a sárkány felé, majd amikor tüzelni kezd, rohanj balra fel a sarokrom védelmébe, guggolj le.
Most nagy levegő, és banzáj: rohanj jobbra felfelé, majd a tűzköpésnél balra, és fel a sárkány alá. Nyomkodd izgatottan az akciógombot, ha pont a dög alá értél, megjelenik a nyakán a kurzor és egy kardikon, akcióra George bevégzi a történetet, és harmadszor is megmenti a világot. Zárómozi, happy end, vége főcím.





Viszlát a következő részben!

](redenc

Broken Sword: The Smoking Mirror (BS2)

Miközben George odahaza Idahóban haldokló apját ápolja, Nico egy nemzetközi drogháló zatról információkat gyűjtve egy rejtélyes maja szimbólumokkal teleírt követ kap. A világot ezúttal egy őrült drogbáró fenyegeti, aki egy ősi, gonosz maja istent készül rászabadítani a világra. A kalandok Franciahont, Közép-Amerikát, Angliát és a karibi szigetvilágot hálózzák be. André ismét hasznos segítőnek bizonyul, és hőseink újfent megmentik a világot a biztos pusztulástól.



Megjelenés: 2003 November

egrendelhető a Konami kizárólagos magyarországi forgalmazójánál,
ECOBIT Rt.-nél: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25
: (1) 478 0910 Fax: (1) 478 0914 I www.ecobit.info I sales@ecobit.hu

MI of Europe GmbH, Berner Strasse 103-105, 60437 Frankfurt am Main, Germany. "KONAMI ®" are registered trademarks of KONAMI. ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo.
MI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. SILENT HILL is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. Published by Konami of Europe GmbH. Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. The exclusive distribution rights to the game are retained by KONAMI Corporation

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

VÉGIGJÁTSZÁS



↓ INFO BOX

Kiadó:
Atari
Fejlesztő:
Black Ops Entertainment
Honlap:
http://www.t3game.com

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET: ■■□■■■■■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■□■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■□■■■■■■

ÖSSZHATÁS: ■■■□■■■■■■

↓ VÉLEMÉNY

\+

Átveszi a film hangulatát, el lehet vele játszani, könnyed szombat délutáni kikapcsolódás.

\-

Nagyon rövid, igénytelen kidolgozás, sajnos tipikus filmes átirat.

↑ GÉP

A Terminator című film annak idején meghatározó élmény volt sokunk számára, hiszen akkoriban még ritkábbak voltak a science fiction filmek, a jók meg pláne (mondjuk azok még most is). Azon történetek egyike volt, amelyek figyelmeztettek arra, hogy milyen esetleges új világ felé haladhatunk. A második részre kellett várni egy pár évet, ám ha lehet mondani, ez még nagyobbat durrant, mind a történet, mind trükkök tekintetében lekörözte az előzőt. Azóta nagyon sok idő eltelt, a sorozat rajongóinak 12 évet kellett várniuk a folytatásra. A bevételek és a kritikák véleménye alapján azonban megérte, hiszen világszerte nagy sikernek örvendtek a vetítések idén nyáron a mozikban.

A játékra már nem kellett ilyen sokat várni, alig két hónappal a film után már kezünkbe vehetjük a kontrollert és beleélhetjük magunkat a halálosztó szerepébe. Ez a játék a film hivatalos játéka, igyekszik is követni a történetet (készül egyébként két másik játék is, amelyek nem kötődnek a sztorihoz annyira, de ebben az univerzumban játszódnak. Az egyik játszható demója szerepel is a lemezen, az extrák között megtalálható). Sajnos ez meg is látszik, hogy a Rise Of The Machines tipikusan filmes játék, na de nem akarom elvenni senki kedvét tőle. Érdemes egyszer végigvinni, mert nem túl bonyolult, meg aztán az animációk és a képek megérnek ennyit, de arra ne számítson senki, hogy később is előveszi majd a lemezt. Mondjuk, az mindenképpen mellette szól, hogy bár volt egy pár Terminator játék idáig, de ez az első, amelyben tényleg Arnold Schwarzenegger kinézetű figurával találkozunk, sőt az újdonsült kormányzó volt olyan kedves és hangját is kölcsönözte a programhoz (így tett egyébként a többi szereplő is, mindenki felismerhető a mozis verzióból, és az eredeti hangokon szólalnak meg a karakterek). A játékban egyébiránt 22 pálya található, melyeknek zöme FPS jellegű, de akad majd egy-két kivétel is. Egyaránt játszhatunk majd a jelenben és a jövőben is, ugyanis az első pár szinten azt a részt is átéljük, ami a filmben nem volt benne, vagyis az időutazásig vezető utat, mely a Los Angelesben folyó csatározásokon keresztül vezet. A többi rész már a mozi történetéhez igazodik, igaz akadnak kisebb nagyobb eltérések és nem is követ végig minden egyes helyszínt és jelenetet. A pályák végén egyébként mindig kapunk valami érdekességet, melyek közt kedvünkre csemegézhetünk majd. Nemcsak a filmből kiragadott képekről és jelenetekről van szó, hanem rengeteg concept art-ot is találunk itt, valamint olyan videókat, amelyek a készítés körülményeiről számolnak be.

Mindenekelőtt, pár szó az irányításról. Az alapbeállítás egészen jó, persze át is variálhatjuk, ha mást szoktunk meg, de én most ezt ismertetem. A mozgás, a már ilyenkor megszokott módon történik, a bal analóg karral oldalazunk, illetve megyünk előre hátra, a jobbal pedig nézelődünk fel-le, vagy forgunk balra és jobbra. Az L3 kétfunkciós, egyszer lenyomva középre igazítja a nézőpontunkat, ha kétszer nyomjuk, akkor pedig megfordulunk 180 fokkal, azaz pont hátrafele fogunk nézni. Ez az utóbbi volt az egyetlen dolog, ami engem nagyon zavart, mert sokszor véletlenül nyomtam be, ahogy mozgattam a kart, talán érdemes máshova állítani. Fegyvert váltani a háromszöggel és a körrel tudunk, egyikkel egyik irányba egyesével, a másikkal meg pont fordítva (ugyanezt tudja a D-padon a balra/jobbra is). Sajnos elég lassú ez a módszer és nehézkes, de ezzel nem tudunk mit kezdeni. Az X a tárgyhasználat gombja (azok a tárgyak, amelyeket használnunk kell, sárga kereszttel vannak megjelölve), a négyzet az újratöltésé. A fegyverek ugyan újratöltődnek maguktól is, de néha érdemes manuálisan elvégezni, ha már kevés van a

««« A JÁTÉKBAN VÉGRE EGY ARNOLD SCHWARZENEGGER KINÉZETŰ FIGURÁVAL TALÁLKOZUNK, RÁADÁSUL ARNI VOLT OLYAN KEDVES ÉS HANGJÁT IS KÖLCSÖNÖZTE A PROGRAMHOZ

tárban, hogy ne akkor kelljen erre várni, amikor helyzet van, vagyis amikor éppen támadnak minket. Az R1 az elsődleges támadás az adott fegyverrel, az R2 a másodlagos, már ha van ilyen. Ha nincs, akkor általában ütésre használhatjuk az aktuális eszközt. Az L2 ugrás, az L1 pedig célkövetés. Ez utóbbi rendkívül hasznos lehetőség, mert nyomva tartva követhetjük ellenfelünk mozgását és közben folyamatosan sorozhatjuk, így nem kell a célzással bajlódni. A D-padon a fel/le gombokkal ki/be tudunk zoomolni, nem sokszor lesz rá szükség, de ilyen is van. Végül a Select-tel át tudunk kapcsolni a klasszikus terminátor nézetbe, azaz mindent pirosban látunk és futnak majd a képernyőn az információk kis ablakokban. Ezek nagy része ugyan felesleges, inkább csak a hangulat kedvéért vannak. Az igazi értelme ennek a módnak, hogy esetleges zavaró tényezők (például füst) itt nincsenek, szóval ha ilyen helyre kerülünk, akkor kapcsoljunk át infrába. Itt egyébként a zoom funkciónak is nagyobb mélysége van, tehát ha valamit messziről akarunk kilőni, mesterlövész módjára, akkor is érdemes használni.
Lesznek verekedős részek is, ilyenkor a négyzettel védekezhetünk, a háromszög a rúgás, az x az ütés, a körrel pedig fel tudjuk kapni az ellenfelet.

Tippek

- Mindenképpen használjuk a térképet (a Start gombbal, a menüből érhetjük el). Mi egy nyíllal vagyunk jelölve rajta, a következő célpont pedig kis narancssszínű négyzettel.
- A missziókat is ebben a menüben követhetjük nyomon. Sokszor az aktuális feladathoz egy másikat is teljesíteni kell, úgyhogy láthatjuk azt is mit csináltunk már meg, és mi van még hátra. Itt pontosabban le van írva egyébként a feladat, mint ami szóban elhangzik játék közben. Gyors infót egyébként az R3-mal is kérhetünk.



- A lőszert osszuk be okosan. Ha nem kezdünk el lövöldözni a vakvilágba, akkor nem lesz különösebb probléma, ugyanis van elég munníció a pályákon, viszont majd minden fegyver ugyanazt a lövedéket használja. Ez mondjuk elég fura, de ha az egyikből elfogy, akkor a másikból is. Érdemes tehát mindig az alkalomnak legmegfelelőbb fegyvert használni.



- Az energiával is érdemes spórolni. Egy powerup félig tölt fel, tehát nem érdemes elpocsékolni, hogyha csak pár százaléknyi hiányzik.
- A T-900-asok felrobbannak, miután megsemmisültek, vigyázzunk tehát, nehogy beleszaladjunk a „búcsúajándékba". Ez főleg szűk helyeken fontos, mert ha nem állunk elég messze akkor bizony sérülünk, még akár falon keresztül is. Ugyanakkor fegyverüket maguk után hagyják, azt érdemes hamar begyűjteni, mert egy idő után eltűnik.
- Mindig használjuk a beépített gépágyukat, amiket a pályákon találunk. Egyrészt azért, mert nagyon hatásosak, mind földi, mind légi célok ellen, másrészt pedig nem fogyasztanak a saját munícióinkból és végtelen kapacitással rendelkeznek. Ha látszólag már végeztünk, akkor is érdemes párat még körbe lőni, mert lehet, hogy eltalálunk például egy hordót, ami robbanásával leteríti az amúgy beláthatatlan sarok mögött várakozó ellenfelet.

- Ne álljunk egy helyben, folyamatosan mozogjunk, hogy nehezebb célpontot nyújtsunk. Ha tölteni vagyunk kénytelenek, akkor keressünk fedezéket erre a kis időre.

- Nem árt, ha figyelünk az alkalmi társainkra, akik néha hozzánk csapódnak. Ha nem halnak meg, akkor ők is ugyanúgy küzdenek az ellenfelekkel, vagyis egy picit könnyebb dolgunk van.
- Minden object a játékban egy nagy egészet képez, még akkor is, hogyha átlátunk rajta. Hiába lövünk át a lyukon, a program úgy értelmezi, hogy belelőttünk az adott tereptárgyba. Érdemes tehát ezeket a nagy object-eket megkerülni, mert egyébként rengeteg lőszert elveszíthetünk feleslegesen.
- A játék során találhatunk continue-kat is (fehér gömbök). Ha meghalunk, akkor ezentúl megjelenik egy olyan opció is, amellyel ugyanonnan folytathatjuk a küzdelmet, ahol elhaláloztunk. Persze ez a lehetőség limitált, három lehetőséget kapunk egy ilyen gömb megtalálásakor. Ezeket akkor érdemes elhasználni, ha valami hosszabb pályát a legvégén rontottunk el és már nincs kedvünk/energiánk újrakezdeni.

A szereplők

A Terminator
John Connor segítségére érkezett vissza a jelenbe. Korábban ugyan a Skynet vonalát erősítette, de most átprogramozták és visszaküldték, hogy a T-X terveit keresztülhúzza. Ezúttal Ő is kicsit fejlettebb, T-850-es típusú.

John Connor
Jelenleg csavargóként tengeti életét, egyik napról a másikra él. Ő lesz azonban a gépek ellen lázadó emberiség vezére a jövőben ,és már egyszer sikeresen közreműködött az ítélet napjának elkerüléséért folytatott akcióban. Most újra célponttá válik.

Kate Brewster
Több ponton is kapcsolódik. A jövőben ugyanis Ő lesz John felesége (jelenleg csak futólag ismerik egymást), valamint Ő is aktív részese lesz az ellenállásnak. Ezenkívül az Ő apja Brewster tábornok, aki a jelenben a Skynet programért felelős.

T-X
A jövőből érkezett szuper gyilkológép, akinek feladata, hogy likvidálja John Connor-t és Kate

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

VÉGIGJÁTSZÁS

Brewster-t, valamint útjára indítsa a Skynet hatalomátvételét, és a világot elpusztító ítélet napját valóra váltsa. Céljainak eléréséhez semmitől sem riad vissza, rendkívül veszélyes.



A végigjátszás

1. Tech-Com Base
Egy folyosón állunk teljesen fegyvertelenül, mindössze a két öklünk áll rendelkezésre. Feladatunk a bázis evakuálása lesz, úgyhogy ne tétovázzunk sokat, induljunk meg előre. Társaink előttünk járnak pár lépéssel, vesztükre, ugyanis egy robbanásban mindketten elhalálozunk. Sebaj, úgyis magányos hősként tengettük idáig is életünket, meg legalább lett egyből két fajta fegyverünk. A sarkon persze választ kapunk a miértre, irtsuk is ki a galád ellenfeleinket. A folyosón továbbhaladva (ne hagyjuk ki az egyik beugróban található muníciót sem) robbantsuk fel a hordókat és máris szabad az út. Egy igen füstös részre érünk, itt nem árt átkapcsolni infra módba. Egy nagy térbe jutunk, ahol le vannak szakadva a hidak, ezért lent a roncsok közt kell átverekednünk magunkat a túloldalra, ahol is át kell kapcsolnunk a kapcsolót. Menjünk fel a lépcsőn és be az ajtón. Robbantsuk be a repülő ellenségek járatát, majd menjünk tovább a lépcsőn. Egy oszlopos helyiségbe jutunk, ahol egy gépágyú lesz segítségünkre, elvinni ugyan nem tudjuk, de jó szolgálatot tesz. Miután mindenkit kiirtottunk, az irányító központba jutunk, itt minden számítógépet el kell pusztítatunk.

2. Tech-Com Base Sublevel
Menjünk át a barakkon keresztül a fegyverraktárba, és ott fedeznünk kell a katonákat, akik beállítanak egy bombát. A gépágyút használva tehetjük meg ezt a legkönnyebben, majd ha végeztünk, menjünk társaink után, mert a helyiség felrobban. Menjünk át a csatorna másik végébe, itt egy beugróban találunk muníciót és egy új fegyvert. Menjük picit vissza, és itt fel tudunk menni a létrán. Itt ki kell nyitnunk az ajtót, amelyet egy újabb létrán felmászva a kapcsolóval oldhatunk meg. Egy nagy térbe jutunk, ahol több szint is van. Induljunk el jobbra és a lépcsőn le, itt vegyük fel hidrogénbombát, majd menjük vissza és induljunk el a másik irányba. Itt rengeteg ellenfelet kell likvidálni, a térkép segítségével könnyen továbbjutunk, de csak egy út van amúgy is. A csatornán átjutva találkozunk a hadnaggyal, ám Ő már nem éli túl ezt a szintet.

3. Tech-Com Base Perimeter
Legelőször is ugorjunk ki a metrósínről. Menjünk a jobbra lévő helyiségbe és kapcsoljuk le az áramot, hogy tovább tudjunk menni a kábeleknél a terem túlsó felében. A metró bejárat be lesz robbantva, úgyhogy igyekezzünk, mert mindössze három percünk van. A torlaszok szétlövésével a lépcsőn még éppen kijutunk az utcára. Itt kisebb tűzharcba keveredünk, de szerencsére van segítség, na meg egy gépágyú. Ha végeztünk, menjünk a parkoló tetejére, és onnan könnyedén leszedhetjük egy újabb gépágyúval a Skynet légierejét.



Jelenkori fegyverek

Pump Shotgun
Természetesen nem hiányozhat a Terminator kedvence. Közelharcra ideális. Pl. a mauzóleumban nagy használt vesszük majd.

RPG Rocket Launcher
Rakétavető. Nagyobb célpontok ellen, vagy tömegbe lőve ajánlott.

Riot Gas Granade Launcher
Gáz gránátokat lő ki. Érdekes módon a gépek ellen is használható, de persze nem ez a legjobb ellenük.

MP5 SMG
Kicsit sokat kell vele lőni és sokáig tart az újratöltése, de amúgy nem rossz.

G36 Assault Rifle
Ez is sorozatlövő, de jóval hatásosabb, mint az AR-15-ös.

Hand Granades
Kézigránát. Mint a többi gránátnál: hatásos, de időigényes.

9 mm Pistol
Csak ha nincs más kéznél, a leggyengébb ebben a kategóriában.

AR-15 Assault Rifle
Sorozatlövő fegyver. Jó, de inkább közelharchoz.

30 Cal. Machine Gun
Nagy hatásfokú gépfegyver, jó szolgálatot tesz.

C-4 Plastic Explosive With Timer
Falra szerelhetjük, majd kedvünk szerint robbanthatjuk. Akkor jó, amikor ki tudjuk számolni az ellenfél lépését.

Mini Gun
Rövid sorozatokat lő, sajnos a közte lévő szünetek miatt nem ajánlott. Ráadásul nem olyan hatékony.

4. Tech-Com Base Staging Area
Menjünk le a lépcsőn, ahol kirobban a fal, de egyelőre ne foglalkozzunk vele, vegyük fel a muníciót és ki az ajtón. Vágjunk át a parkolón, és közben szedjük le a ránk támadó terminátorokat. Vigyázzunk, mert most egy ideig nem lesz powerup, úgyhogy kerüljük a felrobbanó gépek közelségét. Az elpotyogtatott fegyvereket sem árt hamar begyűjteni, mert hamar eltűnnek. Ha kiérünk az udvarra, akkor találunk egy fehér gömböt, ezzel bármikor tudjuk folytatni a pályát elhalálozáskor ugyanonnan, nem kell elölről kezdeni a szintet. Pár lépcsőfokkal fentebb, a beugrókban meg az energiánkat és a lövedékeinket tudjuk utántölteni. Ha továbbmegyünk, akkor látunk egy gépágyút, de semmi használt nem vesszük, menjünk inkább be az épületbe. Itt találkozunk egy kapitánnyal, aki segít nekünk a továbbjutásban. Menjünk tovább lefelé, itt találunk egy másik gépágyút, amellyel az összes ellenfelet ki kell irtanunk, különös tekintettel a tankokra.

5. Tech-Com Base Staging Area Fight
Ez egy igen rövid pálya, gyakorlatilag különbözik is a többitől. Egy arénában vagyunk és Skynet miénkhez hasonló terminátorával kell szembeszállnunk, puszta ököllel. Ez a gép őrzi ugyanis a kaput, ami a Los Angeles-i

csatatérre vezet. Leginkább a klasszikus verekedősjátékokra hasonlít a dolog, persze senki ne várjon különböző kombókat. Mindössze ütni és rúgni tudunk, valamint felkapni az ellenfelet és elhajítani. Mindezeket a mutatványokat irányokkal együtt kissé színesíthetjük. Persze védekezésre is van lehetőség, ezt is lehet alkalmazni, de célszerűbb inkább a támadásra koncentrálni. Ha jól időzítünk, hamar elbánunk vele.

6. Downtown Los Angeles

Itt rögtön a csata kellős közepébe kerülünk. Álljunk is be tehát a gépágyú mögé és irtsuk ki a repkedő ellenfeleket. Ezután menjünk le a lépcsőkön és ki a nagy térre, amelyet fentről láttunk. Tanúi lehetünk, hogy a katonák nem tudnak átjutni az innen nyíló aluljárón a Skynet géppuskái miatt, éppen ezért ezeket is ki kell iktatnunk. Menjünk be az épületbe, és lőjük szét az összes ellenfelet, plusz mindezt a felső szinten is tegyük meg. Ha végeztünk, akkor menjünk ki, és az udvaron is tegyünk rendet. Ezzel tulajdonképpen a katonákat fedeztük, akik ki is szaladnak utánunk. Szedjük össze jutalmul a powerupokat és muníciókat, majd haladjunk tovább a kis sikátorban, ami az udvarra vezető kijárattal szemben van a furcsa lábakon álló szerkezet mellett jobbra. Ismét egy nagy udvarra jutunk, majd egy újabbra, a recept ugyanaz: likvidálni, majd gyűjtögetni. A másodiknál már kicsit komolyabb ellenfelek vannak, de nem vészes. Ha végeztünk, nincs más hátra, mint bemenni a csatornába, ami Hollywood-ba vezet.

7. Hollywood

Szaladjunk át a tér másik oldalára, és a géppuskával könnyen leszedhetjük az ellenfeleket, de főleg a légieket. Itt a metróaluljáróban kéne továbbmennünk, de az beomlott, úgyhogy keresnünk kell egy bombát, amivel ez a kérvezető alagutat, amelyet egy elég nagy tank vigyáz, és már az odavezető út sem éppen eseménymentes.



dés megoldható. Ezt a lépcsőkön felszaladva találhatjuk meg, de vigyázzunk, mert az ellenfelek most különösen közel robbannak majd (ráadásul falon keresztül is sebződhetünk ilyenkor), nem árt tehát óvatosabban haladni, mert könnyen lecsökkenhet az energiánk. Legfelül találunk egy masszív kis eszközt, amivel bedönthetjük a szemközti falat (a térkép pontosan jelöli, melyik oldalon kell robbantanunk) és itt megtaláljuk a keresett bombát, ami odalenn szükségeltetik. Ha megvan az eszköz, akkor menjünk vissza le és csináljunk magunknak utat. A csatornán keresztül átjutunk a metróállomásra. Kisebb közjátékok után eljutunk a mozihoz, ahol katonákkal kell találkoznunk. Azt a feladatot kapjuk, hogy semmisítsük meg a Skynet üzemanyagtöltő állomását. Ezt egy picit odébb, egy szűk folyosón keresztülhaladva el is érhetjük. Miután teljesítettük a feladatot, ki kell robbantanunk a falat, ahol a térkép mutatja, hogy tovább tudjunk menni. Meg kell találni a San Fernandóba, a Skynet laboratóriumába vezető alagutat, amelyet egy elég nagy tank vigyáz, és már az odavezető út sem éppen eseménymentes.

8. The Valley

Ez a pálya inkább a tömény akcióról fog szólni. Mindjárt egy erős tűzharcba kerülünk, és vissza kell foglalnunk a Skynet által elhappolt fegyverraktárt, amely a terület északkeleti részén található. Közvetlen szomszédságában található az az épület, ahová az egyik hadnagyot kell elkísérnünk és utat vágnunk neki a legfelső szintig az ellenfeleket kiirtva. Igyekeznünk kell, mert ha Őt lelövik, kezdhetjük elölről a pályát. Miután helyreáll a kommunikációs kapcsolat, egy kisebb egységgel kell találkoznunk pár épülettel odébb. Ők fognak segíteni abban, hogy a Skynet lőszer- és üzemanyagtöltő állomását védő három nagy tankot hidegre tegyük. Ha van kedvünk, még felderíthetjük a pálya maradék részét is, van egy pár titkos járat és helyszín, rengeteg utánpótlással, amiből tápolhatunk (például val egy rejtett folyosó, ami a starthelytől indul és zegzugos, létrás, földalatti járatokon keresztül a fegyverraktárba vezet). Ezután már csak a maradék ellenállást kell felszámolni és találkozni Kate Brewster-rel.



Tech Com fegyverek

Plasma Rifle
A katonák kedvence, gyors, pontos és halálos.

Micro-Rocket Launcher
Rakétavető. Kevés a lövedék, de nagyot szakít. Tömegbe vagy nagyobb ellenfelekhez.

Portable Sam Launcher
Erős hatásfokú, falak áttöréséhez vagy nagy ellenségekhez ideális.

Plasma Grenade
Tulajdonképp a Rifle kiegészítéseként is felfogható. Jó hatásfokú, csak hosszú ideig tart, míg felrobban.

Light Machine Gun
Hasonló a Plasma Rifle-höz, csak sokkal erősebb. Messzire is jól visz.

Hydrogen Fuel Cell Bomb
Nagyot tud robbanni, lesz olyan küldetés, ahol konkrétan erre lesz szükség.

EMP Gun
Gépek ellen hatásos, de csak olyan célpontra használjuk, amelyik nem mozog.

Sniper Cannon
Tulajdonképp egy jövőbeli shotgun, hatásos, de időbe telik az újratöltés a lövések után.

EMP Grenade
Gránát, mely elektromos robbanást okoz; inkább gépek ellen jó.

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

VÉGIGJÁTSZÁS

Skynet fegyverek

SMG Gun
Olyasmi, mint az ellenfélnél a Plasma Rifle. Megbízható jószág.

Maser
Sorozatlövő, de sokat pocsékol, sokat kell vele lőni.

Phased Plasma Gun
Kicsit sokat kell vele lőni, de amúgy közelharcra nem rossz.

Lightning Gun
Lézersugarat lő ki, hatásos, de inkább közelharcra.

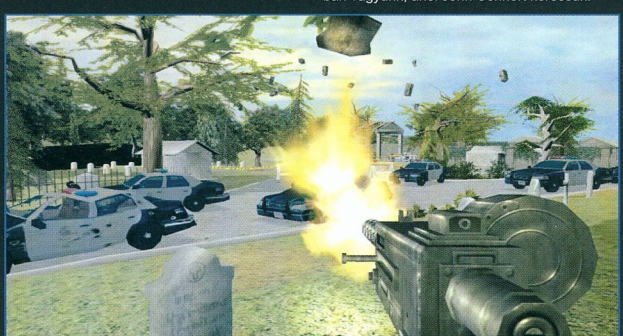
Arc-Laser
Sorozatokat lő és elég hatékony, de vigyázzunk, mert hamar leürülhet a készlet.

T1 Gatling Gun
Ez az a gépfegyver, amelyet a szinteken lecövekelve találunk. Ideális, mert nem fogy ki a muníciója.

Assault Cannon
Gyors tüzelésű fegyver, de nem annyira hatékony, és hamar kell tölteni.

9. Skynet Labs Perimeter
Most kicsit ellensúlyozandó az előbbi akciódömpinget, inkább mászkálnunk kell. Egy folyosón vagyunk, amelyen ajtók vannak. Minden helyszínre el kell látogatnunk, de mivel egyszerre úgyis csak egy nyílik majd meg, nem lesz túl nehéz a sorrend. Először a biztonsági rendszert kell kiiktatnunk, hogy zavartalanul tényked hessünk. Ki kell kapcsolnunk a tartalék biztonsági rendszert is a szomszédos helyiségben, utána pedig vissza kell menni az előző szobába, ahonnan egy másik ajtó is nyílik. Ez a szerelő részleg, úgyhogy semmisítsük meg ezt is. A szemközti teremben a liftnek tudjuk visszakapcsolni az energiaellátását, majd a szomszédban manuális irányítással felhívni a mi szintünkre. Használjuk is a felvonót, ám lefelé sem fogunk unatkozni, készüljünk fel, hogy még itt is támadnak majd ránk. Miután leértünk, menjünk ki az ajtón. Egy térre jutottunk, ahol nem árt kikerülni a lézerfényeket és a zöld savas anyagot sem, persze közben leszedni az ellenfeleket is. Ha megtisztítottuk a terepet, akkor vegyünk kézbe valami nagyobb hatásfokú fegyvert, mert társaságot fogunk kapni egy tank személyében, amely elég strapabíró.

10. Skynet Labs Level One
A kezdőteremből kijutva kétfelé mehetünk. Nekünk jobbra kellene haladni, de itt egy szakadékba ütközünk, úgyhogy kénytelenek vagyunk visszafordulni és a másik irányba menni. Itt végig elég masszívan próbálnak minket feltartóztatni, főleg a futószalagos résznél, de kis ügyességgel hamar átjutunk. Érdemes a powerup-okat meghagyni, jól jönnek majd visszafelé. Ugyanahhoz a szakadékhoz jutunk ki, csak egy picit feljebb. Itt egyensúlyozunk át a csövön és kapcsoljuk át a kapcsolót. Menjünk vissza oda, ahol az imént még nem tudtunk átmenni, és haladjunk át a hídon. A következő teremben ki kell iktatnunk a védőfalat, hogy Kate és a katonák is bejuthassanak a laborba. Ha ezzel megvagyunk, akkor még némi lövöldözés vár a következő teremben, majd irány a lift.



11. Skynet Labs Level Two
Itt csak egy feladatunk lesz, el kell jutnunk a pálya végén található lifthez. Először menjünk át a hídon, és két ajtóhoz érünk. A jobboldalin menjünk be, és az itt található kapcsolóval tudjuk kinyitni a másikat. Kocogjunk is át oda, innen megint két ajtó nyílik. Először az elsőn menjük be, majd jobbra a következőn szintén. Itt szintén egy kapcsolót kell átállítani, ennek hatására a fejünk felett megjelenik egy platform, és a másik ajtó is kinyílik. Menjünk tehát vissza, és haladjunk át a keletkezett hídon. Itt be kell kapcsolnunk egy felvonót, amellyel feljutunk az épület tetejére, innen indul ugyanis az időkamrába vezető lift, amelyet keresünk. Előtte némi ellenállással is le kell számolnunk, nem árt tehát felkészülni néhány gépágyúra.



12. Skynet Labs Time Chamber
Ez egy nagyon egyszerű pálya, mármint ami a magyarázatot illeti. Mindenkit ki kell nyírnunk, ugyanis időutazni fogunk, ahhoz meg nem árt a tiszta levegő. A kamrán belül vannak kis kék tartályok, melyek robbannak, ha belelövünk. Érdemes ezeket célozni, ezzel több legyet ütünk egy csapásra, hiszen a körülötte álló gépek is megsemmisülnek.

13. Vet Hospital
Ez a pálya sem olyan bonyolult, mint amilyennek első látásra a térkép alapján gondolnánk. Visszautaztunk az időben, és egy állatkórházban vagyunk, ahol John Connort keressük. Azonban hiába van kidolgozva a terep, hiába a sok szoba, ha a térképre nézünk, akkor egyből tudjuk, hol van a fiú, sőt én is elárulom: a legtávolabbiban. A feladatunk annyi, hogy hamarabb érjünk oda, mint női vetélytársunk. Ezután azonban még nincs vége a szintnek, mert meg kell küzdenünk a T-X-szel. A küzdelem puszta ökölle l zajlik, ugyanaz érvényes rá, mint a korábbi verekedős résznél. A különbség csak annyi, hogy a hölgyemény némileg keményebb ellenfél, sőt már lőni is képes a karjába épített fegyvernek köszönhetően. Ezt inkább csak akkor alkalmazza, ha túl messze kerülünk tőle. Kivédeni úgy tudjuk, hogy elmozgunk előle.

14. Crane Chase
A küzdelem folytatódik, ez is egy verekedős pálya, társunk is ugyanaz, csak a helyszín változik, ezúttal egy száguldó darus kocsi tetején küzdünk. Leesni mondjuk, nem tudunk, és sajnos T-X-et sem tudjuk lelőkni.

15. Downtown Los Angeles
Fordul a kocka, ugyanis most ismét a jövőben vagyunk, mégpedig a terminátorok oldalán, tehát a Tech Com katonák az ellenségek. Ennek az egy szintnek az erejéig kipróbálhatjuk, milyen is igazi terminátornak lenni, ugyanis ez még akkor játszódik, amikor még az átprogramozás nem történt meg. Ez egyébként ugyanaz a pálya, amelyen korábban már voltunk (úgyhogy a név nem véletlenül ismerős), csak visszafelé haladunk rajta. Alapból két fajta

fegyverünk van, a gépfegyver lesz hatásos az emberek ellen. Szedjük le a pár katonát, aki a közelünkben van, és a többit intézzük el a gépágyúval. Két nagyobbacska géppuskafészek marad, melyet nem tudunk leszedni innen. Menjünk tehát a szemközti épületbe (jobb



oldalon be tudunk menni), annak is a legfelső szintjére. Itt találunk egy rakétavetőt, amellyel a maradékot is likvidálni tudjuk. A következő feladat, hogy a leszállózóna környékét megtisztítani a katonáktól. Erre a már ismert sikátorokon és téren keresztül jutunk el, némi tűzharc árán. Mikor ezzel is végeztünk, le is száll egy adag utánpótlás, akik nem sokáig működnek. Sebaj, menjünk tovább, át az épületen és találunk egy nagy tankot. Ezt üzemeljük be, majd menjünk át az aluljáró másik oldalára és irtsuk ki a légvédelmi ágyukat. Ezután már csak az marad, hogy Tech-Com bázis bejáratát megtaláljuk. Ehhez fel kell mennünk a már ismert épületen belül található lépcsőházban, és a tetőn már meglátjuk az ajtót őrző utolsó katonát.

16. Mausoleum

Újra visszatérünk a történethez, a jelenbe, a kis kitérő után. A temetőben vagyunk és meg kell találnunk Sarah Connor koporsóját, amelyben nem Ő maga, hanem fegyverek vannak. Velünk van Kate és John is, de a lányt rögtön az elején kommandósok elragadják. Johnnak nem sok használ vesszük, sőt még rá is nekünk kell vigyázni, ha lelövik vagy túszul ejtik, akkor vége a missziónak. Csak egy úton tudunk menni, el sem lehet téveszteni. A terminátorunk ezúttal nem öl, csak sebesít, mindezt Kate kérésére. Egyedül csak a helikopternél van egy kis csavar, itt találunk egy gépfegyvert, melyet felvéve könnyűszerrel lelőhetjük. Vajon akik benne ülnek is csak megsérülnek? :-)

17. Cemetery

Ez is amolyan pihenőpálya lesz. Mindössze annyi a feladat, hogy az összes rendőrautót működésképtelenné kell tennünk, vagyis fel kell őket robbantani. Erre azért van szükség, hogy ne tudjanak minket üldözni. Az egyik kis lezárt kertben (két kriptával) jó tápolási lehetőség van, nem árthat meg, ha meglátogatjuk. Ha végeztünk, akkor a halottaskocsival távozunk majd.

18. CRS Headquaters Labs

Megint csak végig kell mennünk a pályán és közben vigyáznunk, nehogy John vagy Kate megsérüljön. Most ugyan náluk is van fegyver, de mégiscsak mi vagyunk a halálosztók, vagy mi a szösz. Vannak civilek is a pályán, ám nem sok vizet zavarnak. Ha gondoljuk, őket is megvédhetjük, de nem tartozik a feladatok közé. Kicsit durvábbak az ellenfelek, de a gépfegyver jó szolgálatot tesz, nem nehéz pálya, csak figyeljünk mindig a sarkokon. Az utolsó szobában megtaláljuk a lifthez szükséges kártyát, amelyet használva haladhatunk tovább a pálya végén.

19. CRS Headquaters Offices

Itt is hasonló a felállás, mint az előző pályán. Most Kate apjának irodájába kell eljutnunk, és a Crystal Peak hozzáférési kódját kell a széfből kiszednünk. Ez a pálya is szépen ki van dolgozva, ahhoz képest, hogy körülbelül másfél perc alatt végigérhetünk rajta. Rengeteg iroda és tereptárgy, de mind haszontalan, mert nincs funkciójuk. Kicsit olyan érzés a második fele a játéknak, mintha már a készítők is minél hamarabb be szerették volna fejezni az egészet.

20. CRS Headquaters Bathroom

Megint egy verekedős rész, ezúttal is a kollegina ellen. Viszont most már tényleg elég keményen küzd. Érdemes hagyni, hogy ránk fusson és kitapasztalni, hogy mikor kell lenyomni a támadást, így gyakorlatilag beleszalad majd a pofonokba, és hamar végezhetünk vele.

21. CRS Airfield

Helikoptert kell szereznünk, hogy utolérjük a T-X-et, aki Johnra és Kate-re feni a fogát. Találhatunk is egyet, de ahhoz, hogy működésre bírjuk, szükség lesz egy-két dologra, ráadásul a gépek is támadásba lendülnek, szóval megint lesz mit csinálni. Először egy fedélzeti számítógépet kell beszereznünk, ez a hangár mögött, a déli oldalon van. Szükség lesz még egy üzemanyagpumpára, amely a hangár melletti épületben található, végül pedig meg kell semmisítenünk az irányítótorony számítógépét, mert az zárolta a helikopter indítását. Az épületet a keleti oldalon találjuk meg. Ha mindezzel megvagyunk, már csak vissza kell menni a géphez és már indulhatunk is.

22. Crystal Peak

Mi mással is zárulhatna a játék, mint egy kiadós verekedéssel. A szisztéma ugyanaz, a hölgyike sem keményebb, mint legutóbb. Nincs más hátra, mint végignézni a végkifejletet, és élvezni az extrák nyújtotta plusz információkat.

m_anger

Ellenfelek

T-900
Ők a testvéreink. Kicsit fejlettebb típus, mint Arnie-é, de nagyjából ugyanazt tudja, persze élő szövet nélkül.

F/K Turret
Gépágyú, amely mozgásérzékelővel van ellátva. Erős fegyver, de nem mozog, így el tudunk bújni előle, ha kell.

F/K Rover
Ez az a kis idegesítő izé, ami a lábunk körül szaladgál. Gyorsan mozog, és alacsony építése miatt váratlan lehet.

F/K Kite
A legkisebb repülő egység. Méreténél fogva belső terekben is találkozunk majd vele. Fürge mozgású, de gyenge.

F/K Transport
Szállításra szolgál, nem sokszor fogunk vele találkozni a játék folyamán, inkább csak epizódszerepekben.

F/K Lite Fighter
Ez már egy komolyabb légi egység. Külső területeken futhatunk majd össze vele, képes lebegni és hirtelen irányt váltani.

F/K Medium Fighter
A Lite Fighter nagytestvére. Komolyabb fegyverzet, zömökebb kivitel.

Flying Killer
A legnagyobb repülő egység. Nagyon komoly tűzerővel rendelkezik és a mérte is robosztus.

F/K Tank Light
Körülbelül velünk egymagasságú tank, képes a tengelye körül forogni. Belső terekben futhatunk vele össze.

F/K Tank Medium
Komolyabb méret, komolyabb fegyverek. Mindenre képes, amire a kisöccsi, de külső helyszíneken találkozunk majd vele.

F/K Tank Large
A legkomolyabb földi egység, a mérete tekintélyt parancsoló. Képes a gépfegyvereit is külön forgatni. Mindenképp komoly fegyverrel menjünk ellene, vagy segítséggel.

PLAY ZONE NYEREMÉNYJÁTÉK!

A HÁROM FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2004 JANUÁR 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A MELLÉKELT JÁTÉKKUPONNAL EGYÜTT.

CÍMÜNK: 1325 Budapest, Pf.:214

A NYERTESEK NEVEIT A KÖVETKEZŐ PLAY ZONE SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!



2. NYEREMÉNY

XBOX

+ HALO és MIDTOWN MADNESS 3 játék

FŐNYEREMÉNY

SZUPER N-GAGE JÁTÉKKONZOL



3. NYEREMÉNY

5 DB TERMINATOR 3 RISE OF THE MACHINES

PLAYSTATION 2, XBOX, vagy GBA gépekre



Ezúton köszönjük a NOKIA MAGYARORSZÁG, a CENEGA HUNGARY és a SEVENM HUNGARY támogatását.
Az N-GAGE játékkonzol, az XBOX + HALO és MIDTOWN MADNESS 3 akciós csomag, valamint a TERMINATOR 3 - RISE OF THE MACHINES szoftver megvásárolható minden nagyobb szaküzletben.

A FELADVÁNYOK:

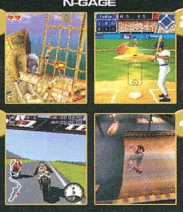
1, FELADAT CSOMAG - a nyerő 11

- Soroljatok fel legalább 6 N-GAGE-re megjelent játékot.
- Hogyan hívják az XBOX-os Halo-t fejlesztő csapatot?
- Mi az az XBOX LIVE?
- Van MP3 lejátszó az N-GAGE-ben?
- Hány színű az N-GAGE képernyője?
- DVD, vagy CD alapú az XBOX?
- John Romero cége, az ION STORM készít egy játékot N-GAGE-re. Melyik ez a játék?
- Lehet egymás ellen játszani N-GAGE-en?
- A PC-s, vagy a konzolos Terminator 3 játék készült Magyarországon?
- Mi a gépi agyközpont neve a Terminator 3 filmekben?
- A hamarosan elkészülő HALO 2 csak XBOX-on lesz kapható?

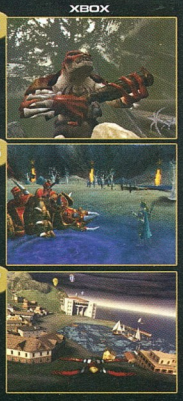
2, FELADAT CSOMAG - képtelen feladat

Nagyon egyszerű lesz a dolgotok, hiszen mindössze néhány játék nevét kell megmondanotok. Segítségül a konzolok nevét feltüntettük.

N-GAGE



XBOX



3, FELADAT CSOMAG - betűtenger

Az alábbi betűtenger N-GAGE és XBOX játékok neveit rejti méghozzá szám szerint 20-at.
Találjátok meg mindet!

```
Y N C Q J Q D E A D T O R I G H T S C
P R O J E C T G O T H A M R A C I N G
I F P A O S X A A O C S W Z C S U S C
U C R A Z Y T A X I 3 E Y R N D M P I
O J C E L D E M A G E R U F P A M Y S
M W F I F A 2 0 0 4 W I G N A R J H R
C F F S Q R O D Y J A O R T N K V U E
S T U Q Z W E L P L L U E W D S E N I
G Z Z B O J J Z K J M S D B E U N T G
T S I I U T R W F S Z S F L M M C E N
B L O O D R A Y N E N A A O O M L R O
X S N W C S W C R L E M C O N I A K F
E D F J T O N Y H A W K T D I T V G F
G H R Q U G F K I U N N I W U V E P I
O E E G U N M E T A L K O A M U K Z R
Q C N M A X P A Y N E E N K L C I S E
L S Z U M R O C K Y X V 2 E G R E H K
X G Y D J A T O M B R A I D E R F M N
```

PLAY ZONE

CHEAT GALAXIS

→ KÓDOK, ÖRÖKÉLETEK, TIPPEK ÉS MÉG EGY CSOMÓ MÁS MINDEN. EZ A CHEAT GALAXIS, AHOL MINDENT MEGTALÁLSZ

↓ INDEX

- AVP: Extinction (PS2)
- Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2)
- Batman: Rise Of Sin Tzu (PS2)
- Blade 2 (PS2)
- Blood Omen 2 (PS2)
- Bloodrayne (PS2)
- Broken Helix (PS2)
- Dakar 2 (PS2)
- Dave Mirra Freestyle BMX 3 (GBA)
- Deus Ex (PS2)
- Donkey Kong Country (GBA)
- Downforce (PS2)
- Dynasty Warriors 3 (XB)
- Enter The Matrix (PS2)
- Evil Twin: Cyprien's Chron. (PS2)
- Evolution Skateboarding (PS2)
- Freedom Fighters (PS2)
- Futurama (PS2)
- Gauntlet: Dark Legacy (XB)
- Hulk (XB)
- Hunter (PS2)
- Int. Superstar Soccer 3 (GC)
- James Bond 007: Nightfire (X-Box)
- Blood Omen 2 (GC)
- LOTR: The Return Of The King (XB)
- LOTR: The Two Towers (XB)
- Mace Griffin: Bounty Hunter (XB)
- Mercedes Benz World Racing (XB)
- Minority Report (GC)
- NBA Live 2003 (XB)
- NBA Live 2004 (XB)
- Pirates of the Caribbean (XB)
- Rogue Ops (PS2)
- Sega Soccer Slam (GC)
- Splashdown (PS2)
- Star Wars: The Clone Wars (XB)
- State of Emergency (PS2)
- Street Hoops (XB)
- Tak And The Power Of Juju (PS2)
- The Great Escape (XB)
- The Sims (GC)
- The Sims (XB)
- Tiger Woods PGA Tour 2003 (GC)
- T. R.: The Angel of Darkness (PS2)
- Tony Hawk's Pro Skater 3 (XB)
- Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2)
- Toxic Grind (XB)
- Turok: Evolution (GC)
- Turok: Evolution (PS2)
- Whiteout (XB)
- X2: Wolverine's Revenge (XB)
- X-Men: Next Dimension (XB)

PS2 → HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

Cheatek engedélyezése:
Kör, Négyzet, Háromszög, X, L1, L1, Balra, Balra

Maximális élet:
Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Négyzet, L1, Négyzet, R1

Végtelen muníció:
X, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Fel, Le, Le

Szörny utánpótlás On/Off:
Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Háromszög, L1, L1

Maximális muníció:
Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Fel, Le

Erősebb szörnyek:
Négyzet, Négyzet, Háromszög, Négyzet, L2, L2, Fel, Le

Összes fegyver:
Négyzet, X, Kör, X, Fel, Le, Fel, Le

Mega sebzés:
Le, Le, R1, R1, Fel, X, Fel, Kör

Végtelen élet:
Jobbra, Jobbra, Jobbra, X, Fel, Háromszög, Fel, Négyzet

Megjegyzés:
a Cheatek egy részét hiába írjuk be, hatásuk nem jelentkezik azonnal, csak bizonyos főellenségek legyőzése után



GC → INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Angol All-Star csapat:
Nyerjük meg a World League-t hard fokozaton az angol válogatottal, ezután választható lesz az All-Star csapat

Holland All-Stars csapat:
Nyerjük meg a World League-t hard fokozaton a holland válogatottal, ezután választható lesz az All-Star csapat

Olasz All-Stars csapat:
Nyerjük meg a World League-t hard fokozaton az olasz válogatottal, ezután választható lesz az All-Star csapat

Német All-Stars csapat:
Nyerjük meg a World League-t hard fokozaton a német válogatottal, ezután választható lesz az All-Star csapat

Brazil All-Stars csapat:
Nyerjük meg a World League-t hard fokozaton a brazil válogatottal, ezután választható lesz az All-Star csapat

Argentin All-Stars csapat:
Nyerjük meg a World League-t hard fokozaton az argentin válogatottal, ezután választható lesz az All-Star csapat

Európai All-Stars csapat:
Nyerjük meg az "International cup" sorozatot hard fokozaton az európai válogatottal, ezután választható lesz az All-Star csapat.

Amerikai All-Stars csapat:
Nyerjük meg az "International cup" sorozatot hard fokozaton az amerikai válogatottal, ezután választható lesz az All-Star csapat.

Afrikai All-Stars csapat:
Nyerjük meg az "International cup" sorozatot hard fokozaton az afrikai válogatottal, ezután választható lesz az All-Star csapat.

Ázsiai All-Stars csapat:
Nyerjük meg az „International cup" sorozatot hard fokozaton az ázsiai válogatottal, ezután választható lesz az All-Star csapat.

XB → LOTR - THE RETURN OF THE KING

Isten mód
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közben nyomj: *B, Fel, Y, Le.*

Az összes támadás erősítése:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közben nyomj: *Le, Fel, Y, X.*

InvinciXility:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közben nyomj: *X, B, X, Le.*

Teljes élet:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közbe nyomj: *X, X, B, B.*

Végtelen lövedék:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közbe nyomj: *X, X, Fel, B.*

Folyamatos pusztítás:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közbe nyomj: *Y, Le, Y, Fel.*

Irányjelző:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közbe nyomj: *Fel, B, Le, X.*

Aragorn 1,000 experience pontot kap:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közbe nyomj: *Fel, X, Y, A.*

Frodo 1,000 experience pontot kap:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közbe nyomj: *Le, Y, Fel, Le.*

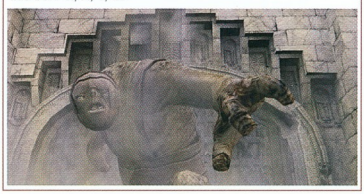
Gandalf kap 1,000 experience pontot:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közbe nyomj: *B, Y, Fel, Le.*

Gimli kap 1,000 experience pontot:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közbe nyomj: *B (kétszer), Y, A.*

Legolas kap 1,000 experience pontot:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közbe nyomj: *A, Y, Fel, A.*

Sam kap 1,000 experience pontot:
Pauzáld le a játékot és add be: tartsd nyomva az *L + R* -t, és közbe nyomj: *Y, A, Le, A.*

Titkos Aragorn kombó előhívása:
Pauzáld le a játékot és tartsd nyomva a háromszöget, majd add be: *Fel, X, Y, Le*



GC → LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Adjuk be a menüben: **Z, R, L, B, X, Y**
Ha egy hang a következőt mondja: *"Go cheese"*, akkor sikerrel jártunk. Indítsunk új játékot, ahol kellemes meglepetésekben lehet részünk ;)

PS2 → ALIENS VS. PREDATOR: EXTINCTION

Cheat Mode előhívása:
Pauzáljuk le a játékot, és írjuk be az alábbi kombinációt:
R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1

Az új menüben az alábbiakat állíthatjuk be:

Cheat win:	az adott pálya megnyerése
Clear Fog of war:	nincs köd
Enable All Leveles:	az összes pálya választható lesz

XB → NBA LIVE 2004

Just Blaze
Új játékos kreálásánál adjuk meg családnévnek: *Goodbeats*

Fabolous
Új játékos kreálásánál adjuk meg családnévnek: *GHETTOFAB* majd nyomjuk meg az X-et.

Busta Rhymes
Új játékos kreálásánál adjuk meg családnévnek: *FLIPMODE*

Hot Karl
Új játékos kreálásánál adjuk meg családnévnek: *CALIFORNIA*

DJ Clue
Új játékos kreálásánál adjuk meg családnévnek: *MIXTAPES.*

B.Rich
Új játékos kreálásánál adjuk meg családnévnek: *DOLLABILLS.*

Jermaine Dupri
Új játékos kreálásánál adjuk meg családnévnek: *SOSODEF*

Snoop Dog
Új játékos kreálásánál adjuk meg családnévnek: *SNOOPY*

Lil Flip
Új játékos kreálásánál adjuk meg családnévnek: *FLIPPER.*



GC → THE SIMS

Cheat menü:
Nyomj *L + R* -t a menüben, ezzel előhozod a Cheat szekciót.

Midas mode:
Nyomj a Midas módra a Cheat menüben, majd kezdj egy új játékot "Get A Life"-ban bármilyen nőszeméllyel. Pauzáld le a játékot és válaszd a Quit-et, majd a Just Quit-et. Ezzel aktiváltad az összes kétjátékos módot, illetve megkapod az összes objektumot és skint is.

Free mode:
Nyomj a FREEALL módra a Cheat menüben. Így az összes objektum ingyenessé válik.

Party Motel mode:
Nyomj a PARTY M módra, így megkapod a Party Motelt kétjátékos módban, illetve elérhetővé válik a "Get A Life"-mód is.

The Sims mode:
Nyomj a SIMS módra a Cheat menüben, így a Get A Life módban egyből egy álomházzal kezdhetsz.

First person view:
Nyomj a FISH EYE módra a cheat menüben, így belső nézetbe vált át a játék. Az X gombal válthatsz vissza a hagyományos nézetre.



XB → THE SIMS

Nyomjunk L + R -t, majd adjuk be az alábbi kódokat:

MIDAS:	Két új Sim
FREEALL:	Minden berendezési tárgy ingyenes lesz
PARTY M:	Party Motel
SIMS:	Új játékmód: "Play The Sims"
FISH EYE:	Belső nézetes kamera

PS2 → DEUS EX

Cheat Menu:
Menjünk a Goals/Notes/Images képernyőre, majd nyomjunk: **L2, R2, L1, R1, START, START, START** -ot.

Az új menüben az alábbiakat állíthatjuk:

God:	isten mód
Full Health:	maximális élet
Full Energy:	maximális energia
Full Ammo:	maximális munició
Full Mods:	az összes játékmód
All Skills:	Összes skill
Full Credits:	Maximális pénz
Tantalus:	???

XB → NBA LIVE 2003

Titkos játékosok előhívása
Az előhíváshoz kreáljunk egy új játékost, és családnévnek adjuk meg a következőeket:

Busta Rhymes:	FLIPMODE
DJ Clue:	MIXTAPES
Ghetto Fabulous:	GHETTOFAB
Hot Karl:	CALIFORNIA
Just Blaze:	GOODBEATS

Megjegyzés: Keresztnévnek tetszőleges nevet adhatunk meg, az előhívott játékosok azonban csak a Free Poll fajtájú meccseken használhatóak.

PS2 → BLADE 2

Daywalker szint:
A menüben tartsd lenyomva az *L1*-et, és közben add be: *Bal, Kör, Fel, Le, Négyzet, Kör, X*

Végtelen munició:
A menüben tartsd lenyomva az *L1*-et, és közben add be: *Bal, Kör, Jobb, Négyzet, Fel, Háromszög, Le, X*

Végtelen élet:
A menüben tartsd lenyomva az *L1*-et, és közben add be: *Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör*

Végtelen tombolás:
Pauzáld le a játékot és tartsd nyomva az *L1*-et, majd add be: *Bal, Le, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Fel*

Legyőzhetetlenség:
A menüben tartsd lenyomva az *L1*-et, és közben add be: *Le, Fel, Balra, Balra, Kör, Jobbra, Le, Négyzet*

Összes misszió:
A menüben tartsd lenyomva az *L1*-et, és közben add be: *Le, Fel, Balra, Balra, Kör, Jobbra, Le, Négyzet*

Összes fegyver:
A menüben tartsd lenyomva az *L1*-et, és közben add be: *Négyzet, Kör, Le, Balra, Kör, Kör, Háromszög*



PS2 → ROGUE OPS

Fele akkora sebzések:
Pauzáld le a játékot, és add be: *Négyzet (kétszer), Kör (kétszer), Balra (kétszer), Jobbra (kétszer), Kör (kétszer), Négyzet (kétszer).*

GC → TUROK: EVOLUTION

A készítők menüpontnál nyomjunk Entert, majd használhatóak lesznek az alábbi kódok:

Legyőzhetetlenség:	emerpus
Láthatatlanság:	sllewgh
Végtelen munició:	madman
Az összes pálya választható lesz:	sellout
Összes fegyver:	texas
„Minden":	FMNFB

PS2 → FREEDOM FIGHTERS

Feltámasztás:
Játék közben nyomjunk: Fel, Le, Fekete, Fehér.

Submachine gun:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B, Y, Fel.

Sniper:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B, Y, jobbra.

Rocket launcher:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B, Y, Bal.

Heavy machine gun:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B, Y, Le.

Shotgun:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B(kétszer), Fel.

Nail gun:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B, A, Balra.

Kifogyhatatlan munició:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B, A, Jobbra.

Maximum karizma:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B, A, Le.

Láthatatlanság:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B(kétszer), Balra.

Lassított játék:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B(kétszer), Jobbra.

Gyorsított játék:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B(kétszer), Le.

Flymo ragdolls:
Játék közben nyomjunk: Y, A, X, B, X, Fel.



XB → MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Menjünk a fegyverválasztó képernyőre, majd adjuk be az alábbi kódokat:

Automata fókusz:
L, R, L, R, A, B, B, A, B, A

Nagy fejű emberek:
L, R, L, R, A, B, B, A, B, B

Speciális kameranézet:
L, R, L, R, A, B, B, A, Y, X

Dupla sebzés:
L, R, L, R, A, B, B, A, Y, Y

Isten mód:
L, R, L, R, A, B, B, A, A, A

Kifogyhatatlan lőszer:
L, R, L, R, A, B, B, A, X, X

Speciális-mód:
L, R, L, R, A, B, B, A, X, Y

Következő pályára váltás:
L, R, L, R, A, A, B, B, X, B

Összes pálya:
L, R, L, R, A, A, B, B, X, X



PS2 → BROKEN HELIX

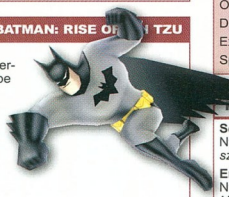
Teljes élet és pajzs:
Pauzáld le a játékot és nyomd meg a háromszöget, majd keresd a Help Text szelekciót, ahol add be: tartsd nyomva az *L1 + R2* -t, és nyomd meg az *X + Kör*-t. Ha helyesen ütötted be a kódot, akkor erre hangjelzés fog reagálni.

Teljes munició:
Pauzáld le a játékot és nyomd meg a háromszöget, majd keresd a Help Text szelekciót, ahol add be: tartsd nyomva az *L1 + R2* -t, és nyomd meg az *X + háromszöget*. Ha helyesen ütötted be a kódot, akkor erre hangjelzés fog reagálni.

Összes tárgy:
Pauzáld le a játékot és nyomd meg a háromszöget, majd keresd a Help Text szelekciót, ahol add be: tartsd nyomva az *L1 + R2 + R1 + négyzetet*, és nyomd meg az *X*-et. Ha helyesen ütötted be a kódot, akkor erre hangjelzés fog reagálni.

Shark kódok:
Végtelen munició: 8005C908 0190
Végtelen idő: 8005C958 04B0
Végtelen energia: 8005C918 0032

PS2 → BATMAN: RISE OF SIN TZU



A cheateket a *„Press Start"* képernyőnél adhatjuk be

Végtelen élet:
Tartsd lenyomva az *L1 + L2 + R1 + R2* -t, majd add be: *Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Balra, Le, Jobbra*

Végtelen kombó:
Tartsd lenyomva az *L1 + L2 + R1 + R2* -t, majd add be: *Balra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, Balra, Le, Fel*

Összes fejlesztés:
Tartsd lenyomva az *L1 + L2 + R1 + R2* -t, majd add be: *Fel, Fel, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Le, Le*

Összes bónusz:
Tartsd lenyomva az *L1 + L2 + R1 + R2* -t, majd add be: *Le, Fel, Le, Fel, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra*

Dark Knight szint:
Tartsd lenyomva az *L1 + L2 + R1 + R2* -t, majd add be: *Le, Balra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, Balra, Le*



PS2 → EVOLUTION SKATEBOARDING

Nagy fej kód:
Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Le, Balra, Jobbra

Összes pálya:
L2, R2, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Le, Le, Fel, Fel, Le, Fel

XB → PIRATES OF THE CARIBBEAN

A kódokat a hajó irányítás résznél adjuk meg:

A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A: 100,000 arannyal gazdagabbak leszünk

A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A: Isten mód

A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A: 50 Skill Ponttal gyarapodunk

A, X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A: ??

PS2 → EVOLUTION SKATEBOARDING

Nagy fej kód:
Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Le, Balra, Jobbra

Összes pálya:
L2, R2, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Le, Le, Fel, Fel, Le, Fel



XB → TONY HAWK'S PRO SKATER 3

A kódokat a Cheat szekcióban kell megadni

Összes karriermód a játékosoddal: **STIFFCOMP**
Összes deszka a játékosoddal: **EVERBOARD**
Összes mozgás: **ROLLIT**
Deszkák: **TeamFreak**
Extra pályapontok: **JUICE4ME**
Speciális deszka: **Weeatdirt**

PS2 → DOWNFORCE

Sebezhetetlenség:
Nyomj a menüben: *L1, Háromszög, R1, Háromszög, Le, Le, Kör*

Erősebb gépi intelligencia:
Nyomj a menüben: *Háromszög, Jobbra, Balra, Négyzet, Fel, Kör, Le, Jobbra*

Könnyű trófeák:
A különböző szinteken az alábbi kódokat üssük be a menüben:

Kezdő: *Jobbra, Jobbra, L1, Háromszög, Háromszög, R1, Jobbra*
Haladó: *Jobbra, Jobbra, Négyzet, Balra, L1, R1, Négyzet, Négyzet*
Profi: *Jobbra, Jobbra, Kör, Balra, L1, Kör, R1, Kör*

Világbajnokság mód előhívása:
A különböző szinteken az alábbi kódokat üssük be a menüben:

Haladó: *Le, Négyzet, Fel, Négyzet, Jobbra, Jobbra, Balra*
Profi: *Háromszög, Jobbra, Balra, Négyzet, Fel, Kör, Le, Jobbra*

Speciális aréna:
A menüben az alábbi kódokat adjuk meg:

1-es játékos: *Balra, Jobbra, Jobbra, Négyzet, Le, Háromszög, Háromszög, Négyzet*
2-es játékos: *Jobbra, Balra, Balra, Kör, Fel, Háromszög, Háromszög, Négyzet*

XB → DYNASTY WARRIORS 3

Shu Generális előhívása:
A menüben adjuk be: *Fehér, Fekete, X, Y, Fehér, R, L, Fekete.*

XB → THE GREAT ESCAPE

Végtelen élet és lőszer:
Lépj be az Invertoryba (tárgylista), majd pauzáld le a játékot és add be: *Y, X, L, R, L, R, X, Y, L, Y, Y, R*

Pályaválasztás:
A menüben add be az alábbi kódot: *Y, R, Y, X, Y, R, X, L, X, X, X, Y*

XB → TOXIC GRIND

A menüben tartsd nyomva az *L+R*-t, majd beadhatod

Anti-Gravitáció:	*Fel, Fel, Balra, Jobbra, Fel, Fel, Fel, Fel, L3*
Extra élet:	*Y, A, X, B, Fel, Balra, Le, Jobbra, L3*
Szintválasztó:	*Le, Fel, Balra, Balra, Fel, Jobbra, Jobbra, Jobbra, L3*
???:	*Y, Fel, Y, Fel, Y, Le, Y, Le, L3*
Pajzs:	*Balra, Jobbra, X, B, Y, A, Fel, Le, L3*
Háló:	*Balra, Fel, Jobbra, Le, Le, Jobbra, Fel, Balra, L3*
Bicikli:	*Le, Fel, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, L3*
Összes karakter:	*Balra, Fel, Le, Jobbra, Fel, Le, Fel, Jobbra, L3*
Összes mozgás:	*Jobbra, Fel, Le, Le, Fel, Jobbra, Le, Le, L3*
Összes dal:	*Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Fel, Le, L3*

GC → MINORITY REPORT

Maximális munició:	**MRJUAREZ**
Legyőzhetetlenség:	**LRGARMS**
Több élet:	**BUTTERUP**
Összes fegyver:	**STRAPPED**
Pályaugrás:	QUITER
???:	**SLIZOMIZO**
Pattogás:	**BOUNZMEN**
Összes pálya:	**PASSKEY**
???:	**DONOTSEL**
Klón-hős:	**SCARYCLOWN**
SuperJohn hős:	**SUPERJOHN**
GI John:	**GNRLINFANTRY**
Nara:	**WEIGHTGAIN**
Nikki:	**HAIRLOSS**
Moseley:	**BIGLIPS**
Convict:	**JAILBREAK**
Robot:	**MRROBOTO**
Zombi:	**IAMSODEAD**
Gyík:	**HISSSS**
Drámai vég:	**STYLIN**
Clutter the Place Up:	**CLUTZ**
Maximum sebzés:	**SPINACH**
Pálya vége:	**WIMP**
Pajzs:	**STEELUP**
"Csinibaba":	**CLUMSY**
Összes mozgás:	**DIRECTOR**
Összes kombó:	**NINJA**
Baseballütő:	**SLUGGER**
Aréna:	**MAXIMUMHURT**
Nincs cél:	**FPSSTYLE**
???:	**SKETCHPAD**



PS2 → ENTER THE MATRIX

Lépj be a hacker részbe, és írd be a konzolba: **CHEAT.EXE**
Ezzel aktiválod a csalás részleget, és beadhatod az alábbi kódokat (ugyanúgy konzolparancs):

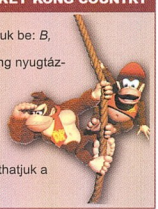
Végtelen élet:	**7F4DF451**
Végtelen fókusz:	**69E5D9E4**
Maximális tűzerő:	**0034AFFF**
Végtelen lőszer:	**1DDF2556**
Gyors fókusz:	**FFF0020A**
Bónusz szint:	**13D2C77F**
Tréning pálya:	**13D2C77F**, vagy **1302C77F**
Ellenség gyengítése:	**4516DF45**
"Vak" ellenfelek:	**FFFFFFF1**
Taxi:	**312MF451**
Többjátékos párbaj:	**D5C55D1E**
Gyorsaság:	**7867F443**



GBA → DONKEY KONG COUNTRY

50 élet:
A játékválasztásnál adjuk be: *B, A, R, R, A, L*
Sikeres esetén egy hang nyugtáz-za a parancsot.

Hős mód:
Teljesítsük a játékot minimum 90% os hatékonysággal, és jutalmul a kétjátékos módban ezután választhatjuk a „Hero"-módot.



PS2 → BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Cheat menü:
Tartsd nyomva az *R2, L1*-et, majd nyomd meg az *R3*-at. Ha minden igaz, akkor előugrik a Cheat menü.

Cheat mód:
Tartsd lenyomva az *R2 + L1 + Balra + Háromszöget* majd kezd egy új játékot. Innentől kezdve beállíthatsz magadnak láthatatlanságot, illetve bármikor a következő pályára ugorhatsz.

Titkos karakter:
Tartsd nyomva az *R2 + L1 + Balra + Háromszöget*, és nyomd meg az *R3*-at (a játék alatt).

Drizzt:
Tartsd lenyomva az *L1 + R1*-et, és nyomd meg: az *X + Háromszöget.*



XB → X2: WOLVERINE'S REVENGE

A kódokat a menüben adjuk be.

Összes videó:	X, L, X, L, X, X, R, L
Összes kiegészítő:	X, L, X, L, X, X, L, R
Cheat menü:	X, X, L, L, L, L, X, X, L
Pályaválasztás:	X, L, X, L, X, L, L, R
Speciális eszközök:	X, L, X, L, X, X, L, R, X, L, X, L, X, X, L, R

PS2 → DAKAR 2

Összes kocsi:	SWEETAS
Összes zene:	BONZER

GBA → DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3

Fles és "Metál" előhívás:
A készítők képernyőn add be az alábbi kódot:
R, R, L, L, B, B, L, R
Ha mindent jól csináltál, akkor egy hangjelzés nyugtázza a sikert.

PS2 → TONY HAWKS UNDERGROUND

Menj a Start menü Options pontjára, és ott válaszd ki a Cheat kód opciót. Írd be, hogy:
HOLESHOT
Az eredmény: felgyorsult és sokkal akrobatikusabb deszka a lábunk alatt.

XB → X-MEN: NEXT DIMENSION

Minden speciális:
A menüben tartsuk nyomva az *L*-t, majd adjuk be: *Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Le, Fel, B*

Dark Phoenix:
Nyerd meg az Arcade módot Phoenixel.

Bishop:
Nyerd meg az Arcade módot Gambittal.

Psylocke:
Nyerd meg az Arcade módot Betsy-vel.

Blob:
Nyerd meg az Arcade módot Bishoppal.

Sentinel A:
Nyerd meg az Arcade módot Cyclops-szal.

PS2 → FUTURAMA

Cheat Menü:
*A játékban tarts lenyomva az **L1 + L2**-t, és az alábbi kódokat adhatod be:*

Planet Express:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Fel, Select

Varrónő:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Jobbra, Select

Aluljáró:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Le, Select

Oldschool New York:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Balra, Select

Piros lámpás negyed:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Háromszög, Select

Felsőváros:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Kör, Select

„New Age" New York:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, X, Select

Kanyon:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Fel, Select

Bánya:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobbra, jobbra, Select

Bánya 2:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Le, Négyzet

Roncstelep 1:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Balra, Select

Roncstelep 2:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Háromszög, Select.

Roncstelep 3:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Kör, Select.

Piac:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Le, Fel, Select

Bal szárny:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Le, Jobbra, Select

Jobb szárny:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Le, Le, Select

Templomudvar:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Le, Balra, Select.

Templom:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Le, Háromszög, Select.

Bogad-mocsár:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Balra, Fel, Select.

MOM hajítógép:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Fel, Select.

Leela:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Select.

Mom's HQ:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Le, Select

Végtelen élet:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Fel, Select.

Végtelen muníció:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Jobbra, Select.

???:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Le, Select

Ár:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Balra, Select

Láthatatlanság:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Háromszög, Select

Összes extra:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Kör, Select.





GC → TIGER WOODS PGA TOUR 2003

A Cheat menüben adjuk be az alábbi kódokat:

Összes pálya:	**14COURSES**
Összes golfozó:	**ALL28G**
„Minden":	**ALLTW3**

Híres golfozók:

Brad Faxon:	**XON**
Cedric Andrews:	**IAM#1**
Dominic Donatello:	**GODFATHER**
Hamish:	**MCRUFF**
Jim Furyk:	**THESWING**
Josey Scott:	**SUPERSTAR**
Justin Leonard:	**JUSTINTIME**
Kelly Newman:	**COWGIRL**
Mark Calcavecchia:	**CALCULATE**
Mark O'Meara:	**TB**
Melvin Tanagawa:	**YOYOYO**
Notah Begay III:	**NOTABLY**
Solita Lopez:	**SOLITARY1**
Steve Stricker:	**SS**
Stewart Cink:	**SINK**
Stuart Appleby:	**ORANGES**
Super Tiger:	**SUNDAY**
Takeharu Moto:	**2TON**
Ty Tryon:	**TYNO**
Val Summers:	**VALENTINE**
Vijay Singh:	**VJSING**

XB → HULK

A kód terminálban adjuk meg az alábbi kódokat:

Gray Hulk:	**JANITOR**
Desert Battle aréna:	**FIFTEEN**
Mozi:	**NANOMED**
Alternatív Hulk:	**SANFRAN**
Hulk vs. Hulk Dogs:	**PITBULL**

Az Options menüben az input képernyőn adhatjuk meg az alábbi kódokat:

Teljes haragmérő:	**ANGMNGT**
Dupla élet:	**BRNGITN**
Dupla élet Hulknak:	**HLTHDSE**
Az ellenség életereje a felére csökken:	**MMMYHLP**
Erősebb AI:	**NMBTHIH**
Láthatatlanság:	**GMMSKIN**
Pályaválasztás:	**TRUBLVR**
Regeneráció:	**FLSHWND**
Végtelen folytatás:	**GRNCHTR**
"gonosz" ütés:	**FSTOFRY**
Rejtély megoldása:	**BRCESTN**



PS2 → TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Következő pályára ugrás:

Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva az *L1 + R2 + Le + Háromszöget*. Engedd fel őket (egyszerre), és nagyon gyorsan add még be: *Kör, Fel, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Le*

PS2 → TAK AND THE POWER OF JUJU

A kódokat a Pause képernyőnél adhatjuk be

"Minden":
Balra, Jobbra, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Balra, Jobbra

Összes növény:
Négyzet, Háromszög, Kör, Balra, Fel, Jobbra, Le, Le

Tollak:
Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög

Összes szörny:
Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Balra, Jobbra

Összes Juju erő felerősítése:
Fel, Jobbra, Balra, Le, Háromszög, Kör, Négyzet, Le

Yorbel:
Fel, Háromszög, Balra, Négyzet, Jobbra, Kör, Le, Fel



PS2 → BLOODRAYNE

A kódokat az Options menüben adjuk meg. (cheat funkció)

Feldarabolás:
INSANEGIBSMODEGOOD

Teljes vérszomj:
ANGRYXXXINSANEHOOKER

Ellenség lefagyasztása:
DONTFARTONOSCAR

Láthatatlanság:
TRIASSASSINDONTDIE

Juggy Mode:
JUGGYDANCESQUAD

Maximális élet:
LAMEYANKEEDONTFEED

Fegyverek:
SHOWMEMYWEAPONS

Időtényező:
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE

Pályaválasztás: Add be az **ONTHELEVEL** kódot, majd menj ki a menübe. A Highlight-nál találhatsz egy New Option elnevezésű menüpontot, válaszd ki a megfelelő szintet, majd nyomj Startot.



PS2 → BLOOD OMEN 2

A "Start Game" feliratú képernyőn add be a kódot: *L1, R1, L2, R2, Négyzet, Kör, Háromszög*, majd indíts új játékot.

XB → SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

A kódokat játék közben pötyögjük be.

Isten mód:	**B, A, X, Y**
Összes fegyver:	**X, Y, A, B**
Végtelen munició:	**Fekete, A, Y, Fehér**
Pályaválasztás:	**Fekete, B, A, Fehér**

PS2 → TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Összes deszka/pálya/cheat mód:
A játék cheat menüjében add be: *watch_me_xplode*

Összes speciális mozdulat:
A játék cheat menüjében add be: *DOASUPER*

Tökéletes zúzás:
A játék cheat menüjében add be: *SSBSTS*

Tökéletes kezelhetőség:
A játék cheat menüjében add be: *MULLENPOWER*

Matrix Mód:
A játék cheat menüjében add be: *NOSPOON*

"Pszichikai mód":
A játék cheat menüjében add be: *SUPERFLY*

Deszka lista:
Add meg deszkanévnek az alábbiakat, és új, megváltozott tulajdonságokkal használhatod őket:

#$%@!	**Kraken**
Aaron Skillman	**Lindsey Hayes**
Adam Lippman	**Lisa G Davies**
Andrew Skates	**Little Man**
Andy Marchal	**Marilena Rixfor**
Angus	**Mat Hoffman**
Atiba Jefferson	**Matt Mcpherson**
Ben Scott Pye	**Maya's Daddy**
Big Tex	**Meek West**
Brian Jennings	**Mike Day**
Captain Liberty	**Mike Lashever**
Chauwa Steel	**Mike Ward**
Chris Peacock	**Mr. Brad**
ConMan	**Nolan Nelson**
Danaconda	**Parking Guy**
Dave Stohl	**Peasus**
DDT	**Pete Day**
DeadEndRoad	**Pooper**
Fakes The Clown	**Rick Thorne**
Fritz	**Sik**
Gary Jesdanun	**Stacey D**
grjost	**Stacey Ytuarte**
Henry Ji	**Stealing Is Bad**
Jason Uyeda	**Team Chicken**
Jim Jagger	**Ted Barber**
Joe Favazza	**Todd Wahoske**
John Rosser	**Top Bloke**
Jow	**Wardcore**
Kenzo	**Zac ZiG Drake**
Kevin Mulhall	



XB → STAR WARS: THE CLONE WARS

Összes bónusz:
A kód képernyőn írd be: **IGIVEUP**

PS2 → TUROK: EVOLUTION

Speciális cheatek:
A cheat menüben írd be: *FMNFB*

Legyőzhetetlenség:
A cheat menüben írd be: *emerpus*

Láthatatlanság:
A cheat menüben írd be: *sllewgh*

Összes fegyver:
A cheat menüben írd be: *texas*

Kifogyhatatlan lőszer:
A cheat menüben írd be: *madman*

Összes szint:
A cheat menüben írd be: *sellout*

GC → SEGA SOCCER SLAM

A készítők képernyőn add be az alábbi kódokat:

Új csapatok előhívása:

Összes:	**X, Y, Le, Le, Le, Le**
El Fuego:	**X, X, Le, Le, Jobbra, Balra**
Spirit:	**Y, Y, Le, Le, Balra, Jobbra**
Subzero:	**Y, Y, Le, Jobbra, Balra, Fel, Fel**
Toxic:	**Y, X, Le, Fel, Fel**
Tsunami:	**X, Y, Le, Fel, Jobbra, Balra**
Volta:	**Y, X, Le, Fel, Le, Fel**

Speciális labdák előhívása:

Old School labda:	**R, Jobbra, Balra, Balra, Y, X**
8 labda;):	**R, Jobbra, Fel, Fel, Y, Y**
Strandlabda:	**R, Jobbra, Jobbra, Le, Y, X**
Fekete labda:	**R, Balra, Balra, Le, X, X**
Crate ball:	**R, Balra, Le, Jobbra, Y, X**
"szemes" labda:	**R, Jobbra, Le, Fel, X, X**
Aranylabda:	**R, Jobbra, Jobbra, Balra, X, X**
Gyereklabda:	**R, Balra, Jobbra, Jobbra, Y, Y**
Gyereklabda 2:	**R, Jobbra, Fel, Le, X, Y**
Speckós labda:	**R, Balra, Jobbra, Balra, X, Y**
Speckós labda2:	**R, Balra, Fel, Balra, Y, X**
Speckós labda3:	**R, Balra, Fel, Fel, Y, Y**

Új stadionok:

Összes:	**R, R, Jobbra, Jobbra, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel, X, X**
Alpoki kastély:	**Fel, Fel, Fel, Le, X, X**
Jungle Canopy:	**L, R, Fel, Le, Balra, Jobbra, X, Y**
Atoll:	**Fel, Fel, Balra, Left, Y, Y,**
???:	**Fel, Balra, Balra, Jobbra, X, Y**
Riviera:	**Fel, Le, Le, Jobbra, Y, X**
Oázis:	**L, R, Fel, Fel, Le, Le, X, X**



PS2 → STATE OF EMERGENCY

A kódokat játék közben pötyögjük be.

Küldetés teljesítése:
Balra /4X/, Háromszög
Örök lőszer:
L1, L2, R1, R2, Háromszög
Végtelen idő:
L1, L2, R1, R2, Kör
Sérthetetlenség:
L1, L2, R1, R2, Négyzet
Kis játékos:
R1, R2, L1, L2, X
Fosztogatás:
R1, L2, R2, L2, Háromszög
AK47:
Balra, Jobbra, Lefelé, R2, Háromszög
Lángszóró:
Balra, Jobbra, Lefelé, R1, Kör
Gránát:
Balra, Jobbra, Lefelé, R2, Négyzet
Gránátlövő:
Balra, Jobbra, Lefelé, R1, Négyzet
Molotov koktél:
Balra, Jobbra, Lefelé, R2, X
Pisztoly:
Balra, Jobbra, Lefelé, L1, Háromszög
Gázspray:
Balra, Jobbra, Lefelé, L1, Négyzet
Rakétalövő:
Balra, Jobbra, Lefelé, R1, X
Könnygáz:
Balra, Jobbra, Lefelé, L1, X

XB → STREET HOOPS

A kódokat a Cheat képernyőnél kell beadni.

Elvis:
Y, Fekete, Fehér, Fekete, Fekete, Fehér, L, Fekete
Könnyű ütés:
R, X, X, X, R, Fekete, Y, Fehér
Könnyű blokkolás:
R, Y, Fekete, Fehér
Santa:
Fekete, Fehér, Fekete
Brick City:
R, Fekete, R, L, Y, X, R, L
Választható labda:
Fekete, Y, X,Y, L, Y, X, X
Normális labda:
R, X, X, L
Cowboy:
Y, Fehér, Fehér, R
Pimpin:
R, X, Y, Fekete
Clown:
X, L, X, Y
Kung fu:
Y, Y, X, L
Tuxedo:
Fekete, Fekete, Y, X
RWB labda:
Y, Fehér, X, Fehér
Fekete labda: Fehér, Fehér, Y, Fekete
„Kemény" játék: Fehér, Y, Fekete, Y



XB → MERCEDES BENZ WORLD RACING

Összes multiplayer autóút, és pálya:
névnek add meg: *Enter FULL HOUSE*
Összes egyjátékos autóút, és pálya:
névnek add meg: *ALLUCANGET*
Mozgó kamera:
egyjátékos módban a verseny közben adjuk be:
L + R + Fekete + Fehér

XB → LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Végtelen mana Gandalfnak:
Pauzáld le a játékot, és írd be: *X, Y, A, X, B, X.*

XB → JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Írjuk be ezeket a kódokat, az *„Unlock Secret area"*-ban

Minden többjátékos karakter:	**PARTY**
Minden többjátékos mód:	**GAMEROOM**
„Alpine Escape" szint:	**POWDER**
„Chain Reaction" szint:	**MELTDOWN**
„Countdown" szint:	**BLASTOFF**
„Nightshift" szint:	**HIGHRISE**
„Phoenix" szint:	**FLAME**
Fejlettebb kamera:	**SHUTTER**
Fejlettebb lézer:	**PHOTON**
Szint választás:	**PASSPORT**
Arany P2K:	**AU P2K**
Arany PP7:	**AU PP7**

XB → GAUNTLET: DARK LEGACY

Névnek add meg az alábbi kódokat:

000000:	Láthatatlanság
PURPLE:	Turbo
PEEKIN:	Röntgen látás
DELTA1:	Kis ellenfelek
ALLFULL:	Kezdésnél minden kulcs a rendelkezésedre áll
10000K:	10,000 arannyal kezdesz
SSHOTS:	Super lövés
QCKSHT:	Gyorsított dobás

Az alábbi kódokat is ugyanígy adhatjuk meg, így a megadott „típusú" lénnyel kezdhetünk neki a játéknak.

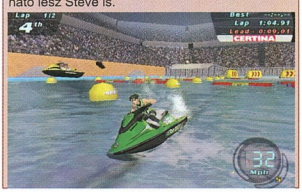
ICE600:	Nagy fejű törpe
NUD069:	Szado-mazo törpe
STX222:	Vigyorgó figura
KJH105:	Baseballos figura
PNK666:	Indián emberke
BAT900:	Kentaur
TAK118:	Ninja
STG333:	Kopasz férfi
KAO292:	Pincérnő
CSS222:	Baseball játékos
ARV984:	Buzogányos csávóka
DIB626:	???
RIZ721:	???
DARTHC:	Fekete hekus
TWN300:	???
CAS400:	Speciális harcos
MTN200:	Generális
RAT333:	Harcos patkányw
GARM99:	Varázsló
GARM00:	Sötét mágus
DES700:	Varázsló2
SKY100:	Alien
SUM224:	Nyár

PS2 → SPLASHDOWN

Cheat mód:
Az options képernyőjén tartsd lenyomva az *R2*-t, majd engedd fel, és nyomd le újra, de ezúttal tartsd is úgy, és add be: *Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör*
Ha mindent jól csináltál, akkor egy Cheat Name menüpont ugrik elő, ahova már be tudod írni az alábbi kódokat:

Összes pálya:	**Passport**
???:	**LaPinata**
???:	**PMeterGo**
Szellem mód:	**SEADOO**
Nincs leesés:	**TopBird**
Ufo:	**IBelieve**
F18:	**F18**
Erősebb AI:	**AllOutAI**
???:	**Hobble**
Összes karakter:	**AllChar**
Összes zene:	**Festival**

Steve előhívása:
Nyerd meg a játékot hard fokozaton, és választható lesz Steve is.





SYBERIA

→ MAGÁVAL RAGADÓ TÖRTÉNET, MŰVÉSZI KIDOLGOZÁS JELLEMZI A PROGRAMOT. MINDEZ MAGYAR NYELVEN

Valadilene

A pultról vegyük fel a kulcsot, tegyük a csengető baba hátába, és nyomjuk meg a gombot. Beszéljünk a portással a szobafoglalásról, nézzük meg csomagjainkat, és kérjük meg a portást, hogy segítsen felvinni azokat a szobába. Vegyük fel a faxot, hívjuk fel a rajta található számot a mobilról. A portástól kérdezzük meg, megérkezett-e már a faxunk. Vegyük fel a Momo által hátrahagyott fogaskerekeket, és induljunk el balra az utcán. A pék utáni második ház ajtajánál helyezzük a második faxot a robot kezébe. Húzzuk meg a mellkasán, majd az oldalán lévő kart. Menjünk be az irodába és üljünk le a székbe. Kérdezzünk a küldetésről, majd vegyük fel a kijárat melletti fogasból a teleszkópos kulcsot. Induljunk jobbra, Dan felhív minket. Menjünk a jobbra lévő kapuhoz.



Tegyük a teleszkópos kulcsot a felső baba kezébe, tekerjük el a kulcsot az alsón, majd húzzuk meg a kart. A szökőkútnál a bal felső útnál menjünk tovább. Húzzuk meg a kart az oszlopon, majd vissza a szökőkúthoz, és a bal alsó útnál irány be a gyárba. Induljunk el jobbra, és be a bal felső sarokban lévő ajtón. Húzzuk meg a jobbra lógó láncot, majd a baloldali kart. Vissza a gyár bejáratához, és menjünk balra. Indítsuk be a „targoncát", hogy az odavigye a konténert a géphez. Menjünk be az ajtón, és a csörlővel eresszük le Oscart, az automatont. Beszéljünk vele a termelésről, majd vissza a bejárathoz, fel a lépcsőn.
A könyvespolcnál húzzuk ki a jobbról második könyvet a felső polcon. Távozzunk az irodából, menjünk balra fel a lépcsőn. Kapcsoljuk be a három kapcsolót, a baloldali kart húzzuk meg kétszer, hogy az aranyszínű faminta jelenjen meg. Helyezzük be Oscar kártyáját középen a nyílásba, majd húzzuk meg a jobboldali kart. Vegyük magunkhoz a lábakat, és adjuk oda őket Oscarnak. Vissza a szökőkúthoz, menjünk tovább a jobb alsó úton. Kerüljük meg az épületet a hátuljáig, menjünk be a sövénylabirintusba. Forduljunk be a kapun, vegyük ki a kulcsot a kútból. Vissza a ház hátuljánál lévő létrához, és használjuk az előbb talált kulcsot, másszunk fel. A padláson balra az íróasztalból vegyük ki a tintát és a naplót. A padlás másik végében a húzzuk meg a lámpa zsinórját, mire megjelenik Momo. Menjünk vissza az előbbi sarokba és helyezzük a falnál lévő gerendára a papírt. Az elkészült képet adjuk oda Momonak, kövessük őt, amíg ki nem nyitja a kaput.
Menjünk keresztül a parkon, míg megtaláljuk Momot. Fel a lépcsőn, és kérjük meg Momot, hogy segítsen megmozdítani a kart. Miután eltörte a kart, tegyük el, menjünk a csónakhoz. A karral húzzuk ki az evezőt, kérjük meg Momot, hogy segítsen kiszedni a nedves evezőt. Ez után kérjük meg, hogy nyissa ki a zsilipet. A barlangban vegyük fel a mamut babát a földről, és térjünk vissza a szálloda elé. Induljunk jobbra, kerüljünk meg a templomot a hátsó ajtóig, menjünk be. A falon található kereszt mögül vegyük magunkhoz a kulcsot. Helyezzük a szekrény jobb felső sarkánál lévő kulcslyukba. A második fiókból vegyük ki a lila kártyát, majd húzzuk ki a harmadik fiókot, és húzzuk meg jobboldalt a kart, hogy hozzáférjük a fiók titkos részéhez. Tegyük el az ott található kulcsot. Menjünk a templom oldalán lévő lifthez. A falban találunk egy dobozt, amibe helyezzük el a négy fogaskereket. A kart meghúzva nyissuk ki a lift ajtaját, és menjünk fel. Helyezzük a lila kártyát a robot hátán lévő nyílásba. Menjünk a mauzóleum bejáratához, tegyük a fiókban talált kulcsot a kalapba. Bent húzzuk ki Hans koporsóját, és vegyük magunkhoz a Valadilene zenei hengert. Térjük vissza a gyárba, és a lépcsőn felmenve az irodába a hengert helyezzük be a zenedobozba. Tegyük el a bábukat, majd a jobb felső úton induljunk tovább. Szálljunk fel a vonatra és beszéljünk Oscarral a küldetésről. A pénztárnál ismét beszéljünk vele a küldetésről. Menjünk vissza a jegyző házába, nyissuk ki a bélyegző bábu kalapját, öntsük bele a tintát. Helyezzük az engedélyt az asztalra, nyomjuk meg a piros gombot, majd tegyük el a lebélyegzett iratot. Vissza a vonatra, a másik oldalon szálljunk le. A vonat elején tekerjük el a kereket, húzzuk meg a kart, és ismét tekerjük el a kereket. Szálljunk fel a vonatra, és középső kis szobában a baloldali szekrény felső polcára tegyük a két zenei hengert, míg a zenedoboz bábuit a középen álló oszlopra, és végül a mamutot az asztalon lévő tartóra. Adjuk oda Oscarnak az engedélyt és a jegyet, hogy elinduljunk végre.

Barrockstadt

Szálljunk le a vonatról a baloldalon. Menjünk balra, míg a vízparthoz nem érünk, itt vegyük fel a földről a horgot. Az állomásfőnökkel beszéljünk a küldetésről, majd induljunk el vissza. Menjünk el a vonat mellett, tovább a vízparton, a vonatot felhúzó szerkezetig. Vissza a vonatra, ahol beszéljünk Oscarral. Szálljunk le a vonatról, induljunk el jobbra a hídon. Az ajtónál ne menjünk ki, forduljunk jobbra. Ezután le a lépcsőn, a hajó kapitányától kérjünk segítséget. Menjünk az egyetemre, a könyvtárba. Másszunk fel a létrán, tegyük el a gombákról szóló könyvet. Menjünk le az asztalokhoz, és a jobb alsó sarokban lévő asztalról vegyük el a könyvet. Menjünk a rektorok irodájába. Beszéljünk velük a pénzről és a Sauvignonról, majd menjünk át az egyetem másik szárnyába. Itt megtaláljuk professzor Ponst. Beszéljünk vele Hansról és a Sauvignonról. Térjünk vissza a vonathoz. Vegyük magunkhoz a mamut babát, majd az állomásfőnöktől is érdeklődjünk a Sauvignon felől. Mikor elment, a lépcsőtől jobbra a hídon ismét megtaláljuk. Újra kérdezzük meg, mit tud a Sauvignonról. Menjünk az egyetemre, adjuk oda a mamutbabát professzor Ponsnak. Menjünk a laborba és vegyük el a Barrockstadt zenei hengert a szekrényről. Kérdezzük a professzort a Sauvignonról.
Az asztalról vegyük fel a fogót és a Yangala-Cola port tartalmazó üveget. Vissza a rektorokhoz, és ismét kérdezősködjünk a Sauvignon felől. Menjünk vissza az állomásfőnökön a hídra, és érdeklődjünk a Sauvignonról. A másik hídon át, balra az ösvényen menjünk ki a kertbe, egészen a Sauvignon bokorig. Szedjünk



róla néhány gyümölcsöt, majd menjünk vissza a hídhoz. Induljunk el jobbra, és szórjuk oda a gyümölcsöket a létránál lévő madaraknak, majd másszunk fel a létrán. A gépmadár hátuljából vegyük el a pirosas színű tojást, a laborban talált fogóval. Menjünk vissza az állo-

másfőnökhöz a hídra, aki ad nekünk egy üveg bort. Induljunk el az egyetemhez, a hátuljánál vizsgáljuk meg az ajtót, és tegyük a tojást a mérleg üres kanalába, majd tekerjük el a kereket. Másszunk le a létrán és a karral hozzuk működésbe a zenészeket. Vissza a rektorokhoz, akiktől kérjük el a jogos fizetségünket. A kapott pénzt adjuk oda a hajóskapitánynak. Vegyük fel a kulcsot a földről, majd vissza az állomásra. Menjünk el a híd mellett az irányítópulthoz. Helyezzük be a kulcsot, hogy hozzáférjünk a számokhoz, majd üssük be # 4, 2 * gombokat. Vissza a hajóhoz, és kérdezzük meg a kapitányt a zsilipekről. Miután a bárka beállt a helyére, az irányítópultnál üssük be a # 4, 1 * gombokat. Menjünk a vonat elejéhez, és kérjünk a kapitánytól segítséget. A kidobott lánc végére tegyük a parton talált horgot, és induljunk meg a felhúzó szerkezet felé. Térjünk vissza az egyetemre. Menjünk fel az előadóterembe. Az előadás után menjünk Pons laborjába a földszinten. Vegyük fel az íróasztalról a mamutbabát és a jegyzeteket. Vissza a vonathoz a felhúzó szerkezethez, és menjünk át a vonat másik oldalára. Tekerjük el a kereket, majd használjuk a kapcsolót, hogy felhúzzuk végre a vonatot. Szálljunk fel a vonatra, és tegyük a barrockstadt-i zenei hengert az oszlopba, aminek a tetején a két bábu van. Ezután tegyük a mamutot a helyére. Kérdezzük meg Oscart a küldetésről. Miután a vonat megállt, szálljunk le jobbra. Kerüljük meg balra a pénztárt, és menjünk be a sarokban lévő ajtón a falnál. Fel a lépcsőn, és keresztül a falon az irodába. Beszéljünk a kapitánnyal a küldetésről. Nézzünk bele a távcsőbe, és addig nyomkodjuk a jobboldali piros gombot, amíg tiszta nem lesz a kép. Az íróasztalon találunk két poharat, amelyekbe öntsünk bort, majd szórjunk az egyikbe a Yangala-Cola porból. Miután a kapitány megitta a borát, megkapjuk a szükséges papírokat. Vissza a pénztárhoz, és adjuk oda Oscarnak az előbb kapott papírokat, hogy megkapjuk a jegyet. Már csak fel kell szállnunk a vonatra és odaadni a jegyet Oscarnak.

Komkolzgrad

Induljunk el az óriás felé a vonat elejénél. Másszunk fel a létrán, a polcról vegyük el a Komkolzgrad zenei hengert, az óriásról készült vázlatot, és a fogantyút. Ezt helyezzük be a jobbra lévő irányítópultba, nyomjuk fel kétszer és nyomjuk meg a piros gombot, hogy felhúzzuk a vonatot, majd húzzuk le kétszer a kart. Másszunk le a létrán, és vissza a vonatra, a hátsó szobában megtaláljuk a megkötözött Oscart. Vegyük fel a padlóról a csípőfogót, és klikkeljünk Oscarra, hogy kiszabadítsuk. Helyezzük be az oszlopba a talált zenei hengert, majd menjünk vissza az óriásba. Nyomjuk fel a kart egyszer, és másszunk át a szegélyre. A csípőfogóval nagyítsuk ki a lemezen lévő rést, és másszunk be a lyukon. Vizsgáljuk meg a polcot, vegyük fel a gyújtógyertyát. Menjünk vissza az óriásra, húzzuk le a kart egyszer, majd másszunk le. Menjünk a vonat hátuljáig, és a kart húzzuk meg. Menjünk le a lifttel. Vizsgáljuk meg a balra lévő gépet, a gyújtógyertyát helyezzük a tetejére, majd húzzuk meg a kart. Folytassuk utunkat a bányában a másik liftig, amivel ismét menjünk le. Menjünk fel az orgonához, vizsgáljuk meg a robotot. Vegyük fel az orgonán nyugvó csavarhúzót, és vissza a lifthez. Forduljunk balra és nézzük meg a létrán a lemezt. A csavarhúzóval szedjük ki a csavarokat, és másszunk fel. Menjünk be Borodine igazgató irodájába, és kérdezzük őt a küldetésről. Másszunk le a létrán és menjünk a leereszkedett Helena szobájába. Vegyük ki a fiókból a könyvet és a leveleket, majd hívjuk fel édesanyánkat a mobilról. Vissza az igazgatóhoz, és ismét beszéljünk a küldetésről, majd szálljunk be a kisvasútba. Ezután jobbra induljunk tovább, egyenesen fel a lépcsőn és be a kapszulába. Vegyük fel a földről a vodkásüveget. Miután



a fickó elment, menjünk vissza a kapszulába. A végében a polcot vizsgáljuk meg, vegyük magunkhoz az iratot és a kulcsot. Hagyjuk el a kapszulát, le a lépcsőn és jobbra tekerjük el a kereket a fickó mellett. Vissza a kapszulához, és a daru melletti konzolba tegyük be a kulcsot. Először mozgassuk el a kart a bal nyíllal, majd a felfelé nyíllal, végül pedig a középső kart, hogy elinduljon a víz. Ezután menjünk el a fickó mellett jobbra, és kerüljük meg jobbra a kilövőállást. A léghajó zárját megnézve balra kerüljük meg a kilövőállást, és a lépcsőn menjünk fel az irányítófülkébe. A pultról tegyük el a kulcsot, és helyezzük be a konzolba. Vegyük le a lemezt a kar alatt, kössük össze a négy vezetéket, majd kapcsoljuk be a konzolt a karral. Vegyük ki a vezetékektől jobbra a vérvételi készüléket a pultból, és menjünk vissza az asztronautához. Érdeklődjünk a léghajó felől. Nyissuk ki a léghajó ajtaját, és húzzuk meg a kart. Menjünk vissza az irányítófülkéhez, ahol megtaláljuk az asztronautát. Vegyünk tőle vért a pultból kiszedett készülékkel, és az irányítófülkében tegyük a vérmintát a helyére. Nyomjuk meg a bal szélső gombot, majd a következőt, majd nyúljunk bele a vérvevő szerkezetbe. Ismét nyomjuk meg a balról második gombot, aztán sorban jobbra felé a többit. Menjünk ki a fülkéből és vegyük fel az eldobott tekerőkart a ládák mellől. Menjünk a kapszula melletti űrhajóhoz, és mögötte lévő lépcsőn menjünk fel. A tekerőkarral hozzuk működésbe a szirénát. Vissza a léghajóra, és ismét húzzuk meg a kart.

Aralbad

Szálljunk ki a léghajóból, menjünk be a hotelba. Nyissuk ki a rács melletti ajtót a sarokban. A raktárból tegyük el a polcról a mosószert. Vissza a pulthoz, és húzzuk el az ablaknál a függönyt. Menjünk ki az udvarra, öntsük a mosószert a szökőkútba. Vissza a hotelbe, a pultnál szólaltassuk meg a csengőt. Miután kiment a portás, menjünk a pult mögé és nézzük meg közelebbről. Nyomjuk meg a piros gombot középen, és tegyük el a hotelt reklámozó iratot. Nézzük meg a vendégkönyvet, és jegyezzük meg Helena kódját. Induljunk tovább a medencéhez. Ezután balra, a bárban az ajtónál üssük be Helena kódját, majd húzzuk meg a kart. Menjünk a sarokban lévő öltözőbe, a padlóról vegyük fel a belépőkártyát. Menjünk fel a folyosó végére, ahol vegyük fel az egyik poharat az asztalról. Vissza az ajtónál lévő konzolhoz, és írjuk be a kártyán látható kódot. A folyosón vegyük fel a gázmaszkot az akasztóról, és menjünk ki. Egyenesen előre egészen a móló végéig, ahol beszéljünk Helenaval. Miután elment a portás, jobbra a korlátnál tegyük el a harangot. Menjünk vissza az ajtóig, ahol balra a korlátnál találunk egy másik harangtartót. Tegyük rá a harangot, és szólaltassuk meg a lánccal. Térjünk vissza az épületbe, és vegyük le a gázmaszkot. A bárpult mellett beszéljünk a tolószékrobottal. Kérdezzük meg Helenat, mit tud Hansról. Vizsgáljuk meg a bárpultot, vegyük el a citromot, és a mézes üveget. Hagyjuk magára Helenat, és a két sakkozó mellett a falon tekerjük el a melegvizes medence csapját. Ezután merítsük meg a mézet a ki medencében, és menjünk vissza a bárpulthoz. A citromot tegyük be balra a helyére, míg a mézet jobbra a tartóba, a vodkát pedig mellé. Nyomjuk meg az I/O gombot, aztán a balról második billentyűt, kapcsoljuk át jobbra a kis kapcsolót, nyomjuk meg a balról harmadik billentyűt, majd a mézet jelölő gombot, a citromot facsarjuk, adjunk hozzá jeget, és végül nyomjuk meg a bármixert jelelő gombot jobbra. Ha sikerült a Kék Helena koktél, akkor tegyük a már korábban szerzett poharat a bárpultra, majd beszéljünk Helenaval. Szálljunk fel a léghajóra.

Visszatérés Komkolzgradba

Menjünk fel a lépcsőn, vizsgáljuk meg a rácsot, majd a csípőfogóval vágjuk le a lakatot. Ezután nézzük meg a zongoristát, és használjuk a csavarhúzót, hogy leszedjük a kezeit, ami valójában Oscar kezei. Le a lépcsőn, egyenesen előre, és miután odaadtuk Helenanak Oscar kezeit, szálljunk be a liftbe a képernyő jobb felső sarkában. Menjünk végig a járatban és húzzuk meg a kart. Induljunk vissza és másszunk be a csőbe. Vizsgáljuk meg a ládákat a baloldalon, és vegyük ki belőle a dinamitot. Menjünk a vonat elejéhez, és beszéljünk Oscarral, majd szálljunk fel a vonatra. Ezután menjünk ki a vonatról, és tegyük a dinamitot az óriás lábára.

Visszatérés Aralbadba

Szálljunk le a vonatról, és menjünk a vonat elejénél lévő felhúzó szerkezethez. Tekerjük el a kereket, majd húzzuk meg a kart, hogy felhúzzuk a vonatot. Beszéljünk Oscarral a küldetésről, majd kövessük Felixet, a portást a hotelba. A pulton vizsgáljuk meg a tv melletti dobozt. Tegyük el a mamut robotot, majd menjünk a bárba, és beszéljünk Helenaval. Végül menjünk ki a mólóra, és beszéljünk a padnál Hansszal.



Crowie

PROJECT GOTHAM RACING 2

→ MEGJELENT AZ EDDIGI LEGSZEBB AUTÓS PROGRAM X-BOXRA. VIZSGÁLJUK MEG KICSIT KÖZELEBBRŐL.



Két évvel a nagysikerű első rész után, most megjelent a Project Gotham Racing 2. 102 vezethető autót vonultat fel, tíz várost, ahol versenyezhetünk és egy átdolgozott Kudos rendszert. Tekintsük csak át, mi kell ahhoz, hogy a legjobbak legyünk a versenypályán!

Képesek voltak rá. A Bizarre Creations fejlesztőinek sikerült felülmúlni az első részt, jóformán minden tekintetben. Szebb grafika: immáron a PGR2 a legszebb autós játék Xboxon, nagyítóval sem találunk recéket. Jobban átgondolt játékmenet: most már az is leülhet a játék elé, akinek az első rész túl kemény volt, mert öt nehézségi szint közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt. Még több autó: összesen



102 áll a rendelkezésünkre, a Compact sports kategóriától egészen a csúcsautókat felvonultató Ultimate osztályig. Még sorolhatnám napestig a változásokat és különbségeket, ehelyett inkább térjünk rá magára a „tippekre, trükkökre".

A Project Gotham Racing 2-ben a mesterséges intelligencia egyáltalán nem abból a finomkodós fajtából származik. Könnyen előfordulhat (és bizony elő is fog, ezt garantálom), hogy békés versenyzésünket egy másik autó úgy, ahogy van, félbeszakíthatja. Teszik ezt egy cizellált lökéssel, mely következtében megesik, hogy a fal adja a másikat, vagy rosszabb esetben 180 fokos fordulattal állunk meg a pálya közepén. Minél nagyobb nehézségi fokozaton játszunk, annál agresszívebbek a gépi versenyzők. El tudjátok képzelni milyen érzés, ha hard fokozaton egy öt körös verseny utolsó kanyarában löknek minket ki? Ennek elég jó ellenszere az, hogy mi tesszük velük ugyanezt. Nem egy versenyt úgy nyertem meg, hogy a fő rivális egy jól irányzott lökéssel öt-hat másodperces hátrányba vágtam. Ez természetesen nem megy ilyen könnyen, a technika könnyen a visszájára fordulhat, ha nem használjuk jól. (Vagy inkább szerencsésen?)

A játékban szerepel egy egész aranyos easter egg is, azaz egy rejtett kis extra. A Geometry Wars nevet viselő játék leginkább az Asteroidsra hasonlít. Egy űrhajócskát irányítunk, és a pályára beszabaduló ellenségeket kell szétlőnünk. Mielőtt elkezdene mindenki szentségelni az irányítás miatt, elárulom a titkát.
A bal thumbstick az irányító funkcióját tölti be, a jobboldali pedig a lövésre szolgál: amerre toljuk, abba az irányba fog tüzelni kis űrhajónk. A jobb ravasz a bombát aktivizálja. A Geometry Wars segítségével tesztelték a részecske fizikát a PGR2 minden egyes verziója után, később játszható demó lett belőle, végül pedig saját szabályrendszert kapott és bekerült a végleges játékba. Mielőtt még nagyon belefeledkeznék, elárulom, merre kerestétek. Akármelyik autótól lépjetek be a garázsba, majd az Y gomb segítségével váltsatok sétálgatós üzemmódba. A kaputól jobbra kell lennie egy játékautomatának, amelyhez odaálltok, majd az A gombot megnyomva indul is a játék.

Meg fogjuk vizsgálni mindegyik kategóriát és megnézzünk, melyik kocsit érdemes használni a legjobb eredmény eléréséhez. Ám az, hogy kiválasztottuk a legjobb autót, nem jelenti azt, hogy automatikusan mi fogunk az első helyen végezni. A PGR2-ben ez nem így működik. Pláne nem a bajnokság vége felé, ahol már annyira hajszálnyi a különbség a járgányok között, hogy szinte csak a tudásunkon múlik, hogy felkerülünk –e a dobogó legtetejére.

A legelső csoport, amelyhez közünk lesz az a Compact Sports. A játék elején nem lesznek olyan hatalmas különbségek az osztályon belül, de megvan itt is a nyerő autó. A kategória abszolút királya a Ford Focus RS. A versenyeken nem nagyon fognak elénk kerülni, azonban vigyázni kell néhol a Mini Cooper S-re, mert akad olyan pálya, ahol fékezés nélkül végig lehet vele menni, és ez elég előnyt jelenthet a győzelemhez.
Sports Convertible a következő kategória. Itt már jóval nagyobb különbség van az autók között. A csúcsot itt a Honda S2000, a BMW Z4



és a Porsche Boxster jelenti. Ezek ellen pl. az Audi TT-nek annyi esélye van, mint pulykának a karácsonyi vacsorán.
A Coupe osztályban érdekes helyzet áll elő. A Mazda RX8 egyes pályákon, a kiegyensúlyozottságának köszönhetően még egy Audi

S4-nek is fejtörést jelenthet. Általánosságban azonban a BMW M3-ast válasszuk, a volánja mögött csak az előbb említett S4 zavarhat meg minket nehezebb fokozatokon.

Az egyik kedvenc kategóriám, a SUV, vagyis Sports Utility Vehicle következik. Ez a csoport eléggé kiegyensúlyozatlan, mert a Porsche Cayenne Turbo visz mindent. Amellett, hogy ez az autó gyönyörű, még egy BMW X5-öt is erőlködés nélkül maga mögött hagy.

Pacific Muscle, avagy a keleti csodagépek kategóriájába lépve példátlan egyensúlyt állapíthatunk meg. Ennek megfelelően, mindenki a saját ízlése szerint válasszon a Subaru Impreza, Nissan Skyline és Mitsubishi Lancer trióból, mindegyik alkalmas a győzelemre. Hozzá kell tennem, hogy némely pályát én a Toyota Suprával teljesítettem, az irányítása kitűnő.

Jöjjön hát a Roadsterek csoportja. Csakúgy, mint a SUV-ok esetében, itt is van egy aduász, amelyik mindent visz. Ez az autó az AC 427.

Kivétel erősíti a szabályt: egy versenyen a Jaguar E-type volánja mögé ültem be, és nagyon csúnyán otthagytam vele mindenkit. A kanyarokban remekel.

A Sports Coupék kategóriájában ismét egy trió ül a képzeletbeli trónuson, és onnan figyeli a többi autó kálváriáját. A Morgan Aero 8, a Porsche 911 és az Iceni szinte kiröhög mindenkit, akik kiállnak ellenük. A hármasfogat között azonban elég kemény küzdelmek tudnak kialakulni, tehát ha beülünk az egyik autóba, még nem jelent biztos győzelmet.

American Muscle. Az autószerető embernek örök álma, hogy kipróbáljon egy igazi benzintemető, amerikai V8-ast. Most ez virtuálisan valóra is válhat. Az osztályon belül domináns a Chevrolet Corvette Stingray. Ezt az autót olyan válassza, aki képes kordában tartani, különben nem ér semmit. Kevésbé gyakorlott olvasóink válasszák helyette a Ford SVT Mustang-ot.

Közeledünk a Kudos World Series vége felé, így egyre izmosabb kategóriákba csöppenünk bele. Ez most a Super Car osztály, ahol megint kiegyensúlyozott autóválaszték fogad minket. Nincs is igazán domináns járgány a csordában, de nyugodt szívvel ajánlhatom a Ferrari 360 Modena-t, vagy a TVR Tuscant. (A Delfino Feroce versenyképes még, de ez csak a bajnokság befejezése után válik elérhetővé.)

A Grand Touring csoportban két kategóriába sorolhatjuk az autókat. Az elsőben szerepel a Ferrari 575M, a Ferrari 550 és a Mercedes SL55. A másodikban pedig az összes többi versenyző, akik ritkán tudnak a fenti három kocsi közelébe férkőzni. Annyit viszont hozzá kell tennem, hogy a gyengébbek között vannak az igazán gyönyörű modellek.

Most jön a Track Specials, egy újabb szemérmetlenül kiegyensúlyozatlan kategória. A Vauxhall VX220 vagy Lotus Elise volánja mögé beülve eszünkbe se jusson, hogy legyőzzük a Dodge Viper, Porsche 911 GT3 és Noble M12 triumvirátust. E három csodamasina az abszolút uralkodó itt, köztük gyönyörűséges párharcok alakulhatnak ki.

Az Extreme csoporton kívül már csak egy van hátra. Ez esetben most egy négyesfogat számít a legjobbnak (Ascari KZ1, Porsche 911 GT2, Ferrari F50 és Ferrari F40), de a skót, vagy a hongkongi pályán nem tudjuk használ venni mérhetetlen erejüknek, így a szerényebb Porsche 959 keresztülhúzhatja számításainkat.

Az utolsó kategória az Ultimate nevet viseli, hozzá kell tennem jogosan. A játék felhozatalának igazán különleges darabjai itt foglalnak helyet. Nagyon kis különbség van az autók között, így itt már a képességeinken fog múlni a helyezésünk. Első nekifutásra mindenképp a Ferrari Enzo-t kell megszereznünk, igazi csemege ez a gép. Az igazi királya a kategóriának – még ha kicsivel is - a TVR Speed Twelve. Ezt az autót azonban csak úgy lehet megszerezni – dobszót kérek -, hogy Expert módban teljesítjük a Kudos World Series-t. Ez már magában is horrorisztikus érzéseket kelthet egyes emberekben, valljuk be: nem alaptalanul.

Dante

Az igazi Enzo

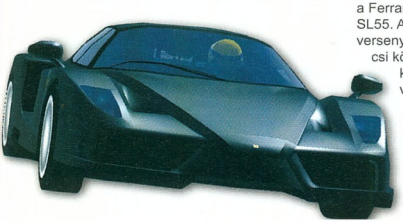
Az Enzót a Ferrari 1988-ban elhunyt alapítójáról nevezték el. A középmotoros autó lelke egy 660 lóerős V12-es erőforrás, ami egy 348 Km/órás végsebességet és egy 3,65 másodperces 0-ról 100-ra való gyorsulást tesz lehetővé. Mindezek révén az Enzo a legyorsabb utcai csoda, amit a Ferrari valaha is piacra dobott. Az autó nem csak külsejében idézi a Forma-1 hangulatát. Ugyanabból a szénszálas anyagból készült a karosszériája, az F1-eshez hasonló szekvenciális váltó gondoskodik az erőátvitelről, és ugyanolyan kerámia féktárcsák kaptak helyet a gyönyörű sportkocsiban, mint Schumacherében. Az ára megközelítőleg 600,000 amerikai dollár.





Finoman fogalmazva, egyindulós lóversenynek titulálható az a kihívás, amelyben rajthoz áll a fent említett csodajárgány. Mindenképpen ezt kell választatnunk és ellenfeleinket csak a visszajátszásban fogjuk majd látni.

A következő osztály Classics névre lett keresztelve, ennek megfelelően a versenyzés hőskorából válogatták be ide a járgányokat. Itt három autó jelenti a győzelmet. Név szerint a Porsche 911, a Ferrari Dino és a Ferrari 275.







BEYOND GOOD & EVIL

→ AZ UTÓBBI ÉVEK EGYIK LEGJOBB AKCIÓ-KALANDJÁTÉKA, AVAGY: ZELDA FELNŐTTEKNEK, A LEGMAGASABB IGÉNYEKET IS KIELÉGÍTŐ TÁLALÁSBAN.

Rayman atyja négy év fejlesztés után jelent meg a piacon új játékával, amely egyszerűen zseniális. Ancel elkerült minden csapdát, amelyet a sok stílus keverése rejtett, megalkotott egy élő, lélegző, csodálatos világot, szerethető karaktereket, izgalmas, jól felépített sztorit, és az egészet látványos tálalásban, fantasztikus zenével megáldva tálalta.

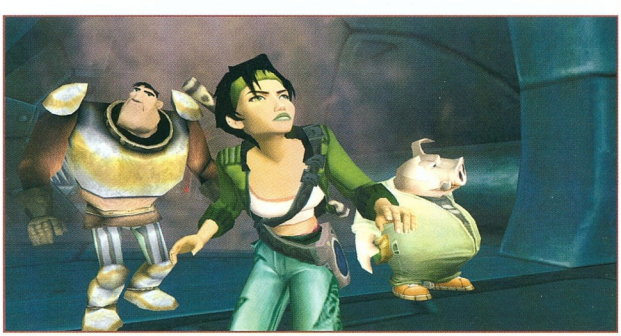
Az eredeti tervek szerint itt egy teljes végigjátszás szerepelt volna, ám a kapott anyag sajnos erre nem volt alkalmas. Ezért ezen a két oldalon most csak tippeket, trükköket találtok a játékhoz, melyek talán elegendőek lesznek az elinduláshoz.

A legfontosabb tanácsom: légy teljesen nyitott! Michel Ancel és csapata jól ismert kreativitásáról, ám most még erre is rátettek egy lapáttal. Minden pálya ezer meglepetést és titkot rejt, ez nem az a játék, ahol egy lendülettel végigrohansz a kapott feladaton. Mind a szint-, mind a küldetéstervezés olyan, hogy egyrészt előre kell gondolkodnod, másrészt a pálya minden elemét meg kell vizsgálnod, mert sosem tudhatod, nincs-e ott valami meglepetés számodra – és nagyon figyelj az átvezető mozikra, mert sokszor ott a megoldás!
Hadd mondjak minderre egy példát, az első etapból, ahol Jade magához tér a világítótoronyban, és megkapja a fényképezőgépet. Itt két feladat is van: lefotózni minden állatot a bolygón, és az ebből befolyt pénzből helyreállítani a torony áramellátását. Ha nem gondolkodsz előre, jó adag pénzt veszítesz: a 350 egységet a toronyban megkeresheted, ám az ekkor automatikusan helyreálló energiapajzs megöli a rettentő halakat is – épp ezért mielőtt bármit tennél, ki kell rohanni, és gyorsan egy fotót készíteni a dögökről. (Ez persze nem túl egyszerű, mert megtámadnak – ez a játék egyik legjópofább része, amikor hátrálsz a támadók elől, hogy lefotózd őket, vagy hagyod hasonló okból Pey'j-t birkózni velük…). Aztán ott a napszakváltás. Ha rohansz, itt megint veszítesz pénzt, ugyanis a víz felett köröző sirályokat csak nappal, a vízparti fa mellett keringő szentjánosbogarakat pedig csak éjjel kaphatod lencsevégre – és ez még sokszor lesz így! További móka bent, az alsó szinten vár – a kis, pulttal elkerített konyharészben, egy automatában találsz kaját, ám még egyet rejt a nagy fémkemence is (megrúgható), és ha a kettő közötti hordóba is belefocizol egyet, abból kirepül egy légy, amit szintén megörökíthetsz! Remélem, ebből is látszik mindaz, amit fent írtam: a pályák minden eleme játszik, mindent figyelembe kell venned.



(Például malactársad, Pey'j is egy lény, ő is pénzt ér, mint ahogy Hyllis többi változatos, „ember-állat" lakói is…)

A fotókkal kapcsolatban alapvetés: akkor süsd el a gépet, ha a keresőben alul a „HAL Test: Organic matter.", felül pedig a „Databank: Species not in inventory" felirat olvasható (szerves anyag, és nincs még az adatbankban, azaz nem készítettél még fotót róla, különben itt a lény megnevezése olvasható, ami azonosításra is kiváló). Ha „Bad framing" üzenetet kapsz, rossz a szög, azaz más oldalról kell megpróbálnod fotóznod, a „Too far" jelentése: túl messze van, a „Too close" pedig túl közelit jelent – ilyenkor próbálj játszani a zoommal, hátha segít, ha a „célkereszt" zöld, és semmi hibaüzenet nincs, kattinthatsz. Apropó, zoom.
Az említett első etapban – a világítótoronyban és környékén - bőven találsz annyi „áldozatot", hogy megtöltsd az első filmtekercset. Ekkor a központ egy teleobjektívet küld, amellyel máris lefotózhatod a torony tetején köröző két lábon járó vidrát, 1000 egységért… A továbbiakban minden megtöltött tekercsért gyöngyöt fogsz kapni, ami a feketepiacon kincs, és értékes felszerelésekre cserélheted be ezeket, első-



sorban a Mammago garázsban, a légpárnásod tuningolása végett. Apropó légpárnás: a vízen igen hasznos eszköz az iránytű (compass), minden célpontodhoz könnyen eljuthatsz segítségével – bár engem az elején picit megkevert: a Fekete-szigetre (Black Isle) az út a városon keresztül vezet (át egyenesen), én meg megkerültem az egészet, és belefutottam egy őrrobotba. „Őt" majd később kell ártalmatlanítani, hogy eljuss a gyárba – súgok: ehhez némi fejlesztés kell, nézz körül a Mammago garázs első szobájában, ha van már őt gyöngyöd, a vágóhídra (slaughterhouse) pedig újabb tuning szükséges, hogy a légpárnás-verseny har-

madik pályájáról, nem sokkal a rajt után balra látható bejáratot védő lézercsapdán átjuss. A légpárnásból később űrhajó építhető, és ha ezzel sem éred el a nagyon magasan lévő dolgot, jusson eszedbe: felmászhatsz a hajó tetejére is!

A lények és gyöngyök felkutatásában segítségedre lesz két detektor is, melyet majd a városban, a lezárt tér egyik boltjában vehetsz meg, miután az ellenállóktól megkaptad a megfelelő igazolványt, és ekkor majd érdemes lesz a már meglátogatott helyekre visszamenni, hátha kihagytál valamit…
(A térképen a szintek között a balra-jobbra iránnyal tudsz váltani, a le-fel iránnyal pedig a küldetések, és a három detektor, az alapban meglévő mágneslemez-olvasók – itt tudsz menteni is -, és a két fenti között válogathatsz. A missziók célterületét általában egy felkiáltójel jelzi.)

A fényképezőgép még két dologra jó: egyrészt „intelligens" messzelátóként, hiszen



bizonyos akciókhoz. Például: ha egy nagy tárgyhoz, amelyet el lehet mozdítani, odaállítod és nyomod az előrét, ő nekifeszül az



mind az élőlényeket, mind a tárgyakat képes beazonosítani, így tökéletesen felmérheted vele a terepet – sőt, óriási segítségeket is kaphatsz ily módon. Erre kiváló példa: az öreg bányában lefotózhatsz egy Lycoperdon nevű növényt, mellette áll egy halom robbanószer – ha a fényképezőgéppel nézed, a kereső-



ben megjelenik a felirat: óvd a dinamitot a Lycoperdontól… A másik funkció sem épp haszontalan: ha találsz egy térképet (mint pl. itt, a bányában), azt lefotózva a szkennered digitalizálja, és 3D-s formában megjelenik a térképeid között.

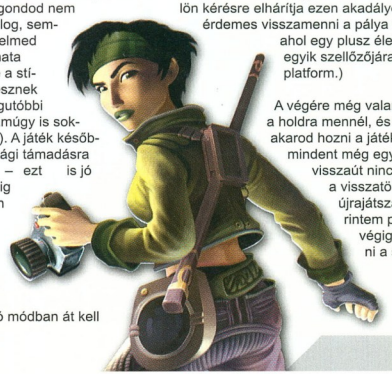
Még egy dolog, amely engem picit zavart a játék elején, míg bele nem szoktam: Jade meglehetősen önálló személyiség, más játékoktól eltérően nincs szükség külön gombra

löni a forgó kereken, bele a kapcsolóba, vagy amikor a liftbe a biztosíték behelyezése után le kell vadászni a légvezetéket…

Az interakciók, és a fentebb említett „nyitott elme" remek példája a bányában lévő lila kristályok kinyerése. A falra tapadt telepek elérhetetlennek látszanak – igen ám, csakhogy malac koma itt mutatja be az ugrócipőt, így bármikor megkérheted egy kis földrengés előidézésére (még akkor is, ha jó pár méterre áll tőled, ezt hasznos tudni!). Ennek hatására minden élőlény a levegőbe emelkedik, ami egyrészt segíti a támadást, másrészt baseball-módszerrel ráütheted a szerencsétlen áldozatod egy ilyen telepre, és máris tiéd a kincs – ugyanez a módszer az említett Lycoperdon-dinamit vonatkozásban is…
(Fontos, hogy megjegyezd, bármikor kérheted Pey'j, illetve később Double-H segítségét csata közben, ez szinte kombónak is beszámítható!)

A játék stílusát elég nehéz behatárolni, mindenből egy kicsi – a kalandelemeket a sok NPC jelenti, és bizony, érdemes mindenkivel elbeszélgetni, hiszen így fontos információkhoz, és kisebb mellékküldetésekhez juthatsz. És még egyszer: mindig, minden helyszínen nézz körül alaposan, először „simán", majd jöhet a feltérképezés a fényképezőgéppel – és ha épp valahová nem tudsz bejutni, jegyezd meg a helyet. (Erre is példa a bánya, ahol rengeteg drótráccsal elzárt részbe botlasz, majd középtájon találsz egy franciakulcsot, ezt rögtön átpasszolod Pey'j-nek, aki ettől kezdve külön kérésre elhárítja ezen akadályokat – máris érdemes visszamenni a pálya elejére, ahol egy plusz életet rejt az egyik szellőzőjáratról elérhető platform.)

objektumnak, és megpróbálja eltolni azt – így lesz ez az első pályán, amikor a hangárban előre kell tolnod a generátort, vagy később a városban, amikor egy szekrényt kell elmozdítani egy titkos bejárat elől. Szintén minden különösebb felszólítás nélkül, ha egy perem szélére tereled, lefüggeszkedik, ha pedig egy magasan lévő platform alá, felugrik. A fegyvert is automatikusan húzza elő a kedves, megfelelő helyeken az inventory rááll az oda passzoló tárgyra, úgyhogy sok gondod nem lesz ezekkel, hálás dolog, semmi nem vonja el a figyelmed a játékról… (Az automata ugrás és társai persze a stíluskedvelőinek nem lesznek szokatlanok – lásd: legutóbbi Zelda-címek, a játék amúgy is sokban hasonlít ezekhez.). A játék későbbi szakaszában távolsági támadásra is lesz lehetőséged – ezt is jó megjegyezni, jó darabig szenvedtem a gyárban egy zöld döggel, mire beugrott, hogy már lövöldözni is tudok. De ilyen apró kis „aljasság" a megfigyelőteremből a kapu kinyitása, amikor célzó módban át kell



}{redenc

TOMB RAIDER



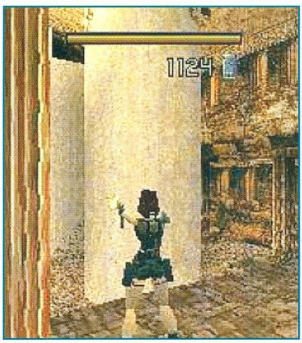
→ N-GAGE PREMIER: AZ ÚJ KÉZIKONZOL ÉS EGY ŐSRÉGI JÁTÉK TALÁLKOZÁSA, AVAGY JÁTSZD ÚJRA, LARA CROFT·

Ez az a játék, amelyet senkinek sem kell bemutatni: megért már vagy fél tucat folytatást, készült belőle két felejthető mozifilm is, kedvenc sírrablónőnk, Lara Croft pedig örökre beírta



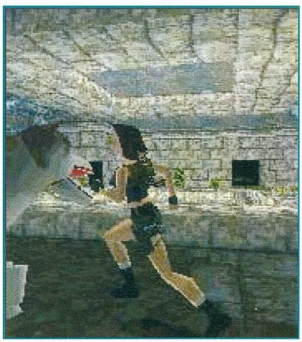
magát a Játékhősök Nagykönyvébe. Az utóbbi időben ugyan kissé megkopott a sorozat varázsa, a Nokia mégis úgy látta: ha valami, hát a Tomb Raider majd eladja új kézikonzolát.

Régi motorosok számára meglehetősen ismerős lesz a játék: ez bizony nem más, mint az ősöreg, PS1-es Tomb Raider N-Gage portja. Kissé furcsa, hogy a finnek húzócímnek egy ilyen „lerágott csont"-játékot választottak, amit már minden rajongó ezerszer végigjátszott. Ráadásul ez egy tipikusan single player gamma, nincs is benne többjátékos mód, az N-Gage kiváló (és agyonreklámozott) multiplayer lehetőségei meg itt hevernek kihasználatlanul… Na mindegy, ők biztos jobban tudják. Grafikailag – a felbontást leszámítva, természetesen – az eredeti szintjén van ez a konverzió is. Ez mai szemmel nézve igencsak szögletes és kissé sivár, de egy kézikonzol kis LCD-jén egész jól mutat. Az animációk általában simák és szépek, kivételt képez a falnak rohanás utáni durva megállás (épp hogy vissza nem pattan Lara baba, persze amilyen lökhárítói vannak…). Ami nagyon nem okés, az az egész sebessége. Nem tudom, hogy máris elérték-e az N-Gage hardver határait, és a szaggatás elkerülése végett kellett így lelassítani a játékot, vagy pusztán programozói hibáról van szó, mindenesetre néha olyan, mintha lassított felvételt néznék. Ehhez jön még, hogy a gombnyomásokra is kis késéssel reagál főhősnőnk, ami pont egy ilyen ügyességi játékban nagyon zavaró tud lenni. A digitális nyolcirányú pad amúgy sem a legjobb 3D-játékokhoz, ezt itt is tapasztalhatjuk. Lara az előre gombbal szalad előre, a hátra gombra megáll, a jobbra-balra pedig forgatja, de sajnos igen lassan, egy hátra arc alatt megőszül az ember. A hangok legalább korrektek, zenék viszont egyáltalán nincsenek, bár ez nekem csöppet sem hiányzott. Annál inkább elkelne némileg szélesebb látószög, az N-Gage sokat vitatott hosszúkás képernyője nem segít a tájékozódásban. Érdemes sokat használni a nézelődés gombot (9), így talán jobban át tudjuk látni a sokszor igencsak rafinált labirintusokat. Kalandjaink során titkos barlangokat, ősi sírokat tárunk fel, és miközben rejtett átjárók és szobák után kutatunk, valamint a helyi faunát ritkítjuk, sokszor csak szikláról-sziklára, platformról-platformra ugrálva juthatunk tovább. Egy-egy félresikerült ugrás rosszabb esetben azonnali elhalálozást, de még szerencsésebb körülmények közt is hosszú és unalmas sétát von maga után, így érdemes megszívlelni az alábbi tanácsokat:



- ha egy blokknyi távolságra akarunk ugrani, álljunk a blokk szélére és nyomjuk le az ugrás (5) és az előre gombokat.
- ha kétblokknyi távolságot kell átszelnünk a levegőben, két dolgot tehetünk: az előbbi módon elugrunk a blokk széléről, majd a levegőben megnyomva az akció (4) gombot elkapjuk a másik peremét; vagy pedig a szélétől egy ugrást hátrálunk (a hátra irányt kell egyszer lenyomni), majd elindulunk futva előre (előre iránygomb), és közben lenyomjuk az ugrást (5).
- három blokk távolságra a futásból elugrás és a peremen megkapaszkodás kombinálásával lehet átjutni.
- átlós ugrás egy blokk távolságba: álljunk a blokk sarkába (ehhez a séta (7) gombját érdemes használni), állítsuk Lara orrát irányba, ugorjunk hátra egyet, szaladjunk előre, és közben ugorjunk el.
- hosszú, átlós ugrás hasonlóan működik, de akkor a levegőben még meg kell nyomnunk az akció (4) gombot is, hogy elkapjuk a blokk szélét. Itt különösen fontos, hogy ugrás előtt pontosan az elérni kívánt platform felé nézzünk.

Miközben gazellaként szökellünk a pályán, előfordulhat, hogy vészjósló morgásra leszünk figyelmesek. Ha épp buszon játszunk, ez lehet éppen az ellenőr is, de nagyobb az esélye hogy valami fenevad tör Miss Croft becses életére. Persze Lara sem rest, igazi állatbarát révén rögvest beleveti magát az állomány ritkításába (csak hogy fennmaradjon az ökológiai egyensúly). Nem mindegy azonban, hogy milyen taktikát és fegyvert választunk az egyes ellenfelekhez. Utóbbiból négyféle van:



Fegyverarzenál

Pisztoly: egy pár 9 milliméteres, örök lőszerrel, alapfelszereléshez. Érdemes ezt használni,

amikor csak lehet, mert a többiből hamar kifogy a munició.

Shotgun: közelről jó vele lőni, mert nem túl pontos. Ha viszont valamit pár méterről arcba durrantunk vele, az többet nem kel föl



– legalábbis eleinte. Későbbi ellenfeleknek már dupla adag ólom dukál, a játék vége felé pedig komolyabb fegyver után kell néznünk: a villámgyors ellenségekkel szemben kedvenc mordályunk nem igazán hatékony.

Magnum: csak én és a magnum... sőt, rögtön két magnum, hogy halmozzuk az élvezeteket! Pontos és erős pisztolypár, viszont a dupla tűzerő kétszer olyan gyorsan fogyasztja a szűkös golyókészletet.

UZI: nagyon erős és nagyon pontos, mindenki kedvence. Tartogassuk a muníciót a főellenségekre.

Ellenfelek

Denevérek: Pisztolyunk egyetlen lövésétől padlót fognak, nem is érdemes rájuk több muníciót vesztegetni.

Farkasok: általában többen támadnak egyszerre, de folyamatosan mozogva és tüzelve pisztollyal elintézhetők. Ha túl sokan vannak, elő a shotgunt!

Medve: elég gyors és veszélyes, érdemes egy olyan magaslatról támadni, amelyet nem ér el. Ha ez nem megy, oldalra vetődve kell kitérni az útjából. Pisztollyal is elintézhető, bár nem túl könnyen.

Raptor: nagyon gyors ellenfél. Jó, ha már messziről kiszúrjuk és tüzet nyitunk rá. Ha többen vannak mindenképpen shotgunt érdemes használni ellenük

Krokodil: vízben lomha, és nem tud kijönni, a partról könnyen likvidálható. Ha szárazon futunk össze vele, sokkal fürgébb, ráadásul néha halottnak tetteti magát, ilyenkor Lara nem célozza be. Nem túl golyóálló, pisztoly elég neki.

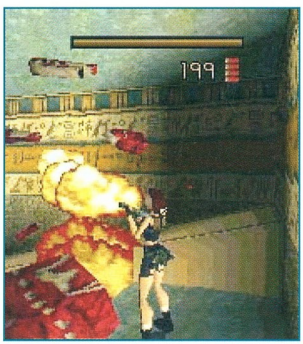
Oroszlán: az állatok királya elég lassú, de halálos. Ha többen vannak, mindenképp shotgun kell, és érdemes olyan helyet keresni, ahol nem tudnak bekeríteni.

Gorilla: mivel fel tud mászni a peremeken, nehéz előle elmenekülni. Érdemes shotgunt használni ellene.

Patkányok: mozgékony, idegesítő ellenfelek, de egy magaslatról pisztollyal könnyen elintézhetők, és nem okoznak komoly sérülést.

Párduc: fürge, nagyot sebez, shotgunt érdemes használni ellene. Ha lehet, menjünk olyan helyre, ahol nem ér el.

Múmia: szívós és erős ellenfél. Sok mozgással és magnummal elintézhető. Mikor meghal, felrobban, ilyenkor nem ajánlott a közelében tartózkodni.



Démonpárduc: tűzlabdái miatt különösen veszélyes, ezeket mindenképp kerüljük el. Próbáljunk távol maradni tőle, lőjük magnummal vagy UZI-val. Felrobbanva leheli ki a lelkét.

Kentaur: az egyik legkeményebb ellenség, tűzlabdát dobál és nagyon gyors. UZI-val és sok oldalugrással érdemes felvenni vele a harcot. Fokozottan robbanásveszélyes, mikor beadja végre a kulcsot.

T-Rex: szerencsére csak egy van, el kell rohanni előle fedezékbe, és onnan telepumpálni ólommal.

Az utunkba kerülő fegyveres embereket érdemes fedezékből tűz alá venni, különben nagy szükségünk lesz az elsősegélycsomagokra.

Jótanácsok

- Ne rohanjunk, próbáljuk megtalálni a titkos helyeket, hasznos holmik rejtőzhetnek ott.
- A környezettől eltérő mintázatú falak, a szobrok mögötti sötét területek titkos termeket rejthetnek.
- Figyeljünk a lenyomódó négyzetekre a padlón, valószínűleg valahol máshol megnyitnak egy átjárót.
- Használjuk a tologatható ládákat magasabb helyek elérésére.
- Mikor új területre megyünk, legyen készenlétben fegyverünk (8-as gomb), amíg meg nem bizonyosodunk, hogy tiszta a terep.
- Az első pályán, Lara otthonában, biztonságos környezetben gyakorolhatjuk be az irányítást
- A hordozható játékkonzolok követelményeinek megfelelően a mentés eltér az eredeti verziótól: bármikor lehetséges, éljünk is vele rendszeresen.

Tomb Raider a GBA-n

Minthogy a Nokia exkluzív címek híján a Tomb Raiderrel népszerűsíti az N-Gage-et, érdekes lehet megnézni, hogy festenek Lara Croft kalandjai a Nintendo konkurens kézikonzolán. A Gameboy epizód 2002 végén jelent meg az Ubi Soft gondozásában, Tomb Raider Prophecy néven. Ez egy teljesen különálló rész, új történettel és helyszínekkel. A játék természetesen a GBA hardverlehetőségeihez igazodva 2D grafikát használ (döntött felülnézetből látjuk a pályát), de ezzel együtt is jól visszaadja az eredeti játék lehetőségeit. Lara ugyanúgy ugrik, kapaszkodik, szalad és harcol, ahogy a 3D-s részekben. Az animációk simák, a hátterek szépen és aprólékosan megrajzoltak, a hangok is a helyükön vannak. Egyedüli problémát a helyenként unalmas pályák és a ritka mentési lehetőség jelentik: egy hordozható játéknál ez utóbbi különösen rosszul veszi ki magát. Ezzel együtt is a Tomb Raider Prophecy egy kellemes kis akció-platform játék, bár ezen a gépen jelentek már meg lényegesen jobbak is.



Végső soron nem egy rossz játék a Tomb Raider N-Gage adaptációja, de nem hiszem, hogy bárki is emiatt fogja megvenni a konzolt. Remélem, hogy a jövőben megjelenő akciójátékok (például a Red Faction) még feljebb emelik majd a lécet, és megmutatják, hogy vannak még tartalékok ebben a furcsa konzoltelefonban. Ha nem így lesz, nem sok jövőt jósolok neki...

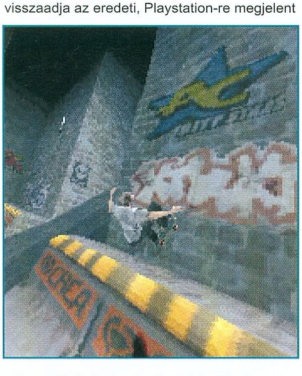
Immortal

TONY HAWK'S PRO SKATER

→ EGY ÚJABB PS1-PORT AZ N-GAGE HÚZÓCÍMEI KÖZÜL, EZ AZONBAN VALÓBAN SZÍNVONALAS DARAB. AZ EXTRÉMSPORTOK SZERELMESEINEK EGYENESEN KÖTELEZŐ.

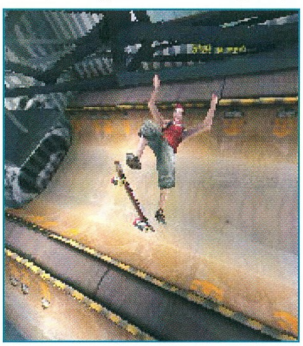
Régi PSX tulajoknak megint deja vu érzésük lesz, de a hiba nem a mátrixban van, sokkal inkább a Nokia üzletpolitikájában. Bár meg kell hagyni, a Tony Hawk egy igen jól sikerült átirat, és maga a játék szinte megunhatatlan – még azoknak is élvezetes lehet, akik már játszottak az eredetivel.

Aki valami furcsa okná fogva nem ismerné, annak elárulom, hogy a Tony Hawk széria az egyik legjobb extrémsportsorozat, mely a gördeszkázás izgalmas világába nyújt betekintést. Sikerét elsősorban eszméletlenül eltalált irányítási rendszerének köszönheti, mellyel szinte végtelen számú, látványosabbnál látványosabb trükköt mutathatunk be. A pályák kiválóan megtervezettek, valós helyszíneket mintáznak (iskolaudvar, pláza, San Francisco utcái…), a végrehajtandó feladatok pedig izgalmasak, szórakoztatóak és van bennük kihívás. Az N-Gage verzió szinte teljes mértékben visszaadja az eredeti, Playstation-re megjelent

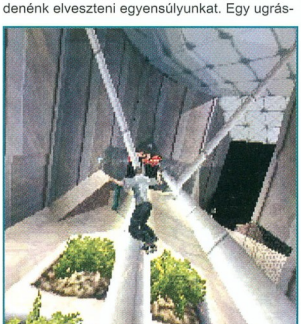


változat játékélményét. Csak két dologban tapasztaltam visszalépést: egyrészt az N-Gage hosszúkás képernyője itt is beszűkíti a látóterünket, másrészt a sorozatban meghatározó zenei élmény itt nem érvényesül. Az még nem lenne baj, hogy az ütős kínálatból pár cím kimaradt (nyilván memóriagondok miatt), de sajnos a meglevők is elég recsegősen szólnak a hangszórókból, engem inkább idegesítettek, mint felspannoltak. Ehhez hozzávéve, hogy a számokat nagyon ritkán, és akkor is csak másfél perces töltögetés árán cserélgeti a progi, én azt mondom, érdemesebb kikapcsolni a zenét. Kár, mert ez is az egyik alapeleme lenne a Tony Hawk játékélményének.
Ugyan a játék irányítása elég intuitív és kézenfekvő, az igazán nagy pontszámok elérése nem fog rögtön menni. Mindenképpen kell legalább fél óra, míg az alapelemeket elsajátítjuk, ezután kezdhetünk ezek kombinációiban gondolkodni. Érdemes az alap gombkiosztást megtartani, mert okosan van megcsinálva, és én is ez alapján írom az alábbi kis útmutatót.

Kezdjük a legfontosabbal, az **ugrás/ollie (5)** billentyűjével. Ezt érdemes általában lenyomva tartani, ekkor ugyanis deszkásunk begyorsul,



felengedésével pedig bármikor csinálhatunk egy ugrást. Az összes trükköt egy minél nagyobb emelkedéssel jó kezdeni, hogy legyen időnk kivitelezni a mozdulatot és biztonsággal földet érni. A pályákon található félcsövek, betonkádak és rámpák segítenek, hogy minél magasabbra szállhassunk.
A **grind (2)** trükkel korlátokon, peremeken csúsztathatjuk végig a deszkát. Próbáljuk szemből vagy párhuzamosan megközelíteni a grindelendő objektumot, ugorjunk fel, és még a levegőben nyomjuk le a 2-es gombot.
Ha eközben még egy irányt is nyomva tartunk, különböző változatokat hozhatunk elő (ld. kézikönyv). Csúszás közben a D-pad jobbra vagy balra nyomkodásával korrigálhatunk, ha kezdenénk elveszteni egyensúlyunkat. Egy ugrás-



sal (5) bármikor befejezhetjük a grind-trükköt, de minél hosszabb ideig csináljuk, annál több pontot kasszírozhatunk.

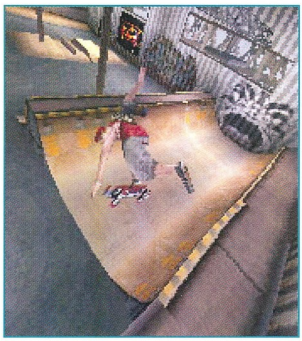
Tony Hawk a GBA-n

A Nintendo gépére már három Tony Hawk játék is kijött, méghozzá nem is akármilyenek! A Tony Hawk's Pro Skater 2 még 2001 nyarán jelent meg, és aratott elsöprő sikert. A grafika ugyan nem full 3D (a pályák izometrikusak, előre letároltak, a deszkások viszont 3D-s poligonfigurák), mégis eléggé látványos és részletes. Az irányítást hasonlóan jól sikerült adaptálni a GBA négy tűzgombjára, mint N-Gage-re, egyedül néhány grindeléssel lehetnek gondok a szokatlan nézet miatt. A zenék meglepően jól szólnak, igaz, tisztán instrumentálisak. 2002 tavaszán jelent meg a harmadik rész, mely a kettes motorjára épült, de ugyanazokat az újításokat tartalmazta, amelyeket a „nagy" konzolokra készült epizódok is. A közelmúltban látott napvilágot a Tony Hawk's Underground, komoly játékmenetbeli változásokkal: ezúttal egy kezdő deszkás bőrébe bújva kell eljutnunk a csúcsra.



A **flip (4)** a deszka megpörgetését jelenti a levegőben. Ennek is több változata van, ezeket a D-Pad különböző irányainak és a 4-es gombnak egyszerre lenyomásával hozhatjuk elő. Nagy ugrások során érdemes alkalmazni, és ha közben még extra fordulatot is végrehajtunk, plusz pontokkal gazdagodunk.
Végül, de nem utolsósorban ismerkedjünk meg a grab (6) mozdulatokkal. Ezeket bevetve megragadhatjuk a deszkánkat, így mutatva be a levegőben látványos pózokat. A fliphez hasonlóan érdemes használni.
Ha az alapmozgásokat már biztonsággal tudjuk alkalmazni, megpróbálhatjuk kombinálni őket. Keressünk egy alkalmas félcsövet, ahol kellően felgyorsulhatunk, és magasra ugorhatunk (5-ös nyomvatartásával és a peremen felengedésével), majd a levegőben próbáljunk különféle flip- és grab-trükköket előhozni, ha lehet forgással együtt. Mikor mindezek után leérkezve meg tudjuk grindelni a félcső szélét, igen szép pontszámokat érhetünk el.
Hiába tudunk azonban látványos kombókat bemutatni, igazán komoly eredményeket csak extra szorzók megszerzésével érhetünk el, amelyekhez trükksorozatokban kell gondolkodnunk. A pályák úgy vannak felépítve, hogy át lehessen vinni egyik mozgást a másikba, így például összefűzhetünk két grindet, vagy egy grindből beugorhatunk egy félcsőbe, hogy extra transfer bónuszokhoz jussunk.

Miközben trükközgetünk, alul egy zöld csík növekedni kezd. Ez a special meter, amely ha megtelik, és sárgán villogni kezd, bemutathat-



juk deszkásunk személyre szabott, speciális mozdulatait. Ezeknek a speckóknak a listáját a mellékelt táblázatban találhatjátok meg. Nagyon fontos, hogy próbáljuk elkerülni az elesést! Bár pontlevonás nem jár érte, komoly időveszteséget jelent. Már az is hosszadalmas, míg emberünk összakaparja magát, és ehhez még hozzá jön az elrontott kombó összehozásának ideje, amely akár fél percet is kitehet. Tekintve, hogy a menetek össz-vissz három percesek, ez bizony komoly hátrányba hozhat minket. Ráadásképpen a special meter is nullázódik, ami szintén nem válik hasznunkra.

Karrier módban minden pályán öt feladatot kell teljesítenünk:

S-K-A-T-E: össze kell szednünk a pályán elszórva található betűket, hogy kirakjuk a SKATE szócskát. A sorrend nem számít. Érdemes ezzel kezdeni, hiszen a keresgélés közben feltérképezzük a helyszínt.

Pályafüggő feladat: az előzőhöz hasonló, csakhogy minden pályán más objektumból kell ötöt felkutatni. A suliban például öt padot kell meggrindelnünk, a plázában öt hirdetőtáblát összetörni, stb.

Score: bizonyos pontszám elérése. Általában nem túl nehéz, csak a megfelelő helyet kell megtalálni hozzá, ahol folyamatosan trükközhetünk, esetleg sorozatokat is összerakhatunk.

Pro Score: magasabb pontszám elérése. Csak special trükkökkel és trükksorozatokkal fog menni.

Hidden Tape: egy elrejtett videókazit kell megtalálni. Érdemes a nehezen elérhető helyeket szemügyre venni.

Szerencsére nem kell minden feladatot megoldanunk ahhoz, hogy megnyissuk a következő helyszínt. Ha valami nem megy (például nem találjuk a rejtett kazit), nyugodtan lépjünk tovább, ráérünk majd később is visszatérni, ha már profibbak leszünk.
A valóban izgalmas és komoly kihívásokat rejtő egyjátékos módon kívül remek kétjátékos lehetőségek is rejlenek ebben a kis kártyában. Bluetooth-on keresztül az alábbiak szerint versenyezhetünk:

Horse Play: ezt akár egyetlen N-Gage-en is játszhatjuk ketten, ugyanis körökre oszlik a játék. Az első játékos bemutat egy trükköt, ezt a másodiknak felül kell múlnia. Ha sikerül, újra az első jön, egy még jobb trükkel, és így tovább. Ha valaki nem tudja überelni a másik pontszámát, az megkapja a „HORSE" szó egy betűjét. Akinél mind összegyűlik, az a vesztes.

Graffity: A pálya objektumait jelölhetjük meg úgy, hogy trükköket hajtunk végre rajtuk. Az ellenfél jelöléseit is elvehetjük egy, az övénél jobb mozgással. Akinek két perc után több jelölése van, az a nyertes.

Trick Attack: szimpla verseny a pontokért, csak ezúttal ketten lehet nyomulni egy pályán.

SKATE Race: az nyer, aki előbb gyűjti össze a SKATE szó összes betűjét – a hangsúly itt a sebességen van.

Tag: Őrült fogócska, a fogónak egy perce van, hogy elkapjon valakit. Ilyenkor a szerepek felcserélődnek, és ez mindaddig így folyik, míg valakinél le nem jár az egy perc.

A multiplayer lehetőséggel a játék szavatossága szinte a végtelenségig kitolódik, így mindenkinek csak ajánlani tudom, aki csak egy kis ügyességet is érez magában. Ha könnyed szórakozásra vágysz, akkor viszont a Tony Hawk's Pro Skater nem biztos, hogy a Te játékod – a komolyabb eredmények bizony csak sok-sok gyakorlás árán érhetők el. Pozitívum viszont, hogy akár egy ötperces menet erejéig is érdemes elővenni, ugyanakkor ha van elég idő, órákon át képes lekötni az embert. Jelenleg én ezt tartom a legjobb játéknak Nokia N-Gage-en.

Immortal

Speciális mozgások

Tony Hawk

360 Flip to Mute	540 Board Varial	Kickflip Mctwist
Le, Jobb + (4)	Bal, Bal + (4)	Jobb, Jobb + (6)
	900	
	Jobb, Le + (6)	

Bob Burnquist

Backflip	Burntwist	One Footed Smith
Fel, Le + (6)	Bal, Fel + (2)	Jobb, Jobb + (2)

Kareem Campbell

Casper Slide	Frontflip	Kickflip Underflip
Fel, Le + (2)	Le, Fel + (6)	Bal, Jobb + (4)

Rune Glifberg

Christ Air	Front-Back Kickflip	Kickflip Mctwist
Bal, Jobb + (6)	Fel, Le + (4)	Jobb, Jobb + (6)

Bucky Lasek

Fingerflip Airwalk	Varial Heelflip Judo	Kickflip Mctwist
Bal, Jobb + (6)	Le, Fel + (4)	Jobb, Jobb + (6)

Chad Muska

360 Shove It Rewind	Frontflip	One Foot 5-0 Thumpin
Jobb, Jobb + (4)	Le, Fel + (6)	Jobb, Le + (2)

Andrew Reynolds

Backflip	Heelflip to Bluntside	Triple Kickflip
Fel, Le + (6)	Le, Le + (2)	Bal, Bal + (4)

Geoff Rowley

Backflip	Darkslide	Double Hardflip
Fel, Le + (6)	Bal, Jobb + (2)	Jobb, Le + (4)

Elissa Steamer

Backflip	Judo Madonna	Primo Grind
Fel, Le + (6)	Bal, Le + (6)	Bal, Bal + (2)

Jamie Thomas

540 Flip	Frontflip	One Footed Nosegrind
Bal, Le + (4)	Le, Fel + (4)	Fel, Fel + (2)

WORMS 3D

→ A BÉKEIDŐNEK EGY ROBBANÓ BIRKA MEGJELENÉSE VETETT VÉGET.



A Worms meglehetősen szép karriert futott be az elmúlt években. Az eredetileg Amigán debütáló játék szinte az összes létező platformon



megjelent és nemigen van olyan játékos, aki ne ismerné. Nemrégiben még egy esetleges ZX Spectrum konverzióval is riogatták a nagyérdeműt a készítők, de ez később kacsának bizonyult. Szinte már klasszikusként tisztelhetjük a sorozatot, rengeteg más próbálkozás akadt, amely megpróbálta lemásolni a sikeres ötletet. Nem csoda, hogy a készítők visszatértek egy új Worms-szel ... ezúttal már 3D-ben.



A lényeg mit sem változott, ezúttal is hathatós fegyverarzenállal rendelkező kukaccsapatok esnek egymásnak, hogy vitás kérdéseiket rendezzék, természetesen a mi segédletünkkel. Sajnos igazán nagy újítás nincs, a játékmenet és a fegyverek is maradtak ugyanazok, az újdonságot a 2D-ből való kilépés jelenti, ami tényleg új dimenziókat nyit a játékosok előtt. Még a gyakorlott Worms-ösöknek is szokatlan lesz az új környezet, úgyhogy nem árt végigszaladni a Tutorial szekción (már csak azért is mert a játék szerves része, azaz, ha mindent meg akarunk nyitni, akkor szükséges). Itt megismerkedhetünk az irányítással, fegyverekkel, segédeszközökkel, utánpótláscsomagokkal.

Néhány tipp (kezdőknek)

- távoli lövéseknél mindig kalkuláljuk be a gravitációt, azaz feljebb célozzunk



- a szél irányát is érdemes figyelni, mert könnyen eltérítheti lövedékünket
- az adott forduló előtt érdemes jól helyezkedni, a pontosabb célzás érdekében, erre van egy bizonyos időkeret, azonban arra vigyázzunk, hogy le ne járjon, mert akkor az ellenfél következik
- miután az adott fordulóban elhasználtuk a kiválasztott fegyvert, még gyorsan van lehetőség fedezékbe bújni
- lehetőség szerint ne álljunk víz vagy szakadék közvetlen közelében, mert az ellenfél ezt könnyen kihasználhatja
- kerüljük a különböző veszélyes tereptárgyak (pl. olajoshordó) társaságát is, mert ez szintén könnyű prédává tesz
- tartózkodjunk a csoportosulástól, mert így az ellenfél több legyet üt egy csapásra



- természetesen az előbbi pár tippnek az ellentéte is igaz, vagyis figyeljünk, mert ha az ellenfél követi el a hibákat, akkor mi lehetünk azok, akik kihasználják
- az ugrálással csak óvatosan bánjunk, mert ha túl nagyot esünk, akkor kukacunk megsérül és az aktuális körből is kimaradunk
- a bazooka és a grenade alapbeállításban végtelen, de a többi fegyver limitált, ezért jól gondoljuk meg, mit mikor érdemes elhasználni
- használjuk a felülnézet gombot, nem csak az airstrike-hoz jó, hanem könnyedén áttekinthetjük általa a pályát



m_anger

Mit tudnak a fegyverek?	
Airstrike	Légi csapás, minden rakéta 30-at sebezhet
Banana Bomb	Mint a Cluster bomb, minden bomba 75-öt sebezhet
Baseball Bat	Baseball ütő, 30-at sebez, szakadékba, vízbe küldhetjük az ellenfelet
Bazooka	Rakétavető, 55-öt sebez telitalálatnál
Blowpipe	Fúvócső, mérgező lövedéket lő (csak ládából)
Cluster Bomb	Több kis bombára szakad és fejenként 25-öt sebezhet
Doctors Strike	Elsősegély csomagokat tudunk vele küldeni
Dynamite	Dinamit, 75-öt sebez telitalálatnál
Earthquake	Földrengés, mindent és mindenkit megmozgat
Fire Punch	Karate rúgás, 30-at sebez, szakadékba, vízbe küldhetjük az ellenfelet
GasCanister	Mérgező gáz
Grenade	Gránát, 45-öt sebez telitalálatnál
Holy Hand Grenade	Minden gránátok atyja, 100-at sebez telitalálatnál
Homing Missile	Célkövetős rakéta
Homing Pidgeon	Mint a Homing missile, csak okosabb, 75-öt sebezhet
Landmine	Akna, rakd le és fuss
LotteryStrike	Mint az Airstrike, de a sebzés 1 és 49 közötti
MadCow	Kerge marhák akik robbannak, 5-öt lehet kiküldeni és 75-öt sebezhetnek
Mortar	Mint a Cluster bomb csak mini ágyúból kilőve
Nuclear Bomb	Megemeli a vízszintet és megmérgezi a kukacokat, akik körönként 5-öt sebződnek
Old Woman	Öreg hölgy, lassú mozgású és veszélyes, 75-öt sebezhet
PetrolBomb	Molotov koktél, lángokat hagy a becsapódás körül
Prod	Bökés, nem okoz sérülést, csak egy picit odébb tolja az ellenfelet, inkább poén
Sheep	Bárány, a vadállat 75-öt sebezhet
Shotgun	Sörétes puska, 2 lövési lehetőség fejenként 25-ös sebzéssel
StickyBomb	Ragadós bomba, akire rátapad az nem szabadul tőle (csak ládából)
SuperSheep	Mint a Sheep, csak irányíthatjuk is
Uzi	Gépfegyver, 50-et sebezhet
VikingAxe	Balta, az ellenfél energiájának felét leveszi

Mit tudnak a kiegészítők?	
Binoculars	Segít a nézelődésben
BridgeKit	több Girder-t tudunk elhelyezni egyszerre
Change Worm	Meg tudod határozni kit irányíts
Crate Shower	Rengeteg ládát kapunk
Crate Spy	Megláthatjuk mi van a ládákban
Double Damage	Dupla sebzés
Double Turn Time	Az adott kör ideje megkétszereződik
Freeze	Minden kukacunk megfagy és a következő turnusig nem sérül
Girder	Egy platformot helyezhetünk el, kisebb szakadékok áthidalására
Jetpack	Repülni tudunk vele
Low Gravity	Alacsony gravitáció, nagyobbat ugorhatsz és a fegyverek is messzebb visznek
Ninja Rope	Kötél mellyel átlendülhetünk szakadékok felett, vagy felhúzózkodhatunk magasabb helyekre
Parachute	Ejtőernyő, magasról való lejövetelhez
Quick Walk	Gyorsabb gyaloglás
Redbull	Low gravity és Quick walk együtt
Scales Of Justice	Egyenlőbbé teszi az esélyeket az összes kukac energiájának átlagolásával
Skip Go	Passzolás
Surrender	Feladni
Teleport	Bárhová tudsz teleportálni

Mit hol nyerhetünk meg? - Fegyverek	
Bridge Kit	Beefcake Breakfast Brawl misszión lehet begyűjteni a gerendákról
Mad Cow	Shotgun Challenge 3 - aranyra teljesítve
Super Sheep	Super Sheep Challenge 3 - aranyra teljesítve
Earthquake	Jet Pack Challenge 3 - aranyra teljesítve
Banana Bomb	Parachute Challenge 3 - aranyra teljesítve
Nuclear bomb	Deathmatch Challenge 10 - aranyra teljesítve

Mit hol nyerhetünk meg? - Challenge-k	
Shotgun challenge 2	A leak in the Vegitable patch - bronzra teljesítve
Shotgun challenge 3	Movie Mayhem - bronzra teljesítve
Super sheep challenge 1	High Stakes - bronzra teljesítve
Super sheep challenge 2	Plaice Holder - bronzra teljesítve
Super Sheep challenge 3	A good nights sheep - bronzra teljesítve
Jet Pack challenge 1	Rum Deal - bronzra teljesítve
Jet pack challenge 2	In space no-one can hear you clean - bronzra teljesítve
Jet pack challenge 3	Hold until relieved - bronzra teljesítve
Parachute challenge 1	Falling for you - bronzra teljesítve
Parachute challenge 2	Worm and the beanstalk - bronzra teljesítve
Parachute challenge 3	Costa Del Danger - bronzra teljesítve
Deathmatch challenge 1	D-Day - bronzra teljesítve
Deathmatch Challenge 2	Deathmatch Challenge 1 - bronzra teljesítve
Deathmatch Challenge 3	Deathmatch Challenge 2 - bronzra teljesítve
Deathmatch Challenge 4	Deathmatch Challenge 3 - bronzra teljesítve
Deathmatch Challenge 5	Deathmatch Challenge 4 - bronzra teljesítve
Deathmatch Challenge 6	Deathmatch Challenge 5 - bronzra teljesítve
Deathmatch Challenge 7	Deathmatch Challenge 6 - bronzra teljesítve
Deathmatch Challenge 8	Deathmatch Challenge 7 - bronzra teljesítve
Deathmatch Challenge 9	Deathmatch Challenge 8 - bronzra teljesítve
Deathmatch Challenge 10	Deathmatch Challenge 9 - bronzra teljesítve



Mit hol nyerhetünk meg? - Fegyver sémák	
Pro	Test tubes training - teljesítve
Sniper	Hook, Line and skimmer - aranyra teljesítve
All action	Hold until relieved - aranyra teljesítve
Sinking BnG	To boldly go - aranyra teljesítve
Sticky Wars	Beefcake Breakfast Brawl - aranyra teljesítve

Mit hol nyerhetünk meg? - Hangok	
Horror	Easter egg megtalálása a Grave Digger misszión
Madchester	Easter egg megtalálása a schools in for summer misszión
French Lover	Easter egg megtalálása az A quick fix misszión
Grandpa	Easter egg megtalálása a Nobody rides for free misszión
Super Villan	Alien Juice suckers misszió - aranyra teljesítve

Mit hol nyerhetünk meg? - Wormpedia fejezetek	
Boggy Pete	Crate Britain - aranyra teljesítve
Horror Theme	Easter Egg megtalálása a grave digger pályán
Spadge and music	Run deal - aranyra teljesítve
The lost missions...	In space no-one can hear you clean - aranyra teljesítve
The worm story	Falling for you - aranyra teljesítve
Enough in-jokes?	Movie Mayhem - aranyra teljesítve
Addiction 2?	Worm and the beanstalk - aranyra teljesítve
Brightside	Schools in for summer - aranyra teljesítve
The sally army	All cooped up - aranyra teljesítve
Lightside	The trial of the damned - aranyra teljesítve
Darkside	The trial of the damned - aranyra teljesítve
Lightside and Darkside	Showdown at the OK corale reef - aranyra teljesítve
That angular chap...	Easter egg megtalálása a Showdown at the OK corale reef pályán
Chatter	Plaice Holder - aranyra teljesítve
Pink Beard	Hook, Line and skimmer - aranyra teljesítve
Worms 3D prototype	To boldly go - aranyra teljesítve
Concrete donkey	Beautiful balloon - aranyra teljesítve
Fakes and april fools	Beefcake Breakfast Brawl - aranyra teljesítve



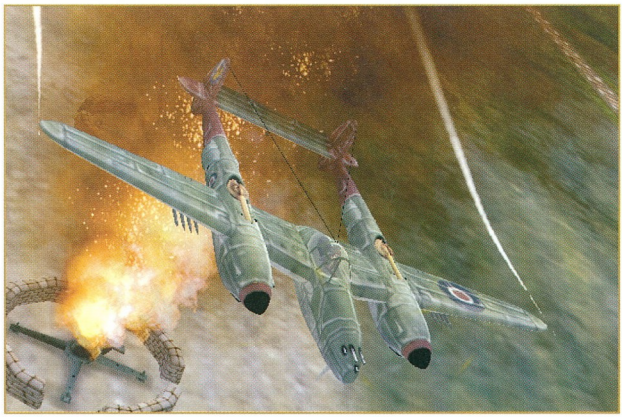
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

→ EGY JÁTÉK AZOKNAK, AKIK SZERETIK A REPÜLÉST, DE AZ AKCIÓT SEM VETIK MEG.

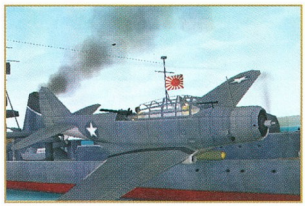


Konzolokon ritkábbak az igazi szimulátorok, ez többek közt azért van, mert kontolleren nem nagyon lehet megoldani az olyan összetett irányítást, melyet ez a műfaj megkövetel. Így amelyekhez hozzájuthatunk, azok inkább amolyan félig akciójátékok, de ez nem is baj, mert talán sok ember szívéhez közelebb is áll

da, hogy ha a fent említett klasszikusra asszociálunk. Nagyon hasonlít a két játék, de nem csak témában és hangulatban, hanem abban is, hogy nem csak egy szimpla repkedős játékról van szó, hanem nagyon komoly összetett feladatokat kell majd megoldanunk, esetenként még a repülést is mellőzve.



eme stílus. Régi motorosok talán még emlékezhetnek például az Amigás Wings-re, amely nagyon hasonlít a cikk tárgyát képező Secret Weapons Over Normandy-ra.



A második világháború idején járunk, és egy amerikai pilóta szemszögéből élhetjük át az eseményeket. A megvalósítás nagyon hangulatosra sikerült az archív bejátszásokkal és a pilóta naplóját olvasó narrátorral, nem is csoÉppen ezért mindenkinek javaslom a Tutorial végigvitelét, mert itt nagyjából már képet kaphatunk, hogy mi is vár ránk, ha belekezdünk ebbe a kalandba. Mellesleg meg minden küldetésért pontokat kapunk (így a gyakorló missziókért is), melyekből később a repülők fejlesztését végezhetjük el. Vannak különböző bónuszfeladatok is, melyeket nem kötelező végrehajtani, azonban érdemes, mert ilyenkor is kapunk plusz pontokat, sőt akár új gépeket is.

A Tutorialnak három része van. Az elsőben az alap repülési tudnivalókat kapjuk meg, valamint a célzással és géppuska használattal ismerkedhetünk meg. A másodikban a másodlagos fegyverek használatából kaphatunk ízelítőt (bombázni fogunk) ill. a kamera használatunkat tökéletesíthetjük. Az utolsó, harmadik gyakorlásban a Wingmanek jutnak szerephez, vagyis meg kell tanulnunk csapatban gondolkodni, nem pedig magányos akcióhősként.

Hogy mindez még könnyebben menjen, álljon itt néhány általános tipp:

- Mindig figyeljünk oda, hogy mi a feladat, mert hiába kezdjük el irtani az ellenfeleket, ha a hidat kell lebombázni. Ezért érdemes a játék közbeni beszélgetéseket is követni, mert sokszor csak akkor derül ki, mit is kell tennünk. Ha mégis lemaradnánk, vissza tudjuk olvasni a beszélgetéseket a Start lenyomásával a menüben, és onnan ki lehet bogozni a szálakat.
- Van egy nagyon hasznos funkcionk, a célkövetés (L2) amelyet ha nyomva tarunk, akkor a legközelebbi ellenfelet fogja be és követi a kamera, és ehhez tudjuk állítani a saját gépünk irányát. Ez rendkívüli módon megkönnyíti a dolgunkat, mert nem kell keresgélni, hogy hol van, akit eddig lőttünk, hanem folyamatosan követni tudjuk az útját, még ha a hátunk mögött is van.
- Pontosabb célzás érdekében érdemes használni az időlassítás gombot (kör), így sokkal több időnk van, hogy az ellenfelet megsorozzuk. Ugyanez a gomb hosszan nyomva időgyorsítás, ez olyankor fontos, ha valami távoli helyre akarunk eljutni, és nem akarjuk végigvárni normál sebesség mellett (pl. elfogy a munícionk és a több kilométerre fekvő repülőtérre kell visszamennünk). Ez utóbbi a manőverezésnél is jól jöhet, mert ha túl hirtelen fordulunk meg, könnyen előfordulhat, hogy túlságosan is közel kerülünk hozzá, és nem tudjuk támadni.
- Ha érzékeljük, hogy miközben el vagyunk foglalva az egyik ellenféllel egy harmadik támad minket, akkor inkább hagyjuk félbe a támadást, mert könnyen komoly sérüléseket szerezhetünk. Érdemes tehát lerázni a kellemetlenkedőt.



- Ha valakire mi tapadunk, akkor érdemes felvenni az ő ritmusát a gép sebességszabályzójával (jobb analóg kar). Tartsunk inkább egy kis távolságot, mert így könnyebb követni a manőverezését, valamint ha gyorsabbak vagyunk, akkor könnyen lehet az üldözőből üldözött.

- Bombázáskor érdemes picit lassítani a sebességen (akár időlassítással is), és felülnézetbe kapcsolni (háromszög)

Repülhető géptípusok

Hawker Hurricane Mk I
Ez volt az első együléses gép, amit a RAF használt. A nyolc gépfegyverrel felvértezett gép több német repülőt lőtt le, a háború során, mint bármelyik másik típus.

Supermarine Spitfire Mk V
A Rolls-Royce Merlin motorral szerelt gép két gépfegyverrel és két gépágyúval rendelkezett a nagyobb tűzerő érdekében. 20000 Spitfire készült 40 fajta variációban.

Messerschmitt Bf-109 E-1
A németeknél ez volt az alap együléses gép a háború első éveiben. Majdnem 36000 készült belőle, ami rekord mennyiség. Szintén két gépfegyverrel és két gépágyúval rendelkezett, mint vetélytársa.

Fairey Swordfish Mk I
Főleg tengeralattjárók elleni bevetésre készült, de nagy szerepe volt például a híres német csatahajó, a Bismarck elsüllyesztésében. Különlegessége a hátsó tüzelőállás.

Lockheed P-38F „Lightning"
Egyike a leghatékonyabb amerikai gépeknek a háború alatt. Majd' minden fronton használták, nagyon sokfajta küldetésre.



Mitsubishi A6M2 Zero
A leggyakrabban használt japán repülő, jó manőverezhetőség és gyorsaság jellemzi. Anyahajóról és szárazföldről egyaránt használatos volt.

Fejlesztések	
Armor I	25%-kal nő a páncélzat hatásfoka, 10% csökkenés a sebességben és manőverezésben a súlynövekedés miatt
Armor II	további 25%-kal nő a páncélzat hatásfoka, további 10% csökkenés a sebességben és manőverezésben
Armor III	további 25%-kal nő a páncélzat hatásfoka, további 10% csökkenés a sebességben és manőverezésben
Engine I	20%-kal nő a sebesség, 5%-kal az emelkedési szint
Engine II	további 10-10%-kal nő a sebesség és az emelkedési szint
Engine III	további 5%-kal nő a sebesség, ill. további 20%-kal az emelkedési szint
Airframe I	10%-kal nő a manőverezhetőség
Airframe II	további 10%-kal nő a manőverezhetőség
Airframe III	további 10%-kal nő a manőverezhetőség
Extra Gun Ammo	Duplájára növeli a gépfegyver tárhelyének kapacitását, a motorteljesítmény is nő, hogy kompenzálja a megnövekedett súlyt
Double Bomb Rack	Duplájára növeli a bombák tárhelyének kapacitását, a motorteljesítmény is nő, hogy kompenzálja a megnövekedett súlyt
Double Rocket Rack	Duplájára növeli a rakéták tárhelyének kapacitását, a motorteljesítmény is nő, hogy kompenzálja a megnövekedett súlyt
Extra Cannon Ammo	Duplájára növeli a gépágyú tárhelyének kapacitását, a motorteljesítmény is nő, hogy kompenzálja a megnövekedett súlyt

de Havilland Mosquito Mk IV
Nagyon elegáns, fából készült, két motoros bombázó. Figyelemre méltó sebességre volt képes.

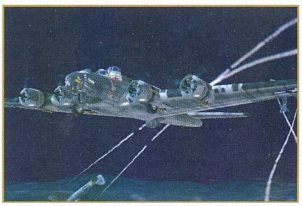
Curtiss-Wright XP-55 „Ascender"
Amerikai prototípus, hátsó motorjával és szokatlan külsejével kitűnt a többi gép közül.

Focke Wulf Fw-190 A-1
Számos vélemény alapján a német légierő összességében legsikeresebb gépe. 1941-ben mutatkozott be először és hamar felülkerekedett a szövetséges repülőkön.

Ilyushin IL-2M3
A Szovjetunió légierejének főleg földi célpontok ellen használt gépe, különösen hatékony volt a német tankok ellen. Erős páncéllal és hátsó tüzelőállással rendelkezett.

Chance-Vought XF5U-1 „Flying Pancake"
Különleges tervezésű törzse miatt képes volt nagyon kicsi illetve nagy sebességekre valamint hihetetlenül rövid távú leszállásokra. Főleg földi célpontok ellen vetették be.

Northrop XP-56 „Black Bullet"
Amerikai kísérleti gép. Szokatlan szárnytervezés és hátsó motor jellemezte. Noha sosem jutott túl a prototípus fázison, jó tapasztalatokat nyújtott a későbbi szárnyak tervezéséhez.



Messerschmitt Me-262 A-1a
Forradalmian új német repülő, amely az első sugárhajtású harci gép volt. Két motorjával akkoriban a leggyorsabbnak számított. Eleinte főleg csak bombázásra használták, más feladatokra csak részlegesen.

North American P-51D „Mustang"
Sokak szerint a legjobb amerikai gép a II. világháborúban. Eredetileg a RAF számára készült, azonban egy alapos áttervezés után a USAAF fő légi egységévé avanzsált az európai csatatéren.

Gloster Meteor Mk III
Az első sugárhajtású gép brit illetve szövetséges oldalról, amely szolgálatba állt. Iker motorjaival képes volt megközelíteni az 500 mph sebességet is.

m_anger

Fegyverek	
Small Bomb	Kis bomba, kis célpontokhoz (gyenge páncélzatú járművek, megerősítetlen épületek)
Medium Bomb	Nagyobb rombolás, nehéz páncélzatú tankok, kisebb hajók és nagy épületek ellen is jó
Large Bomb	Nagy hatásfokú, nagy hajók, repülőterek és megerősített földi célpontok ellen kiváló. Igen nagy súlya miatt csak nagyon kevés fér a gépre
Small Rocket	Ez a levegő-föld rakéta főleg kisebb épületek és páncélozott járművek ellen jó
Large Rocket	Nagyobb földi célpontok ellen, mint pl. épületek, parkoló repülők
37 mm Cannon	37 mm-es gépfegyver, mely a legjobb páncélzattal rendelkező járművek ellen is jó
57 mm Cannon	57 mm-es gépfegyver, még nagyobb hatásfokkal, de kisebb kapacitással
Torpedo	A torpedó csak 150 láb magasság és 150 mérföld/óra sebesség alatt használható
Medium Rocket	Közepes levegő-föld rakéta, mely a nagyobb tankokat akár egy találattal is megsemmisíti
X-4 Guided Rocket	Rádió irányítású levegő-levegő rakéta. Néhány modellbe kamera is lett építve, hogy pontosan az ellenfélnek lehessen irányítani
Hs293 Guided Rocket	Nagy hatótávolságú levegő-föld rakéta, szintén kamera által vezérelt
Hs294 Guided Torpedo	Levegőben közelíti meg a célpontot, majd a víz alá megy és normál torpedóként funkcionál
Fritz X Bomb	Rádió irányítású szabad esésű bomba, főként csatahajók ellen
Highball	Bomba főként gátak és hajók ellen. 100 láb magasságon belül használható

SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL A JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT A SEGÉLYVONAL.



XB → ENCLAVE

Sziasztok

Remélem tudtok segíteni, az Enclave kapcsán. Az a bajom, hogy nem tudok menteni, (gondolom sokan így vannak ezzel) és megakadtam a hatodik szinten. Ott ahol a láva szörny van, és egyszerűen nem tudom megölni. Mit csináljak? Már majd megőrülök.

Lécci válaszoljatok! PP

Hellő!

Pontosan emlékszem, hogy mennyit szenvedtem azzal a szörnnyel én magam is. Az a legszebb az egészben, hogy egy nagyon szánalmas trükkót kell használni ellene. A többi főellenséget sokkal könnyebb megölni a későbbiekben, nem kell annyit szenvedni az összessel együttvéve, mint ezzel az egyel.

Szerezd meg a FROST SWORD-öt, az ajtón ki kell menni, oda, ahol a láva szörny él. Ott találsz egy házat, ott találod meg a kardot. Menj a szörnyhöz, lángokat szór majd feléd, melyek kőgólemekké változnak. Ezeket a kard egy suhintásával hatástalanítani lehet, azt abból tudod, hogy feketévé válnak. Ezeket újra suhintsd meg, és ha sikerül eltalálni a szörnyet, akkor sebződni fog. Kb. 5-6 találat után a szörny is feketévé változik, és nem mozdul. Ekkor menj oda hozzá, és kicsit csapdosd meg a karddal, és kész, végeztél is vele.

A legjobb, ha az akció alatt, a baloldalon állsz, szembe a szörnnyel. Így elég könnyen ki lehet védeni a szörny lövéseit. Nem minden lövéséből lesz gnóm, maximum egy kicsit várni kell.

Szia!

Az Enclave-el játszok, éppen a hetedik szinten tartok. Azt szeretném kérdezni, hogy később még ennél is nehezebb lesz a játék? Sokak szerint túl nehéz, és most már kezdek én is egyet érteni ezzel. Mennyivel nehezebbek a későbbi pályák? Ti melyik karakterrel szerettek játszani?

Előre is köszi. LB

Szia,

Szerintem egyre könnyebb a játék, ahogy előre haladunk. A technikákat egyre jobban el lehet sajátítani, és ettől egyre élvezetesebb lesz a játék. Egyedül a 10. szint volt igazán nehéz szerintem, ahol az artifact hátrom darabját kell összeszedni. Ezt a Wizard-al csináltam meg. Az biztos, hogy a karakterválasztás nagyon fontos. A Dark szintek szerintem jobban sikerültek, mintha a készítők több energiát fektettek volna a játék ezen részébe. Amúgy én a Druid és a Halfling karaktereket szeretem a legjobban.

XB → AVP: EXTINCTIONPS

Hello!

Az ötödik küldetést csinálom az AvsP extinctionben, egész pontosan az alien küldetést. Nem tudom megcsinálni egyszerűen, amint kimegyek, két tengerészgyalogos áll ott, és rögtön megölnek. Hogyan lehet itt túljutni? Merre kell menni? Nagyon szeretem ezt a játékot, de ez nagyon durva. Már azon gondolkodtam, hogy hagyom az egészet, de aztán mindig újra próbálkozom. Jó lenne, ha tudnátok a megoldást.

Köszi, csá. PP

Szia!

Elég sok arctámadód kell legyen, hogy a közeli telepeseket meg tudd fertőzni. Vagy ezt megteheted te magad is. Az a lényeg, hogy mindenképpen szükséged lesz egy királynőre, hogy ezt a küldetést meg tudd oldani.



XB → HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Hellő.

Hogyan lehet megszerezni a fegyvereket a Himan 2-ben? Egész pontosan a fűrészelt csövű shotgunra, a távcsöves gépfegyverre, és a harmadik hangtompítós pisztolyra gondolok. Ezekre lenne szükségem, és már háromszor végigjátszottam a játékot, ezeket mégsem találtam meg. Segítsetek!

Köszi. SX

Szia,

A hangtompítós, és a lefűrészelt csövű shotgun megszerzéséhez az első két küldetést teljesen lopakodva kell megcsinálni, egyetlen lövés, vagy riasztás nélkül. Ez nem annyira veszélyes, nem úgy, mint az M4 megszerzése, amihez a Motorcade küldetést kell ugyanígy megoldani.

PS2 → GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Hellósztok,

Lenne egy kérdésem a Vice Cityről. Nagyon jó ez a játék amúgy, mindenkinek ajánlom, bár kicsit durva dolgok is vannak benne. Halottam, hogy sok helyen be is tiltották. A lényeg az, hogy sikerült megcsinálni a Copland küldetést, de nem találom a rendőr egyenruhát, pedig az nagyon poén lehet. Hol van? Valaki segítsen!

IP

Szia!

Menj a Washington Beach-re, ott megtalálod a rendőrséget, egy sarki nagy épület. Ha bemész, menj balra, ott van az öltöző, ott megtalálod az egyenruhát.

Szia!

A Vice City az egyik kedvenc játékom, rengeteget játszottam vele, már majdnem száz százalékos vagyok, de egyre csak nem jöttem rá, és nagyon idegesítene, ha emiatt nem tudnám befejezni a játékot. Az a lényeg, hogy találtam egy olyat, hogy FISHES FED, gondolom, ez azt jelenti, hogy mennyi halat fogtunk ki. Szeretem is halászhajót, de nem sikerült halat fogni. Ennek ellenére ez az érték nem 0 nekem, hanem 5. Lehet, hogy fogtam halat, csak nem vettem észre?

Csak nem vagyok ilyen béna.

Na csá, KL

Hellő!

A FISHES FED azt jelenti, hogy hányszor fulladtál a vízbe, tehát ezt az értéket nem kell növelned ahhoz, hogy száz százalékra végig vidd a játékot.

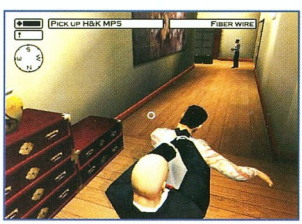
Hellő!

Bármilyen segítségnek nagyon örülnék, megakadtam a Vice Cityben, és már kicsit unom a jobbra-balra autózgatást. Egyetlen küldetést tudok csak választani, amikor meg kell ijeszteni az áruházban a tulajdonosokat, hogy rendesen fizessék a védelmi pénzt. Rengeteg bolt van ott, és egy csomó rendőr, akik nem nagyon örülnek, amikor elkezdek lövöldözni. Aztán mindig elfogy az időm, pedig még a fele boltot se néztem meg. Mit csináljak? Vagy lehet, hogy előbb egy másik küldetést kellene megcsinálni? Előre is köszi a segítséget.

KO

Szia,

Nem kell minden boltot „meglátogatni", az a lényeg, hogy figyeld a térképen található háromszögeket, és négyzeteket. Ezek jelölik az alsó szinten, illetve az emeleten azokat a boltokat, melyeknek ki kell törni a kirakatát. Ezek a boltok az áruház két sarkában vannak, nem is annyira bonyolult a dolog. Bármilyen fegyvert használhatsz, de az sem baj, ha távcsövessel messziről dolgozol.





PS2 → DEF JAM VENDETTA

Sziasztok!

Hogyan tudnám feloldani az utolsó két karaktert a Def Jam Vendettában? Egyszer már végigjátszottam, de az utolsó két karaktert nem sikerült megszereznem.

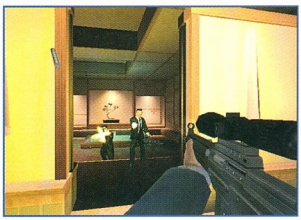
Köszike, IL

Szia,

Elég sok melóba kerül megszerezni az összes karaktert, az biztos. Íme a trükk:

- a sztori módot kétszer végig kell vinni, így szerzed meg Omar-t
- a sztori módot kétszer végig kell vinni, így szerzed meg Deebo-t
- a sztori módot kétszer végig kell vinni, így szerzed meg D-Mob második változatát.

Nekem legalábbis így sikerült megoldani a dolgot.



GC → JAMES BOND: NIGHTFIRE

Csőcsumi

Ott vagyok a James Bond játékban, a hatodik, azt hiszem a Nightfire nevű küldetésnél, hogy egy külső helyen vagyok, és fel kellene ugranom egy liftre, és ki kellene nyitni a fedelét, de nem tudom, hogyan kell.

Nézzétek meg nekem. Köszi. AA

Szia,

Ha megnyomod az ACTION gombot, akkor biztosan be tudsz jutni





PS2 → FUTURAMA

Sziasztok,

Biztos nem hiszitek el, de képzeljétek, sikerült megakadnom a Futurama első pályáján. Lehet, hogy nagyon béna játékos vagyok, de nem hiszem :).Szóval ott akadtam el, ahol össze kell szedni egy csomó cuccot Dr. Zoidberg-nek. Sehogy sem találom a vödröt! Valaki segítsen!

Köszi, LN

Szia,

Nem vagyok benne száz százalékig biztos, nézd meg az alagsorban, egész pontosan annak a végében, ahol Zoidberg és Hermes irodái vannak. Azt hiszem, ott megtalálod a vödröt. Ha nincsen ott, akkor esetleg nézz körül jó alaposan a hangárban, ott is elég sok tárgy van.



XB → DINO CRISIS 3

Sziasztok!

Lenne egy nagyon fontos kérdésem a Dino Crisis 3-mal kapcsolatban. Ott akadtam el, amikor a hajó belsejébe kell eljutni a Main Deckre, és két terület pirosan villog. Sehogy sem tudok azokba a szobákba jutni, csak a szemétfeldolgozón keresztül. Ráadásul a létra, amit használni kellene, el van törve, így nem tudok feljutni a falra. Mit csináljak?

Előre is köszi, LL.

Szia!

Menj a falhoz a törött létrával, a létra baloldalán találsz a falon egy csavarodás félét. Menj fel, és indulj balra. A figura elkezd felfelé mozogni a falon, és onnan már fel tudsz ugrani, és fel tudsz kapaszkodni a párkányra.

Császtok,

Nagyon nem tudom, hogy mit csináljak! A Dino Crisis 3mal játszok, a futóhídnál akadtam meg, ahonnan tovább kellene ugrani, de a túloldal túl messze van, és nem tudok megkapaszkodni. Másfelé kellene mennem esetleg, vagy mi?

KP

Szia!

Amint leereszkedtél a hídra, vissza kell menni elég sokat, keresztül a hajón, egészen a másik hangárig.

PS2 → BLOODRAYNE

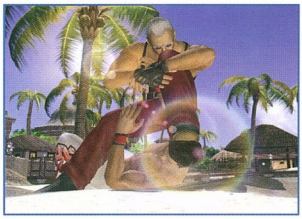
Hi

Lenne egy kérdésem a Bloodraynnel kapcsolatban. A Luisiana titkos küldetést szeretném megszerezni, találtam hozzá egy kódot – brimstoneonthebayou, de ez nem működik. Mi lehet a gond? Amúgy végigmentem már a játékon, van benne egykét durvaság. Nektek tetszett a játék?

Kösz, TZ

Szia,

Utánajártunk a problémának, rosszul írtad be a kódot, ugyanis a helyes kód nem BRIMSTON ON THE BAYOU, hanem BRIMSTONE IN THE BAYOU. Ha nem jól írod be, akkor visszadobja a program, azzal, hogy ez érvénytelen kód. Amúgy a játék elindítása előtt kell beírni a kódot.



XB → DEAD OR ALIVE 3

Hi

Lenne egy kis problemám a Dod3-mal. Legyőztem az Omegát már rengetegszer, de minden alkalommal éppen hogy csak túlélem az akciót. Ráadásul alig tudom védeni a támadásait, és közel sem tudok jutni hozzá rendesen. Mit tegyek?

TJ

Szia!

Használd a fekete gombot a támadásoknál! Az összes fekete gombos támadás elég gyors, és ezeket használva elég könnyen el lehet bánni vele. Ha esetleg elkapna, marad egy kis idő, mielőtt eltörné a nyakad. Ezt az időt arra kell kihasználni, hogy amilyen gyorsan lehet, nyomd meg a 'Free-Throw' billentyűt. Ha lerohan, használj hárításokat, így könnyen mögé lehet kerülni.



Várjuk észrevételeiteket, javaslataitokat, másrészt pedig konkrét kérdéseket, például, ha elakadtatok, vagy egyszerűen csak szeretnétek valamit megkérdezni a programmal kapcsolatban. A következő lehetőségeitek vannak.

Levélben: PLAY ZONE – 1325 Budapest, Pf.: 214
E-mail-ben: *playzone@cdgames.hu*

a szerkesztők

LEVELEZÉS

→ A TI FÓRUMOTOK, AHOL MOST ELSŐKÉNT MI MUTATKOZUNK BE

→ SZEMÉLYI AKTA #1 – JACK



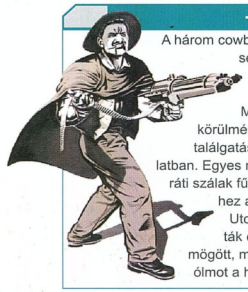
Humanoid létforma, első végtagjai a különféle beviteli eszközök formáját vette fel az elmúlt évek alatt, ennek következtében nagy fokú jártasságra tett szert a különféle programok- ban. Álcázásképpen a földi emberek közötti mozgásra egy westernhős képét öltötte magára, ezért is láthatjuk így a képen. Különös ismertetőjegyei felsorolni nem lehetne (szám szerint kb. 568 van), ezekkel jól együtt él, de nagy részüket írásban nem is lenne illendő felsorolni. Kedvelt szórakozása a játék mellett a játék: Ahhoz képest, hogy hány galaktikus évet lehúzott már, igazából úgy látszik reménytelenül megragadt egy tizenX éves földi gyerek szintjén, ami az effajta szórakozást illeti. Egyébként jámbor és tűrőképes egyed, nagyon kevés dologgal lehet kihozni a sodrából.

→ SZEMÉLYI AKTA #2 – JIMMY

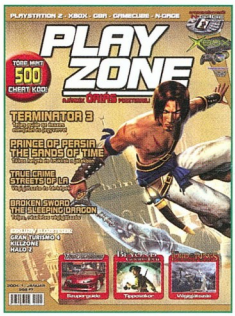


Nehéz gyermekkora rányomta a bélyegét egész későbbi életére. Anyja volt az első női sumo-birkózó, apja pedig porondmesterként, majd késdobálóként dolgozott a világ legnagyobb cirkuszaiban. Ennek köszönhetően bejárta az egész világot, ezzel nem is volt baj, egészen addig, amíg a szülők figyelmetlenségének köszönhetően Tibetben nem ragadt. Mire a szülők észbe kaptak, már hat év telt el, a folyamatos kiképzés jegyében. Ennek köszönhetően boszorkányos kézügyességre és tű éles reflexekre tett szert. Amint meglátta élete első konzolát, máris tudta, hol kamatoztassa a megszerzett képességeket. Azóta csak egyetlen furcsa esemény zavarta meg a játékokkal töltött dolgos hétköznapokat: egy reggel, nyugtalan álmából felébredve Butch Cassidy-vé változva találta magát ágyában.

→ SZEMÉLYI AKTA #3 – JOHNNY



A három cowboy közül ő róla tudjuk a legkevesebbet. Sokak szerint az igazi aktája eredetileg Y névre volt keresztelve, még röviddel annak eltűnése előtt. Mivel az anyag nagy része rejtélyes körülmények között megsemmisült, így csak találgatások maradtak hátra kilétével kapcsolatban. Egyes nem hivatalos értesülések szerint baráti szálak fűzték a néhai Tony „pszicho" Vasquezhez aki önmagát földönkívülinek vallotta. Utoljára New Orleans külvárosában látták egy szétturningolt Acura RSX volánja mögött, miközben szorgalmasan pumpálta az ólmot a helyi szerv kék-fehér autójába.



Sziasztok!

Egy induló lap első számába levelezési rovatot, vagy éppenséggel olvasói fórumot kreálni, valljuk be őszintén, elég hálátlan feladat. Ugyanakkor szerencsés lehetőség arra, hogy bemutatkozzunk mi magunk, illetve bemutassuk a kezetekben tartott lap első példányának - és az ezt követőknek is - a tematikáját, szerkezetét. Vágjunk hát bele gyorsan, hiszen gondolom mindenkit érdekel a téma.

A kiadót és eddigi kiadványainkat a konzol területen nem nagyon ismerhettétek, hiszen csak a PC-s fronton jelentkeztünk. A CD GAMES több éve szolgálja ki a PC-s vásárlókat olvasnivalóval, méghozzá egy olyan területen, amely egyedülálló a többi kiadványhoz képest. Arról van szó, hogy a lapban szinte kizárólag végigjátszások és nagy lélegzetű guide-ok fordulnak elő, melyekkel szó szerint a maximális játékélményt tudjuk nyújtani a minket olvasóknak. Ezek a leírások nagyon sok esetben nem pusztán „csak" végigjátszások, hiszen sok más olyan információt és tényt közölnek, melyek segítenek mind jobban megismerni az adott programot. Ezek mellett persze kisebb írások is szerepelnek a lapban, azonban a hangsúly minden esetben ezeken a teljes végigjátszásokon van.

Eddig eljutva az olvasásban bizonyára csodálkoztok, hiszen a kezetekben tartott PLAY ZONE-ra ismertetek rá az eddig elhangzottak alapján. Nos, a megállapítás helyes, hiszen tulajdonképpen azt mondhatjuk, hogy az eddig felgyülemlett tapasztalatot igyekeztünk átfordítani a konzolos frontra, tulajdonképpen ugyanazt folytatjuk konzolon is, amit elkezdtünk PC-n. Persze azért sok sajátossága van kedvenc konzoljainknak, és ez befolyásolta a lap szerkezetét és tartalmát, azonban az alapelv ugyanaz maradt: olyan írásokat közölni minden számban minél több játékhoz, melyek segítséget nyújthatnak a játékok végigjátszásában, vagy éppenséggel olyan információkat adni, melyeket összegyűjtve játékos csak nálunk találhat meg.

Beszéljünk a tesztelési metódusról. Mostanában az exkluzív játékokon kívül szinte minden egyszerre jelenik meg a konzol gépeken. Ennek következtében a cikkírói kapacitás fogja eldönteni, hogy mely géptípusra közöljük a leírást, ez azonban nem jelent semmiféle hátrányt a többi konzol tulajra nézve, hiszen a játékmenet a játékok 99%-ában megegyezik az összes gépen, az eltérésekre pedig úgyis felhívjuk a tisztelt nagyérdemű figyelmét. Ebből a sorból persze értelemszerűen a GBA és N-GAGE játékok lógnak ki, itt speciális leírásokra van szükség a játékokról. Apropó N-GAGE. Úgy gondoltuk, hogy adunk egy esélyt a gépnek, hogy felzárkózzon a többi konzolgép mellé, legalábbis a mi oldalainkon. Ha sikerül neki erősíteni a piaci pozícióit a játékosok között, akkor maradnak az N-GAGE cikkek, ha nem, eltűnnek. De ezt majd a Ti és piac eldöntitek.

Reméljük, utoljára fordult elő, hogy nekünk kellett ilyen sokat firkálni erre az oldalra, hiszen mind a levelezés, mind az előbbi oldalpáron elhelyezkedő segítségnyújtó cikk a ti fórumotok lesz, egyrészt ide várjuk egyrészt észrevételeiteket, javaslataitokat, másrészt pedig konkrét kérdéseket a játékokkal kapcsolatban, amelyekben elakadtatok, vagy csak egyszerűen szeretnétek valamit megkérdezni a programmal kapcsolatban. A következő lehetőségeitek vannak:

Levélben: PLAY ZONE
1325 Budapest, Pf.: 214
E-mail-ben:playzone@cdgames.hu

Ne feledjétek, hogy a lapot a ti igényeitek szerint fogjuk összeállítani, így bátran forduljatok hozzánk problémáitokkal, kérdéseitekkel.

a szerkesztők

THE SIMPSONS

HIT & RUN

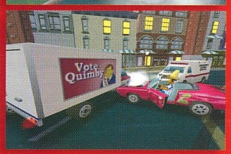
Mentsd meg Springfield-et!

Őrült autós hajsza a város utcáin a SIMPSON családdal

MATT GROENING







Springfield legveszélyesebb figurái szabadultak el, és mindenkire veszélyt jelentenek az utakon!

Vezess kedvenc Simpsons figuráddal a minden szabályt nélkülöző őrült hajszában. Pattanj ki a kocsiból, és járj utána az ördögi összeesküvésnek, amely Springfield városka életére tör.

Dobd el a perecet, és irány az utca!

PlayStation.2

© 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. Minden jog fenntartva. A Fox Interactive, a The Simpsons, a The Simpsons Hit and Run szavak és a vonatkozó logók a Twentieth Century Fox Film Corporation bejegyzett védjegyei.

automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is választhatsz!
Automex Multimédia Kft.
1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu

XBOX™

CSÚCSTECHNOLÓGIA ELÉRHETŐ ÁRON



VIDEOJATÉK KONZOL

PC ALAPÚ KONfiGURÁCIÓ

DOLBY DIGITAL DVD LEJÁTSZÓ

*Alapgép: 49.990 Ft
Alapgép 2 játékszoftverrel: 59.990 Ft

KIEGÉSZÍTŐK

