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

NYEREMÉNYEK!
TÖBBSZÁZEZER FT ÉRTÉKBEN!

PLAY ZONE

NINTENDO GAMECUBE játékgép
és
PlayStation 2 SZOFTVEREK!

JAMES BOND ◀
CHAMPIONS OF NORRATH ◀
TRANSFORMERS ◀
ESPN FOOTBALL ◀
HACK ◀

TÖBB MINT 500 CHEAT KÓD!

AJÁNDÉK ÓRIÁS POSZTERREL!

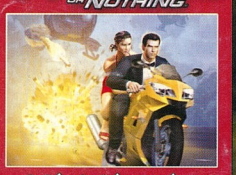
METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES
Teljes végigjátszás, titkok ismertetése, lopakodási technikák bemutatása

CHAMPIONS OF NORRATH
A játék megoldása és a képességek részletezése

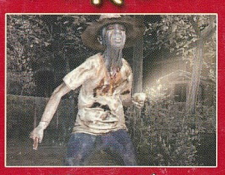
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
Végigjátszás, fegyverek és eszközök ismertetése

NINJA GAIDEN
Részletes végigjátszás és Scarab Guide

EXKLUZÍV ELŐZETESEK:
METAL GEAR SOLID 3
UNREAL CHAMPIONSHIP 2
RESIDENT EVIL 4



Végigjátszás



Megoldás



Tippek, térképek

2004/3 - MÁJUS
998 FT



DEUS EX
INVISIBLE WAR

PLAY ZONE - SZUPER ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Ha most előfizettek a PLAY ZONE-ra, akkor az itt látható két **EIDOS** játék valamelyikét nyerhetitek meg ajándékba.

Nem kell mást tennetek, mint a PLAY ZONE következő 12 számára előfizetnetek, és máris nagy eséllyel indultok, hogy a játékok PS2-es vagy XBOX-os verzióját megnyerjétek.

PLAY ZONE - SZUPER ELŐFIZETŐI AKCIÓ

automex MULTIMÉDIA

eidos

PlayStation.2

XBOX


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
DEUS EX 2
vagy
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
PS2, vagy XBOX játék egyikét.
Az előfizetés módja:
Levélben érdeklődhetsz: 1325 Bp. Pf.: 214
Telefonon kérhetsz csekket: 06-1-369-2779
E-mailt írhatsz: playzone@playzone.hu
Ne feledd, az akció csak 2004 május 15-ig tart,
ne maradj le róla.
LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

TARTALOM

Sziasztok!

A hármas szám misztikus jelentőséggel bír, ezt már megtapasztalhattuk az élet minden területén, így a PLAY ZONE készítésekor is. Talán az első igazi próbatétel volt ennek a számnak az elkészítése, hiszen minden összejött, hogy ne sikerüljenek a dolgaink.
Aztán egy csapásra megoldódtak a problémák, kisütött a nap, megérkezett a Twin Snakes is, és minden egyenesbe fordult. Nagy hajrában készült ez a számunk, maximálisan igyekeztünk friss és ropogós írásokkal ellátni benneteket a konzol játékok piacáról.

Most is próbáltuk minden platform igényeit kielégíteni, s úgy gondoljuk, ez maximálisan sikerült is. Persze az exkluzív címek sem maradhatnak ki, így kerülhetett rá a címlapra GameCube és GBA cím is. Ne feledjétek, igyekszünk pártatlanok maradni, elvégre mind egy nagy család tagjai vagyunk.

Érezzük, hogy kicsit ritka a kéthavi találkozás, épp ezért komolyabban beindítottuk a honlapunkat is, ahol naponta friss híreket olvashattok a nagyvilágból, nézegethetitek a legújabb bemutatókat, és persze a fórumon találkozhattok cikkíróinkkal is.
Tehát várunk téged a www.playzone.hu-ra, gyere látogass meg minket minden nap.

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

06 Astro Boy
06 Indycar Series 2005
06 Jade Empire
06 Mercenaries
06 Forgotten Realms:Demon Stone
07 Novadrome
07 Red Ninja: End of Honor
07 Samurai Warriors
08 Serious Sam 2
08 WWE: Day of Reckoning
08 Tron 2.0: Killer APP
08 Tales of Symphonia
08 Shrek 2
09 Crimson Tears
09 Getaway 2
09 Ironstorm: World War Zero
10 Metal Gear Solid 3: The Snake Eater
12 Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
13 Resident Evil 4

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

14 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
24 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
30 Champions of Norrath: The Realms of EQ
38 X-Files: Resist or Serve
44 James Bond: Everything or Nothing
50 Forbidden Siren
60 Ninja Gaiden





→ TIPPEK, TRÜKKÖK

68 Cheat Galaxis
74 Final Fantasy: Chrystal Chronicles
76 Metroid: Zero Mission
78 Red Faction

PLAY ZONE

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacím: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
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., Lapker Rt.
ISSN 1785-3591

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12.
I.em/204
Tel./Fax: 239-7913, 369-2779

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

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

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press

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

Címlapon:
Champions of Norrath
The Realms of Everquest



A PLAY ZONE következő száma 2004. június 11-én jelenik meg.

TOP 10 WEAPONS



1. Star Wars
2. Armed and Dangerous
3. Ratchet and Clank
4. Hitman
5. Star Wars
6. Silent Hill
7. Counter Strike
8. Prince of Persia
9. Medal of Honor
10. Final Fantasy

TECHNOKONZOL

→ ÚJ GÉPEK, MEGLEPŐ KIEGÉSZÍTŐK, TECHNOLÓGIAI ÚJDONSÁGOK

→ ÚJ KONZOLON A LÁTHATÁRON

A Sony PSP-je után valószínűsíthető volt, hogy a Nintendo is válaszlépésekkel fog élni, hiszen a hordozható játékgépek piacát eddig bizony évek óta szilárdan uralták. A Nintendo DS különlegességét az adja, hogy egyszerre két LCD kijelzővel rendelkezik, amelyek egyenként három colosak. Ez az ötlet a cég szerint nagy előnnyel jár, hiszen például egy focis játékban egyszerre követhetjük nyomon játékosunkat és a pálya képét felülről, de természetesen ez csak egy, az ezen ötletet jól kihasználni képes stílusból. Két processzorra és a GBA-hoz képest jóval gyorsabb és nagyobb tárhelyű memóriára is számíthatunk, és természetesen a 21. század követelményeinek megfelelően itt is élhetünk a többjátékos móddal, azaz a gépek összekötésével. Sajnos túl sok információt a japánok nem hagytak kiszivárogni, hiszen a hivatalos bemutatást az ide amerikai E3 játékshow alkalmára tartogatják. A megjelenés ettől függetlenül azonban már az idei évben esedékes, méghozzá valamikor november-december környékén.



→ NOSZTALGIA NINTENDO MÓDRA

Az Activision régi játékainak újrakiadásának alkalmával körülbelül egy időben egy másik nagy múltú cég, a **Nintendo of America** is bejelentette, hogy június ötödikén piacra dobnak egy olyan limitált példányszámú Game Boy Advance Spt, amelynek segítségével néhány ősöreg, ám annál híresebb Nintendo Entertainment System platform játékot futtathatunk. A főként a 80-as és 90-es évek elejéről származó kultuszjátékok között olyan nagy neveket találhatunk, mint a Donkey Kong, Bomberman, Legend of Zelda, Super Mario Bros, Excitebike, Ice Climber, Xevious vagy éppen a Pac-Man. A pakkhoz jár egy eredeti, a konzol kezdeti stádiumában kapható NES gamepad is, amely segítségével teljes mértékben újraélhetjük a jó öreg retró érzést, körülbelül egy időben az Activision TV Games megjelenésével.



→ DRAGON QUEST REKORD



Mostanság úgy tűnik, hogy nagy keletje lett a régi retró játékok felújításának, ahogy ez például a Dragon Quest V. esetében is történt, egy jó öreg Super Nintendós progi alapján. A sikert mi sem példázza jobban, hogy a DQ V. két nap alatt 1.3 milliós példányszámban fogyott el csak Japánban. Az 1992-es remekmű felújításának fejlesztői tehát bizakodhatva tekinthetnek a jövőbe, hiszen ha két nap alatt ilyen eredményeket értek el, akkor mi lesz egy hónap múlva?

Patnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában:
Automex Multimédia, CD Galaxis, Cenega Hungary Kft, Dreamland, Gamecity, Gamepark, Konzolium, Konzolshop, Konzol Stúdió, Multiformat, SevenM Hungary

HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

PS2 → **ASTRO BOY**

SEGA **2004. NYÁR**



Talán kis hazánk fiainak nem mond sokat az Astro Boy név, ám Japánban igazán nagy kultusz övezte a rajzfilmsorozatot, no és persze az erre épülő konzolos játékokat is. A Sonic Team jóvoltából pedig hamarosan ismét beleéllhetjük magunkat a kis robotfiú életébe, aki ezúttal is találkozhat jó pár régi ellenségével, ám aggodalomra semmi ok, hiszen továbbra is rendelkezünk a különleges erők feletti irányítással, sőt ezen részben már hét tápos támadási típussal találkozhatunk. No és persze gyűjthetünk kártyákat is kalandjaink során, mert ezek segítségével rengeteg rejtett arénára lelhetünk rá. Jó hír a GBA tulajoknak, hogy ők sem maradnak Astro Boy nélkül, hiszen az Omega Factor néven futó projekt az ő konzoljaikra készül. Sajnos a megjelenési idő még kissé bizonytalan, csak azt lehet tudni, hogy a boltokba kerülés valamikor a nyáron esedékes.



PS2, XB → **INDYCAR SERIES 2005**

CODEMASTERS **2004. MÁJUS**

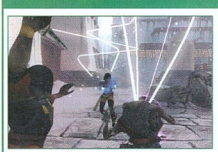


Ahogy azt már megszokhattuk, a Codemasters minden évben jelentkezik az aktuális IndyCar szezon játék átiratával, és jelen esetben sincs ez másképp, igaz most nagyobb változás várható, mint az előzőekben. Az magától értetődő, hogy minden pálya, pilóta és istálló neve az eredeti, de fejlesztik a kommentátor bácsi intelligenciáját, és a grafikai kidolgozottságot is. Az Xbox tulajok viszont végre örülhetnek, mivel a Live! Technológia ezúttal már nem maradt ki, ennek következtében online is kipróbálhatjuk magunkat a száguldó amerikai circuszban. Az pedig már csak pluszpoén, hogy a progiban a 33 pilótával nem csak az Indi-ben próbálhatjuk ki magunkat, hanem elindulhatunk például a japán gyorsulási versenyen is. Szintén az Xbox tulajok örülhetnek hamarabb a megjelenésnek, ők már májusban hozzájuthatnak az új epizódhoz, a PS-2-söknek viszont még várniuk kell ezzel a nyár közepéig.

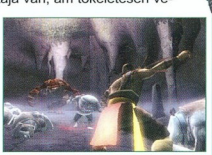


XB → **JADE EMPIRE**

MICROSOFT **2004. VÉGE**



Végre egy jó kis RPG játékról is szót ejthetünk, hiszen a sikeres BioWare fejlesztői belefogtak egy új projekt készítésébe, méghozzá a Jade Empire-be. Az ősi Kínában játszódó mű stílusa azonban nem simán csak szerepjáték, hiszen rengeteg akcióval és látványos elemekkel is meg van fűszerezve. A készítők külön figyelmet fordítottak a harcrendszer irányításának kidolgozására, ezzel remélve, hogy minden eddiginél izgalmasabb küzdelmeket sikerül létrehozniuk. Természetesen azonban nem csak fegyverekkel vagy a kezünkkel eshetünk neki a gaz ellenségnek, hanem használhatjuk varázserőinket is, amelynek rengeteg fajtája van, ám tökéletesen vegyíthetőek a fegyveres harccal. No és persze ne feledkezzünk meg a grafikáról sem, amely bizony szemre igen tetszetős; biztos, hogy ezzel a leghalványabb gondunk sem lesz. Habár a megjelenés már többször csúszott, úgy néz ki, hogy decemberben a tűlevelű alá már odatehetjük a Jade-et is. Így legyen!



PS2, XB → **MERCENARIES**

ACTIVISION -

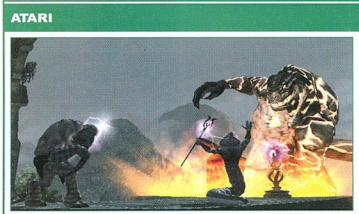


Nagy várakozás előzi meg a Mercenaries című akciójáték megjelenését, hiszen sok szépet hallhatunk róla. A történet szerint a közeljövőben a két Korea összecsapásának vagyunk tanúi, a pusztító háborúba pedig a nyugati hatalmak is bekapcsolódnak, miután a diplomáciai próbálkozások zátonyra futottak. És itt jövünk be mi a képbe, merthogy egy különlegesen képzett kommandóst alakítunk, aki a szövetségi erők favoritjaként megpróbálja teljesíteni a legreménytelenebb és legveszélyesebb bevetéseket. A progi külső nézetből követi csatározásainkat, amelyek igencsak sokszínűek lesznek, hiszen az egyszerű földi összecsapások mellett lövöldözhetünk dzsipekről, helikopterekről és más harci járművekről is. Bevetéseinkről pedig egy ügyes újságíró még felvételeket is készít, azaz a mészárlások után vissza is nézhetjük legszebb öldökléseinket. Akik pedig Xbox-szal rendelkeznek, azoknak külön öröm, hogy kiélhetik magukat online is, emberi ellenfelek ellen.



PS2 → **FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE**

ATARI -



A Stormfront Studios a Gyűrűk Ura harmadik részének megjátékosítása után újabb fantasy projektbe kezd, mégpedig a Forgotten Realms: Demon Stone című rpg beütésű műbe. A játék alapja a jó öreg AD&D rendszeren alapszik; az ismert fantasy világban nem csak az ember kóborol, hanem sok egyéb más faj is. Kalandozásainkat a választható három karakter egyikével kezdhetjük el, és folyamatos fejlődésünk során rengeteg ellenséges teremtmény vérét csapolhatjuk meg. Mindezt persze tökéletes vizuális élmény mellett tehetjük, hiszen a fejlesztők célja az, hogy minden eddiginél tökéletesebb és „reálisabb" világot alkossanak.
Szintén nagy hangsúlyt fektetnek a csatákra, amelyek a külső nézetes kamera jóvoltából igencsak látványosra sikeredtek.



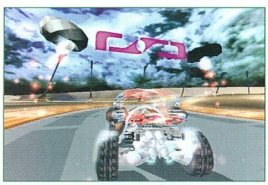
<<< BEJELENTETTÉK AZ ELSŐ KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS KONZOLOKRA KÉSZÜLŐ JÁTÉKOT, MELY DARK SECTOR NÉVRE HALLGAT, ÉS A DIGITAL EXTREMES (UT 2004) FEJLESZTI.

PS2, XB, GC → **NOVADROME**

STAINLESS GAMES -



A Stainless Games neve nem hiszem, hogy túlzottan ismerősen csengene bárki fülében is, ám reményeik szerint ez a dicstelen helyzet hamarosan 180 fokos fordulatot vesz, hiszen legújabb készülő játékukba, a Novadrome-ba rengeteg pénzt és munkát fektettek. A Novadrome egy futurisztikus idegen világban játszódó árkád „autóverseny", habár sokkal inkább jellemezhető az ultramodern gladiátorviadal meghatározással. Huszonhat különböző tulajdonságú „autóval" indulhatunk neki a versenyeknek, ám ezek a járgányok is folyamatosan tuningolhatóak, sikereinkkel arányban. Szükség is lesz erre, hiszen kilencven pályán kell helytállnunk folyamatosan, különböző versenyfajtában: az arénától kezdve a hagyományos körpályáig öt különböző játékmódban próbálhatjuk összetörni ellenfeleinket. A futamokat is megpróbálják a srácok a végletekig akciósítani, hiszen szedhetünk fel powerupokat, amelyek egy kis ideig felturbózzák, vagy egyéb érdekes tulajdonsággal ruházzák fel a járgányunkat. Szintén jó hír, hogy akár online, akár osztott képernyős módban is játszhatunk társainkkal. Sajnos a megjelenési idő még nem tisztázott - még nincs kiadó -, de sanszos, hogy valamikor a nyári hőség vége felé már elvonulhatunk vele a hűvös szobánkba.



PS2, XB → **RED NINJA: END OF HONOR**

VIVENDI **2004. NOVEMBER**



A japánok kedvenc történelmi korszaka a 16. század, ebben hónapban immár a második játékuk játszódik e korban. Főszereplőnk egy bűbájos leányka, aki azonban egy ilyen állítását valószínűleg rekordidő alatt nyesné le a fejemet, hiszen családja halála óta bizony igen magas fokra jutott el a ninja harcművészet területén. Azóta pedig klasszikus fegyverével a tetsugennel már rengeteg klántagot ölt meg, hogy valamit visszza tudjon fizetni az őt ért régi sérelmekből. Azonban nem eleget, és itt jövünk mi a képbe, hiszen a klasszikus mászkálós-verekedős játékban öt irányítva haladunk a bosszú útján; néha nyíltan, hatalmas és látványos összecsapásokban, néha pedig lopózva, csendesen, hiszen az orgyilkosság már csak ilyen műfaj. Küzdelmeink során további tradicionális japán fegyverekkel is összeakadhatunk, no és persze a ninja filmekből ismert kellékek sem hiányozhatnak felszerelésünkből. Az összel megjelenő progi emellett gyönyörű grafikával is rendelkezik, igazi sikervárományos játékra számíthatunk.



PS2 → **SAMURAI WARRIORS**

KOEI **2004. JÚNIUS**

Hamarosan végre ismét kézhez kaphatunk egy jó kis szamurájos stuffot, hiszen a KOEI fejlesztésében és gondozásában nyáron megjelenő Samurai Warriors egy igazi, japánok által fejlesztett akciószerepjáték, s bizony így első ránézésre igencsak jó darabnak tűnik. A 16. században a derék keletieket éppen erőteljes belviszály és háborúskodás terhelte le, ebbe a pokolba belecsöppenve azonban megváltoztathatjuk a történelmet. Tizenhat karakter közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikus szamurájt, aki a játék során folyamatosan fejlődik, szinteket lép, no és persze újabb és újabb hagyományos japán fegyverekkel ismerkedik meg. Kalandozásaink során persze nem egyedüli harcosként kell helytállnunk, hanem kis csapatokat irányíthatunk, és ebből adódóan rendesen lesz módunk taktikázni is. Akik pedig inkább csak harcolnának, azok élhetnek az egyszerű fight móddal is, ahol csak egyetlen ellenfelet kell lekaszabolnunk. Lehetőség nyílik a többjátékos mód kipróbálására is, igaz ez csak amolyan egy az egy ellen formában valósul meg, de hát ne legyünk maximalisták, hiszen az egyjátékos mód bizony nagyon korrektnek tűnik.





APRÓ NEWS

Az IBM proceszorai fognak ketyegni mindhárom piacvezető konzolban

A Microsoft bejelentette, hogy az Xbox2-ben az eddig jól működő INTEL processzorok helyett az IBM fejlesztéseit fogja felhasználni. Az IBM így gyakorlatilag uralja a konzolos piacot, hiszen a GameCube is rájuk épül, de a következő generációs PlayStation is az ő termékük fogja használni. Az Intel pedig furcsa módon teljesen esélytelen volt, hiszen még az AMD is jobb ajánlattal rukkolt elő, mint ők....

Jövőre jelenik meg a Sony új konzolja

Egy ideje már nagy várakozás előzi meg a Sony újonnan fejlesztett hordozható konzoljáról, amely az előzetes techdemók alapján bizony igencsak erőteljes csapást mérhet a Nintendo GBA-jára. Egyelőre azonban még várnunk kell erre, hiszen a Sony PSP csak jövőre jelenik meg, méghozzá márciusban.



A kis masina két processzorral, és a Game Boy-nál jóval több videomemóriával, illetve 4,5 inches, 16:9-es képarányú TFT LCD-s képernyővel fog megjelenni. A médiaformátuma pedig az úgynevezett UMD lesz, amely ránézésre csak egy kis kazettának tűnik, ám 1.8 gigát képes tárolni.

Abe eltűnik, de az Oddworld marad

Elkezdődtek mindenki nagy kedvence az Oddworld új részének fejlesztői munkálatai, ám ezúttal már nem a jó öreg Abe-et irányíthatjuk, hanem egy másik ifjoncot: Steefet, aki egy gorilla és egy ló érdekes keveréke. A progi neve Steef's Oddysee lesz, és a GDC-s pletykák szerint immár nemcsak Xboxra, hanem a többi platformra is meg fog jelenni.

Old-School videojátékok az Activisiontől

Az Activision bizony igen-igen régi cég, hiszen nem csak manapság ontják magukból a kiváló fejlesztéseket, hanem már tíz-húsz évvel ezelőtt is elismert fejlesztőknek számítottak. Nos, a cég úgy döntött, hogy kiadja pár nagyon régi klasszikusát, amelyek az alábbi címeket takarják: Pitfall!, Atlantis, River Raid, Spider Fighter, Crackpots, Freeway, Tennis, Boxing, Ice Hockey és a Grand Prix. Természetesen ezeket nem különkülön, hanem egyetlen játékgyűjteményben vásárolhatjuk majd meg, ami az Activision TV Games nevet viseli.

XB → SERIOUS SAM 2

GATHERING 2004

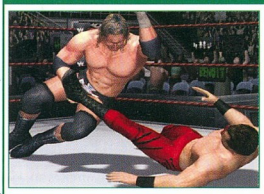


Pár éve jelent meg a Serius Sam, amely igazi közönségkedvenccé vált rövid időn belül, bár ugyan nem volt túlbonyolítva, viszont szép grafikával, egy kis morbid humorral, sok vérrel és tekintélyes fegyverarzenállal rendelkezett. Nos, pár hónapja jelentek meg arról az első szösszenetek, hogy készül a második epizód. Sajnos azóta sem adtak ki róla bővebb információkat, nincs még hivatalos honlap, kiadóra is csak nemrégiben leltek, és ebből adódóan a megjelenési időről sem hallhattunk még. Az azonban tudható, hogy a fejlesztők teljesen új grafikai motort készítenek, és még inkább megpróbálják az egekig srófolni a grafikát, ami már az előző részben sem volt gyengus. Az is valószínűsíthető, hogy az idei E3 amerikai játékkiállításon már megtekinthető lesz a félkész projekt, és remélhetőleg némi információ is kitudódik róla.



GC → WWE DAY OF RECKONING

THQ 2004. SZEPTEMBER

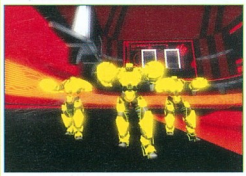


Végre egy kis pankrációhoz is szerencsénk lehet a GameCube tulajdonosoknak, hiszen a Yuke's által fejlesztett WWE Day of Reckoning teljes mértékben felöleli a témát, minden igazi nagy sztár megtalálható benne, akik persze a már jól ismert stílusukkal fektetik kétvállra (vagy ha épp durvultak, akkor már csak a maradék egyre) a kis amatőröket. Márpedig mi is egy ilyen kis amatőrt alakíthatunk a karrier módban, ahol a ligában elindulva célunk az, hogy minél nagyobb díjakat zsebelhessünk be, és ennek fejében folyamatosan nőjön hírnevünk és erőnk. Magától értetődő, hogy mindezt gyönyörű grafikai megvalósítás, és rengeteg különböző új technológia segítségével tehetjük meg, ha minden igaz, akkor már ősszel.

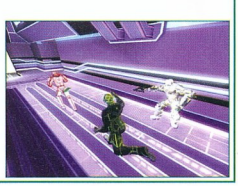


XB → TRON 2.0: KILLER APP

BUENA VISTA 2004. VÉGE



Jó sok éve jelent már meg a Disney futurisztikus filmje, a Tron, amelyet a későbbiekben átírtak PC-re is, és a legújabb rész esetében pedig már Xboxon is belekeveredhetünk a belső nézetes akciójáték bűvkörébe. A Killer APP továbbra is egy alapvetően modern gladiátor játék, amelyben rengeteg fegyver és powerup kap helyet. A fejlesztők kieszközöltek némi grafikai újítást is, így aztán terveik szerint mindenben meg fognak felelni a jelenkori elvárásoknak. Sajnos teljesen pontos megjelenési időponttal ez esetben sem szolgálhatunk, az azonban biztosnak tűnik, hogy már idén kipróbálhatjuk annak a Climaxnak a mesterművét, mely már az előző részekben is segédkezett a Monolith-nak, így aztán nem kell attól tartani, hogy a rutinhiány miatt a kultikus darabon szégyenfolt esik.



GC → TALES OF SYMPHONIA

NAMCO 2004. JÚLIUS

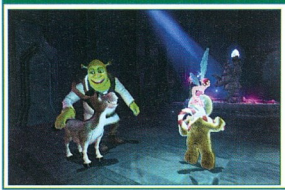


Jó hír a GameCube tulajoknak, hogy bár eleddig nem voltak túlzottan elárasztva RPG-vel, most csak és kizárólag a számukra készül a Tales of Symphonia, amely egy szépen megrajzolt anime szerepjátéknak tekinthető, igencsak pörgős akciójelenetekkel. Ahogy az már egy japán műremeknél megszokott, itt is rengeteg kombóra, támadási taktikára, és fegyverre nyílik kilátásunk a teljesen 3D-s világban. No és persze nem maradhat ki ezen sorból a mítikus erők birtoklása sem, hiszen lehetőségünk nyílik mindenféle és fajta harci mágiát bevetni, igaz védekeznünk sem árt, hiszen egyes bátrabb kreatúrák hasonló lépésekre ragadtathatják magukat. A hatalmas világ és rengeteg eltérő ellenfél ismét csak egy sikeres Nintendo játékot sejtet, de ezt majd csak a nyáron dönthetjük el, hiszen a hivatalos megjelenési időpont az idei év júliusa.



PS2, XB, GC, GBA → SHREK 2

ACTIVISION 2004. MÁJUS



Shreket azt hiszem senkinek sem kell bemutatnom, hiszen nyugodtan mondhatom, hogy ő a valaha készült egyik legjobb animációs film címszereplője.
És persze készül a folytatás is, mely Amerikában idén májusban fog a mozikba kerülni, de ez az időpont egyúttal az azonos című játék megjelenésére is igaz.
A második rész történéseit feldolgozó progi az előzetes képek alapján nagyon szép, animált grafikával próbál nyomulni, a készítők éppen ezért nyilatkoztak úgy, hogy a hülyeségeskedéseink során teljes mértékben a rajzfilmben érezhetjük magunkat, hiszen a környezet, a szereplők, a világ, no és a poénok is nagyon hasonlítanak a moziváltozatéhoz.



PS2 → CRIMSON TEARS

CAPCOM -



A Capcom kiadásra szánt Crimson Tears-e egy futurisztikus, kissé túlgépesített világba kalauzol el minket. Az akció progiban három karakterrel kell felderítenünk a gonosz gépek és a túlvilági teremtmények holléte, ja, és egyúttal likvidálnunk is kell őket. A két fiatal hölgyemény és a szintén ifjonc fiatalember perszе nem ijed meg senkitől sem, így aztán sorba kereshetjük fel az úgy nevezet Dungeon-öket, ahol is a gép random generálja az ott tanyázó kreatúrák számát és fajtáját, mi pedig jó nagyokat gyakhatunk. Már a képeken is látható, a Crimson Tears gyönyörű vizuális megjelenítésre képes, de sokat dob a helyzeten a különböző kombók és speciális támadások lehetősége is. Persze minden harcosnak szüksége lehet némi relaxálásra, de sebaj, itt erre is lesz módunk. Tervező- és pihenőhelyünk egy bázis, ahova minden egyes győzelem után visszatérhetünk és itt elemezhetjük az egyre több birtokunkba került információt is. Az, hogy a fejlesztők készítenek-e online játékmódokat csak az E3-n tudhatjuk meg, ahogy azt az infót is, hogy vajon mikor is lesz esedékes a megjelenés.

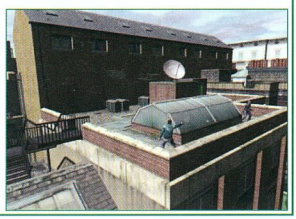


PS2 → GETAWAY 2

SCEA 2004. VÉGE



A Gateway első része bár rövid távon jelentős sikereket ért el, mégsem tudta teljes mértékben igazolni a ráfordított pénzt és munkát, hiszen voltak, akik túlzottan sablonosnak, mások pedig kissé csúnyácskának érezték szegénykét. Nos, a második részben ez utóbbi már nem valószínű, hogy gondot jelenthetne, hiszen teljesen új grafikus motor ketyeg a második epizód alatt, ebből következően mind a vizuális megjelenítés terén, mint pedig a megjeleníthető szereplők látványával igencsak elégedettek lehetünk. Az akció-kaland stílusú progi továbbra is Londonban játszódik, és ezúttal két különböző személyiségű emberke részéről indulhatunk neki a gonosz világnak. A csak félig lineáris játékmenet a fejlesztők igérete szerint sok meglepetéssel fog szolgálni mindenkinek, hiszen az akciódús részek mellett jó pár rejtélyt is meg kell oldanunk, hogy végére járjunk történetünknek. Pontos megjelenési dátum azonban még nincs, a tervek szerint a Jézuska talán egy kis protekcióval már elhozhatja a SCEA reményteljes üdvöskéjét, de sajnos könnyen előfordulhat az is, hogy csak jövőre juthatunk hozzá.



PS2 → IRONSTORM: WORLD WAR ZERO

MC2 2004. MÁJUS



Érdekes történettel szórakoztat az Ironstorm: World War Zero, hiszen az alapkoncepció szerint hirtelenjében egy alternatív univerzumban találhatjuk magunkat, konkrétan 1964-ben, amikor is eme szerencsétlen helyen éppen kirobban az Első Világháború. De hát nem ilyen egyszerű a dolog, hiszen ebben a barátságtalan univerzumban a háború nem a sima mederben zajlik, mivel nem csak a WW1 tipikus fegyvereivel, hanem a második nagy világégés, plusz a modernebb korok haditechnikájával is találkozhatunk, szépen összekutyulva. Mi pedig mi mást is tehetnénk, beszállunk, és megpróbálnunk rendet tenni. A belső nézetes akciójáték nagy próbája az lesz, hogy vajon a különböző korok fegyverarzenáljának masszáját hogyan tudják megoldani, illetve, hogy milyen harci helyzeteket dolgoznak fel. A döntésre azonban már nem is kell sokat várnunk, hiszen még a tavasz folyamán a boltokba kerül a progi, és akkor majd meglátjuk...



APRÓ NEWS

Sony jövőkép

A GDC-n felszólaló Sony elnök szerint már a jövőbe kell tekinteniük, hiszen van élet a Playstation 3 után is. Szerintük körülbelül tíz év múlva már egészen új irányítási rendszerrel számolhatnak a játékosok, hiszen az eddigi gamepadok helyett majd intelligens kamerák fogják analizálni és továbbítani a játékba mozgásunkat, de a későbbiekben akár még a gondolatainkat is. Szép kis jövő...

Csökkennek az Xbox árak

A Microsoft ugyan egy jó ideig nem igazolta azon híreket, hogy március végétől csökken az Xbox játék-konzoljuk ára, ám most már kénytelen-kelletlen hivatalossá tették ezt, ennek értelmében ha nem is brutálisan, de érezhetően olcsóbb lesz a kis masina. Valószínűleg közel állnak már az Xbox 2 befejezéséhez, vagy talán csak vesztésre állnak a Sony Playstationök ellen?

Larry - még idén

Talán sokan emlékeznek a jó öreg nőcsábász Larry kalandjaira, aki bizony jó



sok kiadást élt meg, és örökre beírta nevét a játéktörténelembe. A LucasArts régi favoritja immár megújulva várja, hogy bevessék az eladási csatározásokba, és szerencsére erre már az idén sor kerül.

Itt az N-Gage 2?

A Nokia által kiadott hordozható játékkonzol, az N-Gage nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket, a fejlesztők nem túlzottan szeretik, és az egyre több kiadott játék dacára sem lett túl népszerű a játékosok körében. Egyes pletykák szerint azonban készül a második modell, amely az első hibáit hivatott kiküszöbölni.

INFO BOX

PS2

Kiadó:
Konami
Fejlesztő:
Konami
Hivatalos honlap:
http://www.konamijpn.com/products/mgs3
Megjelenés:
-

ELŐREJELZÉS

+
Nagyon aprólékos, rengeteg jó ötlet, kiváló grafika, már az eddigiek alapján is frenetikus hangulat.

–
Még mindig nem igazán tudunk semmit a sztoriról és sok minden más részletről sem, kicsit sokáig várat magára a megjelenés.



METAL GEAR SOLID 3: THE SNAKE EATER

KÉSZÜL AZ EGYIK LEGNÉPSZERŰBB PLAYSTATION FRANCHISE, A METAL GEAR SOLID ÚJ EPIZÓDJA, AZONBAN VAJMI KEVESET TUDUNK RÓLA. VAJON KOJIMA MESTER MINKET IS CSAK ETET, MINT SNAKE-ET A KÍGYÓKKAL?

Ki gondolta volna 1987-ben, mikor az első Metal Gear megjelent MSX-en, hogy a játék műfajt teremt és Solid Snake ekkora szupersztárrá növi ki magát? Az igazi sikert a PlayStation-ös Metal Gear Solid hozta meg, rengeteg játék táplálkozik ma is belőle, s lám, mint minden sikeres dolognak, ennek is folytatásai születtek. Igazság szerint, ha összeszámolnánk az összes konverziót, amelyek különböző géptípusokra megjelentek az idők során, akkor igen érdekes számot kapnánk. Mindezt figyelembe véve Snake barátunk nagyon jól tartja magát, pláne hogy legutóbb már leváltották a főszereplői posztról, talán már a nyugdíjazásán gondolkodva.

Az új rész kapcsán az első nagyobb információbomba a tavalyi E3-n robbant, ahol rögtön egy igen hosszú és tartalmas, összességében 12 perces videót szemlélhetett meg a show közönsége. Itt rögtön két szembetűnő dolgot konstatálhattunk. Az egyik, hogy a játék javarészt külső helyszíneken fog játszódni, ugyanis az ízelítőben végig egy dzsungelt láthatunk. Ennél impozánsabb helyszín nem is kell, mert amellett, hogy sokkal érdekesebb és színesebb, mint a betonrengeteg, sokkal tágabb lehetőséget kínál a lopakodásra, rejtőzésre, amelyre az új rész amúgy is nagyobb hangsúlyt fektet majd. Persze a belső helyszínek rajongóinak sem kell aggódniuk, ők is megkapják majd a maguket; kettő az egyhez az arány, a zöldek javára (itt nem csak ténylegesen erdőségekre kell gondolni, lesz majd havas, sziklás és még sivatagos táj is, vagy éppen vizek, például egy folyó). A másik érdekesség, hogy visszatér Snake (nem véletlenül emlegettem fel az imént), ugyanis őt láthatjuk a videók mellett az eddig megjelent képeken is. Ennek némileg ellentmond az a tény, hogy a történet az összes eddigi rész előzménye lesz, és a hatvanas években játszódik majd, amikor kígyó barátunk még meg sem született. Arról is szó esett, hogy a központi karakter félszemű lesz. Ilyenkor persze Hideo Kojima, a sorozat atyja csak somolyog a nem létező bajsza alatt, és tovább ködösít. A legújabb infók szerint semmi trükk nincs a dologban, Snake nem időgép segítségével kerül oda, ám ettől bővebb infó csak az idei E3-n lesz majd. A készítők mindenkinek a türelmét kérik, állítólag mindent időben meg fogunk tudni, és lesz egy olyan magyarázat, amely összefűzi majd a Metal Gear Solid trilógia darabjait. A történetről tehát nem sokat lehet tudni, mindösszesen még annyit voltak kegyesek a készítők elárulni, hogy hősünk ejtőernyővel érkezik a dzsungelbe, ám minden felszerelését elveszti. Az első feladat ezek visszaszerzése lesz. Kezdetben nagyon kevés ruházatunk lesz, ám idővel lehet majd találni, sőt az eredményes játék érdekében kell is, ugyanis az öltözködés-álcázás igen nagy szerepet kap majd. Lesz majd egy százalékérték a képernyőn, ami az aktuális rejtőzöttségünk mértékét jelöli majd (ez minél nagyobb, annál jobb az álcázásunk), és a mozgásunk mellett igen nagyban fog függeni a ruházatunktól is, valamint szükségünk lesz megfelelő arcfestésre is, hogy jól kiegészítsük az öltözékünket. Olyannyira rá kívánnak erre feküdni a Konaminál, hogy tölthetünk is majd le ilyen készleteket a netről, sőt akár mi magunk is tervezhetünk, és ha tetszetős a kivitel, akkor ezeket is kirakják majd a közösbe. Fontos szerepet kap majd az állóképesség is, ez pedig sok minden mással is összefüggésben lesz. Hogy érthető legyen: kalandozásaink során Snake folyamatosan fárad majd, amit étkezéssel lehet majd javítani. A nem megfelelő mennyiségű táplálék visszaüt majd, ha hősünk éhes, akkor nemcsak lassabban mozog, de rosszabbul céloz és dekoncentráltabb lesz. Az érték topon tartása érdekében vadásznunk kell majd különböző apróbb vadakra, ám ehhez az álcázásnak kell tökéletesnek lennie.

Az így elejtett vadakat aztán megehetjük, ám lesz olyan, amit fegyverként is használhatunk majd, például ha egy kígyót sikerül megcsípni. Ha mégis a fogyasztás mellett döntünk, akkor gyorsan kell cselekednünk, mert az elemózsia hamar megromlik, és ehetetlenné válik (az őserdőben rosszak a tárolási körülmények ...). Ezzel azonban még nincs vége az összefüggéseknek, mert például nem csak mi vadászhatunk, hanem az állatok is ránk. Előfordulhat majd, hogy vadak támadnak ránk, és akkor fordul a kocka, vadászból lesz az áldozat, persze ez csakis rajtunk múlik. Jól ki van ez találva kérem szépen, és még mennyi mindent nem kötöttek az orrunkra.

Örüm látni azt is, hogy a humor sem hiányzik a játékból, még ha az a szokásos Metal Gear-es módon is jelentkezik. Az E3 trailer végén két jelenet is van, ami erre utal, bár ezek a végső verzióban nem igen lesznek benne, de hasonlóakra talán számíthatunk. Ez elsőben Snake hasztalan próbál egy oldalkocsis motort megszerezni tulajdonosától, aki félreérthetetlenül közli, hogy ez nem valami fényes autólopás (Grand Theft Auto), valamint azt is, hogy ez itt a dzsungel és nem Vice City, aztán elhajt



mintha mi sem történt volna, faképnél hagyva a szemlátomást eléggé meghökkent hőst.
A másik eset már a legvége az előzetesnek, Kígyó barátunk az egyik őrt tartja sakkban egy késsel, és próbálja kiszedni belőle a megjelenési dátumot (mármint a MGS3-át). Vesztére azonban túlságosan is hevesnek bizonyul, mert a katona csak a 2004-et bírja magából kipréselni, majd jobb létre szenderül. Ez talán pont nem jó példa, hogy megemlítsem, de az ellenfelek intelligenciájára is nagy hangsúlyt fektettek. Eleve máshogy fognak viselkedni az őrök a belső és külső helyszíneken. Az épületekben nagyjából marad a régi rendszer (persze nehogy azt higgyük, hogy semmi változás nem lesz) inkább a kinti világ tartogat majd meglepetéseket. Az ellenfelek követik majd a nyomainkat, merthogy ilyeneket is hagyunk majd magunk után, főleg az ingoványosabb talajon, vagy a füves részeken. Ezeket egyébként lesz lehetőség eltüntetni magunk után. Csapatban dolgoznak majd, de mindegyikünknek saját egyéni gondolkodásmódja lesz. Arról még nincs konkrét döntés, hogy a speciális esetek mennyire reális szintet üssenek meg, például mi történjen, ha egy folyón áthaladunk (a közhiedelem szerint ilyenkor a kutyák elvesztik a szagot, ám a valóságban a jó képzést kapó ebek ilyesmivel is megbirkózhatnak).
Érdekes módon az átvezető animációk hanyagolva lesznek, sokkal inkább a játékra lesz fektetve a hangsúly, ami nem is baj, mert az előző részekben ezekből már talán kicsit sok is volt. Az viszont mindenképpen megemlítendő, hogy már az intró is érdekes lesz ebből a szempontból, ugyanis beleavatkozhatunk majd valamilyen módon. Pontosan nem tértek ki erre a fejlesztők, de ha nem nyúlunk a gombokhoz, akkor egy „szokványos” bevezetőt láthatunk majd, ám ha elkezdjük a kontrollert birizgálni, akkor mindenféle érdekességet tudunk majd művelni már ezen idő alatt is.
Az irányítás is sok változáson ment keresztül, sokat finomodott. Ha kést szerzünk és használjuk egy ellenfélen, akkor lesz lehetőségünk pusztán sakkban tartani, a torkának szegezve azt és úgy kivallatni, de csak szimpla át is vághatjuk a gigáját. Az ígéretek szerint az elhalálozottak fegyverei is felszedhetőek lesznek (elvégre nekik már úgysem kell) és járművekkel is találkozunk majd, bár ezekek használatát nem szeretnék túlzásba vinni, és az irányítást sem akarják vele túlbonyolítani. Mint az eddigiekből is kitűnik, a készítők igyekeznek minél életszerűbb, minden apróságra kiterjedő szimulációt nyújtani, ha szabad így fogalmazni. A játék folyamán például figyelnünk kell majd arra is, hogy ne csapjunk túl nagy zajt az aljnövényzetben való zörgéssel, vagy ha éppen nagyon magasról ugrunk le, akkor könnyen megeshet, hogy eltörik a lábunk.
De az is jó példa, melyet a már említett trailerben láthatunk, Snake a közelgő ellenfeleket úgy kergeti el, hogy a fejük feletti darázsfészekbe lő, és az így kiszabaduló dühös rovarok kellemetlen perceket szereznek a katonáknak, és fejvesztve rohannak el a helyszínről. Egyes szituációk amúgy is többféle alternatívával kecsegtetnek majd, például a katonai komplexumba való behatolás is különböző módszerekkel és más-más helyeken is kivitelezhető lesz. Az új rész egyébként akcióközpontúbb is lesz, többen meg is lepődtek egy picit az E3-bemutató kapcsán, mikor látták, hogy Solid Snake, a lopakodás nagymestere nyílt géppuskapárbajt vív az ellenséggel. Valószínűleg több más program is hatott Kojimára, miközben a terveket összehozta, állítólag a Splinter Cell különösen tetszett neki. Nos ezt le sem tagadhatná, mert bizony vannak ismerős megoldások és jelenetek, melyek a kolléga, Sam Fisher kalandozásait idézik (elég ha a „fél kézzel csüngök a fán és közben a másikkal szitává lövöm az ellenfelet” típusú akciót említem).
A mester elmondása szerint egyébként ez lesz az utolsó epizód, amelyben közreműködik, a jövőbeli produktumokat már a tanítványokra hagyja, és legfeljebb akkor tér vissza, ha nagyon nem ért egyet azzal, amit tapasztal. Hiszi a piszi, már az elmúlt alkalommal is ezt mondta, aztán mégsem bírt a fenekén ülni, szerintünk találkozni fogunk még az „öreggel”.



Hideo Kojima amúgy fura figura, tipikusan olyan ember, akinek nem lehet kiszámítani a következő lépését. Úgy hírlik, hogy a fejlesztés kezdetén a teljes stábbal kígyót etetett, hogy átérezzék a téma jelentőségét. Ez igen figyelemre méltó ötlet, és nem is szeretném firtatni az értelmét, ám az is lehet, hogy mindössze csak tréfás kedvében volt és így próbálta kollégái figyelmét elterelni a vállukra nehezedő nyomásról. Nehogy a végén kiderüljön, hogy velünk is végig csak a bolondját járatta és bejelentse: „kérem, felejtsék el, amit eddig láttak, mindez csak elterelő hadművelet volt. Most pedig tényleg bemutatnám a Metal Gear Solid 3-at.” Mert tőle kitelik …

m_anger

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

INFO BOX

XB

Kiadó:
Microsoft
Fejlesztő:
Epic Games
Hivatalos honlap:
http://www.liandriconflict.com

Megjelenés:
-

ELŐREJELZÉS

\+

Közelharc
15 egyedi karakter
Új szemszögből közelítik meg a műfajt

\-

Remélem nem lesz kiegyensúlyozatlan a közelharc vs fegyverek



UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

HAMAROSAN BEINDUL A LEGÚJABB MULTIÖRÜLET, RÁADÁSUL EGY EXKLUZÍV UNREAL JÁTÉK SZEMÉLYÉBEN. KELL ENNÉL TÖBB?

A valótlan idővonal

PC-n hatalmas sikere van az online gyilkolászatnak, ezen belül is a first person shootereknek. Az Epic még jóóhhóó régen kiadta az erősen netes játékra tervezett Unreal Tournamentet. Nos, a játék akkora siker volt, hogy még ma is játsszák szép számmal, jobbnál jobb módosítások készültek hozzá, hogy ne lankadjon a scene. Sok időt kellett várni, míg kihozták az Unreal Tournament 2003-at, a friss grafikai motorral, új játékmódokkal (Bombing run - eszméletlen jó) és szép számú pályával felvértezve. Ez mérsékelt siker volt, a hardcore UT rajongók nem tekintették igazi folytatásnak, de azért eljátszogattak vele. Az Epic úgy döntött, hogy ezt az egészet becsomagolják, berakják a mikróba, és Xbox-os Unreal Championship néven fogják terjeszteni, a LIVE előfizetők legnagyobb örömére. Most 2004-et írunk, kijött PC-re a minden várakozást felülmúló UT 2004, és a DVD-jébe egy csinos kis bejelentést karcoltak az Epic-es lánykák: Készülődik Xbox-ra az Unreal Championship 2.

A játék immáron nem az aktuális PC-s rész portja, hanem teljesen önálló, és egyedi kivitelezésű - Xbox exkluzív - Unreal játék. Amennyiben nem rendelkezünk interneteléréssel, úgy két egyjátékos mód közül választhatunk majd. Az egyik egy történetvezérelt játékmód, ahol Anubis bőrébe bújva, a Liandri Corporation (már a legelső UT óta a képben van eme vállalat) sötét uralmát kell majd meginogtatnunk. A másik játékmód Tournament névre hallgat, és amolyan Mortal Kombat szerűen kell kihívnunk mindig a szintünknek megfelelő harcost, mígnem eljutunk a bajnokig, a létra legtetejére, ahonnan egy jól irányzott lövéssel kell majd letaszajtanunk.
Az Unreal Championship univerzumában eddig még sosem látott dologgal találjuk majd magunkat szemben: a közelharccal. Ezt úgy kell elképzelni, hogy nagyban gyilkoljuk az ellenfelünket (akár online, akár singleplayer módban) FPS-nézetben, majd rátnehezedünk az egyik gombra, és máris külső kameranézetre váltunk át (ezáltal jobban követhetjük hadonászásunk menetét), előkapva az egyedi fegyverünket. Az ellennek kevés esélye marad a szombati teapartizásra. Nem csak suhogtatni lehet az aktuális fegyverünket esztelenül, hanem a programozó gyerkőcök bepítettek egy nagyon hívogató kis kombórendszert, ha ügyesek vagyunk, akkor egész halálos kis mozdulatsorokat hívhatunk majd elő.

Online játék során tizenöt karakter közül választhatjuk ki majd magunknak a legszimpatikusabbat. Nem úgy van, mint régen, hogy csak a modellek különböznek... Nem, itt mindegyiknek megvan a saját, egyedi tulajdonsága, kinézete, fegyvere, és még sorolhatnám. Például ott van Anubis, a kecses egyiptomi karakter, aki iszonyú gyors, viszont kevésbé strapabíró. A másik oldalon áll például Zalor, a skaarj harcos, aki robosztus termetével azonnal tiszteletet parancsol, bírja a megterhelést, viszont lassabban mozog. Ha kiválasztottuk a karaktert, induljunk harcba, kipróbálni az új „közelharci eszközeinket".
Ha ügyesek vagyunk, akkor még a puskás lelkületű egyénektől sem kell nagyon félnünk, mert ha ránklónek, mi szépen, időben beleka-paszkodunk a bal ravaszba, és amúgy Star Wars-stílusban eltérítjük a lövést fegyverünkkel.

Felejtsük el az UT 2004 korrekt kis járműparkját és hatalmas pályáit. A nagyobb sem mindig jobb elvet vallják az Epic-nél, így az Unreal Championship 2-ben kevesebben (2-8 játékos ütheti majd egymást), kisebb helyszíneken küzdenek majd. Online játék során a Campaign és Tournament mód pályái is játszhatóak lesznek, így nem zuttyanunk egyből a mélyvízbe. A játékmódok között megtalálható lesz a szokványos Deathmatch, Team Deathmatch és Capture The Flag is, továbbá jópár meglepetést tartogatnak még a csajok.

Mit szűrhetünk le ebből a kevéske információból? Annyit mindenképpen, hogy az Epic-nél már a konzolos piacra is egyre több figyelmet fordítanak, nem akarják kiszúrni az Xbox Live játékosok szemét egy sima portolással. Látszik, hogy dobbantani akarnak „nálunk" is egy ütős, egyedi netes játékkal. Személy szerint úgy érzem, hogy a téma teljesen új szemszögből való megközelítése, az innovatív ötletek garmadája, és a fejlesztők lelkessége mindenképp egy isteni játékban fog beteljesülni. Megjelenés elvileg ez év végén!

Dante



««« A HOSSZÚ VÁRAKOZÁS KÍNJAIT NÉMILEG ENYHÍTI, HOGY ŐSSZEL KIDOBJÁK A FILMES FELDOLGOZÁS MÁSODIK RÉSZÉT, RESIDENT EVIL: APOCALYPSE CÍMEN.

RESIDENT EVIL 4

AMIÓTA A CAPCOM A RESIDENT EVIL 0-VAL DEFINIÁLTA ÚJJÁ A GAMECUBE LÉLEGZETELÁLLÍTÓ KÉPESSÉGEIT, MÉG NEM SEJTETTÜK, HOGY MINDAZ SEHOL SEM LESZ A RESIDENT EVIL 4-HEZ KÉPEST... SHINJI MIKAMI EGYENESEN ÚGY FOGALMAZOTT: BE NE HU#&@ZZATOK A LÁTVÁNYTÓL!

A nagy N-t a Nintendo 64 óta éri kritika a szoftverfejlesztések alultámogatottsága miatt, vagy hogy túlságosan is előtérbe kerülnek a gyermekded játékok, és hogy nagyon ritkán jelennek meg minőségi alkotások. A GameCube megjelenésével a helyzet nem hogy javult volna, csak romlott - főleg, mikor a konzol szegényes eladási adataira hivatkozva egy ideig szüneteltették a gyártást is, majd marketingstratégiára hivatkozva felére csökkentették a játékkocka árát. Az eleinte bizalomgerjesztőnek indult óriási játékválasztékra hiába volt előre lekötött szerződése a cégeknek, sorra bontották fel a más géptípusokon sikerrel muzsikáló fejlesztéseket, vagy akár exkluzív címeket is (hogy csak néhány példát említsünk: Driv3r, Terminator 3: Rise of the Machines, Dead Phoenix) - ám néhány zászlóshajónak még sikerült kitartania a színes doboz mellett. Így debütálhatott a másfél hónapja kapható Final Fantasy: Crystal Chronicles, vagy a mostani számunkban is helyet kapó Metal Gear Solid: Twin Snakes. A legesleggnagyobb vonzerő azonban talán a Capcom 1996 óta sikerrel futó sorozatában, a Resident Evil negyedik részében lakozhat... Így most egy rövid áttekintést kaphattok arról, hogy mire számíthatunk az Európában jövő tavasszal megjelenő játéktól.

A 2002 közepe óta tartó fejlesztés eredményeit eleddig két alkalommal hajították a kukába, koncepcióstul, megtervezett pályástul - tudtuk meg Hiroyuki Kobayashitól, a Resident Evil 4 produceri munkálataival foglalatoskodó szakembertől az idei Las Vegas-i Capcom hepeningen. A teljes újrakezdés oka Kobayashi úr szerint a túlzottan sematikus megoldások kikerülése volt. Az új elképzelés szerint a negyedik részből száműzték a sötét villákat, nem lesz benne rendőrőrs sem, s a buta zombikkal egyetemben az Umbrella Corporation sem játszik már semmilyen szerepet a történetben. Ehelyett kizárólag emberi lényeket, gondolkodó és gyorsan reagáló ellenfeleket, óriási, nyitott területeket, valamint nappal is ugyanolyan rémisztő helyzeteket tapasztalhatunk, mintha csak éjszaka lenne.

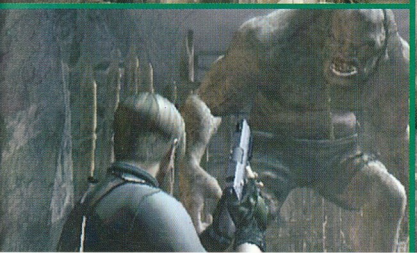


A mesterséges intelligencia feltupírozásával a falulakók gondolkodnak, és ha úgy kívánja a helyzet, cselt eszelnek ki, és figyelmünket elterelve próbálnak meg újratámadni. Óriási nyílt területek, megszűnő ajtónyitogatás és folyamatos töltögetés - a Capcom tehát stílusújításra készül, s valljuk be, csak is így lehet módjuk újradefiniálni a túlélő-horror fogalmát.

Az eddig 24 milliós példányban értékesített Resident Evil széria tehát új csapásirány felé veszi az irányt - egy régi ismerőssel, a második rész főhősével, Leon S. Kennedy rendőrzászlóssal. Az 1996-ban játszódó második rész után 8 évvel, vagyis 2004-ben folytatódik Leon története, immáron, mint az Amerikai Egyesült Államok titkos ügynöke. Feladata pedig nem kisebb, mint nyomára kell bukkannia az elnök frissen elrabolt lányának és megmentenie őt. Így érkezik egy európai kisvárosba, ahol a lakók nyárson sütik a rendőrfőnököt, és vasvillákkal, láncfűrésszel és minden kezük ügyébe kerülő eszközzel várják hősünket. És még egyszer, nagyon nyomatékosan: nem élőholtakról van szó, egyszerűen valamilyen más misztérium áll a dolog hátterében... A második irányítható szereplőről (mert hogy természetesen nem csak egyedül Leon lesz az) egyelőre semmilyen információ nem szivárgott ki, azt azonban már most leszögezhetjük, hogy a Resident Evil 4 néz ki a legfélelmetesebb, legvéresebb és legizgalmasabb GameCube játéknak. A hatalmas bejárható területek mellé igazi szélesvásznú megjelenítés is társul (emellett persze megmarad a hagyományos 4:3-as képarányú módozat is), és a rögzített kameraállásokat végleg felváltja a követő nézetmód. A rendkívül interaktív terepen egy gombnyomással felszökellhetsz egy létrára, ahonnan gond nélkül lőhetsz a tömegbe - ezáltal tehát megszűnnek az eddig tapasztalt szintkülönbségek -, de akár távcsövet is alkalmazhatsz egy távol fekvő helyszín felderítésére. Erdőben barangolás, rókacsapdák, hatalmas nyílt terepek mellett hatalmas lényekkel, például egy 3 méter magas vízi szörnnyel is találkozhatunk, de lesznek vezethető járművek és a specifikus sérülések is. Ez utóbbi annyit takar, hogy nem csupán egy helyen találhatjuk el ellenfeleinket, hanem ha ellőjük karjukat, nem fogják utánunk dobni vasvillájukat (amire egyébként bármikor képesek lennének), illetve lábon lőve őket mozgásképtelenné válhatnak. Az átvezető animációk ezúttal előre digitalizált módszer helyett a játék grafikus motorjával készülnek - de látva a végeredményt, azt hiszem, emiatt nem panaszkodhatunk. Egy szó mint száz: várjuk már nagyon!

Bagó Péter







INFO BOX

GC

Kiadó:
Capcom
Fejlesztő:
Capcom Production Studio 4
Hivatalos honlap:
http://www.capcom.co.jp/bio4/

Megjelenés:
2005-tavasz

ELŐREJELZÉS

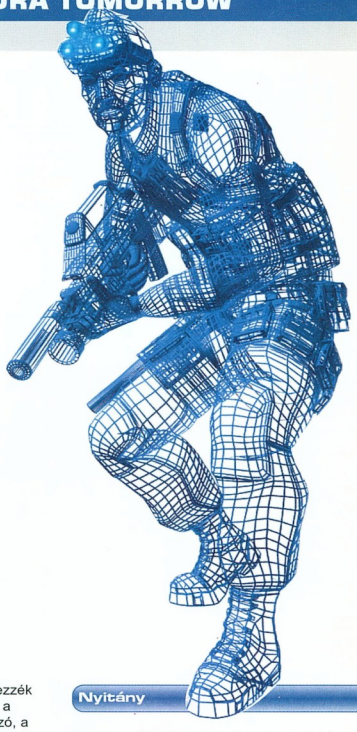
+

Teljesen újragondolt történetvezetés lélegzetelállító grafikai megjelenítéssel, és soha nem látott játékosbarát irányítási megoldások.

–

Még egy év?· Nem bírjuk ki!!!

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



AZ UBISOFT 2003 ELEJÉN LÁTVÁNYOSAN LÉPETT BE A LOPAKODÓS AKCIÓJÁTÉKOK MEZŐNYÉBE, REMEK LÁTVÁNYVILÁGGAL ÉS ÉLVEZETES JÁTÉKMENETTEL. MÁRIS ELKÉSZÜLT FOLYTATÁS, MELY ISMÉT JÓL SIKERÜLT, BÁR HOZZÁTESZEM, PICIT KÖTELEZŐ ÍZŰ A DOLOG. SAM FISHER TEHÁT ÚJBÓL AKCIÓBA LENDÜL, EREDJÜNK NYOMÁBA...

INFO BOX

Kiadó:
Ubisoft
Fejlesztő:
Ubisoft Shanghai
Hivatalos honlap:
www.pandoratomorrow.com

Megjelenés:
2004. március 26.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

\+

Fordulatos sztori, jó ötletek, változatos helyszínek, remek látványvilág, jó zene, apró poénok.

\-

Nem sokat tesz hozzá az előzőhöz, az egyjátékos üzemmód csak „dísz", a lényeg a multiplayer, így nézve viszont picit drága.

PS2 - GC - GBA - NG

PLATFORMOK

Túl sok helyem nincs, úgyhogy következzék néhány gyorstipp, mielőtt fejest ugrunk a mélyvízbe. (Csak a szólómódról lesz szó, a többjátékos üzemmódra sajnos nem maradt hely). Új elem a játékban, hogy küldetésenként változik, hányszor szólalhat meg a riasztó, ezt a bal alsó sarokban lévő, a kis hangszóróikon melletti számok mutatják. A 0/3 azt jelzi, hogy három alkalommal alarmírozhatnak ellenfeleid, az 1/3 mutatja, hogy ez már egyszer megtörtént és így tovább. Fontos, hogy a fokozatoknak is jelentősége van: az első lépcsőben a rosszfiúk golyóálló mellényt húznak, a másodikban sisakot is, és persze egyre jobban figyelnek, alaposan bejárják a környéket, kutatnak. A riadót, ha semmi rendkívüli esemény nem történik, egy idő után egy fokozattal visszaminősítik, így jobb, ha egy félreeső helyen kidekkolod ezt.

Szintén megjegyzendő, hogy az alarm egyik legfőbb kiváltó oka, ha egy élettelen testet szerteszét hagysz. Ezért mindig, ha megölsz vagy kiütsz valakit, dugd el sötét helyre. Ehhez segítséget is kapsz: ha a válladon lévő testtel olyan helyre érsz, ahol biztos, hogy nem találnak rá, a láthatóságjelződ villogni kezd, itt nyugodtan leteheted a testet.

A küldetésekben tilos megölni a civileket és a rendfenntartó erők tagjait, és legtöbb esetben az ellenséget is, ez azonnal a küldetés végét jelenti. Ott, ahol szabad a rosszfiúk eliminálása, külön feltüntetem, de a képernyő alján is olvashatod, a „Use of lethal force is allowed" jelzi az engedélyt, a „not allowed" pedig a tiltást. Azt azonban fontos megjegyezni: ez csak az élet kioltására vonatkozik, tehát a leütés, még civilek, rendőrök esetében is az egész játékban megengedett, és ezzel érdemes is gyakran élni...

Nyitány

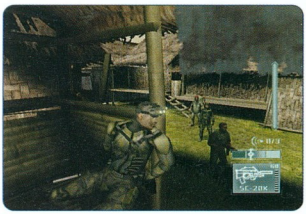
Egy kis mókával nyitunk, tolvajkulcs-tréning. Tekerd körbe a bal kart, míg a zár pöcke megmozdul (ha be van kapcsolva a rezgés, ez érezhető is), és tartsd ezt az „irányt" addig, míg a pöcök a helyére ugrik, majd ismételd a fentieket a zár kinyílásáig.

I. Küldetés
Dili, Timor, USA Nagykövetség

1. szakasz

Feladat: juss be a követségre

Jön a kiképzés második fele, az alapmozdulatok megtanulása. Mássz fel a stégre, majd a létrán, ugorj fel a kötélre, a lecsúszás után balra az összekötő rúdra, újabb ugrással húzd



fel a lábad, és kússz át a túloldalra. Menj be a házba, a hátsó ajtón tolvajkulccsal tovább, fel a rúdon le a csapóajtón, és ki a szabadba.
A veranda alatt guggolva osonj át, mássz fel a másikra, ugorj le a végén. Tapadj háttal a kerítésnek és oldalazz el jobbra. A végén kukkolj ki, majd egy akcióval megismerkedhetsz az új SWAT-perdüléssel, hasznos társ! A túloldalon

újabb kukucska, vedd elő a pisztolyt és lődd ki a lámpát. Tedd el a fegyvert, amikor a fickó elkezdi vizsgálni az elpattant izzót, osonj mögé, és vagy üsd le könyökkel, vagy kapd el hátulról és így csapd le.
Tovább előre, a sarkon túl kapcsold be a hőérzékelő szemüveget, mert aknák vannak szétszórva, de ezzel a módszerrel észreveheted őket. Az első szakaszon jobbra, a veranda alatt guggolva juss túl, a következő viszont trükkösebb: mássz fel az aknák előtti ládára, innen egy felugrással kapd el a ház teteje alatti kiugró gerendát, és ezen oldalazz el. A másik új mozdulat gyakorlása következik: a szűk átjáróban dupla ugrással félterpeszbe, egy jobbra iránnyal Sam áthelyezi a testsúlyát, fordulj szembe az ablakkal, és újabb ugrás. Sétálj át, mássz le a rúdon.
Óvatosan, guggolva osonj be a csatornába, lődd ki a híd közepén világító reflektort, majd várd meg, míg az őr megnyugodva visszatér a rutinjára, és óvatosan, a leglassabb guggolásban kússz át a vízen, majd mássz ki a jobb partjára, és be a sarkon.
Finoman cserkészd be az őrt hátulról, kapd el, húzd be balra a ház oldalához, a sötétbe, majd újabb akcióval hallgasd ki (interrogate), végül a tűzgombbal üsd le. Lapíts, míg a bajtárs körbenéz és visszamegy a házba. Őt nem kell bántani, de gyakorolni lehet vele... Menj a tűzhöz, mássz fel az ereszcsatornán a kerítésre, és bent is vagy a követségen.



2. szakasz

Feladat: keresd meg Douglas Shepardot

Mássz fel a létrákon, és a falnak tapadva, guggolva osonj el a messzelátós emberkével díszített ablak alatt. A sarokhoz érve kukucskálj ki, odabent Sadono maga, ne moccanj! Ha elment, guggolva a fal mellett osonj el végig (ajtónál SWAT-perdülés) a leszakadt terasz végébe, ha közel állsz a csatornához, megjelenik a „climb out" opció, ezt választva kimászik a csőre. Mássz fel, míg embered magától elkapja a tető szélét, lóbálj tovább jobbra és pottyanj le a teraszra. Ismét interakció, ezúttal „climb in", ezzel átmászol a másik balkonra. Guggolva, halkan osonj be, kapd el és üsd le az őrt, majd zsebeld ki. Beszélj Douglas kollégával.

TIPPEK

Ha egy élettelen testet cipelsz, a fegyver előhúzásával gyorsan ledobhatod terhed.

Feladat: keresd meg Ingrid Karlthsont

A szobából két ajtó is nyílik. Az egyik a szomszéd helyiségbe, két tüsszal és egy őrrel, a másik a folyosóra, itt jobbra, az erkélyen szintén áll egy strázsa. Mindegy merre mész ki, akár mindkét komát is elintézheted. Odakint találsz egy bezárt vécét is, elsősegélydobozzal, ha szükséged lenne rá. A lényeg: juss el a lépcsőig. Az előcsarnokban egy mászkáló és két pihenő őr van. Két megoldás is kínálkozik:

- ha lopakodni vágysz, a lépcső mellvédje mögött guggolva várd meg, míg az őr hozzád legközelebb ér, megáll, majd újra elindul, ekkor lelopózva irány a bárpult fedezéke. Egy újabb menetben szerezd meg erről az üveget, majd amikor közel az őr, hajítsd el azt a lépcső felé, és a rövid szünetet kihasználva jobbra, a fal mellett előre a paraván oltalmában. Itt újabb üveg, ezzel elcsalhatod a két pihenő katonát, és lassan, oszloptól éjjeliszekrényig lopózva előrenyomulhatsz.
- ha nem akarsz ennyit variálni: amint az őr elmegy, menj le és balra, be a lépcső melletti helyiségbe. Kapcsold le a villanyt, lődd ki a két kislámpát, majd az ajtót kinyitva várd meg, míg visszaér a rosszarc és fütyty-tyents. Állj közvetlenül az ajtó mellé, amint belép, két gyors ütéssel némítsd el, majd cipeld be a testet. Ezután a két kollégája van soron. Csald oda őket (pl. lőj bele a csillárba, ez mindig bejön), és üsd le őket is. Be fogsz szedni pár lövést, de itt is van elsősegély, úgyhogy nagy gond nem lehet.
(Mindkét megoldást segítheti, ha még a lépcsőről kilövöd a csillárt, majd lentről a szemközti világítást!)
Ha minden baba, menj az udvarra nyíló kétszárnyú ajtóhoz, és lépj ki.

A játék egyik legidegesítőbb, de egyben legötletesebb feladata következik. Át kell vágnod az udvaron, ám egy őr figyel - éjjellátóban. Tehát ha sötétben mozogsz, kiszúr - a fény viszont elvakítja, és a kapcsolatod szerencsére bekapcsolt két keresőreflektort, úgyhogy bármily hihetetlen, a fényben kell maradnod! Kússz az első, baloldali széles oszlophoz, emögött várd meg, míg a baloldali fénycsóva hozzád ér és teljesen bevilágítja a placcot, ekkor mássz be a fénykör közepébe, majd amint a pászma visszafelé indul, kövesd, mindig a legfényesebb részben maradva.
Ha gondolod, megállhatsz a következő széles oszlopnál pihenni, ezután ismét várd meg a fényt, és menj vele tovább, közvetlenül a középső kis elkerített rész mellett, itt a legvakítóbb. Picit tempósan kell haladnod, ne félj, látva vagy láthatatlan! A fény egész a lépcsőkig elvezet, fuss fel, itt már biztonságban vagy.
Menj be az épületbe.



Óvatosan menj fel a lépcsőkön, a szemüveges koma a másodikon van, fektesd el, majd lépj be a szobába. Itt vár rád kapcsolatod, Ingrid, beszélj vele, a nyomok Párizsba vezetnek.

Feladat: juss el a kivonási ponthoz / Ölni szabad!

Menj le az alsó szintre, és ki a hátsó ajtón a faluba. Ki kell kapcsolnod két reflektor a fa őrtornyokban, hogy a helikopter biztonságban landolhasson. Nem pálya - gondolom eddigre neked is eleged van a lopózásból -, vadászd le a két őrt, és felmászva a két toronyba kapcsold ki a zizegő áramkapcsolókat. Más dolgod itt nincs - menj a széghez, szállj be csónakba.

II. Küldetés
Párizs, Franciaország, SaulnierCryogenics

1. szakasz

Feladat: juss be az intézetbe

Előre, mássz le a létrán. Kapd el az első rosszfiút ízlés szerint, majd menj a metrókocsi végéhez, felugorva kapd el a létrát, kússz előre, és mássz be a tetőajtón. Várd meg, míg a két koma szétválik, ezután gyors akció - lődd le a kocsiba lépő alakot, majd a kint mászkálót is. Persze ha akarsz, bántani se kell őket, ki lehet taktikázni mindkettőt, ha erre gerjedsz - a lényeg, hogy juss túl rajtuk.
Tűzhöz érsz - odafent vízcsövek, kapd elő a pisztoly, és lődd ki a két tolózárat.

Feladat: hatolj be a biztonsági komputerbe

A következő raktárban egy, majd az irodában két őr van - akár osonva, akár erővel átjuthatsz rajtuk. (Tippek: első terem - mássz fel a könyvespolcra, második: oltsd le a lámpát /kapcsoló jobbra/, menj be szemben a kutricák közé, tapadj a jobb oldali elválasztófalnak, és így menj végig.)
Tolvajkulccsal nyisd ki az öltözőajtót (van itt elsősegély, ha kell). Az előadóba értél, rohanj át a termen, és lapulj közvetlenül az ajtó mellé, balra. Három őr jön be és kommandóst játszik, ha túljutottak rajtad, kiugorhatsz az előtérbe, és balra ki az ajtón. Itt két arc lövi a kompütereket - te pedig őket, gyorsan, mielőtt szétlőnék a lényeget. Ha elfeküdtek, még ne siess! Lődd ki a folyosón lévő összes neoncsövet, hogy teljes sötétség legyen! Ezután

séta be a terembe, a jobb hátsó sarokban lévő gép a cél, akciózz rajta.

Feladat: hatástalanítsd a bombát
Amint elhangzik az „Oh, my god" mondat, már mozoghatsz. Futás ki az első sarokig.
A hőközpontban egy bomba ketyeg, van rá másfél perced, hogy deaktiváld. A helyiség a második ajtó mögött van. Ne légy türelmetlen - a két őr előbb bemegy oda, az egyik elsétál, a másik fedezi a sarkot, majd ő is elinal. Ekkor futás az ajtóhoz (kb. 30 másodperc még maradt), egy gyors tolvajkulcsos móka, majd irány a bomba, és akció (Defuse bomb).

Feladat: juss be Saulnier adatbázisába
Menj ki a lépcsőházba (a hőközponton túl - előtte az ez előtti helyiséget is kifoszthatod, muníció, kötszer ügyben).

2. szakasz
Feladat: találd meg az agyakat
Óvatosan! A lépcsőfordulóban bemutatkozik egy új kütyü: egy apró, falra tapasztható hang- és mozgásdetektor, mely ha anomáliát észlel, azonnal riaszt, és erős villanással sokkolja a támadót. Hálátlan darab... A leglassabban lopakodj el mellette, majd be a folyosóra. Várd meg, míg az örök szétválnak, amint a magányos strázsa a közeledbe ér, ártalmatlanítsd. Vigyázz, a folyosón újabb detektoros riasztó, lehetőleg ne előtte lődd le a fickót! A sarkon befordulva balra a második ajtó mögött megfigyelőszoba, itt a két előbb látott fickó, igény szerint elbánhatsz velük (én a következőt tettem: folyosóvilágítás kilő, ajtó kinyit, befüttyent, visszafut az előző szakaszhoz, amikor madár odaér, pukk, majd előre a szobához, ekkor kilép a másik, pukk, pukk).

Tippek, trükkök

A sötétség a legjobb barátod, ezért érdemes minden esetben a terepen való mozgást a lámpák kilövésével kezdeni. Ha az ellenség ettől gyanút fogna, várd meg, míg megnyugszik, vagy intézd el tetszés és lehetőség szerint. Régi játékosok, vigyázat! Új őrület, hogy sok rosszarc fejre szerelt lámpát hord, ilyen esetben bekapcsolja azt, úgyhogy legyél az eddigieknél is körültekintőbb!

Ha nincs elővéve fegyvered, Sam a tűzgomb lenyomására egy alkaros-könyökös ütést hajt végre, ami az egyik legjobb, leggyorsabb és legkíméletesebb elintézése a közelben bóklászó karakternek, legyen az akár ellenség, akár civil, rendőr, jó barát.

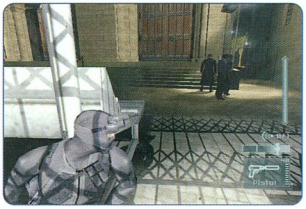
Sok esetben találsz a közelben üres üvegeket, italos dobozokat, ezek nagyon jók a figyelem elterelésére - dobd el ellenkező irányba, amíg a koma le van kötve, elosonhatsz. Figyelemfelkeltésre viszont jó dolog a fütty (fekete gomb) - állj sötétbe, füttyents, ha a figura odajön, elkaphatod, lecsaphatod.

A normál kamerákat egyetlen lövéssel elintézheted, sokszor ez a leggyorsabb és legjobb módszer. Ám vannak páncélozott „testvéreik", ezek a rájuk applikált köpeny miatt zömökebbek, sötétebbek, könnyen felismerhetők, náluk csak a kamerazavarás vagy a lopakodás segít.

Fegyvert újratölteni csak akkor tudsz, amikor a kezedben van, érdemes ezt nyugodt helyen, időben megejteni, nehogy a legforróbb szituban fogyjon ki a lőszer.

A lényeg jobbra a szerverszoba. Idebent öt kamera van, a legegyszerűbb lepuskázni őket egyenként. A bal hátsó sarokban van a konzol, akciózz rajta, a kis beszélgetés végeztével itt nincs is több dolgod. (Megjegyzés: ölés nélkül is lehet, ha a magányos őr elmegy, tolvajkulcs az üvegajtón, innen egyenesen bejutsz a terembe, csak a kamerákat kell kijátszani).

A gép melletti ajtón menj ki, szemben, balra ott az átjáró a laborba, a zár kódját most szedted ki a gépből: 2457. Lépj be, de vigyázz, a külső folyosón álló őr könnyen észrevehet! Elkapni könnyű - kapcsold ki a reflektort, amikor belép a terembe, kapcsold vissza, amíg nem lát, üsd



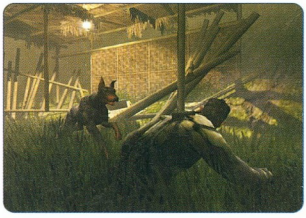
le. Osonj ki, odakint újabb detektoros riasztó, óvatoskodj el előtte. Újabb lépcsőházba érsz, a fordulóban ismét ajándék: egy kamera és egy falra szerelt akna. Előbbit lődd ki, utóbbihoz guggolva lopózz oda, és ha megjelenik az interakciós ablakban a „Disable mine" felirat, akció, ha sikerült, Sam zsebre vágja a cuccot. Az utcaszintre jutottál, a recepciónál vagy. Odabent két koma, a legjobb, ha gyorsan jobbra beügetsz a folyosó sötét szakaszára, itt megvárod az első embert, pukk, majd guggolva a hullánál tevékenykedő másikhoz, és pukk megint. Rejtsd el a hullákat, majd akciózz a recepciós PC-n, itt megtalálod a folyosó végi zár nyitókódját: 7562. (Persze mindezt simán, lopakodva is teljesítheted). Lépj be a tárolóba!

Feladat: keresd meg François Coldeboeuföt
Agyhalál, szó szerint, a Pingvinnek csak a konténerek kellettek. A szomszédos teremben fagyos a levegő, hőszemüveg vagy normál nézelődés való ide. Osonj a löveg előtti konzolhoz, és amint megjelenik, válaszd ki a „Use Turret" opciót, ezzel eléred a menüjét, itt a „Deactivate" ponttal kikapcsolhatod azt. A „Disable IFF" a barátfelismerő rendszert kapcsolja ki, így a löveg az ellenségeidet fogja lőni, de erre most nincs szükség, fölösleges felhajtás lenne, inkább kézzel, halkan vadászd le az őrt. Irány balra a zárt ajtó, tolvajkulcsolás. Egy folyosón vagy, két koma van itt. Két megoldás újból: lopakodók függeszkedjenek le a peremről, oldalazva végig lehet haladni a platnin (de vigyázz a gázkilövelleskre!), a végén ügyesen felhúzódzkodva.
A többiek taktikázzanak. Vagy egy gránáttal a két madarat, vagy fütyülgetéssel elcsalva őket egyenként, nekem utóbbi jött be (visszamentem az előző terembe, elsőt odacsaltam, leütöttem, a másodikat SC20k+ teleszkóppal /kapcsold be ehhez a hőkamerát!/). A következő szobában fali akna, és elsősegély. Lépj be a laborba. Jobbra egy kis szekrény, felette nyitva a szellőző rácsa. Mássz fel, és óvatosan kússz be balra, majd pottyanj le a helyiségbe. Itt dekkol a célszemély, Francis, kérd el a telefonját.

Feladat: tűnés innen
Amint a kis közjátéknak vége, a rosszfiúk robbantani készülnek, elindul a számláló. Visszamehetsz a laborba, megvárhatod a robbanást, de ekkor Francis is meghal: Jobb dolog: mássz vissza a szellőzőbe, indulj vissza a labor felé. Balra a falon, a terroristák mögött kell látnod egy vezérlőszekrényt, tolózárral és gőzkifúvással (hőkamerán kék „felhő"). Lőj a tekerőkerékbe, mire a gőz megfőzi az ellenséget, nincs robbanás, és szabad az út előtted. Hátra arc, kússz előre egyenesen, ugorj le, és sétálj ki az ajtón.

III. Küldetés
Párizs-Nizza, Franciaország, a gyorsvonat

1. szakasz
Feladat: keresd meg Norman Soth-ot
Mássz be bármelyik tetőablakon a vagonba, majd sétálj át a következőbe. Ennek elejében, a kis kutrica előtt találsz egy csapóajtót, itt kell lemásznod, a vasutast vagy kijátszod, vagy leütöd, rád bízom. Odalent kússz végig, míg elérsz egy másik ajtóig, optikával nézz körül, ha kiment az ember, mássz be. A sarokban találsz egy vezérlőt, aktiváld (Open side doors), ezzel kinyitod az oldalajtókat. Finoman lépj ki. Két lehetőség:
1. előtted a kocsi világításának kapcsolója, oltsd le - egy ember kijön, hogy felkapcsolja, üsd le, dugd el, majd szépen, lassan osonj át.
2. indulj balra, az előtérbe, és ki a most kinyitott ajtón. Újabb akcióval mássz ki a csőre, fel, és elkapva a peremet nyomás jobbra. Túlélési szabályok következnek:
   - Sam a szomszéd vágányon érkező vonatot automatikusan lekezeli, ezzel nem lesz gondod.
   - Sose haladj el olyan ablak előtt, amin valaki kinéz, gondolom, ez logikus.
   - Mivel a villanyoszlopok lámpáinak fénye, mint mozi vetíti be árnyékod a fülkébe, mindig várd meg az ablak szélénél, hogy elhaladjon a fény, ekkor lendülj tovább egyet, majd újabb várakozás a kivilágításra, újabb ablak, és így tovább - természetesen ezt kombinálnod kell az előző ponttal.



Amint elérsz az újabb csőig, mássz le, és dupla akcióval be a következő kocsiba. Várd meg, míg a kalauz elmegy, az első nyitott fülkénél mutass be egy SWAT-perdülést (ismétlés: háttal a falnak, ajtó szélénél akció). Most fülkéről fülkére beoptikázhatsz hőkamerával, megnézve, kinek a jobb alsó lábszára szobahőmérsékletű, de egyszerűbb, ha elsétálsz a vécéhez, elkapod a csövező kalauzt, és megkérded szépen, hol van Soth, a válasz gyorsan jön: a 18-as fülkében. Üsd le a bácsit, és a rend kedvéért lődd ki a neont a tükör fölött, hogy jó sötét legyen. Irány a nagykorú fülke. Odabent megtalálod embered, beszélj vele.

A dumát egy rosszarc érkezése szakítja meg, tempós akciók következnek.

Feladat: hallgasd le Soth beszélgetését
Amikor a kopasz kiment, állj a laptopja elé. Amikor Lamberttől elhangzik az utasítás (hackelj), akciózz a számítógépen. (Az F1-et lenyomva ellenőrizheted, hogy ez a küldetés teljesítve lett-e, csak akkor lépj tovább, ha igen!). Ezután elindul egy számláló, kb. 40 másodperced van, hogy kihallgasd Soth dumáját Sadonóval. Kocogj végig a folyosón jobbra előre, közben vedd elő a lézermikrofont, az ajtónál lassíts le, nyiss be, majd guggolva és osonva kússz be jobbra a bárhoz. Itt sötét van, és jó a pozíció is. Vedd elő a készüléket, célozd be vele a falábú Pingvint, és zoomolj be koppanóig, meg kell jelennie az oszcilloszkópnak, és a szöveget is hallhatod. A duma végén (Lambert nyugtázza a dolgot) várd meg, míg Soth és testőre kimennek, majd osonj a cigizős ember mögé, és üsd le. Ezután irány tovább előre, rohanva! A kis folyosón véget ér az inkognitód.

Feladat: juss el a helikopterig / Ölni szabad!
Elő tehát a fegyvert, a testőr érkezik, lődd le. A fülkében jobbra középen találsz elsősegélyt, ha kell, gyógyítsd magad teljesen fel, szükség lesz rá! Menj fel a létrán (rögtön itt van, a doboz mellett), és lehetőleg kikerülve a lövéseket, cikkcakkban rohanj előre a helikopter fénysugarába, majd amikor megjelenik a „Jump To Rope" opció, akcióval ugorj a kötélre.

TIPPEK

Csúnya bug került az MP-ba: az Optimatch funkciót kiválasztva, és több mint 10 másodpercet várva a játék lefagy. A Ubisoft elkészítette a javítást, és az Xbox Live-on keresztül letölthetővé tette, mindenképp érdemes felrakni!

IV. Küldetés
Jeruzsálem, Izrael

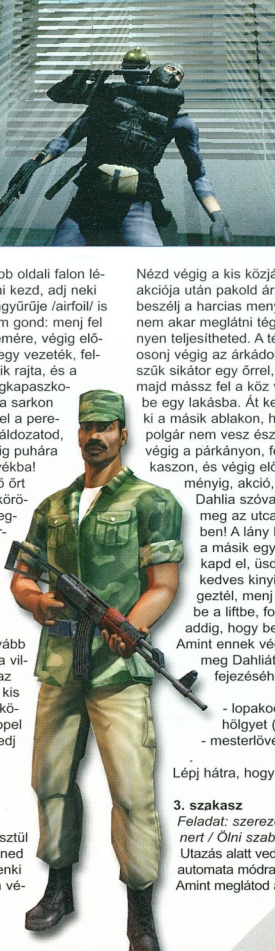
1. szakasz
Feladat: szerezd meg az SC-20k-t
Első feladat beszélni a kontaktoddal, ott áll előtted, Coen a neve, csinos lány. Csevegj el vele, kérdezd sokszor, majd irány a lépcső. Jobbra a rendőr hálás módon sokáig dekkol a rácsnál, pont van idő becserkészni és leütni. Irány vissza és jobbra be az utcába, tapadj a bal oldali falnak, a nyitott ajtón egy SWAT-perdüléssel juss át, majd tovább, előre. A következő zsaru sem lehet probléma, jobbra a ládáknál bevárhatod. A boltíves átjáró a következő cél, itt várd meg, míg elmegy a koma, és lődd ki a lámpát, majd a sötétben dekkolva várd be és gyorsan két ütéssel terítsd le. Várj, míg a két zsidó atyafi leül a padra, és a bal oldali falnak lapulva kússz végig, guggolva és lassan. Fel a pár lépcsőn, és jobbra az ereszcsatornán, Sam automatikusan elkapja a kötelet és lecsúszik, majd átfog a párkányra, oldalazz körbe, míg lehet. Amikor a rendőr eltávolodik, pottyanj le a láda fedezékébe, és itt, ládától ládáig perdülve (SWAT!) menj a tér túlfelébe, be a raktárba. Pisztolyt elő! A célszemélyt két rosszarc molesztálja, a tiltás rájuk nem áll, lődd le őket (vigyázz, a második elkapja embered, pontosan célozz!), majd beszélj az emberedhez, kinyit egy csapóajtót, és magadhoz veheted az SC-20k jó barátot és némi kiegészítőt hozzá.

Feladat: találkozz Dahlia Tallal
Vissza a térre, megint a ládák fedezékében, de ezúttal a sarkon befordulva tovább egyenesen, most szabad az út tovább.

Az első őr süti, befordul egy kis sikátorba, amint kilép, leütheted. Vigyázz a sétáló aszszonyra, a baloldali falnak lapulva menj tovább. A következő sarkon túl két őr dekkol, várd meg, míg továbbmennek. A hátul lévőt elcsalhatod, legjobb kilőni a jobb oldali falon lévő lámpát, amikor vizsgálódni kezd, adj neki (de messziről, az SC20k fémgyűrűje /airfoil/ is jó). A következő emberke sem gond: menj fel a jobboldali nagy épület peremére, végig előre, a sarkán befordulva fent egy vezeték, felugorva Sam elkapja, lecsúszik rajta, és a szemben lévő peremben megkapaszkodik. Amikor a zsaru befordul a sarkon és pont alattad van, engedd el a peremet (guggolás), ha eltalálod áldozatod, újultan rogy össze, Sam pedig puhára esik. Vidd el a komát az árnyékba! Tovább előre, a kis téren lévő őrt bántani sem kell, elég nagy köröket tesz meg, persze lehet, legjobb a templom túloldalán, árnyékban. A lényeg a térrel szembeni sikátorban van, itt lődd ki a lámpát, majd amint a rács túlfelén lévő őr megnyugodott, osonj előre, és jobbra, a kis beugróban lévő ereszcsatornán kússz fel, tovább fel a mellvédre, le, és ugrás a villanyvezetékre. Amint átérsz az állványzatra, jobbra lesz egy kis kémény (hmm…), állj hozzá közel, hogy megjelenjen a „Rappel on wall" opció, akció, ereszkedj le a kötélen a földre.



2. szakasz
Feladat: kövesd Dahliát a raktárhoz
Sétálj előre, a palánkon keresztül beszélhetsz Dahliával. Követned kell őt, de úgy, hogy téged senki ne lásson meg. Bevallom, én végig dühöngtem a pályát, leütve mindenkit, az is igaz, hogy alternatív útvonalat itt nem találtam. A templomnál az őr (várd meg a palánknál) és a két civil nem akadály, mint ahogy az átjáróban lévő sem, majd jön jobbra a sikátor, itt egy őr, a piacon még egy. Balra le a lépcsőn, itt vigyázz, mert imádkozókkal van tele a baloldali placc - a baloldali falnál sok SWAT-perdüléssel átszambázhatsz. Jön még egy őr, fütty és a tiéd, aztán tovább, le balra, finoman.



Nézd végig a kis közjátékot, a lány látványos akciója után pakold árnyékba a testet, majd beszélj a harcias menyecskével. A raktárig nem akar meglátni téged az utcán, ezt könnyen teljesítheted. A térhez érve jobbra át, osonj végig az árkádok alatt. A végében balra szűk sikátor egy őrrel, finoman terítsd le őt, majd mássz fel a köz végében lévő csatornán, be egy lakásba. Át kell vágnod a nappalin és ki a másik ablakon, ha csendben vagy, a két polgár nem vesz észre. Ha kijutottál, menj végig a párkányon, fel a másik csatornaszakaszon, és végig előre. Eljutsz egy kis kéményig, akció, finoman ereszkedj le, Dahlia szóval tartja a rendőrt. Állj meg az utca végében, még sötétben! A lány befut, és magához hívja a másik egyenruhást, osonj mögé, kapd el, üsd le, dugd-el. Eközben a kedves kinyitja az ajtót balra, ha végeztél, menj utána a raktárba. Lépj be a liftbe, fordulj meg és lépj előre addig, hogy beszélhess a lánnyal. Amint ennek vége, utasítást kapsz: öld meg Dahliát. A küldetés kétféle befejezéséhez:

- lopakodni vágyók öljék meg a hölgyet (gyorsnak kell lenni!);
- mesterlövészek hagyják életben.

Lépj hátra, hogy elinduljon a lift.

3. szakasz
Feladat: szerezd meg az ND133 konténert / Ölni szabad!
Utazás alatt vedd elő az SC-20-at, állítsd automata módra, helyezkedj lőpozícióba. Amint meglátod az őrt, eresz bele egy so-

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

VÉGIGJÁTSZÁS



ÉRDEKESSÉGEK

Ha Jeruzsálemben követed a fegyverkereskedőt, egy kis térre vezet, ahol kipróbálhatod az SC20-k, például egy tócsába lépő rendőrön (pontosabban magán a vízen) a sokkolót…

rozatot, majd a befutó többieket is intézd el. Finoman előre, le a lépcsőn. Bemászhatsz a vízbe is osonni, vagy bevállalósan, füttyögéssel elcsalhatod és leterítheted az őröket, válassz.
A lépcsőn túli nagy kerengőből több átjáró is nyílik. A baloldali egy kis kutricához vezet, idebent két őr, de kötszer és rengeteg lőszer is. Innen a másik boltív alatt kilépve és jobbra fordulva egy másik elkerített helyiséghez érsz, odabent megtalálod jöveteled célját, a konténert (kb. jobbra hátul), ha előtte állsz, megjelenik az interakciós képernyő, benne az „Object" felirattal, akcióval Sam zsebre vágja a cuccot.

Feladat: irány a kivonási pont / Ölni szabad!
Menj vissza arra a folyosóra, ahonnan jöttél, jobbra át, a sarkon túl jó sok őr (ha egy csomóban vannak, egy gránát hasznos lehet!), de középtájon, balra ott egy lift. Ha sikerült beszállni, közel a cél, de némi izgalom még hátravan. Egy térhez érsz. A kivonási ponthoz persze át kell vágni keresztben a placcon (egy szűk sikátor, a vége deszkapalánkkal lezárva).

- Ha megölted Dahliát, négy zsarut kell kijátszanod, őket persze nem szabad megölni. Én itt a kedvenc, kilőhető fémgyűrűm segítségét vettem igénybe: fütty, egy lövés a zsaru fejébe, majd fegyver el, odaugrás, és amíg magatehetetlen, könyökkel leterítés, eldugás. Türelemjáték…
- Ha életben hagytad a csajt, rendőrök helyett mesterlövészek fogadnak. Szemben az állványzaton van egy és Dahlia, balra szintén állványon egy másik, végül jobbra az utolsó. Ez utóbbit kissé nehéz észrevenni: fordulj jobbra a lángoló hordó felé, e mellett balra van egy oszlop, ezen futtasd fel a tekinteted, a 3. emeleten, egy ablakban, sötétben ott les a fickó.

Ha eléred a kerítést, Lambert bejelentkezik, a küldetésnek vége.

V. Küldetés
Kundang tábor, Indonézia

A teljes küldetés alatt szabad ölni!

1. szakasz
Feladat: helyezz bombát Sadono gépére
Hipp-hopp a dzsungel közepén találod magad. Fuss előre, Shetland, régi bajtársad vár egy kis csevelyre, ezután előre a sziklaperemig, ugorj fel, Sam elkapja a kötelet és lecsúszik. A táboron átjutni nem lesz nehéz, egy őr a sátorban, egy előrébb a teherautónál, lődd le őket. Óvatosan menj előre, míg meglátsz két komát, várd meg a beszélgetést, aknákról van szó, az egyik nekiáll szerelni, így már csak egy őr marad, tett hüvösre. Most kapcsold be a hőérzékelős okulárt! A dzsungelben drótos aknák vannak telepítve, finoman menj előre, amint meglátod a szerkezetet, told előre magad a robbanófejhez, és hatástalanítsd. Nem számoltam, de lesz vagy fél tucat, plusz egy őr, lazításképp. A következő teherautónál lehet pihenni, a robbanós szakasznak vége. Szemben a hangár, odabent két őr. A gép bal oldalához, az orrához kell eljutnod.

- harcosoknak: csald ki a nagydarabot, majd gyorsan vadászd le a másikat.
- lopakodóknak: az ajtótól balra találsz létrát, itt felmászva jobbra hátul kikapcsolhatod az ágyúrát, majd hátraarc, előreosonva találsz egy gerendát, ebbe kapaszkodva rápottyanhatsz a gép tetejére, innen le a földre, a baloldalra.

Ha ott vagy a megadott helyen, megjelenik a „Plant Bomb" opció, akciózz, Sam elhelyez egy bombát. Balra találsz egy másik kijáratot (a palánk mögött, nehéz észrevenni!), innen be fog jönni egy őr, ártalmatlanítsd.

Feladat: juss be a faluba
Menj előre, két újabb strázsa, egyik pisil, másik a „portásfülkében" dekkol, szedd le őket, utóbbi helyiségben aktiváld a sorompó kapcsolóját, és sétálj át a túloldalra. Fokozódnak az élvezetek, bemutatkoznak az őrkutyák. Balra a palánk mögött fedezéket találsz, ha elment a páros, siess be a sátorba, itt jó sötét van. Ha vége a kis diskurzusnak és a társa elment, kapd el az őrt, húzd be a sátorba, üsd le. Ha biztonságosnak ítéled a helyzetet, mássz fel a létrán, amikor a strázsa elfordul, ugorj fel és ártalmatlanítsd (leggyorsabb a leütés), majd a szemközti oldalon ugorj rá a villanyvezetékre és csússz át a kerítéseken. Üdv a faluban!

2. szakasz
Feladat: tudd meg, mit kever Sadono
Kemény meló következik. Követned kell a gerillavezért úgy, hogy sejtése se legyen a jelenlétedről. Az első etap viszonylag egyszerű: menj előre a szűk közben, várd meg a beszélgetés végét, majd amikor az udvaron egyedül marad a fickó, csald hozzád és öld meg. A másik komával nem kell foglalkozni: ő a szemben lévő ház tornácán grasszál, de amikor elmegy, fuss be ez alá, és csendben osonj végig alatta, amint a figura elment, siess ki, és irány a két főember után. A következő házhoz érve Lambert újabb örömhírt közöl: meg kell tudni a Sadono-villa bejárati ajtaját védő zár kódját, de ezt csak bizalmas embereivel közli, így egy öntapadós minikamera (Sticky Cam) segítségével ki kell hallgatnod a beszélgetésüket. Haladj tempósan előre. Az udvarra érve várd meg, míg a főnök beszélgetésbe kezd az őrrel, ekkor finoman boríts le balra, a két épület közé. Dupla ugrással félterpeszbe fel, egyet balra, fordulj szembe a jobb oldali ablakkal, és ugrás, mássz be. Finoman menj le a lépcsőn, ízlés szerint juss túl a tévéző strázsán (csendben), majd ki jobbra, és tovább a bal oldali ajtón. Amint a páros bement a következő épületbe, fuss utánuk. Ezen kilépve balra a ládákon találsz egy tartalék minikamerát, ha előtted volna az összest, de vigyázz, két őr van itt. A cél: jobbra, a reflektorral bevilágított rész. Két megoldás: balra egy falnak támasztott hullámlemez oltalmában viszonylag egyszerűen elkaphatod a strázsákat, vagy kilőve a lámpát átosonhatsz. Találsz itt egy esőcsatornát, mássz fel, majd körbe a verandán balra. Most kell iparkodnod! Kanyarodj be, menj előre koppanóig, jobbra az udvaron ott beszélget Sadono és egy őr. Kapd elő a puskát, tárazd be a kamerát, és



lődd bele a kapu melletti falba! Zoomolj be, és ha mindent jól csinálták, elindul a felvétel, melyen rajta lesz a napi nyitókód (1492, fedezzük fel Amerikát..). Ez a rész kilövve, már csak annyi a dolgod, hogy leugorva az udvarra játszd ki a két őrt (a teherautók mögött, a bal oldali fal mellett, vagy egyszerűen lődd le őket még fentről). Menj be az épületbe, és sétálj le a lépcsőn.

3. szakasz

Feladat: keresd meg Azrult

Csapd le az őrt, és vadászd le a lent lévőt. Most húzós feladat következik. Ki az ajtón, fel a lépcsőn. A csomagolóban vagy, sok munkással és őrrel. A legjobb megoldás a következő: a lépcső tetején jobbra megtalálod a lámpasor kapcsolóját. Akciózz rajta - a jobbszél sötétbe borul, a két őr megindul feléd. Menj neki a falnak és tapadj hozzá, majd indulj el előre, amikor az ő melléd ér, állj meg, ha elment, gyorsíts, hogy kiérj az ajtón, mielőtt visszakapcsolják a világítást. Jön a következő etap. Egy generátorteremben vagy, a szomszéd helyiség hátsó sarkában dekkol az embered, de két őr is van itt. Kicsalásukra több módszer is van: lődd ki a két falilámpát, és kapcsold be a baloldali elosztószekrényen lévő főkapcsolót A sötét és a zaj a te barátod... Ha elfeküdt a két madár, menj az emberedhez, és beszélj vele.

Feladat: hallgasd ki Sadono beszélgetését

Izgalmas kezd lenni a helyzet. Menj ki az ajtón, a jelszót megkaptad emberedtől (0623), mássz fel a létrán. Odakint veszélyes a terep. Menj fel a lejtőn, és várd meg, míg a két emberke elmegy. Előre, balra csatorna, mássz fel, és jobbra, végig a pallón, majd újabb jobbfordulóval a tetőre. Mássz be a tetőajtón, Sam a csőbe kapaszkodik, hamar húzd fel a lábad (ugrás). Küssz előre, át a következő helyiségbe. Elég nagy a füst, a bokszolónak van elég baja, könnyen átjuthatsz rajta. Az udvaron már forrább a



helyzet. Amikor a mászkáló őr elment, lépj ki jobbra és csapd le / lődd le az őrt, majd vadászd le a másikat is. Pakold el őket, balra kerülve óvatosan cserkészd be a löveg konzolját, és kapcsold ki. Menj be a kis helyiségbe.

Lődd ki a két lámpát, nyisd ki az ajtót, fütyörészd be a posztos tisztet, és nyírd ki. A ház bejáratát őrző koma már trükkösebb, a reflektort ugyanis nem tudod kilőni. A legjobb, ha bekúszol a baloldali ládákhoz, itt kilövöd a petróleumlámpát, és odafüttyentve leszeded az őrt. Finoman menj fel a verandára (balra löveg!), üsd be a kódot, és séta be, majd a másik ajtón is. Sadono épp telefonál, várd meg, míg kitakarodik a szobából, ekkor óvatosan menj be, hatástalanítsd balra az ajtó felett lévő kamerát, és akciózz a laptopon. Szép munka!

Feladat: irány a kivonási pont

Készülj tűzharcra! Menj ki, indulj balra, körbe a ház mögé, majd nyisd ki jobbra az udvari ajtót.

Mozgások

Sam mozgási sebessége átmenet nélkül változtatható: minél erősebben nyomod a bal kart, annál gyorsabb lesz embered, ezt érdemes az elején begyakorolni. Természetesen a leglassabb osonással leghalkabb a mozgása, ezt még a guggolással fokozhatod. Futás közben a guggolás gombját lenyomva Sam átgurul a vállán.

Ugrás: Az ugrás a legsokoldalúbb mozgásfajta. Alapban ezzel tudsz felmászni magasabb helyekre, függőleges cső, rúd előtt, illetve vízszintes gerenda vagy kötél alatt állva Sam felugorva megkapaszkodik ezekben. Utóbbi esetekben, ha ez lejtős, embered automatikusan lecsúszik rajta, ha nem, neked kell terelned őt előre-hátra. Függeszkedés közben újabb ugrással Sam felhúzza a lábát, így kevésbé feltűnő és át tud jutni akadályokon is. Leugrani a guggolás gombjával lehet. Ugyanígy lehet kiugró peremre felkapaszkodni, oldalazva mozogni és leugrani is.

Szűk átjárókban kétféle megoldás lehetséges. A fal mellett állva dupla ugrással Sam terpeszben kifeszíti magát a két fal közé. Ha teljes terpeszben állsz, ez egyrészt elrejtőzésre jó, másrészt ha ellenség kerül alád, a guggolás gombbal pont ráugorva kiütheted őt. Ha még szűkebb a hely, Sam félterpeszbe helyezkedik. Ilyenkor a megfelelő irányba tolva ráhelyezheted egyik lábára testsúlyát, és újabb ugrással az ellenkező irányba „repíthetted", így be tudsz jutni magasan lévő helyekre.

És még valami: ha zuhanás közben gyorsan megnyomod az ugrás gombját, csendesen, szinte hang nélkül foghatsz talajt!

Falnak tapadás, SWAT-perdülés: Egy fal előtt állva a bal kar lenyomására Sam nekitapad a felületnek, így egyrészt nehezebben észrevehető, másrészt keskeny helyeken eloldalazhat (a guggolás itt is működik). Sarokhoz érve tovább nyomva a megfelelő irányba, embered kikukucskál. Ebben a pozícióban két megoldás van:

- tűzgombra előveszi a pisztolyát, illetve ha van a kezében valami tárgy (pl. üveg), elhajíthatja azt.
- amennyiben egy „embernyi hézag" szélénél állsz (pl. egy nyitott ajtó oldalánál), az akciógombot (A) lenyomva Sam átperdül a túloldalra, gyakorlatilag észrevétlenül. Ezt gyakran kell alkalmaznod, hasznos mozgás, élj vele gyakran (pl. egyik ládától a másikig haladba)!

Tüzelés: Sam kötélen leereszkedés és függeszkedés (akár lógva, akár lábát felhúzva) közben, két fal között terpeszben kifeszülve vagy sarok mögül kikukkantva elő tudja venni fegyverét, és természetesen használhatja is azt.

Interakciók: Ha sikerül észrevétlenül hátulról becserkészni áldozatod, Sam elkaphatja őt a nyakánál fogva („Grab character"). Ekkor…

- a tűzgombbal leütheted;
- ha megjelenik az „Interrogate" opció, akcióval ki lehet a figurát hallgatni;
- lehet vonszolni őt, például egy retinaszkennerhez;
- pajzsként tarthatod magad előtt, ha ilyenkor előveszed fegyvered, a koma társait levadászhatod.

Az élettelen test előtt állva akcióval felkaphatod őt a válladra, és elviheted azt egy eldugott helyre, újabb akcióval letheted.

Némi túlerő érkezik, de Shetland mesterlövészei a helyükön vannak, persze segíts be nekik. Ha csendes a terep, rohanj előre a helikopterhez.

VI. Küldetés
Komodo, Indonézia, dokk

1. szakasz

Feladat: juss be a dokkba / Ölni szabad!

Na, ez már nagyon kemény! Be kell hatolnod a föld alatti dokkba, de igen jó és erős az őrség. A tornyokból lézercélzós gépágyúsok figyelnek, melléjük automata lövegek társulnak, és őrök, párosával. Épp emiatt, bár ölni szabad, én nem ajánlom - a lövéshang rád szabadít egy fél hadsereget. Az első katonát még ledurranthatod a fűben, ő nem gond. Ezután figyelj a célzóberendezés lézerfényére! Egészen balra kell menned, és a kerítés mellett feljutni a ház verandájára, ezzel elméletileg nem lehet gond. Óvatosan menj előre, és lődd ki az udvaron (balra) lévő petróleumlámpát, majd vissza a ház előterébe, fedezékbe. Ha megnyugodtak a kedélyek, guggolva és némán osonj megint csak a baloldali kerítés mellett előre, az ajtóig. Itt gyorsnak kell lenned, hiszen az őr árgus szemmel figyel - ugorj be, kocogj ki, le a lépcsőn, jobbra be a sötétbe. Amint a koma izgalma lecsillapodott, óvatosan továbbindulhatsz. A következő udvaron két őr ücsörög egy asztalnál, a ház jobb oldalán végiglopakodva nem vesznek észre. Ne menj be a következő épületbe, hanem osonj el mellette, majd a túlvégen vágj át az udvaron. Nagyon finoman haladj előre - az árok feletti ketrecben kutya! - és fordulj be a ház oldalánál. Menj a kerítésig, dupla ugrással fel félterpeszbe, és újabb ugrással be az ablakon. Óvatosan ereszkedj le, majd be a függöny mögé (tehát nem kell bántani se a tévézőt, se az udvaron lövöldözőt!). Ebből a kis elkerített alkóvból kijuthatsz az udvarra egy kitört panelen át, viszonylag biztonságos helyre. Már nem vagy messze célodtól! Séta be a baloldalra, a verandára, és óvatosan előre. A végén balra látsz egy antennaárbo-



cot, erre kell felmásznod (előtte érdemes elkapni és leütni az asztalnál ücsörgő embereket). Odafent Sam elkapja az összekötő rudat, lengedezz előre, ess le a másik tetőre, és finoman pottyanj be. Ne moccanj - kapcsold be a hőlátást! Ügyes kis riasztócsapda

van itt, három, fel-le mozgó detektorral, szép okosan, mindig kivárva a sorodat, szambázz át a túloldalra, és mássz le a létrán. A terem végében nyomd meg a kapcsolót, lépj be a liftbe és nyomd meg a lefele gombot.

Trükkös kis dolog következik. Osonj előre, tapadj a falnak, és kukucskálj be jobbra az előtérbe. Hamarosan kijön egy őr a vezérlőteremből, engedd el, hadd menjen útjára. A koma beszól az asztalnál ülő társának, aki csatlakozik hozzá. Ekkor siess be a terembe! Menj az üveghez előre, osonva. Itt ül egy technikus, cserkészd be hátulról, kapd el és suttogj a fülébe! Sikerül meggyőzni őt, úgy-hogy vidd balra a konzolhoz, és ha megjelent a „Use Computer" opció, akció. A tengeralattjáró felemelkedik, persze a bent ülők ezt nehezményezik. Ahogy ismét nálad az irányítás, válaszd ismét az „Interrogate" opciót, hogy áldozatod megnyugtassa társait, majd üsd le őt

ÉRDEKESSÉGEK

Lambertnek Dennis Haysbert kölcsönzi a hangját, akit idehaza is sokan ismerhetnek, hiszen ő alakítja a 24 című sorozatban David Palmert.

Most jöhet a két kinti őr. Menj az ajtóhoz, oltsd le a villanyt, a belépő őrt üsd le, dugd el, majd csald be a kollégáját is (a kinti lámpák kilövöldözése újfent jó csali). Ha tiszta a terep, menj ki, el jobbra, és „neki" a folyosó végi ajtónak!

2. szakasz

Feladat: juss be a tengeralattjáróba / Ölni tilos!

Mint mindig, az első őr most is piskóta, intézd el. Újabb trükkös pálya! Menj körbe a



folyosón, míg eljutsz egy gondolához. Rutintalanok beszállnának, és szétlövetnék magukat, de Sam Fisher (azaz te) ugye nem... Indítsd el a fülkét (a vezérlő kint van, balra), és amint nekilódul, óvatosan told előre embered, míg leborulva elkapja a platform szélét. Egy guggolással pottyanj le a kötélre, automatikusan lecsúszol koppanóig. Itt figyelj: amikor az őr elindul balra, újabb guggolással ugrás a következő kötélre, és csúszás le. Balra indulj, figyelj az őrre, legjobb leütni, majd mássz le a tengeralattjáróba.



Odabent elég lineáris a pálya, haladj előre, üsd le az embereket. A kis hálórész után hamarosan bejutsz egy vezérlőhelyiségbe, itt figyelj! A parancsnok érkezik, lapulj a falnak, amikor elkezd játszani a műszerekkel, lopózz mögé, de nehogy leüsd! Húzd magaddal, ki a folyosóra, csaknem a végében, jobbra lesz egy retinaszkenner, nyomd rá akcióval a koma buksiját, majd legjobb, ha visszavonszolod az előző helyiségbe, most már leütheted. Vissza a szkennerhez, vigyázz, kijön egy rosszarc, gyorsan üsd le, majd ártalmatlanítsd a bent lévő emberkét is. Szemben, hátul, egy kis beugróban megtalálod vágyaid konzolját, vedd használatba, küldetés teljesítve, most jön a neheze.

Feladat: menj a kivonási ponthoz / Ölni szabad!

Menj ki a folyosóra, jobbra, és hátul fel a létrán, majd a következőn. Odakint balra, lenyílik a csapóhíd, legjobb, ha átérve ezen lelőgatod embered a platform jobb oldaláról, mert fürge ellenség érkezik. Kússz el egész az épületig, majd amikor a koma az elsősegélydobozt vizslatja, gyorsan ugorj fel, és lődd fejbe. Szedd össze a munícióit a ládáról, szükség lesz rá! Menj le a lépcsőkön, de vigyázz, mert odakint egy halálosztag vár. Gránát, benzineshordó jó barát, adj nekik, ha nagyon megsérülnél, inkább menj vissza fel, kötözésre. Ha sikerült leteríteni a fiúkat, rohanj végig a placcon, a végében jobbra le a létrán, és be a gumicsónakba.

VII. Küldetés
Dzsakarta, Indonézia, tévéállomás

A teljes küldetés alatt szabad ölni!

1. szakasz

Feladat: juss be a tévéállomás épületébe

A drága Coen kisasszony már vár, a kis duma után le a létrán és a kéménynél kötéllel az utcára. Az első szakasz: eljutni az utca végébe, ami nem egyszerű mutatvány, hiszen pár civil (őket nem ölheted meg) és ugyanannyi katona (őket igen) lófrál. A biztos, ha szépen osonva, a lámpákat kilőve előremész, előbbieket leütöd, utóbbiakat lelövöd. De van egy kerülőút is: amint földet értél, és jobbra szemből az arab ember elment az ajtajától, menj oda, és mássz fel a csatornán. A tetőkön végigszambázhatsz, a végén egy kis kéménynél megjelenik a „Climb out" felirat, itt kimászhatsz, és az ereszcsatornán le. Itt persze figyelned kell mindenkire - a cél: amint a térre lépsz, balra lesz egy állványzat (előtte lődd ki az árkádban függő lámpát és jobbról a reflektort), felmászhatsz két létrán a tetejére, és egy villanyvezetéken lecsúszhatsz a szemben lévő épületbe. Az ajtótól jobbra egy gerendán fel, át a keresztfán, és a póznán le, mint tűzoltó.

Odakint két koma, előbb ismét lőtt ki a lámpákat, a kuka mögött üveg, doboz, elcsaláshoz. Ha fekszenek, ne a csábító átjárót válaszd jobbra, hiszen ott egy löveg vár, inkább menj el a kis tér legvégébe, és mássz fel jobbra, a kerítésre, a szélén bejuthatsz a kertbe. Jobbra hátul látsz egy furgont, előtte újabb fegyveres bámul egy kivilágított csatornalejáratot. Itt kell lemenned. Lődd ki a reflektort, felette a falikart és a kocsi fényszóróját.

- Osonók menjenek a baloldalon végig, és finoman ereszkedjenek le a csatornába.
- Erősek lopózzanak a kocsihoz, majd amikor a mozgó őr elment, cserkésszék be az álló komát, elkapva húzzák a furgon fedezékébe, lecsapása után le lehet vadászni a társát.

Mássz le a csatornába! Lődd le finoman az őrt (sokkolóval elég a vízbe lőni), irány balra, halkan. Egy aljas kamera vár. Vedd elő a kamerazavarót, a saroknál célozz a szerkezet körülbelüli helyére, nyomd le a tűzgombot és tartsd így, majd oldalra lépve kapd el a kamerát, és tempósan előre, ki van számolva, mire az akku lemerül, te a kütyü alatt, holt térben vagy. A következő szakaszban újabb őr, gondoskodj róla, a létra jobbra van, ugorj és mássz fel.

Újabb finomság: egy őrtorony két reflektorral, plusz egy aláaknázott (!) placc. Fordulj a torony felé. A cél: eljutni balra, az épület olda-

lához, innen szembe felmászni a kerítésen, le a túloldalon. Nem egyszerű eset, türelem kell hozzá, mindig várd meg, míg elmegy a fény, majd hőkamerával nézz a lábad elé! Lehet előre (jobbra) menni, lopakodóknak csemege, de balra is, a fal mellett, itt meg kell várni, míg az akna egy pillanatra kikapcsol. Ha bejutottál, finoman előre, tolvajkulcs az ajtón, csapd le az őrt. Odakint két koma, plusz egy löveg. Becsalásos módszer (pl. villany fel- és lekapcsolása) jó lehet, mellé hasznos az udvari lámpák kilövése is. Kilépve balra, el a kocsi mellett koppanóig, jobbra, a kis virágágyásról ugorj és húzódzkodj fel, majd a szűk résben dupla ugrással félterpeszbe, balra told embered és ugorj. Odafent menj előre a tetőablakig. Látsz egy antennatartó rudat, előtte az ablaktábla repedt. Lőj ebbe egyet, majd a rúdhoz lépve máris leereszkedhetsz az épületbe. Az előcsarnokban egy őr köröz, nagy gond nem lehet. Liftezz felfelé.

2. szakasz

Feladat: keresd meg Ingrid Karlthsont

Lépj ki a liftből és balra. Az első két őr megint süti. Az egyik a folyosón, a másik az ajtón túl, kapj le mindenkit (némi sötétcsinálás után). A folyosóra ne menj, löveg van, inkább be az ajtón, előre. A folyosó végén jobbra két oszlop, közöttük dupla ugrással félterpeszbe, majd a jobb lábadra helyezkedve újabb ugrással felmehetsz egy szellőzőbe, innen kijuthatsz egy tévéstúdióba, a Bergendy Szalonzenekar szerencsére szünetet tart. Odabent három koma. Találsz itt egy üveget, dobd le középre, amikor odafut a nép, ugorj le, és fuss be a nézőtér mögé, balra, majd a színpad felé. Itt sötét van - továbbit szervezhetsz a világítás lekapcsolásával, ennek eszköze jobbra előtted. Szépen csapd le az őröket, előbb a körben járót, majd a „kapcsoló őrét", végül a színpad-



nál lévőt. Menj át a pódiumon, és optikázz ki az ajtón. Szemben a rádióstúdió - a baloldali ajtó a vezérlőbe nyílik, a jobboldali a stúdióba, itt van Ingrid, épp belép hozzá egy őr. Gyorsnak kell lenned! Lépj ki, balra be a vezérlőbe, üsd le az őrt (könyökkel, nem elkapva, nincs rá idő!). Ezután vissza a folyosóra, iszkiri a stúdióhoz, és lődd fejbe a nőt zargató figurát. Beszélj Ingriddel.

Feladat: kapd el Sadonót

Követned kell a nőt. Menj utána, át az ajtón, kijutsz az előtérbe. Balra a löveg, kapcsold ki, majd az őrt bevárva intézd el, és legyen gondod az ajtó feletti kamerára is! Ingrid a retinaszkennerrel kinyitja az ajtót, menj utána, és ismét beszélj vele.

Egy galérián vagytok. A hölgy terve: ő a jobb oldali részen előremegy, beszél az őrökkel, te a baloldali, sötét részen előrelopózol. Elképzelésnek remek, csak sajnos a Pingvin beleköp a müzlibe: feldobja az összekötődet. Amíg a nő és az őr beszélgetnek, elő az SC-20-at, lődd fejbe a kollégát (közben rádión megkapja az információt, ennek végeztével lelővi Ingridet, úgyhogy ne gondolkozz!), majd gyorsan a mögötte állót is, aztán rohanj a nőhöz, elő egy gránátot, ha van, és kínáld meg vele az érkezőket, de bármi más jó, a lényeg, hogy öten vannak és idegesek. Ha mindenki fekszik, ismét dumálj a nővel, újra szkennerezik, és bent is vagy a tévében.

Óvatosan menj előre. Lődd ki a folyosó bal oldalán lévő világítótestet és a kamera alatti neonreklámot, majd elő a kamerazavarót, és tempósan előrehaladva iktasd ki a kamerát és az őrt. A következő helyiség egy büfé, itt is egy őr, legyen rá is gondod. A bárpult túloldalán találsz egy kábelcsatornát, ezen felkúszhatsz, Sam elkapja a szegélyt, told balra, és húzódzkodj fel a szellőzőbe. Bejutottál a stúdióba, Sadono épp elkezdi beszédét.

TIPPEK

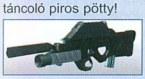
Ha Sam vízben áll, a kutyák elvesztik a szagát.

Ugorj le. Nincs sok időd, addig kell elkapnod élve és eszméleténél, míg idebent van, ráadásul rengeteg az őr. Kínálkozik, hogy rögtön balra ugorva lekapcsolod őt, de ez szinte lehetetlen. Inkább indulj el előre, majd balra, a fal mellett, a ládák fedezékében, finoman, körbe, figyelve a reflektorra. Fel a lépcsőn, be a függönyön, és szűziesen előre. Most egy nagy levegő, rohanj osonva (ha van ilyen...) a vezér háta mögé, és kapd el a gigáját. Ne késlekedj! Húzd fog-

Fegyverek



SC-5.7mm pisztoly: A félautomata kézifegyver tárába 20 db 5.7 mm-s lőszer fér. Hangtompítós, a másodlagos tűzgombbal lézerirányzékot kapcsolhatsz be, ezzel vigyázz, mert az éber ellenségek figyelmét felkeltheti a táncoló piros pötty!



SC-20K AR: Lángrejtős, hangtompítós támadórendszer, a tárba 60 db 5.56x45mm-es lőszer pakolható. Teleszkópos, ennek használatában van egy kis trükk: bekapcsolása után (jobb kar lenyomása) a d-paddal zoomolhatsz , majd a másodlagos tűz gomb nyomva tartására Sam visszatartja a lélegzetét kis időre, ez alatt nyugodtan célozhatsz és lőhetsz. A fegyver átkapcsolható automata (sorozat) illetve félautomata (egyes lövés) módba is. A rendszer része egy 40mm-es gránátvető, melyből a másodlagos tűzgombbal hasznos kütyüket tudsz kilőni, lássuk ezeket:



Ring Airfoil Projectile: kis fémgyűrű, leghatásosabb fejre célozva, azonnali eszméletvesztést okozhat, ha mégsem, lépj a szédelgő áldozathoz, és könyökkel üsd le.



Sticky Camera: Öntapadós minikamera, zoomolható, ha bekapcsolod az éjjellátót vagy a hőkamerát, az erre az eszközre is hatással lesz. Kiváló például őrjáratok megfigyeléséhez. A kamera visszavehető és újrafelhasználható!



Sticky Shocker: elektromos sokkoló, biztos az ájulás. Trükk: vízbe lőve a közelben állókat erős áramütés éri, így akár több ellenséget is lenyomhatsz!

Distraction Camera: Nagyon kellemes játékszer. Kilövése után a fekete gomb lenyomására füttyentő hangot ad ki, ezzel odacsalja az őrt, majd a tűzgombra gázfelhő száll ki a kis testéből, elaltatva a kíváncsiskodót. Őrkutyák ellen főleg finom... Az eszköz visszavehető!



Smoke Grenade: Hagyományos gázgránát, nagyobb csapat ellenséget lehet kiütni vele.



Camera Jammer: Hálás szerszám, mikrohullámot bocsát ki, ezzel átmenetileg kiiktatja a kamerákat. Használata: célozd be a kamerát, nyomd le és tartsd így a tűzgombot, folyamatosan célra tartva, közben haladj előre. A fegyver akkumulátora hamar lemerül (ennek folyamatjelzőjét láthatod a képernyőn), ez idő alatt be kell érned a kamera holtterébe! A rövid újratöltődés után az eszköz ismét használható.



Laser Mic: Nagyobb felületek (pl. ablaküveg) hanghullámok által okozott rezgését képes dekódolni. Használata: tartsd célra, és zoomolj be, míg meghallod a beszédet.



Disposable Pick: Ha nincs idő tolvajkulcsozni - a hengerzárba dugva az eszköz robbanótöltete szétforgácsolja azt.

Kézzel eldobható támadóeszközök:

Használatuk: tedd készenlétbe (d-pad fel/le), vedd a kezedbe (X), ekkor megjelenik a dobás röppályája, ezt a másodlagos tűzgombbal finomíthatod, elhajítás az elsődleges tűzgombbal.



Frag Grenade: Normál, halálos repeszgránát.



Chaff Grenade: Robbanáskor apró fémdarabok repülnek szét, melyek megzavarják az elektromos berendezéseket (pl. kamera, de vigyázz, ebbe Sam „fejékei" is beletartoznak!).



Flash Bang: Villanógránát, rövid időre elvakítja az ellenséget.



Flare: Jelzőgyertya. Nagyon jó a hőérzékelős automata lövegek megzavarására - dobd el az ellenkező irányba, míg a fegyver ezzel foglalkozik, odarohanhatsz és hatástalanítható azt.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

VÉGIGJÁTSZÁS

Egyéb fontosabb eszközök, játékelemek

Éjjellátó: A leghasznosabb társ, vaksötétben is tökéletes képet biztosít. Használd gyakran! Egy hátránya van: ha éles fénybe nézel vele, Sam elvakul, így óvatosan kezelendő reflektorok, lámpák közelében és zivataros időben (villámok!).

Hőkamera: Szintén hasznos, elsősorban aknák megtalálására, de olyan helyeken, ahol az éjjellátó nem használható, az ellenség és a kamerák felkutatására is.

Csőkamera: Ha egy ajtóhoz érsz, az interakciók között megjelenik az "Optical Cable" opció is. A kinyitás előtt mindig érdemes ezt választva körülnézni. A kamerát mozgathatod, és ha bekapcsolod Sam éjjellátóját vagy a hőkamerát, az erre az eszközre is hatással lesz.

Faliakna: Falra tapasztható mozgásérzékelős robbanószerkezet. Felváltva villog rajta egy piros és egy zöld fény, ha utóbbi ég, Sam le tudja szerelni és zsebre tudja vágni.

Automata löveg: Hő- és mozgásérzékelővel felszerelt fegyver, önálló barátfelismerő rendszerrel (IFF), azaz saját „gazdáit" nem lövi. Egy konzolhoz van kapcsolva, ezt megbabrálva kikapcsolhatod vagy a fegyvert, vagy az IFF rendszert. Megfelelő helyre dobott jelzőgyertyával, annak intenzív hőhatása miatt megzavarható!

Retinaszkenner: Csak megfelelő személy nyithatja ki - keresned kell ilyet, elkapni és odavonszolva akcióval rányomni a fejét.

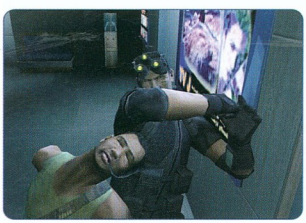
lyodat jobbra, a bejárati ajtóhoz, és nyomd a fejét a szkennerre, persze be fogsz szedni pár golyót, de nem lehet gond. Ki a folyosóra, fel a rámpán (hátrálva!), és át az újabb szkenneren. Vonszold embered Ingridhez, a nyugodt, ráérős beszélgetés után megnyerted a küldetést.

VIII. Küldetés
Los Angeles, USA, Nemzetközi repülőtér

1. szakasz

Feladat: juss be a reptérre

Gyorsan rohanj a kerítéshez, mássz át rajta, és tempósan a beérkező, Stone Express feliratú kamionhoz, mássz be. Nem túl jó reklám egy nemzetközi reptérnek, de bejutottál. Rendkívül ötletes és finom küldetés jön. A reptéren tartózkodik Soth Pingvin és jó pár embere. Ha bármi gyanús momentumot észlelnek, a főgonosz azonnal elereszti a vírust. A rosszfiúk sajnos elvegyültek az alkalmazottak között, ám egyvalami a segítségedre van: a komák frissen be vannak oltva az ellenszérummal, így testhőmérsékletük magasabb az átlagnál. Feladatod így egyszerűbb: a hőkamerával kell dolgoznod, az élénk narancssárgában virító arcokat meg kell ölnöd, a többieket viszont nem bánthatod (de elkábítani szabad őket, mint mindig).



Feladat: azonosítsd és elimináld a terroristákat

Mássz ki a kamionból, amikor elmegy a reptéri őr, tempósan balra, a portás bácsi rosszfiú, menj be és lődd le. Ha a repteres észrevesz, üsd le, vagy használj alternatív tüzet (shocker, airfoil), a kutyust kinyírhatod. Menj be a fülke melletti ajtón. A villanyt lekapcsolva és az ajtót kinyítva kicsalhatod a takarítónőt, üsd le, majd be, és a jobboldali fal mentén előre, a vécébe, itt elsősegély. Mássz fel a mosdóra, innen ugorj fel a szellőzőbe.

Finoman előre. Két emberke beszélget, egyik rossz. Csimpaszkodj le, amikor embered odaér, ugorj le, és lődd le a fickót, majd a jó munkásembert üsd le. (A rosszfiúkat is leütheted, csak utána lődd fejbe őket, a hőkamerán ellenőrizheted, hogy meghaltak-e, hiszen kihűlnek.) Finoman át szembe, a nagyterembe.

Itt három rosszember is van és két jó, egy munkás, egy őr. Az első rossz a széken ücsörgő arc, őt hátulról kapd el, húzd a ládák mögé, és itt nyírd ki csendben. Aztán vissza az ajtóhoz, tovább előre a fal mellett a ládák mögött, öld meg a járkáló rosszat. Valami alternatívval (legjobb a sokkoló) terítsd le a jófiút, majd menj a jobbszélre, ki a galéria alól, itt a csomagokon felmászhatsz, de előtte mutasd meg magad az odafent járkáló őrnek, és őt is ártalmatlanítsd (legbiztosabb akkor, ha a jobbszélre ér). Mássz fel, és öld meg a narancsfiút.

Most trükkös rész jön. Menj át a következő terembe, ez a csomageloszto. A szállítószalagok bejárati részét kerüld, mert a röntgen lebuktat. Mindét oldalon jó ember van, bár a biztonsági üveg miatt úgysem lehetne őket bántani, viszont erősen figyelnek. De. A jobboldali rész bal oldalán találsz egy csövet, itt felmászhatsz egy kis platformra - előtte azonban az e felett világító lámpát lődd ki (SC-20k jó rá), így te sötétben leszel, viszont láthatod az őr falra vetülő árnyékát, mint segítség: akkor kell oldalra másznod, amikor elmegy a koma a túlvégre. A túloldalon ugorj le, és séta tovább jobbra. A következő terem már finomabb. Itt egy trükk van: az őr (jó fiú!) szellőztet, így egy kábító hatású lövedékkel meg tudod találni. Ha elfeküdt, siess végig a szalagon, és ki az ajtón. Ha felérsz a lépcsőn, az első szakasz teljesítve.

2. szakasz

A váróteremben két civil és egy rosszfiú, mint őr. Türelem! Várd meg, míg a terrorista visszamegy a helyére, majd valami kábítóval üsd ki a hozzád közelebb ücsörgő ősz urat - ő nagyon ideges -, és rejtsd el. Ezután menj előre a paraván mögött oldalt, itt várd meg, míg bejön a jó őr, és a rossz kimegy. Amikor becsukódott mögötte az ajtó, üsd le az őrt, amint melléd ér, majd gyorsan a civilt is. A számítógépből kinyerted az ajtó kódját (5325), menj ki. Most megint gyorsnak kell lenned! Előbb várd meg a telefonbeszélgetés végét, majd lődd ki a lámpákat, csald hozzád az őrt, és öld meg. Ezután elő a kamerazavarót. Menj előre a lépcső aljáig, célozd meg a kamerát, tartsd nyomva a tüzet, és tempósan a falnak, a kamera alá. Oldalazz be az irodába, óvatosan lépj be. A dagadt, mászkáló bácsi az utolsó ölnivaló, amikor beszélgetni kezd a telefonossal, lődd le, és alternatívval a nyiszlett arcot is. Dugd el őket.

Feladat: azonosítsd és öld meg Soth-ot

Finoman menj az újabb váróteremhez, és várd meg, míg a két őr kimegy az erkélyre. A lehető leghalkabban osonj végig a termen, elvileg a civilek nem vesznek észre. Menj ki a galériára, és halkan a mozgólépcsőhöz. Soth megérkezett, azonosítanod kell. A jobboldali mozgólépcsőn menj le, és a falnak tapadva (kamera!) előre, koppanóig - itt a tábla kitakar téged. Menj előre az erkély külső részéig, kapcsold be a hőérzékelőt - három narancsembert kell látnod lent. Most elő a távcsövet és zoomolj be, amint főnököd nyugtázza a dolgot, ez az etap is rendben.

ÉRDEKESSÉGEK

Az egyik átvezető moziban Lambert kortyol egyet a kávésbögréjéből - jól látható rajta az Ubisoft logo…

Következő feladat: fel a tetőre, a szerviztérbe. Ismét a kamerazavarót kell munkába állítanod, menj be a liftekhez, a jobboldali üzemel. Iktasd ki a kamerát, siess alá, és hívd az elevátort, szállj be, irány felfelé. A lift megáll, mint ahogy azt Lambert is észrevenszi. A tetőnyíláson kimászhatsz (ugorj fel), majd jobbra fel a kötélen, rá a súlyra, innen a baloldali kötélen fel, a keresztgerendán át, a kötélen le, átfordulás, rá a súlyra, ennek kötelén fel, fordulás balra, hogy ráállj a lift szélére, és innen egy ugrással már ott is vagy a tetején. Jobbra menj, van némi muníció, most kell villámot játszanod! Odafent van a három rosszarc, Soth bármi gyanús jelre aktiválja a bombát, ilyenkor egy perced van a megszerzésére, tehát minél közelebb kell lenned ekkor hozzá. Guggolva menj ki, pottyanj le, előre, tapadj az oszlopnak, egy SWAT-perdüléssel át a túloldalra, el faltól, fel a létrán, ugrás fel a kötélre, lábakat felhúzni, phű… Most haladj előre, majdnem koppanóig, az eggyel beljebb-feljebb lévő kis platformra, innen az őr nyakába ugorhatsz, legalább rá nem kell figyelned. Guggolva indulj jobbra, fel a létrán, majd tovább jobbra, előre, fel a hosszú lajtorján. Próbálj minél közelebb kerülni a tríóhoz, én a két őrt ezen az oldalon kaptam le, majd felmásztam a létrán, innen leszedtem a befutó Pingvint. A bomba a balszélen van (kb. ahonnan lepotyogtál), rohanj oda, míg le nem fut nullára a számláló. Dölj hátra, moziz, gratulálok, ismét megmentetted a világot!



}{redenc

Konzol Stúdió

5. születésnapi bombaárak



Microsoft XBOX gép
+ 1 ajándék játék
44 .990 Ft



PlayStation 2 gép
+ 1 ajándék játék
44 .990 Ft



GameCube gép
+ 1 ajándék játék
29.990 Ft



PlayStation one gép
+ 1 ajándék 1 MB-os
memória kártya
21.990 Ft



GameBoy Advance SP gép
+ 1 ajándék táska
27 .990 Ft



Nokia N-Gage
+ 1 ajándék táska
79 .990 Ft



Az akció május 3.-tól május 29.-ig tart, illetve a készlet erejéig. Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

Konzol Stúdió Kft.

1092 Bp., Kinizsi u. 21.-25.
Tel./Fax: 06-1/216-6626
Mobil: 06-20/9-888-337

web: www.konzolstudio.hu
e-mail: info@konzolstudio.hu
nyitva: H-P: 10-18, Sz: 9-13



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

MINDEN LOPAKODÓS AKCIÓJÁTÉKOK ŐSATYJA MEGÚJULT KÖNTÖSBEN, DE A RÉGI JÁTÉKÉLMÉNYT ÉS HANGULATOT MEGTARTVA TÉRT VISSZA - EZÚTTAL A NINTENDO KOCKÁJÁRA.

INFO BOX

Kiadó:
Konami
Fejlesztő:
Silicon Knights
Hivatalos honlap:
http://www.konami.com/twinsnakes/
Megjelenés:
2004. március 26.
Tesztplatform:
GC

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■■

VÉLEMÉNY

\+

Nagyszerű, fordulatos történet, akciófilmeket megszégyenítő átvezető jelenetek, változatos akciók.

\-

Elég rövid, a kamera nem mozgatható.

PSX

PLATFORMOK

Játszd újra, Solid Snake! - adták ki a jelszót a Konaminál, majd elkészítették a talán legjobban sikerült Metal Gear epizód „kockás" remake-jét. A kor követelményeihez igazított grafikának köszönhetően még azok is élvezni



fogják az Twin Snakes-t, akik annak idején a PS1-es eredetivel már sok órát eltöltöttek.

A Metal Gear legalább annyira interaktív film, mint játék. A valós időben renderelt átvezető jelenetek bizony rendesen odavernek más játékok pre-renderelt mozijainak is, köszönhetően Ryuhei Kitamura japán akciófilmrendezőnek, a Silicon Knights grafikusainak, és a remek szinkronszínészeknek. A forgatókönyv pedig már az eredeti verzióban is elég csavaros volt, így most is ugyanazokra a fordulatokra számíthatunk.
A filmeket összekötő lopakodós-akciózós pályák egy az egyben a régi változatból lettek átemelve. Bár grafikailag szépen feltupírozták őket, egyszerűségük és méretük azért láthatóan a PS1 korlátaihoz lett igazítva. Nem mintha ez túlzottan zavaró lenne, legalább nem kell olyan sokat mennünk két mentéspont között. A főmenüben a New Game pontot választva indíthatunk új játékot. Kezdetben négy nehézségi szint van, az extrém fokozat ugyanis csak a játék végigtolása után választható. A végigjátszás a Normal fokozatról szól, de a többin is csak kisebb eltérések lehetnek az ellenfelek számában és viselkedésében. A következő lépés a radar választása, javaslom a kettes használatát. Az egyes túlzottan megkönnyítené a dolgunkat, radar nélkül viszont nagyon nehéz felmérni az ellenfelek helyzetét, mivel nem mozgathatjuk szabadon a kamerát (esetleg az FPS mód segíthet). Ha sikerült döntenünk, kezdődhet a kaland!

A dokk

Miután az intróban megcsodáltuk Snake búvártudományát, a földalatti kikötőben találjuk magunkat. Induljunk bal kéz felé, ahol egy vízszintesen futó csővezeték állja el az utat. Ha a codec csipogni kezd, fogadjuk a hívást (Start + A), hiszen hasznos tanácsokat kaphatunk, ráadásul ezek a párbeszédek sokat hozzátesznek a hangulathoz. Küsszunk át a



cső alatt (X), majd kanyarodjunk jobbra. A korláton vessük át magunkat (Y), így a csobbanással magunkhoz csalhatjuk az egyik őrt. Még mindig a peremen lógva haladjunk lassan jobbra, így mikor a katona

megáll vizsgálódni, pont mögé tudunk visszaugrani (Y újra). Lassan menjünk közel hozzá (csak enyhén döntsük meg az analóg kart), kapjuk el hátulról (A), és törjük el a nyakát (nyomogassuk az A-t gyorsan). A hullát húzzuk be a láda mögé (A nyomvatartva), majd rejtőzünk mi is oda, és figyeljük a másik őr mozgását (háttal a falhoz lapulhatunk, az R és L ravaszokkal kileshetünk, a C-karral pedig nézelődhetünk). Mikor a mit sem sejtő ellenség a terem közepén befordul jobbra, osonjunk utána, és intézzük el őt is hátulról. Vigyük be a nagy konténer mögé, hogy a szemközti felvonóból ne lehessen észrevenni. Menjünk a bal felső sarokba, ahol három szekrényt találunk. A baloldaliból szerezzük meg az M9-es altatópisztolyt, majd szaladjunk vissza oda, ahova holttestet rejtettük. Várjunk, amíg leér a lift egy újabb katonával. Figyeljük a mozgását a radaron, és cserkésszük be hátulról - akár puszta kézzel, akár a pisztollyal elintézhetjük (utóbbihoz: L, menüben M9 kiválaszt, A-val automatikusan céloz, A-t fölengedve lő; FPS módban célozni is lehet, érdemes a fejet választani). Rakjuk be alvó barátunkat a szekrénybe, majd gyorsan szaladjunk vissza a jobb alsó és a jobb felső sarokba az otthagyott ration-okért, aztán beugorhatunk a víz alá is, egy újabb tablettáért és az AP-szenzorért. Ha mindezzel kész vagyunk, irány a lift és a felszín.

Helikopter-leszálló

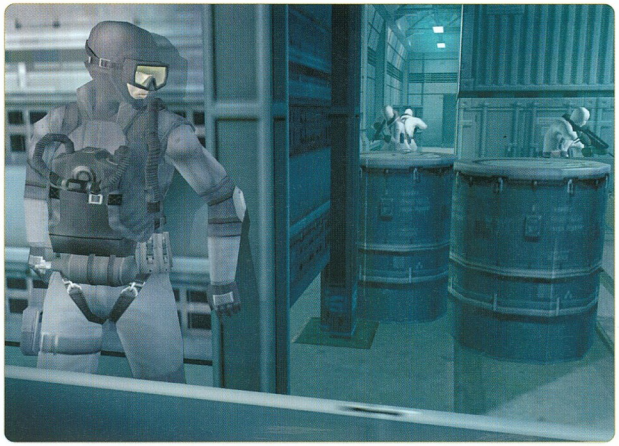
Induljunk bátran jobb kéz fele, majd fel, egészen a harmadik ládáig. E mögött rejtőzzünk el, majd kerüljünk az elhaladó őr mögé, és ártalmatlanítsuk az M9-essel. Irány balra, a teherautó hátuljáig. Ugorjunk fel a platóra (Y), és szerezzük meg a SOCOM-pisztolyt. Ha megvan, beszaladhatunk föntről a helikopter-leszállót pásztázó fények közé, felszedhetjük az elterelő gránátokat, és gyorsan visszavonulhatunk. A teherautótól balra egy őrt láthatunk félálomba merülten álldogálni a szellőzőnyílás előtt. Óvatosan cser-



késszük be, és küldjünk egy altatótöltetet az amúgy is álmos buksijába. Miután sikerült félrevonszolni, szabad az út a szellőzőnyíláson át a komplexum belsejébe.

Tank hangár

Kússzunk a szellőzőaknában, követve az előttünk szaladgáló patkányokat. A víz alatti részen ne álljunk meg, mert elfogyhat az oxigénünk. Mikor elértük a kivezető nyílást, várjuk meg, amíg az őr odébb áll, majd óvatosan szegődjünk a nyomába. Intézzük el a kábító pisztollyal, majd a jobb alsó sarokból szedjük össze a lőszert. A baloldali tank mellett osonjunk a másik őr mögé, és vonjuk ki őt is a forgalomból. Irány fel a lépcsőn, de



csak mikor a biztonsági kamera épp a szemközti falat pásztázza (figyeljük a radaron!). Fent menjünk körbe, hogy megtaláljuk a nyitott ajtót. Bent a kamerát kijátszva szerezzük meg a hőérzékelő szemüveget, majd hagyjuk el a szobát. Folytassuk utunkat a függőfolyosón, figyelve a sarokban működő megfigyelő berendezésre is. Ahol már nincs tovább út, szedjük össze a csaligránátot, majd irány vissza le a tankokhoz. A fenti falnál hívjuk le a liftet, szálljunk be, majd a bal oldali irányítópanelen válasszuk ki a B1-es szintet.

Zárkák

Menjünk végig a folyosón, amíg a létrához nem érünk. Mielőtt felmásznánk, kússzunk be a szellőzőnyíláson a hadtápért. Mivel előre nincs kiút, kénytelenek leszünk visszafókázni a létrához. Másszunk fel, majd előre ameddig csak lehet. A hosszú bejátszások után némi akció következik: a SOCOM-mal lőjük le a beáramló katonákat. Ha fogytán az életerőnk, csak használjuk a Ration-unkat. A harc és az újabb mozi végeztével gyűjtsük össze a helyszínen található cuccokat, majd térjünk vissza a lifthez. A B2-es szint következik.

Fegyverraktár

Itt lesz egy kis nyugink, de azért oda kell figyelni a rejtett csapdákra. A hőérzékelő szemüveggel könnyedén észrevehetjük a csapóajtókat a folyosókon. Szedjük össze a három nyitott szobából a lőszert, a C4-es bombákat és a kézigránátokat. A C4-el robbantsuk be a titkos szobákat a lift bal és jobb oldalán. Oda helyezzük a robbanószerkezetet, ahol a fal festése megváltozik - ezt legkönnyebben FPS módban (Z) vizsgálhatjuk meg. A bal alsó sarokban is találhatunk egy átrobbantható falszakaszt - ez vezet minket a következő helyszínre.

Fegyverraktár - déli szárny

Használjuk a maradék C4-et a falak átrobbantásához. Összesen kettő fog kelleni, hogy eljussunk az első főellenséghez.

Revolver Ocelot

A nagyszájú párbajhős legyűrése okozhat némi nehézséget, különösen a kellemetlen terepviszonyok miatt. A négyzet alakú szoba közepe - és a tűszként fogva tartott Baker - ugyanis komolyan be van drótozva, a szálak pedig jó adag C4-hez vezetnek. Kénytelenek vagyunk a szé-



leken maradni, így viszont Ocelot rendre elhúzza a csíkot, mire becéloznánk, kergethetjük körbe-körbe a végtelenségig. Azt javaslom, hogy e helyett álljunk meg az ajtónál, és célozzunk FPS módban átlósan keresztül a termen. Ocelot fel fog tűnni, mi pedig megpróbálhatunk minél több golyót beleereszteni a SOCOM-al, lehetőleg a fejébe. Az se baj, ha mellélövünk, és a falon végigfutó csövet találjuk el - az előtörő gőz forró pillanatokat szerez majd a kivénhedt cowboynak. Ha kiürül a hatlövetű, Ocelot félrevonul tölteni - ilyenkor szaladjunk le a kirobbantott falhoz, hiszen innen könnyű célpontot jelent majd nekünk. Mikor végzett, menjünk vissza az ajtóhoz, és kezdődhet az egész elölről. Mikor legyőztük, érdekes közjáték után megkapjuk az ajtót nyitó kártyát. Mielőtt használnánk, lépjünk kapcsolatba Meryllel a 140.15-ös codec frekvencián.

Fegyverraktár

Az ajtón keresztül az alagsor kettes szintjére jutunk vissza. Az új kulcskártyával kinyithatjuk a jobb alsó szobát. Odabent kapcsoljuk be a hőérzékelőt, hogy észrevegyük a lézersugarakat. Kússzunk át alattuk, és szedjük össze a

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

VÉGIGJÁTSZÁS

Előzmények

Az 1987-es első Metal Gear epizódban (platform: MSX, NES) Solid Snake-nek egy Dél-Afrika szívében található erőd-állam, Outer Heaven titkos fegyverét, az óriási robotot kell elpusztítania. Miközben végrehajtja feladatát, rájön, Outer Heaven irányítója nem más, mint a FOXHOUND vezetője, vagyis saját felettese, Big Boss. Solid legyőzi az árulót, aki azonban nem hal meg, hanem újabb terveket forral…

A '90-es Metal Gear 2-ben (platform: MSX) Big Boss létrehoz Zanzibáron egy új katonai diktatúrát, melynek célja, hogy háborúskodásba taszítsa az egész világot, így szolgálva a harcosok érdekeit. Solid Snake újra legyőzi a Metal Geart, megöli Big Boss-t, és ezzel megmenti a világot.

A Metal Gear Solid egy alaszkai nukleáris robbanófej szétszerelő bázison játszódik, ahol a FOXHOUND új speciális erői kapnak kiképzést. A probléma ott kezdődik, mikor a katonák váratlanul fellázadnak, és elfoglalják a bázist. A kormánytól Big Boss földi maradványait követelik, és ha nem kapják meg 24 órán belül, nukleáris rakétát fognak kilőni. Ezúttal is Solid Snake-re vár a feladat, hogy egyedül behatolva az ellenséges területre meghiúsítsa a terroristák terveit.

FAMAS rohampuskát, meg a hozzá való muníciót. Ugyanitt találhatunk egy kartondobozt is, ami jó szolgálatot tehet rejtőzködésnél. Menjünk ki, és elkerülve (esetleg diszkréten ártalmatlanítva) a két őrt látogassuk meg újra a fenti titkos szobákat is további FAMAS munícióért. Ezek után vissza is térhetünk a lifthez, és irány az 1-es szint.

Tank Hangár

Az alsó szinten egy őrt láthatunk járőrözni a tank körül, aki időről-időre jelentést ad le rádióján. Épp ezért nem tanácsos kivonni a forgalomból, hiszen hamar keresni kezdik társai. Inkább óvatosan osonjunk el balra, majd fel a lépcsőn, újra kijátszva a kamerát. Ezúttal már be tudunk menni rögtön az első ajtón balra, tegyük is meg: csaligránát lesz a jutalmunk. Folytassuk utunkat a függőfolyosón, és álljunk meg valahol a kanyar után. FPS módban láthatjuk, hogy egy katona járőrözik a szemközti ajtók előtt. M9-essel lőjük fejen, mikor megáll a folyosó felénk eső végén. Semmiképpen se bántsuk olyankor, mikor a kamera látóterében van! Ha sikerrel jártunk, induljunk tovább, egészen a jobb felső sarokig. Ebbe a szobába is be tudunk most már menni, így összeszedhetjük az aknadetektort és a bénító grá-



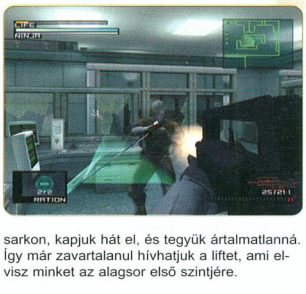
nátokat. Irány vissza le, majd a liftnél menjünk jobbra. A hangárajtó nyitva áll, de előbb a jobb felső sarokban lévő szobát vegyük szemügyre. Belépve azonnal váltsunk FPS módra, és az M9-essel lőjük fejen az őrt, mielőtt megfordul. Szedjük össze a csaligránátokat és a hangtompítót, utóbbit mindjárt fel is szerelhetjük a SOCOM-ra (L nyomva tart, silencer kiválaszt, L nyomva tart, SOCOM kiválaszt, kész). Most már bemehetünk a nyitott hangárajtón. Itt vegyük fel a hőlátó szemüveget, így könnyedén átjuthatunk a fel-le mozgó lézernyalábok között.

Kanyon

Használjuk az aknadetektort, és haladjunk fel-felé, elkerülve a szeretetcsomagokat. Mielőtt túl jól éreznénk magunkat a friss levegőn, egy újabb főellenség érkezik: Vulcan Raven, egy M1-es tank nyergében. Az ágyúja ellen csak egy dolgot tehetünk: zavarjuk össze csaligránáttal. Mikor sikerült ily módon elterelni a figyelmét, kezdjünk rendes gránátokat dobálni a jármű géppuskaállására. Ehhez menjünk egész közel a tankhoz, de próbáljunk mögötte maradni, nehogy legázoljon. Nem túl nehéz a küzdelem, lényeg, hogy mozogjunk sokat, helyezkedjünk jól, és időről-időre használjuk a csaligránátokat. Ha elintéztük mindkét gépágyúst, egy hármas szintű belépőkártyával a birtokunkban elhagyhatjuk a helyszínt.

Nukleáris fegyverraktár

Ezen a területen fegyvereink használata nélkül kell átjutnunk. Menjünk fel a baloldali rámpán, és szedjük össze a kaját. Irány vissza le, a kapuig, ami nincs egészen lecsukva. Mikor az őr elment előtte, és megáll a sarokban, küsszunk át alul, álljunk fel, és óvatosan induljunk balra a fal mentén. Ha elértünk a szekrényekig, ugorjunk be valamelyikbe, és várjunk. Hamarosan egy katona lépdel el előttünk. Mikor biztonságos távolságba ért, jöjjünk elő, és mászszunk fel a lépcsőn, majd egyazon lendülettel menjünk tovább a fenti folyosón. Ebben a rítmusban épp hátba tudjuk támadni az őrt a



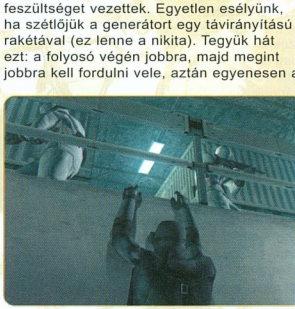
sarkon, kapjuk hát el, és tegyük ártalmatlanná. Így már zavartalanul hívhatjuk a liftet, ami elvisz minket az alagsor első szintjére.

Alagsor 1.

Menjünk balra, a folyosó végén lévő illemhelyig. Odabent épp egy katona ereszti le a fáradtolajat, de ez ne zavarjon minket az M9-es használatát illetően. Szedjük össze az újabb adag kaját (kaja a klotyóban, fúúú), majd menjünk ki. Rejtőzzünk el az oszlop mögött, és várjunk. Még mindig várjunk. Még egy kicsit. Na most jön a következő őr, aki szintén a toalett felé veszi útját. Mikor bemegy, kissé meg fog lepődni. Kövessük, és mielőtt ezen érzésének hangot is adhatna, ő is kábítsuk el egy jól irányzott lövéssel. Most már kifoszthatjuk a lenti irodahelységet, összeszedve a nikitát, a hozzá tartozó lőszert, és a többi utánpótlást. Menjünk vissza a lifthez, és nyomjuk meg az irányítópanel legalsó gombját.

Alagsor 2.

Balra lefele indulva egy elgázosított szobába jutunk, ahol ráadásul a padlóba magasfeszültséget vezettek. Egyetlen esélyünk, ha szétlőjük a generátort egy távirányítású rakétával (ez lenne a nikita). Tegyük hát ezt: a folyosó végén jobbra, majd megint jobbra kell fordulni vele, aztán egyenesen a



szemközti falig, amelyen egy félig nyitott üvegajtó van, ezen át, majd jobbra be a következő ajtón, itt pedig balra, egyenesen a generátorba. Egyedül az automata gépágyúk nehezíthetik meg a dolgunkat: ezek közül néhányat érdemes lehet felrobbantani 1-2 nikitával, mielőtt a generátorra mennénk. Figyeljünk arra, hogy miközben kormányozzuk, a lövedék nagyon belassul - ezzel időt is vesztünk, és könnyebb célpontot is nyújtunk, így érdemes gyorsan irányba állni, majd nem piszkálni az irányítókart. Figyeljünk a levegőnk állapotára, és ha fogytán van, menjünk vissza az előző szobába néhány slukkért. Ha a generátor felrobbant, kutassuk át a szobákat a középső folyosón, majd a baloldalon is. Találhatunk egy gázmaszkot, amit felvéve lassabban fogy el a levegőnk, így ritkábban kell visszamennünk felfrissíteni tüdőnket. Fontos lesz még a csaligránát, ezt mindenképpen keressük meg a generátorszobában. Ugyanitt némi ration-t is összeszedhetünk. Ha megvagyunk, folytassuk utunkat a jobb alul található ajtón keresztül. Hosszabb bejátszás következik, majd egy újabb boss-fight.

Ninja

Puszta kézzel kell megküzdeni vele, de ha nem riadunk vissza az aljas trükköktől, megkönnyíthetjük a dolgunkat. Személy szerint nem voltak aggályaim e téren, így rendre megbénítottam fürge ellenfelemet a csaligránátokkal, majd megpróbáltam minél több ütéstrúgást bevinni neki, míg össze nem roskadt. Egy idő után bekapcsolja a láthatatlanságot, de csak a vak nem veszi észre, hogy merre jár, így ez nem túl nagy előny neki. A teleportálgatással szintén a mi dolgunkat könnyíti meg, elég egyszerű néhány jól irányzott ütéssel fogadni ilyenkor. Ha mégis gond lenne, egy kis csalás: a jobb felső sarokban, egy monitor tetején egy Mario-figurát vehetünk észre. Lőjünk bele, hogy visszanyerjük életerőnket.

Legjobb a FAMAS-szal megsorozni, ha nem sajnáljuk a lőszert.
Győzelem esetén egy négyes szintű kulcs a jutalmunk, így indulhatunk is vissza a lifthez, majd egy szinttel feljebb.

Alagsor 1.

Játsszuk el újra a WC-s jelenetet, majd vegyük az irányt a női mosdó felé, ahol Meryl már vár ránk. Némi lelkizés után az újonnan szerzett ötös szintű belépőkártyával megcélozhatjuk a fenti ajtót, és a következő főellenséget.

Psycho Mantis

Elég beteg ember lehetett, aki ezt a harcot kitalálta... Kezdődik ott, hogy természetfeletti képességekkel megáldott barátunk, mentális erejét bizonyítandó megkér minket, hogy tegyük a földre a kontrollert, és ő majd telekinézissel mozgatja. Mozgott is a szerencsétlen, bár ez nekem inkább a rumble force munkájának tűnt... Ezután olvas a gondolatainkban is (vagy a memóriakártyánkon?) megemlítve, ha a Zeldával, a Mario Sunshine-nal, a Smash Bros'-szal, vagy az Eternal Darknesszel játszottunk. Bármennyire is úgy tűnik, ezek nem öncélú mutatványok, sokkal inkább tippek. Mantist ugyanis nem tudjuk megsebezni, hiszen előre látja minden gombnyomásunk. Hogy túljárjunk az eszén, dugjuk át a kontrollert egy másik portba - így ellenfelünk meg lesz lőve, a szó szoros és átvitt értelmében egyaránt. Kerülgessük el a tűzlabdáit, majd amikor mindenféle tárgyakat kezd reptetni, feküdjünk a földre, és onnan lőjük. Mikor Merylt próbálja ellenünk felhasználni, használjuk a kábító gránátot. Ha végzünk, megnyílik egy rejtekajtó, melyen tovább is mehetünk.

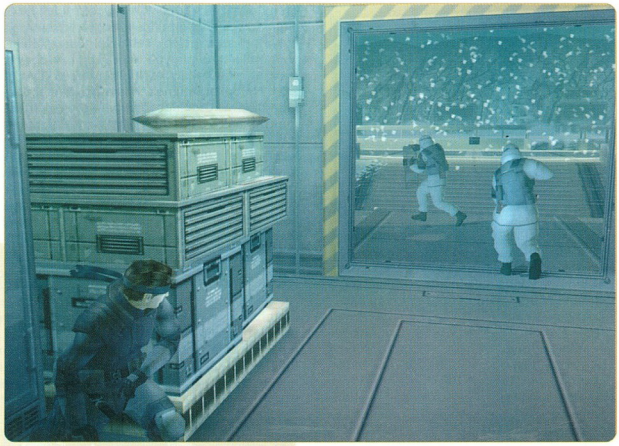
Barlangok

Elöször a jobb oldali utat válasszuk, itt némi muníciót és kaját szedhetünk fel. Menjünk vissza a bejárathoz, majd fel a falig. Kússzunk át alul. A farkasokat intézzük el az M9-cel, miközben folytatjuk utunkat a föld alatt. Ahol nem vezet tovább az út, át tudunk kúszni a fal alatt, így előbb-utóbb megérkezünk Merylhez, és elhagyhatjuk a helyszínt.



Földalatti átjáró

Kövessük társunk lábnyomait az aknamezőn. Egyszer azért érdemes elhibáznunk a lépést, ugyan fájdalmas élményben, de annál jóval kellemesebb látványban lesz részünk! Átérve egy mesterlövész vesz tűz alá minket. Meryl megsérül, nekünk pedig egyetlen esélyünk, ha visszamegyünk egy távcsöves puskáért a fegyverraktárba.



Visszaút

Barlangok -> Atomraktár Alagsor 2 -> Atomraktár földszint -> Kanyon -> Tank Hangár -> B2-es szint az útvonal. A kanyonban ezúttal kamerák és járőrözö katonák vannak, de bal oldalt könnyen elosonhatunk. A fegyverraktárban viszont kénytelenek leszünk legalább azt az őrt elintézni, aki a bal középső szoba előtt sétálgat. Legegyszerűbb szerintem mind a hármat likvidálni. A raktárhelységben kússzunk át a lézersugarak alatt, és szerezzük meg a PSG1-et.
Irány egészen vissza a földalatti átjáróig, ahol Merylt hagytuk.

Sniper Wolf

Merylt már nem találjuk itt, ellenben Sniper Wolf, a dögös mesterlövész még mindig ránk vadászik. Vegyünk be pentazont, hogy megszűnjön kezünk remegése, majd pásztázzuk távcsöves puskánkkal a felső erkélyt. Wolf a fedezékek mögül fog előtünni, ilyenkor próbáljunk gyorsabbak lenni nála, mert a találatoktól teljesen félrelökődik fegyverünk csöve, és kezdhetjük elölről a célpontkeresést. Jó reflexekkel olyankor is eltalálhatjuk ellenfelünket, mikor egyik fedezéktől a másikig szalad. A tűzharc végeztével menjünk végig az átjárón, szedjük össze a baloldalt és az alsó erkélyen található cuccokat, majd induljunk az ajtó felé. Mozi következik.

Kínzás

Elérkeztünk ahhoz a ponthoz, ahol befejezést választhatunk. Ha ellenállunk Revolver Ocelot kínzásának (vagyis kitartóan nyomkodjuk az A gombot), Meryl életben marad, és a játék végén egy bandana lesz a jutalmunk. Ha beadjuk a derekunkat (megnyomjuk a Start + A-t), Meryl meghal, és az utolsó pályán Otacon lesz a társunk. Ez esetben megkapjuk a végén a doktor láthatatlanná tevő ruháját is, ami komoly segítséget jelenthet az újabb végigjátszások alkalmával. Én ezzel együtt is a csajt választottam ...
A kínzás után egy cellába kerülünk. Hívjuk Otacont a codec-en, ő pedig meglátogat minket, miközben az influenzás őr a klotyóban dekkol. Hatalmas segítség gyanánt egy zsepit, egy üveg ketchupot és egy hatos szintű kulcsot kapunk tőle (ne örüljünk, utóbbi nem nyitja a zárka ajtaját...). Mielőtt az őr visszajönne, feküdjünk a földre, és használjuk a paradicsomszószt. Ne mozduljunk, hogy a strázsa bejöjjön - innen már szabad az út. Ha nem vagyunk elég gyorsak, a katona észreveszi a trükköt, és jót röhög magában. Ekkor ki kell bírnunk a további kínzásokat is, amíg egy rejtélyes megmentő segítségünkre nem siet.
Menjünk át a kínzószobában, ahol felszedhetjük cuccainkat. A kamerát kijátszva hagyjuk el a helyiséget, és induljunk a lifthez. Emelkedjünk fel a hangárba, majd újra át a kanyonon, egészen a nukleáris fegyverraktárig.

Maradj láthatatlan!

A Metal Gear Solidban fő fegyverünk az észrevétlenség. A felső sarokban, a radar alatti felirat mutatja, hogy mennyire keltettük fel az őrök figyelmét.
Normál mód: amíg ezt látjuk, az őrök követik kijelölt útvonalaikat, vagy ragaszkodnak posztjukhoz. Figyeljünk, hogy ne kerüljünk látóterükbe, illetve ne csapjunk zajt a közelükben, mert olyankor gyanút fognak, és elkezdik keresni a zörej forrását.
Alert mód: ha észrevesz egy őr, és sikerül riadóztatni a társait, nem sok esélyünk marad. Felvehetjük velük a harcot, bár ennek nem sok értelme van - inkább próbáljunk megszökni előlük, és elrejtőzni valahol.
Evasion mód: mikor a riadóztatott katonák elvesztenek szem elől, elkezdik átkutatni a helyszínt. Leginkább csak a szekrényekbe bújva van esélyünk ilyenkor, de gyakran oda is benyitnak, újabb riadót idézve elő...
Caution mód: ha valami gyanúsat észlel egy őr (lábnyom, hang, esetleg a szeme sarkából meglát minket mozogni), céltudatosan keresni kezd, akár letérve addigi útvonaláról is. Ezt néha fel is használhatjuk, hogy magunkhoz csalogassuk őket. Az Evasion mód után egy darabig minden katona ebben az óvatos állapotban marad, ilyenkor nem érdemes előbújni a rejtekhelyünkről, amíg a radar alatt látható csík el nem fogy, és vissza nem tér a normál állapot.



Itt érdemes először a B2-es szintre menni, hiszen az elgázosított irodahelységben már ki tudjuk nyitni a legalsó szobát is, az igen hasznos golyóálló mellényt téve magunkévá. Innen irány a B1 szint, ahol szintén új ajtók nyílnak meg előttünk. Mindenképpen szedjük össze, és használjuk is a gyógyszert, hiszen megfáztunk, míg félmeztelenül üldögéltünk a cellánkban. Egy szipogó titkosügynök pedig nehezen lehet a rejtőzködés mestere...
Ha végeztünk, irány Psycho Mantis szobája, majd a barlangok. A zsebkendőt érdemes a kezünkben tartani itt, hiszen Sniper Wolftól származik, így szaga jótékony hatással van a farkasok idegrendszerére (magyarul nem támadnak meg minket). Ezúttal a földalatti átjárón gond nélkül átjuthatunk, csakúgy, mint az ajtón, amely a kommunikációs toronyba vezet.

Kommunikációs torony A

Menjünk végig a folyosón, majd be az ajtón. Itt elkerülhetetlenül riadóztatjuk az őrséget. Gyorsan kapjuk fel a kötelet meg a bénító

Titkok

Ha nem adjuk be a derekunkat a kínzásnál, a játék végén jutalmunk egy Bandana, amely kifogyhatatlan lőszerhez juttat minket.
Ha megtörünk, még jobb ajándékot kapunk (igaz, Meryl élete árán): Otacon nekünk adja láthatatlanná tevő ruháját.
Ha kétszer végigjátsszuk a játékot, egyszer egyik, másodszor a másik befejezéssel, új ruhákban csodálhatjuk majd meg hőseinket.
Próbáljuk meg a codec-en hívogatni Mei Linget, de sose mentsünk. Egy idő után kicsit ideges lesz a kislány ...
Vegyük elő a cigit, és hívjuk fel Naomi Cambellt, ha akarunk egy meggyőző előadást hallani a dohányzás káros hatásairól.
Mikor a játék elején a DARPA főnök cellája felé kúszunk, láthatjuk Merylt felülléseket végezni a cellájában. A bejátszás után ne előre, hanem visszafele haladjunk, így megint megnézhetjük újabb gyakorlatok közben.
Ezt ötször eljátszva még néhány ruhadarab is lekerül a lányról...
Mikor a Nuke Building B2-es szintjén kell találkoznunk Meryllel, próbáljunk beosonni mögötte a női WC-be, mielőtt becsukódna az ajtó, kellemes meglepetésben lesz részünk!
Ha hátulról fogjuk rá a pisztolyt egy katonára, megáll feltartott kézzel. Gyorsan kerüljük meg, és szemből célozzunk FPS módban a fejére vagy a csípőjére. A katona könyörögni kezd, és reszket, mindenféle tárgyakat, vagy éppen dögcédulát elszórva. Az összegyűjtött dögcédulákat a Special menü Dog Tags pontja alatt nézegethetjük meg.
Ha az elkábított katonákat felemeljük (A), majd letesszük, munició vagy kaja eshet ki ruhájukból.

gránátokat, és kezdjünk el lépcsőzni felfele. Nem árt felvenni a páncélt, hogy csökkentsük a bekapott golyók sebzését. A mögöttünk jövő őrökkel ne nagyon törődjünk, inkább csak az előttünk állókat lőjük le a FAMAS-szal. Ha bekerítenének, használjuk a kábító gránátot. Mikor a lépcső véget ér, egy létrán másszhatunk fel a tetőre. Fönt a mozizás után használjuk a kötelet, és ereszkedjünk le a külső falon. Liquid Snake a Hind-del próbál zavart kelteni, de nem nagyon sikerül neki. Lent egy hidat láthatunk, mely a másik toronyba vezet át. A túloldalt három katona őrködik, őket legegyszerűbben a nikitával intézhetjük el. Menjünk át a másik toronyba.

Kommunikációs torony B

A tetőtérben vegyük fel a Stingert és a hozzá tartozó rakétákat, majd menjünk be a lépcsőházba. A lift látszólag nem működik, a felfele vezető út pedig le van zárva. Induljunk hát lefele. Sajnos nem jutunk sokáig, hiszen a lépcső le van szakadva. Irány vissza a lifthez, ahol Otaconnal futunk össze.



Miközben ő megpróbálja megjavítani a felvonót, mi menjünk föl az ezúttal már járható lépcsőházban. Egyes szinteken automata gépágyúkat találunk, ezeken használjuk a csaligránátot, ha van nálunk. A fölső szinten szedjünk össze mindent, majd menjünk ki a tetőre.

Hind

Újabb főellenség, ezúttal a már korábban is látott helikoptert kell legyőznünk. Használjuk a Stingert, körülbelül szemmagasságban kell vele célozni. Próbáljuk középen tartani a célpontot, így előbb-utóbb pirosra vált a célkereszt, jelezve, hogy be van fogva a madárka. Ilyenkor aztán tüzeljünk hamar, majd kezdjük az egészet elölről. Mikor Liquid rakétákat lő ránk, tegyük el a Stingert, és ugorjunk félre. Nem igazán nehéz ez a boss-fight sem. Dolgunk végeztével menjünk vissza a lifthez, amely rejtélyes módon megjavult. Lefele menet négy rejtőöltözetet viselő katona támad ránk. Intézzük el őket (a gránát megteszi a hatását), és szálljunk ki a földszinten. Lent szedjük össze a muníciót, majd menjük ki az ajtón.

Sniper Wolf

Újabb mesterlövész-párbaj következik. Nagyon könnyű a harc, csak használjuk a pentazont, és végig kövessük ellenségünk mozgását a fegyver távcsövén keresztül. Mikor a fák mögül kitekint, rögtön lőjük fejbe. Rohangászás közben szintén sikerülhet elkapnunk. Nem kell nagy ügyesség, hogy sebesülés nélkül abszolváljuk ezt a küzdelmet.

Olvasztó

A következő helyszínen menjünk le a rámpán, majd be az ajtón. Rejtőzzünk el a láda fal felől oldalán, és várjuk meg, amíg az őr hátat fordít nekünk. Osonjunk mögé, és lőjük fejbe az M9-essel. Menjünk végig a fenti platformon, és szedjük össze a kábító gránátokat. Vissza az alsó platformra, amelynek a végén a falhoz lapulva, és egyben lehajolva tudunk átjutni a túloldalra. Menjünk le a lépcsőn, intézzük el az őrt, és mehetünk is a következő szobába.

Teherlift

A liftet az irányítópultnál állva az Y-al indíthatjuk el. Lefele menet négy katona támad ránk, ezúttal is javaslom a gránát óvatos használatát. Lent cselezzük ki a kamerát, és menjünk át a jobboldali liftbe. Újabb ereszkedés következik. Alul nézzünk szét az oldalsó ládák mögött, majd irány a következő szoba, ahol valaki már vár ránk.

Vulcan Raven

Drabális ellenfelünk golyószórójával szemben esélyünk sincs, próbálkozzunk inkább hátulról. Eleinte a távirányítású rakétákkal Raven hátába tudunk kerülni, ám egy idő után begyorsít a lelkem. Ekkor próbáljunk taposóaknákat elhelyezni szokásos útvonalain, vagy tegyünk le C4-et, csaljuk rá, és robbantsuk fel. Mikor legyőzzük, egy 7-es szintű belépőkártyát ajándékoz nekünk.

Északi raktár

A folyosó közepén két csapdát fedezhetünk fel a hőlátó szemüveggel, ezeket próbáljuk elkerülni. A szobában két őr van: egyik a hídon járőrözik, másik a felső platformon figyel. Elég nehéz riasztás nélkül elbánni velük, viszont könnyen átszaladhatunk a szemközti ajtóhoz, amely átvezet minket a következő helyszínre, megszüntetve ezzel a riasztást.

Földalatti bázis

Végre élőben is megcsodálhatjuk a Metal Geart, nagy öröm. Jobb és bal kéz felől is egy-egy lépcső visz le, itt némi kaját és muníciót találhatunk. Jobb szélen egy lépcső felfele is visz, ezen menjünk fel, figyelve a járőröző katonára. Mindenképpen kapjuk el, csakúgy, mint a felső szint bal oldalán működő társát. Ha ez-



zel megvagyunk, balról közelítsük meg az irányítószobát, és figyeljük a mozit. Miután sikeresen ledobtuk a PAL kulcsot, másszunk le érte. Én a bal alsó sarokban, a vízben találtam meg, de előfordulhat, hogy a bal fölül szaladgáló patkány eszi meg. Ilyenkor tegyünk le egy aknát a lyuk elé, majd menjünk kicsit távolabb, amíg a

rágcsáló rá nem szalad. Ha megvan a kártya, siessünk vissza az irányítóterembe. Mielőtt bemegyünk, dobjunk be egy csaligránátot az ajtón. A PAL kártyát helyezzük a baloldali laptopba, majd újabb csaligránát használatával menjünk ki. Most le kell hűteni a kulcsot, szóval menjünk vissza abba a terembe, ahol Vulcan Ravennel küzdöttünk. Vegyük elő a kártyát, és az öröket elkerülve mászkáljunk itt addig, amíg színe kékre nem vált. Ezután újra az irányítóteremben kell mennünk, hasonlóan mint az előbb, csak a középső gépbe kell beolvastatni a kulcsot. Harmadik a forró verzió lesz, ehhez egészen az olvasztóüzemig kell visszaszambáznunk. Itt a bejárattal szemközt egy gőzvezetékekkel teli szobát találunk, amelyben álldogálva egy idő után piros lesz a kártya. Megint csak vissza kell térnünk a Metal Gearhőz, és használnunk az utolsó kulcsot. Most már nyugodtan vállon is veregethetjük magunkat: sikerült aktivizálnunk a terroristák legfőbb fegyverét. Ügyes voltál, Snake…

Metal Gear

Szerencsére Otacon ismeri a robot gyenge pontját, hívjuk hát fel egy kis bájcsevegésre. Mint kiderül, a bal vállánál lévő kör alakú szenzort kell lőnünk, hogy megvakítsuk a gépet. Szaladgáljunk körbe, használjuk a Stingert (nem is kell megvárni, amíg befogja a célt, így egymás után több találatot is bevihetünk), és ugráljuk el a ránk lőtt rakéták és lézernyalábok elől. Nem túl nagy ügy. Miután (némi segítséggel) hatástalanítottuk a robot érzékelőit, Liquid kénytelen kinyitni a vezetőfülkét. Innentől kezdve egyértelmű az újabb célpont, szóval folytassuk, amit elkezdtünk.

Liquid Snake

A végső párbajt puszta kézzel kell megvívnunk. Ne menjünk túl közel ellenfelünkhöz, inkább biztonságos távolból üssük-rúgjuk. A lerohanós támadása sokat sebez, ez elől mindenképpen térjünk ki, vagy ha elég közel vagyunk, egy jól irányzott ütéssel is megállíthatjuk. Figyeljünk az időre is, mert az időzített bombán ketyeg az óra…

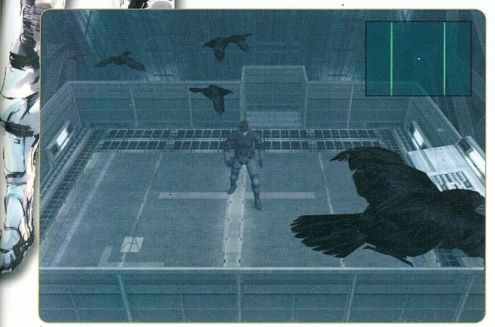


Menekülés

Kövessük Merylt, majd miután a biztonsági kamera észrevett, szedjük fel a kaját, és rejtőzzünk el a dzsip mögé. Mikor végre sikerül Merylnek beindítani az autót, ugorjunk be a gépágyú mögé, váltsunk FPS módba, és lőjük szét a hordókat az ajtó bal oldalán. Ütközben még néhányszor elakadunk, ilyenkor is mindig a hordókat célozzuk. Mikor Liquid üldözőbe vesz minket a másik dzsippel, próbáljuk folyamatos tűz alatt tartani, hogy ne tudjon lőni ránk. Hamarosan kiérünk a bázisról, és ezzel vége, élvezhetjük a tanulságos zárómozit. Mindenképpen várjuk meg a stáblista végét is, egy kis meglepetésben lehet ugyanis részünk.

Immortal

A tesztpéldányt a Gamepark biztosította számunkra.



CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK
ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

EREDETI! BONTATLAN, ORIGINÁL!

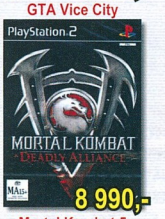
A LEGJOBB JÁTÉKOK ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

PLAYSTATION 2 játékok

.hack/infection*.....Jön
Activision Anthology.....4 990
Age of Empires 2.....9 990
Aliens vs Pred. Extinct'n 14 990
Antz Racing.....5 990
Backyard Wrestling.....5 990
Bad Boys 2.....14 990
Baldur's Gate: Dark Alli....6 990
Baldur's Gate: DA. 2.....14 990
Battlestar Galactica.....15 990
Big Mutha Truckers.....5 990
Bionicle.....10 990
Bombastic.....10 990
Buffy: Chaos Bleeds.....15 990
Burnout.....5 990
Burnout 2: Point of Imp....8 990
Castlevania.....17 990
Cell Damage Overdrive 4 590
Champions of Norrath*.....Jön
Chess Challenge.....4 590
Club Football: Real M.....5 990
Colin McRae Rally 3.....7 490
Colin McRae Rally 04.....15 990
Crash Bandicoot.....6 990
Crash Bandicoot Nitro....12 990
Crazy Taxi.....8 990
Dalmatians 3.....4 590
Dark Angel.....6 990
Dead Or Alive 2.....8 990
Deus Ex.....6 990
Devil May Cry.....7 490
Devil May Cry 2.....7 490
Dinosaur Adventure.....4 590
Downhill Domination.....15 990
Dragonball Z Budokai.....7 990
Dragonball Z Budokai 2..12 990
Drakan.....5 990
Enter the Matrix.....Akció
Euro 2004*.....Jön
European Tennis Pro.....4 590
F1 Career Challenge.....3 990
Fallout: Brotherh. of Steel*..Jön
Fast and Furious*.....Jön
FIFA 2003.....7 490
FIFA 2004.....14 990
FIFA 2004+T. Club 2004 .16 990
Fight Night 2004*.....14 990
Final Fantasy X.....8 990
Final Fantasy X-2.....15 990
Flipnic.....8 990
Forbidden Siren.....16 990
Ford Racing 2.....9 990
Formula One 2003.....16 990
Freedom Fighters.....14 990
Getaway.....5 990
Ghost Hunter.....16 990
Gladiator: Sword of V.....15 990
Gladius.....15 990
Go Go Copter.....5 990
Gran Turismo 3.....5 990
Gran Turismo 3A: 2002....9 990
Grand Prix Challenge.....6 990
Grand Theft Auto 3.....9 990
GTA Vice City.....9 990
GTA 3 + Vice City.....16 990
Gundam.....2 990
Gyűrűk Ura: Király v. 14 990
Half-Life.....6 990
Harry Potter 1 Next Gen. 14 990
Harry Potter 2.....14 990
Harry Potter 3: Azkaban*14 990
Harry Potter: Kviddics ...14 990
Haunted Mansion*.....12 990
Hitman 2.....7 490
Hitman Contracts*.....Jön
Hulk*.....6 990
Hunter the Reckoning W..5 990
I-Ninja.....16 990



GTA Vice City



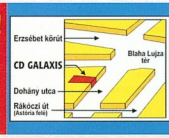
Mortal Kombat 5



Tekken 4

ICO.....7 990
Indycar Series.....4 990
Italian Job L.A. Heist.....16 990
Jak and Dexter.....8 990
Jak 2: Renegade.....17 990
J. Bond: Agent Under F....7 490
J. Bond: Nightfire.....7 490
J. Bond: Everything or n14 990
Judge Dredd.....5 990
Kill.switch.....16 990
Kingdom Hearts.....5 990
Legend of Hercules.....4 590
LMA Manager 2004.....14 990
Lord of the Rings (Viv.)....6 990
Lord o.t. Rings: Two T. ...7 490
Mace Griffin Bounty H.....5 990
Mafia*.....Jön
Manhunt.....16 990
Max Payne.....9 990
Max Payne 2.....16 990
Maximo vs Army of Zin ..14 990
Medal of Honor Frontline .7 490
Medal of Honor Rising S 14 990
Men In Black 2 Alien Esp .7 990
Metal Gear Solid 2.....9 990
Metal Gear Solid 2 Sub...17 990
Midnight Club 2.....16 990
Midway Arcade Treas.....7 990
Mission Imposs. Op Sur...6 990
Mortal Kombat 5.....8 990
Motor Mayhem.....7 990
Motorsiege.....4 590
Mummy Returns.....6 990
NBA 2004.....14 990
Need for speed Underg..12 990
NHL 2004.....14 990
NHL Hitz Pro.....14 990
No One Lives Forever.....6 990
Onimusha 2.....7 490
Pitfall.....12 990
Play It Pinball.....4 590
Pride.....4 990
Primal.....16 990
Prince of Persia SoT.....15 990
Pro Evolution Soccer 2 ...9 990
Pro Evolution Soccer 3 ..17 990
R: Racing Victory*.....14 990
Racing Simulation 3.....3 990
Rainbow Six 3*.....14 990
Ratchet and Clank.....5 990
Ratchet and Clank 2.....16 990
Rayman Revolution.....5 990
Red Faction.....6 990
Resident E. Dead A.+C ...12 990
Resident E: Code Ver. X...7 490
Return To Castle Wolf. ...12 990
Richard Burns Rally*.....Jön
Riding Spiris 2*.....14 990
Road Rage 3.....4 990
Road Trip Adventure.....4 590
Rolling.....5 990
Scorpion King.....6 990
Seek and Destroy.....4 590
Silent Hill 2 - Director's ...9 990
Silent Hill 3.....17 990
Simpsons Hit & Run.....9 990
Sims*.....7 490
Sims Bustin' Out.....14 990
Smackdown Shut You M..7 490
Socom*.....5 990
Socom 2.....16 990
Sonic Heroes.....17 990
Soul Calibur 2.....14 990
Spawn Armageddon.....14 990
Spiderman.....7 490
Splinter Cell.....7 990
Spy Hunter 2*.....16 990
Spyro Enter the Dragonf..8 990
SSX Tricky.....7 490
SSX 3.....14 990
State of Emergency.....7 990
Stuntman.....9 990
Superman.....2 990
Tekken 4.....5 990
Terminator 3.....5 990
This Is Football 2003.....5 990
This Is Football 2004*.....16 990
Time Crisis 3.....17 990
Timesplitters 2.....6 990
Tom Clancy: Jungle St....9 990
Tomb Raider: Angel of D12 990
Tony Hawk's: Undegr.....15 990
Total Club Man. 2004.....12 990
Total Immersion Racing...5 990
True Crime Str. of L.A....12 990
Underworld.....6 990
Unlimited Saga.....12 990
Van Helsing*.....Jön
Virtua Fighter 4 Evolut. ..17 990
V-Rally 3.....9 990
Wakeboarding Unleas.....4 990
Way of the Samurai 2 ....14 990
Whirl Tour.....4 990
Wrath Unleashed.....14 990
WRC 2.....5 990
WRC 3.....16 990
Worms 3D.....17 990
XIII.....15 990

CSOMAGKÜLDÉS!
479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 990 Ft / csomag,
19 000 Ft felett INGYENES



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

www.galaxisnet.hu
AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
* Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók.

CHAMPIONS OF NORRATH: THE REALMS OF EVERQUEST

AVAGY HOGYAN KÉSZÍTSÜNK ÚGY BALDUR'S GATE FOLYTATÁST, HOGY VALÓJÁBAN EGY TELJESEN ÚJ JÁTÉKOT KREÁLUNK, AMELY RÁADÁSUL MÉG TÚL IS SZÁRNYAL MINDEN HASONLÓ PRÓBÁLKOZÁST ...



INFO BOX

Kiadó:
Sony Online Entertainment / Ubisoft
Fejlesztő: Snowblind Studios
Hivatalos honlap:
http://championsofnorrath.station.sony.com/
Megjelenés:
2004. május 14.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

A műfaj rajongói most a mennyországban járhatnak, megkapták a stílus jelenlegi legjobbját.

–

A talán a történet lehetett volna egy icipicit jobban kidolgozottabb. A nem rajongóknak talán kicsit már sok lesz az ilyen stílusú játék mostanság.

PLATFORMOK

A Diablo nagy sikert aratott először számítógépeken, majd később a konzolok világában is, így nem csoda, hogy az amúgy is népszerű RPG-műfaj eme közérthetőbb vállfaja - mely már inkább átmenet az akcióműfaj felé -, igen



népszerű lett. Az egyik legjobb játék, amit ebben a stílusban kezünkbe vehettünk, az a Baldur's Gate: Dark Alliance volt, amely azt hiszem rengeteg ember szívébe lopta be magát fantasztikus grafikájával, roppant hangulatos játékmenetével. Most az a furcsa helyzet állt elő, hogy megérkezett a játék folytatása, de azt már nem az eredeti brigád csinálta, ők a Champions of Norrath-t hozták tető alá, amelynek stílusa kísértetiesen hasonló. Olyannyira, hogy aki megnézi a játékot, az bizony ha nem tudná miről van szó, akkor kapásból rávághatná, hogy a BGDA egy újabb folytatásáról van szó. Ilyenkor akaratlanul is jön a kérdés, hogy melyik akkor a jobb, melyiket érdemes beszerezni. Hogy ne nekem kelljen eldöntenem a kérést, azt mondom mindkettőt, hiszen két remek játékkal van dolgunk, a stílus rajongóinak pedig egyenesen mindkettő kötelező. Talán készítők nagyobb konzolos játékfejlesztői tapasztalata a Norrath mellett szól, valamint az, hogy a nemzetközi sajtóban mindenhol ezt hozták ki győztesnek, hacsak hajszállal is.

A játék egyébként teljes egészében az Everquest világában játszódik, fantasztikusan szép helyszíneken kalandozhatunk. Kezdetben egy erdőben indulunk, de lesz majd trópusi sziget, vízparti falu, fagyos hómező, lávával telített föld alatti rendszer, valamint mennyország és pokol. A muzsika is fülbemászó, szóval a hangulattal egyáltalán nincs gond. A kezelőfelület barátságos, könnyen megtanulható sőt a veteránoknak már ismerős is lesz. Szerencsére a játékmenet is lebilincselő, az emberben benne van, hogy jaj még ezt a kis részt megcsinálom, aztán megyek aludni, de a vége úgyis az lesz, hogy karikás szemekkel (esetleg késve is) jelenünk meg a suliban avagy a melóhelyen. Az igazi móka, hogy több játékos módra is van lehetőség, egyrészt otthon multitap segítségével akár négyen is egy képernyőn, viszont az igazi móka az internetes verzió, ez azonban sajnos csak keveseknek adatik meg, ugyanis jelenleg hazánk-



ban még nem üzemel ez a szolgáltatás. A karaktereink szerencsére használhatóak mind a multi, mind a single player módokban is, úgyhogy ezt oda-vissza kamatoztatni tudjuk, karakterünk tápolása mindenképp jót fog tenni. Mi most itt elsősorban az egyjátékos módozathoz szeretnénk segítséget adni egy végigját-

szás képében, de nézzük át röviden, címszavakban az induláshoz szükséges legfőbb tudnivalókat, hogyan tudjuk karaktereinket felépíteni, és mit kell tudni az irányításról. Vágjunk hát bele!

Választható fajok

Mindegyik fajból választható mindkét nem, de ennek inkább csak lélektani jelentősége van, a játékot nem fogja befolyásolni.

- **Barbarian Warrior**
„Megyek oszt' ütök" típusú karakter. Nem az eszéről híres, viszont közelharcban igen jó. Mindenféle fegyvert tud használni, de varázsolni nem nagyon. A manaszintje is az ütések bevitelekor töltődik, magától nem.

- **Wood Elf Ranger**
Ideális karakter, mert a közelharchoz is konyít és az íjjal mesterien bánik. A kettő között egy gombnyomással váltogathatunk.

- **High Elf Cleric**
Közelharc és varázslat, amiben jeleskedik. Csak blunt fegyvereket (buzogány, bunkó) képes használni, viszont remek támadó és védekező varázslatai vannak. Gyógyítani is tud.

- **Dark Elf Shadowknight**
Szintén közelharc- és mágia-specialista, de inkább az elsőre fekteti a hangsúlyt. A Barbarian mellett ez az osztály használhat még kétkezes kardot (amely talán a leghatékonyabb fegyver). Ezentúl képes hatékony varázslatokra, például halottak feltámasztására, csontvázak megidézésére.

- **Erudite Wizard**
A varázslatok nagymestere, szinte mindent ezzel intéz. Inkább messziről hatékony, mert fegyveres harcra képes ugyan, de nem erős benne, pajzsot például nem használ. Képes kisebb csoportokat is elintézni.

ÉRDEKESSÉGEK

Az online RPG-k manapság nagyon népszerűek világszerte, sokan azonban túlságosan is komolyan veszik a dolgot és minden pénzüket, sőt egészségüket is feláldozzák a játék érdekében.

Fejlesztési pontok

A karakterek kreálásánál és később a szintlépésekkor, az RPG-khez hasonló módon, szabadon szétosztható fejlesztési pontokat kapunk. A tulajdonságok, amelyeket ezzel fejleszthetünk, a következők:

- **Strength**
Ez határozza meg, hogy a karakterünk mekkora súlyt képes magával vinni, valamint a támadás mértékét a közelharcban, vagyis, hogy amikor csapunk, az mennyire „fáj" az ellenfélnek.

- **Intelligence**
A mana, vagyis a varázslathoz szükséges erő mértékét és a növekedésének a mértékét jelöli.

- **Dexterity**
Emberünk pontosságát határozza meg a harcok során mind a közeli, mind a nagy hatótávolságú harcokban. Továbbá ettől függ az utóbbiak (nyilak, dárdák) sebzési mértéke is.



- **Stamina**
Az energiánk mértéke függ tőle, valamint annak visszanövekedési mértéke, miután bekaptunk egy pár sebet.

Fegyverek

A választék mondhatni az ilyenkor szokásos, de azért tekintsük át miből is áll össze. Alapvetően két fő csoport van, a közelharcra és a nagy hatótávolságra alkalmas fegyverek. Az előbbi csoportba tartoznak a Slashing Weapon kategória, vagyis a különböző kardok, kések, török, szablyák, stb., valamint a Blunt Weapon is, ezek a buzogányok, bunkók, kalapácsok, stb. A második csoportot alkotják egyrészt a klasszikus értelemben vett fizikai fegyverek, úgy mint íjak, dárdák, de ide sorolhatjuk a varázslók nélkülözhetetlen segédeszközeit, a botokat is, noha ezeket nem feltétlen személyes kontaktusra fogjuk használni. Bárhogy is választunk, figyelembe kell



vennünk a választott karakterosztály képességeit és annak megfelelően választani fegyvert, hisz mindegyikük másban jeleskedik.

Speciális sebzések

A következőkben nézzük meg a speciális sebzési módokat, amelyek nem csak varázslatok formájában, de fegyver upgrade gyanánt is elérhetőek.

- **Lightning**
Villámlás, amely lelassítja az áldozatot, valamint a támadás sebességét is.

- **Ice**
Az ellenfelünket fagyaszthatjuk meg vele. Szintén lelassítja az áldozatot, valamint a támadás sebességét is

- **Fire**
Nem lassít, mint az előzőek, viszont nagyon hosszan hat. Ha valaki lángra kap, akkor egy darabig nem szabadul.

- **Poison**
Mérgezés. Az előzőhöz hasonló jellegű, hosszú lefolyású.

Irányítás

- **L1**
a kijelölt (egy kis és egy nagy hatótávolságú) fegyverek között válogathatunk
- **L2**
mana potion használata
- **L3**
középre állítja a kamerát (hősünk háta mögé)
- **R1**
védekezés
- **R2**
health potion használata
- **R3**
térkép nagyítása, kicsinyítése, kikapcsolása
- **D-pad**
varázslatok, képességek gyorsmenü
- **Bal analóg kar**
figura irányítása
- **Jobb analóg kar**
kamera forgatása
- **Start**
pause, options menü
- **Select**
Inventory
- **Kör**
képességek, varázslatok gyorsgombja (gyorsmenüben lehet belőni)
- **Háromszög**
képességek, varázslatok gyorsgombja (gyorsmenüben lehet belőni)

CHAMPIONS OF NORRATH: THE REALMS OF EQ

VÉGIGJÁTSZÁS



- **Négyzet**
  tárgyak begyűjése, használata, beszélgetés
- **X**
  támadás

Négyzet nyomva tartva + Select Gate Scroll használata

- **R1+L1**
  Védekezés közben gyors hátraugrás, ezáltal rövid szusszanáshoz jutunk.

Végigjátszás: Act I.

Miután beszéltünk Leithkorias-szal menjünk tovább, és egy lifthez érünk, amely azonban sajnálatos módon zárva van. Csak úgy tudjuk majd használni, hogy ha a táborban lévő goblinokat teljesen kipucoljuk. Haladjunk tehát tovább, melynek következtében a helyi boltosba botlunk. Róla már hallhattunk korábban, ám a beígért jutányos áraknak se híre, se hamva, de valószínű, hogy inkább csak mi vagyunk csórók, egyelőre. Sebaj hamarosan majd lesz miért visszalátogatni. Induljunk tehát tovább és ami most jön, az tulajdonképp felfogható egyfajta ismerkedésnek a játékkal, egyszóval: tutorial. Persze élesben megy minden, úgyhogy nagyon nem lazáskodhatunk. Összesen 42 goblin van elszórva ezen a részen, természetesen mindnyájukat likvidálnunk kell. Még mielőtt belevetjük magunkat a harcba, találunk egy portált (ide tudunk majd később visszatérni, ha találunk egy hasonlót) és egy mentési pontot is (ezt érdemes is használni). Gyakorlatilag egy kört teszünk meg, mire minddel végzünk, így visszaérünk a kiindulási ponthoz. Mentsünk állást, ugorjunk be a boltba eladni a talált cuccokat (esetleg vásárolgatni, mert most már van miből), aztán irány a lift. Lent egy kisebb csatajelenetet szemlélhetünk meg, majd miután lezajlott, beszélhetünk is a győztesekkel. A vége az lesz, hogy elküldenek minket a közeli goblinok lakta barlangba, hogy erősödjünk egy picit, addig nem engednek át, míg ezt nem teljesítjük. Rögtön találunk is egy másik portált, amely jól jön majd a boltba való visszaszaladgáláskor. A cél most felderíteni a terepet és irtani az ellenfeleket. Összesen három barlangot találunk, ezekbe is menjünk be és járjuk őket végig. Harmadiknál kicsit komolyabb ellenállásba ütközünk, két robosztus lény és egy páncélos képében. Ha végeztünk velük, menjünk be ide is, ez a már említett goblinok barlangja. Ez már egy háromszintes dungeon, melynek végén a főellenséget legyűrve juthatunk ki. Ezek után menjünk vissza, ahol a katonákkal találkozunk, ám láthatjuk, hogy már továbbálltak, tegyünk hát így mi is. Útközben találunk két barlangot is, ezeket érdemes végigküzdeni, mert csak erősödünk a harcokban. Végül elérkezünk egy kapuhoz, ahol találkozunk friss ismerőseinkkel. Elmondják, hogy nem tudják kinyitni a kaput, úgyhogy ez a feladat ránk hárul, el kell mennünk a folyót követve az ork barlangba és ott kiiktatni a zárszerkezetet. Benn lesz még egy feladatunk, ugyanis az egyik elf, Elfdraught, egymagában indult el ugyanide és megsérült. Az első szint végén találjuk meg, és el kell hoznunk neki a második szintről az Elgoaint, amely meggyógyítja. A barlang végén a főellenség legyőzése után kinyithatjuk a kapu zárszerkezetét. Mire visszaérünk, a katonáknak megint hűlt helye, úgyhogy mi is menjünk tovább. Rengeteg tüzes lövedéket köpő katapult van itt, a feladatunk az lesz, hogy ezeket kiiktassuk (a mellettük álló szekerek felrobbantásával). Vigyázzunk, hogy hová lépünk, mert a gyorsan repkedő lövedékektől mi is lángra kapunk és ez gyors elhalálozást vonhat maga után. Összesen tíz szerkezet van, és ha végzünk, akkor találkozhatunk az elf sereg kapitányával. Miután beszéltünk vele megbíz egy feladattal: le kell mennünk az itt található dungeonbe és az orkok vezetőjétől meg kell szerezni a Black Scrollt. Mikor belépünk, egyből világossá válik, hogy újfajta ellenfelek lesznek, ugyanis minden tiszta pókháló. Jól megtermettek a drágák, de könnyen elboldogulunk majd (jó poén, hogy a kisebbeket - bár veszélytelenek ránk - eltaposhatjuk). A pálya vége előtt mindenképpen mentsünk és a portált használva akár be is vásárolhatunk a boltban. Az ork vezér erős ellenfél, de buta. Fussunk el előle, mire utánunk jön, és egy jókorát suhint. Ezt kerüljük el, és amíg nem csinál semmit, jól sorozzuk meg, és megint fussunk. Miután elfogy az energiája, megfutamodik, de azt ígéri, hogy még találkozunk vele. Vigyük fel a tekercset, amiért nem győznek hálálkodni, ezért újabb feladatot kapunk. Egy ork sámánt kell likvidálnunk, aki az elf haderőnek komoly gondot jelent. Legegyszerűbben az alacsony kőkerítés mögül ijjal szedhetjük le. Mikor visszamegyünk, Commander Turarin azzal fogad, hogy a kódfejtőknek sikerült megfejtenie, miről is szól a tekercs, amelyet szereztünk. Tulajdonképpen ez egy térkép, ami az alvilágba vezet, azon a

ÉRDEKESSÉGEK

A Champions on Norrath már nem az első próbálkozás az Everquest világában, tavaly ősszel megjelent az eredeti PC-s program PS2 változata, sajnos kevés sikerrel.



Képességek - Wood Elf Ranger

képesség	szükséges feltételek
Blunt Weapon Skill	Kezdettől elérhető
Slashing Weapon Skill	Kezdettől elérhető
Archery Skill	2. szintű karakter
Critical Hit	Blunt Weapon Skill, és 10. szintű karakter
Multi-Fire	Blunt Weapon Skill, Archery, és 3. szintű karakter
Endurance	Slashing Weapon Skill, és 8. szintű karakter
Cold Arrow	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, Multi-Fire, Archery, és 5. szintű karakter
Fire Arrow	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, Multi-Fire, Archery, és 10. szintű karakter
Regeneration	Blunt Weapon Skill, Critical Hit, és 15. szintű karakter
Entangle	Slashing Weapon Skill, Endurance, és 12. szintű karakter
Poison Arrow	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, Archery, Multi-Fire, Cold Arrow, és 15. szintű karakter
Explosive Arrow	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, Archery, Multi-Fire, Fire Arrow, és 20. szintű karakter
Minor Healing	Blunt Weapon Skill, Regeneration, Critical Hit, és 20. szintű karakter
Dual Wield	Slashing Weapon Skill, Endurance, Entangle, és 20. szintű karakter

dungeonön keresztül, amiben megszereztük. Egy emberét már előre is küldte a kapitány, hogy a lejáratot megtalálja. Menjünk tehát mi is le, ahol találkozunk is az illetővel, aki innentől kezdve kísérönk lesz egy darabon. Vigyáznunk kell rá, hogy el ne halálozzon és a pályáról se mehetünk ki, míg velünk van. Így együtt érkezünk meg egy kapuhoz, amelyet még kinyit alkalmi társunk, majd úgy érzi, számára vége a küldetésnek. Ö visszamegy, mi pedig be (persze mentés után). Az ork vezér igazat mondott, tényleg találkoztunk újra (és nem kell jósnak lenni, hogy még fogunk), ő fogad, ám a hegyi beszéd után mégsem vele, hanem egy hatalmas pókkal kell megküzdenünk. Kellemetlen ellenfél, ám lassú, érdemes tehát ezt kihasználni. Szaladgáljunk körülötte szűk körben, mire ő is forogni fog, mivel csak elöl tud támadni. Egy idő után már nem tud majd minket követni, úgyhogy ugrálni fog negyed köröket. Használjuk ki, hogy mikor az oldalán vagyunk, sorozzuk meg jól, így szépen levehetjük az energiáját. Elölről is támadhatunk, de ez némiképp kockázatos, ilyenkor védekezzünk folyamatosan, és az ő támadásai után gyorsan vigyünk be jó pár ütést. Ez az azonban hosszútávon nem működik, mert egy idő után el fog lökni, és a földön nem tudunk védekezni. Talán csak a legvégén érdemes bevetni, vagy ha szorult helyzetbe kerülünk.

Képességek - High Elf Cleric

képesség	szükséges feltételek
Blunt Weapon Skill	Kezdettől elérhető
Holy Strike	Kezdettől elérhető
Endurance	Blunt Weapon Skill, és 5. szintű karakter
***Shield Bash**	Blunt Weapon Skill, Holy Strike, és 5. szintű karakter
Healing	Blunt Weapon Skill, Holy Strike, Endurance, és 8. szintű karakter
Holy Armor	Blunt Weapon Skill, Endurance, és 8. szintű karakter
Blessed	Blunt Weapon Skill, Healing, Endurance, Holy Strike, és 8. szintű karakter
Undead Shield	Blunt Weapon Skill, Holy Armor, Endurance, és 10. szintű karakter
Hammer Of Wrath	Blunt Weapon Skill, Shield Bash, Holy Strike, és 10. szintű karakter
Blinding Light	Blunt Weapon Skill, Blessed, Healing, Holy Strike, Endurance, és 10. szintű karakter
Repulse Undead	Blunt Weapon Skill, Holy Armor, Undead Shield, Endurance, és 15. szintű karakter
Root	Blunt Weapon Skill, Blinding Light, Blessed, Healing, Endurance, Holy Strike, és 20. szintű karakter
Convert Enemy	Blunt Weapon Skill, Blinding Light, Blessed, Healing, Endurance, Holy Strike, és 15. szintű karakter
Dismiss Dead	Blunt Weapon Skill, Repulse Dead, Undead Shield, Holy Armor, Endurance, és 25. szintű karakter

* Megjegyzés : A Cleric Shield Bash képessége különbözik a Shadowknight és Barbarian hasonló nevű képeségétől

Act II.

Egy helyes kis falucskába kerülünk, ahol a helyiek óriási problémával küzdenek, már csak méretükből adódóan is, ugyanis errefelé törpék laknak. A gondot az óriás hangyák okozzák, amelyek hozzánk mérten is nagyok. A feladat tehát adott, ki kell irtani az izeltlábúakat, amit a királynő megölésével vihetünk véghez. Mindezt a faluba érkezve a stégen álldogáló Viggs adja nekünk parancsba, úgyhogy ne késlekedjünk, induljunk is neki. Útközben még találkozunk egy másik emberkével is, akinek az a véleménye, hogy a gondot a lava riderek okozzák, amelyek zaja bőszíti fel a hangyákat. Szerencsére a helyi boltost is megtaláljuk (vele még sok üzletet fogunk bonyolítani), plusz egy mentési pontot és egy portált is, amelyhez vissza tudunk majd térni. Menjünk le a boly bejáratáig, majd be a föld alá. Összesen két szinten kell végig mennünk,

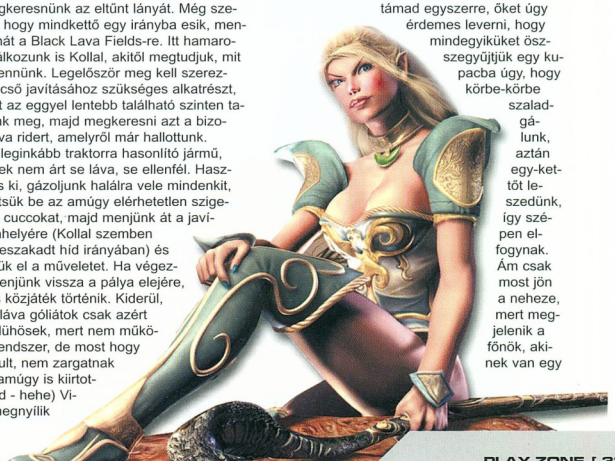


és rengeteg hangyával kell megküzdenünk, nagyon hosszú menet lesz. A végén érkezik a királynő, különösebb taktika nincs ellene. Folyamatosan védekezzünk, majd amikor már nem támad, akkor sorozzuk meg mi jól. Legjobb, ha van valamilyen nagy hatótávolságú fegyverünk, mert mindig hátra megy, és ránk repül, ilyenkor van lehetőség jól legyengíteni. Egy fontos dolog van, ne nagyon mozogjunk, mert akkor előmásznak az alattvalók és nehezebb dolgunk lesz. Ha végeztünk, menjünk vissza, és a lent szerzett cuccok eladása után érdemes ellátogatni azokra a helyekre is, amelyeket eddig lezártak a csapdák. Itt is találunk pár dolgot - ami jár, az jár ... Járjunk körbe és beszéljünk mindenkivel. Kapunk ismét feladatot, mindjárt kettőt is. Az egyik, hogy segíte-



nünk kell egy csövet megjavítani Viggs emberének, Kolnak, plusz egy másik helyi lakosnak kell megkeresnünk az eltűnt lányát. Még szerencse, hogy mindkettő egy irányba esik, menjünk tehát a Black Lava Fields-re. Itt hamarosan találkozunk is Kollal, akitől megtudjuk, mit is kell tennünk. Legelőször meg kell szerezznünk a cső javításához szükséges alkatrészt, amelyet az eggyel lentebb található szinten találhatunk meg, majd megkeresni azt a bizonyos lava ridert, amelyről már hallottunk. Ez egy leginkább traktorra hasonlító jármű, amelynek nem árt se láva, se ellenfél. Használjuk is ki, gázoljunk halálra vele mindenkit, és gyűjtsük be az amúgy elérhetetlen szigetekről a cuccokat, majd menjünk át a javítás színhelyére (Kollal szemben van, a leszakadt híd irányában) és végezzük el a műveletet. Ha végeztünk, menjünk vissza a pálya elejére, ahol kis közjáték történik. Kiderül, hogy a láva góliátok csak azért voltak dühösek, mert nem működött a rendszer, de most hogy megjavult, nem zargatnak többé (amúgy is kiirtottuk mind - hehe) Viszont megnyílik az eddig eltorlaszolt lejárat, menjünk hát le rajta. Hamar megtaláljuk az elveszettnek hitt leányzót, aki mint tőle megtudhatjuk, nem is annyira elveszett és már nem is annyira leány, hanem kész nő. Ennek kissé ellentmondani látszik, hogy a cicusait keresi, akik szétszaladtak a barlangban. Gyűjtsük hát össze a macsekokat (szám szerint ötöt), majd térjük vissza a faluba. A boldog apa, egy ékkövet ajándékoz nekünk hálája jeléül, amit vigyünk a kikötőbe, ahol Viggs a már elkészült hajó mellett ácsorog. Ezt a frissen szerzett jutalmunk fejében át is hagyományoz ránk. Már csak egy bökkenő van, navigátort kell szereznünk a hajóútra. Menjünk vissza a barlangba, ahol begyűjtöttük a cicákat, és menjünk le a következő szintre. Itt elég nagy dzsembori van, mindenki ütlegel mindenkit.

Ez ne tévesszen meg minket, nem kell senkit kímélni. Haladjunk végig, vigyázva a katapultok ajándékaira. A mentési pont után egy komolyabb harc következik, először 20 élőhalott támad egyszerre, őket úgy érdemes leverni, hogy mindegyiküket összegyűjtjük egy kupacba úgy, hogy körbe-körbe szaladgálunk, aztán egy-egyet tőt leszedünk, így szépen elfogynak. Ám csak most jön a neheze, mert megjelenik a főnök, akinek van egy





szellem csatlósa is, akit mindig maga elé küld. Vele ne is foglalkozzunk, csak a főnökre összpontosítsunk. Ha megvan a győzelem, mehetünk tovább Lord Vanarhost kastélyába, ahol a kedves feleségével találkozhatunk. Önagysá-



ga megkér minket, hogy hozzuk el neki a tengerpartról a Bloodvine virágát. Tegyük meg neki a szívességet és útközben a börtön mellett elhaladva rálelünk a jövendőbeli navigátorunkra, már csak ki kéne szabadítani. Miután leadtuk a virágot, a Mylady átenged minket és láthatjuk a kedvenc ork vezérünk és a Lord beszélgetését. Miután elmentek, menjünk utána mi is. Elég hosszú lesz az út és ellenfelekben sem lesz hiány, kisebb alfőnökök is „szórakoztatnak" majd minket (semmi különös nehézség, a „védekezek, aztán ütök" módszer megteszi). Mikor végre elérünk a vámpírhoz, az cselhez folyamodik (tisztára, mint valami huszadrangú hollywoodi filmben) és egy csapóajtót nyit meg alattunk. Egy vérfarkasokkal teli gödörbe esünk, akik inkább csimpánzokra hasonlítanak, olyan gyorsan ugrálnak. Mikor visszaérünk a kastélyba, a lord persze már tovalibbent, úgyhogy megint futhatunk utána, mint az előbb, ellenfelek seregén keresztül. Mikor végre elérjük, megküzdhetünk vele. Megmondom őszintén, ilyen felvezetés után kemény csatára számítottam, nagy elánnal neki is álltam és pár másodperc múlva kifeküdt őkelme. Utána még megpróbált trükközni, de az asszonya előre megfontolt szándékból hátba döfte (hiába a házasság komoly felelősség ...). Minden jó, ha vége jó, szaladjunk a börtönbe a kiszemeltünkért, majd vezessük a tengerpart irányába és fel a hajónkra.

Act III.

Még szerencse, hogy ez volt az öreg Viggs legjobb munkája. A hajótörés után egy szigeten találjuk magunkat, egy szakállas fószerral, aki rögtön mesélni kezd. Kiderül, hogy az ork haver is a szigeten van, szóval mégsem vagyunk itt hiába. Hallunk még arról, hogy vannak portálok errefelé is, szóval érdemes lesz ezeket megkeresni, valamint kapunk egy küldetést is, mégpedig azt, hogy kerítsük elő újdonsült barátunk kürtjét. Induljunk hát neki, és bár első látásra egy szigeten vagyunk, a déli oldalon elég sekély a víz, úgyhogy átsétálhatunk egy másikra. Ez már egy kicsit nagyobbacska, de sehol senki. Érdemes azért szétnézni, pár dolgot begyűjteni a ládákból. Szerencsére a sziget közepén találunk egy mentési pontot, valamint az első portált. Innen egy kis ösvény vezet beljebb, kövessük hát. Egy barlangba vezet, ami azért meglehetősen vizes jellegű. Találkozhatunk az itteni ellenfelekkel is, hamar kiderül, hogy ők a vízben szeretnek bújócskázni, úgyhogy érdemes lehetőség szerint a szárazon közlekedni. Egy nagy teremben találunk egy másik embert, aki mint kiderül egy csapda része. Miután megmentjük, kiderül, hogy ő a boltos (ezt a megérzést ...) és szívesen lát minket majd a boltjában, amelyet újjáépít (nna persze, nem is érdeke egyébként). Búcsúzóul megbíz minket ő is valamivel, a testvére is valahol fogságba esett, megkér, hogy keressük meg. Van itt egy portál is, ám kissé rossz állapotban, ha közelítünk hozzá, akkor kiderül, hogy még ennek ellenére működik, de egy kicsit felemásan, ugyanis önkényesen egy idegen helyen tesz ki minket, ahonnan vissza sem tudunk teleportálni.



Haladjunk előre és találunk egy kaput, amely a vízbe vezet, de mivel nem tudunk úszni, ezért fordítsuk figyelmünket a kis ösvényre a part mentén. Menjünk tovább tehát erre, amíg egy sellőlányba nem botlunk. Elmondja, hogy unalmas az élete, talán csak mi tudnánk feldobni, ha hozunk neki egy tengeri kagylót (érdekes itt mindenki minket ugráltat). Haladjunk tovább és elérkezünk egy újabb barlanghoz, ám előtte le kell terítenünk egy jól megtermett óriást (kicsit szívós, de különösebb gond nem lesz vele), nincs is jobb, egy kis csatározásnál. Odabenn semmi különösebben nehéz nincs szerencsére, talán csak a nagy rákot említhetném, de az innentől kezdve megszokott jelenség lesz. A nyugati szigetre érkeztünk, ahol mindjárt ismerősre lelünk. Navigátorunk csücsül benn egy kalitkában, és esze ágában sincs onnan kijönni, amíg ilyen veszélyes lények szaladgálnak mindenfelé (pedig ki tudna jönni, mivel be sincs zárva). Ennek következtében be kell járnunk a szigetet, és az összes

Képességek - Dark Elf Shadowknight

képesség	szükséges feltételek
Blunt Weapon Skill	Kezdettől elérhető
Slashing Weapon Skill	Kezdettől elérhető
Disease Bolt	Blunt Weapon Skill, és 3. szintű karakter
Bind Wound	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, és 10. szintű karakter
Life Tap	Slashing Weapon Skill, és 5. szintű karakter
Disease Trail	Blunt Weapon Skill, Disease Bolt, és 8. szintű karakter
Engulfing Darkness	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, Bind Wounds, Life Tap, és 8. szintű karakter
Endurance	Slashing Weapon Skill, Life Tap, és 8. szintű karakter
Disease Shield	Blunt Weapon Skill, Disease Trail, Disease Bolt, és 10. szintű karakter
Riposte	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, Life Tap, Bind Wounds, Engulfing Darkness, és 15. szintű karakter
Summon Skeleton	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, Life Tap, Bind Wounds, Endurance, és 15. szintű karakter
Shield Bash	Blunt Weapon Skill, Disease Bolt, Disease Trail, Disease Shield, és 15. szintű karakter
Convert Undead	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, Life Tap, Endurance, Bind Wounds, Summon Skeleton, Riposte, Engulfing Darkness, és 20. szintű karakter
Harm Touch	Az összes többi skill és spell

ellenfelet likvidálnunk kell. Egy részük van csak a felszínen, a többieket a barlangokban találjuk. Ha végeztünk, menjünk vissza félős barátunkhoz, aki végre előmerészkedik a ketrecből a jó hír hallatán és átad nekünk egy kulcsot, amely szerinte a boltos testvérétől származik, mert hogy tőle „örökölte" meg a benntartózkodást. Menjünk vissza a fő szigetre, és látni fogjuk, hogy Babik birtokba veszi a szomszédos kis földdarabkát, amelyre a hosszú híd vezet. Látogassuk meg, mire átad egy kagylót szuvenír gyanánt, majd közli, hogy egész jó lenne itt, ha a lények nem zavarnák köreit. Szaladjunk vissza a sellőlányhoz, és adjuk át a most kapott csecsebecsét. Ő sem lesz hálátlan, és átadja nekünk a víz alatti lélegzés tudományát, amellyel felvértezve már bemehetünk a kékségbe vezető kapun, mely itt van egy képésre. Egy víz alatti dungeonbe csöppenünk, kissé kanyargós és sok az elágazás, de nagy gond nem lesz vele. A végén találunk megint egy törött portált, amely szokás szerint azért elküld valahová, ezúttal egy sivatagi tájra. Rögtön az elején találunk egy mentési pontot, ezt érdemes kihasználni. Egy hatalmas téren vagyunk, amelyet ha körbejárunk, találunk egy működő és egy rossz portált (ez most tényleg rossz, nem történik semmi, ha közel megyünk). Az utóbbi mellett van egy kis út, amely egy templomhoz vezet, menjünk erre. Benn meglehetősen ellenséges a fogadtatás (szokás szerint), főleg a varázslók okoznak majd kellemetlen perceket. Elérkezünk a helyi főnökhöz, egy múmiához, aki előbb ad nekünk egy feladatot, aztán majd hajlandó segíteni. El kell mennünk az alsó templomba, amely kinn a placc közepe felé található, nem messze a törött portáltól, de mivel a bejárat le van zárva, ezért kerülő úton fogunk bejutni. Menjünk vissza rossz portálhoz, mire az egy füves részre juttat minket. Van egy jó pár óriás itt, vigyázzunk velük. A továbbjutás kulcsa a térkép felső részén, a csücsökben van egy feljáró a sziklára, így már elérkezünk a másik törött portálhoz, amely az alsó templomba visz. Itt nincs más dolgunk (persze az ellenfelek irtásán túl), mint a mécsesek eloltása. Ha ezzel megvagyunk, akkor menjünk vissza a múmiához, aki hajlandó velünk megküzdeni. Különösebben nem nehéz kinyírni, van két ellenfél, aki mindig újratermelődik és zavar minket. Ne velük foglalkozzunk, koncentráljuk a főnökre, érdemes távolról támadgatni. Ha sikerül győznünk, akkor szabaddá válik az út a kürt felé.



Képességek - Erudite Wizard

képesség	szükséges feltételek
Blunt Weapon Skill	Kezdettől elérhető
Shock of Frost	Kezdettől elérhető
Concentration	Blunt Weapon Skill, és 3. szintű karakter
Bolt of Shock	Blunt Weapon Skill, és 5. szintű karakter
Frost Storm	Blunt Weapon Skill, Shock of Frost, és 8. szintű karakter
Endurance	Blunt Weapon Skill, Concentration, és 8. szintű karakter
Wizard Beam	Blunt Weapon Skill, Bolt of Shock, és 10. szintű karakter
Bind Wound	Blunt Weapon Skill, Endurance, Concentration, és 10. szintű karakter
Cold Weapons	Blunt Weapon Skill, Frost Storm, Shock of Frost, és 15. szintű karakter
Shock of Fire	Blunt Weapon Skill, Bolt of Frost, Bolt of Shock, Wizard Beam, Frost Storm, és 15. szintű karakter
Lightning Weapons	Blunt Weapon Skill, Wizard Beam, Bolt of Shock, és 12. szintű karakter
Fire Flares	Blunt Weapon Skill, Bolt of Frost, Bolt of Shock, Wizard Beam, Shock of Fire, Frost Storm, és 18. szintű karakter
Fire Storm	Blunt Weapon Skill, Bolt of Frost, Bolt of Shock, Wizard Beam, Shock of Fire, Frost Storm, és 20. szintű karakter
Cone of Frost	Blunt Weapon Skill, Cold Weapons, Shock of Frost, és 25. szintű karakter
Root	Blunt Weapon Skill, Lightning Weapons, Wizard Beam, Bolt of Shock, és 23. szintű karakter
Fire Weapons	Blunt Weapon Skill, Bolt of Frost, Bolt of Shock, Wizard Beam, Shock of Fire, Fire Flares, Frost Storm, és 20. szintű karakter
Cone of Fire	Blunt Weapon Skill, Bolt of Frost, Bolt of Shock, Wizard Beam, Shock of Fire, Fire Storm, Frost Storm, és 28. szintű karakter

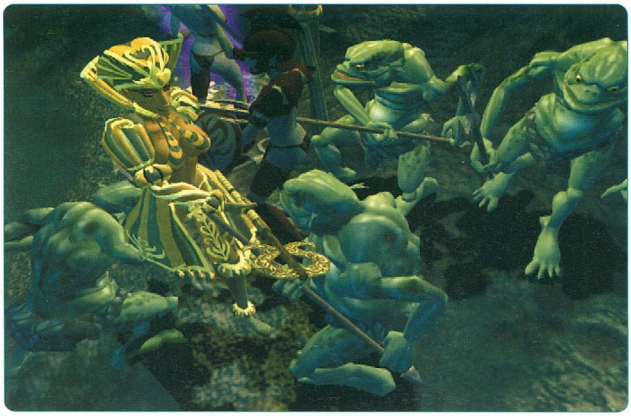
Az újabb portálon most egy égi világba jutunk, a felhők között szaladgálva eljutunk egy Zeus szerű óriáshoz, aki morog, hogy sokkal keményebb ellenfélre számított. Ehhez képest hamar le fogjuk verni, kerüljünk a hátába, ahol nem ér el minket és szépen ütlegeljünk, míg ki nem fekszik. Ezután találkozunk a boltos testvérével, akinek nem tett jót a fogság, bár lehet már előtte is ilyen volt, a lényeg, hogy nem százas a srác. Viszont kapóra jön, mert tudja merre van a kürt, és el is kíséri minket egy újabb portálon át egy jégmezőre. Itt most egy hajó darabjait kell összeszednünk, melyeket Lazlo rejtett el, amikor még itt „dolgozott". Összesen öt darab van nem is nehéz megtalálni őket, csak ezek a fránya jeges lények ne lennének. Eléggé ellenállóvá edzették őket a mostoha körülmények, úgyhogy érdemes tápolni, még szerencse, hogy egy portál itt is van. Ha megvannak, akkor mehetünk is felépíteni a hajót, idióta ismerősünk pedig elmondja, merre találjuk a kürtöt: a víz alatt. Megint a nagy kékség jön tehát, igazából egy kicsit pihenésnek is felfoghatjuk, mert kellemesen be van lassulva az akció, az ellenfelek sem kemények. A pálya végi főellenfelet is egyszerűen legyőzhetjük, a jól bevált klasszikus módszer itt is megteszi: egyet adok, egyet kivédek... Mikor megöltük, megkapjuk a kürtöt, melyet vigyünk is azon nyomban a szakállasnak. Sajnos kiderül, hogy mindeddig az orrunknál fogva vezettek, ugyanis emberünk átváltozik és kiderül, hogy az ork vezér kérését teljesítettük. Megmutatja valódi lényét és nekiáll, hogy megtámadja Norrath-ot.

Act IV.

Egy igen komor hangulatú kisvárosba kerülünk, ahol már az utcákon is elég veszélyes elemek szaladgálnak, nem árt tehát az óvatosság. Rögtön előkerül a boltos is, ám árai nagyon magasak, ezért meglehetősen hűvös viszony alakul ki közöttünk. Hajlandóságot mutat egyébként az enyhítésre, ehhez egy kisebb feladatot kell végrehajtanunk (mint rendesen).



Elmondja, hogy összesen hét különböző csecsebecsére van szüksége, amiket a városból illetve a környékén lévő barlangokból kell előkerítenünk. A dungeonökban könnyen meg fogjuk találni ezeket, mert egy nagy placcra lesznek mindig kirakva, a városiak azonban kissé rejtettebb körülmények között vannak, vizsgáljunk át tüzetesen minden ládát és sarkot. Összesen négy barlanglejárat van; mindig, amikor az egyiket végigvisszük, akkor a városba jutunk vissza, csak mindig más pontjára, ilyenkor tudjuk lenyitni a feljárókat, amelyekkel lentről semmit nem tudtunk kezdeni. Arra is érdemes figyelni, hogy ilyenkor mindig új ellenfelek kerülnek elő, attól függetlenül,



hogy korábban már mindenkit kinyírtunk. A barlangokban nem lesz nehéz dolgunk, a köpködő lényeket egy szabadon választott sémával le lehet szedni és végig lehet azt alkalmazni. Ha megvan mind a hét bizsu, akkor



vissza kell mennünk a boltoshoz, aki örömében egyrészt leengedi az árait, másrészt ad nekünk egy gonoszsággal teli ritka kövét. Ezután, amikor kimegyünk a városba megint, egy újabb adag kompánia kerül elő, ám valamilyen eddig zárt épületből jönnek. Miután végeztünk velük, menjünk be ide. Persze nem árt előtte tápolni rendesen, mert az eddigi legkeményebb ütközetnek nézünk elébe. Egy arénába kerülünk, ahol három „meccset" kell lejászanunk. Az elsőben egy rákás kisebb ellenfél jön, viszont jó sokan vannak és fürgék. Utánuk négy nagydarab behemót, akik viszont pont a fordítottjai, lassabbak, viszont igen nagy ütőerővel rendelkeznek. Legutoljára pedig egy dinoszaurusz-szerű óriás lény szerencséltet minket, aki minden rosszat egyben tartogat számunkra: gyors és erős (a strapabíró képességéről nem is beszélve). Különösebb taktikát nem lehet mondani, készüljünk fel jól, mind potionökből, mind fegyverekből, ha eddig még nem tuningoltuk fel az utóbbiakat az ékkövekkel, akkor most feltétlen tegyük meg, bár úgy gondolom, mostanára, már mindenkinek elég ütős karaktere van, és a fejlesztési irány is kialakult. Ha végeztünk, akkor kapunk egy hasonló követ, mint a boltostól, amelynek birtokában menjünk a kapuhoz, az egyetlen olyan pontjára a városnak, ahol még nem tudtunk ténykedni. Egy függőkertbe jutunk, tulajdonképpen semmi különös nem történik itt, mindössze végig kell mennünk a kacskaringós ösvényen, majd a végén beugrani a lyukba (Van ugyan két komolyabb ellenfél, ha vesszük a fáradtságot, és amikor a kerítéses rész végére érünk, akkor a másik oldalon visszamegyünk - mindkét oldalon egy-egy - ám ez nem kötelező. Ha úgy döntünk, megküzdhetünk velük, hasonló stratégiát érdemes alkalmazni, mint korábban az Undead Knightnál, ugyanis itt is van egy állandó kísérője az „uraknak").

Act V.

Egy pokolszerű helyre kerülünk, amelyet Plains of Hate-nek hívnak. Itt tanúi lehetünk, hogy a főnök-beosztott viszony ugyanúgy jelen van, mint a való életben. Először az ork vezért láthatjuk, de már az eredeti formájában, majd az élőhalott hadsereget, amint jelentős számban menetelnek. Előkerül a nagy Innoruuk is, aki nincs megelégedve az „ork" munkájával, véleménye szerint, ha nem lettek volna a baklövések, már rég elérhették volna a célju-kat. Ezzel



Képességek - Barbarian Warrior

képesség	szükséges feltételek
Blunt Weapon Skill	Kezdettől elérhető
Slashing Weapon Skill	Kezdettől elérhető
Slam	Blunt Weapon Skill, és 3. szintű karakter
Bind Wound	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, és 3. szintű karakter
Dodge	Slashing Weapon Skill, és 5. szintű karakter
Endurance	Blunt Weapon Skill, Slam, és 5. szintű karakter
Shield Bash	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, Bind Wound, és 5. szintű karakter
Critical Hit	Slashing Weapon Skill, Dodge, és 8. szintű karakter
Ground Pound	Blunt Weapon Skill, Slam, Endurance, és 15. szintű karakter
Dual Wield	Slashing Weapon Skill, Dodge, Critical Hit, és 10. szintű karakter
Charge	Blunt Weapon Skill, Endurance, Slam, és 15. szintű karakter
Cyclone	Slashing Weapon Skill, Dodge, Critical Hit, és 10. szintű karakter
Ancestral Call	Blunt Weapon Skill, Slashing Weapon Skill, Bind Wound, Shield Bash, és 20. szintű karakter
Riposte	Slashing Weapon Skill, Dodge, Cyclone, Critical Hit, és 15. szintű karakter

kedvenc ellenségünk sorsa megpecsételődik, de sajnos velünk együtt, ugyanis amikor Innoruuk fogdmegje kivégzi a szerencsétlen „ork"-ot, akkor a leszakadó híd miatt mi is meghalunk. Egy mennyország szerű helyen (Plains of Air) térünk magunkhoz, és annak a hölgyeményének a testvére fogad minket, akit az átvezetőkben már annyiszor láttunk idáig. Ő az aki feltámasztott minket halottainkból, persze semmi sincs érdek nélkül, cserébe tőlünk várják, hogy megszabadítsuk a világot a gonosz Innoruuktól és bandájától. Kiderül egyébként az is, hogy a lány egyben a boltos is errefelé, úgyhogy érdemes is mindjárt elintézni az ilyen irányú szükségleteinket, annál is inkább, mert utána indulnunk kell vissza a Plains of Hate-re. A következő részben olyan ellenfelekkel kell megküzdenünk, egyfajta „best of" gyanánt, akikkel idáig tartó utunk során már találkoztunk, míg el nem érünk egy várhoz. A bejárat a másik oldalon van, ám egyelőre nem jutunk be, viszont megjelenik Innoruuk fogdmegje, a szarvakkal ellátott lény, akin most revansot vehetünk, furamód pont ott, ahol az előző körben találkoztunk, a leszakadt hídnál. Talán az Undead Knighttal vívotthoz hasonlítható ez a harc, csak itt az ellenfélnek nincsenek csatlósai, egyedül száll szembe velünk, igaz termete meglehetős. Persze tudjuk, hogy nem a méret a lényeg, úgyhogy miután legyőztük, már bemehetünk az ajtón, amely eddig zárva volt. Egy nagy térre kerülünk, ahonnan öt ajtó nyílik, ám csak négy áll nyitva, az utolsó mögött Innoruuk rejtőzik

A feladatunk az lesz, hogy a körénk gyűlő lelkeket lehetőleg ne ütlegeljük, sőt vigyázzunk rájuk, és juttassuk el őket a Plains of Airre. Kicsit bonyolult a dolog, mert ahányan vannak, annyifelé szaladgálnak, mint a rakoncátlan kisiskolások, valamint az ellenfelek is előszeretettel támadják őket. Bármelyik úton elindulhatunk, a lényeg, hogy minél többüket célba juttassuk. Legalább két fordulóra számítanunk kell, de hogy mikor elég, azt majd a boltos hölgyike fogja megmondani. Ekkor kinyílik az eddig zárt ötödik ajtó, és végre találkozhatunk Innoruukkal, valamint a testvérpár másik tagjával, akivel folyamatosan tartottuk a telepatikus kapcsolatot a játék folyamán. A leányzó el is mondja, hogy jó, hogy itt vagyunk, mert már nem bírná sokáig, ugyanis láncra van verve. Ahhoz, hogy kiszabadítsuk, az öt szobrot kell szétvernünk, közben pedig a fő ellenfelünk támadásainak is ellent kell állnunk. Ha sikerül az akció, akkor fussunk vissza az imináron kiszabadult lányhoz, hogy együtt visszateleportáljunk a Plains of Airre. Itt már nincs más dolgunk, mint hogy felkészüljünk az utolsó menetre, a mindent eldöntő csatára. Egyrészt ugye a fizikai valóságban (irány a bolt), másrész viszont lelkileg. A testvérek ugyanis elárulják, hogy Innoruukot csak olyan ember sebezheti meg, akinek nincs gyűlölet a szívében (ezért sem volt értelme szembeszállnunk vele az imént). Azt kell tennünk tehát, hogy letisztítsuk a bennünk felhalmozódott dolgokat, ezt a mentési helytől nem messze újonnan nyíló részen tehetjük meg. Ezután már tényleg a csata jön és ezúttal mindent bele kell adnunk. Hogy nehéz lesz-e, vagy könnyű, az csak rajtunk múlik, pontosabban, hogy hogyan fejlesztettünk idáig. A kulcs az, hogy akkor tudjuk sebezni megfelelően Innoruukot, amikor elejti a kalapácsát. Ehhez



annyit kell tennünk, hogy Fire, Disease vagy Poison damage-t viszünk be neki és lehetőleg ezt folyamatosan művelve szépen lefogyasztjuk az energiáját és kiütjük. Ha tehát a kis köveket anno jól használtuk fel, és most van ilyen fegyverünk, akkor könnyen fogunk boldogulni. Ha végeztünk, akkor már nincs is más, mint kényelmesen hátradőlve végignézni, ahogy hosszú agónia után szétrobban ellenfelünk.

m_anger

ÉRDEKESSÉGEK

Az Everquest az egyik legnépszerűbb PC-s online RPG, melyet többszázezren játszanak aktívan ma is, az 1999-es megjelenenés óta.

Tippek

A sok utazgatást a portálok segítségével tudjuk lerövidíteni, amikor már valahol jártunk és találtunk ilyet, akkor elég csak egy másik ilyen oszlopnál kiválasztani a megfelelő úti célt, és kész. „Beam me up Scotty!" :)

Ugyanezt a gate scrollokkal is megtehetjük limitált formában, ezekkel mindig az aktuális bolthoz tudunk ellibbenni, majd dolgunk végeztével (na meg egy újabb tekercs használatával) vissza a kiindulópontra.

Használjuk aktívan a térképet, sokszor már előre tudunk következtetni abból, amit ott látunk. Például a portálok (és a mentési helyek is) jelölve vannak és ha egy ilyet meglátunk, akkor nem érdemes már az előzőhöz visszaszaladni, vagy ellőni egy gate scrollt.

Mentsünk gyakran (abból baj nem lehet) és tartsunk több állást is, ne csak ugyanazt írjuk felül.

Folytassunk gyűjtögető életmódot. Érdemes azokat a fegyvereket is felszedni, amiket nem feltétlen akarunk használni, így a boltban eladva extra jövedelemre teszünk szert.

A ládákat óvatosan nyitogassuk, mert gyakran csapdák rejlenek bennük.

Szégyen a futás, de hasznos. Sokszor érdemes használni, mert ha például sokan támadnak ránk, akkor némelyik ellenfél nem követ és egyesével könnyebb elbánni velük. A másik haszna ennek a taktikának, hogy ha van hátul szövetségesünk, akkor ő is nekiáll az ellenség aprításának.

Ha van lehetőségünk, akkor a nagyobb darab ellenfeleket fedezékből gyepáljuk (pl. alacsony fal mögül), esetleg használjuk nagy hatótávolságú fegyvereket, varázslatokat.

Védekezni, védekezni és nem utolsósorban védekezni.

Folyamatosan figyeljük a boltok készleteit is, és az összespórolt pénzből vehetünk magunknak mindig új fegyvereket, vagy ruházatot, amelyek nagyobb támadóerőt, vagy éppen védekezést nyújanak.

Fegyvereinket is fejleszthetjük a talált ékkövekkel, összesen négy helyet lehet telepakolni. Ezek vagy valamilyen tulajdonságunkat növelik, esetleg a támadáshoz, vagy a védekezéshez járulnak hozzá plusz pontokkal, százalékokkal. Érdemes a különböző extrákra rámenni (tűz, jég, méreg). Viszont vigyázzunk is ezekkel a fejlesztésekkel, csak olyan dolgokra pakoljuk rá, amelyeket biztos, hogy sokáig megtartunk, mert utólag már nem lehet ezeket kioperálni és vannak olyan kövek, amelyek csak ritkábban fordulnak elő.

MULTI FORMAT
PLAYSTATION 1- 2, X-BOX, GAMECUBE
GAMEBOY ADVANCE - SP
ADÁS - VÉTEL - CSERE



PROGRAMOK, TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
SZERVIZ, POSTAI CSOMAGKÜLDÉS
A LEHETŐ LEGJOBB ÁRAK!
MULTI FORMAT
06 70 53 10 414
06 70 24 92 574
1053 BP; SZENT ISTVÁN KRT.23
TEL:0670 531 0414, 0670 249 2574
NYITVA: H-P 10-18IG. SZ -V. HÍVJ FEL!



X-FILES: RESIST OR SERVE

A KORMÁNY RÉSZT VESZ EGY TITKOS ÖSSZEESKÜVÉSBEN, MELYNEK AZ A CÉLJA, HOGY ELTITKOLJÁK A FÖLDÖNKÍVÜLIEK LÉTEZÉSÉT. TALÁN MOST SIKERÜL A DOLGOK VÉGÉRE JÁRNI...

INFO BOX

Kiadó:
Vivendi Universal Games
Fejlesztő:
Black Ops
Hivatalos honlap:
http://thex-files.vugames.com/
Megjelenés:
2004. március 16.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■□■■■■

VÉLEMÉNY

\+

A látható tisztelet, mellyel a készítők a sorozat iránt mutatkoznak, megnyilvánult a játékon is - méltán illeszthető a sorozat TV-ben látható epizódjai közé

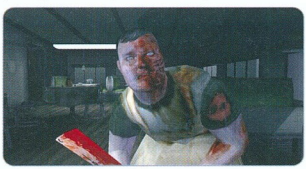
\-

A feliratozás hiánya zavaró, és az egyszerű játékmenet miatt a rajongókon kívül kevés játékost fog magával ragadni.

XB

PLATFORMOK

A nevem Fox Mulder, munkámat tekintve pedig a Szövetségi Nyomozó Hivatal ügynöke vagyok. Az oxfordi egyetemen pszichológiát végeztem, és 1989 óta az FBI titkosított, lezáratlan ügyekkel foglalkozó X-Aktáit kezelem. Persze, nem volt ez mindig így, előtte monográfiát írtam a rituális és sorozatgyilkosokról. Ám egy hipnózisom során felderengett bennem a húgom, Samantha elrablásának emléke, és azóta folyamatosan az okokat kutatom. Az elfektetett akták között dolgozva rendkívül közel maradhattam a paranormális jelenségekhez, és hogy tulajdonképpen magam főnöke vagyok, csak segített abban, hogy kiderítsem mi állhat az ügy hátterében. '92-ben ugyan beosztották mellém a pszichológiát végzett Dana Scully ügynököt, ám úgy érzem jól kiegészítjük egymást. Míg ő a kézzelfogható, racionális oldaláról közelítve vonja le a következtetéseit, én inkább a megmagyarázhatatlant elemezve, a Földi dolgoktól elvonatkoztatva alkotok véleményt. Párosunk azóta sok mindenen keresztül ment, többek között végérvényesen megbizonyosodhattam róla, hogy húgom az idegenek kezében van. Az UFO-k létezése tehát nem kérdéses, erről jómagam is beszélhetnék a tunguzkai börtönben eltöltött napjaim után. De hogy ez miként kapcsolódik mostani történetünkhöz, azt azonnal elmagyarázom.



Episode 1 7x97 (Renascence) Act 1 - Red Falls

A festői szépségű Colorado állambeli Red Falls-ból érkezett a legújabb megkeresés, ahol Bud Smith sherifftől azt az információt kaptuk, hogy a város halottkémje által elhunytnak nyilvánított Frank Hawthorne ujjlenyomatait három esetben is megtalálták a halála után bekövetkezett gyilkosságok esetében. A városlakók figyelme azonnal a Winslow ikrekre terelődött, hiszen nem elég, hogy Mandy és Katlyn két hete tűntek el, és csak a gyilkosságok idején kerültek elő, de még különböző praktikákkal, és boszorkánysággal foglalkoznak. Az ügy tehát szövevényes, de további elemzésre nincs időnk, ugyanis egy mozdulatlan testet pillantottunk meg Scully-val az úttest közepén...

Én berohantam az út mentén található étterembe, és telefon után kutatva a hátsó szárny felé vettem az irányt. Az áhított távbeszélő állomásra bukkanva azonban szomorúan konstatáltam, hogy nem működik. Az időközben megzizzent kiszolgáló személyzetet féken tartva egy sorozatot enged-



tem a megtébolyult pultos lányba, majd felvettem mellőle az aszpirinos üvegét. A konyhából egészségügyi csomagot, és egy adag rongyot vettem magamhoz, majd a rám támadó szakácsot hűvösre téve magamhoz vettem annak kulcsát is. Mivel a zenegép elállta a bejáratot, így kulcsom segítségével a hátsó kijáraton át távoztam. A Scully-val történő kapcsolatfelvétel kissé nehézkesnek bizonyult, így a továbbállás mellett döntöttem. A konténer arrébbmozgatásával egy benzinkúthoz érkeztem, ahol az ott parkoló kocsiból egy tartálynyi benzinnel gazdagodtam. A mellékhelyiségben lévő hullától elvettem a jogosítványát, majd miután szellem alakban megjelent előttem az egyik Winslow nővér, nem győztem a fejemet kapkodni a rám rontó falubélieken. A benzinkútban némi lőszerutánpótlásra és egy sheriffi jegyzetre lettem figyelmes, majd az úton továbbhaladva egy karton sörösüveget vettem fel a kartotéka elől. Az út jobb oldalán található Wetwired videó szalonba tévedve egy újabb megkergült városlakóval számolhattam le. A hátsó részben található irodai polcot átvizsgálva egy távirányítóval gazdagodtam, amellyel az utcán visszafelé haladva a benzinkút szomszédságában fekvő elektromos kaput nyitottam ki. A parkoló végében található kocsmába érve azonnal átvizsgáltam az összes létező helyiséget, míg a hátsó részben található pulton egy öngyújtóra nem találtam. A pult alatti kapcsolókkal operálva a szaunák ajtóit tártam ki, ahonnan újabb erősítés érkezett megszállott lakosok formájában. Miután eliminálta őket, beléptem az egyik helyiség-



be, ahol megdöbbentő kép fogadott: egy videofelvétel alapján egyértelműen bebizonyosodott, hogy a sheriff áll az ügy mögött! Ha viszont a sheriff, akkor Scully bajban van, hiszen éppen ő is a helyi rendfenntartó szervhez tart!

Így hát az udvarra visszatérve gyorsan el is láttam a postakocsiból előugró megkergült kézbesítőt, majd a kulcsával távoztam a városka főterének irányában. A látványon talán



nem is kellett volna meglepődnöm: Mandy lógott egy fára akasztva, a földön néhány elembertelenedett városlakóval. Mivel segíteni már nem tudtam rajta, így felvettem a la-

ÉRDEKESSÉGEK

Az Eifel 65 zenekar My Console című számában már egyszer megénekelték a '98-as X-Files játékot…



kókocsijának kulcsát, és a pad mellett fekvő szerencsétlentől a postai bejáratot nyitó kulcsot. Ezzel a közelben lévő levélfeldolgozó üzem felé vettem az irányt, és frissen szerzett kincsemmel be is léptem annak ajtaján. A főnöki szobában egy barátságtalan idegen fogadott, ám AK47-esének annál jobban örültem, miután ő kifeküdt. A következő folyosó végénél egy halom levélre lettem figyelmes, amelyek között egy postafiókok nyitására alkalmas mesterkulcs rejtőzött. Miután elhagytam az épületet a szimpla ajtó segítségével, a sheriff hivatala felé vettem az irányt. A tűzoltóságnál befordulva hamar rátaláltam az út végén található rendfenntartó hivatalra, ahol a celláknál egy megtébolyult elme zaklatta az egyetlen humán kinézetű embert. Miután leöltem a szerencsétlent, hirtelen elsötétült minden, és csak Scully ismerős hangjára ébredtem. Megmentette az életemet - s már nem először. Mint kiderült, Chaco már ismerősként üdvözölte a társamat, ám a gyógyszerei meghozásával sem segíthettünk rajta, úgyhogy kézenfekvőnek találtuk felkutatni az orvos szakértő irodáját. Ehhez a sheriff kicsit megtépázott hullájából előkerülő kulcsot használtam, hiszen a külső irodarészben lévő fiókos szekrényben Dr. Dawson lezárt irodarészéhez vezető akták lapultak. A postától nem messze eső épületbe lépve könnyedén beazonosíthattuk a bűntény helyszínéül szolgáló lezárt szobát, ahol az aktákból előkerülő 57383-as kóddal juthattunk be. Az egyik ajtó mögött egy zombi ugrott rám, és miután belém mélyesztette fogait, kissé furán kezdtem érezni magam. A következő pillanatban már csak azt láttam, hogy Scully ugrál körülöttem, és különböző vizsgálatokat végez. Nekem pedig ebben az



emelygő állapotban kellett távol tartanom az időközben beözönlő idegeneket. Miután elkészült az antiszérum, és társam beoltott vele, már biztonságban távozhattunk az épületből.



A lakókocsipark felé véve az irányt, az ikrek kulcsával sikerült átkutatnom a lakásukat. Itt, a naplón kívül Hector garázsának kulcsát is megtaláltuk, ahová Scully viharzott el villámgyorsan, nekem maradt a füzet átvizsgálása. Miután a pentagramma előkerült, és a bejegyzés a malomházról, így egyből a sheriffi hivatal mellett fekvő épület felé vettem az irányt. A zárat a sátáni jelképpel könnyedén kinyitottam, majd a házba lépve a bal oldal felé nyíló szobába jutottam. Miután fellétráztam a padlásra, Katlyn naplójára, valamint egy videokazettára bukkantam. Ezt jobban átvizsgálva a Wetwired videotéka egy kulcsa került elő… A földszintre visszaérve Scully jelentkezett telefonon, hogy tud egy alternatív útvonalat a város túlsó végébe… A tűzoltóság előtt találkozva vele azonban nem várt esemény következik be - a társam által hozott szerkezet eltört, és ismét kettéválasztott minket. Nekem új útvonalat keresve nem maradt más választásom, mint visszatérni a postahivatalba, és áthaladni rajta. A bejárata elé érve azonban furcsa üzenet érkezett a telefonomra. Az 1013-as postafiók átvizsgálására sarkalló SMS-nek engedelmeskedve kinyitottam az apró szekrényt, amelyből egy szúrószerszám került elő. Ez már valahonnan ismerős volt nekem… A videotékát ismételten felkeresve eltoltam a hátsó szobában található kanapét, és a mögötte található járaton

keresztül a város túloldalára jutottam. Scully már várt rám - csakúgy, mint a felfedezésre váró Shop Easy.

A bevásárló központban Scully segítségével bejutottam a raktárba, ahol a fagyasztóban rábukkantam az elveszett Katlynre. Sokáig azonban nem élvezhettük a társaságát, mert a kijárat felé kalauzolva őt, a szembeköszönő sheriff hidegvérrel küldte őt a túlvilágra. Miután Scully biztonságba húzódott, rám hárult a feladat, hogy megküzdjek vele. Ahogy néztem, a körülötte gerjedő lila plazma néha ki-ki csap belőle - ekkor jobb volt elkerülni a hatósugarát. Különben pedig ott löttem, ahol értem. Miután térdre rogyott, előkaptam a postán talált szúrószerszámot, és a háta mögé lopózva belémártottam. A pár alkalommal megismételt szúrásom eredményeként végül élettelenül rogyott össze. Mivel Katlyn már menthetetlen volt, Scully-val a továbbállásra döntöttünk. Illetve döntöttünk volna, ha nem szeparálódtunk volna el egymástól ismét. Én a közért melletti rácson átbújva átfutottam az élettelen szellemvárosun, majd a bányába érve valaki leütött hátulról...



Sajnos hiába próbáltam meggyőzni az embereket, hogy a földalatti búvóhely halálos csapda, a koporsójuk is egyben - nem hallgattak ránk Scully-val. Mit volt mit tenni, felvettem hát a másik szobában az éjjelátó szemüveget és a bánya felé vettük az irányt. A bűnöst felelősségre kell vonni, még ha emiatt sötét bányajáratokon is kell átgázolnunk! A berobantott járat mögöttünk óriási porfelhőt kavart, és Scully patronálása is jókora hátrányt rótt a küldetésünkre. Nem szabadott túlságosan eltávolodnom tőle, hisz nála nem volt semmi, ami támpontot jelentett volna a tájékozódásban. Nálam legalább az éjellátó segített. A pár zombi leküzdése után felmásztunk a második szintre, ahonnan már csak a leszakadó kődarabokat kellett kikerülnünk, és a ránk támadó idegeneket semlegesítenünk. A létránál a város túlsó oldalára jutottunk. A kis házban felvettem a felvonóból a kart, majd miután a biztonsági szobában eliminéltam a hajlékony embert, felvettem az ujjlenyomat spray-t. A falra csatlakoztatva a





karomat, kiiktattam az áramot, majd átállítottam a panelen lévő kapcsolót. Visszakapcsolva az áramot, már bátran kurjantottam Scully-nak, hogy beüzemeltem a szerkezetet. A távozásunk azonban közel sem volt ennyire zökkenőmentes! A pityegő hang hallatán hamar beazonosítottuk annak gazdáját is: egy beélesített bombát. A spray használatával azonban hamar kikombináltam a deaktiváláshoz szükséges 427-es számsorozatot.

ÉRDEKESSÉGEK

A kizárólag videó jelenetekből álló X-Files: The Game PlayStation változata 4 db CD-t tartalmazott. Még így is kevesebb helyet foglalt, mint PC-s társa a maga 7 lemezével...



Episode 1 7x97 (Renascence) Act 2 - Briar Lake

A kertben végigrohanva nemsokára a Briar Lake Institute épületéhez érkeztünk. Miután kettéváltunk és én az irodahelyiségbe érkezvén felvettem a kőpenyből a jelvényt, ezt egyből fel is használtam a hallból nyíló, recepció mögötti ajtón. A biztonsági szobához botorkálva magamhoz vettem a helyiség térképét, ahonnan a komputeren keresztül régi harcostársaimmal létesíthettem kapcsolatot. Megkértem őket, hogy törjék fel a rendszert, így a továbbjutást blokkoló ajtó nyitókódját kaptam. Már csak egy üres kártyára lett volna szükségem... Úgyhogy nem is haboztam



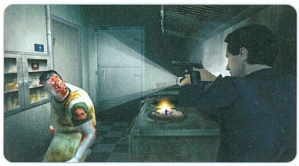
és átkutattam az összes kihallgatóegységet. Az üres kártyával a biztonsági szobába visszatérvén készítettem egy érvényes kártyát, és a 86592-es kóddal feltöltve immáron teljes mértékben használhatóvá tettem a folyosóról nyíló liftet.

A pincébe érve jobb kéz felé indultam el, ahol a duplaajtón keresztül egy kísérleti laborban találtam magam. Az innen nyíló kamrából egy újabb kódkártyával gazdagodtam, majd a szemközti szobába siettem. A padlón közeledő fekete olaj nem kecsegetett semmi jóval, úgyhogy fogtam magam, és hanyatthomlok menekülve, visszafutottam a lift felé vezető folyosóra. Innen a kék színű duplaajtón folytattam a pince felfedezését, hiszen a kísérleti szobába már bejuthattam a frissen talált kártyám segítségével. A még mozgó alanyokat elnémítva, szegény professzortól a biztonsági kártyáját vettem fel.

Az egyetlen kijáratot nyitotta kártyám, amely nem kis megdöbbenésemre a génkísérletek végeredményeképp létrejött Katlyn-klónhoz vezetett. A legyőzéséhez használt stratégiám mit sem változott a sheriff óta - mindösszesen a kicsapódó fénysugár elől kellett időben elhúzódnom. A halála után kinyílt ajtót a folyosó bal kéz irányában történő elhagyásakor fedeztem fel, mely egy újabb biztonsági szobához vezetett. Innen kinyitottam egy, a fejlesztési szekcióba nyíló ajtót, de előtte a közvetlenül a szomszédságban elhelyezkedő raktárból is feltöltöttem készleteimet.

A kinyílt ajtó a kísérletek központjába vezettek, ahol a szálak, ha össze nem is értek, de eléggé kisimultak. Persze Krycek jelenléte nem dobott sokat, hogy megérthessem az idegen létforma miként került a képbe, illetve ereklyéjük hogyan kapcsolódik a klónozáshoz - de az ügynökünk csaliként való használata nem sokat segített abban, hogy elnéző legyek Krycekkel kapcsolatban.

Miután Scully mögött bezárult az ajtó, magamra maradtam a megelevenedett kutatókkal, akiket legyőzve a komputernél aktivál-



tam a kijárat ajtaját. A három lány legyőzése pedig már gyerekjátéknak mutatkozott Katlynen való gyakorlásom után. Ám a móka csak ekkor kezdődött, hiszen a Harvestert, akihez ha közel kerültem megbénította kezeimet, úgy kellett legyőznöm, hogy folyamatosan feltámasztotta a klón-lányokat. A stratégiám a következő volt tehát: amilyen hamar csak megjelent, még a középső rész elérése előtt, az oldalsó hídról, AK47-es gépfegyverremmel ártalmatlanítottam.



Episode 2 7x98 (Resonance) Act 3 - FBI Headquaters

Nem maradt el a szokásos fejmosás sem Skinnernél - a jelentésünk (értsd: kimagyarázkodásunk) után a főhadiszállás folyosóján találtuk magunkat. Nem sokat habozva a lift felé vettem az irányt, ahová hűséges társammal beszállva a barátaim irányába igyekeztem. Az információjukra már csak azért is szükségem volt, mert a talált bizonyítékok és kérdések túlmutattak a képességeimen. Vajon mi lehet a kapcsolat a történtek, és a személyek között? Hátha Mr. X utódja segíteni tud?! Mielőtt távoztam volna, még azért eltettem a szekrényben lapuló napraforgómagot, az ínségesebb időkre…

Episode 2 7x98 (Resonance) Act 4 - Mulder's Apartment

A lakásomba rontó Scully túlságosan ingerült volt ahhoz, hogy higgyek neki - úgyhogy amikor előrántotta a fegyverét, én is hasonlóképp reagáltam. Mivel a feszültség érezhetően egyre erősödött a levegőben, egy hirtelen ötlettől vezéreltetve meghúztam a ravaszt… A sejtésem beigazolódott: az idegenek szórakoznak velem - úgyhogy jobbnak láttam, ha futásnak eredek. A folyosón mintha Samanthát véltem volna felfedezni, de minden olyan furcsa volt és álombeli: az egymásba érő ajtók, a körbeérő folyosók túlságosan is vízionálisak voltak, hogy igaz legyen. Mindenesetre nem csüggedtem, és sorban téptem fel az ajtókat (00, 01, 07, végül a leghátul fekvő ajtókon rémlik, hogy benyitottam) - és hamarosan újra az FBI épületében találtam magam. A vadászpuskát felvéve hamar az igazgatóhelyettes irodájába siettem, ahol titkárnőm szerint már vártak rám. Ne bízz senkiben - hangzott a jó tanács, majd a rákos parancsára magával Skinnerrel kellett megküzdenem. Ennek semmi értelme - még a titkárnő is besietett egy AK-val a kezében. Evidens, hogy őt ártalmatlanítottam elsőként, majd a főnököt is személyesen. A kulcsával nyitódó kijárat után a lift vezetett vissza az apartmanomba.

Mintha egy fura álomból ébredtem volna - zúgott a fejem, és csak az imént hallott ne bízz senkiben passzus ismétlődött az agyamban. Ekkor újra Scully kopogtatott, igaz most már barátságosabban, mint az imént. Három jó barátom is vele volt, így minden adott volt ahhoz, hogy ne kételkedjek. Mégis, mintha egy tudatalatti hang súgta volna - ezúttal sem engedtem, és amint csak megpillantottam az ellenszérummal közeledő Danát, a szobán keresztül a folyosóra futottam. Őrültként kerestem a liftet, hogy kijussak ebből a rémálomból… Mr. X utódja élesztett fel. Azon kívül, hogy megmentette az életemet, némi magyarázattal szolgál: Tunguzkában találom a további magyarázatokat az idegenekre és cselszövésekre.

Episode 3 7x99 (Reckoning) Act 5 - Tunguska

A földet érés nem éppen olyanra sikeredett, mint terveztem, és az a tény sem töltött el túlzott örömmel, hogy az aprócska tábor lakói is a kezemet akarják amputálni. Így hát más választásom nem lévén, futásnak eredtem a kerítés felé. A táborból kivezető ösvény megtalálása után hamarosan ráakadtam keresett objektumaim egyikére, ám az tudat, hogy fegyver nélkül vagyok csöppet sem adott okot bizalomra. Az őrbódéból felvehető energiacsomag után az erődítménybe

Rejtett érdekességek

A játék készítői láthatóan rettentő nagy odaadással álltak a programhoz, így rengeteg elrejtett érdekességre bukkanhatsz. Az utcanevek például egytől-egyig egy-egy X-Akták rész címeit rejti, csak úgy, mint a hirdetéseken, vagy palackokon elhelyezett üzenetek. A végigjátszás során elért eredményeidet a program különböző bonusz matériákkal díjazza - így például betekintést nyerhetsz a szinkronmunkálatok kulisszatitkaiba, vagy a játékhoz készült koncepciórajzokba. A második végigjátszáskor is tartogat meglepetéseket a program - érdemes figyelni a tárgyak hátulját, illetve különböző részeit, hiszen az elrejtett feliratokból egy, szintén a menüből bevihető csalássorozat érhető el…

léptem, ahol a kutyák elől eliszkolva azonnal a bal oldali ajtókat választottam. A folyosóra menekülve hamar megtalálhattam, amit kerestem: egyik szobában fegyver, a másikban a hulla mellett egy névjegykártya volt található. Ez előbbivel kicsit könnyebbé vált a dolgom, míg utóbbi hátán a kódos ajtót nyithattam ki (275). A tiszti kulcsot azért még felvettem a kantin végéből, hiszen a későbbiekben az udvar másik végében lévő épületszárnyba is ennek segítségével jutottam. Az ottani folyosókon lévő ört eliminálva a kulcsával gazdagodtam, ami az innen nyíló rácsos helyekre engedett bejutni. Így feltápolhattam magam végre elég munícióval, hogy az udvaron található Avatárt legyőzzem! A harc nem volt túlságosan nehéz, mindösszesen meg kellett várnom, míg a kutyákat feltámasztja, és ebben az állapotában akár pár pisztolylövéssel hidegre tettem.

ÉRDEKESSÉGEK

A Muldert játszó David Duchovny-tól nem áll messze a számítógépes és videojátékok világa sem - legutóbb a XIII című játék főhősének kölcsönözte a hangját.



A megpróbáltatásoknak nem volt vége - sőt, csak most kezdődtek. Kissé zavarosak az emlékeim, de Scully után jóakaróm is telefonon keresett, és valahogy átverekedve magam a fekete olajt rejtő épületen, az udvarra jutottam. Az épületek között ingázva találkoztam én már mindenkivel: Scully,

X-Files - A játék

A világviszonylatban majdnem 600 ezer értékesített példánnyal büszkélkedő X-Files: The Game című PC-s és PlayStation-ös játék megalapozott rajongótábort jelenthetett a Vivendi részére, ha úgy gondolták, hogy 1998 után 6 évvel ismét megérett a piac egy új X-Akták játékra. Igaz, hogy az akkoriban 4 CD-re forgatott „Interaktív Mozi" a jól ismert nyomozópárost mellékszerepben mutatta be - mégis elsőprő sikert aratott, köszönhetően talán a sorozat misztikus hangulatát tökéletesen visszaadó képi világnak, és az előszeretettel újraszerepelős megoldásnak. Ezúttal azonban változott a recept, hiszen a Resist or Serve alcímmel készült PlayStaion 2-es verzió irányítható szereplőivé avanzsálta a sorozat két meghatározó egyéniségét. A stílus ezúttal a népszerű túlélő-horror kategória lett - 3-3 végigjátszható epizóddal. A sorozat összes alkotóját összeverbuválva, az X-Akták pápa Chris Carter jóváhagyásával készült forgatókönyv, és minden résztvevő szinkronhangjaival olyan élethű adaptáció készült, mely méltán válhat minden rajongó kedvencévé. A felhasznált Motion Capture technológia segítségével a színészek kinézete és mozgása megdöbbentően hasonlít az eredetire - még akkor is, ha ezeket számítógéppel modellezték le. Mulder és Scully küldetését már csak azért is érdemes külön-külön is végigjátszani, mert más útvonalon, más feladatokat megoldva juthatunk csak el a végső következtetésig…

Krycek és Mr. X utódja is feltűnt egy oldalsó ajtó mögött. Vele egyébiránt csúnyán elbánt a volt társam - miután ránk robbantotta a mérges gázokat, elkülönültünk egymástól… Lehet, hogy ennek beszippantása miatt hiányosak a feljegyzéseim. Azt tudom, hogy Kryceket visszafelé rohanva az eddig zárva talált ajtó mögött értem el - a fekete olaj elől a szobájába futva érhettem utol, mielőtt újra elvesztettem volna…

Episode 3 7x99 (Reckoning) Act 6 - Monastery

A teherautóval a Tunguzka melletti tóhoz érkeztünk, amely alá nagy valószínűséggel az idegen űrhajót ásták. Krycek emberei viszont a környező romokba ásták be magukat, úgyhogy jó lesz óvatosnak lenni… A jobb kéz felé



eső pajtában egy üres benzineshordó bújt meg a sarokban, a helikopter melletti hordókon pedig egy pajszerra bukkantam. Ez utóbbival a teherautónk motorházfedelét felnyitva egy csővel gazdagodtam, melyet a kannához csatolva immáron bátran lépdelhettem a helikopter üzemanyagtartályához. Az átszivattyúzás után a szemközti romok felé vettem az irányt, majd miután a számítógépből letöltöttem a térképet, a parton fekvő motorcsónakhoz siettem. Az ép állapotban lévő járműbe



csak benzin hiányzott, s micsoda véletlen, pont volt is nálam egy kannányi. A tó közepére érve azonban furcsa események veszik kezdetüket - egy nyálkás csáp keríti körbe csónakunkat, és én már csak arra emlékszem, hogy elmerülök a vízben…

ÉRDEKESSÉGEK

A Piper Maru című epizód a Scully-t alakító Gillian Anderson lányáról lett elnevezve!

Egy műemlék előtt mászok ki a vízből - Scully valahol a tó közepén a csónakkal, úgyhogy nem marad más választásom: beléptem az építménybe. Krycek hangja visszhangzott a hangosbemondón, úgyhogy érkezésünk nem maradt titokban. A jobb kéz felé eső szobából felvettem az aranyszín kulcsot az asztalról, majd bal kéz felé indulva átgázoltam a barátságtalan patkányokon. A függőhíd túlsó végén már Krycek várt rám, azonban pár, időben leadott lövés megfutamodásra késztette. A toronyba tartó lépcsőkön időben felfelé lőve mindig tovább ijeszthettem szegény ügynököt, ám a harangtorony tetején nem várt meglepetés fogadott. A rákos! Az érthetetlen hablatyolásából csupán annyit értettem, hogy mellette vagy ellene - majd elsötétült minden.

Mikor magamhoz tértem, már hűlt helye volt a cigarettásnak, úgyhogy visszasétáltam szépen a toronyba, és előkapva a vadászpuskámat belelőttem párat a szemtelen szerzetesbe. A darazsai elől időben elugorva pár utántöltés után boldogan üdvözöltem mellényzsebemben az általa elejtett ezüst kulcsot. Annál is inkább, mert a korábban megtalált arannyal ötvözve a kápolnához vezető ajtó kulcsát kaptam. Innen egy létra vezetett a mélybe, ahol a zseblámpám segítségével hamar elbotorkáltam a katakombák végéig, és felvettem a déli szárnyban elejtett lángszórót. A középső részen az oszlopok mögé bújt Scully csak külön örömöt volt ezen a dohos helyen.

A templomba létrázva igen különös védőőrizetre bukkantunk - a négy gépfegyveres nem igazán vette jó néven közeledésünket. Így hát hátat fordítva nekik, gyors fedezékkeresésbe fogtunk, hogy aztán biztonságosan leszedegethessük őket. Majd amíg társam a kijárat kikódolásán munkálkodott, én az ösztöneimtől vezéreltetve a kápolna jobb oldalán lévő ajtó felé vettem az irányt. A terem közepén található nyílásnál egyensúlyomat elveszítve a mélybe zuhantam… A következő momentumokra nem emlékszem kristálytisztán - csupán képek ugranak be, hiszen túlspannolt állapotban érkeztem az űrhajó fedélzetére. A töltények felvétele után az idegen létforma legyőzését a pisztolyomra bíztam, hiszen a hatodik érzékem azt súgta: szükség lehet itt még a töltényeimre. Az elsősegélycsomagokkal is spórolva, felkészülten léptem az űrhajó egyik folyosójára, ahonnan hamarosan egy egészen más környezetben találtam magam.

Talán illúzió, talán valóság - mindenesetre az út végén rám váró Entitás eléggé valóságosnak tűnt. Az első formáját még nem volt nehéz leküzdenem, hiszen csak azt kellett elérnem, hogy a rám küldözgetett tűzgolyóiba szépen lassan ő is belegyalogoljon. Az űrhajóba visszakerülve megint cikázhattam vissza az álomvilágba, ahol még három alkalommal kellett győzedelmeskednem a látomásaim felett. Az időben való elfutás és pontos célzás mindig segített.



Egyedül arra kellett vigyázzak, hogy az őt körülvevő csatlósok ne érjenek el hozzám… Miután ötödik alkalommal tértem vissza a hajóra, stratégiát változtattam. A lángszórótöltényekkel spórolva, immáron teljes hadikészültségben vártam a teljes, kibontakozott Entitás alakját. Behátrálva egy sarokba csupán meg kellett várnom míg elég közel ér hozzám, hogy ujjamat a ravaszon tartva túljárjak az eszén…

Hogy a történet innentől hogy alakult? Ajánlom figyelmükbe Scully ügynök feljegyzéseit is, hogy teljes képet kaphassanak az ügy tanulságairól. Én mindenesetre sosem felejtem el, amit átéltem. Maradandó élmény volt!

A jelentést Bagó Péter ügynök juttatta el Önökhöz.

Dream Land

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 játékhoz kell!



Playstation 2 játékok óriási választéka! Több, mint 300 cím!

Akciós játékok 2990Ft-tól 5990Ft-ig!



Ghost Hunter 4990,-



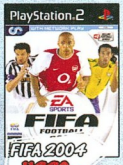
Run Like Hell 4990,-



The Suffering 13990,-



LotR: The Return of the King 11990,-



FIFA 2004 11990,-



Pro Evo Soccer3 11990,-



SOCOM II 13990,-



Forbidden Siren 13990,-



Hunter:t.Reckoning Wayward 10990,-



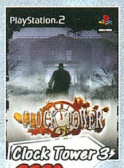
Rise to Honour 13990,-



Final Fantasy X-2 13990,-



Max Payne 2 11990,-



Clock Tower 3 4990,-



WRC 3 6490,-



Deadly Skies III 13990,-

Xbox játékok óriási választéka! Több, mint 170 cím!



Brute Force 4990,-



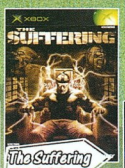
Splinter Cell 4990,-



Splinter Cell Pandora Tomorrow 13990,-



TOCA Race Driver 2 13990,-



The Suffering 13990,-



The X-Files Resist or Serve 13990,-



Ureal II The Awakening 13990,-

Playstation 2 alapgép + 1 választható játék	54990
Playstation 2 alapgép + EyeToy	56990
Xbox gép + 2 választható játék	53990
Xbox alapgép + 3 választható játék	64990
Xbox alapgép + 3 választható játék	44990
Playstation alapgép	44990
GameCube alapgép	24990
Ps2 Rgb kábel	990
Ps2 joy hosszabbító	990
Ps2 Dual Joystick	2990-3990-ig
Psx joy	990
Psx Dual joy	1990
Eye Toy	4990

Psx 1 meg memó	990
Ps2 Headhunter Pisztoly	6490
Xbox szett (Joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító)	3490
GameCube szett (Joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+4meg memo)	3490
PS2 Szett (Joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+dvd távirányító)	3490
PsX szett (Joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+1 meg memo)	6490
Xbox RGB Advance (DD5.1 optikai kimenet+SVHS kimenet)	6490
Xbox Hellhunter pisztoly	7490

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

JAMES BOND: EVERYTHING OR NOTHING



A NEVEM BOND. JAMES BOND. A LEGMENŐBB AUTÓKAT TESZTELEM NAP MINT NAP, A LEGDÖGÖSEBB NŐK VETIK A LÁBAIM ELÉ MAGUKAT, ÉS EHHEZ ELÉG CSAK RÁJUK NÉZNEM. AZT HISZITEK, HOGY IRIGYLÉSRE MÉLTÓ AZ ÉLETEM? PRÓBÁLJÁTOK KI, HOGY MILYEN EGY SZUPERKÉM ÉLETE VALÓJÁBAN...

INFO BOX

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő:
EA Games
Hivatalos honlap:
http://www.eagames.com/official/007_everythingornothing/home.jsp
Megjelenés:
2004. február 27.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

\+

Rengeteg jó ötlet garantálja a program szavatosságát, mindenképpen többször végig kell játsszuk, hogy minden extra dolgot láthassunk.

\-

Néhány rész nagyon nehéz, és így már nem lesz kedvünk a platina fokozat miatt újra végigjátszani.

PS2 - XB - GC - GBA

PLATFORMOK

A helyszűke miatt nem tudunk minden részletre kiterjedő végigjátszást közölni, de ennél a játéknál nincs is igazán szükség erre. Aránylag lineárisak a pályák, ezért a leírás leginkább az elrejtett extrák megtalálásához nyújt segítséget. Minden pálya többféleképpen is megoldható, a legelegánsabb megoldást a program „Bond-pillanatnak" tekinti, és ezekért külön jutalmat is kapunk (BP-vel jelölöm őket). A játékot a középső fokozaton vittem végig, a fokozatok között a ránk törő ellenfelek számában van csak különbség. Ha végigvittünk egy pályát, és sikerül egy bizonyos pontszámot elérni, akkor elmondhatjuk, hogy arany fokozatot értünk el. De ha platina fokozatot akarunk elérni, akkor újra végig kell mennünk a pályán, a meghatározott nehezítést figyelembe véve.

Ground Zero

Arany fokozat: 75.000 pont, Bond-pillanatok: 2
Lapuljunk a falhoz (fekete), és onnan lőjünk le minden ellenfelet az udvaron. Amint felszáll a repülőgép, menjünk az udvar közepén található táskához és vegyük fel (A). A magasból célzó ellenfelekkel végezzünk először, és utána a közelünkben tartózkodókkal. Fel kell mennünk az épületbe, hogy egy AT-420-at szerezzünk. Ne a lépcsőn menjünk, hanem csáklyával másszunk fel a falon ott, ahonnan a páncéltörős katona lőtt ránk (BP). A repülőgép újra megjelenik, az AT-420-szal robbantsuk fel a kis drágát. Vegyünk fel még néhány töltetet, és lőjük szét az udvaron megjelenő páncélozott járműveket. Ezután lőjük le a katonákat, szedjük fel a golyóálló mellényt a monitorok előtt, és menjünk vissza az udvarra. Menjünk balra, és látni fogjuk, hogy két katona mászik le a falon. Lőjük le őket, mielőtt leérnének (BP). Ezután irány a falon ejtett lyuk.

MI6 Training

Egyszerű gyakorló küldetés, itt megtanuljuk az alapvető mozgásokat, célzási technikákat, a csáklya használatát, és megismerkedünk a „Q-pók" használatával is. Mivel itt egyértelműen kiderül, hogy melyik eszköz használatához melyik gombot kell használnunk, ezért ezt már a továbbiakban nem részletezem.

A Long Way Down

Arany fokozat: 90.000 pont, Bond-pillanatok: 5
Az átvezető megtekintése után a csáklya segítségével ereszkedjünk le a falon. A robbanásokra, és a lefelé záporozó tűzgolyókra vigyázzunk, és mikor leértünk, gyorsan menjünk



balra. Ott lőjük le a katonát, mielőtt fedezékbe vonulhatna, majd az alagút végénél a jobb oldalon használjuk a kapcsolót. Így könnyen hatástalanítunk jó pár katonát (BP). Forduljunk vissza, és a csáklya segítségével másszunk fel a jobb oldalon található épület falán (BP). Itt találunk egy Dragunov mesterlövész puskát. Másszunk vissza, és menjünk a nyíláshoz, amelyből gőz tör elő. Dobjuk be a töltetet, és miután megvolt a robbanás, menjünk az épület széléhez, és másszunk lefelé. Néhány

katona utánunk jön, végezzünk velük. Leérünk egy platformra, amelynek egy része leomlik egy robbanás miatt. Forduljunk meg, lőjük le a katonát, menjünk be az épületbe, és ott szintén végezzünk a ránk támadókkal. Balra találunk egy asztalt, az A gomb segítségével fedezékként használhatjuk (BP). Vegyük fel az AT-420-at, majd menjünk ki. Másszunk tovább lefelé. Egy szinttel lejjebb egy olyan platformra jutunk, amelynek a széle lángokban áll, emiatt nem tudunk tovább menni. Menjünk be az épületbe. Balra találunk egy golyóálló mellényt, lőjük le a katonákat, majd a másik kijáraton menjünk ki. Fussunk a középső épület bal oldalára, lőjük le a katonákat, majd menjünk vissza, és használjuk a kapcsolót, ezzel ártalmatlanná tesszük a katonákat (BP). Ezután menjünk jobbra, és használjuk a kapcsolót, amely lezárja a szellőzőrendszert, ezáltal szabaddá válik az út az előző platformnál. Végezzünk a ránk támadókkal, de először mindenképpen az AT-420-as katonákkal. Menjünk vissza az épületbe, és a Bond-érzékünk segítségével célozzuk be az egyik panelt a plafonon. Ha a katona pont alatta van, lőjünk oda egyet, és a leomló plafon így maga alá temeti (BP). Ezután menjünk ki, és másszunk lefelé a falon.

Train Chase

Arany fokozat: 150.000 pont, Bond-pillanatok: 3
Választhatunk, hogy a Porsche vagy egy Daytona motor segítségével oldjuk meg a feladatot. Ha nem a platina fokozatért megyünk, akkor érdemes a Porschét választani.



Menjünk egyenesen, majd balra. Bond egy kütyü segítségével kikapcsolja a kocsi álcázását, ezután üljünk be (Y). Menjünk egyenesen, át a lángokon, és kövessük az utat. Menjünk át az üvegajtókon, és használjuk a rakétákat, amikor a becsukódó kapuhoz érünk. A bázisról kiérve kövessük az utat. Az elágazásnál mehetünk mindkét irányba, teljesen mindegy. A ránk támadó dzsipeket intézzük el, majd menjünk be az alagútba. A kijárat felé érkezve menjünk balra. Két motoros támad ránk, intézzük el őket. Egy hídhoz érünk, ahol meglátunk egy helikoptert. Lőjük ki két rakétával, mielőtt a hídra ugratnánk (BP). Menjünk tovább, a következő helyszínen leomló oszlopokat látunk, menjünk balra, ahol át kell ugratnunk egy oszlopon (BP). Menjünk tovább, a jobb oldalon meglátjuk a vonatot. Menjünk közelebb a vonathoz. Kerüljük el a rakétákat, és a becsapódásukkal okozott gödröket is. Egy újabb ugratót találunk, amellyel fel tudunk ugratni a sínekre (BP). Kövessük a vonatot, és lőjünk a katonákra és a lövegtornyokra. Amint lehetőségünk adódik, menjünk a vonat alá. Vigyázzunk az egészségpontunkra, amennyi a küldetés végén marad, azt visszük át a következő küldetéshez.

An Old Friend

Arany fokozat: 125.000 pont, Bond-pillanatok: 4
A küldetés elején négy katonával kell végeznünk. Ha mindegyiket meg tudjuk ölni puszta kézzel, lopakodva, úgy, hogy senki nem lát meg



minket, akkor megvan az első Bond-pillanat. Romboljuk szét mind a hat számítógép-képernyőt, és menjünk a következő kocsiba. A következő kocsiban két katonával szemben kell hasonlóképpen eljárnunk, de itt fel tudunk venni egy szerszámot, ezt eldobva hatástalanítani tudjuk az egyik katonát (BP). Irány a harmadik (BP), és negyedik (BP) kocsi, ahol ugyanígy kell eljárjunk. A következő kocsiban nem égnek a lámpák, aktiváljuk a hőérzékelőket. Már tudják, hogy itt vagyunk, felesleges lopakodni. Négy katonával kell elbánjunk, használjuk a Desert Eagle-t a semlegesítésükhöz. Találunk egy golyóálló mellényt ott, ahol az első katona felbukkan. Miután végeztünk velük, irány a hatodik kocsi. Itt el kell bánnunk jó öreg haverunkkal Jawszal. Fegyvereink hatástalanok ellene, tehát puszta kézzel kell leteríteni. Folyamatosan tárgyakat hajigál, ezeket vagy fedezékbe vonulva, vagy gyorsan mozogva kerüljük el. Kombóval kell őt kétszer az elektromos kisülésbe lökni, hogy sikerüljön hatástalanítani.

Sand Storm

Arany fokozat: 160.000 pont, Bond-pillanatok: 3
Egy helikoptert kell vezetnünk a küldetés során. Először hajókat kell megsemmisítsünk, ehhez bombát, vagy rakétát is használhatunk. A ránk támadó helikoptert lőjük ki, az X gomb megnyomásával tudunk megtévesztő tölteteket szétszórni, hogy megússzuk a kilőtt rakétákat. Egy hídhoz érünk, ahol egy vízesést is látunk. Itt lőjük ki rakétával a hídon tartózkodó járműveket (BP). Újabb hajót kell megsemmisíteni, majd át kell repülni egy ív alatt, itt majd vigyázzunk a leomló törmelékkel. Szálljunk lejjebb a kanyonban, újabb hajót látunk, süllyesszük el (BP). Ekkor találkozunk a Tábornok helikopterével, folyamatosan lövi a rakétákat. Felesleges löni rá, nem tudunk sérülést okozni neki. Szimplán kövessük, és kerüljük el a rakétáit. Bevezet minket egy terembe, ahol tűz lövell ki a falakból, ha úgy jutunk át a termen, hogy egy sem talál el minket, akkor megvan az utolsó Bond-pillanat is. Amint kijutottunk innen, a Tábornok leszáll helikopterével a titkos bázisára. Ahhoz, hogy a Tábornokot meg tudjuk ölni, el kell pusztítani a bázist. A pajzsát energiával tápláló objektumokat kell felrobbantani, mindegyikhez 3-4 rakétát kell kilőni. Amikor mindhármat kilőttük, a Tábornok sebezhetővé válik. Célozzuk a helikopterét, és újabb 3-4 lövéssel robbantsuk fel.

MI6 Interlude

Q bemutatja asszisztensét Ms. Nagait, és néhány új kütyüt.

Serena St. Germaine

Arany fokozat: 160.000 pont, Bond-pillanatok: 2
A küldetés elején egy dzsip után hajtunk. Rakétákkal lőjük szét, majd kövessük a villogó kék jelzést. A hídon parkoljunk a kék jelzésre, de előtte forduljunk meg. Ha megálltunk, menjünk be a házba, és fogadjuk a telefonhívást. A beszélgetés után az utcán találjuk magunkat. Gyorsan szálljunk be, és irány a rámpa, majd menjünk balra. M tájékoztat minket, hogy el kell kerülnünk a járőröző ellenfeleket. Használjuk a térképet, kövessük a villogó kék ikonokat. Ha egy narancssárga jelzés megjelenik a térképen, akkor az X lenyomásával használjuk az álcázó berendezést. Így észrevétlenül átjuthatunk, de vigyázzunk, az álcázót csak bizonyos ideig használhatjuk. Amikor már elég közel járunk a kék ikonnal jelzett helyhez, akkor azt látjuk, hogy két dzsip állja el az utat. Menjünk feléjük (álcázó bekapcsolva), majd forduljunk jobbra. Odaérünk egy épülethez, melyet a térképen piros és narancssárga ikon jelöl. Az utca túloldalán parkoljunk le a kék körnél. Az Y lenyomásával aktiváljuk a távirányítós autót. Menjünk fel a Fireworks Factory mellett a rámpán, ott jobbra, majd a fal mellett menjünk addig, amíg egy kisméretű nyílást nem találunk. Az autó automatikusan becélozza, használjuk a lézert (A), így már be tudunk menni. Odabenn használjuk a lézert a dobozokon, így hatalmas robbanást okozunk (BP). Ezután menjünk vissza a kocsihoz,



aktiváljuk az álcázót, és induljunk a villogó kék ikon felé. Amikor nincsen senki a közelben, kapcsoljuk ki, hogy egy kicsit feltöltődjön. Amikor felértünk a dombra, kapcsoljuk vissza. Parkoljunk le a kék pontnál. Beül mellénk Serena, mostantól ő mondja, hogy merre menjünk. (Go right - jobbra, Go left - balra). Most már nem kell foglalkoznunk az álcázással, nyugodtan lőjünk ki minden ellenfelet. Eljutunk egy pontra, ahol két ellenfél állja az utunkat. Ne hajtsunk keresztül rajtuk, kerüljünk balról (BP). Menjünk tovább, egy idő után tankok lőnek ránk, ne essünk pánikba, balról közelítsük meg az erődöt, és ha kell, akkor ugrassunk szép nagyokat. Nemsokára elérünk egy sárga barikádig, azon hajtsunk túl, és parkoljunk le a kék jelzésnél.

Vertigo

Arany fokozat: 150.000 pont, Bond-pillanatok: 4
Amint odaérünk a lifthez, tegyük el a fegyverünket. Odafenn az őrt hang nélkül intézzük el. Vegyük fel a fegyverét, forduljunk meg, és menjünk balra. Három őrt kell még hangtalanul kinyírnunk (BP). Az utolsó őrnél nézzünk fel, és csáklyával célozzuk meg a szirtet. Másszunk fel, odafenn a négy őrt nyírjuk ki. Menjünk arra, amerről az őrök jöttem, majd jobbra, a lifthez. Amint a kapcsolóhoz érünk, üzenet érkezik M-től. Menjünk tovább, majd csáklyával másszunk fel a falon. Odafenn végezzünk a lefelé mászó őrrel, ha szükségünk van golyóálló mellényre, akkor jobb-

ra találunk egyet. Másszunk felfelé, ahonnan az ör jött. A tetőn találkozunk egy őrrel, aki rakétát lődöz felénk. Miután tüzelt, menjünk a csilléhez, és lökjük meg (A). Ezután végezzünk az őrrel. Menjünk egyenesen, be balra, végezzünk az őrrel, majd másszunk le. Sötét helyre érkezünk, kapcsoljuk be a hőérzékelőt. Menjünk előre, majd végezzünk a két őrrel. Ahol álltak, találunk golyóálló mellényt, és egy AT-420-ast (BP). Menjünk vissza oda, ahonnan jöttünk. Néhány újabb őr jelent meg, nyírjuk ki őket, majd másszunk fel a falon. Odafenn menjünk jobbra, a következő helységbe. Egy őr másik lefelé, nyírjuk ki. Mielőtt felmásznánk, használjuk a pókot (BP). Menjünk vele a szerverszobáig, ott vegyük fel a golyóálló mellényt, és az elemet, majd menjünk be az ajtón. Bondként másszunk fel a falon. Odafenn menjünk balra, a falat fedezékként használva. Váltsunk az AT-420-ra, használjuk a Bond-érzékünket, így kiderül, hogy a radar torony mellett robbanószeres hordók vannak, ezekre célozunk (BP). Menjünk egyenesen, majd a baloldalon található helységbe. Ott találunk egy piros kapcsolót, aktiváljuk. Forduljunk meg, menjünk be az ajtón, amelyet a pók kinyitott. Szedjünk össze mindent, menjünk ki, majd jobbra induljuk tovább. Másszunk fel a falon, nyírjuk ki az őrt. Menjünk tovább, vegyük fel a golyóálló mellényt, majd másszunk fel a következő falon. Három őr vár ránk, nyírjuk ki őket. Szedjük össze az „uplink device"-t, és másszunk le. Miután végeztünk az őrökkel, menjünk oda vissza, ahol a pókot használtuk. Használjuk a piros kapcsolót. Menjünk vissza a sárga lifthez, ahonnan a pálya elején indultunk. Jussunk be a liftbe.



The Ruined Tower

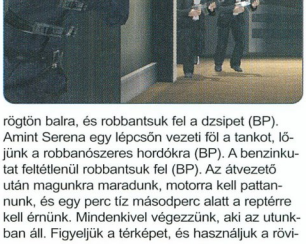
Arany fokozat: 175.000 pont, Bond-pillanatok: 4
A pálya elején a lift mögött guggolunk. A két őrrel hangtalanul végezzünk (BP). Mielőtt bemennénk, vegyük fel a Sig-552-t. Menjünk a lerombolt épület felé, egy őr érkezik jobbról, gyorsan szedjük le az altatópisztollyal. Még egy érkezik balról, várjuk meg, amíg lőtávolba ér, és kábítsuk el őt is (BP). Nézzünk fel, és másszunk fel a csáklya segítségével. Menjünk be jobbra a kis terembe, vegyük fel a Dragunov puskát (BP). Menjünk ki, de maradjunk guggoló helyzetben. A távcsövessel intézzük el a lehető legtöbb katonát. Másszunk le, menjünk jobbra, végezzünk a maradék ellenféllel. Menjünk a lift felé (kövessük a sínt). Ha odaértünk, másszunk fel a csáklya segítségével. Menjünk balra, majd aktiváljuk a pókot, amikor a kis feljárót meglátjuk. A pókkal menjünk föl, és menjünk át a hídon (BP). Váltsunk vissza, menjünk le a lépcsőn, majd egyenesen és öljük meg a lefelé mászó őrökkel. Menjünk balra, végezzünk a ránk támadó őrökkel. Menjünk le a lépcsőn, majd jobbra, ahol ládákat találunk. Lőkjük le a ládákat, és másszunk le. Az aljan találunk egy gombot, amelyet nyomjunk meg. Ezzel elindítunk egy csillét. Kövessük, visszavezet minket a felvonóig. Itt négy-öt barátságtalan fickó vár ránk. Amikor a lifthez érünk, nézzünk le, és meglátunk egy csillét, mely meg van pakolva dinamittal. Célozzuk meg, és pörköljünk oda. A nagy fémajtó felrobban, szabaddá válik az út.

Death of an Agent

Arany fokozat: 200.000 pont, Bond-pillanatok: 6
A fal bal oldalán található nyíláson keresztül küldjük be a pókot. Menjünk vele addig, amíg három katona feje fölé nem érünk. Végezzünk velük (BP). Váltsunk vissza, menjünk előre, vegyük fel a katonák fegyvereit, majd a maradék katonát öljük meg. Az átvezető után menjünk balra, majd le a lépcsőn, és ott menjünk be a kis terembe. Öljük meg a jobb oldalról támadó ellenfeleket. Ha már nem jön több, másszunk fel a fa platformra, majd ugorjunk be a lukba. Aktiváljuk a hőérzékelőt, néhány őr megölése után eljutunk egy bejáratig. A láda mögött keressünk fedezéket, öljük meg a kiszaladó őrt. Menjünk be, ahonnan jött, vegyük fel az AT-420-at (BP). Menjünk ki, majd jobbra. Menjünk egyenesen, végezzünk az örökkel. Eljutunk egy teremig, ahol három katona támad ránk. Amikor végeztünk velük, menjünk az első jobb oldali bejárathoz. Menjünk fel a lépcsőn, öljük meg az őröket. Kapcsoljuk ki a hőérzékelőt. A katakombából kijutva a Bond-érzékelővel gáztartályokat tudunk kifigyelni, ezeket robbantsuk fel (BP). Lopakodjunk fedezéktől fedezékig, amíg hangokat nem hallunk. Örök közelednek, a Bond érzékelővel célozzunk be a gáztartályokat (BP). Amikor mindenki meghalt, forduljunk meg, és menjünk vissza, ahonnan jöttünk. Használjuk a kapcsolót, melyet a lépcsőktől jobbra találunk. Egy titkos átjáró kinyílik, illetve néhány katona megtámad minket. Öljük meg őket, majd menjünk a titkos átjáróhoz. Kijutunk a bányából, kövessük az utat a szikliszirtig. Az átvezető után ugorjunk le. El kell kapjuk Serenát, de közben vigyáznunk kell a leeső tárgyakra (melyek sebeznek minket), és meg kell ölnünk a ránk támadó katonákat. Miközben zuhanunk, a Bond-érzékünkkel ki tudunk figyelni egy TNT-s dobozt, robbantsuk fel (BP). Van egy fa platform, nagyon közel a sziklához. Csússzunk át a platform és a szikla között (BP). A zuhanás vége felé törekedjünk arra, hogy a jobb oldalra kerüljünk, ez kell ahhoz, hogy el tudjuk kapni Serenát.

A Show of Force

Arany fokozat: 200.000 pont, Bond-pillanatok: 5
Egy tankban vagyunk, amelyet Serena vezet. Az a feladatunk, hogy mindent szétlőjünk, ami csak elénk kerül. A küldetés kezdetén célozzunk rögtön balra, és robbantsuk fel a dzsipet (BP). Amint Serena egy lépcsőn vezeti föl a tankot, lőjünk a robbanószeres hordókra (BP). A benzinkutat feltétlenül robbantsuk fel (BP). Az átvezető után magunkra maradunk, motorra kell pattannunk, és egy perc tíz másodperc alatt a reptérre kell érnünk. Mindenkivel végezzünk, aki az utunkban áll. Figyeljük a térképet, és használjuk a rövidebb utat (BP). Amint a reptér közelébe érünk, egy rámpán tudunk beugratni (BP). Mindenkit öljünk meg, és vezessünk a repülőgép felé.





MI6 Interlude

Q bemutat néhány új kütyüt, és egy új járművet, az Aston Martin Vanquish-t.

Mardi Gras Mayhem

Arany fokozat: 200.000 pont, Bond-pillanatok: 4
Először jussunk el a parkig (használjuk a térképet). A parknál szálljunk ki a kocsiból, majd az átvezető után pattanjunk vissza, és siessünk, 1 perc 55 mp alatt kell odaérnünk a célunkhoz. Rövidítsük le az utat a neon csontváznál (BP). Amikor odaérünk, parkoljunk le a kék jelnél, szemben a kamionnal. Még mindig fogy az időnk, fussunk a kamion baloldalára, a gombbal nyissuk ki a hátsó ajtót, majd álljunk be a kocsinkkal a kamion belsejébe (BP). Mostantól a kamiont kell vezetnünk. Menjünk a kék jelzés felé, a gyár felé közeledve egy rövid átvezető következik. Ezután a raktárnál parkoljunk le a kék körnél. Nyissuk ki a hátsó ajtót, ekkor az Aston Martin kigurul. Menjünk a jobboldali kamionhoz, és az Y-nal helyezzük el az eszközünket a hátsó kerekénél. Rövid átvezető következik, ezután 3 percünk lesz, hogy megállítsuk az ellenfelünket. Kifelé menet vezessünk keresztül a betoncsövön, és menjünk neki a szemközti épületnek (BP). Az üvegen keresztül jussunk ki az utcára, majd kövessük és semmisítsük meg a limuzint. Előzzük meg, és locsoljuk ki a „síkosító savunkat" (BP). Ha megvagyunk, 1 perc 27 mp alatt kell eljutnunk a Kiss Kiss Clubhoz.

The Kiss Kiss Club

Arany fokozat: 225.000 pont, Bond-pillanatok: 3
Másszunk fel csáklyával a nyitott ablakhoz. A nőhöz érve nyomjuk meg az A gombot (BP). Menjünk ki, majd balra. A következő ört az altatóval semlegesítsük. Menjünk balra, a vezérlőbe. Nyissuk ki az ajtót, és vegyük fel az elemeket. Menjünk ki, majd le a lépcsőn. Mikor leérünk, nyírjuk ki a jobboldalon posztoló ört. Menjünk tovább, majd egy átvezető következik. Ezután egy fedezékben guggolunk, egy shotgunnal a kezünkben. Itt ne időzzünk sokat, menjünk balra, aktiváljuk a kapcsolót (BP). Az erkélyen tartózkodókat is nyírjuk ki (BP). Menjünk fel a lifttel, a másodikon menjünk balra, nyírjuk ki az őrt. Menjünk a középen található biztonsági szobába. Öljük meg az őrt és vegyük fel a kártyát az asztalról. Menjünk vissza a lifthez és menjünk le. Menjünk a színpad mögötti szobához, vegyük fel az elemet, és használjuk a kártyát az ajtónál. Ketten várnak ránk, végezzünk velük, majd menjünk a fal színtelen részéhez, így megtaláljuk a kijáratot. Végezzünk az összes őrrel, szedjük össze a fegyvereket. Menjünk fel a lépcsőn, és ki az ajtón.

Underworld

Arany fokozat: nincs, Bond-pillanatok: nincs
Lapuljunk a falhoz és menjünk jobbra. Az asztal mögött rejtőző őrt nyírjuk ki, majd az ajtó mellett vegyük fel a kulcsot. Nyissuk ki az ajtót, majd az örök megölése után menjünk le a lépcsőn. Menjünk balra, de még ne menjünk be az ajtón. Küldjük be a pókot a nyíláson keresztül, és robbantsuk fel a hordót. Forduljunk jobbra és meglátjuk a falon keletkezett lukat. Álljunk fedezékbe a lyuk valamelyik oldalán, nyírjuk ki a ránk törő őröket. Menjünk be a szobába, keressünk fedezéket és végezzünk minél több őrrel. Menjünk a lépcsőhöz, és menjünk ki az ajtón. Végezzünk az őrökkel, és menjünk addig, amíg találunk két ajtót (egyet szembe velünk, a másikat balra). Menjünk be a bal oldalin. Öljük meg az őröket, vegyük fel a fegyvereket, majd menjünk ki. Menjünk balra, át a másik ajtón, le a lépcsőn, majd forduljunk balra. Végül menjünk ki az ajtón.

Death's Door

Arany fokozat: 275.000, Bond-pillanatok: 6
Menjünk fel a lépcsőn, lapuljunk a falhoz, célozzuk be a legközelebbi ellenfelet, majd a többieket is szép sorban. Fussunk át az udvaron, és menjünk be a szemközti bejáraton. Egy szökőkúthoz érünk, itt nyírjunk ki mindenkit. Menjünk jobbra és vegyük fel a Dragunovot. Menjünk az ellenkező irányba, mint ahol a fegyvert találtuk, és így balra látunk egy épületet. Nyírjuk ki az őrt, aki az egyik ablakon keresztül tör ránk. Menjünk vissza az épületbe. Üzenetet kapunk M-től.
Vonuljunk fedezékbe, küldjük be a pókot a ládák melletti nyíláson, és vegyük fel a golyóálló mellényt (BP). Menjünk ki, forduljunk balra, majd kövessük az utat. Egy őr fut majd a torony felé, öljük meg, mielőtt kinyitja a kaput (BP). Másszunk fel a csáklyával a mesterlövészhez, és üssük ki a fickót (BP). Vegyük fel a lőszert, és nyírjunk ki minél több ellenfelet. Másszunk le, majd egy átvezető következik. Menjünk vissza az épülethez, ahol a pókot használtuk. Menjünk az ajtóhoz, és a kulcs segítségével menjünk be. Végezzünk a ránk tá-



madókkal, majd aktiváljuk a hőérzékelőt. Menjünk fel a jobb oldali lépcsőn, menjünk az ablakhoz, és nyissuk ki az erkély ajtót. Kapcsoljuk le a hőérzékelőt, vegyük elő a Dragunovot. Szemben az épület kapujánál van egy kis piros doboz, célozzuk meg (BP). Menjünk ki az épületből (hőérzékelővel). Húzzunk át minél gyorsabban a kapuhoz, a környezetünkben téblábló ellenfelekkel végezzünk csak. A krematóriumban menjünk le a lépcsőn, majd menjünk balra. Az átvezető után nyomjuk meg a gombot, hogy Myát megmentsük, majd végezzünk Le Rouge-zsal. Attól függően, hogy ez milyen gyorsan sikerül, még párszor kénytelenek leszünk nyomogatni Mya gombját.

A legjobb módszer Le Rouge hatástalanítására, ha a Bond-érzékelő segítségével becélozzuk a szellőzőnyílásoknál található robbanóanyagokat (BP). Ezt ismételjük meg többször is (BP). Ha nincs több robbanóanyag, akkor váltsunk a shotgunra.

Battle in the Big Easy

Arany fokozat: 250.000, Bond-pillanatok: 3
Egy limuzinban ülünk, rögtön menjünk jobbra, és használjuk a „füstölőnket", hogy a dzsipet le-



rázzuk (BP). Gyorsítanunk kell, mert egy bomba van a limóba szerelve, amely felrobban, ha lelassulunk. Addig kell ész nélkül hajtanunk, amíg Mya nem tudja hatástalanítani a bombát. Amint ez megvan, menjünk a hadiszállásra, de előbb rázzunk le mindenkit. Cseréljünk kocsit (Aston Martin), majd hagyjuk el a rejtekhelyet. A raktárhoz kell hajtanunk, ahol a kamiont hagytuk. Nyírjuk ki az utunkba kerülő ellenfeleket, majd a raktára érve parkoljunk a kék körbe. Indítsuk el a távirányítós autónkat. A csövön keresztül menjünk be, és használjuk a lézert az automatikusan becélzott panelon. Az átvezető után vezessük a kocsit egészen az üzemanyag tartályig, és robbantsuk fel (BP). Ezután vigyük haza Myát, amit nehezít a rengeteg ellenfél, akik mind ránk fenik a fogukat. Rakétával intézzünk el minél többet, de a lényeg, hogy minél gyorsabban hazavigyük Myát (BP).

Faded Splendor

Arany fokozat: 300.000, Bond-pillanatok: 3
Lapuljunk a falhoz, vegyük fel a jobbra található Dragunovot. Aktiváljuk a „nanoöltözéket", menjünk a nagy terem bejáratához, ahol a két őr beszélget. Bújjunk a ládák mögé, és amint az őrök elmennek, használjuk a csáklyát, hogy fel tudjunk mászni a terem tetejéhez. Közben vegyük elő a hangtompítós pisztoly. Úgy kell feljutnunk, hogy sem a lenti őrök, sem a mesterlövész nem vehet észre (BP). Amikor feljutottunk, menjünk balra, és nyírjuk ki a gyanútlan mesterlövészt. Menjünk tovább, be a következő terembe, és végezzünk az őrökkel. Menjünk le a bal sarokban található lépcsőn, egészen addig a csarnokig, ahol egy csillárt látunk. A Bond-érzékelővel be tudjuk célozni, és ártalmatlanná tudunk tenni két őrt a lezuhanó csillárral (BP). Hogy a fenti ajtón be tudjunk jutni, meg kell találnunk két kapcsolót.
Az egyik a lépcső alatti első kis teremben található. Menjünk a lépcsővel szemközti kis szobában, ott találjuk a másik kapcsolót. Kinyílik a duplaajtó a második szinten. Nem lesz könnyű oda feljutni, újabb adag ellenfél érkezik, köztük mesterlövészek is. Odafenn egy ajtó mögül újabb ellenfelek törnek ránk, menjünk be az ajtón, majd a következő ajtón jobbra.
Egy festmény mögött találunk egy hasadékot, amely mögött egy titkos szobát találunk. A pókot küldjük le a lépcsőn, és a kis nyíláson keresztül jussunk el a titkos szobáig. Robbantsuk fel a festményt, ezután be tudunk jutni Bonddal (BP). Szedjük össze a lőszert. Menjünk le a lépcsőn, középről egy fa falat látunk, öljük meg a fenti mesterlövészt, és kapaszkodjunk fel a csáklyával. Menjünk előre, vegyük fel a golyóálló mellényt, majd menjünk be a szemközti ajtón. Fussunk, amíg egy nyíláson le tudunk ereszkedni. Fedezékből nyírjunk ki minden ellenfelet, majd menjünk be a másik terembe, itt szintén aprítsunk egy kicsit.

The Machinery of Evil

Arany fokozat: 300.000, Bond-pillanatok: 3
Mielőtt bemegyünk az ajtón, vegyük fel a golyóálló mellényt és a shotgunt. Az átvezető után nyírjuk ki az őröket, majd a baloldali rámpán menjünk le, és menjünk be az ajtón. Akkor menjünk tovább, amikor az elektromosság megszűnik. Használjuk a konzolt, hogy leállítsuk a masinát. Menjünk vissza a rámpán, majd menjünk a Yayakovtól jobbra található terembe. Állítsuk le a masinát, majd menjünk ki az ajtón. Menjünk be a Yayakov bal oldalán található ajtón, és itt is állítsuk le a gépet. Menjünk ki, de az elektromosság miatt a rámpán le kell mennünk, így a fő szint alá kerülünk, ahol rengeteg ellenfél vár ránk. Ebből kettő egy cső előtt áll, ezt a Bond-érzékünket használva célozzuk be (BP). Induljunk vissza, amíg nem látunk két vörös csövet, ezeket is célozzuk be, így megszerezzük az AT-450-at (BP). Fussunk át a helység másik oldalára, itt találunk egy kis szellőzőt, ezen keresztül küldjük be a pókot. A mini liften menjünk fel, és jussunk el a harmadik masina szobájáig (BP). A falon található kör alakú dolgot robbantsuk fel. Fussunk fel a legközelebbi rámpán, a terembe érve szedjük össze a fegyvereket, és állítsuk le a masinát. Menjünk tovább, nyírjuk ki az őröket, eljutunk abba a terembe, ahol a forgó gépek vannak. A transzformátormagokat kell megsemmisíteni, ezt egy-egy jól irányzott rakétával tudjuk megtenni.

The Pontchartrain Bridge

Arany fokozat: 300.000, Bond-pillanatok: 4
Meg kell semmisítenünk Jaws tartálykocsiját. A tankerig eljutni aránylag egyszerű, nézzük a Bond-pillanatokat: a pálya elején a tavat elhagyva a füves területre kell hajtsunk, hogy át tudjunk ugratni a zárt kapun (BP). A fakunyhót fel kell robbantanunk egy rakétával, így egyszerre négy ellenfelet ütünk ki egy csapásra (BP). A két rendes híd közötti félkész hídon ugrassunk át (BP). Át kell csússzunk a motorral Jaws tartálykocsijának trélere alatt (BP). A tartálykocsit elérve négy mérföldünk (kb. 5 percünk) lesz arra, hogy felrobbantsuk. A lángszórókkal pörköljük meg a kereket, és szórjuk meg az összes létező jósággal.



MI6 Interlude

Q bemutatja az EMP-gránátot.

A Simple Exchange

Arany fokozat: 325.000, Bond-pillanatok: 3
Nem ölhetünk meg senkit, és úgy kell végigmennünk, hogy senki se riadóztasson. Vegyük



elő az altatópisztolyt és lőjük le a közeledő fickót. Menjünk fel a lépcsőn, a lézerek felé közeledve üzenetet kapunk Q-tól. Menjünk le az előcsarnokhoz, vigyázzunk a biztonsági kamerákkal. Guggolva haladjunk a terem jobboldalán. A terem végéből újabb őrt látunk meg, altassuk el. Fussunk oda hozzá, és vegyük el a kulcsait. Menjünk a jobb oldali sarokhoz, és a gombot benyomva állítsuk le a riasztó rendszert. Ha úgy jutottunk el idáig, hogy senki sem riasztott, akkor megvan az első Dond-pillanat. A bárszekrényt toljuk el, mögötte titkos szobába jutunk (BP). Menjünk a recepcióhoz, majd fel a lépcsőn. Menjünk egyenesen, majd balra, végül be a második ajtón. Legalább négy biztonsági kamerát hatástalanítsunk az EMP-gránáttal (BP). Menjünk a sofőr szobájába, és öltözzünk át az uniformisába.

Red Line

Arany fokozat: 350.000, Bond-pillanatok: 2
Nekünk kell elsőként a célponthoz érni. Egyszerű versenyről van szó, a lényeg, hogy a robbanóanyagos hordókat elhagyva menjünk jobbra a fa melletti füves részen (BP), majd használjuk ki a pálya vége előtt adódó lehetőséget az út levágására (BP).

Ambushed

Arany fokozat: 350.000, Bond-pillanatok: 3
Üssük ki a fickókat, ne pazaroljuk a lőszert feleslegesen! Menjünk a sofőr szobájához, és az erkélyről lőjük szét a biztosítékot (BP). Egy fickót lőkjünk le az erkélyről (BP). Ha a „Simple Exchange" küldetés során felvettük a kártyát, akkor az előcsarnoknál be tudunk menni a zárt ajtón, és meg tudjuk szerezni az AT-420-at (BP). A bárszekrényt toljuk el, és menjünk be a titkos átjáróba. Ezután elképesztő számú ellenféllel kell végeznünk, akik minden létező fegyvert bevetnek ellenünk.

The High Road

Arany fokozat: 300.000, Bond-pillanatok: 3
Egy fegyvertelen sportkocsival kell teljesítenünk a küldetést. Emiatt ne lassítsunk egy pillanatig sem, a ránt támadó motorosokat szorítsuk le. Az utunkban álló tankokon ugrassunk át (BP). Irány a kék jelzés, ahol aztán parkolunk le. Az átvezető után már egy motorral folytatjuk az utunkat. A lépcsőkön hajtsunk fel, és ugrassunk a két buggy jobb oldalán, és landoljunk a tetőn (BP). Menjünk a kék ikon felé, egyszer csak odaérünk a bányához, de nem tudunk bejutni. Az átvezető után menjünk egyenesen, be a házba az ajtón keresztül, és szágguldjunk végig a tetőkön, amíg csak tudunk. Egy fahídra kell felhajtanunk, amely a motor súlyától leszakad. Menjünk tovább, majd az arcot formázó kő alatt csússzunk át (BP). Jussunk el a kék körig.

Diavolo's Plan

Arany fokozat: 375.000, Bond-pillanatok: 3
Rögtön kapjunk elő egy EMP-gránátot, és dobjuk a masinához. Menjünk jobbra, szedjük össze a cuccunkat, és vegyük elő az altatópisztolyt. Célozzuk be az ajtót, mert hamarosan egy őr jön kideríteni, hogy mi történt. Vegyük el a fegyverét, menjünk ki és öljük meg az őröket. Menjünk vissza, és célozzuk be a gáztartályt a Bond-érzékünkkel. Menjünk újra ki, két újabb őrt látunk. Itt is célozzuk be gáztartályt, ezzel megsemmisítjük a két fickót (BP). Menjünk lefelé jobbra, és hívjuk a liftet. Menjünk lefelé az ellenkező irányban, végezzünk az őrökkel, majd szálljunk be a liftbe, és menjünk fel. Fenn menjünk addig, amíg nagy préselők nem állják utunkat. Célozzuk be a szelepeket, és lőjük szét őket, hogy át tudjunk jutni. Forduljunk meg, és menjünk fel a lépcsőn. Menjünk tovább, és öljük meg a lefelé mászó őröket. Célozzuk be a szellőzőrendszer nyílásait. Ezután 3 perc 30 másodpercünk van arra, hogy kijussunk a bányából. Használjuk a csáklyát a magas fém falnál, és másszunk le. Amint leértünk, menjünk be az ajtón, majd le a vezérlőbe. Két pókot kell egymás után használnunk, az egyikkel a lépcső alatt elindulva extra cuccokhoz juthatunk (BP), a másikat robbantsuk fel a lézerrel védett ajtónál, hogy bejuthassunk (BP). Szedjünk össze mindent, majd futás a lifthez. Az felrobban, úgyhogy irány a lépcső, menjünk felfelé, így találunk még egy liftet, amellyel el tudunk húzni végre a bányából.

The Platinum War

Arany fokozat: 400.000, Bond-pillanatok: 2
Egy tankot vezetünk, eljutunk egy falig, amely az utunkat állja. Lőjük szét, majd váltsunk nanolőszerre. Így automatikusan becélzunk egy boltívet, ezt robbantsuk fel (BP). Minden tankot lőjünk szét, és menjünk a kék ikon felé. Amikor odaérünk, a nanolőszerrel semlegesítsük a bombát. Újabb kék ikon jelzi a következő célpontunkat. Robbantsuk fel a tartálykocsit, ezzel jókora lukat csinálunk a bevásárlóközpont falán (BP). Az átvezető animáció után lőjük szét nanolőszerrel a helikoptert.



Dangerous Descent

Arany fokozat: 300.000, Bond-pillanatok: 3
Indítsuk el a pókot, ugrassuk le a lépcsőről, hogy a dobozokon landoljon. Menjünk tovább, küldjük át a nyitott ablakon, majd a résnyire nyitott ajtón. Várjuk meg, míg az őr kinyitja a piros ajtót, majd robbantsunk, hogy az őr kinyiffanjon (BP). Bondként fussunk jobbra, le a lépcsőn, a ládák felé. Használjuk a Bond-érzékünket, és célozzuk be a ládát, amelyre egy rakéta van festve. Szedjük össze a cuccokat, majd célozzuk be a fadobozt, melyet a liftnél látunk. Négy-öt lövéssel intézzük el, majd a pókot küldjük be a ládák közé. A baloldali láda mellett találunk egy nyílást, oda menjünk be, majd eljutunk egy terembe, ahol fel kell robbantanunk a konzolt (BP). Bondként kapjuk elő az AT-420-at, fussunk le, és közben lőjük ki a rakétalövegeket. A lézereket kerüljük ki, majd kerüljünk a lift tetejére. A lift emelkedni kezd, a legközelebbi ajtón menjünk be, lapuljunk a falhoz. Nyírjuk ki az őröket, a Bond-érzékünk segítségével célozzuk be a szervizaknát és lőjük szét. Küldjünk le egy pókot, és nyírjuk ki vele az őröket (BP). Kis öldöklés után menjünk a liftbe, amely ezután elindul. Az átvezető után négy rakétás őr támad ránk, végezzünk velük. A Bond-érzékelővel célozzuk be mind a négy féket (a sarkokban), és lőjük szét őket. A lift lezuhan, újabb átvezető következik. Ezután egy percünk van, hogy végezzünk Jaws-zal. Mindenféle tüzes trükkökkel próbálkozik, ezekkel vigyázzunk, és közben sorozzuk a SIG-gel. Amint végeztünk, szálljunk be a repülőgépbe, és katapultáljunk.

Red Underground

Arany fokozat: 425.000, Bond-pillanatok: 6
Fussunk előre, majd a csáklyával másszunk fel. Menjünk be az ajtón, célozzuk be a kö-



zépső futóhídon található katonát, és szedjük le (BP). Vegyük elő a „Network Tap"-et, és lőjük ki a legközelebbi tankra (BP).
A tank tornyát irányítva pusztítsunk el mindenkit a környéken. Fussunk jobbra, majd a kis platformon nyomjuk meg a gombot. Vegyük fel a Dragunovot (BP). Nyírjunk ki vele mindenkit, majd csáklyával ereszkedjünk le. Lenn irány valami fedezék, és nyírjuk ki az összes támadót. A Bond-érzékünkkel célozzuk be a vörös panelt, és lőjük szét (BP). Menjünk le a rámpán. Rengetegen támadnak ránk, köztük nanoöltözékes ellenfelek is, ezért kapcsoljuk be a hőérzékelőnket. Egy katona egy „Spray Platinum" felirat mellett áll, célozzuk meg a közeli gombot (BP). A gombbal szemben egy kart találunk, húzzuk meg. A hídon menjünk át, majd az átvezető után nyissuk ki az ajtót, és dobjunk be egy villanó gránátot (BP). Fussunk a következő ajtóig.

The Final Card

Arany fokozat: 325.000, Bond-pillanatok: 4
Öljük meg az őröket. Fussunk balra a lépcsőhöz, és be a szobába, ha szükségünk lenne némi golyóálló mellényre. Menjünk tovább, amíg a rakétalövegeket meg nem látjuk. Amint a tornyuk leereszkedik, menjünk az ajtó felé, majd le a lépcsőn. Menjünk fedezékbe a komputerkonzoloknál, és használjuk a „Network Tap"-et az egyik lövegtornyon (de mindenképpen a hátulját célozzuk!). Lőjünk arra az ajtóra, ahonnan jöttünk, majd



egy-két lövéssel intézzük el a katonák hullámait (BP). Lőjük szét a közelben álló másik löveget (BP), majd a harmadikat, amely az emelvényen van. Ezután az átvezetőben látható négy szellőzőt kell kikapcsolnunk. Kettő a szintünkön van. Amikor megvagyunk, menjünk a vörös szőnyegen az alsó szintre. Két duplaajtóhoz jutunk, egy pókot küldjünk be a nyíláson, a túloldalon öljük meg vele az őröket (BP). Ezután itt is deaktiváljuk a szellőzőket. A szellőző kapcsolója melletti nyíláson menjünk be egy újabb pókkal, a folyosó végét robbantsuk fel. Aktiváljuk a hőérzékelőt, és hatástalanítsunk legalább egy nanoöltözékes katonát EMP-vel (BP). Közben jussunk el a bejáratig. Küzdjünk meg Diavolóval, ami nem lesz egyszerű, mert ő egy repülőből támad, rakétákkal, és gépágyúval tüzel ránk. Az AT-420-al célozzuk a repülő különböző részeit, a szétlőtt ládákból szedjünk fel közben lőszert.

Everything or Nothing

Arany fokozat: 450.000, Bond-pillanatok: 3
Öljünk meg mindenkit, majd menjünk arra, ahonnan az örök jöttek. Itt is nyírjunk ki mindenki, és menjünk vissza. Menjünk fedezékbe a láda mögé, ahol az előbb egy ellenfél kucorgott, és indítsuk el a pókot. Az egyik láda oldalában található repedésen keresztül menjünk be, majd menjünk fölfelé. Közelítsük meg azt az ajtót, amely egy deszkával van lezárva. Robbantsuk fel (BP), majd Bondként menjünk be (BP), és szedjük összse a cuccokat. Menjünk vissza oda, ahol a magasban egy futóhíd van, és menjünk be az ajtón, ahonnan a két őr ránk tört. A szobában sötét van, mindenesetre mindenkit nyírjunk ki, főleg a mesterlövészt. Menjünk tovább, majd egy észveszejtően nehéz szoba után (rengeteg ellenfél minden irányból), egy észveszejtően-hihetetlenül-őrjítően nehéz szoba következik. Mindenféle ellenfél támad



ránk, a fegyverek teljes arzenáljával
A Bond-érzékünk segítségével célozzuk be a konténert, és zúdítsuk néhány ellenfelünk fejére (BP). Ha sikerül túljutni, akkor menjünk addig, amíg egy vörös ajtóhoz nem érünk, azon menjünk be, és készüljünk fel a végső nagy küzdelemre. Diavolót nem olyan nagyon nehéz megölni, három jól becélzott rakéta végez vele. Még utoljára meg kell akadályozzuk, hogy a rakéta elinduljon London felé, fussunk a lövegtoronyhoz, és lőjük szét a rakétát.

Tim Norton

Csak profiknak

Küldetés:	Platina fokozat eléréséhez:
1	Kevesebb, mint 500 sérülésponttal kell megoldani a küldetést
2	-
3	A küldetést 3 perc 30 másodpercen belül kell végigvinni
4	A küldetést 3 percen belül kell megoldani
5	Nem sérülhetünk meg egyáltalán a küldetés során
6	A titkos bázist 45 másodpercen belül kell lerombolni
7	-
8	1 perc 50 másodpercen belül kell az erődbe érnünk
9	4 perc alatt kell teljesíteni a küldetést
10	Kevesebb, mint 10 lövéssel kell megoldani a küldetést
11	Kevesebb, mint 100 sérülésponttal kell megoldani a küldetést
12	45 másodpercen belül kell a repülőhöz eljutnunk
13	-
14	40 másodpercen belül a kell Kiss Kiss Club-hoz érnünk
15	Nem lőhetünk a küldetés során
16	-
17	3 perc 15 másodperc alatt kell teljesíteni a küldetést
18	55 másodpercen belül kell a raktárhoz érnünk
19	Kevesebb, mint 100 sérülésponttal kell megoldani a küldetést
20	Kevesebb, mint 10 lövéssel kell megoldani a küldetést
21	3 perc 20 másodpercen belül végeznünk kell a tartálykocsival
22	-
23	1 percen belül teljesíteni kell a küldetést
24	A versenyt 4 perc 50 másodpercen belül kell megnyerjük
25	Egyszer sem tüzelhetünk
26	1 perc 20 másodpercen belül kell eljutnunk a bányához
27	3 perc 30 másodperc alatt kell teljesítsük a küldetést
28	2 perc 15 másodpercen belül kell hatástalanítsuk a bombát
29	Kevesebb, mint 100 sérülésponttal kell megoldani a küldetést
30	Kevesebb, mint 10 lövéssel kell megoldani a küldetést
31	Kevesebb, mint 100 sérülésponttal kell megoldani a küldetést
32	5 percen belül teljesíteni kell a küldetést





FORBIDDEN SIREN

→ EGY SZELLEMVÁROS, AHOL HALOTTAK GARÁZDÁLKODNAK, EGY ÓKORI JAPÁN LEGENDA, MELY MEGJÓSOLJA A VILÁGVÉGÉT, EGY 333 ÉVENKÉNT ÉRKEZO ÜSTÖKÖS, ÉS A 10 KÍVÁNCSI JÁTÉKOS, MELYEKET EGYTOL-EGYIG TE SZEMÉLYESÍTHETSZ MEG. IZGALMAS, ÉS FORMABONTÓ TÚLÉLO-HORROR, A SILENT HILL ALKOTÓJÁTÓL.

↓ INFO BOX

Kiadó:
SCEE
Fejlesztő:
SCEJ
Hivatalos honlap:
http://www.forbidden-siren.com/
Megjelenés:
2004. március 12.
Tesztplatform:
PS2

↓ ÉRTÉKELÉS

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

↓ VÉLEMÉNY

+

A nemlineáris játékmenet, a tíz irányítható és az öt mellékszereplő, a 15-20 órányi játékidő, a reflexeket és agymunkát egyaránt megkívánó küldetések, és a példanélküli mesterséges intelligencia.

–

Botrányosra sikeredett angol szinkron, feliratozás hiánya az európai konverzióban.

A Forbidden Siren története egy képzeletbeli japán kisvárosban, a hegyek által közrezárt Hanudában játszódik. Ez az a hely, ahol 27 évvel ezelőtt egy óriási földrengés következtében 33 ember tűnt el nyomtalanul, s holttestük a mai napig nem került elő. Valamint ez az a hely, ahol még korábban, egy őrült, kardjával végigszaladva a városon, egyetlen éjszaka alatt 33 emberrel végzett. Továbbá ez az a hely, ahol 33 évenként különös szertartásokat rendezve egy bizonyos Isten felé mutatnak be áldozatokat a városka lakói. De ez a hely is az, ahol időszámításunk előtt... - de tovább már nem folytatnám, hiszen az ezt követő események felfedésére Neked kell majd rájönnöd a játék végigjátszása során. A faluban történt események híre természetesen nem maradt titokban - s mivel a sajtó is szájára vette -, így juthatott tudomására Tamon Takeuchi professzornak is, hogy Hanudában élő szülei is az enyészet martalékává váltak. Az ott élő, 70-ik életévét is betöltő Akira Shimura is egyik napról a másikra vesztette el szeretteit, de a tinédzserkorú Kyoya Suda a nagyváros forgatagából érkezik a helyszínre, hogy az Interneten terjengő szellemalakokról, és különböző misztikus eseményekről saját szemével győződjön meg. Az események pedig nem várt fordulatot vesznek, amikor Kyoya megzavar egy szertartást, a folyó víz helyett vér folyasztva kiárad a medréből, és deformált lények a nyomodban loholva az életedet akarják. A Forbidden Siren tehát egyszerre szól a túlélésről és a nyomozásról. A titokról, mely e mögött a furcsa falu mögött rejtőzik.

A fentebb említett három szereplő természetesen nem a teljes repertoár - a rajtuk kívül további hét szereplő patronálása játéktörténelmi pillanatként könyvelhető el, vagyis összesen tíz irányítható karakterrel büszkélkedhet a Forbidden Siren. Ezt további öt NPC egészíti ki - a segítségükkel értheted meg jobban a többezer éves múltra visszatekintő városka teljes történelmét. A japán fejlesztés több unikum tulajdonsággal is rendelkezik - az első és legfontosabb az idővonal összezavarása, hiszen a három nap leforgása alatt játszódó történet változó pontjain változó karakterekkel veheted fel a harcot a holtakkal. Ez egészen pontosan azt takarja,



hogy a történetet az elején elkezdve hirtelen váltással a közepére kerülsz, majd belekóstolva a végébe, újra visszatérsz az elejére - de már egy másik karakterrel. Mindeközben a különböző helyszíneken más és más karakterekkel teljesen eltérő feladatokat hajtasz végre, és különböző adottságaiknak köszönhetően teljesen más aspektusból közelíthetsz egy-egy helyzethez. A tíz helyszínen játszódó történet dinamikus összefüggésben van egymással, így tehát egy korábban elkövetett cselekmény kihatással lesz a később ugyanoda érkező másik szereplőre. Egy kiengedett kézifék - és máris arrébb gurult az autó -; egy belülről kinyitott ajtó - és máris bejárható a kint rekedt szereplővel is a terület. A szereplők a legkülönbözőbb korosztályokból kerülnek ki, van közöttük riporternő, 10 éves kislány, orvos, szektavezér - külön személyiséggel, és tulaj-

donságokkal. A vadász természetesen pontosan lő célba, s fegyverének köszönhetően könnyebb dolga lesz, mint a többieknek, mert a védtelen lánnyal például inkább menekülni és rejtőzködnöd kell majd, mintsem harcolni. A felszedhető naplórészletek, melyet itt archívumnak (Archive) hívnak természetesen nem marad ki a Forbidden Sirenből sem - összesen 100 darab tényfeltáró tárgydarabra bukkanhatsz a három nap során. Ezek megtalálása és elolvasása nem csak a 100%-os teljesítmény miatt fontos, hanem mert sokszor ezekben rejtőznek életbevágó információk a továbbjutást illetően. Persze a kézikönyv is sokat segíthet majd egy-egy talányos megfogalmazás megfejtésében - a rébuszfejtők kifejezetten örülni fognak a játék mellékleteként funkcionáló füzet utalásainak. A történet és a környezet teljes mértékben interaktív - azaz a játékos határozza meg, hogy melyik pillanatban, melyik küldetés felé szeretné venni az irányt. Hogy ne veszítsük el a történet fonalát, egy úgynevezett Link Navigátor is helyet kapott a programban, amellyel az összekuszált idővonalat bogozhatod ki, és maradhatsz képben az aktuális történéssel kapcsolatban. Ennek bővebb magyarázatát a különkerített információs dobozban találhatod, csakúgy, mint a játék másik egyedülálló tulajdonságát, a rálátást (Sightjack). Ez nagyjából annyit takar, hogy főhősöd az ellenfél bőrébe bújva, nyomon követheti annak minden mozdulatát. Azt pedig mondanom sem kell, milyen előnyökkel járhat, ha pontosan tudod, hogy merre mozog, és mit lát ellenfeled… Az elérhető minijátékok, és egyéb ravaszságok szintén a következő oldalak valamelyikén lesznek majd bővebben kifejtve - most azonban irányítás!



ÉRDEKESSÉGEK

Time Attack módban, az összes küldetés idore is teljesítheto. Eléréséhez mind a 33 missziót teljesítened kell, majd pályaválasztáskor a Négyzet lenyomásával indíts.

A külső nézet használatával, és állandó kameramozgással nem lehet különösebb problémád - hiszen a játék még kifejezetten ki is emeli azokat a pillanatokat, amikor valamilyen kulcsfontosságú tárgyhoz érkezel (észrevehetően ráfókuszálódik a kép egy adott területre) - a cselekmények végrehajtása azonban merőben új hozzáállást tükröz. Na nem a bal oldali analóg kar mozgatásáról beszélek, mely által képes leszel közlekedni (erősebb mozgatásával futhatsz, míg könnyedebb előremozdításával lépkedhetsz), vagy a jobb karról, mely a nézelődésre szolgál, hanem arról a Háromszögről, mely a cselekvésmenüt - a tárgyak felvétele, ajtók nyitása, karakterek közötti kommunikáció - jeleníti meg a képernyőn, s az eddigi gyakorlattól eltérően nem a multifunkciós X gomb. Egy járműhöz lépve például a feltárulkozó menüből szállhatsz be, de a földön található tárgyakat is ezáltal veheted magadhoz. Az általános parancsok kiegészülnek a figyelemelteréssel, más karakternek adott utasításokkal és fegyverújratöltéssel - így tehát ha egy ajtó kulcsra van zárva és nálad a kulcs, ne az X-et próbáld őrült módon nyomkodni, hanem a Háromszög segítségével feltáruló menüből kell az ajtó nyitása opciót választanod. A Select lenyomásával a térkép tárul eléd, a Starttal pedig a konfigurációs képernyőre kerülsz. Itt barangolhatsz a már megtalált archív anyagok között, megvizsgálhatod a felvett tárgyaidat, és persze a Link Navigátor segítségével az idővonalat is „kiegyenesítheted". A küldetés újrakezdését, vagy a főmenübe való visszatérést talán már említenem sem kell. Az X azért nem esik ki az irányítóbillentyűk sorából, hiszen a nem kulcsra zárt ajtókat továbbra is eme gomb segítségével nyithatod, valamint a vizsgálódás és elfogadás is erre a gombra lett deklarálva.



A Körrel guggolásba mehetsz át (nagyobb esély az észrevételségre), a Négyzet pedig a zseblámpát kapcsolja ki-be (már amennyiben rendelkezel vele).

A végigjátszás pillanatokon belül indul - előtte azonban egy röpke tippcsokorral szolgálnék a deli játékosoknak, hiszen a Forbidden Siren nem a legkönnyebb alkotások közül került ki, s bizony elkélhet a segítség.

- A zseblámpa használatával javul a lőfegyverek célzási képessége, ámbátor nő az esély arra is, hogy észrevegyenek a Shibitók.
- A futás alkalmazása szintén rizikós dolog egy Shibito közelében, hiszen így sokkal hamarabb felhívod magadra a figyelmet, mint szeretnéd
- A kézifegyverek (pajszer, esernyő, autósemelő) használatánál (R1 nyomva tartása mellett X-el történő lecsapás) az X gomb hosszas nyomva tartása nagyobb erőkifejtést eredményez.
- Azokon a pályákon, ahol hosszúságuk miatt több szakasz is van, halálod esetén elveszted a pálya első szakaszában felvett archív tárgyakat - tehát hiába teljesíted a pályát, újra végig kell menned rajta.
- Ha egy-egy pályán gondjaid akadnának, és körbe-körbe játszanád ugyanazt a pár küldetést, biztos, hogy valamelyik pályán nem vettél fel vagy találtál meg kulcsfontosságú tárgyakat, személyeket, mozzanatokat. A megtalálásuk után a játék nyugtázza számodra a sikert.
- Pályaválasztás funkció az első 19 Mission Objective teljesítése után válik elérhetővé - addig a játék automatikus kalauzolására vagy bízva.
- Az alább közölt megoldás az összes szereplő összes küldetését időrendi sorrendben tartalmazza. A játékban ezt váltakozva találod meg, de a kronológiai felsorolás szerint könnyedén beazonosíthatod a keresett missziót. A játékhoz jó szórakozást, és kellemes perceket kívánok!

KYOYA SUDA

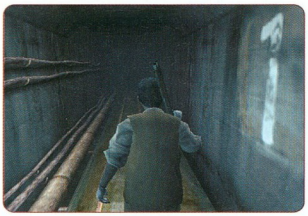
Yesterday - 23:00

Mission Objective: Escape from police officer

Nem is gondolná az ember, hogy mennyi kalamajkát okozhat egy kidurrant biciklibelső a Mana Stone erdő közepén. A folyó felé véve az irányt, Kyoya még csak nem is sejtette, hogy milyen megpróbáltatások várnak rá a továbbiakban. Először csak egy furcsa tevékenységet őző lányra lesz figyelmes a folyó partján, majd miután megleste Miyako Kajirot a kutyájával, egy különös csoportba botlik. A helybéliek transzállapotban lévő gyülekezetéből a legéberebb tag szúrja ki hősünket, akinek így már nem csak a falu leleplezett tagjait, hanem az időközben előkerülő rendőrt is le kell hagynia. A furcsa látomások és víziók közepette próbálj meg eljutni a szemközt található házig, amelynek ajtaját feltépve egy kulcsra lehetsz figyelmes az asztalon. Vedd fel a Háromszög segítségével, majd visszatérve az udvarra, lépj oda az egyik munkás által itt hagyott kisteherautóhoz. Miután kinyitottad az ajtaját, szállj is be, majd a slusszkulcsot a kulcslyukba helyezve indítsd be a motort. Miután átgázoltál a felettébb furcsán viselkedő rendőr-

ön, a kocsiból kiszállva egy meghatározhatatlan erőt érezhetsz eluralkodni magadon, és az imént halottnak hitt egyenruhás is beléd küld egy golyót a pisztolyából. Lezuhanva a szakadékba, teljesen elveszted az eszméleted…

Day 1 - 02:00
Mission Objective 1: Reach road to Karuwari with Hisako Yao
…a folyóparton ébredve egy piros lepelbe burkolózott lány kér arra, hogy kövesd - csak



segíteni szeretne. Az őrült látomások, és süvítő hangok a várost megszálló szellemalakok dübörgő kitörési kísérletei - legalábbis az ismeretlen szerint. A „Sightjack" módba kerüléshez nyomd le az L2 gombot, majd a bal oldali analógkarral keresd meg az előtted lévő képeket. Ez a Shibitók szemével történő látást jelent, ahol is a Kör, Háromszög, Négyzet, és X gombokra eltárolhatod a már beélesített víziókat. Miután megszemlélted saját magad, és a körülöttetek lévő érdekességeket, kövesd Hisakót a lépcső tetejéig. Mielőtt továbbmennétek, fordulj balra, és a trafik (Tobacconist) oldalában lévő telefon melléi vedd fel a kulcsot, majd fuss vissza az út másik túloldalára, Hisakóhoz. Az ittlévő épületek mögé húzódva, a szemközti torony tetejéről leskelődő mesterlövész figyelmét nem felkeltve, guggolva kell továbbhaladnotok. Ezt a Kör egyszeri lenyomásával érheted el. Miután átlopakodtatok az őrszem figyelő tekintete alatt, Hisako az elemlámpád kikapcsolására kér. Most már csak el kell osonnotok a jobb kéz felé található hullámpalával befedett épület mellett, és felkapaszkodva rá, magaddal húznod a segítőkész ismeretlent. A kijárat a fák menti bozótos képében mosolyog rátok.

ZUNO

A 087-es számú archívumot felvéve egy új, logikai játékot érhetsz el a főmenüből - Puzzle Game néven. A játék lényege, hogy egy leginkább Tetris-re hasonlító játékban, négy, azonos színű és formájú ábrát egymás mellé mozgatva eliminálhatod őket. A pályaszintek váltakozásával természetesen a megjelenő pöttyök egyre gyorsabb reakcióra késztethetnek, és egyre sűrűbben kell majd le, fel, illetve az oldalirányokba mozgatnod a sorokat a helyes kombinációk előállításához. A játékmező természetesen a középre fókuszált négyzetre értendő. A Zuno Game segítségével egyébiránt még meg nem talált archívumok is könnyedebben megszerezhetőek, hiszen miután felszedtél egyet a játékban, válaszd a kilépés opciót, majd a főképernyőről a Puzzle Game-be lépve azonnal lépj is ki onnan, és mentsd el az állásodat. Így, anélkül hogy egy pályát le kéne játszanod - megszerezheted a még hiányzó tárgydarabokat.

Day 1 - 02:00
Mission Objective 2: Find letter
A másodlagos küldetés célja Rokkaku levelének megkeresése. Ezt - nem meglepő módon -, a háza melletti fészer tetején találod. Vedd fel a levelet, és a küldetés máris véget ér.

Day 1 - 08:00
Mission Objective 1: Reach road to Tabori settlement with Miyako Kajiro
Az az imént hallott sikoltás erdőben látott kislánytól származik - Miyakótól, aki történetesen vak, és most épp a halott kutyáját gyászolja. Mivel a bátyjával történt incidens után hallani sem szeretne róla, a tiéd a felelősség, hogy kivezesd az erdőből. Először is hívd magad után (Come here!), majd miután óvatosan átmásztatok az előttetek tornyosuló két kiemelkedésen, induljatok el a térképen jelölt tűzrakó hely irányában. Az itt található piszkavas segítségével törd át az innen nem messze eső fémrács ajtáját. A rozoga szerkezet nyikorogva adja meg magát, nektek pedig a kis ösvényen haladva át kell futnotok a véres víz felett átívelő fahídon. Innen már igazán nem kell sokat gyalogolni, hogy az út végén balra kijussatok a pályáról. Még egy rövid kis gyilkosság a lerobbant benzines furgonnál, és máris szabad a pálya. A csavarhúzót persze nem árt ha felveszed a másik lerobbant autónál, melyet egészen pontosan az autó motorháza előtt találhatsz meg a földön - de a közelben ólálkodó vadászpuskás egyénre figyelj!

Day 1 - 08:00
Mission Objective 2: Find grave of Takeuchi family
A tűzrakó helynél lelt piszkavassal leckéztesd meg a fészer körül sertepertélő Shibito szellemet. Az innen induló út a beszakadt hídhoz vezet, amitől jobb kéz felé a meggyalázott sírkert mellett egy meggyújtatlan mécses áll. Verd szét a bozótost a lámpa mellett, majd a kis ösvényre felkapaszkodva nyomd meg a kötömb alatti gombot. Szaladj el a rácsig, amelyet a piszkavassal áttörve máris továbbhaladhatsz a zsilip felé. Az előtte lévő bozótost átvágva zárd el a zsilipet, majd a leszakadt híd és a fegyveres miatt egy egész kört megtéve, térj vissza a fészer előtti hídhoz, ugorj az immáron patakká minősült szennyvízcsatornába. A kis lépcső a keresett síremlékhez vezet.

Day 2 - 01:00
Mission Objective 1: Escape from abandoned house with Miyako Kajiro
Keresd fel a fürdőszobát, ahol a kád dugóját meghúzva egy kulcsra lehetsz figyelmes. Vedd fel, majd nyisd ki a raktár ajtaját a még régebben talált kulcsoddal. Miyakoval együtt szakítsd ki a benti repedést, ezzel egy későbbi küldetést tettetek lehetővé, így nincs is más dolgotok, mint felsétálni az emeletre. Az egyetlen nyitható szobában található fiókos asztalt kinyitva egy csípőfogóra lehetsz figyelmes. Ezt felvéve szaladj vissza a kezdőponthoz, és a tőle balra nyíló szobában lévő buddhista oltáron használva vedd ki belőle a rozsdás kulcsot és távozz a föld alól előbújó idegen által megnyitott résen keresztül. Az udvaron lévő raktárt kinyitva egy üveg szakéval lehetsz gazdagabb, majd már csak a térkép déli részén ábrázolt kijárathoz kell elfutnotok, és a kutyaól mellett álló Shibitot leverve véget vetni ennek a rémálomnak.



Day 2 - 01:00
Mission Objective 2: Find scythe embedded in wall
A ház falába állított sarlót a ház melletti vityillóban kell keresned - úgyhogy első lépésben juss ki a házból, a már fentiekben ismertetett metódus szerint. Most odalopózva a vendégház biztosítékát védő dobozhoz, a korábban megtalált csavarhúzó segítségével emeld le a borítást, majd kapcsold ki az áramot. Hamarosan egy fegyveres bukkan elő az eddig elzárt épületből, akit kikerülve felveheted a bejáratába állított sarlót.

Day 2 - 07:00
Mission Objective 1: Drive away Shibito Brain
A völgy keleti részében tartózkodó Shibito szörnyet egy mindenre elszánt, négykézláb közlekedő lény védi, úgyhogy elsőként némi figyelemelterelő hadműveletre lesz szükséged. A hozzávaló öngyújtót a függőhíd túlsó oldalán találod, majd Miyata betemetett kocsijánál a szivárgó benzint meggyújtva máris elteresz el az ösvény tetején fészkelő Shibito figyelmét. Mivel ő a jobb oldali lépcsősoron közelít, te egy vezércsellel a bal oldali lépcsősoron fellopózva közelítsd meg a középen álló Shibito Braint, és őrült vágtába kezdve addig üsd a piszkavassal, míg él.

Day 2 - 07:00
Mission Objective 2: Acquire 38 calibre police-issue revolver
A függőhídon keresztül az ércfeldolgozó üzem északi szobájába érhetsz - ám előtte ki kell cselezned a földön kúszó Shibitókat. Ezt a he-



lyiségben elhelyezett mozgatható barikád segítségével teheted meg, s miután tettél egy szép kört a két bejárat összekötésével, lépj be a keresett szobába. Miután beléptél, a kályha előtti deszkalapok között egy kulcsra figyelhetsz fel - ezt a piszkavas segítségével halászhatod ki onnan. Távozz az épület nyugati kijáratán, és a következő beugrónál nyisd ki az energiaellátó dobozkát. Az ajtaját felnyitva kapcsold ki az áramot, így a közeli tócsába lógó kábel már nem okozhat problémát a továbbjutásban. Erre pedig azért lesz szükség, hogy a mellette lévő póznán ülő rendőrt eljesztve eltörd a szakéval teli üveget, hogy a közismerten szeszínyenc Ishida később viszszatérve belegyalogoljon az egyértelmű csapdába. Könnyedén leteríthetted őt, ha miközben mohón kortyol, rákapcsolod az áramot. Már

csak ki kell kapcsolnod a berendezést, hogy felvedd a küldetés céljaként meghatározott lőfegyvert.

Day 2 - 20:00
Mission objective 1: Infiltrate The Nest with Yoriko Anno
Szaladj fel a lépcsőn, majd a Rokkaku háza melletti fészerre kapaszkodva mássz fel az innen nyíló állványzatra. A rácsnál használd a piszkavasat, majd jobbra felfutva a lépcsőn tégy egy kört a verandán. A kisvendéglő elé érkezve, lásd el az éppen háttal álló vadász baját, majd hívd magad után Yorikót is. Lépj be az épületbe, amelynek hátsó kijáratán keresztül távozhatsz. A rizsbolt mögötti hordókon egy összehajtható fűrészt találhatsz, majd a két ház közötti folyosón elindulva egy mesterlövészre lehetsz figyelmes a tűztoronyban. Kivárva a megfelelő pillanatot, húzd fel Yorikót a szemközti állványzatra, majd a létrát megmászva fűrészeld el a kivezető utat záró deszkadarabokat.

Day 2 - 20:00
Mission objective 2: Create entryway for Harumi Yomoda
Az étterem elé érve (használd a Rokkaku háza melletti állványzatot) hátulról kólintsd fejbe az utca közepén álló vadászpuskást. Lépj be Rokkaku házába, majd a mosdóból emeld el a csatornafedél-nyitó szerkezetet. Szaladj át a



kávézó háta mögötti sikátoron, majd a hagyományos kijárat helyett válaszd a borbélyüzlet melletti csatornafedelet. Yorikóval lemászva már nyithatjátok is a rácsot, melyet majd Harumi fog használni egy későbbi misszió során…

Day 3 - 23:00
Mission Objective 1: Defeat Datatsushi
A három napos barangolásod következményeként nem csak hogy jó hosszú út áll már mögötted, hanem fény derült arra az összeesküvésre is, mely mögött a Kajiro család örökbefogadott sarja, egy 333 évente érkező üstökös, és egy istenséget feltámasztani készülő, többszáz éves nő áll. A városon végbemenő lélegzetelállító metamorfózison talán már meg sem kéne lepődnöd - minden élő és élettelen tárgy a föld felszínével lett egyenlő. Ami talpon maradt: az három szent oszlop, valamint Jun Kajiro, és az ő rettentően éles pengéje. Persze mielőtt azt előhúzná, egy jókora tűzpárbajt is túl kell élned, mégpedig a következőképpen: bújj el egy oszlop mögé, majd onnan figyelve Jun mozgását, mindig meg kell várnod, míg egyik oszlop mögül a másikhoz ér. Arra a pillanatra koncentrálj, mikor pár másodperc erejéig előtűnik, hogy becélozzon Téged, ekkor kell elsütnöd fegyveredet. A metódust négy alkalommal megismételve elveheted a kedvét a lövöldözéstől, hogy valami egészen másba kezdjen… Amint megpillantod a feléd futó szíluettjét, fordíts hátat neki, és kezdj el



azonnal az ellenkező irányba futni. Tedd ezt egészen addig, amíg a kezedben lévő karabély át nem vált automatikusan Uryenre. A viszonylagos jó időzítés most kulcsfontosságú tényezővé lép elő, hiszen megfordulva a szinte nyomodban loholó Junt azonnal el kell kezdened támadni az Uryennel. Siker esetén egy földből kicsapó lángcsóvával teheted a múlt idővé az árva fiút… A végjátéknak azonban még nincs vége, hiszen Jun kardjának felvételével a feltámasztott Datatsushi még veszélyesebb ellenfélnek ígérkezik. A lény láthatatlan, s mozgása is teljességgel lekövethetetlen, így egy kis trükkhöz kell folyamodnod.
A „Sightjack" segítségével behozhatod a szörny által látott világot, aki előtt - amint közelít hozzád -, a melletted álló Myakó is feltűnik. A vak kislány abba az irányba mutat, ahol egy üvegháromszögre bukkanhatsz. Ennek tükrében imináron időben megláthatod, hogy honnan közelít a Datatsushi. Háromszor pörköld meg az Uryen segítségével a sárkányt, és véget vethetsz a rémálom e részének …

Day 3 - 23:00
Mission Objective 2: Decapitate Datatsushi
Datatsuhi lefejezése egy csöppet komplikáltabb lesz az előbbi metódusnál, de mindaddig, míg az üvegháromszögig eljutsz, megegyezik a megoldás az első misszió feladatával. Innentől kezdve azonban nem az Uryennel, hanem Jun elejtett kardjával kell leszámolnod a repkedő, láthatatlan lénnyel. A kulcsszó: az időzítés. Megvárva azt a pillanatot, míg még láthatatlan, de már nem mozog feletted, az X-et nyomva tartva sújts le világító kardoddal a Datatsushira. Hogy ezt meg tudd tenni, a játék története folyamán található négy, sárkány alakú követ arrébb mozgatva meg kell nyomnod az aktuális szereplővel az alattuk található gombot.
A szereplők és időpontok a következők: Kyoya Suda (Day 1 - 08:00), Risa Onda (Day 1 - 04:00), Shiro Miyata (Day 1 - 03:00), Akira Shimura (Day 1 - 08:00).

ÉRDEKESSÉGEK
Virtuális képeslap az Internet rengetegében: http://www.hanuda-greetings.com.

TAMON TAKEUCHI

Day 1 - 02:00
Mission Objective 1: Reach road to Karuwari with Yoriko Anno
Tamon Takeuchi professzorral is hasonló feladatod lesz, mint Kyoya Sudával, hiszen most is egy szemrevaló leányzó pesztrálásával kell törődnöd - azonkívül persze, hogy megpróbálod túlélni a pályát. Mivel a lőállásban ismételten egy mesterlövész foglal helyet, így a szemközti híd helyett válaszd a helyiség túloldalán fekvő fahidat a patakon való átkelésre, majd a térkép északnyugati csücskében lévő házat megkeresve vedd fel a benne található törött rádiót. Most sétálj vissza az előbb megjárt fahídhoz, és szemben állva vele jobb kéz felé keresd meg a kutacskát. Míg a kötél engedi, húzd fel a benne található vödröt, majd belehelyezve a rádiódat, ereszd vissza az egészet. Fuss át a hídon, és anélkül, hogy észrevennének az élőhalottak, várd meg, míg egyikük érdeklődést nem mutat a sistergő kút iránt. Osonj mögé, eressz bele egy pár lövést. Most már csak magad után kell hívnod Yorikót, és együtt elhagynotok Harayadori városát a kijelölt nyugati ösvényen.

Day 1 - 02:00
Mission Objective 2: Listen to in-school announcement while on top of fire tower
A másodküldetésben keresd fel a temetőt (a fahídon keresztül ugye, mert a tűztoronyban még mindig egy mesterlövész dekkol), ahol a sír mellett egy kulcs lapul. Mássz ezzel a folyómederbe, majd egy csaptelepet kell megkeresned az északnyugati oldalán, a két híd között. Használd a kulcsot a leláncolt kifolyónál, majd elterkerve a kereket, lopózz vissza a híd nyugati oldalára. A tanítványoddal a hátsó ösvényen szorosan együtt lopakodva tisztítsd meg a tűzvédelmi torony körülötti területet (vigyázz a mesterlövészre a tetőn), majd felmászva teljesítsd be a küldetésedet.



Day 1 - 20:00
Mission Objective 1: Drive away Shibito Brain
A lenti úton keressétek meg a rendőrautót, amibe beszállva egy adagnyi töltényt vehetsz magadhoz. Induljatok el a ház irányában, majd a tőle nem messze eső beugróban Yoriko egy érdekes könyvdarabot talál. Ehhez csak magára kell hagyni csöppet, és nemsokára jelentkezik a végeredménnyel.
A keresett egyedet egyébiránt „Sightjack" módszerrel cserkészheted be - az asszonynak maszkírozott Shibito szellem kiindulási pontja a szentély mögötti hely. Miután leterítetted, automatikusan töltődik a következő pálya.

Day 1 - 20:00
Mission Objective 2: Find item dropped by Yoriko. Drive away Shibito Brain.
A küldetés teljesítése majdnem megegyezik a fentiekben ismertetettekkel, mindössze annyiban tér el, hogy a szentély felé érve le kell lőnötök annak lakatját, hogy kinyitva előkerüljön belőle Yoriko elveszett diákigazolványa. A többi már a megszokott ütemben zajlik: rohanj a Shibito szellem után, vess véget az életének. Ezt persze csak azután teljesítheted, ha előtte Kei Makino küldetésében, az első nap tizenkettedik órájában már meggyengítetted azt.

Day 2 - 10:00
Mission Objective 1: Defeat sniper
Kellemetlen, amikor lesből támadnak az em-



berre - még kellemetlenebb, amikor ez egy szerettünk ellen irányul. A Yorikót leteríto fegyveres azonban nem tudja, hogy kivel kezdett, mert Tamon Takeuchi nem ismer félelmet. Mielőtt felgyújtanád a hidat, még a szentély melléről vedd fel a gumicsövet, majd spricceld a gyár előtt található kanna benzint a hídra. Lépj rá az első keresztrúdra, és a lőj bele a hídba. A telefonfülkénél ácsorgó orvlövész így nem tud erre menekülni, te pedig szépen, óvatosan becserkészheted a vadat... Az eredmény több mint meglepő: Akira Shimura volt az...

Day 2 - 10:00
Mission Objective 2: Remember Akira Shimura
Miután Akira küldetésében (Day 1 - 16:00) Yorikót elbújtattad Kawasaki házába, egy megsárgult fényképpel tért vissza hozzád. Ezt a fényképet pedig ezen a pályán kapod meg, amelynek segítségével beazonosíthatod a hídon álló mesterlövészt. A feladatod amúgy teljesen megegyezik a fentiekben leírtakkal, csupán a záró animációban lesznek eltérések, azáltal, hogy felismered az őrült lövöldözőt...

Day 2 - 18:00
Mission Objective 1: Pick up Yoriko Anno's trail
Yoriko után kutatva Takeuchi professzor a kórházba érkezik. A folyosó nyugati oldaláról nyíló lépcsőfordulón az emeletre baktatva keresd meg az elszeparált cellákat, ahol az egyikben egy ágyhoz láncozott kulcsra lehetsz figyelmes. Mivel ezt eltávolítani szabad kézzel nem lehet, tovább kell keresned a megfelelő célszerszám után. A folyosóvégi lépcsőn leszaladva máris mehetsz tovább a pincébe, ahol a kellékszobában egy erővágóval gazdagodhatsz. Visszatérve a leláncolt kulcshoz törd szét a láncszemeket és vedd fel az udvarra vezető ajtó kulcsát. Ezzel a szemközti részen lépcsőzz le, majd a középen álló síremléknél továbbmehetsz a pince rejtett szobájába. Mina öt pisztolylövéssel lesz a múlté, Te pedig felveheted Yoriko szemüvegét.

Day 2 - 18:00
Mission Objective 2: Find album
A pálya teljesítéséhez szükséges előfeltételek: találd meg a slagot Takeuchi, Day 2 - 10:00 küldetésében, és nyisd ki a férfi mosdó ajtaját Dr. Miyatával az ő Day 2 - 00:00-ás missziójában. Ha ezek megvannak, Takeuchi professzorral keresd fel a második emeleti mosdót, ahol a csövet a piszoár melletti csaphoz csatlakoztatva ki kell lógatnod az ablakon. Szaladj le a lépcsőn az alattad lévő mellékhelyiségbe, és húzd bele a belógó csövet a lefolyóba. Szaladj vissza a második, ahol a csapot megeresztve a vízár segítségével egy kulcsot löttyinthettél ki a lenti rács alól. Ezt felvéve, keresd fel a fenti lépcsősorral szemközt nyíló kettes kezelőosztályt, és az igazgatói irodából csend el a törött lemezjátszó tűjét. A küldetés a szakkönyvtárban ér véget, ahol az albumot átkutatva különös események veszik kezdetüket...

Day 3 - 03:00
Mission Objective 1: Arrive as Kyoya Suda, at the gate to The Nest's core
A kétszemélyes küldetést Takeuchi professzorral kezdve vedd fel a zseblámpát a földről, majd a „Sightjack" használatával keresd meg azt a Shibitót, aki egész végig egy hírdetést bámul. A telefonszámot leolvasva kezdeményezz a hátad mögötti épületből telefonhívást, az előbb látott számot kell tárcsáznod. Az útból e módon elcsalt fegyveres mögött mássz át balra a barikádon, majd a Hayashi háza mögötti acélcsövet felvéve lépdelj tovább az úton. Kondo házához érve egy balkanyar, majd újabb mászás következik, hogy végül a lépcsőzés után hamarosan elérkezz a felvezető animációban látott fegyveresekig.



Kyoyára váltva jobb kéz felé mássz át a szeméttelep melletti műhelybe, és vedd fel az emelőt. Térj vissza balra, ahol a furgonnál az emelőt használva máris átbújhatsz alatta. A házak után, a jobb oldali irányban egy lépcsősor tetején nyitókarra lehetsz figyelmes, amit elforgatva egy közeli gátat emelhettél fel. A híd túlsó oldalánál egy sírkertre bukkanhatsz a pilléreknél, ahol a táblajátékon kívül egy vadászpuskát is magadhoz vehetsz. Ezzel a szemközti magaslatra átbaktatva már csak pár emeletet kell megmásznod, és Shibitón és az ajtón átjutva véget vetned a megpróbáltatásaidnak.

Day 3 - 03:00
Mission Objective 2: Penetrate gate to The Nest's core as Kyoya Suda
A második számú küldetésben Takeuchi professzorral a Hayashi háza mögött talált vascsővel szembeni deszkafalra kell felmásznod, majd onnan a háztetőkön ugrálva lelétráznod az első adandó alkalommal. Kondo házába érve lépj oda a lemezlejátszóhoz, és a már kórház óta nálad lévő tűt a helyére rakva, játszd le Ellie slágerét. A bejáraton távozva mássz fel az emelvényre, ahonnan jó pár deszkapalánkon átjutva egy rácsos ajtóhoz érsz.

ÉRDEKESSÉGEK

Keiichiro Toyama - a Silent Hill első részének rendezője dirigálta a Forbidden Siren fejlesztési munkálatait is!



A kép átvált Kyoyára, akivel az elsődleges feladatokat megismételve emeld fel a furgont, fuss át a Chibiki hídon, majd onnan a folyosókon botorkálva eljuthatsz a már ismert deszkafolyosókra. Amivel a végjátékban találkozhatsz, az a teljes sötétség, vagyis amit Miyako szemével látsz. Keresd a lila izolációs foltokat a földön és kettőt az emelvényeken. Miután a fegyvereddel likvidáltad őket, a feltűnő zöld csillogás irányában fejezheted be a küldetésed.

Day 3 - 22:00
Mission Objective 1: Find charred remains
A riporternőn áthámozva magad mássz át a palánkon, majd a szeméttelep mögötti háznál küzdj meg a tanárnővel is. Jótanács, hogy mielőtt berohannál a játszótérre egy kiáltással magad felé fordíttathatod a Shibito kutya figyelmét, s így a tanárnővel már egyedül veheted fel a harcot. Vedd fel az általa elejtett kazettát, majd továbbrohanva a szűk sikátorokon máris rábukkanhatsz a keresett papírfecnire.

Day 3 - 22:00
Mission Objective 2: Reach Takeuchi residence
Miután felvetted a magnókazettát Reiko tanárnőtől, térj vissza Ohyama műhelyébe, ahol az emeleten lévő ablakból leverheted annak cégérét. Az ezáltal beszakított deszkahíd alá bújva egy új járat képe tűnhet fel előtted. Ennek végén jobbra fordulva verd le a megjelenő Shibitót, majd az első létrán felaraszolva várd meg, míg a szemközti mesterlövész elfordítja a fejét. Ezt a pillanatot kihasználva lopózz oda a hídon található hírdetőtáblához, és a kötözd rá a magnószalagodat. Most mássz vissza a létrán, és a lelógó zsinór segítségével rántsd meg a táblát. Az így megzavart fegyveres odasiet, te pedig a második létránál immáron zavartalanul felaraszolhatsz. Az emelvényt megmászva az ajtón keresztül távozz, így érheted el a Takeuchi rezidenciát.

KEI MAKINO

Day 1 - 05:00
Mission Objective 1: Reach road to Karuwari
A helyszín már ismerős, a szereplő azonban nem: Keinek ugyanis Kyoyával ellentétben se mentora, se fegyvere nem lesz. A lopakodós missziót a lépcsőn való felfutással kezdd, majd a már ismert útvonalon, siess a kisvendéglő mögé. Innen, a következő épület mögött fészkelő idegen miatt guggolva „fuss" át a szemközti házhoz, ahonnan ráláthatsz a borbélyüzlet oldalán elhelyezett falfirkára. A 0705-ös számot megjegyezve lépj be Ishikawa házába, majd a nappali ajtáját elhúzva vedd kezelésbe a kismagnót. Tekerd a számlálóját az előbb leolvasott 0705-ös számhoz, majd hallgasd meg a felvételt. Az elhangzott, és véletlenszerűen generált kombinációt lejegyzetelve, térj vissza az udvarra, és a fészer ajtaján lévő számzárnál alkalmazd is. Bent egy arckendőt, és egy kötelet találsz, ami bőven elegendő lesz majd a következő küldetésedhez. De máséhoz is, úgyhogy lopózz vissza a kávézóba ahol vizezd be a törölközőt a csapnál, majd helyezd be a hűtőbe a vizes kendőt. Dugd be a gépet, majd a buszmegálló tetejére lépve távozz innen.

Day 1 - 05:00
Mission Objective 2: Find Guide Hisako's veil
A helyszín ismerős, hiszen ezen a pályán, ezzel a szereplővel már második alkalommal jársz. Most azonban, az eddigiekkel ellentétben az alternatív útvonalon fogunk menni. Lopózz fel a lépcsőn, majd a kávézó mögé sétálva vedd fel a 18 literes kannát. Ezzel az Ishikawa háza melletti fészer mögött léphetsz fel annak tetejére, hogy megtaláld a keresett lány pólóját, és távozz a következő küldetésre.

Day 1 - 12:00
Mission Objective 1: Reach road to Hirasakai
Tomokót kísérgetve fussatok el az elhagyatott rendőrautó mellett (semmi esetre se lépcsőzz fel a két, balra nyíló ösvényen, mert fegyveresek várnak), majd a ház melletti lépcsősort választva fordulj be balra. A fenti törmeléken áthúzva Tomokót, fordulj be az apró szentélyhez, ahol apró termékenységi köveket találhatsz a földön. Miután felvettél egyet, zúzd le vele a szentély lakatját, illetve próbáld meg - de kinyílni nem fog. Kérd meg Tomokót, hogy bújjon el a szentély mögé, hiszen a földön guggolva egy érdekes kulccsal gazdagítja gyűjteményed. Ezután huppanjatok le a templom előtti részre, majd fussatok egyenest, majd a forrás mellett elszaladva lépcsőzzetek a mélybe. Innen jobbra tudtok felmászni, ahonnan már csak a szemközti platformra kell átsettenkednetek, hogy elérjétek a kijáratot. Próbáld meg felsegíteni a kislányt - de a puskatűz közbeszól, úgyhogy egyedül kell elhagynod a pályát.



Day 1 - 12:00
Mission Objective 2: Find item dropped by Tomoko. Reach road to Hirasakai
A pálya megoldása kísértetiesen hasonlít a már egyszer teljesítetthez, azzal a különbséggel, hogy miután a kijárat előtt álló őr lelőtte Tomokót, ne szaladj el az ösvényen, hanem a „Sightjack" segítségével szálld meg a Shibitókat. Keresd meg az ösvényen felbaktató, és a házikóhoz lépkedő szellemet. Miután elsétált az oldalajtónál található számzárhoz, várd meg, míg kikódolja azt, így - az amúgy véletlenszerűen generálódó számot -, te magad is feljegyzetelheted. Visszatérve a forrás melletti házhoz, a már ismert kóddal lépj be az ajtón, és vedd fel a vödörből Tomoko igazolványát. A kijárat felé újra elosonva immáron egyedül hagyhatod el az ösvényt, és a pályát is.

Day 3 - 12:00
Mission Objective 1: Drive away Shibito Brain
A célszemély megismerése nem ütközhet majd nagyobb akadályba, hiszen egy hatalmas agy található a Shibito szellem feje helyén. A cél pedig egyértelmű: kilőni a célszemélyt. Kawasaki háztetejéről leszedheted a Takaya háztetején álló mesterlövészt, majd a



vésztoronyra pillantva (Fire tower) üldözőbe veheted az éppen lefelé igyekvő Shibito szellemet. Ha esetlegesen elijesztetted volna, a „Sightjack" használatával könnyen lokalizálhatod, hol bujkál éppen. A küldetésed az ő halálával ér véget.

Day 3 - 12:00
Mission Objective 2: Acquire explosives
Első számú célpontod a pályán található kút megtalálása, amelybe gond nélkül lemászhatsz, ha szélére erősíted a már rendelkezésedre álló kötelet. A túloldalon fellétrázva rázd le magadról a Shibitót, majd nyisd ki a dobozokat, emeld el belőlük a robbanóanyagokat.

Day 3 - 16:00
Mission Objective 1: Reach road to floodgates
Az őrházban egy kulccsal lehetsz gazdagabb, amely a kijáratot nyitja a lépcsősor tetején. Innen az egyes számú alagúton távozhatsz - persze előtte jó pár Shibito állja majd az utadat. Sőt, az alagútban bújó ördögfióka még egy feléd zúdított bányaszerelvénnyel is próbálkozik, így félúton vissza kell fordulnod, hogy nehogy agyonlapítson az elszabadult fémszerkezet. Miután tiszta a levegő, sétálj vissza, és a Shibitón átgázolva távozz a pályáról.

Day 3 - 16:00
Mission Objective 2: Defeat all Shibito and reach road to floodgates

Sightjack

Az R2 lenyomásával, az úgynevezett rálátás módba kerülsz, ahol az ellenfelek bőrébe bújva, nyomon követheted viselkedésüket, illetve megfigyelheted mozgásaikat. Ehhez az ódon TV készülékek hangolásához használt metódus szerint, a bal analóg karral kell megkeresned a sistergő képen a különböző Shibitok láthatóvá tételét. Apró mozdulatokkal körözve hívhatod be egy-egy lény élesebb képét, amit az X, Kör, Négyzet, Háromszög gombok megnyomásával azonnal el is tárolhatsz - így legközelebb a Sightjack módba lépve, már csak a már beprogramozott nézetek között kell váltogatnod. Hogy miért hasznos ez a mód? Mert így láthatod, hogy merre néz, mit figyel, merre jár adott pillanatban egy ellenfél, s ebből könnyedebben kiharcolhatod a továbbjutásodat. Sok esetben kódokat, telefonszámokat, és egyéb érdekességeket fedezhetsz fel, ha körültekintően figyeled a Shibitok mozgását.

A küldetés hasonló az előzőhöz, azzal a kiegészítéssel, hogy az összes Shibitót hidegre kell tenned. Miután az őrház körzetéből kijutottál, az ötös számú alagútba kell menned. Az itt található vámpír Shibitót a nálad lévő fakaró segítségével teheted hűvösre. Az általa elejtett kulccsal az irányítókabin ajtaja nyitható, ahol a 3-as járatba bekötött robbanóanyag robbantható fel. Az egyes számú alagúton keresztül távozhatsz.

AKIRA SHIMURA

Day 1 - 08:00
Mission Objective 1: Reach road to Hirasakai
Az öreg vadász irányítására a Gojaku Peak bányában lesz lehetőséged. Indulj is el a járatban, majd annak végében végy egy gyors balkanyart. A totojázásnak azért sincs értelme, mert a szemközti bódé tetejéről egy mesterlövész figyeli minden mozdulatodat. Miután lelépcsőztél a központi térre, keleti irányban továbbhaladva nyiss be a vészjelzőszoba ajtaján. A drótvágót felvéve fuss be a hármas számú aknába, majd annak végén (miután kilőtted a bányaautó előtt álló fegyveresét), vágd el a kocsit tartó kötelet. A sínen álló szerelvényt belőkve elütöd a fegyveres őrt a szemközti részen, így már nem okoz több gondot, úgyhogy fuss vissza a szabadba, és onnan bal kéz felé lépj be az 5-ös számú bányajáratba. Váltsd át a váltót a járat tetején, majd a jobb oldali ajtó mögötti repedésben talált kövét arrébb mozgatva egy gombra lehetsz figyelmes. Miután megnyomtad, szaladj vissza a nyílt térre, és a sínpályát követve, fuss el egészen az utolsó váltóig. Itt vedd fel a kulcsot a földről, majd a bal kéz felől nyíló rácsnál használd. Lent balra fordulva kell átlépned egy leszakadt hidat, és már töltődik is a következő átvezető animáció.

Day 1 - 08:00
Mission Objective 2: Reach road to Dousojin stone
A komótosan ballagó vadász történetével már egyszer megismerkedhettél, ám most itt a remek alkalom, hogy alternatív útvonalon is teljesítsd a bányából kivezető utat. Addig minden megegyezik a hagyományos misszióval, hogy el kell jutnod az őrházig, ám most a kijárat felé fordulás helyett tépd fel annak ajtaját. Amit eddig zárva találtál, az most csodák csodájára nyitva lesz. Így a szobából vedd fel az elro-

Internetes visszacsatolás

A játék többféle módon is kommunikál az internetes eléréssel rendelkező játékosokkal. A hivatalos weboldalon (http://www.forbidden-siren.com/) például képernyővédőt, és a történet kibogozását elősegítő információkat találhatsz, de az archívumok gyűjtése után további támpontokra bukkanhatsz. A Sony által bejegyzett, amolyan Blair Witch Project féle álinformációs oldalakkal próbálja fenntartani az érdeklődést, illetve a történet misztikusságát. Ezeket a http://www.occultland.com, illetve http://www.shibito.com oldalakon érheted el.

hadt nyelű csákányt, majd visszatérve a térkép északi részében fekvő zárt rácshoz, zúzd le annak lakatját. A kijárat az összedőlt ház mögötti domboknál leledzik.

Day 1 - 16:00
Mission Objective 1: Reach road to Hirunotsuka with Yoriko Anno
Amint megkapod az irányítást a városka legmagasabb pontján, azonnal vedd válladra a



puskád, és a két ház közé lefelé célozva lődd ki a két szellemet Yoriko mellől. Miután a lány ijedtében Yoshimura házába szalad, követned kell odáig - ám vigyázz, mert mesterlövészek hada áll a különböző házak tetején. Kawasaki házába elbújtathatod Yorikót - ekkor egy későbbi alternatív küldetés válik elérhetővé. Miután eljuttottatok a fahídig, kelljetek át rajta, és fussatok el a kijáratig. A kijutás útjában álló fegyveres Yoriko elterelő hadműveletével (Act as decoy!) lőheted le könnyebben. A távozás a pálya végét is jelenti egyben.

Day 1 - 16:00
Mission Objective 2: Reach road to Hirunotsuka with Yoriko Anno within 1 minute and 55 seconds
A feladat jókora erőtétel lesz a reflexeidnek, a koncentrálóképességednek, és kitartásodnak. A pályaszakasz teljesítési határideje ugyanis nem kevesebb, mint 1 perc és 55 másodperc. Eme időlimit alatt kell teljesítened azt, amit a fentiekben leírtam (természetesen Kawasaki házának kihagyásával) - hiba nélkül. Az utántöltés, a bóklászás, a lecsúszás, az elesés természetesen mind kizáró tényezők - csak futás, futás, és futás képzelhető el, hogy időben teljesítsd a küldetésed.

SHIRO MIYATA

Day 1 - 03:00
Mission Objective 1: Escape from Janokubi Valley
A zseblámpát a földről felemelve máris elkezdhetsz futni a lépcsőkön lefelé, majd balra tartva rábukkanhatsz a földrengés által használhatatlanná tett autódra. Nyisd ki a csomagtartóját, majd vedd ki belőle az emelőt, és a vészjelzőpetárdát. Előbbit egyébként fegyverként hasznosítva remekül boldogulhatsz majd az erdőben… Szaladj vissza az ösvényre, és keresd meg a szeméttel teletömött kukát, dugd bele a vészrakétádat. A leágazó ösvényen elbújva várd meg, amíg a furcsa jelenség kivizsgálására megérkezik az a fegyveres, aki a függőhidat eddig biztosította - így már nyugodt szívvel átszaladhatsz a szemközti házig. Innen fellépcsőzve az emeletre egy generátorra lehetsz figyelmes, amelyhez már csak benzin kell. A benti szobából emeld el a kannát, majd visszarohanva az autódhoz, szippantsd át a maradék benzined. Az ércfeldolgozó üzembe visszatérve először is tankold meg a generátort, majd miután bekapcsoltad, bújj el a lépcsősor aljában, hiszen a lámpa fényére megjelenő fegyveressel nem kéne szembetalálkoznod… A túloldalon lelépcsőzve már el is hagyhatod a völgy területét az ösvényen keresztül.

Day 1 - 03:00
Mission Objective 2: Find nurse's shoes
A küldetés célja a nővér cipőjének megtalálása. Ehhez azonban olyan előkészületek szükségeltetnek, mint például egy fegyver beszerzése. Ezt - a már ismert metódus szerint -, a kocsid csomagtartójából bányászhatod elő. A következő lépés egy telefonkártya felvétele lesz, melyet a szentély tetejéről emelhetsz el. A telefonba helyezve idecsalhatod a híd túlsó oldalán álló fegyverest, így te könnyedén átkelhetsz rajta. A balra található lépcsőn egy heveny jobbkanyar után apró kőre lehetsz figyelmes, amit arrébb tolva egy újabb gomb megnyomásával idézhetsz elő alternatív missziót. 180 fokos fordulatot téve a hídpillér túlsó oldalán, a bokorba rejtve találhatod a keresett cipellőcskét.

Day 1 - 07:00
Mission Objective 1: Reach upper waters of river with Risa Onda
Risával karöltve osonjatok el a balra nyíló kis sikátorba, majd lassan haladva lopózzatok el a kapáló rémlény mögött. A bisztró mellett az utcára lépve vedd fel a kalapácsot a szemetesből, majd a szemközti kerítésnél kóválygó alakot leütve lépj be Rokkaku házának hátsó részébe. A hátsó ajtónál található rés elég apró ahhoz, hogy ne tudj keresztülbújni rajta, viszont pont megfelelő arra, hogy Risa bebújjon a házba. A karcsú hölgy a bejárati ajtón távozva egy későbbi mellékküldetést tett lehetővé ezzel, s mivel minden feladatot teljesítettetek a pályán, a lépcsősor alján hagyhatjátok el a helyszínt. A tetőről leskelődő mesterlövészre azért figyeljetek!

Day 1 - 07:00
Mission Objective 2: Acquire notebook
Az alternatív küldetés sokkal barátságosabb lesz, mint az eredeti misszió volt - no, de nem a kóválygó Shibitók hiánya miatt, hanem mert jóval hamarabb megoldható, mint az előző feladat volt. Keresd fel a kávézó hátsó bejáratát,



és a frizsideren lévő malacperselyt a hűtőben található fagyott törülközőre helyezve ördögi terv megvalósításába kezdhetsz. Menj ki az épületből, és nyiss be a főbejáraton, ahonnan az időközben elolvadt, és földhöz vágódott porcelánmalac hangja elriasztotta a lesben evő rendőrt - így, az asztalon található diákigazolvány egyben a misszió befejezését is jelenti.

Day 2 - 00:00
Mission Objective 1: Defeat Mina Onda
Mina furcsa átváltozásokon megy keresztül az orrod előtt - úgyhogy nem lesz más választásod, mint leállítani őt. Első körben ezt az emelőddel teheted meg, majd miután átverekedted magad a folyosón, nyisd ki a belülről zárt ajtót. A lépcsőn felfutva nyomd be a jobbra nyíló, folyosót rejtő ajtót, majd a kettes számú kezelőrészlegbe átlépve lépcsőzz le az elsőre. Innen a gyógyszertárba vezessen utad, ahol a pincebejárat kulcsára lelhetsz. Menj át ismét a másik épületbe, és a pincébe érve nyiss be a raktárba. Vedd fel a férfimosdó kulcsát az asztalkáról, majd felrohanva a másodikra, használd is a rendeltetési helyén. Irány a pince, ahol a halottas szobában eltávolítva a koporsó szögeit egy igen érdekes tetemre lelsz. Miután kihúztad a karót a szívéből, nem maradt más hátra, mint belépni a kazánházba, és leszámolni Minával.

Day 2 - 00:00
Mission Objective 2: Acquire Uryen
A második emeleti biztonsági szobából egy neoncsövet vehetsz magadhoz, amit ha a szemétledobó nyílásba hajítasz, egy eddig elzárt



területet nyitsz meg. Ez pedig a laboratórium, ahol egy szívritmus mérő masina (EEG machine) felvétele után előadhatod az előbbi mutatványod újra - vagyis pottyantsd a gépezetet a szemétledobóba. Az udvarra nyíló ajtó mellé csalt vadászpuskást így könnyedén fejbe kólinthatod, majd az udvar közepi szobrot arrébb tolva, a lenti szobában megkaphatod a keresett szobrokat.

RISA ONDA

Day 1 - 04:00
Mission Objective 1: Escape from abandoned house
Risával az lesz a feladatod, hogy elmenekülj a különös lények által megszállt házból. Ám ehhez előbb pár dolgot még teljesítened kell. Keresd fel a hátad mögött található konyhát, és az egyik járólapot elmozdítva nyomd meg a kötömb alatti gombot, majd nézz körül a bejárat melletti kutyaólban is. Vedd fel a sárkányreptetésre alkalmas madzagot, majd mellőle a földön heverő pótkulcsot is. Visszatérve a konyhába, kötözd oda a madzagot a ventilátorhoz, majd a végét he-

lyezd a szekrény széléhez. Szaladj oda a ház északi végében lévő biztosítékhoz és kapcsold be. Rohanj vissza a konyhába, ahol a ventilátort bekapcsolva akkora patáliát csaphatsz, amelyre a kijáratnál leselkedő fegyveres is felfigyel. A kutyaól mögött megbújva megvárhatod míg megtisztul a levegő - így megszökhetsz az elhagyatott házból a főbejáraton keresztül.



Day 1 - 04:00
Mission Objective 2: Discover Mana cross
Valaki egy vakolókanalat felejtett a virágágyásban a ház egyik emeletén. Ezt úgy tudod megközelíteni, hogy a raktár melletti kisházra fellépve máris az épület tetején találhatod magad. Mássz le az új szerzeményeddel, és a kutyaházzal szemközti medence környékét megvizsgálva friss ásásnyomokra bukkanhatsz a szegélye mellett. Túrd fel a földet a lapátoddal, hogy megtaláld a keresett medalionit.

Day 1 - 22:00
Mission Objective 1: Warn Miyata and Makino of approaching enemies
Ne ijedj meg, hogy Mina nem olyan alakban jelent meg, ahogyan számítottál volna rá - inkább hanyatt-homlok menekülve lépj be a hátad mögül nyíló lépcsőfordulóba, és szaladj fel az emeletre. A továbbjutást jelentő ajtón préseld át magad, majd nagy levegőt véve a folyosón négykézláb mászkáló betegek között is szlalomozz el. A szemközti ápolórészbe érve fuss le a lépcsőn, ahol bekapcsolva a szirénát értesítheted a két jó barátot.

Day 1 - 22:00
Mission Objective 2: Find angel statuette
Mina elől ezúttal is válaszd a lépcsőházat, ám ezúttal ne préseld át magad az ajtón, hanem várd meg, míg hátat fordít neked, és elkezd a maga, komótos tempójában az ellenkező irányban csoszogni. Ezt az alkalmat kihasználva, tarts egy kis kávészünetet, vagy csinálj bármit, mert mire Mina átjut a folyosó túlsó végére, eltelik vagy két perc. Mögélopózva (lassan, és nem túl közel) várd meg, míg elslattyog a tűzoltókészülék mellett, amelynek biztosítószegét kirántva oltári nagy füstfelhőt csinálhatsz. Az így megvakított nővér mellett szaladj az udvarra, ahol a raktárból szervált esernyővel tedd ártalmatlanná a kisfickót. A szemétledobó nyílás ajtaját kinyitva egy alternatív küldetést tettél lehetővé másvalakinek, s mint aki jól végezte dolgát, térj vissza a 101-es szobába (Room 101). A lepedó alól a keresett faragvány kerül elő.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék dobozában egy szabványos, utcai képeslap is található, melyen a játék különbözo, izgalmasan horrorisztikus jelenetei találhatóak.

előnnyel indulsz tehát a terepen. Először is lépcsőzz le a földszintre, majd onnan a hármas alagúthoz érve vedd fel az őrbódé kulcsát. Ezzel látogass is el a nyugati régióban fekvő kunyhóhoz, amelyben egy revolver felvétele után távozóban kulcscsörgést hallhatsz.
Ez a benti dobozka esett le a földre - immáron az 5-ös tárna kulcsával is gazdagabb vagy. A főtérre visszatérve lépj be az irányítófülkébe és kapcsold be a szirénákat. Az egyes alagútban bújó lövész a posztjáról elmozdulva immáron nem jelenthet akadályt, a pályát elhagyni kívánó újságírónőnek. A hármas alagút végében heverő iskolatáskából előkerülő könyvtárkártya egy alternatív küldetést nyit meg a későbbiek során…

Day 1 - 19:00
Mission Objective 2: Reach road to Janokubi Valley after defeating all Shibito
A pálya teljesítése nagyvonalakban megegyezik a hagyományos tennivalókkal, azonban most a feladat kiegészül azzal a kitétellel, hogy az összes Shibito ellenfelet meg kell ölnöd, mielőtt elhagyod a bánya területét. Ezt a következőképpen érheted el: miután riadót fújtál az irányítófülkében, gyorsan lépj be az ötös számú tárnába a kulcsod segítségével, majd annak végén a szerelvényt meglökve gázold el a sínen böklászó Shibito lényeket. A szirénahangjára összegyűlt ellenfeleket egy csapásra elintézed, immáron szabad az út a kijárathoz, távozz az egyes alagúton, s máris teljesítetted a második számú küldetést is.

Day 1 - 22:00
Mission Objective 1: Escape from the school
A karzatról lelétrázva fuss oda a kijárathoz, majd a barikádok mentén az osztálytermek futva, juss át az alsósok (3-4 Grade Classroom) szobájába. A lépcsőfordulóból az emeletre jutva, keresd fel a folyosó végi raktárt, és vedd fel belőle az irányítüket. Ezzel szaladj vissza az alsó szintre, ahol tornatermi raktár egyik sarkában, a padlólapok közül az irányítók segítségével egy kulcsot halászhatsz elő. Az északon fekvő raktáron át távozhatsz az épületből.

Day 1 - 22:00
Mission Objective 2: Find Book of Hanuda
Folk Tales. Escape from the school
Az előző leírásban foglaltak szerint járj el az aktuális misszióban is, mindössze azzal egészíteném ki, hogy a könyvtárba beruccanva olvasd el azt a könyvet, amelynek száma a már megtalált könyvtárjegyen szerepel. A távozás a hagyományos úton és módon, a raktárszobából a kulcs felvétele után történik majd.

NAOKO MIHAMA

Day 1 - 19:00
Mission Objective 1: Reach road to Janokubi Valley
Miközben Akira távozóban, a riporter Naoko érkezőben van a bányák felé - jelentős pályaismereti

REIKO TAKATO

Day 1 - 02:00
Mission Objective 1: Escape from the school with Harumi Yomoda
A jajveszékelés zaja az iskolából szűrődött ki, ahol Reiko tanító néni kétségbeesetten próbálja védelmezni egyszem diákját, Harumit. Induljatok el a tartaléktermen keresztül a felsősök termén (5-6 Grade Classroom) át, a folyosó végi lépcsőfordulóig, ahol rögtön a harmadikosok és negyedikesek termébe érve lépjetek át a legkisebbek osztályába (1-2 Grade Classroom). Bújtasd el Harumit a szekrénybe, te pedig keresd fel a folyosó végi tanárit. A továbbjutás módja a bedeszkázott ablak - már csak egy szerszámot kéne találnod, amelynek segítségével kitörhettek innen. Vedd fel a tornaterem kulcsát az egyik asztalról, mire Harumi jelenik meg, aki egy gyertyával ajándékoz meg. Kérd meg, hogy várjon rád ebben a teremben, majd rohanj el a tornaterem irányában. Nyisd ki az ajtaját a pincében található feszítővassal, küzdd át magad az időközben megjelent igazgatón, majd Harumi segélykiáltásai nyomán szaladj fel a második emeletre, és keresd őt a könyvtárban. Kísérd le újra a tanári terembe, és a feszítővasat az ablakon használva szökjetek meg az épületből.

Day 1 - 02:00
Mission Objective 2: Unlock door to gymnasium fire exit from within. Help Harumi Yomoda escape from the school.
Az alternatív verzió tökéletesen megegyezik a feljebb közölt megoldással - azzal a kitétellel, hogy amikor az igazgatót hüvösre teszed a tornateremben, az oldalsó létrán felmászva ki kell nyitnod a vészkijárat ajtaját, hogy a későbbiekben a riporternő bejuthasson rajta. A továbbiakban minden úgy zajlik, ahogy eddig: kislány az emeleten bújt el, akivel visszatérve az alsó szintre a tanárin keresztül juthattok ki az épületből.

Day 1 - 23:00
Mission Objective 1: Help Harumi Yomoda escape from Karuwari
Miután Harumi a legféltettebb titkait is kifecsegte a fogadott testvéréről, vedd fel az öngyújtót a kunyhóban található hordóról, majd a D jelű lámpás felé elindulva hívd magad után az apró ne-



bulót is. Odaérve vesd magad az innen nyíló szennyvízcsatornába, és a roskadt faágnál vedd fel az elhajított kocsikulcsot. Visszatérve Harumihoz északi irányban a leparkolt kocsinál tudjátok kinyitni azt, majd egy magnókazettával lehetsz gazdagabb. Engedd ki a kéziféket, így szerencsétlen járgány a leszakadt híd helyére zuhan. Most szaladjatok az elhagyatott pótkocsihoz, majd bújjatok mögé és eszeld ki a szökés tervét. A számításba azonban kis hiba csúszik - a szellemek észreveszik a gyermeket, így neked a gyötrő fejfájásod ellenére is ki kell találnod valamit, amivel megmentheted az ártatlan kislányt. Miután az autó jobb oldaláról be tudsz nyúlni a kormányhoz, így eléred a dudáját is. Ezt megnyomva, magadra vonhatod a Shibitók figyelmét, így nem kell mást tenned, mint a kocsi hátuljánál eltekerned a szabályozócsapot, majd a kifolyt üzemanyag felett meggyújtanod az öngyújtódat.

FORBIDDEN SIREN

VÉGIGJÁTSZÁS



A hatás nem marad el: kirobbanó sikerrel ér véget ez a pálya is …

Day 1 - 23:00
Mission Objective 2: Light lanterns in order. Help Harumi Yomoda escape from Karuwari
Azelőzőleg ismertetett metódus megegyezik e pálya teljesítésének módjával is - mindösszse annyival egészül ki, hogy meg kell gyújtani a négy elhelyezett mécsest. Ehhez megvannak a gyertyák, az öngyújtó is elérhető - most már csak a helyes sorrend kiötlése van hátra. A megoldás: D, A, B, C sorrendben kell meggyújtanod a lámpásokat (Lantern D, Lantern A, Lantern B, Lantern C). Siker esetén egy füstfelhőt láthatsz felszállni a mécsesekből - és innentől kezdve a már ismertetett módon folytasd a küldetésed, míg véget nem ér a pálya.

TOMOKO MAEDA

Day 1 - 17:00
Mission Objective 1: Escape from Hirunotsuka
A történet egyszerűen hangzik, ám mégsem az. A feladat ugyanis abból áll, hogy egy icipici lány bőrébe bújva szökj meg a sok csúnya bácsitól. Ám arról senki nem szólt, hogy a sok csúnya bácsinak fegyvere van, neked pedig csak egy zseblámpád… Mindenesetre miután kiürítetted az adománykasszát, és megszólaltattad a harangot a forrás mellett elbújva várd be a zajra felbaktató mesterlövészt, fuss le a házzal szemközti lépcsőn, és pattanj be az elhagyatott rendőrautóba. Miután bekapcsoltad a szirénákat, várd meg, míg mindenki idecsődül (mondjuk, addig húzódj fel a lépcsősor közepére), és utána jobb kéz felé egy sprintet levágva - az immáron szabad úton - máris elhagyhatod a pályát.

Day 1 - 17:00
Mission Objective 2: Escape from Hirunotsuka within 1 minute and 55 seconds
Az időre menő küldetés egészen pontosan megegyezik azzal, amit az előbb kellett teljesítened. A megadott keret azonban pont elég erre, úgyhogy még sietned sem kell, hogy túljuss ezen a szakaszon.

Day 2 - 06:00
Mission Objective 1: Reach road to church
A család már vár a templomban, úgyhogy Tomokóval az első számú feladatod az Isten házához vezető hátsó ösvény megtalálása lesz. Először is vedd fel a játékmajmot a síremlékről, majd miután kidöntötted a templom felé vezető úton a csatorna mellett korhadó fatörzset, szaladj el a robogóig. A motort beindítva elég nagy zajt csaphatsz ahhoz, hogy az iménti még útban álló Shibitó utánad jöjjön, te pedig elhagyhasd a pályaszakaszt.

Day 2 - 06:00
Mission Objective 2: Reach road to church without being discovered by Shibito
Egy kicsit keményebb feladat elé állít ez a pálya: tedd meg ugyan azt, amit az előbb - kivétel a Shibitók figyelmének felkeltése… No, de akkor hogyan juss ki a kijáraton?! Nos, a feladat nem is olyan nehéz, mint amilyennek első ránézésre tűnik! Először is a templomot a hátad mögötti hídon közelítsd meg, amelybe Reiko tanárnéni belegurította az elhagyatott autót. Miután felértél az út tetejére, egy gyors balkanyarral már rajta is vagy az ösvényen, mely a templomkertbe vezet. Állj meg a lépcsősor közepén, majd a „Sightjack" áldásos segítségének köszönhetően a kijárat előtt álló Shibitóba bújhatsz bele. Miután hátat fordított Neked, egy gyors sprinttel teremj a lépcsősor tetején, és a sírok között lassan átlopakodva menj fel a piros ajtó mögötti lépcsőn. Minden egyéb zaj, hirtelen moz-



dulat, rossz időzítés miatt észrevesznek - és ezáltal kezdheted előről az akció felépítését…

HARUMI YOMODA

Day 2 - 15:00
Mission Objective 1: Escape from abandoned house
Egy békés, szombat délutánt élhetsz át egy családi házban - azzal az egyetlen bökkenővel, hogy a szekrényben vagy kénytelen gubbasztani. A „Sightjack" használatával bújj bele a képzeletbeli anyu bőrébe, aki először is végigballag a folyosón, leül tévézni, majd bemegy a konyhába. Ezt az alkalmat kihasználva mássz ki végre a szekrényből, majd a konyhába lépve csend el a kulcsot az oldalsó szekrényről. Ezzel a második emeleti ruhaszárító ajtaját nyithatod, ahonnan az erkélyen át az udvarra távozhatsz. Innen már csak a kijáratot kell megkeresned, hogy egy gyors versenyfutást rendezve a tanárnővel megkerüld a házat, és immáron szabadon távozhass az épületből.

Day 2 - 15:00
Mission Objective 2: Find beaded doll. Escape from abandoned house
Kis kiegészítéssel a másodlagos célok megegyeznek a már ismertetett elsődlegesekkel - mindösszesen két apróbb kitérőt kell beiktatnod a fenti metódusba. Addig, míg a ruhaszárítóba nem érsz teljesen egyezik a két küldetés. Utána viszont bújj be az ott található szekrénybe, hogy a raktár kulcsát magadhoz véve lebandukolhass a földszintre, és kinyisd a kis szoba ajtaját. A repedésben található bábu a küldetés elsődleges célját jelenti. Most már csak el kell hagynod az épületet, amit a fenti szobából tehetsz meg. Mielőtt ezt megejtenéd, még nézz be a gyerekszobába, ahol a rajzoló Tomoko háta mögül egy játékmajmot vehetsz el. Kijárat a házzal szemközti kapun, ahol Reiko tanárnő elől egy kört futva távozhatsz a helyszínről.

Day 3 - 00:00
Mission Objective 1: Escape from the Nest
Harumival már megszokhattad, hogy sosem a vérengzős missziókat kapod - se fegyver, se segédeszköz nem áll a rendelkezésedre, kizárólag a megérzéseidre hagyatkozhatsz. És mivel most sem lesz ez másként ismét egy jól megszokott lopakodós küldetés főszereplőjévé válsz. Miután elbújtál az első elágazás mögötti szemetesnél, várd meg, míg az itt kalapáló Shibito az asztal felé közelít szögekért. Ezt az alkalmat kihasználva, bújj át az általa eddig elállt repedésen, majd Kondo házába érve nyisd ki a konyhából nyíló ajtót. Az út végén szintén négykézlábra kell ereszkedned, hogy elérd Nakano házának főbejáratát. A hordón található röhögő zsákot megrázva a közelben szerelő Shibitót csalhatod ide - így immáron elhárult az akadály a Chibiki-híd megközelítése elől is. A híd helyett az alatta futó apró pallón kellj át, majd a jobbra kanyarodó ösvényen közelítsd meg a hentesüzletet. Pár résen való átpréselődés után a lépcsősor tetején vár a 333-as út és a pálya vége.

Day 3 - 00:00
Mission Objective 2: Reach central intersection
Az elágazáshoz egy másik útvonalat választva közelíthetsz, ám a hentesüzletig minden teendő megegyezik a fentebb leírtakkal. Amit ezek után tenned kell, az a következő: lépj be a bolt alsó részébe, és az elemeket a majomból az órába helyezve állítsd be egy perces csörgésre. Most bújj el a lépcsőfeljáró alatt, és várd meg, míg a fenti útszakaszról elcsábított Shibito meg nem jelenik. Míg ő az órával foglalatoskodik, szaladj ki a fenti ajtón keresztül a szabadságot jelentő híd irányában …

Maradtam kiváló tisztelettel:

Bagó Péter

Link Navigátor

A játék időtáblázatában a vízszintes sorok tetején találhatod az adott karaktert, balszélen, pedig a napszakok, és azok időpontjai szerepelnek. Amíg nem érted el a 19 teljesített Mission Objective-et, addig automatikusan kalauzol majd a program a történetben, de utána már a Te kezedben a választás lehetősége. Alapállapotban az első számú feladatot teljesítheted egy-egy pályán, de amint elérhetővé válik a másodlagos misszió is, egy piros vonal bukkan elő az aktuális pályát szimbolizáló négyzetből. A kék vonal a hagyományos útszakaszt, míg a piros folytatás a Mission Objective 2 feladatok elérést jelenti. A Négyzet gomb lenyomásával részletes magyarázatot csalhatsz elő a képernyőhöz, mint például hogy a sötétkék színű négyzetek a teljesített missziók, a ciánkékek pedig a még teljesítetlenek. A zöld színű területek mozifilmet takarnak maguk alatt - sőt az L1 gomb lenyomásával megállítva a képernyőt, végigböngészheted az adott küldetéshez kapcsolódó összes pálya, illetve filmszakaszt.



Die Hard Vendetta
8990,-



Eye Toy +kamera
4990,-



Manhunt
9990,-



Beyond Good & Evil
9990,-

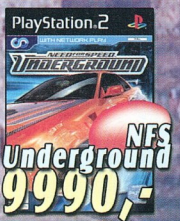
Alien vs. Predator	9990
Formula One 2001	2990
Formula One 2002	4990
Formula One 2003	9990
Project Zero	7990
This is Football 2002	2990
Prisoner of War	4990
LMA Manager 2003	5990
Minority Report	5990
Lord of the Rings	5990
Perfect Ace Tennis	8990
Disneys Extreme Skate	7990
World Racing	8000
Pro Evo Soccer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

Napi akciók!

Érdeklődj telefonon!



WRC 3
7990,-



NFS Underground
9990,-



SOCOM II
10990,-



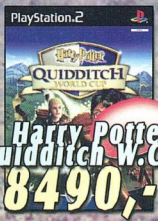
Kill Switch
9990,-



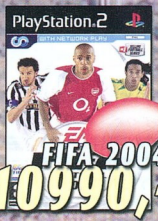
Final Fantasy X-2
9990,-



Ghost Hunter
9990,-



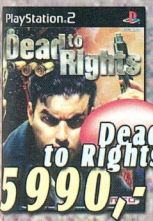
Harry Potter Quidditch W.C.
8490,-



FIFA 2004
10990,-



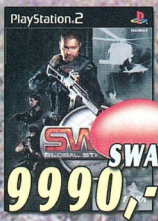
Castlevania
9990,-



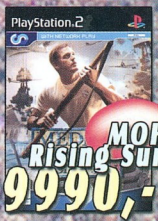
Dead to Rights
5990,-



JAK 2 Renegade
9990,-



SWAT
9990,-



MOH Rising Sun
9990,-





PSX alapgép
19990,-



Xbox alapgép
48990,-



PS2 Terminator3 pack +DVD távirányító
52990,-

PS2 eredeti dualshock2 joy
7490,-



PSOne eredeti dualshock joy
3490,-

PS2 DVD távirányító
3490,-

PSOne memocard 1 M
990,-

PSOne kontroller
990,-

PS2 eredeti memocard 8 M
5990,-



PSOne+ LCD monitor
34990,-



GBA SP
26990,-



Scorpion3 PS2 pisztoly
10990,-



PS2 Eye Toy pack
51990,-

PSOne/PS2 NTSC kábel	1490
PSOne gamepad	990
PSOne DualShock gamepad	3490
PSOne memória kártya	990
PS2 DualShock gamepad	7490
Dreamcast rezgő	490
Dreamcast játékok egységesen	1990
X-Box játékok egységesen	4990
Gamecube játékok egységesen	4990

Expressz szerviz!

PS2 fejcsere akció: HÍVJ!

Csomagküldő szolgálat!

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

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

E-mail: gameattilaechello.hu

NINJA GAIDEN



RYU HAYABUSA EGYIK PORTYÁJA UTÁN LEFEKÜDT EGY HATALMAS CSERESZNYEFA ALÁ, MAJD GONDOLATAIBA MÉLYEDT, ÉS AZ ASZTRÁLIS SÍKON KALANDOZOTT TOVÁBB. SZELLEME ÖSSZEFONÓDOTT AZ ANYATERMÉSZETTEL, DE A KÖVETKEZŐ PILLANATBAN FELPATTANT A SZEME: VALAMI SZÖRNYŰSÉG TÖRTÉNT...

INFO BOX

Kiadó: Tecmo
Fejlesztő:
Tecmo
Hivatalos honlap:
http://www.xbox.com/assets/en-us/Flash/games/ninjagaiden/index.html
Megjelenés:
2004. május 12.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

\+
Gyönyörű grafika, isteni játékmenet, fenomenális mozdulatsorok.

\-
Nagyon nehéz, néha érdekes kamerakezelés.

Az Xbox tulajok bizonyára jól ismerik a Tecmo és a Team Ninja neveket. Bizony, ők követték el a Dead or Alive 3-at, és a Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyballt. Egy új játék faragására adták a fejüket, amelyből a különböző kiállításokon - a tőlük megszokott - kiváló minőségű képeket tettek közzé. Az állát természetesen mindenki igyekezett felkaparni a földről, amit a következő hullámban megjelenő ingame videók akadályoztak meg véglegesen. Azt tehát már lehetett tudni, hogy a grafikára szerényen csak a „tímnindzsa" jelzőt ragaszthattuk, azonban a megjelenés pillanatáig senki sem tudhatta, hogy ez elég lesz -e a sikerhez. Most, a megjelenés után kijelenthetjük, hogy jóval több van benne, mint néhány csilli-villi effekt. Az erősen közepes történet jelző tökéletesen illik a játékba, viszont a gameplay maximálisan kielégítő. Kielégítő, hogyha kihívásokat keresel. Ha úgy gondoltad, hogy neked a Prince Of Persia - Sands of time kaszabolós részei túl nehezek voltak, akkor azt ajánlom, messzire kerüld el a Ninja Gaident. A játék már normal fokozaton is tartogat BŐVEN olyan pillanatokat, hogy néha már lendült a kezem, hogy elhajítsam a joy-t, de hál'Istennek volt önuralmam. Ennek jutalmaképp pedig sikerült végigjátszani a játékot, és gazdagabb lettem az érzéssel, hogy „egy ilyen nehéz stuffot végigtoltam...". Ebben fogok most nektek segíteni, hogy a gamma végeztével elégedetten dőlhessetek majd hátra a fotelben.



Először úgy voltam vele, hogy egy teljes végigjátszást fogok papírra vetni, de aztán rájöttem, hogy most az egyszer pozitívumként fogom felhozni egy game linearitását. A tökéletes akciókat, és az adrenalin szintünk tetőzését sosem fogja megszakítani egy olyan malőr, hogy nem találjuk, merre kell továbbmenni. Éppen ezért értelmetlen lenne a szátokba rágnom, hogy „balra-jobbra-ugroj fel-üssed őket", ezt mindenki tökéletesen tudni fogja egymaga is. Inkább a legnehezebb feladatokhoz, a Főellenségek likvidálásához fogok segítséget nyújtani a következő oldalakon. Ezek betartásával rengeteg energiát és ősz hajszálat spórolhattok meg.

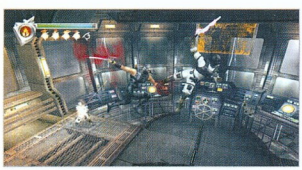
MURAI

Azt mondom, vágjunk is bele katanánkkal a közepébe. Pontosabban neve is van kardunknak, méghozzá ő a Dragon Sword. Az első főellenfél Murai, aki kivált a Hayabusa klánból, majd tanítványaival létrehozta a Shadow Ninja Clan-t, amelynek természetesen ő lett a vezetője. Mivel még nagyon az elején vagyunk, azért gondolom egyértelmű, hogy a legjobb fegyver ellene (az egyetlen, amink van), az a kardunk lesz. Ő egy könnyű főellenség a többihez képest, habár még nem rendelkezhetünk ekkor elég tapasztalattal, így néhány nekifutást igényelhet legyőzése. Murai hatalmassága ellenére félelmetesen gyorsan bánik a nuncsakuval, ne rohanjuk fejjel a falnak. Surikeneket tilos dobálni rá (amellett, hogy szinte alig sebez), mert néhány lendítéssel a mi irányunkba küldheti őket vissza, ez nekünk jobban fáj. Védekezésben igyekezzünk körbekörbe gurulni, a támadásai között szünetet fog

tartani. Ekkor jön el a mi időnk. Egy gyors kombóval kináljuk meg, majd megint kapaszkodjunk bele a védekezés gombba, és guruljunk arrébb. Kipróbálhatjuk még, hogy felfutunk a falra, és onnan elrugaszkodva használjuk ki az ütései közti időt. Egyetlen dolog azonban nagyon fontos: ne hagyjuk magunkat védtelenül. Ha Murai belendül, és be tud vinni néhány találatot, annak nagyon hamar kárát fogjuk látni. Tehát védekezni, majd gyors kombókkal kell operálni. Elég levinni körülbelül a 3-ig az életerejét, majd szóba elegyedünk vele.

SAMURAI HORSEMAN

Na most kezdődik a kihívás! Ezzel a bosszal nagyon meggyűlt a bajom. Egyből a második pálya végén egy ilyen szintű főgonosz... Szükségünk lesz természetesen a Dragon Swordre, és az íjra is, hogy megszabaduljunk tőle. Igazán változatos támadásai vannak: tipor, gyötör, szúr, dob, és még sameszai is vannak. Két darab teleportáló mágus segíti, mintha nem lenne alapjáraton is nehéz dolgunk. Az meg se forduljon a fejünkben, hogy keménygyereket játszunk és rárontunk pacis barátunkra... Könnyen otthagyhatjuk a karmánk, mivel a két varázsló az erőlabdacsaival elég jól célba vesz minket, mielőtt még annyit mondanánk: katana. Első lépésben tehát a két bérencet kell eltennünk láb alól. Védekezünk, az erőlabdák elől guruljunk el, majd adjunk nekik. Egy kombó simán végez a fajtájukkal. Igen ám, de hajlamosak újratermelődni. Mire egyet lenyomunk, már egy másik át is vette a helyét. Nem kell megijedni, nincs utánpótlásuk a végtelenségig, de olyan tizet ki kell nyírni, mire végleg elfogynak. Ja, a legszebb dolgot nem is mondtam: közben a lovas folyamatosan próbál téged eltiporni a hátasával. Mikor látjuk, hogy jön, guruljunk el előle, és ha visszafordul, rögtön támadjunk a mágusokra. Miután már csak a szamuráj maradt, alkalmazzunk hasonló taktikát. Vágtat felénk szélsebesen, de mi csak guruljunk arrébb az útjából, és kapjuk elő az íjunkat. Készenlét, és mikor meglátjuk a hátát, egyből eresszünk be-



le pár nyílvesszőt. Mivel nincs ALLAMMO cheatünk, ezért készletünk véges. Valószínű, hogy egyet-kettőt mellélövünk. Még mindig maradni fog élete, így váltsunk vissza a kardra. Védjük ki támadását a már megszokott elgurulással, majd villámgyorsan vágjuk hátba a penge élesebbik felével, majd vissza megint védekező állásba. Nagyon szükséges esetben használhatjuk az Art of inferno Ninpónkat, ez megpörköli kicsit a páncélját. Ha jól időzítünk, a mágusok hiányában már gyerekjáték lesz legyőzni a szamurájt, és megkapjuk a Counter



attack elnevezésű képességet, vagyis az ellentámadást.

VIGOORIAN COMMANDO

Mire ideérünk, a kardunkat fejlesszük fel a második szintre, csak hogy biztosabbak lehessünk a dolgunkban. Ez a nagy konzervdoboz ijesztő? Naná, hogy az, viszont rém egyszerű a kiiktatása. A legnehezebb dolog azonban az, hogy egy fél pályával arrébb van az utolsó hely, ahol elmenthetjük a játékot, és így mindig át kéne verekednünk magunkat egy rakat ellenségen, mire odaérnénk a főgonoszhoz. A tippem a következő: gyakjunk le mindenkit, egészen a zsilipig, majd menjünk vissza a legutolsó mentési lehetőségig, és mentsük el az állást. Így, ha meghalunk, már csak oda kell szaladnunk, ellenállásba pedig nem fogunk ütközni. Térjük rá erre a kiborgszerűségre. Méreteiből következően borzasztó lassú a monszta. Közelről iszonyatos erejű csapásokkal operál, vagy elkapja a grabancunk és belénk lő egy energiásat. Na ez piszkosul fáj. Ha távol állunk tőle, akkor pedig egy sugárnyalábbal tüzel ránk, de ez elől is könnyű elgurulni. Minden a sebességünkön múlik. Mikor szünetet tart, rohanjunk oda, és kegyetlenül kaszaboljuk. Ebből elege lesz, és egy parasztlengővel kínál meg minket. Szerencsére lassú, úgyhogy nem okoz gondot ennek kikerülése. Miután elgurultunk, üssük még egy kicsit. Ha már kiismertük eléggé a harcrendszert, akkor nem jelenthet kihívást fémpofa. Jutalomként egy jó hírrel szolgálhatok: a negyedik fejezetnek nincsen főellensége.

DRAGON FIENDS

Na ennyit akkor a jó hírekről, ugyanis az ötödik részben egy al-főgonosz is szerepel, ez pedig nem más, mint három Dragon Fiend. Ez egy kicsit húzós „bosz-fájt". Azt ne nagyon gondoljuk, hogy tiszta küzdelemmel, trükk nélkül sok esélyünk lehet a sárkányok ellen... Igenis trükközni és taktikázni kell, mert így hárman félelmetes ellenségek. Erőteljes karomcsapásaikkal tetemes életerőt tudnak leszedni tőlünk. Tehát a kaszabolás helyett csináljuk azt, hogy elcsalogatunk egy sárkányt egy közeli falhoz, majd fussunk fel a falra, és az Y gomb megnyomásával egy erőteljes támadást vigyünk be. Hogyha szerencsések vagyunk, akár két sárkányt is sebezhetünk ezzel a taktikával (persze ahhoz egymás mögött kell lenniük). Ugyanezt ismételve már könnyen le lehet győzni a sárkányokat. Ezzel a taktikával jóformán sértetlenül nézhetünk szembe a pálya igazi főellenségével, aki RÖGTÖN ezután következik!

TENTICLE FIEND

Szerencsére a Team Ninjás lánykák sem (végtelenül) szadisták, ezért a sárkánypárbaj után egy relatíve könnyű ellenfelet kapunk, a csupacsáp Tenticle Fiendet. Nagyon egyszerű a szituáció, ugyanazt kell csinálni, mint az előbb: fel, utána Y gomb. Először a két csápját kell lekaszabolni, utána tudjuk sebezni magát a boszt. Tehát az adott taktikával felszeletelni a karjait, majd mikor megpróbál regenerálódni, akkor fussunk oda, és kegyetlenül, hidegvérrel, sebesen kezdjük el csépelni a Dragon Sworddel. Ugyanezt a folyamatot a szörnyella haláláig ismételve rájövünk, hogy nem is volt ez olyan nehéz. Ugye, hogy a lovacskás szamurájhoz képest ezek a mostani főellenfelek nem is olyan idegtépők?

BONE DRAGON

Húú, a hatodik fejezet főellenfelének sokkal félelmetesebb a neve, mint önmaga. Maga a monszta nem jelent olyan nagy kihívást, sőt megkockáztatom, hogy egyenes könnyű legyőzni, abban az esetben, ha van nálad elég



gyógyító lötty. A feladatunk mindössze annyi, hogy össze kell vagdosni a sárkányka lábait. Ez egyszerű, mivel a csata jó része alatt ezek egy helyben maradnak majd (kivéve azokat, amelyeket „rúgásra" emel fel). Legjobban akkor járunk, ha a „gyorsan odafutok, esztelenül csépelem a lábikóját, majd sebesen visszafutok, nehogy seggbe rúgjon" című taktikát alkalmazzuk, vagy bevethetünk egy két Ninpo varázslatot. Miközben ütjük, igyekszik majd ránk dobni néhány csontját, de egyrészt nem fáj

ÉRDEKESSÉGEK

Nem ismerős ez a lányka a képen? Nézzétek meg jól! Igen, bizony ő Ayane, a Dead Or Alive sorozatból.





annyira, ha eltalál, másrészt könnyen ki lehet őket kerülni. Miután kiiktattuk az egyik lábát, megpróbál majd minket a farkával agyoncsapni, ami rettenetesen fáj, viszont mi meg ügyesek vagyunk, és simán át tudjuk ugrani, mikor közeledik. Miután megállapodik egy helyben a sárkány, egyből ismételjük meg ugyanezeket a mozdulatsorokat ezen a lábán is. Nem egy



észlény ez a csontsárkány, ezért nem is variálja túlságosan a támadásait, folyamatosan potyogtatja majd a csontokat, és próbál lecsapni a mancsával, de ezeket könnyen kikerüljük. Van viszont a tarsolyában egy mozdulat, melyet ha sikerül megcsinálnia mindenképpen a végünket jelenti. Egy jól irányzott harapással megebédel minket. Ki lehet ezt is védeni: a mozdulatsor elején hátrahajtja a fejét, majd előre lendül és támad. A jobboldalra ugorva könnyűszerrel hatástalanítható. Általában „meccsenként" egyszer-kétszer próbálkozik meg ezzel a harapással.

TENTICLE FIEND

A hetedik fejezetben megint találkozunk e kellemetlen csápossal. A harci taktika totálisan ugyanaz, mint az ötödik rész végén. Tehát felugrani, majd Y gombbal ledarálni a karjait. Ebből körülbelül négy darab és lehullik egy csáp, majd ugyanezt csináljuk meg a másikkal is. Ezután üssük a monszert, akár Ninpót is aktivizálhatunk ellene, hogy gyorsabban végezzünk. Miután visszanő a két karja, ismételjük meg az előző mondatokban leírt mozdulatsort. Azonban vigyázzunk, mert lehet, hogy ugyanúgy néz ki a Tentacle Fiend, mint az előbbi satnya szörnyella, viszont az ütőereje megnőtt „kicsit", éppen ezért gyógyítsuk magunkat, ha eltalál. Mivel ez ilyen könnyű volt, ezért van a hetedik fejezetnek egy IGAZI főellenfele is, aki nem más, mint…

ALMA

Na igen. Mikor először szembeszállunk a lánnyal, jó eséllyel otthagyjuk a fogunk. Eltalálni valósággal lehetetlennek látszik. Mindaddig vért fogunk izzadni, amíg rá nem jövünk, hogy kell legyőzni őt. Ellene mindig csak és kizárólag tökéletesen időzített támadásokkal harcolva lesz esélyünk. Hatékony ellene az Art of Inferno Ninpo. Rögtön aktivizáljuk is, ahogy elkezdődik a csata, pontos időzítéssel találjuk el egy jól megküldött tűzlabdával. Ez kicsit leblokkolja, ekkor adjunk neki pár mesterien kivitelezett kombót (Dragon Sword vagy nuncsaku. Mindkettő jó választás.) Mivel ez idáig ő a leggyorsabb főellenség, akivel konfrontálódunk, ezért nem győzöm hangsúlyozni a Ninpók időzítésének tökéletességét. Elmondom miért: ha elfogynak, mielőtt legyőzzük, akkor durvul majd be igazán az összecsapás. Guruljunk össze vissza, védjük ki a támadásait, majd ugorjunk fel a levegőbe, és az A gomb megnyomásával szerezzünk neki pár kellemetlen pillanatot. Le tudjuk így is győzni, azonban nekünk is legalább olyan gyorsnak kell lennünk, mint neki.

HELIKOPTER, GÉPPUSKÁK ÉS RAKÉTÁK

A harc kezdetén jól megszórnak minket ólommal pár géppuskából. Mikor ezek a géppuskás szörnyek újratöltenek, fussunk a lezárt kapuhoz, és a holttestnél vegyük fel a nyílvesszőket. Menjünk a kapu legvégébe, pont annyira, hogy még lássuk a lőtornyokat, de ők már ne találjanak el minket. Kapjuk kézbe az íjunkat, és FPS nézetből célozzuk be őket, majd tűz. Lőjük ki a fegyvereket működtető fickót is! Ezután egy támadóhelikopter érkezik, amely nem tölt újra, hanem egyszerűen tüzel rád a végtelenségig. Védekezzünk egyfolytában, majd előbb-utóbb megunja a helikopáter pilótája, és továbbáll. Ekkor keressük meg a kitört ablakot. Innen egy krapek rakétákat lődöz ránk, de ezt mi két nyílvesszővel megbosszulhatjuk. Ha ezt a csoportot legyőztük, keressük meg a kapu nyitógombját!



KATONASÁG

A kilencedik fejezetben nem egy bossz van, hanem sok kisebb. Ahhoz, hogy továbbjussunk a pályán, le kell nyomnunk két tankot, a támadóhelikoptert, és egy kisebb osztag katonát. Menjünk szépen sorjában, vegyül először a két tankot. Elég nagy megpróbáltatások árán fogjuk legyőzni ezeket a gépszörnyeket. Mindenekelőtt aktivizáljunk egy Inferno Ninpót, és lőjük oldalba a tankot. Ekkor a géppityus fazon eltűnik, egy gonddal kevesebb. Az íjunk segítségével szórjuk meg bőven a tankot az APPSDS nyílvesszőinkkel. Mire előbújik megint a géppuskás, addigra már alig marad a tank „életéből". Ekkor még egy ninpo az oldalába, mi pedig tűnjünk el gyorsan pár nyílért. Mégpedig azért, mert mikor végzünk ezzel a tankkal, a begördül a következő a színre. Ezt ugyanúgy győzzük le, mint az elsőt. Miután végeztünk mindkét tonnadonnával, egy lift érkezik. Menjünk fel vele, és induljunk le, ahol elmenthetjük a játékot, így ha meghalunk a



helinél, nem kell majd újra szétszednünk a tankokat. Gyorsan szaladjunk fel, de vigyázzunk, mert a lépcsősor tetején két rakettás fazon vár majd ránk. A lövéseiket ugorjuk át, őket pedig precízen vagdossuk össze. Ezek után jön az előbbi fejezetből megismert helikopáter. A csata elején még nem mozdul, így használjuk ezt ki. APPSDS nyilainkkal célozzunk a narancssárga fényre, így szép mértékű energiát csapolhatunk le tőlük. Ezt egy idő után megunja, és géppityusorozattal viszonozza majd kedvességünk. Blokkoljunk, mást úgysem tehetünk. Megunja ezt is, és hőkövető rakétákat küld irányunkba. Amikor látjuk, hogy kilövi ezeket, szórjuk meg nyílvesszővel, és csak az utolsó előtti pillanatban ugorjunk félre a rakéták útjából. Ezt ismételjük addig, amíg le nem megy a felé ig az energiája. Ekkor megállapodik egy helyben, elkezd négy rakétát „egyszerre" a nyakunkba varrni. Az előbbi taktika most semmit sem ér, mivel mire elugrunk az első elől, a második eltalál. Ehelyett folyamatosan pattogjunk, mint a nikkelbolha. Kétszer küldi meg ezt a négyes rakétapakkot, ezután lőjük nyíllal, és célozzunk pontosan. Ha kifogyunk, akkor a baloldalon lesz utánpótlás. Miután legyőztük a gépmadarat, már csak a gya-

logság marad ellenfélnek. Az adótornyot kell elpusztítanunk. Az elején még csak a gépfegyveres katonák jönnek, akik nem hiszem, hogy problémát jelenthetnek, ha már idáig eljutottunk. Észrevesszük, hogy rakétákat lőnek ránk. A robbanó nyilak segítségével lőjük ki őket, de pontosan célozzunk ám! Miután kiiktattuk őket, célozzunk a világító részre, a torony jobb alja környékén.

KUKAC

A tizedik fejezet első algonosza egy kukac. Mielőtt elérünk hozzá, töltsük fel készleteinket robbanó és APPSDS nyílvesszőkkel. Nem lesz sok helyünk a futkorászásra, és a víz, amiben ő pihen áram alatt van, ezért íj nélkül eléggé nehézkes lenne a legyőzése. A csata kezdetén szórjuk meg bőven a robbanó nyílvesszőinkkel, de nem FPS nézetből, mert úgy elég nehéz kivédeni a támadását. Ha beleeresztettünk pár nyilat, akkor visszavonul egy lyukba, hogy szusszanjon egyet, ekkor ne támadjuk, mert nem sokat ér (semmit). Mikor jön vissza, vigyázzunk vele, okozhat meglepetést. Ha kifogyunk a robbanó nyílvesszőkből, akkor váltsunk APPSDS-re, és azzal lőjük. Mire ezek is elfogynak, már valószínű, hogy az utolsókat fogja rúgni lábatlan barátunk. Ekkor vegyük elő a War Hammert, és mikor felénk suhint, ugorjuk át és szúrjunk-vágjunk. Nem is volt nehéz, hm?

ÉRDEKESSÉGEK

Bezzeg a Final Fantasy-ban nem esnek hanyatt egy ekkora fegyvertől …



DUPLAKUKAC

Nos, akkor próbáljuk meg az előzőt, két darab kukaccal. Most is legyen nálunk maximális számú robbanó és APPSDS nyílvessző, és menjünk balra, addig, amíg csak lehet. Mind a 15 APPSDS nyilat lőjük bele a bal oldali gilisztába. Ha akármelyikük ránk lő, legyünk készenlétben, hogy ki tudjuk őket kerülni. Folytassuk a baloldali megtorlását, most már a robbanó alkalmatosságokkal. Miután meghal, még maradnia kell pár nyílnak a tegezben. A jobb oldalon van még egy kukac, ezt a maradékkal kell megszórni (ez körülbelül leveszi a fél életét), majd a Dragon Sword-del fejezzük be a csatát. Mindenképpen teljesen feltöltött készletekkel kell belemennünk ebbe a csatába, mert nyilak nélkül LEHETETLEN legyőzni a kukacpárost.

ANCIENT DRAGON

Még csak most jön a tizedik fejezet főellensége. Már idáig sem volt piskóta eljutni, ezért egy közepes nehézségű bosszal jutalmaztak meg minket a fejlesztők. Mindenképpen mentenünk kell előtte, különben hatalmasat káromkodunk majd, ha esetleg meghalunk. Az összecsapás kezdetekor rohanjunk a sárkány lábához, majd a levegőbe felugorva nyomjuk meg az Y gombot. A szárnycsapásait nem lesz nehéz elkerülni. Mikor eléggé fáj a lába, lehajtja a fejét. Kell nekünk jobb alkalom? Azonnal spuri oda, és kardozzuk meg a buksiját. Ezután rögtön kezdjünk el pattogni, mert egy olyan lézersugarat fog kilőni, amely legalább a fél életünket felemészti, ha eltalál. A bossz néha felugrik az oszlopra, hogy ne tudjuk megtámadni. Kövessük az ő elvét, és mi is menjünk



pont az oszlop alá, így ő sem tud nekünk ártani. Addig ismételjük a „láb, majd fejvagdosós" mozdulatsort, amíg ki nem múlik a sárkányka.

DOKU

Nem, ő nem Dooku gróf a Klónok támadása című Star Wars filmből. Rosszabb. Na jó, azért annyira nem erős ellenfél. Akkor okozhat csak fejtörést, ha nem vagyunk jártasak a közelharcban. Vigyáznunk kell, mert egyetlenegy rosszul kiszámított lépés, és lazán elbúcsúzhatunk életünk felétől. Ez az ellenfél is a közelharcra megy rá, nem hagy minket meglógni, mert utánunk jön. Hasonlatos taktika szükségeltetik a legyőzéséhez, mint amelyet Murainál használtunk. Próbáljuk meg a levegőből támadva kizökkenteni a védekezéséből (Y gomb). Mikor Doku kombózik, vagy guruljunk el az útjából, vagy ugráljunk hátrébb (simán ki tud minket ütni, miközben védekezünk), de ne hagyjuk, hogy eltaláljon minket, utána alkalmazzuk az előbb említett, fentről támadó technikát. Most aztán ebben az egy-egy elleni harcban kiderül, hogy mennyire vagyunk tisztában a Dragon Sword erejével.

ICE FIEND

Szerencsére ez az ellenség sem olyan nehéz, mint amilyen ijesztő lehet első látásra. Mindössze arra van szükség, hogy mögé kerüljünk, és hátulról támadjuk meg őt (a kombó végeztével kezdjünk azonnal mozogni). Ez azért nem lesz ilyen egyszerű, mert folyamatosan ugrál össze vissza (ilyenkor ugráljunk mi is, és a levegőből támadjunk). Igazából más taktika nincs is, mivel végig ezt a mozdulatsort csinálja. Egyáltalán nem nagy kunszt eltiporni.



TÜZESKUKAC

Már megint egy kukac… De semmi baj, hogy emlékszünk a taktikára az előző találkozások-ból. Most egy adag láva van alatta, és tűzgolyókat lő a változatosság kedvéért. A támadásai tulajdonképp nem változtak, viszont karddal is ki lehet nyírni. A Dragon Sworddel úgy szabadultam meg tőle, hogy mindössze az energiám negyede látta kárát. Mikor támad, ugorjunk, és egy fincsi kombóval kápráztassuk el a kígyuszt.

TŰZSÁRKÁNY

Mindenképp a legfölső platformon kell végigküzdenünk ezt a csatát. Itt viszont rendkívül gyors reflexekre lesz szükség, mert a sárkány mindig megpróbál majd harapni, ezért állandóan készenlétben kell lenni. Ugorjunk, vagy guruljunk el az útjából, majd mikor elhibáz minket, egy szaftos kombóval jutalmazzuk meg magunkat. A tűzfújásokat a már nagyon jól begyakorolt módszerekkel simán ki lehet védeni. Egy-két tüzeskedés után lehajtja a fejét, hogy bevihessünk néhány szúrást/vágást. A taktika hozzá ennyi lenne, ám nehezebb lesz ez a küzdelem, mint az innen látszik. Az időzítésen és a gyorsaságotokon lesz a hangsúly!

ALMA

A tizenharmadik fejezetben megint találkozunk Almával. Mindig maradjunk a közelében, és folyamatosan próbálkozzunk valamelyik légből jövő támadásunkkal (Flying Swallow a kedvencem). Azért csak óvatosan, mert ha elkapja a grabancunkat, akkor azt bizony jócskán meg fogjuk érezni. A „lövései" önmagukban nem jelentenek túl nagy fejfájást, de amikor már sorozatban a harmadikat kapjuk be, az elég necces helyzetet idézhet elő. A harc többi elemét átvehetjük a legelső összecsapásból, azzal a kivétellel, hogy a Ninpót itt nem nagyon érdemes használni. Az előző konfrontálódásunk óta megtanulta ezt kiküszöbölni ... A legjobb megoldás, az előbb említett légből kapott meglepetés-támadásokat használni. Még mindig nagyon gyors a lányka, ezért a legnagyobb óvatossággal küzdjünk meg vele.

DOKU SZELLEME

Megint egy visszatérő játékost üdvözölhetünk a „ringben". Doku szellemként sem nyugodott bele abba, hogy legyőztük őt, ezért bosszút li-

NINJA GAIDEN

VÉGIGJÁTSZÁS



hegve visszatért. Nagyjából ugyanaz a felállás, mint az előző harcban, annyi kivétellel, hogy most gyorsabb, jóval erősebbek a támadásai, és képes regenerálni magát. Ugyanúgy mint az előbb próbáljuk elkerülni a támadásait, és utána bevinni egy szép szúrós-vágós kombinációt. Vigyázat! Doku egyetlen kombója képes megölni minket, ezért fokozott óvatossággal kerüljük el csapásait. Most ne próbálkozzunk a „felugrás, majd Y gomb" című történettel, mert jó esélyel kivédi, és ellentámadásba lendül a bosz. Az Art of Inferno Ninpo remekül működik ellene, körülbelül az energiája negyedét képes leszívni. Már ha egyáltalán sikerül eltalálnunk, mert sajnos elég ügyesen képes elmozdulni a tűzgolyónk elől. Ez az a főellenség, akinek a legyőzéséhez legalább annyira szükségünk lesz a szerencsére, mint amennyire a tudásunkra.

TENTICLE FIEND

Már megint ez a pimasz csápos jószág az egyik albosz? Bizony, a tizenötödik fejezetben megint összefutunk vele, immáron utoljára. A legfontosabb az, hogy a gyógyító italokból és a Ninpo-nafta löttyökből is a maximális mennyiség legyen nálunk, mert ezután még jópár főellenség következik majd! A taktika megint marad a szokásos, a Flying Swallow támadással intézzük el mindkét csápját. Néha azonban egy dögös húzással le tud minket csapni támadás közben, de szerencsére csak elenyésző sérülést tud okozni vele. Miután a csápokat kiiktattuk, ugorjunk oda, és helyezzünk el pár kombót rajta. Ismételjük, míg meg nem fekszik.

ICE FIEND

Nicsak, már megint egy régi ismerőssel van dolgunk. Hála a kóderek atyjának, nem gyúrt rá a harcra az utolsó találkozásunk óta, így pontosan ugyanolyan könnyű, mint azelőtt. Random módon pattog majd össze vissza a pályán, nekünk majd annyi lesz a feladatunk, hogy egy-egy támadással kedvét szegjük. Ha a közelébe merészkedünk, akkor egy könnyen kivédhető támadással fog válaszolni. Ezután egy pillanatig koncentrál, ez tökéletes alkalom arra, hogy megkombózzuk. Cukkold, hogy támadjon, majd kerüld ki, és adj neki. Piece of cake.

LORD OF THE FIENDS

Egy eléggé lezsírozott sziszténa szerint mozog a pályán, amit ha kiismerünk, simán megtámadhatjuk. Az idő nagy részét a fejünk fölött lebegve fogja eltölteni (ekkor nyugodt szívvel használjuk a Flying Swallow támadásunkat) tűzgolyókat szórva. Mikor nekünk akar rontani, egy picit hátrébb megy, hogy lendületet vegyen. Ekkor ugorjunk el az útjából, és szeleteljük fel. Mielőtt tűzgolyókat lőne, mindig röhög egyet, ezért kiszámítható, úgyhogy pattogjunk össze vissza, hogy kikerüljük. Legyünk tisztában a lehetőségeinkkel, így egész sorozatot ne akarjunk bevinni neki, inkább a „lassan de biztosan" elvet követve aprólékosan intézzük el.

SCARAB GUIDE

III. FEJEZET

1. A „Captain's Quarters"-ben, az ablak mellett
2. A „Living Quarters" mögött lévő szoba, tele ládákkal. Itt leghátul, két láda között található.
3. A „Gas Compartment Passageway"-nél lesz egy hatalmas láda, erre másszunk fel, majd fussunk fel a falra, és rugaszkodjunk el tőle.

IV.FEJEZET

4. A „The great Bridge"-nél, menjünk be a zöld ékköves ajtón, rögtön balra lesz egy kútban.
5. Az előbbi ajtót nyitó kapcsolóhoz vezető úton, egy halott Ninja mellett van.
6. A „Han's Bar" melletti sikátorban.
7. A Pegasus Key-től ellentétes irányban, egy falon futással elérhetjük

V. FEJEZET

8. A „Drawbridge Hill"-i mentési pont mellett
9. A mentésponttól jobbra induljunk, figyeljük a baloldali házakat, egy kis beugróban lesz a következő Scarab

VI. FEJEZET

10. Az „Archive" második emeletén az üvegben
11. A második emelet felett, egy falra felfutásos ugrással elérhetjük
12. A katedrális felső szintjén sétáljunk át a bal oldalra, és ugorjunk át az oltár feletti erkélyre.
13. Miután a „Book of Eons"-t az oltárba berakjuk, másszunk le, és nézzünk jobbra, a földön lesz.
14. A hálófülkében, ahol a Wasp-pal először harcoltunk
15. A síroknál, egy lyukban.

VII. FEJEZET

16. A nagy sárkány halála után, az egyik falban lévő koporsórekeszben
17. A nagy „hídas" teremben, jobbra, mielőtt még a hídra lépnénk
18. A „Chamber of blue eye"-ban a földön, az oszlopoknál
19. Ússzunk a lifthez, de mielőtt még bemennénk, ott lesz egy Scarab a Földön.

VIII. FEJEZET

20. A Skull Gate mögött
21. A Strongbow megszerzése előtt, forduljnk balra, innen már láthatjuk a 21. Scarab-ot

IX. FEJEZET

22. Miután kiérünk az alagútból, rögtön balra
23. A vonat bal hátulján egy falfutás, majd egy Y gomb nyomás, és máris a tetején vagyunk.
24. A raktárban fuss fel a kis helyiség oldalán, hogy megszerezd.
25. A helikopter után, a tetőn, fél úton az irányítótorony felé, jobbra

X. FEJEZET

26. Miután megszereztük az Inazuma Ninpo-t, forduljunk meg, és nézzünk fel. Fussunk fel a falon
27. A „Hall of balace" felső részén, az ellenkező oldalon
28. A „Red Water Reservoir"-ban egy láda lesz balra, egy Scarab pedig jobbra
29. Az első barlangba vezető alagút bejáratától balra
30. A két kukac legyőzése után, a baloldali üregében egy Scarab vár
31. A „Blue Water Reservoir"-ban, a tartály legmélyén
32. A „Peristyle Passage"-ben nézzük meg az oszlopokat. Az egyik nem olyan magas, ugráljunk fel a tetejére
33. A szeméttel teli szobában egy Ninja holtteste fekszik, és egy Scarab-ot szorongat
34. A kőve szúrt kardtól balra, egy oszlop mögött
35. Ugorj a várárokba, ússzunk el a kapuig, és keressünk egy lyukat, abban lesz, amit kerestünk
36. Murasama boltjánál másszunk fel az egyetlen helyre, ahova fel tudunk mászni
37. Mikor beérünk a nagy térre, az elsüllyedt hajóval, forduljunk jobbra, rögtön ott lesz
38. A Hand Crank-et használjuk, majd a hajón tátogó lyukon ússzunk be, majd a legalsó fedélzetre. A Scarab az oxigénpalack mellett lesz
39. A szarkofágos szobában ússz fel az oszlopok tetjéig

XII. FEJEZET

40. Doku legyőzése után sipirc a bejárattal szemben lévő szobába, majd balra. Az oszlopoknál kutakodjunk
41. A mozdítható platformok fölött, a „Stadium"-ban
42. A stadion felső részén, messze a bal oldalon
43. A mentési pontnál zúzd össze a szobrok fejét a War hammerrel
44. A vízesésnél, a kis tavacska mélyén
45. A jeges folyosón, a mentési ponttól rögtön jobbra, lent
46. A mérleghinta platformtól jobbra
47. A második tüzes folyosón, a bal oldali beugróban
48. Az oroszlán ajtajának kinyitása után kövessük a balra vezető folyosót
49. A Lioness Key felé vezető úton lesz, figyelmesen nézzük a bal oldalt

XV. FEJEZET

50. A lépcsők tetején, miután kijöttünk a 4. szobából, balra ugorjunk le, majd a zsákutcánál megtalálhatjuk az utolsó Scarab-ot!

VIGOORIAN EMPEROR

A „bótban" töltsük fel készleteinket, mindent maximumra: nyilakat, elixíreket, talizmánokat, fegyver upgrade-eket, mindent! Így felpakolva már szembenézhetünk a játék végével. Egy irányítható platformon nézünk szembe a császárral, ha bekapunk tőle egy ütést, akkor leesünk egy másik ugyanilyen platformra. Kerüljünk közel óvatosan a mellkasához, vagy fejéhez, és használjuk az Art of Inferno Ninpót rajta. Egy találat a tűzgolyóval 10-15%-ot levesz az életéből. Addig folytassuk, amíg egy moziba torkollik a küzdelem, amelyben láthatjuk őt szenvedni a fájdalomtól. Mivel a vége felé már immunis lesz a Ninpóra, ezért közelítsük meg az egyik karját, és pár kaszabolással végezzünk vele. A támadásaival ne foglalkozzunk, mert az Inferno Ninpo használata alatt sérthetetlenek vagyunk.

Mikor már azt hittük, hogy végeztünk a császármorzsával, akkor kapjuk a hideg zuhanyt. Visszatért még egy körre, de most már élőhalott státuszban. Feldíszítette magát egy rakat koponyával is, hogy kúlosabban nézzen ki. Mikor a lávában van, húzzuk ki a szatyorból a robbanó nyílvesszőket, és lőjünk bele, amennyit csak tudunk. Ha elkezd koponyákat szórni ránk, vegyük kézbe a Vigoorian Frails-t, és küldjük őket vissza a feladónak. A koponya-támadásokat még variálja egy párszor, de végül megint megy a lávába. Lőjük bele a maradék robbanós cuccot, majd az APPSDS nyilakat, sőt, minden távolsági fegyverünket ürítsük bele, így körülbelül lehúztuk a fél életét. Majd, ha a platformokra ugrál, akkor vágjuk, ha koponyákat küld, akkor vissza neki a VF-fel. Egy csomó elixírünk van, úgyhogy végigjátszhatjuk a császár játékát, és ebből ő fog kikerülni vesztesen.

MURAI

Murai az első találkozásunk óta SOKKAL erősebb, gyorsabb lett, és nem elhanyagolható tényezőként, nála van a Dark Dragon Blade is. Ez a játék utolsó főellenfele, így gondolom mostanra már igazi nindzsává váltunk. Amennyiben nem, úgy elég rövid lesz ez a harc, és nem a mi dicsőségünkkel fog végződni. Iszonyat sebességgel és erővel képes pillanatok alatt leszipkázni minden erőnket. Szemtől szembe ne hacoljunk vele, mert erős ütései egyből semmissé teszik védekezésünket. Ehelyett csináljuk azt, mint a legelső küzdelmünkkor. Guruljunk ide-oda, majd a levegőből adjunk neki. A Flying Swallow taktika, mint a játék során már annyiszor, most is a leghasznosabbnak mutatkozik. Ha mégis kiüt minket védekezésünkből, akkor azon nyomban guruljunk hátra, hogy elkerüljük a további csapásait. Folytassuk csépelését a légből kapott

ÉRDEKESSÉGEK

A francia kémeinknek köszönhetően, most már szinte teljesen biztos, hogy a Ninja Gaiden PAL-os, vagyis európai változatát bizony meg fogják „vágni". Azt, hogy mit takar az erős cenzúra, még nem jelentették be, de erősen megkérdőjelezendő ennek értelme.



taktikával, esetleg - ha nekünk ront és kivédjük - még egy csinos kombót is bevihetünk. Ez a harc sem jelenthet most már különösebb gondot, ha úgy tettetek, ahogy mondtam, és felvásároltátok a sok talizmánt és gyógyító elixíreket, még a Császármorzsák előtt. Miután kivégeztük, rakjuk magunk mellé a joy-t, döljünk hátra, és nézzük meg a játék befejezését. Ha már idáig eljutottunk, jogosan lehetünk büszkék magunkra, ugyanis sikerült végigjátszanunk minden idők egyik legnehezebb, de ugyanakkor legjobb hentjátékát.

Dante

PlayStation

konzolshop

Magyarország legnagyobb konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem





SONY PS2 8MB AKCIÓ!

6.499 Ft

Hatalmas választékkal, kedvezményhegyekkel várunk!
Szakszerű expressz szervizünkben a javítást megvárhatod
(csak hozod 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

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: Gameboy Advance játékok bomba áron!!!

A részletekről érdeklődj telefonon!

06-70-296-6810

E-mail: gameattila@chello.hu

Csomagküldés! Rendelés telefonon vagy e-mail-ben!

PLAY ZONE NYEREMÉNYJÁTÉK!

A HÁROM FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2004 MÁJUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

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

A NYERTESEK NEVEIT A PLAY ZONE KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!



ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

MISSION IMPOSSIBLE
- Magyar Gábor Debrecen
- Horváth Dávid Kecskemét
- Balogh Csaba Budapest

BG: DARK ALLIANCE
- Ferencz Csaba Monosbél
- Scholle Anita Hévizgyörk
- Simok András Budapest

CRACH NITRO CARS
- Tóth Bálint Budapest
- Teleki Gábor Hajdúszoboszló
- Kovács Mária Pécs

ARX FATALIS
- Seres Attila Budapest
- Nyíri Tamás Budapest
- Baranyi Péter Szolnok

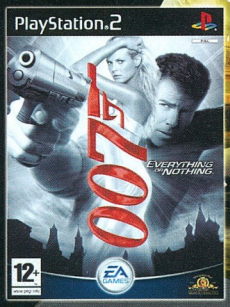
KYA
- Szabó Ákos Budapest
- Udvari Gábor Budapest
- Nagy Edina Veszprém

GRATULÁLUNK A NYERTESEKNEK, NYEREMÉNYEIKET A FELAJÁNLÓ CÉGEK JUTTATJÁK EL POSTAI ÚTON.



3 DB
感染拡大
.hack
INFECTION
PLAYSTATION 2 gépre

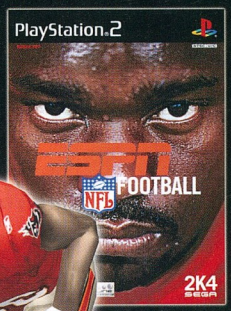
KÖSZÖNJÜK AZ ECOBIT KFT, AZ ELECTRONIC ARTS MAGYARORSZÁG, A MAGNEW KFT, A SEVENM MAGYARORSZÁG ÉS A STADLBAUER KFT SEGÍTSÉGÉT.

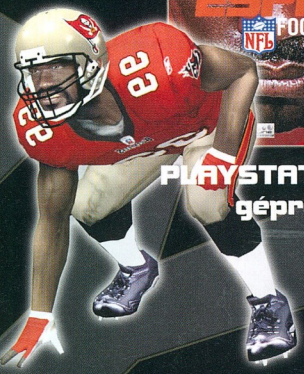




007 3 DB
EVERYTHING OR NOTHING
PLAYSTATION 2
gépre

3 DB



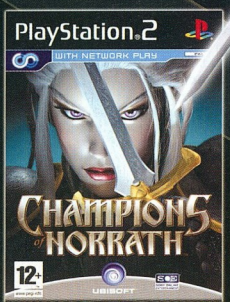


PLAYSTATION 2
gépre

3 DB
TRANSFORMERS ARMADA
PLAYSTATION 2
gépre





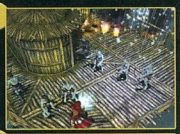


3 DB
CHAMPIONS of NORRATH
REALMS of EVERQUEST
PLAYSTATION 2
gépre

A FELADVÁNYOK:

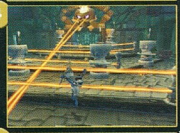
1, FELADAT CSOMAG - a nyerő 10
- Ki Jak párja a Jak II-ben?
- Milyen speciális fegyverei vannak Hitman-nek?
- Hogyan hívják a Final Fantasy X főhősét?
- Mikor jelent meg az eredeti R-Type?
- Milyen számítógépre és konzolokra jelent meg a Prince of Persia első része?
- Van az X-BOX-on infra port?
- Sorolj fel 3 olyan játékot, ami csak GameCube-on jelent meg!
- Milyen és mekkora adathordozót használ a GameCube?
- Mi a neve annak a világnak, ahol az Abe programok játszódnak?
- Hány James Bond játék jelent meg PS2-n, és mi a címük?

2, FELADAT CSOMAG - képtelen feladat:
Nagyon egyszerű lesz a dolgotok, hiszen mindössze néhány játék nevét kell megmondanotok. Segítségül annyit elárulunk, hogy csak PS2 játékokról van szó és megadtuk a kezdőbetűket.


1 C


2 F


3 R


4 S


5 V

3, FELADAT CSOMAG - betűtenger
Az alábbi betűtenger 5 PS2 és 5 GAMECUBE-os játék címét rejti. Találjátok meg mindet!

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

A tíz játéknév így kezdődik:

Ba
Be
Bi
Bl
Bl
Bo
Bu
Da
Dy

PLAY ZONE

CHEAT GALAXIS

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

INDEX

- Air Force Delta Strike (PS2)
- Arx Fatalis (XB)
- Battlestar Galactica (PS2)
- Colin McRae Rally 04 (PS2)
- Colin McRae Rally 04 (XB)
- Conflict: Desert Storm 2 - Back To Baghdad (PS2)
- Crazy Taxi (GC)
- Delta Force: Urban Warfare (PS2)
- I-Ninja (GC)
- James Bond 007: Everything Or Nothing (GC)
- James Bond 007: Everything Or Nothing (PS2)
- Links 2004 (XB)
- Mace Griffin: Bounty Hunter (XB)
- Mission: Impossible Operation Surma (PS2)
- NBA Jam 2002 (GBA)
- NBA Jam 2004 (PS2)
- NFL Street (PS2)
- NHL Rivals 2004 (PS2)
- Panzer Dragoon Orta (XB)
- Pitfall: The Lost Expedition (PS2)
- Pitfall: The Lost Expedition (XB)
- Red Faction (N-Gage)
- Rocket Power: Dream Scheme (GBA)
- Rouge Ops (GC)
- Sonic Heroes (GC)
- Starsky and Hutch (PS2)
- The Haunted Mansion (GC)
- The Haunted Mansion (PS2)
- The Hulk (GC)
- The Simpsons: Hit And Run (GC)
- The Simpsons: Hit And Run (PS2)
- The Simpsons: Hit And Run (XB)
- The Simpsons: Road Rage (PS2)
- The Sims: Bustin' Out (GC)
- The Sims: Bustin' Out (PS2)
- The Sims: Bustin' Out (XB)
- Tom Clancy's Ghost Recon (PS2)
- Tony Hawk's Underground (GC)
- Tony Hawk's Underground (PS2)
- Tony Hawk's Underground (XB)
- Worms 3D (PS2)
- X-Files Resist or Serve (PS2)
- XIII (PS2)
- Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004 (GBA)

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

- Armored Core 3
- Silent Hill 3
- Sonic Heroes
- Worms 3D
- X-Files Resist or Serve
- XIII

COLIN MCRAE RALLY 04
PS2

A Secrets menüpontban, a Code Entry-be írjuk be az alábbi kódokat. Ahhoz, hogy minden cheat működjön, előbb be kell adni az aktuális bónusz- vagy mesterkódot.

Bonus Code 76538
Group B Mode and Cars: *RTNITJ*

Bonus Code 34674
Összes bónusz kocsi: *ZCNGMW*
Expert Mode: *IRZONT*
Mirror Tracks: *FEQRJV*
Összes pálya: *HCHSFD*

Bonus Code ?
Összes időjárás forma: *CLRWTR*
Group B Mode és a hozzátartozó kocsik: *CFCKGL or YFHPGW*
Összes kocsi: *AIDLAU*
Összes pálya: *BSDJUC*
Expert Mode: *HIQNRM*
??? : *FUDWHC*
Tesztek: *DMLPOD*
Bónusz pálya: *EPDZJF*

BATTLESTAR GALACTICA
PS2

Cheat Codes
A menüben találhatunk egy Extras pontot, itt adhatjuk be a cheateket, és ha sikerrel jártunk, akkor ezt egy hang meg is fogja erősíteni.

Repülés - *Le, Le, Balra, Le Le, Fel, Jobbra, Jobbra*
Mini kép#1 - *Le, Le, Le, Le, Balra, Balra, Balra, Balra*
Mini kép#2 - *Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, Balra, Jobbra*
Mini kép#3 - *Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Le, Le, Balra, Balra*
Mini kép#4 - *Balra, Fel, Balra, Balra, Le, Balra, Fel, Le*
Mini kép#5 - *Fel, Fel, Le, Le, Jobbra, Fel, Jobbra, Le*
Mini kép#6 - *Fel, Balra, Fel, Jobbra, Fel, Balra, Fel, Jobbra*
Mini kép#7 - *Jobbra, Jobbra, Fel, Fel, Balra, Balra, Fel, Fel*

All Wingmen Cheat: Beat the game once to unlock the All Wingmen cheat.

Sebezhetetlenség:
A kilences missziót nyerjük meg Expert fokozaton.

Fegyver bónusz:
Játék közben tartsuk lenyomva: *Jobbra*, majd adjuk be: *Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Kör, X.*

ARX FATALIS
XB

Cheats
Kapcsold ki az Arcade Magic opciót az options menüben. Varázslásnál nyomj *X*-et és add be az alábbi formákat.

Végtelen HP:
Mega, Mega, Mega, Mega, Mega, Kaom

10-es karakterszint, 30 Stat Points, 200 Skill Points:
Mega, Mega, Mega, Mega, Mega, Vitae

10-es karakterszint:
Nhi, Nhi, Nhi, Nhi, Nhi, Vitae
Pálya megmutatása:
Nhi, Rhaa, Aam, Nhi, Rhaa, Aam
Tűznyíl:
Spacium, Aam, Mega, Spacium, Aam, Mega
Speckós kard:
Mega, Aam, Rhaa, Rhaa, Rhaa, Rhaa
Faltörés ki:
Mega, Tera, Mega, Tera

„Perfekt harcos":
Mega, Mega, Mega, Aam, Vitae, Tera

Nagy fej mód:
Mega, Rhaa, Mega, Rhaa, Mega, Rhaa

PITFALL: THE LOST EXPEDITION
PS2



A készítők képernyőjén adjuk be az alábbi kódokat:

Tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -t, majd üssük be: *Balra, Négyzet, Kör, Le, Négyzet, X, Négyzet, Kör* - **Kantin**

Tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -t, majd üssük be: *Kör, Kör, Balra, Jobbra, Kör, Négyzet, X, Fel, Kör* - **Klasszikus Pitfall Játék**

Tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -t, majd üssük be: *Balra, Jobbra, Kör, Fel, Kör, Jobbra, Balra* - **Hyper nagy ütések**

Tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -t, majd üssük be: *Balra, Fel, Le, Fel, Kör, Fel, Fel* - **Játék Nikollal**

Speckók: A kettes missziót nyerjük meg Expert fokozaton

THE HAUNTED MANSION
PS2

Csontváz Zeke:
A copyJobbra képernyőn tartsuk lenyomva a *Háromszög + Kör + Négyzet + X* -et, majd ha bejön a készítők képernyője, akkor engedjük fel a gombokat.
Sebezhetetlenség:
Játék közben tartsuk lenyomva: *Jobbra*, majd adjuk be: *Négyzet, Kör, Kör, Kör, Négyzet, Kör, Háromszög, X.*
Szintválasztás:
Játék közben tartsuk lenyomva: *Jobbra*, majd adjuk be: *Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör, X.*
Láthatatlan Zeke:
Az intró közben nyomjuk le és tartsuk is úgy az *X + Négyzet + L1 + R1* -t, majd a készítők képernyőjén engedjük fel.

AIR FORCE DELTA STRIKE
PS2

Öngyilkosság a Vic Viperrel:
Pauzáld le a játékot és add be: *Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, X, Kör.*

COLIN MCRAE RALLY 04
XB

A Secrets menüpontban, a Code Entry-be írjuk be az alábbi kódokat. Ahhoz, hogy minden cheat működjön, előbb be kell adni az aktuális bónusz- vagy mesterkódot.

Bonus Code 76538
Group B Mode és a hozzátartozó kocsik: *RTNITJ*

Bonus Code 34674
Összes bónusz kocsi: *ZCNGMW*
Expert Mode: *IRZQNT*
???: *FEQRJV*
Összes pálya: *HCHSFD*
Összes időjárásforma: *CLRWTR*

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING
GC

Cheat Codes
Ahhoz, hogy a kódokat használhasd, előbb úgynevezett Platina medálokat kell találnod, ha ez sikerült, akkor használhatod az alábbi cheateket. A többi esetben pedig ha rendelkezésünkre áll a megfelelő mennyiség, akkor kód nélkül aktiválhatjuk a hatást

Hatás: Hány Platina medál kell hozzá - Előhívás

Golden Gun: 1 Platina - Pauzáld le a játékot, és add be: *X, Y, A, X, Y*
???: 3 Platina - Pauzáld le a játékot, és add be: *X, A, A, B, Y*
Tűzerő: 5 Platina - Pauzáld le a játékot, és add be: *X, B, B, A, X*
Dupla munició: 7 Platina - Pauzáld le a játékot, és add be: *X, X, A, X, Y*
Dupla sebzés: 9 Platina - Pauzáld le a játékot, és add be: *X, Y, Y, B, X*
Maximális munició: 11 Platina - Pauzáld le a játékot, és add be: *X, X, Y, B, B*
Álcázás: 13 Platina
Összes fegyver: 17 Platina
??: 19 Platina
„Slow Motion": 25 Platina
Végtelen munició: 23 Platina
Platina Gun: 27 Platina

THE HAUNTED MANSION
GC

Csontváz Zeke:
A copyJobbra képernyőn tartsuk lenyomva az *A + B + X + Y* gombokat, majd ha bejön a készítők képernyője, akkor engedjük fel őket.
Sebezhetetlenség
Játék közben nyomjuk le és tartsuk a *Jobbrát* és adjuk be: *B, X, X, X, B, X, Y, A.*
Szintválasztás:
Játék közben nyomjuk le és tartsuk a *Jobbra* -ot és adjuk be: *X, X, B, Y, Y, B, X, A.*
Fegyver bónusz:
Játék közben nyomjuk le és tartsuk a *Jobbra* -ot és adjuk be: *B, B, Y, Y, X, X, X, A.*
Láthatatlan Zeke:
A copyJobbra képernyőn tartsuk lenyomva az *A + B + L + R* majd a készítők képernyőjén engedjük fel őket.

SONIC HEROES
GC

Szuper erős nehézség:
nyerjük meg a játékot úgy, hogy 141 emblémát gyűjtünk be és A minősítést kapunk
Fém karakterek:
gyűjtsünk be 141 emblémát

kétjátékos összecsapás:
Gyűjtsünk be 20 emblémát
kétjátékos speciális állomás:
Gyűjtsünk be 40 emblémát
Gyűrű futam:
Gyűjtsünk be 60 emblémát
Speciális verseny:
Gyűjtsünk be 80 emblémát
Gyors futam:
Gyűjtsünk be 100 emblémát
Expert futam:
Gyűjtsünk be 120 emblémát

I-NINJA
GC

Játék közben nyomjuk meg a *Start* gombot és adjuk be:

Kard fejlesztése:
Tartsuk lenyomva az *L és R* gombokat és adjuk be:, *X, B, X, Y, Y, B, X, B*
Aktuális misszió:
Nyomjuk le az *R* gombot és adjuk be mellé: *B, B, B, X,* engedjük fel az *R-t,* és most az *L-t* nyomjuk le, pötyögjük be: *Y, Y,* engedjük fel, és jöhet ismét az *R* gomb, amely mellé még írjuk be: *B, B*
Nagy fej mód:
Nyomjuk le az *R* gombot és adjuk be mellé: *Y, Y, Y, Y,* engedjük fel az *R-t,* és most az *L-t* nyomjuk le, pötyögjük be: *Y, Y,* nyomjuk le hozzá az *R-t* is, és végezetül írjuk be: *Y, X, Y*

YU-GI-OH: WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2004
GBA

Cheat menü
A Credits ablaknál adjuk be: *Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, B, A*

MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA
PS2

Összes szint:
Menj a profilba ahol válaszd ki Jasmine Curry-t, majd egyszerre nyomd le és engedd fel: *L1 + R1 + HÁROMSZÖG + KÖR*

NFL STREET
PS2

User nic-nek add meg az alábbiakat:
Classic: NFL Legends előhívása
Travel: Összes stadion

NHL RIVALS 2004
PS2

A Main Menü Options részlegében válaszd az *Unlocks* lehetőséget és ott beírhatod a cheateket:

Extra erős lövések:
HOWITZER

Gravitáció gyengítése:
HEAVYPUCK

Láthatatlan mód:
INVISIBLEMAN

All-Star csapat:
Blibbet

Nyomjuk le és tartsuk: *L + R,* közben pedig pötyögjük be: *Balra, X, B, Le, X, A, X, B* - **Kantin**

Nyomjuk le és tartsuk *L + R, L + R,* közben pedig pötyögjük be: *B, B, Balra, Jobbra, B, X, A, Fel, B* - **Klasszikus Pitfall játék**

Nyomjuk le és tartsuk *L + R,* közben pedig pötyögjük be: *Balra, Jobbra, B, Fel, B, Jobbra, Balra* - **Hyper erős ütések**

PS2

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

A Cheatek használatához előbb úgynevezett Platina medálokat kell találnunk, és ezek után tudunk kódokat használni, természetesen a kellő mennyiségű medál birtokában. Egyes hatásoknál kód sem kell, ha elértük a kellő medálszámot, akkor aktiválhatóak lesznek.



Hatás: Platina szükséglet - Beadás

Golden Gun: 1 Platina - Pauzáld le a játékos és pötyögd be: *Kör, Háromszög, X, Kör, Háromszög*
???: 3 Platina - Pauzáld le a játékos és pötyögd be: *Kör, Háromszög, X, Kör, Háromszög*
Battery: 5 Platina - Pauzáld le a játékos és pötyögd be: *Kör, Háromszög, X, Kör, Háromszög*
Dupla munició: 7 Platina - Pauzáld le a játékos és pötyögd be: *Kör, Háromszög, X, Kör, Háromszög*
Dupla sebzés: 9 Platina - Pauzáld le a játékos és pötyögd be: *Kör, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör*
Maximális munició:
11 Platina - Pauzáld le a játékos és pötyögd be: *Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet*
Rejtőzés: 13 Platina
???: 15 Platina
Összes fegyver:
17 Platina
???: 19 Platina
„Slow Motion": 25 Platina
Végtelen munició:
23 Platina
Platina Gun: 27 Platina

KaySlay: Kay Slay csapat előhívása
Excellent: X-ecutioner csapat előhívása

WORMS 3D
PS2

Szintgenerátor-kód:
257462320 vagy 194915571
1585104494
Nagyon magas pályák
241780260
nagyon széles pályák
221350867 ???

XIII
PS2

Összes pálya:
Pauzáld le a játékot és add be: *R1, KÖR, R1, L2, R1, L1, NÉGYZET*

PITFALL: THE LOST EXPEDITION
XB

A készítők képernyőn adjuk be az alábbiakat:

Nyomjuk le és tartsuk *L + R, L + R,* közben pedig pötyögjük be: *Balra, Fel, Le, Fel, B, Fel, Fel* - **Játék Nicole-lal**

NBA JAM 2004
PS2

A fejlesztők álomcsapatainak előhívása
A Profil névnek adjuk meg: CREDITS és ezzel előhívunk öt új csapatot.

DELTA FORCE: URBAN WARFARE
PS2

Cheat mód
A menüben add be: *Select, Jobbra, Fel, Le, Kör, Balra, Négyzet, Háromszög, Kör* és máris használhatod a cheat menüt.

TOM CLANCY'S GHOST RECON
PS2

Összes misszió:
A készítők képernyőjén add be: *X, L2, Háromszög, R2, Select*
Speckók:
A készítők képernyőn add be: *L1, L2, R1, R2, X, Select*
Sebezhetetlenség:
Indítsd el a missziót, pauzáld le a játékot és add be: *L1, R2, L2, R1, Select*

Az alábbi kitüntetésekhez ölj meg ennyi ellenfelet:

Bronz csillag: 15 gyilkosság
Ezüst csillag: 20 gyilkosság
Kitüntetés: 25 gyilkosság
Kongresszusi kitüntetés: 30 gyilkosság

CONFLICT: DESERT STORM 2 - BACK TO BAGHDAD
PS2

Cheat mód
A menüben adjuk be: *L1(2), R1(2), Négyzet(2), Háromszög(2), Kör(2).* Indítsuk el a játékot, pauzáljuk le és lépjünk ki az options menübe, ahol megtalálhatjuk ezek után a cheat menüt.

THE SIMPSONS: ROAD RAGE
PS2

Piros kocsi:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Háromszög(2), Négyzet, Kör.*
Mr. Burn's limuzinja:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Háromszög(2), Négyzet(2).*
Nukleáris busz:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Háromszög(2), Négyzet, X.*
Új karakter:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Háromszög(2), Kör, Négyzet.*
Halloween karakter:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Háromszög(2), Kör, X.*
Új karakter #2:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Háromszög(2), Kör(2).*
Karácsonyi karakter:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Háromszög(2), Kör, Háromszög.*
Speciális kocsimozgás:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *X, Háromszög(2), X.*

XB
THE SIMPSONS: HIT AND RUN

Sebezhetetlenség:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R* -et, majd add be: *Y, A, Y, A.*
Összes bónusz kocsi:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R* -et, majd add be: *A, B, A, B.*
Figyelem, ez a cheat csak azután működik, ha már sikeresen végigvittük legalább egyszer a játékot!
Gyorsabb kocsik:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *X(4).*
Nagyon gyors kocsik:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *Y(4).*
???:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *B(2), Y, X.*
Szuper ugrás:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *X(3), Y.*
???:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be *Y(2), X(2).*
Speedometer:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *Y(2), B, X.*
Térkép nézet:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *B, A, B, Y.*
Alternatív nézet:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *B(3), A.*
Psychedelic nézet:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *Y, B, Y, B.*
Alternatív zene:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *A, X(2), Y.*



Idő elleni mód:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Kör, Háromszög, Négyzet, X.*
Vízszintes képernyő:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Négyzet(4).*
Alternatív nézet:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Háromszög(4).*
Alsó nézet:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Kör(3), Négyzet.*
Északa:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *X(4).*
Slow-motion:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *X, Kör, Háromszög, Négyzet*
Speckós karakter:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Kör(4).*
???:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Háromszög(2), X(2*
???:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Négyzet, Háromszög(2), Kör*
Összes aktív cheat kikapcsolása:
Az Options-ben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* -et, majd adjuk be: *Start(4)*

THE SIMPSONS: HIT AND RUN
PS2

Sebezhetetlenség:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*, majd add be: *Háromszög, X, Háromszög, X.*
Összes bónusz kocsi:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*, és add be: *X, Kör, X, Kör.* Figyelem, ez a kód csak akkor fog működni, ha már legalább egyszer végigvittük a játékot!
Gyorsabb kocsik:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*, majd add be: *Négyzet(4).*
Nagyon gyors kocsik:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*, majd add be: *Háromszög(4)*
???:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*,majd add be: *Kör(2), Háromszög, Négyzet.*
Szuper ugrás:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*, majd add be: *Négyzet(3), Háromszög.*
???:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*, majd add be: *Háromszög(2), Négyzet(2).*
Speedometer:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*, majd add be: *Háromszög(2), Kör, Négyzet.*
Térkép nézet:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*, majd add be: *Kör, X, Kör, Y.*
Alternatív nézet:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*, majd add be: *Kör(3), X.*
Pszichedelikus nézet:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*, majd add be: *Háromszög, Kör, Háromszög, Kör.*
Alternatív zene:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L1 + R1-et*, majd add be: *X, Négyzet(2), Háromszög.*

THE SIMPSONS: HIT AND RUN
GC

Sebezhetetlenség:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *Y, A, Y, A.*
Összes bónusz kocsi:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *A, B, A, B.*
Figyelem, ez a kód csak akkor fog működni, ha már legalább egyszer végigvittük a játékot!
Gyors kocsi:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *X(4).*
Nagyon gyors kocsi:
Menj az options képernyőjére, és nyomd

le az *L + R-et*, majd add be: *Y(4)*.

???:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *B(2), Y, X*.

Szuper ugrás:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *X(3), Y*.

???:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *Y(2), X(2)*.

Speedometer:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *Y(2), B, X*.

Térkép nézet:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *B, A, B, Y*.

Alternatív nézet:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *B(3), A*.

Pszichedelikus nézet:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *Y, B, Y, B*.

Alternatív zene:
Menj az options képernyőjére, és nyomd le az *L + R-et*, majd add be: *A, X(2), Y*.

TONY HAWK'S UNDERGROUND XB

Összes deszka:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *getemall*

Tökéletes súlyozás:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *letitslide*

Manuális súlyozás:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *keepitsteady*

Tökéletes skitchek:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *rearrider*

Extra gyorsaság:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *moveinfast*

Hold gravitáció:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *getitup*

Újratervezett deszkák:
Kreálj egy új deszkást, aztán változtasd meg a nevét az alábbiakra:
1337 (Rulon Raymond)
Akira2s (C Surla)
Alan Flores buffoon (Pete Day)
Alex Garcia
Andy Marchel
arrr (Captain Cody)
Bailey
Big Tex
Chauwa Steel
Chris Rausch
ChrisP (Chris Peacock)
CodePirate
crom (Eric Grosser)
Daddy Mac (Dana MacKenzie)
Dan Nelson
Dave Stohl
DDT (Darren Thorne)
deadendroad (Ralph D'Amato)
fatass (Brad Bulkley)
FROGHAM (Kendall)
GEIGER (Jake Geiger)
Glycerin
GMIAB
Greenie
grjost
Guilt Ladle (Kevin Mulhall)
Hammer (Ted Barber)
Henry Ji
Jason Uyeda
Jeremy Andersen
Joel Jewett
Johnny Ow (Chum)
leedsleedsleeds (Wardy)
MARCOS XK8R
Mike Ward
moreuberthaned (Mikey Ortai)
M'YAK (Rock)
Noly (Nolan Nelson)
NSJEFF (Jeff Morgan)
POOPER (Paul Robinson)
sik®
Skillzombie
Stacey D
Steal2Liv
tao zheng
The Kraken
The Swink
THEDOC (Adam Lippmann)
Todd Wahoske
TOPBLOKE (Dave Cowling)
TSUEnami! (Todd Sue)
woodchuck (Michelle Deyo)
Y2KJ
Yawgurt (Gary Jesdanun)
ZiG (Zac Drake)

TONY HAWK'S UNDERGROUND PS2

Tökéletes súlyozás:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *letitslide*

Tökéletes manuális súlyozás:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *keepitsteady*

Tökéletes skitchek:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *rearrider*

T.H.U.D.:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *NOOO!!*

Hold gravitáció:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *getitup*

Összes zene:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *digivid*

Újratervezett deszkák:
Kreálj egy új deszkást, aztán a nevét változtasd az alábbiakra:
1337 (Rulon Raymond)
Akira2s (C Surla)
Alan Flores buffoon (Pete Day)
Alex Garcia
Andy Marchel
arrr (Captain Cody)
Bailey
Big Tex
Chauwa Steel
Chris Rausch
ChrisP (Chris Peacock)
CodePirate
crom (Eric Grosser)
Daddy Mac (Dana MacKenzie)
Dan Nelson
Dave Stohl
DDT (Darren Thorne)
deadendroad (Ralph D'Amato)
fatass (Brad Bulkley)

GC

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Tökéletes súlyozás:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *letitslide*

Tökéletes manuális súlyozás:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *keepitsteady*

Tökéletes skitchek:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *rearrider*

Játék a T.H.U.D.-dal:
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *NOOO!!*

Hold gravitáció
Menj az options menübe, ahol válaszd ki a Cheat Codes opciót és ott írd be: *getitup*

Kreálj egy új deszkást, majd a nevét változtasd az alábbiakra:

1337 (Rulon Raymond)
Akira2s (C Surla)
Alan Flores buffoon (Pete Day)
Alex Garcia
Andy Marchel
arrr (Captain Cody)
Bailey
Big Tex
Chauwa Steel
Chris Rausch
ChrisP (Chris Peacock)
CodePirate
crom (Eric Grosser)
Daddy Mac (Dana MacKenzie)
Dan Nelson
Dave Stohl
DDT (Darren Thorne)
deadendroad (Ralph D'Amato)
fatass (Brad Bulkley)
FROGHAM (Kendall)
GEIGER (Jake Geiger)
Glycerin
GMIAB
Greenie
grjost
Guilt Ladle (Kevin Mulhall)
Hammer (Ted Barber)
Henry Ji
Jason Uyeda
Jeremy Andersen
Joel Jewett
Johnny Ow (Chum)
leedsleedsleeds (Wardy)
MARCOS XK8R
Mike Ward
moreuberthaned (Mikey Ortai)
M'YAK (Rock)
Noly (Nolan Nelson)
NSJEFF (Jeff Morgan)
POOPER (Paul Robinson)
sik®
Skillzombie
Stacey D
Steal2Liv
tao zheng
The Kraken
The Swink
THEDOC (Adam Lippmann)
Todd Wahoske
TOPBLOKE (Dave Cowling)
TSUEnami! (Todd Sue)
woodchuck (Michelle Deyo)
Y2KJ
Yawgurt (Gary Jesdanun)
ZiG (Zac Drake)



FROGHAM (Kendall)
GEIGER (Jake Geiger)
Glycerin
GMIAB
Greenie
grjost
Guilt Ladle (Kevin Mulhall)
Hammer (Ted Barber)
Henry Ji
Jason Uyeda
Jeremy Andersen
Joel Jewett
Johnny Ow (Chum)
leedsleedsleeds (Wardy)
MARCOS XK8R
Mike Ward
moreuberthaned (Mikey Ortai)
M'YAK (Rock)
Noly (Nolan Nelson)
NSJEFF (Jeff Morgan)
POOPER (Paul Robinson)
sik®
Skillzombie
Stacey D
Steal2Liv
tao zheng
The Kraken
The Swink
THEDOC (Adam Lippmann)
Todd Wahoske
TOPBLOKE (Dave Cowling)
TSUEnami! (Todd Sue)
woodchuck (Michelle Deyo)
Y2KJ
Yawgurt (Gary Jesdanun)
ZiG (Zac Drake)

NBA JAM 2002
GBA

Beach & Street
Add be az alábbi kódot:
LHNGGDBLBJGT

ROCKET POWER: DREAM SCHEME
GBA

Szint kódok

Ocean Beach teljesítése
4GWD!KL1
Őrült város teljesítése
MFKGTB!R
Suli teljesítése
2V74BFDG
város teljesítése
6!LN99V5
Neighborhood teljesítése
?FXX6BLJ
Spooky erdő teljesítése
2L!DZHS8
Összes szint előhívása
b!p356bt

X-FILES RESIST OR SERVE
PS2

???: *9415B0F2 173E8436*

Végtelen élet: *25D2916C 58F4D3CE*

STARSKY AND HUTCH
PS2

Cheat mód
Névnek adjuk meg:
VADKRAM

Sebezhetetlenség:
Játék közben add be:
Fel, Jobbra, Le, Balra, Z, Balra, Jobbra, Balra.
Low rider:
Játék közben add be:
Fel(2), Le(2), A, X, Y, B.
Poén kocsi:
Játék közben add be:
Fel, A, Le, Y, Balra, X, Jobbra, B.

THE SIMS: BUSTIN' OUT
GC

Gnóm:
Pauzáld le a játékot és nyomd a következőeket be: *Le, L, Z, R, Balra, X.* Figyelem, a további kódok használatához szükséges, hogy ezt aktiváljuk!

Összes objektum:
Pauzáld le a játékot és nyomd a következőket be: *Le, Z, Fel(2), R,* ha ki akarod kapcsolni ezt a lehetőséget, akkor pedig pauzálj, és ezt írd be: *R, Fel(2), Z, Le.*
Összes látogatható terület:
Pauzáld le a játékot és nyomd a következőket be: *Balra, Z, R, L, Z,* ha ki akarod kapcsolni ezt a lehetőséget, akkor pedig pauzálj, és ezt írd be: *Z, L, R, Z, Balra.*
???:
Pauzáld le a játékot és nyomd a következőket be: *L, R, Le(2), Y,* ha ki akarod kapcsolni ezt a lehetőséget pauzálj, és ezt írd be: *Y, Le(2), R, L.*

Család fotó:
Pauzáld le a játékot és nyomd a következőket be: *R, Z, Le.* Ha ki akarod kapcsolni ezt a lehetőséget pauzálj, és ezt írd be: *Le, Z, R.*

PANZER DRAGOON ORTA
XB

Végtelen folytatás:
A menüben add be az alábbi kódot: *Fel, X, Jobbra, Y, Le, Fehér, Balra, Y, Fel and X.*

Végtelen élet:
A menüben add be az alábbi kódot: *L, L, R, R, Fel, Le, Balra and Jobbra*
Szintválasztás:
A menüben add be: *Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, X, Y és Fehér.*

THE SIMS: BUSTIN' OUT
PS2

Gnóm
Pauzáld le a játékot, és add be: *R2, L1, R1, L2, Balra, Kör.* Figyelem, ezt a kódot szükséges aktiválni ahhoz, hogy a többit tudd használni!

Extra pénz:
Pauzáld le a játékot, és add be: *L1, R2, Jobbra, Négyzet, L3.* Ha pedig szeretnéd kikapcsolni, akkor ismét pauzálj, és nyomd be az alábbiakat: *L3, Négyzet, Jobbra, R2, L1.*
Összes objektum:
Pauzáld le a játékot, és add be: *L2, R2, Fel, Háromszög, L3* Ha pedig szeretnéd kikapcsolni akkor ismét pauzálj, és nyomd be az alábbiakat: *L3, Háromszög, Fel, R2, L2.*
Összes látogatható terület:
Pauzáld le a játékot, és add be: *R2, R3, L3, L2, R1, L1.* Ha pedig szeretnéd kikapcsolni akkor ismét pauzálj, és nyomd be az alábbiakat: *L1, R1, L2, L3, R3, R2.*
???:
Pauzáld le a játékot, és add be: *L1, R1, Le, X, L3 + R3.* Ha pedig szeretnéd kikapcsolni akkor ismét pauzálj, és nyomd be az alábbiakat: *R3 + L3, X, Le, R1, L1.*
Extra motivációk:
Pauzáld le a játékot és add be: *L2, R1, Balra, Kör, Fel.* Ha pedig szeretnéd kikapcsolni akkor ismét pauzálj, és nyomd be az alábbiakat: *Fel, Kör, Balra, R1, L2.*

THE SIMS: BUSTIN' OUT
XB

Gnóm
Pauzáld le a játékot és add be: *L, Fekete, Jobbra, X, Balra.* Figyelem, ezt a kódot mindenképpen aktiváld, mert enélkül a többi nem fog működni!

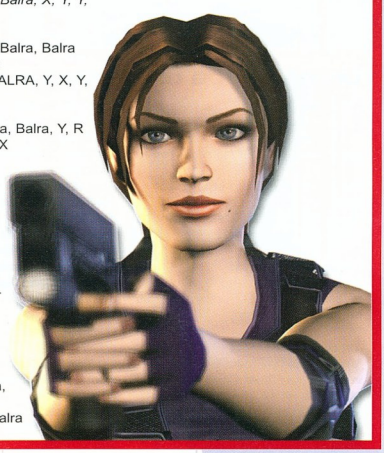
Összes objektum:
Pauzáld le a játékot és add be az alábbi kódot: *Fekete, Fel, Y, Le, R,* ha pedig szeretnéd kikapcsolni ezt a kódot, akkor ezt pötyögd be: *R, Le, Y, Fel, Fekete.*

Összes látogatható terület:
Pauzáld le a játékot és add be az alábbi kódot: *Fekete, Le, R, L, Le, Y,* ha pedig szeretnéd kikapcsolni ezt a kódot, akkor ezt pötyögd be: *Y, Le, L, R, Le, Fekete.*

ROUGE OPS
GC

Játék közben nyomd meg a Start gombot, és pötyögd be a kívánt kódot:

Fele sebzés:
X, X, Y, Y, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Y, Y, X, X
Bulletproof:
Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, X, Y, Y, X
Sebezhetetlenség:
Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra
Kifogyhatatlan munició:
X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, BALRA, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X
Egy lövéses ölés:
Y, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Y, R Button, L Button, Y, X, X
M7 Frag :
R Button, L Button, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, L Button, R Button, X, Y
Nyíl:
Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, X, Y, R Button, L Button, X, Y, Balra, Jobbra
Bazi fegyver:
X, X, X, X, Y, Y, Y
Feet:
Jobbra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Balra, Balra
Kihagyás:
R Button, X, R Button, Y, R Button, Balra, R Button, Jobbra, R Button, L Button, L Button, X, L Button, Y, L Button, Balra, L Button, Jobbra, X
Mozi kikapcsolása:
L Button, R Button, X, X, Balra, R Button, R Button, X, X, L Button, X



Monster truck:
Játék közben add be:
L(2), Balra, Jobbra, Z(4).
Nagy fejek:
Játék közben add be:
Y, B, A, X(2), A, B, Y.
Trike kamera:
Pauzáld le a játékot és add be: *Fel(2), Jobbra(2), R, Z, L, Z.*
Pszichedelikus nézet:
Játék közben add be:
L, Z, R, Z, Balra(2), Fel(2).
???:
Játék közben add be:
Fel(2), Balra(2), R, Z, L, Z.
???:
Játék közben add be: *Y, B, A, X(2), A, B, Y.*

???:
Pauzáld le a játékot és add be az alábbi kódot: *L, R, A, Le, Fekete,* ha pedig szeretnéd kikapcsolni ezt a kódot, akkor ezt pötyögd be: *Fekete, Le, A, R, L.*
Csapatfotó:
Pauzáld le a játékot és add be az alábbi kódot: *R, Fekete, Le, Fekete,* ha pedig szeretnéd kikapcsolni ezt a kódot, akkor ezt pötyögd be: *Le, Fekete, R.*

RED FACTION
N-GAGE

100% armor:
Játék közben add be: *#86642#*
100% élet:
Játék közben add be: *#24559#*

LINKS 2004
XB

Összes kurzus:
A menüben nyomd be, és tartsd is úgy az: *L + R-t,* majd pötyögd be: *X + Y.*

Maximális skill pont:
Profilnévnek add meg: *SafariTK.* Ez a kód, csak Single player módban használható!

CRAZY TAXI
GC

Titkos motor
A karakterválasztó képernyőn tartsuk lenyomva az *L + R-t,* majd engedjük fel az *L-t,* utána pedig az *R-t.* Nyomjuk le megint az *L+R-t,* majd engedjük fel őket egyszerre, majd végezetül nyomjuk be az *A-t.*

Expert mód
Nyomjuk le az *L+R+Start-ot* a menüben.

THE HULK
GC

Sebezhetetlenség:
Az options menüben a code input opcióba írd be: *GMMSKIN*
Regenerátor:
Az options menüben a code input opcióba írd be: *FLSHWND:*
???:
Az options menüben a code input opcióba írd be: *ANGMNGT*
Végtelen folytatás:
Az options menüben a code input opcióba írd be: *GRNCHTR*
Dupla Hulk HP:
Az options menüben a code input opcióba írd be: *HLTHDSE*
Dupla HP az ellenfeleknek:
Az options menüben a code input opcióba írd be: *BRNGITN*
Fele HP az ellenfeleknek:
Az options menüben a code input opcióba írd be: *MMMYHLP*
Speckós ütés:
Az options menüben a code input opcióba írd be: *FSTOFRY*
Puzzle:
Az options menüben a code input opcióba írd be: *BRCESTN*
Összes szint:
Az options menüben a code input opcióba írd be: *TRUBLVR*

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
XB

Szintválasztás:
Válts az Electro-Cosh -ra, és ott a fegyverválasztásnál add be: *L, R, L, R, A(2), B(2), X(2).*
Aktuális szint átugrása.
Válts az Electro-Cosh -ra, és ott a fegyverválasztásnál add be: *L, R, L, R, A(2), B(2), X, B.*
Sebezhetetlenség:
Válts az Electro-Cosh -ra, és ott a fegyverválasztásnál add be: *L, R, L, R, A, B(2), A, X, Y.*
Végtelen munició:
Válts az Electro-Cosh -ra, és ott a fegyverválasztásnál add be: *L, R, L, R, A, B(2), A, X(2).*
Dupla sebzés:
Válts az Electro-Cosh -ra, és ott a fegyverválasztásnál add be: *L, R, L, R, A, B(2), A, Y(2).*
Egy lövéses ölés:
Válts az Electro-Cosh -ra, és ott a fegyverválasztásnál add be: *L, R, L, R, A, B(2), A(3)*
Autó fókusz:
Válts az Electro-Cosh -ra, és ott a fegyverválasztásnál add be: *L, R, L, R, A, B(2), A, B, A.*
Nagy fej mód:
Válts az Electro-Cosh -ra, és ott a fegyverválasztásnál add be: *L, R, L, R, A, B(2), A, B(2).*
???:
Válts az Electro-Cosh -ra, és ott a fegyverválasztásnál add be: *L, R, L, R, A, B(2), A, Y, X.*

PS2

ACTION REPLAY MAX KÓDOK



ARMORED CORE 3

Mester kód:
F446BE3C B26C041E
Végtelen erő:
04403C6E 9CF0C55A
04403C6E 9CF0E55A

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

Mesterkód:
94D530BC 98B696F6
Player 1: Max szint:
14001376 9FF812F6
Player 1: Max tapasztalati pont:
249351C0 56E11A4C
Player 1: Végtelen élet:
24D6F480 04614D34
24D6F480 04614D84
Player 1: Végtelen energia:
24D4B788 44604C2C
24D4B788 44604C1C
Player 1: Maximális erő:
24001168 1EF053FE
Player 1: Maximális Dexterity:
2440B628 1C70450E
Player 1: Maximális Constitution:
2440B628 1C70452E
Player 1: Maximális Intelligence:
2440B628 1C70451E
Player 1: Maximális Wisdom:
2440B628 1C70453E
Player 1: Maximális Karizma:
2440B628 1C70458E
Player 1: Tárgyaknak nincs súlya:
24D0B528 14F0453C
Player 1: Végtelen pénz:
2455B53E 9860442E

Player 1: Összes skill:
4455B528 1470453C
3903C7E4 9FAB91E0
Player 1: Fegyverek engedélyezése:
4494B628 D460458E
39225460 9BABB1E0
4494B628 D46045AE
3942D7E1 9BABB1E0
2490962E 9470478C
Player 1: Bot:
2493B628 55704D84
Player 1: Rövidkard:
2493B42C 5D704D14

X-FILES RESIST OR SERVE

Mesterkód:
9415B0F2 173E8436
Have: Slot 1: Elemlámpa:
2490926A 34B4530C
Have: Slot 1: Ak-47:
2410926C 34B4530C
Have: Slot 1: Segéd felszerelés:
2410926C 3CB4530C
Have: Slot 1: Csontfűrész:
2400926A 34B4530E
Have: Slot 1: Mandy's Diary:
2480926A B4B4530C
Have: Slot 1: Scissor Jack:
2400926E B4B4530C
Have: Slot 1: 2x4:
2480926E B4B4530E
Have: Slot 1: 9mm-s muníciós:
24009268 3CB4530C
Have: Slot 1: Telefon:
24809268 3CB4530E
Have: Slot 1: ?Disk?:
24009268 3CB4530E
Have: Slot 1: Kulcs:
24809268 BCB4530C

WORMS 3D

Mesterkód:
944091B8 DCEAC0AA
Végtelen játékidő:
04203A6E BCF077FE
L1 megnyomásakor plussz időt kapunk:
D4001B77 BEB81842
14203A76 BDF81EF6

XIII

Mesterkód:
9490B7E0 B46E0DE6
Végtelen élet:
2440BEAE 1374810B
24D2BE9C 9A56C129
24C5B63E 1E76891A
24D2B688 9A56C138
2491B5A8 10B6D704
Végtelen munició:
2441BEB8 9A74818B
2445BE3E 1766C9A0
24C1B6BE 1A57C199
24D2BEBC 9F7481B9
24919528 90365144

SONIC HEROES

Mesterkód:
949037FC B5268958
Összes karakter a maximális szintjére ugrik:
24103568 32B4C3DF
Challenge Mode: ???:
244C492E FAF30817
Challenge Mode: Összes gyűrű:
24401938 BEF0012E
Challenge Mode: Csapatidő nincs:
04D01128 36F0413C
04D01128 36F0613C
04D01129 36F0413C
Challenge Mode: Az értékelésünk mindenképpen A lesz:
04501129 B6F0613C
Challenge Mode: ???:
240C482E FA730897
Challenge Mode: Team Chaotix: Grand Metropolis: Összes gyűrű:
24001838 BE7001AE
Challenge Mode: Team Chaotix: Grand Metropolis: Nincs idő:
04901028 367041BC
04901028 367061BC
04901029 367041BC
Challenge Mode: Team Chaotix: Grand Metropolis: A minősítés:
04101029 B67061BC

SILENT HILL 3

Mesterkód:
F441BE20 FF7C0C1E
Végtelen élet:
2498B8A8 2E5411E8
2498B8AE A65411F9
Végtelen munició:
25633608 387057CE
25633608 387057EE
Végtelen utánpótlás:
15603629 3C7057DE
15603428 3C70575E
45713628 307057FC
3934D3F1 9BABB1E0
Összes fegyver:
15201D36 BDF81CC6
Összes tárgy:
15201D37 BDF81CC6
45311528 30F055EC
59B5493C 272991D8

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES



➔ HOSSZÚ IDŐNEK KELLETT ELTELNIE, HOGY A HATODIK RÉSZ UTÁN ÚJABB FINAL FANTASY EPIZÓD JELENJEN MEG NINTENDO KONZOLON. BÁRMENNYIRE IS ÖRÜLÜNK AZONBAN A SQUARE ENIX ÜDVÖSKÉJÉNEK, NEM HAGYHATJUK FIGYELMEN KÍVÜL A NYILVÁNVALÓ TÉNYT: A CRYSTAL CHRONICLES NEM EGY KLASSZIKUS FF JÁTÉK, SŐT· MÉG CSAK NEM IS RPG.

A játék egy szépséges, ámde fertőzött világba kalauzol minket. Már idejét sem tudni, mikor árasztotta el a vidéket a miazma, ez a végtelenül mérgező, már érintésével is halált okozó gáz. A túlélés reménytelen lett volna, ha nincsenek a kristályok: ezek varázserejükkel távol tartják maguktól a miazmát, életteret biztosítva a békés népeknek. A kisebb kristályok köré falvak, a nagyobbak szomszédságába városok épültek - az élet kis szigetei egy halott világban. Ámde a kristályok ereje sem végtelen: évről-évre meg kell tisztítani őket a myrrh nevű folyadékkal. A myrrh a myrrh-fákon terem, a myrrh-fák pedig a fertőzött vadon legrejtettebb zugaiban nőnek. Minden faluban, minden évben felkerekedik néhány bátor ifjú, hogy felkutassák a myrrh-lelőhelyeket. A játékban mi is egy ilyen expedíció részesei lehetünk egy kristály-karaván tagjaként.



Kalandjaink során a világtérképen utazgathatunk, és innen érhetjük el az egyes dungeonöket, melyekből összesen 14 van a játékban. A vadonban összefuthatunk barátságos idegenekkel, ám a labirintusokban már csak szörnyek várnak ránk. A myrrhet minden helyszínen a főellenség legyőzésével szerezhetjük meg. A vidéket átszelő miazma-folyamokon való átkeléshez szükséges elemekre (tűz, víz, szél vagy föld) szintén a dungeonökben lelhetünk rá. Joggal merülhet fel a kérdés, hogy hogyan marad életben a karaván a fertőzött vidéket járva. A megoldás a kristály-kehelyben rejlik, amit mindig magunkkal kell hordanunk. Ebbe gyűjtjük a myrrhet, és ez véd meg bennünket a miazmától. Hatósugarát egy kör mutatja, ezt nem tudjuk elhagyni. A kehely mindazonáltal sok kellemetlenséget is okoz: valakinek folyton vinnie kell, így viszont nem lehet harcolni. Persze le is lehet dobni, ekkor viszont helyhez vagyunk kötve. Egyjáté-

KARAKTERGENERÁLÁS

Bár a Crystal Chronicles-ben megalkothatjuk saját karaktereinket, sajnos a lehetőségek eléggé korlátozottak. Miután megadtuk nevünket és szülővárosunkat, meg kell határoznunk nemünket is. Ez külsőnkön kívül néhány nem-specifikus tárgy használhatóságára van kihatással. Főbb tulajdonságainkat törzsünk kiválasztásával befolyásolhatjuk. Összesen négy faj kapott helyet a játékban, melyek egyedei nem csak kinézetükben, de adottságaikat tekintve is jelentősen eltérnek egymástól.

Clavats: természet- és békeszerető népség, akik mindennél többre tartják a harmóniát. Úgy hírlik, bárhová is menjenek, a nyugalom jár a nyomukban. Közelharcban és varázshasználatban is megállják a helyüket, bár egyikben sem magaslanak ki. Specialitásuk a védekezés. Tulajdonságaik: életerő - 8; erő - 6; védekezés - 7; varázslás - 13.

Lities: ránézésre senki sem mondaná meg ezekről az aranyos kis manókról, hogy büszke harcos nép fiai, akik híresek indulatosságukról. Valaha ők uralták a világot, így hajlamosak magukat a többre tartani másoknál. Közülük kerülnek ki a legjobb kereskedők, és a csatákban is lehet rájuk számítani, különösen, ha valamilyen lándzsát adunk a kezükbe. A mágia ellenben nem az erősségük. Tulajdonságaik: életerő - 8; erő - 8; védekezés - 8; varázslás - 10.

Yukes: ezek a rejtélyes madáremberek rengeteg tudás őrzői, és egyben a varázslás mesterei. Az ősi háborúkban sikeresen álltak ellen a Litie seregeknek, ma pedig a vidéket járva a mágia fortélyaira oktatnak másokat. Gyorsabban és hatékonyabban tudnak varázsolni a többieknél, ám a közelharcot jobb elkerülni velük. Tulajdonságaik: életerő - 8; erő - 5; védekezés - 5; varázslás - 15.

Selkies: független nép, akiket saját érdekeik érvényesítésén kívül semmi sem érdekel. Ügyesek és gyorsak, ezen képességeiket pedig a tolvajlás mesterségében kamatoztatják. Érthető módon nem túl népszerűek más törzsek körében, leginkább csak a Clavat falvakban türik meg őket. Harcban fürgeségükkel és nagyobb hatótávolságukkal tűnnek ki. Tulajdonságaik: életerő - 8; erő -7; védekezés - 6; varázslás - 12.

Minden törzsből négyféle férfi és ugyanennyi női karakter közül választhatunk.

Utolsó lépésként meghatározhatjuk családunk foglalkozását. Attól függően, hogy apánk kovács (blacksmith), szabó (tailor), földműves (farmer), gulyás (rancher), molnár (miller), halász (fisherman), kereskedő (merchant), vagy éppen alkimista (alchemist), más és más cuccokat kaphatunk hazulról. Hogy mégis mit és mennyit, az nagyban függ a leveleinkben hazaküldött tárgyaktól, és hogy mennyire szeretnek minket a szüleink. Lehetőleg a család mesterségéhez illő ajándékokat csatoljunk a postához (magokat a farmernek, tehenet a ranchernek, stb.), hiszen nem árt jóban lenni az ősökkel.



kos módban egy kis repkedő szörmókot (névszerint Mog) kapunk magunk mellé segítőnek, érdemes vele cipeltetni a kelyhet, amikor csak lehet.
A harcok irányítása nem túl bonyolult, viszont nem is túl praktikus. Köszönhető ez annak, hogy



alapvetően a GBA-ra lett kitalálva a gombkiosztás, amelyen viszont csak négy tűzgomb van. Persze egyedül játszva használhatjuk a GC kontrollert is, de többjátékos módban annyi Game Boy-ra és GBA-GC összekötő kábelre lesz szükségünk, ahányan részt akarunk venni a partyban. Számomra ez inkább tűnik ellenszenves marketingfogásnak, mint az összeköthetőség értelmes kihasználásának, de nem akarok elkanyarodni a témától. Szóval gombkiosztás: mozgásra a D-pad vagy a szürke analóg kar szolgál. Tárgyakat felvenni és eldobni a „B"-vel lehet. A játék közben végrehajtható akciók egy külön listában szerepelnek, ezek között váltani az „L" és „R" ravaszokkal tudunk. Az „A" végrehajtja az aktuálisan kiválasztott akciót. Ha lenyomva tartjuk, megjelenik egy célkör, amit szabadon mozgathatunk, majd a gomb felengedésekor fókuszált támadást vagy varázslást hajthatunk végre. Egyjátékos módban használható még az „X" is: ezzel utasíthatjuk Mogot a kehely eldobására, illetve felvételére, hosszabb nyomvatartásával magunkhoz hívhatjuk őt. Az akciólistát a „Start"-al előhívható menüben szerkesztgethetjük. A támadás és a védekezés mindenképpen szerepel rajta, de ide helyezhetjük varázslatainkat és életerőtöltő kajáinkat is.



Az ételek közül nem mindet szereti hősünk: ami ínyére való, attól jobban gyógyul, mégis érdemes mást is adni neki - előbb-utóbb így mindent meg fog szeretni. Többjátékos módban a varázsigék és tárgyak cserélgetésére a GBA képernyőjén van lehetőség, így az akció egy pillanatra sem áll meg.
Persze ez igényel némi csapatszellemet, hiszen az ily módon elfoglalt, épp ezért védtelen játékost a többieknek kell megvédeniük.
Nem szóltam még a varázslatok rendszeréről. Mindösszesen hat bűvige található a játékban (tűz, jég, villám, feltámasztás, gyógyítás, tisztítás), ám ezeket kombinálhatjuk is egymással, és így már a számuk közelít a 40-hez. Egyjátékos módban az akció listában tudjuk összeolvasztani a spelleket (fuse), vagy Mog segítségével hozhatunk létre extra varázslatokat. A kis szörmók jelzi nekünk, ha épp van kedve segíteni: ilyenkor dobassuk el vele a kelyhet, és varázsoljunk együtt vele. Mog varázslatait egyébként az befolyásolja, hogy milyen színűre festettük előzőleg (fehér: véletlenszerű, piros: főleg tűz, zöld: főleg villám, kék: főleg jég). Ha többen kalandozunk, a dolog sokkal mókásabb: meg kell próbálnunk egyszerre, egy helyre varázsolni, így a bűbájok automatikusan keverednek, új, hatásosabb spellt hozva létre.
Valószínűleg már az eddigiekből is látszik, hogy a Crystal Chronicles alapvetően többjátékos módra lett tervezve. Őszintén szólva egyedül játszva elég unalmas tud lenni a vég nélküli hentelés, ráadásul így jóval nehezebb és frusztrálóbb a game. Többen játszva viszont hatalmas élmény, csak hát ahhoz több GBA is kell. Akinél ez nem jelent gondot, annak bátran ajánlom, hiszen csodás grafikájával, remek zenéivel és nem utolsósorban hangulatával az FFCC kiemelkedik a hasonszőrű hack&slash kalandok közül. Az egyjátékos módért csak akkor érdemes beruházni rá, ha nem várunk többet 15 órányi, helyenként lanyha unalomba fúló vagdalkozásnál. Aki a PS2-es FF epizódok mélységére és több tíz órás kalandra számít, az bizony csalódni fog.

Immortal

A tesztpéldányt a Gamepark biztositotta számunkra.

FF VAGY NEM FF, EZ ITT A KÉRDÉS

Teljesen egyértelmű, hogy ez a játék nem illeszkedik a klasszikus Final Fantasy szériába, sokkal inkább egyfajta oldalágnak fogható fel, hasonlóan az FF Tactics epizódokhoz. Utóbbiak a stratégiai játékok világába kalandoztak el, a Crystal Chronicles pedig egy RPG-elemekkel megtűzdelt dungeon hack, vagyis fő feladatunk az ellenfelek kaszabolása. Ha végignézzük, hogy a sorozatot naggyá tevő elemekből mi található meg benne, bizony nem sok egyezést találunk.
Izgalmas és fordulatos történet: a FF CC nem rendelkezik igazán kidolgozott sztorivonallal, a hangsúly inkább az akción van.
Részletesen kidolgozott karakterek: itt hősünk egyáltalán nem rendelkezik személyiséggel, ráadásul elég kevés NPC-vel találkozhatunk, és azok szerepe is minimális.
Látványos karakterfejlődés: ez itt nagyjából kimerül a jobb felszerelések és varázstárgyak megszerzésében.
Rengeteg varázslat: itt nincs olyan sok, viszont az ötletes varázslat-összeolvasztás funkcióval mégis elég érdekes lett a mágiarendszer.
Körökre osztott harc: ezúttal a JRPG-k védjegyének számító csaták elmaradnak, helyettük valós idejű összecsapásokra lehet számítani.
FMV-k dögivel: sajnos nincsenek, viszont a játék motorjával készült átvezető jelenetek lélegzetelállítóan szépek!
Fülbemászó dallamok: a zenék szerencsére hozzák a megszokott minőséget, bár lehetne több is belőlük.
Egyedi világ: ebben nincs hiba, bár nem kap annyi szerepet, mint egy történet-orientált játékban.
Gyönyörű grafika, profi prezentáció: a Square nem hazudtolja meg önmagát…

INFO BOX

Tesztplatform: GC
Kiadó: Nintendo
Fejlesztő: Square Enix
Hivatalos honlap: http://ffcc.nintendo.com/

Megjelenés: 2004. március 12.
Többjátékos mód: Van

ÉRTÉKELÉS

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

Game Park videojátékok

Előrendelheted:



Csak nálunk!

9900.-
Gameboy Player

Már megveheted:



Játékok féláron?!!



5000.- 5900.-

Na, ezeket meg kell venned!

Bp. XVII. Berky Lili u. 36.(a Pesti út mellett, a Kucorgó térnél)
Nyitva tartás: Hétköznap 12-19h-ig, Szombaton 09-15h-ig
Tel.: Üzlet: 258-7809, 06/30/9422-558(12-19h-ig!), fax: 258-7807
Info: 06/30/5544-237, game-park.internetfudakozo.hu, e-mail: vinzol@axelero.hu

METROID ZERO MISSION

→ A FUSION SIKERE UTÁN VÉGRE ÚJABB METROID JÁTÉK LANDOLT A GBA-N. EZÚTTAL NEM IGAZI FOLYTATÁSRÓL VAN SZÓ, INKÁBB A KEZDETEK ELEVENEDNEK MEG SZEMÜNK ELŐTT.



Aki nem ismerni a szériát: a Metroid egy vérbeli akciódús platformjáték, rengeteg ügyességi és pár gondolkodtató feladattal megspékelve. Amolyan Castlevania sci-fi köntösben (remélem ezért a hasonlatért egyik sorozat rajongói sem köveznek meg ...). Szobáról-szobára járva kell



felderítenünk a barátságtalan környezetet, eliminálva a kisebb-nagyobb ellenséges lényeket, na és persze a hatalmas főellenségeket. A világ több szintre tagolódik, az egyes szintek között egy felvonórendszer teremt összeköttetést. Gyakran kell ide-oda ingáznunk az egyes helyszínek között, hiszen a játék közben megszerzett különleges képességekkel újabb és újabb szobák válnak elérhetővé. Az irányítás kivesézésétől egyszerűsége okán most eltekintenék, inkább megpróbálok néhány hasznos tanáccsal szolgálni a játékhoz:

Mindig figyeld a térképet (Start gomb)! Ha elakadsz, így tudod legkönnyebben megtalálni a helyes utat. Ráadásul a rejtett átjárókat is meg lehet sejteni a segítségével. Összesen ötféle ajtó létezik a játékban. A kéket a sugárfegyverrel, a pirosakat a rakétavetővel, a zöldeket szuper rakétavetővel, a sárgákat pedig erőbombával lehet kinyitni. A fehérek csak akkor tárulnak fel, ha megölöd a szobában tanyázó főellenséget.

A térképen „S"-el jelölt szobákban lehet eltárolni a játékállást. Próbáld ezeket minél gyakrabban útbaejteni. Arra érdemes figyelni, hogy ilyenkor az energiaszintedet is megjegyzi a program, így nem biztos, hogy félholtan érdemes menteni. Ha mégis megtetted, próbálj a környező szobákban lévő kisebb ellenségektől minél több powerupot kicsikarni, és feltöltött energiával újra menteni. A Chozo szobrok feltöltik fegyverzeted és energiád is, ha a kezükben tartott gömbbe ugrassz.

A túlélést jelentősen megkönnyíthetik a pályákon elszórt energiatartályok és rakétabővítések, amelyek Samus maximális életerejét illetve munícióját növelik meg. Ezeket a térképen fehér pont jelzi, és általában valamelyik speciális képességünk birtokában, vagy rejtett átjárók felfedezésével lehet hozzájuk jutni.

Nagyon hasznosak a térképszobák is: az adott szint teljes térképét letölthetik, így nem csak a már bejárt területek fognak látszódni.

Van néhány trükkös mozgás, amit a játék nem említ meg. Egyik a wall jump: ugorj neki a falnak, majd mikor hozzáérsz, nyomd meg az A-t és az ellenkező irányt a D-padon egyszerre. Így elrugaszkodsz a faltól, és magasabbra juthatsz. Morph Ball módban csak a Hi-Jump megszerzése után tudsz ugrani. Vagy mégsem? Tegyél le magad alá egy bombát, és várd meg amíg felrobban - a detonáció szépen feldob majd a levegőbe.

Jó tudni, hogy a mennyezeten végigfutó sínen nem csak kapaszkodva, hanem labda formában is lehet utazni.

A játéknak nyolc féle befejezése van, teljesítményünktől függően. Ezek kritériumai:

1. végigjátszás két órán belül Normal fokozaton 100%-osan.
2. végigjátszás több mint két óra alatt Normal vagy Hard fokozaton 100%-osan.



3. végigjátszás Easy fokozaton, vagy több mint négy óra alatt és 15% fölött Normal vagy Hard fokozaton
4. két órán belül, 15% fölött teljesítve Normal vagy Hard fokozaton
5. két órán belül, 100%-ra kipörgetve a Hard fokozatot.

FELSZERELÉSEK

Samus Aran és csodapáncélja rengeteg képességgel rendelkezik majd a játék végére, ám ezek legtöbbjét csak kalandjai során szerzi meg.

Sugárfegyver: alapfelszerelés, B-vel lőhetünk, kifogyhatatlan.

Feltöltött sugár: a B-t nyomva kell tartani, amíg töltődik, majd felengedésével kilőni.

Hosszú lövés: a sugárfegyver hatótávolságát növeli meg.

Jégsugár: a sugárfegyver megfagyasztja az ellenségeket, melyeket akár platformként is használhatunk, amíg.ki nem olvadnak.

Hullámsugár: átlőhetünk vele a falakon, így korábban elérhetetlen kapcsolókat is aktivizálhatunk.

Gravitációs páncél: megkönnyíti a mozgást a víz alatt, és a lávától is véd.

Rakéta: nagyobbat sebez, mint a sima sugárfegyver, és a piros ajtókat is kinyitja. R nyomvatartása + B lövi ki.

Szuper rakéta: erősebb mint a normál változat, a zöld ajtókat ez nyitja.

Morph Ball: alacsony alagutakon juthatunk keresztül labda alakban. Használatához nyomjuk meg kétszer a „le" irányt.

Bomba: morph ball módban a B-vel rakható le. A gyenge platformokat/falakat átrobbanthatjuk vele.

Erőbomba: R+B-vel rakható le morph ball módban, a képernyőn belül minden ellenfelet elpusztít, és minden rejtett átjárót felfed.

Erőfogás: megkapaszkodhatunk vele a platformok peremén, és felhúzhatjuk magunkat.

Gyorsító: ha van elég helyünk, felgyorsulhatunk és áttörhetjük a speciális falakat.

Magas ugrás: értelemszerűen megnöveli Samus súlypontemelkedését. Ráadásként labda alakban is ugorhatunk.

Úrugrás: a levegőben újra és újra ugorhatunk, akár a végtelenségig fent maradva.

Szaltótámadás: feltöltődve szaltózgathatunk, megölve mindent, amihez hozzáérünk. Bizonyos falak is áttörhetők ily módon.

Variapáncél: véd a savtól és a magas hőtől, miközben a bekapott sebzést is felezi.

«« KEDVENC FEGYVER UPGRADEÜNK A MORPH BALL. NAGY SEGÍTSÉGET NYÚJTHAT, AMIKOR ZEBES BOLYGÓJÁNAK MÉLY, SÖTÉT JÁRATAIT FEDEZZÜK FEL.

FŐELLENSÉGEK









A Metroid sorozat mindig is híres volt kemény főnök-harcairól. Ugyan a Zero Missionben ezek nehézségéből visszavettek a készítők, azért rusnya dögökből nincs hiány most sem. Íme:

Óriásféreg: többször is összefuthatunk vele a Brinstar pályán, kivéve, ha már elsőre sikerül megölnünk. Ez korántsem lehetetlen feladat, hiszen elég három rakéta a szemébe, és már meg is pusztul. Miután a föld alól előtörve bekerít minket, fölülről kezd el támadni. Mielőtt lecsapna, mindig kinyitja a szemhéját egy kis időre, ilyenkor kell belelőni. Ezután gyorsan húzódjunk is félre, hiszen a menetrendszerű lecsapás következik. Ha előzőleg nem sikerült eltalálni a szemét, ilyenkor még tüskéket is lövöldöz ránk a szemét. Ezt azonban könnyen hasznunkra fordíthatjuk, hiszen a tövisek kilövését életerővel és rakétával jutalmazza a játék. Összesen négy lehetőségünk van a három találat bevitelére, ha ez nem sikerül, a szörny elmenekül. Halálával a charge beamet hagyományozza ránk ez a drága.

Karmos savféreg: a Kraid-szinten található. Legyőzéséhez mindenképpen be kell izzítanunk a sínrendszert, de a varia suit különösen megkönnyítheti a dolgunkat. Álljunk valamelyik sav fölötti platformra, és figyeljük a szörnyet. Mikor a karmait mozgatni kezdi, ugorjunk fel a sínre, és libegőzzünk át a túlsó platformra. Ez alatt a dög előtör a sav alól, és a hűlt helyünket kezdi markolászni, így simán beleereszthetünk pár rakétát a gyenge pontjába (piros pont a testén). Ha nem sikerül időben felugranunk, a féreg leránt minket a savba, és varia suit nélkül csak komoly életerővesztesség árán tudunk kikecmeregni. Szerencsére, ha valamelyik ajtó elé állunk, a szörny nem ér el minket, viszont a ránk küldött lövedékeit megsemmisítve powerupokhoz juthatunk. Mikor már döglődik, elkezdi emelgetni a sav szintjét, ilyenkor varia suit nélkül csak a legmagasabb platformon vagyunk biztonságban.

Kraid: a Super Metroidból már ismerős lehet ez az óriáshüllő. Először a szemét kell eltalálni, ekkor kitátja a száját, ahova bele kell lőni minél több rakétát (felugorva, a levegőből kell tüzelni). Ő is karmokat dobál, amelyekből mindenképpen érdemes kinyernünk az energia- és rakétautánpótlást. Egy idő után leszakad alattunk a platform, ilyenkor a Kraid hasából előrepülő karmos izéken lehet visszakapaszkodni. Ha sokáig maradunk fent, a karjával lelök minket, ezért inkább lent érdemes powerupokat gyűjtögetni. Jó reflexekkel és némi ügyességgel nem lehet gond a kinyírása.

Dupla Lárvaszörny: a Norfair szinten futhatunk velük össze. A hasuk a gyenge pontjuk: az elsőt alulról kell löni a wave beammel, a másodikat pedig először vissza kell szorítani, majd morph ball módban bombákat pakolni alá.

Spóralárva: a mennyezetről csüngő dögöt két oldalról gyökerek tartják, ezeket kell szétlőni. Ehhez fagyasszuk meg a nyolcas alakban repkedő bogarat, és ugorjunk fel rá. Mindeközben a felénk lőtt spórákat eliminálva feltöltsük életerőszintünket és rakétakészletünket.

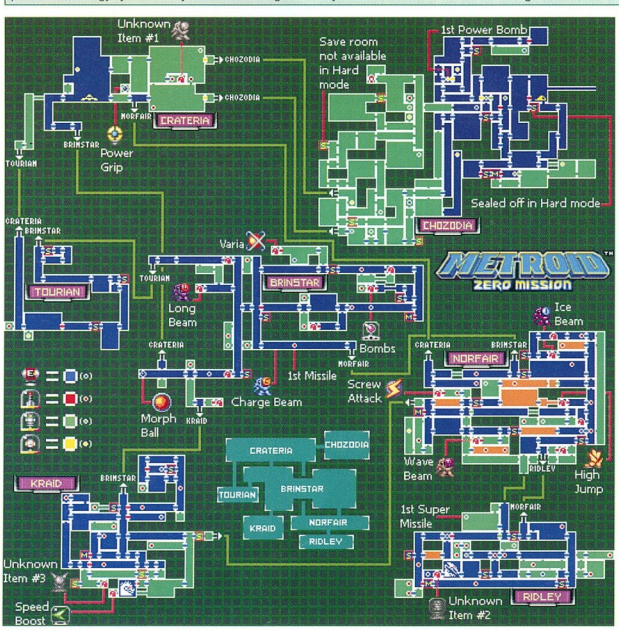
Óriásdarázs: a potroha végét érdemes löni, közben vigyázzunk a felénk szórt fullánkokra (vagy inkább lőjük szét őket plusz energiáért és lőszerért).

Ridley: ez az ősrákány nem átall tűzlabdákat eregetni ránk, ráadásul a farkával is csapkod, és ha nem vigyázunk, még el is kap hegyes karmaival. A megoldás, hogy álljunk az alá a lába alá, amelyik hátrébb van, és mozogjunk vele együtt. Ha lemaradunk, akkor a farkával sebez meg, ha előresiet, akkor a másik lábával, de amíg tudjuk tartani a ritmust, nem esik bántódásunk. Közben persze alulról lőhetjük a rusnyáját, na meg a tűzlabdáit is, némi munícióhoz és elsősegélyhez juttatva magunkat.

Mother Brain: az eredeti Metroid főellensége nem piskóta. Először az üvegburkot kell megsemmisíteni, ezután jöhet az agy-mama. A szeméből időnként sugarat lő felénk, ezt jobb elkerülni (hallatszik-látszik amikor tüzelésre készül), majd gyorsan meg kell sorozni a dög retináját. Érdemes a repkedő gyürüket megfagyasztani, addig sem zavarnak és fedezéknek is jók lehetnek a két ágyú ellen. Utóbbiakkal úgysem tudunk mit kezdeni.

Chozo szellemgömb: csak akkor lőjünk a gömbbe, amikor az nem minket mutat! Különben ugyanis mi sebződünk. Kerüljük el a Chozo szellemet, aki a gömböt tartja, és a villámokat is (ha felvillan a képernyő, gyorsan ugorjunk). Négy lövés kell a gömbbe, és kész.

Mecha-Ridley: a korábbi boss felturbózott változata, a játék fő-főellensége. Csak a szíve sebezhető, ő viszont ezernyi módon tud sebezni minket. Főleg a karmaitól kell óvakodnunk, a bal alsó sarokban térdelve vagy morph ball alakban nem ér el minket. A tűzlabdáit, majd később a lézert a space jump sűrű használatával tudjuk elkerülni, a rakétáit szétlövé pedig szerencsés esetben powerupokhoz juthatunk. Elég kiszámíthatatlanok a dög támadásai, ezért kell szerencse is a győzelemhez.



6. 15%-nál kevesebbel végigjátszva Normalon.
7. mint az előbb, csak Hardon.
8. Normal vagy Hard fokozaton, 15% fölött, három óra körül végigjátszva.

A játék egyszeri teljesítése után nyílik meg a Hard mód, és ekkor kapjuk meg az eredeti, NES-es Metroidot is.

Immortal

INFO BOX

Tesztplatform: GBA
Kiadó: Nintendo
Fejlesztő: Nintendo
Hivatalos honlap: http://metroid.com/zeromission/
Megjelenés: 2004. április 8.
Többjátékos mód: nincs

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■



RED FACTION

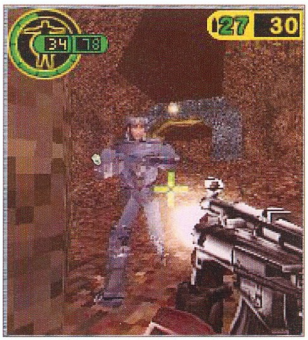
→ HA IGAZÁN BE AKARUNK BÚJNI A JÁTÉK FŐHŐSÉNEK BŐRÉBE, AKKOR AHHOZ EGY FPS-SEL KELL JÁTSZANUNK. ERRE EDDIG KÉZI KONZOLON NEM IGAZÁN VOLT LEHETŐSÉGÜNK...

Nagyon vártam már ezt a játékot! Nem láttam ugyanis mindezidáig igazán jó FPS-t kézi konzolon. GBA-n nem is nagyon fogok, már csak a hardver lehetőségei miatt sem. Na de itt az N-Gage, amely a Tony Hawk's Pro Skaterrel, és a Tomb Raider-rel már bizonyította 3D képességeit, és itt van a Monkeystone fejlesztőgárdája, élén azzal a John Romeróval, aki a Doom és Quake nevű csodák megalkotásában szerzett elévülhetetlen érdemeket.

„A nevem Parker. Bányász vagyok a Marson. Hogy miért jöttem erre a kietlen planétára? Pénz és kaland. Ezt ígérte nekem az Ultor. Az övék itt minden. Az egész istenverte bolygó. Pénzt nem sokat láttam, a legnagyobb kaland pedig a harc a túlélésért. Aki nem a bányákban hal meg, azt vagy ez a titokzatos kórság viszi el, vagy az Ultor felügyelői verik halálra. De engem aztán nem kapnak el! Becsempésztem egy pisztolyt, azt mindig magamnál tartom. Ha kezet emel rám valamelyik vadállat, addig él. Azért remélem, erre nem kerül sor - nem akarok itt meghalni. Egyetlen reményem ez a rejtélyes szervezet, a Red Faction, és a vezetője, Eos. Bárcsak léteznének... De elég ebből. Egy újabb dolgos nap kezdődik itt, a bányákban."

A Red Faction eredetileg PC-re és PS2-re jelent meg, még 2001-ben. Bár nem hozott forradalmat a saját szemszögű akciójátékok világába, néhány ügyes technikai megoldással, eredeti ötlettel és izgalmas történetvezetésével általános elismerést váltott ki a stílus kedvelőinek körében. Én is jó szívvel emlékszem rá vissza, hiszen azóta se nagyon láthattunk olyan mértékben rombolható terepet (ez volt az agyonreklámozott Geo-Mod technika ugyebár), és a vezethető járművek alkalmazásában is úttörőnek számított. Persze tisztában voltam vele, hogy a Nokia konzolra egy, a hardver korlátainak megfelelően lebutított verzió érkezik majd. A grafikától éppen ezért ne várjunk Doom III szintet, és akkor jól nagyon fogunk szórakozni a játék során. A helyszínek ugyan nem túl változatosak, de ez a játék történetéből, jellegéből adódik. Alapesetben a D-Paddal mozgunk, az 5-el lövünk, 4-6 az oldalazás, 2 az ugrás, 1-3 a fegyver váltás, a 9-es pedig a legutóbb használt fegyvert veszi elő. A 7-essel válthatunk a másik módba: ilyenkor a D-Paddal nézelődhetünk, a 2 előre, a 8 pedig hátrafelé mozgat, a többi ugyanaz. Egyébként nem túlzottan zavaró az FPS-ekben megszokott szabadság részleges hiánya, hiszen nem gyakoriak a nagy szintkülönbségek a pályákon, és működik az automatikus célzás is, ami valemelyest megkönnyíti a dolgunkat. Arra viszont nagyon kell ügyelni, hogy az oldalazás helyett nehogy a mellette lévő tűzgombot nyomjuk meg - nem egyszer sikerült ily módon levegőbe repítenem magam egy lábam elé ejtett gránáttal... Kalandjaink a többi verzióhoz hasonlóan a bányában kezdődnek.





Többnyire az Ultor felügyelők az ellenfeleink, akikkel nem szabad kesztyűs kézzel bánjunk. A játékra amúgy nem jellemző a túlzott erőszak, nem tudjuk széttrancsírozni az ellenfeleinket, nem folyik patakokban a vér. Mindenesetre így a fiatalabb játékosoknak is nyugodt szívvel ajánlhatjuk a programot. A játék tizenkét pályát ölel fel, ezek kisebb részpályákra vannak tagolva. Bár a játék eléggé lineáris, és elég egyszerűek a feladatok, ettől függetlenül biztosan lesznek olyanok, akik megakadnak a végigjátszás során. Ezt elkerülendő nézzünk néhány tippet, amelyek nagyban segíthetnek az ilyen problémák megoldásában:

Minden pályát olyan állapotban kezdjük, amilyenben az előzőt befejeztük. Épp ezért sose mentsünk közvetlenül az előző állásunkra,

inkább két (vagy több) slotot használjunk, így lehetőség lesz esetleg a korábbi szinteket is újrateljesíteni.
A vöröskeresztes ikon 50 életerőpontot ad. Ha mondjuk 90 fölött van az energiánk, inkább kerüljük ki, szorultabb helyzetben még visszamehetünk érte. A 20 páncélzatpontot töltő bónuszoknak viszont szinte mindig jó használt vesszük, csakúgy mint a 100 páncélpontot adó védőruhának.
A furcsa mintázatú, esetleg kicsit elálló falrészek mögött titkos szobák lehetnek. Ezeket gránáttal vagy távirányítású bombával fedhetjük fel.
Az ellenséges katonák AI-ja kimerül a felénk rohanva lövöldözésből. Ettől függetlenül veszélyesek, mert idegesítően pontosan célozgatnak nagyon messziről is. Kerüljük a szemtől-szembeni tűzharcot, mert szinte lehetetlen sérülés nélkül kijönni belőle! Inkább dobáljunk gránátokat, távirányítású bombákat a sarkok mögé. A halálsikolyok elárulják, ha az ellenség kilehelte a lelkét.



A katonák hajlamosak beleragadni a falakba. Ilyenkor örüljünk, és vessünk véget szenvedésüknek leggyengébb fegyverünkkel.
Egyéb esetekben is takarékoskodjunk a munícióval, hiszen nem osztogatja túl bőkezűen



a program az utánpótlást. Főleg az automata fegyverek zabálják a lőszert, de a robbanószerekből sincs sosem elég.
Figyeljük a tár állapotát, ugyanis ha harc közben kiürül, sok időt vesztethetünk az újratöltéssel. Persze manuális tárcserére nincs lehetőség…

FEGYVEREK

Stun Baton:
az elektromos sokkoló közelharci fegyver, sok használt nem lehet venni.
Pistol:
alapfegyver, szinte kifogyhatatlan tölténymennyiséggel, így mindig számíthatunk rá. Elég gyenge a sebzése, de viszonylag pontos.
Shotgun:
a jó öreg sörétes, közelről halálos, távolra pontatlan, de azért nagyon hasznos
Sniper Rifle:
mesterlövészpuska. Az 5-ös megnyomására távcső-módba váltunk, újabb megnyomására lövünk, és egyben visszatérünk normál nézetbe. Ez eléggé lelassítja, és nehézkessé teszi a használatát, pedig egyébként van tűzereje rendesen.
Submachine gun:
elég jól használható, de hosszú sorozatokat kell vele lőni, mert nem túl erős. Így persze hamar kifogy a lőszer…
Riot Shield:
ha hiszitek, ha nem, a rohamrendőrök plexipajzsa a leghasznosabb fegyver a játékban! Az ellenfelek nem tudnak megsebezni mögötte, mi viszont üthetjük őket vele, így életerővesztés nélkül győzedelmeskedhetünk. Egyedül akkor van gáz, ha több irányból támadnak egyszerre. Sajnos egy idő után összetörik, ezt a sűrűsödő repedések jelzik előre.
Assault rifle:
nagyon erős automata fegyver, és még pontos is.
Raildriver:
elég egzotikus fegyver ez a szögbelövő. Hasonlóképpen működik, mint a mesterlövészpuska, de annál sokkal hatékonyabb.
Rocket launcher:
az elmaradhatatlan rakétavető. A neve mindent elárul. Jobb, ha nem használjuk közeli célpontok ellen, mert mi is sebződhetünk.
Grenade:
a gránát nagyon hasznos, hiszen úgy ölhetjük meg az ellenfeleket, hogy nem is látjuk őket. Csak dobáljuk az áldást a sarok mögé, amíg nem halljuk a halálsikolyukat.
Remote charge:
az 5-össel letehetjük a bombát, majd menjünk jó messzire, és az 5-ös újbóli megnyomásával robbantsuk fel. A gránáthoz hasonlóan lehet használni a terep „előtisztítására".

A játék közben felbukkanó szövegdobozok képében kaphatunk segítséget az ellenállóktól, és így értesülhetünk a történet alakulásáról is. Érdemes legalább egyszer elolvasni őket, de az akció részre koncentrálók nyugodtan elolvasás nélkül is folytathatják a játékot.
Időnként belebotlunk haldokló bányászokba, akik szintén szolgálhatnak hasznos információkkal.
Nagyon ritkán élő bányászokkal is találkozhatunk, ők többnyire a segítségünkre sietnek.
A sárga hordókat néhány jól irányzott lövéssel fel lehet robbantani, persze csak biztonságos távolságból. A jutalmunk rejtett átjáró lehet.
A zárt ajtókat kapcsolók nyitják, a kapcsolók pedig általában konzolokon vagy a falon találhatók. Elég közel menni hozzájuk, és a sárga jelzés zöldre vált, jelezve működésünk sikerességét.
A sárga robotokat a Docking Bay szinten távirányítós bombával lehet elintézni.
A mennyezetről lelógó automata ágyúkat inkább kerüljük el, nem sok esélyünk van ellenük.
A tengeralattjárós szinten nem érdemes felvenni a harcot az ellenséges járművekkel, inkább gyorsan süllyedjünk le és ússzunk át alattuk. A halakba viszont így is kell egy-egy torpedó.
A lopakodós szinten mindenképpen kerüljük el, hogy észrevegyenek! Nem könnyű, de meg lehet oldani.

Végül egy kis csalás - játék közben üssétek le a következő billentyűket maximális életerőhöz: #85526# vagy #24559#. Ha pedig maximális páncélt szeretnétek, pötyögjétek be a #86642# kombinációt.

A Red Faction egy izgalmas akciójáték, aránylag egyszerű történettel. Akik kedvelik a stílust, biztosan jól szórakoznak majd a programmal, annak ellenére, hogy a konzol méreteihez, tudásához mérten a nagykonzolokhoz képest kevésbé látványos grafikát kapunk.

Immortal



INFO BOX

Tesztplatform: N-GAGE
Kiadó:
THQ Wireless
Fejlesztő:
Monkeystone
Hivatalos honlap:
http://www.n-gage.com/R1/en/games/games_red_faction.html
Megjelenés:
2003. október 7.
Többjátékos mód: Van

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■□■■■■

PS2

PLATFORMOK

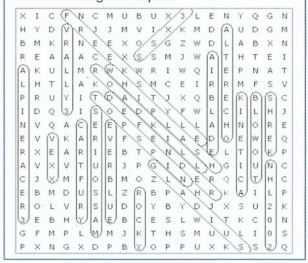


SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT SEGÉLYVONAL.

→ NYEREMÉNYJÁTÉK MEGFEJTÉS

1.1 2000. március 4.
1.2 Zene lejátszása, filmek nézése
1.3 Interaktív játékkiegészítő
1.4 Eye Toy: Groove, Eye Toy. Play,
1.5 3: Final Fantasy X, Final Fantasy XI, Final Fantasy X-2
1.6 Sam Fisher
1.7 Mindkettő az Everquest világában játszódik
1.8 SH1: Harry Mason, Cheryl Mason, Cybil Bennet, Dahlia Gillespie, Dr. Kaufmann, Lisa Garland, Alessa Gillespie; SH2: James, Mary, Maria, Laura, Angela, Eddie; SH3: Heather, Claudia Wolf, Douglas Cartland, Vincent
1.9 5 db (SW: Jedi Starfighter Action, SW: Knights of the old Republic, SW: Obi-Wan, SW: Starfighter SE, SW: The Clone Wars)
2.1 Amped 2
2.2 Batman: Rise of Sin Tzu
2.3 Devil My Cry 2
2.4 Buffy the Vampir Slayer
2.5 Battle Engine Acquila



XB → Silent Hill 2

Tisztelt Play Zone!

Segítséget szeretnék kérni, ugyanis XBox-on a Silent Hill 2-ben nem tudom megcsinálni az UFO-s befejezést. Tudtommal létezik. A játék elején felvettem a kék követ és azt csak egy helyen (a kórház udvaron a másik világban) tudtam használni. Ha tudtok, segítsetek!

Előre is kösz!
u.i: az újság szerintem zsír, tetszik, hogy sok segítség van benne, csak így tovább

tisztelettel: Balogh Zoltán

Kedves Zoli!
Az elgondolás helyes - valóban a kék kristályra lesz szükséged az úgynevezett UFO-befejezés előcsalásához. Csakhogy ezt nem egy, hanem három helyen kell majd használnod a játékban. Az első helyszín a kórház (ahogy írtad), annak is a három főellenfél utáni helyszíne, majd következik a stég (mielőtt beszállnál a csónakba), végül a Lake View Hotel 312-es szobájának ablaka. Voilá - máris töltődik a nem mindennapi befejezés!

Bagó Péter

XB → Grand Theft Auto 3

Sziasztok!

Megakadtam a GTA 3-ban már az elején. Azt a küldetést megcsináltam, amikor egy autót kellett ellopni, átfestetni, és elvinni a megfelelő helyre. De utána nem tudom mit kell csinálni. Ha autóval elmegyek a parkba (ott van a kör), és ha oda beállok, kiszállok, a kör eltűnik. Nem tudom mit kell csinálni. Kérlek, segítsetek!

Előre is köszönöm:
Gyüre Zoltán

Szia!
Ha minden igaz, a kérdéses pályát így kell lezavarni:
Luigi köreit zavarja a kikötőben tevékenykedő drogdíler, aki nyilvánvaló módon a Család ellenségeinek dolgozik, megbíz hát minket, hogy lássuk el a baját. A művelethez egy baseball-ütőt kapunk, de nem kell feltétlenül összepiszkolnunk a kezünket, elég, ha a helyszínre robogva (a játék ismét csak a radaron jelzi a pozícióját) vidáman elütjük a fazont, majd áthajtunk rajta még egyszer-kétszer, a lényeg, hogy ne hagyjuk feltápászkodni a földről, mert fegyvere van. Ha kimúlt, vegyük kölcsön a kocsiját, vigyük el a Pay 'n' Spray műhelybe (jól jegyezzük meg a helyét, sokszor lesz szükségünk a segítálatásaikra: egyrészt helyrepofozzák a sérült járgányunkat, másrészt törlik a rendőrségi körözést pontom ezer dollárért). Az átfestett kocsit parkoljuk le a térképen megjelölt helyen, és készen is vagyunk.

Clemi

Sziasztok!

Szeretném a segítségeteket kérni!
A GTA 3-ban a D betűvel jelzett munkahelyen a LIBERATOR című küldetést nem tudom átvinni.

Segítségeteket köszönöm:
Billy

Szia!
Valami ilyesmi megoldással próbálkozz: Donald megköszöni, amit érte tettünk két küldetéssel ezelőtt, és új feladatot ad: a kolumbiaiak által túszul tartott japán öregember kiszabadítását. Először is szerezzünk egy Cruisert a kolumbiaiaktól, ezzel simán beengednek Aspatriában a kolumbiaiak búvóhelyére. Néhány zárt garázsajtót találunk a hely átkutatása után. UZI-val vagy AK47-tel a kezünkben nyitogassuk ki őket egymás után, lőjük le reflexből a kolumbiai gorillákat, és próbáljuk meg nem lelőni az ázsiai öreget. Ha megvan, csapjuk a kocsinkba, és vigyük el Donaldnak, örülni fog neki.

Clemi



PS2 → Monkey Island

Sziasztok!

Segítsetek a Monkey Island (PS 2) játékban, mert újra elakadtam. A legénység már készen áll az utazásra velem együtt. A megfelelő célszerszám hiányában nem tudok elindulni a legénységgel. Azt szeretném tudni, hogy hol találom, és hogyan szerezhetem meg ezt a bizonyos valamit.

Előre is köszi a segítséget!
Dékány Gyula

Drága Gyula!
Folytassuk akkor ott, ahol múlt hónapban abbahagytuk! A célszerszám természetesen egy hajó, ezt pedig a kikötőben találod. Természetesen ennek igénybevételéhez szükségeltetik egy kormányzói igazolás is, mert különben a marcona hajóőrnő nem tágít a kikötőből. Ezt drága Elaine-edtől kérheted, és a kormányzói palotába való bejutás után, a már megtalált, üres formanyomtatványod lepecsételésével érvényesíttethetsz.

Baráti üdvözlettel:

Bagó Péter

XB → Star Wars: Clone Wars

Sziasztok!

Szeretném a segítségeteket kérni!
A Star Wars Clone Wars (XB változat) szeretnék kódokat! Nagyon fontos lenne!

Segítségeteket előre is köszönöm:
Eddy

Szia Eddy!
Kérésed számunk parancs, úgyhogy máris szállítjuk a kért csalásokat! A kódszavakat a „Cheat" menüben adhatod be egyébiránt, de ügyelj a kis- és nagybetűkre:
IGIVEUP - Minden bónusz matéria elérhető
fodder - Harci droid
carboncopy - Rohamosztagos
GOTPOPCORN - Minden átvezető mozi elérhető
ALITTLEHELP - Három bonusz teljesítenivaló
LORDOFSITH - Sérthetetlenség
YOURMASTERS - Csapatfotók
NOHONOR - Végtelen töltények
LETSDANCE - Minden multiplayer pálya elérhető
superfodder - A Geonosis küldetésben elérhető a szuper harci droid is

Bagó Péter



XB → Legacy of Kain: Defiance

Sziasztok!

Az újság nagyon jó! Sok sikert!
X-boxos játékhoz kérném a segítségeteket. Legacy of Kain defiance Chapter 4-nél tartok. Megszereztem a 4. kardot (light Reaver). Visszatértem a vámpírvilágból az átjárón, de innen sehova sem tudok tovább menni. Van egy oszlop, amit ide-oda tologathatok, van egy szobor, amit forgatni lehet, de ezeken a helyeken már jártam és az oszlopos helynél van 2 ajtó, ami nem nyílik ki. Valamint ha a nagyteremből a rácson át "alvilági" módon átmegyek, ott is van egy ajtó, de az sem nyílik ki.

Köszönettel venném, ha tudnátok segíteni.
Üdvözlettel: Zsolti

Szia Zsolti!
Köszönjük az elismerő szavakat, igyekszünk tartani a remélhetőleg Nektek is szembetűnő magas színvonalat! A játék PC-s változatához már készült egy végigjátszás, melyet testvérújságunkban, a CD Games 2004/1-es számában is megtalálhatsz. Most ebből idézném az ide vonatkozó passzusokat:
„A fény már megvan, most már csak a kő hiányzik, amelyet a szemközti megmászható fal után bejárható galérián találsz. Ezt, lent a tartójába helyezve utazhatsz a következő időkben. A folyosó másik oldalán szellemként juss át a rácson, majd lent változz vissza emberi alakba. A homokórából magadhoz véve a fény erejét egy kőszobor jelenik meg - őt lassúsága miatt hamar le tudod győzni, mindössze csak azt várd meg, hogy csapásra lendítse a kardját. Halála után a kinyíló szobákból felvehetsz egy újabb könyvdarabot, a repedezett ajtót kiütve pedig kimászhatsz a kápolnából. A galérián maradva fuss körbe az emeleten, a két szobában váltsd át a sötétség gömbjeit világossá, majd szellemalakodat kihasználva menj át az itt lévő rácson. A teleportáló berendezés előtt visszaváltozva már könnyedén visszajuthatsz a temetőbe. Itt told el kétszer jobbra a kőoszlopot, majd megmászva a tűzrakás körülötti Stonehenge-re hajazó épületet ugorj is rá. Jobbra szállva visszajuthatsz a Kain kriptája előtti részbe. A bal felső sarokban lévő ajtó segítségével hamar a kriptában teremhetsz, ahol a festmény előtt állva jobb kéz felé fel tudsz kapaszkodni az emeletre. Itt a fény erejével kinyitható ajtó mögött egy TK-rúnát szólíthatsz majd magadhoz. Most ahogy jöttél: távozz is - vissza a temetőbe. Onnan a lenti ajtón keresztül visszajuthatsz a startpozícióba, amit jobbra bevéve, egy felmászható falra lehetsz figyelmes. A folyosó felett átlibegve a szemközti platformra, egy kinyitható ajtó elé érkezel - e mögött pedig az energia-kiegészítőd harmadik, s egyben utolsó darabját kapod. Most, visszatérve a temetőbe, a jobb kéz felé elinduló ösvény végén találhatód ajtót kéne kinyitnod - ezt az előtte található gömbök megfordításával érheted el: a világosat sötétre, a sötétet pedig világosra színezd."



Bagó Péter

XB → Final Fantasy X

Üdv minden konzolosnak!

Nagyon tetszik a lap, megfelelő az ár-érték arány, a segély-vonal egyszerűen briliáns. Ezúton szeretném is igénybe venni, egy régebbi játékkal kapcsolatban. Nevezetesen a Final Fantasy X. részében találtam egy „Cloudy Mirror" nevezetű tárgyat, ami miatt némi rés támadt a „végigjátszásban", ugyanis bárhol akarom használni azt írja, hogy nincs benne elég energia. Kérdés, hogy lehet megpucolni, feltölteni vagy aktiválni?

Segítségeteket előre is köszönöm:
Egy kétségbeesett RPG rajongó

Kedves kétségbeesett RPG-rajongó!
A macalaniai erősség felé véve az irányt beszéljen azzal a nővel, aki a férjéről mesél. Aztán látogassa meg azt a helyet, ahol először látta csókolózni Yunát és Tidust, és a jobb kéz felé álló emberrel közölje, hogy hol tartózkodik a családja. Most térjen vissza a feleséghez, akitől balra, egy híd irányába távozhat. Az idegesítő idegent az apuka presszionálásával zavarhatja el, ehhez vissza kell sétálnia az ismeretlen férfihoz, és újból beszélni vele. Az út immáron nyitva áll Ön előtt, hogy a tükréből felhős helyett mennyeit csináljon!

Bagó Péter

XB → Grand Theft Auto: Vice City

Kedves Playzone!

Először is nagyon örülök, hogy kijött egy új, konzolokkal foglalkozó újság. A GTA Vice City-vel játszok és már befektettem mindenhova, megcsináltam az ehhez kapcsolódó küldetéseket, a csávót is kinyirtam akinek a játék legelején elveszített pénzzel tartoztam (na meg ugye Lance-t is). A kérdésem az lenne, hogy ezután lesz-e olyan küldetés, hogy valakinek dolgozom vagy más, mert a kisebb motoros, helikopteres küldetéseken kívül nem tudok mást elvállalni, ezek meg ugye annyira nem izgalmasak és ha igen akkor azt hogy tudom elvállalni? Kérlek az újság következő számában adjatok kérdésemre választ!
Magáról az újságról most különösebbet nem írok, örülök hogy van és tetszik.

Köszönöm válaszotokat előre is, sziasztok.
Attila

Szia!
A keresett pénzedből - eddigre már kell hogy legyen pár köteggel - megvásárolhatsz házakat a város különböző pontjain (kis rózsaszín házak az ajtajuk előtt) ahol vagy állást menthetsz és kocsikat tarthatsz, vagy újabb küldetéseket kaphatsz. A játék végigviteléhez természetesen az összes küldetéses házat be kell gyűjtened, és megoldani sorrendben az ott kapott feladatokat.

Bídzsí

LEVELEZÉS

MINDEN ÚT A ZÓNÁBA VEZET...

Üdvözletem mindenkinek!
Itt a tavasz, csiripelnek a madarak, és még a Halo 2 trélerekben is zöldebb a fű, mint télen (Hoppá micsoda idillikus kép - Jack). Remélem ez már így is marad, és rövidesen beköszönt a jól megérdemelt nyár.
Úgy hallom, nem igen akartok nekem írni, csak a problémák, meg a kódok, meg ... na de mindegy, az is fontos, csak én meg unatkozom így. Írjatok a kedvenc játékotokról, karakteretekről, a hörcsögötökről (vérmókusotokról... - Jack), vagy bármiről, ami a szíveteket nyomja. Igazából emileknek örülnék a legjobban, de a papírlevelek is jöhetnek, az olyan nosztalgikus (csak azt be kell gépelni).
Nosza lássuk, mit is küldtetek.

Tisztelt szerkesztőség!
Olvastam az újságban, hogy az újságot a mi igényeink alapján állítjátok össze!! Nekem az kéne, hogy a havonta megjelenő Play Zone-ban legyen 1 teljes játék CD X-Boxra, Playstationra, vagy Gamecube-ra, mindig más legyen. Nem tudom, hogy ezt hányadik számban kezdenétek el. Én most először vettem meg ezt az újságot, de nagyon tetszik, csak 998 Ft-ért 1 db CD-t is adhatnátok. Kérdésem pedig az lenne, hogy levélben nem tudnátok nekem kódot küldeni a Mortal Kombat Deadly Alliance-hez? De nem kivégzés, hanem valamilyen karakter kódot, hogy több karakterem legyen!

Előre is köszönöm:
Talpas Arnold

Ha nem is olvastad volna, hogy a ti igényeitek szerint állítjuk össze az újságot, akkor is így volna, hisz ki venne meg egy olyan lapot, amiben olyan cikkek jelennek meg, amik a cikkírókon kívül senkit nem érdekelnek. Írhatnék nektek havonta húsz oldalt a bronzkori történelemről, behatóbban foglalkozva a Makó-Kosihy-Caka körrel (ez egy kora bronzkori kultúra a Dunántúlon), de valószínűleg inkább másra költenétek azt az ezrest.
A CD-ről nem tudok nyilatkozni, de azért gondolj bele, itt elég nehéz megoldani, hogy minden konzolhoz használható cuccokkal töltsük meg *(arról nem is beszélve, hogy a CD-kel már eleve technikai gondok lennének - Jack).* PC-s újságoknál ez egyszerű, de egy X-BOX-os gaméval nehezen játszana a GameCubos. Írjátok meg, hogy lehetne ezt megoldani, és ha találunk megoldást, biztosan kivitelezhető lesz a dolog. Én nem nagyon játszom a Mortallal (egyik résszel sem), de azt hiszem Jack utánanézett a dolognak:

Blaze: Nyissuk ki a PN és YP koporsókat a kriptában. Nyomjuk végig a 'Quest' módot minden rendes, és rejtett karakterrel. Tartsuk nyomva a lefelé gombot, miközben Raiden-t választjuk.

Mokap: Nyissuk ki a PN és YP koporsókat a kriptában. Nyomjuk végig a 'Quest' módot minden rendes, és rejtett karakterrel. Tartsuk nyomva a lefelé gombot, miközben Cyrax-ot választjuk.

A levelekről jut eszembe, egy konzolos közösséget lehetne létrehozni *(elindult a PLAY ZONE fórum a www.playzone.hu címen!!! - Jack),* s ha elég sokan összejönnénk, találkozókat rendezhetnénk, ahol a beszélgetésen, versenyeken kívül (Worms 3D, NFS: Hot Pursuit) lehetne börzét is tartani, cserélgetni a megunt játékokat, kiegészítőket. Erre még visszatérünk, várom az ötleteiteket!

Én nem is szeretnélek tovább feltartani titeket, most, hogy elolvastátok az utolsó oldalt is, itt az ideje, hogy felvegyétek a kontrollert, és újult erővel foglalkozzatok a „drágaszágotokkal". Nem árt a gyakorlás, mert a végén még én is legyőzlek bennetek Mortálban, és az igazán nagy szégyen lenne (jut eszembe, nekem mindig Raiden volt a kedvencem Christofer Lambert miatt). Szóval harcra fel, nézzetek sok Bruce Lee filmet, hisz még mindig él a nagy mondás: CSAK EGY MARADHAT!
Üdv:

Grillo, grillo@irj.hu

PS2 → **Onimusha & Ratchet**

Helló, sziasztok!

Mivel hogy felajánlottátok a segítségeteket, én feltétlenül szeretném ezt a lehetőséget megragadni! Segítségeteket kérném két játékban!
Habár mind a két játékot többször végigvittem, mégis akadnak olyan rejtélyek, amiben a segítségetekre van szükségem!

Az első ilyen játék az Onimusha 2. rengeteggszer végigjátszottam már, de még sok extra rejtve maradt számomra. Az interneten is próbáltam segítségen találni, de nem találtam, vagy csak rossz helyen kerestem. Szóval, legyetek szívesek elárulni, hogy az A fokozatot hogyan lehet elérni, milyen kritériumoknak kell eleget tenni. Már normál és hard fokozaton is végigvittem, de csak B fokozatot értem el.

A másik ilyen játék a Ratchet and Clank(?). Ezt is többször végigvittem már, az összes aranyfegyvert megvettem és minden mást teljesítettem, csak egyetlen dolog fogott ki rajtam, ez pedig a Shill Points. Itt a harmincból tizenötöt teljesítettem már, de a többit nem tudom megcsinálni. Leforditottam már ezeket a játékban lévő összes nyelven, de nem tudtam rájönni, hogy mit kell csinálni ahhoz, hogy ezeket megszerezzem. Leírom, hogy melyikeket nem tudtam megcsinálni, és remélem, hogy segíteni tudtok! Tehát:

- *Swing it!*
- *Tricky*
- *Speedy*
- *Strike a Pse*
- *Cluck, cluck*
- *Girl trouble*
- *Eat lead*
- *Alien invasion*
- *Blast'Em*
- *Magician*
- *Going Commando*
- *Hey, over here!*
- *Shattered Glass*
- *Heavy Traffic*
- *Careful Cruise*

Csak ennyi :-)

Remélem, azért nem rohantok fejjel a falnak, mikor ezt a levelet olvassátok! Nagyon remélem, hogy tudtok nekem segíteni! Az sem baj, hogyha csak simán válaszoltok nekem levélben, én nem ragaszkodom hozzá, hogy beleraksátok a levelem az újságba (bele se férne), csak minél hamarabb segítsetek nekem!

Előre is köszönöm!
Kovács Péter

Péter!
Falnak ugyan nem rohantunk, de kétnapi hideg élelmet elhasználtunk, mire kideritettük, hogy miként működik az Onimusha 2 értékelési rendszere.
Ez lenne az:

Játékidő (órában):
4:59 vagy kevesebb = 10 pont
5:00 és 6:59 között = 7 pont
7:00 és 8:59 között = 5 pont
9:00 vagy több = 3 pont

Bekebelezett lelkek száma:
12 ezer vagy több = 10 pont
80 ezer és 119 999 között = 7 pont
40 ezer valamint 79 999 között = 5 pont
39 999 vagy kevesebb = 3 pont

Megölt ellenfelek száma:
900 vagy több = 10 pont
600 és 899 között = 7 pont
300-tól 599-ig = 5 pont
299 vagy kevesebb = 3 pont

Issen vagy Critical találatok sikeres bevitele:
450 vagy több = 10 pont
300-449 = 7 pont
150-tól 299-ig = 5 pont
149 vagy kevesebb = 3 pont

Teljesített Phantom Realm pályák száma:
41 = 10 pont
30 és 40 között = 7 pont
20-tól 29-ig = 5 pont
19 vagy kevesebb = 3 pont

Felfedezett küldetések százalékos arányban:
65%, vagy több = 10 pont
60% és 64 % között = 7 pont
55% és 59% között = 5 pont
54% vagy kevesebb = 3 pont

Ezek közül az elérhető legnagyobb pontszám a 60. A játék legmagasabb fokozata azonban az "S" is csak 54-et igényel. További jó barangolást tehát!

Ezek után a Ratchet & Clank hiányzó 15 skill pontjának meghatározása már igazán gyerekjáték volt számunkra:
2 (Swing It!): A lift tetejénél balra indulva úgy kell lekönöd az ellenfeleidet, hogy közben nem érinthet a földet.
4 (Strike a Pose): Al boltjából a második lifttel is utazva a szobor tetején találhatod magad. Innen kell a lábai közé ereszkedned.
8 (Girl Trouble): Az UFO királynőt kell elintézned - kizárólag a villáskulcsoddal!
9 (Tricky): A légpárnás versenyen a nagy ugratónál a levegőbe emelkedve nyomd le a balra irányt az analóg karon, és add be az alábbi gombkombinációt egymás után: *R1, R2, L1, L2.*
10 (Cluck,Cluck): A tankot csirkévé kell változtatnod a Morph-o-Ray segítségével.
11 (Speedy): A légpárnás versenyt 1:36 alatt lenyomva kapod ezt a skill pontot. Használd a levágásokat és a gyorsítókat.
14 (Eat Lead): A homoki egér segítségével a tankokat kell kilönöd a pályáról.
18 (Hey, Over Here!): A Tauntered segítségével lépj közel a Force Fieldhez, és várd, míg megpróbál támadni valaki.
19 (Alien Invasion): Vízibombák segítségével három Blarg hajót kell eliminálnod.
24 (Shattered Glass): Minden közvilágítást ki kell iktatnod a városban.
25 (Blast 'em): Három Blarg fosztogató hajót kell elintézned.
26 (Heavy Traffic): Energiavesztés, valamint ütközés nélkül juss át az adott szakaszon.
27 (Magician): 4500 pont feletti teljesítményt kell elérned a légpárnás versenyen.
29 (Careful Cruise): A vízben történő lavírozást energiaveszteség nélkül kell végigcsinálnod!
30 (Going Commando): 10 elitgárdistát csak csavarkulccsal intézhetsz el.

Bagó Péter

GYÁSZ? ARRA MOST NINCS IDŐ.



HITMAN CONTRACTS

EZ CSAK MELÓ.
VÁR A KÖVETKEZŐ ÁLDOZAT.

"2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 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. © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. © IO Interactive A/S 2004. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. All rights reserved.

IO-Interactive

automex MULTIMÉDIA

eidos

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

Automex Multimédia Kft.

1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu

XBOX PlayStation.2 PC CD-ROM

Fun for all the Family

MAFIA











www.mafia-game.com

15 xbox PC CD PlayStation.2 GATHERING illusion softworks

© 2004 Illusion Softworks. Mafia, the Mafia logo, Illusion Softworks, and the Illusion Softworks logo are trademarks of Illusion Softworks.®Gathering, the Gathering logo, Take-Two Interactive Software and the Take-Two logo are trademarks of Take Two Interactive Software, Ltd. "2 " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.
Magyarországon forgalomba hozza a CENEGA Hungary Kft. Minden jog fenntartva. Cim: 1134 Bp., Lehel u. 11. Tel.: (+36-1) 2371578