



ARX FATALIS ◀
BALDUR'S GATE ◀
MISSION IMPOSSIBLE ◀
CRASH ◀
NITRO CART ◀
KYA ◀

PLAY ZONE

TÖBB MINT
600
CHEAT KÓD!

AJÁNDÉK **ÓRIÁS** POSTTERAEL!

FINAL FANTASY X-2

Részletes guide kiegészítve az összes szereplővel és ellenféllel

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

A fő és mellékküldetések leírása

MISSION IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

Végigjátszás, fegyverek és eszközök ismertetése

MANHUNT

Teljes, részletes végigjátszás

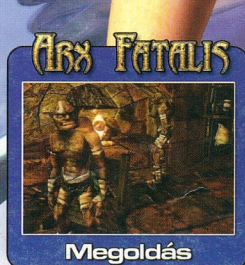
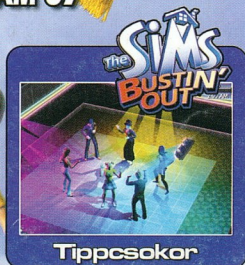
EXKLUZÍV ELŐZETESEK:

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

SILENT HILL 4: THE ROOM

SHELLSHOCK: NAM 67

JUICED



2004/2 - MÁRCIUS
998 FT



9 717836 391021 04 002

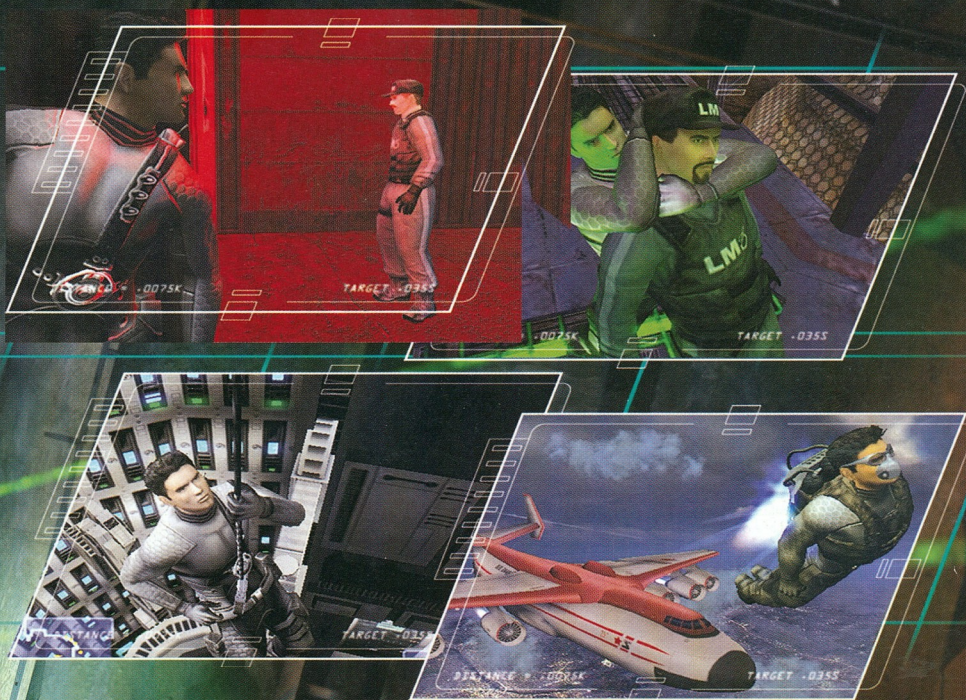
The background of the poster features a close-up of Tom Cruise's face in the upper left, looking upwards with a serious expression. He is wearing a dark tactical suit. In the center, a large, detailed image of a handgun is held by a gloved hand. To the right, a smaller inset shows Tom Cruise in a similar tactical suit, running through a green-lit corridor while holding a rifle. The overall aesthetic is high-tech and action-oriented.

MISSION: IMPOSSIBLE®
M:I
Operation Surma

PLAY ZONE - SZUPER ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Ha most előfizettek a **PLAY ZONE**-ra, akkor nem kisebb nevet,
mint a **MISSION IMPOSSIBLE**-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 vagy **XBOX-os** verzióját megnyerjétek!

PLAY ZONE - SZUPER ELŐFIZETŐI AKCIÓ



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 db

MISSION IMPOSSIBLE

PS2, vagy XBOX játék egyikét.

Az előfizetés módja:

Levélben érdeklődhetsz: 1325 Bp. Pf.: 214

Telefonon kérhetsz csekket: 06-1-239-7913

E-mailt írhat: playzone@cdgames.hu

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



PlayStation®2



ATARI



Sziasztok!

Szinte csak pillanatok teltek el az előző, és egyben az első PLAY ZONE elkészülte óta, éppen csak hogy befejeztük az első lapszámot, és máris itt volt a következő. Köszönjük a hozzánk érkezett seregnyi jókívánságot, és persze az építő jellegű tanácsokat is.

Nagy általánosságban meg voltatok elégedve lapunkkal, apróbb javítanivalók és kiegészítanivalók persze akadtak szép számmal. Nagyon örülünk azonban annak, hogy egyetlen egy levél sem foglalkozott avval, hogy miért nincs ennyi meg annyi PSZ.

A későbbiekben is megpróbáljuk jól eltölteni az arányokat, illetve a ki-hagyhatatlan exkluzív címek (lásd FF X-2 a mostani számban) kivételével igyekszünk multiplatformos játékkal megölteni a lap oldalait. Ha már a tartalomról beszélünk, akkor nagyon jól esett nekünk a sok dicséret a cikkeik nyelvezetével és alaposságával kapcsolatban, ígérjük, a jövőben is erre számíthatok tőlünk. Most pedig következzen a PLAY ZONE második közvetítése konzolországából.

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATOK

- 06 Harry Potter Azkaban
- 06 Tenchu Return From Darkness
- 06 Fight Club
- 06 Armored Core Nexus
- 06 Transformers Armada
- 07 Shadow Ops Red Mercury
- 07 Republic Commando
- 07 Suikoden IV
- 08 WWX Rumble Rose
- 08 Flat-Out
- 08 Race Driver 2
- 08 Hitman: Contracts
- 08 Neo Contra
- 09 Riding Spirit
- 09 MTX Motocross
- 09 Sudeki
- 10 Silent Hill 4: The Room
- 11 Juiced
- 12 Shellshock: Nam 67
- 13 Splinter Cell: Pandora Tomorrow

→ VÉGJÁTÁSÁK, GUIDE-OK

- 14 Final Fantasy X-2
- 24 Fallout: Brotherhood of Steel
- 32 Mission Impossible: Operation Surma
- 38 Arx Fatalis
- 46 Manhunt
- 54 Baldur's Gate: Dark Alliance II



24



32

→ TÍPPEK, TRÜKKÖK

- 62 Cheat kódok
- 68 The Sims Bustin' Out
- 70 Crash Nitro Kart
- 72 Mario & Luigi: Superstar
- 74 Medal of Honor: Infiltrator
- 76 Rayman 3
- 78 Splinter Cell

PLAY ZONE

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

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

Megjelenik kéthavonta
Ára: 998 Ft

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

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

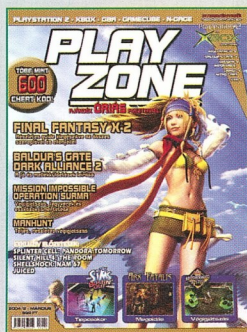
Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

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:
Final Fantasy
X-2



A PLAY ZONE
következő száma
2004 április 16-án jelenik
meg.

TOP 10 MACHOS



1. Sam Fisher - Splinter Cell
2. Snake - Metal Gear Solid
3. Hitman
4. Max Payne
5. James Bond
6. J.C. Denton - Deus Ex
7. Kane - Legacy of Kain
8. Master Chief - Halo
9. Dante - Devil May Cry
10. Kyle - Jedi Outcast

Patnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában:
Autotex Multimédia, Cenege Hungary Kft, Dreamland, Gamecity, Gamepark, Konzolium, Konzolshop, Konzol Stúdió, SevenM Hungary

TECHNOKONZOL

→ ÚJ GÉPEK, MEGLEPŐ KIEGÉSZÍTŐK, TECHNOLÓGIAI ÚJDONSÁGOK

→ APEXTREME

A Las Vegas-i Consumer Electronics Show-n vehette szemügyre először a nagyrészt VIA és az Apex új közös ApeXtreme-re keresztelt gyermekét. Az utóbbi időben az USA-ban igen nagy népszerűséget magának tudó Apex, aki leginkább olcsó DVD lejátszóival hívta fel magára a figyelmet, illetve a múlt évben számos új fejlesztést bemutató VIA most együttesen próbál meg betörni az otthoni szórakoztatás piacára. Maga az ApeXtreme nem csak egy hagyományos értelemben vett konzol, hanem egy komplett otthoni média központ, amely PC-s játékok futtatására is fel lett készítve. A játék installálás kényes kérdését a „DISCover” technológia hivatott megoldani, ami nagyjából annyit tesz, hogy mi csak behelyezzük az adott CD-t a meghajtóba és a gép minden mást automatikusan elvégez helyettünk. Mindezek mellett, ha rendelkezünk internet kapcsolattal, akkor gépünk meglepően intelligens módon megpróbál frissítéseket, hibajavításokat, de akár még mod-okat is letölteni a merevlemezre telepített játékokhoz. A szórakoztatás háttéréül a VIA 1.4 Ghz-es processzora, az S3 új DeltaChrome grafikus chipje, plusz 256Mb memória, 20Gb-os merevlemez, 6 USB port, hálózati csatlakozó és egy 56.6-os modem szolgál. Ezen kívül kapunk még egy rakás ki és bemenetet, úgy mint DVI, RCA, S-Video, HDTV és 6 csatornás surround hangzás. A PC-s játékokkal való kompatibilitást a Windows XP egy speciálisan a géphez igazított beágyazott (Embedded) verziója biztosítja.



→ EXTRÉM KONTROLLEREK

Manapság egyre több cég termékéhez. Először mégben eltérő alkotások Capcom elő nem rukkolt valami teljesen szokatlannal a tavalyi év során. Steel Battalion nevű játékukat egy természetes doboz társaságában lehetett megvásárolni, mintegy 200 dolláros „potom” áron. A hatalmas

készít speciális játékvezérlőt valamely csak a színben és nagy ritkán méretiltattak napvilágot, míg a



doboz nem csak magát a játékot tartalmazta egy adag hungarocellel társaságában, hanem egy kicsinek egyáltalán nem mondható 40 gombos csatarobot kontrollert is. A Capcom nem mindennapi döntését igazolja az a tény,

hogy idén tavasszal bemutatásra kerül egy kimondottan az XBOX Live-hoz készített verzió is. Egy másik sikeres játékok, az Onimusha soron következő epizódjához is tartogatnak némi meglepetést számunkra. Kémeink jelentése szerint a japán Hori lett felkérve egy speciális Onimusha játékvezérlő megalkotására, amely a híres japán kard, a Katana mintájára készül. A majdnem egy méter hosszúságú kard aranyszínű bevonattal és díszállványzattal együtt lesz majd megvásárolható, hozzávetőlegesen 110 dollárért.





HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

PS2, XB, GC

→ HARRY POTTER AZKABAN

ELECTRONIC ARTS

2004. MÁJUS

A tavalyi év végén jelentették be, hogy az Electronic Arts újabb Harry Potter játék fejlesztésének kezdett neki, meghozza az összes jelenleg is használatos platformra. A kis kockafejű varázslóinas harmadik évét tapossa a mágusok iskolájában, amikor is a hírhedt azkabanai börtönből megszökik Sirius Black a gyilkos varázsló, akinek sötét tervet ellen csak Harry tehet – természetesen az eddig is ismert társaival. Talán ismerős a story, nem is véletlenül, hiszen a harmadik kötet hivatalos felkészült, közvetlenül előtte, azaz május

Az EA ígéretei



hoz méltó vizuális megjelenésre számíthatunk. További információk később, addig nézzétek meg az első 1-2 képet.

PS2, XB

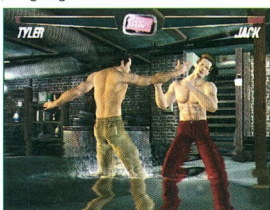
→ FIGHT CLUB

VIVENDI

2004. NOVEMBER

A harcosok klubja kétségkívül az utóbbi évek egyik legrendbörzölőbb (na, csak le tudtam írni), és egyben legvéresebb filmje volt, éppen ezért meglepetés számba ment, hogy nem adaptálták át játék formátumba, ezzel is újabb bőrt lehúva a nagy névről. De ami késik, az nem múlik. Így aztán örömmel jelenthetem, hogy mégsem maradtunk virtuális átirat nélkül, mivel a Genuine Games már pár hónapja erőteljesen fejleszti a végterméket, amely stílusát tekintve természetesen a veredős játékok sorát fogja gyarapítani. Feladatunk a túlélés és a harc, rengeteg különböző stílusú és tudású

ellenfél, feltűnő asszisztálása mellett. Mindezt igazi underground arénákban élhetjük át: kihalt városrészekben, pincékben és a föld alatt. Így ennél több információ egyelőre nem vándorolt ki az FF-ről. Csak egy biztos: még nagyon messzinek tűnik a megjelenési idő.



XB

→ TENCHU RETURN FROM DARKNESS

ACTIVISION

2004. MÁRCIUS



Ha már Rpg-kről esett szó, akkor ne felejtsük meg a veredős gémekekről se, amelyek főként konzolokon hódítottak, ám manapság elég kevés a minőségi felhozatal. Ezen a tendencián akar változtatni a Tenchu: Return From Darkness, amelyben az 1500-as évek ninjáinak bőrébe bújhatunk bele. Három különböző játékmód áll rendelkezésünkre, az egyik ebből a sztori rész, ami is nem csak a gép, vagy egy barátunk ellen mutatathaj meg tudásunkat, hanem egy különleges világot járva felhívunk erősebbnél erősebb ellenfelekre. Túl sok sztorit persze nem kell várnunk, ám a gyönyörű grafika, a rengeteg kombó és a csaták összetettsége ezért bőséges kárpótlást nyújt, akárcsak az online játék lehetősége. A legjobb az egészben az, hogy már nem is kell rá sokat várnunk, márféle hónap múlva ugyanis már a boltok polcain is megtalálható lesz a Return From Darkness.



PS2

→ ARMORED CORE NEXUS

FROM SOFTWARE

2004. JÚLIUS (JAPÁN)

Azt hiszem, sokan ismerik az Armored Core eddigi részeit, hiszen a robotokkal irányítása jó móka, az AC pedig éppen erre helyezi a hangsúlyt. Az új rész természetesen továbbra is ezt a vonalat helyezi előtérbe, igaz kissé sajátos módon. Sok újdonságra ugyanis nem számíthatunk, a plusz pontot a két disk első darabja jelenti, amelyen az eddigi

lettek össze- a második küldetések Sokat elvi- már várnunk, hiszen a hazai megjelenés csak 2-3 hónappal később esedékes, mint a Japán, de hogy vajon sikerül-e a szintén hasonló kategóriában induló Trasformerek legyőznie, az bizony kérdéses.



PS2

ATARI

→ TRANSFORMERS ARMADA

2004. MÁJUS



Talán sokan emlékeznek a nálunk is népszerű Transformers rajzfilmre, amelyben a folyton átalakuló totális fegyverezzenált felvonultató gépek harcán izgulhattunk. Bár eddig készült már róla egy-két átirat, ám ezek nem lettek túl sikeresek, így aztán most örömmel jelenthetem be, hogy az Atari által fejlesztett Transformers Armada hamarosan a boltokba kerül. A 2010-ben játszódó történetben továbbra is az Autobotok lesznek a főszereplők, hiszen az ő irányításukkal menethetjük csak meg a világot. Nem meglepő módon ismét csak rengeteg

féle fegyvert használhatunk fel csatározásaink során, mindezt természetesen méltó grafikai támogatás mellett. Sajnos online játékra nem lesz lehetőségek, ám a single mód rengeteg küldetéssel és három különböző stílusú játékmóddal vár ránk. A megjelenés: Amerikában május, Európában pedig valószínűleg még hamarabb.



XB

→ SHADOW OPS RED MERCURY

ATARI

2004. JÚNIUS

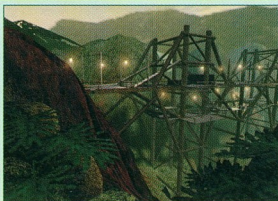
A közeljövőben játszódó belső nézetes akciójátékban, a Shadow Ops Red Mercuryben, a Delta Force elit egységében szolgálunk, akiknek parancsnokságát átveszi a Biztonsági Tanács, miután egy orosz amzon tájékoztatja őket, hogy nukleáris veszélyre nyíltak

kilátás a közeljövőben. Ebből következőleg ránk és kicsiny csapatunkra hárul a veszély elhárításának nemese feladata.

A Republic Commando mintájára itt is az Unreal grafikai sajátosságai köszönnek majd vissza, bevetéseink folyamán.

Bevetések, amelyek folyamán tüzszokat kell mentenünk, rakétákat

felrobbantanunk, és egyéb megelőző csapásokat mérnünk a csúnya, gonosz bűnpártiakra. Társaink egy nemzetközi kommandós egységekből választhatóak, Angol, Orosz, Német, és Francia elit egységek asszisztálása mellett léphetünk fel az atomveszély ellen. Erre egyjátékos módban húsz egymástól igencsak eltérő pályán lesz majd lehetőségünk, több mint húsz fajta speciális fegyver felhasználásával. Ha egyedül unalmas, akkor társainkat is bevonhatjuk, egyszerre maximum tizenhatan nyomulhatunk mindenki-mindenki ellen, esetleg cooperative módban. A hanghatások is kellemesnek ígérkeznek, a progi ugyanis a Delta Force Black Hawk Down és a Kill Bill hangrendszerét fogja használni.



XB

→ REPUBLIC COMMANDO

ACTIVISION

2004. JÚLIUS



több információról egyedül csak a gráfés újabb képek az Unreal grafikai szép kilátásokra sikeresen megter-

Szerencsére már egyre közelebb kerülünk az új SW film megérkezéséhez, addig is azonban a Republic Commando felé is érdemes néhány pillantást vetni, hiszen igencsak érdekes játék készült a Lucasart boszorkánykonyhájában. Feladatunk a köztársasági elit kommandó tagjaként különböző bevetésekre menni, megelőző oda, ahol a hivatalos szfor-

ulat szerint a brutális Star Wars univerzum fogad minket, minden veszélyes lényével és terroristájával. Habár már csak pár hónap, választ el minket a megjelenéstől, egyelőre még mindig nem lehet tudni, fíkan legeltethetjük a szemünket, az újabb megjelentek. Az biztos, hogy a játék alatt motorja fog ketyegni, ez pedig szó szerint ad okot, főleg ha a taktikai játékmenetet is vezik a srácok.



PS2

→ SUIKODEN IV

KONAMI

2004. VÉGE

Következő versenyzőnk szintén Playstationre készül, a Konami adja ki, és vajon mi is a stílus? Bizony, RPG. :) Az előző rész szép pénzt hozott a konyhára, ezek a japán srácok pedig amerikai cégekkel megszerényítő lendülettel próbálják kisajtolni az utolsó fillért vagy jent is a lelkes vásárlóerőből (hazánkban attól tartok, hogy 1-2 ilyen húzás után éhen halnának). Bár szó mi szó látványos alkotásról van szó, hiszen az ősi stílusos segítségével nem mindennapi szabálysa-tározásokban lehet részünk, és az előzetes ígéretek szerint ez csak a kezdet volt.

Az urak megpróbálnak egy minél realisabb és mégis látványosabb harci rendszert kidolgozni, új grafikus motor és rengeteg

gyönyörű animáció segítségével. Változtattak az eddigi kameranézeten, ezentúl – ha minden igaz – nem lehet panaszkodni erre sem, sőt bizonyos mértékig még mi is állíthatjuk be a nézeti szögeket. Ezúttal már több mint száz karakter közül választhatjuk ki az igazit, akik természetesen mind-mind más személyiségek, harci tudások fajtája sem egyezik meg, no meg a ruházatuk is eltérő.



APRÓ NEWS

Folytatódik a Street Fighter sorozat

Talán már csak keveseknek mond valamit az a név, hogy Street Fighter.

A Mortal Kombat előtti időszak uralkodó veredősk játékát most ismét megjelenik, természetesen új kivitelben, ám a jó öreg szereplőkkel. A CapCom bejelentése szerint ugyanis a Japánban már debütáló program Európában is meg fog jelenni, mégis az április környékén.

A cég elnöke szerint az öreg rókák nosztalgiaáztatnak egy jót, és átélhetik újra a régi élményeket, a fiatalabb korosztály pedig megtudhatja, hogy miből is maradt ki annakidején.

Haitinak nem tetszett a Vice City

Haiti tiltakozást nyújtott be az amerikai kormányhoz és a Rockstar Games-nak, mert szerintük a GTA: Vice City rasszizmusra sarkal, főként Haitiek ellen.

A játékban többször is elhangzik: „nyrjúk ki az összes Haitit” szöveg, emiatt orrokkat meg az RG-re a derék tengerpartiak. Az viszont figyelemreméltó, hogy többek között az olaszok ellen is hasonló jókívánságok hangoznak el, ám az olasz kormányhoz eszébe sincs perre vinni az ügyet. A kiadó egyelőre nem reagált a vádakra, szerintük ugyanis, azok teljességgel megalapozatlanok.

Battlefield 1942 – Xbox livera?

Nem megerősített információ, de mostanság a gamer-társadalom arról pletykál, hogy Microsoftek Xbox live-ra akarják vinni a Battlefield 1942-et, amely az eddigi platformokon igazi sikertörtévé vált. Az EA egyelőre tagadja ezen állítást, ám állítólag egyik munkatársuk névtelenül elismerte, hogy már dolgoznak a projekten, hiszen az újgenerációs konzol adta lehetőségeket kihasználva, ismét csak sok pénz állhatna a házhöz,

tekintve, hogy online-ban valószínűsíthetőleg ismét hatalmas sikere lenne a BF-nek. Egy-két hónap múlva remélhetőleg már biztos információkkal is fogunk rendelkezni, addig azonban mindez marad igazi piacos pletykaszinten.





PS2

KONAMI



A számítógépes játékok már jó ideje próbálnak más tényezőkkel is hatni a gémekekre, talán mert ma már nem elég az. Tipikus példája ennek a WWX Rumble Rose, amelyben táposabbnál táposabb és igencsak alultöltött hölgyeménnyel vehetjük fel a harcot a ringben, a rivális csajok legyőzése

érdekében. Feladatunkat könnyíti a rengeteg kombó és küzdési stílus választhatósága, nehezíti viszont az átlag. Bravót olvasgatni plázacica kinézetű női egyedek igencsak durva agresszivitása, no meg mindegyikük különböző támadási struktúrája. Bár hivatalos besorolásnak a sport jelzőt kapta a kicsike, ettől függetlenül ne számítsunk valami igazán realisztikus műre. Inkább egy show-val telenyomott, rengeteg szexi csajt felvonultató szórakoztató vererekedésre. Tekintve, hogy ilyen is kell, és ideig-óráig talán jó szórakozást is fog nyújtani, reméljük a novemberi kiadási dátumot már nem fogják tovább húzni, és nem csak jövőre lesz lehetőségünk kiélni magunkat a csajokon, izé a csajokkal...

→ WWX RUMBLE ROSE

2004. NOVEMBER



PS2, XB

→ FLAT-OUT

EMPIRE INTERACTIVE

MÉG NEM TUDNI



Újabb izgalmas autós-szimulátorhoz lehet szerencsénk, hiszen már egy ideje folyik a Flat-Out fejlesztése, amely PS2-ön és Xboxon kívül PC-n is meg fog jelenni. A játék a Collin MacRae Rally babérait próbál torni, már ami a népszerűséget illeti, hiszen ez esetben a fejlesztők a teljesen realisztikus versenytől eltérően inkább az utközésekre, pördülésekre és koccánásokra helyezték a fő hangsúlyt. Ígértünk szerint a kocsi teljesítménye élethűen hordap be, vagy sűrű meg és ezzel arányban teljesítménye is változik. A külső nézetes sport reménységben 46 pályán vehetjük fel a versenyt az ellenfelek ellen, akik megpróbálnak minket leszorítani, háttrátni, vagy éppen technikáson megelőzni. Sajnos a kezdeti státuszából adódóan több infó nem igazán áramlott ki róla, a hivatalos honlapon is csak a jövőben olvashatunk bármilyen érdekes történet, többek között a megjelenési dátumot is.



XB

→ RACE DRIVER 2

CODEMASTERS

2004. TAVASZ

Talán még sokan emlékeznek a Toca Race Driver sorozatra, amely annál idején igencsak nagy hírnevet szerzett magának, sőt a CMRR legnagyobb ellenlábásává is feldolgozta magát. Szerencsére a sor folytatódik, és ha új néven is, de a régi profizmussal készül a Race Driver 2, amely a rendkívül sok játékmódot felvonultató ígéretnél köszönhetően hatalmas figyelemről övezve lesz egyre teljesebb. A programozók nem kevesebb, mint harmincegy különböző verseny-módot terveztek meg, ha akarunk bármelyik hivatalosan is futó Rally, Cross, Formula Ford, GT stb. osztályában és egyéb nyálankaságok által feljellezt bajnokságokban is elindulhatunk. Ehhez még a kínálat is: legalább harminc különböző típusú csodával próbálhatjuk meg uralni a pályákat, amelyek között régi és új ismerősökkel egyaránt találkozhatunk. Csak néhány bevezető név: Ford GT, Aston Martin Vanquish, Jaguar XKR, Nissan Skyline, AMG-Mercedes CLK stb.

Grafikai szempontból sem lehet olyan panaszra, hiszen itt is engine-csere volt, így új fényekben tóhet majd elő az RC2 varázsa. Tessék tavasz nézegetni a képeket, esetleg az előzetes videókat (megtalálhatók a hivatalos honlapon), aztán pedig reményeink szerint sokkal közelebbi formátumú barátságot is köthetünk az RD 2-vel.



PS2, XB, GC

→ HITMAN CONTRACTS

EIDOS INTERACTIVE

2004. MÁJUS

Szintén májusban esedékes megjelenés terén a hatalmas sikerű Hitman széria legújabb projektje, a Hitman Contracts, amely a Harry Potterhez hasonlóan minden platformon elérhető lesz. (A 2004 május információ a GC-t kivéve mindenütt ugyanaz, GC-n pedig egyelőre nincs bejelentett dátum) A fejlesztők ígérték szerint ez a rész lesz a legvéresebb és legsötétebb az eddigi siker sztorik közül, főhősünk ugyanis a kalandok során színművet saját gonosz énjével, no meg az ellenfelekével is. A történet Párizsban kezdődik, de a későbbiekben más nagyvárosokban is csellenghetünk. Szintén nagy újtásnak számít(ana) a kicsirellt grafikus motor, amely elviekben minden eddiginél szebb grafikát lenne képes produkálni, ez azonban szó mi szó, egyelőre nem látszik a pár előzetes képen, cőg nagylelkűen a hajlított. Remélhetőleg



meg azon amelyet a nép közzé csak valami kezdeti fázisról van szó, hiszen ebben az esetben a kényelmesebbé váló irányítással felvértezve ismét nagy sikert arathatna a 2004-es évben a jó öreg Hitman.

PS2

→ NEO CONTRA

KONAMI

2004. NOVEMBER



Újabb Konami mű, de végre-valahára nem szerepjátékról van szó, hanem egy verbális akció gémmről, amely ugyan nem FPS, hanem egy felül/hátul nézetből követett hent parti. Embereknek, már ha ember, ugyanis a legmodernebb fegyverzerenzelt vonulatja szemünk elé, amelyek a tipikus hi-tech kultúra jövővényei. Persze a mítoszok sem maradhatnak ki a tipikus Konami művekből, így a két új karakternek lehetősége lesz felderíteni egy titokzatos, ősi szamuráj legendáját, hogy aztán személyesen is találkozassanak vele, de a gonosz ellen sem cél nélkül lödöz ránk, náluk is kitárat van jó pár sötét lődög lefűlése. A sztori és a játékmenet tehát adott, és nem mehetünk el szó nélkül a grafika mellett sem, amely tökéletesen illik egy ilyen típusú világhoz, no meg egyáltalán gyönyörű is. Sajnos az elvi novemberi megjelenés egyáltalán nem biztos, az egyik utóbbi hír szerint ugyanis a fejlesztők nem haladnak az elvárt tempóban, ezért egy kis csúszás elképzelhető.



PS2 **→ RIDING SPIRIT 2**
CAPCOM **2004. MÁRCIUS**

A Riding Spirit személyében köszönhetünk a mezőnyben, játékmennel, no meg a mával próbál már előzetes- az 1000 köbcentis és egyéb lehetőségek indulni. Nem százhusz fajta különböző virtuális tudásunkat, a negy- A program másik fő erőssége a most kifejlesztett Motorcycle Real Sound System, amely minden eddiginél realisabb irányíthatóságot és ellenfe- leket ígér, akiknek mesterséges intelligenciájával csak akkor kelhetünk harcba, ha a legjobb beállításokkal és a legideálisabb vezetési stílussal rukkolunk elő. Extraktént lehetőségek nyílnak speciális pályákra is letesztelni képességeinket, de mehetünk csak idő futamot, vagy versenyzhetünk a kiválasztott versenyzőkkel is a karrier módban kívül.



egy olyan motorversenyt amely főleg a rengeteg választható paripák szá- ben is hódítanak. A 250 és nívós kategóriában nyílnak kevesebb, mint három- motoron próbálhatjuk ki ven játékmódban.



PS2, XB, GC **→ MTX MOTOCROSS**
ACTIVISION **2004. MÁRCIUS**



Ha már egyszer volt autóverseny, akkor egy kis motorkrossz is dukál az igényes olvasónak. A fejlesztők hasonló téma- ban utoljára Nintendo64-re alkottak, azóta pedig valljuk be, eltelt már némi idő, ám a Left Field megpróbál ismét csak nagyot alkotni, ezért egy nagygúny kiadó kezeit és persze pénzt megszerezve nem sajnálva a költségeket érteljes fejlesztésbe kezdett. A játékban a tervek szerint nagy különbségeket fedezhetünk majd fel az erősségi fokok váltásánál, hiszen könnyebb fokozaton látványosan nagyot lehet ökördölni (Crazycross), a nagyobb kihívást nyújtó hard részlegen azonban minden teljesen realisra készül.

Minden mozdulatra figyelünk kell, az ugratásoknál pedig érdemes mérlegelnünk, hogy mit is bír az aktuális „bringa”, és az emelkedő szöge mire lesz elég. No meg persze az ellen hadára is, akik szintúgy elsők szeretnének lenni, néha agresszíven letámadva, és kibuktatva minket. Szintén figyelemre méltó az online játék lehetősége is, (egyedül GameCube-re nincs hivatalosan bejelentve), amiben több- féle játékmódban egyszerre sokan is rendezhetünk egy- egye létezőt szívesen nincs szükség kábelre, sima dial-upal is jól fog muzsikálni az MTX.



XB **→ SUDEKI**
MICROSOFT **2004. JÚNIUS**



egy évvel eze- előtt a Xboxos közönség még nem volt túlságosan - eleresztve szerepjátékok terén, ám mostanság több párhuzam- mos projekt is fut, hogy a hiányt minél hama- rabb betömésük. A Sudeki is ebbe a sorba tartozik, mégpedig igencsak jelentős részben, hiszen az idén megjelenő RPG már most hódít gyönyörű grafikájával. A megszokottól eltérően most nem egy tipikus fantasy világról van szó, hanem jóval brutálisabb és sötétebb hangulatú birodalomról, ahol az örült harcmentesek mellett, az anarhista fegyvermániás punkokig minden féle létfórmával összefuthatunk. Négy választ- ható karakterrel indulhatunk neki a kihívásokkal

kecskegatót küldetéseknek, amelyben rengeteg csatát kell megvívni, mozi szintű vizuális támogatás mellett, rengeteg kovácsolt és fegy- verrel megspékelve. Az ellenek száma sem elhanyagolandó, hiszen több mint száz ádáz gyilkológéppel futhatunk össze barangolá- sánk során. Aki pedig nem csak az egy- játékos módban akarja kamatoztatni tudását, az online társasággal is beletemetkezhetsz a küzel- mekbe. Az eredeti tervek szerint a Sudeki már márciusban meg- jelent volna, ám pár nappal ezezőlt bejelentették, hogy a megjelenés tavasz végére, nyár elejére toldódik.



APRÓ NEWS

Xboxot kapott a névbitorló

A Microsoft tőle szokatlan módon nem bí- rósgai eljárással, hanem kölcsönös meg- egyezéssel jutott dőlőre egy igencsak vitatott nevű weblap gazdájával. A mikerowesoft.com ugyan első ránézés- re nem okozhat problémát, ám a helyes angol kiejtés után már egyértelmű a helyzet. A weblapot egy 17 éves amerikai srác jegyeztette be már jó ideje, a lap neve pedig nevéből adódott. Bill és a diszes kompánia természetesen azonnal rárohant indultak, ám végül bírósági el- járás helyett egy Xbox és némi technikai segítségért szabadtunk meg a kritikus lapnévtől. A dolog pikaritája az, hogy először mindössze 10 dollárt ajánlottak a névért, amely ugye még a regisztrációs díjakat sem fedezi. A srác természetesen azonnal nemet mondott, ám a második rohannál már beadta a derekát, igaz kis- sé feljebbbrófolta az árat.

Ingyenes N-Gage játékok

Jó hír az N-Gage tulajdonosoknak, hogy az egyik német szaklap ingyenesen le- tölthető játékokra szakosodott, amelyek a Nokia kis műremekére készültek. A progit természetesen nem Tomb Raider szintű alkotások, ám így is megéri őket leszedni, hiszen ren- geteg szórakoztató és egyedi darab fellel- hető közöttük. Akit érdekel a teljesen legális programok ma, az látogasson el a német lapra, azaz a <http://www.gratisgames.de/index.html?cmmre>, és próbálja ki, hogy mire is képes a legújabb játékgép.



Linuxos Gamecubeek készülnék

Az Xbox után a GameCube-re pályázik az a programozó csoport, akik célul tűz- ték ki a játékkonzolok Linuxszal való föl- szerelését. A Sony támogatásával már jó ideje vehetünk Linux rendszerű konzolt, Xbox is beszerezhető hasonló táma- gattással a piacon (a Microsoft ellenállása ellenére is), most pedig készül a GC-s változat, amelyet így nem csak játéka, hanem például médialejátszóra, zene- hallgatásra, és egyszerűbb „PC”-s mű- veletekre is használhatjuk majd. A Nintendo még nem adott ki hivatalos sajtóközleményt arról, hogy támogatják- e az ötletet, de valószínűleg nem fognak nemet mondani rá, hiszen a GC egyre inkább a bukás közeledik kerül, így min- den mentő ötlet jól jöhet számukra.



SILENT HILL 4: THE ROOM

BEMUTATÓ

↓ INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó:

Konami

Fejlesztő:

Konami

Hivatalos honlap:

<http://www.konami.com/silenthill4>

Megjelenés:

2004. ősz

↓ ELŐREJELZÉS

+

Még több karakter, még több fegyver, és új helyszínek – várhatóan a régi hangulat megtartása mellett.

–

Talán egy kis visszautalás az előző részekre nem ártana bele, valamint reménykedni tudok csak, hogy nem lesz „egyéjszakai kaland”.



SILENT HILL 4: THE ROOM

→ A RETTEGÉS IMMÁRON NEGYEDIK ALKALOMMAL KÖLTÖZIK A RÉGI KÉPANYAGRA ÉS A JÁTEKOSOK ZSIGEREIBE.

Január 9-én üttött be a ménkű hivatalosan is: a Konami által megrendezett „Játékosok Konferenciáján” leplezték le először a nagyközönség előtt is az immáron tetralógiává bővülő Silent Hill sorozat negyedik – és gyaníthatóan nem utolsó – részét. Az 1999 óta öröklött népszerűségnek örvendő sorozat a tűzkérészen átesve médiavonalak irányában kezdte meg tapogatózásait. A Francia Davis Films példának okáért már megvásárolta játék megfilmesítésének jogait is, és ebben a hónapban debütált Amerikában az IDW könyvkiadó Silent Hill képregény sorozata. Ám térjünk vissza egy kicsit a folytatásra, és nézzünk a körmeire a készítőknél – mit ígérnek nekünk idén őszre!

A sajtókonferenciát egy közel 10 perces videómontázs nyitotta a játékból, mely a jelenlévők egybehangzó véleménye szerint audiovizuális, és játéktörténelmi pillanatot. Az átvételő animációkból és játékok közbeni jelenetekből összeválogott egyveleg prezentálta a főbb karaktereket és ellenfeleket, valamint bepillantást engedett nyerni abba a szurrealista és kifacsarodott világba, ami a Silent Hill sorozatot eddig is jellemezte. Ahogy azt Akira Yamaoka, a játék produceri és zeneszerző feladatát is ellátó szakember kezdte (aki egyebek iránt már a kezdetektől a Silent Hill játékokra specializálódott belső Konami fejlesztőcsapat, a Team Silent vezetője):

„Az ablakok zárva. A falak nem áttörhetők. A telefon nem válaszol. És senki sem hallja meg dörbölőlése a külvilágból.” Mindezt egy olyan világban, ami első ránézésre semmivel sem különbözik a miénkétől. Autók járják az utakat, órási lakóházakból próbálják élni életüket az emberek, minden áldott reggel munkába mennek – főhősünk azonban mégis eltér a

megszokottól. Henry Townshend, a forgalmas Ashfield város lakosa, aki egyik éjjel arra ébred, hogy nem tud szabadulni a lakásából. Az ajtókban hatalmas láncok, és zárok fityegnek, és hiába is próbálkozna kitörni – teljes elszigeteltségbe kerül lakó- és embertársaitól. Az ötödik nap azonban érdekes portál jelenik meg a fürdőszobájában. Egy dimenzióküpi, mely térben és időben is egy megszokottaknál a legjobb jóindulattal sem nevezhető világba kalauzolja őt. Örült víziók, vértől tocsogó erőszakos jelenetek, szellemalakok, és mutáns szörnyek képe villan be az új világ kapuján. Vajon mi lehet a kapcsolat Henry jelenléte és a megnyílt kapu mögött fellelő kép között? Egyben biztosak lehetünk: a választ a Silent Hill 4 végigjátszása után kapjuk...

Talán a legfontosabb újítás a sorozatban, a belső nézet bevezetése volt, amit Yamaoka úr a referálása alapján Henry lakásában aknázhathatunk ki – ilyenkor láthatjuk igazán kiteljesedni a Metal Gear Solid 3 módosított motorját, amit egyébről írtak fel a Team Silent fejlesztőitől. A portálokban keresztül bebarangolható ledércláncban azonban marad a jól megszokott külső nézet perspektívájánál, tehát a hagyományok tisztelete nem marad ki a negyedik részből sem. Mint ahogy a szintén maradt a fejtorok, és segítő-társak is – a harmadik részelletben jóval több fegyverrel és emberi lényvel sodor össze a sors, így téve a történetet még izgalmasabbá és szórakoztatóvá. Praktikus frissítés a kezelen is eszközölték a tokioi fejlesztőháznál, miszerint a fegyver és tárgyváltáshoz immáron nem kell külön belépni az inventory képernyőre,

hanem egyből, akció közben lesz rá lehetőségek. A főbb helyszínek, mint a hotel, a börtön, vagy az erdő mellett természetesen Silent Hillbe is elvezet majd utunk, azonban, hogy milyen minőségben, illetve mit találunk majd ott – az csak a megjelenés után fog kiderülni. A helyszínek és szereplők egyik részéből sem lesznek ismeretek, ami azt jelenti hogy teljesen új arzenálunk gondolkodnak a Konami emberei. Ez egyrészt pozitívum a sorozatot most megismerőknél, mert könnyebben beilleszkezhettek az eddigi trilógia mondavilágába, másrészt pedig szomorú azokra nézve akik további részeket szeretnek volna meg tudni mondjuk a White Claudia nevű gyögyserőről... A karakterek pontos ismeretét, és szörnyek bemutatása a sorozat előző részeihez hasonlóan csak vázlatosan történt meg – a főbb poénokat ugyanis a játéka tartogatják. Azt azonban már most láthatjuk, hogy a kétféle, leginkább csecsemőre emlékeztető, hosszú karjaival utának jartató, lebegő féltettű lény lehet a játék legbizarrabb teremtménye, a falból kitépődő és föld felett közködő húslénnyel egyetemben.

Az eddigi gyakorlatotól eltérően, az őszre bejelentett megjelenés egyszerre esedékes a két nagyobb platformon, így a PlayStation 2 és Xbox tulajdonosok napra pontosan ugyan akkor vehetik bele magukat a különleges oknyomozásba – egy, mindkét gépre totálisan megújuló verzió segítségével. Mi már nagyon várjuk - reméljük jó pár álmatlan éjszakát előlthetünk majd, a Szoba alcímmel érkező, negyedik Silent Hilllel.

Bagó Péter

JUICED

→ AVAGY MI TÖRTÉNIK AMIKOR AZ NFSU ÉS A GT 4 GYERMEKET VÁR.

Talán a pusztá véletlennek, talán a Fast and Furious filmeknek köszönhetően újjáéledni láthatjuk az illegális autóversenyzés világába kalauzoló játékokat. A Midnight Club 2 és a Need for Speed Underground sikerén felbuzdulva egyre több cég próbál meg betörni erre a viszonylag új területre. Az angol székhelyű Juice Games csapata a napokban jelentette be a nemes egyszerséggel csak „Juiced”-re keresztelt játékát.

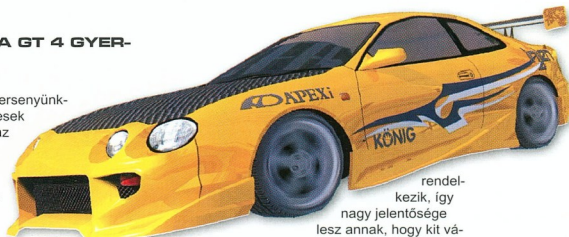
Sokak számára valószínűleg nem cseng ismerősen a Juice Games neve, hiszen maga a csapat csak 2003 elején vette fel jelenlegi formáját. Legtöbbjük az elmúlt években már dolgozott együtt a Digital Image Design és a Rage Warrington szárnyai alatt, olyan játékokon, mint a Eurofighter 2000 vagy az eRacer. Mint minden új játéknál most is az első, és mindenki által feltett kérdés: mivel fog a Juiced többet nyújtani az elődökénél? A fejlesztők elmondása alapján programjuk az első olyan autóverseny lesz, mely szakít a hagyományos árkdal apokkal, és ötvözi próbálja a Need for Speed Undergroundban megkedvelt tuningolást a Grand Turismo sorozat improvizált realitásával.

A játékban nem lineárisan jutunk majd előre, hanem alkalmunk lesz karakterünk fokozatos képzésére, amivel elismerést is, de a legfoképpen pénz szerzhethetünk további céljainkhoz. Minél több pénzre teszünk szert, annál több autót és tuning alkatrészt leszünk képesek megvenni. A programban összesen 50 járgány (Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot, Chevrolet), és több száz neves gyártói licenszelt alkatrész (APEXI, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine, HKS) áll majd a rendelkezésünkre, melyek mindegyike elérhető lesz egészen a kezdetektől, csupán az árak fog különbözni. Ez az „apró” tényező pontosan elegendő lesz annak a megakadályozására, hogy egy agyon tuningolt Nissan Skyline volánja mögött

lássunk neki legelső versenyünknek. A tuning szerelmesei legnagyobb öröme az autók szinte minden alkotóeleme cserélhető, módosítható vagy éppen átfesthető lesz. Ebből is látható, hogy a készítő nem feledkeztek meg az optikai tuningok nyújtotta élvezetekről sem: matricák, felnik és egyedi festések egész sora várja majd a kreatív játékosokat.

Négy különböző egyjátékos mód, illetve a napjainkban egyre jobban elengedhetlenül váló multiplayer opció (osztott képernyő és internetes játék) szolgálja majd ki a játékosokat. Az egyjátékos módok között megtaláljuk a szokásos gyakorlati, időfutamat, hagyományos-, és gyorsulási versenyt és egy speciális kategóriát, ahol extra trükköket kell végrehajtaniuk a pontokért. Az internetes játék típusainak megismerésére még várunk kell az idei E3-ig, ugyanis a programozók csak ott fogják feltárni azokat. A hagyományos karrier mód mellett lehetőségünk lesz az alábbi extrák megnyerésére: Millionaire (1.000.000 dollárt kell összeszednünk egy év leforgása alatt), Sprint Mania (50 gyorsulási versenyt kell megnyernünk 90 nap alatt), Grand Tour (minden helyszínen nyernünk kell), Honda Challenge (gyűjtünk be az összes Hondát és nyerünk mindegyikkel 3 versenyt), Gambler (nyerünk fogadáson 500.000 dollárt), Pink Slips (10 pink slip versenyt kell megnyerni). Ha sikerül megnyernünk valamelyik kategóriát a fellelőrtak közül, akkor máris új feladatokat elé állít minket a játék. A program igazi újításainak egyike a csapatverseny lesz. Amennyiben jól teljesítünk a versenyek során lehetőségünk lesz elcsábitani más versenyzőket a saját csapatunk számára. Minden versenyző különböző képességekkel

«A SRÁCOK ELŐZŐ JÁTÉKA A LAMBORGHINI EGY KISEBB KÁLVÁRIÁN VAN TÚL, DE MEGJELENÉSE MÉG MINDIG KÉTSÉGES»



rendelkezik, így nagy jelentősége lesz annak, hogy kit választunk egy adott versenyhez.

A versenyek alatt különböző utasításokat adhatunk majd csapatársainknak, igaz fegyverek hiányában nem lesz „attack target”, viszont csapatársunk akadályozni fogja kiszemelt áldozatunkat, amennyiben erre határozott felszólítást kap.

Mint azt már említettük a Juiced elsősorban szimulációs alapokra épül melynek szerves része lesz autók amortizálódása is. Egy kiadós ütközés következtében nem csak vizuális anomáliát fogunk észrevenni járművünkön, hanem annak menetteljesítménye is nagymértékben megváltozik majd az elszenvedett sérüléseknek megfelelően. Még talán ennél is kellemetlenebb lesz az a tény, hogy autók nem fognak valamilyen mágius úton regenerálódni a verseny befejezésével. A verseny károsodás kijáratása egy jó adag zölthasúba fog kerülni, így érdemes lesz övni kedvencünket a fizikai érintkezéstől.

Közel egy évnek kell még elteltie, hogy az alant felsorolt képességek mind realizálódjanak egy komplett játék formájában, de az ígéretek már így is elég vonzóak ahhoz, hogy elvissük a várakozás kellemetlenségét. Amennyiben a Juice Games sikerrel veszi az akadályokat, nekünk meglesz minden esélyünk, hogy idén ősszel újra olajos kézzel tuningoljuk kedvenc négykerekűnk.

Johnny

↓ INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó:

Acclaim

Fejlesztő:

Juice Games

Hivatalos honlap:

<http://www.juicegames.com/>

Megjelenés:

2004. II. félév

↓ ELŐREJELZÉS

+

50 különböző autó, rengeteg tuning alkatrész, valóságghű fizika

=

A grafikai még lehetne egy kicsit finomítani a konkurenciához képest (lásd PGR 2)





SHELLSHOCK: NAM '67

BEMUTATÓ

↓ INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó:

Eidos

Fejlesztő:

Guerrilla

Hivatalos honlap:

Még nincs

Megjelenés:

2004. II. félév

↓ ELŐREJELZÉS

+

Az első olyan konzolos játék, amely valódi vietnámi hangulatot próbál teremteni.

-

Még a Kill Zone-t sem láttuk, így nehéz lenne megjósolni, hogy pontosan mire is képesek a holland fenomének.



SHELLSHOCK: NAM '67

→ A „HALO BÜNTETŐ” RÚK EZÚTTAL VIETNÁMBAN TESZNEK EGY HOSSZABB LÁTOGATÁST.

Amikor kezdtük azt hinni, hogy a második világháború témáját már teljesen kiveszték a játékkészítők, akkorők egy kisebb ugrást hajtanak végre az időben, hogy a múlt soron következő nagy és ismert eseményénél landoljanak. Vietnám háborús múltjának felhasználása látszott a legkézenfekvőbb dolognak miután a WW II-ről már mindent megmutattak nekünk, amit egyáltalán érdemes volt látni az adott témában. A nemrégiben újjákeresztelt Lost Boys csapata végre felfedte idáig szigorúan bizalmasan őrzött projektjét a ShellShock: Nam '67-et.

Az elmúlt évek során az első, illetve a második világháború témájával foglalkozó játékok egyre több rajongót nyertek meg maguknak. Gondoljunk csak a Medal of Honor sorozat elképesztő népszerűségére vagy más háborús játékok sikereire. A siker egy része a programok emberközvetlenségében keresendő, célunk nem egy kitöltő idegen faj minden példányának lemeszárítása és a galaxis végső pusztulását való megmentése volt, hanem az emberiség közelmúltjának egy új szemszögéből – sokszor igen brutálisan – történő megközelítése. A normandiai partraszállás vagy Berlin ostroma már szerepelt a háborús játékok repertóriumában, így elérkezettnek látszott az idő egy másik népszerű és sokak által kedvelt

eseménysorozat felelevenítésére. A vietnámi háború terrorját és kegyetlenségét feldolgozó játékok eddig csak PC-re láttak napvilágot. Ez lesz az első alkalom arra, hogy a konzolos társadalom is kivegye részét történelmünk ezen időszakából. Ki is lehetne alkalmasabb erre a feladatra mint az a csapat, amely gözörrel dolgozik egy másik konzolos szuperprodukción a Kill Zone-on.

A közelmúltban még Lost Boys-ként ismert hollandiai fejlesztőtársulat nevet változtatott a szerintük, és anyavállalatuk szerint is testhezállóbb Guerrillára. Maga a Lost Boys 2000 januárjában alakult meg három kisebb holland játéksztúdió egyesüléseként. Célként tűzték ki olyan innovatív játékok készítését, amely mindenki számára egyaránt élvezhető lesz. Népszerűségüket egy másik sokáig titkos, és még mindig fejlesztés alatt álló játéknak, a Kill Zone-nak köszönhetik, melyről mindenki csak „Halo büntető”-ként beszél. Tény, ami tény, a srácoknak először még bizonyítaniuk kell, hogy kiérdemelték eme megítélés címet.

Elmondásuk szerint a ShellShock: Nam '67 lesz az első olyan játék, amely Vietnám valódi poklát mutatja be a videojátékok történetében. Mi egy zöldfülű amerikai katona bőrébe bújhatunk, aki hamarosan megtapasztalja a vietnámi háború minden félelmét és rettegését. Utunk során találkozni fogunk civilek által benépesített települések napalm bombázásával, vietkongok által telepített gyilkos csapdákkal és egy soha meg nem szűnő láthatatlan fenyegetéssel. Feladataink között megtalálható

lesz szinte minden az észak-vietnámi hadsereggel való harctól kezdve egy vietkong táborok likvidálásáig. Végrehajtásukhoz fegyverek egész arzenálja fog segítséget nyújtani: pisztolyok, puskák, álvíznyatra szerelt gépfegyverek és gránátok teszik majd teljessé a bozótharc örömet.

A Guerrilla csapata által megalkotott technológiának köszönhetően eddig sehol sem láttunk részletességgel élethűt a Vietnám minden kegyetlenségét. Kalandjaink végigvezetnek minket a buja déli erdőktől egészen az északi határ magas hegyeibe, sűrű dzsungelnek, gyérén lakott települések és klausztrófob alagútrendszerek torokszorító hangulatát kelte életre. A grafikus megvalósításért a „Core”-nak becézett 3D motor a felelős. Maga a motor egy specialisan erre a célra létrehozott csapat több éves fejlesztésének az eredménye, mely maximálisan kihasználja konzolunk minden képességeit.

Az kétségtelen, hogy a ShellShock: Nam '67 nagy potenciálval indul majd a nyári kánikula amúgy teljesen kies időszakában, de ez önmagában még nem lesz elég a sikerhez. Én személy szerint bízom benne, hogy a Guerrilla tehetséges csapata bizonyítja rátermettségét, és puszkaporszagú felüldést hoz a nagy melegbe. Egy népszerű pufi srác kissé módosított szavaiaval zárom mondandómat: „jönnek elő az emlékek, sárgák lesznek mögöttünk”!

Johnny



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

→ A FORRONGÓ VILÁG GEOPOLITIKAI CSATÁROZÁSAI ISMÉT
FEGYVERBE SZÓLTJÁK SAM FISHERT, AKI AZ ELMÚLT KÉT
ÉVET KEMÉNY TRÉNINGGEL TÖLTÖTTE...

Hosszú bevezető helyett ugorjunk fejest az új rész változásainak taglalásába – szerencsére van belőle bőven. Amit a játékos először észre fog venni, hogy Sam élethűbb, mint valaha, amit az új, finomított karakteranimáció tesz lehetővé. Hősként mozgása még kommandósabb lesz, például két függőleges fal között felmászás-felhúzózkodás, nyitott ajtókon átjutás egyfajta guggoló-guruló mozgással, vagy épp kimászás egy száguldo vonat ablakán.

A nehézségi szint a fejlesztők kicsit finomítottak, lévén az USA-beli játékosok nem vevők a túl hűzós akciókra, gondolkodni főleg nem szeretnek. Azért persze a taktikát és észjárást kedvelőknek sem kell szomorkodni, például az említett vonaton sem lehet végigrohanni, hiszen mind a rosszfiúk, mind a civilek – akik szintén új színezetű jelöléseket a játékban – furszállni fogják, hogy valaki az ablak rossz oldalán mászkál, az üveget tükrökkel használó, minikijét igazító hölgy éles sikkolya, mely maszkos képed felbukkanását követi,

hatásosabb lesz minden riasztónál. Itt megmutatkozik a stuff új oldala is: nincs többé lineáris, kötött útvonal, azaz a vonat elejére bent a kocsiiban, de akár a szerelvény tetején, alján vagy oldalán is eljuthatsz, és ez jellemző az egész játékmotrre. Több jópofa puzzle is elének kerül; például a vonat hajtsza célja egy múltbú kettőshűgnyók elkapása, új, új elérés cédóhoz, elég bekapsolni a hőérzékűs péművevet,

és megkeresni, kinek a jobb lába szobahőmér-sékűtű... Ugyünkünk ezúttal egyébként több nagy, nyílt terepen bukkán fel, sokszor nappal, ami újabb lehetőség az „árnyéktáncra” – az új helyszínek egyébként. Jeruzsálem, Párizs, Los Angeles, Dili (Indonézia) és Dzsakarta. A grafika természetesen az új idők minden nívómát felvonultatja, tükröződő felületek, élsimítás és társai, a már védjegyeknek számító, zseniális fény-árnyék hatásokkal egyetemben.

Ellenségeink intelligenciája is fejlődött, sőt fejlődik a játék folyamán. Aktívan használják zseblámpáikat, kedvenc FN7-es pisztolyunk új lézeres célzóberendezésének mellükön tancoló piros pötytyét észreveszik és leereagják, sőt társaik hulláját látva golyóálló mellényt és sisakot húznak, ezért sokszor okosabb lesz visszafogani dühöngésünket. Sam arzenálja is jelentősen bővült és finomodott. Minden fegyverünknek lesz másodlagos funkciója, mind ezekkel, mind a hasznos kűtyűkkel immár rőptében szerelkezhetsz fel. Jópofa dolog, hogy amint ügnyünkünk megközelít egy bombát vagy más csapdát, a kontrollor finom rezgéssel figyelmeztet a veszélyre.

A legnagyobb nívóm a többjátékos üzemmód lesz. Négy játékos vehet részt a meccsben: egy új szervezet, a „Shadow Net” kémei a zsoldosok ellen, a csapat arányát tetszés szerint állíthatjuk be (2v2, 1v3). A kémei hagyományosan külső nézetből játszanak, arzenájuk és mozgáskészletük ugyanaz, mint kollégájuknak a szőlőmódban, feladatuk között komputerek feltörése, tárgyak ellopása szerepel. Ellenfelükkel a játékbeli csúcászoldosok életét élhetjük – belső nézetből! A szuperkémei ügyességét és technikáját ellensúlyozandó ezen az oldalon komoly tűzerő és felszereltség jelenik meg: fejre szerelt lámpa, mozgás- és

hangérzékűk, speciális vizuális lehetőségek, karabély, lézeres közelítőknak, villanó- és repeszgránátok. Egy példa a játékmotrre: a rosszfiúk lerakják az aknákat a komputer köré, ezzel rákényszerítik a kémeiket, hogy azok használják a hőérzékűs szeművegűket, hiszen ezzel ki tudják szűni a robbanászerkezetet. Csakhogy a zsoldosok egyik speciális „nézőkéje” alkalmas a bekapsolt elektromos eszközök felderítésére, és az SN hű- és ajtótároló kézsége is ebbe a csoportba esik... A rosszfiúk másik ilyen speckó pápaszeme a környezetről csak a mozgó objektumokat emeli ki, így az árnyékban lapodó kémei ki. És az ellensúly? Az utóbbiak elektrosokk fegyvere (csak ezt használhatják, és ezzel sem lehet megölni az ellenfeleket, csak elkábítani), melynek egy fejre mért ütése kioltja a zsoldos kameráját (az ütést az áldozat is érzi a kontrollor rezgéséből). Mindkét oldal rendelkezik többszínű zoomot lehetővé tevő teleszkópokkal és látszóveklével, a legnagyobb közelítésben még a beszédet is elcsíphetjük. És mindazokra, akiknek egy headset is birtokában van, további élmények várnak: beszélgethetsz csapatársaiddal, és ha elkapsz valakit hátulról, fülebe süghatod kedvenc egysorosodat...



Az Ubisoftot jó szokásához híven ismét feljebb toltta a léce, de Shanghai stúdiójának programozói mindent elkövetnek az átlátszra. A csavaros sztori (szerzője ugyanaz, mint az első részé), a nem lineáris játékmotr, az új mozgások és fegyverek egy nagyon jó szolista módot ígérnek, a műfaban szokatlan többjátékos móka pedig egészen izgalmas színt visz az egészbe. A Splinter Cell: Pandora Tomorrow az év egyik első sikere lehet – pedig elég mozgalmas esztendő elé nézünk...

[/redenc

↓ INFO BOX

PS2 - XB - GC

Kiadó:

Ubisoft

Fejlesztő:

Ubisoft Shanghai

Hivatalos honlap:

<http://cmt.ubisoft.fr/pandora>

tomorrow/

Megjelenés:

2004. március

↓ ELŐREJELZÉS

+
Nem lineáris játékmotr, új mozgások, fegyverek, kűtyűk, szenzációs grafika, új, érdekes többjátékos üzemmód.

-
Elhanyagolt család, barátok, munka...



FINAL FANTASY X-2

VÉGIGJÁTSZÁS



FINAL FANTASY X-2

➤ A FINAL FANTASY NEVÉVEL MÁR MINDENKJI TALÁLKOZHATOTT, HISZEN NEM CSAK EGY JÁTÉK SOROZATOT TAKAR, HANEM FILMET, AKCIÓFIGURÁKAT, KÖNYVET ÉS KI TUDJA MEG HÁNY CSECSEBECSÉT, PÉLDÁUL KÓLÁT IS JÓL LEHET VELE REKLÁMOZNI. A TÖRTÉNETEK MINDIG KÜLÖNÖZŐK VOLTAK, SOHA NEM KÖVETKEZTEK EGYMÁSBÓL ÉS NEM IS VOLT EGYIK-NEK SEM FOLYTATÁSA. MOSTANÁIG.

↓ INFO BOX

Tesztplatform: PS2

Kiadó:

Electronic Arts

Fejlesztő:

Square Enix

Hivatalos honlap:

<http://www.square-enix-usa.com/games/FFX-2/>

Megjelenés:

2003. november 18.

Többjátékos mód: Nincs

↓ ÉRTÉKELES

JÁTÉKÖTLÉT: ■■■■■■

MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■

JÁTÉKÉRTÉK: ■■■■■■

ÖSSZEHATÁS: ■■■■■■

↓ VÉLEMÉNY

+

Még mindig nagyon szép a grafika, hozza a Final Fantasy hangulatot, van benne kihívás.

-

Kevés újdonság, kissé elnagyolt történet, talán nem olyan erős a kapcsolat a két rész között.

A Final Fantasy X-2 szakit a hagyományokkal, és most először ugyanabban a világban kalandozhatunk újra, amit korábban már keresztül-kasul bejártunk. Persze ez nem jelenti azt, hogy unatkoznunk fogunk, sok minden megváltozott. Például Yuna is, aki egy olyan videofelvétel találat, melynek hatására Sphere Hunternek áll, így kalandos dolgokba keveredik, és velünk együtt fogja kideríteni mi is az igazság. A grafika és az egyéb körítés, nem sokat változott, semmivel sem rosszabb, mint az előző, viszont nem is jobb. Ez talán egy kicsit rossz szájíz, hogy maga után a rajongókban, hiszen két év telt el az előző kaland óta, és azóta sokat fejlődtek a PlayStation 2 játékok. Az igazi fanatikusokat azonban ez nem fogja zavarni, boldogan vetik majd bele magukat az új feladatokba. Erről jut eszembe, van egy érdekes újítás, mégpedig a missziók. Az egész játék tulajdonképpen ezekből áll, amelyeket megoldva fokozatosan haladhatunk előre a történetben. Ne is fogyasszuk az amúgy is kevés helyet, vájunk bele...

A Végigjátszás

Teljes részletekbe menő leírást ne várjon senki, ahhoz valószínűleg az újság teljes terjedelmére szükség volna. Ez a pár oldal fel sorolja a jelentős eseményeket, és segítséget nyújt azok megoldásához. Azonban sok mindenre egyszerűen nincs elég hely, így jócskán marad a tisztelt játékosnak is feladata, ami úgy gondolom nem is baj, hiszen így kerek az élmény. Tehát nézelődünk és kutakodjunk bátran, rengeteg felfedeznivaló van, ami nem kerülült ki papírra. A végfejelet többféle lehet, annak fényében, hogy hogyan teljesítettük. A legkomplettebb befejezést akkor láthatjuk, ha száz százezer vagy többre teljesítjük a játékokat. Ez az írás erre fókuszál, vagyis hogyan ér-

teljük el ezt. Kövessük az itt leírtakat, és ne keseredjünk el, ha elsőre nem sikerül, mentessünk szorgosan, hogy legyen mihez visz-szatérni, és mivel tökéletes recept nincs, lehet, hogy még egyszer végig kell majd menni a játékon. Van még egy nagyon fontos szabály: nem szabad semmilyen átvezető filmet elnyomnunk (Start és négyzet), még akkor sem, ha meghaltunk és már huszonötödjére kell azt végignéznünk. A dialógusokat elnyomhatjuk az x-szel, kivéve ha ennek pont az ellenkezőjére nem kér a leírás (pl. Maechannel való beszélgetések). Nna hajrá!

Chapter I.

LUCA

A nyitó animáció után fuss le a mólón, a Yuna hasonmáshoz. A második dokknál lesz egy Mooglee egy rakás láda előtt. Érintsd meg és a HP/MP szintek feltöltődnek. A móló végén meg kell küzdened a titokzatos idegennel és embe-reivel és megszerezni a Garment Gridet. 1.6%

CELSIUS

Beszélj minden szereplővel, aki a fedélzeten van, majd menj át a Cabinba és beszélj a pultosossal is. Ha már itt vagy pihenj is egyet (szintén a pultosossal kell beszélned hozzá). Térj vissza a Bridge-re és beszélj Shinnával. Válaszd a Treasure Sphere pontot, aztán a Journey Start sphere-t. 3.4%

MOUNT GAGAZET

Megint találkozunk Leblanc-kal és barátjaival. A feladat, hogy hamarabb feljuss a hegytetőre, mint ők, a megadott szintidőn belül és ott legyőző Boris-t a nagy rákot. 6.0%

CELSIUS

Vigasztald meg a földön fekvő Brothert (Comfort Him), majd beszélj Shinrával. 6.6%

LUCA

Ebben a misszióban kiderült mit is csinált Yuna a koncert alatt. Menjünk le a térre és beszéljünk a stand mellett ücsörgő emberrel. Most egy mini játék következik, amiben tíz lufit kell kiosztanunk a jelenlévőknek (ne felejtjük ki az üveg mögötti kettőt sem). Miután visszakérülünk a Celsius-re, térjünk ismét vissza a Lucára és menjünk el a stadion bejáratához (le a térre, ahol lefele kell menni, majd át a hídon). A receptiósnál menjünk a jobb oldali lépcsőn és beszéljünk Rinnet. 8.2%

MI'IHEN HIGHROAD

Itt most csak annyi dolgunk van, hogy bekukantunk és Yuna felidézzi emlékeit (jöhetünk a Celsius-ról is, de érkezhetünk a Lucáról a kiindulóponttól ha a felfelé induló lépcsőn megyünk). 8.4%

MUSHROOM ROCK ROAD

Beszéljünk Yaibalal és fogadjuk el a missziót, amit felajánl, de még a bejárat előtt feltétlenül beszéljünk Claskóval, és csak aztán kezdjük meg a küldetést. Sötétedéskor nagyobb az esélye, hogy megtámadnak, úgyhogy inkább csak világosan érdemes mozogni. Kövessük Ormit és Logos-t, és ahol leugranak a sziklák közé a völgybe, ott mi is menjünk le. Menjünk végig az ösvényen a mentési pontig és lépünk be a barlangba. Miután hozzájutunk a Crimson Sphere-hez, beszéljünk a barlangba belépő Marodával. Menjünk vissza oda, ahol leugrottunk és aztán tovább a fenti úton, amerre az vezet, egészen a liftig, melyet használjunk is. Miután beszélünk Elmával, liftezzünk ismét egyet és a Youth League HQ-ra jutunk. Az épület bejáratánál találjuk Lucit, akivel beszéljünk kétszer is,

majd forduljunk a jobb oldalra kuporgó Maechenhez és beszéljünk vele is. Nagyon fontos, hogy türelmesen halgassuk végig az öreget, ne szakítsuk félbe, sőt egyáltalán ne nyomjunk semmilyen gombot. A monológ végén felajánlja, hogy szorítsuk meg a kezét, ezt fogadjuk el. Menjünk végig újra a Mushroom Rock Roadon, vissza az út elejére, ahol Yaniballal találkoztunk és invitáljuk meg Claskót a hajókra. Menjünk vissza mi is a hajóra és beszéljünk



Shinrával, hogy megnézhessük a frissen szerzett Crimson Sphere-t. Ezután irány a Cabin, ahol Claskóval kell társalognunk. 13.0%

DJOSE TEMPLE

Várjuk ki, míg a sor eltűnik a sátor elől és aztán menjünk be mi is. Bent azt beküdenek a templomba, hogy beszéljünk Gippallal, szóval tegyünk így. Ezután menjünk utána ki a templomból, majd dél felé. Itt ismét beszéljünk vele és megkapjuk a Letter of Introduction. Vissza a hajóra. 14%

MOONFLOW

Keressük meg a kis piros ruhás Toblit és beszéljünk vele. Arra kér, hogy keressük meg és kísérjünk vissza az alkalmatosságát. Menjünk tovább az úton és meg is találjuk a Hypeitót. A Chocobos fogat mögött haladjunk a visszaúton és a tolvajokat kivétel nélkül fogjuk el, egy csomagot sem veszíthetünk el. Miután sikeresen teljesítettük a kérést, megkapjuk a beigért Gun Mage Dressphere-t és egyéb hasznos cuccokat. 14.6%

GUADOSALAM

Megint egy visszaemlékezős részes. Szaladjunk a felfelé vezető kis ösvényen a Farplane bejárata felé, és láthatunk egy újabb átvezetőt. 15%

THUNDER PLAINS

Az előző helyszínről is átjöhettünk ide, a lenti baloldali barlangon keresztül. Más dolgunk itt sincs, mint megnézni az emlékeztetőt, aztán vissza a Celsius-ra. 15.2%

MACALANIA WOODS

Itt hamar találkozunk Bayrával, aki pár szó után távozik.

Menjünk tovább jobbra, kelet felé, majd a két ór utáni keresztjeződésnél délre. Itt Dongával csevegünk, aztán menjünk vissza oda, ahonnan jöttünk egészen a Save Sphere-ig. Itt válasszuk a fény ösvény mellett utat, amelyen jó darabon kell mennünk, hogy elkérjük Pukutakot. Miután vele is társalogtunk, menjünk tovább az ösvényen, és egy négyes elágazáshoz érünk. Válasszuk az észak-keleti és beszéljünk Tromellel négyszer. Menjünk vissza, és most az észak-nyugati irányba haladjunk tovább. Itt láthatunk egy jelenetet és találkozunk O'akával, aki viszont elszalad, és persze nekünk meg kell keresni. Menjünk a keresztjeződésben a megmaradt negyedik úton, dél-kelet felé. Azon a fényösvényen járunk, amerre Bayra lépett, mikor beszélünk vele. Menjünk tovább rajta és visszaérkezünk a Save Sphere-hez. Menjünk úgy, mint amikor Dongához mentünk, csak ezúttal északra forduljunk a keresztjeződésben. Itt egy fa tetején megtaláljuk O'akát, aki mivel beszorult, végre beszél velünk. Invitáljuk meg őt is a hajóra. Térjünk vissza mi is és menjünk a Cabinba és beszéljünk az új utasal. (Megjegyzés: Mielőtt újból Macalanía Woodsba látogatnánk a harmadik fejezetben, feltétlenül rendezzük el O'aka tartozását. Tippekért lásd a második fejezet Guadosalam szekcióját.) 17.4%

Rikku

Az alatt a két év alatt, mióta Yuna'val legyőzték Sint, Rikku beutazta Spirát egy csapat Al Bhed társaságában. Sin legyőzése után egész Spirát elkapták az igazság utáni kutatás szele, ez alatt Rikku és Brother megalapították a Gullwings nevű Sphere Hunter csapatot egy pár másik Al Bheddell. Yúnát is beszervezték, és azóta együtt utazgatnak a Celsius-szal. Rikku hihetetlen életerejével a csapat mozgatórugója.



FINAL FANTASY X-2

VÉGIGJÁTSZÁS



BIKANEL DESERT

Kis eltérve végződésünk szerencsésen végződik, mert megtaláljuk. A táborban meg kell várni Nhadala érkezését, beszéljünk a helyiekkel, majd mikor megjön, adjuk oda a levelet. Most már áskálódhatunk, de csak egy sikeres ásatást végezzünk el. Ha ez megvan, akkor ne folytassuk, csak majd az ötödik fejezet Djose Temple szekciója után.

18.2%

BEVELLE

Baralai-al kell találkozni és beszéljünk, ehhez csak végig kell sétálnunk az úton, el sem lehet tévesztani.

18.2%

CALM LANDS

A szakoskos módon nézzük végig a bevezető animót. Ezután valamelyik cégnek PR kampányt szervezni. Ehhez oda kell menni bármelyik játékstandra, és beszélni valamely emberrel a Publicity pontot választva. Az ötödik fejezeti Clam Lands látogatásig 400 pontot össze kell gyűjteni.

19.0%

MOUNT GAGAZET

Az animáció után Kimahri-val találkozunk és beszéljünk, de Garik megvár minket. Amikor beszélhetünk hozzá, akkor a középső opciót választjuk. Miután elment beszéljünk meg Kimahri-val, és a választásnál szintén a középsőt mondjuk neki. Mindennek majd később lesz haszna.

19.4%

BESAID ISLAND

A faluba érkezünkkor Wakkával találkozunk, miután elcsévegtünk, keressük fel

Lulut is a kunyhójában (jobbra a középső) és vele is beszéljünk. Töltsük itt az éjszakát, majd reggel beszéljünk ismét Lululal a kunyhó előtt és fogadjuk el a missziót. Lényegében Wakkát kell megtalálnunk, ehhez ki kell nyitnunk a parthoz közeli részen lévő ajtót. (Ehhez elég sokat kell nyomoznunk, de sajnos a hely nem elég ennek kifejtésére. Pár tipp: Ahhoz, hogy kiderítsük a számkombinációt, ami a zár nyitja, beszéljünk a helyiekkel, valamint kövessük a térképen található bíbor jelöléseket.) Ha sikerül az ajtónyitás, beszéljünk Wakkával, majd rövid felfedezés után az itteni Boss-t, a Flame Dragonot is le kell győznünk. Ezután beszéljünk megint Wakkával.

21.6%

ZANARKAND RUINS

Menjünk végig az úton a romokhoz, át a Dome-on és a fittlet le.

A következő szobában beszéljünk Ciddel és válasszuk a „You bet I do”-t. A hátralévő részen még vár ránk egy Treasure Sphere beszerzés és egy főellenség legyőzése.

23.4%

CELSIUS

Itt most csak nézünk vagyunk, automatán mennek az események. A következő helyszínről esik szó meggy egy bizonyos Awesome Sphere-ről.

23.6%

KILIKA ISLAND

Látogassuk meg Donát a kunyhójában és beszéljünk vele (a második placon van az emeleten balra), majd menjünk északra, az erdőn keresztül egészen a templomig. Nincs más hátra, mint legyőzni a Boss-t és begyűjteni a Sphere-t.

25.2%

Chapter II.

CELSIUS

Beszéljünk a pultossal a Cabinban és pihenjünk egyet. Beszéljünk a Bridge-on Brotherrel és adjuk az Awesome Sphere-t a Youth League-nek.

27.6%

MUSHROOM ROCK ROAD

Mikor kiválasztjuk a helyszínt, már minden magától történik. Odaadjuk az Awesome Sphere-t Nooj-nak.

28.6%

CELSIUS

Újabb automatikus esemény, kapunk egy feladatot, hogy szerezzünk be Uniformokat.

29.2%

BESAID ISLAND

Beszéljünk Becemmel (Besaid Village-en kívül a Save Sphere környékén van) és győzzük le a Gunner's Gauntletben.

Megjegyzés: Ne ijedj meg, ha még nincs meg a 30%, ha nem fizetted ki még O'akát akkor nem is lesz. Kövesd az útmutatást és Thunder Plains-nél már 34%-kell lenned.

30.0%

KILIKA ISLAND

Keressük fel Donát és beszéljünk vele meg a többi lakossal is.

30.2%

LUCA

Menjünk a központi térre, majd tovább Shelindához. Fogadjuk el az interjú ajánlatát, és megint figyeljünk arra, hogy ne ugorjunk át semmit.

31.0%

MI'IHEN HIGHROAD

Megint egy összetettebb misszió, de hely hiányában röviden a lényeg: Kapjuk el a Chocobót, majd szabadítsuk ki Callit, még mielőtt lejárna az idő. Mindeközben látunk majd egy jelenetet, mikor Rikku leesik a romok tetejéről. Ennek majd később lesz jelentősége. (Megjegyzés: Előfordulhat, hogy ez a jelenet nem játszódik le. E nélkül is lehet a 100%-ot teljesíteni, csak amúgy könnyebb picit.) A misszió után beszéljünk Claskóval és Callival, a Travel Agencyhez közel. Hívjuk meg mindkettőjüket a Celsius-ra.

32.4%

MUSHROOM ROCK ROAD

Menjünk el a Den of Woe-ba, azaz a barlangba az első fejezethez hasonlóan. Ezután Nooj vár ránk, beszéljünk vele. Az események után menjünk vissza, majd északra a Youth League HQ-ra, és beszéljünk Elmával és Lucillal. Térjünk vissza a Celsius-ra és Shinnánál megnézhajuk a Crimson Sphere Severt.

33.4%

MOONFLOW

El kell adnunk tit jegyét Tobli show-jára.

1. Piros fejpántos no Tobli-tól délre. Kérj 1500 Gilt.

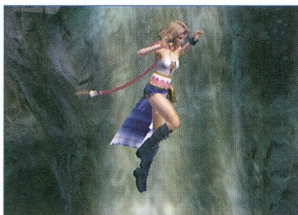


2. Nő gyerekkel Tobilitól nyugatra. 1000 Gil.
3. Nő sárga-narancs szerelésben a Save Sphere-től jövet. 1500 Gil.
4. Ülő férfi a Save Sphere-nél. 1000 Gil.
5. A Moonlow Dock No.

- 1.-nál a lépcsők alján jobb oldalt ülő alak. 1500 Gil
 6. Ugyanitt a bal oldali alak. Bármennyit kérhetsz tőle.
 7. A Moonlow Dock No. 2.-nél (Shoopuffal tudsz átmenni), gyerek a lépcsők alján balra. 2000 Gil
 8. Ugyanitt a lépcsők tetején jobbra lévő személy. 2000 Gil
 9. A következő képernyőn beszélj a jobboldali örről, kérj 500 Gil.
 10. Ugyanitt a zöld ruhás nő bal oldalt. Bármennyit kérhetsz tőle.
- Menj vissza Toblihoz és jönnék a fejlemények. 33.6%

GUADOSALAM

Menjünk LeBlanc rezidenciájához (a nagy épület északra) és beszéljünk az örökkel.



Na és akkor most jött el az ideje O'aka tartozásának az elintézéséhez. Mentsünk állást és menjünk a kocsmába (Save Sphere-től jobbra). Beszéljünk a kocsmárosal a speciális ajánlatról, ami 10000-bé kerül. Várjunk addig míg azt nem mondja „It is the last person you would expect...”. Ha ez nem történne meg

akkor resetelj és próbáld addig, amíg elő nem jön. Ha megvan, akkor nyomj egy négyzetet a kocsmáros előtt és így eladunk neki 100000 Gil értékben. Ezzel és az előző misszióban szerzett pénzzel már könnyen rendezhetjük O'aka adósságát, akár most is megtehetjük, ha odamegyünk. Aztán vegyünk O'akától cuccokat és adjuk el a pultosnak. (Ha mindezt nem most teszed meg, akkor is mindenképp a harmadik fejezet Macalina Woods szekciójá előtt tedd meg.) 33.8%

THUNDER PLAINS

Beszéljünk Ciddel Thunder Plains déli részén (a térképen x jelöli). Várni fog ránk, ha az első fejezetben teljesítettük a Zanarkandbeli dolgokat. 34.0%

MACALANIA WOODS

Menjünk oda, ahol korábban Tromellel beszélünk és találkozzunk Bayrával. Azt mondja, hogy meg kell találnunk a többi zenészt lebegő pillangók gyűrűjében. Menjünk vissza a négyes keresztződéshez, majd dél-keletre. Donga a varázsút keresztződésénél lesz. Ezután menjünk tovább az ösvényen a kezdő részhez. A Save Sphere-nél menjünk jobbra a négyes keresztződésig, itt aztán délre, ahol Pukutakat találjuk meg. 35.4%

CALM LANDS

Clasko elhagyja a hajót és a Calm Lands keleti részére a Monster Cave-hez szalad. Kövessük és segítsünk neki a Chocobo Ranch megtisztításában. Azokat az ellenfeleket keressük, akik másfelé néznek, mint a többiek. A misszió után térjünk vissza Calm Lands-re egy kis Gyschal Greenszeld, amit Clasko ad nekünk. Addig szaladgáljunk, ameddig egy Chocobóval nem kerülünk össze egy harcban. Használjuk az Item menüből a Gyschal Greent a Chocobón, az ellenfeleken használjuk az Attackot a többi karakterrel. Mikor le lettek győzve, akkor a Chocobóknak még egyet kell adni, hogy el-kaphassuk (a harmadik fejezet végéig el kell kapjunk egy ilyen állatot). Menjünk a Travel Agencyhez a térség közepén és beszéljünk Liannel és Aydéval a nyugati oldalon. (Megjegyzés: Csak emlékeztetőül, 400 PR pontra van szükség a Publicity kampányhoz, mielőtt az ötödik fejezetben visszatérés ide.) 36.2%

ZANARKAND RUINS

Beszéljünk Isaruval, majd menjünk át a romokhoz a Dome Areába, és benn beszéljünk Isaruval. A harmadik fejezet vége előtt teljesítsd az Operation: Monkey! minijátékot is. 36.6%

DJOSE TEMPLE

Menjünk el a Djose Highroadra, hogy megszerezzük a Syndicate Uniformot. 37.0%

BIKANEL DESERT

Beszélgessünk az Al Bhedekkel, akik fuvaroznak minket, majd győzzük le Logos-t, hogy megkapjuk a Syndicate Uniformot. (Megjegyzés: Csak emlékeztetőül, ne ássunk sokat, mert később nem fogunk tudni akkor, amikor feltűnne szükség volna rá. 37.2%

MOUNT GAGAZET

Beszéljünk Kimihirval kétszer (vagy többször, hogy biztosak legyünk). Amikor követjük

«« A SZORON KÖVETKEZŐ, IMMÁRON XII. EPIZÓD SZAKAIT AZ X-2 KÜLDETÉS-ORIENTÁLT FELEPÍTÉSÉVEL, ÉS ÚJBÓL VISSZATÉR AZ IGAZI RPG ALAPOKHOZ.

a Syndicate Fem-Goonokat, akkor a Hot Springs-be (a Save Sphere-nél) már ne menjünk utánuk, hanem inkább fel a hegyre. Menjünk fel egészen az északi kiálló részig, ahol átvezetőt fogunk látni. (Megjegyzés: ha nem látjuk azt a részt, ahol Rikku, Paine és Yuna



lefelé néznek a Syndicate Goonra, akkor töltsd újra az előző állást, mert nem lesz meg a szükséges százelek. A történet után győzzük le Ormit, jutalmul kapunk egy újabb Syndicate Uniformot. 38.2%

CELSIUS

Mivel mindegyik Uniform megvan, megnézhetjük hogyan viselik azokat. 38.4%

GUADOSALAM

Ez megint egy elég hosszú misszió, a lényeg, hogy be kell lopoznunk a kastélyba és visszaszerezni a korábban ellopott Sphere-t. 41.8%

CELSIUS

Tanulj lehetünk, ahogy a legénység eldönti, hogy Bevelle-be megyünk. 42.2%

BEVELLE

Szintén kemény Mission. Meg kell szerezniünk a Dark Knight dressphere-t. Akkor van vége a misszióknak, amikor az ismerős ellenfelet legyőzöd. 44.8%

Chapter III.

(Megjegyzés: Menjünk el Djose Temple-be, mielőtt Hotspottá válna. Csak jár, körbe és beszélj az emberekkel. Semmi különös nem kell tenni, de a százelekhez kell.)

CELSIUS

A kezdő anim után menjünk át a Cabinba és pihenjünk. 45.6%

LUCA

Győzd le az ellenfeleidet Sphere Breakben, de a második után ments állást, mert a harmadik után egyből automatikusan Shinrával fogsz összekérülni. Őt is le kell győzned, de nem csak a százelekért, hanem egy nagyon hasznos dressphere miatt is. 46.4%

MI'IHEN HIGHROAD

Győzd le a meghibásodott Machinát, amely a lakosokat bántalmazza. A többiből is irts ki, annyit, amennyit tudsz. Némelyik bizonyos eseményekhez szükséges (pl. azon a környéken, ahol a Machina egy kis sziget közepén

FINAL FANTASY X-2

VÉGIGJÁTSZÁS

van). Azonban ez a 100%-ot nem befolyásolja, úgyhogy ebből a szempontból nem feltétlen szükséges.
47.0%

MUSHROOM ROCK ROAD

Beszéljünk Lucifall és Yaiballal, a bejárat közelében.
47.4%

DJOSE TEMPLE

Menjünk a templom felé, ahol Gippal találkoznak.
47.6%

MOONFLOW

Beszéljünk Toblival a kocsi mellett a parton.
47.8%

GUADSALAM

Beszéljünk a nappaliban Logossal és Ormival (az alsó szinten a jobb oldali ajtó), fenn pedig a hálósobában LeBlanc-kal. Menjünk vissza a nappaliba és beszéljünk megint Logossal és Ormival, majd a titkos átjárón menjünk át Logos szobájába, amely a második ajtó, ahogyan jössz. Nézzük meg Logos és Ormi Sphere-jeit. Beszéljünk Maechannel, ne felejtjük, hogy ne nyomjunk semmit, mondja csak végig a mondókáját nyugodtan. Menj vissza oda, ahol a második fejezetben a küzdelem volt LeBlanc-ekkel és ugorj fel a balra lévő ládára, majd menj végig körbe, ahogy begyűjtsd a Crimson Sphere Fourt. Menj vissza a Celsius-ra és nézd is meg Shírnánál.
49.8%

THUNDER PLAINS

Beszéljünk Liannel és Ayde-del Thunder Plains északi részén (a térképen x jelöli a helyüket).



Jelöljük meg nekik Kilikát célpontul a kereséshez.
50.0%

MACALANIA WOODS

Mielőtt ezt megpróbálnád, feltétlen fizesd ki O'aka tartozását. Ha mégsem tetted, akkor csinálj most, bármi áron (Lady Luck/Gillonaire is megteszi, ha legyőzöd Shírnát a Lucán). Miután megtörtént a kifizetés menj a Travel

Agencyhez, és véd meg a támadásoktól, valamint mindig válaszd a „Keep Going...”-ot.
50.8%

BIKANEL DESERT

Beszélj Mamelával a Cactuaroznál, és ha akarsz, belekezdhetsz egy Cactuar minijátékba is.
51.2%

CALM LANDS

Szabadítsuk ki a barlangban rekedt turistákat, majd látogassunk el a Travel Agencyhez a terület közepén, és ellenőrizzük, hogy Shíra elhelyezett egy CommSphere-t erre a részre. Látogassuk meg a Chocobo Racnhot, köveszük a rämpát közepén, majd menjünk balra Shíra után. Nézzük meg, hogy ide is elhelyezte a CommSphere-t.
51.6%

MOUNT GAGAZET

Másszunk fel egészen a csúcsig és küzdjünk meg Garik Ronsóval.
52.0%

ZANARKAND RUINS

Beszéljünk Isaaral a Dome részénél. Ne feledjük, hogy a harmadik fejezet vége előtt teljesítenünk kell az Operation: Monkey! minijátékot.
52.2%

BESAIID ISLAND

Tisztítsuk meg a templomot a gonoszoktól (tulajdonképpen végig kell mennünk rajta), majd ismét egy ismerős ellenféllel akadunk össze.
54.2%

KILIKA ISLAND

Osorjunk át a kikötőnél (próbáljuk meg első

BEVELLE

Gyígyélj Gippalt a Highbridge és Antechamber helyszínekről, majd a Bevelle Undergroundban tanúi lehetünk egy jelenetnek Nooj, Baralai, és Gippal között. Ez az a hely, ahol Bahamuttal küzdöttünk. Szerezzük meg a Crimson Report One-t és menjünk vissza a Celsius-ra, hogy Shírnánál megnézhessük.
57.4%

Megjegyzés:

Mielőtt továbbmennénk ellenőrizzük, hogy megcsináltuk-e az alábbiakat:
- elfogni egy Chocobót
- csinálni a PR kampányt
- megcsinálni az Operation: Monkey! minijátékot Zanarkandon

DJOSE TEMPLE

Menjünk végig a templomra, hogy találkozzunk a fejezet utolsó ismerős ellenfelével. Miután Yuna azt mondja a Farplane Abyss-nél: „I'm all alone...”, nyomjuk meg az X-et négyszer, hogy haljunk négy fűtőlést. Az is egy módszer, ha elkezdjük nyomkodni az X-et, miután Yuna ezt mondta, amíg el nem viszik.
59.6%



Chapter IV.

CELSIUS

Beszéljünk Paine-nel a fájdalomról (a Decken találjuk meg). Ezután menjünk vissza a Bridge-re és nézzük meg a Crimson Report Two-t és a Crimson Report Three-t. Menjünk át a Cabinba, beszéljünk a pultossal és pihenjünk.
61.4%

CELSIUS / COMMSPIHERE NETWORK

Nézzük meg a Besaid Island CommSphere-t és beszéljünk Wakkával. Nézzük meg a Kilika Island CommSphere-t és beszéljünk Donával. Nézzük meg a Mushroom Rock Road CommSphere-t és beszéljünk Yaiballal. Nézzük meg a Bevelle CommSphere-t és beszéljünk Marodával.
62.2%

CELSIUS

Beszéljünk Buddyval, majd Paine-nel a Bridge-en. Utána egy automata rész jön, eldől, hogy ismét lesz egy koncert.
63.0%

CELSIUS / COMMSPIHERE NETWORK

Nézzük meg a Besaid Island CommSphere-t, és harmadszor láthatjuk, hogy Wakka kijön a sátrából, hatodszor pedig azt, hogy Becklem fenyegeti az Auroch-okat.

Nézzük meg a Kilika Island CommSphere-t és beszéljünk Barthellóval. Próbáljunk rázomolni a templom bejáratára.



Nézzük meg a Luca CommSphere-t, és harmadszorra láthatjuk Shelinda interjúját egy emberrel, aki a blitzball visszatéréséről beszél.

Nézzük meg a Mi'ihen Highroad CommSphere-t és a következőket fogjuk látni.

- 1 Ruins / a Ruins Machina meghibásodik
- 1 Newroad / egy kisebb tömeg kezd gyülekezni
- 2 Hover Crash Site / egy csapat Machina körülvés egy hovért.
- 2 Shinra's CommSphere (Ha nem működik, akkor folytat tovább, ha működik, akkor viszont ugorj a 3. pontra)
- *-2 Travel Agency, elől / Chocobo Eater kerget egy sárlót
- *-2 Travel Agency, hátul / Scene involving terminal
- *-2 Newroad / Chocobo Eater kerget egy hovért
- 3 Travel Agency, elől / Rin beszélget egy hover sofőrrel
- 3 Travel Agency, hátul / egy ember leesik a tetőről (Ha nem működik, akkor folytat tovább.)
- *-3/Hover Crash Site / Rin talál valamit a roncsok közt.

A fentiek Rikkura terelik a gyanút, vagy ha nem, akkor a Chocobo Eaterre, amely talán százalékokat ér (de az is lehet, hogy nem, megoszlanak a vélemények).

Nézzük meg a Djose Temple CommSphere-t és az első képet, amikor egy Al Bhed közeledik a sphere felé.

Nézzük meg a Guadosalam CommSphere első képet, ahol Ormi Yunával beszélget.

Nézzük meg a Thunder Plains CommSphere első képet és mozgassuk a kamerát jobbra, hogy lássuk Shinra legújabb találmányát.

Nézzük meg a Macalania Woods, Entrance CommSphere első képet, ahol három zenész jelenik meg, és aggodalmukat fejezik ki az erdőért.

Nézzük meg a Macalania Woods, Travel Agency CommSphere második képet, hogy O'akával beszélhessünk.

Nézzük meg a Bikanel Desert's CommSphere első képet, hogy Nhadalával beszéljünk egy új sivatagi veszélyre vonatkozóan. (Próbáld mozgatni a kamerát az egész helyszínen. Lehet, hogy sokáig tart, de beszélni fog veled. Próbáld megnézni a sátrat mögött.)

Nézzük meg a Calm Lands, Chocobo Ranch CommSphere harmadik képet, hogy lássuk Clasko azt mondja a Chocobónak: „You're a good boy, aren't you?”

Nézzük meg a Mount Gagazet, Mountain Gate CommSphere-t és beszéljünk Kimahrival.

Nézzük meg a Mount Gagazet, Hot Springs CommSphere-t tizenötödör. A következőket fogod látni:

Tobli, Buddy / pultos, O'aka, Isaaru / Maroda / Pacce, Lucil / Elma, Maechen,

Cid / Nhadala / Rin, és Dona.
67.4%

MOONFLOW

Kergessük végig Toblit a Moonflow térségben egészen a Guadosalam bejáratáig. Egy Charm Bangle segít könnyíteni a fájdalmon:.)
68.2%

CELSIUS

Gyakoroljunk a Thunder Plains koncentre, ehhez menjünk a Cabinba és beszéljünk Rikkival. Ezután átvezető jelenetek jönnek.
69.2%

CELSIUS / COMMSPIHERE NETWORK

Nézzük meg a Besaid Island CommSphere-t egyszer egy jelenetért, amihez rá kell zoomolnunk Beclen fejére, majd másodszor egy Luluval és Wakkával történő beszélgetés miatt. Nézzük meg a Kilika Island Port CommSphere-t háromszor, Donás jelenetekért.



Nézzük meg a Kilika Temple CommSphere-t a Barthellós jelenetért (Próbáljunk a bejáratra zoomolni).

Nézzük meg a Mushroom Rock CommSphere-t kétszer. Először Lucilt láthatjuk, másodszor pedig Yaibalt.

Nézzük meg a Moonflow CommSphere-t kétszer. A második egy vicces beszélgetés lesz egy Hypeello és Elma között.

Nézzük meg a Guadosalam CommSphere-t kétszer, ha nem nézted meg korábban. Ha igen akkor elég egyszer is, hogy halljuk mit gondol Ormi a koncertről.

Nézzük meg a Macalania Woods Travel Agency CommSphere egyszer, ha már láttad korábban. O'aka kilép a Travel Agencyből és elindul a koncertre.

Nézzük meg a Zanarkand Ruins CommSphere-t háromszor. Először Isaaru fog beszélni a koncertről, másodjára ugyanő Marodáról, harmadik alkal-

«« A JÁTÉK 2003. MÁRCIUSI JAPÁN MEGJELENÉSE ÓTA MÁR TÖBB MINT 3 MILLIÓ PÉLDÁNYA TALÁLT GAZDÁRA VILÁGSZERTE.

lommal még szintén őt látjuk, amint megkérdezőle áll annak az értelmét, hogy Zanarkandon van.
71.6%

THUNDER PLAINS

Menj át a titkos barlangon és győzd le Zalament.
72.0%

CELSIUS

Automatátörténetek következnek. Ránézzünk a közönségre, majd beszéljünk Toblival, hogy kezdődhet a koncert.
73.0%

THUNDER PLAINS

Megnézhetjük a koncertet magát.
73.4%

CELSIUS

Beszéljünk Maechennel a Bridge-en, és szokás szerint ne nyúljunk semmihez, amíg be nem fejezi. Ezután beszéljünk Leblanc-kal az Engine Roomban.
75.6%

Chapter V.

Megjegyzés: Az utolsó fejezetben sok bevezető csak egy „Episode Complete!”-ből áll. Ha nem látod ezeket, akkor valami nem stimmel és nem lesz 100%-os a végigjátszás. Vannak olyan pályák is, ahol több „Episode Complete!” is van, ilyenkor ügyelj rá, hogy mind meglegyen.

Yuna

Sin legyőzése után Yuna visszatért az otthonába, Beasaidre. A napok gond nélkül teltek, de érezte, hogy valami hiányzik. A Video Sphere, amit Rikku mutatott meg neki, elég okot adott arra, hogy újra kalandozásba kezdjen. Most, hogy Sphere Hunterként ténykedik, lehetősége van az élet vad oldalát is megélni. Ráadásként van valaki, akit nem tud elfelejteni



FINAL FANTASY X-2

VÉGIGJÁTSZÁS



CELSIUS

Nézzük meg a Crimson Report Five-öt Shinránál, majd beszéljünk Buddyval a Bridge-en. Menjünk és pihenjünk egyet a Cabinban, majd ébredés után keressük fel Buddyt az Engine Roomban.

77.6%

ZANARKAND RUINS

Episode Complete!
Beszéljünk Maechannel és engedjük, hogy végigmondja utolsó történetét.

78.4%

BESAID ISLAND

Episode Complete!
80.2%

KILIKA ISLAND

Episode Complete!
81.2%

LUCA

Menjünk el a Save Sphere-ig, ami északon van a Mi'ihen Highroad bejáratától és itt kiszúrunk egy láthatatlan repülő Mooglee-t. Kövessük végig és megkapjuk az Episode Complete! feliratot.

81.8%

MI'IHEN HIGHROAD

Episode Complete! Rin megmutatja az elkövét a negyedik fejezetbeli rejtejtől. Kis szerencsével Rikku lesz az.

82.0%

MUSHROOM ROCK ROAD

Küzdünk meg a többiekkel a mini bajnokságban és nyerjük meg. Ezután menjünk az Observation Deckre a Youth League HQ-n és beszéljünk Lucillal, hogy megkapjuk Noo Sphere-jét. Térjünk vissza a Celsius-ra és nézzük meg a Deathseeker nevű Treasure Sphere-t. Miután az összes Crimson Sphere-t megszereztük (az utolsó kettő a Bevelle Dungeonban van),

és mindet meg is néztük, vigyük azokat a Den of Woe-ba. Menjünk be a barlangba aztán északra. Látunk néhány ijesztő átvezetőt, aztán meg kell küzdenünk a meglehetősen ismerős ellenfelekkel. Episode Complete!

(Megjegyzés: Mivel valószínűleg nincs nálunk az összes Crimson Sphere, ezért a 85% sem fog állni. Szerencsére a Bevelle Dungeon első 20 szintje elég könnyű, úgyhogy ha szeretnénk a százalékokat megszerezni, akkor menjünk oda és kaparintsuk meg a maradék Crimson Reportokat. Ne felejtjük el megnézni azokat Shinránál, majd folytassuk ahol félbeszakadt.)

85.0%

DJOSE TEMPLE

Győzd le az Experiment Machinát mikor az Attack / Special / Defense tulajdonságai 5 alatt vannak.

Győzd le az Experiment Machinát mikor az Attack / Special / Defense tulajdonságai maximumon, azaz 5-ön vannak. Episode Complete!

(Megjegyzés: Ahhoz, hogy az Experiment Machina tulajdonságait növeljük, menjünk a Bikanell Deszertbe és ássunk bárhol a sárga X-eket keresve. Lehet, hogy lassan fognak előkerülni, de légy türelmes. Kb. egy óra elteltével nézzünk vissza Djose-ba és ellenőrizzük a szinteket. Mikor mind 5-ön áll, automatikusan kapunk egy bejátszást, de van lehetőség a kilépésre, ha még nem akarunk megküzdni. Ha még mindig szükségünk van javításra, akkor menjünk Djose Temple lobby részére és keressük az ajtót balra a lépcsők előtt, amely a kerengő részre vezet. Lesz itt valaki, aki ad nekünk egy javító cuccot.)

85.8%

MOONFLOW

Episode Complete!
86.2%

GUADOSALAM

Csatlakozzunk a központi téren gyülekező tömeghez. Episode Complete!
Térjünk vissza Guadosalamra és beszéljünk Tromellel az ajtón kívül a terület bal felső részén. Lépjünk be a házba és megszerezzük Baralai Sphere-jét. Menjünk a Celsius-ra és nézzük meg a Yevon's Secret nevű Treasure Sphere-t.

87.4%

THUNDER PLAINS

Győzzük le az ellenfeleket, akik a tornyokat ostromolják. Összesen tíz van és az utolsó közepén, a második helytől balra. Menjünk a titkos barlangba (akkor jelenik meg, mikor a Humbaba nevű Boss-t legyőzzük) és menjünk át rajta, hogy találkozzunk Ciddel a középső ösvényen. Ezután győzzük le a Machina Panzer Boss-t és Episode Complete!
Menjünk vissza a hajóra és beszéljünk Ciddel a Decken, majd térjünk vissza a Bridge-re és nézzük meg a bejátszást Ciddel.

88.4%

MACALANIA WOODS

Nézzük meg a jeleneteket mindkét vízesésnél. Episode Complete!
Nézzük meg a jelenetet O'akával és Wantzcal a Travel Agency közelében. Episode Complete!

89.0%

BIKANELL DESERT

Keressük meg mind a kilenc Gatekeepert és vigyük őket vissza a Cactuarokhoz. A helyszínek a következők:



(Megjegyzés: ahhoz, hogy megjelenjenek, beszéljünk kell a megfelelő „Cactuar Mamával”).

1. Lobivia - Bikanell Desert, óázisban
2. Toumea - Besaid Island, parton
3. Loberia - Guadosalam Chateau, Ormi szobájában
- 4.85. Areg & Arroja - Calm Lands, Gagazet Entrance (Chocobon lovagolva)
6. Islaya - Thunder Plains, Tower 9 (fenn északon)
7. Chiapa - Kilika Island, Forest, az első ösvényen jobbra lesz egy kiugró fa, ahol nyomj X-et, hogy felmássz.
8. Erio - Mt. Gagazet, a csúcson
9. Barschella - Kilika Port, Dona házában
10. Frailea - Cactuar Hollow (Cactuaroktól északra).

Miután ezekkel megvagy, le kell győznöd Jumbo Cactuart.
Mielőtt megint visszamennél Bikanell Deszertbe, fejlessz sokat. Túl kell majd élned néhány



Ellenfél	HP	MP	Immune	Steal	Weak	Strong	Absorb
Boris	480	0	KO, Sleep, Poison, Confuse, Berserk, Curse, Stop	Remedy	Fire, Ice		
Flame Dragon	980	84	Gravity, Sleep, Silence, Confusion, Curse, Stop, KO, Petrification	Red Ring	Ice	Fire	
Guardian Beast	2886	1000	Gravity, KO, Petrification, Sleep, Silence, Poison, Curse, Stop, Confusion	Defense Veil	Fire, Ice, Lightning, Water		
YLSL-Zero	1935	0	Gravity, KO, Petrification, Sleep, Silence, Poison, Confusion, Berserk, Curse, Stop	Mythril Gloves			
Chocobo Eater	2350	230	Gravity, KO, Petrification, Sleep, Darkness, Poison, Confusion, Berserk, Curse, Stop, Strength Down	X-Potion	Fire		
Precepts Guard	3680	9999	Minden, kivétel: Stat Down	Mana Tablet	Holy		
Georapella	4420	9999	Minden, kivétel: Slow, Stat Down	Water Gem	Holy		
Baralai I.	3380	540	Minden, kivétel: Stat Down, Poison, Darkness	Charm Bangle			
Bahamut	8400	9999	Minden, kivétel: Slow, Stat Down	Mute Shock			
Malboro	5877	110	Gravity, KO, Petrification, Sleep, Silence, Poison, Confusion, Berserk, Curse, Slow, Stop	Hi-Potion			
Yojimbo	22000	9999	Minden	Power Wrist			
Garik Ronso	6880	238	Gravity, KO, Petrification, Sleep, Silence, Berserk, Curse, Eject, Stop, Slow	Icy Gleam			
Valefor	8430	9999	Minden, kivétel: Slow, Stat Down	Healing Spring			
Ifrit	8820	9999	Minden, kivétel: Slow, Stat Down	Fiery Gleam	Ice		Fire
Ixion	12380	9999	Minden, kivétel: Slow, Stat Down	Sprint Shoes	Water		Lightning
Zalamander	12850	276	Minden, kivétel: Darkness, Berserk	Sublimator	Ice		
King Vermin	39857	872	Gravity, KO, Petrification, Sleep, Silence, Darkness, Poison, Confusion, Berserk, Curse, Eject, Slow, Stop	Turbo Ether			Fire
Lucil	7324	370	Minden, kivétel: Stat Down	Chocobo Feather			
Rikku	7800	92	Gravity, Petrification, KO, Silence, Poison, Curse, Eject, Stop	Bushido Lore			
Paine	9200	55	Gravity, Petrification, KO, Silence, Poison, Curse, Eject, Stop	Sword Lore			
Baralai II.	12220	720	Gravity, KO, Petrification, Sleep, Silence, Darkness, Poison, Confusion, Berserk, Curse, Eject, Slow, Stop	Nature's Lore			
Gippal	14800	235	Minden, kivétel: Stat Down	White Lore			
Nooj	23800	720	Minden, kivétel: Stat Down	Arcane Lore			
Experiment	18324	0	Minden	Turbo Ether			
Humbaba	27772	785	Minden, kivétel: Stat Down	Hi-Potion, Ether			Lightning
Machina Panzer	30500	1247	Minden, kivétel: Slow, Stat Down	Oath Veil			Lightning
Heavy Sallet	11200	0	Gravity, KO, Petrification, Sleep, Silence, Poison, Confusion, Berserk, Curse, Stop	Lunar Curtain, Star Curtain			
Jumbo Cactuar	22222	1111	Minden	Stamina Tonic			
Angra Mainyu	333444	9999	Minden	Megalixir			
Anything Eater	11600	310	Minden	Mega-Potion			
Aranea	18280	178	Minden	Kinesis Badge			
Black Elemental	9999	2380	Minden, kivétel: Stat Down	Rune Bracer			
Concherer	343280	170	Minden	Ether			
Chac	459743	820	Minden, kivétel: Eject	Ether	Ice		Lightning
Paragon	200000	9999	Minden	Supreme Gem			
Trema	999999	999	Minden	Turbo Ether, Ether			
Shiva	14800	9999	Gravity, KO, Petrification, Sleep, Silence, Darkness, Poison, Confusion, Berserk, Curse, Eject, Stop	Snow Ring	Fire		Ice
Anima	36000	9999	Minden	Fury Shock	Fire, Ice, Lightning, Water, Holy		
Azi Dahaka	146200	869	Minden	X-Potion			
Vegnagun I.	34200	9999	Minden	X-Potion			
Vegnagun II.	18220	9999	Minden	Elixir			
Vegnagun, third	33040	9999	Minden	Turbo Ether			
Vegnagun, fourth	38420	99999	Minden	Megalixir			
Shuyin	23850	210	Minden				

FINAL FANTASY X-2

VÉGIGJÁTSZÁS

nagyon kemény támadást, és nem árt a jó Attack/Defense. Mikor felkészülsz, menj vissza Bikanel Desertbe és győzd le Angra Mainyu-t. Episode Complete!
Még menjünk vissza a Cactuarokhoz és beszéljünk Benzoval.
90.2%

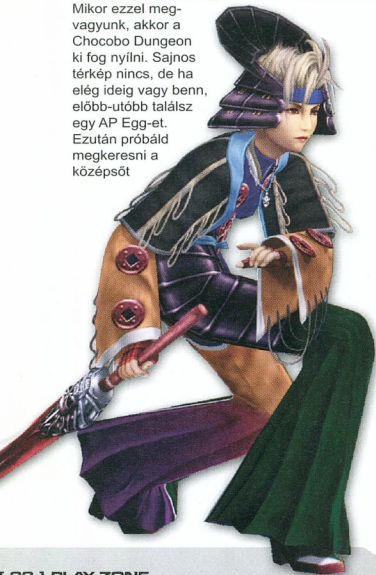
BEVELLE

Episode Complete!
Via Infinitóban (a Bevelle Temple-ben a jobb oldali folyosón bemenne találjuk meg) szerezd meg a Crimson Report Sixet a 0. szinten, majd a Crimson Report Eightet a 20-on. Nézzük is meg ezeket a Celsiust.
Az utolsó szinten le kell győznünk Tremát. Ez iszonyatosan nehéz, nem árt felkészülni.
92.0%

CALM LANDS

Mostanára kellett valamelyik vállalat Publicity szintjét 5-re kell hozni (400 pont).
Meg kell csinálnunk a Chocobo Ranch sidequestet is. Ez elég hosszú, a lényeg röviden: Tanácsos elindulni és 14 Chocobót elfogni. Ez azért jó, mert ha több Chocobónk van, nagyobb az esély, hogy a Choco Runnerek visszatérésének. Ha ez elfogott 14-ből csak három vagy kevesebb a max, azaz ötös szintű, akkor engedjük el egyet és fogjunk helyette egy másikat. Ismételjük addig, amíg lesz négy olyan Chocobónk, amelyek ötös szintűek.
- Küldjük el három egyes szintű Choco Runnert, és várjuk meg, hogy visszatérnek épségben.
- Fejlesszük őket kettes szintre, ha nem megy, akkor szerezzünk többet és nézzük meg őket tudjuk-e.
- Küldjük el három kettes szintű Choco Runnert, és várjuk meg, hogy visszatérnek épségben.
- Fejlesszük őket hármas szintre, ha nem megy, akkor szerezzünk többet és nézzük meg őket tudjuk-e.
- Ismételjük ezt a négyes és ötös szintekkel is.

Mikor ezzel megvagyunk, akkor a Chocobo Dungeon ki fog nyitni. Sajnos térkép nincs, de ha elég ideig vagy benn, előbb-utóbb találás egy AP Egg-et. Ezután próbál megkeresni a közepőst



a zárt ajtók közül az északi részen. Ez most ki fog nyitni, elének tárva az Anything Eater. Győzzük le, majd a másik két ajtót is próbáljuk meg kinyitni. Mikor ezt teljesítet, akkor kinyitlik a fő ajtó, ami a többi mögött van. Ennek jutalmaként megkapjuk az Amazing Chocobót.
Episode Complete!
92.4%

MOUNT GAGAZET

Episode Complete!
93.6%

CELSIUS

Miután mindenhol megkaptuk az Episode Complete! feliratot, megkapjuk a Mascot Dressphere-t.
Beszéljünk Brotherrel és menjünk Farplane-re.
94.2%

FARPLANE

Menjünk a Farplane Glenbe és beszéljünk a Leblanc, Ormi, Logos hármassal.
95.0%

CELSIUS

Miután beszélünk LeBlanc-kal és bandájával, térjünk vissza a hajóra, és keressük fel Shirát a Bridge-en, Buddyt és Brothert a Decken és Cidet a Cabinban. Ezután beszéljünk Brotherrel, hogy visszatérjünk oda, ahol LeBlanc vár ránk, de aztán rögtön térjünk is vissza a Celsius-ra. Menjünk a Deckre, hogy egy jelenetet lássunk Rikkuval és Yunával.
96.0%

FARPLANE

Győzzük le Vegnagunt, majd a végső Boss-t, Shuyint.
100.0%

Miután legyőztet az utolsó Boss-t, várd meg a jelenetet a Farplane Glennél, és nyomj X-et, amikor a fűtőlést hallod. Ha félsz, hogy lemaradsz róla, akkor nyomkodd az X-et végig a befejezés alatt, elvileg nem ugrik át egyetlen jelenetet sem, de azért légy óvatos. A pontozás véget ér akkor kell X-et nyomnod, amikor Yuna és a Gullwingek visszatérnek arra a részre ahol LeBlanc, Ormi, és Logos vártak. Amikor a Fayth előtűnik és egy kérdést tesz fel



Yunának, válaszolj Yes!-szel (az első opció). A Perfect Endinget akkor láthatod, ha a Credits felutott, és ekkor van lehetőség, hogy egy „New Game+” játékállást ments.

Zárásó

Ha nem sikerült a 100% ne csüggedj, ne feltétlenül sikerülhet mindjárt elsőre. Próbáld újra játszani és pár dolgot változtatni. Például válaszd a New Yeuo-t a Youth League helyett, hogy ne mentes meg Guadót, stb. Másodjára biztos sikerül begyűjteni a hiányzó százalékokat.

m_anger



Paine

Paine legfőbb ismertetőjegyei a hatalmas egykezes kardja és a közömbös viselkedése. Azért csatlakozott a Gullwinghez, mert valami történt a múltjában, de erről senki nem tud biztosat. A csapatbeli sok bohóckodás szarkasztikus

megjegyzésekre készítetik Paine-t, de a többiek nem csinálnak ebből problémát.

PlayStation 2



PlayStation 2 gép
(SCPH-50004)
+ gyári tartozékok
+ 1 ajándék játék
54.990 Ft

PSone™



PSone gép
+ gyári tartozékok
+ 1 ajándék 1 MB-os
memória kártya
23.990 Ft

NINTENDO
GAMECUBE™



Gamecube gép
+ gyári tartozékok
29.990 Ft

XBOX



XBOX gép
+ gyári tartozékok
54.990 Ft



PlayStation 2 gép
+ gyári tartozékok
+ 1 USB webkamera
+ 1 eyeTOY játék
57.990 Ft



PlayStation 2 gép
+ gyári tartozékok
+ 1 Sony DVD kit
+ 1 T3 DVD film
57.990 Ft



PlayStation 2 gép
+ gyári tartozékok
+ 1 Prince of Persia:
Sands of Time játék
57.990 Ft



XBOX gép
+ gyári tartozékok
+ 2 játék
57.990 Ft



XBOX gép
+ gyári tartozékok
+ Rainbow Six 3
57.990 Ft



XBOX gép
+ gyári tartozékok
+ Project Gotham
Racing 2 játék
57.990 Ft



PlayStation 2 gép
(Satine Silver)
+ gyári tartozékok
+ 2 Sony DS2
joypad
69.990 Ft

N-GAGE
NOKIA



Nokia N-Gage
(2 színben)
+ gyári tartozékok
79.990 Ft

GAME BOY ADVANCE™



GameBoy Advance
SP gép
+ aksi + töltő
32.990 Ft



1092 Bp., Kinizsi u. 21-25.
Tel/Fax.: (06-1) 216-6626
Mobil: (06-20) 9-888-337
e-mail: info@konzolstudio.hu
web: www.konzolstudio.hu



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

VÉGIGJÁTSZÁS



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

→ A FALLOUT UNIVERZUM EGY IGEN MEGNYERŐ VILÁGBA
KALAUZOLJA EL KEDVES JÁTEKOSÁT. EGY KORSZAKBA,
AHOL A VILÁGHÁBORÚKBAN BEVETÉSRE KERÜLŐ NUKLEÁRIS
TÖLTETEK KELLŐEN LEAMORTIZÁLTÁK A FÖLD LAKOSSÁGÁT.

↓ INFO BOX

Testztplatform: PS2
Kiadó:
Interplay
Fejlesztő:
Black Island Studios
Hivatalos honlap:
<http://www.interplay.com/fbos>
Megjelenés:
2004. január 13.
Többjátékos mód: Van

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT: ■■■■■■■■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■■■■
JÁTEKÉLMÉNY: ■■■■■■■■■■
ÖSSZEHATÁS: ■■■■■■■■■■

↓ VÉLEMÉNY



A Fallout univerzum adott volt, és a játék közepéig remekül adják vissza a PC-s elődök poszt-apokaliptikus hangulatát



Az utolsó küldetések átlagsapnak értelemetlen, és unalmas bunkerharckokká – ekkor erősen csökken a játék élvezeti értéke

XB

↑ PLATFORMOK

1997-ben debütált jelen játékunk címado eredetije, a Black Isle fejlesztőcsapat hírnevét megalapozó Fallout. A körkore osztott, poszt-apokaliptikus RPG játék egy csapásra belopta magát a stratégia, és RPG rajongók szívébe, és nem titkoltan ez a fajta lelkesedés indukálta a másfél évre rá megjelenő folytatást is. Am az időközben anyagi problémákkal küszködő anyacéget sem a szakma, sem pedig a játékosok elismerése nem hatotta meg, és mivel a vásárlóerőt adó szegmens elkerülte a programokat, a 2001-ben megjelenő újabb próbálkozás (Tactics néven) már más fejlesztőtől és koncepcióval készült. Mivel ez sem hozta meg a kellő áttörést a cég számára, új dimenziók irányában kezdtek el kacsingatni, s így valószínűsíthető, hogy több mint 1 éves fejlesztés után immáron mi, konzultalajdonosok is szembeülhetünk a PC-s játékok esszenciájával – a Fallout sorozat legújabb tagjával. Igaz, kis módosítással, mert a Brotherhood of Steel al-címmel ellátott fejlesztés már se nem körkore osztott, se nem stratégia, viszont megőrizve az RPG jegyeket, egy amolyan Diablo, illetve Baldur's Gate féle vonalon mozogva jókora adag akciótöltetet nyomott az arcunkba az év eleji hidegben.

A hasonlóság a Dark Alliance első és második részével nem a véletlen műve, hiszen az alapokat mindkét esetben az eredeti játékot fejlesztő Snowblind Studios motorja szolgáltatta. Az eltérések főként a megvalósításban, kezelésben, és fegyveralkalmazásban rejlenek, hiszen a Fallout: BOS rendelkezik már többféle távolaságban működhető harci eszközzel, de említethetném a tüzelés közbeni mozgászábadást, ami a BGS sorozatra nem volt jellemző. Hogy pontosan mik, és milyen mélységben találhatóak a játékban, azt a következő, kivesező fejezetben taglaljuk.

Egyből három karakter közül választhatod ki a neked megfelelőt, sőt, ha két joystick van csatlakoztatva a géphez, osztott képernyőn keresztül, játéktársaddal merülhetek bele az akciótengerbe és a különböző kalandozásokba. Ehhez azonban ismeretnek kell a játék irányítását, amit most el is mondok neked gyorsan. A bal oldali analógkar szolgál a játékos vezérlésére, az akcióra, vagyis a fegyverek elsütésére az X-et kell használni, a beszélgetésre, tárgyak használatára pedig a Négyzetet. A Háromszöggel ugrasz, a Lefelé billentyűvel pedig guggolhatsz. A célt befogni, vagyis úgy mozogni, hogy mindig látóvalban legyen, az R1-gyel tudsz, míg fegyvert váltani az L2, R2 kombinációval. Az L1 egy gyorsbillentyűként szolgál, ezzel egyből gyógyíthatod magad a harc hevében, anélkül, hogy belépnél az inventory képernyőre. A jobb analógkar mozgásával a jobb felső sarokban található térképet forgathatod, a Select pedig karakterfejlesztési képernyőre juttat – ugyanis RPG játékokhoz mérten, a lekaszaolt ellenfelek után járó tapasztalati pontokat eloszthatod főhősdő tulajdonságai között. A szokásos NPC karakterek, mint a fegyverbolos, és a Teréz any szerepében tetszőleg növére majd evidens szolgáltatásokkal állnak elbéd, de a még ennél is érdekesebb karakterekre a leírás keretében térünk ki részletesebben.

Mivel lényegében mindhárom karakterrel ugyan azt a sztorit kell végigjátszani, és eltérőseket csak a legminimálisabb esetben tapasztalunk, ezért ezt a végigjátszást univerzálisan ajánlhatjuk akár Nadia, Cyrus, vagy Cain rangjónak is egyaránt. Csak a miheztrást végett: eme sorok írja a leginkább hasonlító, kigyűrt izomkötegekkel rendelkező Cynusszal vette fel a pallosát a Carbon Cilyt megszálló fosztogatók ellen.

Chapter One – Carbon

Ahogy a felvezetésből is kiderül, Carbon City csöppet sem nyugodt légkörébe érkezel: a falvat rettegésben tartó fosztogatók csak ráadás a falvati problémáidra, melyet eltűnt társaid felkutatása jelent nekik. Először is elegyedj beszédbe a város prostituáltjával, Rubyval, aki máris szolgáltatja neked az első küldetést.

1., Kill Drunken Raiders

A helyi kocsmában eluralkodó agresszióra már csak körvonalaiiban emlékeztet régi önmagára. Az aranyidők, amikor még az izgalmatokat egy repülő székláb, vagy összetört bárpult jelentette, már rég a múlté lett. A várost uralkodó aláhajtó gazfickók látogatják itt naphosszat a lábukat, teljes ellátást kikövetelve magukban. Ezt kell megakadályoznod a Testvériség nevében – ehhez pedig nem egyszerűséggel lépj csak be a rögtön szemben található sötétbe. A nem túl nagy helyiségre hamar megtalálhatod a bajkeverőket, van akik pusztakézkel, van akik pedig löföggel víszonozzák barátai üdvözlését, a pár elsőrt szekrény, illetve doboz felnyitása után azonban te is méltó ellenfél lehetsz ám. A kósák lerendezése után állj a bártulaj, Hónálj elé, akitől egy melléküldetést kaphatsz, ha jól válaszolsz.

Most, hogy teljesítetted az első küldetést, térr vissza a városkába, és keresd a polgármestert, közvetlenül tőled nyugatra. A nem túl segítőkész Richard rögtön egy barterüzletet ajánl cserebe a társaid hollétére tájékozód információit: mivel a város raktárának csak



egy hemzsegség az óriáskorpiók, kézenfekvőnek tűnik az ötlet: téged kérlek a kipucolására. Ehhez meg is kapod a szükséges kulcsot, amit kissé délkeletre tudsz használni a mentőhely mellett. Mielőtt azonban belépél, ismerkedj meg az első két szövetségessel: Jesse-szel az ócskással, illetve Vidyával az orvossal. Előbbi nyugatra, míg utóbbi keletre található a bártól, és a fegyvereladásban, illetve gyógyításban fognak segídekedni neked.

2., Collect Radsorpion Tails

Armpit kocsmájában kaphatod ezt a küldetést, ha mondókádat az „I could use a drink” kezdetű slágerrel kezdted, majd a „Got anything other than the usual cup of dog piss” című mondattal folytatod. A lényege, hogy a kalandozásaid során begyűjtött skorpiófarokakat visszaszállítva a kocsmárosnak, ő kivekerheti belőle a különleges likőrt, és ebben annyit, amennyit támogat téged. Így hát evidens, hogy mit kell majd gyűjtened, hogy ha egy kis zsebpenzre vágyasz.

3., Find Medical Supplies

Ezt a küldetést Vidyá adja majd neked, miután lelkismeretesen rákérdezel nála, a raktárban található skorpiókra, és az egyéb ott található limlomokra. Ekkor említi meg, hogy valamelyik doboz mélyén fekszik az egyik elvesztett egészségügyi csomagja, mely erős drogterápiát tartalmaz, melyet veszélyes lehet a városból arra kószáló óvatlan járőreikre. Így, ha visszaszolgáltatnád neki, azt nagyon megköszönné, plusz egy kevés zsebpénzzel is jutalmazná.



A teendő tehát egyszerű: a raktárépület minden négyzetcentiméterének alapos átvizsgálása az áhított medikamentumok után (kevésbé türelmesek számára mondom, hogy a cucc az Auxiliary Storage bejárata előtt, közvetlenül a közpész kőtomb körül csoportosuló dobozokban rejlik).

4., Kill Warehouse Radscorpions

Richard, az oroszlánszívű polgármester küldetése. A bár megfeszítéstől után lát el nyugatra fekvő hivatala előtt a tőled kissé délkeletre eső raktárépület kulcsával, ahol nem kisebb, mint ötvenhét skorpió lekaszabolásának feladata vár rád, hogy a melléjük társuló patkányokról már ne is szóljak. Első körben a Warehouse Main Storage területen kell, hogy teljesíts – itt huszonöt skorpió elintézése vár rád. Azt talán mondanom sem kell, hogy a dobozokat, és ládákat minden sarokban keresd, és forgasd fel – mert nagyon sok fegyvert, tőlényt és egészségügyi ampullát találhatsz. A déli csücsökből a Warehouse Auxiliary Storage-ba léphetsz át – ahol összesen huszonhárom skorpiót találhatsz majd (illetve első körben csak 22-t, az utolsóhoz előbb még fel kell majd léteköszönnöd az emeletre, ahol további kilenc darab óriási duzzadt skorpió vár). Itt találkozhat az első körben a savas hordókkal, illetve a beléjük gázoló állatokkal, akik így további sebzei lehetőséggel szolgálnak. Valamint a betörhető falak, és kihúzható fiókok is itt bukkannak fel először – ezekben általában löszereket illetve energianjékeket találhatsz. Az északi régióban található lépcső-soron felbájtva a Second Flooron találsz magad, itt keleti irányba indulj és sodródj dél felé, hogy az első, majd a második morskőögepet is alkalmazásba vedd. Az elsőre azért lesz szükséged, hogy lent emeld az útból a pince bejá-

ratában lévő konténer, míg a másodikkal egy dobozt eresztessz le, amiből Leather Boots és Leather Gauntlets kellekkel szőlíthatsz magadhoz. A kilenc skorpió elporlása után lépcsőzz vissza az Auxiliary Storage-ba, és a bejáratnál nem messze lévő lejáraton keresztül baktass le a Basementbe. Itt sort keríthetsz az első fölfelépítésre – ellenfeled egy gigaskorpió lesz. A taktikát az alábbiakban határozhatjuk meg: az első két csáp kivérése után már nem lesz amivel védekezz, így távolról, mondjuk egy Berettával is nyugodtan sorozhatod őt. A csapásai elől kibukfencezve egy rövid idő még rendelkezésedre áll, hogy oldalról elnásángold – amit a képernyő alján látható energiácsi erejéig kell elfogyasztanod. Miután sikerült – térr vissza a városba, és a polgármesternél gyűjtsd be a jutalmadat.

5., Find Ruby's Cat

A skorpióirtás után fordul hozzád egy szíves-ségkéréssel a bárban lévő prostituált – az ő elvesztett macskáját kell felkutatnod, némi ellenszolgáltatás reményében. Ehhez először is beszélg a polgármesterrel, aki ellát a bányalift kulcsával – ezzel a bár mögötti területre merülhetsz alá. Richard szerint erre távoztak ugyanis régóta keresett társaid. Itt északnyugati irányban, a szakadékok peremén egyensúlyozva ugorj át a kis szigetekre, és a kincses ládából vedd fel a Leather Armor. Visszaugrandozva a biztos pontot jelentő szirtre, indulj el kelet felé, majd az első mentőpont után, az egyetlen déli lakásba lépj be, keresd meg a romok között felelő macskatemetet. Szegény Ruby...

Kel fel tovább haladj. Beveheted magad a fenti házakba, ahonnan egy autórúcon keresztül juthatsz el az északi szirtre – itt pedig a savat lövellő skorpiók után a barlang szájába érsz, lépj be a Crater Lower Levelbe. A keltető mező után, vedd délnéket az irányt, majd miután egy szakadék állja utadat, fordulj el nyugatnak. Itt baktass nyugatra, majd, északra, aztán délen át keletre a Crater Pit bejáratához érkezel – előlgyógyatosan egy mentőhely mellett. Azt tanácsolom: mentsd ki az állásod, készíts be pár tál fegyvert, és lépj be a barlang szájába.

6., Kill Mayor

A polgármestert viszontlátva még csak el sem kell kezdened gyanakodni – ő maga valjia be, hogy csapdába csalt. A fosztogatók megfenyegették ugyanis, hogy vagy Téged szolgáltatt ki nekik, vagy porrá égetik a várost. Más választása nem lévén úgy gondolja, hogy kőkézre ad Téged, és ezáltal menti a saját életét is. Rossz hírrel kell szolgálnod azonban: nem add ám ilyen könnyen magad – így meg kell küzdened Richardal, aki bár nem oroszlánszívű, de igen kemény kötésű ellenfél lesz. A taktika a képen alakul majd, hogy ő a bombáit dobálja, te pedig menekülsz előle. De egyszer csak elfogynak neki, és akkor szaladhatasz oda gyepálni. Persze ez



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

VÉGIGJÁTSZÁS

egy kijutelen sorozat – előbb-utóbb újrakezdődik. Ekkor keress menedéket az örült polgármestertől – esetleg őid le a megjelenő testőrtől –, aminek végeztével végeztél vele, amilyen hamar csak tudsz. Miután Richard bevégeztetted készülő fel egy minden képzeletet felülmúló sziklaomlásra.

7., Escape Crater

A Richard által végrehajtott robbantások nem tettek jót a bánya szerkezetének, ugyanis sűrű szikladarabok kezdenek potyogni a mennyezetről. Egyetlen dolog tehesz: fuss. Egészen a pálya elejéig, át a savas tavakon és csöveken, a skópiómezők, vissza az Upper Town negyedén keresztül Karbon City főtéréig. A kijutásért már eleve megkapod a tapasztalati pontjaidat, ám a történetnek ezzel közel sincs vége.

A bár élve ugyanis rémisztő kép fogad:

8., Town Under Attack

Hónaljlat, a bártulajdonost, élve sütik meg a fosztogatók felügyelőjének parancsára. Az, még utolsó lehetével neked ajándékozza a skópióvilágról receptjét, valamint felvilágosít arról, hogy a városiakok a közeli rakatépületbe menekültek a lángszórával közeledő haramiák elől. A skópiók által megtisztított területről van szó, ahol már előzőleg jártál – most is ide kell visszatérned, ám egyelőre zárt kapuk fogadnak. Vidya ugyanis még nem meri megnyitni a biztosnak hitt hátszöveget, amíg le nem seprek a területről az összes, városban kóválygó fosztogatót.

9., Rescue Innocents

Ehhez először is a főteret és a főutcát kell megtisztítanod, majd utána a nyugatra nyíló ajtón keresztül a város Town West Side részét is. Persze ez még mindig semmi, de majd hamarosan megláthatod, hogy mekkora is Carbon City valójában... Sétálgat végig nyugati irányban a főutcán, és mentsd meg a civileket, amilyen arányban csak tudod. Ezt úgy teheted meg, hogy a rátámadó fosztogatókat időben ártalmatlanítod, és a reszkető lakosokhoz a Négyzet gomb megnyomásával közeledsz. Szóval miután elérkeztél az utca végi mentőponthoz, tarts észak felé, ahol a kerítés és útortosok miatt egy egész kört kell tenned kelet felé, majd onnan vissza nyugatnak. Az elágazásnál déli irányban megtisztíthatod a terepet, észak felé pedig átmehetsz a következő városrészbe, a Town West Side-ba. A nyugatra fekvő sikátorban egy helyi csoportosulást menthess meg a támadók sakkban tartása alól, majd kelet felé indulj a vagonok közt, a lentebb sánparknál kezdj továbbhaladni.

A sinek közötti szünetet ugorr át, haladj most az északi

síneken tovább, majd a teherautón kelj át, és a tér közepéről déli irányban lépi át a Town East Side negyedbe. Itt déli irányban indulj, a nyugati háztömbökön keresztül kell délre tartanod, majd ismét dél felé vened az irányt. A legalsó részéhez érkezve a városnak már csak pár ellenfelet kell lemészárolnod, és ha teljesen tiszta az utca, visszatérhetsz a főterre, a nyugati kerítés mentén található kar meghúzása után.

Most már nyugodt szívvel állhatsz a raktárt őrző Vidya elé, aki immáron beenged a városiakok közé, és további tanácsokkal is ellát a folytatást illetően. Például azzal, hogy Jesse-től egy fontos kulcsot kaphatsz a továbbjutáshoz, a fosztogatók bázisa ugyanis a város őrlőüzemének egyik épületében található – és amíg ők

– ez az új városrész neve, és itt kell délre, majd nyugat felé elindulnod. Északon szintén nyugatra gyalogolj át az aknamezőn, majd a kis teret követően juss be a sarkon lévő házba. A területet már csak Ruby nyakláncja miatt is érdemes átkutálni, de ha a mellékküldetés nem is érdekelt, egy-két jó fegyvertöltenek biztosan hasznát veheted majd. Délre haladva az egyik őrtől szerezheted meg a kapukulcsot – ezzel pedig már töltődik is a következő pályarész, a parkoló.

A Mill Parking Lotban Jesse vár, hogy útbaigazítson a főnökasszony hollétét illetően. Azonban a malom védelmi rendszere még mindig aktívan működik, és ahhoz, hogy a főmatrózt meglátogassuk, ezt ki kell kapcsolnunk.



Nem lesznek irmagjuk kiirtva, addig Carbon City sem érezheti magát biztonságban.

10., Find Ruby's Necklace

Miután visszatértél a városfőteretől, Ruby nyakláncát kell levadásznod az egyik fosztogatótól. Ezt egy mellékküldetésnek csínláthatod végig, miután Jesse odaadta a Railyard kulcsát. A Town Mill Exterior városrészen kell tüzetesebben is körülnézned, és a kijárt előtti sarkon álló házban kutakodnod (a fenti aknamező után juthatsz be délfelé haladva).

11., Defeat Raiders

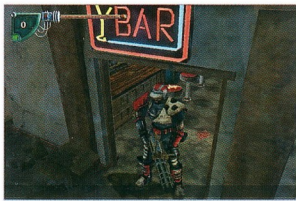
A város megtisztítása után a Warehouseban kapod Jesse-től a Railyard kulcsát, amivel keletre kilépe a malomhoz vezető úthoz érkezél. Itt észak felé elindulva hamarost egy aknamező közepén találod magad, ahol csak arra kell vigyáznod, hogy ne kerülj túl közeli kapcsolatba velük. A keleti utcavégén észak felé befordulva egy zárt ajtóhoz érkezhetsz – ám, amíg nincs meg az ehhez lévő kulcsod, nyugatról kezdj el észak felé menni a vonatkocsik mellett. Itt keletre befordulva egy újabb aknamező vár a kerítés túlsó végében, amin végigyalogolva felveheted azt a kulcsot, ami az előbb látott kaput nyitja, közvetlenül itt keletre Tóled. Town Mill Exterior



A keletre fekvő Mill Storage Areában üzd ki az itt állomásozó fosztogatókat, majd a pályaudvaron, szintén fordulj kelet felé, és szalamegy az ajtóhoz. A sinek végi házkat kutatd át, egy kapcsolót és egy 13-as jelölésű flakast találhatsz, majd ez előbbi hűzd meg és menj be a közvetlenül a keleti fal mellett található két ajtón keresztül. Észak felé haladva U alakú járaton keresztül juthatsz el a Mill Generator Areába, ahol nyugatra fordulj. Szépen haladj el a generátorok mellett, majd a szakadékok előtt, a csöveken keresztül lépdélj át a felelettel található pástra. Itt keleti irányban indulj tovább, hogy a következők szobáiban megtalálj a kopottas kulcsot, amit az egyik ajtó melletti szerkezetből bűtykölhetsz ki. Ezzel visszatérhetsz nyugatra, ahol az ajtót kinyitva már indulhatsz is tovább délné. A biztonsági ajtó előtt várakozz. Hamarosan megjelennek a túldolárolt érkező haramiák, így már ballag-



hatsz is boldogan a reaktorszoba felé. Az ajtó melletti kapcsolóval léphetsz a terembe, ahol közép tájt kell keresned a kart, amivel lekapcsolhatod a biztonsági rendszert. Ezek után már mehetsz vissza északra, hogy nyugati, majd déli irányban tovább haladhass a fosztogatók rejtekhelye felé. Egy bal oldali szobában található kapcsolótáblával iktathatod ki az



elektromos áramot, majd a szobák és folyosók után, déli irányban haladj tovább. A körfolyosók után a Mill Office Areába érkezel.

Miután a délen lévő ajtó alól gyanúsán sok gomolygó füst érkezik, ezért kell felé folytatnod kalandozásaid. Indulj el a folyosó végéről északra, majd egy kis sokkot fröccsents a generátornak és haladj tovább keleti irányban. A déli irodahelyiségekben keresztül visszajutsz a Mill Storage Areába, ahonnan délre haladva Jesse-hez érkezel a parkoló zónába. A bevásárlást követően északi irányban, a Mill Grinder Area felé távozhat az matróna után.

12., Kill Raider Matron

A rövid kójtáték után a felsőbb szobában magával a főmatronával találhatod magad szemben, akit nem eszélyességgel el kell naspángolnod (kb. 10 gögyötyi injekció bepumálásával) és máris megtudhatod az információit: Testvérség társaid egy bizonyos ghoulak lakta város irányában hagyták el Carbon City székhelyét. A városban Vidnyáral veheted fel a jutalmadat a még futó küldetésért, majd a városi idegenről nyugatra adható el a 13-as fláskát – valamint tölte kaphat meg Los, a ghoul város útirányát is.

Chapter Two – Los

Ebben a fejezetben a régóta szellemvárosként funkcionáló Los területét veheted jobban szemügyre. Erre láttak távozni társaidat – és ebben a térségben volt túl koncentrált a mutánsok jelenléte az utóbbi időkben. Ha a helyi porfészek ghouljait kifagatod, jó néhány történetet és tapasztalati ponttal lehetsz gazdagabb, hiszen Ruby nevének hallatára Haroldban feléledzőnek a regmúlt idők kellemes percei, de Hieronymus például Jesse-t helyettesíti majd a boltosi teendőkben, és Giese pedig igazi ezermesterként funkcionál. Mindezek ellenére, amit végeztél velük, lépj át a Bridge East pályára, az északnyugati kapun keresztül.

1., Find Missing Pieces

Kérdezz Harold testréseire! Kiderül a turpisság: őt bizony keményen kirabolták, és most nekik kell megkeresned az elveszett szerveit. Az első testrésze, a szemgolyója lesz a másik két megtalálható „alkatrészén” kívül, amit a Bridge East pálya legkeletebbre eső

részén, a mentőpont mellett található teherautó túloldalán vehetsz fel egy ládából. Használd a csöveket, mert elég nehéz észrevenni, hogy oda fel lehet jutni... A kezét a Docks Shipyard pályán, a savas tó mellett ütheted le az egyik szörnyről, míg a lábujját a Docks Warehouse Districtben találod, északon, a savat síró óriási bohóc mögötti sikátorban, annak is az egészen alján található dobozban. Az egész úgyön 1000 pénzcséket kereshetsz, ha visszaszolgáltatod neki tulajdon testrészeit.

2., Find Old Junk

Giese, a jó munkásember árulja el neked, hogy szinte bármit képes megjavítani, ha rendelkezik a hozzá szükséges alanyagokkal. Ez nyílt felhívás keringőre, ugyanis meg kell találnod azokat az alkatrészeket, amiktől Giese megkövacsolthatja életed fegyverét. A Docks Shipyard területén, a savas tó délnyugati csücskénél találhatsz egy dobozt, amit szétvéve egy vékony járat tűnik fel előttd. Az itt található ládában rejtőzik a Giese számára is értékelhető szemét. A második darabot a Docks Warehouse Districtnél, a kezdőpont utáni első mentőhelytől keletre kiüthető doboz alatt, a harmadikat pedig a Docks Holding Pens első kinyitott kapuja után nyugatra, egy doboz alatt találod. A negyedik is itt rejtőzik ebben a körzetben, úgyhogy kutassd át minden létező helyet utána (dobozok egy cella északi részén például kifejezetten esélyesek lehetnek). Egy jelképes összeggel megdobja az alkatrészeket, Giese ezután véletlenszerűen generál egy fránkó kis fegyvert, melyet az árusoktól nem fogsz tudni megvenni.

3., Find Mutants

Harold és Giese igazít útba a mutánsok holliét illetően, ám a dokkokba vezető útig hosszú a teendőid listája – kapásból kell egy kulcsot szerezni hozzája, amit északnyugatra, a Bridge East részlegben kezdhetsz el keresni. Haladj délkelet felé, majd a szemételepet kerüld meg, majd haladj tovább északi irányban. A mentési pont után haladj dél felé: megtanulhatsz csövön táncolni – a vékony lefolyócsatornák ugyanis elengedhetetlen kellékei lesznek a továbbjutásodnak. Miután folyamatosan lelet



felé araszolsz, lassan áthaladsz a harmadik mentési pontnál is, ahonnan déli irányban hamar megtalálhatod a negyediket is. Itt nyugat felé indulj, a fenti vezetékeken lavírozva juss el a terület végéig, majd az alsó szinten ismét keletnek vedd az irányt, jó néhány cső átgrássa és ghoul le vadászása után megtalálhatod az átjárót a Docks Shipyardra.

Keletrre indulj, sorolj be dél felé, majd végig- ekezdve a dobozok és vonatok között, kezdj el észak felé haladni. Mentsd ki az állásokat, és a savas tó felé nyugatra ugrálva szépen araszolj

le annak déli csücskéhez, majd folyamatosan tarts nyugatra, a házon keresztül távozhatasz. Itt pár kackaringó leírása után kiérhetsz a pályaudvarra, ahol délnyugati irányban hagyhatod el a helyiséget.

A Docks Warehouse Districtben nyugat felé elindulva hamarosan egy falhoz érkezel – itt fordulj északra. Erre menj tovább egészen a ház ajtajáig, ha belépsz, kelet felé egy egész ellenfélhad tárulkozik fel előttd. Délkeleti irányban meg is találod jöveteled célját: rálelsz a térségben állomásozó mutánsok két, szép példányára – ám mivel az itt található ajtót egyelőre nem tudod kinyitni, folytatd a menekülést északi irányban.

Itt szépen, lassan hatolj át a területen, észak felé tendálva egy



újabb ajtóhoz érkezel, ami egy kápolnába visz. Az áldozati oltáron fekvő személyt piszkáld meg és elered a bohóc könnye – vigyázz, savas esőben fogsz elázni, ám egyúttal ki is nyílik az északra nyíló ajtó, ahol rövidebb kúdes után a Docks Holding Pens helyre mehetsz át a nyugati irányban.

4., Deliver Package

Hieronymus testvére Salieri – aki a Docks Holding Pens helyen állomásozik –, kér meg a szíveségre, hogy juttassd vissza drága szerettet testvérenéke azt a kis csomagocskát, ami nagyon fontos lehet a családi béke helyreállítás érdekében. Térj a Chapter Two első pályájára, és találkozz Hieronymusszal. Odaadhatod neki a tesója szeretetcsomagját – azonban a küldetést csak akkor teljesítheted be, ha cselekedetedet jelentet Salierinek is.

5., Gladiator Pit

Salieri, a Docks Holding Pens aréna elején állomásozó boltostól kapod a nem kis feladatot: verekedj meg a Gladiátorveremben, és ha ki- húzod élve, búsús összeg ütheti a markodat. De nem egyszerűen csak túlélned kell, hanem mindezt többször, és többször bizonygatni. Először csupán skórpók ellenében, később emberekkel, a végén pedig erős mutánsokkal gyűlik meg fegyvered pengéjének, vagy golyójának a baja. A 21-ik csata után nem kevesebb, mint 50 ezer aranypénzzel távozhatasz.

6., Rescue Prisoners

A Docks Holding Pens pályán északkeleti irányban haladva találkozhatsz a bebörtönzött civil lakosokkal, a cellájukhoz passzoló kulcsot is az itt állomásozó öröklött szerzeteshez. Miután megfizetted a terepet, északra, a kapu kinyitásával juthatsz tovább – az ehhez passzoló kulcsot az egyik barikád mögött bújó fegyveres őr. A kapu után nyugatra egy kulcsdarabot, keletre pedig az ide tartozó foglyok cellakulcsát találod. Észak felé egy újabb adag ghoulit kell ártalmatlanná tenned, majd

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

VÉGIJÁTSZÁS



a ládák és dobozok átvizsgálása után, a két járőr bevarásával, az északi kapun át a Docks Torture Centerbe távoznod.

Itt megleled jöveteled céljának első állomását – Rhombus, a megkínzott öreg a Testvériség tagja, aki rendelkezik annak a barlangnak a kulcsával, amit a mutánsok valamilyen titokzatos oknál fogva nagyon keresnek... Először is azonban meg kell majd mérkőznöd Blake-vel, a fogva tartójával, hogy elkobozd tőle az öreg fogva tartó bilincsek kulcsát.

7., Kill Ghoul High Priest

A csata nem lesz különösebben nehéz – főleg a mostanáig összegyűjtött arzenállal... Kapj kezébe egy gyorstüzelő gépfegyvert, és tapadj rá a ravaszra, valamint a befogásként működő R1-re. Ha túlságosan közeledbe érne a vadállat, csak bök meg a Háromszöget méltóságteljesen, és máris aréba gurulhatsz, hogy tovább folytathasd a kivégzését. A legyőzése után egy halom pénzt, valamint Rhombus bilincsének a kulcsát fogja elejteni.

8., Escort Brotherhood Paladin

Miután kiszabadítottad az első Testvériség tagot, követned kell őt az elrejtett kulcskártya nyomában. Ehhez menj utána délre, majd a kapunál a gombot használva térjetek vissza a Docks Holding Pens negyedbe. Itt flyamatosan dél felé haladva kell a nyomában lenned, míg nem keleti irányban el nem kezd szaladni, és közelíteni a rejtek helyéhez. Mivel azonban nem csak az arab országokban vannak öngyilkos merénylők, hanem Los Cáróban is – ezért szegény Rhombus itt fel kell adja a további küzdelmeket, és kezébe adja a továbbjutás kulcsát. Találd meg, és derítsd ki mi folyik tulajdonképpen a titkos, föld alatti alagutakban, és vess véget a mutánsok szenvedésének.

9., Find Secret Vault

A Vault-Tec gyárat a Docks Warehouse District közelében találod, annak is a legkeletibb szélén – ez az a hely, ahová a mután-

sok felfedezésekor még nem tudtál bejutni. Most igen, az előtte megjelenő arcok közül ugyanis az egyikből kiverheted azt a kulcsot, amivel vígan besétálhatsz az épületbe. Az északi elágazásnál (hiszen egyszerre mehetsz nyugatra és keletre is), első körben válaszd a nyugati irányt, ami bár zsákutcának bizonyul elég hamar, azért egy-két csecsebecsével gazdagabb lehetsz utána. Most, hogy ezt a területet letudtad, irány kelet, ahol észak felé onnan, a nyugatra folytatódó folyosón keresztül juthatsz le a pincébe.

A kirobantott falak után mentsd ki az állásod odalent, majd indulj nyugatnak, vágj át az aknamezőn, és irány észak. Az egyelőre szolgáltatón kívül lévő lift előtt balra fordulva egy automata shoppingoló géphez érkezel – itt kedvedre adhatsz, illetve vehetsz, de a lényeg az innen keletre fekvő generátor, ami a horizontban lévő elevátort hozza működésbe. A pince pincéjében egy érdekes közjátékna lehet szem és fűtanúja, melyben a mutánsok a rejtekajtót keresve működésbe hoznak jó néhány őröböt – s ezekkel kell nekem most megküzdened.

10., Destroy Robot Turrets

A Vault-Tec pincében lévő nyolc automata gépfegyver elintézésé csupán energiainjekció és hatásos fegyver használat – próbál mindig elmozogni előlük, mikor felbukkannak, és körülöttük maradvá hátulról ültetni őket. A kiiktatásuk után az északi ajtón beléphetsz. Már csak annyi dolog maradt, hogy érzékeny búcsút vegyél Los városától, és a bejáraton keresztül belépj a Vault-Tec földalatti városába.

Chapter Three – Vault

A föld alatt létesített, és biztonsági városként funkcionáló járatrendszer leginkább egy sterili laboratórium emlékeztet – de ettől függetlenül még ki kell derítened, hogy mi céljuk lehet az uralásával a régóta kihaltak holt mutánsfajnak. Egyre vigyázz: a piros lézercsíkok azonnali halált okoznak, így ezeket vagy ugorod át, vagy guggolva osonj át alattuk – de semmiképp se keresztezd az útjukat. Ha duplát, vagy triplát látsz belőlük, akkor azokat valahol ki kell majd kapcsolnod.

1., Learn Mutant Plans

Az első szobában megszedheted magad rendesen az itt lévő ládákban elrejtett pénzüsszegeknek köszönhetően, majd miután a konzolon megnyomtad a jobb oldali gombot, a nyugati átjáró máris várja, hogy bebarangold. A lézercsik kikerülése után, az őrszobában átnyomhatod azt a kapcsolót, ami szabad bejárást engedélyez az eddig elzárt területekre. A folyosó másik végét felfedezve, nyiss be az ajtó mögötti kertbe. Mivel a végében egy zárt ajtót találsz, jön a figyelmeztetés, hogy:

2., Find Residence Key

Déli irányban tudsz visszajutni a kertből a folyosókra, ahol dél felé egy mosdó található hasmarosan. Használd a távolabbi ajtót, és egy számítógép-alkatrészhalmazra bukkansz, majd a folyosón nyugat felé újabb adagot gyűjthetsz be a limlombokból. Az észak felé a kacskarángozó folyosón a robotok kivégzése közben három további alkatrészt szedhetsz össze, majd miután a mutánsokat is helyerakrattad, a fenti kijáraton távozhat a kettes biztonsági szinten lévő városrészbe.

A szemközti szobában egy papír fecni fekszik az asztalon, mely tanúsága szerint a környáti polcok valamilyen szinten kapcsolatban vannak egymással. Ezt rögtön ki is próbálhatod, ugyanis az itt található konzol segítségével az előléd álló polcrendszert tologathatod ide-oda. A bal, illetve jobb oldali gombot egyszer-egyszer megnyomva már túl is léphetsz



ezen az egyszerű feladaton, ám ez még közel sem jelenti azt, hogy végeztél volna, hiszen újabb és újabb polcrendszerek várnak rád. A középső (middle) és a jobb oldali (right) kar megmozdítása után ezt az akadályt is leküzdötted, ám az ajtók és folyosók után újabb feladvány elé érkezel. Az első rémisztően nehéz feladatban mindösszenen a C, és a D billentyűk lenyomását kell megjelened, és már mehetsz is a szemközti szobába. Itt délnyugati irányban haladva hamarosan elérkezhetsz egy konzolhoz, amivel nem csak az itteni, hanem egy kicsivel délebbre fekvő ügylátokat is aréba tolhatsz – úgyhogy ezt a lehetőséget kell most kihasználnod. Az 1000, 2000, 5000, 8000, és 9000 százammal ellátott polcokat betölve a lenti bal oldali szobába nyerhetsz beolcsást. Szedd fel az ott lévő extrákat, majd egyre ide

vissza, és tőle vissza az összes polcot a helyére – tehát 1000-tól 9000-ig, az összes. Ekkor a jobb oldali polcosor fog elhúzódni délen, amiben az áhított kódkártyát találhatod – mindösszesen egy hullát kell átmotoznod érte. A középső szobát védő kódsort egyébiránt az előző szint játék-termeiben találhatod, de megkímélve egy jókora gyóglástól Téged, csak Neked, csak most, csak tőlnék – ez az 110100100 kombináció lesz. Most már visszatérhetsz az előző szintre, ahol először délre, végül keletre távozhat az épületből.

A kethelyiség északi kijárata után szintén egy kisebb fajta enteriőr fogad, ám a fenti ajtó után, már a harmas szintű biztonsági zónában találhatod magad. Itt délkeleti irányban elindulva hamar tapasztalhatod, hogy hiányzik az áram, ám egyelőre ne zavartsd magad emiatt és továbbra is kelet felé tendáld, juss el a harmadik mentési pontig. Innenőt kezdve fordul az irány, mert egy kis északi séta után nyugatra tart a folyosó – egészen a generátorteremig. Az itteni konzolpultnál felcseztintve az áramot, máris mű-



kódése hoztál mindent – kezdj is el visszafelé haladni kelet felé. A déli mentőhelynél javaslok egy játékalás kimentést, majd a nyugati szobába visszatérve egy kis türelmet vársz. A harmadik lézercsík váltakozó ütemben való megjelenése illetve eltűnése a te ájtásod kulcsa lesz. Miután a harmadik csíkot átfutottál (természetesen akkor, amikor ezek eltűnnek), akkor a következő két csíkot is kell ugranod, amikor azon a szimpla lézer világít (a duplát ugye nem tudod). A túloldalon menhetsz egyet a nagy izgalmaikra, majd válaszod a fenti utat, itt az első szimpla lézert ugorod át, várd meg, míg eltűnik az útnan lévő dupla csík, majd nyomás dél felé. Itt három dupla-lézert vársz egymás után – ám a trükkje az, hogy egy bizonyos idejű kivárás után ugrás, és különböző trükkök bevetésével átszaladhatsz, amikor éppen mindhárom inaktív. A végén teremben, a délnyugati zárt ajtó mögötti konzollal veheted irányításod alá azt a pici robotot, ami a továbbiakban segíteni fog neked a bologdolásban.

A robot irányítása végtelenig egyszerű: a bal analógkarra forgoldozhatsz, az R1-el pedig gázadhatsz. A Kór a gázrócsa (akora extrasebességre kapcsol a drága, de ilyenkor az

energiájából is fogyaszt). Az R2-vel válthatsz a lassú, és gyors fokozatai között. Navigálj ki a mentőszobából, és fordulj kelet felé, juss el a lézeres terem. Itt tartás északnak, gurulj be az első szobába, ahol újabb lézercsík alatt kell átsuhanod, de mivel keletre zárt kapukat döngözt – válaszd a nyugati irányt. A gölemeket kicselezve észak felé kell görödlődnöd, majd itt a keleti szobába ugorj be, ezáltal kikapcsolhatod a lézeres védőhálózatot.

Ha az irányítást visszakaptad, kövesd a robotod koordinátáit, hiszen az ő szobájától közvetlenül északra találhat az a kapcsoló, amivel leeresztheted a tőled keletre lévő irányítópadot. Irány tehát dél, majd kelet, végül a szobában, felfelé – azaz észak. A robotoktól a számítógép-alkatrészeket gyűjtsd be, és már léphetés az a legészakibb szobába. Itt a kapcsolótáblán nyomd meg gombokat, a hátad mögötti ajtó zárját így nyithatod ki. Ez a rezidens lakosztálya vezet – mentés is egyet gyorsan előre. A folyosó végé teremben ugyanis nem véletlenül fekszenek azok a hullák annyira egymás hegyén-hátán...

3., Defeat Mutant General

Attis, a bivalyerejű, és elefántméretű óriásmutás egyre érzékeny: az pedig a lézer. Ezzel tehát ne is próbálkozz nála – mással viszont aztán bátran. A gölem vezér ugyanis nem álltolt szemet vetni a laboratóriumi kulcsodra, neked pedig kőtelességed megvédelmezned azt. Erre meked megoldásnak mutatkozik az az Assault Rifle, amit a pálya egye lejeltet dobaközből szőlthatsz magadhoz. A harc kimenetele azonban nem várd eredménnyel zárul: a győzelméd ellenére mégis vesztes pozícióból szemlélőd az utána következő események... A szerencsétlen fordulat után megtépdzva, és ezer sebből vérzően ébredsz egy idegen lány szobájában. Mivel testileg nem vagy túl fitt, ezért akcióid korlátozódnak (sem ugrani, sem futni nem tudsz – hogy a kétkézes fegyverhasználatról már ne is beszéljék), ezért a lehető legközelebb kell maradnod a lánynak, aki élvezet téged az innen kivezető járáthoz.

4., Follow Vault Girl

A landolást után kapsz egy adag injekciót, amit akkor fcskendezsz magadba, ha már túlságosan is elvesztetted volna az energiád nagy részét. Kövesd a lányt először nyugaton északra, majd a keleti irány délre. Innen újból kelet, majd kisdó után észak következnek – közben felcsatlakozhatál egy szívtolyt is, ugyanis a skorpíomajd így némileg könnyebben ájt-hatsz majd. A jó néhány szobán, és termen való keresztülkajátás után végre elérkezelk jöveletek céljához, a Gardenhez.

5., Open Auxiliary Vent

Egy „Kert” nevű helyen ébredsz, ahol teljes ellátásban, és regenerálódásban van részed – még a fájós karodtól is kicserélték, igaz csak robotkézre, de a veszélyes vírus így nem terjed tovább a szervezetedben. A föld alatt szorult lakókának segíthetsz kitörni innen, ám ehhez egy technikus segítségére lesz szükséged, akit Patty útmutatója alapján a nyugatra fekvő kethelyiségből északkeletre találsz. Előtte bebarangolhatod még az egész sebzéget, és jó pár ismeretséget köthetsz – valamint beszerezhetsz fegyvereket, és további alküldetések.

6., Find Ring

Mary édas anyjának gyűrűjét kell megkeresned az elhagyatott zónában, akit akkor ért a halál, amikor nagy harcok dúltak a felszíni, és föld alatti seregek között. Amikor a Vault Ruins Level 1 pályára érkezel, és elindulsz a nyugati irányban északra, a középső szobában találod, egy feldölt zenegép mögött. Gyorsan szolgáldtas is vissza gázadának, aki ezért végtelenül hálás lesz neked!



7., Find Spare Parts

Ching Tsun – a Garden technikusá két meg rá, hogy szállíts le neki annyi számítógépes alkatrészt, amennyit csak tudsz. Míg idáig eljutottál, már szerezhettél néhányat belőlük, de még jókora adaggal fogsz találni a további kalandozásaid során. Ha vissza-szállítod a mesternek, egy halom tapasztalati pontot, és jókora pénzösszeget kapsz.

8., Escort Technician

Észak felé elindulva jussatok át az első termen, majd amíg a technikus a lézergyűrűny előtt várakozik, és a szellőzőjáraton keresztül kerülj át a szemközti szobába. A robotokból verd ki a szükséges alkatrészeket, majd dél felé indulj, engedd át a technikus a lézerrácsra keresztül. Kelet felé menj, ő újra megakad a következő lézergyűrűny előtt, meked pedig a délre találhat szobából nyíló szervizfolyosón kell elkerülnöd – egy jókora kőrt megtele a tenn. Tovább kísérgetve őt keletre, majd onnan északnyugatra, hamarosan a kívánt céloktólhöz jutok, ahol már csak meg kell bütöklőnie a számítógépeket, és helyreállíthatja a két oldal-s kapu zárszerkezetét. Ehhez jó fél percig kell védelmezned a robotok záporozó lézervédekei elől. Mivel a liftet működtető áramkörök össze kell kötni, így egyelőre csak a nyugati, azaz kettes biztonsági szintre vivő ajtó működik – ne is habozz tehát, lépj be ebbe a folyosórendszerbe.

9., Connect Circuits

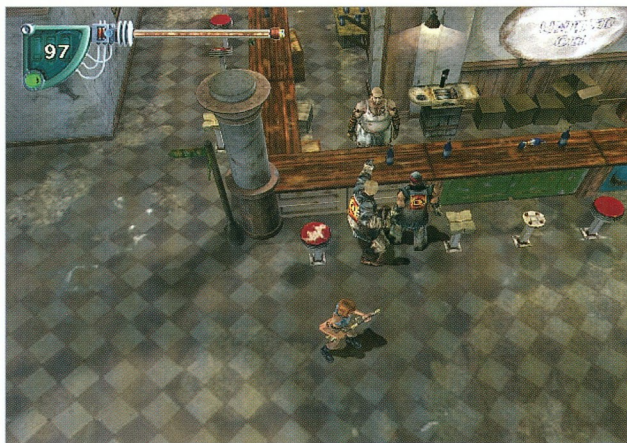
A géptereből a Vault Facilities Level 2 pályára távoz, majd nyugatnak indulj, és szaladj végig a folyosón. Innen a szervizszatamán keresztül északi irányban juthatsz ki, ahol

TALPALÁLOK

Több, improzans nevet is felfedezhetünk a Fallout: Brotherhood of Steel képzetelű soundtrack listáján. Az Amerikában székelő Interplaynek ugyanis sikerült megállapodást kötnie a dupla platinalemes Slipnotok együtt-sével, hogy annak egyben dalait felhasználhassák a játék kódban muzsikák egyikeként. De, ha jártas vagy a keményebb dalok-makban, akkor bizonyára örömmel fogadod majd a Rolling Stones magazin tit legjobbia közt is szereplő Meshuggah (Nuclear Blast) zenekart, vagy a Killswitch Engage illetve Chimaira számainak felcsendülését. Meg kell mondani – a játék imázának rendkívül jól áll a kicsit zűzösebb hangvételű zenei betét...

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

VÉGIJÁTSZÁS



kétfelé ágazik a terem: balra, illetve jobbra is mehetsz – akarom mondani keletre és nyugatra egyaránt. Erre azért lesz szükség, mert az áramot visszacsatolni a két konzol egyszerre történő bekapcsolásával lesz lehetőség, és miután ezt megtetted, már rohanhatsz is vissza a technikushoz, mert a rádión keresztül furcsa zajokat hallhatsz felőle. A gyanúd be is igazolódik: a holttest már nem fog segíteni a továbbiakban. Te viszont lépj be a keletre nyíló Vault Facilities Level 3-ba.

10., Fix Damaged Shop-Tec

A Vault Facilities Level 3 szintjén az első autómata máris szerelő után kiált – az elromlott gépből addig nem szerezhetsz további materiákat, míg meg nem találod hozzá a szükséges alkatrészeket. Indulj el keleti irányban, majd a folyosó végéről az északi szobában kapcsolhatod vissza az áramot. Visszafelé a konzolnál leolthatod a szobát védő biztonsági lézert, majd a délen található zöld csikokon nyugodtan sétálj át. A kapcsolóval leolthatod a piros lézereket, és a déli masinával pedig a fenti szobáit nyithatod ki. Itt állítsd át a konzolokat, hogy a nyugatról északra nyíló folyosón fel

tudj menni. Szépen fókuszosan északra haladva, kikapcsolva a védelmi vonalakat.

A 12-es védelmi rácsot is kikapcsolva, indulj el kelet felé, majd a déli, 16-os kapunál értelemszerűen déli irányban. Ez az itteni láda rejt majd ugyanis a Shop-Tec masina hiányzó darabkáját. Kelet felé

haladj tovább, mentsd ki az állásokat, majd a villogó lézercsik alatt átbújva (amikor inaktív a legalsó szál),

kapcsold át a 15-s lézer leállító gombját a déli konzolra. Az így megnyitott területen, pedig a kijáratot nyitó 14-es ajtót teheted járhatóvá. 15 ajtóról szabadidő fel. Innen egyenes út vezet a Shop-Tec masinájához. Javítsd meg, és már is igénybe veheted szolgáltatásait. Az egész turotúrat add elő újra, és sorban kapcsolgass a konzolokat, fuss el az északi keleti régióba, és az utolsó terem nyugati aiján lépj be a következő szobába.

11., Defeat Nightkin

A szellőzőrendszert őrző láthatatlan mutánsok akkor bukkannak majd elő, ha megsebezöd öket – addig csak valamiféle bizsergést észlelhetsz magad körül. A féltucatnyi bandát lemészárlása után immáron előtérbe a lehetőség, hogy leállítsd a szellőzőrendszert, s ezáltal megszökhesse a Garden lakói az időtől kezdve oda nem látott felszínre. Térj vissza a Gardenbe a nyugati ajtón keresztül, és keresd fel Pattyt, aki további instrukciókkal lát el, a laboratóriumba való bejutást illetően.

12., Find Laboratory Key

Vault Ruins Level 1: Indulj el nyugatnak, majd amikor a zárt ajtóhoz érkezel, fordulj be északra. Itt a középső szobában egy gyűrűt találhatsz majd az egyik földött gép mögött (Mary anyjának küldetése), ám tovább haladva dél felé, tendálódj folyamatosan a nyugati irányba, mert miután újra felbaktattál északra, lépj be a kettes szintre az ajtón keresztül.

A két, északra fekvő kapu után északnyugati irányban tovább haladva egy zsákterembe jutsz – az itt található felső mechanizmust bombázd szét, és már mehetsz is vissza a folyosóra, ahonnan keleti irányban felfordulhatsz a következő szobába. A gépeket a hátsó részben vedd szét, így további ajtókat nyithatsz ki, ami ugyan egy kis áramszünettel is jár – de

ezzel most ne foglalkozzál. Folytasd északkelet felé a barangolást a szakadékig – nyugati irányban hagyhatod el a helyet a harmas szintű folyosórendszerbe.

A következő pálya, vagy inkább barlang végtelenül lineáris lesz – mindösszesen északkelet felé nyomulva át kell küzdened magad az óriási csapásokon, át a savas tavakon, majd délnyugatra lecsordogálni a barlang kijáratáig. A túlóladon Dubois fogad, a tudós, akiért idejöttél, és aki a laboratórium kulcsát őrzi. A visszatérésben azonban már nem tud segíteni, mert az időközben előkerülő anyamutáns elveszi életét.

13., Kill Deathclaw Mother

A laboratórium kulcsát egy óriási szörny megölése után szerezheted meg, akit nem lesz egyszerű megölnöd – de ha szorgalmasan gyűjtögetél, akkor lehet annyi pénz, hogy beruházz megfelelő védőfelszerelésekbe. A két óriási savas tó között rohagáló anyatigris már csak azért is nehéz lesz ledöntened, mert a tavakban lévő anyag őt táplálja – tehát mindig a nyomában kell lenned, hogy ne töltsd vissza túlságosan az energiáját. Egy viszonylag nagy hatósugarú fegyverrel könnyen le vadászható a bestia, majd térj vissza a barlangba, aholj vissza egészen a kettes számú alagútrendszerbe.

Időközben rengeteg vad és láthatatlan szörny lohol majd a nyomodban, ám kelet felé tartva, az eddig elzárt részen egy jó pár tapasztalati pontot is begyűjthetsz a kivégésükkel. Miután átglyargaltál a fél pályán, a kerthelyiségbe érkezel, ahová betörték a mutánsok – neked pedig a terület megtisztítása után, a délre fekvő laboratóriumi részbe kell elmenned.

Az első helyszín viszonylag hamar lezongorázható – az északra fekvő óriási váróteremben



nyugati irányban átléphetesz abba a csarnokba, ahonnan délkeletre a kijárat fekszik. A retinaszkennernél az egyik elejtett mutáns szemgolyóját mutasd fel – míg a következő folyosókon csak nemes egyszerűséggel szalomszög végig. Amíg a páncélod és az energiád bírja, addig nem fogsz rászorulni az oldalsóalkólal nyíló konzolok segítségére – de ha esetleg nem így lenne, akkor ezek segítségével a beépített ágyúkat veheted jobban fennhatóságod alá. A második mentőhely után északkeletre haladj, majd fordulj be délre, és tovább egészen a folyosó legvégéig, itt lépj be az ajtón. A körfolyosó után északra egy orszánszerű szörnyel kell megküzdened, aki miután elpusztult, egy holttestet hagyott maga után.

14., Ring of Numbers

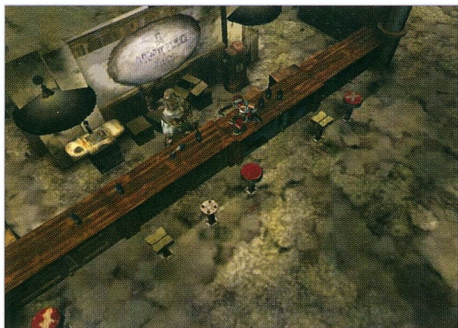
A kódkártyát vedd fel a tetem mellől, szépen haladj visszafelé. Az első, kelet felé nyíló



teremben kutasd át a fal melletti pultot. Egy eljegyzési gyűrű képében találhatod meg a kijáratot nyitó konzol kódját, az innen nyugatra fekvő szobában, ugyanis az e gyűrűbe gravírozott dátum alapján juthatsz ki. Az nap, hónap, évszám sorrendben beleeggett dátumból az első három számjegyet a gépbe ülvé már léphetsz is be a laboratórium harmadik biztonsági szintjére. Itt az egyetlen nyíltható ajtón, a nyugatin áthaladva egy segédrobotot köcsönözhetsz az automatából – elég borsos áron. A déli teremben azonban jó szolgálatot tehet, amikor a rád rontó mutáns hadat aprítod éppen. A szoba megtisztítása után a keleti ajtón indulhatsz el déli felé, ahol szintén egy kis csetepatéba keveredsz – ám a lerendezése után már vár is az újabb matekóra, közvetlenül innen keletre. A déli dobozok alá bekukkantva néhány értékes ruhakölteménnyel lehetsz gazdagabb, az Advanced Power széria vonalvezetése ugyanis minden eddigi felszerelésedet lepálja. A szoba kitisztítása után északra tudsz továbbmenni, ahol a keleti ajtón távozhatsz az apró kőjáték után.

15., Oh Shit!

A főellenfél-harcok elengedhetetlenül kopogatnak az ajtókon, remélem mostanra egész hadsereg elintézésére alkalmas arzenált felvonultatál, vagy legalábbis nagyon szorgos hangya módjára gyűjtögetél! Attis már ismerős ellenfélként köszön vissza rád, ám azáltal, hogy kétszer is hűvökre teszed, még koránt sem érnek véged megpróbáltatásaid. Sőt! Csak most kezdődnek. A kijárat felé indulj, egy óriási szem állja utad, amit négyyszer (!) kell legyőznöd, majd meg kell küzdened a tektonópáncélba bújó fejvel is. A szájába kerülés ellen hasznos segédeszköz a futas, amit használj is bátran – amikor pedig éppen forgatja a fejét, kínáld meg



irtózatoss hatóerejű lövedékekkel. A szobákon visszafelé nyugatra, majd délre, végül keletre, és újból délre – egy szobába érkezel. Az újabb tektonópáncél metamorfózison keresztülment mutánst intézd el: már szabad is az út a továbbjutás irányában. A kijárat után átléphetés a négyes laboratóriumi szintre.

16., Kill Security Officer

A folyosó túloldalán Patty vár – bár nem éppen abban a formában, ahogy azt szeretted volna látni. Az őt foglyul ejtő organizmus ugyanis kiszopolyozza az életet és a lelket is belőle, úgyhogy arra kér, inkább öld meg, mintsem itt hagyd szenvedni. Még ellát egy kódkártyával, ami a szomszédos terem ajtaját nyitja, ahol egy szájat kell legyőznöd, hogy végül felrobbanthasd az egész kócerájt, és beindítsd az önmegsemmisítő szerkezetet.

17., Initiate Vault Decontamination

A kijárat pofonegyszerű lesz – először is az itt látható vasúttal juss el az első laboratóriumig, onnan pedig 120 másodperc leforgása alatt a délkeletre fekvő következő szintautóig. Voila! Végig is vitted a játékot!

Ennyi volt nagy vonalakban a Brotherhood of Steel teljes végigjátszása. Kétféleképpen módban még volt pár aréna, amit fel lehetett volna fedezni – azonban oda egyszerűen gladiátorként nem juthattál be. Most, hogy véget vetettél mindennek – a kalandod még nem ért véget. 3 rejtett karakter, karakterimportálási lehetőségek, és jókora adag extra videó vár a bonusz menüpont alatt – úgyhogy még le fog kötni egy ideig a játék, ha élvezted.

Bagó Péter

Hétvégén is tudsz vásárolni!!!

Gameboy Advance Playstation 2

Playstation, Xbox, Gamecube játékok óriási választéka!

Adás - Vétel - Csere

Megunt játékaidat vagy gépedet
megvásároljuk, vagy más
termék árába **beszámítjuk!**

Akció: Playstation 2 játékok bomba áron!!!

A részletekről érdeklődj **telefonon!**

06-70-296-6810

E-mail: gameattila@chello.hu

Csomagküldés! Rendelés telefonon vagy e-mail-ben!



konzolshop

Magyarország legnagyobb konzolboltja és szervize

kis- és nagykereskedelem



SONY PS2 8MB AKCIÓ!

6.499 Ft

Hatalmas választékkal, kedvezményhegyekkel várunk!
Szakszerű expressz szervízünkben a javítást megvárthatod
(csak hozd és egy órán belül már viszed is!)

XIII. ker. Béke út 21-29. Tel.: (06-1)270-9213 (06-20) 426-7992
<http://www.konzolshop.hu> e-mail: info@konzolshop.hu



MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

VÉGIGJÁTSZÁS

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

→ IZGALMAS KÉMTÖRTÉNET, RENGETEG SPÉCI FELSZERELÉssel, AMIKET MÉG JAMES BOND IS MEGIRIGYELHET. ETHAN HUNTOT MOST KIVÉTELESEN NEM TOM CRUISE, HANEM MI TESZTESÍTHETJÜK MEG. VAJON KÉPESEK VAGYUNK VÉGHEZVINNI A LEHETETLEN KÜLDETÉST?



↓ INFO BOX

Tesztplatform: XB
Kiadó:
Atari
Fejlesztő:
Paradigm
Hivatalos honlap:
www.operationsurma.com
Megjelenés:
2003. december 5.
Többjátékos mód: Nincs

↓ ÉRTÉKELEÉS

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

↓ VÉLEMÉNY

+

Mission: Impossible univerzum, Nagybetűs JÁTÉKÉLMÉNY

-

A kamerakezelés lehetne jobb is; a multiplatformság ára, a néhol csiszolatlan grafika

PS2 - GC

↑ PLATFORMOK

Yugaria

Academy Courtyard

Ugorjunk is a cselekmény közepébe. Egy balkáni országban találjuk magunkat, ahol egy Simon Algo nevű ember átvette a hatalmat. Amolyan tutorial jellegű küldetés ez, a gép tippjeit kapjuk folyamatosan. Menjünk le a lépcsőn, majd a szobrot kerüljük meg, és másszunk fel az alacsony falra. Nyissuk ki a közeli kaput az Y gombbal. Az animáció után megtudjuk, hogy három ór védi a területet. Fussunk be az árnyékba, és várjuk meg, míg a két őr elmegy mellettünk. Rögtön ezután induljunk balra, de csak lopakodva. A nekünk háttal álló őr szép csendben üssük ki. A feketé gomb segítségével rejtjük el a testet az árnyékba, ahol az előbb megbújtunk. Egy őr járkal a kapu előtt, várjuk meg, míg elmegy a kis kapu előtt, kerüljünk mögé, és tanítsuk másra. A hullát rejtjük a másik mellé. A rácsolt jobbra kis lépcső vezet le, ott van egy panel, amin piros fények vannak. Nekünk pont ezt kell megfigyelnünk. Álljunk az előbb a dobzó elé, és az Y gomb nyomva tartásával törjük fel a rendszert. Jobbra ajtó, a számráz feltörése szorul, az előbb használt eszköz pont kapóra jön. Új feladat: meg kell találnunk az elrejtett felszerelésünket. Lőjük ki a kamerát az EWG-vel. Újabb számkódos kapuzó érkezik, mielőtt kinyitnánk, használjuk a Sonic Imagert, amivel „átláthatunk” az ajtón. A főszér elsétál, menjünk a falhoz, majd nyomjuk meg a bal thumbsticket, hogy a falhoz lapuljunk. Mikor látjuk, hogy jön, és feltűnik a Stealth Kill ikon a jobb felső sarokban, nyomjuk meg az A-t. Megtanultuk a Corner Killt. Másszunk fel a közeli létrán. Menjünk az erkélyen, amíg csak tudunk, majd mikor már elfogyott az „út”, nézzünk csak a fejünk fölé. Csimpaszkodjunk fel a csőre, és a baloldadra lévő „teraszra” ereszked-

jünk le halkan. Animáció után a fehér gombbal kapcsoljuk be az éjjellátót. A hirtelen láthatóvá vált lézersugarakat kerüljük ki. Menjünk egyenesen, majd lent egy kuka mellett megszereshetjük a felszerelésünket. Az Inventoryból vegyük elő a Microcordot, és a fejünk fölött lévő csövet célozzuk meg. Csimpaszkodjunk, majd meglátunk egy őrt magunk alatt. Mikor fölé érünk, nyomjuk meg a B gombot. Új feladat: lefényképezni a Communication Towert és a recievert. A fal mellett haladva iktassuk ki az őrt, majd vegyük hátunkra, és a közeli tenyér-szkenneres ajtóhoz cipeljük. Használjuk a tenyerét, hogy kinyíljon a kapu. Menjünk fel, a teraszról, a digitális távcsővünk segítségével fényképezzük le a Comm. Towert (nehéz elvéteni), és a Comm. Recievert. Új feladat: találkozzunk az informátorral a teraszon. Lőjünk rá az EWG-vel. Vissza az udvarra, a kijárat felé. Éjjellátó bekapcs. Ne a lézerrel blokkolt, hanem a zárt ajtót vegyük célba. A lézeres vágóccsal simán ki lehet nyitni. Bent még több lézer van. Másszunk a csővön, miután lejtöttünk, csalogassuk oda a sarkon túl lévő őrt. EWG-vel lőjük egy hordóra, az hangot ad ki, ő odajön, mi pedig üssük ki. Sarkon túli kamerát iktassuk ki. A falon a sárga panelt a lézervágóval tegyük tönkre. Menjünk vissza az udvarra, a kiültőt őrt vigyük magunkkal. Nyissuk ki a szkenneres ajtót az őr tenyerével.

Streets of Vilstra

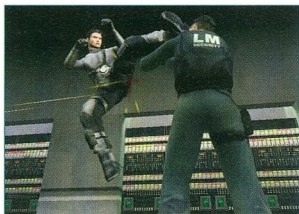
Az informátornak lőttek. A közeledő őrről végezzünk. Le a lépcsőn, ott álldogál egy őr. Egy jól irányzott ütéskombináció megteszi. Menjünk még lejjebb, ahol még egy rossz leheletű gonosz áll. Mondjam, mit kell tenni vele? Na azért. Az animáció után vegyük fel a Medkitet, majd induljunk tovább. Elérkezünk egy hatalmas fej-szoborhoz. Itt megkapjuk a nyugtató lövedékekkel töltött fegyverünket. Használjunk is kell egyből, mert kell rosszindulatú egy rácson

túl, egy kapualjából lövöldöznek ránk. Lőjük ki őket a nyugtatóval, de a löszert ne pazaroljuk. Menjünk oda a testekhez, és megkapunk egy igazi pisztolyt, az IP-45-öt. A térképen a nyílascíka jelzi, hogy merre kell mennünk, kövessük. A kis téren a fákat egy checkpointhoz érünk. Induljunk tovább. Egy sikátorban telfegyverzett főszerekek várnak ránk. Pisztolyunkat készenlétbe, és küldjük át őket a másvilágra. Küldetés teljesítve.

Los Mertos

Helipad & Exterior

Menjünk balra, egy platformmal lejjebb, nézzünk fel és a Microcord segítségével, érjük el a csövet. Csimpaszkodjunk, majd az örré zuhanjunk rá. Balra induljunk lopakodva, ott egy másik ör. Halank tekerjük el láb alól. Guggolva láthatunk egy kamerát szemben, az EWG-vel próbáljunk el. Szükség van egy fótára az arcáról. Nosza, fényképezzük le. Ha nem tiszta a kép vegyük fel és tegyük le újból, majd próbáljuk meg megint. Luther majd megmondja, hogy megfelelő-e a kép. Irány lefelé, de vigyázzunk a kamerákkal. Az oszlopnál, amin Level 2 szerepel, álljunk meg, vegyük elő a távcsövet és keressük meg vele doktor Nortont. Nem nehéz, ő az egyedüli fehér koppenyes az udvaron. Várjuk meg, míg elindul visszafelé, zoomoljunk az arcára és meg is van a fénykép. A lépcsők aljánál lesz egy iroda. A bent lévő őrt likvidáljuk, majd kapcsoljuk le a villant. Menjünk ki, szemben lesz pár szék, ami mögé elbújhatunk. Kicsit jobbra a kamerát lőjük ki, de ne lásson meg minket a járőr. Kérjük meg és puff. Menjünk be a Security felirattal szobába, úgy, hogy ne vegyen észre az ör. Mikor bejutunk, ne finomkodjunk vele. Villány leot. A sárga billentyűzettel tudjuk meghekkelni a biztonsági rendszert. Menjünk be a bázisra.



Basement Entrance

Bejutottunk. Nézzünk fel, és a Microcord segítségével célozzuk meg a csövet. Csimpaszkodjunk át a detektorok fölött, és az alattunk lévő örré ejtődünk rá. A baloldalon induljunk tovább, bújunk el a második árnyékos zugba. Innen látható pont egy kamera. Itkassuk ki. Vigyázzunk nagyon, járálj egy ör itt. Mikor erre jön, a nyugtatóval adjunk neki, de szelívesen rejtjük el, mert balra egy szép nagy ablak mögött egy ör ügördik. Induljunk balra, de lapulva, nehogy meglásson minket az ellen. Ne próbáljunk meg bejutni, mert zárva az ajtója. Rögtön a sarkon túl lesz Dr. Norton ajtaja. A sarkon egy 165 fokos jobbfordulatot véve észrevesszük majd. Bent intézzük el a doktort. Kapjuk fel a testét, és igyekezzünk le a lépcsőcsón, a kezét nyomjuk rá a szkennerre, utána dugjuk el. A számítógép az ajtólat balra. Ezt kell meghekkelnünk, nosza. Gyerünk ki az irodából, majd forduljunk jobbra. A kamerát intézzük el, ahogy kell. Mindig maradjunk az árnyékosabb jobboldalon. Lépéseket halunk,

egy ör járál. Az oszlop mellett maradjunk, gubbasztva. Ettől szabaduljunk meg halank és óvatosan, mert egy kamera van a közelben, a radaron jól látszik. A hullát rejtjük el, a kamerát győztörjük le. Menjünk tovább, a sötétben. Elérünk egy nagyobb térhez, ahol látunk egy szép ablakos biztonsági helyiséget. Tőle balra pedig egy számszámás ajtó. Osonjunk oda, különleges óvatossággal. Bújunk a dobozokhoz, és mikor a biztonsági ör kimegy az ablakos fülkéből, hekkelljük meg a zárat, és menjünk be a helyiségre. Lapuljunk, mert a jobbra található ajtó ablakán keresztül megláthat minket az ör. Törjük le a biztonsági rendszert. Ezután checkpointhoz érkezünk. Találkozunk kell a Dr. Nortonnak öltözött Spelinnel ott, ahol ki-ötöttük a dokit. Menjünk oda, ugyanolyan óvatossággal, mint idefele. Kapunk egy ör jelmélet, de nincs jelvényünk. Menjünk innen ki, majd forduljunk balra. Jobbra az előbb bezárt ajtó már nyitva van, és az ör sehol. Sétáljunk be, és keressük meg a jelvényt. Innen indulunk oda, ahol a nagy panoráma ablakos központ van. A jobboldalán lesz az ajtó, ahova be kell mennünk. Csak sétálgassunk nyugodtan, a jelmelnyünkben nem ismernek minket fel. Egy duplaszárnnyú ajtó vár minket a folyosó végén.

Weapons Testing Range

Induljunk csak el, míg egy üveggel borított falat nem látunk. Egy emelvény van előtte, rajta egy számítógéppel. Menjünk oda a számítógéphez és nézzük a fegyvertesztelést. Szenteljünk figyelmet a fel-felbukkanó céltábláknak, jegyezzük meg a sorrendet. Ezután a géppel kapcsoljuk ki a fegyvereket, majd menjünk a balra található ajtón át. Itt lesz meg egy ajtó, be a lőterre. A tudós visszakapcsolja a fegyverrendszert. Két gépgyűjtőt kell kiáltászanunk. Si-pirc a céltáblák mögé, lapulva. Mikor az ágyúk hűtik magukat, gyérünk a felbukkanó céltáblák mögé. Ezt egészen addig csináljuk, míg mögük nem kerülünk. A tudóst verjük meg. Kapjuk a hátunkra, és a szkennerhez szorítsuk a tenyerét. Menjünk be, a Microcorddal húzzuk magunkat fel a csőre. Két tartály sávvallt van előttünk. A két nem őt meg azonnal, de a zöld igen. Gyakoroljuk be az időzítést, majd keljünk át rajtuk, a túldalalon ácsorgó őrt intézzük el. Hekkelljük egyet, majd másszunk fel a szerkezet tetejére, és a nyílalán keresztül távozzunk. A duplaszárnnyas ajtón keresztül a Computer Coreba jutunk.

Computer Core A

Másszunk le a létrán, és az éjjellátó kapcsoljuk be. Mennyi létezik! A segítőnk nem tudtunk ezeket kiakcsolálni, de réseket találtunk rajtuk csinálni. Jobboldal nyalik az első. Ezen átérve a plafon közelében, használjuk a Microcordot és másszunk a lézer felett. Ezután a baloldali falhoz lapuljunk, csak így fogunk átférni a résen. Az utolsó megint a plafonon lesz, csináljunk úgy, mint az előbb, de most húzzuk is fel a lábainkat, nehogy beleérjen. Jobbra induljunk tovább, itt lesz egy mozgó lézerháló. Balra pedig egy rácszott terület, Data Archive felirattal. Lézerárgóval menjünk ide be. A piros adatkezelőkre van szükségünk. A karokat a sárga irányítópáncél hekkelésével tudjuk kiakcsolálni, körülbelül másfél percere. A Microcordal célozzunk a szoba tetején lévő sárga négyzetre. Ez ismerős a filmből? A ravaszokkal

állíthatjuk a magasságot, az X gombbal pedig vízszintes helyzetbe kerülhetünk, és vissza függőlegesbe. A bal Thumbstick Ethan lendületbehozásához szükséges, az Y gombbal pedig elérhetjük a kívánt adattartár. Ereszkedjünk megfelelő magasságra, lendüljünk be (a hirtázás alapelvei szerint működik), és mikor az adatkezelőtőlzerünk, nyomjuk meg az Y-t. Ha ezek megvannak, szálljunk szembe a lézerhálával. Checkpoint. A lézeren keletkeznek ré-



sek, ezeket kell kihasználni. Induljunk el, ha meglátjuk a rést, menjünk át rajta. Két-három lézerháló után átjutunk a Data Archive B-hez. Itt őt adattartart kell kifosztatnunk, ugyanannyi idő alatt, mint az előbb. Nem kell megjelenni, ha először nem sikerül. Mikor látod, hogy kifutnál az időből, ereszkedj le, várd meg, míg lejár az idő, majd próbálkozz újra. Ha megvan, menjünk ki. Checkpoint. Jobbra induljunk. Itt egy még trükkösebb lézerhálával találkozunk, mint az előbb. Nem várja meg a rendszer, míg az egyik végjér, hanem kb. harmaddalít küldi az újat. De nem olyan nehéz ez, az előző hálós-taktikát kell bevetni. Ezután a jobboldali ajtón távozzunk.

Computer Core B

A tőrménál mögötti sárga paneleket kell meghekkelni, hogy bejussunk a Data Archive C-be. De nincs nálunk a kód. A csapat állalta a kód feltérésést, nekünk a C-be kell bejutni. Keressük meg a létrát, másszunk fel rajta. Megtudjuk, hogy jönnék az igazgatóék. Pont a terminál felett vagytunk, a távcsóvól fogjuk kikélni a kódot. Az animáció után vissza, hekkelljük meg a terminált. Az utközben járáló őrt tegyük el láb alól. A Data Archive C-ben ugyanazt kell csinálnunk, mint az előző központ, azzal a különbséggel, hogy itt nem tudjuk kiakcsolani a robotkarokat. Haladjunk fentről lefelé. Mikor fenti adatkezelőket akarunk megszer-zeni, várjuk meg, míg elindul lefelé a robotkar és fordítsa. A kulcszó: türelm. Időnk, mint a tenger, végezzünk alapos munkát. Ahogy jönnék a karok, váltsunk függőleges pózba. Menjünk oda, ahol kezdünk ezt a küldetést. A térképen a kis sárga jel mutatja, hogy merre van a lift. Sem kamerák, sem őrk nem lesznek, úgyhogy csak kövessük az irányt. Szálljunk be a liftbe és induljunk.

Offices

Várjuk meg, míg a recepciós lányka elkezdi telefonálni, és osonjunk el mellette. Egy dokt éppen cseveg egy örrel, a távolban pedig egy biztonsági kamerát láthatunk. Na ezt szedjük le az EWG-vel. Miután a doktörök különválnak, kövessük la-



MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

VÉGIJÁTSZÁS

pulva, majd ha elég közel érünk, ragadjuk meg a fekete gomb segítségével. A radaron látszik Spelvin pontos helyzete, vigyük oda a doktort, de muszáj, hogy eszméletlenül legyen. Ebben a szobában van a szerver. Meg kell szerezniünk négy darab kódot. A radaron láthatjuk a PDA-kat és PC-eket, amin a kódok megbújnak, narancssárga pöttyök jelenik a helyzetüket. Szeresszük meg mind a négyet, az öröket likvidáljuk, ha találkoznak velük és dugjuk őket az árnnyékba. A szerverszobában töröljük az adatokat. Menjünk vissza oda, ahol a doki és az őrs bejelzettel az elején. Itt lesz egy számszörös ajtó, és talán egy elintézendő őrs is. Az ajtón túl egy kamera vár ránk, pontosabban az EWG-



nk pontos lövésére. Hekkeljük meg a lifet, és irány a Bio-Lab.

Biological Laboratory

Nyissuk ki a szemből lévő ajtót. Menjünk, míg nem találkoznak egy szkenneres ajtóval. Keriténünk kell egy őrt. Menjünk körbe, egészen egy lépcsőig. Ott pont lesz egy megfelelő őr. Nyugtassuk le. Cipeljük a szkennerhez és szeszmárlunk. A három inkubátorban belül el kell pusztítani a vírusmintákat. A sárga billentyűzetet kell megkeresni megint, és vigyázni kell, nehogy a pirosba menjen a műszer. Sárge állásnál elpusztul a vírus, pirosnál pedig mi... Egy percünk van elhagyni a laborot, mert kiszabadult a gáz. Vegyük kézbe a Microcordot, és célozzunk a labor tetején található csőre. Megmenekülünk. Másszunk a csővön, és ahonnan kijött az őrs, oda menjünk be.

Basement

Vegyük el a halott fickótól a fegyverét. Küldjük meg a gonoszokat álommal, ügyeljünk az életeri szintünkre folyamatosan. Menjünk be a gépterembe, ahol két főszér vár majd ránk, őket könnyű szerrel elintézzhetjük most már. Hagyjuk ki a helyiséget és a másik ajtón keresztül. Bent egy gonosz-ság, egy kis töltény és egy medkit. Az orvossg melletti kijáraton induljunk tovább. Egy-két ellenség vár majd ránk. A szoba közepén van egy cső, ahova tökéletesen kilöhetjük a Microcord zsinórját. Másszunk át a kerítéses rész felett. Vegyük fel a cuccokat, majd, mint az előbb, másszunk át a kerítés felett. Poroszáljunk ki innen. Két rosszkaros, majd egy duplaszárnys ajtón keresztül továbbjuthatunk.

Fuel Silo

Hatástalanítsuk a bombákat. Először a három őrt kell ártalmatlanná tennünk. Jobbra a szobában vegyük fel a medkit és nyomjuk meg a mellette lévő piros gombot. Kinyitott egy ajtót. Menjünk vissza a kör alakú terembe, és keressük meg a kaput, ami mellett egy zöld fény jelzi, hogy átmehtünk

rajta. Bent lökjünk le mindent, ami mozog. Füleljünk, hogy honnan jön csipogás. Menjünk oda, és hatástalanítsuk a bombát. Kaptunk két percet a maradék kettő semlegesítésére. A másik oldalon van egy szép nagy létra. Másszunk fel, vigyázzunk, hogy le ne essünk, ittassuk ki ezt a robbanószerkezetet is. Vissza le. Keressünk egy beugró, amihéz „Ground level” felirat társul. Gyérünk le a földszintre, az öröket természetesen lökjük ki szépen. Itt lent a helyiség másik végén lévő ajtón távozzunk. Jobbra, a piros gombot nyomkodjuk meg.

Ez kinyit egy új kaput, menjünk vissza egy szobába, és ott a baloldali ajtón menjünk ki (zöld jelzés van mellette, nem téveszthetjük el). A bent várakozó ellent küldjük át a másvilágra, ezután tovább, fel a jobboldali lépcsőn. Keressünk egy nyílást a padlón, és a menjünk le a létrán. Itt megtalálhatjuk az utolsó bombát is. Ezután menjünk vissza oda, ahol elkezdettük az egész küldetést, rendezzünk őrtárat, majd a duplaszárnys ajtón elegánsan hagyjuk el a kör alakú helyiséget.

Helipad & Exterior

Jong Ho Li megmenekülésének megakadályozása a fő célunk. A helikopter leszállóhoz kell mennünk. A ládák mögött, úgy, hogy ő lö ránk, de nem talál el, könnyű szerrel kivégezzhetjük. Mindvégig maradunk guggolva, és löjük. Piece of cake.

Yugaria

Vilstra Riverfront

Követünk kell a lányt, aki meglepelt az előbb. Rögtön ki is próbálhatjuk az új játékatunkat a WASP-ot. Ez egy miniatúr, távirányítású repülőalkalmazat. A bal thumbstickkel oldalazunk vele, valamint előre/hátra haladhatunk, a jobb thumbstickkel pedig a magasságot állíthatjuk és kanyarodhatunk. Erresszük útjára. Kövessük a lányt, elkerülve a kamerákat és a vörös lézernyalábot. Ha ez megvan, térjünk vissza Ethanhez. A fejünk fölött kell lennie egy csőnek, a Microcord segítségével simán fölgoroghatunk. A túldalalon essünk rá az őrr, majd haladjunk tovább. A sarkon túl, jobbra lesz még egy őrs, csendben nyugtassuk le.

Még egy járőröző ellen lesz a közelben, stílusosan vonjuk ki forgalomból. Ha jól szétneézünk, észrevesszük a kamerát, majd keressük meg a piros lézernyalábot. Figyeljük meg a mozgását, és kikerüljük menjünk tovább. Itt lesz egy őrs. Itt keressük meg a piros kapcsolót, felül ki-nyithatjuk a távoli kaput. Mivel vissza, keresztül nyugodtan a lézernyalábon és át a rácson. Szedjük le minden katonát, és a kamerát is hatástalanítsuk. Ha minden tiszta, menjünk a számszörös ajtóhoz és törjük fel.

Information Ministry Exterior

Győződjünk meg róla, hogy nem lát minket az őrs, gyorsan vetődjünk a baloldali dobozok mögé. Forduljunk kicsit balra, és az EWG-vel pörköljük meg a biztonsági kamera áramkörét. Ezután halkan szabaduljunk meg az előbb említett őrtől. Kapjuk fel a testet, majd a szkennerhez passzizrozzuk oda a tenyerét. Gyorsan rejtjük el a teste a dobozok mögé, majd lopakodjunk vissza a kapu mellé. Látjuk majd, hogy egy őrs elkezd poroszálalni, őt gyorsan

lepjük meg egy háromtűtes kombóval.

A folyosón jobbra megint egy lézertalapatogató lesz, ezt kerüljük ki, majd forduljunk balra. A kamerát lökjük ki. Jobbra-fent lesz egy erkélyen csoszogó járőr. Mikor elfordul, bújunk a bokrok mögé. A nyugtatópisztolyt vegyük elő, és lökjük ki. Balra-fent lesz egy cső, ami a Microcord segítségével könnyen elérhetővé válik. Menjünk az erkélyre, ahonnan egy létra vezet le, a kerítés túlsóoldalára. A lent ácsorgó őrt lökjük le. A közeli kamerát változtassuk ócskavassá. A buszmegálló közelében, a kis bódé környékén lesz még egy katoná. Menjünk be az alagútba, az őrt lökjük le, és hekkkeljük meg Sofia laptopját. Vissza a fabódéhoz, az új őrt tanítsuk mőrsre, kedvünk szerint, majd a kamerát is lökjük le. Küldjük ki egy-két WASP-ot, hogy ellenőrizzük a hatalmas udvart. Akik kint találnak, altassuk el repülő robotunk segítségével. A térkép mutatta erkélyre másszunk fel, és a távcső segítségével figyeljük meg Sofia-t, aki a szemben lévő „teraszon” leledzik. Erreszkedjünk alá, és vegyük az irányt árra, ahol a lány volt. Kell találnunk ott egy ajtót.

Information Ministry Interior

A lézereket gondosan kikerülve menjünk csak egyenesen a folyosón, de legyen kéznél az EWG, mert balra a lépcsőknél egy aranyos kis kamerába ütközünk. Azzal szemben lesz egy ajtó, oda menjünk be, és hekkkeljük meg a sárga panelt. A következő szobában egyetlen darab őrs lesz csak, nem okozhat nehézséget a likvidálása. Menjünk tovább, és a kálauatmata mellett lévő ajtót nyissuk ki. Vegyük elő megint az EWG-t és a kamerától szabaduljunk meg. Folytassuk utunk, míg egy ajtón keresztül egy sötét irodába nem érünk. Innen irány a következő szoba és használjuk a számítógépet. Lépjünk ki lassan a szobából, tölünk jobbra kell állnia egy őrnek, őt halkan tegyük el a fal alól, majd kb. a hátnunknál lesz egy kamera. Ván-szorogjunk a folyosón óvatosan, és használjuk



az árnyékos helyeket. Az örökkel bánjunk megfelelően, a szobában a piros panelt hekkkeljük, a következő ajtó kinyílik. Checkpoint. Éjjellátót bekapcsolni. Látjuk a lézereket? Másszunk a dobozokra, másszunk át a következőkre, ahol lesz egy sárga irányítópánel. A lézervágváltoztassuk tönkre. A padlón a lézerek egy része káliz. Álljunk közel a gép előtti háléhoz, anélkül, hogy hozzáérnénk. Izzítsuk be a Microcordot, és célozzunk a jól látható helyre a plafonon. Várjuk meg, míg jön az ezredes és egy másik ember. Miután kimentek, ereszkedjünk lejjebb, himbalózzunk a bal oldali sarokban lévő sárga panel felé, ereszkedjünk oda, és a lézervágváltoztassuk le az áramkörét. Mivel még mindig van néhány lézer alul, ezért leloagatva magunkat hekkkeljük meg szégyény terminált, és szippantsuk ki belőle a maradék info morszákat. Lenéljük vissza az ajtóhoz, ahol beléptünk ebbe a helyiségbe. Checkpoint. Menjünk vissza egészen a legelső számítógépig, amit



meghekkeltünk. Itt lopakodjunk át az ajtón, és a várakozó öröket küldjük meg ólomáldással. Menjünk vissza a pályarész elejéig, és a dupla-szárnyas ajtón keresztül távozzunk.

Churchyard

Meg kell védenünk Sofia-t Berkut vérebeitől. Használjuk a WASP-ot, küldjük ki balra, át a kapuk felett, majd megint balra. Egészen addig menjünk, míg Sofiahoz nem érkezünk. Mindig maradjunk vele szemben, és mikor látjuk, hogy mögötte lopakodik a gonoszság, adjunk annak egy kis áramütést. Négy, vagy öt rosszszag vár szegény lánykára, mindegyikkel tegyünk hasonlóan. Ha sikerrel jártunk, megkapjuk a Snipier Pistol nevezetű fegyvert, amivel továbból könnyedén vadászhatunk le akákit. Sofia elbűlik, nekünk pedig még mindig a rosszarcúkat kell lelőnünk. Általában megállnak, így könnyű szerezni megkínálhatjuk őket, kizárólag a szemük közé természetesen. Miután Sofia elmenekült, húzódjunk balra, hogy jobban rálassunk a terepre. Mig ő futkorászik, nekünk egy szép méretű terepen kell kiszúrunk a rosszfiúkat, és lepuffantani őket. Miután megcsúszik a lányka, menjünk gyorsan alá (közben az ellent irtuk), és kukkantunk be a soknyájja alá, ezután a microcorddal célozzuk meg a gerendát.

Prisoner Transfer Ward

Menjünk kicsit előrébb, és ragadjuk meg az őrt, majd vonsozzuk az árnyékba. A következő közeledő járőrrel járjunk el ugyanígy. A legutolsóval tegyünk, amit csak akarunk. Az egyikeit kapjuk fel és vigyük a szkennerhez. Lassan induljunk le a lépcsőn. Látni fogunk egy beugrót egy vasráccsal, ami mögött egy őr dekkol. Nyugtatóval lökjünk rá. Nyomjuk meg a szép szürke gombot, majd hagyjuk el a helyiséget.

Communications Tower

Ez egy átkozott része a játéknak. Nem nehéz, csak annak tűnik, viszont nagyon idegesítő. Éjjellátó bekapcs. Ereszkedjünk le teljesen a „földszintre”. Ott kapaszkodjunk a párkány-



ra, és induljunk el balra. Mig odaérünk egy sárga irányítópanelhez. Egessük széné a lézervágónak. A földön nincs több lézer, így gyorsan süssük ki a géppuska vezérlőpanelét. Keressük meg a harmadik panelt, és azt hekkeljük meg. Másszunk fel a dobozok tetejére, és célozzunk a csőre felettünk. Lábakat felhúzni! Csimpaszkodjunk, amíg tudunk, majd ereszkedjünk alá, és tapadjunk a falhoz, így elsurranhatunk a lézer mellett. Addig menjünk, míg egy újabb lézerpanel nem látunk. Mikor alkalmunk adódik rá, süssük ki. Nézzük a fejünk fölé, és a Microcorddal húzódkodjunk fel. Lendüljünk be, és ugorjunk át a következő platformra. Checkpoint. Erőlökjünk fel magunkat a dobozok tetejére, majd a párkányszerűsége kapaszkodjunk fel, induljunk el balra. Addig folytassuk utunk, míg egy korlátmentes helyhez nem érkezünk. Itt izomból tornászodjunk, és bújunk gyorsan a baloldali oszlop mögé. Hekkeljük meg a panelt, így harminc másodperc-re leállnak a géppuskák. Használjuk az időt arra, hogy kiiktassuk a mellettünk lévőit. Megint variáljuk meg a panelt, és a falon lévő lézérirányítót süssük meg. Újabb hekkelés, és fél perc alatt csimpaszkodunk át a fejünk fölötti lévő cső segítségével a túloldalra, és csi-náljunk egy kétfonnás papírmehézkét a gép-ágyúból. Másszunk ugyanezen az útvonalon vissza, és balra ugorjunk le a egy dobozra, majd a közeli létrán másszunk fel. A lézerek közt a Microcord segítségével húzassuk fel magunkat a felettünk húzódo csőre. A túloldalon megint egy ilyen gépágyús-fél perces kioldás vár ránk, tegyünk ugyanígy, mint az előző esetben. (Vigáznai a kis deszkákra, nehogy leessünk!) Miután ez megvan, a lézérirányító panelekre helyezzük ki a „nem működő” táblát. Balra lesz egy sárga doboz a falon, de nem érjük el. Álljunk alá, a Microcorddal célozzunk fel, és kerüljünk egy magasságba a sárga terminállal. Ezzel kikapcsolhatjuk a lézereket. Vissza a géptípuhoz, az irányítója mellett lesz egy gomb. Nyomjuk meg, így egy platforma ereszkedik alá. Menjünk a deszkához közepére, és lökjük ki a Microcordot, miközben felfelé nézünk. Lendüljünk a frissen leereszkedett platformra, majd a dobozokon másszunk fel.

A sárga billentyűzettől jobbra lévő csapóajtóval kezdjünk. Le kell ereszkednünk, két lézérháló közé, és úgy kell a két kék géphez lendülnünk, hogy nem érünk hozzá egyikhez sem. Ha ez megvan, vissza fel, és most a sárga billentyűzettől balra lévő csapóajtón célozzuk meg. Tegyük úgy, mint az előbb. De ez esetben különböző mintázatú lézérhálókat fogják a kedvünket szedni. Kis kutatómunka után rá lehet jönni, hogy bizony melyik minta, melyik panel kiiktatását teszi lehetővé, méghozzá könnyűszerrel. Az utolsó csapóajtón ereszkedjünk alá. Itt most egy fel-le mozgó lézérháló lesz, figyeljünk meg a mozgását és játsszuk ki. Most őt panelt kell kikapcsolnunk. Emelkedjünk vissza, és a kijelölt helyre helyezzük el a robbanószert. A Microcorddal fent találunk egy pontot, ahova lőhetünk, tegyünk is így. Ezzel vége ennek a szekciónak, hál' istennek.

Solitary Confinement

A kamerát lökjük ki, a szemközti erkélyen feltűnő katonán pedig a nyugtatóval szenderítsük el. Alattunk is másszálni fog egy őr, gondolkodj az ő sorsát sem kell eszetelmem. Ereszkedjünk le, menjünk ki az ajtón, egyenesen, majd az elágazásnál jobbra. Menjünk addig, míg el nem érünk a gépágyúhoz. Bújunk gyorsan egy faldarab mögé, majd mikor újratölt a fegyver, siessünk oda és hatástalanítsuk. A számrázart hekkeljük, a folyosón tovább, a kamerát üssük

Sansara Prison

Main Entrance

Az árnyékban kezdünk egy teherautó mögött. Első dolgunk a kamera kiiktatása legyen, utána az őrt ragadjuk meg hátulról, és vonsozzuk be a sötétségbe. Itt üssük agyon. A következő szörös talpu katoná megáll nézelődni, ez a leg-jobb pillanat az elkárpászás. Ezzel még nincs vége, mert egy járőr csoszog itt a közelben, de most már kiűthetjük, nem figyel sem a kamera, sem más illetéktelen szempár. Markoljuk meg a digitális távcsővünket és fényképezzük le a dobozokat, aminek az oldalán rajta van a Los Muertos emblémája. A radaron látszik a pontos helyük, úgyhogy ezt nem részleteznénk. Ha ezzel megvagyunk, másszunk fel az árnyékos garázs tetejére a dobozok segítségével. Itt találunk tovább, forduljunk be óvatosan a sarkon, az ajtó fölötti kamerát pedig lökjük ki. Menjünk át az ajtón, és hekkeljük meg a sárga billentyű-



zetet. Az ajtót kinyitva ott látjuk Jasmine-t egy őrről cseverészni. Lopakodjunk be a szemben lévő ajtón is, ahol egy ellen épp nekünk hát fordítva korozzik. Tökéletes alkalom egy Stealth Killre. Lopakodjunk tovább, az ablakoktól távolabban. El kell érkeznünk egy számrázart ajtóhoz. Jó esély van arra, hogy mögötte egy őr lesz, úgyhogy gyorsan nyugtázzuk meg, utána foglalkozzunk a kamerával. Hekkeljük meg a számítógépet, majd menjünk ki ott, ahol bejöttünk, és a nagy fémajtón távozzunk.

Kémszerkő

Egy magára valamit is adó kém ki nem teszi a lábát a lakásból az alábbi szerkentyű nélkül.

Digitális távcső:

Segítségével a rejtékhelyünkről kémelhettük körbe a pályát, miközben akár digitális fényképeket is készíthetünk vele. A beépített digitális mikrofon pedig lehetővé teszi, hogy ne csak messzire lássunk, hanem messzire is halljunk.



Microcord:

Batman egyik játékszeréhez tudom csak hasonlítani. Segítségével amúgy elérhetetlen magasságokba, vagy helyiségekbe juthatunk el.



Electronic lockpick (ELP):

A leggyakrabban használt kellékünk, amely ajtókat, szekrényeket, paneleket hekkol építhet csak kávért nem főz.



Laser Cutter:

Ezzel a zsebkes méretű aprósággal ajtókat zárait vághatjuk el, köszönhetően a lézersugár hőmérsékletének.



WASP:

Miniatűr, távirányítású repülő robot, egy egyszerű használatú sokkollal. Halk, és észrevehetetlen.



Sonic Imager:

Hanghullámai a legvastagabb ajtókon is átlátnak, a száloptika ma már a múlté.



RCV:

Miután meghekkeltük a biztonsági rendszert, ezzel rácsatlakozhatunk a hálózatra és a kamerák képeit, bönészhetjük akárhonnán.



MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

VÉGIJÁTSZÁS

ki, a krapekot a rácsos kapu előtt szintén, majd mögötte a kamerát dezintegráljuk. Menjünk be egy cellába, ahol látnuk valakit. A meglepés után balra vegyük az irányt.

Cell Block

Induljunk előre, a sarkon túl löjük ki a kamerát, de még ne menjünk át a kapun. Tőlünk jobbra van egy járat. Menjünk ennek a végére, de csak óvatosan, mindig az árnyékban maradván. Félúton találunk egy sárga panelt a falon, de áramkörei módosítása előtt a szemközti falon lévő kamerát itkassuk ki. A kíváncsiságod öröket tegyük el láb alól. Az egyikeit csipejük vissza a pálya elejére, és a szkennerhez passzírozzuk hozzá koszos tenyerét. Bent csupán két ór választ el minket a keresett számítógéptől. Hekkeljünk egyet, majd Sofia segít nekünk. Menjünk vissza a cellasor végére, ahol hirtelen előtűnik egy kapcsoló. Nyomogassuk meg, majd a frissen keletkezett járaton távozzunk.

Neurotoxin Laboratory A

Fel a lépcsőn, majd ki az ajtón. Guggolva, a bal oldali falhoz tapadva induljunk el balra. Egy kis „séta” után megtaláljuk a felszerelésünket egy lépcső tövében. Küldjünk ki egy WASP-ot, ami két ablak közti szellőzőnyíláson keresztül be tud szállni az épületbe. A kis WASP-ot egy még kisebb járatba kellett belevezetni... Lineáris az egész, ha egy szobába érünk, mindig keressük meg a szellőzőt, és ott távozzunk. Berkut iródja el a cét, pörköljük oda neki. Most már felvettük a Berkut áránkat, és beosonhatunk, hogy elpusztítsuk a mérget. Sétálva bejutunk, az őrt nyitjuk ki. Tenyerét használva menjünk be a dokinhoz és a katonához, őket is tegyük hiedre, majd az asztalról vegyük fel a vegyszereszkendőt pisztolyt. Úgy pusztíthatjuk el a mérget, hogy a fehér tartályból felszívunk egy kis anyagot és befecskendezzük a zöldekbe. A következő szobában két ór van és két tartály. Nem jelenthet gondot. A következő helyiségben egy doki figyel egy tartályt, de egy katona is figyel egy üveg mögöl. Várjuk meg, míg fegyveres ellenségünk elfordul, majd sebesen intézzük el a dokit és vonszolgát a polcok mögé. Hatástalanítsuk ezt a mérget is. Menjünk át a következő szobába és beszéljessünk Ivanescuval.

Neurotoxin Laboratory B

Nagyon sok katona jön, most ne törődjünk a lopakodással, mert már lebukunk. Akik ránk törnek, azokat löjük le a jó kis fegyverünkkel. Ki kell jutnunk az udvarra, és menet közben minden mérgegel tett tankra egy bombát kell telepítenünk. Ezután most már tényleg irány az udvar, ahol jönnek még többen. Folyamatosan löjük őket, és győgyítsük magunkat. Ha mindenkit hiedre tettünk, Dr. Ivanescu kinyitja nekünk a szkenneres ajtót.

Shipping Docks Perimeter

Vejük fel gyorsan a léscsót, majd induljunk el a jobboldali folyosón, míg egy kerülékben nem érünk. Itt nem lesz olyan nehéz dolgunk, fedezni kell Jasmine-t a Sniper Pistollal. Az első pár kör után, míg megtanuljuk, hogy honnan bújhatnak elő ellenségek már viszonylag könnyen fog menni. Nem szabad, hogy rájöjnek, mert már így is megsértült, és nem bír ki sok lövést szegény lány. Ha nagyon közel merészkednek hozzá az örök, csak löjük őket a közeliükbe, és máris ránk koncentrálnak tüzejükkel. Ilyenkor egy feljövőse honoráljuk erőfeszítéseiket. Mikor Jasmine elért a helikopter, kinyitja egy ajtó az erkélyen és egy rosszindulatú figura vár ránk. Bent egy létra van, másszunk le az udvarra.

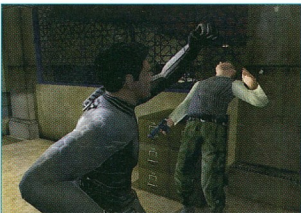
Shipping Docks Interior

A FAAR-7 géppityuval vágunk neki az udvar megtisztításának. Ahova be lehet menni, ott jó eséllyel találunk löszert és kötszert. Minden-kire eresszük rá a bő ólomádat, senkit sem kell kímélnünk. Miután megtisztítottuk a teret, Brian a helikopterrel leereszkedik, és nekünk a microcordal el kell találnunk, hogy megszökjünk a börtönből.

Aerial Infiltration

Aerial Infiltration

Szabadéses következik. A pálya ki van jelölve, nekünk „mindössze” annyi a dolgunk, hogy raj-



ta maradjunk, és közben kikerüljük a rakétákat, amiket ránk lőnek. Mikor a narancssárga jelzéshez érünk, kapunk egy checkpointot. A gép most kerülünk, kapcsoljuk be a Jetpacket, az A gombbal. Maradjunk mindig közepén, a rakétákat most is kerüljük ki. Egy idő után, ha elég közel érünk, kikapcsolhatjuk a Jetpacket, és be kell „siklanunk” a gép nyitott rakétajátján keresztül.

Algo's Headquarters

A jó öreg gépfegyverünkkel mindenkit irtsunk ki biztos fedezékünkől. Miután tiszta a terep, menjünk oda a terminálhoz és hekkeljünk meg. Másszunk fel a létrákon, majd ezen a szinten lesz még két feljáró. Mindketten menjünk fel és tapasszuk oda a bombáinkat a kijelölt helyekre. A fogadóbizottságot megint likvidáljuk. Menjünk le a „földszintre”, és induljunk el a nyitott rakétájú felé. Egy idő után a fejkül fölött láthatunk majd egy csövet. Microcord, és csimpszakodjunk a gép végébe. Itt rajuk le az utolsó robbanószert. Sniper pistollal várjuk meg, míg jön pár ellen, szedjük le őket. Keressük meg az ajtót, ami kivezet innen. Helyezzük készenlétbe a nyugtató pisztolyunkat, és guggolva nyissuk ki az ajtót. A zsoldost szedjük le gyorsan, és várjunk itt a következő örré. Odajön megnézni, mi újság, mi pedig szélsébesen likvidáljuk, majd menjünk kicsit előrébb, hogy a harmadik őrt is sikerüljön kiiktatni. Ezután a szemközti kamerát löjük ki, majd balra lesz egy folyosó. Itt is van egy digitális megfigyelőszerv, hatástalanítsuk ezt is. Az első kamerától balra van egy számrázás ajtó, ezen és a következőn is menjünk be, a bent őrt nyugtassuk le. Az éjjellátót kapcsoljuk be, látjuk, hogy lézérháló védi a panelt, ami nekünk kell. Vissza az előtérbe, kapjuk fel egy hullát és a második kamera alatt lévő szkenneres ajtót másszunk be. Itt a legvastagabb kábelköteget szeljük ketté, majd irány vissza. A fegyverünk legyen készenlétben, jönnek páran. Viszont most már a panel körül nincs semmi védelem, nyugodtan használhatjuk. Menjünk fel a lépcsőkon, minden ellenséget eltelve láb alól. Elég lineáris a pálya itt, az egyik szobában egy gomb megint kell nyomni, hogy kinyíljon a következő ajtaja. Ide menjünk be, és konfrontálódjunk Algovall.

Aerial Rescue

Szabadéses megint. Ejtőernyő és Jetpack nélkül már nem olyan mókás, így szereznünk kell egyet. Algu egyik emberét jelzi a kék négyzet, célozzuk meg, és „essünk oda”. Most már van ejtőernyőnk. Sofie zuhan, el kénye kapunk, időlmit van, mivel az ember nem zuhanhat a végtelenségig. Meg van jelölve a lány, a feladatunk csupán annyira, hogy a narancssárga nyílall megegyező irányban legyünk a fejkül, és tartsuk egy darabig Sofie magasságát, amíg a megjelenő kör meg nem telik.

Surma Rooftop

Elérkezünk a véghez. Algu embereitől szabadulunk meg, majd a második tartály alá vezető létrán ereszkedünk le. Menjünk kicsit balra és a Microcordal célozzunk fel. Csimpszakodjunk oda, ahova a fő gonosz belögett. Algu „eltűnik”. Gyorsan le a lépcsőn, és keressünk fedezéket. Guggolva a Sniper pistollal vegyük célba a láthatatlan rosszasszagt. Célozzunk a fejére. Ha figyelünk, akkor látni fogjuk, merre mozog. Egy idő után elmenekül, kövessük, és megint fedezék mögé bújva löjük rá. Mikor kifogy a sniper, használjuk a sima pisztolyt. Néhány tucat találat után a készülék meghibásodik és látható lesz megint. A sameszeit löjük rommá, majd kövessük őt. Nagy adrenalin löket ez, nem mondom. Bent hatalmas fogas-kerék. Ide a tanácsom: FAAR-7. Amennyi van, eresz belé. Ha sérülts, gyógyítsd. Nem okozhat problémát.

Nem is volt ez olyan nehéz, ugye? Dőlünk hátra, és nézzük meg a befejező animációt. Megérdemlünk egy kis pihenést mi is, ez után a jó kis akciójáték után, ami ugyan nem egy Splitter Cél, de nem is szeretne az lenni. Hányosságment cserébe viszont visszaadja a M:I filmek hangulatát maximálisan.

Dante

Fegyverarzenál

Tranq Gun:

Ez a nyugtatópisztoly a leghevesebb vitának is azonnal végét vet. Küldetésenként tíz lövéttelnyel kell gazdálkodnunk, lassan töltsd újra.



EWG:

Egyik kedvencünk, amivel az ellenség megfigyelő kameráit löhethetjük ki. Alkalmas meg zajkeltésre, és ha ellenségre lövünk, akkor onnantól kezdve látni fogjuk a helyzetét a radaron.



Pisto:

Ez IP45-ös szinte állandó társunk, 11 lövéttelnyel tárral, amiből maximálisan ötöt cipelhetünk magunkkal. Egy fejt, vagy két testlövéllel kell az ellenek az elmúláshoz.



Sniper Pistol:

Nyolcszoros optikai zoommal felszerelt pisztoly, sebességi pontosságú találatok beviteléhez.



FAAR-7:

Az inycenség. Automata gépfegyver, ami alig nagyobb egy pisztolynál. 30 lövéttelnyel tárral kapjuk meg, ezekből maximum ötöt tusszolhatunk övtáskánkba.



Főn:



Főn:



Minden, ami Nintendo!

A legnagyobb Nintendo választék Magyarországon!

GameCube N64 SNES NES GB GBC GBA, SP

Több száz cím!

PS, Ps2 játékok is nagy választékban várnak rád!

Ajándék:

Ha ezzel az újsággal eljössz hozzánk,

Ajándék -kal várunk!!





ARX FATALIS

VÉGIGJÁTSZÁS

ARX FATALIS

→ AZ ARCANUM PC-N JÓ FOGADTÁSBAN RÉSZESÜLT, EGYEDISÉGRE TÖREKVŐ BELSŐ NÉZETES AKCIÓ-RPG JÁTÉKA MEGÉRKEZETT A KONZOLOK VILÁGÁBA - ERÉNYEIVEL ÉS HIBÁIVAL EGYÜTT.



↓ INFO BOX

Tesztplatform: XB
Kiadó:
DreamCatcher
Fejlesztő:
Arkane Studio
Hivatalos honlap:
<http://www.arx-fatalis.com>
Megjelenés:
2003. október 21.
Többjátékos mód: Nincs

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉ: ■■■■■■■■
MEGVÁLÓSTÁS: ■■■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■

ÖSSZHTÁS: ■■■■■■■■

↓ VÉLEMÉNY

+

Jó ötletek, érdekes sztori és küldetések, humor Szépen, néhol látványosan kivitelezett fantasy-világ. Magas interaktivitás a környezettel, elég hosszú játékidő.

-

Az RPG-rendszer elnagyolt, picit égszondatlan. A térelképek túlbonyolítottak, sok a felesleges mészálás. A sztori kötött, lineáris, így az újrajátszási érték nem túl magas. Hosszú töltő-gések.

A játék fő- és mellékküldetésekből áll. A végigjátszásba utóbbiak jó részét beépíttem, ugyanis ezek egyrészt táplálásra (XP-gyűjtésre), másrészt hasznos holmik megszerzésére jók, így a további játékmenetet könnyíti. Mivel nincs használható napló, és a küldetések sincsenek „szétszedeve”, megpróbáltam én felosztani a játékok. Arx világa szintekre tagolódik, ezeken belül is vannak különálló helyek, ezért mindig feltüntetem, hova kell menni. Az egyszerűség kedvéért a mellékelt térképekre hivatkozom a leírásban, a zárójelben feltüntetett számok az adott térképen található helyeket jelölik. A cikk terjedelme miatt, csak a fontos tárgyak helyét fogom feltüntetni, tessék jól körülnézni mindenhol!

I. Am Shagar szökése

2. szint, a börtön

Az 1-es helyen térsz magadhoz. Előre és balra, a rácsokhoz, beszélj Kultarral. Hátra ar, lépj a szemben lévő rácsokhoz. Fogd meg a követ és dobd félre, majd akció a rácsokon – félrehajlanak. Lépj ki, és vedd fel a csontot, ez lesz első fegyvered, rögtön használj is, üsd le a goblint. Menj rablásra rácsához, akció a mellette lévő karon, vésd le a csapaját mellé, és üsd rá egyet. Ezzel le.

3. szint, pókbarlangok és börtön

Az 1. teremben vagy. A 48-as helyen csontváz, nála az első rúnák. Ha elmormoldod a most megtanult varázsigét, a hatóságában lévő fáklyák meggyulladnak.

A 12-es teremben találsz egy liftet, szemben egy fémalap mögött a mozgatószekert, de a hajtókötelet hiányzik. A fogaskerekektől balra a sarokban egy kolopon kövek, dobáld le őket, majd a legnagyobb cipeld át az ezzel átlósan szemben lévő laphoz, és dobd rá. Az előző kölap mellett kinyílik egy titkos ajtót, idebent egy kulcs és a hordóban kötlé, használj kint

a kerekéken. Járd körbe a terepet, majd menj fel a lifttel. A 13-as helyre érkezéskor, a 10-esben találász tört, ezután a 49-ben nyomd le az őrt, Kultar segít. Vedd el a halottól a rudat, majd az imént talált kulccsal foszd ki a raktaót (17). A rudat használva a falon lévő szerkezeten (a kandallótól nem messze) nyisd ki az ajtót, és menj fel a lépcsőn.

2. szint, a börtön

Ismét a börtönöknél vagy, a 8-as teremben, csajj szét a goblinok között. A 6-os cellában egy Polsius nevű goblin, engedd ki, ez fontos! Juss el a 13-as szobába. Itt egy aláíratlan ütle-vél, egy kapukulcs (a 14, 15 felé), és az ajtótol jobbra a kis szekrény mögötti követ benyomva tiktas hely, benne a fegyvertár (11) kulcsa. Javaslom, menj el ide, tökéletesen felszerelkezhetsz!

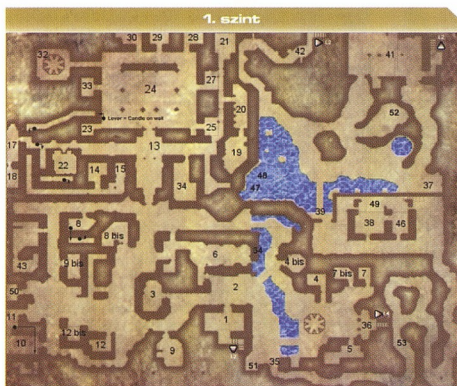
A 12-es teremből csak aláírt ütle-véllel és drágakő-kereskedő engedéllyel juthatsz át, de meg is vesztegetheted 300 arannyal az öröket – én ezt nem javaslom. Inkább menj a 16-os nagy barlangba, ahol egy Greus nevű troll szülinapi ajándéokra vágyik. Hamarosan hoznak neki. Irány vissza a 13-as szobához, és tovább előre, jobbra, fel a lépcsőn.

II. A hírnök

1. szint, az erőd és a kocsmá

A 42-es átjáróba érkez. Menj be az erődbe, kutasd át a szobákat, a 49-esben megtalálod Orientei, aki kéri, az Ylides támadásáról értesítsd a királyt. Mivel az átjáró leomlott és az út így a goblinoktól át vezet, átad egy drágakő-kereskedő engedélyt.

Menj a Sarga Tulipánba (41), az ivóban megtalálod Polsius, aki aláírja az ütlevelet. Ez emeleten beszélhetsz a felszémző Enoil-lal, neki még szerepe lesz. Mögötte a falon köbe vésett szavak, Oliver kincsavadászatáról (lásd külön!). Irány vissza a 42-es folyosón az alsó



szintre. Ütközben belebotlasz egy goblinba, mutasd meg neki az engedélyt, és menj le a lépcsőn.

2. szint, a goblin börtön.

Irány a 12-es terem (fel a lépcsőn és végig), mutasd meg az őrnak az útlevelet és az engedélyt. Az út szabad, inentől kezdve a goblinok nem bántanak. Menj fel a lépcsőn.

3. szint, a troll bányák és a goblin város

A 18-as terembe érkezel. Nézz körül a barlangokban (32, 33). Seholva nem engednek be, így a troll őt előtt elmenve balra (35) menj ismét le a lépcsőn.

2. szint, a Kristálybarlangok

A 38-as barlangból feljuthatsz a felső szintre.

1. szint, Arx városa és a kastély

Az 1-es teremben vagy, lép be a városba. Az őt elküldi Carlióhoz (3 – a falon jó cuccok harcosoknak!), aki átírja az uralkodóhoz



(24). Lunshire király elszalajt a troll királyhoz egy levéllel, melyben az átjáró megpuccolását kéri. Menj le a konyhába (17), és kamrából (18) vágd zsebre a szakácskönyvet (cookbook). Egyelőre hagyd a kastélyt, menj ki a városba, és nézz körül. Találsz sok boltot: tekercesek, rúnák (5); fegyverek, páncél (9); drágákó, ékszer (4). Ha van pénz, érdemes részvényt (goblin mine share) vásárolnod

III. A király követe

3. szint, a troll bányák és a goblin város

Mutasd meg a tábor bejáratánál álló trollnak a király levelét, így beléphetsz. Odabent találsz egy goblin, Izakot, aki a sztrájkáról beszél. Javaslom az északi ág bejárását, vegyél magadhoz egy csákányt, ezzel kibányászhatod a falakból a kincseket. A 46-os teremben Burwaka, aki szerint egy képeskönyv a külvilágról boldoggá tenné Greut. A 37-es

barlangban Pog király, mutasd meg neki a levelet. Segít, ha te is: a védő idot eltűnt, ezért nem dolgoznak, keresd meg! Visszafelé beszélsz Izakkal, aki elvezet a goblin városhoz és beenged.

Egyelőre nem sok helyre mehetsz be, kutasd ki a király szobáját (21), ahol találssz egy feljegyzést az orvosától: tartózkodjon a börtől, és az ágy alatt egy papírt: 5599. Menj le a konyhába (25), balra az ajtótól gyújra szakács a sülliket. Ha nálad a szakácskönyv (lásd előző rész), add a szakácsnak: 1000 XP! Onts bort a tésztába (cookie

dough), majd sétálj fel a trónteremhez (20) előtt álló őrral. Hamarosan kirohan a király, menj utána a lakosztályába, és beszélsz vele.

Sikerül meggyőzni, hogy az idot kutatása fontos, így engedélyt kapsz a nyomozásra. Menj a trónterembe, jobbra találsz egy számrát, állítsd be az 5599 kombinációt, majd hűzd meg a kart. Odabent egy levelet találsz, melyben a királyt zsarolják. A láda mögötti kar egy ajtót nyit meg (53), ennek közepén telekinézissel (ha van) átránthatod a másik gerendáról (55) a Fridt rúnát, majd lemehetsz a kincstárba is. A 26-os teremben, találkozol Atokkal, aki király akar lenni. Amikor kiment a szobából, vedd magadhoz a kulcsot a pármája alól. Menj a rak-tárba (28), Alok kulcsával nyisd ki a ládát – ebben van az idot, vedd magadhoz. Az ajtó felé lépve berombol Alok és neked esik – intézd el, zsebed ki, nála az ajtó kulcsa.

Menj vissza Pog királyhoz, és add át az idot, ő munkára szólítja a trollkat. Irány vissza a kastélyba!

IV. A nyomozás és az Őrő

1. szint, Arx városa és a kastély

Ha vettél részvényt, most menj a bankba és add el őket – kb. 40-50 aranyat kereshetsz rajtuk papíronként!

Siess a kastélyba.

A király, Chinkass, a kigyónő és Felnor, az alkimista tanácskozik a földregésekéről. Amint ennek vége, beszélsz a királlyal, majd futár jó, és megkapod új megbízást: a régi csillagász, Falan Oriblanax gyilkosát megtalálni. Jutalmat is kapsz: egy külön-szobát, saját kulccsal (33 – a trónteremből fel jobbra a lépcsőn). Nyomozd. Először menj a könyvtárba (20) és beszélsz a Kigyócsájjal. Sok könyvet találsz itt, érdemes fellelőzni a fa-
jokról szólót (The Races of Arx), fontos info a sárkányokról!

A könyvtárból nyilk

Felnor laborja (19), ládákban sok rúna, és lehetőség létfőzőésre. Beszélj a mesterrel, átad egy rejtvényt és Falan szobakulcsát. A visszafelé – kifűl még egyszer beszélsz a pikkelyessel, aki átadja Greu szülinapi üti-könyvét! Menj Falan szobájába (27), és nyisd ki a faliszőnyeg mögötti széfet – ha nem megy a matek, sügök: 248. Megtalálod a jömberr naplóját. Az egyik őt, Erzog a gyilkos, aki Akbaa kultistának papja lett. Kiderül, hogy Te valóban a Fény Őrője vagy, aki a jó istenek küldtek Nodenből Arxba, és el kell pusztítanod egy meteorokért Akbaa templomát. Menj le a börtönbe (15, hűzd meg a kart a lejártnál). Erzog aláírja a Sárga Tulipánban lévő, a templomba nyitó kapu jelszavát. Indulj visszafelé, tanúja leszel egy beszélgetésnek – a király adása a kigyónőnek. Menj ki a váro-sba, a kapu előtt Chinkass átad két rúnát és megtanít a teleportokat életre keltő varázslatra. Itt megtalálod Mariát, a bostost, akinek lánya, Shany eltűnt. Sajnos úgy tűnik, a kislány a kultisták követeként áldozata – a bottal szem-közt két ajtó közül a jobb oldali nyitja (7), odabent láda, benne könyv, mely erre utal, a rituálé a „kigyóoszlopnál” (serpent pillar) lesz.



Ez egy mellékületés, de hasznos - rohanj vissza a harmadik szintre a már ismert úton!

V. Egy kis kitérő – Shany meg-mentése

3. szint, a troll bánya

A 34-es placc tiszta, szabad az út felé!

4. szint, a Nagy Tenger barlangjai

Innentől kezdve kultistákkal is meg kell küz-dened, őt erős mágusok, így harcosoknak is ajánlom, tárazzanak be pár tűzlabdát (fireball), egy bogóy leteríti egy csuhást!

Amint leértél, kunkorodj el a lépcső alatt, az



ARX FATALIS

VÉGIGJÁTSZÁS

1-es terem felé. Zúzd szét a 8-as szoba faajtáját. Odabent balra és szemben egy-egy láda (nyithatatlan!) A baloldalin használj egy smaragdot (emerald), ez kinyitja azt, benne Oliver kincsvadászatának első talánya (lásd külön!). Szintén itt van egy napló Lord Inut csirkemániájáról. Indítsd be a teleportort (3)! A lényeg a 10-es teremben van, itt áll a „kigyószlop”. A nyugati oldalon oszjon előre, hamarosan látsz pár papot, akik ellibegnek. Lopakodj utánuk, óvatosan. Az oltárhoz mennék (7), amint meghallod a kislány sírását, rohanj be a terembe, és először a főpapot öld meg, majd jöhetsz a többi. Ha tiszta a terep, akcióz a lányon, aki kiszabadítja magát, és elindul a lépcsőhöz. Kísérd el odáig, ha felment, biztonságban van. Ha végeztél a 4-es szinttel, menj Te is fel a 3-

nincs szíve, és illeszked be a nálad lévő, majd akcióz rajta – követni fog! Vezesd a 26b terembe, állítsd a nagy nyomólapra – a 26-os ajtaja kinyílik, odabent meghúzhatod az első kart. Irány a 28-as terem, a falon lévő kódzáron állítsd be az 113 kombinációt, mielőtt meghúzd a kart (különböző Gólemátadás). Következik a 27a folyosó.



beszélj vele. Leütnek, és a lázadók táborában térsz magadhoz – a csaj a főnök! Rááll, hogy neked adja a Krahöz, ha elhozod a kriptából az Ősök

Pajzsát. Kapsz egy tört (Sacred Dagger pass), mely egy kulcs, őrizd meg, ezzel tudsz közelkedni a tábor és a külvilág között.

A táborban a kincstárhoz vezető út tiltott, a többit bejárhatod – érdemes megszerezni az 51-es sátorban lévő ládából (álkulcs, vagy a szomszédban lévő katonánál az igazi) a „The Mysteries of Finance” című könyvet! A kriptához vezető kulcs Károlvánál van, ám előbb érdemes tápolni.

A tábor északkeleti csücskében, egy sziklába vajt átjárón (a törkulcs használatával) lemehetsz az 5. szintre.



Emlékezz a feljegyzésre – az első ajtót be kell csuknod magad mögött, hogy kinyithasd a másodikat! A 27-esben húzd meg a kart, és irány vissza (újfént hátsó ajtó zár, első nyit) a Meteorhoz – a 22-es teremben vár a híd, készülj nagy csatára! Amint belépsz, az áldozatra készülő Iserbius eltűnik, de hátrahagy egy Démont, kemény ellenfél. Ha elpusztult, a hölgy megköszöni az akciót és elmenekül. Akcióz a Meteoron. Nyugatra a függöny mögött találás egy titkos átjárót a börtönkhöz.

ra, és aktiváld a teleportort (fel az 51-hez, törd át a falat csáknánnyal). Irány vissza a városba. **1. szint, Arx városa** Menj Mariához, kapsz italt, pénzt, XP-t. Most már mehetünk a templomba. Irány a koszma átjárónál (53). A Tulipánba lépve jobbra, és akció az ajtón.

tönkhöz. Ha már úgysit ott jársz, látogasd meg Greut (át a 14-esen a barlangba). Add neki a könyvet, hálából kapsz egy amulettet (+5000 XP), mely a trollok barátjának kiált ki. Aktiváld a teleportort és irány a kastély.

VII. Krahöz és Zohark

VI. A meteor és Akbaa

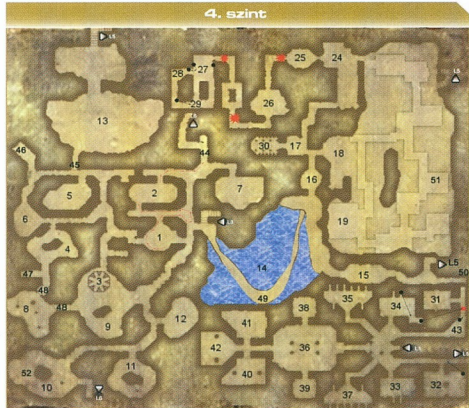
2. szint, Akbaa temploma Jobbra az első teremben, ládában Akbaa-kő, lényegese! Öld a papokat, juss el a 29-es nagyterembe. Két papnál fontos cuccok: az egyiknél Akbaa-kő, és egy feljegyzés: „az első zárja a másodikat”, a másiknál egy számkód: 113 és egy kulcs, ami a 31-es szobában lévő ládát nyitja. Egy harmadik papnál találsz egy Gólem-szívet, megjegyezssel: ez a biztonsági rendszer kulcsa. Nézd végig a hálótermeket, a 32-esben „Dispel Field” tekercs, a 33-asban szintén (a párna alatt), plusz jobbra a falon gomb, titkos kamra (40), benne rúnák. Ha ez a rész tiszta, menj a Meteor Terem felé. Az előcsarnokban vak pap, beszélgess el vele, mellékinformációkhoz jussz (ha megölted, semmi gáz). A galéria mindkét oldalán találsz egy-egy gombot, a 34-esben Gólem és egy Szív, a 35-ösben szekrény és láda, utóbbiban sok fontos cucc, de ha kinyitod, egy Lich támad meg. Mindkét helyiséget későbbre hagyhatsz, amikor már elég erős leszel! Menj a 26a terembe, ahol látsz egy erőteret – a Dispel Field mágiával vagy tekerccsel eltüntetheted. Lépj a középső Gólemhez, melynek

1. szint, a kastély Az Ysides újabb támadást intézett az erőd ellen. A Meteor elszívta az energiádat, és átadta Akbaa-nak – ezt csak két isteni tárgy, a Krahöz és a Zohark birtokában játszhatod ki, előbbit kéri a kigyócsajok, de a Lázadók egykoron ezt elrabolták a király üszülött lányával együtt. Megvan az újabb feladat. A könyvtárban beszélhetsz Chinkass-szal, aki rámutat az egyik könyvre (Gods of Arx) – Krahöz és Zohark Arx ősi istenei voltak. Teleportálj a 4. szintre!

4. szint, a Nagy Tenger és a lázadók tábor Ha átmész a hídon (49), szemben megtalálod a kiszabadított hölgyet,

5. szint, a barlangok

A 28-as barlangban besegíthetsz egy trollnak a goblinok lenyomásában; mivel nálad Greu amulettje, a trollak nem bántanak. A 24-es barlangban egy ikerpár kereskedő sok finom holmit árul – ám ne vásárolj tőlük! Inkább menj el előbb a 32-es, majd a 31-es barlangba. Előbbiben vízi-, utóbbiban földgoblinok laknak – mindkettő a másik törzs halálát kívánja. Javaslatom: öld meg a földieket a 31-esben, majd menj vissza a vízhez, akikől egy arany amulett és 200XP-t kapsz – és megszárdolt le ezt a bagázst is! (Ha ezekkel kezdesz, a földiek kincseit – egy aranyat – a 7/28-as helyen találod meg elásva.) Most nincs más dolgod, mint kimenni a szintről, majd visszajönni. (Érdemes bekapcsolni a teleportort (27), és azzal ugrálni). Ezzel ugyanis egy akciót generálsz: a két törzs eltűnével goblin rablók támadják meg a kereskedőket. Nincs más dolgod, mint lenyomni őket, majd a két halott ikernél lévő kulcsokkal kinyithatod a ládákat (egy a felső szobában, kettő a 34-es barlangban) – minden cucc a tiéd ingyen! Rúnák, fegyverek – jöhhetnek a kripták... Ha megszerezted a könyvet, vidd el a 4. szintre a troll királynak, 2000XP jár érte! Innenőt a trollok szabadok, ezért a goblinok ellenségnek tekintenek – így a fővárosukban is, úgyhogy akár szét is csaphatsz közöttük...



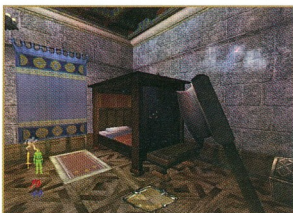
VIII. A Kripták és a Pajzs

1. szint, Ark városa

Beszélgj Carlóval, általában az őrszoba (3) körül találd. Átad egy kulcsot, mely a kriptákba vezet (36, a teleport mögött) rácsot nyitja – a bejárat előtti tábla alatt találd a zárat. Mielőtt lemész, a következők legyenek nálad: csákány (pickaxe), faécvek (wooden stake), egy farúd (piece of wood) és sok kaja, étel, mana, és mérgezést gyógyító varázslótt!

4. szint, a kripták

Itt a csákány lesz a jó barátod, ezzel tudod kibontani a sírkamrákat. A cövekeket mindenképp rakd el, és javasolom, hogy 4-5 csontot is pakolj el! Kezd a 33 és 34 kamrákkal, utóbbiban megtaláld Falan Orbítrax sírját, nála a kulcs a szobájában lévő ládához. Az egyik sírhelyben találsz egy kart, ezt meghúzva a jobb



hátsó sarokban ajtó nyílik, itt újabb kar – ez a 43-as hely utáni padlót „foltozza be”. Menj oda, a rács felhúzásához egy fa rudat (piece of wood) kell tenni a nyitószekeretbe, a 31-esben találsz egy kőtőt, „aki” nem más, mint Lord Inut, akinek tyúkmanírájáról már olvashattál, egy Reveál mágia láthatóvá is teszi őt, továbbiakért lásd a róla szóló mellékletet! Most jöhet a 37 és 35 kripták kifosztása. Előbbiben találsz egy kis követ szimbólummal, ilyenből összesen hatot kell összeszedni. A 35-ösben megtaláld Achanta vámpír sírját, egy újabb követ. A nagyeremben (36) áll Achanta szobra, a kezében tartott tábla vért kell csurgatni – ha hozzá magaddal a templomból azt, ha nem, a sírban talált áldozékkal (sacrificial implement) saját magadat kell megválni. A vér kinyit három rácsot: a 38-asban csak kincsek, a 39-ben viszont a 32-es Hősök Kamrájának kulcsa. A Parancsnok sírjában (42) páncél, ezután irány vissza az említett 32-es kamrába.

Az ÉK-i sarokban álló szoros kardján akciózva felemelkedik a folyosó végi rács, és alászállhatsz az 5. szintre.

5. szint, a kripták
Innenről kezdve mérgező zombik is. Ha lenyomod őket, általában nem halnak meg – ennek legjobb ellenőrzése, ha akciózol rajtuk. Ha megnyitják az inventory, halottak, ha nem, nyomj beléjük egy cöveket (wooden stake). A rács előtti nyomolapra helyezz valamit – nagyon jók erre a célra a csontok, ennek híján bármi, amit nélkülözni tudsz. Ha leterhelted a lapot, húzd meg a két kart a déli és északi falon és lépj be. A térképen piros pöttyökkel jelölt helyeken szintén nyomolapok vannak, ezekre óvatosan dobj rá sülyt, mert csapdát rejtjenek! A 2 és 3 kamrák nyitva, előbbiből az ott talált kulccsal szabadulhatsz. A 4 és 5 sirokat a 12-es folyosó végén található karokkal nyithatod ki. Utóbbiban találd a 6-os kamra kulcsát, ahol egy újabb szimbólumos kő, egy aranykulcs a 10-es sírhoz és egy átjáró a barlangokhoz, mindenképp nyisd ki (a gomb a rejtekejtőitől balra, a folyosó végén kar), így gyorsan eljuthatsz a teleportig. A 5-es kamrában csak ékszerek és drágakövek, ide tolvajkulccsal juthatsz be, ha elég magas a képzettség. A 36-os ponton megtaláld Azrael Darkthorne zombivadász csontvázát, egy feljegyzéssel: 131. A csapda előtti vízszintes falszakaszon húzd meg a két kart, kinyílik a rács, és beléphet a kör alakú kamrába. A 8-as sírboltban (kinyitása a 14-es ponton lévő karral) három kar a falon, emlékezz a feljegyzésre: 131 – azaz húzd meg a bal, a jobb, majd újra a bal oldali kart, ezzel a 9-es sír ajtaját nyitod ki, a 11-esben pedig újabb kő. A továbbjutás trükkös – le kell sülyözned három lapot a 13-as félköríves rész körül, azaz előtte és a két oldalán, az oldalfolyosók végén. Menj le a 6-os szintre.

6. szint, a kripták

Az 1-es sírban még semmi látnivaló, lépj be a nagyerembe (2). Új ellenfél érkezik, egy múmia. A 2. (H) sírban találsz egy újabb szimbólumos követ, a hátsó (E) viszont csak a 12-es kamrából lesz nyitható. Menj fel a felső terembe, a 6-osban megtaláld az utolsó követ, a 3-ban átjáró, de ez csak később lesz kinyitható. Irány a 9-es terem. Az átjutás trükkös: a rácsot az ellenkező oldali kar nyitja, azaz például meghúzd a kart a 7-esben, majd körbemész, és a 8-asban nyitva a rács. Sajnos a láva nem segít befedve, így itt jó szolgálatot tesz egy Levitate bűbáj vagy tekercs – a

6. szint



végén sülyözd le a nyomolapokat, így visszafelé könnyebb lesz az út. A 10-es teremben kis rejtvény. A körben lévő oszlopokra kell helyezni azon kis követek, melyeken a szimbólum megegyezik a „mintás” korong belső felén lévőekkel (1 = O, [= nap, stb. – kombinálni kell őket, nem ledobni a követ).

Ha sikeres az akció, nyitva a kapu a 11-12 felé, utóbbiban megtaláld a Pajzsot, tedd el. A szarkofág mögött egy kar (leomlott kövek rejtik), ez nyitja a nagyerem hátsó kőkopor-



sójt. A 11-es teremben, a nyugati falon egy rejtett kapcsoló, ez szabadabbá tesz egy járatot, melyen feljuthatsz a 10-es terem felé, egy Mortis rúnához. A nagyerembe visszafelé neked esik egy Lich. A most kinyitott sírban lévő gatyót érdemes felhúzni, és javasolt a Magic Resistance emelése, gyűrűkkel, de az Ősök Pajzsa is növeli ezt. Harcosoknak ajánlom a Harm bűbajt (Rhae Vitae), mely véd és erősít, kettőt érdemes használni, mágusok távoli támadásokkal operálnak (Fire, Lightning). Ha elhullt a figura, zsebed ki (Tempus rúna), majd menj az 1-es sírba, itt a 6-os teremben (nagyerem, galéria) találhatod kar kinyitott egy titkos szobát (13). Viheted a Pajzsot a lázadók vezérének.

4. szint, a lázadók tábor

Add át a Pajzsot a csajnak – kiderül, hogy ő a király lánya, Alia, akit nem elraboltak, hanem megmenetlelt halott anyja mellől, a lázadók egy titkos véderő tagjai, akik a Kigyókötől óvják őt, ezért még apja se tudhatja, hogy él. Mindenesetre a Krahöz – mely nem más, mint egy gyűrű – a tiéd, menj a 29-es terembe, és vedd magadhoz. A 26-asban a gerendán egy mágikus fémgatyá, Telekinesis bűbájaid tied lehet. Jöhetnek a kigyók és Zohark.



7. szint



IX. Zohark, kígyók, az Illüziók Temploma

A Kígyókhöz az 5-ös szintről, a 34-es délnyugati barlangból juthatsz le.

(Megjegyzés: tolvajok megpróbálhatnak a 4-es szintről átmenni, itt azonban sok levitációval és/vagy ugrálással lehet bejutni a 1-esből a 2-es terembe, innen szintén repülve-ugorva a 44-es folyosóra, és be a Kígyók kincseskamrájába (37), a csapdás ládákban (kulcs a királynőnél) pár gyűrű, tekercs és a Folgóra rút - vihartámadás).

6. szint, a barlangok és a Kígyónők erődje
A barlangokban mindenféle cucc, a 30-asban Oliver kincsvadászatának újabb feladata, és itt belefuthatsz egy Patkányemberbe is. Sétálj fel a 34-es teremhez, a zárt babrálna hősöd megkéri az őrt, engedje be. Odabent aktívál a teleportot (37), és nézz szét a könyvtárban (tekercsek). A főnök, Zalnaash a 35-ösben vár, és rááll az üzletre: ha sikerül átverekedned magad az Illüziók templomán, téd Zohark, át is ad egy fénylő kulcsot (Sacred Orb). Figyelem: a templomban szükség lesz Reveál tekercsre (a könyvtárban van egy) vagy bűbájr!

Az illüziók temploma

Láda és kapcsolók: A 15-ösben semmi, a 16-osban viszont sok falikárpit. Húzd félre mind, a keleti (aztong beléptél, baloldali) falon sötét folt – titkos ajtó, melyet a 17-es terem bejáratától balra lévő kar nyit. Menj be, a 27-es kamrában vagy, itt egy láda és egy nagy szürke kőfal. Ne cifrázzuk: markold meg a kardot, és csapj rá ez utóbbira. Győzelem, vedd ki az arany kígyószobrot a ládából. Irány a 17-es szoba. 8 kapcsolót látsz – eressz rájuk egy Reveál bűbájt, előtűnik a jó kar, húzd meg, hátra arc, kijárat.



A gömb és a kapcsolók:

A következő rejtvény a 19-es teremben vár. Ha aktiváld a gömböt, megmutatja, melyik kapcsolót kell meghúznod. Egy módon tudod beazonosítani ezt: a falat alkotó kövek összeillesztésének helyzetéből. Ezután vissza a gömbhöz, újabb érintés, újabb húzás. **Egyszerűbben:** pakolj le a kapcsolók alá, a földre különféle tárgyakat, így könnyebb a móka – vagy kövesd az alábbi sorrendet, szemben állva a gömbbel: bal középső, jobb felső, bal alsó, jobb középső, bal felső, jobb alsó. Vedd ki a gömb alól, a felemelkedett ketrec mögött a második szobrot.

Tükörterem: Szabad az út a 22-es terembe, ahol le kell nyomnod az árnyekembert. Sétálj át a tükrön, odaát nyomd meg a gombot, majd



vissza, az északi oldalon lévő, rejtékajtnak látszó sötét falszakaszon simán hatolj át.

Teleport: Itt egy újabb idegesítő talány – ha átmész a pillér túoldalára, visszakérül a bejáratához. A megoldás: hátra arc, és rükrvercben, azaz hátrálva sétálj ki a folyosóra! Ha odaérsz, találsz egy gratuláló táblát – nevedt pedig egy rombusz alakú kapcsolót, fölment ezt be, egy mellékfolyosó nyílik ki, melyen az újabb teleportot kikerülheted.

Zohark: Végre bejutottál a trófeaterembe. Tedd az első (27-esben talált) szobrot a tábla (kombinánd vele). A Zohark megjelenik, vedd el – ebben a pillanatban visszakérül a 15-ösbe, a két élrelelt közbizorhoz, nem ellenfelek.

Kilépez az oldalifolyosón (41) egy halott Kígyót találsz, nála feljegyzés, mely a királynő elleni összeesküvésről beszél, és egy titkos randiról a Kristálybarlangokban. Mellékküldetés – de mivel az érte járó XP nagyon jól fog jönni, javasolom végignyomni! (Teleport innen a 3-as szintre, onnan a 35-ösből le a lépcsőn.)

X. Egy kis kitérő – az összekapcsolás

2. szint, a Kristálybarlangok

A 38-as teremben a két lázadó, akik meg akarják törni Zálnash uralmát. Nyomd le őket – jó adag XP! Nagyon kemény meccs jön – menj a városba felszerelkedni, majd irány Akabaa temploma.

XI. A Meteor elpusztítása

2. szint, Akbaa temploma

A templomot az Ylsides katonái szállták meg. Ezek igen kemény harcosok, a dupla Harm nagyon jól Akinek nem megy, a korábban kinyitott mellékajtnál sétáljon be a meteorhoz a goblin börtönből (13). A kőhűz fel az újaidra a két gyűrűt (Krahoz és Zohark), és akciós rajta. Vedd magadhoz a kék Koltk-port, és távozz elegánsan. Siess a városba!

XII. A támadás és a Végző Fegyver

1. szint, Arx városa és a kastély

A városba érve egy haldokló katonától megtudod, hogy az Ylsides ide is betört, és a király a börtönben raboszkodik. Most két út áll előtted:

- Akik erősek az Ylsides katonáinak legyákosában, hentelejenek végig a városban, vagy fél tucat ellenséget megszárolhatnak le. A kastélyban lehet tápolni tovább.

- Akik elpasszolják a kérdést, teleportáljanak be a kastélyba, majd a folyosó végén (a szobád mellett) használják a rejtékajtnál – a sötét falrészt, ha szemben állsz vele, a bal oldali gyertyatartó nyitja, itt egyből lejutsz a börtönhöz, így legfeljebb egy katonával futsz össze.

Odalent csapda, szerencsére Kultar, korábbi rabtársad megment, ő ugyanis most szoldos. Átadja a páncléjt – bújj bele, és tedd el a kardot is, majd mássz be az általa kinyitott csapóajtón a csatornába. Az elhagyott házba jutsz (8 bis), közben szökésed miatt az Ylsides visszavonul. Sétálj vissza a kastélyba, a trónteremben a király és Felnor, aki szerint Iserbius felkínálja testét Akabaa részére, és csak egy speckó pengével lehet kicsinálni, továbbiak egy könyvben. Menj le a könyvtárba, Chinkass



elmondja, hogy a könyv a nővéreinek van. Utazunk tehát – harcosok tankoljanak fel pengéből! Irány a Kigyófészék, teleporton.

6. szint, a Kigyónők erődje

Menj a könyvtárba, Syllash átadja a könyvet, olvasd meg. Most már azt is tudod, hogy kell kiperáparálni a fegyvereket, továbbá, hogy a kardhoz kell mithril és törpe. A további összetevőket a királynő árulja el: Koltk-port és sárkánytojás. Mielőtt alászállnál a törpékhez, javaslok egy kis kitérőt, tápolni és felszerelést gyűjteni!

XIII. Egy kis kitérő – a Pajza, a Gyilkos és a Sisak

4. szint, a lázadó tábor

A Pajza. A két csodagyűrűre már nem lesz szükség – add át Aliának mindkettőt, megkapod őt és az Ösök Pajzsát! További kincsekért kriptáztunk, sétálj le a 6-os szintre!

6. szint, kripták

A szimbiónterem előtti fordulóban (9) nyomj egy Dispel Field mágiaát a lila függönyre, majd le a lépcsőn.

7. szint, kripták – a Gyilkos

Itt három láthatatlan szellemmel kell megvívnod, csak a fegyverüket – kard, fejsze, kalapács – láthatod.

Az 1. és 3. sírban páncél, bejuttatni a 2. és 4. sírban lévő kapcsolóval tudsz. A szobortermbe (5) csak az Elveszett Lelkek Labirintusánál juthatsz be, ahol rengeteg kapcsolót kell meghúzni, a helyes sorrend (lásd a térképet): 1-3-4-5-6-5-7-8-9 (figyelj az ötszere, kétszer szerepel!). A 6-os kar mögött egy sírból, benne kulcs, csakánnyal vedd ki Amint beértél az 5-ös terembe, az azokat a kapcsolókat kell meghúzni, amikre a zokor mutat, a sorrend: A-G-B-E-F. Az út szabad. A 6-os kamrába a nemrég kibányászott kulccsal juthatsz, innen nyitható a 7-es, ahol egy vámpírnővel kell harcolni, a kijáratot egy kar nyitja a DNY-i sarokban. A 8-as kívülről nyitható, itt találás egy fényes tárgyat, mely a 6/3-as kriptában használható, és átjárót nyit a barlangokhoz, így gyorsan eljuthatsz a Kigyók teleportjához, és egy kulcsot, ezzel juthatsz be a 9-esbe. Itt a királynő szelleme szólít meg és kéri, találd meg gyilkosát, egy félszemű embert. Ha ezt megteszed, a jutalom sok ezer XP és egy másik – a legjobbi! – befejezés. Sétálj le a lépcsőn.

8. szint, kripták – a Sisak

A négy kamrában (2-5) találás négy kis tárgyat (shiny orb) a sírokban, illetve az ötösben a sír mellett. (A kettesben egy kar (Ény-i sarok)

nyilakat! Persze a dolog nem ilyen egyszerű – két Lich jelenik meg, kemény ellenfelek, ha nem akarsz harcolni, van annyi idődd, hogy kitancolj a kriptából.

Most már visszatérhetünk a főcsapásra. Irány felfelé. A 6. szinten helyezd a nagyterem feletti 3-as kamra falába a kis cuccost, így kijuthatsz a barlangokhoz, innen a Kigyókhoz – a 41-esel lejött folyosón végig egyenesen, menj le a lépcsőn. *Mágusok, figyelme! A törpéknek tilos a bűbájhasználat, így tessék felszerelkezni közelharrral!*

XIV. A Törpék és a Fekete Szörny

7. szint, a Gombaerdő

Tápolós hely, sok Patkányemberrel. Szerencsére rögtön találás egy teleportot, aktiváld. A 13-as placról ugorj rá az alatt lévő gombá-ra, ez elröpi a 17-es platformra, vissza ugyan-



igy. Ha a földgoblinoknak segítettél egykoron (VII/3), a 28-asban megtalálod a jutalmat, egy aranyat. A 21-ben egy pókba szúrt kard, majd csata az óriáshernyóval. Tovább, le a lépcsőn!

8. szint, a Törpék birodalma

Megérkezés után a 9-es pontnál irány kelet. A lávató túlfelén egy teleport, ugrálva vagy leváltva el lehet érni – kincs vadászok a kis szigeten álló csillében megszerezhetik az utolsó feljegyzést, és mehetnek a gyűrűért.

A törpék otthonában egyelőre csak a konyha (13) érhető el egy lyukon, ahol egy sérthetetlen szörny vár, úgyhogy futás! Céll a 24-es terem, azaz előre és az első addó alkalommal balra. A kijárat szemben van, ugrálj át jobbra indulva a sziklákon. A kanyar után egyenesen menj, a 27-es pontnál találás egy hullát, nála egy kulcs, egy „erőkö” (power stone) és tedd el a két bordáját is. Indulj visszafelé. A dög már vár rád, de balra ajtó (28), gyorsan használj rajta a kulcsot, rohanj be, végig a folyosón, ne tördődj a leágazással, szűk kanyar

után benn vagy egy nagy teremben. Szemben, a hosszanti falnál kis gépezet, az északi oldalán használj a követ, ez beindítja azt, ezután iszkiri fel a létrán. Menj körbe, a déli falon találás egy kart. Vedd elő a törpehúst, és hajítsd a közepén lévő nagy gözkalapács alá (célozd a tengelyt, a lénnyeg, hogy középre essen). Ha a dög ráugrik, gyorsan húzd meg a kart. Ha vége a lénnynek, mássz le és sétálj el az irodába (16). A felső részen napló, jobbra alul kulcs és egy kar, húzd meg. Vissza a műhelybe, menj ki a „lávás” ajtón, jobbra fel a 14-es folyosóra. Még egy szörny – fuss vissza, és a rácson átérve húzd meg a kart, a dög belerohan a lábába, zárd vissza a rácsot.

XV. A Mithril és a Meteorkard

Vissza a 14-es folyosóra. Az irodában talált kulcs nyitja az ajtót, nézd át a szobákat, két kulcs, egy szablya öntőforma, és két újabb erőkö vár. A 33-as ponton a szellőzőben kulcs, ez nyitja a 23-as műhely baloldali ládjáját, idebet indítsd be a két gépet a kövek behelyezésével, és rakd le az öntőformát. Irány a bányát! A 30-as ponton, egy gerendán ujjabb erőkö, ezután menj egyenesen a 26-os barlangba. Ugrálj föl a lejtős gerendákra, a 26a ponton megtalálod a mithrilt, csakánnyozd ki. Eltenni nem tudod, ezért fogd meg, és magaddal vonszolva vidd le, találás egy „lézeres” gépet a falban, tedd a bal oldali rekeszbe, illeszd be az erőkövet és húzd meg a kart. Az érc lekerül a műhelybe. Kutasd át a barlangokat, a 21-esben egy hullánál ujjabb erőkö.

Sétálj le a 15-ös műhelybe, ahol elkálapáltad a szörnyet. Illeszd be egy erőkövet a gépbe, hátul megtalálod az ércet, vidd a kalapács alá, majd fel a létrán, húzd meg a kart, pakold el a darabokat, és vedd magadhoz az Ény-i sarokban lévő gép tetején található kétkézes kard öntőmintát. Ezekkel felszerelve irány a 23-as műhely. A kisebb, egykalapácsos gép kimenetjébe dobj be két adag mithrilt, szórd rájuk a Koltk-port, húzd meg a kart, és tedd el a végeredmét. Most döntés – szablya vagy kard. Mindkettő törhetetlen, előbbi gyorsabb (500), de a sebésze kisebb (25), viszont mellette használható az Ösök pajzsát, és tekintve, hogy mágus ellen kell majd használnod, utóbbi



mágia-ellenállóság hiálás. A kard lassabb (3000), viszont sebésze 40. A választott öntőformát helyezd a nagy gép bal oldalára, majd menj fel a lépcsőn, dobd bele a garbata a most sajtolt mithrilrudat, és lent húzd meg a kart. Tedd el az új fegyvered.

XVI. A Sárkánytojás

Teleportálj el a 2-es szintre, de legyen betárazva pár leváltó kercs, ha nem vagy mágus!

2. szint, a trollbarlang

A gépből kilépve menj körbe, fel a lejtőn a galériára. Egy nagy cseppkő oldalára állva

B. szint



láthatok egy sötétbe vesző barlangszáját jobbra (nem a kicsit szemben!). Levitálj át. Sétálj fel a bal oldali lépcsőn, majd a jobb oldalán. Egy nagy álló cseppkövet látsz, felette egy kicsi leógót. Lőj bele ebbe, akár nyíllal, akár mágikusán (Magic Missile, találás lent egy hullánál!) (43). A kő leesik, levitálj rá, innen ugorj át a 45-ös barlangba, majd újabb repülés a 46-osba. Menj végig ebben, és repülj a 19-es barlang szájához. Jobbra középen egy férgajtó, előtte egy jégbe fagyott hulla, mindkettőt megérintve látod, vagy használj rajtuk faklyát. Dobgérkezél a sarkánybarlangba. A szármaystól vehetsz tojást, ha elolvastad a kastély könyvtárában Arx fajainak ide illő részét, azaz tudod, hogy hány pikkelye van egy sarkánynak, és kicsengeted azt a pénzt (4815 arany – használj az erszényt a hullón). Ha ez terhes, markold meg a kardot és harc, találás nála aranyat, és az összes tojást leszűrelheted.

XVII. A végső Fegyver és a döntés

Most döntened kell! Kétféle módon készítheted el a Végső Fegyvert:

- Elviszed a kardot és a tojást a Kigyóknak, akik elkészítik a fegyvert, cserébe viszont a Lázadókat táborának helyét kérik. Ekkor Alia a Kigyók királynője lesz, a lázadókat lemeszárolik, fejedre átok hull. En azt nem javasolom.
- Magad készíted el a fegyvert. Használnod kell a tojást kardon, ekkor „bűbájkész” lesz (Ready to be Enchanted), és rá kell dobni egy Enchant Object mágját. Ez nyolcas szintű, tehát erős mágusnak kell lenni – de tekerccsel megoldható. A következő helyeken találás illet: 5/25 (kereskedő íreik), 5/17 (Ysides barlang, 2 db), 6/37 (Kigyókincstár), 7/9 (kripta).

Ha megvan a fegyver, akár nekieshetsz a végső pályának – ekkor, mivel nem találád meg a királynő gyilkosát, a semleges befejezést nézheted meg, azaz király és lánya találkozik, ám jönnek a kigyók, akik Poxsellis király ígérete szerint elviszik a negyedszüllött lányt, mint királynőjüket. Ez is egy megoldás, de én ezt sem javaslom. Inkább keressük meg a gyilkost!

XVIII. A királynő gyilkosa

1. szint, Sárka Tulipán taverna
(Figyelem! Ha van még egy sarkánytojásod, most végig lehet tolni a „Lord Inut” kálidest,

20 000 XP (!, lásd külön!) Az egymazm ember nem más, mint Enoil, akivel a játék elején már találkoztál a kocsmában. Faggass ki, tagad. Menj le, vegyél sört Tizzytől („kombináld” őt az erszényeddel), és vidd ezt fel az embernek, amint elmegy, vedd el a kulcsát a szekérről. Menj a városba, Nyisz ki ezzel a 12-es ház ajtaját és odabent a ládát, melyben megtalálod a bizonyítékokat – Enoil Carlo bérlettel fel.

A papírokat told a testőrpáncsnak orra alá, aki beismeri a dolgot, de átad egy levelet, melyet ő úgy értelmezett, a királynő meg akarja ölni férjét. Ezt a levelet mutasd meg a királynak, kapsz 2500 XP-t, és a jó befejezés lehetősége!

Vedd magadhoz az eddig megtalált három Akbaa-követ, annyi életerőt, amennyit találás, a legjobb páncélt és persze a Végső Fegyvert (mágusok is!), majd teleportálj a 4. szintre!

XIX. Tetőponton a cselekmény

4. szint

Menj fel a mágikus mezővel védett lejárathoz (45). Ekkor megjelenik Alia, és átad egy gyűrűt – ez azonosítja őt, és kéri, szervezz randit atyjával. Ha a fenti sort követted, most a jó befejezés következik: jönnek a kigyók, ám bejelentkezik Florence királynő és közli, Alia nem a 4. leány, ugyanis pár perccel előtte született egy iker-testvére, Clarissa, akik anyja, tudva Poxsellis alkujáról, átadott az Utazóknak. Így a kigyók mérgesen távoznak, és mindenki boldog...

XX. A végső harc

Most már jöhet Akbaa. Menj ismét a 45-ös pontra, és Dispel Field bűbáj a lilára. Két Ysides szoldos és egy pap támad meg, utóbbinál a 4. Akbaa-kő. Sétálj le a lépcsőn.

5. szint, az Ysides barlang

Pár újabb katona és két pap vár rád. Kulcsokat kell találnod náluk: egyik a műhely 16) ládáján, másik a tréningoszobát és a hálót (18, 19), a harmadik Iserbius irodáján (20) nyitja. Itt helyezz egy gyertyát a jobb oldali koponyára, ekkor az ágy egy titkos rekesze (ha szemben állsz vele, a bal oldali díszes oszlop) kibukik, benne az itteni láda kulcsa, ahol megtalálod az őtőd Akbaa-követ. Helyezz el mindegyiket a 21-es szobában lévő öt közsamolyra, és készülő csatára! Lépj be a terembe, rohanj Iserbiushoz, és csapkodj meg (esetleg előtte küldj

rá egy Paralyze mágját, ezzel pár életerőpontot elvehetsz!). Amint átalakul, kezdődik a nagy csata. Pár jó tanács:

- Ne használj a Harmot, és egyáltalán támadó mágját, mert Akbaa védőburka visszatükrözi ezt, és te sebzódsz!
- Emiatt nehéz mágjával operálni, és minden-képp használni kell ellene a Végső Fegyvert, különben nem ér véget a játék, ezért mágusok is csapkodjanak, ahogy bírnak!
- Középtávól operálj – ha túl közel mész, villámmal támad, ha messze, démont idéz. Tarts távolságot, „húzd fel” a fegyvert, és amikor erőben van, rohand le a lényt, sújts rá, majd vissza pozícióba!
- Úgyesen használj az életerő-italokat, gondold meg, már rá vannak drotozva valamelyik gombra, így, ha messze, mára nem lesz idő!

Ha Akbaa elpusztult, megjelenik főnököd, és visszazaparcsol Nodenbe. Küldetést véget



ért, de ne aggódj, biztosan kapsz újabb feladatot – hamarosan!

Mellékletek

I. Oliver kincsvadászata

1. Olvasd el a kocsmában a felhívást (1/41).
2. Helyezz a gyémántot a 4/8-as szoba bal oldali ládájába.
3. 3/42, üzenet egy kő alatt.
3. 3/4, Reveál az egyik kővön, üzenet.
5. Használd a 4/8-as szoba másik ládáját nyitja, itt a kincs: egy gyűrű, mely minden stathoz +1-et ad (+2000 XP).
6. 8/11, üzenet a látatenger szigetén lévő csillágnak.
7. 3/50 – menj fel a teleport feletti sziklapárra, keresd a leógó törött létrát, itt egy kis kerek beugró. Ásnozi kell egy közepes repedésen, találás egy kulcsot. (Egyszerű megoldás: nyomj A-t az inventoryban az áson...).
8. A kulcs a 4/8-as szoba másik ládáját nyitja, itt a kincs: egy gyűrű, mely minden stathoz +1-et ad (+2000 XP).

Megjegyzés: a 3-6 kihagyható, így a III. küldetés után hozzájuthatsz a kincshez!

II. Lord Inut megmentése

Hozzávalók: egy hagyma (leek), egy répa (carrot), egy sarkánytojás és egy üveg víz (bottle of water). Menj a kocsmába, a pult mögötti kondérhoz. Dobd bele a hagymát (buggyo-gang), a répát (buggy), és a tojást (buggy). Használd az üveg vizet az üstön. A végeredmény egy furcsa ital (strange potion). Menj le a 4/31-es terembe, használj Reveál mágját a csírkén (vagy viseld a Poxsellis sisakot), és amint láthatóvá válik a lord, használj rajta a varázslatot. 20 000 XP! Ha kétszer beszélsz az emberrel, felrobban, és elejt egy íjat vagy egy nagyon jó (!) kardot – ezek felismeréséhez azonban 75-ös Intuition szükséges!

[redenc



Akló: új játékoknál 5-öt fizet 6-ot kap!



Alien vs. Predator	9990
Formula One 2001	2990
Formula One 2002	4990
Formula One 2003	9990
Project Zero	7990
This is Football 2002	2990
Prisoner of War	4990
LMA Manager 2003	5990
Minority Report	5990
Lord of the Rings	5990
Perfect Ace Tennis	8990
Disneys Extreme Skate	7990
orid Racing	8000
Pro Evo Soccer 2	6990
V Rally 3	7990
BA 2003	7990
WRC	2990
Warriors The Shinobi	2990
Portal Runner	2990
Project Eden	2990
X-Squad	2990

Napi akciók!

Érdeklődj telefonon!

PS2 8M memo	5999
Xbox +2 játék	hívj!
Gamecube +1 játék	hívj!
PS2 gép (ezüst)	63999

PSOne/PS2 NTSC kábel	1490
PSOne gamepad	1490
PSOne DualShock gamepad	3490
PSOne memória kártya	1490
PS2 DualShock gamepad	3990
Dreamcast rezgő	490
Dreamcast játékok egységesen	9990
X-Box játékok egységesen	4990
GameCube játékok egységesen	4990



Expressz szervíz!
Csomagküldő szolgálat!
Visszonteladókat kiszolgálunk!

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

E-mail: gameattila@chello.hu



MANHUNT

VÉGIGJÁTSZÁS

MANHUNT

➤ BÜNÖSEBB, MINT LIBERTY CITY ERŐSZAKOSABB, MINT VICE VÁROSA - AVAGY ÍME A GTA ALKOTÓINAK ÚJ JÁTÉKA, AMIBEN ÖLNÖD KELL A TULÉLÉSÉRT...



↓ INFO BOX

Tesztplatform: PS2
Kiadó:
Take 2
Fejlesztő:
Rockstar North
Hivatalos honlap:
<http://www.rockstar-games.com/manhunt/>
Megjelenés:
2003. november 21.
Többjátékos mód: Nincs

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET: ■■■■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNYS: ■■■■■■
ÖSSZEHATÁS: ■■■■■■

↓ VÉLEMÉNY

+

Amilyen izgalmasan indul az elején...

-

...úgy csap át az unalmasba és válik feleslegessé a játékban alkalmazott erőszak

XB

↑ PLATFORMOK

Jókora hallgatás övezte a Manhunt fejlesztését a nyomtatott és online sajtóban egyaránt – mindösszesen a játék megjelenését megelőző hónapokban szivárogtak ki információmorzsák erről a nem hétköznapi programról. A homályban tapogatózás tehát véget ért, elérkezett az ítélet napja. Végre lelepleződött a menekülő ember története, és bepillantást nyerhetünk Carcer City bűnös világába. Egy korba, és egy időbe, amikor Amerika a züllés útjára lép.

Főhősünk James Earl Cash egy kivégzés utáni órákban nyer új életet: a számára beadott halálós dózis - ahelyett hogy elpusztította volna -, csak még szívósabbá varázsolta. A helyi tévézés új fejezeteként egy élő, egyenes adásba kerülünk, ahol a helyközi bandák között kell harcolnunk a túlélésért és a nézők kedvéért. Minél erőszakosabbak vagyunk, annál könnyebben lophatjuk be magunkat a nézők szívébe, és ezzel egyenes arányban nőhet díjazásunk is. Egyedülálló módon ugyanis az extrákat és cheat kódokat a teljesítményünk alapján osztogatja a program. A több mint 20 küldetés során rengetegféle fegyverrel, taktikával, és ellenféllel kell számolnunk – unatkozni tehát egy perccig sem fogunk.

A kezelés tükrében nézzük az át nem definiálható gombokat – ígérem nem lesz hosszú. A bal oldali analóg karokkal tudunk mozogni: minél erősebben nyomjuk egy irányba, annál szaporábban szedhetjük lábainkat. Futni csak az R1 gomb lenyomásával leszünk képesek – ekkor azonban számoljunk azzal, hogy kisebb neszsel jár ez a folyamat, s mint olyan: meghallhatjuk a közvetlen közelünkben portyázó bandatagok. Az L2, R2 gombok oldalazásra, a Háromszög pedig az akciózásra használatos (falhoz lapulás, hulla cipelés, ilyesmi). Az X, illetve Négyzet gombokkal

csaphatsz le áldozataidra – előbbi könnyebb támadásokra és fegyverrel való tüzelésre, míg utóbbi újratöltésre, vagy erősebb ütésekre szolgál. Kivégezni az előző két gomb bármelyikével tudsz. A maradék gombok, mint a Kör, amivel fegyvert válthatsz, vagy a jobb analóg kar, amivel belsőnézetre válthatsz, pedig már igazán nem nehezítik az irányítás menetét. A nehézségi foktól függően képernyőre kerülő radar a bal alsó sarokban helyezkedik majd el. Karakterünk jobb szélső alakja mellett az első csik energiánkat, míg a második a sprintelésből hátramaradó energiánkat mutatja. Ez utóbbit ugyanis csak addig izzhatjuk, amíg szűflánk bírja. Energiacsomagokkal és háttáskákkal nem kell bajlódunk – ha fogytán az életerénk csak kapjunk be egy elszórt kapszulát, és siessünk tovább, mert magunkkal cipelni csak a hullákat tudjuk, azokat is csak ideiglenesen...

Minden kezdet nehéz...

Most pedig beszéljünk egy kicsit a Manhunt értékelési mechanizmusáról, avagy: mikre kell majd odafigyelnünk a játék folyamán, ha különösképp eredményesek szeretnénk lenni. Először is értekezzünk a két nehézségi fokozat fontosságáról! A játék elindítása után felbukkanó képernyőn kettő darab választási lehetőség tárul elénk: ezek közül a Fetish a könnyű, míg a Hardcore értelemszerűen a nehezebb játékfokozatnak felel meg. A választásunktól függően

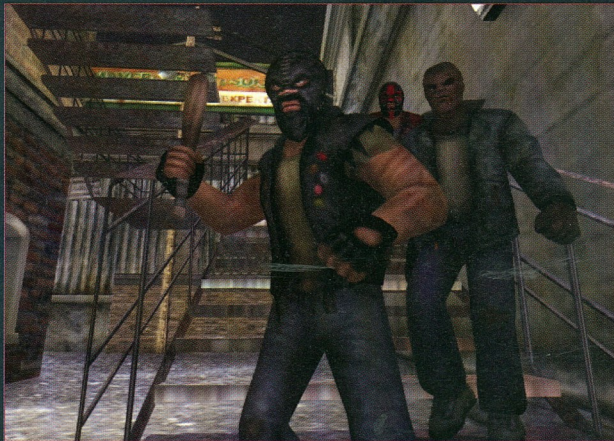
alakul majd a játékban elért teljesítményünk kiértékelése és a próbát részleteiben meg is változik a kihívás értéke – ezekről rögtön!

A pálya végi képernyő elérhető csillagok maximális száma 5. Ehhez elengedhetetlen, hogy Hardcore fokozaton indítsd a játékot, hiszen csupán ez a nehézségi szint adja a Felish-től eltérő csillagszámod, ahol a legjobb formád ellenére is csupán 4 csillagot tudhatsz majd magadnak. Ugyanakkor a Felish-nél megszokott rádar itt már nem áll majd a rendelkezésedre, tehát a nehezebb fokozatot mindenképpen csak azoknak tudnám ajánlani, akik valamilyen módon már ismerik a pályát, illetve különösebb idővesztéseség nélkül át tudnak navigálni rajta. Az idő ugyanis – mint arra majd kitérünk mindjárt –, szintén különleges fontossággal bír a játékban.

Az utolsó csillag szerepe tehát már tisztázódott. Most nézzük akkor a sebességgel járó anomáliát vagyis, hogy miért kell rohanni az adott szinteken, és mit kapunk ezért cserébe. A pályákra szabott időlimitot külön fogjuk feltüntetni a leírásban, úgyhogy ezzel is támpontot szeretnénk nyújtani a végjátásban, ami arra szolgál, hogy al tudj ami a sebességet járó csillagponton. A limit túllépése esetén le kell mondanod az elismerésről – ezért is lesz szinte elengedhetetlen a játék többszöri végjátása (vagy legalábbis a szintek alaposabb feltérképezése).

A legfontosabb momentum azonban a stílusjegyeiddel való összefüggésben – ez a ponton nem kevesebb, mint 3 csillagnyi értékelésről beszélünk. Az ellenfeleid kivégzésével, illetve pusztá legyőzésével növelheted, illetve csökkentheted a nézők tetszési indexét. Etelemszerően minél brutálisabbban, és érdekesebben végzel az ellenfeiddel, annál jobba értékelést kapsz a végén. Ehhez most néhány fontos tudnivalót! Ölni kétféleképpen lehet a játékban: észrevetlenül (ezt kivégzésnek hívják), valamint verekedésbe keveredve pár öklöcpasas segítségével (ezt nem kategorizálja a játék, mert nem is jár túl sok pont érte). A két célhat egyértelműen a kivégzésre törekedés lenne, ám itt sem mindegy a módzat, ugyanis rögtön háromféleképpen is megteheted. Első példánk egy nyugodtan álló bandatag lesz, aki nem foglódik, nem mászkál, csupán egy meredten egy irányba figyel (a játék első ellenfele lesz ilyen). A mögé lopezás után megnyomva az X, vagy Köt gombokat három színes háromszög jelenik meg körülötte. Ez eleinte fehér színű

Az optimális esetben megkapott 3, illetve 5 csillag után járnak extra jutások (ez az, amiért az egy vérbő, megszállott játékosnak kötelező a tökéletes teljesítmény), galériaképek a bandatagokról (a játékban előforduló modellekről), illetve maximális teljesítmény esetén a legelitbebb cheat kódok, melyeket csak akkor aktiválhatsz, ha egyszer elérted őket (a mentett állások meglete nélkül nem fog reágnálni a játék a beadott gombkombinációkra). Ezek

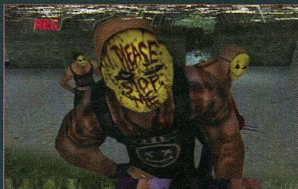


ismertetése külön szerepel majd az oldalon, most lépünk tovább a fegyverek, és felszedhető tárgyak ismertetésére.

A Manhunt sajátossága, hogy nem tervezték túl bonyolult, így se összetett menüképernyőre, se pedig cipelheto tárgyak tömkelegére ne számítsunk. A két kezünkre mindösszesen egy cipelheto tárgyat szabtak meg, ami minden esetben egy fegyver lehet. A kategóriák szerinti megoszlás alapján zöld, kék és piros háttérrel lesznek elhelyezve a felszedhető gyilkolásezerszámok, melyek között először még plasztik zacskókat és üvegdarabokat fogunk találni, aztán ahogy haladunk előre előkerülnek a löfegyverek, a baseballütők, fejszék és egyéb furmányos pusztító eszközök.

ra). Várd meg az előtte elmasírozó gazfikot, eredj a nyomába, és ne kimáld őt sem. A kérés mellett fűs végig, egy energiacsomagra, valamint egy használaton kívüli kosárpályára lehetsz figyelmes. Ide ugorj le, és máris készülsz az első öklöharchoz. Ha sikeresen megívod, már nyílik is a további jutást jelentő ajtó. A palánk mögött egy energiabombát, a kinyitott ajtó után pedig egy mentési pontot találás. Ezeket használd bátran, mert egy elaltakított,

vagy balul elsült pályaszakasz esetén még mindig ott a lehetőség, hogy visszatértsd az állásodra. Várd meg, míg a legközelebből levő bandatag mögé kerülsz, és végezd ki, mielőtt riaszthatná a társait, majd fűs fel a sikátorba. A bal kéz felé eső kuka mögött energiát, jobbra pedig egy lecsérélhető fegyvert, egy üvegdarabot találás. Intézd el a parkolóban, kör alakban örjöröző két bandatagot (a másodikra ott a zacskó, amit a bejáratnál balra lévő kocsi mellett találás), majd feltöltve magad energiával keresd a kinyitott ajtó mögötti mentőhelyet. Innen jobb kéz felé energiát, balra a lépcső tetején pedig üvegdarabot találás. Ezzel kopogtasd meg a szemközti épület falát, hogy az itt lévő ellenfelek figyelmét magadra irányítsd és bujj el a szemközti teremben. Várd meg, míg az idejövő őrszem gyantulanul megfordul, és ezt a pillanatot kihasználva eredj mögé és tedd el láb alól. A következő kivégzőeszköz – egy zacskó képeben – az előbb megjárt szobában, a pénztárgépnél mögötti szerezheted meg. Csupán egyetlen ellenfelet maradt a kijárat elérése előtt: őt a baloldali örjörözőba, a falak mellett találás.



lesz, ám a gombok továbbnyomása esetén áthajolhat sárába – végül, ha elég kitaróak vagyunk, kisvártatva piros színekben fog pompázni. Ez a legfejlettebb, vagyis legbrutálisabb kivégzés a játékban – ekkor kapjuk a legnagyobb értékelést a pálya végén. Ennek megfelelően tehát arra kell törekednünk, hogy minél gyorsabban, halkabban (észrevetlenül) és brutálisunk teljében teljesítsuk a pályákat.

1. Born Again Időlimit: 10 perc

Ennyi ismertetés után lássunk is neki az első küldetésnek, már csak azért is, mert a narrátor és egyben a film rendezője folyamatosan segít tanácsival. A, tulajdonképpen gyakorlópálynak is beillő legelső területen sok lehetőség lesz belerázódni a Manhunt sötét, erőszakos és mindenképpen rendkívül vérbő világába (a program egyenesen szorgalmazza is a leoltott villany, és bezárkóztott szoba ötletét).

A kihalt és feldúlt utcán végigrohantva egy nejlonszacskót és egy strázsló bandatagot találhatasz – előbbivel tudod kivégezni az utóbbit -, majd a lépcsőn lerohanva, és egy újabb plasztik zacskóval bővítve rejtőz el a sötétben (itt megtudhatod, hogy a kék színnel jelölt piktoqramod még biztonságos jelez az ellenfelek szemében, ha pirossá változol, akkor viszont észrevettek, semmi esélyed a sikeres elbujás-

2. Doorway into Hell Időlimit: 10 perc

Rögtön egy nejlonszacskóval indít a pálya, majd a sikátorokon végigszaladva egy magán könyvtört Hood tagba botolhatasz. Miután megintöltött szatyorba lélegezni vedd fel az ütőt, és lép be az oldalajtón keresztül a házikoba. Balra energia, jobbra üvegdarabot fűg – neked azonban a fentiek figyelmét kéne magadra vonnod, majd elrejtőzöld a sötétben. Miután ez megtörtént, és elintézted a folyosót vizsgáló tagot, menj fel az emeletre és lopezd át a szemközti terembe kirobantott falon ke-

MANHUNT

VÉGIJÁTSHÁS

resztül. Itt a lesből támadás után lépcsőz le a földszintre és üsd ki az ablaküveget, ments egyet a sikátorban. A bezárt ajtót vedd ki a lakathoz egy megfelelő nyitószerszemet keres kereshet, ehhez a szemközti sikátorban láthatatsz hozzá – persze úgy, hogy ne vegyen észre, a balra széren posztoló bandatag. Itt intézd el a lofráló mafiózt, majd a ház hátsó ajtaját használatos támadó hába az itt posztoló gengsztert. Jutalmad egy baseballütő – becsüld meg, ritka darab... A sikátorba bal kéz felé visszatérve egy újabb haramiát hatástalaníthatsz, majd balra a házba futva ments egyet a lépcsők tetején. A szobában rád rontó alakot cselezd ki, majd verd péppé. Így egy feszítővassal gazdagodhatsz – ez tökéletesen megfelel a lelakolt ajtó kinyitásához. Ess le a sikátorba, majd bal kéz felé lopózz át az itt grasszáló őr mellett, hogy egyenesen elfuthass a lelakolt ajtóját. Az előtte posztoló tagot végezd ki, és a Háromszög-el feszítsd le a lakatot az ajtórról. A mentőhely után egyenesen haladva egy zsákutcába jutsz, viszont talán jól jöhet az itt található energiatöltő. Térj vissza a videokazettához, a bejáratnál szemben állva, a bal kéz felé eső ajtón léphetsz az épületbe, ahol az egyetlen utat követve érkezhetsz el a pincében felállított stúdióba. A megjelenő fazon különlegesen brutális küzdőstílussal rendelkezik – így neked is latba kell vetned minden tudásod, hogy túljárj az erején (mert esze az ugye nem sok van). Az ehhez szükséges gombkombináció a Kör + X együttes lenyomása, amivel is próbálkozik néha – ekkor az X folyamatos nyomkodásával szabadulhatsz a szorításából.

3. Road to Ruin

Időlimit: 10 perc

A kukákat megzengetve hamar idecsalogatható a piros kendővel bekötött fejű bandatagot, majd miután ruházta az itt található zacskót a fejére, menj is tovább a kirobbantott házfalon, jobb kéz irányában. A mosdóban csapj zajt, majd bujj el a hátsó piszoárok egyikénél. A zajra megjelenő tagot halk ütőcsapásokkal küldd a másvilágra, majd menj fel a lépcsőn a következő szobából. A teherautó mögötti sikátor bevétele után, számold le a rád rontó haramiával, és használd a feszítővasat a lelakolt ajtónál. Az aluljáró után bujj el a sötétben, és végezd ki a kijártnál járőröző bandatagot, majd a mentési pont után a vedd fel a téglát, tereld el a szemközti házról posztoló figyelmét. A cél, hogy eljuss ahhoz a lejáratához a házak előtt,

ahol a rácsos ajtót a feszítővasaddal kinyitása után, újabb mentési ponthoz érkezhetsz. A második szobában csapj zajt, azzal magadhoz vonzod az itt őrködő gengsztert, majd végezd ki és végy magadhoz egy üveget a szoba sarkából. Ezzel a fent járőröző Hood tagokat tudod lecsalogatni – majd az árnyékból kilépve kivégez. A fenti folyosón fordulj balra: már csak az itt posztoló tagot kell egy tégladarabbal megzavarnod, és amíg téged keres – az árnyékból csapj le rá. A kijárat feltörése után egy átvezető animáció veszi kezdetét, ahol egy furgonból kiugró maszkos banda támad le, és cipel el erőnek erejével.

4. White Trash

Időlimit: 15 perc

A jobbra kezdődő sikátoron végigfutva egy kis térre kerülsz, ahol – fegyver híján – pusztá kézzel kell felvenned a harcot az itt lévő ellenféllel. Természetesen őt is ki tudod végezni, ám a fegyverig tartó lopakodás, és hercehurca sokkal több időbe kerülne, mint amennyit ez az ember megér. Vedd fel a baseballütőjét, majd a jobbra nyíló beugróból a zsinetet.



Az autórönctől balra léphetsz be a bontó területre, ahol a markolók és gumidarabok között lavírozva kell észrevétlennek maradnod. Bal kéz felé indulj és a markológép árnyékában végezd ki a két erre őlalkodó balekot, majd a házfalhoz lapulva nyiss be a hátsó ajtón. A mentés után végezd ki az ajtóban szobrozó hájpacnit, és keresd meg a szemközti hangárban a késes fazon. Miután lematekoltátok a tegnapi házi feladatot, a pengéje segítségével nyisd ki a középről nyíló, rácsos duplaajtót. A roncsalmazon átjutva a telep egy másik részébe kerül, ahol a lakókocsi kerül majd figyelmeld középpontjába – már csak a benne tartózkodó szögbelövő miatt is. Törd be a kocsi üvegét, majd rejtőzz el valahová, hogy a kijövő tulajdonosát hátulról tudt leterítsd. Miután felvetted a fegyvert, várd be a két rád rontó fazon, és vedd el a kedvüket attól, hogy legközelebb barkácsoltát játszanak. Fuss át a szemközti telepre a roncsok között, majd a sikátor után vedd fel a fegyveredhez tartozó töltényepakkot is. A sarok mögött megbúvó kijáratot egy elektromos zár védi – a kinyitáshoz a közelben lévő bandatagokat kell eliminálnod, majd a mozgotes házról őrködő, immáron szintén szögbelövős tagot hidegre tenned. A bent gomb megnyomásával nyitható az ajtót, ahol még pár haramia vár rád, mielőtt végleg megszöknél a területről.

5. Fuelled by Hate

Időlimit: 20 perc

A jobbra fekvő konténertemetőben nem kevesebb, mint három darab jölelkű arcot kell bezúzni – lehetőleg úgy, hogy a másik kettő ne tudjon az esetről. A harmadik kivégzés után kinyílik szemközti rácsajtó mögött egy zsákutca

rejtőzik, mindösszesen a szemközti fal mellett található járat nem lesz elzárva előled. Az őrtoronyban porntó bámuló dagadt bandatag figyelmét a lenti biztosíték kiütésével hívhatod fel magadra, majd miután a sötétből támadva kivégeztél, mássz fel az immáron nyitott rács mögötti pallóra. Fuss át a szemközti területre és a mágneses gép mellett, használd ki a mentési lehetőséget. A sáros ke-reknyomokon haladva nemcsak a egy hangár képe tűnik majd fel előtted – a hozzá tartozó

három őrzőjével. Miután halkan semlegesítettél őket, vedd fel a hangár közepén álló benzi neskanak, és mentsd ki az állásod. A kanna visszacipelése közben több alkalommal is meg kell majd állnod, hiszen az érkező erősítést nem verheted le fél kézzel. Rejtőzz el, és módszeresen végezd ki a rád küldött három tagot. A kijártnál posztoló őrszemert pedig a téglával jessztheted el, hogy feltöltsd a kannával a markológépet, és beülhess a vezérlőjébe. A frizsiderezés áldásos műfaját hajthatod végre a következőkben, ugyanis a kijáratot elzáró hűtőszekrényt a kör mágnessel felemelve rá kell hajtanod a megjelenő haramiákra. Miután elláttad a kétszer meg gaffizók baját, fuss be megnyíló területre és a konténerek között



cikázva fordulj be a középső betonfalak közé. A lejárból előbukkanó fazonokat ügyesen naspángold el, majd lent használd ki a mentési lehetőséget. Bal kéz felé fuss fel a feljárón, majd tedd hűvösré az őrből mögötti fangláng keretragat. A dobokkal teli lejtőn leereszkedve egy dobokkal teli térbe kerülsz, ahol az árnyékok jötköny hatását kihasználva vaddszed le a négy, ide sürített őrszemert. A szögbelövőkkel is felszerelt alakulatok okozhatnak

néhány kellemetlen percet – ezért csak halkan, és észrevétlenül négykedj, ahogy eddig. A kivégzésesorozat után kinyíló ajtó egy újabb marokló kocsihoz vezet – amivel a már megismert, és begyakorolt hűtőszekrényes mutatóványt kell újra előadnod. A hullahegyen átgázolva térsz vissza a fenti átjárón keresztül a pályára elejére, ahol már vár a bal kéz felé elhelyezkedő nyitott kapu, valamint a szögbeolvós ipse előtte – egy téglával, vagy üveggel eltelve a figyelmét, simán kisurranhatsz a nyitott kapukon...

6. Grounds for Assault

Időlimit: 20 perc

A kezdeti komolytalankodás után lássuk, hogyan lesznek képesek helytállni a Wardogok területén, akik kifejezetten harcra készett fanatikus militaristák. Ilyen téren tehát különösképpen óvatosnak kell lenned, és az elejtett, vadak! hullait, és egyéb maradványait (fejét, ha dróttal méssz nekik) is el kell rejtened, hogy ne vegyék észre, mert az amúgy is agresszív viselkedésük még jobban koncentrálnod fog rajta...

Szükség esetén a hátad mögött lévő energiaili pozíciója jól jöhet még a későbbiekben, ám most indulj fel a lépcsőn az állatkertbe, majd jobbra az első ajtón lépj be, vedd fel az itt lévő huzalt. Lépj ki, és máris kivégezheted a szabályos őrt, akit húzz az ajtó mögé és várakozz a társra megjelenéséig. Őt is tedd hűvösre. Imáron nyugodtan nyithatod a külső téren jobbra lévő zárt ajtót, ami a mellékhelyiség részbe vezet. A kinti folyosón kerülj az itt grasszáló fazon mögé, majd kivégzése után balra lépcsőzz fel a kis kertbe, ahol már csak két fazon megölése vár rád – a fejel, illetve az árnyékban lévő üveggel elterelheted a figyelmüket, amíg külön-külön felszeded őket.

A lenti részen balra egy energiapótlót, míg jobb kéz felé a folyosón a továbbjutást, illetve egy mentőkazettát találhatsz. Az állatkerti sétányon felfelé haladva hamarosan egy zárt ajtóhoz érsz – persze előtte vagy őt jókáród fog a kereséssedre indulni. Miután kiirtottad a fél bagást, az északi részen ívelő sétányról nyíló bedöntött kerítés mögött egy barlangszáját vehetsz észre. A bent örökös fegyverest hidegre tétele után egy feszítővassal gazdagodhatsz – ezzel pedig könnyedén nyithatod az étterembe vezető zárt ajtón lévő lakatot. Fontos ajánlás a következőkre: a feszítővassal ne cseréld le az ellenfelek késeire, mert még szűkséged lesz rá! Az alagúton átvéve végezd ki az itt strázsáló gerillaharcost, majd fent az állványon ácsorgó fegyveres mögé kerülve szúrd át a nyakát a feszítővassal. A szemközti étterem ajtaját feszegetve megjelenő két harcost a tartóoszlopok sötétjében elbújva cserkészd be, majd miután a házíró túldolálan lévő lépcsőn lefelé közelítesz, szintén keress jó előre menedéket. A két kapuor kivégzése után a feszítővassal már nyithatod is a kivezető kapu lakatját.

7. Strapped for Cash

Időlimit: 20 perc

Egy igazán barátságos hangzást indít a téged dirigáló Starkweather családtagjaid elarabolva és megköszönve hevernek a területet ellenőrző bandatagok kezében, és amint észreveszed jelenlétüket, egyből kivégeznek egyet a rokonaid közül. A feladat így nem lehet más, mint legalább egy tagot élve kimenteni a mocsok karmai közül – de ehhez először is túl kell esned ezen a cseppet sem könnyű pályán...

A házon keresztül lefelé szaladva vedd fel a zsineget az ajtónál, majd kint takarítsd el az itt grasszáló szemetet. Indulj bal kéz felé, a rács után azonnali húzódd a sötéttségbe, mert a bal oldali szobából előbukkanó bandatag hamar észrevehet. Miután kivégeztél őt is, a szobába lépeve vedd fel az üvegdarabot a sarokból, és szabadítsd ki vele az első lépcsőt. Fordulj meg jobb kéz irányába, lépj a kerítés mögé



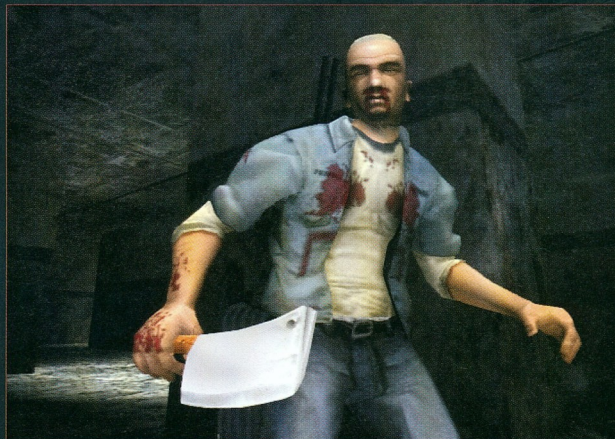
és készülj fel a bandatagok inváziójára. Ezt a szilárd árnyékból vedheted ki, ahová kis zajt csapva becsalogathatod az ellenfeleket, és ártalmatlanná teheted őket. A teledből roncsotelen után vágd el a második tűzét fogva tartó kötelet, a majd a lépcső tetején a kerítésig fuss, lépj át a szemközti folyosóra és mentd ki az állást a háziköbön. Itt kerülj a hát-szobában az őrt háta mögé, majd az üveget zúzd be, és szabadítsd ki sorban harmadik csatládogatod. A kiűtött üveg az állatkert hátsó részébe vezet, ahol szépen körbe onosva a sötét sarkokat kihasználva cserkészd be az itt lévő bandatagokat. A hátsó részen jobb kéz felé vezető ösvény egy raktárjához visz, ami egyenesen a negyedik hozzátárhoz kretcébe vezet. Az ő köteleit elvágva már társul is a

helyiséget (előtte a megjelenő őrről számolj le egyetlenül, ha akarod).

8. View of Innocence

Időlimit: 10 perc

Az előtett lévő téglát a jobb kéz felé eső ablakon hasznosíthatod. A bent fegyverekkel az fuss az ellenkező irányba és máris komoly tűzharcba provokálhatod magad az itt egybegyűléssel. Lopózz a két virágtartóhoz a központi rész előtt, és ezt fedezésként használva tedd hűvösre az anyaszomorítottakat. Miután felvetted töltényeiket további akadékoskodók jelennek meg – a vészkiáratból előtört példái kapásból fejbe is durranthatod, megspórolva a további tölténypazarlást. A kis szobájából feltankolhatod magad, ha eddig vérszenen alakulna energia-pályafutásod, majd tovább haladva a virágcserepek öltő védelmében, lódd le az újabb két haramiát. A töltényeiket vedd magadhoz, aztán lépcsőzz fel az álló mozgólépcsőn, majd szedd le a két haramiát, ments egyet a videokazettánál. A körfolyosó túlsó oldalára érve egy újabb tűzharc után nézz fel a lépcsőn, majd leszedve az itt okoskodó pisztolyt, búj el a zenebolt előtti barikádoknál. Az őrséget likvidálása után szedd fel bent a videokazettát, majd kifelé menet ments egyet a kijártnál. Már csak a kamerát kell megtalálnod az örült, rendező őhajának elegendő ügy, úgyhogy hagyod el az üzletet, és indulj bal kéz felé. Az egyik bolt hátsó szobájából (a zárat lelőni az ajtón) egy duplaszóvú vadászpuskához juthatsz. Visszafele haladva a folyosón lépcsőzz le egy szintet, majd a gyerekjátékbólban vedd fel a kamerát. Vívj meg a haramiákkal és kezdj el a szemközti étterem felé futni, ahol felúton a lenti állványokról még le kell puffantnod valakit,



cápa szája – s ezzel a továbbjutás útjaita nyílik meg. Óvatosan surranj vissza az állatkert ösvényekre, mert újabb haramiák jelennek meg – ám a legyőzés után mentd ki az állást a csapaigó mögött. A lőterre kerülve a pallón keresztül gyalogolhatsz át – azonban a pallón részen gyalogló bandatagokkal vigyáznod kell. Miután az árnyékból kihasználva levedáztad őket, egy félkör téve, a jobb oldali hátsó szobában kapsd el a kijáratot nyitó gombot, és visszazsaladva a vészkiáraton hagyj el a

majd a bejáratnál szembeni spiont is likvidálni. A pince irányában folytathatod. Az áramot ugyanis ott kell majd bekapcsolnod, hogy a tévén lejátszhasd az eltört kamerán nem megjeleníthető képet. A hátsólépcsőn tehát az alagsorba jutsz, ahol jobb kéz felé a falon egy kapcsolótábla virít. Ezt pattintsd fel immáron csak vissza kell menned a lépcsőn, megmőld a frissen előbukkanó álarcost, és a tévén végignézend családod kivégzését... Kedves,

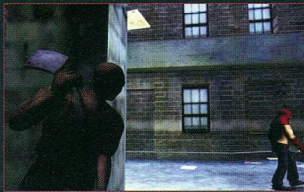
MANHUNT

VÉGIJÁTSZÁS

9. Drunk Driving

Időlimit: 20 perc

A feladatokat nehezítendő egy társ vár ezen a pályán – persze ahhoz előbb ki kell szabadulni.



tanod őt. Ezt egyenesen indulva teheted meg, s miután felvette a téglát búj el a sötétben. Kopogtasd meg a falat, majd várd meg, míg ideér a cella őre. Amikor hátat fordít – tudod a dolgot! A balra fekvő cellából már ki is szabadíthatod azt, akit látva nagyjából már sejtheted, hogy miért csak hátráltatni fogja az előmenetelledet ezen a pályán, és nem segíte-

A CSALÁS MŰVÉSZETE

Ahogy arra már a leírás alkalmával is kitértünk, a játékban található extra csálások csak akkor érhetőek el, ha tökéletes szintre teljesítetd a pályákat. Hogy ez pontosan mit is takar? Erről fogunk értekezni az alábbi, rövid táblázat keretében. Nos, hogy ezeket a kódokat aktiválhasd, nem kell más tenned, mint Hardcore fokozaton megoldani a küldetéseket, és így elnyerned az ötszázagos értékelést. Ehhez belül kell maradnod az előirányzott időlimiten, valamint teljesíteni kell a megadott kivégzési kvótát, ami minőségre és mennyiségre egyaránt értendő. És természetesen, több kivégzést csinálni, mint pusztá kézzel harcra keveredni. Álljanak itt a kódok sorra a teljesség igénye nélkül:

Runner:

R2, R2, L1, R2, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra

– mely végletenített futást eredményez

Silence:

R1, L1, R2, L1, Jobbra, Balra, Balra, Balra

– nesztelen közlekedéssel ajándékoz meg

Regenerate:

R2, Jobbra, Kör, R2, L2, Le, Kör, Balra – folyamatos energia visszatöltődést okoz

Helium Hunters:

R1, R1, Háromszög, Kör, Négyzet, L2, L1, Le

– melytől minden ellenfél helium hangon szól majd hozzád

Fully equipped:

R1, R2, L1, L2, Le, Fel, Balra, Fel – már a pálya elején rendelkezni fogsz minden fegyverrel és tel tárral azokhoz

Super Punch:

L1, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Kör, R1 – akár egy öklökspással is végezhetesz ellenfeleiddel

Rabbit Skin:

Balra, R1, R1, Háromszög, R1, R1, Négyzet, L1 – fűhűsöd a nyúl jelmezében tetszeleg majd

Monkey Skin:

Négyzet, Négyzet, R2, Le, Háromszög,

Négyzet, Kör, Le – majomgúnya

Invisibility:

Négyzet, Négyzet, Négyzet, Le, Négyzet, Le, Kör, Fel – láthatatlan, de nem hangtalan

Piggy Skin:

Fel, Le, Balra, Balra, R1, R2, L1 – az utolsó pálya visszatöltő disznaja lesz

ni... A Tramp becenévre hallgató hajléktalan a Háromszöggel irányíthatod – vele szemben állva adhatod ki neki a „kövess”, illetve „várj meg” parancsokat, amiket főleg az árnyékban célszerűbb kiadni, így sem keverve téged még nagyobb bajba. Az első sikátorban mindjárt állítsd is be jobbra a sarokba, majd a kuka mögé bújva kocogtasd meg a falat. Az előbukkanó utcapatkányt pedig hátulról szűrd szíven a sarlóddal. Hívd magad után a hobót, majd a kapu után azonnal állítsd a biztos menedéket jelentő sarokba. Mentsd ki az állást, és kerülj a szemközti szízfalak mögé, az utcán járőröző 3 haramiát ugyanis csak csendben intézheted el. Riaszd őket magadhoz egy kis zaj segítségével, majd miután egyenként hűvösre tettél őket, jöhet a pátyolgatás – a hajléktalannal a

portban állomásozó fegyvereseket. A kapuhoz a hajléktalannal sétálva immár szabad az út a következő pálya felé.

10. Graveyard Shift

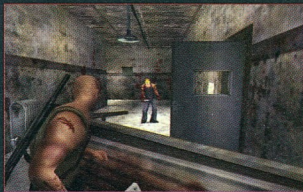
Időlimit: 15 perc

Ebben a küldetésben megint előtérbe kerülnek a fegyverek, és az általuk folytatott párbajok – ehhez először is indulj el egyenesen a lépcsőn. Az aluljáróból az utcára érve öld meg a háttal álló bandatagot, majd az utcán elindulva tedd ugyan ezt a dobozok rejtekében maradván. A szemközti sarkon befordulva vedd be az örbödét, ahol felkapcsolhatod a rácsot nyitó áramot, majd a lépcsőn gyalogolj fel, szedd le egy-egy fejlevéllel a bent strázsáló őröket.



jobb ház végében lévő ajtónál juthatsz tovább. Ismét kérd meg, hogy várjon rád a sötétben, majd balra kifordulva osonj a ház előtti konténer mögé. Kis zaj hatására könnyen el csúszthatsz a háromtagú bandazeneke fókó-lomposát – végül, szépen csendben az összes többi is. A parkoló végéből nyíló lejárathoz már a hajléktalannal menj, azonban le csak egyedül szaladj, mert az itt lévő haramiát még le kell kaszabolnod, mielőtt tovább mehetnétek. A szokásos mentés az alagút végé feljárt után azt hiszem már kötelező érvényű, mint ahogyan az is, hogy a hobót bujtasd el a szemközti deszkafal árnyékában. A palánkok mögötti roncsházban, amolyan Bronx életérzéseként három alak őriz a lángoló szemetet – az árnyékból megkocogtatva a falat, hamar elriaszthatod onnan őket. Miután módszeresen hiedre tettél mindhármukat, tép vissza Tramphez, és hívd magad után az épületudvaron keresztül a duplarcos ajtón. Vele a szemközti templomkerébe érve rejtésd el az árnyékban, és üsd le a sarkon túl járőröző gengsztert. A templomkertben tégy hasonlóképp: jobbra lopózz a mit sem sejtő alany mögé, és kínáld meg egy állít-mánnyal, mely után nyerebményed egy tárgy: a reszelt csövű shotgun. Vissza a kertbe, ahol a lépcsőn felkanyarodva egy puskacsővel nézhatsz farkasszemet – próbálj nem előbb pisolgni, mint ő, és nyert ügyed van. Át a tetemőn már fegyverrel kelthetsz – a sírkövek mögé bújva lesz szerencséd leszedni a hármas cso-

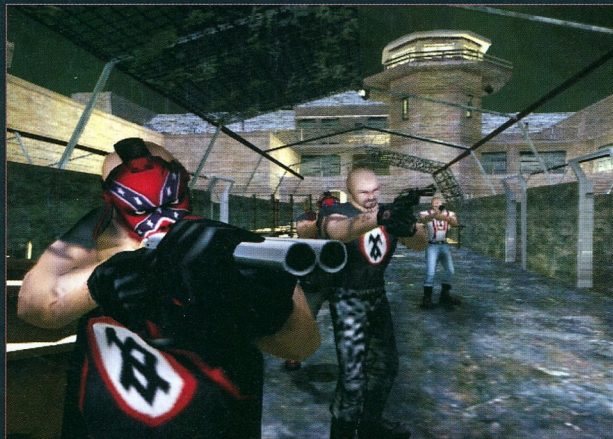
A dobozok mögött bal kéz felé nyíló ajtón át a liftet kell majd használnod – ám az áramhiány miatt egyelőre a pincét kell bebarangolnod. Itt legalább ötven őriz majd a hátsó fertályban helyet foglaló kápcsolót, amit fel kell pöccintened és más vissza is térhetsz a teherlifthez, amelynek a gombja a falon van. A mentőpozíció után bal kéz felé alattad egy őrt tehetsz ár-



latmatlanná, majd a körfolyosó másik végében keresd egy jó védőpozíciót – ugyanis jó pár fegyveres védi a továbbjutást jelentő utat. Te bal kéz felé ess le a bódéba, és mögüled vedd fel az energiát, majd a folyosón lödd át magad, hívd le a liftet a bal kéz felé eső gombbal. A fenti emeletre itkads ki, lépj be a szellőzőrendszere és üsd ki a jobbra nyíló járat ajtaját, ess le a szobába. Innen ronts ki, jobb kéz felé szedd le a két fegyvert, majd a szemközti szobából kinyithatod a lenti kijárat ajtaját. Ezzel

azonban nem csak a menekülés útját nyitottad meg, hanem a beözönló fegyvereseknek is teret engedél. Az ajtót kicsapva rögtön kettőt

az itt található gombot, amivel a lent található rácsos ajtót nyithatod. Miután kimentetted az állásod csinálj egy kis zajt, hogy a szemközti

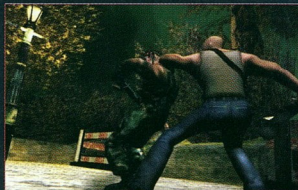


le ne puffanthatsz, lent már csak el kell szalmozni a süvítő golyóbsók között, és kilépni az ablakos folyosóján.

11. Mouth of Madness

Időlimit: 20 perc

Új helyszínen a bolondokháza, a teendő azonban a régi: a túlélés. Kezdes után vedd fel a zsineget a hátd mögül, majd kapcsolj be a bal oldali szobához tartozó villamosszekrént a szoba melletti gomb segítségével. A szomszédos szobában rejtőz el. Várd meg, míg megjelenik az őr, így amint hátat fordít neked, már le is nyiszálhatod a fejét a zsinegeddel. Az ajtó kinyílt, te pedig már az udvarban grasszálók elintézésére koncentrálsz, ahol ha bármilyen zajt csapsz, azonnal bezáródik a kijáratot jelentő ajtó. Az árnyékos területeket, és eltereléseket kihasználva hamar eljuthatsz a vasajtóhoz, amin ha belepánsz, elmentheted első állásodat ezen a pályán. A köpületeket kihasználva cserkész be az itt flangáló fegyvereseket,



majd a leghátsó folyosón emeld fel a gép mellett található kannát. A bal felső sarokban lévő kijáratnál puffantás le az időközben begyűjtött fegyverekkel az őrt, majd cipeld át a benzineskannát a túlsó térbe. A jobbra található dobozok mögött egy fegyveres kukul a sötétben, ám a likvidálás után a bejáratnál szemközti téglafalat kell kirobbantani. Helyezd le a kannát elé, majd kellő távolságból célozz rá a fegyvereddel. A toronyba felérv kapcsolj át

duplaajtó mögül előcsalogasd a gengsztereket. A bent rendezett vérfürdő után akár bal, akár jobb oldalról lépcsőz fel az emeletre és a szemközti ajtón keresztül kiérsz a tetőre. Végezz az ott őrködő bárdosokkal. Az őrtoronyban található női ruhás maffiózó leolése má ehhez képest gyerekjáték lesz, akit már csak a lent található kapu elé kell szállítmányoznod, hogy kiengedjenek ebből az örültekházából.

12. Doing Time

Időlimit: 15 perc

Az előbbieken már beleszokhattál a fegyveres csatározásokba, most erről igyekszik leszoktatni Starkweather, mert külön rendezésre különböző fokú kivégzéseket kell végrehajtani. Egy kis dekodolás a kívánságlistáról: a „violent” a ketteszámú kivégzést takarja maga mögött (azaz, amikor sárga színű a kedves célpont feje körülírt háromszögek triója), míg a gruesome a piros, vagyis legerőszakosabb kivégzési formát rejti maga mögött.

A kalapácsig eljutni a börtönblokkokban lesz a legkisebb gondod ezen a pályán – az igaz ki hívás csak ezután jön. Az első rendezői utasításban szerepel két kivégzés (egy sárga, és egy piros) után megjelenik a következő ellenfél – akitől a baseballütőjét kell eltalajdonítani. Ezzel szintén egy kettes, és harmas szintű kivégzést kell bemutatnod a rendezőrnak, majd a folyosó végé cella ajtóhoz érve kimenteni az állásod a videokazettánál. A lerohanó deszantosokat vád kupán a baseballütővel, majd fellopózva a lépcső árnyékában, tedd hűvöre az emelten posztoló állatokat. Ebben segítségedre lesz a folytonos fedezékkeresés, a maguk árnyékos részeivel. A felkört megéve tulajdonképpen nincs is más dolgod, mint a túlsó részen lefutni a lépcsőn, és átszaladni a következő pályára. Ha esetleg energiaproblémáid lennének, lent az alsó részen, és a fenti cellák egyikében is találhatsz elszórva belőlük.

13. Kill the Rabbit

Időlimit: 20 perc

Akár Aliz Csodasországban is lehetne a következő pálya címe, vagy inkább Mátrix: Milyen mély a nyúl ürege? A lényeg, hogy a fehér nyulat kell követned a pályán, és természetesen szitává lőned, amint erre lehetőség lesz.

Először is fuss előre az ajtóhoz, majd miután felvetted a Shotgun tétleneket, várd meg, hogy előbukkanjanak a cellákból a rád várakozó egyedek. Végezd ki őket, majd kapcsolj vissza a kezdőpozícióra található kapcsolót, a kijárat reményében. Fuss át a folyosón, lé egészen a nyuszikához, aki egy adag löszert helyeztet letetbe neked, viszont magát nem. A cuccokra szükséged lesz, hiszen örült sok ember fog elszabadulni a lenti zárkából, és nem kevesen vesznek majd észre, hogy te itt fent ténykedsz. Lőj belejük a tétlénveidből (ne feledd, hogy a fejloves takarékosabb), majd ha végeztél velük, lent az ellenkező irányba tovább haladhatsz. A kihallgató szobákban energiát találj, ám a nyuszok beszélnek egy nagy rács mögé, te pedig ott maradsz a harminckal egy teremben. Lődd ki őket az oszlop mögül elő-oló bukkanna, majd a falikart meghúzza cipelj egy hullát a súlyérzékelős gombhoz a sarokban. Fuss át a rácsra, mentesd ki az állást, és kergesd végig a nyulat a folyosó végéig, majd le a lépcsőn. Itt azonban egy kis gerillaharcra kell berendezkedned, a dobozok rejtekeiből vadász le a lent oládkodó öröket. A nyúl, és a kijárat kulcs a toronyban található – miután felsompolyogtál és leavadastad a kulcs őrzőjét, válts távcsővesre, és az erkélyről célozd be a lent szóródórtórt maszkos állatokat. Miután tiszta a terep, a teherautó mellett onoshatsz ki a kinyíló kapu mögötti részre.

14. Divided they Fall

Időlimit: 25 perc

Vedd fel a tőled jobb kéz felé első zsineget, majd a sötétben elbújva kocogtasd meg a falat. A zajra megjelenő harcost tedd a múlt idővel egyenlővé, majd ismételd meg a lent masírozó kettőt kettől. Amire feltűntél vigyázz, ne vedd észre. A következő három rőre már jobban kell vigyáznod, mert vadászpuskával érkeznek, ami zűlélt bántalmakra nem a legmegfelelőbb gyógyszer. Szóval egy-küktől el kell vened a fegyverét, így utána már sokkal lazábban kivégezheted a másik kettőt. A roncs autó mögötti ajtón keresztül Ramirez nyó-



MANHUNT

VÉGIGJÁTSZÁS

mába eredithsz – ezt pedig jó sok hullán, és még több hüvelyen keresztül teheted meg (ez utóbbit, ha nem töltény lenne, szerintem nem is bálnád)... A lényeg, hogy feljuss a ház legfelső szintjére, miközben partizánként bevágódsz az árnyékokba, folyamatosan fedezéket keres-

fémbódéba, és lopózz a konténer mögé. Csapj egy kis zajt a frissen szerzett feszítővassal. Egy rendőr, két rendőr, és már vége is a szolgáltatnak... Most hívd magad után az újságírónt, majd a sarkon megint állítsd az árnyékba. Ideje a szemközti teherautó mögé lopóznod. Az itt



sel a rád rontó haramiák ellen. Energiák a szobában, de ha fogytán lennél, az ellenfelek is potyogtatnak majd bőszen. Miután a Ramirez egy egyszerű csellel mögéd került, így megfordult a hadrend: most lefele kell rohannod utána, viszont a sarakban megjelent két és fél perces számláló nem túl sok jót ígér. A csigalépcsőn futkározás közben ne felejtse el lelélni a szobákból előrepenő fegyvereket, és alulról rád küldött szabályásokat, majd a kethelyiségben keres fedezéket az autó mögött. Innen a szemközti magaslatra lépcsőzött trafáld fejbe Ramirezt, akiknek a kulcsával már el is hagyhatod a jobb felső sarakban lévő ajtón keresztül a területet.

15. Press Coverage Időlimit: 25 perc

Meglepő fordulat, hogy ennyi szenvedés után némi fény jelenik meg az alagút végén (és most pozitív értelemben véve): egy újságíró talál rád, aki Starkweather leleplezését tűzte ki céljának maga előtt. Ehhez azonban szüksége van rád, amit ezen a pályán teljes valószínűséggel megtagasztalhat. A Trump után tehát az újságírónt lesz az, akit kísérgetni kell – arra azonban vigyázz, hogy ha túl távol hagyod őt egy sarakban, eszeveszettül elkezd sikítózni, és rohanni utána.

A csatona végében állítsd be a csajt a kis

REJTETT IZGALMAK

A Bonus Features menüpont alatt megjelenő rajzok nem csak a családok otthona, hanem a rejtett pályák kiindulópontja is. A rajzokat ugyanis ötös csoportba osztva (1-5, 6-10, 11-15, 16-20) négy extrapályát is eldöntsölhetsz. Először azonban a három csillagért megkapott rajzokat kell begyűjteni. A Hard As Nails, Brawl Game, Monkey See, Monkey Die! és Time 2 Die pályákat a szokásos szintválasztó menüből érheted el, ha teljesített a feltételeket.

lelőtt rendőr fegyverével már könnyedén becserskészheted a többieket, akik az utca túlsó oldalán várnak rád. A randalírozás után eredj vissza az újságírónt, és a háza aajtáához érve nyitass ki vele. A mentés után gyorsan állítsd be a sarakba, majd tedd kezé a ravaszra, mert jó pár rendőr vigyázz a lakásához vezető lépcsőfordulót. Miután mind a bal, mint a jobb lakást megtisztítottad – váljatok ketté, te a rendőrök, a barátod pedig segítség után rohanjon. A tűzlétra után a sikátor végében menthetsz újra, ahol erősítésként két újabb rendőrről kell leszámolnod. Ez azonban mind semmi a kaszinó tetején megjelent távcsőveshez képest, úgyhogy szépen vedd be magad az épületbe és csinálj félkarú rablókat a pandurokból. Miután az erkélyen közvetlen közelről bebűntetted a fegyverest, vedd át a pozícióját, és tisztíts meg az időközben előzőlőnt utca, majd lefele haladva jobb kéz irányában folytassd az utad. A metróállomás már csak egy lehelnyire van tőled, ezt azonban a fánkos tehetetlen lóvó mesterlovász még őrzi. Lódd le, miután feltutottál a tűzlétra, majd a tető biztonságos rejtekekből a lent tébláboló fakabátokat is. A fémajtón keresztül egyenes út vezet a metróba.

16. Wrong Side of the Tracks Időlimit: 8 perc

Már a lépcsőn készítsd be az egyik nagy tűzerőű fegyvered, mert a peronon ugyanis három jómódár vár majd rád. Miután kicsináltad őket, a hatsó folyosókon jobb kéz felé indulj, lódd le az utolsó ajtót zárt, így a metró kocsik mögötti sínreke érkezel. Az alagút felé egy átvéto animáció veszi kezdetét, melyben egy rohamosztagot láthatasz közeledni feled. Ne várd be őket, hanem közéled a visszafelé szaladni az ajtó felé, ahonnan jöttél, majd vedd az ottani három gépfegyvert a semmivel egyenlően. Miután begyűjtötted a fegyvereket térj vissza az alagútba és cibáld meg az alvó macska ba-

juszát, végül a harmas elágazásnál válaszd a bal oldalit és elérkezel a mentőpontra. Az alagút végén lévő ajtó zárt, lódd le, így bejuthatsz bal kéz felé az irányítótoronyba, ahol az áramot visszakapcsolva már iszkolhatasz is vissza az állomáson vesztelő vonathoz.

A végállomáson szállj ki, vedd fel az energiát a sarakból, majd ments egyet a videokazettánál, és készüld fel egy heves tűzpárbajra a metrórendőrség tagjaival a peronon, valamint a lépcső tetején lévő aluljáróban is. Távozz balra, még további erősítés is érkezik a lépcsőn keresztül, majd a hot dogos kocsi után vigan szaladhatsz a kijárat felé.

17. Trained to Kill Időlimit: 20 perc

A maradj metróaluljárókban, vedd fel a zsinógot az orrod elől, majd fess csapj zajt végé, el a lenező rendőr torkát. A többiekbe eressz egy kis ólomot, majd fuss le újra a balra nyíló aluljáróba. A kijárat a nyitott pályaudvar másik végébe vezet, ám a másik lépcsőlejárathoz a pin-cében ér véget, ahol búsás gépfegyverekkel várnak a rendőrök. A feszítővasat a konténerek mögött találod hátul, amivel a szélső vagon mögötti kerítést nyithatod. Itt bal kéz felé az árnyék rejteket felhasználva sorban szedd le az erre grasszáló rendőroket, majd amikor összegyűlt egy tetemes mennyiségű, kezdj el jobb kéz irányban haladni. A nyitott vagonból begyűszerezheted magad, majd a dobokoznál szedheted le az egyenruhásokat. A közpő-ső vágányon parkírozó vagonon találhatod a második mentőhelyet, ahonnan nekifutásból átugorva néhány kocsi a kerítést szemközti oldalán kell teremned. Itt jobb kéz felé egészen a szemközti rácsokig kell, hogy szaladj, majd vedd fel a feszítővasat, atóled kicsit balra kell kinyitnod a továbbjutást jelentő kaput.

18. Border Patrol Időlimit: 20 perc

Úgy látszik, fordul a kocka – mert eddig megöl-ni akartak, most pedig megmentésére érke-ztek az álarcos kommandósok – ám semmi sem



tart sokáig, így a boldog pillantok sem: megint csak az életedért kell futnod Mrs. Rófi elől. De mindent a maga idejében – most először is ki kell nyitnod a garázs aajtáit, hogy beengedd azt a szerencsétlen, akitől elköbözhatod a fegyvert (fojtózsineget a sarakban találasz). A ház mögött egy feszítővas rejtezik – erre különösebben nem lesz szükséged lesz, de ha stílusosan akarod elintézni a dombóte tetején felbukkanásod város érzemeket, akkor csak rajta. Egyéb esetben szépen végezd ki őket a fegyvereddel, és a domb tetején lódd le a lakato-t az ajtóról. A bokorokitis után ködös idő, no meg fegyveres erők fogadnak – ezeket győzd le. A lenti úton található videokazettánál ment-heted ki az állásodat. Ami most következik, az

«« HA AZT VESZED ÉSZRE MAGADON, HOGY KÜLÖNÖS VONZALMAT ÁTÁPLÁLSZ A KÖZÉRTBEN FELLEHETŐ NYLONZACSKÓK IRÁNT, AKKOR IDEJE ABBAHAGYNOD A JÁTÉKOT.

ISTEN MÓD

A játék végig vitele után, egy különlegesen extra csallással is találkozhat a készítőnk jövőtől – ehhez mindösszen a főmenüben kell nyomva tartanod az L1, L2, R1, R2 gombokat egyszerre. A hangizenet egy gombkombinációt hordoz magában, ám visszafelé játszva csak akkor értheted meg rendesen, ha felveszed, és visszapörgeted ellenkező irányban. Az így megkapott kódosor azonban még mindig nem felel meg a teljes valóságnak, hiszen ahhoz, hogy elérd a kívánt hatást, meg kell azt fordítanod. Így a menüben a Le, Le, Kör, Fel, Négyzet, Háromszög, Négyzet, R2, Fel, Fel, L1, Háromszög kombinációt kell beadnod. A hatására minden szenvedésért kárpótolt – ezek után sérthetetlen leszel a játékban. (Nagyon fontos, hogy csak azután éli a kódot, miután egyszer már végigjátszottad a játékot.)

egy kis baráti dzsungelharca, a formára vágott botozásban – igyekezz szert tenni egyikük gépfegyverére, ez ugyanis halálalón könnyen és golyótakarékosan képes végezni az ellenfelekkel. Miután a kert nagy részét kipucoltad a körbábrintásban menthetsz állást újra, ahonnan egyenesen fuss le a lépcsőn, búj el a jobb kéz felé eső árnyékban. Szépen céltudatosan, és egyenként kihúzhatsz egy-egy fegyvert a bevásárló listáról. Húzd át a szemközti ház árkjárai alá és próbáld becskerészní a háttérben található lépcsősort. Az erkélyen strázsáló két távcsöves puskával rendelkező alakot így könnyedén likvidálhatod, s a lent megtiltított úton simán beosonhatasz Starkweather házában pincéjébe. Egy aprócska megjegyzés még így a végére: a pályán kivégzésekkel operálva jóval magasabb értékelést kaphatsz, mint ha csak fegyverrel aprítanád az ellent.

19. Key Personnel Időlimit: 20 perc

A villa belsejében már fokozódnak az izgalmak, hiszen egyre közelebb kerülsz bábmesterhez, valamint a térfüggetlen kameráknak köszönhetően hamarabb kiszúrhatják a kommandósok, hogy merre bújálkál. A pincében egy adag utánpótlást találsz majd – ezt nem árt fejben tartanod –, de egyébként az ajtón kilépvél azonnal lödd le a jobb kéz felé eső kamerát. A megjelenő hadat egész egyszerűen kicselezheted – búj vissza a pincében, az ajtóval szemben helyezkedj el, szépen szedd le őket abban a sorrendben, ahogy megpróbálnak belépni az ajtón. A folyosón jobbra indulj egy elágazáshoz érkezél, ahol egy jobbkanyar után szedd le a második kamerát is a falról. A továbbiakban balra egy folyosórészlet sejtik majd fel előtled, ahol a kamera után már csak a fogadóbizottsággal kell megmérkőznöd, hogy egy duplatalon keresztül a házúr nagytérmebe érkezsz. A közpén található kazettánál állást menthetsz, a szemközti ajtón keresztül pedig lejuthatsz a pincébe. Itt az árammal felkapsolással beindíthatod a liftet is, ám előtte még meg kell szerezned annak kulcsát, amit az emeleten tudsz majd megtenni a biztonsági szobában. Először is törj ki a pincéből, majd a főteremből az emeletre érve a nagy bejáróval szemben lelőhetsz egy újabb biztonsági kamerát. A balra található biztonsági szobában pedig a lifthez vezető kulcsot találod (igaz előtte vagy öt darab skarabeuszt kell eltenned

láb alól). Fordulj balra a sarkon, a kamerát lödd ki és már hívható is a liftet, amely az utolsó pályára repít téged.

20. Deliverance Időlimit: 15 perc

Mivel a liftből való szabaduláshoz után minden fegyvered oda – így egyelőre puszta kézzel kell barangolnod eme kihalt tetőtérben. Bár az is igaz, hogy nem lesz sokáig kihalt, hiszen Mrs. Röfi immáron életnagyságban ijesztget téged a motoros láncfűrészével... Ami a lényeg: a romos padláson elszórt 3 fajta fegyverrel hátba támadni, és természetesen élve megüszni az egészet. Mivel megjelenési koordinátái véletlenül szerűen generálódnak, azt hiszem pontos táncással nem szolgálhatok – de amint meglátod, azonnal menekülj árnyékos területre. Talán azt tudnod tanácsolni, hogy kezd a szobák átjutásaidat jobb kéz felé – azaz amikor csak tudsz irány felé haladj, és utána eljuthatsz egy vérrymoval teli folyosóig, ahol már megtalálhatod az első szobát, ami egy üvegszilánkot rejt. Utána fokozatosan haladj tovább jobb kéz felé. Végül a folyosó közepén találhatsz egy fakartot, és egy üvegszilánkot. Miután harmadszor is megsebesítetted, örülten szivta rohan a kijárat záró ajtóhoz. Lépj te is a nyomdokaiba, és jobb kéz felé vágj fel egy téglát, majd lépj fel a rámpán, kezdj el a szemközti oszlop mellett előre szaladni. A rövid lépcső után egy kihalt folyosóra érsz, ahol felfelé kell majd szaladnod, hogy a disznó kövessen, kicsit megtorpanjon a ráccsal fedett rész előtt. Miután visszafordult a tetőtérbe, menj utána, és egy téglával keltsd fel a figyelmét, majd ismét fuss vissza a tetőre, ahol a túlhúzott macal megfelelőkeze magáról belesétál a kelepcedbe.

A láncfűrészrel a kezdetben immáron teljes mértékben uraltathatod a helyzetet, kivéve akkor, ha a szemközti ajtón bekopogtatva öt darab fegyverrel találod szemben magad. Spuri le a földszintre, majd a padlástérbe vetve magad, búj el a lépcső árnyékában nyújtott sötétségben. Várd meg míg közel lép hozzád egy katoná, és a többiek jó távol kerülnek tőle, mert az R1-et nyomva tartva és az X-et mellényomva egy jó kis szeletelést vihetsz végbe. Csendes, gyors, és hatékony. Vedd el a fazon fegyverét, amivel kissé könnyebb lesz a társaid becskerészése, majd miután lesöpörted a Föld felszínéről Starkweather személyes védőit, ismét



zönek – bár folyamatosan jár a szája – annyi előnye van, hogy löfőfegyverrel rendelkezik. Eppen ezért, kapszold is ki a láncfűrészedet, hogy ne segítse az ő tájékozódását, a te lopakodásod. Figyeld meről szűrődik a hangja, és a falak mögött maradvá próbáld becskerészní őt, majd egy óvatlan pillanatban a háta mögül kilépvél elhelyeznli benne az fűrészdet ezer apró fogat.

Gratulálók, lelepleztetd a snuff-filmrendező Starkweathert, kivégeztetd a bandáját, cselekedet hatására letartóztatattk Carson City rendőrfőnökét – de ettől még mindig egy igen beteg játékot játszottál végig...

Bagó Péter

Konzolium

Bp. VI. Rózsa u. 80 Tel: 269 10 32

- Sony Ps2 akció
- Alapgép + Eye-Toy kamerák: 59.900.-
- Microsoft X-Box akció
- Alapgép+2 választható játék: 57.900.-
- Ps Onei: 25.900.-
- Nintendo GameCube
- Alapgép+választható játék: 29.000.-
- Nintendo GBAdvance
- Alapgép+Tomb Raider játék: 34.900.-

- Használt Ps2: 45.000.-
- Használt X-Boxi: 45.000.-

Játékok 3.900.-tól, kiegészítők, használt gép adás-vétel, beszámítás, szervíz, postai küldés.



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

VÉGIGJÁTSZÁS



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

➔ NEM KELLETT SOKÁIG VÁRNUK, ÚJABB SÖTÉT SZÖVETSÉG ALAKULT, HOGY ÁTVEGYE A HÓN ÁHÍTOTT BALDUR'S GATE IRÁNYÍTÁSÁT...

↓ INFO BOX

Tesztplatform: XB

Kiadó:

Interplay

Fejlesztő:

Black Isle Studios

Hivatalos honlap:

<http://bgda2.blackisle.com/>

Megjelenés:

2004. január 20.

Többjátékos mód: Van

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT: ■■■■■■■■

MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■■

JÁTEKÉLMÉNY: ■■■■■■■■

ÖSSZEHATÁS: ■■■■■■■■

↓ VÉLEMÉNY



A sztori a legutolsó pillanatilag tele van csavarokkal, mindvégig izgalomban tartva a játékost. Ehhez hozzájárul az is, hogy rendkívül sokrétű feladatokat kell megoldani.



Vérbeli kalandjáték, emiatt rendkívül összetett, ami a tapasztalatlanabb játékosokat elriaszthatja.

PS2

↑ PLATFORMOK

Újra sötét fellegek gyülekeznek Baldur's Gate városa felett. Bár Eldrith fenyegetése megszűnt, ezúttal még gonoszabb erők szöveteznek titokban. Még nem tudni, hogy mire készülnek, de máris vérszomjas banditák lepték el az utakat, miközben szivtelen bérgyilkosok titkos szövetsége uralma alá vonta az alvilágot. A város dicső hősei nyomtalanul eltűntek, amikor az Onyx torony összedőlt. Szerencsére Baldur's Gate mégsem maradt teljesen védtelen, máris közeleg a segítség rettenthetetlen kalandorok képében.

A játék kezdetén öt karakter – Human Barbarian, Dark Elf Monk, Moon Elf Necromancer, Dwarven Rogue, Human Cleric – közül választhatunk, melyek képességei és tulajdonságai teljesen különböznek. Mind egyenlően megvan a maga előnye és hátránya, így nehéz a választás. Szerencsére a készítő gondoskodtak róla, hogy a programot többször is végig játsszuk. Egyrészt rengeteg melléküldetést elhelyeztek a játékban, melyek karakterünként változók, másrészt a rejtett karakterekkel, és rejtett játékmódokkal csak az első végigjátszás után találkozhatunk. Az első végigjátszás után megjelenik egy úgynevezett „extreme” mód, melynek segítségével újra nekifuthatunk a játéknak, de a már meglévő, feltáptolt karakterünkkel.

Először is nézzük a legszükségesebb tudnivalókat, hogy aztán minél gyorsabban nekilátsunk a teljes végigjátszásnak:

- Nem tudunk bármikor menteni, csak az arra alkalmas helyeken. Ezeket a helyeket könyvet tartalmazó jelölik. Lehetőleg mindig elmentünk, sokszor egy mentési pont felbuknása egyben azt is jelzi, hogy nagyon nehéz rész következik.
- A minimápet folyamatosan használjuk, így könnyen megtaláljuk az összes titkos átjárót,

rejtett helyeket, átjárókat. A térképen sárga gömb jelzi a mentésre alkalmas helyeket.

- Ha egy karakter feje felett felkialló jel van, akkor vagy küldetést fog felajánlani, vagy fontos információval szolgál majd, ha szóba elegyedünk vele.
- Ha nyilasok és sima fegyveresek egyszerre támadnak minket (beleértve a főellenégeket is), akkor először a távolról támadókkal végezzünk először.
- A legnagyobb hangsúlyt a védekezésre helyezzük, mindenféle támadást ki tudunk védeni, és a nehezebb ellenségek, főellenégek legyőzéséhez ez elengedhetetlenül szükséges.
- Ha szorult helyzetbe kerülünk, akkor vonuljunk vissza, mert, ha az ellenfél egy darabig nem tud sebezni, akkor az életörök – a fejlődésünk miatt ráadásul egyre gyorsabban – visszaáll maximum szintre.
- Az összes ládát, hordót érdemes megvizsgálni, szedjük össze az ezekben található aranyat, és italokat, ezek nem fogják feleslegesen foglalni a helyet.
- Érdemes minden pályát töviről hegyire bejárni, még ha a végigjátszáshoz nem is lenne kötelező, pont a lényegtelenné tűnő helyeken találjuk meg a leghasznosabb fegyvereket, páncélozatot.

A történetről csak a legszükségesebb elemeket árulom el a leírás során, hogy minél több

felfedeznivaló maradjon a játékosokra. Annyit azonban elárulok, hogy a titokzatos szövetség leleplezése mellett saját karakterünk múltjának felderítése is fontos feladatunk lesz. Az alábbi végjátászás Ysuran, a Moon Elf Necromancer kalandjait tartalmazza, tehát, ahogy írtam, a mellékküldetések a többi karakter esetében elterelhetnek. A mellékküldetéseket ezért külön ki is emelem (MK).

A végjátászásban – a helyszöke miatt – a küldetések leírásánál főleg a speciális részleteket írom le. A pályákat amúgy is érdemes teljesen bejárni, egyrészt megtaláljuk az összes rejtett kincset, másrészt így a lehető legmagasabb szintű karakterrel juthatunk el a főellenséghez. A képességeket és tulajdonságainkat meghatározó tapasztalati pontszám elérésekor fejleszthetjük. A kedvenc varázslatainkat, az az alapvető képességeket fejlesztjük minél magasabb szintre, de érdemes az összes varázslatot megtanulni. Én a Flame Arrow és az Enervation varázslatokat fejlesztettem a legmagasabb szintre először, és többnyire ezeket használtam. Ennyi bevezető után ugorjunk fejést a kalandokba.

Prologus

Az úton induljunk el, hamarosan találkozzunk Keairával, aki elmondja, hogy ő egy karaván őrzője, éppen Baldur's Gate-be tartottak, amikor a „Vörös Agyar” banda marta a karavánt, megadták nekik, és miután majdnem mindenkit lemészároltak, a túlélőket rabul ejtették, és magukkal vitték a Trollok Erdéjébe (Trollback Forest). A marta a karavánt, és erre egyenesen Wayfork Village felé vette útját, hogy a falut porig égesse. Keaira megkér, hogy segítsünk megtalálni a foglyokat. Az utat követve – és a marta a karavánt kiirtva – eljutunk a trollok erdejébe. Az erdőben már nyilas goblinokkal is meggyűlök a bajunk, érdemes nekünk is nyilat, vagy egyéb távolról használható fegyvereket (mágiát) használni. A goblinoknál kívül denevérek, és farkasok is az életünkre törnek. Az ellenfelek táborhelyein gyertyavető átványokat találunk, érdemes minden gyertyát felvenni, és folyamatosan cserélni őket, hogy csak a legerősebb sebzésűek maradjanak nálunk. Fejlesztéssel elérhetjük, hogy egyre több tárgyat elbírhjunk, de csak az első rész végén találkozzunk majd a kereskedővel, akinek el



tudjuk adni a felesleges dolgokat, és addigra minimum háromszor annyi tárgyat össze fog gyűlni, mint amennyit cipelni tudunk. A legjobb fegyverek, eszközök ráadásul általában egyre kisebb süllyak.

Az erdőt járva eljutunk a goblinok barlangjához (Red Fang Goblin Lair). Odabenn régtől egy csapatnyi ellenfél támad ránk, közülük többen fedezékből lönek ránk. Jó, ha az ilyen helyzetek megoldását hamar megtanuljuk, ez még

jó néhányszor előfordul majd. A csapetapától nem messze találunk egy ládát, amely egy kulcsot rejt. Nem győzőm hangsúlyozni, minden ládát keressünk és vizsgáljunk meg, ne kelljen a pálya másik végéről visszamászalkálni emiatt. A közeli mentésre alkalmas helyen találunk három kaput, egyet-egyet az oszlop jobb és bal oldalán, egyet felfelé. Az utóbbit a megtalált kulccsal tudjuk kinyitni. A kapu mögötti pályán újabb kulcsokat, és hat foglyot találunk, akiket ki kell szabadítsunk. Ezen kívül meg kell találjuk a karaván vezetőjét is. A rabok celláitól nem messze egy kincses kamra bejáratát találjuk (Bile-Tooth Treasury). Idebenn hatalmas pókokkal kell megküzdünk, hogy egy újabb kulcsot megszerezzünk. A kincses kamrából kilépve egy újabb kaput találunk. Belépve megtaláljuk a pók verem bejáratát (Spider Breeding Pit). Odabenn rengeteg pókot kell megölnünk, így össze tudunk gyűjteni némi extra aranyat. A veremből jöjjünk vissza, és találunk egy újabb kaput. Még ne menjünk be, inkább sétáljunk vissza a mentési pontnál található három kapuhoz. A jobboldali mögött egy sötét barlang bejáratát találjuk (Dark Cave), odabenn rengeteg szárnyas ellenfél, és két láda vár ránk. A baloldali kapu mögött rengeteg ellenfél vár arra, hogy erősebbre tanítsuk őket. Amikor ezzel megvagyunk, menjünk vissza a veremhez közeli ajtóhoz, és menjünk be, itt végre megtaláljuk a karaván vezetőjét, Randalla Brasshornt. Megkér minket, hogy kísérjük el Baldur's Gate-be, busásan megfizet minket a fáradozásunkért.

Az út mellett találkozzunk Randallával, nem messze Wayfork Village-től. Beszéljünk vele, elmondja, hogy a marta a karavánt itt vannak a faluban, éppen halomra ölik a lakókat. Kilenc embert kell megmentenünk, a falu területén elszórva találjuk meg őket. A második mentési pont a fogadó előtt található. Menjünk be a fogadóba. Találkozzunk az első főellenfegyünkkel, Harnak a hentes (Harnak the Butcher) személyjén. Megjelenik egy sáv, ami az életetérjét jelzi. Először a nyilas goblinokkal végezzünk, utána Harnakkal. Lehetőleg ne bocsátsozzunk közelharcba. Amikor végeztünk vele, megérkezik Randalla. Először beszéljünk Laranival, a fogadóssal, majd Randallával. Irány Baldur's Gate.

Első rész

Megérkezzünk, Randalla átadja a beigért jutalmat. Megkér, hogy mik a szándékain, vállalkunk újabb küldetésre, vagy előbb szeretnénk körülnézni. Válasszuk az utóbbit, ekkor elmondja, hogy ha már készen állunk, akkor a Purple Wynn fogadóban (Purple Wynn Inn) keressük. A fogadó előtt találunk egy mentési pontot. Nézzünk körül a városban, a térféren nyíllal jelölt helyeket keressük fel, hogy gyorsan kisimérjük magunkat. Ezután menjünk a fogadóba, beszéljünk Keairával, majd Randallával. Két feladatra is van a számunkra, titokzatos gyilkosságok és emberrablások zaklattak fel a lakókat az elmúlt időben. Válasszuk először a gyilkosságok felderítését.

Randalla elmondja, hogy ebben az esetben menjünk a Bloodmire birtokba (Bloodmire Manor). A fogadóból kilépve menjünk felfelé az utcán, egészen a birtok bejáratáig. Odabenn túsokat köpő szörnyek garmadája fogad minket. Ki kell szabadítani őket, a bezárt ajtók kulcsait a ládáknál találjuk meg. A csa-

tározások közben megszerezzük az első recall italt. A START gombot lenyomva a játék menüjébe jutunk, itt a Recall opciót választva – ha van ilyen ital nálunk – vissza tudunk teleportálni Baldur's Ha nagyon szöveg-vagyunk, vagy pályáról kell visszatérni a városba, akkor ez a lehető legjobb jöhet. A ládákban elrejtve megtaláljuk a csembaló kottájának öt részletét. Az első szinten megtaláljuk a pince lejárátát (Bloodmire Cellar), odalenn pókokkal, bogarakkal kell végezünk, és találunk néhány ládát, hordót. A térféren több helyen ott is jelöl átjárót, ahol nem aji, hanem könyves polcok állnak. Ezek amolyan titkos ajtók, az X-el itt is be tudunk jutni. Az összes szolgát megtaláljuk az első szinten, de a kották közül kettő még hiányzik. Ezeket a második szinten találjuk. A második szinten találjuk a padlás bejáratát (Bloodmire Attic), itt egy kis ügyességgel – ládák mögé kell beugrani – több ezer aranyat nyerünk. Menjünk vissza az első szintre, a bejárat mellett jásztsunk le kottáiban található dalomat, ekkor kinyílik egy titkos csapajót, a bejárat melletti teremben. A titkos ajtó Luvia laboratóriumába vezet. Menjünk le. Az egyik teremben



rengeteg ellenfél támad ránk, miután végeztünk velük, olvassuk el az itt található levelet. Egy nagyobb csarnokban az emelvényen találunk egy kart, húzzuk meg. A következő terem ajtaja kinyílik, itt találkozzunk következő főellenfegyünkkel, Attrociousal. Először a kisebb ellenfelekkel végezzünk, majd vele. Ekkor Luvia szól hozzánk, azt mondja, ha már elég jásztsunk a kis kedvenceivel, keressük meg őt. Kinyílik egy ajtó a következő teremben, mely a laboratórium következő szintjére vezet. Menjünk le. Az ellenfelek lemészárlása után egy rászós ajtóhoz érünk, menjünk be. Végre megismerkedhetünk Luvia Bloodmire-rel. Luvia két saját tényezőssű szörnyét ereszt ránk, melyekkel végezzünk. Próbáljuk meg távol tartani őket, amennyire csak lehet. Amikor megvagyunk, Luvia kereset old, de búcsúzóul zöld színrű mágess gázra árasztja el az egész birtokot. Meneküljünk vissza, amilyen gyorsan csak tudunk. Ha van nálunk recall ital, akkor használjuk bátran. Menjünk a fogadóba, beszéljünk Randallával.

MD: Ha már van 2000 aranyunk, menjünk el Omdul házához (Omdul's Manor), az öreg ugyanis információkkal szolgál a múltunkról. Ez azért fontos, mert minél több mindent tudunk meg a múltunkról, annál tapasztaltabbá válunk. Az információ mellett 2000 aranyért

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

VÉGIGJÁTSZÁS

2000 XP-vel is gazdagabbak leszünk. Ezután menjünk vissza a fogadóba.

Beszéljünk Randallával az emberrablásokról. Elmondja, hogy a Dicsőségs keze (Hand's of Glory) nevű banda felelős a rablásokról, akiknek rejtekhelyére a raktárépületen keresztül lehet eljutni. A fogadótól lefele induljunk el, majd menjünk balra. A raktárban rengeteg tolvajjal kell elbánnunk, akik ráadásul vérszomjas kutyákat uszítanak ránk. Az egyik tolvajnál találunk egy arany kulcsot, amire hamarosan szükségünk is lesz. Az ajtót kinyitva megtaláljuk a rejtekhely bejáratát. Menjünk le. Az egyik rablónál találunk egy kulcskarikát, ennek segítségével kiszabadíthatjuk az első rabot. Rajta kívül még négy rabot kell kiszabadítsunk, járjuk körbe a pályát, könnyen megtaláljuk őket. Az utolsó rab a megtalálása után elmondja, hogy rajtuk kívül még egy embert elraboltak, de őt elszállították Argesh börtönébe (Argesh's Hold). Az információk kívül még egy kulcsot is ad nekünk. Pár teremmel arább meg is találjuk a börtön ajtaját. Menjünk be. Itt kihalgatjuk Argesh-t, aki éppen parancsba adja embereinek, hogy menjenek a „Vörös Agyar” banda titkos rejtekhelyére. Ezután meg kell ütköznünk vele, nagyon gyorsan mozog, próbáljuk távolról gyengíteni. Amikor sikerül leteríteni, egy kis vaskulcsot, és a „Vörös Agyar” banda titkos rejtekhelyének térképét találjuk nála. A következő teremben szabadítsuk ki az utolsó rabot. Menjünk vissza a fogadóba, beszéljünk Randallával. Azt javasolja, hogy keressük meg az őrség parancsnokát, biztosan lesz feladata számnunkra.

MK: Ha újra beszéljünk Randallával, akkor elmondja, hogy talált egy érdekes térképet, amit megvehetünk tőle. Ajánlhatunk száz, 200, 300, 400, 500 aranyat, én nem alkudoztam, megvettem ötszázért. Ekkor a világ térképén (a városból kilépve ezt a térképet látjuk, itt tudjuk kiválasztani, hogy hova menjünk) megjelenik az Éles fogak erdeje (Woods of the Sharp Teeth), ahova minden rész során elmehetünk. Itt az erdőn kell átverekedni magunkat, végeznünk kell az összes ellenséggel.

Igy némi extra aranyhoz, és tárgyakhoz jutunk.

MK: Van felesleges 4000 aranyunk, menjünk el

Odmuilloz, aki újabb információkat szolgált a múltunkból (jutalom: 4000 XP).

Menjünk Sallus-hoz az őrség parancsnokához, és beszéljünk vele. Elmondja, hogy éppen az a leghőbb vágya, hogy megtalálja a „Vörös Agyar” banda titkos rejtekhelyét. Nagy szerencséje van, hiszen mi megszereztük azt a térképet, ami alapján könnyen meg lehet találni. Felbérlet minket, hogy csapjunk le a táborra. A kérdésünkre, hogy miért nem egy hadsere-

a nyomait, ami nem lesz könnyű a ránk törő ellenfelek, és a rengeteg csapda miatt. Ha átverekedtük magunkat, megtaláljuk a szökő ösvényt (Escape Passage). Menjünk be, majd a csapdákat kijátszva menjünk el a Tűz és Szél pincéjének (Firewind Cellar) bejáratáig. A pincében a Bloodmire birtokhoz hasonlóan titkos ajtókat találunk, itt nem jelzi ezeket



get küld, az a válasza, hogy csendes, diszkrét akcióval lehet csak a martalócokat legyőzni, ha nagy sereget küldene, akkor valószínűleg a banda gyorsan olajra lépne. Azt mondja, hogy a hegyek felől közelítsük meg a táborn. Menjünk a világ térképéhez, és irány a Rejtő-erdő alsó szirtjei (Cloak Wood Lower Cliffs). Itt farkasokon lovagló goblinok támadnak ránk, egy megölésük kétszer annyi erőfeszítésünkbe kerül, mint a sima goblinok esetében, ugyanis az ütéseink hatására először csak a farkasok halnak meg, és a goblinok gyolosan támadnak tovább. A szirteken kacskaringózva haladjunk felfelé, amíg egy barlang (Cave) bejáratához nem érünk. Mielőtt bemennénk, azt javasolom, hogy a fém fegyvereinket és páncélzatunkat cseréljük le. Ugyanis odabenn – hatalmas skorpíó kinézetű – fémvészörnyek várnak ránk, akik csak akkor támadnak, ha valamilyen fémre éreznek, és simán eltűntetik a fegyvereinket és páncélzatunkat. Ugyan a játék jelenlegi szakaszában ez még nem jelent olyan nagy veszteséget, de később elég fájó, ha a varázskövekkel felturbózott fegyvereitűnk eltűnik egy szempillantás alatt. Menjünk be a barlangba. A fémvészörnyekről kívül fedezék-ből tüzelő rosszfiúk várnak ránk. Ha keresztül verekedtük magunkat a pályán, megtaláljuk a Rejtő-erdő felső szirtjeihez (Cloak Wood Upper Cliffs) vezető kijáratot. Kövessük az utat, majd jó pár csepeté után megtaláljuk végre a Rejtő-erdőt (Cloak Wood). Itt újabb séta és csatározás hegyek várnak ránk, de nem kell túl sokat mennünk, hamarosan megtaláljuk a „Vörös Agyar” banda titkos rejtekhelyét. Menjünk be. A barlangban egy-két igen erős ellenfél vár ránk, kössük fel a gatyát. Kisebb csapatolások után megtaláljuk a Vörös Királynő búvóhelyét (Red Queen's Lair), ahol rögtön meg is küzdhetünk a királynővel. Rengeteg mágius trükköt bedob, először a csatlósaival végezzünk, hogy ne akadályozzanak a királynő elleni küzdelemben. Amikor már azt hisszük, hogy végre sikerül legyőzni, kóddé válik. Kövessük

könyvespolic, vagy bármilyen más, az X-et megnyomva a fal mozdul el. A pályát járjuk körbe, eljutunk Lady Arogaziahöz, aki csapdába csal minket, egy csapóját nyit ki, amikor belépünk a terembe. Lezuhanunk a Tűz és Szél kazamatájába (Firewind Dungeon), ahonnan ki kell szabadulnunk. A cellában három ajtó van, először aktiváljuk a középső ajtó mögött található kapcsolót, ekkor kinyílik egy ajtó, és néhány vérszomjas ellenfél támad ránk. A folyosón újabb zárt ajtót találunk, melyet a közelben



található karral tudunk kinyitni. Menjünk végig a pályán, ami a katakombákba (Catacombs) vezető létrához nem érünk. Ott rögtön Felldane szellemébe (Ghost of Felldane) ütközünk, ami nem nagyon örül váratlán látogatásunknak. Két lehetőségünk van, segítsünk neki bosszút állni (mindig az első lehetőséget válasszuk a szövegek közül), vagy megküzdhetünk vele. Válasszuk azt, hogy segítsünk neki, hacsak nem akarunk elesni a felajánlott jutalomtól, ami elég nagy botorság lenne. Megszámlálhatatlan ellenfél leküzdése után megtaláljuk a Tűz és Szél birtokára (Firewind Manor) visszavezető utat. Ezután háborítatlanul folytathatjuk utunkat, egyetlen ellenfél sem tör ránk. Egy-szer csak hangokat hallunk, Kharne és Lady Arogazia beszélgetnek. Hallgassuk ki a beszélgetésüket, és amikor Kharne távozik, Lady Arogazia jelzi, tudja, hogy itt vagyunk. Amikor meg akarjuk ölni, sárkánnyá változik, és tűzbe

borít mindent. Menekülünk, amilyen gyorsan csak tudunk. Az ajtóban találkozunk Felldane szellemével, aki átadja a beígért jutalmat. Intsünk neki búcsút, majd távozzunk. Irány Baldur's Gate, és az örök kapitánya.

A küldetés befejezése után a fogadóval szemben megjelenik a kereskedő (Trader). A leírásban nem fogom külön kihangsúlyozni, hogy mikor érdemes megkeresni. Én személy szerint minden küldetés után eladtam neki a felesleges dolgokat, és amikor varázsköveket találtam, akkor azok segítségével fejlesztettem a kedvenc fegyvereim. Arra figyeljünk, hogy az alapszintű – Shoddy – fegyvereket nem tudjuk fejleszteni.

MK: Beszéljünk a kapitánnyal, aki elmondja, hogy a csatornában elszaporodtak a szörnyöségek állatok, rémek, mióta a város három hete eltűnt. Ha úgy tartja kedvűnk, akkor némi jutalom ellenében rendet tehetünk. A csatorna lejárátát az Odmul házához vezető úton találjuk, menjünk le a csatornába, ahol száztíz szörnyet kell megölnünk. A zselé kinézetű ellenfelek távolra hárdozva fegyverekkel, fegyverekből, és sarkok mögött támadjuk. Ha megvagyunk, menjünk vissza a kapitányhoz.

MK: Ha van felesleges 8000 aranyunk, menjünk el Odmulhoz, aki újabb információkkal szolgál a múltunkból (jutalom: 8000 XP).

Ha mindennel megvagyunk, menjünk a fogadóba, beszéljünk Randallával. Kifaggat minket, hogy mi történt, illetve mire jöttünk rá, mióta nem találkoztunk. Azt mondja, hogy egy barátja, Jherek beszélni szeretne velünk, a raktárban vár ránk.

Második rész

Találkozunk Jherekkel, aki megkér minket, hogy gyűjtsünk össze neki négy életbevágóan fontos tárgyat, melyek: a villámás gömbje (Orb of Thunder), a jade oktaéder (Jade Octahedron), az örök tűz üstje (Brazier of Eternal Fire), és az óceán urnája (Oceanic Urn). Választhatunk, hogy melyiket akarjuk megszerezni.

I. A villámás gömbje

Menjünk a világ térképehez, és ott válasszuk ki a célpontnak Lyran börtönt (Lyrian's Hold). Menet közben megtámadnak minket, gyakorlatilag egy kisebb pályán ki kell irtuk az összes ellenfelet. Ha megvagyunk, akkor mehetünk tovább az eredeti úti célnak felé. A ház első szintjén járjunk körbe, minden ellenféllel beszéljünk. Három bejáratot találunk az első szinten, az obszervatórium (Observatory) és a pince (Cellar) ajtaja zárva van, menjünk a második szintre. Elkepesztő ellenség és csapda kavalkád vár ránk. Egy titkos ajtó mögött egy könyvekkel teli asztal találunk, vizsgáljuk meg. Kiderül, hogy Lyran egy szellem, amiatt csak a pincében tudjuk megölni, de ehhez el kell pusztítanunk a földi maradványait tartalmazó urnákat. A következő teremben rögtön összefutunk Lyrannal, aki tényleg sérthetetlen, úgyhogy futas az első szintre, majd a pince bejáratához. Ott újra összefutunk Lyrannal, aki megfenyeget minket, hogy most már tényleg takarodjunk a kastélyából. Ne hagyjuk magunkat megfélemlíteni, menjünk be a pincébe. Az ajtó mögött a földön egy hulla hever, vizsgáljuk meg. Kiderül, hogy valaha ő is egy ka-

landor volt, aki meg akarta ölni Lyrant, de nem jött rá, hogyan tegye ezt. Ezután elkepesztően nehéz rész következik, szinte lehetetlennek tűnik átjutni, de ha nem kezdünk el minden ellenféllel harcolni, akkor sikerül átjutni. A hordókat, ládákat azért üssük szét, hogy minél több italt össze tudjunk szedni. Így eljutunk Lyran sikkimájához (Lyran's Ossuary). A sikkimájában Lyran ránk támad, folyamatosan adogoljuk az italokat, és sorban üssük szét a földi maradványokat tartalmazó urnákat. Az utolsó egy urnával teli teremben van, minden urnát szét kell zúzni, így egyrészt megtaláljuk Lyran kezét, másrészt megöljük a szellemét. Nézzük meg az összes ládát, majd menjünk az obszervatóriumhoz, ahová Lyran kezét felhasználva már be tudunk jutni. Aki hozzájár hasonlóan úgy érzi, hogy nem járta teljesen körbe a második szintet, az nyugodtan menjen fel, én még találtam egy-két titkos helyet. Ezután menjünk be az obszervatóriumba, vizsgáljuk meg Lyran időjárás masináját (Lyran's Weather Machine), megtaláljuk a villámás gömbjét. Amikor lefelé igyekszünk a lépcsőn, megjelenik Sleyvas, aki követeli a gömböt. Küzdjünk meg vele, és két



csatlósával. Menjünk Baldur's Gate-be és beszéljünk Jherekkel.

II. Jade oktaéder

Jherek elmondja, hogy az oktaédert a Kalapács csarnokaiban (Halls of the Hammer) kell keresnünk, amit a Mocsáros Felvidéken (High Moor) találunk. A felvidéken találkozzunk Candennel, aki elmondja, hogy az urát és ünnöjét elrabolták, elvitték őket Brigand börtönébe (Brigand's Hold). Ha elvállaljuk ezt a melléküldetést, akkor Canden bejelöli a térképen a helyet. Amint megtisztítottuk a területet, a térképen bővíjük a Kalapács csarnokaira (Halls of the Hammer). Óvatosan közeledjünk, itt a szakadék nem csak mutatóba van, tényleg le tudunk zuhanni. A vékony ösvénynek mindegyikét érdemes bejárni. A nagy átjárón menjünk be, megtaláljuk a második szint bejáratát. Bentről újabb érdekességgel kell számolnunk, vannak olyan ládák, melyek felnyitását után megharagnak, tehát először meg kell ölni őket, és csak utána jutunk a tartalmukhoz. Amúgy rengeteg arany van elszóva az egész pályán. Nemsokára megtaláljuk a harmadik szint bejáratát. Odabenn összefutunk következő főelleniségünkkel, Chimerával, a 3 fejű sárkánnyal. Várjuk meg, amíg leszáll, és akkor támadjuk teljes erővel. Amikor megöljük, megkapjuk a Jade oktaédert. Utban Baldur's Gate felé újra megtámadnak minket, öljük meg mindenkit, majd menjünk Jherekhez.

III. Az örök tűz üstje

Jherek elmondja, hogy az üstöt a Dragonspear kastély romjai (Dragonspear Castle) alatt találhatjuk barlangban találjuk meg. Út közben trollok támadnak ránk, öljük meg őket, utána menjünk tovább. A kastély romjait járjuk be, öljük meg az összes ellenséget. Érdemes jól körülnézni,

jó pár láda van elszóva. A kazamata (Dungeon) bejáratánál találkozzunk Felletth-lel, Tempus papjával (Felleth Cleric of Tempus). Elmondja, hogy nagyon örül az érkező kalandoknak, eddig mindeket felajánlotta, hogy az összes lent talált kincset megtarthassák, ha hajlandók lennemi, de van lenn valami, amit nagyon szeretne megkapni. Ez Tempus medálja. Eddig azonban senki sem jött vissza, aki lement. Lenn az ajtókat a karok segítségével tudjuk kinyitni. Az egyik folyosón találunk egy zárt ajtót, a folyosó végén – ahol két cellából ellenfelek törnek ránk – találunk egy kart, ez kinyit egy titkos ajtót. Ott találunk hart kart, ebből egy az előbbi zárt ajtót nyitja. A többi csapdákat aktivál... Menjünk vissza az ajtóhoz, a következő terembe lépve a hátunk mögött az ajtó bezárul, és két oldalról rengetegen támadnak ránk. Amikor mindenkiel végeztünk, a cellákban találhatók karokat húzzuk meg, ekkor kinyílik a szemközti ajtó. Ezután egy táborhelyre érünk, kétféle mehetünk. Jobbra egy cellában megtaláljuk Tempus medálját. Ezután menjünk balra. Az út háromfelé ágazik, a középső út végén egy ajtó van, amelynek kinyitásához négy kart kell megölnünk, ezek a két szélső út végén, és a bejáratú ajtó két oldalán található beugróknak vannak. Az ajtón keresztül a következő szintre jutunk. Induljunk jobbra, egy sereg nyilas védi a sir (Tomb) ajtajának kapcsolóját. Húzzuk meg, járjuk körbe az összes sarok beugrót, majd menjünk le a barlangba. Odalenn denevérek, és hatalmas pókok támadnak ránk. Menjünk előre történelmi, megtaláljuk Uchalothé buvóhelyét (Uchaloth's Lair). Uchalothé hipnotizálással próbálkozik, de nem sikerül neki. Öljük meg a csatlósait, és kerüljük el a bénító varázslatait. Amikor

meghal, megkapjuk az üstöt. Menjünk vissza Felletth-hez, aki odaadja a beígért jutalmat. Menjünk vissza Jherekhez.



meghal, megkapjuk az üstöt. Menjünk vissza Felletth-hez, aki odaadja a beígért jutalmat. Menjünk vissza Jherekhez.

IV. Az óceán urnája

Jherek elmondja, hogy Seer öbléhez (Seer's Cove) kell elhajoznunk, ott találjuk meg az urnát birtokló kalózokat. Öljük meg az utunkban álló kalózokat, eljutunk Khorts kapitányhoz, akit meg kell küzdjünk. Miután megöltük, menjünk le a Tenger Templomába (Sea Temple). Rengeteg béka leküzdése után eljutunk a következő szint bejáratához. Menjünk le, a zárt ajtó mögé nagy kerülővel tudunk eljutni. (Mehetünk jobbról és balról is.) Találkozunk Dibttal, a béka pappal, akit szokás

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

VÉGIGJÁTSZÁS

szerint hatástalanítanunk kell. Menjünk tovább egyenesen, az oltárról vegyük el az urnát.

A ládakat rejtő szobákba titkos ajtók segítségével tudunk bejutni. Irány vissza Baldur's Gate-be. A visszafele úton eltűnik az urna, valószínűleg az egyik tengerész lopta el. Jherek elmondja, hogy a tolvaj Hegypermenné (Hill's



Edge) akarja lepasszolni a zsákmányt. Menjünk oda, várunk szűn mindenki el, a kékrűhasú fickó megölelése után visszajárjuk az urnát. Beszéljünk Jherekkel, elmondja, hogy Odmuinnál lesz, ha szeretnénk még segíteni.

MK: Menjünk Brigand romjaihoz (Brigand's Ruin) ahol rengeteg ellenfél meggyilkolása után megtaláljuk Brigand csarnokának (Brigand's Hall) bejáratát. Odabenn járjuk körbe a pályát, majd küzdünk meg Sart Sarkattal. Amint meghal, megtaláljuk Lady Cadmere cellájának kulcsát. A cellát megtaláljuk a közepben, engedjük ki a Ladyt, megkapjuk a jutalmat.

MK: Ha beszélünk Randallával, akkor nem csak Woods of the Sharp Teeth-be, de Skull Gorge-ba is elmehetünk egy kis kincs vadászatra.

Ha mindennel megvagyunk, menjünk Odmuihoz és beszéljünk Jherekkel.

Harmadik rész

MK: Ha már úgyis Odmuinnál vagyunk, keressük ki újra a múltunkról. 16000 aranyért cserébe 16000 XP-vel, és újabb információval leszünk gazdagabbak. Elmondja, hogy további információért menjünk el Zarad Duskmarrow-hoz, az óratornyába (Zarad's Clock Tower). Zarak nem örül a viszonzatlanságnak, ránk küldi az automatónjait (robotjait). Járjunk körbe, irtunk ki minden ellenfelet. Egy titkos ajtó mögött hatalmas robotot kell ártalmatlanítani, ekkor kapunk egy kulcsot. A dolgozószobába (Study) nem tudunk bejutni, menjünk először a haragtorny (Bell Tower) feljára. A toronyban egy kis küzdelem után egy ládát találunk, melyben ott lapul a dolgozószoba kulcsa. Menjünk is be, és küzdünk meg Zaraddal. Hasonszerűségeket varázsol, de elég könnyű kitalálni, hogy melyik az igaz Zarad. Őljük meg, majd menjünk vissza Baldur's Gate-be. Beszéljünk Odmuinnal. Ezután beszéljünk Jherekkel, aki elmondja, hogy el kell mennünk mind a négy elem – levegő, föld, tűz, víz – síkjára, mert az összes elem alapkövét aktiválni kell. Miután Jhereknél kiválasztjuk, hogy hova megyünk, Odmuinnal kell beszélni.

I. Levegő (Air)

Fényes gömbök és forgószékek próbáinak letaszítani a magasból. Minden mentési lehetőséget használjunk ki. Mikor odaérünk az alapköhöz, meg kell küzdünk Habbazár

Doomwinggel, aki egy oroszlanfejű sárkányon lovagol. A farkából nyílatok lőnek, és ha a közelében maradunk sokáig, akkor sziklazáporral is támad. Eközben persze nyilasok is támadnak minden oldalról. Amikor a sárkány elpusztul, Habbazár köddé válik, és az összes nyílás elpusztul. Menjünk az emelvényhez és aktiváljuk az alapkövet. Irány Jherek.

II. Föld (Earth)

Tegyük el a fém fegyverzetet, és cseréljük le a fém páncélzatot bőrre és fára, féműző szörnyekkel teli pályára vár ránk. A szürke kőfalakat le tudjuk bontani, több helyen csak így tudunk átjutni. Rengeteg ellenfél vár ránk, köztük hatalmas kőszörnyek, akik bukfencezve akarnak a földre kényszeríteni minket. Az alapkönel Luvia vár ránk, látszólag gyorsan meg tudjuk ölni, de ekkor újjaeled, sokkal nagyobb, erősebb, és randább alakban. Ne maradjunk a közelében, mert akkor zöld mérget felhőzt fúj ránk. Intézzük el az embereit, majd őt magát. Aktiváljuk az alapkövet, majd irány Jherek.

III. Tűz (Fire)

Járjuk végig a pályát, az alapköhöz vezető utat rengeteg nyílás védi, odabenn pedig meg kell küzdünk Aizagorával, a sárkány Ladyvel. Nincsenek segítői, egymagában is igen nehéz ellenfél. Nem hagyja, hogy közel kerüljünk



hozza, tüzet okád, lángcsóvákat zúdít ránk. Ha meghalt, aktiváljuk az alapkövet. Irány Jherek.

IV. Víz (Water)

Kövessük az utat, őljük meg az ellenfeleket. Eljutunk az alapköhöz. Illúdrával a vízi szörnyekkel kell megküzdenünk. Ne a szörny csapokodó csápjait, vagy a fejét, hanem az emberi alaknak tűnő csápjait támadjuk, nem lesz könnyű, folyamatosan eltűnik, a csapokkal csapokod eszevesztetten, és közben sziklák zúdulnak a fejünkre. Őljük meg, aktiváljuk az alapkövet, irány Baldur's Gate és Jherek. Hirtelen megjelenik Kharne, a beszélgetés végén megkérjük, hogy segítsünk a megmenteni Baldur's Gate-et. Miért ne tennénk?

Negyedik rész

Kiderül, hogy Mordoc Selanmere a vámpír irányítja a dolgokat a háttérből, végeznünk kell vele, ha meg akarjuk menteni Baldur's Gate-et. Ezúttal nem egyedül várunk neki, velünk tart Jherek és Kharne is. Még észbe sem kapunk, máris megkezdődik a csontok háborúja. Találó az elnevezés, regimintyri csontvázait kell elintéznünk. A pálya végén belépethetünk a Sápadt éjszaka tornyába (Keep of Pale Night). Itt hamarosan újabb főellenséggel találkozunk, Nightwalker személyében. Egész könnyen le tudjuk győzni, bár rengeteg csontváz próbálja ezt megakadályozni. Amikor Nightwalker meghal, a körülötte álló csontvázak is elpusztulnak. Csak egy keveset kell gyalogoljunk, és máris

Mordoc palotájában találjuk magunkat. Járjuk körbe a terepet, őljük meg a hihetetlen mennyiségű ellenséget. Két bejáratot találunk, az egyik a kazamatákba, a másik az emeletre vezet. Menjünk a kazamatákba. Itt rengetegen várnak ránk, pusztítsuk el őket, és aktiváljuk az őt kapcsolót, hogy kinyíljon a börtön ajtaja. A börtön a helység közepén található, a cellákból engedjük ki a Baldur's Gate három hősét. Irány a felső szint. Jherek nem marad, innen csak Kharne tart velünk. Félnapnyi küzdelem után találunk egy emelvényt, ahova csak nagy kerülővel tudunk feljutni. Itt találjuk Mordoc szentélyének (Mordoc's Sanctuary) bejáratát. Innen már egyedül kell folytatnunk a kalandokat. Kharne nem jön velünk. Fenn Mordoc vár minket, hihetetlenül hosszú csata elébe nézünk. Mordoc-ot távol kell tartunk magunktól, ugyanis ha a közelünkbe jön, akkor az addig elvesztett erejét könnyen visszaserzi, ami eleve kellemetlen, de ráadásul a belőlünk elszippantott erővel pótolja. Néha eltűnik, denevéreket küld ránk. En az Enervation varázslatot használtam, de így is körülbelül húszpercnyi küzdelembe került, hogy megöljem Mordoc-ot. Illetve majdnem megöltem, ugyanis Mordoc egyszerű csak köddé válik.

Újra Baldur's Gate-ben találjuk magunkat, de minden megváltozott... Beszéljünk a kereskedővel, és alaposan készítsünk fel a mindent eldöntő végső küzdelemre. Ugorjunk át a barikádon, őljük meg a zombikat (először csak a fejük esik le, de még úgy is tovább támadnak), majd beszéljünk Randallával. Elvezet az Onyx toronyhoz, aztán... meg kell küzdenünk vele. Nagyon gyors, nehéz ellenfél, folyamatosan blokkoljuk a varázslatait, különben elvesztünk. A torony három szintjén veredjük át magunkat, megérkezünk az Ájtár tornyába (Tower Gap), ahol Xanhash, Mordoc első embere (vámírija) vár minket. Nagyon nehéz ellenfél, semmiképpen nem engedjük a közelünkbe, ugyanúgy a vérünket szívja, mint Mordoc, de távolról is könnyen visszaserzi erejét. Mozogniuk gyorsan, használgatunk varázslatokat. Ha megöltük, irány az Árnyék síkja (Plane of Shadow). Mordoc a már ismert trükkjeit használja, eltűnés, denevérek, vészvázak. Mordoc árnyéka is megjelenik, de vele nem nagyon kell törődni. Roppk fél óráss küzdelemben sikerül legyőzni. Őssz szét a közepén álló oszlopot. Élvezzük a befejezést.

A kalandjátékosok számára kihagyhatatlan számközlést jelent a Baldur's Gate: Dark Alliance 2, amelynek szavatoságát számtalan ötlet garantálja. Az expert mód nagyon csábító, amint befejezzem a cikket, elindulok a 23. szintű

Necromanceremmel, és meg sem állom a 40. szintig. De biztos, hogy megnézem a rejtejt karaktereket is, és ha Johnny-nak lesz egy kis ideje, akkor végre kóperatív módban, egymást segítve is részesülhetnek a nagy kalandnak.

Tim Norton





1067 Budapest, Hunyadi tér 12.

Tel: 479-0812 Fax: 479-0813

Nyitva: h-p 10.00 - 17.00 szombat: zárva

e-mail: playstation2@axelero.hu xbox@axelero.hu

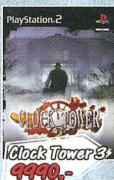
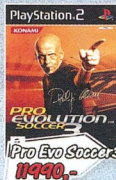
Minden, ami a játékhöz kell!



**Playstation 2
játékok óriási
választéka!**

**Több, mint
60 cím!**

**Akciós játékok
2990Ft-tól
5990Ft-ig!**



**Xbox játékok
óriási választéka!**

Több, mint 170 cím!



csomagok és gépek:

Playstation 2 alapgép + 1 választható játék.....	54990
Playstation 2 alapgép + EyeToy.....	56990
Xbox gép + 2 választható játék.....	55990
Xbox alapgép + 3 választható játék.....	64990
Gamecube alapgép.....	24990
2 Rgb kábel.....	449
2 Joy hosszabbító.....	449
2 Dual Joystick.....	2490-3490-ig
1 Joy.....	449
1 Dual Joy.....	1990
1 Joy.....	4490

Psx 1 meg memó.....	490
Ps2 Headhunter Piszitoly.....	6990
Xbox szett (Joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító).....	8490
GameCube szett (Joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+4 meg memó).....	8490
Ps2 Szett (Joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+ dvd távirányító).....	8490
PsX szett (Joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+1 meg memó).....	6490
Xbox RGB Advance (DPS.I optikai kimenet+SVHS kimenet).....	6490
Xbox Hellhunter piszitoly.....	7490

Tartozékok nagyon nagy választékban minden konzolra akciós árakon!!!
Expressz szerviz!!! Videkre csomagküldés!
Postai utánvételes megrendelünk ajándékban részesülnek!

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

A HÁROM FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCΣ MÅS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2004 MÅRCIUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT [ÍRJÁTOK MEG MLYEN GÉPETEK VAN!].

CÍMÜNK: PLAY ZONE - 1325 Budapest, Pf.:214

A NYERTESEK NEVEIT A **PLAY ZONE** KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!



3 DB

MISSION: IMPOSSIBLE
OPERATION SURSUM

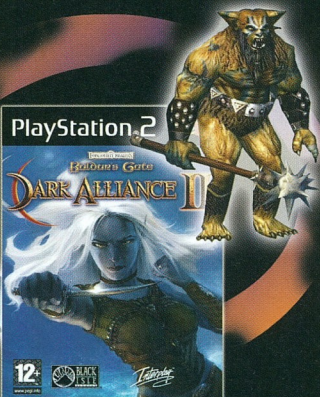
PLAYSTATION 2,
vagy XBOX
gépekre



3 DB

Legendary Edition
Baldur's Gate

DARK ALLIANCE II
PLAYSTATION 2
gépre



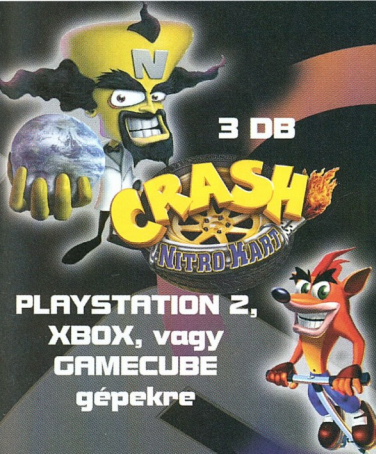
ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI
A KÖVETKEZŐK:

N-GAGE JÁTEKKONZOL:
HORVÁTH KRISZTINA
BUDAPEST

XBOX JÁTEKGÉP + HALO +
MIDTOWN MADNESS 3:
SZABÓ DENES
PÉCS

TERMINATOR 3 SZOFTVER
- MESZÁROS CSABA
DEBRECEN
- HURSAN ZSOLT
BÉKÉSCSABA
- KILENCZ ANDRÁS
SZABADZSALLAS
- MOLNÁR MÁRKÓ
BONYHÁD
- VÁRONYI FERENC
GROSHÁZSI

GRATULÁLUNK A NYERTESEKNEK,
NYEREMÉNYEIKET A FELJÁRÓ
CÉLÖK JUTTATJÁK EL NEKIK
HATÁRODOK.



**PLAYSTATION 2,
XBOX, vagy
GAMECUBE
gépekre**

PlayStation 2



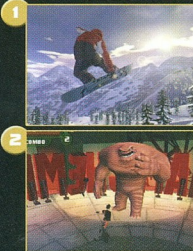
XBOX



- 1. FELADAT CSOMAG** - a nyerő 9
- Mikor dobta második generáció a PS2 játékkonzolját piacra a Sony?
 - A játékok futtatásán kívül mire használható még a PlayStation 2?
 - Mi ez az Eye Toy?
 - Soroljátok fel három játékot, amely kihasználja az Eye Toy képességeit.
 - Ezzel szemben hány része van a legendás Final Fantasy sorozatnak PS2-n?
 - Hogy hívják a Splinter Cell főhősét?
 - Mi a közös az Everquest Online Adventures és a Champions of Norrath című játékokban?
 - Soroljátok fel a Silent Hill játékok főszereplőit.
 - Hány Star Wars játék készült eddig X-Box-ra?

- 2. FELADAT CSOMAG** - képtelen feladat
- Nagyon egyszerű lesz a dolgokat, hiszen mindössze néhány játék nevét kell megmondanotok. Segítségül a konzolok nevét feltüntetjük.

XBOX

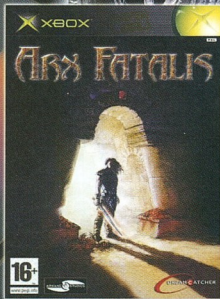


PLAYSTATION 2



- 3. FELADAT CSOMAG** - betűtenger
- Az alábbi betűtenger 10 PS2 és 10 XBOX-os játék címét rejt. Találjátok meg mindet!

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



3 DB

ARX FATALIS

**XBOX
gépre**

3 DB



PlayStation 2



**PLAYSTATION 2
gépre**





CHEAT GALAXIS

CHEAT GALAXIS

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

↓ INDEX

- Amped 2 (XB)
- Armed & Dangerous (XB)
- Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds (GC)
- Conflict Desert Storm 2 (PS2)
- Counter-strike (XB)
- Crazy Taxi (PS2)
- Disney's Extreme Skate Adventure (XB)
- Extreme-G 3 (GC)
- Finding Nemo (PS2)
- Freedom Fighters (XB)
- G1 Jockey (PS2)
- Herdy Gerdy (PS2)
- Hulk (GC)
- Hunter: The Reckoning Redeemer (XB)
- IndyCar Series (PS2)
- James Bond: 007 Nightfire (PS2)
- Jeremy McGrath Supercross World (PS)
- Jonny Moseley Mad Trix (PS2)
- Jurassic Park: Operation Genesis (PS2)
- Kelly Slater's Pro Surfer (PS2)
- Killswitch (XB)
- Legacy of Kain (PS2)
- Legacy of Kain: Defiance (PS2)
- Lego Racers 2 (PS2)
- Lma manager 2003 (PS2)
- Lord of the Rings: Return of the King (XB)
- Lord of The Rings: The Return Of The King (GC)
- Lord of the Rings: The Two Towers (PS2)
- Medal of Honor: Frontline (GC)
- Medal of Honor: Rising Sun (XB)
- Men in Black 2 (PS2)
- NBA Live 2004 (GC)
- NBA Live 2004 (PS2)
- Need for Speed Underground (XB)
- Need for Speed Underground (GC)
- Prince of Persia: Sands of Time (XB)
- RallySport Challenge (XB)
- Sfelerman: The Man Of Steel (XB)
- Sonic Adventure (GBA)
- Spider-Man 2: Enter Electro (XB)
- Spider-Man: The Movie (GC)
- Star Trek Voyager: Elite Force (PS2)
- Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight 2 (PS2)
- Star Wars: The Clone Wars (GC)
- StarWars: JediKnight3: JediAcademy (XB)
- The Haunted Mansion (XB)
- The Scorpion King (PS2)
- Tony Hawk's Pro Skater 4 (GC)
- XGRA: Extreme-G Racing Association (XB)

PS2 ➔ James Bond 007: Nightfire

A kódokat a Secret Unlocks menüben adhatjuk meg. Az összes többjátékos módú karakter előhívása:

Összes többjátékos mód küldetése:

Összes szerkentyű:

Báro Samedi a többjátékos módban:

Klipp:

Szmoking (csak a multiplayerben működik):

Kameraváltás:

Christmas Jones a multiplayerben:

Decryptor Felgrade:

Robbanás (csak multiplayerben működik):

Drake Sull a többjátékos módban:

Gyönyörű tájkép a többjátékos módban:

Gyorsabb lézer:

Aranýgyűj:

Fogó upgrade:

Jaws:

King of the Hill mód:

TEAMWORK:

Max Zorin a multiplayerben:

Mayday:

??:

Nick Nack:

???:

Extra védelem (csak többjátékos módban):

Cica:

Rensard:

Távesző upgrade:

Scaramanga:

Alpok:

Káin:

„Visszaszámlálás”:

Equinox:

PPK (single-ben):

??:

??:

P2K fejlesztés:

Rejtett többjátékos mód:

Wai Lin:

Xenia:

Szintválasztás:

Úrruha (csak többjátékos módban):

Elektra King:

Pauzálál le a játékot és add be az alábbi kódok valamelyikét.

Örült verseny – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

NEGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, NEGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR.

Bonus Race – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

KÖR, KÖR, KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG.

Extra képernyőmód – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

NEGYZET, KÖR, KÖR, NEGYZET.

Dupla pajzs – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

NEGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, NEGYZET, NEGYZET.

Dupla gyorsaság – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

NEGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, NEGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR.

SUV – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

NEGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, NEGYZET, HÁROMSZÖG.

Eszevesztett futam – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

NEGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, NEGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR.

Hordozható páncél – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

KÖR, HÁROMSZÖG, NEGYZET, KÖR, KÖR.

Négyzeres pajzs – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

NEGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, NEGYZET, NEGYZET, NEGYZET.

Shelby Cobra – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

JOBBRA, JOBBRA, BALRA, BALRA, FEL.

Sfeler Bullets – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

KÖR, KÖR, KÖR, KÖR.

Háromszoros pajzs – Tartsd lenyomva: L1 és add be:

NEGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, NEGYZET, NEGYZET, NEGYZET.

GC ➔ Spider-Man: The Movie

Összes színt és extra – Írjuk be a cheat menübe:

ARACHNID.

Pályaugrás – Írjuk be a cheat menübe:

ROMITAS.

Az alábbi kódokat is a cheat menüben aktiválhatjuk:

Összes színt: IMIARMAS,

Nagy fej mód: GOESTOYOURHEAD,

Belső nézet mód: UNDERTHEMASK,

Kis pókok: SPIDERYITE,

Matrix mód: DODGETHIS,

Játék Thuggal: THUGSRUS,

Játék a Lab Scientistel: SERUM,

Játék Mary Jane-el: GIRLNEXTDOOR,

???: KNUCKLES,

Játék az Uncle Ben's Killerrel: STICKYRICE,

Vacakások: HERMANSCHULTZ,

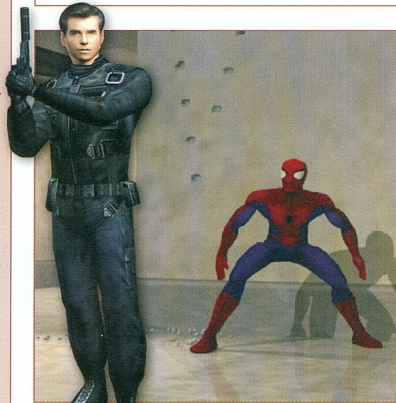
Játék rendőrral: REALHERO,

Játék rendőrfőnökkel: CAPTAINSTACEY,

Az ellenségre ható nagyfej mód: JOELSPANOUTS,

Goblin: FREAKOUT,

Webbing: ORGANICWEBBING.



XB ➔ RallySport: Challenge

Klasszikus bónuszok

Névként adjuk meg: *Enter TheGoodStuff.*

Ezek után az alábbi modelleket kapjuk meg: Saab 93 T16, Opel Astra, Ford Focus Rallycross, Citroen Xsara, Metro 6R4, Peugeot 205, Audi Quattro, Lancia Delta.

Expert bónuszok

Névként adjuk meg: *WheelToWheel.*

Ezzel aktiváljuk az alábbi típusokat: Saab 93 T16, Opel Astra, Ford Focus Rallycross, Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 65, Subaru Impreza Hilli, Lancia Delta Integrato, Nissan Skyline.

Egyéb bónusz

Névként adjuk meg: Geronimo.

Ekkor következő modellek válnak aktívra: Peugeot 405 HC, Audi Quattro S1 HC, Suzuki Grand Vitara PP Special, Toyota Tacoma HC.

Különlegességek

Névként adjuk meg: *TheLongHaul*

Ezzel az alábbi típusok lesznek elérhetők: Deerpark GP, Peugeot 405 HC, Audi Quattro S1 HC, Suzuki Grand Vitara PP Special, Toyota Tacoma HC.

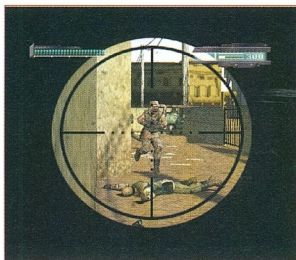
XB → Prince of Persia: SoT

A kódokat a cheat menüben adjuk meg.
Jafar:
pályaúgrás 2: LRARUC.
pályaúgrás 3: KIEJSC.
pályaúgrás 4: VNNNPC.
pályaúgrás 5: IYVPTC.
pályaúgrás 6: RWSWUC.
pályaúgrás 7: DEFNUC.
pályaúgrás 8: SVZMUC.
pályaúgrás 9: DBJRPC.
pályaúgrás 10: MZFYSC.
pályaúgrás 11: BRAYQC.
pályaúgrás 12: UUGTPC.



XB → Kill switch

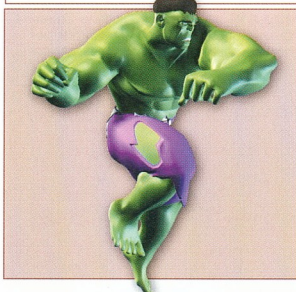
Végtelen munició – Pauszold le a játékot, és add be: L, R, X, X.
Ha jól csinálád, akkor egy hangjelzés igazolja a cheat bekapcsolását.



GC → Hulk

Az input képernyőn (optionsben) adjuk be az alábbi kódokat:
Dupla életű ellenfelek: BRNGITN
Dupla élet Hulknak: HLTHDSE
FEL a nyíval ellenfél: MMYVH/P
High Score törlése: NMBTHH
Sebezhetetlenség: GMMSKIN
Szintváltás: TRUBLVR
Regenerálódás: FLSHWND
Végtelen folytatás: GRNCCHTR

A kód terminálban adjuk meg az alábbi kódokat:
Játék szürke Hulkai: JANITOR
Desert Battle art: FIFTEEN
Hulk Movie FMV art: NANOMED
Hulk Transformed art: SANFRAN
Hulk vs. Hulk kutyája art: PITBULL



XB → Hunter

A cseketek játék közben adjuk be. Ha új pályára érünk, vagy csak visszatöltünk egy állást, akkor újra be kell írni a kódokat is.

99: Y, Y, Y, Y, FEL, LE, FEL, LE.
Élet feltöltése: X, X, X, X, FEL, FEL, LE, LE.
Isten mód: R, R, A, A, FEL, LE, FEL, LE.
Összes fegyver: A, A, A, A, FEL, LE, FEL, LE.
Nagyobb sebességű fegyverek: B, B, B, FEL, LE, FEL, LE.

Speciális fegyverek: B, A, B, A, B, A, FEKETE, FEHER.

A kiválasztott fegyvert teli tárra tölti: A, B, FEHER, FEKETE, B.

Szövetségeseink sebessége: X, X, Y, Y, FEL, LE, FEL, LE.

Szél: Y, Y, FEL, LE, FEL, LE.
??? : L, L, A, A, FEL, LE, FEL, LE.
Pálya kihagyása: FEKETE, L, FEKETE, L, FEL, LE, FEL, LE.

Élet feltöltése: B, B, FEHER, FEHER, FEHER.
Hardcore fokozat: FEKETE, FEKETE, FEL, FEL, LE, LE.

Bónuszok – Játék közben adjuk be: X, B, X, B, FEL, FEL, LE, LE.

Az optionsben tartuk lenyomva az L + R-t, majd adjuk be a megfelelő kódot.

2D: X, X, X, X.
Összes kód törlése: START, START.

Beállító menü:
Extra kameránézet: A, B, A, A.
Extra kameránézet: A, A, A, A.
Slo-Mo mód: A, X, B, Y.

Watch Mód kikapcsolása: A, X, B, Y.
Pálya kikapcsolása: Y, B, B, X.

„Boks” kocs: B, B, Y, X.
Burns’ kocs: B, B, Y, Y.

Karácsony mód: B, B, X, B.
Halloween Bart: B, B, X, A.

New Years Krusty: B, B, X, Y.
Nukleáris Busz: B, B, Y, A.

Tank: B, B, X, X.

PS2 → Crazy Taxi

Nyíl kikapcsolása
A karakterválasztó képernyőn nyomjuk le egyszerre az L1-et és a STARTot, majd tartjuk ott másodpercig.

Ha jól csináltuk, akkor egy No Arrows felirat fog megjelenni a bal alsó sarokban.

Célállomás mutatásának kikapcsolása
A karakterválasztó képernyőn nyomjuk le egyszerre az L1-et és a STARTot, majd tartjuk ott másodpercig.

Ha jól csináltuk, akkor egy No Destination Mark felirat fog megjelenni a bal alsó sarokban.

Erősebb ellen
A karakterválasztó képernyőn nyomjuk le egyszerre az L1-et R1-et és a Startot, majd tartjuk ott másodpercig.

Ha jól csináltuk, akkor egy Expert felirat fog megjelenni a bal alsó sarokban.

Speciális taxi
A karakterválasztó képernyőn adjuk be: L1, R1, L1, R1, L1, R1, R1 vagy L1 + R1, L1 + R1, L1 + R1 (a játék verziójától függ, hogy melyik fog működni).

A Crazy Boks szinten ezzel aktiváltunk egy alternatív, igencsak felbuzgózott taxit.

Nem minden játékmódban használható!

„Más nap” mód
A karakterválasztó képernyőn adjuk be: nyomjuk le az R1-et, majd ismételtük meg, de ezúttal tartuk lenyomva öt másodpercig.

Ha sikerrel jártunk, akkor egy Another Day felirat tudatja is velünk a ténnyt.



PS2 → STV: Elite Forces

Összes fegyver
Pauszold le a játékot, és tartd lenyomva az L1 + L2 + L3 + R1 + R2 és nyomj SELECTet.

Automatikus célbefogás
Pauszold le a játékot, és tartd lenyomva az L1 + L2 és nyomj SELECTet.

Isten mód
Pauszold le a játékot, és tartd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 és nyomj SELECTet.

Erő
Pauszold le a játékot, és tartd lenyomva az L1 + R1 és nyomj SELECTet.

Munició újratöltése
Pauszold le a játékot, és tartd lenyomva az R1 + R2 és nyomj SELECTet.

PS2 → The Scorpion King

Mester kód:
Pauszold le a játékot, majd adjuk be: FEL, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, NEGYZET, R2.

Maximális élet és összes fegyver:
Pauszold le a játékot, majd adjuk be: FEL, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, NEGYZET, R2.

Speciális fegyver:
Pauszold le a játékot, majd adjuk be: FEL, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, NEGYZET, R2.

Minotaur:
Pauszold le a játékot, majd adjuk be: FEL, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, NEGYZET, R2.



PS2 → Jonny Moseley Mad Trix

„Minden” – A menüben tartuk lenyomva: L2 + L3 + R1 + LE + NEGYZET + KÖR

Bónusz mozi – A menüben add be:

FEL, FEL, LE, JOBBRA, BALRA.
Soul Reaver, Iron Armor – A menüben add be: L1, R1, L2, R2, NEGYZET, KÖR, HÁROM-SZÖG. Ezután kezdj új játékot és Káin révén magadénak mondhatod a tápos tárgyakat.

CHEAT GALAXIS

GC → NFS Underground

A menüben megadott kódokkal elérhető pályák:
Összes körpálya:
 LE R(3), X(3), Z,
Összes akadálypálya:
 JOBBRA, Z, BALRA, R, Z, L, Y, X,
Összes alagút-pálya:
 BALRA(4), JOBBRA, X, R, Y,
Összes gyorsulási pálya:
 FEL, X(3), R, LE(3).



XB → MOH: Rising sun

A pass code képernyőn adhatjuk meg a kódokat.

Achilles fej: CARDINAL.
Tárgyak: BOXFISH.
Pajzs: WRASSE.
Sebezhetetlenség: BANNER.
Láthatatlan katonák: PARROT.
?: DOTTYBACK.
Speciális gránát: BETTA.
Ezüst golyó: BATFISH.
Végtelen munició: JAWFISH.
Összes misszió: TUSKFISH.

PS2 → Finding Nemo

Az alábbi előnyök megszerzéséhez a készítőik képernyőjén kell megadnunk a megfelelő kódot.

Színhelyválasztás:
 HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG,
 NÉGYZET, NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, HÁ-
 ROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG,
 NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, HÁROM-
 SZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG.

Isten mód:
 HÁROMSZÖG, NÉGYZET, NÉGYZET, KÖR,
 KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG,
 NÉGYZET, NÉGYZET, NÉGYZET, KÖR, KÖR,
 KÖR, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR,
 KÖR, KÖR, NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG,
 KÖR, KÖR, NÉGYZET, KÖR, KÖR, HÁROM-
 SZÖG, KÖR, NÉGYZET, KÖR, KÖR, KÖR,
 HÁROMSZÖG.

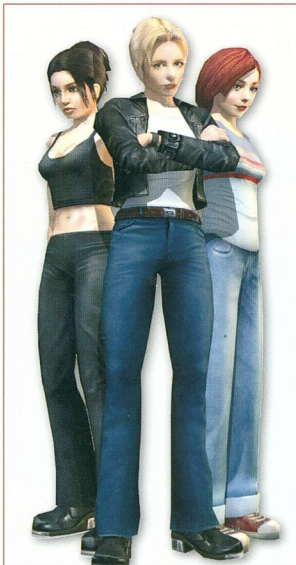
Credits megnézése:
 HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROM-
 SZÖG, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, HÁ-
 ROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG,
 NÉGYZET, NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG,
 NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, NÉGYZET,
 KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR.

Játék a titkos pályán:
 HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, KÖR, NÉGY-
 ZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, KÖR,
 NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG,
 NÉGYZET, KÖR, KÖR,
 NÉGYZET, HÁROMSZÖG,
 HÁROMSZÖG, KÖR,
 NÉGYZET, HÁROM-
 SZÖG, NÉGYZET,
 KÖR, KÖR, NÉGY-
 ZET, HÁROM-
 SZÖG



GC → Buffy the Vampire Slayer

Speciális támadások
Fireball: rúgás, rúgás.
Sun-Spell: rúgás, rúgás, ütés.
Homing-Spell: rúgás, ütés, rúgás.
Shield-Spell: rúgás, ütés.
Sonic Blast: rúgás, rúgás, rúgás.



GC → NBA Live 2004

Kreáljunk egy új játékost, és Last Name-nek adjuk be a megfelelő kódot (csak barátságos mérkőzéseken használhatóak).

Mario Austin: posneghdx.
Malick Badiane: skxenido.
Sani Becirovic: zxcxvdr.
Matt Bonner: bbdvkvcm.
Carlos Delfino: sdfgrkl.
Andreas Glyniadakis: pockdtek.
Kyle Korver: oesindla.
James Lang: nbvksmcn.
Pacellis Morlande: qwpasoxz.
Aleksander Pavlovic: whsupoc.
Rick Rickert: polkijm.
Sofoklis Schortsanitis: iouibfdo.
Tommy Smith: xcwfqase.
Szymon Szweczyk: poiolij.
Nedžad Sanovic: zxdskdrk.
Remon Van de Hare: itnvcjd.
Xue Yuyang: wzmzkoi.

Speciális show lehetőségek:

Air Flight 89 (3): GF9845JHR4,
Air Flightposite I (1): 0P5465UX12,
Air Flightposite II (2): 2389JASE3E,
Air Foamposite: 0P5465UX12,
Air Foamposite Pro (1): DG56TRF446,
Air Foamposite Pro (2): 3245AFSD45,
Air Foamposite Pro (3): DSAKF38422,
Air Hyperflight (2): 14TGU7DEWVC,
Air Hyperflight (3): AOK374HF8S,
Air Hyperflight (4): JXCX3LSS98,
Shox BB4: 424TREU777,
Blazer: XCV645NNL,
Blazer (2): W3R57U9NB2,
Air Jordan III (1): CVJ554TJ58,
Air Jordan III (2): G9845JH8F4,
Air Jordan XI (1): A2S35TH7H6,
Air Jordan XI (2): HG76HN765S.

PS2 → Star Wars: Jedi Knight 2

A cheatek képernyőn írjuk be az alábbi kódokat:

Láthatatlanság: BUBBLE
Első hét szint: CHERRY
Bónusz szint: DEMO
Végtelen munició: BISCUIT
Összes multiplayer karakter: PEEPS
???: FLICKY
Végtelen erő: SCOOTER
Yoda: USEYODA

XB → Freedom Fighters

A kódok játék közben adhatók meg.
Felkészítés: FEL, LE, FEKETE, FEHÉR
Submachine gun: Y, A, X, B, Y, FEL
Sniper: Y, A, X, B, Y, JOBBRA
Rocket launcher: Y, A, X, B, Y, BALRA
Heavy machine: Y, A, X, B, Y, LE
Shotgun: Y, A, X, B(2), FEL
Nail gun: Y, A, X, B, A, BALRA
Végtelen munició: Y, A, X, B, A, JOBBRA
Maximum karizma: Y, A, X, B, A, LE
Sebezhetetlenség: Y, A, X, B(2), BALRA
Belassulás: Y, A, X, B(2), JOBBRA
Begyorsulás: Y, A, X, B(2), LE
Rongybaba: Y, A, X, B, X, FEL



GC → SW: The Clone Wars

Az options képernyőn adjuk be:

+ mJuzik:
 FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA,
 JOBBRA, B, A, START.

A kódok képernyőn adjuk be:
Összes misszió: GASMASK.
Három bónusz objektum az utolsó pályán: YUB YUB.

Végtelen munició: CHOSEN1
Legyőzhetetlenség: 1W1THFORCE.
Játék egy Battle Droiddal: RogerRogor.
Összes többjátékos pálya: FRAGFIESTA.
Bónusz videó: Making Of.
Minden movie: CINEMA
Csapatfotók: SAYCHEESE.

PS2 → Conflict Desert Storm 2

A menüben adjuk meg: L1, L1, R1, R1, NÉGY-
 ZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROM-
 SZÖG, KÖR, KÖR.

Az options-képernyőn ezután aktiválódik a cheat menü.



PS2 → LOTR: The Two Towers

Pauzálj le a játékot, majd add be: 1, L2, R1, R2. Ezután jöhetnek a cheat kódok.

+ 2 attacks:

KÖR, JOBBRA, KÖR, JOBBRA.

+ 4 attacks:

HÁROMSZÖG, FEL, HÁROMSZÖG, FEL.

+ 6 attacks:

NEGYZET, BALRA, NEGYZET, BALRA.

+ 8 attacks:

X, X, LE, LE.

Minden upgrade:

HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR.

Folyamatos puszító mód:

NEGYZET, NEGYZET, KÖR, KÖR.

+1000 tapasztalati pont:

X, LE, LE, LE.

Minden újfejsze:

X, LE, HÁROMSZÖG, FEL.

Infinite Missiles:

NEGYZET, KÖR, X, HÁROMSZÖG.

Sebezhetetlenség:

HÁROMSZÖG, NEGYZET, X, KÖR.

100% életér:

HÁROMSZÖG, LE, X, FEL.

Sio-Mo:

HÁROMSZÖG, KÖR, X, NEGYZET.

Kis ellenségek:

HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X, X.

PS2 → Legacy of Kain: Defiance

Pauzálj le a játékot, majd add be a következő kódokat:

Összes bónusz: R2, LE, L2, R1, BALRA, L2, LE, L1, HÁROMSZÖG.

Dark Chronicle: R1, LE, R2, L1, JOBBRA, R2, HÁROMSZÖG, LE, L1.

Életpótlás: BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, R1, L1, KÖR, HÁROMSZÖG, LE.

??? JOBBRA, LE, FEL, LE, LE, R1, HÁROMSZÖG, KÖR, LE.

Előny: BALRA, BALRA, FEL, FEL, L1, R2, KÖR, LE, HÁROMSZÖG.

Végtelen munió: LE, LE, FEL, BALRA, R1, R2, LE, HÁROMSZÖG, KÖR.

Reális Isten mód: FEL, LE, JOBBRA, LE, R1, R2, LE, HÁROMSZÖG, L1.

Textúrák nélkülözése: L1, LE, R2, JOBBRA, R2, FEL, HÁROMSZÖG, L1, LE.

??? FEL, LE, FEL, LE, R1, R2, LE, KÖR, HÁROMSZÖG.

??? FEL, LE, BALRA, JOBBRA, R2, L2, HÁROMSZÖG, LE, KÖR.

Alternatív grafika: L1, LE, L1, FEL, R1, L2, L1, LE, HÁROMSZÖG.



PS2 → Lego Racers 2

Anyal mód – Pauzálj le a játékot és add be: BALRA, BALRA, BALRA, JOBBRA, JOBBRA, JOBBRA, FEL, FEL, FEL, LE, LE, BALRA, BALRA, BALRA, JOBBRA, JOBBRA, JOBBRA.

Marsjáró – A menüben add be:

BALRA, BALRA, JOBBRA, JOBBRA, BALRA, BALRA, JOBBRA, JOBBRA, LE, BALRA, JOBBRA.

Mars – A menüben add be:

JOBBRA, BALRA, JOBBRA, FEL, LE, BALRA, JOBBRA, FEL, FEL.

XB → Counter-Strike

A csalások csak single player módban működnek!

A press start után beadhatjuk az alábbi kódokat.

Gravitációgyengülés: FEL, JOBBRA, JOBBRA, FEL, FEL, BALRA.

Nincs találat: BALRA, JOBBRA, JOBBRA, BALRA, FEL, LE.

IFF: JOBBRA, JOBBRA, JOBBRA, FEL, LE, BALRA.

Nagy fejek: FEL, FEL, BALRA, JOBBRA, FEL, LE.

Klippek: FEL, LE, BALRA, JOBBRA, LE, FEL.

Automatikus találat: LE, LE, LE, LE, FEL, FEL.

16 ezer kredit: FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA.

??? BALRA, JOBBRA, LE, FEL, BALRA, JOBBRA.



XB → XGRA

A cheat menüben adhatjuk meg a kódokat, ha sikerrel járunk, akkor ezt egy hangjelzés fogja tudatni.

Meglepi 1:

MUNCHKIN.

Meglepi 2:

EDDROOLZ.

Meglepi 3:

EDDIEPOO.

Összes szint:

FREEPLAY.

Összes pálya:

WIBBLE.

OZ:

UCANDO.

XB → Armed & Dangerous

Összes mozi: A, Y, A, Y, FEKETE, R, A, Y.

Bomba buherátor: Y, A, B, B, A, B, FEHÉR, FEHÉR.

Munió újratöltése: FEKETE, B, A, R, R, A, L, FEKETE.

Nagy kezek mód: R, FEHÉR, X, L, FEHÉR, R, R, Y.

Sebezhetetlenség: X, X, X, R, A, L, L, Y.

Nagy csizma: R, FEHÉR, Y, A, L, B, FEHÉR, X.

Nagy fej mód: L, FEKETE, B, FEHÉR, FEHÉR, B, FEKETE, L.

Végtelen munió: A, L, L, FEKETE, B, FEHÉR, L, L.

Végtelen élet: X, R, A, Y, FEKETE, B, A, R.

Az aktuális pálya kihagyása: Y, FEHÉR, FEKETE, L, A, R, R, Y.

Isten mód: Y, A, B, X, B, A, A, L.



XB → Sfelerman

Pauzáljuk le a játékot, majd adjuk be a kódot. Ha sikerrel jártunk, akkor egy hangjelzés fogja ezt tudatni. A cheatek csak single playerben használhatóak!

Az összes szint és bónusz: R, FEKETE, Y, FEKETE, L, FEHÉR.

Sérthetlenség: FEKETE, FEHÉR, L, X, L, FEHÉR.

Röntgen grafika: (L2), R, L, Y, X, FEHÉR, FEKETE(2), FEHÉR.

Fagyasztott világ: R, L, FEKETE, FEHÉR, L, Y(2), FEKETE, R, FEHÉR.

XB → The Haunted Mansion

Csontváz – Tartsd lenyomva a készítő képernyőn:

A + B + X + Y, majd egyszerre engedd fel őket.

Isten mód – Tartsd lenyomva a JOBBRÁT, majd add be:

X, B, B, B, X, B, Y, A.

Összes fegyver – Tartsd lenyomva a JOBBRÁT, majd add be:

X, X, Y, Y, B, B, B.



GC → Tony Hawk's Pro Skater 4

Névnek adjuk meg az alábbi kódokat és így kezdjük el deszkás kameránkat.

#S%@!	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
grist	Stacey Yuarte
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	

CHEAT GALAXIS

PS2 → J. P.: Operation Genesis

Játék közben lehet kódokat megadni. Az alábbiak közül válogathatsz.

LE, LE, LE, BALRA, JOBBRA, L1, LE, FEL
Szarfari kocsi: Tartsd lenyomva az L1 + R1, majd add be:

FEL, LE, FEL, LE

Tornádó:

BALRA, FEL, JOBBRA, LE, L1 + R1

Szarfari autó + speciális kamera:
R1 + L1, BALRA, LE, JOBBRA, JOBBRA

\$10,000:
L1 + FEL, L1 + LE

\$250,000:
L1, JOBBRA, JOBBRA, L1, R1, LE

Ideges dinók: Tartsd lenyomva az L1 + R1-t, majd nyomj FEL-t

Új hangok:

R1 + LE, R1 + LE

Összes miszlió B:

R1, JOBBRA, JOBBRA, JOBBRA, JOBBRA, R1

Dinó halál:

R1, R1, R1, L1, JOBBRA

Az összes dinó kinyírása:

L1, R1, LE, R1, L1

???:

L1 + R1 + LE

Dinó DNS birizgálás:

R1, FEL, R1, JOBBRA, L1, LE

Biztos halál:

L1, R1, BALRA, LE, LE, LE, LE

Nincs sodrás: Tartsd lenyomva az L1 + R1-t, majd BALRA, JOBBRA, engedd FEL, L1 + R1, L1 + R1

Turisták megölése: Tartsd lenyomva az R1-et, majd JOBBRA, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA

Sztár:

BALRA, LE, JOBBRA, FEL, L1 + R1, L1 + R1

???:

L1, L1, L1, BALRA, BALRA, BALRA

55%-os Dinó DNS:

LE, R1 + FEL

Viharos idő:

R1, R1, L1, R1, LE, FEL, LE

Pénz nullára állítása:

L1 + R1, LE



XB → Extreme Skate Adventure

A cheat menüben adjuk be az alábbi kódokat:

Összes kreatív: gethoughar.

Összes király videó: savannah.

Tarzan videó: nugget.

Toy Story videó: marin.

???: happyfeet.

PS2 → Herdy Gerdy

Cheat mód – A készítő képernyőjén adjuk be:
L2, L1, L2, L1, FEL, R1, R2, R1, R2, LE, SELECT.

Ugyanez – Ha az elsővel nem működne:

L1, L2, L1, L2, LE, R2, R1, R2, R1, FEL, SELECT.

Nyomjuk meg a STARTot, és máris egy új menüvel gazdagodtunk, amelyben az alábbiakat állíthatjuk be:

Play Level: Szintválasztás.

Open Secrets: Rejtélyek 1-18.

Movie Viewer: Kameranézet.

Load All Levels: Összes pálya betöltése.

XB → Amped 2

Cheatek kikapcsolása:

noCheats.

Gyorsulás:

FastMotion.

Maximális stat:

MaxSkills.

Jeges futás:

AllIce.

Kis gravitáció:

LowGravity.

Szfelér csaj:

SfelerSpin.

Összes karakter:

AllMyPeeps.

Összes szint:

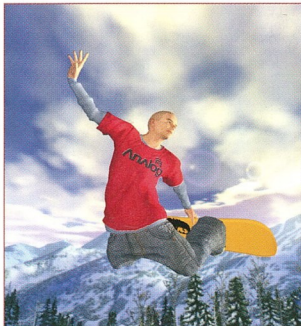
AllLevels.

Összes videó:

Show Rewards.

Bunny:

Bunny.



PSX → J. G. Sfelercross World

Unlimited Turbo – A menüben add be:

FEL, FEL, FEL, FEL, R1, NÉGYZET, KÖR.

Végtelen turbo – A menüben add be:

R2, L1, NÉGYZET, KÖR, KÖR, KÖR.

Összes motor: Teljesítség legerősebb fokozaton a karrier mód.

XB → LOTR: Return of the King

Pauszáld le a játékot, tartsd lenyomva az L+R-t, majd add be az alábbi kódok egyikét.

1000 XP Aragornnak: FEL, X, Y, A.

1000 XP Frodonak: LE, Y, FEL, LE.

1000 XP Gandalfnak: B, Y, FEL, LE.

1000 XP Gimlinek: B, B, Y, A.

1000 XP Legolasnak: A, Y, FEL, A.

1000 XP Samunak: Y, A, LE, Y.

Játék Faramir:

A, LE, LE, A.

Játék Merryvel:

Y, B, X, LE, A.

Játék Pippinnel:

B, X, FEL, B.

???: A, X, A, FEL.

Interjúk:

A következő kódok csak az utolsó szinten működnek!

1000 XP Faramirnak: X, Y, FEL, X.

-1000 XP Merrynek: B, B, X, A.

1000 XP Pippinnel: X, A, X, A.

Összes fejlesztés: FEL, LE, Y, X.

Folyamatos pusztítás: Y, FEL, Y, LE.

Végtelen munió: X, X, LE, B.

Sebezhetetlenség: X, B, X, FEL.

Perfect Mode: B, LE, Y, A.

Élet újrátöltése: X, X, B, B.

???: LE, B, FEL.



XB → NFS Underground

A menüben add be az alábbi kódokat.

Végtelen nitro:

A, B, Y, Y, A, A, B.

Összes körpálya:

LE, R, R, R, FEKETE, FEKETE, FEKETE, X.

Összes akadálypálya:

JOBBRA, X, BALRA, R, X, L, FEHÉR, FEKETE.

Összes hajtóerős pálya:

BALRA(A), JOBBRA, FEKETE, R, FEHÉR.

Összes gyorsulási pálya:

FEL, FEKETE, FEKETE, FEKETE, R, LE, LE, LE, LE

Összes mód:

R1, FEL, FEL, FEL, LE, LE, LE, L1.

PS2 → Kelly Slater's Pro Surfer

A cheat képernyőn add be a megfelelő kódot.

Összes dzsika: 619 555-4141.

Összes szint: 328 555-4497.

???: 702 555-2918.

Összes szőf: 949 555-6799.

Összes csalás: 626 555-6043.

FPS mód: 877 555-3825.

Nagy úgrás: 217 555-0217.

Maximális stat: 212 555-1776.

„Mega kód”: 714 555-8092.

Pastrana: 800 555-6292.

Tökéletes súlyozás: 213 555-5721.

Tríki God: 888 555-4506.

Tony Hawk: 323 555-9787.

Összes pálya: 818 555-1447.

Furcaságok: 328 555-4497.

310 555-6217.



GC → Extreme-G 3

Végtelen pajzs és turbó – A készítő képernyőjén adjuk be:

L + R, Z, L + R, Z, majd nyomjuk meg a STARTot.

Végtelen munió – A készítő képernyőjén adjuk be:

L, R, L, R, L + R, Z, majd nyomjuk meg a STARTot.

XG mód megnyerése karrier módban –

A készítő képernyőjén adjuk be:

R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z, majd nyomjuk meg a STARTot.

A következő futam megnyerése – A készítő képernyőjén adjuk be:

L + R + Z, L + R, Z, L + R + Z, majd nyomjuk meg a STARTot.

Dupla pénz – A készítő képernyőjén adjuk be:

L, R, Z, L, R, Z, L + R, majd nyomjuk meg a STARTot.

Extrém – A készítő képernyőjén adjuk be:

L, R, L, R, L, R, Z, L + R, majd nyomjuk meg a STARTot.

Összes csapat és pálya – A készítő képernyőjén adjuk be:

(L2), (R2), (Z2), L + R + Z, majd nyomjuk meg a STARTot.

Mester kód – A menüben adjuk be:

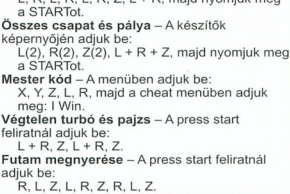
X, Y, Z, L, R, majd a cheat menüben adjuk meg: I Win.

Végtelen turbó és pajzs – A press start feliratnál adjuk be:

L + R, Z, L + R, Z.

Futam megnyerése – A press start feliratnál adjuk be:

R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z.



PS2 → G1 Jockey

Maximális pénz – A dock képernyőn adjuk be:
BALRA, BALRA, JOBBRA, JOBBRA, L2, R2,
R1, L1, NÉGYZET, HÁROMSZÖG.

XB → StarWars: Jedi Knight 3

Maximális erő – A jobboldali képen tartva add be:
(D-Pad) BALRA, LE, JOBBRA, FEL, L2, LE.
Maximális csapat energia – A jobboldali képen
tartva add be:
(D-Pad) FEL, FEL, LE, BALRA, LE, FEL,

Isten mód – A jobboldali képen tartva add be:
(D-Pad) LE, FEL, BALRA, JOBBRA, LE, FEL.
Szint kihagyása – A jobboldali képen tartva
add be:

(D-Pad) FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA
Végtelen harc – A jobboldali képen tartva add be:
(D-Pad) FEL, LE, FEL, BALRA, FEL, JOBBRA.



PS2 → Indycar Series

Pole pozíció – Névként adjuk meg: pOLE.
Összes kocsi – Névként adjuk meg: aLLcARDS.

XB → Spider-Man 2

High Score: VVHISCRS.
„Mi az mód”: VVISIONS.
Unloc Costumes: WASHMCHN.
Összes szint: NONJYMT.
Debug mód: DRILLHERE.
Galéria: DRKROOM.
Nagy láb: STACEYD.
Tréning: CEREBRA.
Nagy fej: ALIEN.
Minden: AUNT MAY.
Végteles élet: SFELEROGOD.
Nagy láb mód: STACEYD.



GBA → Sonic Advance

Sonic & Tails Mód – Menjünk a karakter-
választó képernyőre és adjuk be:
FEL, JOBBRA, LE, JOBBRA, L, JOBBRA, R,
JOBBRA, A.
Sonic repülés – A játékban adjuk be:
B + A.

PS2 → Men in Black 2

Speciális mozgások
Back Flip: Press NÉGYZET + LE.
Somersault: Press Forward + NÉGYZET.
Sérthetetlenég: A press start képernyőn adjuk
be: JOBBRA, X, R1, HÁROMSZÖG, FEL, L2,
X, BALRA, L1, KÖR, X, R2.
Összes fegyver: A press start képernyőn adjuk
be: FEL, LE, X, NÉGYZET, R1, HÁROM-
SZÖG, HÁROMSZÖG, BALRA, KÖR, L1, L1,
JOBBRA.



PS2 → Lma Manager 2003

Kis gravitációjú labda – Névként adjuk meg ezt:
LMA2003B.
Minden mérkőzés megnyerése – Névként
adjuk meg ezt:
LMA3CZIREA.
Jobb játékosok – Névként adjuk meg ezt:
LMA3PVARVKV.
Szabaddalítás játékosok – Névként adjuk meg ezt:
LMA3HKAFGL.
Gyorsabb játékosok – Névként adjuk meg ezt:
LMA3OKTOOY.
Fiatal játékosok – Névként adjuk meg ezt:
LMA3TYKCAF.
Egy napig bevethető játékosok – Névként
adjuk meg ezt:
LMA3ZFELRKV.
Stadion (kicsit másképp) – Névként adjuk
meg ezt:
MA3UYRDL.
Boldog játékosok – Névként adjuk meg ezt:
DONT WORRY, BE HAPPY.
Automata tréning – Névként adjuk meg ezt:
LMA3IFTEAF.
Összes játékos – Névként adjuk meg ezt:
LMA3YPJFDC.
Szabad játékosok – Névként adjuk meg ezt:
LMA3RFIMBF.
Nincs sárga és piros lap – Névként adjuk meg
ezt:
LMA3LYDZM.
Speciális labda – Névként adjuk meg ezt:
LMA3DDYIVZ.
Agresszív játékos – Névként adjuk meg ezt:
LMA3LWRRSU.
5 millió font – Névként adjuk meg ezt:
LMA2003A.
5 millió dollár – Névként adjuk meg ezt:
LMA2003A.

GC → LOTR: Return of the King

Faramir előhívása –
Pauzálj le a játékot, és
add be: A, A, Y, Y.
Gandalf (tápolás) –
Pauzálj LE
a játékot,
tartsd
lenyomva az
L, R-1 és add
be: Y, X, A, B.



PS2 → NBA Live 2004

Rejtett játékosok előhozásával gazdagít-
hatjuk csapatunkat. Vigyázat, az új játékosok
csak a barátságos mérkőzéseken lesznek be-
vetethetők!

Az alábbi játékosok előhozásához kreáljunk egy
játékost, Last Name-nek pedig adjuk meg a hoz-
zá tartozó kódot:

Mario Austin: posneghx.
Malik Badiane: skxenldo.
Sani Becirovic: xzcovdri.
Matt Bonner: bbvdckvm.
Carlos Delfino: sfdgurkl.
Jermaine Dfieri: SOSODEF.
Andreas Glynialadakis: pockdlek.
Kyle Korver: oesindia.
James Lang: nbvksmcm.
Pacellis Morlande: qwpooasz.
Aleksander Pavlovic: wshcupso.
Rick Rickert: polikjmm.
Sofoklis Schortsanitis: ioubfddj.
Tommy Smith: xcfwqase.
Szymon Szweczyk: polioijs.
Nedžad Sinanovic: zdsdrkke.
Remon Van de Hare: itnvcsjd.
Xue Yuyang: wmkcoi.

Speciális családok
Adjuk meg az alábbi NBA kódokat:
Air Flight 89 (3): GF9845JHR4.
Air Flightposite II (2): 2389JASE3E.
Air Foamposite Pro (1): DCS6TFR446.
Air Foamposite Pro (2): 3245AFSD45.
Air Foamposite Pro (3): DSAKF38422.
Air Hyperflight (3): AOK374HF8S.
Air Hyperflight (4): JCX93LS888.
LeBron James': 23LBJNUMB1.
Shox BB4: 4247REU777.
Blazer: XCV6456NNL.
Air Jordan III: CVJ554TJ58.



GC → MOH: Frontline

Az options menü password részébe írjuk be a
megfelelő kódot.

Pálya kihagyása: SEAGULL.
Ezüstmód: SILVERSHOT.
Ugrás a harmadik szintre: HAWK.
Ugrás a negyedik szintre: PARROT.
Ugrás az ötödik szintre: DOVE.
Ugrás a hatodik szintre: TOUCAN.
Ugrás a második szintre: EAGLE.





TIPPEK, TRÜKKÖK

THE SIMS BUSTIN' OUT

➔ BŐVÜLŐ VIRTUÁLIS ÉLETTÉR, TÖBB TUCAT ÚJ HELYSZÍNNEL, ÁLLÁSSAL ÉS KARAKTERREL.

A Sim City műfaj teremtő megjelenése után hihetetlen népszerűsége tett szert, így nem volt meglepő, hogy egyre másra jelentek meg az újabb Sim játékok – több-kevesebb sikerrel. A legújabb sláger, a The Sims PC-n már a sokadik kiegészítőtől éli meg és bérelt helye van az eladási listák élén. Az alapjáték természetesen konzolokra is megjelent, most pedig egy olyan verziót kapunk, amelyet csak mi, joypadesek élvezhetünk. A Bustin' Out legfőbb újítása a nevében is szerepel, vagyis lehetővé teszi a lelépni, azaz elköltözni, vagy csak éppen meglátogatni valakit. Mivel magáról a The Simsről minden bizonnyal már mindenki hallott és nem sok hely áll rendelkezésre, nem is zároltam a szót tovább, jöjjenek inkább a tippek.

Általános tippek:

A karakteralkotásnál nem árt odafigyelni, és most nem a külsőségekre gondolok. Az emberünk tulajdonságaitól nagybán függ majd, hogy hogyan viselkednek, mire lesz igényük. Próbáljuk saját érdeklődésünknek

megfelelően alakítani, így könnyebb lesz beélelni magunkat a figura helyzetébe.

- A Start menüben figyelemmel kísérhetjük a karrierünk állását és az aktuális elvégzendő feladatokat is.
- Aktívan figyeljük emberünk szükségleteit (fel a d-paden), ezzel sok bajt megelőzhetünk. Ezeket egyébként, ha már gázos a helyzet, akkor ő is szóvá teszi a feje felett megjelenő ikon segítségével.
- Tartsuk szem előtt, hogy mikor kezdődik a munkaidő, hogy előtte minden fontos dolgot legyen időnk elintézni.
- Ápoljuk az emberi kapcsolatainkat (jobb a d-paden), sikeres karrierhez sok barátra lesz szükségünk.
- Fejlesszük a skilljeinket (bal a d-paden), jutalmul gyorsabban tudunk majd egyes dolgokat elvégezni, de az előléptetésnél is elengedhetetlenül szükséges.
- Később is érdemes visszaköltözni a mamához, ugyanis ez több előnnyel is jár. Nem kell dolgozni mennünk, nem kell számlákat

fizetni, és mivel itt kevésbé fáradunk, lehetőség van több barát szerzésére vagy a Skillék növelésére. (A mamánk egyébként kétóránként nyaggat minket az első alkalommal, hogy keressünk munkát, de ha később visszajövünk, már nem teszi.)

Segítség az induláshoz:

Az első pálya, vagyis a mama háza tulajdonképpen turorialnak is felfogható, megismerkedhetünk a játékkal. A feladatok nagyon könnyűek, igazság szerint pár perc elteltével tovább is léphetünk robogóinkkal, ám nem feltétlen érdemes sietni. A következők tippek némelyike ugyan meglehetősen időigényes, azonban ha az elején járásodok vagyunk egy kis túlórára, akkor a későbbiekben könnyebb dolgunk lesz. Akkor már ugyanis kevesebb időnk lesz mindenre, na meg jól fogunk jönni azok a tulajdonságok, amiket már most megszerezhetünk.

- Olvassunk bele a szakácskönyvbe (a TV melletti polcon van), így a Cooking Skill egy-re ugrik.

MAD SCIENTIST											
Szint	Munka neve	Ahol elérhető	Munkaidő	Fizetés	Barátok száma	Cooking skill	Mechanical skill	Creativity skill	Body skill	Logic Skill	Charisma skill
1.	Lab Cleaner	Mom's House	10-14	\$ 155	0	0	0	0	0	0	0
2.	Potion Tester	Dudley's Trailer	11-15	\$ 230	0	0	0	0	0	0	0
3.	Pyro	Dudley's Trailer	14-22	\$ 320	0	0	2	0	0	0	0
4.	Virus Breeder	Goth Manor	11-16	\$ 375	1	1	2	0	0	1	0
5.	Chemist	Goth Manor	10-17	\$ 450	2	1	2	1	0	2	1
6.	Vivisectionist	Shiny Things Labs	10-19	\$ 540	2	1	2	2	0	4	1
7.	Gene Splicer	Shiny Things Labs	11-15	\$ 640	3	1	4	2	0	4	2
8.	Robotician	The Octagon	12-20	\$ 740	4	1	6	0	0	5	3
9.	Space-Time Tinkerer	The Octagon	10-16	\$ 870	5	1	8	4	0	7	4
10.	Death Ray Inventor	Malcolm's Mansion	10-14	\$1000	6	2	10	5	0	8	5

MOVIE STAR											
Szint	Munka neve	Ahol elérhető	Munkaidő	Fizetés	Barátok száma	Cooking skill	Mechanical skill	Creativity skill	Body skill	Logic Skill	Charisma skill
1.	Mail Clown	Mom's House	10-14	\$ 100	0	0	0	0	0	0	0
2.	Kiddie Show Sidekick	Mimi's Place	09-13	\$ 150	0	0	0	0	0	0	0
3.	Stunt Double	Mimi's Place	09-15	\$ 200	0	0	0	0	0	0	2
4.	Horror Movie Extra	Goth Manor	07-15	\$ 275	2	0	0	0	1	0	2
5.	Soap Opera Star	Goth Manor	07-16	\$ 375	3	0	0	1	2	0	3
6.	Game Show Host	Club Rubb	10-18	\$ 500	4	0	0	2	2	0	4
7.	Sit Com Star	Club Rubb	10-18	\$ 650	6	0	0	2	3	0	6
8.	Sex Symbol	Tinsel Bluffs	17-01	\$ 900	6	0	0	2	3	0	7
9.	Director	Tinsel Bluffs	10-17	\$1100	8	0	0	5	4	0	8
10.	Movie Mogul	Malcolm's Mansion	10-15	\$1400	10	0	0	8	4	0	10

PARAMILITARY											
Szint	Munka neve	Ahol elérhető	Munkaidő	Fizetés	Barátok száma	Cooking skill	Mechanical skill	Creativity skill	Body skill	Logic Skill	Charisma skill
1.	Latrine Cleaner	Mom's House	10-14	\$ 250	0	0	0	0	0	0	0
2.	Boot Polisher	Dudley's Trailer	08-12	\$ 325	0	0	0	0	0	0	0
3.	Drill Instructor	Dudley's Trailer	09-14	\$ 400	0	0	0	0	0	2	0
4.	Paratrooper	Toane's Gym	06-12	\$ 450	0	0	0	0	2	4	0
5.	Chopper Pilot	Toane's Gym	06-12	\$ 500	0	0	0	0	4	5	0
6.	Covert Ops	Shiny Things Labs	09-15	\$ 550	1	0	1	0	4	6	2
7.	Secret Agent	Shiny Things Labs	09-15	\$ 580	2	0	1	0	5	7	2
8.	Code Breaker	The Octagon	09-15	\$ 600	5	0	4	0	5	8	2
9.	Intelligence Director	The Octagon	09-15	\$ 700	6	0	7	0	8	9	2
10.	War Minister	Malcolm's Mansion	09-15	\$1000	6	0	8	0	10	10	4

«<< HA MÁR NEM TUDOD MEGÁLLNI, HOGY NE PRÓBÁLD KI A GENSZTER ÉLETERET AKKOR IS GONDOLJ ARRRA, HOGY A LEKISMÉRETEZVEDEDEL EGYSZER EL KELL SZÁMOLNOD.

COUNTER CULTURE

Szint	Munka neve	Ahol elérhető	Munkaidő	Fizetés	Barátok száma	Cooking skill	Mechanical skill	Creativity skill	Body skill	Logic Skill	Charisma skill
1.	Panhandler	Mom's House	10-14	\$ 110	0	0	0	0	0	0	0
2.	Leaflet Distributor	Mimi's Place	10-14	\$ 120	0	0	0	0	0	0	0
3.	Basket Weaver	Mimi's Place	10-15	\$ 180	0	1	0	1	0	0	0
4.	Flower Child	Studio 8	12-17	\$ 200	2	3	0	1	1	0	0
5.	Massage Therapist	Studio 8	11-16	\$ 220	3	5	0	1	1	0	1
6.	Yoga Instructor	Casa Caliente	10-17	\$ 300	4	6	1	2	1	0	2
7.	Transcendentalist	Casa Caliente	12-17	\$ 350	6	7	2	2	2	0	2
8.	Love Guru	Pixel Acres	12-17	\$ 450	6	8	2	2	3	0	4
9.	Psychic Activist	Pixel Acres	14-19	\$ 550	7	9	3	3	4	0	6
10.	Full Time Freak	Malcolm's Mansion	10-14	\$1000	8	10	3	4	5	0	8

FASHION VICTIM

Szint	Munka neve	Ahol elérhető	Munkaidő	Fizetés	Barátok száma	Cooking skill	Mechanical skill	Creativity skill	Body skill	Logic Skill	Charisma skill
1.	Hand Model	Mom's House	10-14	\$ 200	0	0	0	0	0	0	0
2.	Lingerie Model	Mimi's Place	10-14	\$ 225	0	0	0	0	0	0	0
3.	Body Waxer	Mimi's Place	10-15	\$ 275	0	0	0	2	0	0	0
4.	Fingernail Painter	Studio 8	10-15	\$ 315	1	0	0	4	1	0	0
5.	Wig Designer	Studio 8	11-17	\$ 400	2	0	0	5	1	0	1
6.	Hair Stylist	Club Rubb	11-18	\$ 550	3	0	0	6	1	0	2
7.	Make Up Artist	Club Rubb	12-18	\$ 650	4	1	0	7	3	0	3
8.	Runway Model	Tinsel Bluffs	18-01	\$ 900	5	2	0	8	4	0	4
9.	Centerfold	Tinsel Bluffs	14-21	\$1100	7	3	0	9	5	0	4
10.	Super Model	Malcolm's Mansion	10-16	\$1200	9	4	0	10	8	0	5

GANGSTER

Szint	Munka neve	Ahol elérhető	Munkaidő	Fizetés	Barátok száma	Cooking skill	Mechanical skill	Creativity skill	Body skill	Logic Skill	Charisma skill
1.	Vandal	Mom's House	10-14	\$ 140	0	0	0	0	0	0	0
2.	Shoplifter	Dudley's Trailer	09-13	\$ 200	0	0	0	0	0	0	0
3.	Burglar	Dudley's Trailer	23-05	\$ 275	0	0	0	2	0	0	0
4.	Car Thief	Toane's Gym	09-15	\$ 350	2	0	1	4	0	0	0
5.	Mugger	Toane's Gym	17-01	\$ 425	3	0	2	5	0	0	0
6.	Body Guard	Casa Caliente	15-23	\$ 530	4	0	3	6	1	0	1
7.	Arsonist	Casa Caliente	09-15	\$ 640	6	0	3	7	3	0	1
8.	Extortionist	Pixel Acres	09-15	\$ 760	8	0	5	8	3	0	2
9.	Hit Man	Pixel Acres	09-15	\$ 900	8	0	5	9	5	0	3
10.	Tomb Boss	Malcolm's Mansion	18-00	\$1100	8	0	5	10	7	0	4

JOCK

Szint	Munka neve	Ahol elérhető	Munkaidő	Fizetés	Barátok száma	Cooking skill	Mechanical skill	Creativity skill	Body skill	Logic Skill	Charisma skill
1.	Mascot	Mom's House	10-14	\$ 130	0	0	0	0	0	0	0
2.	Ball Collector	Dudley's Trailer	09-14	\$ 170	0	0	0	0	0	0	0
3.	Rookie	Dudley's Trailer	10-15	\$ 230	0	0	0	0	2	0	0
4.	Starter	Toane's Gym	10-15	\$ 300	0	0	0	0	4	0	0
5.	All-Star	Toane's Gym	09-15	\$ 385	0	0	0	0	6	0	1
6.	MVP	Club Rubb	09-15	\$ 510	1	0	2	0	7	0	1
7.	Superstar	Club Rubb	09-16	\$ 680	2	1	2	0	8	0	2
8.	Head Coach	Tinsel Bluffs	08-14	\$ 850	3	2	2	0	9	0	3
9.	Hall of Famer	Tinsel Bluffs	09-15	\$1000	4	3	2	0	10	0	5
10.	Living Legend	Malcolm's Mansion	09-15	\$1200	6	4	2	0	10	0	5

- Fessünk képeket (a ház háta mögött a teraszon találjuk az állványt), s így a Creativity Skillt akár 10-ig növelhetjük, valamint minél több festményt adunk el annál nagyobb a bevétel is.
- Vegyünk egy munkapadot (Woodworking Table), és álljunk neki kerti törpéket gyártani. A Mech Skillünk fokozatosan fog nőni 10-ig, és a munkánkat is egyre drágábban tudjuk értékesíteni.
- Adjuk el a munkapadot és vegyünk egy sakkaszt (Chess Set). Játsszunk vele, így a Logic Skill 10-ig nő.
- Adjuk el a sakkaszt és gyakoroljunk valamelyik tükör előtt, ettől a Charisma Skill jöhet 10-re.
- Vegyünk egy kondi gépet (Exercise Machine) és használjuk, így a Body Skill tornáztatjuk fel 10-re.
- Olvaszuk végig a szakácskönyvet.
- Mindezek között ügyeljünk arra, hogy a hangulaton legyünk (ebben segít a TV és a zenegép, vagy egy könyv), mert különben depressziókat leszünk és nem lesz kedvünk semmihez.
- Beszélgetünk jó anyákkal, kapcsolatunk 100%-os lesz.
- Szedjük össze jó sok pénzt, a Skilllel mellette ez is jól jön majd később.

- Próbáljuk meg reggel 7-kor elhagyni a mama házat, ugyanis az első munka 10-kor kezdődik, így még lesz időnk előtte összeismerkedni Dudley-val vagy Mimivel (attól függ, hogy melyikükhez kerülünk, hogy milyen munkát választunk). Dönthetünk úgy is, hogy picivel később érkezünk és akkor az első napon lehetőségünk van elvégezni a többi ház körüli feladatot, és csak másnap kezdeni a munkát. Ezt már csak azért is érdemes választani, mert a költözés után minden szükséglet a legjobb pozícióba kerül (vagyis mind zöld lesz), így elég sok mindenre lesz energiánk.

Amiről még mindenképp érdemes beszélni, az a karrier. Összesen hét különböző érvényesíthető lehetőség van és mindnek tíz szintje. A következő oldalon található táblázat segít eligazodni ezek közt. Megmutatja, hogy az egyes állások mikor vagy hol tölthetjük be, milyen feltételek szükségesek hozzá, és nem utolsósorban mennyit hoz a konyhára, illetve mennyi időnket rabolja el. A végcél persze az, hogy az összes karrierben elérjünk a csúcshoz, így almaink valóra válnak. Hogy mi az, azt már nem áruolom el, legyen meglepetés is a végére.

↓ INFO BOX

Testztplatform: PS2

Kiadó:

EA Games

Fejlesztő:

Maxis

Hivatalos honlap:

<http://thesims.ea.com/>

Megjelenés:

2003. december 19.

Többjátékos mód: Nincs

↓ ÉRTÉKELES

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZTHATÁS:

XB - GC - GBA - NG

↑ PLATFORMOK

m_anger



TIPPEK, TRÜKKÖK



CRASH NITRO KART



➔ **CRASH BANDICOOT RÉGEBBEN CSAK ÉS KIZÁRÓLAG PLAYSTATIONÖN VÁLLALT SZEREPLÉST, ÁM AZ UTÓBBI IDŐBEN MÁR TALÁLKOZHATTUNK VELE MÁS KONZOLÓKON IS. HIÁBA, VÁLTOZNAK AZ IDŐK... OLYANNYIRA, HOGY EZÜTTAL AZ UGRÁLÁST IS LECSERÉLTE, MOST A GOKARTOZÁS AZ, AMI VONZZA ÖKELMÉT.**

Persze a változás nem jelenti azt, hogy ne találkoznánk ismerős dolgokkal. Itt vannak mindjárt a szereplők, akik – mondhatni – régi barátaink az eddigi epizódokból (egyébként a játék folyamán lehetünk a jókkal és a gonoszokkal is, sőt ha teljes munkát szándékozunk végezni, akkor kell is). Számátalan tárgy is viszszaeszköszön az előző részből, például a ládák, az almák, a voodoo álarc és még jó néhány dolog. A játék felépítése is hasonló. Négy nagy világ van, mindegyikben négy pálya, amelyekre teleportokkal jutunk el. Ezek másik versenyek, mindössze annyi a különbség, hogy nem kell feltétlenül nekünk nyerni a kupa megszerzéséhez, elég, ha valamelyik csapattársunk viszi el a pálmát. Az irányítás nagyon baráti (és akár ismerős is lehet). Hamar el fogjuk sajátítani.

NYEREMÉNYEK

Karakterek

Dogdille	Nyerd meg a Red Gem Cupot.
Fake Crash	Csinálj 50 egymást követő boostot bármelyik pályán Adventure mode-ban a Team Cortexszel.
Little Velo	Érj el 100%-ot a Team Bandicoottal és a Team Cortexszel is.
N. Tropy	Győzd le az összes N. Trophy szellemet a Race time trial mode-ban
Polar Pura	Nyerd meg a Blue Gem Cupot. Csinálj 50 egymást követő boostot bármelyik pályán Adventure mode-ban a Team Bandicoottal.
Velo	Adventure mode-ban szerezz egy-egy jogart mindkét csapattal.
Zam	Nyerd meg a Purple Gem Cupot.
Zem	Nyerd meg a Green Gem Cupot.

Arénák

Terra Drome
Az összes bitor token gyűjtés be Adventure mode-ban.
Hyper Spaceway
Az összes versenyt első helyen fejezd be Adventure mode-ban.

két lényeges újítás viszont fontos. A felvehető nitrokon és a pályákon előforduló gyorsítókön kívül új is elérhetünk extra sebességet, ha egy ugratóról jól elrugaszkozunk, így leérkezéskor kapunk egy kis plusz sebességet (egyébként ezt a három módot úgyesen használva halmozhatjuk is a boostokat). A másik is igen hasznos: tudunk a kanyarokban farolni, ezáltal fordulékonyabbak leszünk (ehhez az ugrás gombot kell nyomva tartani). Az alapállás teljesítése után meg kell küzdenünk az adott régió hősével. Itt csak ketten indulunk, és aki jobb az győz (persze az ellenfél folyamatosan dobál maga mögé mindenféle minket akadályozó dolgokat, és mivel mi lassabban indulunk, amíg meg nem előzzük kénytelenek leszünk kerülgelni). Ha sikerült, akkor megnyílik a kapu egy új világba, de még marad teendőd az adott helyszínen is. Tulajdonképpen ekkor nyílnak meg azok a versenymódok, amelyek megérdemelnék egy picit több szót. A Relic módban egy adott idő alatt kell teljesíteni három kört, de ez általában nagyon kevés szokott lenni. Úgy tudjuk ezt kompenzálni, hogy a pályán elszórtan heverő ládákat begyűjtjük, amelyek hatására egy, két vagy három másodpercre megáll az idő. Ha végén jobbebb vagyunk a kitűzött szintnél akkor nyertünk, jutalmul kulcsokat kapunk. A CNK Challenge-ben a C, N, K betűket kell összeszednünk, melyek a pályán vannak elszórva néha meglehetősen trükkös helyekre és mellelleg még az első helyet is meg kell kaparintani.

Az eddig elhangzottak alapján nyugodtan belevágathatunk a játékba, közben is rengeteg tippet kapunk, a meg tanulmányozzuk át a még itt található egyéb segítségeket.

CNK Challenge – a betűk lelőhelye a 4 világ pályán



Terra

Inferno Island

C: Az első hid után húzódjunk balra a szürke homokos részre, és a bukkánó segítségével ugrassunk fel a füves részre. Kövessük az ösvényt, és a végén ugorjunk el, hogy megkaparintsuk a C-t. Ne hagyjuk ott a ládát sem, ha már erre járunk.

N: A hajóroncsnál lévő kőgratort mögött van elrejtve az N. Lassin hajtsunk rá, és ne ugorjunk, így pont rá fogunk esni.

K: Az alagút vége felé van egy rámpa jobb kéz felé, ami fel megy és egy gyorsító is van rajta. Ha ráhajunk és elugrunk a végéről, akkor elérhetjük a magasban lévő K-t. Egy X-es láda is van itt, jól fog jönni.

Jungle Boogie

C: A start után mikor az első lépcsőn leesünk, húzódjunk jobbra. Kezdődik itt egy platform, ugorjunk át és kövessük végig. Nem csak a keresett betűt találjuk meg, hanem egy X-es ládát is a legvégén.

N: A faburkolatú rész második ugratójánál húzódjunk balra ugrás közben és egy másik magasabban vezető részre érkezünk. Kövessük végig és ugorjunk el a végén, középtájon az N megszerzéséhez.

K: Miután kijöttünk a faburkolatú részből, közvetlenül a cél előtt egy rövid alagútban megyünk majd át. Mikor áthaladunk, húzódjunk ki teljesen a jobb szélre, a fűre, és itt felvehetjük a K-t.

Tiny Temple

C: A második nagy kapu alatti áthaladás után bal kéz felé találhatók. Csak húzódjunk ki érte a poros részre és már a miénk is lesz.



N: Miután lejöttünk a fémburkolatú részről, tartsunk balra és a pálya szélén lesz az N.

K: Az utolsó nagy ugratónál a cél előtt (amelyik a szakadék felett visz át) lesz jobbra a levegőben. Húzzuk meg és ugorjunk el, hogy elérjük.

Barin

Meteor Gorge

- C: A második ugratónál tarts balra és ugorj át a platformra. Egy X láda és a C betű lesz a jutalmad.
- N: A nagy kör alakú kék „izéni” találjuk, ami hasonlít egy hatalmas keresztlámpára. Kinn lesz a havas részen, a jobb oldalon.
- K: Egy kis szigeten lesz, ami a jobból nő ki. A nagy fém nyíl melletti gyorstűt használva ugorjunk le a pályáról egészen szélről bal felé, és pont a szigeten landolunk. Ha a térképet megnézzük, pontosan látszik hol ez a kis pályárvírdítés.

Barin Ruins

- C: Balra lesz a levegőben, amikor beesel a nagy kő fel-csöbe. Ugorj el a szakadék szélére, hogy elérd.
- N: A pályá jobb szélén található, annál a rész-



nél, ahol a nagy robot máskéjj jobbra-balra a pályán. A térkép felső részén van, a hajtókanyarnál.

- K: Amikor kijössz arról a szakaszból, ahol a járgányok a falon is tudnak menni, lesz egy pár kérdőjeles láda. Tarts jobbra és ugorj el a bukkánoról, hogy megszerezed a magasan lévő K-t.

Deep Sea Driving

- C: A starttól végig egyenesen menj és vágd le az első kanyart. A láván lelassulsz ugyan, de ott lesz a C.
- N: A barlangi résznél, ahol a sok gyorstűt van egymás után a vékony pallón, az utolsótól jobbra tartva ugorjunk el. Egy kis bekötő-úton landolunk, ahol az N is megtalálható.
- K: A csőszekerekben közvetlenül a harmadik gyorstűt után lesz, jobbra a pályá sötétebb részén. Érdemes kicsit lassítani, hogy biztosan észre vedd.

Fenomena

Out of Time:

- C: A start után menj rá a jobb oldali rámpára, hogy megkaparintsd a C-t.
- N: A kanyarban a kanyargós betetőzésen lesz egy útjelző nyíl jobbra a falon. Az N alatta lesz, ugorj át a kerítésen és máris a térd.
- K: Miután elhagytuk a pályá végéhez közeli ugratót, ahol a szélmalom is van, vezess egyenesen a poros részre, a K a kaktusz mellett lesz.

Clockwork Wumpa:

- C: A harmadik rámpa után ne fordulj be, haladj tovább egyenesen, és ugorj rá a

nagy fogaskerékre. Menj végig a fogaske-
reken, és a legvégén ugorj, hogy elérd a C-t.

- N: Úgy a pályá kétharmadánál lesz egy fa ugrató egy színes üveges ablakhoz közel. Használd az ugratót, hogy a láncokkal felfüggesztett részre érkezz, és itt megtalálod a N-t.
- K: Miután lejössz a nagy ugratóról, kanyarodj be és maradj középen. Ugorj, hogy megkapd a K-t, de figyelj a nagy ingára is.

Thunder Struck:

- C: A pályá elején, mikor a kőlépcsőkön esel le, tarts jobbra és a második lépcsőn megtalálod a C-t.
- N: A pályá bal szélén lesz az utolsó egyenest megelőző 270 fokos kanyar előtt. Hogy megkaparintsd, szándékosan le kell ugratnod a pályáról.
- K: Az utolsó nagy ugratón a cél előtt húzdójj balra és ugrass a K-ért.

Teknee

Assembly Lane:

- C: Az első hajtókanyart követően maradj a bal oldalon, a C az olajtócsa után lesz.
- N: Amikor körülbelül a második visszafordított kétharmadához érsz, ne kanyarodj tovább, hanem menj egyenesen és ugorj át a nagy cső alatti szirtre az N-ért. Egy gyorstűt jól jön a mutatóványhoz, a kérdőjeles ládáknál kicsit húzd balra.
- K: Egy szakadék felett lesz a pályá fedett részén, az egyik fel-le mozgó szerkezet mellett. Szándékosan le kell ugratnod a pályáról, hogy megszerezed.

Android Alley:

- C: Jobb oldalon lesz, ahogy kijössz a két részből, csak ugranod kell, hogy elérd.
- N: A második alagutas rész után (ahol lefelé jössz a rámpákon) látni fogsz egy üveg épületet, belül energia nyalábokkal. Ne kanyarodj, hanem ugorj át a szakadékot és törd át az üveget, hogy bejuss az N-ért.
- K: Az utolsó rámpánál (mielőtt leesel a célhoz), ugorj egy jó nagyot és gyűjtsd be a K-t. A pályá közepén lesz az X láda mellett.

Electron Avenue:

- C: A két részen, ahol az előre mutató nyílak vannak, a bal oldalt válassz, és a szakasz vége felé a választófal mellett lesz a C.
- N: Az első lézerkerítésnél bal oldalról ugorj, hogy elérd a magasan lévő N-t. Meglehetősen gyorsnak kell lenned, hogy elkapd.
- K: Az utolsó lézerkerítésnél ne vedd igénybe az ugratókat, hanem középen menj át és így felveheted a K-t.



FELSZEDHETŐ CUCCOK

Turbo Boost

Nemcsak az ellenfeleket hagyhatjuk le vele hirtelen, de az ellenünk irányuló rakéták elől is ellámlanhatunk.

Homing Missile

Célkövető rakéta, akit befog, az kezdhet izzadni.

Ice Mine

Jégcsapdába zárja az ellenfeleket egy kis időre.

TNT Crate

A klasszikus móka, ráragad a páciensre, visz számmal és robban.

Invisibility

Amíg tart, láthatatlanul nyítkedhetünk, az ellenfelek nagy meglepődésére.

Tornado Top

Az aktuális első helyezettet cöllozza meg és viszi magával ez a forgószél, meg persze azokat is, akik az útjába kerülnek.

Tropy Clock

Lelassítja a többiekét, így nyugodtan le-hagyhatjuk, őket vagy felzárkóztatunk, ha le vagyunk maradva.

Static Orb

Ez az elektromos gömb a riválisok áramköré-
iben lesz maradóndó árákokat.

Super Engine

Egy kis extra motorerő. Mindenki másnál gyorsabb lesz, még a rakétákat is leghajkuk vele, persze nem tart örökké.

Power Shield

A zold gömb részleges védelmet ad, egy támadást kivédhetünk vele.

Invincibility Mask

Használata megvéd a támadásoktól, de a fegy-
verként is alkalmazhatjuk, hiszen ha közben ellenfeleink megülnék, akkor az kipördül.

Bowling Bomb

Tekegolyóként gurul és robbantja fel az út-
jába akadó ellenfelet. Ha rosszul céloztunk,
akkor távirányítással is működésbe hozhatjuk
amint közel ér a célhoz.

↓ INFO BOX

Tesztplatform: XB

Kiadó:

VU Games

Feljesztő:

Vicarious Visions

Hivatalos honlap:

<http://nitrokrant.com/>

crashbandicoot.com/

Megjelenés:

2003. november 11.

Táblajátékos mód: Vn

↓ ÉRTÉKELES

JÁTÉKÖTLÉT: ■■■■■■■■
MEGVÁLTOZÁS: ■■■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■

ÖSSZATHÁS: ■■■■■■■■

PS2 - GC - GBA

↑ PLATFORMOK



MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

➔ MÁR RÉGÓTA VÁRTUNK EGY ÚJ MARIO RPG-RE – ÉS VÉGRE MEGÉRKEZETT. A SZERENCÉS GBA TULAJOK ÁLMATLAN ÉJSZAKÁK ELÉ NÉZNEK...

A Mario név mindig is a minőségi szórakozás biztosítéka volt. A Nintendo hősén nem fog az idő, és bár már kismilliónyi, legkülönfélébb műfajú játékban vállalt főszerepet, még mindig milliók várják újabb kalandjait.



Bár a bajszos vízvezeték-szerelőt legtöbbször platformjátékokból ismerik, volt már ő logikai-, gokart- és partygame, sőt, RPG főhőse is. Utóbbi stílusba SNES-en (Super Mario RPG) és az N64-en (Paper Mario) költött bele, és mindkét siker aratt. Nem csoda hát, hogy a jelenleg legsikeresebb Nintendo gép, a GBA sem maradhatott Mariós szerepjáték nélkül: ez lenne a Superstar Saga. Nehéz helyzetben vagyok, mikor a Mario & Luigirol kell írnom: egyrészt talán tíz oldal sem lenne elég a kivesésére, másrészt ez tipikusan az a játék, amit játszani kell, nem olvasni róla! Annnyit azért előlójában megjegyeznék, hogy bár az irányítás a legtöbb esetben adja magát, a történet megértéséhez nem árt némi angol nyelvtudás. Akkor vágjunk is bele!

Mi újság a Gombakirályságban?

Semmi meglepő: a Hercegnő ismét bajba került, s derék vízvezeték-szerelőink segítségével szorult. Ezúttal azonban nem Bowser, a gonosz teknőc-király a tettes: a Beanbean királyságból érkezett, Cackletta nevezetű boszorkány lopta el a Princess Peach hangját. Hogy a helyzet még rosszabb legyen, a szó legszorosabb értelmében robbanékony szókincssel helyettesítette azt, így szegény Hercegnő minden szava

méretes detonációt von maga után. Ez már Bowsernek sem tetszik, hiszen ki akar ilyen közveszélyes túszt ejteni? Összefognak hát a régi ellenségek, és együtt indulnak a Beanbean királyság felderítésére...

Barangolás kettősen

A Superstar Saga legfőbb jellemzője, hogy a Mario-Luigi testvérpárt együtt irányítjuk. Ez néha kissé furcsa lehet (például minden ugrást duplán kell végrehajtatnunk) ám lehetőséget ad jópár extra mozdulat végrehajtására is. Alaphelyzetben A-val az elől lévő karakter ugrik, B-vel a hátsó, a Start gomb pedig helycserére szolgál. Az A-val időnként egyéb akciókat is végrehajthatunk (beszédbe elegyedhetünk valakivel, táblákat olvashatunk, stb.), a jobb felső sarokban látható ikon képe ilyenkor megváltozik. Az L és R szolgál a speciális mozdulatok közötti váltásra. Ezek különböznek a két karakternél, mindig a hátul lévő tudja végrehajtani őket, így az aktuális feladatokatól függően folyton váltoogatnunk kell a sorrendet. Lássuk, mit tudnak hőseink a terepen!

Magas ugrás: Luigi van hátul, felugrik Mario fejére, majd újra B-nyomva mindketten magasra pattannak. Korábban elérhetetlen platformok nyílnak meg előttünk ezzel a képességgel.

Pörgő ugrás: Mario hátulról Luigi nyakába pattan, majd pörgve a levegőbe emelkednek. Átrepülhetünk így kisebb szakadékok felett, bár arra érdemes figyelni, hogy a pörgés csak rövid ideig tart.

Kalapács: ezt akár az első, akár a hátsó karakterrel használhatjuk. Sziklákat akarhatunk el az útból, vagy ellenségeket támadhatunk meg vele.

Egérre változás: Luigi hátulról kalapáccsal az elől álló Mario fejére csap, aki ettől egér méretűvé zsugorodik, így elérhetővé válnak új helyszínek is. Újabb csapás visszaváltoztatja hősünket normál méretűre.



Vakond módszer:

Az előzőre hasonlít, de a szereposztás fordított: Luigi a kalapácsütéstől a talajba fúródik, így átámszhat kapuk alatt, vagy kiáshat cuccokat a föld alól.

Tűzgölyűzés:

Mario akciógombját (A vagy B, pozíciótól függően) lenyomva tartva, majd a feltöltődés után felengedve lángra lobbanthatjuk a közelben lévő dolgokat.

Áramütés: Hasonló az előzőhöz, ám Luigi elektromos kisülést tud létrehozni, amivel energiaát szolgáltatathatunk bizonyos tárgyaknak.

Tüzes száguldás: Marionak hátul kell állnia, hogy Luigi hátsó fertályára alkalmazhassa a tűzgölyűtést. Ettől a zöldruhás fivér eszevesztett száguldásba kezd, félrelökve mindent az útjából.



Elektromos kapcsolat: A hátul álló Luigi egy jól irányzott áramtűzzel összekapcsolódhat Marioval. Így képesek leszünk hátrálni és oldalazni is, ami a továbbjutás kulcsát jelenti bizonyos helyzetekben.

Az elmaradhatatlan küzdelem

Az RPG-k egyik alapeleme az időről időre felbukkanó ellenségekkel folytatott csata, mely – valljuk be őszintén – legtöbbször unalmasa válik egy idő után. A M&L fejlesztői mindent megtettek, hogy ez ebben a játékban ne következzen be, és egy igazán változatos, stratégiai érzékünket és ügyességünket egyaránt próbára tevő harcrendszert dolgoztak ki.

Először is el kell érniünk, hogy minél előnyösebb pozícióban kezdhesük a küzdelem. Ha sikerül ráugrani a pályán mozgó ellenségre, még a csata előtt megsebezhetjük, és mi



támadhatunk először. Ellenben ha ők kapnak el minket, valamelyik karakterünk harccképtelen lesz egy kör erejéig. Ha egyszerűen csak rárontunk az ellenre, a szerencsén és a Speed jellemzőn múlik, kié lesz a kezdeményezés joga.

A harc képernyőn négy ikont láthatunk hőseink feje felett, melyek a lehetséges akciókat mutatják:

Run: ha már nagyon esélytelennek érezzük a győzelmet, megpróbálhatunk elmenekülni. Item: tárgyainkat vehetjük használatba, lemondva ezzel a támadás lehetőségéről. Főleg az életerő-visszatöltő gombokra lesz majd szükségünk. A gyógyítást nem csak magunkon hajthatjuk végre, hanem a másik karakteren is.

Solo Attack: mindkét karakterünk háromféle egyéni támadást vihet végbe, bár az utolsó kettőre csak kalandjaink előrehaladtával teszünk majd szert.

- **Jump:** a klasszikus fejrugrós támadás. Ha az ellenség elérésének pillanatában lenyomjuk a karakternek megfelelő akciógombot, extra sebzést okozhatunk.
- **Hammer:** támadásban és védekezésben is hasznos. Előbbi esetben növelhetjük hatékonyságát, ha lenyomjuk az akciógombot, mikor remegni kezd. Ellentámadáshoz viszont tartsuk lenyomva a gombot, majd még a remegés kezdete előtt engedjük fel.

- **Hand Technique:** Mario esetében tűz alapú, Luigián elektromos támadás. Feltöltés után az akciógombbal lehet elűzni.

Bros. Attack: a testvértámadásokban a fivére együttműködve vesznek részt. Kivételként nehézbe, mint az egyéni akciók, hiszen itt több gombnyomás megfelelő ütemű végrehajtására van szükség a sikerhez, ráadásul a testvérpontjainkat is csökken.

Cserébe jelentősen nagyobb sebzést kapunk, persze csak tökéletes időzítés esetén. A sebzés függ még a Bros. Attack szintjétől is: ezt egy harmas skálán állíthatjuk tetszés szerint az L/R billentyű segítségével. Egyes szinten a kritikus pillanatokban lelassul az akció, és egy ikon jelzi, hogy melyik gombot kell lenyomnunk. Kettes fokozaton utóbbi segítség még megvan, de



már nincs lassítás. A harmas szint már semmiféle segítséget nem nyújt, így ezt csak akkor válasszuk, ha a kusijunkban van az adott kombó. Értelmszerűen az egyes fokozattal sebezünk a legkevésbé, míg harmassal a legtöbbet. Utazásaik során hőseink négy-négy különböző testvértámadásra tesznek szert, ám ezek ismeretése a helyi szükségességre tekintettel ezúttal elmarad.

Mindenképpen szót kell még ejtenem a védekező mozgásokról: ellenfeleink támadásait az akciógomb jól időzített megnyomásával elkerülhetjük, sőt, bizonyos esetekben még meg is sebezhetjük őket egyazon ugrással. Arra azért ügyeljünk, hogy egyes támadások ellen pont a mozdulatlanság nyújt védelmet – ilyen például a fejünk fölött elpattanó kő, amely csak akkor sebez meg, ha felugrunk eléje.



KARAKTERFEJLESZTÉS

Mint minden valamirevaló RPG-ben, a Superstar Sagában is szerzőnk tapasztalati pontokat, melyek nélkülözhetetlen kellei a szintlépésnek. Szintlépések alapulajdonságaink automatikusan nőnek, és ráadásul választhatunk, hogy melyikre teszünk – a szerencsénktől függően 1-3 – bónusz pontot.

Az alapulajdonságok:

HP: életerőpont, ha elfogy, kidőlünk a sorból. Ekkor még a másik szereplő és egy speciális gomba birtokában feltámasztható a karakter, de ha mindkét testvér elhalálozik, az a játék végét jelenti. Eleinte mindenképpen erre érdemes tenni a bónuszokat, legalábbis míg a huszonöt pontot elérjük. Ennyit töltenek ugyanis vissza az alap gombok, így száz százalékosan kihasználhatjuk őket.

BP: testvérpontok, melyeket a harc közbeni kettőtámadás aktiválására használhatunk fel. **Attack:** támadásaink erősségének mértéke. Minél nagyobb, annál többet sebezünk.

Defense: védekezési képességünk, növelésével a sebződéskor általában fellépő HP-vesztés csökkenhet.

Speed: gyorsaság, minél nagyobb, annál valószínűbb, hogy miénk lesz az első támadás joga az összecsapások során.

Stache: egyfajta szerencsemérték, a kritikus támadások és a harcok után kapott cuccok gyarapításában van szerepe, valamint magas értékénél árkedvezményeket kapunk a boltokban.

A kalandok csak most kezdődnek

Rengeteg minden van, amiről nem sikerült szót ejtenem ebben a cikkben: nem szóltam a történet során felbukkanó tizenöt minijátékról, melyek között találhatunk kötélygrást, gokartozást, baseball-t, vagy éppen az ősrégi Pong egy változatát is. Nem említettem a folyamatosan jelenlevő, végtelenül aranyos humort, az eredeti és mókás figurákat, amik a Mario játékok végjegyéi. A mellettek Mario Bros. Classic játékot. A rengeteg fejtört és logikai feladatot. A hangulatos zenéket, a jópofa hanghatásokat. Az aprólékosan megrajzolt, csodásan animált grafikát. Kezdek kifogni a jelzőkből, úgyhogy itt most abbahagyom... inkább megyek vissza játszani :).

Immortal

↓ INFO BOX

Tesztplatform: GBA

Kiadó:

Nintendo

Fejlesztő:

Nintendo

Hivatalos honlap:

<http://marioandluigi.gameboy.com>

Megjelenés:

2003. november 21.

Többjátékos mód: Nincs

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLER: ■■■■■■■■

MÉGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■■

JÁTEKÉLMÉNY: ■■■■■■■■

ÖSSZATÁRS: ■■■■■■■■



MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

→ IZGALMAS AKCIÓ MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS KÖRNYEZETBEN – AZ INFILTRATOR NEM ÍGÉR TÖBBET, DE EZT LEGALÁBB 100%-OSAN TELJESÍTI.



A harcműveletek MoH Underground csúfos bukása szerencsére nem kedveltetett el az EA urait. Sebeik nyolagotása helyett inkább fejlesztői és stílusú váltottak, hogy összehozzanak egy olyan játékot, amely képes lehet helyreállítani a mündér becsületét.

A még 2002-ben megjelent Underground a „nagy” konzolokról és PC-ről ismerős FPS stílusú követte. Ez önmagában még nem lett volna baj. Láttunk már igényes anyagokat ebben a kategóriában, a nem éppen 3D-re kiképzett GBA-n, de sajnos az akkori fejlesztők képtelenek voltak értékelhető grafikus motort tenni a játék alá. A hibából okulva az új epizód egy jóval régebbi sémához nyúl vissza, melyet anno a megboldogult Commodore-os időkben a Commando, a Who Dares Wins vagy éppen a Cannon Fodder képviselt. A fiatalabbaknak talán nem sokat mondanak ezek a nevek, de a lényegre így is hamar rá fognak érezni: menni és löni mindenre, ami mozog. Vérből akció-játékkal van tehát dolgunk, aprólékosan megrajzolt 2D fél-felülnézeti grafikával, hangulatos zenékkel és vérszedsítő hanghatásokkal. Az Infiltrator összesen öt küldetést tartalmaz, egyenként három-három pályával. Ezek közül egy mindig speciális szintet takar, amelyen a célkeresztet irányítva kell a felbukkanó ellen-ségeket likvidálni. A hagyományos helyszínek között találhatunk városi környezetet és nyíltabb területeket, dőlőkő és lopakodós részeket egyaránt. Szerencsére itt az utóbbiakat sem kell nagyon komolyan venni, egy-egy riasztás csak némi plusz tűzharca jár, de nem jelent nagy veszélyt a küldetés sikerére. Az missziók

során nem csak a túlélés, vagy a pálya végigvitele a cél, hanem néhány fő- és mellékfeladatot is végre kell hajtunk. Előbbiek feltétlenül szükségesek a továbblépéshez, utóbbiak viszont az új játékmódok megnyitására használhatók. Általában ellenséges objektumok felrobbantásáról, dokumentumok megszerzéséről vagy bizonyos személyek felkutatásáról van szó.



Irányítás

Emberünket a D-paddal irányíthatjuk, a jól bevált amerre nyomom, arra megy elv szerint (vagyis nem az oldalra = forgás, fel-le = menés sémát alkalmazták a készítő). Ez azt jelenti, hogy összesen nyolc irányba tudunk mozogni, vagyis 45°-onként fordulhatunk. Meglehetősen nehéz lenne így a pontos célzás, de szerencsére az R gombbal oldalazó üzemmódba kapcsolhatunk, hogy könnyebben lővonalba foghassuk az ellent. Ha pedig már ügyis ott vannak, sorozzuk meg őket az A gomb lenyomásával. Automata fegyvereknél akár fel se engedjük az ujjunkat. Leg-alábbis amíg a tárr ki nem ürül, akkor aztán az L lenyomásával újratölthetünk. Vagy éppen átválthatunk a másodlagos fegyverre a B-vel, hiszen a változatosság gyönyörködtet. A gránátokat különböző távolságokra hajthatjuk, minél tovább tenyerelünk az A-n, annál messzebbre.

A speciális célkeresztű pályákban a D-paddal szolgál célzásra, amit az R nyomva tartásával finomíthatunk. Löni itt is az A gombbal lehet.



Feladatainkat a Selectel csálhatjuk elő, itt az is látszik, hogy mit teljesítettünk eddig. A Start gombbal a szokásos menüfunkciókat érhetjük el.

Harctéri praktikák

Az első és legfontosabb szabály: mindig Te támadj először! Lassan és óvatosan nyomulj előre, kihasználva a terep adta fedezékeket, soha ne középen, hanem a falak mentén, hogy ne kerülhess két tűz közé. Ha ellenséges katonát látsz, próbáld meg messziről elintézni, olyan gyorsan, hogy ne tudja viszonozni a tüzet. Ha többen vannak, hajíts gránátot közéjük. A legnagyobb dobással pont egy függőleges képernyőnyi távolságra lehet eljuttatni a robbanószerkezetet, viszont ilyen távolságból még észrevétlen maradhatasz.

A fenti taktikák természetesen nem érvényesek a lopakodós missziókra. Ezekben érdemesebb



kifigyelni az örök mozgását, és észrevétlenül elslisszolni közöttük. Ha mindenképp ólni kell, tegyük azt is halkán: hátulról megközelíthetjük a strázsáló németeket, és közvetlen a hátukban nyomva A-t nem leljük, hanem leütjük őket. Már csak azért is hasznos ez a módszer,



mert a lövés legtöbb esetben riasztást von maga után: ilyenkor néhány náci csúdul a helyszínre, s csak az ő elintézésük után haladtunk tovább. Fontos, hogy minden tűzpárbaj után töltsük újra fegyverünket. Nincs kellemetlenebb, mikor egy komolyabb őráratba ütközve kell a tárázzással vacakolnunk.



Harc közben folyamatosan mozogniuk, úgy kevesebb sérülést szerzünk. Automata fegyverekkel jó ötlet ide-oda oldalaztatva „kaszálni” az ellent, ha hármán-négyen támadnak egyszerre. Kevesebb ellenséggel inkább a pontos célzásra ügyeljünk, spórolva az értékes munióival. Erdemes ésszerűen tartani az ellenfelek pozícióit, ugyanis ez nem változik a játék során – egy esetleges elhalálozás után hasznos lehet tudni, hol fognak támadni a németek.

A géppuskafészekbe bujkáló lövészeket egy új irányzott gránátbázzal gond nélkül ártalmatlanná (magyarul halottá) tehetjük, a nyílt sisakos rohamot viszont nagyon nem ajánlom, könnyű ráfájni.

Járjunk be minden mellékutat, menjünk be minden épületbe! Csak így teljesíthetjük a fő- és mellékfeladatokat, ráadásul sok értékes cuccra is bukkanhatunk. A fegyverraktárak nem csak felszerelésünk lecserélésére és lövész-készletünk maximuma töltésére alkalmasak, hanem egyfajta ellenőrzési pontként is szolgálnak. Elhalálozás után, ha maradt még életünk, a legutóbbiól indulva folytathatjuk a játékot.

Munióit szerzhethetünk meg a pályán található pakkokból is, a nagyobbik fulla tölt, a kisebb nem, mindenestre felszedésük előtt nem árt betáraznunk, mert a fegyverünket nem töltik újra. Még hasznosabbak a

vöröskeresztes csomagok a kisebbik 25 ponttal növeli életünket, míg a nagy teljes felírású (99HP) nyújt. Megölt ellenségeink időnként felszedhető ext-rákat (lőszer, elsősegélycsomag) hagynak maguk után: ezeket gyorsan össze kell kapkodnunk, mert hajlamosak meg- lehetőszen rövid idő alatt eltűnni a színről. Észrevehetjük, hogy ha nem mozg- gatjuk hősünket, pár másodperc múlva okosan hasra veti magát. Ezt jól használhatjuk rejtőzködés részeknél, hiszen fókuszban elbujhatunk olyan ládák rejtéké- ben is, amik mögül álva simán kiáztaszunk.

A sivatag alatt érthető okokból nincs csatornahálózat, így aztán a csatornafedők is ritkák. Ha mégis lát- nánk egy-kettőt, taposóaknára gya- nakodva kerüljük el őket messzire. A város hordók néhány jól irányzott lövéssel felrobbanthatók. Új utakat nyit- hatunk meg e tudás birtokában, vagy egyszerűen csak a levegőbe repíthe- tünk néhány náci.

Ha többen jönnek ránk, beme- nekülhetünk az épületekbe: az ajtóba nyomuló németeket belülről egyséves levasdázhatjuk. Ugyanilyen hasznos a sarkok mögé rejtő- zni, majd az utánuk rohanó katonákat sorban elintézi.

Végül egy jótanács a kezdéshez: a legelő- pályá partraszállás jeleneténél a bombázások, az aknák, és az értelemes náci rohamok miatt könnyen elszórhatunk 1-2 életet. Ez a későbbi- bekben nagyon megbosszulja magát, ezért mindenképpen ajánlom az újrakezdést mind- addig, amíg nem sikerül életvesztés nélkül átvésszünk ezt a részt.



Good job, Soldier

Bizony-bizony, a fejlesztők kiváló munkát végeztek. Az új GBA-s Medal of Honor egy igazán szép, hangulatos és izgal- mas akciójáték lett. A korabeli filmekből összeállózott átvezető videó- k és a igényes, digitalizált hangok is sokat dobnak rajta, de a lényeg mégis az egyszerűségében is egyszerű játékmenet van. Mindenkinél aján- lom, aki egy kis önfeledt lövöldözésre vágyik!

Immortal

FEGYVEREK

A játékban alapvetően kétféle fegyverünk van: löfegyver és robbanószer. Ezeket minden esetben arkapocsolt formában vehetjük magunkhoz, tehát meghatá- rozott típusú puskához adott típusú gránát/bomba jár. Sokszor szabadon választhatunk ezek között a párok között, érdemes hát behatóbban meg- ismerkedni velük:

Thomson SMG + 10 kézigránát: ez az alapfegyverünk, harmincas tárral és igen jó tűzgyorsasággal rendelkezik. Összesen százötven lőszer lehet nálunk egyszerre. A szórása elég nagy, ami viszont nem mindig hátrány – kívá- lóan alkalmazható nagyobb csoportok ellen. Sajnos tűzereje gyengécske, ezért aztán eléggé zabálja a munióit. A gránátok használatáról a tippek között állomhatok bővebben.

Browning AR + 5 kézigránát: szintén automata fegyver, ám tűzereje némileg nagyobb, szórása pedig jóval kisebb. Húszas tárkapocsa mellett maximum százhusz lövéssel rendelkezhet. A pon- tosabb célzás lehetősége nem biztos, hogy megér öt gránátot – izlés dolga.

M1 Garand + 10 időzített bomba: rend- kívül erős fegyver, mely távról is pontos és halálos, viszont nem automata. Ennek megfelelően 8/40 lövéssel bír. A mellékelt bombák leginkább szabotázsakciókra és kapuk átrobantására használhatóak, harcban nem sok hasznukat vesszük.

Colt .45 + Bazooka: a Colt gyenge és meglehetősen hosszantalan szárazm, 7/50 lövéssel. A bazooka, mindenki kedvence, már jóval hasznosabb jószág, a vég nélküli gyilkolásnak csak a kihető rakéták igencsak korlátozó számú (1/8) szab határt. Nem csak kézfegyverekkel írhatjuk ám a náciakat!

Géppuskafészek: L-el foglalhatjuk el, majd a kifogyhatatlan munióinkal köszönhetően kedvünkre oszlatathatjuk a tömeget. Ha az a gomb mellett az R-t is nyomva tartjuk, zárótűz alá vehetjük az előttünk lévő területet. Minde- zek mellett még sebezhetetlenek is leszünk a szemből jövő támadásokkal szemben – egyedül a kézigránátokra kell figyelnünk. Tank: akorát lő, mint állat, és még egy gép- puská is van rajta. Király(tigris) :)

↓ INFO BOX

Tesztplatform: GBA

Kiadó:

Electronic Arts

Fejlesztő:

Electronic Arts

Hivatalos honlap:

<http://www.eagames.com/>

nintendo/mojnifilrator/home.jsp

Megjelenés:

2003. november 17.

Többjátékos mód: Nincs

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉ:	■■■■■■■■■
MEGVÁLTOZÁS:	■■■■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNYS:	■■■■■■■■■
ÖSSZSZATÁS:	■■■■■■■■■



RAYMAN 3



➔ **HA PLATFORMHŐS, AKKOR MARIO ÉS SONIC UTÁN MINDEN BIZONYNÁL RAYMAN NEVE UGRIK BE HARMADIKKÉNT. A '95-ÖS ELSŐ EPIZÓD ÓTA LAZA BARÁTUNK ÁTKÖLTÖZÖTT 3D-BE, ÉS NEM EGY SIKERES JÁTÉKBAN VÁLLALT FŐSZEREPET. MOST A HANDHELD VERZIÓK KEDVÉÉRT MÉGIS VISSZATÉR A GYÖKEREKHEZ, HOGY EGY IGAZI, KLASSZIKUS, KÉTDIMENZIÓS PLATFORMJÁTÉKBAN VEZETHESSÜK GYŐZELMERE.**

A játék története nem túl bonyolult: Globobx barátunk véletlen nyelvi a sötét lumok urát, s mielőtt a kockázatokról és mellékhatásokról kikérhetné kezelőorvosa vagy gyógyszerésze véleményét, egyszerűen köddé válik. Rayman azon nyomban útra kel, hogy felkutatassa elveszett pajtását, de nem csak ő ered a nagy mamlasz nyomába: régi ismerősünk, Razorbeard kapitány ugyanis régóta feni a fogát a sötét lumra. Ha megtalálja, képes lehet elpusztítani hősünket – ezt kell mindenképpen megakadályoznunk.

Utunk során négy különböző világot kell felderítenünk, melyek összesen húsz pályát tartalmaznak. A pályák általában két részből állnak, és többször is visszatérhetünk rájuk. Erre szükség is lesz, ha száz százalékosan akarjuk végigvinni a játékot, hiszen bizonyos helyeket csak később szerzett speciális képességekkel érhetünk el. Minden világhoz tartozik egy olyan helyszín, ahonnan az összes többi elérhető.

RAYMAN-TÖRTÉNELEM

Az első Rayman játék új színt hozott a 2D platformjátékok világába: aranyos, jól kitálatott szereplőivel, gyönyörűen megrajzolt és animált grafikájával és izgalmas játékmenetével sokak tetszését elnyerte. Az 1995-ös év egyik legkellemesebb meglepetése volt PC-n, PS1-en, Sega Saturnon és Atari Jaguaron. 1997-ben kihozták belőle egy bővített, pályaszerkesztővel kiegészített változatot is Rayman's World címmel, de az igazi folytatásra 1999-ig kellett várni. A Rayman 2 a kor követelményeinek megfelelően full 3D-ben pompázott, de ez szerencsére nem vált a játékelmény kárára. Szinte minden akkori gépre kiírt, így játszhattunk vele PC-n, N64-en, Dreamcasten és PS1-en is. Időközben Gameboy Colorra megjelent két epizód, melyek természetesen a hagyományos 2D vonalat vitték tovább. 2001 magasságában a PS2-n landolt egy felturbózott Rayman 2. Revolution alcímmel, és kijött az első rész remake-je GBA-ra. A full multiplayer (PC, PS2, XBOX, GC), multiplayerre kihegyezett, ám kevésbé sikeres Rayman M, és a szintén többjátékos módra építő PS1-es Rayman Rush után el is érkezünk 2003-hoz. Végre egy újabb, teljes értékű részt szőlthattunk magunkhoz, és a Rayman 3 (PC, PS2, XBOX, GC, GBA, N-Gage) nem is okozott csalódást. Megjelent még a felsoroltakon kívül néhány oktatóprogram és kisgyerekeknek szánt szórakoztató alkotás a Rayman témában, sőt még egy TV-sorozatban is főszerepet kapott kedvenc hősünk.

A próbafülkére emlékeztető, lefűgőgönyözött izék az átjárók. Egy „próbafülke” elé állva megtekinthetjük az adott pályán elért statisztikánkat: a begyűjthető sárga lumokból mennyit



sikerült megszerezni, illetve hány ketrecet törtünk össze. Ha megvan a megfelelő mennyiség, átjuthatunk a világtérképre, és továbbmehetünk a következő világra.

Mit tud Rayman?

Rayman bizony olyan laza, hogy majd' szét-esik. Konkrétan fejét és végtagjait semmi nem is köti testéhez, aminek jó hasznát vesszük a játék során. Legfőbb fegyverünk ugyanis az öklünk, melyet a 7-es gombbal löhetünk ki magunk elé. Ha hosszabb ideig lenyomva tartjuk a 7-est, a lövés távolsága megduplázódik. Az ellenfelek likvidálása mellett a kapcsolókat is ezzel a módszerrel aktiválhatjuk. Az 5-ös gombbal ugorhatunk, sőt, ha a levegőben még egyszer megnyomjuk, Rayman beindítja a helikopter-üzemmódot, és fülei vad porgetésével lassítja az esést. Sajnos a helikopterezés csak rövid ideig működik, de arra elég, hogy megnöveljük úrrasaink hosszát. A játékban előrehaladva újabb képességekre tehetünk szert: kilöthetjük mindkét öklünket (a nagy

hordók csak így tisztíthatók el utunkból), elkapathatjuk a gyűrű formájú illa lumokat, és tarzanozhatunk rajtuk, felmászhatunk a két fal közötti keskeny részekben, kék lumok segítségével felfelé is helikoptereshetünk, illetve bizonyos helyeken áttörhetjük a talajt magunk alatt, rejtett részekre jutva.

Ellenfelek

Szerencsére a Rayman játékok sohasem az ellenségek áradatával növelték a nehézséget, inkább az ötletes pályatervezésen, és a némi gondolkodást is igénylő feladatokon, na meg

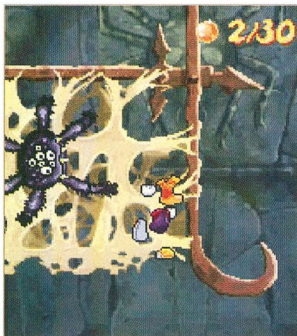


az ügyességen és a jó reflexeken volt a hangsúly. Nincs ez másként most sem, ennek ellenére megosztanék veletek pár jó tanácsot, hiszen sok kellemetlenségtől megkímélhetjük magunkat, ha elesterő vesztés nélkül küzdjük le ellenfeleinket. Leggyakrabban robotkalókkal fogunk találkozni: ők sajnos ügyesen felugrálnak feléjük száguldozó öklünk elől, ráadásul még visszsa is lönek. Lényeg, hogy megfelelő ritmusban felugorva elkerüljük lövedékeiket (nem szabad túl közel menni hozzájuk), és sorozzuk őket dupla





ütésekkel. Ha egy platform szélén állnak, jó taktika lehet megkapaszkodni a peremen, felugrani, támadni, majd visszaesni, így nem tud minket meglepni. A pajzsos figuráknak csak egy módon lehet kárt tenni: ugorjunk fel előttük, majd ahogy felemelik pajzsukat, küldjük be öklünket a fedezékük mögé. Ehhez egész közel kell állni hozzájuk, de óvatosan közelítsük meg őket, mert hajlamosak lövedékekkel üdvözölni minket. Ugyanez elmondható a repkedő rémekről is, ha meglátjuk őket, máris ugorjunk egy nagyot, így elkerüljük első támadásukat. Erresszük el még a levegőben öklünket, másodikra már nem is lesz idejük. A dárddával rohamozó ellen több gondot okoz: szemből sebezhetetlen ugyanis a kis édes. Sebaj, egy jól ütemezett ugrással a háta mö-



gött találhatjuk magunkat, és már üthetjük is. Sajnos hamar megfordul, így általában kétszer kell ezt eljátszani, mire feldobja a bakancsát. A felénk repülő rakétákat egy gyors helikopterrel könnyen elkerülhetjük, az öklünknek viszont velük szemben nem vesszük hasznát. Sok esetben egyébként nem szükséges elbánnunk az ellenségekkel, elég átugorni őket és továbbhaladni – ki-vélt képeznek az olyan esetek, mikor valami fontos pályarészhez torlaszolják el az utat.

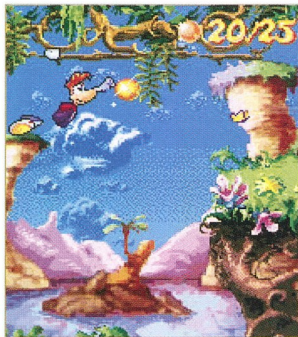


Tippkaszal

Hamar észre fogjátok venni, hogy a játékban található pályák sokszor egyáltalán nem lineárisak. Ha mindent össze akartok szedni (és hát ez lenne a játék célja :), fel kell derítenetek a fő haladás iránytól eltérő mellékágakat is, be kell kukkantatnotok minden kis rejtett zugba. Sőt, bizonyos repkedős részeknél az út kétféle ágazik, és csak úgy szerezhetjük meg az összes lumot, ha meghalunk, és a másik irányban is végigrepülünk.

A ketrecek feltörése általában egyszerű feladat, de mi van, ha az épp egy platform aljáról lóg le? Semmi vész, Rayman képes egy kézzel is megkapaszkodni a peremen, s felölvá másik öklével beleboxolni a kalitkába.

A puskaporos hordók felhasználási lehetősége meglehetősen sokrétű: felkaphatjuk őket vál-



lunkra (egyszerűen sétálunk melléjük), majd elhajthatjuk őket (7), így robbantva szét a lezárt ajtókat. Hordócipelés közben nem tudjuk használni öklünket, holott szükség lehet rá – például rögtön az első föllenségnél. Ilyenkor az 5-ös leryomásával magunk fölé hajthatjuk térhünk, majd az ütés után újra elkapthatjuk. Van, hogy nem hajgálnunk kell, hanem repkedni a hordóval: a kis fáklyához sétálva a puskapor meggyullad, és máris egy kezdetleges rakétát tartunk a kezünkben! Ha már a rakétáknál tartunk: a két lábon járó rakétákat (csakugy, mint a többi Rayman játékban) itt is megfoghatjuk.

Elhalalozás esetén a legutóbbi zöld lumhoz kerülünk, és vesztünk egy életet. Akkor sem kell megjedni, ha az összes életünk elfogy: a játék felajánlja a folytatás lehetőségét, így 3 élettel a pálya elején találhatjuk magunkat. Adott pályán megszerzett lumok és ketrecek csak akkor válnak véglegessé, ha sikerül a végére érünk.

Ezzel együtt bárhol befejezhetjük a játékot a softkeyek előhívható menüben a Quit pontra lépve, ám ilyenkor az adott szintet legközelebb kezdhé-
jük előlöl.

SZEREPLŐK ÉS LUMOK

Rayman: laza és vagány, már számosalandot megélt, de most újabb kihívás vár rá. Az egyik legeredetibb játékhős.

Globox: az elválaszthatatlan jóbárát, akit nem az eszéért szeretünk. Ezúttal komoly bajba keveredett, melyből csak mi ronthatjuk ki.

Murfy: leginkább egy zöld légyre hasonlít, ő szolgálati információkkal hívunk. Az őt ábrázoló szobrokhöz érve jön elő.

Ly: kedves tündérfány, tőle kapjuk az új képességeket, ahogy haladunk előre a játékban.

Sesssam: lila kigyó, a mocsárbéli vízisze-
ben lesz társunk.

A Teensie-k: ezek a mókás kis lények őrzik az átjárót a következő világra.

Jano: a küklöpsz valahá segítségére volt hősünk, ám ezúttal mint föllenség tűnik fel.

Razorbeard kapitány: a robotkalózkodó, nem először gyűlik meg a baja Raymannel. Gyűlöli is hősünket rendesen, de ha jól nyomjuk, ezúttal is ő húzza a rövidebbet.

Sárga lum: minden pályán ezeket kell begyűjtenünk. Néhányat csak úgy érthetünk el, ha visszatérünk a pályára, miután valamilyen speciális képességet megszerztünk.

Piros lum: egy pöttynyi életerőt ad (csak akkor érdemes felszedni, ha nem vagyunk maximumon)

Fehér lum: egy életet nyerünk vele.

Lila lum: gyűrű alakú, belekölözve elkap-
hatjuk, és lengedezhetünk rajta. Sokszor egyik-
ről a másikra kell ugrálnunk.

Kék lum: a szuper-helikopterzéséhez szük-
séges.

Zöld lum: elhalalozás esetén innen folytat-
hatjuk.

Végző

Szerencsére jópár N-Gage játékot kipróbálhat-
tam már, de azt kell mondanom, a Rayman 3 az
egyik legjobb közülük. Szódalatos grafika, ella-
lalt irányítás, élvezetes játékmén, nagyszerű
és változatos pályák jellemzik. A nehézségi
szint kezdő játékosoknak talán túl magas lehet,
de legalább van benne kihívás. Csak ajánlani
tudom!

Immortal

↓ INFO BOX

Testzptplatform: NG

Kiadó:

Gameleft

Feljesztő:

Gameleft

Hivatalos honlap:

[http://www.n-gage.com/R1/en/
games/game3.html](http://www.n-gage.com/R1/en/games/game3.html)

Megjelenés:

2003. december 16.

Többjátékos mód: Nincs

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖLTET: ■■■■■■■■

MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■■

JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■

ÖSSZKÉTEL: ■■■■■■■■

PS2 - X8 - GC - GBA

↑ PLATFORMOK



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

➔ A BESTSELLER SZERZŐ TOM CLANCY NEVÉVEL FÉMJELZETT SPLINTER CELL NEM SZORUL BEMUTATÁSRA. A LOPAKODÓS JÁTÉKOK GYÖNGYSZEME SZINTE MINDEN PLATFORMON SIKERT ARATOTT, ÉS MOST VÉGRE MEGÉRKEZETT N-GAGE-RE IS.

Bújj meg a sötét zugokban, küssz be a csatornák rozsdás csővezetékeibe. Törd fel a zárat, szedj össze mindent, amit csak találsz. De vigyázz! Sosem mutatkozik, Téged sehol sem látnak szívesen! Csöves-szimulátor? Dehogyl! Ez a Splinter Cell.

Főhősünk, Sam Fisher, a Third Echelon nevű titkos amerikai nemzetbiztonsági szervezet speciálisan kiképzett ügynöke. Ő kapja azt a kényes feladatot, hogy felkutasson két eltűnt CIA ügynököt. A nyomok az utóbbi időben terroristafészékké vált Grúziába vezetnek. Később a történet tovább bonyolódik, mint ahogy arról a küldetések előtti rövid eligazításból értesülhetünk. Annak sincs oka kétségbeesésre, aki nem érti a játék által támogatott nyelvek (angol, spanyol, olasz, német, francia) egyikét sem – egyrészt a sztori ismerete nem szükséges a végjátékhoz, másrészt mivel volt olyan idős, hogy megvette a kezében tartott nyomdaipari remeket, alatt ékes ungarisch összefoglalót olvashat a missziókról. Amit mindenképpen tudni kell: a Splinter Cell egy „lopakodós” akciójáték, ami annyit tesz, hogy itt az eddig jól bevált „megyek és lövök, ahogy a csövön kifer a la Rambo” taktikát sut-

ba dobhatjuk, helyette legfőbb fegyverünk az észrevétlenség. A játék során adrenalin szintünket nem az ellenségek végeérhetetlen áradata, sokkal inkább a feszült várakozás és az extrém pontos időzítést kívánó akciók fogják az egekbe repíteni. Na meg a folytonos frusztráció, ami a játék utolsó pályáin tör ránk, ahogy a nem ritkán durván szivatós pályarészeket újra és újra be kell járnunk a menetrendszerűen

a kémkamerával észrevehető, harmadik céltábla is, viszont kellett némi idő, mire rájöttem, hogy az utat eltorlaszoló láda szélére kell dobni a füstbombát, ami ott gellert kapva éppen a célpont alatt landol majd...

MINIJÁTÉKOK

Zárnyitási és automata-gépágyú hatástalanítási képességeinket három minijátékban tehetjük próbára. Ezek elég egyszerűek, de legalább unalmasak, viszont ha elrontjuk őket, megszólal a riasztó.

Páncéljáték:

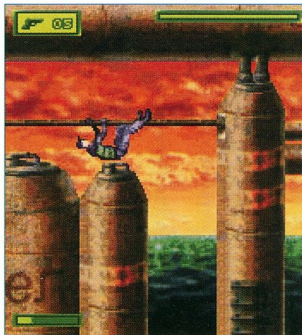
A képen látható, igencsak leegyszerűsített zárszerkezetben mindig a kékkelt jelölt pöcköt kell megütni (jobbra-balra gombokkal pozícionáljuk a szerszámot, majd fel vagy le a pöcök elhelyezkedésétől függően). Különösebb trükkje nincs, nem nagyon szabad hibázni, mert sok időt veszünk.

Széfek:

A három fogaskerék bevágásait kell megfelelően beállítani a fel-le gombok segítségével, hogy elérhessük a szerkezet közepét. A kulcs, legnagyobb fogaskerék a leglassabb, így érdemes már a játék kezdete előtt (miközben beúsz a képhez) megfigyelni, hogy merre lesz érdemes forgatni, majd rátenyervegni a megfelelő billentyűre.

Automata gépágyúk:

Eltartott egy darabig, mire rájöttem ennek a nyitlára. Nem mintha olyan bonyolult lenne, épp ellenkezőleg: nincs ugyanis más dolgom, mint gyorsan és kitarán nyomkodni az 5-ös gombot. Elrontani nem lehet, igazán értelmes feladat.



bekövetkező elhalálozás után. A nemkívánatos balesetek számának – és az ebből következő anyagi károk, ill. N-Gage földhöz vágás – minimálizálása érdekében vigyázz a szereleteket az alatt olvasható tippsckorra vessétek!

Röviden a kezelésről

Nem árt, ha kezdetnek végigszaladunk a Training pályán, hogy elsajátítsuk az irányítás alapelemeit. Ügynökünket a D-paddal mozgathatjuk, egy irányt gyors egymásutánban kétszer megnyomva futásra vehetjük át. Az 5-ös gombbal ugorhatunk, ezt célszerű bizonyos esetekben a futással kombinálni. Sam a múlt számban bemutatott Lara Croft-hoz hasonlóan képes megkapaszkodni a platformok szélén, sőt, a plafonról lefogó csövekben is végig tud függeszkedni, vagy a fel gomb parancsára lajhármászatot produkálni. A pályákon elhelyezett objektumokat (ajtók, széfek, számítógépek, automata gépágyúk, stb.) szintén a fel gombbal vehetjük kezelésbe. Itt jegezném meg, hogy nekem már a gyakorló pályán sikerült egy kisebb elakadást produkálnom: az még feltűnt, hogy a gránátos résznél van egy, csak

A küldetések

T'bilisi:

Célok: 1. Átjutni az égő épületen. 2. Kézre keríteni bizonyos dokumentumokat. 3. Blaustein ügynök fekete dobozának megtalálása. Nem túl nehéz pálya, bár az égő házban lehet azért színi, sok az ugrabugrás rész. A parázsló padlószakaszokon gyorsan rohankanj keresztül, mert beomlanak alattunk.

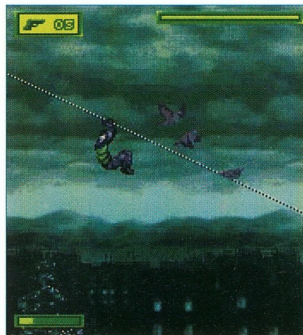
Police Station:

Célok: 1. Bejutni a rendőrségre. 2. Megtalálni a hullaházat. 3. Belépni a biztonsági rendszerbe.

Itt már több ellenséggel lesz dolgom, lopakodjunk, öljünk csendesen, kerüljük el a riasztást, és nem lesz gond.

Defense Ministry:

Célok: 1. Bejutni a védelmi minisztériumba. 2. Elhelyezni a lézermikrofont. 3. Belépni Nikoladze számítógépébe.



Hasonló az előző szinthez, semmi extra csak még több ór és kamera. Ettől függetlenül nem nehéz.

CIA:

Célok: 1. Bejutni az épületbe a tetőn át. 2. Megkeresni Mitchell Dougherty asztalt. 3. Lefényképezni az információt kiszivárogtató búrkortakát. A nyomlóm érdekessége, hogy mivel hazai pályán nyomlóm, értelem szerűen mellőznöm kell pisztolyunk használatát. A harmadik célkitűzést egy kis aljáték keretében teljesíthetjük, a fényképező használatáról a mellékelt dobozban olvashatunk.

FEGYVEREK ÉS EGYSÉBEK

Sajnos hősnők kellékára nem mérhető össze 007-es „sorozatszámú” brit kollégájával, de azért az USA nemzetbiztonsági hivatala sem küldi ki ügynökeit üres kézzel a vadkeletre. Lassuk miból élünk:

5.72 mm-es hangtompított pisztoly:

Leghatékonyabb fegyverünk, legalábbis míg nem üres a tár. Sajnos munióit ritkán találunk a pályákon, így érdemes módjával lövöldözni. A fejlovás mindig halálos, ha viszont guggoló helyzetben lövöldöz, két golyó is kell a delikvens kifeketééséhez, ezt jobb elkerülni. Hála a hangtompítónak, nem kell attól tartanunk, hogy a lövéssel magunkhoz csajjuk a közelben tartózkodó örököt. Pisztolyunkat a 7-es gombbal vehetjük elő, és ugyanezzel süthetjük el. Elrakni a 8-al lehet.

Füstgránát:

Tévedés nem essék, nem álcázásra, sokkal inkább az örök elkabítására szolgál. Kiválóan alkalmazható nagyobb csoportok feloszlatására. Nem muszáj pontosan célozni vele, az ellenség intelligenciája berohan a füstfelhő közepébe, majd miután testiközlő meggyőződött róla, hogy itt tényleg kabátgránát dobálózók valaki, illedelmesen hanyatt vágja magát. Szerencsére Sam bácsi immunis az efféle trükkökre, nyugodtan keresztülvághatunk a füstön, nem kell kivánnunk, meg eloszlik (nem mintha az olyan sok idő lenne).

A gránát kiválasztása (6) után a 8-as gombbal állíthatjuk be a dobás erősségét, majd a 7-essel dobhatjuk el.

Mesterlövészpuska:

Ehhez csak a speciális mesterlövészpályákon lesz szerencsénk. Jó tudni, hogy a célkört a futáshoz hasonlóan, duplán megnyomva egy irányt, gyorsabban is mozgathatjuk. Ha ellenfél fölé értünk, 5-essel belenézhetünk a távcsőbe, majd itt is igazíthatunk még a célkeresztben. 7-essel lehetünk, az 5-ös pedig visszavált a távoli nézetre.

Fényképező:

Működése a mesterlövészpuskára hajaz, csak kevésbé halálos. Egyetlen pályán kell majd használni.

Kémkamera:

A 4-es gombbal aktiválhatjuk, és a D-paddal mozgathatjuk. Egyik leghasznosabb segítségünk, hiszen felderíthetjük vele az előttünk álló pályaszakasz egy részét, figyelve az örök mozgását vagy a biztonsági kamerák elhelyezkedését. Utóbbiaknak még a látóterét is megmutatja az a kis szerkezet. Használjuk sokat! Éjjellátó szemüveg:

3-as gombbal hozhatjuk elő, és a sötét pályarészekben hasznos, hiszen rögtön zöldebben látjuk tőle a világot – még mindig jobb, mint feketén. Nem lesz rá túl sürdűn szükségünk.

Hőérzékelős szemüveg:

A 2-es gomb aktiválja, a lézercsapdákat vehetjük észre és kerülhetjük el vele.

Mackós készlet:

Páncéljaitok, széfék és automata gépgyűk megbütykölésére szolgál, a másik dobozban ismertető minijátékokban használjuk



Caspian Oil Refinery:

Célok: 1. Elérni a főplatformot. 2. Megtalálni a felbérlet technikust. 3. Megkeresni a helikopter-leszállópályát.

Két trükkös pont van ebben a küldetésben. Az első, mikor lát-szólag egy kiterjedt lángterengeren vezet keresztül az utunk. Itt kameránkkal balra-lent egy alsóbb platformot vehetünk észre, arra kell hát továbbmennni. A másik pont, a technikus elkapása. Összesen négyszer kell eltalálnunk a pisztollyal, meglőni csak akkor tudjuk, mikor mindketten a csöveken függészedünk. Lényeg, hogy nem szabad hibázni, végig rohanni kell és a nyomában maradni.

Shipyard:

Célok: 1. Megkeresni a vezérlő-szobát. 2. Elválni a műholdas adást. 3. Elmenekülni a helyszínről.

Az egyik legszivatósabb rész a játékban a menekülés a süllyedő tengeraltatójáról. Mindenképpen el kell tennünk láb alól a katonát, akivel összefutunk, szükség lesz a nála lévő kulcskártyára. Végig rohanjunk, a platformok széleiről ugorjunk el, különösen az utolsóknál, mert ott halálpontonsnak kell lennünk, különben menthetetlenül haeledel lesz Sam bátyóval. A víz alatt nem bírjuk ki sokáig, így amíg csak lehet, ugorjunk fel levegőért.

Nuclear Plant:

Célok: 1. Bekapcsolni a vészjelzést. 2. Megtalálni a központi számítógépet. 3. Bejutni az erőműbe. Semmi meglepővel nem találkozunk ezen a pályán.

Abattoir 1:

Célok: 1. Megsemmisíteni az antennát. 2. Kiszabadítani a túszoikat. 3. Ártalmatlanítani Grínkót.

A játék legdurvább jelenete, mikor a vágóhídon egy kampliba kapaszkodva utazunk felbá-golt disznók társaságában. Mikor a kánpó remegni kezd, lökjük le a mögöttünk haladó félroft, és ugorjunk át a felszabadult helyre, mielőtt a mi kapaszkodónk leszakad. A küldetés végén mesterlövészpuskás vadászat vár

ránk: próbáljunk olyan sorrendben kinyírni az embereket, ahogy a képernyőn megjelennek, pontos fejlovésekkel operáljunk, és figyeljünk az autó felé rohanó alakokra, mert ha beszáll-nak elvesztettük a játszmat.

Abattoir 2:

Célok: 1. Megtalálni az elnök kazettáját. 2. A „Bárka” kódnevű fegyver kulcsának felkuta-tása. 3. Nikoladze semlegesítése. Az előző pályára hajaz, hasonló lövöldözés résszel a végén. Nikoladze helikopterrel próbál menekülni, három lövés kell a pilótába és vége.

Tippok

Az örök elintézésére jó és löszertakarékos módszer, ha magasabbról (pl. láda, cső, létra) rájuk ugrunk.

Jegyezzük meg, hogy hol találhatók a riasztás kikapcsolására szolgáló gombok: ha véletlen hibázunk, egy ilyenhez időben visszaroanva még megmenthetjük a helyzetet.

Nem túl realis, de működik, hogy bizonyos részekben nem érdemes harcba keveredni.

Egyszerűen rohanjunk el ellenfeleink mellett.

Az ablakos részeknél Sam képes a párkányokon függészedni, csak nyomjuk meg kétszer a lefele gombot. Ha hátulról közelítünk meg egy őrt, ne fussunk, mert megfordul és észrevesz.

Figyeljük a bal alsó sarokban látható detektor-t: ha pirosan villog, akár lövölünk is, még ha nem is látjuk az ellenséget a képernyőn.

Egy nyi lenne a Splinter Cell: tüh-tető grafika, nem rossz, de kissé unalmas játékmunka, amely rövid, újrajátszani viszont nem érde-mes. Szürke tucat játék.

Immortal

↓ INFO BOX

Tesztplatform: NG

Kiadó:

Gameloft

Feljesztő:

Gameloft

Hivatalos honlap:

http://www.n-gage.com/R1/en/games/gamesplinter_cell.html

Megjelenés:

2003. december 16.

Többjátékos mód: Nincs

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT:

■■■■■□

MEGVALÓSÍTÁS:

■■■■■□

JÁTÉKHELY:

■■■■■□

ÖSSZTHATÁS:

■■■■■□

PS2 - XB - GC - GBA

↑ PLATFORMOK



SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL A JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT A SEGÉLYVONAL.

Kedves olvasók!

Nagy örömmel láttuk, hogy az előző számhoz képest még több segélykérő levél érkezett, a lehetőségekhöz képest megpróbálunk minél többre válaszolni az újság hasábjain. Azt szeretnénk kérni, hogy ha egy játékkal kapcsolatban csalást, vagy útbaigazítást kértek, tüntessétek fel, hogy melyik platformon játszottok az adott játékot, hogy pontos válasszal tudjunk szolgálni. A segélykérő leveleket a levelezési címünkön (PLAY ZONE, 1325 Budapest, Pf.: 214) kívül most már a playzone@playzone.hu címre is küldhetitek.

Szerkesztők

PS2

PROJECT ZERO

Sziasztok!

Mindenekelőtt szeretnék gratulálni a PLAY ZONE első számához, úgy gondolom nagy úrt fog betölteni a hazai konzolújságok palettáján! Nagyon jó ötletnek tartom, hogy több játékról is részletes végigjátszást lehet olvasni! Én PS2 tulajdonos vagyok, de még mindig sokat játszom a PS1 géppel is. (Szerintem ez utóbbira jelentek meg az igazán kultikus játékok...) Kedvenceim az RPG és a túlélt horror játékok. Feltennék pár kérdést, jó lenne, ha tudnátok segíteni!

1. A Project Zero (Fatal Frame) játékot már többször végigvittem normál és nightmare fokozaton is és megcsináltam a Battle Mode-ot is. Viszont a fényképezőgép 5 speciális funkciójából csak 3-at sikerült megszerezniem (Ezek a zoom, sense, és none funkciók). A maradék kettőt hogyan lehet megszerezni? Van ezeken kívül más ruha is? Ha igen, hogy lehet megszerezni azokat?
2. A Silent Hill zenét tartalmazó CD-t lehet kapni nálunk? Ha igen, hol?

Előre is köszi a segítséget, és további sok sikert kívánok nektek!

Sziasztok! Urbi

Szia,

A dicséreteket nagyon köszönöm az újság összes készítője nevében.

A kérdéseiddel kapcsolatban: A Project Zero-ban a felsorolt funkciókon kívül a Chase és Zero módok érhetők el. A Zero funkcióhoz (92.000) a Ghost List-et kell teljesíteni, a Chase funkcióhoz (64.000) a Battle módot kell teljesíteni, S-Rank minősítéssel.

Jimmy



WORMS 3D

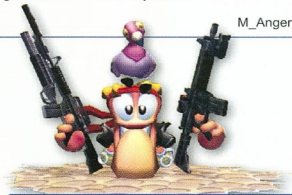
Hellók!

Szeretném a segítségeket kérni! A Worms 3D-ben a Tutorial pontban a The Driving Range küldetést nem bírom végigvinni hiába próbálkozom. Már nagyon sokszor megpróbáltam, de nem sikerül. Mindig vízből az összes úttáblát és bele is esnek a vízbe de a küldetést így sem sikerül végig vinni.

Segítségeket előre is köszönöm, Toldy Gábor.

Szia!

A The Driving Range Tutorial a fegyverek gyakorlására szolgál és nincs kitűzött cél. Robbant-gass kedvedre aztán állj tovább.



M_Anger

OTOGI

Sziasztok!

Először is az újságot szeretném megdicsérni, nekem és a haverjaimnak nagyon-nagyon tetszik! Kár, hogy csak kéthavonta vagyotok az újságurasonknál!

Nos rátérek arra, amit szeretnék tőletek kérni. Az Otogi-val lenne egy kis gondom. Az utolsó főellenfőnőit vagyok de nem bírok vele. Vagy csak nagyon bűna vagyok, a türelmem pedig már nagyon elfogyott. Örökenergiát, sérthetlenséget vagy valami ilyesmit szeretnék kérni tőletek. Ugyanezt szeretném kérni a Panzer Dragon Orta-hoz is, bár azt végigjártam, de azért jól esne. Remélem tudtok segíteni, nagyon fontos lenne, főleg az Otogi Cheat!!!

Előre is nagyon köszönöm, Márk Uj. Nagy királyság lenne!

Szia!

Rossz híruk van az Otogi-val kapcsolatban. A játékban csak és kizárólag a saját ügyességére és ráter-ségére számíthatasz! Az egyetlen csalási módus, ami a jelenlegi pillanatig napvilágra került, az különböző pályák időre való teljesítésére vonatkozik – és jutalmad pár fegyverben, illetve kiegészítő tárgyban ki is merül. Lehet, hogy ezekre van szükség? Vagy még több kitartásra, és elszántabb harcra? Probléma-e, és biztos vagyok benne, hogy előbb-utóbb győzedelmeskedni fogsz felette!

Bagó Péter

Szia,

Sajnos a Panzer Ragoon Orta-hoz nem, csak a játékban kinyitható eredeti Panzerhez találtam sérthetlenséget. Nyomod a következőket a Panzer Dragon főmenüjében:

L(2), R(2), fel, le, bal, jobb

M_Anger

XB

YAGER

Üdv Konzolosok!

Segítetek 2 játékban is elakadtam!!

Irom sorban:

1. A Yager: The Clash pályán nem tudom kilőni a nagy ellenséges csatahajót. A lövegrombokat és azt az agyút ami illa sugarat lő valamelyik energiapajzs védi és hiába lövöm nem történik semmi!
2. A Sphinx játékban az a feladat, hogy Anubisnak kellene vinni 3db fire Armadillost. Hol találhatók ezek a lények? Még egy kérdésem lenne, mit tudtok a következő játékokról: Dominion, Malice, Tork, Lamorghini, Abucted, Mindegyik X-Box játék! Előre is köszi a segítséget és a választ.

Üdvözlettel, Cs.J.

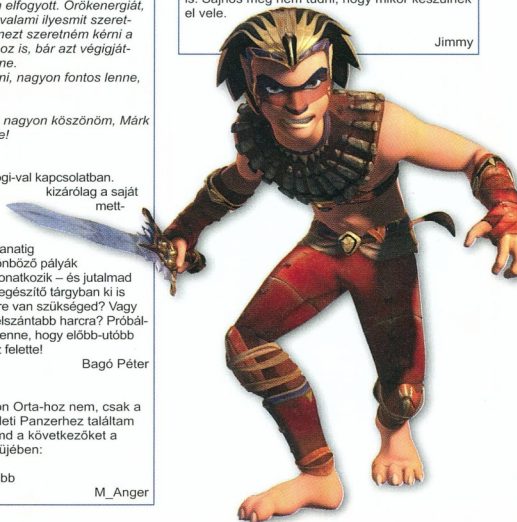
Szia,

Sphinx and the Cursed Mummy: Ha megtaláltad azt a területet, ahol menteni lehet, akkor ott menj le, és megtalálod a három Armadillo-t. Addig kell ütni őket, amíg sárgán nem villognak, és amikor ez megvan, akkor a bogarat irányítva jobbra analóg kar! el tudod őket kapni.

A felsorolt játékokkal kapcsolatban:

A Dominion egy MMORPG lenne, amelynek jelenleg szüneteltetik fejlesztését. A Malice egy akció játék lett volna, de sajnos úgy néz ki hogy teljesen leállították a fejlesztést. A Tork szintén egy akció játék, melyet nyáron kellett volna kiad-jának, de azóta sincs semmi hír felőle. A Lamorghini az infók és képek alapján nagyon jó játék lett volna, de a kiadók közti huzavona áldozatává vált. Az Abducted fejlesztői ugyan rengeteg mindennel foglalkoznak egyszerre, de szépen lassan fejlesztik ezt a thriller játékot is. Sajnos még nem tudni, hogy mikor készülnek el vele.

Jimmy





Tiszelt PLAY ZONE szerkesztőség!

A lapot egy újságírásnál vettem szemügyre és egyből megragadtam a felső 5 szót: PlayStatio 2 – Xbox – GBA – GameCube – N-Gage (bár ez utóbbit meglepett) Szóval a látványától felbuzdulva meg is vettem a kedves kis újságot, mely – valljuk be – meg is lepett. Hisz a szokásos tesztek helyett csupán véleményt és egészen másképp feliratozott "értékelési csíkokat" találtam (pl. "grafika" helyett "játékötlet"). Ami nem egy rossz dolog, sőt. A mai konzolos lapok 90%-ban a tesztekre specializálódtak, és önkényesen pontozzák a nekünk legkedvesebb játékokat is. Még hát végigjártásánál a minimum az, hogy megvan a játék és kedveljük is, ezért nincs szükség az újságban ilyenekre.

Észrevételeim:

Nagyon tetszett, hogy az újságban belül is fel van tüntetve a címlap, csak az a gond vele, hogy a címlapon szereplő képen ottmaradt a címlapos szöveg, amit ilyenkor szokás leszedni, hogy tisztán láthassuk a képet. Faja, hogy van poszter az újságban, és arra szeretnék kérni Titeket, hogy JÓ posztert kreáljatok, amit ki bírok tenni annak rendeltetési helyére! Mert már elegendem van abból, hogy a poszterek 75%-a nem ér semmit, mert vagy 3szor megvan vagy valami robotos izé, amiből ráadásul semmi sem látszik és még a játék is meg van. Léci figyelmet érre, a mostani hál istennek, nem ilyen kategória volt!

Kérdések és kérések:

1. Jak II-höz van e kód?
2. A Tekken 4-ben illetve Tag-ban van-e valami különösebb extra?
3. A Resident Evil Outbreak csak online játék?
4. A Samurai Shodown-hoz van e kód?
5. Az Ehrgeiz-ban hogy szedem ki Ken Mishimet?
6. A Whiplash'-hez terveztek-e végigjártást?

Előre is köszi a segítségeteket!



COLIN MCRAE RALLY

Hi!

A Colin McRae Rally 04-hez szerettem kódokat, de nem működnek! Ha tudtok kódokat, írjátok meg bele az újságba, mert nagyon fontos! És ha tudtok valami kódot a Need for Speed Underground-hoz a pályakódokon kívül, az is jó lenne. A True Crime kódoknak mi a hatása? Mert írtatok a végigjártáshoz is egy kódot, és a cheatgalaxis valamelyik oldalára is. Ez az utolsó: nem működik a kód a gt3-ban, hogy górdeszakával lehet menni az egyik szigeten.

Cserjés István

Szia!

Ködkereső egységeink a Colin McRae Rally 04 PlayStation 2-es változathoz szállítottak működő csatlakozásokat. Ezeket az Options menü, Secrets képernyőjén kell bepyógni:

CFCKGL: A B mód, és autói elérhetőek
AIDLAU: Minden autó elérhetővé válik
BSDJUC: Minden pálya elérhetővé válik

A Need for Speed: Underground esetében összegyűjtöttünk PS2 és Xbox kódokat is.

A játék főmenüjében bevitelhető pályakódok mellett, van egy másik kód is – ez a kicsik úgynevezett csúsztatott üzemmódba helyezését aktiválja, és géptípusonként így hangzik (amit szintén a menüben kell bepyógnod):

PS2:

R1, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, L1

XBOX:

R, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, L

Bagó Péter

TEKKEN 4

Azt hiszem csak ennyi lenne, megyek is, nem rontom tovább itt a friss levegőt.
U.i.t.: További jó munkát!

Üdvözlettel, Taki

Szia,

Íme a válasza:

1. Csak hintek vannak hozzá.

2. Hát attól függ, mi az extra. Leírok pár kódot, és majd te eldöntöd.

Shark kódok:

Mester kód (ezt érdemes bekapcsolni, mert egyes családok csak ezután aktiválhatóak):
0E3C7DF2 1853E59E
EE968FC6 BCD2D252

Végtelen idő:

CEA99E5A BCA9B163

Tekken Force Mode és végtelen élet:

CE945A6C BCA99C89

Lei elhívása:

FEA83390 BCA99B86

Nina elhívása:

FEA8339D BCA99B86

Jin elhívása:

FEA83399 BCA99B86

(eleg sok creat lehető le hozzá, vagy a köv számban írok le ezekhez jó pár egyebet is)

3. Lesz single player rész is.

4. Van.

Shark kódok:

Végtelen pont idő

3007E394 003B

Végtelen harci idő

8007E39C 00B4

Végtelen tehetség pont (Attack Mód)

30E4AA4 00FF

Max tehetség pont (Attack Mode)

300B4AA2 00FF

Retea



PS2

RAYMAN REVOLUTION

Sziasztok!

Lenne kettő kérdésem:

1. Monkey Island (2001-PS2) játékkal kapcsolatban. A legénységgel nem tudok elmenni a kikötőből a rendelkezésemre bocsátott hajóval, illetve nem akar a legénység velem jönni a kikötőbe a hajóhoz.

2. Rayman Revolution (2002-PS2) Azt szeretném tudni, hogy a folyó felett levő három karikát hogy érhetem el?

Előre is köszi! D.Gy.

Szia!

A kihajózáshoz szükséged lesz egy 3 tagú legénységre, valamint egy erre megfelelő cél-szerszámmra. A legénység tagjait egy egész álló küldetésen keresztül toborozhatod: Carla és Otis a főterről, valamint Ignatius Cheese a Scumm Barból csatlakozhat majd hozzád. Előbbiekhez egy Elaine által aláírt kormányzói állásajánlat, utóbbihoz pedig briliáns nyelvtani érzék szükséges. A hajót a kikötőből szerezheted, miután Elaine érvényes kormányzói meghatalmazással látta el a hajó-igénylő formanyomtatványodat. Ehhez ugye be kell jutni Elaine házába, amit a kaktuszra feszített gumival eltüntethető katalpontos ember kiiktatásával érthetsz el.

Bagó Péter

GC

WORMS 3D

Hello!

Remélem tudtok segíteni a Worms 3D (GC) kapcsán. A "CAMPAIGN" módban a "hold until relieved" pályán hogy kell megölni a kukacokat, hogy tovább menjek a következő pályára?

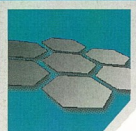
Előre is köszi: B.R.

Szia,

A Hold Until Relived pályán nem az a feladat, hogy kinyírj minden ellenséges kukacot. Mind a négy kukaccal el kell foglalni a kijelölt pozíciót, és amikor ez megvan, a számláló elkezd visszaszámolni. Addig kell az elfoglalt állásokat védeni, amíg az idő le nem telik.

Jimmy





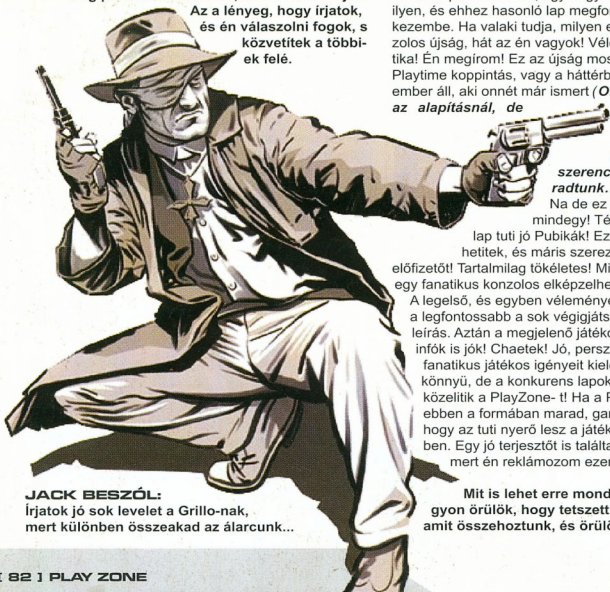
LEVELÉZÉS

LEVELÉZÉS

→ MINDEN ÚT A ZÓNÁBA VEZET...

Üdvözlét mindenkinek, ki ezen oldalra tévedt. Első lépésként bemutatkoznék: Grillo vagyok. Egyesek talán hallottak már rólam, vezettem már levelezési rovatokat a PC GURU-ban, egészen múlt év decemberéig (*Jaja, vérmókuskok, meg megígyás... - Jack*). Kicsit nehéz elkezdni egy új magazinban egy új „életet”. Különösen igaz ez egy levelezéssel foglalkozó rovatnál, hisz itt az olvasókra vagy utalva, s nem biztos, hogy kapsz olyan üzeneteket, melyeket fel tudsz használni. Szerencsémre megkönnyítették a dolgomat, hisz mind az online, mind a posta frontján nagyon jól állók, bőven túlszámnyaltak az elvárásaimat... Aminek külön örültem, hogy több lány is írt, nagyon jó hír ez nekem, hisz igen pozitív dolog, ha a gyengébbik nem is leül játszáni, és nem csak a konyhából zsörtölődik, hogy már megint azzal a ronda verekedőssel szórakozunk, mikor igazán pucolhatnánk krumpit is. Sokkal izgalmasabb, ha életünk párja püföl minket (*igy legalább nem maradnak monoklik a szemed alatt... - Jack*), mondjuk a Dead or Alive-ban, vagy együtt írjuk a gruntokat a Halo-ban. Mit is várhattok tőlem? Amiben tudok, segítek, de nekem ne olyan levelet küldjétek, hogy elakadtam itt, meg mi a kombinációja a megabrutál ütésnek (*erre való a segélyvonal, ügybár - Jack*). Nem. Engem az érdekelt, hogy hogy vagytok, mit szeretetek csinálni, mit vártok az újságtól, tőlünk, esetleg összehozhatunk játéklubokat, találkozókat. Meg persze minden más, ami eszetekbe jut.

Az a lényeg, hogy írjatok, és én válaszolni fogok, s közvetítek a többiek felé.



JACK BESZÓL:

Írjatok jó sok levelet a Grillo-nak, mert különben összeakad az álcarcunk...

Lássuk az érkezett leveleket, hisz mégis csak ez a lényeg. Annyit még hozzáfűznék a dologhoz, hogy örülnek, ha minél több üzenet online érkezik, mert nem igazán szeretek gépelni (*nem is igaz, amennyi jó cikket nyomott már a Grillo, igazán meg sem kottyan neki egy kis gépelés... - Jack*). Persze aki nem tudja megoldani, az küldje a Királyi Postán keresztül, nem jelent az sem hátrányt, meg van hangulata a dolognak.

Szevasztok!

Nagyon király az újság.

Csak irtozasban sok a végigjátszás rovat, TOBB HIREKET ÉS BEMUTATÓTI

Köszönettel Csumi: Egy Xbox Fan

Szóval ez egy tömör, lényegre törő levél, ilyenek is lehetnek, de nem elsősorban de a vágyaim netovábbja. Szeretem a középmezőszű, értelmes, humoros irományokat, melyekre hasonlóan lehet válaszolni. Szóval örülünk, hogy tetszik a magazin, hisz ez fő célunk, fontos, hogyha valami ötletek van, osszátok meg velünk. Éljen az Xbox!

Szasztok!

Lehet, hogy én vagyok tájékozatlan, de nem láttam még az újságokatok. Talán mert nem is hirdettétek. Szó szót követ, az újság nagyon SZUPER! Nálam az etalon a Playtime volt anno, és azóta sem találkoztam hasonlóval. Volt már pár konzolom, úgy hogy rengeteg ilyen, és ehhez hasonló lap megfordult már a kezembe. Ha valaki tudja, milyen egy jó konzolos újság, hát az én vagyok! Vélemény, kritika! Én megírom! Ez az újság most vagy egy Playtime kópintás, vagy a háttérben egy olyan ember áll, aki onnét már ismert (*Ott voltunk az alapításnál, de*

az utána következő történetből

szerencsére kimaradtunk... - Jack).

Na de ez most tök mindegy! Tény, hogy a lap tuti jó! Publikált! Ezt elkönnyelhetitek, és máris szereztetek egy előfizetőt! Tartalmilag tökéletes! Minden, amit egy fanatikus konzolos elképzelhet benne van. A legelső, és egyben véleményem szerint a legfontosabb a sok végigjátszást segítő leírás. Aztán a megjelenő játékokról szóló infók is jók! Chaetek! Jó, persze egy örült fanatikus játékos igényeit kielégíteni nem könnyű, de a konkurens lapok meg sem közelítik a PlayZone-t! Ha a PlayZone így, ebben a formában marad, garantálom, hogy az tuti nyerő lesz a játékosok körében. Egy jó terjesztőt is találhatok bennem, mert én reklámozom ezerral, ígérém!

Mit is lehet erre mondani? Nagyon örülök, hogy tetszett mindaz, amit összehoztunk, és örülök, hogy

terjesztet a barátait közt is. Ez nagyon fontos kezdő lapoknál, hisz nincs kialakult olvasóköri, s nagyon segítheti boldogulásunkat az, ha ajánlotok minket az ismerősöknek. Előre is köszönjük, és azon leszünk, hogy a továbbiakban is ilyen elégedett leveleket kapjunk.

Tisztelt Szerkesztőség!

Remélem, nem okoz Nektek?pszichológiai? problémát, hogy nőném olvasó-játékos szől hozzátok. Megvettem az újságot, egész jó. ? Kielegítő? a játékleírások néhány kicsit későn jött. A stílusotok nagyon bejön: úgy érzem (egyenlőre) nem prioritáltak a hardware piac kínálatában (*Úgy gondoljuk, hogy annak ellenére, hogy az XBOX hazai támogatottsága nem megfelelő, nekünk nincs jogunk megfosztani az olvasókat a betevő cikkektől. Ezért multiplatformos a lap, és marad is ilyen... - Jack*). Elsők között vásároltam az országban... zóld dobozt?, valós és valótlannal állított hibái ellenére imádom, viszont elismerni más konzolok érényeit is. Na jó, a lényeg: állítólag bátran várjátok kérdéseimre. SEGÍTSETEK!!! Nagyon bejönnek az autós játékok, pláne kormányval. Itt a probléma: a Microsoft talán elfelejtette, hogy néhányan vásárolnak XBOX-t és mellőzték az (aranyat érő) változatos kiegészítő forgalmazását. Jelenleg egy Saitek kormányval nyomolok, nem nagy meglepéssel. Mégvalami: ha esetleg Ti vagy az olvasók közül néhányan bírjátok a Colin 4-et megíratnátok néhány időtöket (Ausztál 1; 5; Japán 1;2; Svéd 1). Helyi viszonylatban jót megyek (a LEGJOBBAT), de komolyabb összehasonlítási alapot nincs. Nos, azt hiszem ennyi (Két napig kiöltöttem a reptvényetekkel, remélem, kihoztok!). Többet megadtam a kalandjátékokról, mint szerettem volna.

Előre is közi: Regina (21)

Íme itt egy megszállott női olvasó, kinek legnagyobb problémája, hogy nem kap Thrustmaster Nascar Pro Force Feedback Racing Wheel kormányt (bocs, hogy megvagtam a levelet, de helyhiány miatt muszáj). Aki tud ílyet itthon, az szőljön, és továbbítom. Küldhetitek az időeredményeket is, hisz engem is érdekelt, ki a legjobb itthoni Colin-os (*ha komolyan érdekel beneteket, akkor összehozhatunk egy házi versenyt is, szerzünk rá ajándékokat, meg minden - Jack*).

Szóval nem fért be túl sok levél, ez később még változhat, ha lesz rá igény (ahogy a megjelenés is lehet majd havonta), ez is rajtatok áll. Várom továbbra is a hozzászólásokat, mindenkitől, mindent. Nemskára újból találkoznék!

Üdvözlettel:

Grillo
grillo@playzone.hu



ENGEDD KI MAGADBÓL A GONOSZT!

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

legacyofkain.com

Kain és Raziel visszatér a **Legacy of Kain** sorozat legújabb részében, több akcióval és rengeteg újdonsággal. Legyen szó az új kombinált támadásokról, vagy telekinetikus energiával mozgatott tárgyak hordójáról...

Hide el a valóság rémisztő... de nagyon...

automex
HUNGARY

Keressz a nagyruházatokban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!

1077Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu



PlayStation 2

XBOX

PC CD-ROM

EA GAMES

EA GAMES

Legacy of Kain: Defiance © 2003 Eidos. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos 2003. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain: Defiance, the raised characters, Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

REC

30 03

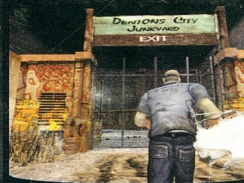
11:09:37

78

MANHUNT

REC
SAVE

THE FINAL CUT
KERESD A BOLTOKBAN!



WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT



PlayStation



© 2003 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games and Rockstar North are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. Magyarországon forgalomba hozza a CENEGA Hungary Kft. Minden jog fenntartva.