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

NYEREMÉNYESD!
TÖBBSZÁZEZER FT ÉRTÉKBEN!
PlayStation 2
SZOFTVEREK!

PLAY ZONE



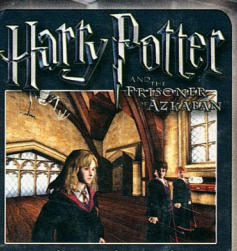
ITT A PSP!
VILÁGPREMIER!

ÓRIÁS POSZTER ÉL!

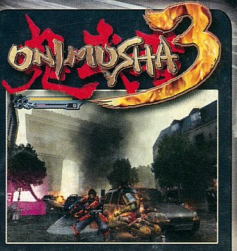
DRIV3R

TENTH ANNIVERSARY E3

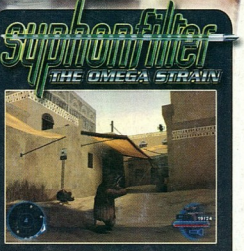
+++ ONIMUSHA 3: DS +++ RED DEAD REVOLVER
+++ SYPHON FIGHTER: THE OMEGA STRAIN +++ VAN HELSING +++ HITMAN 3
+++ HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN +++ PROJECT ZERO 2
+++ TÖBB MINT 400 CHEAT KÓD ÉS ACTION REPLAY CSALÁS



Végigjátszás



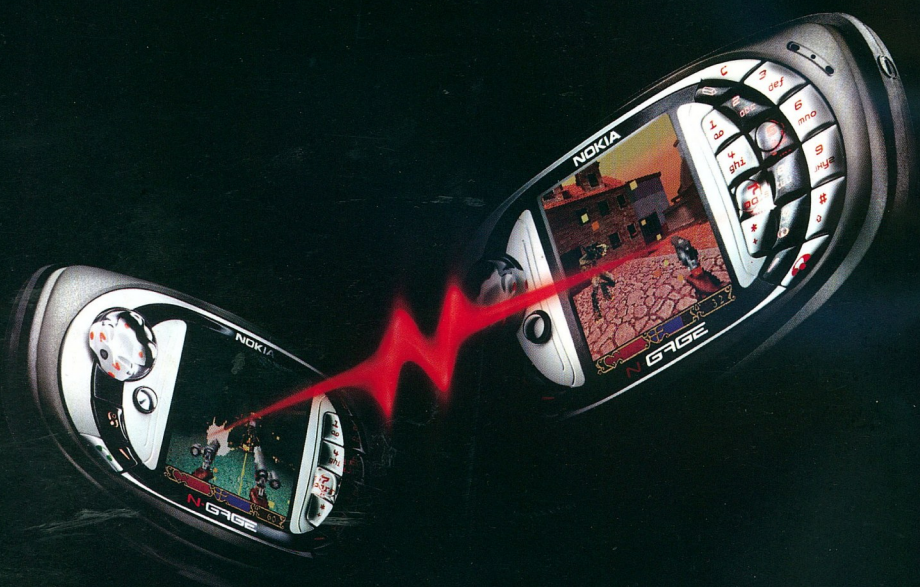
Teljes Guide



Tippcsokor

2004/4 - JÚLIUS
998 FT

Nyomd le a riválisokat az új Nokia N-Gage™ QD játékgépen!



Vezeték nélküli többszereplős játék

- Exkluzív N-Gage™-játékok
- Játékok a legnevesebb fejlesztőktől
- Exkluzív szolgáltatások az N-Gage Arénában
- Vezeték nélküli többjátékos mód GPRS és Bluetooth kapcsolaton keresztül
- Gyors és egyszerű kártyacsere
- Zsebre szabott méret
- Mobiltelefon
- Szervező funkció (PIM)

n-gage.com/qd

N·GAGE ARENA

N·GAGE NOKIA

bárhol bárkivel

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage, az N-Gage QD és az Ashen a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye.



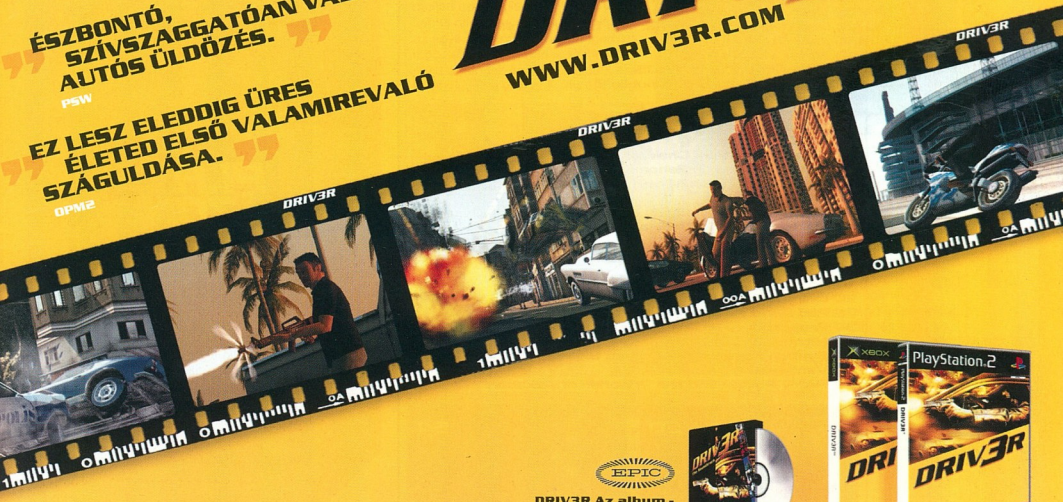
GOOD. BAD. BOTH.

DRIV3R™

WWW.DRIV3R.COM

"ÉSZBONTÓ, SZÍVSZAGGATÓAN VADÍTÓ AUTÓS ÜLDÖZÉS."
PSW

"EZ LESZ ELEDDIG ÜRES ÉLETED ELSŐ VALAMIREVALÓ SZÁGULDÁSA."
OPM2



EPIC

DRIV3R Az album - Elérhető az Epic Recordsnál www.sonymusic.co.uk

PlayStation.2

XBOX

REFLECTIONS

ATARI

ver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks are the property of their respective owners. crosoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or others countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

TARTALOM

TARTALOM

Sziasztok!

Éppen hogy visszaértünk az E3 forgatagából, mikor rögtön a nyakunkba szakadt a PLAY ZONE negyedik megjelenése is. Azonban semmiképpen sem estünk kétségbe, hiszen az E3 miatt bőséges hírekkel, és információkkal szolgálhatunk a tengerentúlról, a készülődő játékokkal és az új trendekkel kapcsolatban. Igyekeztünk az összeállításban minden géptípusra odafigyelni, és megmutatni azokat a címeket, melyekre érdemes lesz odafigyelni a közeljövőben. Persze nem hagyhattuk ki az új konzolok bemutatását, a kiállításon végre megnézhettük közelebbről a PSP-t, és a többi új sikervárományost. Tapasztalatainkat és benyomásainkat olvashatjátok exkluzív 9 oldalas beszámolónkban.

Persze ezek mellett is akad szép számmal érdekesség a lapban, hiszen kezünkbe kaparintottuk a Driv3r egy működő verzióját, és alaposan megnéztük, mit alkottak a fiúk a harmadik részben. Persze ez még nem a végleges teszt, számíthattok arra, hogy következő számunkban alaposan kivesézzük a játékot. A szokásos végigjátszás/tipp-trükk csokrot ezúttal is nagy nevek fémjelzik a lapban, itt van velünk Harry Potter, a Van Helsing konzolos változata és még egy csomó más PS2, XB és GC cím. A választék szerintünk megnyerő, így hát vágjunk is bele rögtön.

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

06 Nintendo DS
06 Phantom
06 Apextreme
06 Gizmondo
07 Sony PSP
07 Metal Gear Acid
08 Devil May Cry
08 Jak 3
08 Ratchet & Clank 3
08 Resident Evil Outbreak File #2
08 Second Sight
09 Final Fantasy XII
09 The Getaway: Black Monday
09 Silent Hill 4: The Room
09 Gran Turismo 4
10 Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
10 Jade Empire
10 Forza Motorsport
10 Colin McRae Rally 2005
10 Knights of the Old Republic 2
11 Doom 3
11 Destroy All Humans
11 Outrun 2
11 HALO 2
12 Kingdom Hearts: Chain of Memories
12 Metroid Prime 2: Echoes
12 Legends of Zelda: Minish Cap
12 Killer 7
12 Resident Evil 4
12 Metal Gear Solid 3: Snake Eater

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

14 Driv3r
20 Onimusha 3: Demon Siege
26 Red Dead Revolver
34 Project Zero 2: Crimson Butterfly
44 Hitman 3
48 Syphon Fighter: The Omega Srain
54 Van Helsing
60 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban





→ TIPPEK, TRÜKKÖK

68 Cheat Galaxis
74 Shining Soul 2
76 CT Special Forces: Back to Hell
78 Ashen

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

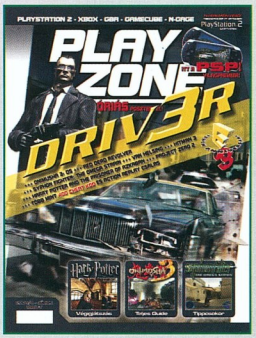
Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

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:
Driv3r



A PLAY ZONE következő száma 2004. augusztus 13-án jelenik meg.

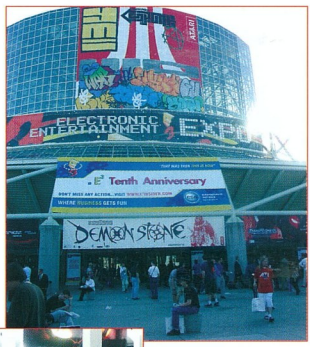
E3 2004 Electronic Entertainment Expo

BOOTH BABES



BEVEZETŐ

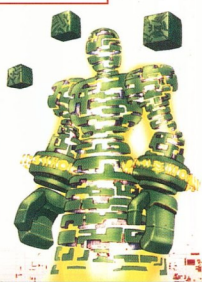
Az E3 (Electronic Entertainment Expo) a világ legnagyobb játékokkal foglalkozó kiállítása, melyet minden évben Los Angeles-ben tartanak meg a szakszajtó, és a játékosok legnagyobb örömére. Az E3 minden évben a legek kiállítása, hihetetlen mennyiségű játékot jelentenek be, és ez általában nem megy a minőség rovására, sőt. Az E3 maga a Kánaán, körülbelül öt Sportaréna területű helyszínen csak játékok vannak kiállítva, ezek közül rengeteg olyan, amit még sehol máshol nem láthattunk, de itt már játszani is lehet vele. Úgy gondoltuk, idén megnézzük a saját szemünkkel a kiállítást, hogy első kézből tudjunk tájékoztatni titeket a trendekről, az új konzolokról, és a legújabb játékokról.
A konzolok térhódítása folyamatosan növekszik, a kiállításon a Sony és a Microsoft hatalmas standot építtetett, és döbbenetes mennyiségű játékot állítottak ki. A Nintendo sem sokkal maradt el mögöttük, és természetesen az összes nagy konzolos kiadó képviseltette magát. Két új asztali-, és három új kézi konzolt vehettünk alaposan szemügyre, úgy, hogy az új generációs Playstation és X-Box gépek nem voltak jelen. Rengeteg híresség megjelent a kiállításon, többek között dedikált Tony Hawk, Stan Lee és Vin Diesel is. A legjobban várt programokat zárt bemutatókon lehetett csak megnézni, emiatt hosszú sorok kígyóztak mindenfelé. Az unalomig ismert témák mellett szerencsére jó néhány teljesen új ötlet megjelent a játékokban, az egyik új trend különösen ígéretes; több készülő játékban is kiélhetjük majd a gonosz énünket, például akár leigázhatjuk a világot is, ha úgy tartja kedvünk. Sajnos nem volt jelen az általunk leginkább várt Grand Theft Auto: San Andreas, és a Sega nagy bejelentése sem szólt akkorát, mint ahogy azt előre gondoltuk. Mindenesetre felvillanyozódva jöttünk haza, hiszen a következő egy évben döbbenetes mennyiségű program fog megjelenni, és ezek között nagyon sok igazán ütős cím lesz.





PLAY ZONE E3 EXTRA

Természetesen az E3 forgatagában hatalmas mennyiségű video anyagot sikerült beszerezni a legtutibb játékokból, így nem úszhatjátok meg, hogy ezeket ne tárjuk elétek. Hamarosan (június vége) kikerül a hírlap árusokhoz a PLAY ZONE EXTRA. A kiadványban sorra vesszük a legnagyobb neveket és persze a mellékelt DVD segítségével mozgás közben is láthatjátok majd a nagy kedvenceket. A laphoz meglepetésképpen ajándékba adjuk az első 2 PLAY ZONE számot, így ha lemaradtál volna ezekről, akkor itt a remek alkalom, hogy bepótold egy nem minddennapi kombó kíséretében. Ha érdekelnek az új programok és soha nem látott extra anyagokra vagy kíváncsi akkor ez érdekelni fog téged is!



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

AZ IDEI KIÁLLÍTÁSON AZ ELŐRE MEGHIRDETETT BEJELENTÉSEKEN KÍVÜL SZÁMTALAN MEGLEPETÉS VÁRT MINKET. BÁR AZ ÚJ GENERÁCIÓS PLAYSTATION ÉS X-BOX KONZOLOK NEM KERÜLTEK BEMUTATÁSRA, ETTŐL FÜGGETLENÜL NEM VOLT OKUNK A PANASZRA, HISZEN KÉT ÚJ ASZTALI- ÉS HÁROM ÚJ KÉZI KONZOLT IS MEGISMERHETTÜNK, ÉS KIPRÓBÁLHATTUNK.

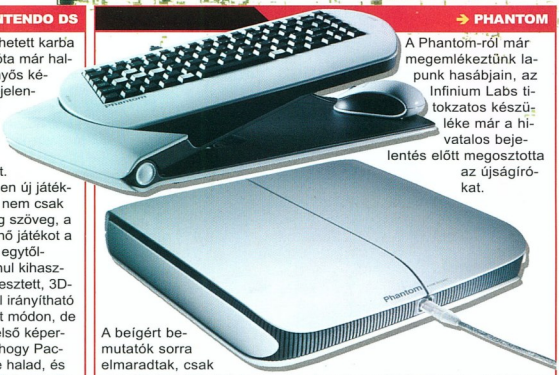
→ NINTENDO DS

A Nintendo - látva az ellene indított támadásokat - nem ülhetett karba tett kézzel, ezért titokban fejlesztésbe kezdtek. Hónapok óta már hallani lehetett félig hivatalos információkat egy dupla képernyős készülékről, de az E3 során végre megtörtént a hivatalos bejelentés, és ki is próbáltuk a Nintendo DS (a Dual Screen rövidítése) névre keresztelt kézi konzolt. Az enyhén retro stílusú külső két processzort takar, és a két - 3D grafikát támogató - kijelző adja az igazi különlegességét.



A Nintendo DS teljesen új játékélményt kínál, és ez nem csak hangzatos marketing szöveg, a két képernyőn történő játékot a kiállított programok egytől-egyig maradéktalanul kihasználták. A DS-re fejlesztett, 3D-s Pac-man például irányítható volt a megszokott módon, de úgy is, hogy a felső képernyőn láthattuk, hogy Pac-men-ünk merre halad, és az alsó - érintőképernyős - kijelzőn érintéssel irányíthattuk a kis gombóc figurát. Érdekes koncepció, de elsőre nem győzött meg minket maradéktalanul, és ennek oka főleg a következő oldalon található új kézi konzol volt.

→ PHANTOM



A Phantom-ról már megemlékeztünk lapunk hasábjain, az Infinium Labs titokzatos készüléke már a hivatalos bejelentés előtt megosztotta az újságírókat.

A beígért bemutatók sorra elmaradtak, csak annyit lehetett tudni, hogy egy olyan konzolt készítenek, ami képes futtatni a PC-s játékokat. Amikor végül bejelentették, hogy az idei E3 során most már tényleg bemutatják a Phantom-ot, sokan csak lemondóan legyintettek. A gyanakvóknak nem lett igazuk, a Phantom ott volt, és ki is lehetett próbálni. Bár ne így lett volna... Az Infinium Labs alapkoncepciója szerintünk nem arat majd nagy sikert, azt találták ki, hogy elindítanak egy hálózatos szolgáltatást, amiért előfizetői díjat kérnek, és ha valaki köt egy meghatározott idejű szerződést, akkor kap mellé egy Phantom-ot ingyen.
A Phantom maga csupán játékok futtatására képes, úgy, hogy a játékokat az Infinium Labs hálózatáról kell majd letölteni.

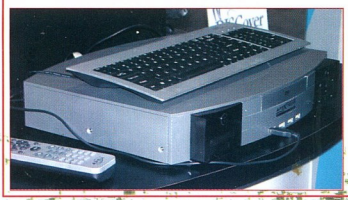
Tehát nem tudunk PC-s lemezeket berakni (nincs is benne semmilyen CD vagy DVD meghajtó), a letöltött játékok a gép merevlemezére kerülnek, és onnan futtathatjuk majd a programokat. A készülék maga nagyon szemrevaló amúgy, és a hozzá adott billentyűzet - egér - kontroller kombó kifejezetten ütősre sikerült. Ennek ellenére nem tudjuk elképzelni, hogy kinek lesz kedve komolyabb - azaz nagyobb méretű - programokat letöltögetni egy olyan készülékre, ami semmilyen szabadságot nem biztosít felhasználójának - például a régebben nem használt játékok maguktól törlődnek, ha már túlságosan tele lenne a merevlemez, és mindez a felhasználó beleszólása nélkül történik.

→ APEXTREME

Az Apex Digital neve itthon nem sokat mond, pedig a cég Amerikában az egyik legnagyobb asztali DVD forgalmazóvá nőtte ki magát az elmúlt években. Az új fejlesztésük kapcsán azonban nagyon valószínű, hogy hamarosan megtanuljuk a nevüket, hiszen a sok beígért PC játékot futtató konzolok közül az Apextreme áll legközelebb a piacra dobáshoz.



A cég eredetileg egy saját, egyedi konzol fejlesztésébe kezdett, de gyorsan rájöttek, hogy a legnagyobb problémát a programok jelentik, egy új konzol esetében évek telnek el, mire kialakul a megfelelő program ellátottság. Azonban, ha egy PC alapú konzolról beszélünk - ami valóban képes PC játékokat futtatni - akkor a megjelenés napján rögtön programok százai várják a játékosokat. A fejlesztők egy otthoni multimédia központ kialakítását vették tervbe, ezért egy DVD lejátszót, és felvevőt is bevarázsoltak a készülékbe. A beépített merevlemezre, vagy közvetlenül DVD lemezre is rögzíthetjük a tv műsorokat - akár egyszerre kettőt is. A készülék szíve a jelenlegi tervek szerint egy AMD processzor (Athlon XP 2Ghz), emellett csak annyit árultak el a végleges konfigurációról, hogy valószínűleg 256 MB Dual Channel memória, és 40 GB-os merevlemez lesz a gépben. A grafikáról egy Geforce4 MX kártya gondoskodik majd, és a kiállításon kipróbált játékok alapján egyelőre azt mondhatjuk, ez a készülék gyenge pontja jelenleg. Ha mégis egy komolyabb kártya mellett döntenek, és tényleg meg tudják oldani, hogy a játékok installálás nélkül, gond nélkül fussanak, ahogy azt egy konzoltól elvárható, akkor nagy sikert arathat a készülék.



→ GIZMONDO

Az N-Gage megjelenése óta sok víz lefolyt a Dunán, várható volt, hogy többen is megpróbálnak majd betörni a kézi konzolok piacára, hogy a Nintendo egyeduralkodását megtörjék. Az első trónkövetelő, a furcsa nevű Gizmondo, amely az N-Gage-hez hasonlóan hálózatos játékra is képes kézi konzol lesz. A készülék szíve egy 400Mhz-es ARM9 processzor, 64 bites grafikus gyorsítóval, a játékokat egy 2.8" TFT jeleníti majd meg. Az operáció rendszere Windows CE .Net, amelynek segítségével nem csupán játékokat futtathatunk, de meghallgathatjuk kedvenc MP3 formátumú zenéinket, vagy akár lejátszhatunk Mpeg4 formátumú filmeket is. A készülék továbbá képes SMS és MMS üzeneteket küldeni és fogadni, és a beépített GPS segítségével tájékozódni is tudunk. A készülék tudásával tehát nem lesz gond, kíváncsian várjuk az első játékokat.



→ SONY PSP



A PlayStation megjelenése óta a Sony magasan uralja az asztali konzolok piacát, egy nemrégiben kiadott jelentés szerint PlayStation és PS one készülékekből már több mint százmillió darabot értékesítettek világszerte, ami valóban elképesztő mennyiség. Az E3-ra elhozták legújabb fejlesztésüket, a PSP néven futó kézi konzoljukat, melyről már írtunk lapunk hasábjain.



Akkor még csak annyit tudtunk, hogy valami döbbenetes készül a Sony fejlesztőinek kezei között, de most saját szemünkkel láthattuk, és ki is próbálhattuk a kis készüléket. Azt hozzá kell tenni, hogy nem volt egyszerű dolgunk, mert bár sok helyen sorba kellett állni a kiállításon, de sehol nem volt akkora érdeklődés, mint a Sony PSP standjánál. A standon kiállított PSP-ken futó játékok, filmek láttán meg kellett dörgölni a szemünket, mert elsőre azt hittük, hogy a sorban állás közben annyira elfáradtunk, hogy már hallucinálunk. Elképesztő minőségű, szinte a PlayStation2 grafikai szintjével megegyező játékok jelentek meg a kis kijelzőkön. A standon fehér és fekete színű PSP-k voltak kiállítva, a Sony a bejelentések szerint először a fekete színű változatot fogja forgalmazni. A PSP nagyszerűen passzol a kézbe, a kialakítása tökéletes, hiszen a fejlesztésénél a már megszokott PlayStation kontrollert vették alapul, aminél jobbat eddig nem nagyon tudott készíteni egy gyártó sem. Első pillantásra nagyon furcsának tűnt, hogy a PSP bal sarkába a Sony emberei egy analóg kart ültettek, de a készüléket kézbe véve rögtön elmúltak a félelmeink. A gombok kialakítása is megfelelő, nem valószínű, hogy a huzamosabb játék közben megfájdulnának az ujjaink, mint néhány kézi konzol esetében. A készülék méretei: 170mm x 74mm x 23mm, a súlya 260 gramm. A kijelzője 480 x 272-es, full-color (azaz 16.77 millió szín megjelenítésére képes). A készüléken USB 2.0 található, de ezen kívül a 802.11b (Wi-Fi) vezeték nélküli hálózati technológia is felhasználható a többjátékos élvezethez, vagy a készülék szinkronizálásához.

Sokan nem tudják, hogy a konzol gyártók a készülékek eladásával nem tudnak nyereséget termelni, sőt, kifejezetten veszteségesek lennének. A nyereséget a programok termelik, a Sony például elég szép pénzt zsebel be minden eladott játék után. Éppen ezért nagyon fontos volt, hogy az új kézi konzolhoz megfelelő tároló médiát választanak. A PSP egyik legfontosabb újítása az UMD lemezek használata, mely részben segít megakadályozni az illegális szoftverek használatát, másrészt hatalmas, 1,8 Gb-os kapacitása lehetőséget ad arra, hogy sosem látott minőségű játékokat futtathassunk, vagy, hogy filmeket nézhessünk a PSP képernyőjén. A játékok védelméhez egyedi azonosítót használnak majd minden lemezhez, és emellé 128 bites AES kulcsot implementálnak. A PSP 2004 végén jelenik majd meg Japánban, és 2005 tavaszán Amerikában és Európában, és a tervek szerint 3 millió darabot szeretnének belőle eladni az első évben. Azt kell mondjuk, erre minden esély megvan, a Sony elképesztő tudású, stílusos, kézre álló konzolt rakott össze, ami az eddigi tapasztalataink alapján magasan veri az összes jelenlegi társát. Egyetlen kérdés maradt csupán, amely a siker szempontjából döntő jelentőségű, és ez a szoftver ellátottság. A Sony az összes nagy fejlesztőt a PSP mellé állította, többek között a következő játékokat mutatták be a kiállításon: Gran Turismo 4, Spider-Man 2, Final Fantasy VII: Advent Children, WipeOut Pure, Fighting Spirits, Tony Hawk's Underground 2, Frogger, NFL Street, NBA Street, Need for Speed Underground.





→ METAL GEAR ACID

A PSP standján - magán a készüléken kívül - az egyik legnagyobb meglepetést a Metal Gear Acid okozta nekünk. Sajnos nem volt játszható verzió kiállítva, de videó helyett egy rolling-demo futott



az egyik PSP-n, és így egy előre lementett bemutató helyett valós időben láthattuk a játék és a készülék képességeit. Snake karakterének kidolgozása a PS2-es verzióhoz áll a legközelebb, de a környezet kidolgozása is megközelíti a nagy testvéren futó részek minőségét. A játék maga inkább a



Twin Snakes-hez hasonlít, mint a Snake Eater-hez. A program érdekességét főleg a körökre osztott stratégia megjelenése adja, tehát nem csak valósidejű akcióban lesz részünk, hanem lehetőségünk lesz a jól átgondolt akciók felépítésére is. Ez elég fontos lépés a sorozat életében, bár lehet, hogy az akció megszál-



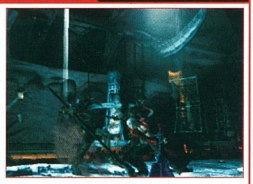
lottak nem fogják kitörő lelkesedéssel fogadni az újítást, de van esély, hogy így új rajongókat tud szerezni az amúgy is sikeres sorozat. Mindenesetre érdemes vetni a képekre egy pillantást, hogy lássátok, miért várja a szerkesztőség egy emberként, hogy a kezünkbe kaparinthassuk a PSP-t.

SONY ISMÉT KITETT MAGÁÉRT, HISZEN AMELLETT, HOGY BEMUTATTA A PSP-T, JÓ SZOKÁS SZERINT A KIÁLLÍTÁS EGYIK LEGNAGYOBB STANDJÁVAL BÜSZKÉLKEDHETTEK, MIND A MÉRETET, MIND A FELHOZATALT TEKINTVE. A STANDON MEG LEHETETT TALÁLNI AZ ÖSSZES NAGYOBB FEJLESZTŐ JÁTÉKAIT, A LEGFRISSEBB BEJELENTÉSEK MELLETT A RÉGÓTA VÁRT NAGY KEDVENCEKET IS MEGNÉZTÜK.

2004 TÉL → DEVIL MAY CRY

CAPCOM

Nagy meglepetésünkre a sorozat legújabb részének története az előző epizódok előtt játszódik, tehát megismerhetjük az előzményeket, és ezáltal még mélyebbre áshatjuk magunkat a Devil May Cry világába. Kiderül, hogy Spardának, a legendás démonharcosnak mégegy fia született, tehát Danténak van (azaz volt) egy ikertestvére, Virgil. Jó szokás szerint kiderül, hogy Virgil nem éppen a jóság megtestesítője, így játékban a szokásos jó és rossz harca mellett kellemes testvérháborúra is számíthatunk. Kiderül, hogy Dante hogyan vált azzá a démonharcossá, akit megismertünk az eredeti részekben.





A játék elején még nincs is tudatában képességeinek, tehát a történet előrehaladtával jutunk csak a megszokott erők birtokába. Több új karakterrel is megismerkedünk a játék során, többek között egy „Lady" nevű vadásszal, akinek az a küldetése, hogy minden egyes démont megöljön - köztük Dantét is.

2004 NEGYEDIK NÉV. → RATCHET & CLANK 3

SCEE

A Spyro the Dragon sorozat fejlesztői - az Insomniac Games - megpróbálkozott a lehetetlennel, még pörgősebb, még több akciót - és ellenfelet - felvonultató játékot próbáltak készíteni, az eddig sem éppen a lagymatagságáról ismert R&C sorozat méltó folytatásaként. Egy szó mint száz: sikerült nekik. Az előző részekben hatalmas fegyverarzenál állt a hőseink szolgálatában, ez most sincs másképpen. Több mint húsz különféle gyilkoló szerszámmal irthatjuk az ellent, akikből ötven százalékkal több jut majd, hogy kedvünkre pusztíthassunk. Az némileg nehezíti a dolgunkat, hogy az ellenfelek mesterséges intelligenciája is jelentős fejlődésen ment keresztül. Hogy még se legyen annyira nehéz a dolgunk, az új fegyverek között olyanokat találunk, mint a hangzatos nevű „Infector", melynek segítségével kimoshatjuk ellenfeleink agyát, és rábírhatjuk őket, hogy szépen öljék meg egymást, vagy a „Rift Inducer", amely kedves mini-feketelyukakat varázsol a pályára. Amellett, hogy a játékot akár osztott képernyőn, többen tudjuk játszani, a rendes történet mellé még egy minijátékot is varázsoltak a fejlesztők.



2004 NEGYEDIK NÉV. → JAK 3

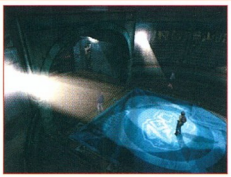
SCEE

Egy év telt el, mióta Jak és Dexter megszabadította Haven City-t Kortól, de semmi okuk az ünneplésre. A városban még mindig a káosz az úr, több csoport próbálja kihasználni a zűrzavart, és minden erővel azon vannak, hogy átvegyék az irányítást. Közben megalakul a Freedom League, akik harcba szállnak Metal Head seregének maradványaival. Szóval dúl a háború, és ha ez nem lenne elég, Jakot - a képességei miatt - örökre száműzik a városból. Tehát míg Dexter megpróbál rendet teremteni a városban, addik Jaknak meg kell küzdenie az életbemaradásért a vadonban. Szerencsére a túlélésben nagy segítséget nyújtanak a - fegyverekkel gazdagon megrakott - járművek, melyekkel szabadon száguldozhatunk majd. A grafika alapos ráncfelvarráson esett át, kevés ennyire szép, részletgazdag grafikát láthattunk eddig a kedvenc konzolunkon. Az új arcok mellett rengeteg régi ismerőssel is találkozunk, és amellett, hogy bejárhatjuk az ismerős várost, rengeteg új helyszínt járhatunk (pl. sivatag, bányák) körbe Jakkal.

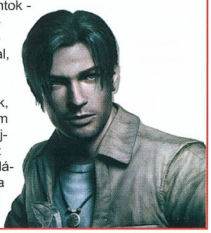


2004 TÉL → RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

CAPCOM



A File #2 (kettes akta) nem igazán nevezhető folytatásnak, inkább olyan, mint egy kiegészítő lemez. Ugyanaz a motor adja a játék alapját, ugyanazokkal a karakterekkel találkozunk. A játék ugyanúgy támogatja a vincsesztert és többjátékos módot, mint az elől, és ugyanúgy nyolc játszható karaktert kapunk. A legfontosabb változás (fejlesztés) talán az ellenfelek terén történt, sokkal több, teljesen egyedi kinézetű és viselkedésű ellenségek - például tigrisek és elefántok - támadnak ránk, mint az első akta esetében. A karaktereket kétféleképpen is irányíthatjuk, igazi RE-stílusban a D-Paddal, vagy Devil May Cry stílusban az analóg karokkal. Az ellenfelek teljesen véletlenszerűen jelennek meg és támadnak ránk, így egy esetleges újrajátszás esetén sem érezhetjük magunkat biztonságban. A fejlesztők elmondták, úgy érezték, hogy az Outbreak új színt vitt a túlélő-horrorok világába, a folytatással szerették volna ezt a vonalat erősíteni, úgy, hogy a történetbe még több csavart építenek.



2004 ÉV VÉGE → SECOND SIGHT

CODEMASTERS **X-BOX, GC**



Szerencsére az „agyatlan" lövöldözős akciójátékok mellett manapság egyre többen fejlesztenek lopakodós, gondolkodtató programokat is. Néha még az is előfordul, hogy a sok sablon megoldás közé sikerül valami új ötletet is becsempészni a játékba, ez történt a Second Sight esetében is. A játék kezdetén a főhős, John Vattic kómából ébred, és a sokkot csak tetézi, hogy semmire sem emlékszik, azt sem tudja, hogy ki is ő valójában. Igen, ez eddig abszolút sablonos, de ahogy elkezdi felfedezni, hogy ki ő, a játék története két szálon fut tovább, az egyik szálon a múltban járunk, a másik szálon pedig a jelenben. John szép lassan ráébred, hogy telekinetikus képességek birtokába jutott, tehát például tárgyakat tud mozgatni az akaratával, vagy rá tudja kényszeríteni az akaratát a rátámadó őrökre. A képességei segítségével akár úgy is végig tudjuk vinni a programot, hogy egyszer sem kell fegyverhez nyúlnunk. A kezdetben sablonos történet rengeteg váratlan csavart rejt, a játék hangulata pillanatok alatt magával ragad, és mindezt szemet gyönyörködtető tálalásban kapjuk.



2005 → **FINAL FANTASY XII**

SQUARE ENIX

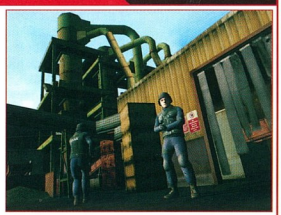


A XII-es újra egy tradicionális RPG lesz, de a fejlesztők egy nagy csavarral megoldották, hogy bár nem MMORPG lesz az új rész, mégis úgy érezzük, mintha egy online világhoz csatlakoznánk, érezni fogjuk annak hatalmas szabadságát, és minden egyéb előnyét. Az új rész ugyanabban a világban (Ivalice) játszódik, mint az FF Tactics Advance, de semmi egyéb kapcsolódási pont nincs a két játék között. Teljesen új hősökkel találkozunk egy másik korban, abban a korban, amikor az archadiai seregek sorra elfoglalták a környező birodalmakat, abban a korban, amikor léghajók garmadái szelték az égboltot. Dalmasca volt Archadia egyik szomszédja, itt élt a történet főhőse Vaan, aki arról álmodott, hogy egy szép napon saját léghajójával járhatja majd a világot, de egyik pillanatról a másikra belecsöppent az események fősodrába, és barátaival együtt máris az ellenállók között találta magát… A játék harcrendszere szinte teljesen azonos a XI-esben megismerttel, és szerencsére immár láthatjuk az ellenfeleket a csata megkezdése előtt is, tehát elkerülhetjük a csetepatét, ha éppen úgy hozza kedvünk.

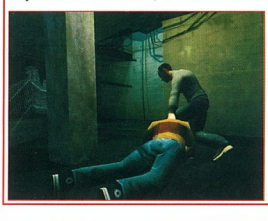


2004 TÉL → **THE GETAWAY: BLACK MONDAY**

SCEE



London szerintem az egyik legszebb, leghangulatosabb város a világon, egyetlen alkalmat sem hagyok ki, ha lehetőségem nyílik, hogy odautazhassak. Már többször megfordult a fejemben, hogy mennyire jó lenne egy GTA-szerű játékban autókkal, motorokkal száguldozni a londoni utcákon, úgy, hogy ráadásul arra sem kell odafigyelni, hogy a jó sávban maradjak. A Getaway első része megadta a lehetőséget, de valahogy mégsem volt teljes az örömöm. Ennek ellenére - vagy éppen ezért - már alig vártam, hogy láthassam a folytatást. Két év telt el, Mitchell őrmester egy napja tért vissza a rendőrség kötelékébe, máris élete legnehezebb 48 órája vár rá: autós és motoros üldözések tömkelege, teljesíthetetlennek tűnő küldetések, lövöldözés, és még több lövöldözés. Ha ez nem lenne elég, mindennek a tetejébe szembe kell szállnia a londoni alvilág legbefolyásosabb alakjával. A fejlesztők rengeteget csiszoltak a grafikán és a játékmeneten az első rész óta, látszik, hogy figyelembe vették a játékosok kívánságait. Úgy néz ki, hogy nem csupán egy agyatlan GTA-klónra számíthatunk, és ez igen csak nagy szó.



2004 SZEPTEMBER → **SILENT HILL 4: THE ROOM**

KONAMI **X-BOX**



Az acélos idegzetű, mindenre kész Silent Hill-rajongók sem érezhetik magukat biztonságban, a fejlesztők mindent megtesznek, hogy totális támadást intézzenek akár a legstabilabb idegrendszerek ellen is. A folytatás teljesen új helyszínen játszódik, új szereplőkkel és teljesen egyedi, még elborultabb történettel. A főhős, a húszas éveiben járó Henry Townsend Ashfieldben él, ami csak egy képésre van Silent Hilltől. Egy szép reggelen arra ébred, hogy csapdába esett a saját szobájában, láncra verve, tehetetlenül. Észreveszi, hogy egy lukon keresztül figyelni tudja a szomszédját, Eileen Galvint. Nem perverzitás hajtja a kukkolásban, egyszerűen az a kis luk jelenti az egyetlen kapcsolatot a való világgal. Az ötödik napon egy hatalmas luk keletkezik a fürdőszobájában, és a valóság szövetén. Ahogy ezen áthatol, Silent Hill alternatív valóságában találja magát… A megszokhatatlan hangulat mellett számtalan újítást is bevezettek a fejlesztők, többek között a menürendszer sokkal egyszerűbb lett, jobban kézre áll. A szobába lépve rögtön belső kameranézetet kapunk, és ez az új nézet a rettegés új szintjére juttatja a játékost.



2004 NOVEMBER

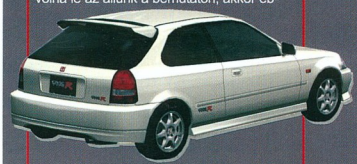
AZ E3 LEGJOBB PS2 JÁTÉKA

SCEE → **GRAN TURISMO 4**

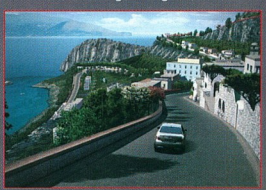
Sok csúcspontja volt számunkra az idei E3-nak, de az egyik legnagyobb talán az volt, amikor részt vehettünk a Gran Turismo 4 prezentációján, amelyet maga a mester, Kazunori Yamauchi tartott. Néhány pályát és autót már láthattunk, köszönhetően a



Prologue-nak. A bemutatón kiderült, hogy összesen ötven pályát próbálhatunk majd ki a végleges játékban, köztük az egy az egyben lemodellezett tizenhárom mérföldes, százhetvenhat kanyart tartalmazó Nürburgringet. Az előző részek legnagyobb erőssége a valósághű vezetésélmény volt, ez teljes mértékben igaz lesz az GT4-re is. Mindenesetre hogy az élmény még tökéletesebb legyen, több mint ötszáz autót varázsoltak bele a programba - az 1886 és napjaink közt kiadott járgányok garmadáját kipróbálhatjuk. Mivel a mester egyik legkedveltebb hobbija a fényképezés, ezért a játékba bekerült egy új opció, a „Photo mode". Ha addig nem esett volna le az állunk a bemutatón, akkor eb-



ben a pillanatban hatalmas koppanással ért volna földet. A játék során fényképeket készíthetünk, tetszőleges szögben, tetszőle-



ges effekttel megfűszerezve, melyeket elküldhetünk barátainknak, vagy 1280x960-as felbontásban kinyomtathatjuk az USB-nyomtatónkon.

A MICROSOFT TOVÁBBRA SEM VÍCCEL ELKÉPESZTŐEN NYOMULNAK AZ X-BOX ÜGYEBEN, IDEN MINDEN EDDIGINEL NAGYOBB FELHAJTÁSSAL JELENTEK MEG A KIÁLLÍTÁSON, HATALMAS STAND FOGADOTT MINKET, AHOL AKÁR NAPOKIG IS EL TUDTUNK VOLNA IDŐZNI. AZ UNREAL CHAMPIONSHIP 2 ÉS A DOOM 3 MENETEK RÁADÁSUL LEFOGLALTÁK AZ ÖSSZES ENERGIÁNKAT...

2004 TÉL → UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

MICROSOFT

Az előző rész még csupán átirat volt, az új rész már teljesen egyedi pályákat, és egyedi módokat tartalmaz. Az egyik nagy újítás, hogy komoly közelharcokba is bocsátkozhatunk ezentúl, például lándzsák segítségével. Az új fegyverekhez új mozdulatok is járnak, különféle forgások, döfések és suhintások, és aki már igazán jól bánik ezekkel a fegyverekkel, az akár a lőfegyverek ellen is hatásosan tud védekezni. Az új mozgásokkal a külső nézetes akció értelmet nyer, a csalák hangulatán nagyot dob, ahogy a kombókat és az akrobatikus mozgásokat kívülről is megcsodálhatjuk. Az új rész számtalan új karaktert, fegyvert, és adrenalintrükköt („adrenaline powers") vonultat fel.





2005 MÁRCIUS → JADE EMPIRE

MICROSOFT



A Jade Empire az RPG és az akció legfinomabb keveréke, egy olyan játék, amelyet mindenkinek ki kell próbálni. Azokat, akik esetleg úgy gondolják, hogy nekik semmi kedvük egy RPG-vel szösszmötölni, meg körökre osztott harcrendszerrel bajlódni, most megnyugtatjuk, a Jade Empire esetében ilyesmiről szó sincs. Elképesztő valósidejű harcokról van itt szó, olyanokról, amilyeneket csak a Tigris és Sárkány-szerű filmekben láthattunk, mindezt nyakon öntve némi RPG-elemmel. Négyféle karakter közül választhatunk a játék elején, ezek mind különböző stílusokat (pl. erő vagy mágia) képviselnek. Természetesen mindegyiknek megvan az előnye és a hátránya, de az RPG-jellegből adódóan fejleszthetjük a karakterünk különböző képességeit. Harc közben iszonyatos kombókat, véres kivégzéseket tudunk véghezvinni, mindezt a „Focus mod" segítségével mátrixosan lassítva, hogy ki tudjuk élvezni az utolsó cseppig a hangulatot, és a látványt. A karakterek harci stílusa változtatható menet közben, például démoni stílusra váltva hatalmas szörnyként apríthatjuk a ránk támadó gazfickókat.



2005 TÉL → FORZA MOTORSPORT

MICROSOFT

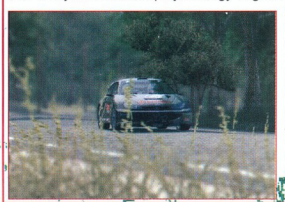
A Microsoft mindent bevet, hogy sikerüljön megtörnie a PlayStation2 egyeduralkodását. Valószínűleg elgondolkozhattak, hogy mi az, ami még hiányzik a repertoárból, és ami a PSX-et annyira sikeressé tette. Ekkor jöhettek rá, hogy egy igazán jó autósjáték, egy X-Box-os GT nagyot lendíthetne a bolton. Bár a játékot csak jövő év vége felé fogják kiadni, de a kiállításon már kipróbálhattuk a kicsikét. A fejlesztők már két éve dolgoznak a programon titokban, és azt kell mondjuk, nagyon ígéretes volt, amit láttunk. Nem véletlen, a fejlesztők nyíltan bevallották, hogy nagy rajongói a GT-sorozatnak, és ehhez mérten nem is akarnak jobbat, nagyobbat készíteni, inkább azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy csinálnak egy élvezetes, realisztikus programot. Többször visszaültünk a Ferrari Moderna volánja mögé, hogy élvezzük a száguldást, a sebességet. A grafika félelmetesen gyors volt (fejlesztők szerint 60 FPS már most, a finomhangolások előtt!). A végleges verzióban hatvan cég (köztük a Porsche és a Ferrari) több mint kétszáz modelljét kipróbálhatjuk majd.



2004 ŐSZ → COLIN MCRAE RALLY 2005

CODEMASTERS **PS2**

Még meg sem unhattuk a sorozat előző részét, máris az ajtóban kopogtat a következő. Úgy tűnik, a fejlesztők rájöttek, hogy érdemes lenne valami újítással előrukkolni, ennek az eredménye egy teljesen új játékmód a „carreer challenge" megjelenése lett. Ebben a módban a játékos egy teljes profi raliversenyző-karriert befuthat, melynek során beautózhatja a legkülönbözőbb osztályú versenyautókat, mindezt huszonhárom különböző versenysorozatban. Először természetesen zöldfülű pilótaként kezdjük a játékot, de miután részt veszünk tesztvezetésekben, egyre komolyabb autókat vezethetünk, és ezeket a későbbiekben tovább is fejleszthetjük. A készítők rájöttek arra is, hogy a játékosok megunták már a teljesen statikus pályákat, így végre ki tudjuk dönteni az oszlopokat, és ha nekimegyünk egy nagyobb fának, az végre megmozdul majd, és még néhány levelét is elhullajtja. Az autók törésmodelljén is csiszoltak egy kicsit, bár ez egyelőre nem látszott a kipróbálható verzióban.



2005 FEBRUÁR → KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

LUCASARTS

A tavalyi év legnagyobb X-Boxos sikerének már készül a folytatása. Mike Gallo mesélt a játékról, aki a Phantom Menace és az Obi Wan fejlesztése mellett az első rész munkálataiban is részt vett. Az új részben szabadabban mozoghatunk, kedvünkre tudjuk felfedezni a világot. Azt a világot, amely sokkal inkább élőnek, lélegzőnek fog tűnni, mindezt az élőlények megjelenése és az időjárási effektek (viharok, esők, villámlások) biztosítják majd. Tíz új karakter csatlakozhat majd csapatunkhoz, mindegyik más fegyvernemben lesz jártas. Egyből Jediként kezdünk, nem kell megint végigszenvednünk a fejlődés fokozatait. Választhatjuk a Sötét Oldalt is, és ez a döntésünk nem csak a karakterünkre, de az egész csapatra hatással lesz. A karakterünk természetesen tovább fejlődik a játék során, és ennek szemmel látható nyomai lesznek, új, erősebb mozgások, új kombók jelennek meg a repertoárunkban. Több mint harminc új erőtrükköt használhatunk majd, például egymás ellen fordíthatjuk majd ellenfeleinket, vagy láthatjuk majd, hogy mi vár ránk egy ajtó túloldalán.

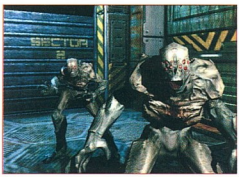


2004 NYÁR → **DOOM 3**

ACTIVISION

A Doom 3 többjátékos verzióját mindenki kipróbálhatta az X-Box standon, de csak keveseknek jutott az a megtiszteltetés, hogy kipróbálhassa az egyjátékos módot is. Természetesen mi - az összes létező fondorlatot bevetve, és persze némi szerencsével - ezen kevesek közé sorolhatjuk magunkat. Az Activision emberei nagyon szigorúak voltak, körülbelül tizpercnyi játékot engedélyeztek, és ha csak megfordult a fejünkben, hogy fényképezzünk, már jöttek is hatalmas ostorokkal meg bunkósbotokkal. Ezalatt a rövid idő alatt sikerült azért az UAC jó néhány termét bejárni. A főhős mozgása lassabbnak tűnt a többi FPS-hez képest, de ez a tényező is csak növelte a bizonytalanságunkat, és a kezünk reszketésének mértékét. A hangulatot, az atmoszférát eszméletlenül eltalálták, egyetlen termen sem szaladhatunk át ész nélkül, bárhonnan az életünkre törhet egy undorító pokolfajzat. Az egyik teremben találtunk egy shotgunt, amely közelharcban nagyon jó szolgálatot tett. A fegyverek, tárgyak felvétele nagyon egyszerű amúgy, ha a célkeresztet egy tárgyra irányítjuk, akkor csupán a tűz gombot kell megnyomni, és már használhatjuk is. A játékra abszolút igaz az, hogy ha lassan jársz, tovább élsz. De bárhogy jársz is, össze fogod csinálni magad, az száz százalék.



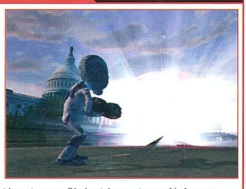


2005 FEBRUÁR → **DESTROY ALL HUMANS**

THQ **PS2**

Végre megízlelhetjük a sötét oldal csábítását, megtudhatjuk, milyen lehet leigázni egy bolygót, és kielvezhetjük azokat a pillanatokat, amikor a lábunk elé borulnak az alsóbbrendű, szánalmas teremtmények... A kiállítás egyik legötletesebb játékában egy földönkívülit kell irányítanunk, akinek az a feladata, hogy a legkülönfélébb eszközöket bevetve meghódítsa a földet. Olvashatunk az összes élőlény gondolataiban (tehenek: Muúú!), tárgyakat mozgathatunk az akaratunkkal, titokzatos erőinket bevetve rákényszeríthetjük akaratunkat mindenkire, és fel tudjuk venni a hatalmunkba kerített egyedek alakját. Ezekkel az eszközökkel eleinte kisebb városokban kell pánikot keltenünk, és miután sikerült feldúlnunk a vidékiek nyugalmát, irány a főváros. Ha megfelelő emberek alakját vesszük fel, akkor akár az elnökig is eljuthatunk. Ha ez valami miatt mégsem sikerülne, akkor marad a „beszállok az űrhajómba, és a földig rombolom az egész világot" című, felettébb szórakoztató manőver.





2004 NEGYEDIK NÉV. → **OUTRUN 2**

SEGA

Néhányan talán még emlékeztek az eredeti Outrun játékra, amelyet szinte minden platformra kiadtak, ami csak létezett 1990 környékén. A legelső verzió megjelenése óta tizenhét év telt el, és eközben számtalan autósjáték reformálta már meg a kategóriát. Ennek ellenére az Outrun koncepciója teljesen megegyezik az eredetiével. Azaz semmi más dolgunk nincsen, mint bepattanni egy Ferrari volánja mögé, és a dögös útitársnőnkkel együtt meghatározott időn belül oda kell érni a célállomáshoz. Ez a játék nem az élethű fizikáról, vagy a realisztikus vezetési élményről szól, inkább az önfeledt száguldozásról, immáron gyönyörű tájakon (bár a commodore-os időszakban sem panaszkodtunk, akkor is úgy éreztük, mintha a mi hajunkat is fújná a szél). Nyolc licenszelt Ferrari várja, hogy őrült száguldásba kezdjünk vele, ezek sorban: Enzo Ferrari, Dino 246 GTS, 365 GTS/4 Daytona, Testarossa, 360 Spider, 288 GTO, F40 és az F50. Mindenesetre, akik nem elégednének meg az idő elleni csatával, azoknak egy speciális küldetés módot is beraktak a játékba („mission mode"), ahol több mint száz különféle feladat izzasztja majd meg a játékosokat.



2004 NOVEMBER

AZ E3 LEGJOBB XBOX JÁTÉKA

MICROSOFT → **HALO 2**

Nem mehetünk el szó nélkül az X-Box legsikeresebb játékának a folytatása mellett. Sajnos csak a többjátékos módba nyerhettünk betekintést, de ez egyáltalán nem azt jelenti, hogy ne tettük volna le az állunkat a földre. Az új rész többjátékos módja ugyanis az élvezetek netovábbja lesz. A szokásos játékmódokat is felturbózzák, hogy ne kelljen a már unalomig szokott feladatokat teljesíteni. A „Capture the Flag" esetében ez úgy néz ki, hogy az egyik csapat védi a zászlót, a másik pedig egy Warthoggal és egy Ghosttal megerősítve próbál betörni, és megszerezni azt. Erre három perc van, ezután térfélcsere következik. Akinek sikerül megszerezni a zászlót, az pontot kap. Ez addig megy, amíg valamelyik csapat három pontot szerez. A Halóban járta-saknak az irányítás pofonegyszerű, és az egész játék olyan érzetet kelt, mintha az első rész felturbózott, finomított, csiszolt változata lenne. Tehát minden jó tulajdonság megmaradt, de hatványozva jelennek meg.







A NINTENDO SZOKÁSOS KONZERVATÍV STÍLUSSAL KÉPVISELTETTE MAGÁT A KIÁLLÍTÁSON, NEM VOLTAK HARSÁNY SHOW ELEMEK, EGYEDÜL A NINTENDO DS KÖRÜLI FELHAJTÁS TÚNHETETT FEL A HYPE-HOZ SZOKOTT SZEMEKNEK. A LEGFONTOSABB JÁTÉKOK KI VOLTAK ÁLLÍTVA, EZEK KÖZÜL TERMÉSZETESEN A RESIDENT EVIL 4-NÉL IDŐZTÜNK A LEGTOVÁBB.

2004 ŐSZ → KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

SQUARE ENIX



A Disney és Square Enix együttműködésével készített Kingdom Hearts meglehetősen nagy sikert aratott, több mint négy millió példányt adták el belőle világszerte. Hamarosan a kis kézikonzolon folytatódnak Sora kalandjai. Egy éjjel, miután egy végtelennek tűnő mezőn átvágott, Sora egy keresztútnál találta magát. Felidézte magában rég nem látott barátait, amikor egy férfi jelent meg előtte. Miután a férfi megjövendölte Sora sorsát „Amit keresel, hamarosan megleled… de ezért el fogsz veszíteni valami számodra nagyon fontosat", ugyanolyan gyorsan eltűnt, mint ahogy megjelent. Ezután csak egy út maradt, amerre Sora elindulhatott, és már csak az maradt kérdéses, vajon mit nyer majd a kaland során, és mit fog elveszíteni? Rengeteg átvezető animációval fűszerezték meg a játékot a fejlesztők, de a program grafikája amúgy is kiemelkedő. Akik szeretik a kártya alapú csatákat, biztosan nem csalódnak majd a programba.



2004 NEGYEDIK NÉV. → METROID PRIME 2: ECHOES

NINTENDO



Samus legutolsó küldetése közben meglehetősen nagy slamasztikába keveredett. Miközben szövetségi osztagosoknak segített Aether bolygólyánál, felfedezte, hogy egy becsapódó phazon meteor a bolygót a sötétség és a fény dimenziójára oszlotta fel. Kalózok ezt a furcsa jelenséget mindenféle gyanús kísérletekre használták fel, többek között Metroid és Phazon kutatásra. Samus követte a kalózokat, majd egy portálon keresztül hatolva a sötétség dimenziójában találta magát. A kipróbálható verzióban itt vehettük át az irányítást, és máris az akció kellős közepébe csöppentünk… ugyanis nem állhattunk egy percig sem tétlenül a játék során, az ácsorgással rögtön energiát vesztettünk, tehát rögtön neki kellett állnunk, hogy biztonságos helyet alakítsunk ki magunknak a közeli kristályokra célozva. Ez a pörgős játékmenet jellemző mindvégig, de ez nem megy a történet rovására, több meglepetés ér minket. A kipróbálható verzió végén például rögtön találkozhatunk Samus sötétség dimenzióbeli másával…



2004 ŐSZ → LEGENDS OF ZELDA: MINISH CAP

NINTENDO





A Flagship hamarosan szállítja a legújabb Legend of Zelda kalandot, melynek főhőse Link lesz. Kalandjai során nagy hasznát veheti a mágikus kalapnak, aminek segítségével borsónyi méretűre tud zsugorodni. Mikor Link összemegy, az egész világ megváltozik, ijesztően nagynak tűnik minden. Ezeken a pályákon sem kell azonban magányosan kalandoznunk, apró emberkék segítenek minket az előrejutásban. A hagyományos játékmenetet a fejlesztők sok új ötlettel fűszerezték meg, így azok sem fognak unatkozni, akik már kívülről ismerik az összes Zelda kalandot. Link például egy speciális vákuum fegyverrel tudja megvédeni magát, ha harcra kerül a sor, vagy ha egy nagyobb területet kell megtisztítani.

2004 TÉL → KILLER 7

CAPCOM **PS2**



Hihetetlenül hatásvadász elemekkel operáló, de egyben nagyon stílusos játék, mely az egyik mintapéldája annak, hogy szerencsére még mindig vannak új ötletek a játékfejlesztésben. A játék főhőse Harman Smith. A játék főhőse Garcian Smith… A játék főhőse Coyote Smith? Akkor most hogy is van ez? Szóval a játék főhőse egy bérgyilkos, akinek hét különböző énje van, többek között női és afro-amerikai énje is. Minden énje teljesen különböző, mind megjelenésében, mind tudásában. Garcian például láthatatlanná tud válni, Con pedig hihetetlenül érzékeny hallását kamatoztatja. Harman a főnök, és ha ő úgy látja jónak, hogy valakivel végezni kell, akkor a többiek közül az egyiknek el kell végezni a piszkos munkát. Az alvilág új főnöke Kun Lan a fő célpont a játékban, aki semmitől sem riad vissza, hogy hatalmát fenntartsa. Ha kell, ocsmány szörnyek seregét zúdítja a városra. A Cell Shaded grafika a játékba varázsolja a képregények hangulatát, és felteszi a pontot az i-re.



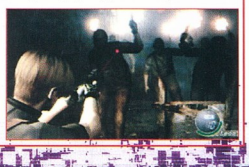
2004 TÉL → RESIDENT EVIL 4

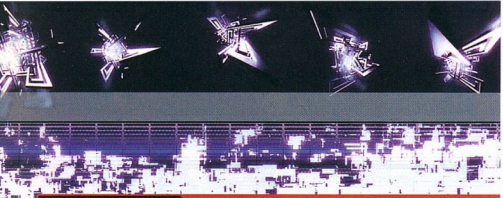
CAPCOM





A héten a Nintendo bejelentette, hogy készítik az N5 néven futó következő generációs konzolt, és hogy a hivatalos bemutatót a 2005-ös E3 során fogják megejteni. Akár azt is hihetnénk, nem véletlen az időzítés. Aki ugyanis látta a Resident Evil 4 című programot az E3-mon, az tudja, hogy sikerült elérni - ha ugyan nem haladták meg - a GameCube tudásának határait. Hat év telt el Racoon City összeomlása óta, Leon S. Kennedy időközben ügynökké avanzsált, és titkos kormánymegbízatásokon dolgozik. Nemrég mega az elnök kereste meg, hogy segítsen megtalálni az elrabolt lányát egy európai országban. Természetesen a program nem egy egyszerű emberrablási ügy történetét meséli el, a helyszínre - mely egy kicsi, de nagyon kellemetlen hangulatú falu - érkezve Leon sokkal komolyabb problémákkal is szembe találja magát. Többek között a vérszomjas szörnyetegekké vált falusiak hordája folyamatos elfoglaltságot nyújt a gyanútlan játékosnak. A játék felénél sikerül megtalálni az elnök lányát, de innentől csak még nehezebb lesz a dolgunk, hiszen Leon egymaga könnyen el tudna szökni, de most már egy lányra is vigyázni kell…



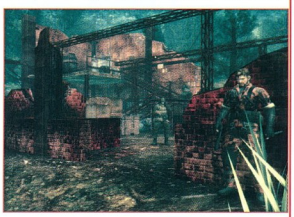


2004 → METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

KONAMI PS2



Az előző számunkban már írtunk egy bemutatót a játékról, de az E3 során szereztünk néhány új információt, és ezeket szeretnénk mindenképpen megosztani veletek. A történet 1967-ben játszódik, a hidegháborúnak nevezett időszak kellős közepében. Abban az időszakban, amikor a világ két részre - kelet és nyugat - szakadt. Abban az időszakban, amikor a hatalmak nem folytattak egymás ellen valódi háborút, de a kémek, titkos ügynökök mindent megtettek azért, hogy megszerezzék a titkos információkat. Snake-et ebbe az időszakba küldik vissza az időben, ahol egy szovjet bázisra kell beszivárogjon, hogy találkozzon Sokolov-val, egy tudóssal, aki egy nukleáris fegyver készítésében vett részt. Sokolov a kísérletek során rájött, hogy mennyire borzalmas hatása lehet a fegyvernek, amit készített, ezért meg akarja akadályozni, hogy azt élesben is használhassák. A tudóst ezért meg kell szöktessük a hegyi bázisról. Ha nem sikerül a küldetés, akkor nukleáris háború tör ki, amelynek a kimenetele végzetes lesz. Ahogy már a videókban is láthattuk, a játék grafikája döbbenetes, a hatalmas nyílt terület, a dzsungel pillanatok alatt magával ragadja a játékost. A játék több szinten zajlik, álcázunk kell magunkat, hogy az erdőben tartózkodó katonák, és állatok ne vegyenek észre, végeznünk kell az ellenfeleinkkel, hogy sikerüljön a küldetésünk, és gondoskodnunk kell az életben maradásunkról is. Ezt azt jelenti, hogy élelmet kell szerezzünk, különben Snake elgyengül, és képtelen lesz folytatni a küldetést. Az elfogott, megölt állatokat azonnal el kell fogyasztani, vagy gondoskodni kell a tartósításukról, mert a romlott étel sem tesz jót főhősünknek. Gyújtögethetünk gyümölcsöket is, a vitamin jót tesz Snake bőrének is. A lopakodást mesteri szintre kell fejleszteni, csak így lesz esélyünk az életben maradásra. Ebben a játékban nem működik a „na majd jól berohanok, aszt kinyírok mindenkit, mint állat" stílus. A környezetünkben található tárgyakat is felhasználhatjuk céljaink érdekében, például egy hordót az ellenfelünk felé gurítva könnyen helyzeti előnybe kerülhetünk. A csendes munkához kellenek a megfelelő fegyverek is, Snake ebben a részben mesterien bánik majd a késekkel. Távcsöves puskával akár két egymás mögött álló ellenfelünkkel is végezhetünk, akár úgy is, hogy az egyik egy épület előtt áll, a másik az épületben, egy ablak mögött. Ha egy helikopter köröz egy tó felett, akkor érdemes krokodilnak álcázni magunkat, és úgy átúszni a másik oldalra. Ha Snake meghal, akkor a „Game Over - Time Paradox" felirat jelenik meg, hiszen halálával a játék első részeinek eseményei sem történhetnének meg.







KONZOL DOKTOR

1147 Bp., Lőcsei u. 99. • Tel.: 222-0478; 06 30 948-3149
E-mail: info@konzol-doktor.hu • www.konzol-doktor.hu

Játék konzolok, tartozékaik értékesítése és szervizelése!

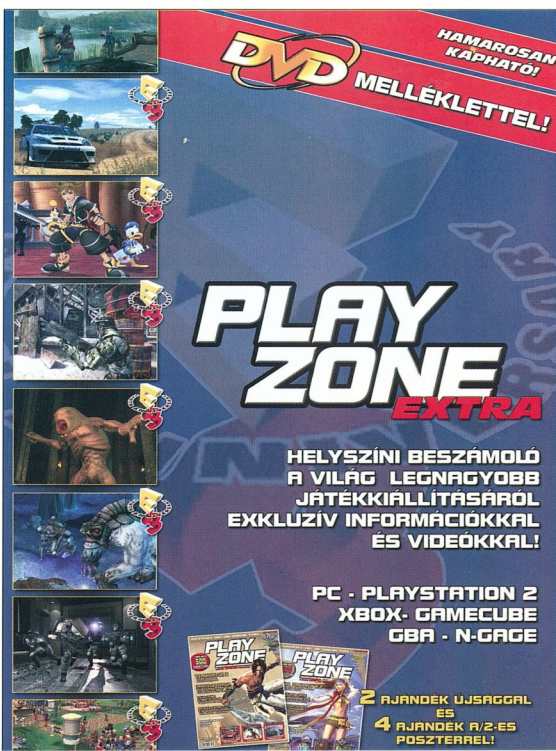


Megrendeléseket postai úton is teljesítünk. Keresd napi akcióinkat!



Új készülék vásárlása esetén a régit napi áron beszámítjuk.

A feltüntetett árak a készlet erejéig érvényesek és a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák.





DRIV3R

MANAPSÁG NAGY NÉPSZERŰSÉGNEK ÖRVENDENEK AZ AUTÓS JÁTÉKOK, AMELYEKBEN NEM A VERSENYEN, HANEM SOKKAL INKÁBB AZ AKCIÓN VAN A HANGSÚLY, ELÉG HA CSAK A GRAND THEFT AUTO SZÉRIÁRA GONDOLUNK. ÁM AZ IMÉNT EMLÍTETT SOROZAT ELSŐ DARABJA MÉG FELÜLNÉZETBŐL VOLT JÁTSZHATÓ, AZ ELSŐ IGAZI 3D-S ÉLMÉNYT A MŰFAJON BELÜL A DRIVER HOZTA EL.

INFO BOX

Kiadó:
Atari
Fejlesztő:
Reflections
Hivatalos honlap:
http://www.driv3r.com/

Megjelenés:
2004 Június
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■□■■

VÉLEMÉNY

\+

Az autós akciójátékok diszkrét bája itt is jelen van, az újítások jót tettek a Driver-nek.

\-

Sajnos kidolgozás terén picit többre számítottunk, egyszeri végigjátszás után multiplayer hiányában hamar el lesz felejtve.

PS2 - XB

PLATFORMOK

Tanner tehát visszatér. A nyomozó már eddig is olyan ügyeken dolgozott, ahol be kellett épülnie az alvilágba, és ezúttal sem lesz ez másképp. Egy nemzetközi autótolvaj-banda tagjait kell majd lefülelnünk és ehhez változatos helyszíneken és feladatokon keresztül vezet az út. A játékban jópofa CG animációk kötik össze a pályákat, ezekből ismerjük majd meg a történetet és a szereplőket. Jó ötlet, hogy amikor egy pályára később visszatérünk és betöltjük az állást, kapunk egy összegzést, hogy mi történt odáig (mint a folytatásos TV-sorozatokban: ez történt az elmúlt részben). Ez egy nagy hosszú animáció, amelyből egyre



többet látunk majd, ahogy haladunk előre a játékban. A grafika eszméletlenül élethű az átvezetőkben, ám egyes szereplők kissé elnagyoltak. Az egyik női szereplő, Calita például elég furán néz ki, csöppet sem nőies, sem a kinézete, sem a mozgása és sajnos nem azért, mert ilyen karakter. Na de nem kötözködök, mert ettől függetlenül tényleg látványos és szép animációkban lesz részünk. Erről persze a készítők gondoskodtak hangfronton is, ugyanis olyan színészeket kértek fel a főbb szerepek szinkronizálására, mint a filmvilágból jól ismert Michael Madsen, Mickey Rourke, Michelle Rodriguez, Ving Rhames de még az öreg hippi/punk/rokker, Iggy Pop is tiszteletét teszi. A sztárparádé ezzel még nem is teljes, ugyanis a kiadó nem aprózta el a játék reklá-



mozását sem, és Ridley Scott-tal készíttettek egy kis filmet kedvcsinálónak, „Run the Gauntlet" címmel (aki még nem látta volna, a játék honlapján megtekintheti).

Persze valószínűleg mindenkit a játék érdekel inkább, hogy mennyit változott az előző részekhez képest és mit tud nyújtani a konkurenciával szemben. Nos a Driver 1-2 egyértelmű problémája az volt, hogy a PlayStation már nem tudta azt a megfelelő hardver-hátteret biztosítani, amely egy ilyen játékhoz kell. Itt



most ilyen gondnak nem szabadna lennie, ám mégsem felhőtlen az, ami elénk tárul a játék

betöltődése után. A terep szép nagy és részletesen kidolgozott, ám egyes részletek kiábrándítóak (például a fák kidolgozása továbbra is pocsék, mintha ehhez nem is nyúltak volna, és egyes textúrák sem a szépségükről fognak elhíresülni). Szerencsére a játékmenet azért sokat javít a képen, úgyhogy ha sikerül a grafikai hiányosságokon felülemelkedni, akkor jól fogunk szórakozni. Inkább a korábbi részekhez hasonló folytatásos, de több részből álló lineáris sztorit kapunk, és megfigyelhető, hogy a készítők sok ötletet loptak saját maguktól, azaz a már PS2-n megjelent Stuntman-ből is visszaköszönnek bizonyos elemek. Ilyen például a film director mód, avagy a visszajátszás is, ahol kedvünkre elszórakozhatunk azzal a nyersanyaggal, melyet összehoztunk a játék során, és azt ilyenkor mindenféle kameraszögből visszanézhetjük, akár össze is vághatjuk. (Megfigyeltétek már, hogy a játékok mindig jobban néznek ki a visszajátszásokban, mint játék közben? Itt is így van.)

Igazán annak örülhetünk, hogy végre bekerültek azok a részek a Driverbe is, amelyek a többi rivális programban már benne vannak és innen nagyon hiányoztak. A legjelentősebb az, hogy végre nem csak kiszállhatunk az autóból, hogy járművet váltsunk, de vannak gyalogos



missziók is, ahol fegyvereket is használhatunk. A feladatok amúgy is változatosak és ötletesek, ahogy azt a már a sorozat eddigi darabjaiban és a Stuntman-ben megszokhattuk, de ez ad egy kis pluszt mindehhez és még színesebbé teszi a játékot.

Városok

A játékban szereplő városok teljesesen eltérőek, mindegyiknek más a karakterisztikája, ritmusa. Természetesen a járműfelhozatal is erősen függ az adott helytől, teljesen más közeggel fogunk találkozni az utakon Miamiban és Isztambulban. Minden helyszínen többféle napszakban is fogunk játszani (Day, Dusk, Night, Dawn), ezek a Story módban a történet szerint jönnek, a szabad kocsikázásnál viszont mi választhatjuk ki a nekünk szimpatikust.



Járművek

Mint ahogy már szó volt róla, városonként eltérő forgalommal fogunk találkozni, minden helyszínnek megvannak a saját típusai. Miamiban inkább az amerikai típusok lesznek előtérben, Nizzában természetesen az olasz autóipar remekei kerülnek előtérbe, míg Isztambulban az 50-es, 60-as évek köszönnek vissza. Alapvetően a személyautókat fogjuk preferálni, de tudunk majd mindenféle más járművet is vezetni, például kamiont, teherautót, buszt, furgont, taxit, sőt ha van elég merszünk, akkor rendőrautót is. Motorozni is fogunk, ebből is van választék, lehet gyorsasági, chopper, de Nizzában és Isztambulban akár robogó is. Persze mindenhol lesz valami kis extra finomság, ami elüt a megszokott, hétköznapi átlagtól, ezek a következők: gokart (Miami), targonca (Nice), régi F1 járgány (Istambul).

A végére hagytam a legkülöncebb járművet, a hajót. Alapjában véve a szárazföldön lesz dolgunk, de néha nagyon jól fog jönni, hogy vízen is közlekedhetünk, mert rengeteget rövidíthetünk ezzel, arról nem is beszélve, hogy néhány esetben elengedhetetlen a használata, mert máshogy nem tudjuk megközelíteni az adott célt.

Fegyverek

Na ez az, ami eddig még nem volt. A rajongók már eddig is nagyon hiányolták a fegyvereket az eddigi részekből, most végre vannak. Persze a hasonló stílusú játékok is nyilván sok befolyással voltak az újítás bevezetésére. A választék nem olyan széleskörű, de minden benne van, ami ilyenkor kellhet. Akinek meg nem elég, az keressen valami militarista játékot.

Íme a választék:
Pisztoly (kétféle)
Pisztoly hangtompítóval
Géppuska (kétféle)
Shotgun
Géppisztoly (kétféle)
Gránátvető

Driving Games

A főjáték mellett elérhetőek a kötetlenebb szórakozást nyújtó minijátékok, amelyek gyakorlásnak sem utolsók. Többféle is van, amelyeket nem árt kicsit nyúznunk, mielőtt nekiveselkedünk a Story módnak. Ám a dolog fordítva is igaz, ha igazán szép eredményeket szeretnénk elérni, akkor jól kell ismerni a várost, az autók viselkedését, stb. Egyébként ilyenkor nem tudunk kiszállni az autóból, illetve járművet váltani, ennek itt nincs értelme, azzal kell befejeznünk a feladatot, amivel elkezdtük. Nézzük a választékot.



A pályanevek

MIAMI	NICE	ISTAMBUL
Police HQ	Welcome to Nice	Surveillance
Lead on Baccus	Smash & Run	Tanner Escapes
The Siege	18 Wheeler	Another Lead
Rooftops	Hijack	Alleyway
Impress Lomaz	Arms Deal	The Chase
Gators Yacht	Booby Trap	Bomb Truck
The Hit	Calita in Trouble	Chase The Train
Trapped	Rescue Dubois	
Dodge Island	Hunted	
Retribution		

QUICK CHASE

Ilyenkor mi üldözünk valakit, a feladat, hogy megállítsuk, bármi áron. Van egy csíkunk kő-



zépen, ha az elfogy, akkor nyert ügyünk van. Tudunk lökdösődni is, de az nem annyira szerencsés (bár ez járgányfüggő, a könnyebb verdák hamarabb kiforognak egy-egy ilyen akciónál), ám sokkal hatásosabb a lőfegyverek használata. Csak arra figyeljünk, hogy jól célozzunk, mert egyéb-

TRAIL BLAZER

Ez egy picit békésebb mód, mint az előzőek, de persze ez nem jelenti azt, hogy unatkozni fogunk. Adott egy bizonyos számú bója és egy bizonyos időtartam. Nos ez idő alatt kell az összeset (pár darabos tűréshatárral) felborogatnunk. Minden sikeres döntésért kapunk egy másodpercet pluszba, így megnövelve a rendelkezésre álló limitet. Fontos, hogy tempósan csináljuk, de ne nyomjuk tövig a gázt, mert akkor biztosan rontunk.

GATE RACE

Ez a trail blazerre hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt nem döntögetni kell a bójákat, hanem ellavírozni köztük. Ez néha elég húzós feladat, mert bizony sokszor elég szűkre van szabva az a hely, ahol el kell férnünk. Ja és persze közben a tempót is tartani kell. A sikeres akcióknál itt is plusz másodperceket kapunk.

ként sohasem fog lecsökkenni az a fránya csík. A célkeresztet egyébiránt a bal analóg karral lehet irányítani.

SURVIVAL

Harc a túlélésért. Gyakorlatilag itt a rendőrök elől kell menekülnünk, és minél tovább épségben maradnunk. A térkép itt nagyon jó szolgálatot tesz majd, hiszen ezen tudjuk követni a járőrök mozgását is. Nem szégyen a sunyizás sem, tehát ha észrevesszük, hogy jönnek, akkor érdemes úgy manőverezni, hogy ne lássanak meg, mert olyankor kezdődik az eszeveszett hajsza. Egyébként meg a getaway-re hasonlít, csak itt időre megy a dolog.

QUICK GETAWAY

Fordul a kocka, mi menekülünk. Le kell rázunk a ránk tapadó kellemetlenkedőket. Jó, ha ismerjük a terepet, mert akkor tudunk tervezni, hogy merre érdemes menni. Célszerű hirtelen és nem várt akciókat csinálni, pl. hirtelen átsuhanni két tereptárgy között, vagy éppen a szembejövő forgalomba sorolni. Ha mögöttünk lévő ütközik, akkor tapadjunk a gázra és sze-

CHECKPOINT RACE

A térképen jelölt pontokat kell egymásutánban meglátogatnunk, amíg el nem fogynak végleg. Itt nem árt, ha már jól ismerjük az adott helyszínt, mert nem mindig az egyenes a legrövidebb út. Ha tudjuk, hogy mi merre van, akkor sokkal könnyebben elboldogulunk majd, a térkép ugyanis néha csalóka, könnyen előfordulhat, hogy ami papíron jó ötletnek tűnik, az a valóságban egyáltalán nem, vagy csak nehezen kivitelezhető.

A pályák

Most pedig következzen egy kis ízelítő abból, hogy milyen küldetésekre is számíthatunk. Elsőre biztos arra gondolsz, hogy lesznek autós

meg lövöldözős részek, mi ebben a bonyolult? Szerencsére a dolog nem ilyen egyszerű, számos jó ötletet sikerült bevenniük a fejlesztők-

nek a repertoárba, nem lesz egyhangú a végigjátszás, annyi szent. Bár pár misszió már ismerős lehet a sorozat rajongóinak, azért fus-



sunk végig a teljesség igénye nélkül a játékon, és nézzünk meg pár egyedi pályát. A megoldáshoz is nyújtunk némi segítséget, de azért lesz majd egy-két dolog, amit meghagyunk nektek (a felfedezés öröme - ugye...).

sunk megfelel az elvárásainak. Ebben az autós részben gyakorlatilag egy ügyességi feladatsort kell teljesítenünk, kísértetiesen hasonlít a dolog a cég előző játékához, a Stuntman-hez, csak itt nem filmforgatás folyik, hanem valóságban megy a móka. Gyakorlatilag egy csomó tereptárgyon (hordók, félkész házak) kell áthajtanunk, vagy átugratnunk. Elsőre egy kicsit kaotikus lesz, hogy merre is kell menni, de pár menet után, már szinte csukott szemmel is megtaláljuk a helyes utat. Ha ezzel végeztünk, akkor egy újabb fegyveres erőpróba következik, egy bárban kell „rendet" tennünk. Ám a ren-

nem vagyunk szívesen látott vendégek errefelé. A bombákat összesen három helyen kell beélesítenünk, a megfelelő pontokat sárga négyszögek jelölik. A legutolsó elhelyezése után megindul egy visszaszámláló, rövid időn belül el kell hagynunk a hajót. Éppen ezért érdemes eddigre mindenkit kiirtani, és a hajónkhoz legközelebbi ponton elhelyezni az utolsó

MIAMI

Tipikus amerikai nagyváros. Széles utak, szögletes kereszteződések és batár autók. Ideális kezdőpályának, sok hely van a manőverezésre, könnyen el lehet igazodni.

töltetet, hogy minél hamarabb eltávolodjunk a színhelyről. A robbanás nem éppen egészséges dolog, ehhez még a háziorvos tanácsára sincs szükség.

delkezésre álló idő alatt nemcsak a helyiektől kell megszabadulnunk, de a berendezést is

A **Dodge Island** érdekes keveréke az autós és a gyalogos részeknek. Itt gyakran kell járművekhez nyúlnunk (például rögtön az elején nagyon gyorsnak kell lennünk, hogy kocsinkkal még átcsusszanjunk a lecsukódó kapu alatt), de a fegyveres harc képezi a továbbjutás alapját. Ha akarunk, mehetünk végig gyalog, de a nagy távolságok miatt célszerűbb valamilyen jármű használata. Pláne egy dömperé, amellyel mindent és mindenkit eltiporhatunk.

taccsra kell vágnunk. Ehhez segítségünkre van egy csík, amely a pusztítás mértékét jelöli. Érdemes a pult és az automaták környékén kezdeni az aprítást. Ha nem vagyunk elég gyorsak és hatékonyak, akkor a kísérőnk nemes egyszerűséggel otthagy minket.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék úgy indul, hogy Tannert lelövik. A történet során fog majd kiderülni, hogy mi is történt valójában, hogyan jutott idáig és a legfontosabb: hogy hogyan alakul a sorsa a különc zsarunak.

A legkomolyabb változás az előző részek óta, hogy tudunk már fegyvert használni, ezt már rögtön az első pályán (Police HQ) gyakorolhatjuk, ám az első igazi tűzharcunk a **Rooftops** nevű pályán lesz, amikor is egy egész sor rosszfiút kell eltennünk láb alól, csak hogy egy bizonyos járgányt meglovasíthassunk.

Az **Impress Lomaz** című opuszban is érdekes feladataink lesznek. Legelőször itt vezethetünk hajót, de ez most csak egy rövid epizód lesz, hiszen csak a helyszínre érkezés eszközeként jelenik meg a jármű. A Lomaz nevű maffiavezért kell meggyőznünk, hogy vezetési tudá-

A **Gators Yacht**ban már sokkal több szerepe jut a hajókázásnak, ezen a pályán ugyanis ezzel a járművel tudunk csak közlekedni. A feladat maga azonban mászkálós jellegű lesz, először robbanóanyagot kell szereznünk, majd ezt a célponton, egy hajón használnunk kell. Mondanom sem kell, hogy ellenállásba ütközünk majd mindkét helyszínen, hiába,

A **Smash & Run** elsőre nem tűnik különösnek, itt is csak sofőrködnünk kell, mint már annyiszor. Kocsikat kell meglovasítanunk, és elvinnünk őket egy megadott pontra. Ám itt jön a dolog szépsége, ugyanis a megadott pont egy száguldó kamion, erre kell felhajtanunk, menet közben

(úgy valahogy, ahogy Kitt és „Májkül" tette anno a Knight Riderben). A dolog elég nagy pontosságot igényel, ugyanis a rakodótér nem sokkal szélesebb a járgányoknál, ráadásul a kamion hajlamos kanyarogni (ki tudja, talán a kátyúkat kerülgeti, talán arrafelé is rosszak az utak). Mindenképp külső nézet javallott ehhez a manőverhez.

Az **Arms Deal**ben egy pick-up-ot kell elkormányoznunk. Ennek a feladatnak az a különlegessége, hogy egyrészt

ISTANBUL



Itt egy kicsit megállt az idő, mind az autóválaszték, mind az épületek és utak a régi időkre emlékeztetnek. Jellemzően elég sok a zegzugos, sikátoros jellegű rész.



időre megy (ebben még semmi ördönggösség nincs), másrészt a jármű tele van robbanóanyaggal, így utunk során úgy kell vigyáznunk rá, mint a hímes tojásra. Figyeljük a térképet, hogy megtaláljuk az optimális útvonalat, valamint hogy elkerüljük a kellemetlenkedőket útközben.

A **Booby Trap** úgy indul, hogy egy autóban ülünk, amelynek a sebességét 40 mph felett kell tartanunk, különben felrobban (hmm, ha busz volna a jármű, és 50 mph a sebesség, akkor azt mondanám, hogy lopták az ötletet, de így, hogy Sandra Bullock sem szerepel ...). Ha lassulunk, akkor vészesen elkezd nőni egy csík, vad pityegések közepette, és ha nem teszünk ellene semmit, akkor következik a már emlegetett tűzijáték. A célállomáshoz eljutva egy száguldó kocsira kell átsegítenünk az utasunkat, ehhez egyenletes sebességgel és közel kell autóznunk a másik járműhöz. Ezzel azonban még nincs vége a megpróbáltatásoknak, a mi autónktól is meg kell szabadulni. Célszerű a nagyobb, szélesebb utakat használni, ahol nincsenek olyan éles kanyarok, amelyekben vészesen lelassulnánk.

tisztes távolból, nehogy észrevegyen. A képernyő közepén található csíkot a középső zöld tartományban érdemes tartani, az sem jó, hogy ha nagyon közel megyünk, mint ahogy lemaradni sem érdemes. Megérkezésünkkor szintén a sunnyogás lesz a legfőbb szempont, immár gyalogosan kell egy épületen belül kommandóznunk, persze csak óvatosan, nehogy észrevegyenek. A hangtompítós

A **Surveillance** egy igazi lopakodós küldetés lesz. Már eleve úgy indulunk, hogy követnünk kell egy autót, de csak

Szereplők

Csakúgy, mint a Driver sorozat eddigi részeiben, ezúttal is Tanner szerepében tetszeleghetünk és ezúttal egy nemzetközi autótolvajbanda lefülelése a cél. Egy titokzatos személy 40 csúcs lopott verdát rendelt meg, Tanner tudni szeretné, hogy ki a vevő és meghiúsítani az üzletet, de mint mindig, most is csak egy hajszál választja el attól, hogy inkognitójára fény derüljön, ráadásul vészesen fogy az idő…

TANNER
Ő maga a sofőr, aki beépül a bűnbandákba és így leplezi le azokat. Szinte már mániákusan keresi a veszélyt, brutális módszereiről is híres, és gyakran előfordul, hogy figyelmen kívül hagyja, vagy áthágja a törvényeket. „A beépülés csak akkor veszélyes, amikor megpróbálsz kiszállni."

JONES
Detektív, Tanner partnere. Hűvös, nyugodt és magabiztos személyiség. Rendszerint Tannerrel dolgozik és csodálja, de ugyanakkor el is ítéli társa módszereit. Jones visszafogottabb, de nem kevésbé eltökélt. „Az utcán élni csak egy dolog, megérteni a nagy feladat."

CALITA
South Beach, vagyis a hírhedt Miamibéli autótolvaj-banda vezére. Rideg, tevékeny és nagyravágyó csajszi. Azt beszélik, egyszer a saját bandájának tagjait is legyilkolta egy túszejtés során, senki nem mer azóta vele kekeckedni. „A semmiből jöttem, és nem megyek vissza."

JERICHO
Solomon Caine egykori helyettese, gengszter, akinek a birodalma Chicagótól Vegas-ig húzódik. Kiszámíthatatlan és végtelenül hidegvérű. Brutalitása csak Tannerével említhető egy lapon, aki éppen őt akarja megállítani. „A bűnözés nem csak hogy kifizetődő, de nagyon is jól fizet."

BACCUS,
Úgy is ismert mint „South Beach Baccus", a Miami-i autótolvaj-banda sofőrje. A rendőrségi akták szerint istentelenül erőszakos. Tanner nem bízik benne, de már a South Beach sem. „Bármelyik autó, amit csak itt látsz, a tied lehet."

pisztoly használata kötelező, célozni fejre érdemes, az azonnali elterülést eredményez.

A **Tanner Escapes** menekülés a javából, mint ahogy azt a pálya neve is mutatja. Egy száguldó teherautó platóján utazunk és hátrafelé bámulunk, pontosan a minket üldöző rendőrök riadt képébe. Hogy miért vannak megrémülve?

ÉRDEKESSÉGEK

Ez az első Driver játék, amely nem csak egy platformra jelenik meg kizárólagosan, vagy később kerül portolásra, hanem egyszerre jön ki több konzolra. Elvileg...

gyon meg fog izzadni a tenyerünk.

Hmmm, a **Bomb Truck**-béli felállás ismerősnek tűnhet korábbról, csak szerepcsere történt. Most mi üldözünk egy teherautót, amelyből valaki hanyag mozdulatokkal



Mert két jó barátunk is velünk utazik: egy géppisztoly és egy gránátvető, velük fogunk rendet csinálni. Az utóbbi kétségkívül hatásosabb, ám jól kell vele időzíteni, ugyanis nem rögtön robban a kilőtt adag. A gép-



pisztoly ezzel szemben azonnal betalál, csak kisebb mértékben sebez. Érdemes okosan, a kettőt váltogatva használni, attól függően, hogy közelre vagy távolra szeretnénk betalálni. Arra érdemes még mindenképp figyelni ezen a pályán, hogy az éles kanyarvételek kapcsán ide-oda vetődünk majd a platón, szóval a célzás néha kissé nehézkesebb lesz.

A **The Chase** nevű pálya csak egy sima autós üldözés, ami miatt érdemes megemlíteni, az az, hogy iszonyatosan nehéz. Egy elég vadóc hölgyike, Calita nyomába kell szegődnünk, és a szűk isztambuli utcákon, pláne ebben az igencsak szapora tempóban nabombákat dobál hátrafelé. Természetesen ránk hárul a feladat, hogy megállítsuk, ám nem elég, ha a járművet sorozzuk, bombákat is szét kell lőni, mert ha mellettünk robbannak fel, akkor előbb-utóbb roncshalmazzá változik a járgányunk. Megpróbálkozhatunk a kerülgetéssel is, de akkor kevésbé tudunk koncentrálni, az „IFA" likvidálására.

A **Chase The Train** már magában is beszédes cím, ám azoknak a kedvéért, akik nem beszélnek ógörögül (na jó, angolul) elárulom, hogy egy vonatot kell üldöznünk. Sőt nemcsak hogy utol kell érnünk, de le is kell előznünk. A cél hogy előbb jussunk a hídhoz és még előtte átslisszanhassunk. Nem célszerű „hűbelebalázs" módjára nekifognunk a dolognak, célszerű az előzéssel az utolsó szakaszig várnunk. Itt balra lesz egy kisebb akadályokkal tarkított tisztás, amit mintha erre találtak volna ki (és tényleg). Ha korábban kezdünk manőverekbe rendszerint az a vége, hogy nem tudjuk befejezni azt és a vonat (erősebb lévén) felken bennünket a vészesen közelgő falra. A féket ezen a pályán nyugodtan elfeledhetjük (de még a lassítást is).

Driver evolúció

Driver - 1999
A Reflections méltán híres arról, hogy anno nekik köszönhettük a Destruction Derby sorozat létrejöttét. Nos 1999-ben előálltak valami újjal, ahol többek közt ötvözték az imént említett sikert és a Grand Theft Auto (akkor még felülnézetes) világát, az egészet pompázatos 3D-ben megvalósítva. Négy amerikai nagyvárosban (Miami, San Francisco, Los Angeles és New York) randalírozhattunk, és egy üzenetrögzítőről válogathattunk a megoldandó missziókból. Később egy PC-átirat is megjelent.

Driver 2. - 2000
Egy igazi folytatás, amely megpróbál minden tekintetben az előző fölé kerekedni. Új színhelyek (Chicago, Las Vegas, Havana/Kuba, és Rio de Janeiro/Brazília), újfajta missziók és a legfontosabb: ki lehet szállni az autóból. A grafika is rengeteget fejlődött, látszik, hogy már a hardver a gátja a további lehetőségeknek, fejlesztéseknek. Érdekes módon ez nem került átírásra PC platformra, pedig volt szó róla, és nagyon sokan várták. Csak és kizárólag PS1-en elérhető.

Stuntman - 2002
A kakukktojás. Nem a sorozat része, de ugyanazon brigád, a Reflections terméke és nagyon hasonló témát feszeget. Ezúttal (az erőszakosságot enyhítendő) egy filmforgatáshoz kell kaszkadőrjeleneteket készítenünk, amelyben különböző látványos autós üldözéseket és egyéb akciókat kell produkálnunk. Már PS2-n jelent meg, kihasználva annak képességeit, de sajnos nem eléggé. Nagyon látszik rajta, hogy a fejlesztése még PS1-en indult.

Driv3r - 2004
A sorozat legfrissebb tagja, az első olyan epizód, amely már az újgenerációs konzolokra készül el. Ezúttal csak három helyszín van (Miami, Nice és Isztambul), de azok rendkívül szépen kidolgozottak. A legfőbb újítás, hogy bejöttek a gyalogos missziók is, tudunk (sőt kell is) fegyvereket használni, valamint újfajta járműveket (hajó, motor) vezethetünk. Szétverhető berendezések, élethűen roncsolódó járművek jellemzik, a szereplők hangját pedig igazi hollywoodi sztárok kölcsönzik.

Összegzés

Ha szereted ezt a stílust, akkor mindenképpen jól elleszel a Driv3r-rel, a Story mód leköt majd egy jó darabig, utána pedig a szabad kocsikázás, törés-zúzás örömeinek fogsz hódolni, és persze minden létező járművet kipróbálsz majd. Sajnos mivel multiplayer nem került a játékba, ezért egy idő után szép lassan elmaradoznak majd a Driv3r-rel töltött órák-percek, és átadod majd magad valami másnak, valami újnak, ami lehet, hogy éppen az új Getaway vagy az új Grand Theft Auto lesz, csak hogy hasonló stílusnál maradjunk.

m_anger



ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

A CAPCOM NEM CICÓZIK: A FRANCIA AKCIÓVÍGJÁTÉK-SZTÁR JEAN RENO, ÉS EGY TÁVOL-KELETI MODELL, TAKESHI KANESHIRO SEGÍTSÉGÉVEL MÉLTÓ BEFEJEZÉST ALKOTTAK MEG EGY OLYAN TRILÓGIÁHOZ, MELY SOHA NEM VOLT MÉG ENNYIRE ÉLETHŰ, MOZGALMAS, ÉS KÖRÖMRÁGÓAN IZGALMAS.

INFO BOX

Kiadó:
Capcom
Fejlesztő:
Capcom Production Studio 2
Hivatalos honlap:
http://www.capcom.co.jp/onimusha/
Megjelenés:
2004-Július 9
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

A lemodellezett mozgások miatt nagyon élethű, a történet kidolgozottságának köszönhetően pedig igen magas fokú az élvezhetőségi érték.

–

Változó szinkronszínész-hangok a történet során, valamint könnyen begabalyítható az irányítás.

PLATFORMOK

Őskori japán, 1582

Vedd fel a harcot csapatod oldalán a rátok törő ellenséges had ellen, majd a lépcsőn felrohanva vedd fel a Honnoji templom térképét. A feljáró alatt található ládából egy gyógynövényt halászhatsz elő, míg a tükör melletti kohóból végtelen mennyiségben utántölthető MP pontjaidat. A lépcső tetején strázsáló szörnyet legyőzve lépj be a palotába, ahol már vár Nobunaga és házi ölebe, Mori Ramanu. Az első főellenfél-harc tulajdonképpen egy bemelegítő ujjgyakorlat lesz csupán: védekezd ki (L1) a támadásait, és visszavágásból lásd el a baját. Legyőzése után egy kis intermezzo következik: a Nobunagával vívandó végső összecsapás az idő rosszra fordulása miatt elmarad… Mivel megvannak még az előadásra szóló jegyeid, így igazán nem érted, hogy mi ez az időzavar, amelybe kerültél…

Franciaország, 2004

Helyszínünk Párizs, ahol Jacques Blanc felügyelőre vár a feladat, hogy megmentse a genmák által lerohant francia főváros teljes lakosságát. Miután elriasztottad a kissé leamortizált rendőrök körül a földönkívülieket, nagy robajjal megérkezik Samanosuke, hogy együttes erővel harcoljatok tovább. A tükör melletti ládából vedd fel a gyógyszereket, majd siess ki a sikátorból, hogy találkozhass francia barátoddal. Mondhatom szép: amint jössz, ő úgy megy. Talán ugyanúgy időzavarba került, mint Te… Mindenesetre megpillantod Guildenstern a diadalív tetején, úgyhogy nem kérdéses, merrefelé kell továbbhaladnod. A metróaluljáróból az egyetlen út a doboz szétaprítása után nyíló folyosó lesz, ahol jobb kéz felé szaladhatsz fel a műemlékhez. A repkedő lények lenyilazása után vedd fel a két oldalsó ládából a térképet és a pár nyílvesszőt, majd lépj oda a meggyújtott mécsesekhez. A feltáruló rejtekajtó mögül vedd fel a kétkezes kardot (Tenso), amellyel immáron erőt gyűjtve is harcolhatsz (Négyzet nyomva tartva, majd elengedve). A megjelenő kishölgy utat nyit a tetőre, ám a benti túlerőnek köszönhetően hamarosan ki kell menekítened onnan. Térj be újra a vasajtón a lépcsőházba, majd vedd fel az obszervatórium kulcsát a földről. A lépcső tetején a használd a kulcsodat - így egy kiállító terembe kerülsz, ahol az egyik padon egy ottfelejtett könyvet találhatsz. A sarokban



nyitható feladványos láda megfejtését egy elkülönített oldalrészen olvashatod, ám a szoborból kiszívható MP-pontokat ne felejtsd ott! A második ládában egy újabb kötszert találsz, majd a tükörnél felfejlesztve a Tensót, lépcsőzz fel a diadalív tetejére. A második főellenfél-harc sem lesz túlságosan bonyolult - főleg ha tudod, hogy milyen mozgásokkal bír ellenfeled. A védekezés megfelelő időben történő használata kifejezetten nyerő ötletnek tűnik, ám a pörgő és rakétázó támadásai elől sem kell szégyellned, ha futásnak eredsz. Legyőzése után gyűjtsd be az MP-pontokat, majd figyeld a megelevenedő víziókat…

A falu

Jacques-kal hagyd ott a kezeid között meghaló Philippe-et, majd iramodj futásnak a barlang irá-

«« JEAN RENO, A MÁTRIX SMITH ÜGYNÖKÉNEK SZEREPÉT CSAK AZÉRT UTASÍTOTTA VISSZA, HOGY ELJÁTSZHASSA AZ AZONOS IDŐBEN FORGATOTT GODZILLA ROSSZFIÚJÁT.

nyában. A bajba került fiad, Henri megmentését nagyban segíti a rád applikálódó Oni-erő és az Oni-ostor. A buzogányos mamlasz elnáspángolása után egy Ogre jelenik meg, aki elmagyarázza Neked, hogy csak az esetben juthatsz vissza a saját idődbe, ha segítesz legyőzni Samanosukénak Nobunagát... Addig is egy társ, Ako fog segíteni Neked kalandozásaid során. A kis Tengu ott fog repkedni körülötted, és különböző akadályok leküzdésében fog segíteni majd. Például jelzi, hogy éppen melyik ellenfél van "célkeresztben", és ha nincs elérhető távolságban egy felvehető tárgy, akkor odaszáll érte. Most azonban haladj tovább egyenesen, és gyakd le a rádrontó ellenfeleket. Kisvártatva egy kihalt faluba érkezel, ahol Samanosuke szegődik társadul. Együttes erővel verjétek le a rátok rontó genma hadsereget, majd vedd fel a bal oldali házban található dobozból a gyógynövényeket. A jobb kéz felé eső házban ismételten egy ládát találhatsz, valamint egy pergament a földön. Az ebben leírt dobótechnikát egy tükörnél gyakorolhatod majd. A ház mögötti dobozt Ako segítségével nyithatod ki. A lépcsősor tetején egy érdekes szerkezetre lehettek figyelmesek, amelyhez még hiányzik egy tükör. Ennek megkereséséhez kettéváltok. Indulj el dél felé, majd a ládából előbúvó szitakötőket kihasználva lendülj át a túloldalra. A leszakadt hídnál hasonló metódust kell követned: a kis rovarokba kapaszkodva hamar felhúzhatod magad a vízesés tetejére. Vedd fel a pergament a földről valamint a térképet a dobozból. A létrán lemászva vedd fel a bronztükröt a dobozból, majd lendülj vissza a híd túloldalára. Térj vissza a szerkezethez, ahol helyezd a tükrödet a gépezetbe, és vedd fel a megjelenő ostort (Fire Whip). Ezzel szaladj ki a képernyő bal oldalán, át az elhagyatott házak mellett vezető ösvényen, egészen addig, míg egy bokorral benőtt ösvényhez nem érkezel. Az északi növényeket lezúzva vedd fel a ládából a kapukulcsot, majd térj vissza a faluba. Az egyik repkedő genma által cipelt szitakötő segítségével vedd fel a bal oldali ház tetején található ereklyét, majd térj vissza a hegytetőn álló gépezethez. Északra fordulva üsd ki a növényeket, majd szaladj le a mögöttük húzódó lejtőn. A dzsungelen átvágva magad hamarost meglelheted Samanosukét, aki pár genma harcossal foglalatoskodik. Nyisd ki magatoknak a kaput, majd a túloldalon lendülj fel a szitakötő segítségével az átjáró tetejére. Vedd fel a tekercset és az energianövelő medált, valamint a gyógynövényeket, majd visszatérve a palota elé, lépcsőzzetek fel Mori rejtekhelyére. Amíg Samanosuke ellátja a baját, addig Rád Marcellus nevű barátja marad... A pajzsos egyszarvú ellen hatástalan lesz az ostor rácsavarintása, így marad az egyszerű hadakozás. Ha kicsit bedurvulna a kedves, lépj tőle távolabb, és hagyd, hogy kidühöngje magát.



A csatorna

A helyszín Franciaország, ahol egy teljesen más idősíkban lévő Samanosuke próbálja meg felvenni a harcot a genmákkal. Amint megérkezik Ako, rohanj vissza vele a diadalívbe egy adagnyi nyílvessző reményében, majd tovább az aluljáró irányában. A halott őrtől elvett kulcsok segítségével nyiss be a csatornarendszerbe, ahonnan hamarosan az első számú irányítóterembe jutsz. Az itt fekvő kommandóson kívül egy jegyzetet, valamint egy főkapcsolót találsz. Ez utóbbival állítsd helyre az áramszolgáltatást, engedd le a folyosó végi hidat. Vedd fel a térképet a túloldalon található ládából, majd a második számú helyiségbe lépve kutasd át az északra nyíló hátsó szobát. Az apró lény legyőzése után vedd fel a piros mellényt a kincses ládikóból, majd mássz fel a létrán az emeletre. Az asztalon egy feljegyzést, a balkonon pedig egy pergament találhatsz. Ha felfelé célzol az íjaddal, még egy értékes tárgyat is kilőhetsz a plafonról... A kijáratot nyitó kombinációt az előbb felvett feljegyzésben olvashatod: az első számú irányítószobában található székek, magnók és monitorok számát kell beadnod. Az így kapott kód tehát a 314 lesz. A folyosóról mássz a csatornába, majd annak déli végében kapaszkodj fel a túlsó szárnyra. Vedd fel a kerékkart, amellyel visszatérve az előző terem második szobájába máris kinyithatod az eddig elzárt részeket. A második generátort is bekapcsolva immáron teljes biztonságban leereszthetsz a következő hidat, amely egy újabb folyosóra nyílik. Mássz fel a végében található létrán, és üsd le az óriási vasgolyót tartó lánc végét. Ugorj a szennyvízbe, és gurítsátok végig Michellellel a vasgolyót a csatorna túlsó oldalára. Mássz ki a létrán, majd a kapitánytól beszerzett kulccsal nyisd ki a falban lévő rácsos ajtót. A felvett extra után létrázz fel a felszínre, ahol Ako érzékeny búcsút vesz tőletek...

ÉRDEKESSÉGEK

A játék 6 perces bevezető animációjának elkészítését 10 napi mozgásmodellezés előzte meg, amit utána 1 éven keresztül rendereltek a távolkeleti koreográfus, Donnie Yen aktív közreműködésével!



Sakai kikötővárosa

Jacques érdekes hangra lesz figyelmes az egyik rakodóládában: egy XXI. századi karóra lapul a középkorban! Ez azt jelenti, hogy valaki kapcsolatban áll a jövővel! Irány Sakai kereskedővárosa, ahol a leggyanúsabb alakok is megfordulnak. A főúton déli irányban elindulva hamarosan egy bolt elé érkezel - ezt az előtte álló két tigrisszoborról ismerheted meg. Züzd le az egyik fejét, melyből egy szitakötő és egy energiacsomag kerül elő. A kilátóba mászva vedd fel a térképet a dobozból, majd a szitakötő segítségével az energianövelőt a parton található ládikából. Most térj vissza a főútra, és lépj be a tigrisekkel szegélyezett boltajtón. Rombold le az ajtó melletti hordókat, és vedd fel belőlük a lélekpontokat. Ezt a hátsó ajtó mögötti ládában található fehér köpenyhez csatolhatod fel, amelyet miután magadra húztál, lépj vissza a bolthelyiségbe. Gyűjtsd be a könyvet a polcról, majd Ako segítségével az ereklyét az emeletről. Miután a bolt tulajdonosa kitesszékelt az üzletéből, kérdezd meg a hordónál mataló gyermeket, hogy mi után kutat.

Azt mondja, hogy ő találta ugyan, de valami csecsebecsére elcserélné a hordóban talált tárgyát... Keresd fel a dinnyekereskedőt, akinél az óráért cserébe egy zamatos görögdinnyét kaphatsz ajándékba. Ezzel lefizetve a kisfiút máris Tiéd lehet a hordóban talált szitakötő. A segítségével ismét bejuthatsz az immáron zárt boltba, majd az eladók beszélgetésének kihallgatása után vedd fel az ablak mellett villogó kulcsot. Térj vissza az utcára, ahol már vár a genma hadsereg, ám egyelőre csak vágd át magad rajtuk, és keresd fel a nagykapu mögött rejtőző kikötőt.

Gyűjts be minden létező tárgyat (a szekér mellől a tekercset), az oldalsó ajtó mögötti teremből pedig MP-pontokat és különböző csecsebecséket, majd térj vissza a piactérre. A bejárattól nyugatra nyíló átjáró után továbbhaladva egy sikátorba jutsz, amely egy lezárt ajtóhoz vezet. A kulcsodat beledugva máris a kovácsműhelyben találod magad. Ako segítségével vedd magadhoz a gyógynövényt az ablakban megbúvó ládikából, majd a tűzhelyhez lépve az emelvényről a legújabb fegyveredet, a lándzsát (Raisen). Ezzel látogass el a kikötőbe, ahol az eddig elzárt ajtó nyílik meg előtted és lánd-

Rejtélyes rejtvények

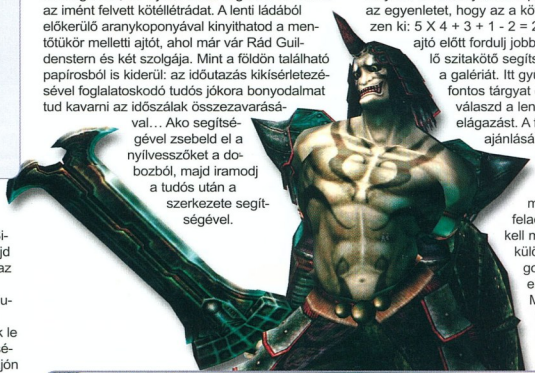
A játékban 15 darab logikai feladvánnyal nyitható láda található. A típusfeladat minden alkalommal az úgynevezett tologatós játékhoz kapcsolódik - vagyis egy adott számú mezőből egy darab lesz mozdítható, és ennek segítségével kell arrébb tolni az elemeket a kívánt eredmény eléréséhez. Jelen esetben balról-jobbra számoztam be a négyzeteket (az üreseket is), amik alapján az alábbiak szerint fog alakulni a megoldásuk. Mind a 15 ládát kinyitva egy újabb aljáték nyílik meg az első végigjátszás után.

Arch of Triumph:	1-4-7
Mt. Hiei:	1-4-5-8
Sewer:	3-7-6-5-1
Senshuu Sakai:	6-5-8-9-6
Senshuu Sakai:	5-4-1-2-5-6
Nanban Ship:	1-5-6-7-11
Nanban Ship:	1-2-3-7-6-2
Notre Dame:	7-6-10-11-12-8
Notre Dame:	8-12-11-10-6
Underwater Temple:	9-10-11-7-6
Underwater Temple:	14-10-11-7-6-5
Buronyu Zoo:	12-8-7-6-10
Mont Saint Michel:	7-3-2-6-10
Azuchi Castle:	2-3-7-11-15
Eiffel Tower:	3-4-8-7-11-10

zsád előtt. Vedd fel belőle a két könyvet, amelyből kiderült, hogy Guildenstern, a gennák tudósa áll az egész időutazás mögött… Siess Samanosuke segítségére a kikötőben, majd miután egy túlbuzgó buzogányos megnyitotta az utat a hajóhoz, baktassatok fel oda is. Mielőtt még túl hamar elbíznátok magatokat a hajóra jutást illetően, Nobunaga egyik szövetségese, a landzsabajnok Heihachi áll közétek. Győzzétek le gyorsan a védekező bajnokot, majd Ako segítségével indítsd be a motorodat. Hamarosan a hajón landolsz… Zúzd szét a fedélzeten a ládákat - így egy szitakötőt szabadíthatsz el. Ennek segítségével juss fel az árbocokra, ahol a ládában egy értékes ereklye lapul. Most lépj be a fedélközbe, és begyűjtve minden fontos tárgyat és feljegyzésdarabot, üsd ki a térkép mögötti ládából elszabaduló, apró szellemet. Miután bejutottál a hajóhídra és nem találtál senkit, távozz a kijáraton.

Notre Dame

A kukából verd ki, ami megillet, majd a jobb oldali rács mellől az újabb gyakorlómissziót leíró pergament vedd fel. A bejáraton villogó massza szerint legalább második szintű fegyver szükséges a belépéshez, így ha ez nem áll rendelkezésedre, térj vissza a csatornákba, és gyepálj el pár megjelenő ellenfelet. Miután a tükörnél felturbóztad a Tenso tulajdonságait lépj be az épületbe. Szedd össze a ládákból és bronzvázákból, amit csak lehet, majd öltsd magadra a zöld gúnyát. Ezzel akár az élőkből is elszívhatod az életüket és MP-pontjaidat is duzzasztható! A csatornában - mielőtt belemásznál a szennyvízbe - még kilőhetsz egy rúnát, majd miután ezt az extrát is begyűjtötted, térj vissza a Notre Dame-ba. Az oltár jobb oldalán található gombot megnyomva egy rejtekajtó tárul fel előtted. A lenti teremben lődd ki a plafonon csüngő tárgyakat, majd lépj be a szemközti ajtón. A csapdák keresztüzében egyenesen továbblavírozva egy könyvrészletet és egy fejtörő ládát találhatsz, a szemközti koponyánál pedig deaktiválhatod a halálos szerkezetet. A feltáruló oldalajtót megvizsgálva egy elágazásra lehetsz figyelmes, amelynek közepén egy oltár lett felállítva. Vedd fel a ráhelyezett jegyzetet, és jobb kéz felé elindulva lődd le a szakadék felett lógó tárgyat az íjaddal. Most bal kéz irányába fordulj az előbb látott elágazásnál, amelynek végében egy elzárt ajtót találsz. Vedd fel a térképet a mellette fekvő ládából, majd térj vissza a felszínre. A megtalált festményen olvasható utalásoknak köszönhetően szívd el sorban a négy, gyertyával megszentelt szobor erejét - az első gyertyástól a negyedikig -, hogy felvehesd az ötödik szobor szájában található újabb fegyvert (Kuga). Ezzel térj vissza a katakombákba, és az elágazás bal oldalából nyíló elzárt ajtónál használva lépj be a mögötte található szobába. A már ismerős pengék között lavírozva töltsd fel magad energiával az első beugrónál, majd tovább folytatva a folyosós felfedezésedet még két ládát nyithatsz ki eme teremben. A bejárathoz visszatérve keresd fel újra az elágazást, és a jobb oldali végében használd az imént felvett kötéllétrádat. A lenti ládából előkerülő aranykoponyával kinyithatod a mentőtükör melletti ajtót, ahol már vár Rád Guildenstern és két szolgája. Mint a földön található papírosból is kiderül: az időutazás kikísérletezésével foglalatoskodó tudós jókora bonyodalmat tud kavarni az időszálak összezavarásával… Ako segítségével zsebeld el a nyílvesszőket a dobozból, majd iramodj a tudós után a szerkezete segítségével.



ajtó előtt fordulj jobbra, és a ládában rejlő szitakötő segítségével mászd meg a galériát. Itt gyűjtsd be az összes fontos tárgyat és feljegyzést, majd válaszd a lenti ajtó előtti bal oldali elágazást. A furcsa szerzet felajánlásának engedve lépj be a fantomvilágba, ahol a Thunder Seal üveggömb megszerzése lesz a feladatod. Ehhez nem kell mást tenned, mint a különböző színű világokban a megjelenő ellenfeleket elintézni. Miután bejártad az öt területből álló világot, a középső fénynél térhetsz vissza az anyagi világba. Mivel a feltárt ajtót egyelőre nem tudod kinyitni, így liftezz vissza az alattad található szobába, ahol a feltámadó katona mellett hagyd el a helyiséget. Helyezd a szarvadat az ajtó melletti faragványba, majd térj vissza a központi szobába. Mivel a víz eltűnt, így Samanosuke is nagy eséllyel indulhat a hely felderítésére - vált át tehát rá. Lépj be vele a sárga ajtón, és miután kinyitottad a ládát a lépcső alatt, mássz fel a tetején található ajtóhoz. A kék medált felvéve a pulpitusról máris Guildenstern



A víz alatti templom

Zavart érzek az erőben… Vagyis Ako hiába próbál Jacques nyomába eredni, valamiféle anomália miatt nem érzi francia rendőrünk jelenlétét. Vizsgáld át a fedélzetet, ám mivel zárt ajtókba ütközöl, válaszd inkább a tatot. A fenti részben célozz a nyiladdal a képernyő jobb felső sarka felé, ahonnan egy rúnát nyilazhatsz le magadnak. Miután minden létező ellenfelet elin-

ajándékába botolhatsz: az átváltozott Ramanuba. Mivel a legyőzéséhez csak védekezéssel, illetve megfelelő reflexekkel történő támadással lehet fellépni, azt tudom tanácsolni, hogy mikor színvá vissza az ellopott energiáját, ne kíméld, és üsd, ahol éred. Miután nem tudja rekreálni magát, hamarosan elkullog a színről.
A medált Jacques kezébe adva lépj be vele az újonnan feltárult ajtón, majd a folyosó végén add meg a szobában tartózkodóknak ami jár.
A liftbe lépve szintezz le egy emeletnyit, hogy a jobb felső sarokban lévő nyílvesszőket lehozathasd Akóval. Most térj vissza az emeletre, ahol válaszd a lépcső tetején lévő kijáratot. A szitakötők segítségével hidald át a leszakadt lépcsőket, majd a ládikóból vedd ki a mágikus pontnövelő medált. Az út végi lámpásnál pedig egy új fegyvert, a Hyosait veheted fel. Ezzel ugyan kinyithatod a lent található elzárt ajtót, ám a szárnyak nélküli bogár nem túl sok mindenben lesz segítségedre. Térj vissza a központi szobába, és add át az irányítást Samanosukénak. Fedezd fel vele is a kék ajtó mögötti területet - ám a bezúduló víztömeg miatt nem foghatod városnézésre magad. Miután átjutottál a következő terembe, vedd fel a szitakötőszárnyakat a szemközti ajtó mögül, majd a fenti szobába érve keresd meg a bejárat melletti szobor elveszett szarvát. A kiszivárgó vízzel passzold át a szárnyakat Jacquesnak, akivel a hajón keresztül juthatsz vissza a szárnyatlan bogárhoz. Miután a gépezetből felvetted az azt működtető energiakristályt, térj vissza a terembe, ahol egy érdekes közjátéknak lehetsz a tanúja. Most akkor Heihachi kivel is van tulajdonképpen?! A hajón keresztül közelítsd meg a központi szobát, és teleportáld át az



előbb felvett kristályt Samanosukénak. Szívd el a sötét erőket a kék szoba ajtaja elől, majd lépj be a generátorszobába a szamurájjal. Helyezd a kristályt a gépezetbe, és apránként átszaladva a csapdákon térj vissza az előző szobába. Amint látod, a szerkezet működésben, így lent az oldalsó liftet igénybe véve lezúzhatod a dobozokat, és felveheted a mögötte rejtőző bárdot (Chigo). Ezzel keresd fel a sárga ajtó mögötti területet, ahol immáron deaktiválhatod az eddig elzárt ajtót a könyvtár mögött. Amit mögötte találhatsz, az a piros medál valamint egy sárga páncéling. Természetesen Samanosukéval is bevetheted magad a fantomvilágba, ahol a helyszíneket végigjárva egy Wind Seal gömbbel gazdagodhatsz. A tűzszínű medált felhasználva szedd ki az ajtó mögötti dobozból az energianövelőt, majd Jacques-nak elteleportálva máris beveheted vele a mögöttes folyosórendszert. A házőrző kutyához érkezve használd ki a feletted elhúzó bogarakat, hiszen a tüzes és jeges leheleteit tökéletesen ki tudod majd kerülni általuk. A hátán és oldalán remekül sebezhető állat után rohanj fel a lépcsőn az innen kijuttató vonathoz… Samanosukéval szintén lépj be a piros ajtón újfent, és a teremben Morival találkozva egy genma transzformáció veszi kezdetét…

A Boulogne állatkert

…miközben Párizsban Henri Samanosuke segítségére siet. Michelle-lel vedd fel a léleklopó karkötőt a Notre Dame bal oldali bejárata elől, majd lépj be az intézményébe. A titkos ajtón a pincébe érve, keresd fel az időgép szobáját, ahol két kardos egyén tör ki egy rejtett könyvtárból. A gránátokkal nem lesz nehéz túljutnod rajtuk, ahol is egy könyvet találhatsz, majd miután Akóval kikombináltátok, hogy mind Henri, mind Samanosuke a boulogne-i állatkertben lehetnek, el is kocsikáztok oda. Az állatkertben, a szuvenír bolt előtt egy egészségügyi csomagot találhatsz, majd miután kilőtted a ketrecből elszabaduló



lényt is, mentsd ki az állásod a tükörnél. A jobb oldali elágazás felé indulva egy papírra lehetsz figyelmes a földön, ám Neked most a bal oldali híd irányában kell távoznod. Az út végi ajtón belépve egy sötét szobába kerülsz, ahol a szemközti üvegketrec mögül két újabb lény ugrik elő. Miután felvetted az elsősegélydobozt a szilánkok közül, távozz a hátsó ajtón keresztül. A következő arénába érve vedd fel a térképet, valamint a könyvet az ajtó elől, majd mássz le a verembe. Húzd meg szépen balról-jobbra az összes kart, és vedd fel a megérdemelt jutalmaidat. Most mássz vissza, és nyisd ki a nagyobbik ajtót, majd szaladj vissza egészen a mentőpontig. Tovább haladva szambázz le a lépcsőn, és szállj be a hajóba. A kulcsodat felhasználva már indíthatod is a rozzant teknőt. Az apró közjáték után szállj ki a célállomáson, és szaladj fel az előtted tornyosuló lépcsőn. A kutatóintézetbe lépve intézd el a mutáns növényt, majd a lenti alagsorból szabadítsd ki a nevelt fiad és Samanosukét. A családegyesítés azonban elmarad, Guildenstern közbelépésének hála… A szamurájjal vedd fel Michelle elgurult gyűrűjét, így azt felhasználva megkapthatod az általa gyűjtött tapasztalati pontokat. Szaladj fel az emeletre, majd mivel a duplaajtót továbbra is zárva találod, térj vissza a kikötőbe. A hajót beüzemelve pöfögj vissza vele az állatkert fő területére, ahol a hídon újfent átszaladva keresd fel az út végi sötét szobát. Kuga nevű fegyveredet a második szintre fejlesztve nyithatod ki az itt található ajtót, ami mögött egy laboratóriumi kulcsot lelsz. Ezzel visszatérve a kikötőbe, hajókázz vissza a kutatóközpontba, ahol az eleddig zárt ajtót nyithatod vele. A termet végighentelve nyisd ki a trükkös ládát, majd a tükörnél állást mentve, lépj be az óriási ajtón. Guildensternnel összefutva lásd el a baját, és az állandóan feltámasztott lánglovagokat se kíméld, végül pedig nézz meg egy viszonylag hosszabb átvezető animációt a Mont-Saint-Michel kastélyról, Jacques volt feleségéről, és a családi béke helyreállításáról…

Mont-Saint-Michel

A sarokig eljutva egy könyvvel találkozhatsz a földön, majd miután felvetted, folytasd az utad egyenesen. Mivel minden út zárva, és egyetlen kijárat sincs, térj vissza a kezdőponthoz, és a tükör melletti kristálynál válts át Jacques-ra. Miután kiszálltál a vonatból Heihachi tűnik fel újfent, akivel egy kis kardvívásra kerül sor. Miután egy ismeretlen szépség mellbedobással közétek áll, üsd ki a vonat előtti dobozokat, és a szitakötő segítségével kerülj a várfal tetejére. Az ajtón belépve vedd fel a ládikóból a térképet, majd beszélj a terem sarkában álló emberrel. Középen egy MP-feltöltő szentély áll, a kert végében pedig egy újra és újra lecsapódó tüskés szerkezet védi a mögötte található ládát. Válts át az Enja nevű fegyveredre, és a Háromszög lenyomásával gyújtsd meg a négy fáklyát az oldalsó falakon. Megfelelő időzítés mellett simán bejuthatsz a ládikóhoz, amelyből egy kulcs kerül elő. Gyújtsd meg az itteni lángot, majd ha sikerül fent megállítani a szerkezetet, a baloldalon hagyd el a kerthelyiséget. A következő rovar segítségével szállj át az apátság tetejére, és mentsd meg a haldokló szerzetest. Az egyetlen működő kijárat is zsákutcába torkollik, úgyhogy juttasd át a talált kulcsot Samanosukénak, és add át neki az irányítást. A kulcs segítségével kinyithatod az út végi hatalmas ajtót, majd a térképet felvéve a ládából, és az ellenfeleket legyőzve, lépj be az ajtón. A hatalmas gyomnövény elintézése után vedd fel a Napszimbólumot a ládából, majd térj vissza vele a főutcára, és hasznosítsd az új szerzeményedet a hotel melletti ajtón. A ládikából egy energianagyobbító kristály, a placc tetején pedig egy vörös szem kerül elő. Ha ezt elpostázod Jacques-nak, remekül felhasználhatja a tetőről nyíló ajtó melletti szobornál. A megnyíló padlózat egy logikai feladványt rejt maga alatt, amelyet három alkalommal is teljesítened kell. A tetején lévő ábrát azért nem árt megjegyezni - nagyban segít az önálló megoldásban, ha elraktározod memóriádban, hogy az óramutató járásának megfelelően a Nap, a Hold és a Csillag követi egymást… Az első körben tehát nagyjából 18 másodperced lesz arra, hogy mind a 12 ábrát lenyomd - a megfelelő sorrendben. Ez a következőképpen fog alakulni: Csillag, Nap, Hold, Csillag, Hold, Nap, Csillag, Csillag, Nap, Hold, Nap, Hold (ez utóbbi kettő, soronként, jobbról balra, majd balról jobbra sorrendben történik).
Hogy időben végrehajthasd a feladatot, az R1 segítségével meggyorsíthatod a mozgásod. A második körben a következő lesz a megoldás: Nap, Hold, Csillag, Nap, Hold, Csillag, Nap, Hold, Nap, Csillag, Hold, Nap - vagyis a jobb oldalon fel, a középső oszlopon le, és a bal oldalin újfent fel. A harmadik, és egyben utolsó fejtörő a Nap, Hold, Csillag, Nap, Hold, Csillag, Nap, Hold,

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

VÉGIGJÁTSZÁS



Csillag, Nap, Hold, Csillag jegyében alakul majd. A jutalmad egy lépcsőlejáró, ahol bal kéz felé egy apró ajtóra lehetsz figyelmes a várfalban. Mögötte a fantomvilág húzódik, jókora megpróbáltatásokkal - úgyhogy csak a legedzettebb állapotodban, minimum második, de inkább harmadik szintű fegyverrel és páncéllal tartom érdemesnek meglátogatni. A pályaszakaszok átvitele után két fontosabb tárgyat is birtokodba vehetsz: Green Orb és a Fire Seal. Miután megszerezted az ereklyéket térj vissza a való világba, és kutasd át a még alattad elterülő területet. A szitakötőkön lesz a hangsúly a továbbiakban, hiszen mind a folyosóról, mind pedig a vár előtti udvarról az ő segítségükkel veheted majd fel a narancssárga mellénykét, és az energianövelő szimbólumot.

A Green Orb-ot Samanosuke kezébe adva keresd fel ugyanezt a helyet 2004-ben is - azaz szaladj át a főútról nyíló udvaron át, és a várfolyosó oldalsó ajtaján keresd a lelógó bajszos démont, hogy a fantomvilágba küldjön. A zöld gömb segítségével kinyithatod a ládát, ahonnan egy újraélesztő bábu kerül elő. A különböző helyszíneket bejárva pedig egy Purple Orb, és egy szintén lila köpeny kerül elő. A lila gömböt Jacques kezébe adva keresd fel vele újra ezt a helyet, és szedd ki az eddig elzárt ládából a második újraélesztő szobrot. Válts vissza a szamurájra, akivel a sárga ajtót felkeresve (a második utcasoron a kezdőponttól), ölj le mindenkit a Time Folder gépezet előtt. Egy fekete kör kavarog a földön, ne habozz belelépni. A diadalív tetejére felmászva vedd fel a ládikóból a benne található kulcsot, majd térj vissza a jelenbe. Ezt add oda Jacquesnak, akivel keresd fel a nagy növény által elzárt piros ajtót (először a hídon keresztül, egy szitakötő segítségével közelítheted meg a helyet). A munkásokat szabadon eresztve vedd fel a harcot a megjelenő fegyveresekkel, majd miután a ládikából is kiszedted ami benne volt, keresd fel a kijáratot. Heihachi egy kulcsot hajít eléd - szokásától eltérően teljesen barátságosan. Mentsd meg az utcában rekedt civileket, és folytasd az utad a lépcsősoron felfelé. Szaladj vissza egészen az apátság tetejéig, ahonnan a vonat mellé érkezhetsz. A kulcsoddal kinyithatod az eddig elzárt földszinti szobát, ahol három újabb ártatlant szabadíthatsz ki, és felvehetsz egy genma palántát. Ezt ha elülteted a kertben a már kigyökeresedett növény melletti ágyásba, 500 év múlva kész vastag gyökerű növényt kapsz. Samanosuke így teljes biztonsággal lemászhat rajta, és beveheti a lenti raktárszobát. A dobozokat szétörve nyisd ki a ládát, és vedd fel a fogaskereket, majd miután elolvastad a levelet, térj vissza a kolostor tetejére. Mivel a fogaskerék beillesztése után a kart már nem tudod meghúzni, küldd vissza a csomagot Jacques-nak, hogy próbáljon szerencsét vele ő. Miután a fogaskereket újfent behelyezted, és a kart meghúztad, lépj be az apátság területére. Öld meg a virágot, vedd fel a könyvet, és szaladj le az oldalsó ajtó mögött található lépcsőn. A csapdát nem tudod kikerülni, így Michelle és Henri felszabadító hadműveletére kell várnod… Vegyétek fel a gyűrűt a ládikóból, majd lépjetek be a kastélyba. A főúton végighaladva lőjetek le mindenkit, majd az udvaron át, a kolostor utcáin felfutva jussatok el a tetőig. Itt Samanosuke segítségével lépjetek be az apátságba, és keressétek a pincében a Jacques-ot fogva tartó szerkezetet. Miután Henri telepatikus módon megsúgja a kedves papának, hogy mit csináljon, gyerekjáték lesz a következő feladat végrehajtása. A megadott sorrendben megnyomva a gombokat véget vethetsz a rádömlő gáznak.

1. Fel, Le, Háromszög.
2. Fel, Le, Háromszög, X, Kör.
3. Fel, Le, Háromszög, X, Kör, Le, Fel.
4. Fel, Le, Háromszög, X, Kör, Le, Fel, Négyzet, Balra, X.
5. Fel, Le, Háromszög, X, Kör, Le, Fel, Négyzet, Balra, X, X, Jobbra.

A logikai feladvány után ügyességi jön: ki kell jutnotok az építményből. Miután Mori egy bájos üzenetben közölte veletek halálotok hírét, talán nem ártana felkészülni egy mindent elsöprő küzdelemre. A kastély előtt egy 500 éves álmát alvó szörny kel életre - éppen ezért harcmodora nem lesz ismeretlen. A tűzet és jeget egyaránt fúvó kétfejű óriáskutya ellen a legjobb megoldás az oldalról támadás! Arra vigyázz csak, hogy ne kerülj szembe vele, mert abból az irányból kegyetlenül elkap.

A Biwa tó

A sikeres megmenekülés után lépj be Jacquesal az ajtón, majd miután felvetted a könyvet, és elláttad az ellenfeleid baját, kelj át a szitakötő segítségével a túloldalra. Egy kis közjáték után a Biwa-tó partján ébredsz, két olyan barát társaságában, mint Heihachi és Samanosuke. Mint ahogy az kiderül: Heihachi mostantól a Ti oldalatokon áll… Fuss el az első jégtömbig, ahol egy felszabadított szitakötő már rá is mutat, hogy mi lesz a feladatotok a következőkben: el kell navigálnotok a jégtömbötöket a tó túlsó oldalára. Vedd fel a térképet és az energiát a dobozból, és készülj életed újabb nagy kalandjára! A következő rész trükkje abban rejlik, hogy megfelelő időben kiszabadítsd a fogságba esett szitakötőket, hogy a jégtömböknek való ütközés előtt el tudd húzni magatokat a veszély elől. Az elágazásnál kétfelé is mehetsz - mindkettő más és más felszedhető tárgyakkal bír -, én azonban javasolnám a jobb oldali utat. Miután megérkezel a palota elé, lépj be az ajtón, és készülj egy nem mindennapi logikai feladvány megoldására. A 12 teremből álló helyiség ajtói különböző színű bogarakkal vannak védve, amelyek meghúzásával adott ideig kinyithatod őket. Természetesen csak tökéletesen begyakorolt mozdulatsorral juthatsz el odáig, hogy a kijáratot rejtő sárga ajtót is felfedhesd. Nyisd ki az első ajtót, majd utána a másodikat. A harmadikat jobbra lépve húzhatod meg a távolban - végül a legfelső teremben nyithatod ki azt az ajtót, amelyen újra berohanva a jobb oldali szobákba nyithatod a sárga ajtót. A pergament lezúzva a falról, ess le a mélybe, és vedd fel a harcot a két buzogányossal. Hamarosan Samanosuke érkezik, és teleportálódtok a harcmezőre. Amíg a szamuráj a talált Oni Army Orb segítségével szóval tartja a genma hadsereget, addig Te vedd be az Azuchi-kastélyt. Fuss végig a végeláthatatlan csontváz-hadsereg mellett, ahol ha beszállsz a harcokba, keresve sem találnál jobb helyet a karakterfejlesztésre. Miután két várfalon is áthatoltál, a kastély főbejáratához érkezel.



ÉRDEKESSÉGEK

Keiji Inafune, akihez többek között a - szintén milliós eladású - Megaman-széria kötődik, találta ki és alkotta meg az Onimusha játéktrilógia világát is.



«« AZ ONIMUSHA ELSŐ KÉT RÉSZE ÁTLÉPTE AZ EGYENKÉNTI 1 MILLIÓS ELADOTT PÉLDÁNYSZÁMOT, EZÁLTAL A LÉNYEGESEN OLCSÓBB ÁRKATEGÓRIÁJÚ PLATINUM MÁRKAJELZÉSSÉ AVANZSÁLT.

Azuchi kastély

Heihachi tartja a frontot helyettetek is, úgyhogy amíg ő Ranmaruval harcol, vedd fel a könyvet a földről, és vedd kezelésbe a liftet. Miután a ládikából magadhoz szólítottad a helyiség térképét, lépj át a falon tátongó óriási lyukon. A láda rejtélyét megfejtve használd a szitakötőt, hogy még egy szinttel feljebb kerülhess. Az óriási tetőtér nem véletlen - Marcellus jelenik meg, akivel múltkor már félbe szakadt egy küzdelmed… Szépen, apránként adagolva a halálos csapásokat szórd meg közelről - de sose tölts túl sok időt a közelében! Miután kinyúlt - mássz be a ház túlsó oldali ablakán. A lépcső aljából vedd fel az MP-regenerálót, majd fuss át a hídon. Nobunaga jegyesével összefutva készülhetsz egy elég barátságtalan küzdelemre - ahol főként a köpködő, és nyilakat lövő amazon támadásait kell blokkolnod. Mikor ezek véget értek eséllyel pályázol egy bevitt találatra. Osztódás esetén próbáld egyszerre sebezni őket, így kisvártatva véget érhet a küzdelem. A lenyíló lépcsőn baktass fel!

Az Eiffel torony

A földszintet átvizsgálva vedd fel a különböző csecsebecséket a dobozokból, majd a lift segítségével indulj el a torony irányába. Miután egy genma támadásnak köszönhetően viszonylag hamar megrekedsz válaszd a vészkijáratot, majd a lépcsőt a torony oldalában. A megjelenő fekete portálokra feltétlenül vigyázz, ugyanis ha belegyalogolsz egybe kezdheted elölről az Eiffel-torony megmászását. A lépcsőn felfelé elindulva küzdd át magad az ellenfeleket, majd félúton nézz farkaszemet a már ismerős robottal. Miután legyőzted, keresd meg az épület oldalánál működő generátort, és zúzd atomjaira az ördögi szerkezetet. A Time Folder masina tüzes villámai így abbamaradnak, és Te is továbbhaladhatsz a torony teteje felé (a térképet még vedd fel a kijárati ajtó melletti ládikából). A lépcsőzés megmarad: az északi irányt kell tartanod a leszakadó és genmával benőtt lépcsőknél is. Miután felértél a tetőre, már csak pár értékes ereklye begyűjtése maradt hátra, hogy a lift lehívásával feljuthass Ranmaruig. A küzdelem titka a gyors védekezésben, és még gyorsabb visszatámadásban rejlik - ezért egy kisebb, ám felfejlesztett fegyvert ajánlok. A bárd a legrosszabb választás jelen esetben. Egy találat bevitele után Ranmaru az elszabadult energiák visszaszippantásával lesz elfoglalva, ezért ekkor lesz esélyed arra, hogy könnyebben sebezd. A heroikus küzdelem azonban mit sem ért - az időgép működésbe lépett…



A Honnoji templom

Nobunaga rejtekhelye felé véve az irányt rontsatok le a már ismert lépcsőn, majd segítsetek bajtársaitoknak a harctéren. A következő térre felrohanva Jacques bosszút áll Heihachiért, majd vedd fel a holttest mellől a pergament. A tükör melléi lógó szépségdíjas manónál már tudod mi a dolgod: irány a szellemek világa! A nyolc darab Blue Orb összegyűjtése után kinyithatod a kezdőpontnál lévő ládát - a játék legerősebb kardja kerül elő belőle. Ezzel könnyedén beveheted Nobunaga lépcső tetején lévő szentélyét. A harc nem lesz könnyű - de ha mindhárom fegyvered maximális szinten várja a küzdelmet, csupán a Háromszög nyomkodásával (vagyis azok speciális támadásaival) hamar legyőzheted a hatalomittas szamurájt. A pár energia- és MP-pont visszaállító fiola beraktározása szintén nem lesz hátrány… A közjáték után még egy mindent eldöntő, utolsó menet vár hátra - ez alkalommal Samanosuke tér vissza a saját idejébe, hogy leszámoljon régi ellenfelével. A harc első része csupán bemelegítés - az igazán izzasztó részek Nobunaga átalakulása után következnek. Maradj közel hozzá, főleg miután elütötted a kardját a kezéből. Ekkor szívd el belőle a negatív energiákat, és csak üsd és üsd - no meg regeneráld a kivédhetetlen támadásait. Azt hiszem utoljára a Final Fantasy VII hozott ilyen izgalmas, és kreatívan megalkotott főellenfél-harcot. Minden elismerésem a Capcomnak - és Neked, hogy végigvitted a játékot!

Bagó Péter

Onimusha franchise

Először csak kormány volt. Később kaptunk fénypisztolyt. Az egér már csak hab volt a tortán, aztán elszabadult a pokol… A horgászbot és a pisztoly alakú kontroller után már meg sem lepődtünk, amikor a Capcom - Onimusha trilógiájának lezárásához méltóan - bejelentette a Soul Controller nevű, közel 1 méter széles irányító-kardját. A 150 dolláros ár körül mozgó közel 5 kilós dobozban egy három ceruzaelemmel működő, zsinór nélküli, mozgásérzékelővel felvértezett, - meglepően - szamurájkard kinézetű irányítófegyvert találhatunk.



Az egyhuzamban 25-30 játékórát biztosító eszköz két fogantyúrésze lecsatolható, így önmagában is alkalmazható minden PS2 játék vezérlésére, ám legnagyobb vonzereje kétségkívül a nappali szoba teljes terjedelmét kihasználó, virtuális ellenfeleink lekaszabolását utánzó artikulált mozgásunk lesz. A Hori cég által készített kard mellett - szintén a gyűjtőknek kedvezve - megjelent egy limitált szériájú 8 MB-os memóriakártya is, mely aranyozott Onimusha 3 felirattal és fadobozban várja a megszállott játékosok vásárlási szándékát. És hogy ne legyen elég a jóból: a Furuta édességgyártó segítségével akár kulináris élvezeteknek is hódolhatunk - az Onimusha marcipán- és kekszfigurákat nehéz lenne a nem különlegességek halmazába sorolni. A japán játékkultúrában bevett szokás a különböző kiegészítő matériák árusítása, így akár egy karakterfüzetet, vagy színes, festményes könyveket is vásárolhatunk a történet kiegészítéseként - de a zenei betéteket tartalmazó CD-lemez sem ritkaság. Úgyhogy egy európai vagy amerikai játékos számára, mindenképpen kuriózumnak számíthat a távolkeleti videojáték-ipar!





RED DEAD REVOLVER

VÉGIGJÁTSZÁS



RED DEAD REVOLVER

A ROCKSTAR - SZOKÁSÁHOZ HÍVEN - ISMÉT NAGYOT ALKOTOTT. MOST NEM BŰNSZINDIKÁTUST KELL LÉTREHOZNUNK VAGY ULTRAERŐSZAKOS TV-SHOW-BAN KELL SZEREPELNÜNK, HANEM VADNYUGATI FEJVADÁSZKÉNT KELL MEG-KERESNÜNK A WHISKEY-RE VALÓT. "IT NEVER WAS ABOUT - MONEY."

INFO BOX

Kiadó:
Rockstar Games
Fejlesztő:
Rockstar San Diego
Hivatalos honlap:
http://www.rockstargames.com/reddeadrevolver/
Megjelenés:
2004. Június 11.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

A játék naplója, info mindenről, ötletes, hamisítatlan Western feeling

–

Homályos textúrák, néhány bug előfordul

PS2 - XB

PLATFORMOK

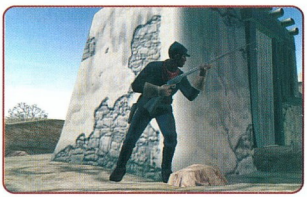
Hamisítatlan western játékkal állt elő a Rockstar. Már megszokhattuk a csapattól az igényes munkákat és formabontó ötleteiket, szerencsére most sem kellett bennük csalódnunk! Aki látott vagy szeretett akár egy Sergio Leone-filmet is, és bejött neki Ennio Morricone mesteri zenéje, az biztosan meg lesz elégedve a játékkal. Mostanában a filmipar hanyagolja ezt a műfajt, ezért is ért engem hatalmas meglepetésként a Red Dead Revolver, ahol interaktív formában élhetek át egy valódi, klisés, vadnyugati sztorit. A főhős pontosan Clint Eastwood filmbeli jellemeivel bír. Keveset beszél, könyörtelen és vérprofi. Minden megtalálható a játékban, ami a westernt westernné tette: pisztolypárbaj, kocsmai verekedés, vágtató lóról vonatra szállás, bosszú, indiánok, a jenki lovasság, és még sorolhatnám a végtelenig. Ehelyett inkább álljunk neki, és éljük át a legjobb „vadnyugat élményt", amit játék nyújthat manapság.

Első fejezet - Bulls eye

Átvéve az irányítást az ifjú Harlow kölyök felett, első dolgunk egy kis gyakorlás legyen. Induljunk el az ösvényen, majd a patak mentén fussunk jobbra. Itt ismerteti velünk a program a vadnyugatolás mikéntjét. Miután elég ólmot eresztettünk az üvegekbe és palacsintasütőkbe, figyelmesek leszünk arra, hogy családunkat megtámadták! Nyomás, vissza a házhoz segíteni a szüleinknek! Az odavezető úton pár ellenség máris az életünkre tör, kösöltassuk meg velük töltényeinket! Ezután szaladjunk oda Red apjához, és segítsünk neki likvidálni a banditákat. Akármerre megy, kövessük, és lőjük, amire ő lő!

Második fejezet - Bounty Hunter

Itt sincs túl nehéz dolgunk, tulajdonképpen ez a második gyakorlópálya. Két elszánt lókötő próbálja meg utunkat állni, őket jobb likvidálni. Bújjunk a szekér mögé, ha akarunk, lövöldözés közbe meg ne erőltessük a karunk. Félretéve a versikélést, az első pár gazfickó után felajánl nekünk a program egy training lehetőséget, azt tanácsolom, fogadjuk el, és ha nem megy tökéletesen, csináljuk végig mégegyszer. Ismétlés a tudás anyja. Bújjunk a szekér mögé, és váltsunk az Owl Rifle-re, majd ennek



segítségével lőjük ki a baloldali szikla mögé bújt ellenséget, és a többit, akik elő-elő tolják borostás arcukat, majd a maradék kettőt, akik a hatalmas sziklák tetejéről lőnek ránk! Most a Deadeye begyakorlására kapunk alkalmat. Sajátítsuk el minél hatékonyabban, mert nagyon nagy segítséget fog nyújtani nekünk a játék során. Ezt a feladatot letudva szembetaláljuk magunkat az első főellenséggel. Pontosabban főellenségekkel, ugyanis hárman vannak. Az első kettő folyamatosan támad majd ránk, őket intenzív mozgás, és oldalazás segítségével tudjuk viszonylag könnyen legyőzni. A deadeye-t is használhatjuk. Az utolsó gazember is előbújik, legyőzni nem nehéz, mivel egyedül van, és elég lassú is. Ólmot neki bőven!

Harmadik fejezet - Ugly Streetfight

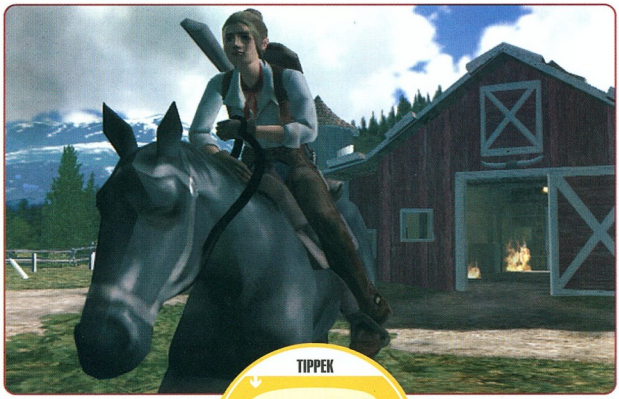
Az első ellenség halált megvető bátorsággal ront majd nekünk, tegyünk róla, hogy hősi halált haljon. Ezután rögtön vetődjünk fedezék mögé, és lőjük ki a balra álldogáló fazont. Rögtön mozduljunk előre, keressünk újabb fedezéket. Nyomjuk le a következő két ellenséget, majd figyeljünk az erkélyekre. Az emeleten lesz legalább két fegyveres, akik rendkívül jól céloznak, továbbá a tetőkön is van pár lövész! Fedezékbe nem érdemes bújni, valamelyik úgyis eltalál, inkább hatékony oldalazással és vetődésekkel próbáljuk meg leszedni őket! Ezután három lótolvaj ront ránk, őket a Deadeye segítségével korrekt módon lehet eltenni láb alól, mivel közel lesznek egymáshoz. Ha megszabadultunk tőlük, akkor a Párbajt gyakorolhatjuk be. A játék egyik legeltaláltabb része, és természetesen szükség is lesz rá, ha végig akarjuk csinálni a sztorit. Miután felkészültünk, folytathatjuk. Most ismét párbaj következik, azonban ez már élesben megy majd. Tanácsom a következő: légy gyors és pontos! Jön a következő roham rögtön ezután. Különböző ajtók mögül fognak előbújni a cowboyok, így nekünk is fel kell vennünk az ő tempójukat, hogy le tudjuk gyűrni ezt a kihívást. Nem igazán nehéz, mondhatni ez még csak a bemelegítés. Ugly Chris a fejezet főgonosza, és még a sheriffet is túszul ejtette. Vigyázzunk, nehogy a törvény őrét találjuk el! Célozzunk Chris-re, mire elejti túszát, és ekkor kegyetlenül pumpáljuk tele ólommal. Pár kör alatt nehézségek nélkül magunk mögött tudhatjuk ezt a kihívást is.

Negyedik fejezet - The Traincar

A sebesült sheriffet Brimstone-ba kell vinnünk az orvoshoz. Sétáljunk előre a kalapos fickóhoz, majd vissza, sérült barátunkhoz. A pálya rögtön egy párbajjal kezdődik. A hely kevés, az ellenfél sem túl gyors, így könnyen átküldhetjük a másvilágra.

Ötödik fejezet - Railroaded

Fel kell jutnunk a vonat tetejére! Ezt egy ellenfél próbálja meg majd megakadályozni, de kevés hozzá. A következő kocsin egy bandita vár majd ránk, és egy következő egy láda mögül ugrik majd elő. Őket szélsebesen tegyük el sarkantyú alól, mert ha sokáig totojázunk ezen a helyen, akkor még több kellemetlen szagú lókötő pattan fel hozzánk. Éppen ezért azt tanácsolom, hogy ugorjunk is fel a következő szerelvényre, végezzünk a reánk leselkedő veszéllyel. A következő kocsin Fawler áll utunkba. A fő dolog, amire vigyázni kell az az, hogy ez a rosszéletű le tud minket lökni a vagonról, ha túl közel merészkedünk hozzá. Távolról, lehetőségeinkhez képes mérten mozogva lőjük szét a kalapját. Gyorsan el kell jutnunk a mozdonyhoz, mert az egyik rosszfiú kényszeríti a masiniszt, hogy zúzza szét az egész vonatot! Nem is olyan könnyű eljutni odáig, mivel rengeteg akadály kerül majd utunkba. Az ellenfelekre ne nagyon figyeljünk, hanem inkább időben ugorjunk, és hajoljunk le, mindezt az előrehaladásunk közben! Mikor a szeneskocsihoz érünk, likvidáljuk a következő bosszt is. Na, a most következő rész lesz nagyon izgalmas! A masiniszta meggyógyít minket, azonban jön a roham! A szokásos western „lovasroham a vonat ellen" történet következik, és még a többi szerelvényről is ugrálnak majd felénk! A feladat iszonyatosan egyszerű: likvidálni kell mindenkit, aki mozog, és meg kell védeni a vezetőt. Mindezt egy megadott időlimiten belül.



TIPPEK

Mindenki próbálja ki a játék Multiplayer részét, mert igen jól sikerült. Xbox Live tulajok felpattanhatnak az internetre is egy kis versengés céljából.

Amennyiben sikerül megakadályoznunk a vonat kiiklását, megékezünk Brimstone-ba. Itt szabadon császkálhatunk, beszélgethetünk a városi népséggel, bemehetünk a boltokba, és meg is vehetünk akármit, amire futja pénzünkből. Ajánlom figyelmetekbe a fegyverboltot, találhatunk itt néhány igazán szemrevaló revolvert, és egyéb nyalánkságot. Miután kifutokrásztuk magunkat, és bekaptunk egy steaket a városban, irány a sheriff irodája, hogy folytatódjon a történet.

Hatodik fejezet - Carnival Life

A rövidke kis bevezető mozi után, melyből megismerhetjük Jack Swiftet, a gáláns angol úriembert, egyből a nyakunkba szakad az áldás. Mindez rendkívül idegesítő cirkuszi törpék és erőemberek személyében, természetesen állig fel lesznek fegyverezve. Számomra a legidegesítőbb ellenfelek voltak az egész játék során. Gyorsan mozognak, és elég kicsik ahhoz, hogy csak nehézségek árán találjuk el őket. (Persze később, újbóli végigjátszás során már korántsem lesznek ennyire kemény ellenfelek, a megszerzett gyakorlatunknak köszönhetően.) Mikor egy leheletnyi szünet áll be az akcióba, lőjük ki Jack ketrecén a kart, így kiszabadul, és az angol segít nekünk. Pattanjunk a golyószóró mögé azonnal, és azzal szórjuk az áldást a cirkuszi törpékre. Amennyiben nem jön a főellenség, akkor nézzünk szét még a pályán, hátha elbújt az egyik kis mélynövésű gonoszság! Miután mindet hidegre tettük, jön a nagydarab, Pig Josh nevezetű bossz. Hiába tűnik egy lomha nagy monstrumnak, eszeveszett gyors, úgyhogy meg se próbálkozzunk hosszútávon a meneküléssel. Inkább másszunk fel Jack mellé, az egyik épület emeletére, és onnan lőjük Pig Josh-t. Ha messze megy, akkor a puskánkkal, ha pedig közel merészkedik, akkor a pisztolyunkkal küldjük neki üdvözletünket! Ha itt maradunk fent, és nem bocsátkozunk közelharcba, akkor rém egyszerű lesz megszabadulni a cirkuszi mutatványostól!

Hetedik fejezet - Freak Show

Ebben a részben Jack Swift irányítását veszszük majd át. A maradék cirkuszosokat kell eltintéznünk. Először ránk támad Slade, a késdobáló. Nem igazán nagy kihívás, oldalazzunk folyamatosan, közben pedig lőjük megállás nélkül. Egy idő után még jó néhány cirkuszi alkalmazott (törpék, tűzfújók, stb…) is csatlakozik a mókához. Folytassuk azt, amit elkezdtünk, és legelőször Slade-et nyírjuk ki, különben hatalmas fejfájást okoz a csata későbbi részében. Mikor már nagynak érzed a tumultust, a Deadeye segítségével oszlasd szét kicsit a tömeget. Ideje a tüzes LaRouche-t célba venni, ha kevés az életünk, vegyünk fel gyógyitalokat, melyeket eldobtak a megölt ellenségek. Tehát francia barátunkat fejlövésekkel térítsük jobb belátásra. A főellenség-harc első részében nagyon gyorsnak kell lennünk. Atlas-t intézzük el, lőjük fejbe kétszer. Ezután Perry professzorra koncentráljuk a tüzerőnket. Katie-re figyeljünk, mert



gyakran segít nekünk, és mondja, hogy hova figyeljünk! A zöld ködbe ne sétáljunk be, mert sebez, de keményen. A bejátszás után törpéket szabadít ránk a bossz, rájuk csak akkor vessünk ügyet, amikor már nagyon a nyakunkra másznak, máskülönben lőjük tovább Perry professzort. Ha közel merészkednek a manók, Deadeye-t nekik. Az elhullajtott életelixíreket markoljuk fel. A következő bejátszást követően belőtt sérójú revolveres banditák ugranak torkunknak, de ha továbbra is Perry-t lőjük, miközben folyamatosan mozgunk, akkor rájuk nem kell túlzott figyelmet fordítani! Ha kevés az életünk, lőjünk le párat, valamelyiknél biztos lesz gyógyital. Végezzük ki a cirkuszmestert, és szabadítsuk ki a lányt!

Ezután megint Brimstone-ba vezet az utunk, ahol mindegyik árusnak van valami új dolga, amit megvehetünk, tehát nézzük át tüzetesen a portékáikat. Menjünk be a kocsmába, és a csapostól kérjünk egy Strong Drinket, ezzel nyerünk még egy Deadeye slotot.



Nyolcadik fejezet - Rougue Valley

Ezúttal Bad Bessie-t, egy igazi bűnbanda vezérnőjét kell likvidálnunk egy szép kanyon mentén. Induljunk el jobbra, másszunk fel a sziklákra. A hídtól szintén jobbra van egy elég öblös kis szikla, amelyet kiválóan használhatunk fedezék gyanánt. A függőhíd túlsó felén egy pihenő, és két őrködő cowboy téblából. Tervezzük meg a támadást, és szépen szórjuk meg őket a fémáldással. A túloldalról is lőhetnek még ránk, ezeket a gonosztevőket pár jól célzott puskalövéssel halottá változtathatjuk. Haladjunk tovább, és mikor elérünk egy kőhídhoz, a kanyon túloldaláról két badguy támad ránk. Tegyünk belátásunk szerint. Nyomás át a hídon, és öljük meg az indiánokat és lókötőket. Csak óvatosan, használjuk a fedezékeket rendszeresen. Haladván tovább, egy fát pillantunk meg, amely alatt-körül-mellett egy szép csomag kis ellenség várakozik. Támadhatunk szemből, fedezékeket használva, vagy lejjebb ereszkedve egy szinttel, a sziklaperemről. A fához közel érve megint egy hatalmas csapat gonosztevő fogad minket, őket folyamatosan mozogva, oldalazva, kellő odafigyeléssel el lehet intézni. Folytassuk utunk, majd ha a túloldalról elkezdenek lőni ránk, viszonozzuk a tüzet, és készülődjünk egy kis párbajra. Amint odaérünk a leszakadt hídhoz, rögtön pisztolypárbajba keveredünk, egyszerre KÉT ellenféllel! Ne ijedjünk meg, csak mert többen vannak, simán kivitelezhető, hogy bevigyünk pár halálos találatot, mielőtt ők lőnének ránk! Csak ügyesen, és gyorsan. Innen ne jobbra, a barlang felé induljunk, hanem balra, az ösvényen haladjunk tovább. Ez egy zsákutca, de közel érve a végéhez, előjön a vásárlóképernyő. Vegyük meg a Snakebite Kitet, erre az aranyásó visszavezet minket a barlangba. Haladjunk csak tovább óvatosan, mert váratlanul ellenfelekbe botolhatunk. A gyógyitalt hagyjuk békén, ha nem muszáj használnunk, mert a nemsokára következő főellenség-küzdelem során még lehet, hogy vissza kell érte jönnünk. Mikor elérünk a videobejátszáshoz, nem árt felkészülnünk a továbbiakra. Ahogy vége a cutscene-nek, egyből nyomjuk le Bessie három emberét. Ezután menjünk rá a nőre. Jobbra-előre van egy nagy szikla, bújjunk amögé. De ne fedezékbe, mert annak semmi értelme, egyszerűen csak álljunk mögé, Bessie útja pont arra vezet. Ha odacsap korbáccsal, lőjünk párat a fejére. Akkorát azért nem sebez az ostor, hogy ne érné meg pár fejlövés cserébe érte. A csatlósai egy idő után újrateremnek, de ha a szikla mögött vagyunk, akkor nem kell foglalkozunk velük. Közelről fejre, és Bessie-nek annyi.

ÉRDEKESSÉGEK

Billy, a kölyök, életének 21 éve alatt 21 embert ölt meg pisztolypárbajok során.

Megint Brimstone-ba kerülünk a küldetés után, a kereskedőket zaklathatjuk újfent. Amennyiben felkészültünk, nyomás a sheriff irodájába, és vállaljuk el a következő küldetést.

Kilencedik fejezet - Ghost Town

Nem igazán nehéz pálya, egyszerűen csak daráljuk be a ránk támadó ellenfeleket, majd menjünk tovább, és a következő csorda lókötőt is szedjük le. Fedezékbe akkor bújjunk, ha kicsúszik lábunk alól a talaj, amúgy pedig az utcán maradhatunk és lövöldözhetünk. Dobnak el majd gyógyitalokat, ezeket igény szerint gyűjtsük be. Ezután HÁROM emberrel kell párbajt vívnunk. Nagyon gyorsnak, nagyon halálosnak és nagyon pontosnak kell lennünk. Ha mindez megvan, megölhetjük mind a hármat egyszerre. Aki nem hal meg, azzal a párbaj után kell leszámolnunk. Öljük meg a maradékot.

Tizedik fejezet - The Cemetary

Ez a rész egy nagy főellenség-harc egész végig. Mr. Black a golyószórójával és a koporsójával próbál meg minket eltenni láb alól, helyszínül stílusosan pont a temetőt választva. Folyamatos oldalazás a kulcsmozdulat. Először a csatlósait nyírjuk ki Black úrnak, majd kerüljünk távol a főellenségtől. Próbáljuk meg úgy

Jutalmak

Az alábbiakban leírom, hogy az adott fejezet Good vagy Excellent szintre való teljesítésekor milyen jutalomban részesülünk majd, így jóval kevesebb kockázatot kell vállalnunk az eddig ismeretlen ajándékért. A Bounty Hunter oszlopban található dolgokat, csak akkor szerezzük meg, ha ebben a játékmódban teljesítjük az adott fejezetre kitűzött célt! (Ami mellett (?) található, azt egyelőre még nekem sem sikerült megszereznem.)

Fejezet	Good	Excellent	Bounty Hunter
Bulls Eye	Old Pistol +	Broken Creek	Falling Star
Bounty Hunter	Bloody Tom	Big Oaf Whitney	Curly Shaw
Ugly Streetfight	Ugly Chris	Widow's Patch	Twiggy Phepls
Railroaded	Owl Rifle +	Rico Pedrosa	Bartlett Sheriff
Carnival life	Deadeye növelés	Pig Josh	Fidgit
Freak Show	Életerő növelés	Breech Loader +	Perry Professzor
Rougue Valley	Cooper	Bad Bessie	Sissy Fess
Ghost Town	Semmi	Semmi	Dig Fowler
The Cemetary	Ghost Town	Mr. Black	Semmi
Range War	The Ranch	Holstein Hal	Smitty
Bar Fight	Dan	Sam	Natalie
The Traitor	The Bridge	Életerő növelés	Fallen Peak
Sunset Canyon	Dupla Revolver	Deadeye növelés	Sunset Canyon
Bear Mountain	Shadow Wolf	Standing Snake	Grizzly
The Mine	Smiley Fawler	The Mine	Csillagok vér helyett
Stagecoach	Semmi	Semmi	HUD kikapcsolás
Hell Pass	Buffalo Soldier	Gabriel Navarro	Semmi
Fort Diego	Életerő növelés	Daren ezredes	Bite The Bullet
End Of The Line	Semmi	Semmi	No Distortion (?)
Devils And Angels	The Ranch	Diego tábornok	Semmi
Battle Finale	Deadeye növelés	Mr. Kelly	Végtelen Deadeye
The Siege	Mansion Grounds	Jason Cornet	Golden Gun
Fall From Grace	Scorpion pisztoly	Griffon kormányzó	Sérthetetlenség

alakítani a dolgokat, hogy Mr. Black és mi köztünk ott legyen a középső, elkerített kis sírkertszerűség, ugyanis ez jó sok lövedéket felfoghat elölünk. Lőjük folyamatosan a morbid főgonoszt, majd mikor előveszi a csodafegyverét és ránk zúdítja, vetődjünk el előle, egy irányba. Elég gyorsan meg lehet tőle szabadulni, ha jó gyorsan eregetjük bele a lőszert.

Levezetésképp megint Brimstone-ban találjuk magunkat, most beszéljünk a rikkanccsal, ezután beszéljünk vele még egyszer, és eladja nekünk a zsebórát, amely a Deadeye slotunkat növeli meg eggyel. Irány a sheriff irodája, ha nincs más dolgunk a városban. Ezután pedig menjünk át a bankba.



Tizenegyedik fejezet - Range War

Most a bankban látott Annie Stokes irányítását vehetjük át. Hazaérve észrevesszük, hogy a legelőnket banditák szállták meg. Gilbert és Dirk lóháton támad ránk, őket igen egyszerű leszedni, mert lassúak, és könnyen lelőhetőek. Ezután az égő pajtából kell kiszabadítanunk az állatokat. Mindössze annyit kell ehhez tennünk, hogy meglőjük a piros fogantyúkat az ajtókon az istállóban. Természetesen bent is lesznek támadók. Vigyázzunk velük, mert képesek fentről, a tartógerendákról támadni. Ne is legyünk a kinyitandó ajtókkal szemben, mert



az állatok megtaposhatnak minket. A következő szakaszban jönnek a banditák, akiket legyőzhetünk bikaháton, vagy pedig jó öreg old-school módszerrel. Akárhogy is döntöttünk, utána egy végeláthatatlan ostrom következik. A patak túlpartjáról áramlanak majd be a lókötők, az állatainkat akarják majd megtámadni. Igyekezzünk őket megvédeni, és keressük meg a rejtett gyógyitalokat. Vályúk és épületek mögött kutakodjunk a harc hevében. Állandóan mozogjunk, hogy minél nehezebben tudjanak eltalálni minket. Eléjük mehetünk, vagy az állatok karámjában is bevárhatjuk őket, egy a lényeg: mozogjunk!

Mikor vége ennek a hosszas harcnak, akkor jön csak a pálya java. A két főellenség, méghozzá egyszerre, és bölényháton ülve. Még mindig oldalazzunk, és vigyázzunk, mert ez a két rosszcsont hajtja Annie állatait felénk, akik elég rossz élményben részesíthetnek minket, mikor megtaposnak. Másik megoldás, ha a pajta melletti árnyékszék tetejére sikerül felmásznunk. Ekkor semmi más dolgunk nem lesz az égvilágon, minthogy fejlövésekkel operálva legyőzzük a bosszokat.

Tizenkettedik fejezet - Saloon Fight

Szinte minden western filmben levezényelnek egy igazán korrekt kis „kocsmai verekedés"-jelenetet. Az nem lényeg, hogy ki kivel van, csak törjön a whisky-s üveg, és hasadjanak a pókerasztalok. A Red Dead Revolverben sincs ez másképp. Mi csak beszélgetni akartunk, erre pár keményfiú azt hitte, hogy nem kérdezünk többet, ha agyonvernek. Két fegyverünk lesz a bunyó során: a saját öklünk és pár piásüveg. Az ott dolgozó lányoknak van életerőmérőjük, szóval meg kell védeni őket. Ezek a huligánok felkapják őket, majd eldobják. Ilyenkor siessünk segítségükre. Püföljünk el mindenkit, aki utunkat állja. Irány az emeletre, ha lent nincs már senki. Itt térjünk be a fürdőbe, és beszéljünk a lányokkal. Egy $1500-os fürdőért cserébe megnövelik a maximális életerőnket. Bejátszás következik, ha elintéztük a dolgunkat. Párbajt kell vívnunk megint. Ha nem mi vagyunk a gyorsabbak és pontosabbak, akkor majd az ellenfelünk lesz az. Ezután három fickót kell még elintéznünk, igazán nem jelentenek semmiféle kihívást. Viszont felvezetik a főellenséget, Sam-et. Őt csak kábult állapotában lehet sebezni a harc elején. De legelőször a színpadról lövöldöző két nőt tegyük el láb alól. Mikor Sam bátyó éppen felemeli a hordót, melyet hozzánk akar vágni, na akkor kell tüzelnünk rá. Ilyenkor kába lesz, és jó pár fejlövést helyezhetünk el kobakján. A csatlósait is szétlőhetjük, nehogy váratlan meglepetést okozzanak szá-



munkra. Egy idő után a nagydarab bossz leugrik hozzánk a karzatról. Nem kell tőle félni, csak közelharci támadásokkal operál az öreg. Helyezkedjünk mindig úgy, hogy közénk és Sam közé kerüljön valami tereptárgy. Mikor ennek az öreg cowboy nekimegy, kábult lesz, és lőhetjük! Az asztalok amortizálódása után használjuk a színpadot ugyanerre a célra.

TIPPEK

Az amortizálódott fegyvereinket ne felejtsük el megjavíttatni a küldetések előtt, különben kevesebb sérülést fognak okozni, és nem lőnek majd olyan pontosan!

Tizenharmadik fejezet - The Traitor

Ebben a flashback küldetésben Diego tábornokot irányíthatjuk, abban az ütközetben, mikor a jenki csapatok át akartak kelni a Rio Grandén. Először is követnünk kell Francót és Josét, mert az amerikaiak előszeretettel támadják meg őket. Életben kell maradniuk, mert különben túlerővel találjuk szemben magunkat. Tehát kövessük az amígóinkat, és segítsük őket minden áron. Miután minden ellen hidegre került, jöhet a következő összecsapás. A lényeg annyi, hogy az ellenség ágyúit kell kilőnünk. Ezt úgy tehetjük meg, hogy előveszszük Diego fegyverét, célzunk, majd megnyomjuk a deadeye gombot, erre egy jelzőfáklyát fog kilőni a puska. Ahol ez célba ér, oda fog lőni a mi tüzérségünk. Így céloztassuk be az amerikai ágyúkat. Maradjunk a híd alatt, és csak akkor bújjunk elő, mikor célba készülünk venni egy ágyút, így nem találhatnak el minket a robbanó golyóbisok. Jönnek majd jenki katonák is, őket természetesen likvidáljuk, mert nagyon nehéz pillanatok forrásaivá válhatnak. Mikor jön a bejátszás, rájövünk, hogy nem bírunk az amerikaiakkal, ezért fel kell robbantanunk a hidat. Juan és Alonso vállalkozik a feladatra. Nekünk mindössze annyi a dolgunk, hogy megvédjük őket az ellenséges katonáktól, amíg felrakják a híd tartópilléreire a tölteteket. A következő átvezető animáció kulcsfontosságú lesz a történet szempontjából, úgyhogy figyelmünk ne lankadjon egy cseppet sem!

Tizennegyedik fejezet - Sunset Canyon

Ismét visszabújunk Red Harlow bőrébe. A közeli romos épületben van egy gazfickó és egy

Tárgyak

A játékban található egy igen érdekes dolog, ami mellett a legtöbb játékos elmegy, vagy csak nagyvonalakban érint. Ez a napló! Alapban nem is fordítanék neki túlzott figyelmet, csakhogy a Red Dead Revolverben ez a napló nekifutásból több mint 320 oldalas! Mindenre kiterjed, ami a játékban helyet kapott, szerintem megéri a fáradtságot, hogy összeszedjük a tárgyakat. Nézzük, milyen tárggyal nyithatunk meg fejezetet a naplónkban, és hol találhatjuk meg ezeket! (Még az árukat is mellékeltem, hogy beoszthassuk a pénzünket). Íme:

Tárgy neve	Tárgy ára	Fejezet, ahol előfordul
Whiskey Bottle	$19	2; 5; 7; 8; 10; 22
Ruined Poncho	$6	2
Shovel	$13	3
Gutted Bible	$7	4
Tape Measure	$50	5; 7; 8
Belt Buckle	$50	5; 7; 8
Bed Roll	$50	5
Sun Umbrella	$50	5
Pencil and Paper	$50	5
Gun Holster	$35	5
Book	$40	5
Kerosene Lamp	$35	7; 8; 10; 22
Drink Tray	$50	7; 8; 10; 22
Lighter	$50	7
Wedding Ring	$50	7
Bootie Bag	$50	7
False Teeth	$500	7
Make Up Kit	$30	7
Hammer & Anvil	$40	8; 10; 22
Cord Of Wood	$50	8; 10; 22
Kerosene Lamp	$35	8
Mixing Spoon	$50	8; 10; 22
Silver Crucifix	$50	8; 10
Bouquet	$50	8;10
Soup Ladle	$50	8
Cloth	$50	8
Abacus	$50	8
Spurs	$50	8
Spectacles	$30	10; 22
Stained Boots	$50	10
Sold Sign	$30	10
Blanket	$50	10
Burned-out Store	$50	10
Ledger	$50	14
Infantry Hat	$50	14
Dirty Lasso	$50	14
Mask	$50	14
Scalps	$50	14
Fillings	$50	20
Dreamcatcher	$50	20
Keys	$50	20
White Flag	$50	20
Careved Skull	$50	22
Choke Leash	$75	22
Military Boots	$50	22
Sombrero	$50	22
Rare Coin	$50	22
Stew pot	$50	22
Broom & Tray	$50	22
Gold Watch	$50	22

ló is. Pattanjunk lóhátra, és szedjük le még azt a pár ellenséget, aki a környéken ólálkodik, majd ha ezzel megvagyunk, lovagoljunk fel a lejtőn, amire elő is jön a postakocsi. Rémségesen egyszerű a dolgunk: csak lovagoljunk a postakocsi mögött, és tüzeljünk rá, mintha nem lenne holnap. Ne kíméljük, csak zúdítsuk rá az ólomáldást!

Tizenötödik fejezet - Bear Mountain

Ez alkalommal indián unokatestvérünket, Shadow Wolfot irányíthatjuk, aki Red megmentésére siet. Tulajdonképpen erre a pályára nincs túl sok tanácsom, mivel eléggé lineáris, és mi, a természet legjobb ismerői előnyben vagyunk. Itt nem minket fognak meglepni a semmiből előbukkanó cowboy-ok, hanem mi fogunk előbukkanni a bokrok, fák és kövek mögül, hogy meglepjük a gazembereket. Örök barátunk, a Megszentelt Íj most is velünk van a harcban, segítségével hangtalanul és precízen ölhetünk. Menjünk a fejlövésekre, ha pedig szorul a hurok, és csoportosan támadnak ránk, akkor Shadow Wolf Deadeye mozdulatát bevetve egy lángoló nyílvessző kilövésével egy egész csoport közelálló ellenfelet a túlvilág zöld gyepére átküldhetünk. A bejátszást követően jön is a főellenség. Grizzly alattomos egy alkat. Két dob, savat szór, mindezt gyorsan. Azt tanácsolom, hogy rögtön a bejárattól jobbra ugorjunk fel a kőre, és falnak háttal kövessük Grizzly-t, ahogy ugrál az oszlopokon. Mikor megáll, és éppen dobná felénk a kést, lőjük meg a nyíllal. Néha beugrik a középső kőplatformra is, ez elég közel van hozzánk ahhoz, hogy egy lángoló nyílvesszővel befűtsünk neki. Akármikor, amikor tiszta célpontunk van, adjunk neki a lángoló nyílból, majd ha leesik, akkor értelemszerűen lőjük. Ne próbáljunk meg bemenni középre, mert semmi esélyünk nem lesz ellene!

ÉRDEKESSÉGEK

A Red Dead Revolver eredetileg egy Capcom játéknak indult, csak a japánok elvetették az ötletet. (A vázlataikat nézegetve: szerencsére!)

Tizenhatodik fejezet - Jailbreak

Miután vége a bejátszásnak, forduljunk meg Reddel, és „szólítsuk" meg a csontvázat, ezzel elérhetővé válik a vásárlás képernyő. Pisztolyunk még nincsen, így késünkkel kell jobb belátásra bírni az őröket. Az első lehetőségnél forduljunk balra, majd jobbkanyar, aztán megint balra. Itt megszerezhetjük a kijárat kulcsát. A kijárat innen elindulva balra, majd jobbra van. Következő részben osonnunk kéne, de nem érdemes, inkább lepjük meg az őröket, és szeleteljünk. Legyünk azon, hogy minél előbb el tudjunk szedni fegyvereket a halottaktól. Így mindjárt könnyebb a dolgunk. Balra elindulva baloldalt van egy híd, ezen menjünk át. Keressük meg a cellákat, beszéljünk a lánnyal. El kell mennünk a kulcsért. A térkép jelzi, hol van, ezt nézzük meg, és indulás. A hídon valószínűleg egy csomó ellen fog áramlani, ezért dinamittal próbálkoztam, és sikerrel is jártam. Keressük meg a kulcsot, majd menjünk vissza a lányhoz, és engedjük ki. Vegyük ki a másik kulcsocskát a cellából, és beszéljünk a lánnyal megint. Ez előhozza a vásárlás képernyőt, ahol mindössze egy dollárért vehetünk egy csókot, ami megnöveli a maximális életerőnket és meg is gyógyít.

Megint lesznek páran a bányában, de most ne foglalkozzunk velük, hanem fussunk a Lounge feliratú ajtóhoz (a híd után forduljunk jobbra), és menjünk be rajta! Egy háromellenfeles párbaj következik. Nem könnyű, de meg lehet csinálni. Személy szerint kettőt megöltem a párbaj során, az utolsót pedig ez után.

Tizenhetedik fejezet - The Mine

Mindössze két darab főellenségből áll ez a pálya, nehézségi szintje igen alacsony. Tony és Ted a két bossz. Tednek pisztolya van, Tonynak pedig Molotov-koktéljai, és gyógyító képessége. Először öljük meg a revolverest, majd mikor a másik odamegy felélesztení, adjunk neki egy szép Deadeye sorozatot. Ez ennyi volt.

Tizennyolcadik fejezet - Stagecoach

Most Buffalo Soldiert irányíthatjuk, aki lestoppolt egy szekeret, hogy Brimstone-ba eljusson figyelmeztetni a kormányzót. A bonyodalom mindössze annyi, hogy a szekeret banditák támadják meg út közben. Dehogy ne elégedetlenkedjünk, a szekér egy egész rakomány TNT-s hordót szállít. Az út során a szélrózsa minden irányából fognak jönni lovasok, erre készüljünk fel. Sok dolgunk nincs: védjük meg a szekeret. Persze ez ennyire nem lehet egyszerű, ezért a következő fázisban fel is ugranak mellénk, őket üssük le.

Tizenkilencedik fejezet - Hell Pass

A kiutat elállták az indiánok, a szekér megáll, nekünk, pedig a bujkáló indiánokat kell likvidálnunk.

Huszadik fejezet - Fort Diego

Na ez már egy jó nehéz pálya. Illetve mégsem lesz annyira kegyetlen, ha követitek a tanácsaimat. Shadow Wolf oldalán vágunk neki Diego tábornok erődjének ostromára. Amint a kezünkben az irányítás, azonnal induljunk el a pálya bal oldalára. Itt észrevehetjük, hogy az erkélyről lőnek ránk. Nosza, azonnal pattanjunk fel oda, majd a szoba padlóján tátongó lyukon ereszkedjünk alá. A szomszédos szobában három ellenség van fedezékbe húzódva. Lapuljunk a falhoz, és lessük ki a taktikájukat, hogy milyen sorrendben bukkannak elő. Ne sajnáljuk rá az időt, szépen lassan, egyenként végezzünk velük. Induljunk tovább, míg csak balra lehet majd fordulni. Itt lapuljunk a falhoz, és lepjük meg a járőröző katonát egy fejlövéssel. Menjünk csak előre, majd egy nagydarab monstre fazon eszelősen nekünk ront. Őt pár headshottal jobb belá-



ÉRDEKESSÉGEK

Buffalo Bill onnan kapta nevét, hogy 18 hónap alatt 4300 bölényt vadászott le.

tásra bírhatjuk. Bujkálni fog még egy következő gazember is a közelben, őt is tegyük hidegre. Ezután ugorjunk le innen, erre egy egész csomó ellen fog előbújni. Mindet rendezzük le. Ha egy-két katona jön, akkor használjuk a fedezéket. Ha sok, Deadeye nekik. Ne keveredjünk meggondolatlan tűzharcokba, mert minden csepp energiánkra szükség lesz a pálya során. Menjünk tovább, de nagyon óvatosan,



és maradjunk fedezékben. Lőjük ki a TNT-s hordókat, hogy megtisztuljon az út előttünk. A többi gazfickó is el lesz bújva, várjuk ki, míg előjönnek, és akkor mutassuk meg nekik az ólom helyes felhasználási módjait. Elérkezünk egy szobához, ahol balra egy ajtó és egy gyógyital van, szemben pedig egy lépcső. Először lassan osonjunk be, mire beront a kapun egy izompacák, de nem tud minket meghatni, igaz? Miután elintéztük, vegyük fel az életet adó löttyöt, és lassan indulunk a lépcső irányába. Ne menjünk fel teljesen, csak éppen addig, míg ki tudunk lőni a fegyverünkkel. Intézzük el a három fickót fent, de NE használjuk a golyószórót!!! Akkor megölnek minket, ez száz százalék. Helyette menjünk vissza a lépcső aljára, és szaladjunk ki az ajtón. Ott vagyunk, ahonnan elkezdtük a pályát. Igyekezzünk kinyírni mindegyik rosszfiút, mindezt próbáljuk meg úgy, hogy átrohanunk az erőd túlsó végébe, ott keresünk egy fedezéket, és komótosan végzünk mindenkivel. Elég sok gyógyitalt ejtenek majd el, ezekre nemsokára szükségünk is lesz! Jön a pálya főgonosza! Egy félkarú ember, aki… Inkább, nem lövöm le a poént, felismeritek majd, ki az. Mindenesetre a figura a játék egyik legkönnyebb bossza. A lényeg annyi, hogy mindig legyen legalább egy rom közted és közte. (Körülbelül, mint a Mr. Black harcánál.) Lődd irgalmatlanul, majd mikor fehér fényt látsz Daren ezredesnél, akkor gyorsan vetődj be valami mögé, mert egy miniágyúval fog tüzelni. Ezután megint bújj elő, és lődd, míg bírja!

TIPPEK

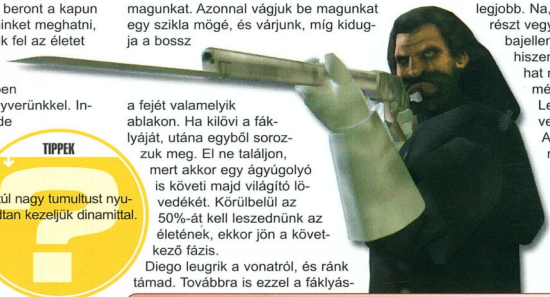
A túl nagy tumultust nyugodtan kezeljük dinamittal.

Huszonegyedik fejezet – End Of The Line

Diego tábornok megpróbál meglógni a páncélozott vonatával. Minket sem abból a fából faragtak, akik ezt szó nélkül hagyják. Lóhátra pattanunk, és üldözőbe vesszük a vonatot! Vágtázzunk addig, amíg egy olyan szerelvényhez nem érünk, amelyen pár dobozon kívül nincs semmi. Erre ugorjunk fel, és azonnal vágjuk magunkat fedezékbe. Láthatjuk, hogy az utolsó előtti kocsi tele van katonákkal. Vágjunk be egy-két dinamitot, majd menjünk be elintézni, ha maradt még valaki. Séta vissza, majd ugorjunk fel ennek a kocsinak a tetejére. Ekkor az utolsó vagon tetejéről egy golyószóró vesz minket tűz alá. Fussunk vele szemben, cikk-cakkban, és gyorsan ugorjunk le a golyószórós, és a valaha katonákkal megtöltött kocsi közé. Lőjük meg a kallantyút, így leválasztjuk a legutolsó szerelvényt. Pattanjunk vissza paripánk hátára. Vágtázzunk a vonat mentén, ne érdekeljen, ha kilőnek az ablakon. Menjünk, míg egy tehervagonhoz nem érünk. Lőjük meg a fogantyút, így kinyílik az ajtaja, ezen ugorjunk is be. A bent várakozó cowboy-t likvidáljuk, majd a piros kallantyút meglőve kapcsoljuk le a további szerelvényeket. A bejátszás után azon nyomban keriljünk megint lóhátra, és a lovas katonákkal mit sem törődve vágtassunk oda a hajtányhoz. Ugorjunk át rá, és gyorsan használjuk a golyószórót. Ezzel a mozdonyt kell megsemmisítenünk, célozzunk is rá, a ránk lövő lovasok továbbra se zavarjanak minket! Egy bejátszás következik, ha sikerrel jártunk, és elég kárt okoztunk a gépben.

Huszonkettedik fejezet – Devils And Angels

Ez megint egy főellenség-fejezet. Személyesen Diego tábornokkal találjuk majd szembe magunkat. Azonnal vágjuk be magunkat egy szikla mögé, és várjunk, míg kidugja a bossz



a fejét valamelyik ablakon. Ha kilövi a fáklyáját, utána egyből sorozzuk meg. El ne találjon, mert akkor egy ágyúgolyó is követi majd világító lövedékét. Körülbelül az 50%-át kell leszednünk az életének, ekkor jön a következő fázis.

Diego leugrik a vonatról, és ránk támad. Továbbra is ezzel a fáklyás-ágyús módszerrel próbálkozik majd, immáron közelharcban is. Az igazat megvallva, innen már piskóta az öreg tábornok. Az előző részben elvesztettem életem háromnegyedét, és úgy győztem le, hogy egy grammot nem sikerült leszedni az életcsíkomból. Amivel lenyomtam: folytonosan oldalaztam körülötte, és lőttem. Gyors mozgás, és pontos célzás. Ezekkel Diego sem lesz egy nagyon nehéz főellenség!

ÉRDEKESSÉGEK

Ha Arizonában jársz, akkor State Highway 80-on eljuthatsz Tombstone városába.

Utolsó látogatásunkra kerül sor Brimstoneban. Vegyünk meg mindent, amire szükségünk van, és amit megengedhetünk magunknak. Ajánlom a Widowmaker pisztolyt, és a High Calibre Rifle-t.

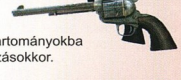
Huszonharmadik fejezet – Battle Royale

Beneveztünk a Battle Royale párbajversenyre. Mr. Kelly is egy résztvevő, megosztotta velünk az információt, miszerint köze van Buffalo Soldier eltűnéséhez, és kijelentette, hogy ő a legjobb. Na, ez elég ok volt nekünk, hogy részt vegyünk a jamboree-n. Első párbajellenfelünk Gabriel Navarro. Nem hiszem, hogy túl sok gondot okozhat nekünk, hiszen volt már keményebb összecsapásunk is. Legyőzése után bejátszás következik, amelyben mutatják Annie Stokes és Jack Swift meccseit is. Következő csatánk Kid Cougar ellen lesz, aki szemérmetlenül Billy, a Kölyök mása. Elég gyors, de közel sem annyira, mint mi magunk. Intézzük el.

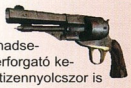
Az arzenál

Most az általános fegyverekről olvashattok egy keveset. Azért nem írom le mindegyik típust, amely a játékban fellelhető, mert nem férnének bele egy ekkora dobozba, sőt, egy egész cikk is csak szűkösen lenne elég nekik. Pillantsunk a Red Dead Revolver vadnyugatának legnépszerűbb fegyvereire.

Twin Revolvers:
A nyugat legnépszerűbb fegyvere, az Egyesült Államok lovassága használta a déli tartományokba szervezett portyázásokkor.



Old Pistol:
Ez a .45-ös kaliberű pisztoly 1875-ben lett rendszeresítve az USA hadseregben. Egy profi fegyverforgató kezében másfél perc alatt tizennyolcszor is elsülhet. 243 méter/másodperc volt a lövés kezdősebessége.



Pacificador:
A mexikói hadsereg saját célokra átalakította a fent említett Old Pistolt, megnövelve a lövés kezdősebességét.



Scorpion Gun:
Húsz centi hosszú csöve hatalmas erőt és pontosságot kölcsönzött a fegyvernek. Meghoszszabbított, .44-es kaliberű töltény kell bele, ez ritkaság, de cserébe nem mindennapi darabja lesz arzenálunknak a pisztoly.



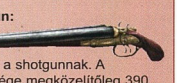
Owl Rifle:
A vadnyugat legerősebb puskája, .56-os kaliberű töltényekkel. Ideális körülmények között 500 yardról is pontos találatot lehetett bevinni segítségével.



Bayonet Rifle:
.44-es kaliberű lőszert lő ki ez a puska, melyből egyszerre hetet tömhetünk a fegyverbe. A rászerelt bajonett közelharcban rendkívül hatékony.



Sawed Off Shotgun:
Lefűrészelt csöve nagyobb szórást és erőt biztosít a shotgunnak. A lövés kezdősebessége megközelítőleg 390 méter/másodperc lehetett. Ez volt a törvényen kívüliek egyik kedvenc fegyvere.





ÉRDEKESSÉGEK

A Red Dead Revolverben számos zene Ennio Morricone mester kottáiból származik.

Huszonnegyedik fejezet - Battle Finale

Némi szabályváltoztatást követően Jack és Annie kikerül a viadalból. (Az, hogy ki és mit változtat, legyen meglepetés.) Ennek köszönhetően rögtön szembe is kerülünk Mr. Kelly-vel. Nem véletlenül ő a bajnoka ennek a tornának már évek óta. Nagyon gyors ellenfél, így hát nekünk sem szabad egy pillanatra sem másra koncentrálnunk! Halálosak, pontosak, és gyorsak legyünk, különben végünk! Miután elintéztük, történik egy újabb váratlan fordulat. Mr. Kelly felkel, majd az utcán ránk támad. A járókelők között tűzpárbaj lakul ki! Lőjük a főgonoszt, majd hagyjuk elfutni. A megkeresésének ideje alatt töltsünk újra, és ahogy szemünk elé kerül, eresszük bele az egész tárat. Ezt a procedúrát ismételjük addig, amíg nem végzünk vele.

Huszonötödik fejezet - The Siege

Bizony-bizony, elkerülhetetlen volt, hogy megostromoljuk a kormányzó házát. Jack és Annie is a segítségünkre sietnek, így könnyebb dolgunk lesz. Először is le kell szednünk a bejárati ajtó fölött lévő erkélyről orvlövészkedő Oswaldot (milyen „enyhe" utalás). Várjuk meg míg kijön a fedezékéből, és puff neki. Alternatívaként működik az is, ha felhajítunk kb. négy dinamitot, ettől is kipurcan. A következő komolyabb ellenség Randy Cornet lesz. Ő a szökőkút túlsó felén lesz állandóan, akármerre is megyünk, ezért a legjobb választás, ha a villafelőli oldalán lecöveklelünk. Ekkor ugyanis az intelligens főellenség pontosan Jack és Annie keresztüzébe kerül. Pár pillanat alatt vége. Az eldobott gyógyital hasznos lehet. Kövessük Annie-t és Jacket, segítsünk nekik megölni a támadó katonákat. A lány megpróbálja majd kinyitni az oldalajtót, erre azonban még pár ellenség bukkan fel. Tegyük el őket pata alól, majd a nő tesz még egy próbát az ajtóval, de az zárva van. Rohanjunk fel a lépcsőn, lehetőleg Annie és Jack előtt! Már várnak itt fent ránk, két katona van a tetőn is, ügyeljünk rájuk, és próbáljunk meg minél jobban vigyázni társainkra, hogy elég életük maradjon a végére. Az angol vállalkozik rá, hogy megberheli a bejárati ajtót és feltöri a zárat. Ehhez három percre van szüksége, ami alatt a mi védelmünkre szorul. Ez egy iszonyatosan nehéz része a játéknak. Ha jobban belegondolok, talán nehezebb az össze főellenség-csatánál. Annie az emeleten marad, hogy onnan fedezzen minket. Szerencsére nagyon hasznos a lánynak, aki a látómezejébe kerül, annak lőttek. Szó szerint. Csakhogy ez nem ilyen egyszerű, sajnos. A Cornet fivérek támadnak majd ránk, kiskatonák társaságában. Azt képzeljétek el, hogy a főellenségekből egyszerre 3-4 is lehet a képernyőn! A tanácsom a következő: mindenek előtt a shotgunos bakákat kell leszedni, mert Jacknek (ezáltal nekünk is) igen nehéz perceket tudnak szerezni. Miután ezeket elintéztük, figyeljünk a főellenségekre. Mikor már kevés az életerőnk, a Deadeye slotjaink felhasználásával öljünk meg egyet, mire ő eldob egy gyógyitalt. Nem az a lényeg, hogy megöljük mindegyik ellenséget, hanem hogy kibírjuk azt a három percet, amíg az angol fel nem töri az ajtót! A Dupla Revolver a legjobb fegyver ide, a nagy tárkapacitás miatt!



Huszonhatodik fejezet - House Of Cards

Kövessük Jacket, és oldalazzunk folytonosan. Vigyázzunk magunkra, mert ezek a katonák sokkal több sebzés okoznak, mint eddig akármelyik ellenség, ráadásul nagyon kevés gyógyitalt hagynak maguk után. A lépcsőről leáramló ellenfeleket iktassuk ki, majd indulunk el a (konyha felé nézve) jobboldali falmentén. Ha jön valaki, lassan de biztosan, fedezék mögül likvidáljuk. Keressük meg a konyha mögötti lépcsőt, de csak óvatosan, mert előbukkanhatnak nemvárt gonosztevők! A lépcsőn fel, be a hálóba. Poroszkáljunk ki óvatosan, amíg elő nem jön a bossz. Ekkor pattanjunk egy oszlop mögé, majd alkalmas pillanatban jöjjünk elő, és Deadeye-t a főellenségnek. Egy pár kör ilyentől meghal, életadó elixírt hagyva maga után. Alternatív megoldásként visszabújik a folyosó bal végében található szobába, ilyenkor fussunk oda, és vágjunk be pár dinamitot. Amennyiben nem ezt tette legyőzése előtt, szaladjunk az előbb az említett szobához, és lőjük ki fedezék mögül a három katonát. A falak mintha furák lennének, nem?
A titkos ajtón besurranva egyedül maradunk, mert Jack hátra maradt, hogy feltartson néhány őrt. A lépcső aljában egy pár katona van, az elsőt öljük meg csendben egy fejlövéssel, a maradék kettőt, pedig akár egy dinamittal is el lehet intézni. A könyvtárszobához érve észrevesszük, hogy már várnak ránk, és tele van katonával (szám szerint négy, ha jól emlékszem). Nem érdemes hősködni, fedezék mögül kényelmesen végezhetünk velük. A bejátszást követően újból megjelenik Annie is, hogy segítsen nekünk. A lány kirohant a folyosóra, de én bent maradtam, és a támadó ellenségeket megfelelő fogadtatásban részesítettem. Egy idő után a nő is visszavonul mellénk, és továbbra is az ellenségbevárásos taktikát alkalmazzuk. Amennyiben szükséges, vonuljunk vissza, a következő szobába, így rengeteg életerőt spórolhatunk meg. A második emeletre fel kell másznunk, és megölnünk a katonákat, majd a főellenséggel konfrontálódunk.
Az egykor népes Cornet família utolsó tagjával nézünk farkasszemet. Pisztolypárbaj ez a javából. Nagyon gyors az ellenség, és félelmetesen pontos. Két-három próbálkozás után azonban sikerült legyőznöm, de ehhez maximális koncentráció és hidegvér szükséges.

Utolsó fejezet - Fall From Grace

A támadó katonákat azonnal szedjük le, így Buffalo Soldier segíteni tud nekünk a vaskos vaskapu „kinyitásával". Először lőjük ki a bakákat, aztán koncentráljunk a fő-fő ellenségre. Vigyázzunk, mert a Scorpion pisztoly van nála, amely ha eltalál, igen komoly életveszteséget képes okozni. Dobálhatunk rá dinamitot, lőhetjük fedezék mögül, ez még igazán nem nehéz.

ÉRDEKESSÉGEK

Ha a Hard nehézségi szinten is végigviszed a játékot, megnyílik előtted a Red Wood Revolver mód.

Hanem miután elintéztük, jöhet a párbaj vele. A játék legnehezebb pisztolypárbajával találjuk szembe magunkat! Szerintem lehetetlenség megúszni anélkül, hogy el ne találjon, éppen ezért létfontosságú, hogy az utolsó fejezetet idáig minimális életveszteséggel teljesítsük. A trükk az ellenfél gyorsaságán kívül az, hogy a párbaj előtt nincs beharangozó, mint eddig minden csata előtt. Ahogy vége a bejátszásnak, szinte egy másodpercen belül lő az ellenfél! Arra nincs időnk, hogy a fejét vegyük célba Critical Hitekkel, ehelyett inkább a nyakát sorozzuk meg. Tudom, hogy nagyon nehéz, de itt feladni balgaság lenne!

Amennyiben ezt az akadályt is abszolváltuk, megnyílik előttünk a Bounty Hunter mód, és a Hard nehézségi szint is. Továbbá gazdagabbak leszünk a jóleső érzéssel, hogy végigjátszottunk minden idők legjobb western játékát!

Dante

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 9990,-



Run Like Hell 9990,-



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 9990,-



WRC 3 6990,-



Deadly Skies III 13990,-

Xbox játékok óriási választéka! Több, mint 170 cím!



Brute Force 4490,-



Splinter Cell 4490,-



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 + Eye Toy	56990
Xbox gép + 2 választható játék	53990
Xbox alapgép + 3 választható játék	64990
Xbox alapgép + 3 választható játék	44990
Playstation alapgép	49990
GameCube alapgép	29990
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)	8490
GameCube szett (joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+4meg memo)	8490
PS2 Szett (joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+dvd távirányító)	8490
PsX szett (joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+1 meg memo)	6490
Xbox RGB Advance (DD5.1 optikai kimenet+SVHS kimenet)	6490
Xbox Heilhunter pisztoly	7990

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



PROJECT ZERO II: CRIMSON BUTTERFLY

MIHEZ KEZD EGY MAGÁRA MARADT TESTVÉRPÁR, EGY ELHAGYATOTT SZELLEMVÁROSBAN? MI AZ ÖSSZEFÜGGÉS A VÁROSBAN FOLYÓ SZERTARTÁSOK ÉS AZ IKREK KÖZÖTT? MITŐL KELL EZT A JÁTÉKOT FÉNYES NAPPAL JÁTSZANI? MINDEZ KIDERÜL, HA BEKAPCSOLOD A PLAYSTAION 2-DET, ÉS ÁTENGEDED MAGAD A PÉLDA NÉLKÜL ÁLLÓ BORZONGÁSNAK.

INFO BOX

Kiadó:
Ubisoft
Fejlesztő:
Tecmo
Hivatalos honlap:
http://www.tecmoinc.com/games/ff2.asp
Megjelenés:
2004-Április-30
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

\+

Egyedi harcrendszer, remek horror-hangulat, és kifejezetten sok extra várja még a sokadik végigjátszás után is a játékost.

\-

Néhány átvezető animáció tömörítési aránya miatt botrányosan szétesik a kép.

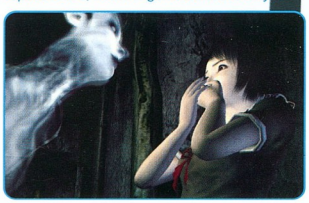
PS2 - XB

PLATFORMOK

Az előző számunkban ismertetett Forbidden Siren után, a Project Zero második részének képében egy újabb távol-keleti filozófiával, látvánnyal és mondavilággal megáldott japán fejlesztés landolt a szerkesztőségünkben. A többek között a Dead or Alive sorozatáról és Ninja Gaiden programokról elhíresült Tecmo fejlesztőgárdája eredetileg a sokkal fantáziadúsabb Fatal Frame címen publikálta a játékát, ám az európai kontinensre már Project Zero néven érkezett hozzánk az Ubi Soft patronálásával. A külsőnézetes, formabontó túlélő-horror igencsak jól teljesített az Államokban, így nem csoda ha az idei E3-n egy őszi, Xbox-os megjelenést is bejelentettek. A tavaly óta előkészítés alatt álló Fatal Frame mozifilről nem is szólva...

Az első rész történetéhez szinte alig kapcsolódva teljesen új helyszínen és szereplőkkel játszódik a Project Zero második része, mely szemkápráztatóan gyönyörű és részletgazdag tájat varázsol a játékos elé. Az Amakura ikertestvéreket irányítva egy olyan városba érkezel, amely évekkel ezelőtt, egy szertartást követően a városlakókkal eltűnt a térképről. Mio és Mayu valamilyen szinten kötődik a településhez, ám természetesen a teljes szál kibogozásához végig kell vinnünk a játékot. Az ilyenkor szokásos feljegyzésekből, és naplórészletekből itt sem lesz hiány - nagyjából ezek lesznek azok a támpontok, amelyekből kibogarászhatjuk a történet összekuszált szálait. A Project Zero legegyedibb húzása minden kétséget kizáróan a sehol máshol nem látott harcrendszerben rejlik. Nem lesznek lőfegyvereink, nem találhatsz vágó és szúrószerszámokat - egyedül egy különleges fényképezőgéppel veheted fel a harcot a városban ólálkodó szellemek ellen. Mert talán az nem titok: ellenfeleid a városlakók szellemei lesznek. A fényképezőgép pontos működéséről egy későbbi oldal margóján értekezek majd, most csak az irányítás sajátosságait taglalnám.

A Project Zero II talán az első olyan kalandjáték, melyben a játékos határozhatja meg, hogy 2 vagy 3 dimenziós mozgást szeretne alkalmazni. Ez annyit takar, hogy a képernyőhöz viszonyítva történjen az iránymegadás vagy ettől függetlenül, az előre, mindig előre legyen... Az egyébként igen ésszerűen megszerkesztett billentyűtérkép a következőképpen néz ki: A Háromszöggel a menübe léphetsz be, ahonnan elérheted a különböző tárgyaidat, feljegyzéseidet, fotóidat, és a térképet - amit külön, a Select gomb lenyomásával is megtehetsz. A Négyzet nyomva tartásával automatikus futásba kezd karaktered, az X-szel pedig a mindennapi teendőket végezheted el (keresés, beszélgetés, ajtónyitás, stb.). A kör segítségével veheted kézbe a kamerádat, amellyel a szellemekről készíthetsz képeket (és ezáltal sebezheted őket). A Start a pauzálásra használható, a bal illetve jobb analógkarok pedig a mozgatásban veszik ki a szerepüket. Az L, illetve R gombok föként fényképezéskor lépnek elő - erről külön oldalon olvashatsz majd. A képernyő jobb alsó sarkában két diagramm is található: a kisebbik a szellemek közelségét jelzi, míg a nagyobbik (kék) az energiádat mutatja.



Tippcsokor a bátortalanoknak:

- Ments minden alkalommal, amint csak lehetőséged lesz rá.
- A leírásban használt égtáji meghatározások a térkép jelölései alapján értendőek.
- Tartsd távol magad a falaktól, mert semmilyen fal mellett nem lehetsz biztonságban.
- Ahogy csak lehet: takarékoskodj a filmekkel. A 14-es érzékenységű tekercstől felfelé minden darab filmre szükséged lesz a játék vége felé haladva, így a kezdésnél mindenképpen javaslom a végtelen számú 7-es film használatát. Igaz, kicsit lassabban töltődik mint a társai, de legalább nem fogy.
- A Stone Mirror felvétele után automatikusan feltámadsz egy esetlegesen balul elsült küzdelem után. Sajnálatos, hogy egyszerre csupán egy darabot hordozhatsz magaddal, és az egész játék során négyet találhatsz.
- Kutass át minden polcot, repedést, asztalfiókot. A játékban rengeteg olyan tárgy lesz elrejtve, amelyet nem jelöl világító kék pöttyel a program (ahogy azt alapállapotban tenné).
- A legtöbb, véletlenszerűen rád támadó szellem elől elmenekülhetsz. Kevés energia vagy film esetén igazoltnak látszik a „szégyen a futás, de hasznos" mondás.

Chapter One: The Lost Village

Mivel a hátad mögötti területet egy ismeretlen erejű szobor tartja elzárva előled, iramodj Mayu nyomába, hogy eljuss a Misono hegyre. Egy tucat vörös pillangó társaságában ráakadsz ikertestvéredre is, és egy régi szertartás során elveszettnek hitt falura. A távolból látszódó háztetők között egyetlen lelket sem vélsz felfedezni, de a biztonság kedvéért a tisztás sarkában lévő lámpásnál mentsd ki az játékállást. Mivel a nyugatra vezető ösvény egy megvilágítatlan temetőbe vezet, így Mio inkább a biztosabbnak tűnő keleti útvonalat választja. A város felé vezető úton egy fekete táskára (Black Bag) lehetsz figyelmes, amelyben egy geológus eltűnéséről szóló újságcikkre és egy párocskát ábrázoló fotóra bukkanhatsz. Kisvártatva megérkeztek az első házhoz, ahol érdekes történések veszik kezdetüket... Lehet, hogy mégnem vagytok egyedül?! Miután beléptetek Osaka házába, fura látomásotok akad - ám mivel egyelőre nem tudtok mit kezdeni vele, csak kössétek fel a tangabugyit, és lépjetek beljebb a kandallós szobába (Sunken Fireplace Room).

A középső részen megtalálhatod egy nő naplójának maradványait (Woman's Notebook 1), amelyben az elveszett geológust, Masumit keresi a tulajdonosa. A keletre nyíló kimonószobából a második számú feljegyzést (Woman's Notebook 2) teheted zsebre, majd az innen délre fekvő raktárban egy szentelt-vizes üvegre (Sacred Water) bukkanhatsz.

A lépcső melől nyíló Nagy Tatami szobában található ládából egy gyógyfüves dobozzal (Herbal Medicine) gazdagodhatsz, míg a szoba túlsó végében a negyedik számú feljegyzésre (Woman's Notebook 4) lelhetsz.

A folyosón a ház hátsó része felé orientálódva egy déli szobába (Back Room) érkezel, ahol Masumi barátnőjének, Miyakónak újabb feljegyzéseit (Woman's Notebook 3) találod. Visszafelé haladva a folyosón, egy újabb szellem halad el előttetek, így Mayu behúzódik az imént még zárva talált ajtó előtti homályba. A családi oltár (Family Altar Room) elé lépve egy zseblámpát (Torch), valamint a Camera Obscura fényképezőgép használati utasítását (Camera Obscura Pointers) találod. A szerkezetet Dr. Aso készítette a spirituális lét lefotózására.

Az átvezető animáció után vedd is fel a szerkezetet (Basic Camera Operation). A két szoba közötti ajtó mellett az ötös számú Miyako feljegyzésre (Woman's Notebook 5) akadhatsz, majd a kijárat felé fordulva kapd kézbe a fényképezőgépedet, és nem egészen 400 pontért cserébe fotózd le az ajtóban álló szellemet (Door Woman). A technika lényege, hogy a fókusz körét zölden tartva a lehető leghamarabb, a lehető legélesebb képet készítsd el áldozataidról. Mayu unszolásának eleget téve próbáljatok meg a kijárat felé orientálódni, ám legnagyobb megrökönyödésetekre a nemrégiben még nyitott ajtót zárva találjátok. A megjelenő szellem (Vanishes at Door) lefényképezése után közelíts a Nagy Tatami szobájának ajtajához, és készíts egy újabb képet az itt helyet foglaló szellemarcokról. A képről leolvasható kohót a hátsó szobában (Back Room) találhatod. Ezt felkeresve fényképezd le szenes kohót, majd a mögötte megjelenő alakot (Man on Deck). Az újfent bejárható Tatami szobába lépve vizsgáld át a helyiséget, majd mikor már semmi újat nem találván távoznál, az egyik faldarab elmozdul, és egy kulcsot (Ginger Key) rejtve maga mögött tárulkozik fel előtted. A zsebre tétele után azonnal fordíts hátat, és a kamerát kézbe kapva fotózd le az elhaladó szellemalakot (Woman Behind Net). Térj vissza a hallba, ahonnan a lépcső felé fordítva a tekintetedet egy elhaladó alakra (Stair Climber) lehetsz figyelmes. Kövesd őt, az emeleti ajtó előtt lefényképezheted (Standing Woman), busás pontokat kaszszírozva érte. Használd a kulcsodat az emeleti ajtónál, majd miután beléptél a szobába, bal kéz felé fókuszálj rá az elhaladó szellemre (Beckoner). Keresd fel a szolgálók szobáját (Servant's Room), vizsgáld át a dobozokat: egy gyógynövényes összeállítással (Herbal Medicine), és egy 61-es számú filmmel (Type-61 Film) gazdagodhatsz. A szemközti szobába (Guest Room) átsétálva a 6-os számú feljegyzést (Woman's Notebook 6) találhatod, majd innen továbbhaladva, a tükör alatt ugyanezen feljegyzés hetedik darabja (Woman's Notebook 7) is a tiéd. Észak felé haladva egy alak (Stands behind) jelenik meg Mayu háta mögött, akit egy gyors ráfordulással és fókuszálással lencsevégre is kaphatsz. A tanulószoba (Study) hátsó szekrényén búvó feljegyzés (Folklorist's Note 1) elolvasása után már csak a padlón található végső bejegyzés (Woman's Notebook 8) felvétele van hátra, hogy töltődjön az első főellenfél-harc.

A fényképezőgép új oldaláról mutatkozik be (Spirit Capture), melyet a megjelenő főellenfélen remekül ki is próbálhatsz. A fotózás rejtelmeiről szóló külön dobozban minden lényeges információt megtalálsz a kezelésével és a harcmódokkal kapcsolatban, most csak annyit, koncentrálj arra, hogy ne kapj be túl sok sebesülést, és minél hamarabb lefényképezd a galád ellenfeled.





ÉRDEKESSÉGEK

Ha a Project Zero tetszett, próbáld ki az alábbi játékokat is: Forbidden Siren, Silent Hill-sorozat, Resident Evil-sorozat, Clock Tower-sorozat.

PROJECT ZERO II: CRIMSON BUTTERFLY

VÉGIGJÁTSZÁS

Chapter Zero: Hellish Abyss

A nullás küldetés akkor veszi kezdetét, amikor Easy vagy Normal módban véget érne a játék. Ebből következően kizárólag Hard, illetve Nightmare fokozaton érhető el. Mikor lelépcsőzöl Mayuhoz, már nem tudod lefényképezni, viszont cserébe hamarosan rád támad. Ezt a pillanatot kihasználva, reflexszerűen vesd rá magad az exponáló gombra, mert ez lesz az egyetlen lehetőséged, hogy megsebesítsd őt. Kudarc esetén azonnal véget ér a játék... Viszont ha sikerrel jársz, előtűnik a játék igazi főellensége, Sae Kurosawa (Bloody Kimono). A harc nem lesz nehéz, ha mindig feltöltöd az életerődet maximumra, ugyanis legerősebb támadása is csak 9-es erősségű lesz Nightmare fokozaton. A körülötte lévő ködfelhő miatt sokszor lesz sebezhetetlen, ám amikor ez eltűnik - ne kíméld! A küzdelmet megszakítva a lyukban egy szellemet is lefényképezhetsz (Swallowed by Dark), majd folytasd a menekülést a halálos hullámok elől. Mikor elfehéredik a képernyő egy Zero Shottal lefényképezve végérvényesen megnyerted a játékot!

Chapter Two: Twin Shrine Maidens

Miyako Sudo (Wanderer) halála után megkapod az üzenetkristályát (Aragonite), amelyet majd az asztalon található rádióval (Spirit Stone Radio) tudsz lejátszani. Az ehhez szükséges kézikönyvet (Spirit Stone Radio Pointers) szintén ekkor kapod - ezáltal képbe kerülhetsz a halott lelkek magnóüzeneteit tartalmazó kristályokról. A fényképezőgép fejlesztéséhez szükséges lélekgömböt (Spirit Orb) szintén a harc után adja Neked a program. Miután Miyako elúnt, Mayu elszaladt a szobából, így ideje lenne megkeresned őt. Előtte azonban, a vendégszobában található kék kimonó mögött elbújva egy lányalakot (Girl in Hiding) fényképezhetsz le a padlón guggolva. Most már visszatérhetsz a ház emeleti folyosójára, ahol megláthatod, amint Mayu távozni készül a házból. Miután a pillangókat követve végigbotorkáltál vele a főutcán, visszakapod Mio irányítását, akivel lelépcsőzve vedd fel az elejtett fotós kellékeket (The „Slow" Lens / The „Measure" Function). Ezekkel egyrészt lassíthatod a szellemek mozgását, másrészt megtudhatod, hogy mennyi energiájuk van összesen. Ezután keresd fel a kimonószobát, ahol a mentésen kívül szembetalálhatod magad egy újabb főellenféllel (Woman in Box). A földről felszedhető gyógynövényt tartalmazó dobozzal (Herbal Medicine) enyhítheted esetleges sebe-



idet, míg a jutalmul kapott Holdkővel (Moonstone) újabb lejátszható üzenethez juthatsz. A lélekgömböt (Spirit Orb) se hagyd árválkodni a földön, majd hagyd el a helyiséget. A kinti szobában már vár Rád a két újabb ellenfél, ám a párosával támadó férfiakat (Man in Dark) sem lesz nehezebb elintézned, mint az eddigi szellemeket. Ne engedd, hogy sarokba szorítsanak, és akkor nem lesz problémás a küzdelem. Lépj be a Nagy Tatami szobájába, ahol a bejárat után jobbra fordulva (a hálón keresztül) lefényképezheted a földön heverő nő felett lebegő szellemet (Frozen Woman). Keresd fel a hátsó szobát (Back Room), ahol a tűzhelyről a falulakók feljegyzéseinek (Village Report 1-2-3-4) első oldalait zsebelheted el, míg az udvarban egy női alakot kaphatsz lencsevégre (Woman On Deck). Mayu nyomába eredve indulj el a bejárati ajtó felé, majd kifelé haladva vedd fel a medálját (Mayu's Charm) a földről. Keleti irányban elindulva Tsuchihara házához érkezel, ahol jobb kéz felé fordulva egy házba fagyott szellemet (Frozen Man) fotózhatsz le. A kútnál a második számú feljegyzés (Village Report 2) kiegészítését kapod, valamint ha résen vagy, egy újabb szellemalakot (Well Checker) a géped számára. A raktár kertajtaját használva egy bebörtönzött fiúhoz érkezel, aki összeteveszt Téged a Yae és Sae testvérpár egyik tagjával. Akárhogy is van, innentől kezdve ő lesz a legigazabb barátod és segítőd: ha magadtól elakadnál a játékban, apróbb tanácsokért, és útmutatásokért ide mindig visszatérhetsz. Most indulj el Osaka házánál nyugati irányba és az első kereszteződésnél északra fordulva (Kiryu-Tachibana) megpillanthatod a távolodó testvéred szilhuettjét. Eredj a nyomába azon nyomban, és míg el nem tűnik a sikátor végi ajtónál, csinálj egy fényképet róla (Butterfly Chaser) íziben.

ÉRDEKESSÉGEK

Ha 5 percig nem mozgatod a kontrollert, egy speciális szellem jelenik meg, ha a kamera a kezedben volt - alapállapotban pedig szemcsévé válik a kép. A szellem lefényképezése nem számít a léleklistába.

A kapu mögül előbukkanó duót (Seeker / Pole Bearer) próbáld meg egy blendenyílásba terelni, mert egyrészt így gazdaságosabb, másrészt hamarabb végzel velük. Legyőzésük után a kapuról készült fényképen a már látott vörös pillangók jelennek meg... Kutasd át a lámpa körüli bozótost és fatörzset, ugyanis két gyógynövényes dobozzal (Herbal Medicine) gazdagodhatsz. Az ide felé vezető út lépcsőjének tetején pedig egy kinyitható ajtóra bukkanhatsz.

Kiryu házába lépve tépd fel az első ajtót jobbra, majd a vetítőgépből a filmet (Film Reel 1) felvéve küzdj meg az újabb ellenféllel (Broken Neck Woman). Térj vissza a folyosóra, ahonnan egy lépcsőfeljáróhoz vezet az utad, amely alól egy újabb gyógynövényes dobozkát (Herbal Medicine) szólíthatsz magadhoz. Lépcsőzz fel az emeletre, majd a központi szoba közepére baktatva vedd fel az újabb lencsédet (The „Stun" Power-Up Lens). Az előszeparált részből pedig a néprajzkutató újabb feljegyzéseit (Folklorist's Note 2) olvashatod el. Mivel az innen nyíló ajtó zárva található, használd a lépcsőfeljárótól bal kéz felé eső kijáratot. A szemközti házzal összekötő folyosóhídon egy újabb kristályt (Chrysoberyl) tehetsz zsebre, majd miután visszatértél



a raktárépület hátuljához (Storehouse), a bebörtönzött srác felvilágosít a zárt duplaajtót nyitó kulcsokról. Ezeket a városban elszórva található sírköveknél kell keresned. Ha már itt vagy, fényképezd le az ablakkal szemközti követ (Statue Butterfly), majd indulj el nyugati irányban. Dél felé fordulva térj vissza a Misono hegyre, ahol az egyik sírkövet átvizsgálva (amelyik körül a pillangók zsongnak), felveheted a bal oldali ikerkulcsot (Twin Statue Key L).

A megjelenő szellemeket (Seeker / Pole Bearer / Sickle Bearer) egy gyöngy (Spirit Orb) reményében fényképezd a túlvilágra. A Shinto kapu alatt megtalálhatod a falulakók negyedik feljegyzésének befejezését (Village Report 4), majd innen távolodva a kaput vizsláto szellemet (Gate Checker). Őt villámgyorsan megfordulva tudod lencsevégre kapni. Nyugati irányban folytatva a kalandozásaid az eddig túl sötétnek bizonyult temetőbe (All God's Cemetery) nyerhetsz bebocsátást. Innen középre lépve egy kék kristályt (Glowing Blue Crystal), és egy lélekkövet (Spirit Orb) vehetsz fel. Mivel a továbbjutást egy óriási fatörzs állja, így hátat fordítva a holtak kertjének térj vissza a faluba.

Az Osaka háza előtt elhalaló helyéli szellemeket követve egy kisebb csetepatéba keveredhetsz, ám a jutalmadat tekintve (Glowing Purple Crystal / Spirit Orb) azt hiszem, ez mindenképpen megéri. Nyugat felé továbbhaladva, a mentőhely mögötti résznél egy 14-es filmre lelhetsz a bozótosban, majd a patakot keresztező híd előtti követ átvizsgálva az ikerkulcs (Twin Statue Key R) második darabjára lehetsz figyelmes. A megjelenő alakokkal (Man in Dark) nem kötelező megküzdeni, de pontgyűjtésre kiválóan használhatóak. A hídon átkelve egy villa alakú elágazáshoz (Fork in Road) érkezel. A felfelé vezető lépcsőkön megindúló köpenyeseket egyelőre hagyd figyelmen kívül, és folytasd utadat nyugati irányban. A falra szerelt szélforgónál a falusiak újabb feljegyzését egészítheted ki (Village Report 1), majd ettől távolodva a frissen megjelent szellemet (Statue Checker) fényképezheted le. Nyugatra a már egyszer megtalált fatörzshöz érkezel, ám mivel továbbhaladni nem tudsz, térj vissza a lépcsőhöz, és mászd meg a szerpentint.

Vedd fel a szenteltvizet (Sacred Water) a lámpa elől, majd a jobb oldali gyertyás szobrot befókuszálva kapd le a mögötte ácsorgó szellemet (Shrine Shadow). A szentély bejáratának lépcsőjéről vedd fel a hármas számú feljegyzést (Village Report 3), majd kicsit visszafelé haladva, kisvártatva az öledbe pottyan az ötödik is (Village Report 5). Lépj be a szentélybe, és vedd fel a kristálygömböt (Spirit Orb) középről. Jobbra egy gyógynövényes dobozka (Herbal Medicine), hátul pedig szenteltvíz (Sacred Water) található. Ezután hagyd el a szentélyt, és térj vissza Kiryu-Tachibana házához. A kapunál használd a kulcsaidat, vedd fel a gyógyító dobozkát (Herbal Medicine) a híd jobb oldaláról, majd szaladj át annak túloldalára. Útközben azonban egy szellemet látsz a víz felett lebegni, úgyhogy kapd is őt lencsevégre (Floating Woman). Miután életre kel,



próbálj meg távol kerülni tőle, hogy legyen időd ráfókuszálni a fényképezőgéppel. A felül látható fény erősödése jelzi a lény közeledtét. Miután megölted a kísértetet (Sunken Woman), vedd fel az általa elejtett kristályokat (Spirit Orb / Green Crystal), és fényképezd le a stég repedésébe bújt szellemet (Drowned Woman). Lépj be a duplaajtón át Kurosawa házába, és a véres kimonós hölgyét (Bloody Kimono) lencsevégre kapva, vedd fel a kristálygömböt (Spirit Orb) a jobb felső sarokból. A duplaajtón belépve pedig máris testvéred szellemképét láthatod viszont a ház túlsó végében.

Chapter Three: The Repentance

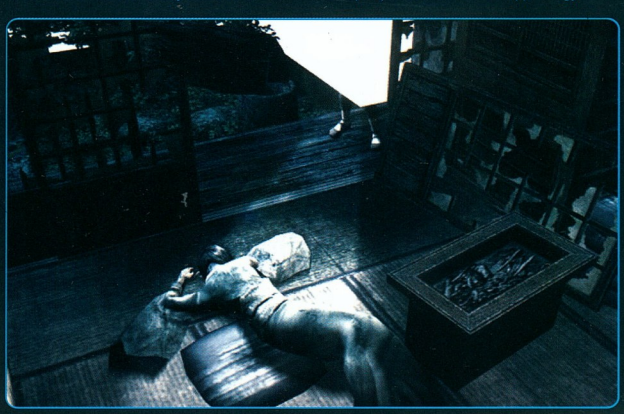
Amint kiludt a zseblámpád, máris megkapod az irányítást. Fényképezd le a lépcső tetejéről a hátad mögött megjelenő papot (Priest Behind), és ha rendelkezel a „Sense" funkcióval - újrajátszás esetén kaphatsz ilyet -, akkor a tetőszerkezeten ácsorgó szellemképet (Looking Down) is. A folyosó végi ajtóknál válaszd a bal oldalit (mivel a jobbos egyelőre zárva van), és fényképezd le a kimonók mögött rettegő férfit (Terrified Man). A földön egy újabb lencsét találhatsz (The „Instant" Additional Function), míg a dobozoknál kedélyállapot javító szereket (Herbal Medicine) és filmtekercset (Type-14 Film). Távozz az egyetlen kijáraton. A rövid látomásban Mayut kell elnavigálnod a folyosó végén található duplaajtóhoz, rá sem hederítve az útközben szembejövő szellemekre. Mióval szintén fuss el a folyosó végéig, ahol két főellenfél is vár Rád (Limbo Man / Limbo Woman). Legyőzésük után a szokásos gömb (Spirit Orb) a megérdemelt jutalmad. A folyosóról egy nagy terembe érkezel, ahol egy újabb kristályt (Fluorite), valamint egy szenteltvizes palackot (Sacred Water) szólíthatsz magadhoz. A megjelenő és lefényképezhetetlen szellem elől válaszd a szoba túlsó végében található kijáratot - ám előtte, a tőle balra fekvő ajtóból vedd fel a 90-es filmeket. A lépcsőfeljáró előtt még az emeleten elsétáló alakot kaphatod lencsevégre (2nd Floor Mayu), míg a sarokból a zölden világító kristályt (Glowing Green Crystal), valamint a felélesztő hatású tükröt (Stone Mirror) veheted fel. Lépcsőzz fel a második emeletre, ahol a „Sense" funkciód bekapcsolásával (második végigjátszás esetén), a mentőhelytől nem messze egy újabb alakot (Unrequited) fényképezhetsz le. Az ajtó mögötti folyosóról a vendégszobába (Guest Room) jutsz, ahol egy 61-es filmet, és a könyvespolcról a néprajzos újabb feljegyzését (Folklorist's Note 3) találod. A következő szobában két gyógynövényes csomagot (Herbal Medicine) is találhatsz - egyiket a falon lógó kosárban, másikat a polcos szekrényben. A kijárati ajtot lefényképezve egy véres ujjlenyomatoktól hemzsegő falrészlet rajzolódik ki a képen.



Szaladj vissza az elsőre, ahol a nagytermen (Great Hall) is átrohanva (kicselezve a nagy egyelőre lefényképezhetetlen szellemet, aki egy érintéssel a halálba küld), térj vissza a mocskos folyosóra (Dirt-floor Passageway). Itt visszafelé haladva fordulj balra, és azonnal fotózd le a pillanatokra megjelenő áldozatot (Fleeing Villager), majd az elágazásnál jobbra indulva kapd le egy erős filmmel (mondjuk 90-essel) a két szellemalakot (Dragger / Draggee). Azt is lehet, hogy egyszerre csak az egyiket, és egy másik végigjátszás alkalmával a másikat, hiszen a Spirit Listben az összesített teljesítmény jelenik majd meg. A folyosó végi ajtón belépve vedd fel a földről a következő fényképezőgép-lencsét (The „Blast" Power-Up Lens), valamint a gyógynövényeket a szekrényből (Herbal Medicine). Az ajtót lefényképezve halálos küzdelem veszi kezdetét... A két alak (Limbo Woman / Limbo Man) már egyszer szerepelt az elintézettek listáján, ám most a szoba apró méreteiből adódóan jóval nehezebb küzdelemre kell felkészülnöd. Hasznosítsd a nagyobb fényérzékenységű filmjeidet, és igyekezz kettejüket minél hamarabb, lehetőleg Zero Shots-okkal likvidálni. Győzelmed esetén kulcs (Diamond Stuck Key), kristály (Faintly Glowing Crystal) és lélekgömb (Spirit Orb) a jutalmad. Most irány a második emelet újra (a Great Hallon keresztül), ahol a vendégszobában egy megjelent szellemalak (Turns Head) vizslatja a könyvespolcot. Miután lefényképezted, vedd fel az újabb feljegyzést (Folklorist's Note 4), majd lépj át a következő szobába. A földön heverő nő mellett elgyalogolva nyisd ki a hátsó ajtót, majd lépj be a szobába az átkötő animáció végett.

Chapter Four: Forbidden Ritual

Miután Mayuval újra egymásra találtatok, vedd fel a naplót (Butterfly Diary 1) a földről, valamint a belőle kipottyanó fényképet (Warped Twins). Csinalj egy fotót a babákról is, majd a folyosón felkelő asszonyságot (Woman in Box) leküzdve vedd fel az ikerbábuk fejét (Twin Doll Heads). Térj vissza az előző szobába, és helyezd az imént talált fejeket a babákra. Egy 60 másodperc időtartamú feladvány veszi kezdetét, melyben a két, alsó piros bábut kell a polcsor tetejére mozgatnod. Siker esetén egy kulcs (Butterfly Key) lesz a jutalmad. Fényképezd le az állvány mellett ólálkodó szellemet (Doll Stand Shadow), majd kezdj el visszafelé haladni. A kijárat után lévő szobában egy régi térképet (Kurosawa House Map), és egy fel-



jegyzést (Folklorist's Note 6) találhatsz.
A „Sense" funkcióval további két lényt (Hanging Hand) kaphatsz lencsevégre. A kifelé vezető folyosón egy tovatűnő szellemalakot (Talking Man) fotózhatsz, majd lelépcsőzve azonnal fordíts hátat a megjelenő szellem (Calling Man) lefényképezéséhez. Az elsőn fordulj szembe a kerttel és keresd az itt ólálkodó hölgy alakját (Garden Woman), majd szaladj el a folyosó végi dobozokig. Innen egy új fényképezőgép-funkciót (The „Evade" Additional Function) raktározhatsz el, majd szaladj át a nagy hallon is (ahonnan immáron eltűnt a legyőzhetetlen szellem). Innen a raktárba lépve kapd le a kivégzett embert (Exhausted Man), majd vedd fel a mögötte megjelenő véres gyűrűt (Bloody Ring). A folyosón egy újabb harc vár egy már ismert ellenféllel (Limbo Man), megéri, mert a hűlt helyén egy lélekgömb (Spirit Orb) kacsint rád. Térj vissza a bejárathoz (Entrance), majd a szemközti zárt ajtótól jobbra fordulva gyorsan kapd le az eltűnőben lévő szellemet (Hopes for Ritual). Továbbhaladva egy elsétáló alakra (Curtain Shadow) lehetsz figyelmes - örökítsd meg őt is, és az ajtónál visszafordulva a másik (Behind Cloth) alakot is. A zárt ajtót kinyitva a raktárba (Storage Room) kerülsz. Vedd fel a szenteltvizet (Sacred Water) a toronyóráról, majd az emeleti könyvespolcról a ceremóniamester írásait (Ceremony Master's Note 3).
A lyukba szorult tárgynál egy leskelődő gyermeket (Peeking Child) fotózhatsz le, majd utánpótlásként vedd fel a filmet az asztalról. Térj vissza a raktárszobába, ahová egy vörös labda (Crimson Ball) pottyan az emeletről. Ezt a fenti repedésbe passzírozva könnyedén lelökheted az odaszorult tárgyat. A kulcsot (Diamond Link Key) felvéve, távozz a szoba másik kijáratán. A nyitódó ajtó mögött egy újabb gyermeket (Child at Door) kaphatsz lencsevégre, majd a sarkon befordulva szinte expresszsebességgel kell újra befókuszálnod őt (Fading Child). A zárt duplaajtó előtt elhaladva ismételten fényképezői képességedet kell csillogtatnod, a felakasztott, áttetsző függönyök között újfent egy tovatűnő kisgyermek (Cut-in Child) kell lefényképezned. A raktárba (Warehouse) lépve egy alak (Warehouse Checker) sétál el előtted - természetesen örökítsd meg őt is. A cella előtt egy újabb látomás (Captive Men) jelenik meg, akit lefényképezve értékes pontokkal gazdagodhatsz. Mivel a börtönblokk zárva, így más utat kell választanod. Vedd fel a feljegyzést (Folklorist's Note 8) a padlóról, majd ellenkező irányban indulva a 61-es filmet az urnákból. A Mayu után kapó szellemet (Clinging Shadow) azonnal tedd a filmedre, majd a folyosó végén lépcsőzzetek le a pincébe. A megjelenő szerzetest (Veiled Priest) fotózd át a túlvilágra, majd ments, ha szükségesnek érzed. A gömböt (Spirit Orb) felkarolva lopakodj vissza az első emeletre, ahonnan érkezz az eddig zárt duplaajtó elé (Cloth Hallway). Az itt lévő alakot (Ritual Pusher) lencsevégre kapva nyiss be az immáron szabadon átjárható oltárterembe. A pap újabb inkarnációjával leszámolva két kristályhoz (Spirit Orb / Glowing Red Crystal) juthatsz, míg a teremből két szöveggyűjteményt (Ceremony Master's Note 1-4), valamint egy gyógynövényes dobozt (Herbal Medicine) vehetsz fel. Délnyugati irányban lelépcsőzve az oltár szobából egy ajtóra lehetsz figyelmes.
Az összekötő folyosóra (Connecting Corridor) lépés előtt vedd fel a szenteltvizes üvegcsét (Sacred Water) a földről, majd fuss fel a lépcsőn a túlsó oldalon. Az északra nyíló duplafolyosó egy hasonló megoldású ajtóhoz vezet, amelynek nyitószerkezete páros kombináció lenyomása esetén hajlandó továbbengedni. Mayuval fuss át tehát a szemközti ajtóhoz, míg Mio a másiknál marad, így kisvártatva a templomban találhatjátok magatokat. Készíts egy képet az itt várakozó szerzetesről (Waiting Priest), majd vedd fel az árnyékkulcsot (Shadow Key) a földről.
A templom következő részében a ceremóniamester ötös számú feljegyzését (Ceremony Master's Note 5) találod, majd a zárt ajtónál visszafordulva térj vissza a családi oltárhoz.
Az emeletre lépcsőzve vedd fel a látólencsét (The „See" Power-Up Lens), valamint az újabb naplórészletet (Butterfly Diary 3). Kérd meg Mayut, hogy a gömbre állva tartsa nyitva a szomszédos szobába nyíló ajtót, hogy belépve felvehesd a következő naplóbejegyzést (Butterfly Diary 2). A szellemet a rácson keresztül fotózhatod le…



Miután hallottad a koppanó hangot, térj vissza Mayuhoz, és hagyjátok el a szobát. A folyosóról nyugati irányban térjetek vissza a raktárba, amelynek második emeletén egy még felfedezetlen szoba vár. Az újonnan rád támadó papot kikészítve vedd fel a megérdemelt jutalmad (Spirit Orb), valamint a párnáról a feljegyzéseket (Ceremony Master's Note 2).
A központi relikvia polcairól gyűjtögesd be az 5 könyvdarabot, majd a Buddha-szobornál helyezd őket a pirossal kiemelt szövegük alapján helyes sorrendbe. A megoldás így alakul majd (balról jobb oldalra: Crimson Wing Tome, Taboo Tome, Twin Tome, Disaster Tome, Ritual Tome). A kattanás után vedd fel a szobor ké-



zéből a fény kulcsát (Light Key). Térj vissza a folyosóra, ahol pár szellem legyőzése után keresd fel az eddig zárva talált cellákat (Cell). A lepel elől vedd fel a 90-es filmet, mögötte pedig fényképezd le a kutatót (Ritual Researcher). A könyvek között egy kulcsot (Hammer Key), és némi feljegyzést is találhatsz (Osaka House Map / Folklorist's Note 9-10).

Chapter Five: The Sacrifice

A bezáródó börtönajtó újfent elválaszt testvéredtől, akit lefényképezve (Confined Mayu), egy újabb tételt teljesítettél a lélekliszt ádon.
A „Sense" funkcióval felszerelve lépj be a raktárba (Storeroom), és fényképezd le a megjelenő alakot (Masumi Makimura). Térj vissza a cellákhoz, és egyenesen elindulva lépcsőzz le a pincébe (Underground Cellar). Vedd fel a mővel a harcot, legyőzése után egy kristályhoz (Spirit Orb) juthatsz, majd a terem túlsó végében

ÉRDEKESSÉGEK

A játék végi animáció lepörgése után a teljesítményed értékelését kapod. A legjobb rang (SS) eléréséhez a lehető legkevesebb mentéssel, minimálisra korlátozott bekapott sérüléssel 2 óra alatti időteljesítmény szükségeltetik.

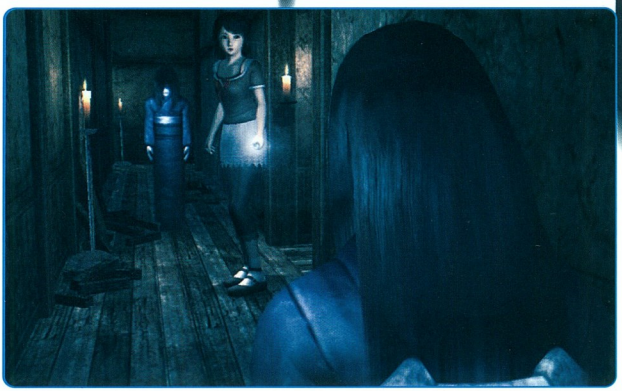


található lépcsőn felbaktatva a kulcsod segítségével elhagyhatod a házat. A zseblámpába visszatér az élet, vagyis ez azt jelenti, hogy csak a Kurosawa házban nem tudod használni azt. Kezdj el visszafelé szaladni a hídon át, majd miután átértél a túloldalára, fuss fel a Kiryu házához vezető lépcsőn. A fejed felett átívelő hídon átlibbenő lényt (Corridor Woman) természetesen azért fényképezd le. A főútról keleti irányban haladj tovább, és Osaka háza előtt egy újabb szellemet (Lured Woman) kaphatsz lencsevégre. Továbbhaladva megjelenik az újabb áldozat (Storehouse Bond), majd Osaka házába lépve két, le nem fényképezett szellem alakját raktározhatod el. A bejárattal szemben, a jobb oldalsó falba építve mászik az egyik (Pulled Shadow), míg a családi oltár előtt álldogál a másik (Man Facing Wall). Most térj vissza az utcára, és a raktár (Storehouse) elé érve az itt síró nőt (Weeping Woman) se hagyd lefényképezetlenül. Vedd fel az utána maradt naplót (Butterfly Diary 4) és rádiós kristályt (Fluorite), majd lépj be a hátsó ajtón.
A bezárt fiú remek tippet ad a cellakulcs hollétét illetően, majd hogy megköszönd kedvességét, csinálj róla is (Trapped Boy) egy fotót. Kifelé menet, Osaka és Tachibana házát összekötő úton jobb kéz felé egy síró lányra lehetsz figyelmes (Crying Girl), akit villám reflexekkel kell lefényképezned. Mielőtt újra belépnél Osaka házába, keresd fel a temetőt a hegyen keresztül, hogy a sírkertben bóklászva lencsevégre kaphasd az itt dekkoló lányt (Grave Girl). Visszatérve Osaka házához lépj be a főbejáraton.

„Sense" lencsével rendelkezve a Kimono-szobában egy nőt láthatsz előmászni a hátsó szobából, ha megvan a véres gyűrűd (Bloody Ring), keresd fel a hátsó szobát (Back Room). Az itt lévő lencsén (The „Alarm" Equipped Function) kívül egy véres feljegyzést (Bloody Memo), és egy rádiókristályt (Sard) is találhatsz. A főellenfélharc talán minden eddigit felülmúl … Jó fejlesztésekkel azonban nem lesz nehéz kivágnod magad a szituációból, és kivillantanod magad a forró helyzetekből. A harc végén egy új memoár jelenik meg a menüben... A „Sense" felszerelésnek egyébként egy képet készíthetsz a kertben (Miyako Sudo). Keresd fel a Nagy Tatami szobáját, ahol a háló mögül egy női alakot (Staring Woman) vélhetsz felfedezni az ablaknál. Miután lefotóztad, baktass fel az emeletre, majd a szobából balra indulva kapd le a tetőn átlógó gyermeket (Peeking Child). A következő szobából vedd fel a kristályt (Spirit Orb) a kimonó mellől, majd térj vissza az első emeletre.
A családi oltárt felkeresve vedd fel a 0-ás tekercset (Type-Zero Film) a függöny alól, majd a szekrényhez lépve nézz szembe a logikai feladvánnyal. Ahogyan arra a csapdába esett fiú is felhívta a figyelmet, akkor boldogulsz, ha minden szín egyezni fog. Mivel csak 4 forgatásod van, jól meg kell gondolnod, hogy mely kereket tekered meg. Válaszd a bal felső kört, amelyet három alkalommal elcsavarva az alatta lévőt kell megtekernod egyszer, és kész is a titkos lejáratot nyitó fejtörő megoldása. A falat átvizsgálva Mio hamarosan egy rejtett lejáróra bukkan…
A lenti tárnában egy elillanó árny (Searching Below) borzolja majd az idegeidet, ám megfelelő reflexekkel nem lehet gond az archiválása.
A barlangban szétszórt tárgyakat begyűjtve (Stone Mirror / Prehnite / Film Reel 7) kutasd át a fal mellett elhelyezett dobozt, majd vedd fel a harcot a megjelenő szellemmel (The Mourner), minden egyes fényképezés után lépj hátra egy keveset. Erre azért lesz szükséged, mert az exponálás után a lény nem hőköl hátra, hanem ugyanolyan elánnal jön utánad… Az általa elejtett kulcsot (Rusty Key) felvéve térj vissza a házba, majd miután a kijárat előtt álló szellemet is legyőzted, sasszéz vissza egészen Kurosawa házáig. A jobb oldali ajtón át menj le a pincébe, majd miután átverekedted magad a két szellemen is, keresd a cellában hagyott testvéredet. Mivel őt nem leled, vedd fel a jegyzeteit (Mayu's Note) és a fényképet (White-haired Boy) az asztalról, majd egy víziót látva fuss el Mayuval Kiryu házáig. Mióvel nézz el a családi szentélybe, ahol két újabb ellenséget gyűrhetsz le (Boy playing Tag / Girl playing Tag). A pincén át juss vissza a ház eleji hídhoz, amelyen átfutva Kiryu házához érkezel. A feletted lengő hídon Mayut véled felfedezni egy ismeretlennel a nyomában, úgyhogy ne tétovázz sokat, és lépj be Te is a házba. Az emeletről a már ismert összekötő-folyosót keresd, ám a zárt ajtó nem sok jót ígér. megjelenő törött nyakú nőt (Broken Neck Woman) lefényképezve térj vissza a házba, és balra fordulva fotózd le az ablakon keresztül a magoló embert (Man in Study). A helyéről egy jegyzetet (Folklorist's Note 5) és egy kristályt (Lazulite) szólíthatsz magadhoz. A memoárok között egy újsütetű anyag tűnik fel… Keresd fel Kiryu házának főbejáratát, és fotózd le az ott belépő alakot (Entering Man), majd ugyanezen ház hátsó részében, a sír mögött rejtőző láthatatlan szellemet (Man in Shadows). Térj vissza a főbejáratához, és mielőtt belépnél, kapd le az ajtó előtt lebegő szellemeket (jegyezd meg a felbukkanó kút képét). Keresd meg a Tsuchihara előtti kutat, és fotózd le a körülötte zsongó szellemalakokat. A Kiryu házát védő szellemek így eltűntek - szabad a járás Mayu nyomában.

Spirit Orb lelőhelyek

1. (Chapter 2)	Az első fejezet végén, Wanderer legyőzése után kapod jutalmul.
2. (Chapter 2)	A Kimono-szobában található Woman in Box eliminálása után veheted fel.
3. (Chapter 2)	A temetőben találod.
4. (Chapter 2)	A Kureha szentély padlóján lelhetsz rá.
5. (Chapter 2)	A Misono hegyen lelheted, miközben a bal oldali kapukulcsot keresed.
6. (Chapter 2)	Tsuchihara háza előtt, a kút lábánál lelheted.
7. (Chapter 2)	A Sunken Woman legyőzése után lehet a tied.
8. (Chapter 2)	Kurosawa területén hever a földön (Grounds).
9. (Chapter 3)	A Great Hall bejárata előtt hever a földön.
10. (Chapter 3)	A Bloodstained Roomból kifelé jövet találhatod a padlón.
11. (Chapter 4)	A véres gyűrű (Bloody Ring) felvétele után a megjelenő szellem (Limbo Man) legyőzése után kapod.
12. (Chapter 4)	A pincében (Underground Cellar) kapod, a lelkész legyőzése után.
13. (Chapter 4)	A családi oltár (Family Altar Room) előtt harcoló szerzetestől kapod.
14. (Chapter 4)	A háziúr szobájában (Master's Room) legyőzött pap ejti el.
15. (Chapter 5)	Öld meg a nőt (Woman in Box) a pincében (Underground Cellar).
16. (Chapter 5)	Osaka House, 2F Guest Room.
17. (Chapter 6)	Kiryu House, 2F Raised Tatami Room.
18. (Chapter 6)	A bábukészítő (Doll Maker) legyőzése után lehet a Tiéd.
19. (Chapter 7)	Zseblámpával a kezedben - Tachibana, 1F, Large Storeroom.
20. (Chapter 7 / Chapter 8)	Kiryu House, 1F Twins' Room.
21. (Chapter 7)	Zseblámpával - Tachibana, 2F Row of Tatami Rooms-S (Storeroom).
22. (Chapter 8)	A tébolyult szerzetest legyőzve, a Kureha szentélyben kaphatod meg.
23. (Final Chapter)	A nagyteremből (Great Hall) nyíló raktárban hever a földön.



Chapter Six: The Remaining



A belépés után fordulj közvetlenül jobbra, és az ablakok mögött ülő alakokat (Dazed Girl / Dazed Doll) lencsevégre kapva gyűjtsd be az értük járó pontokat. Lépj be a jobbra található ajtón, majd fókuszálj a terem végi kijáratra - arra fog rohanni a következő két lefényképezendő szellem (Fleeing Twin / Fleeing Doll). Miután elrohantak, kutasd át a szobát egy gyógynövényes bödön (Herbal Medicine) és egy 14-es filmtekercs reményében. A szemközti ajtón benyitva újfent készítsd elő a fényképezőgépedet, és a két ikret befókuszálva (Vanishing Doll / Vanishing Twin) kattints! Vedd fel a 61-es filmet a Tatami szobákból (a nyitott ajtók jobbra), majd a folyosó második bal oldali ajtaját feltépve lépj be az ikrek szobájába. Vedd fel az oltárról a naplót (Violet Diary 1), és a gyógynövényeket (Herbal Medicine) a hátad mögött lévő doboz mellől. Orientálódj északkelet felé, és a második Tatami szobából (Deluxe Tatami Room) vedd fel a gyógynövényeket (Herbal Medicine). Tarts északkeletre továbbra is, és az ikrek szobájába lépve keresd meg a nagy felbontású filmet, valamint a gyógynövényes hengert (Herbal Medicine) is. A kijárat ajtaját kinyitva két szellem (Sitting Doll / Sitting Twin) jelenik meg az oltárnál, akiket ha lefényképezel, egy naplót (Violet Diary 2) és egy kristályt (Blue Crystal) hagynak maguk után.

Most már tényleg nyisd ki a folyosóra vezető kijárat ajtaját, ahol kisvártatva az eddig mindig elillanó ikrekkel veheted fel a harcot. Mivel a folyosó szűk, és a szellemek a falakon keresztül is közlekedhetnek, így nem érezheted magad igazán biztonságban. Próbálj meg mozgásban lenni, és akkor nem lehet baj. Legyőzésük után indulj el nyugatra, ahol a lefüggönyözött részt kell keresned. A földről egy tekercs filmet (Film Reel 4), az ablakon át pedig egy leskelődő kisfiút (Peeping Child) örökíthetsz meg. Innen kelet felé folytasd az utad, hiszen célállomásod a folyosó túlsó végén fekvő gyerekszoba (Doll Room) lesz.

A jobb oldali szobrot megörökítve egy oltár képe rajzolódik ki, míg a vörös lepelről egy jegyzetet (Doll Maker Note 3) vehetsz fel. Most keresd fel a folyosó délnyugati részét, ahonnan a lépcsőforduló szobájába kerülsz. Mentsd ki az állásod, majd a családi oltárt megtátogatva fényképezd le a megjelenő alakot (Hidden Man) a falon található résen keresztül. Mivel a szellem kisétált az eddig zárt szobából, így bemehetsz a helyére. Vedd fel a 14-es filmet az asztalról, majd a bábu készítő feljegyzéseit (Doll Maker Note 4), valamint a dolomitot (Dolomite). A mögötted megjelenő alakot (Doomed Girl) azonnal fényképezd le. Most térj vissza a lépcsőfordulóba, és baktass fel a második emeletre. A folyosó végéről déli irányba fordulva jókora rendetlenségre lehetsz figyelmes, ám ha látod a képernyő alján felvillanó fényeket, akkor ez egyben azt is jelenti, hogy szellem van a közelben! Miután lefotóztad a láthatatlan alakot (Pinned Down), folytasd a felfedezést Tatami szobájában (Raised Tatami Room). Annál is inkább, mert a lepelbe burkolt alakot (Shivering Woman), szintén lencsevégre kaphatod. Kutasd át a szobát egy lélekgömbért (Spirit Orb), és egy szenteltvizes üvegcséért (Sacred Water), majd távozz az ajtón keresztül. A rácsok mögött egy rejtett szellemre bukkanhatsz (Corner Woman), a kis tekergés után pedig a raktárszobában magát Azami Kiryut fényképezheted le. Vedd fel a bábu jobb kezét (Doll's Right Arm), valamint a jegyzeteket (Doll Maker Note 2), majd ments egyet az újabb lépcsőfordulónál. Lefelé menet egy hulla (Fallen Woman) húz el a fejed mellett, akihez lemászva már izzíthatod is a fényképezőgéped. Az utánad kapkodó alakot megfelelő időben fényképezve egy csomó pont üti a markod. Vedd fel a földről a filmtekercset (Film Reel 3), valamint a nagypapi órájából a kristályt (Spodumene). Távozz a lezárt ajtón keresztül, majd az ikrek szobáján át, keresd fel a folyosórendszer nyugati részéből nyíló apró raktárszobát (Storeroom with Window). Az itt rejtőző szellemet újfent lencsevégre kapva az alábbi tárgyakkal gazdagodhatsz: Doll's Head, Doll Maker Note 1. A folyosó túlsó végében lévő ajtó a már ismert vetítőterembe (Projector Room) nyílik - keresd hát fel ezt. Itt lejátszhatod a filmjeidet, ha akarod, ám kilépve innen, jobbra, a bejárat előtti dobozoknál harmadszor is lefényképezheted Azamit. A jutalmad egy bal kéz (Doll's Left Arm), valamint egy újabb feljegyzés (Violet Diary 3). Visszaterve a játékszobába (Doll Room), helyezd rá a félig kész bábura az összegyűjtött részeit, majd várd a hatást… Amely ezúttal elmarad, mert még hiányzik valami a teljes képhez. Keresd fel a tervező szobáját (Sealed Room), és a dolgozóasztaltól jobra lévő sarkot lefényképezve (Facing Twins), vedd fel a tervdokumentációkat (Design Plans) és a jegyzeteket (Charred Notes). Most már csak egy pár szemre lesz szükséged, melyeket a lógó babák szobájából (Hanging Doll Room) vehetsz fel. Persze nem lesz ez ilyen egyszerű, mert előtte még meg kell küzdened a készítővel (Doll Maker).

A harc hevében ide-oda tűnő alak mellett még a szobában keringő apró bábuktól sem érezheted magad biztonságban… Miután legyőzted a mestert, vedd fel a szemeket (Glass Eyes), valamint Yoshitatsu jegyzeteit (Doll Maker Note 5). A földön heverő kiegészítővel (The Switch Equipped Function) háromra növelheted a fényképezőgépet erősítő tulajdonságokat. A lélekgömb (Spirit Orb) felvétele után térj vissza a játékszobába (Doll Room), ahol a szemeket a helyükre illesztve a gépezet segítségével forgasd be egymás felé a lányokat. A szerkezet működési elve szerint a bal oldali gomb visszafelé pörgeti a bábukat (a jobb oldalit másféllel, a balt pedig hárommal), míg a jobb oldali egyenként másfél-másfél órával állítja előre őket. Az óra megnevezés nem véletlen, mert a bal oldalit 3, a jobbat pedig 9 órára kell beállítanod. Ehhez a bal oldali gombot 4-szer, míg a jobbat 2 alkalommal kell megnyomnod. Az életre kelő ikrek lefotózása

ÉRDEKESSÉGEK

Az európai megjelenéssel ellentétben az amerikai változatban jó néhány szellem képe helyett a készítők 1-1 arcképe szerepel… Érthetetlen okokból, a PAL területumokra ez kicenzúráztatott a játékból.





után vedd fel a mögöttük maradó kristályt (Pale Purple Crystal), és mássz le a titkos lejáraton. A barlangban jobbra fordulva kutasd át a kőhalmot, majd miután felvetted az újabb követ (Dimly Glowing Crystal), szaladj el az alagút túlsó végéig.

Chapter Seven: Sae

Mivel a megjelenő szellem hatására kiesett a kezedből a fényképezőgép és a zseblámpa, így egyelőre ezek nélkül kell boldogulnod. Vedd fel a gyógyírt (Herbal Medicine) a földről, majd tépd fel az előtted lévő folyosó ajtaját. Mivel Sae megjelenik a jobbodon, és nincs mivel védekezned ellene, kezdj őrült rohanásba az ellenkező irányba. Fuss el a folyosó délnyugati részébe, és nyiss be a lépcsőfeljáró szobába (Staircase-Hallway). Vedd fel a letakart ponyva alól a gyógyító füveket (Herbal Medicine), majd lépcsőzz fel az emeletre. Mayut követve ismét Saeba botolhatsz, így egy gyors hátraarcot követően kezdj el rohanni az első használható ajtó irányába. A Tatami-szobákból először az északit kell felkeresned (a jobb oldali ajtó lesz az), majd az egyetlen kijáraton távozva a délkeletre eső raktárhelyiséget (Storeroom). Az itt található kulccsal (Paulownia Key), az S szoba (Row of Tatami Rooms-S) északnyugati, zárt ajtaját nyithatod. A közeledő szellem elől Mio automatikusan elrejtőzik egy mellékszobában, ám mivel a kijárat zárva van, vissza kell térned az előző szobából nyíló raktárszobába. Innen térj vissza egy piros öves babával (Red Cord Doll) a W jelű szobába, helyezd a kijárat melletti szerkezetre, majd tekerd meg három-három alkalommal a bal és jobb oldali kart. A szembefordúló babák kinyitják a kijáratot - így a már ismert összekötő folyosóra kerülsz. A feladat talán már világossá vált előtted is: a pincét ismételten felkeresve gyűjtsd össze a nemrégiben elhullajtott szerkezeteidet. Ehhez az első emeleti vetítőtermen (Projector Room) át a játékszobáig (Doll Room) kell visszajutnod, hogy ismét lemászhass a barlangba. Ha rendelkezel a „Sense" lencsével, látogass vissza a második emeletre, a toronyóra felé, mert a leszakadt korláton át, egy lezuhanó szellemre (Free Fall) lehetsz figyelmes. Mássz át Tachibana házába, és a létrák előtt heverő kőtömbnél kapd lencsevégre a beszorult szellemet (Crushed Men). A szobát alaposan átkutatva egy lélekgömbre (Spirit Orb) lehetsz figyelmes a dobozok között, majd a kijárattól jobbra egy ajtót védő szellemcsoportra piríthatsz rá a fényképezőgépeddel. A vetítőteremben vedd fel a kettes számú filmet (Film Reel 2), majd távozz a túlsó ajtón keresztül. A raktárban (Storeroom) egy újabb filmre (Film Reel 6) bukkanhatsz, míg a „Sense" funkcióval rendelkezve a szoba közepi lyukból előmászó karokat (Evil Arms) örökítheted meg. Az emeletre felbóklászva egy 14-es filmet, valamint a szobában egy újabb fényképezőgép-lencsét (The „Zero" Power-Up Lens) találhatsz. A polcról vedd fel a naplórészletet (Green Diary 4), majd a hátsó szekrényből a szentelt vizet (Sacred Water). Mivel a továbbjutást jelentő ajtó zárva, baktass vissza az elsőre, ahol a folyosón továbbhaladva, térj le az első függönyös leágazásnál. Az ajtót a már ismert fényképes metódussal nyithatod ki, hogy bent (Twin's Room), felvehess egy naplórészletet (Crimson Diary 3), majd a sarokban található kimonónál lefényképezhess egy szellemet (Male Twin). A „Sense" funkcióval a mumiánál egy újabb alakot (Cleanser) kaphatsz lencsevégre. Távozz a szoba túlsó végében lévő kijáratnál, ahol a Tatami-szobákat keresd. Vedd fel a gyógynövényeket (Herbal Medicine), és a naplórészleteket (Green Diary 3), majd nyugatnak indulva két duplaajtót pillanthatsz meg. Akármelyiket választva lépj be az újabb Tatami helyiségbe, ahol a 61-es filmen kívül egy újabb naplódarabkát (Crimson Diary 4) szólíthatsz magadhoz. Térj vissza a folyosóra, ahol keleti irányban haladva szaladj vissza az előzárt ajtóhoz, majd lefotózva a szellemeket lépj be a terembe (Clock Hall). Vedd fel a szentelt vizes üvegcsét (Sacred Water) a lépcsőkről, majd igyekezz fel az emeletre. Nyugatnak indulva less be a rácsos ablakon, majd fényképezd le a síró testvéredet (Crying Mayu). A szobáját nyitó ajtót vizsgálva két dolgot is megállapíthatsz: egy - zárva van, kettő - egy vörös ruhás csaj figyel a sarokból! Kapd elő a géped, és fényképezd le (Crimson Kimono), míg el nem szalad. Kövesd őt, majd az apró folyosóról balra lefordulva vedd fel a naplót (Crimson Diary 2) és a fényképet (Twins & Girl) az asztalkáról. A folyosón déli irányba haladva egy rejtekajtóra bukkanhatsz, amely mögött Chitose szelleme (Crimson Kimono) vár. Legyőzése után automatikusan megkapod a vörös napló első részét (Crimson Diary 1), majd indulj el az egymásra rendezett Tatami-szobák irányában. Az E jelölésűben egy 90-es filmet, az N-ben két, zöldkötésű naplót (Green Diary 1-2), az S-ből nyíló raktárban pedig egy lélekgömböt (Spirit Orb) találhatsz. A W-vel jelölt szobában újfent Chitose lesz az ellenfeled, ám előtte még a nullás filmet betárazhatod a fényképezőgépedbe. Térj vissza a folyosóra, és déli irányban, a lépcsőház (Staircase-Hallway) felé véve az irányt mássz le az elsőre. Innen északi irányban távozz, majd nyugatra fordulva rohamtempóban fotózd le a tovaillanó árnyat (Fleeing Girl). Kövesd a lányt a folyosóvégi ajtóig, majd a függönyök mögül vedd fel az ötödik filmtekercset (Film Reel 5). A kijárat után azonnal fordulj jobb kéz irányába, és tépd fel a szekrény ajtaját. A felbukkanó Chitoséval vívj meg újfent, majd gyűjtsd be a szoba déli részén található Herbal Medicine-t. A kijáratot feszegetve három, kispályásnak semmiképp sem hívható nehézfiú jelenik meg. A legyőzésük után keresd fel Tatamiék szobáját (Deluxe Tatami Room), ahol a végső harcot megvívva Chitose szellemével, gyűjtsd be az eléjtett kulcsát (Bell Key), valamint kristályát (Red Speckled Crystal). Ezzel lépcsőzz vissza az óratermen



Extrák

Vidd végig a játékot bármilyen fokozaton, és cserébe az alábbiakkal egészül ki a repertoárod: „Track" lencse, „Sense" tulajdonság, Mission Mode, Spirit List.

Vidd végig a játékot Normal módban: A és B kosztüm, Mio kiegészítője, Hard nehézségi fokozat, „Promotional Images" és „Image Art" a Galériában, valamint „Crimson Butterfly" befejezés videó formájában.

A Hard mód teljesítése után: C és D kosztüm, „Stop" és „Crush" lencsék a fényképezőgépre, Nightmare nehézségi szint, Hellish Abyss videó befejezés a Galériában.

A Nightmare mód teljesítése után a H jelű kosztümöt kapod.

Fényképezd le a játék 152 szellemét, így a Spirit List 100%-on állva megadja Neked a „Serial" lencsét, és a „Developmental Documents"-et a Galériákba.

Teljesítsd bármilyen értékeléssel a Mission Mode küldetéseit: G kosztüm, és Mayu kiegészítője.

A Mission Mode küldetéseit S, vagy SS osztályozással letudva E és F kosztümöket kaphatsz.

(Clock Hall) át az emeletre, és keresd Mayu celláját. Mivel a testvérednek csak hűlt helyét találod, vedd fel az ablak alól a zöld napló egy újabb részét (Green Diary 5), míg a könyvespolcról egy újabb naplófeljegyzést (Bound Diary 2), addig az asztalról ennek előzményét (Bound Diary 1), egy jelképet (Tachibana Crest), és egy kristályt (Fluorite) szólíthatsz magadhoz. Az összekötő animációban Mayu újra Rád talál, és együtt hagyhatjátok el Kiryu házát.

Chapter Eight: Half Moon

A ház elé érve forduljatok nyugati irányba, és a patakon átkelve keressétek fel az öreg fatörzset (The Old Tree). Az előtte lebegő alakokat lefényképezve egy oltár képe sejlik fel - így hát nem marad más választástok, mint elbaktatni a Kureha szentélybe. A bejárat előtt lesi fotó: Man at Shrine. A benti oltárnál tüntesd el a rontást a fényképezőgéppeddel, és vedd fel a néprajzkutató feljegyzéseit (Folklorist's Note 7) a sarokból. A megjelenő szerzetessel elbánva emeld el az utána maradt kristályokat (Spirit Orb / Glowing Yellow Crystal), majd térj vissza az öreg fához. Útközben ugyan még újfent Rád támad a tébolyult elme, ám ne sokat foglalkozz vele. A törzs belsejében készíts egy fotót az alvó testvéredről (Fallen Mayu), majd vedd fel a kulcsot (Octagon Key) a szentélyről. Készíts egy fényképet a szerkezetről, majd Mayuról is, amelyekről egy már jól ismert hely képe olvasható le... Vedd fel a földről a feljegyzéstöredékeket (Folklorist's Note 12), majd távozz a délkeleti ajtón át. Osaka házáig visszafutva Sae alakjára (Storehouse Bound) lehetsz figyelmes a távolban, akit követve jobb kéz felé befényképezhetsz az egyedül álló, elhagyatott házba (Roaming Doll). A raktárépület (Storehouse) elé érve használd a kulcsodat, és tépd fel az ajtaját. Az igazság kiderülte után kapd le a rács túloldalán tartózkodó Itsukit (Imprisoned Boy), majd a szobájába lépve az alábbi tárgyakat veheted fel: Bound Diary 3-4-5, és Crystal Ore. A falon található térkép (All God's Village Map) segítségével pedig beazonosíthatod, hogy mely helyszíneket kell felkeresned a fatörzsben található szerkezet működésbe hozásához.



Osaka házával szemben, az ablakra fókuszálva a „Sense" funkciójú gépeddel egy lényt vélhetsz felfedezni (Window Woman), ami után lépj is be Osaka házába. A kimonószobából nem csupán egy 14-es filmtekercset, hanem az osakai ház emblémáját (Osaka Crest) is felveheted - ehhez csupán a hátsó szobában található dobozból előmászó női alakot kell ügyesen lefényképezned. A mellékkülcsre vágyók most töltsenek be egy jó erős filmet (mondjuk a 61-es vagy a 90-es megfelel), és lépjenek vissza a kandallós helyiségbe. A többiek ugorjanak a következő bekezdésre...

A szobában megjelenő három gyermek (Running Children), három felé fog szaladni. Egyik közvetlenül eléd a lépcsőn, másik a középső szobába, míg harmadik tőled jobb kéz irányában. A gyors reakciójú filmmel némileg könnyebb lesz lefényképezésük, de még így is rendkívül jó reflexekre lesz szükséged. Most baktass fel az emeletre, és próbáld elintézni az első lányt! A kimonó mögött rejtőzve kaphatod le az első apróságot (Hiding Child), aki egy kövét (Garnet) hagy maga után. A következő lélek a Deluxe Tatami szobában rejtőzik a virág melletti paraván mögött, míg a harmadikat a hátsó szoba (Back Room) kert felé eső részében találod. A kertben egyébiránt egy alak (Lattice Arms) tűnik még fel, akit lekapván már poroszkálhatsz is vissza a kandallószobához (Sunken Fireplace Room). A hármasikreket legyőzve egy új funkcióval gazdagíthatod fényképezőgéped repertoárját (The „Save" Additional Function).

Kiryu háza legyen a következő célpont, ahol a műhelybe (Sealed Room) kell ellátogatnod. Fényképezd le az asztal felett látható arcot (Yoshitatsu Kiryu), majd a „Sense" funkcióval felszerelve kattints rá a családi oltárnál rejtőző nőre (Photo Woman) is. Az ikrek szobáján keresztül (Spirit Orb) keresd fel a ház nyugati oldalában található raktárt (Storeroom with Window), és fotózd le a játék egy újabb szellemét (Ugly Caretaker). Most irány a második emelet, ott is az összekötő híd előtti szobába (Sliding Screen Room). Az asztalnál ugyanis egy szellemet (Bloody Eyes), míg a folyosón egy bábut fényképezhetsz le. A belső falat megvizsgálva egy rejtekajtóra lehetsz figyelmes, amely mögött a harmadik talizmánt (Kiryu Crest) leled. A benti baba hamarosan életre kel, úgyhogy hagyd el az apró szobát, és vívj meg az ellenfeleddel odakint. Miután legyőzted, szaladj le a lépcsőn, és hagyd el a házat. A híd alatt átfutva azonnal fordíts hátat és fényképezd le az ugró nő (Jumping Woman) szellemét a híd közepén. Folytasd az utad a híd felé (Whisper Bridge), majd annak bal oldalán fényképezd le az újonnan jött szellemet (Ossobuco).

Az utolsó helyszín a temetőkert lesz, úgyhogy köss fel minden alsóneműnek látszó tárgyat, és lépj be a sírkertbe. A hátsó, majd középső sírkövek lefotózása után egy dühös szellem jelenik meg, akit megörökítve már veheted is fel az utolsó ereklyét (Tsuchihara Crest) a hátsó sírboltból. Ezzel a fatörzshöz visszatérve, helyezd be az 5 emblémát a táblába, majd a 6 forgatásból a bal felsőt egyszer, a jobb felsőt kétszer, és a jobbalsót háromszor megtekerve nyisd ki a földalatti elzárt járatot. Mayut felébresztve hagyjátok el a fatörzset.



Camera Obscura

Lássuk a Körrel kézbe vehető fényképezőgép legfontosabb tulajdonságait! A fókuszkör három színben pompázhat: zöld - rejtett vagy fényképezhető szellem, narancssárga - támadó szellem biztonságos távolságban, piros - támadó szellem kritikus távolságban. Ezen kívül a program semleges színnel jelzi, ha nincs kit fényképezni éppen. Az ellenfelet érzékelvén egy távolságmérő jelenik meg a lencse körül, melyen az óramutató járásával megegyező irányban fog nőni a színeződés a közeledő ellenfelek hatására. A képernyő tetején helyet foglaló vízszintes csík navigál a szellemek koordinátáit illetően - minél erőteljesebben világít, annál közelebb vagy hozzá. Az alatta lévő piros pötty pedig akkor fog világítani, ha rendelkezel az „Instant" funkcióval - ez a Fatal Frame előhívásához kell. A Fatal Frame, Zero Shot, Just Kill, Core Shot megjegyzések akkor villannak fel, ha valamilyen speciális felvételt készítesz (közelít, triót, halálos fényképezést). A kiegészítő lencsék és tulajdonságok felcsatolása után a fényképezőgép bal alsó sarkában láthatod az éppen aktívat, mellette egy félkörben a feltöltődöttség állapotával. Ez sikeres fényképezéskor töltődik, s ezzel egyetemben színezi a mellette lévő pöttyöket (Spirit Power). Ezek az aktív tulajdonságok (Slow, Stun, See, Blast, Zero, stb.) többszörözői - így még hatásosabb fényképeket készíthetsz. A fejlesztést a lélekgömbök (Spirit Orb) segítségével végezheted el, melyekhez a lefényképezett lelkek után kapott pontokkal vásárolhatsz erősebb tulajdonságokat.

Final Chapter: Crimson Butterfly

Induljatok el a szentély felé vezető úton, ám a lépcsőn felfelé szaladva egy tucatnyi városlakó

jelenik meg. Mivel Mayut ismét elragadják a szellemek, egyedül kell megbirkóznod a városi jöttmentekkel. Miután ez megtörtént, érdemes egy mentett állásért kipróbálni, hogy mi történik, ha beszaladsz a kápolnába, és elhagyod a várost a tikos alagúton keresztül… Ám a valódi befejezésig még tenned kell ezt-azt, úgyhogy szaladj is le a lépcsőn, és Mayuval a hídon végigrohanva lépj be Kurosawa házába. Mióval szaladj el a város keleti felében fekvő raktárig, és annak emeletére mászva kapd le a sarokba szorult (Trapped Girl) szellemet. Következő állomásod a Misono hegy legyen, ott is a Shinto kapu előtt ácsorgó Yae Kurosawát kell fényképezned. A kőhalom előtt egy tekercs filmet is felvehetsz, majd ezután keresd fel a temetőt. A sírhalmok között bolyongva a jobb felső sarokban lévőt lefényképezve (Lady of the Night), fordíts hátat a városnak, és keresd Kurosawa házát. A suttogóhídon átkelve vedd fel a naplórészletet (Butterfly Diary 5), míg a ház bejárata előtt egy energiabödön (Herbal Medicine) kerül elő. Lépj be a főbejáraton, és vedd fel a szenteltvizet (Sacred Water) a földről, a váza mellől - majd fuss végig a folyosón. A bal kéz felé eső ajtón benyitva keresd a nagytermet (Great Hall), ahol nem kisebb ellenfél vár Rád, mint Limbóék. A sötétség és a gyorsaságuk miatt igen csak nehéz lesz elintézned őket - bár ha fel van fejlesztve a fényképezőgéped, és jókor tudsz kattintani, még akár gyerekjátéknak is tűnhet. A küzdelem után fényképezd le a tűzhelyet (The Repentance), majd a raktárszobából emeld el a gömbödet (Spirit Orb). A második emeletre érve keresd fel a babakiállítást (Doll Stand Room) és fényképezd le Sae Kurosawát a palánk mögött. Most a főnök szobájába (Master's Room) menj, ahonnan egy értékes kristályt (Chrysocolla) vehetsz fel. Távozz a szomszédos szobába, ahonnan lelépcsőzhetsz a raktárba. Szólíts magadhoz egy kockányi 14-es filmet, majd a folyosón keresztül irány a börtönblokk (Cell). A rácsokon keresztül kapd le a bebörtönzött alakot (Prisoner), majd vedd fel bent a naplórészletet (Folklorist's Note 11), valamint a csillogó drágakövet (Lazulite). Térj vissza a családi oltárhoz, és nyiss be a duplaajtón. Mayut a páros ajtóhoz navigálva vedd fel a földről a naplót (Butterfly Diary 6), majd a „Sense" funkcióval élve az oltárnál készíts egy képet Ryokan Kurosawáról. Válassz egy lefelé vezető lépcsőt, és mássz fel a túloldalán az összekötő hídra, ahol a karmazsin pillangókat követve fényképezd le a túloldalon libegő Saet (White Kimono). Az ajtón bejutva vedd fel a 61-es filmet, majd tépd fel a szemben lévő terem ajtaját. A ceremóniát félbeszakítva küzdj meg Mr. Kurosawával, akit néha még lepelbe burkolózott papjai is segítenek. Keresd a megfelelő alkalmat a lecsapásra, mert a filmjeid bánják, ha túl kevés energiával sebzed halálra a mestert. Ha rendelkezel a „Sense" lencsével, nézz a terem teteje felé, és kapd le az itt lévő Seijiro Makabe szellemét is. A csata után megkapod a továbbjutás kulcsát (Master's Key), valamint egy értékes drágakövet (Chrysocolla). Menj vissza menteni egyet, majd lépj be az innen nyíló ajtón.

A földalatti járatba torkolló út elején egy kristályt (Fluorite), első elágazásnál jobbra pedig egy felélesztő tükröt (Stone Mirror) találhatsz. Az úton végigszaladva egyébiránt rengeteg szellem akaszkodik majd Rád, ám spórolás címén azt javaslom iramodj meg előlük. A tengerszem mellett elhaladva less be az átellenes barlang ablakán, és kapd lencsevégre az itt szenvedő halottat (Failed Kusabi). Továbbhaladva a pihenő felé egy adag 90-es filmet is találhatsz, majd lefutva a lépcsőn, hamarosan megérkezhetsz az áldozati oltárhoz. Fényképezd le az egymásra borult ikreket (Eternal Ritual), majd küzdj meg a játék főellenfelével. A megfelelő pillanatot kivárva igen rövid időre találhatsz fogást rajta, ám egy hármas szintre felfejlesztett „Blast", vagy „Zero" lencse csodás sebzési arányokra lehet képes. A harc után lépcsőzz le a mélybe, és készíts egy fényképet (Hellish Abyss Mayu) a húgodról…

Gratulálok, megnyerted a játékot!

Bagó Péter

ÉRDEKESSÉGEK

A játék első részének megjelenése után a Szellemirtók című film készítői azonnal beperelték a Tecmo-t, mondván: a kamerával szellemfényképezés kísértetiesen hasonlít az ő elképzelésükhöz. A beadványt később visszavonták.

PlayStation

konzolshop

Magyarország legnagyobb konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem





SONY PS2 8MB AKCIÓ!

6.499 Ft

Hatalmas választékkal, kedvezményhegyekkel várunk!
Szakszerű expressz szervízünkben 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!!!

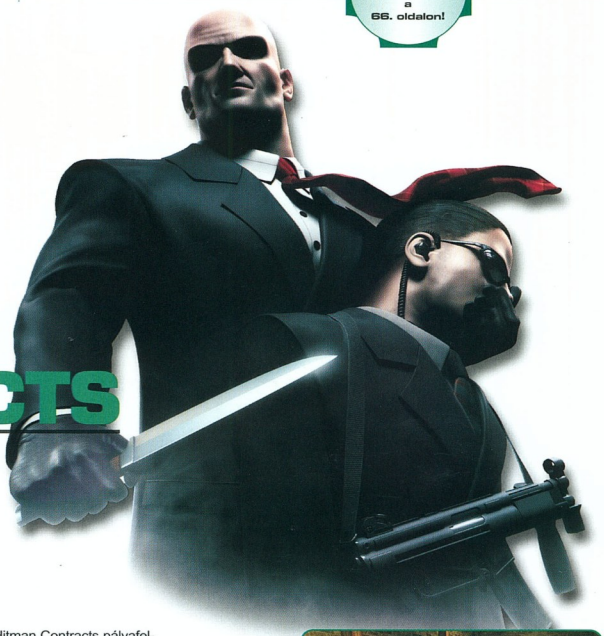
A részletekről érdeklődj telefonon!

06-70-296-6810

E-mail: gameattila@chello.hu

Csomagküldés! Rendelés telefonon vagy e-mail-ben!

HITMAN
NYEREMÉNY JÁTÉK
a
66. oldalon!



HITMAN: CONTRACTS

A KESZTYŰS KÉZ ELÉRKEZETT A HARMADIK MEGJELENÉSÉHEZ, EZÚTTAL IS SOK AKCIÓT ÍGÉRVE A JÁTÉKOSOKNAK

INFO BOX

Kiadó:
Eidos
Fejlesztő:
IO Interactive
Hivatalos honlap:
http://www.hitmancontracts.com/
Megjelenés:
2004. Április 30.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■□■■■■

VÉLEMÉNY

\+

Hitman barátunk nagyon is formában van mostanában, erről ti is meggyőződhettek.

\-

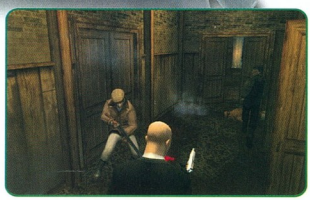
Néhány dolgok azért összecsaptak a fejlesztők

PLATFORMOK

PS2 - XB

A Hitman Contracts pályafelépítésének köszönhetően többfajta megoldás is elképzelhető egy-egy küldetés során. A megoldásunk tehát ezek közül az útvonalak közül választ egyet. Az összes létező variáció leközlésére sajnálatos módon nem áll rendelkezésünkre elegendő hely - így be kell érnetek az alább közölt megoldással. Annyit még azért mindenképpen ajánlok, hogy vázlatszerűen derítsd fel a pályát, a rajta található lehetőségeket, útvonalakat, ellenfeleket és tárgyakat. Ennek ismeretében ugyanis jóval egyszerűbb lesz kikombinálni a megoldást. Mentési lehetőséged hét alkalommal lesz, ha a legkönnyebb fokozatot választod, kettő, ha a középsőt, és kizárólag a küldetések között menthetsz, ha a legprofibb módozatban játszol. A kiválasztott fokozat az ellenfelek mesterséges intelligenciájában és a térkép részletességében is megmutatkozik - így a haladó módozatot kizárólag elégséges pályaismeret mellett ajánlom kipróbálásra. A kezelést nem tartom túl komplikáltnak - és mivel a gyakorlópályán próbára is teheted tanulóképességedet -, az első pálya végigjátszásával kezdünk:





1. ASYLUM AFTERMATH

Nem egészen olyanra sikeredett legutóbbi küldetésed, mint amilyenre tervezted, hiszen egy súlyos sérüléssel botorkálsz haza albérletedbe. A nappaliban állva hallucinációid támadnak - így elevenedik fel benned a 2000-es romániai megbízatásod egy elmegyógyintézetben. Ekkor tetted el láb alól megalkotódat és mesteredet, és ekkor szöktél meg a bérgyilkosokat tucatszámra előállító intézetből.

Miután felvetted a kocsi kulcsát a földön fekvő áldozattól az egyetlen kijáraton keresztül távozhatsz a fényes szobából. Innentől kezdve tulajdonképpen elég lineáris lesz az utad, mindössze az egyik kórteremből kell majd pár darab injekciós tűt begyűjtened. A célod a térképen jelölt lift elérése lesz. Ezzel rögtön két emeletre is feljuthatsz, attól függően, hogy az egyes vagy kettes szintet választod. Az elsőn található gumiszobák egyikéből egy feszes kényszerzubbony kerül elő, ezt felvéve és a fegyvereidet eltéve, pedig már csak ki kell sétálnod az udvarra. A gyanútlan kommandósok között a szemközti rácsos ajtóig eljutva lődd hátba mindegyiket, majd a kapun keresztül távozz az épületből.

2. THE MEAT KING'S PARTY

Romániában maradsz - a következő megbízatásod egy bizarr privát partira szól, ahol a hí-

res húskirályt, valamint egy még hírhedtebb romániai ügyvédet kell eltenned láb alól. Plusz a megbízó - vélhetőleg a húskirálynál - fogva tartott lányát is ki kell szabadítanod, amennyiben még életben találod. Kezdéskor tehát ölts álruhát, a kamionban heverő hentesgúnya tökéletes inkognitónak bizonyul. Csak arra vigyázz, hogy mielőtt belépsz a helyiségbe, dobd el az összes fegyvered, mert a kapunál történő motozás során nagy a lebukás veszélye. Miután bekerültél próbálj elvegyülni a tömegben, és középtájék felé orientálódni, hiszen itt található egy öltöző. Az öltözőben pedig levetheted álcádat, hogy egy másik személlyé alakulj, pincérként könnyebben elvegyülhetsz a tömegben. A déli részbe érve vedd fel az ópiumos pipát a pultról, és a háremtermek környékén vizsgálódva keresd az eligazítás során megismert ügyvédet. Az álarcos tagot elaltatva lépcsőzz fel a hátsó termek utáni feljárón, majd miután leeresztetted a falon található gombbal a függönyöket, adj egy sorozatot a húskirálynak is.

Az elrabolt lány szintén a felső emeleten található - csak az épület északi szárnyában, úgyhogy azt innen nem tudod megközelíteni. Lépcsőzz le, és a bejárattól nem messze keresd meg a másik feljárót. Ez egy kisebb részbe vezet, ahol az őrült húskirály testvérével találkozhatsz szembe. Miután elláttad a baját, már csak a jelentést kell leadnod a halott lányról, és az első emeleti oldalsó ajtók egyikén távoznod a teherszállító kamionok irányában.

3. THE BJARKHOV BOMB

Az orosz tundrán egy tengeralattjáró megsemmisítését kell végrehajtanod, de természetesen addig is elütheted az időt néhány rosszfiú másvilágra küldésével. Először is üsd le a repülőbe érkező rakodómunkást, majd vedd el a ruháit. Egy elemózsiás kosarat elkapva indulj el jobb kéz felé, és beszélj az egyszintes épület konyhájában posztoló taggal. Mint beépített informátor elmondja, hogy a tengeralattjáró felrobbantásához három, egyidejűleg végrehajtott robbantás szükséges, de további segítséget majd a közelben rejtőző újabb ügynöktől kaphatsz. Vedd fel a mérget az asztalról, és hintsd bele a levesbe - ettől a kantinban étkező egyik célpont hamarosan hasmarsot kap, majd kisvártatva berohan a mellékhelyiségbe. Egy hangtompítós fegyvert kézbe véve máris túlteheted magad az első célpont likvidálását jelentő nehéz terhen. Kapd kézbe a ládádat, és a bejáraton távozva keresd fel a szemközt található sínautót. Ráhuppanva vonatozz el a sínpár végéig, ahonnan bal kéz felé tovább haladva egy bázishoz érkezel. Vedd fel a bombákat a lenti, oldalsó ajtó mögött lévő raktárból, majd a lépcsőn felbaktatva, nyiss be a hosszú, összekötő folyosóra. Innen az első jobbra nyíló ajtó mögött megtalálod a kóceráj kapitányát, aki egyben a második elintézendő személy is lesz a listádon. Vedd fel a kulcsát, majd távozz a vészkijáraton, ahol lelépcsőzve visszajuthatsz a bejárathoz. Innen egyenesen kell továbbhaladnod egészen a már ismert sínekig, ahonnan balra véve az irányt egy tengeralattjárót kell keresned. Mássz le a stég végén a létrán, majd a bombáidat a három stratégiai pontra helyezve (ahol a jégtáblák érintik a hajó falát), húzódj fedezékbe, és robbantsd fel az úszóalkalmatosságot. A három feladat teljesítése után nem marad más hátra, mint visszatérni a repülőgéphez, és távozni a hideg, orosz éjszakából.





4. BELDINGFORD MANOR

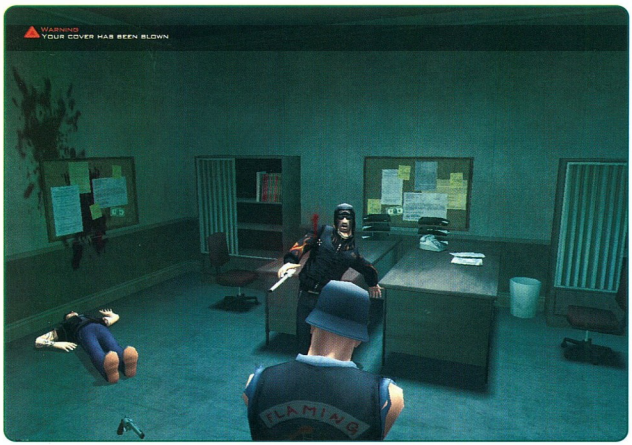
Időközben teljesen önkívületi állapotba esel, azt már szinte meg sem érzed, hogy az időközben lakásodra érkező orvos az asztalra citál, és nekilát a sebesülésednek... A füledben még mindig az az esős délután lüktet, amikor Giles Northcottot kellett kiszabadítanod egy hétvégi vadászat során...

Köss ki a motorcsónakkal a hétvégi ház végében, egy kertrészbe kerülsz, ahonnan jobb kéz felé egy ajtót kell keresned. Innen továbbra is tartva a jobb irányt hamarosat egy istálló elé érkezhetsz, ám ahelyett, hogy szemből érkeznél, kukkants inkább a pajta mögé. Azzal, hogy kihúzod a műholdas adás kábelét a hátsó ajtó mögött, idecsalogathatod a biztonsági szobában ülőket. Ez már csak azért is lesz fontos, mert miközben ők a tévéadás helyreállításán dolgoznak, elcsenheted az istállók kulcsát. Hogy ne csapjanak zajt a lovak, az oldalsó fészerből felvett permetezőszerrel elegyítsd el az állatok itatóvizét, majd szabadítsd ki az utolsó akolban kuksoló Northcottot. Imináron szabad az út a villába, ám a szokványos bejárat helyett válaszd a sövénylabirintust. Ennek délnyugati csücskében egy lejárót pillanthatsz meg, amellyel a ház alatti folyosórendszerbe érkezel. Vedd fel a benzines kannát az asztalról, majd a lépcsőn a házba érve keresd fel annak második emeletét. Az egyik sarokszobából egy szekrénybe épített rejtekajtón keresztül a térképen jobb felső sarokban jelölt lépcsőforduló-ba jutsz, ahonnan meg sem kell állnod a harmadik emeleti padlásig. A kannádat a kéménycsőbe dobva elegánsan elintézheted a fiatalabbik Beldingfordot. Most már csak az idősebbiket kéne puskacső végre kapnod - ehhez a bal kéz felé eső létrát kell választanod. Innen balra elindulva tépd fel a szemközti háló ajtaját, ahol az éppen elfoglalt papát küldheted végső nyugalomra. A távozást innentől kezdve nem kell túlragozni - a kezdő pontnál parkoló motorcsónaknál ér véget a pálya.



5. RENDEZVOUS IN ROTTERDAM

Továbbra is a cég orvosának kezében fekve várod a feloldozást, ám amíg ez eljön, újabb emlékképek kerülnek elő Hollandiából. A fegyvereid nélkül, egy olcsó albérletben várakozva a feketepiacra kerülése előtt kell néhány zsarolásra alkalmas fotográfiát visszaszerezned megbízódnak. Az előtted sikertelenül járt magánnyomozót és a fényképek jelenlegi tulajdonosát egyaránt hűvösre kell tenned majd, hogy sikerrel fejezd be ezt a missziót. Indulj is el bátran az egyik kijárat felé, majd a balra parkoló teherautó mögött megbújva várd meg az erre járőröző motoros bandatagot. Miután



felvetted gúnyáját, kelj át az épületen, hiszen az udvarra csakis a bal oldali kijáraton keresztül juthatsz el. Az őrbódénál egy VIP-kártyára bukkanhatsz az egyik marcona ajtónállónál, míg a jobbra található épület pincerészében magát a bukott nyomozót keresheted fel.
A leghátsó szobában legkülönfélébb kínzási technikáknak kitett szerencsétlent szabadítsd meg a szenvedéseitől, majd caplass vissza az épület első emeletére. Innen nemes egyszerűséggel keresd a hátsó mulatórészben található szmokingos, kalapos úriembert, nála lesznek a



keresett fényképek. Most már csak a nagyfőnök megtalálása és lemészárlása van hátra, akit egészen pontosan a második emeleten kell keresned. Miután elintézted, és a széfjéből elemelted a pénzzel teli borítékot, a kijárat az őrbódéból nyitható kaputól bal kéz irányában lesz.

6. DEADLY CARGO

A holland kikötővárosban maradva az előbbi bandával üzleti megállapodásban álló Boris Ivanovich Deruzhkát kell hatástalanítanod, mielőtt a rendőrség elfogná és kihallgatná. Először is lépj be a jobb kéz felé eső bárba, ahol megtudhatod, hogy az akció miatt lezárták az egész kikötőt. Kérd meg az ablakban táncoló hölgyet, hogy vidítsa fel az utcán strázsáló motorost - így nyugodtan rátapaszthatod a nyomkövető berendezést az autójára. A rendőrség által lezárt területre a bár egyik pincéből nyíló ajtaján keresztül juthatsz, természetesen ügyelve arra, hogy ne keltsd fel senkinek a figyelmét. A gazfickók által elzárt kikötőrészbe dokkmunkás álcaruhában szivároghatsz be, ehhez azonban el kell hajítanod a fegyvereidet. A munkaruhát a legfelső kis kabinban veheted magadhoz. A motozási eljárás után vedd célba a hajó faránál lévő csatornafedelet, amivel a melletted található raktárakba kerülsz. A középsőben egy gengsztergúnyára, míg az egyik szélsőben egy hatásos fegyverre akadhatsz. Már csak a hajóra kell feljutnod, hogy megkeresve a kapitányt eliminálj az érkező rendőrök rohama előtt. De ha már ellepték a hajót sincs baj, a kapitányi hídon a sötétben átöltözhetsz, és gond nélkül elhagyhatod a körzetet. Kijutás a bejáratnál.

7. TRADITIONS OF THE TRADE

Minő meglepetés - egy budapesti küldetés! Vedd fel a halottól az igazolványát, valamint az árkádok alól a Diana által írt levelet. Az ügynökségnek egy konferenciát kell megvédenie most - a Fuchs testvérek által felrobbantani kívánt nukleáris töltetet kell kimenekítened, miután lemészároltad a bratyókat. Az épületbe a magyarul beszélő biztonsági őrön keresztül juthatsz be, miután felmutattad neki az igazolványodat. Persze a fémdetektor már előrevetíti, hogy a fegyvereidet ide nem hozhatod be. Ezt el is veszik tőled a kapunál, úgyhogy bent immáron csak magadra, illetve a találékonyságodra van utalva Hitman. Meg egy kicsit ránk is…
A portán megkaphatod a kulcsaidat (301-es szoba), valamint a vendégkönyvből megállapíthatod, hogy a keresett célpont a 202-es szobában ütötte fel tanyáját.



Mivel a szálloda hemzseg a zsaruktól, először is keresd fel szépen a harmadik emeletet, és azon belül is a piciny szobácskád. Az erkélyről bemászhatsz a szomszédos, 302-es szobába, ahol az ágyon található szerkóba átöltözve máris londinerként tetszeleghetsz. Ezzel szaladj le az első emeletre, hiszen a hátsó részleget csak erről az oldalról közelítheted meg, ahol a fehér ruhában tetszelgő Fuchs tesót kell ártalmatlanítanod. Miután megtörtént, vedd el tőle a labor kulcsát, és keresd fel az első emeleti gyilkosság helyszínét (északkeletre), ahová a 108-as szobában található rendőrgúnyában juthatsz be. Innen egy fegyvert emelhetsz el, majd tulajdonképpen mehetsz is a 202-es szobába, hogy a zuhanyzó atomtudóst is semlegesítsd. A táskát, a „Ne Zavarj" táblát, a kulcsot, valamint a borítékokat elzsebelve, öltözz át testőrnek, és keresd fel a harmadik emeletet. Innen az északnyugati szobába kell eljutnod (312), ahol be kell pakolnod a robbanótöltet a táskádba, és visszasunnyogni a bejárathoz. Az érted érkező gépjármű a pálya végét is jelenti egyben.

8. SLAYING A DRAGON

A megbízóid által nem szívlelt triád fejesek találkozóján kell igazságot tenned - lelőnöd az antipatikus vezetőt, viszont meghagynod az ismeretlen tárgyalófél életét. A piros ruhába bújt áldozatot viszonylag könnyű lesz beazonosítanod, úgyhogy mással ne is törődj, csak ezzel az egyetlen célponttal. Indulj el a város túlsó oldalára és a keleti részen lépj be a zöld lampionokkal díszített épületbe. A negyedik emeleten lődd le a hangtompítós pisztolyoddal az ajtónállót, majd öltsd magadra a ruháját. Bent cserélj helyet a mesterlövésszel, és keresd a piros ruhás alakot. Miután megtalálttad, húzd meg a ravaszt, és amilyen gyorsan csak lehet, iszkolj fel az ötödikre. Itt a lépcsővel szemközti ajtót megbütykölve egy civil gúnyára lelhetsz - ezt magadra öltve immáron észrevétlenül slisszolhatsz el a gyilkos után kutató bandatagok elől. A kijáratot bármely sztrádára vezető útnál meglelheted.

9. THE WANG FOU INCIDENT

Mivel a triádok nem adják fel, újfent akcióba kell lendülnöd, hogy eliminálj a Kék Lótusz maffiabanda vezetőit. A főnökön kívül a szárnysegédjei körmére is rá kell nézned, de arra figyelned kell, hogy masszívan fel lesznek fegyverkezve. Az autó a város túlsó oldalán található étteremhez érkezik - ezt kell megközelítened, mégpedig minél körültekintőbben. Miután bement a tárgyalóbizottság, az egyik oldalsó létrán feljuthatsz az emeletre, ahonnan beosonhatsz az épületbe. Innentől kezdve álcázhatod magad bérgyilkosnak, vagy egyszerű őrnek: a lényeg úgyis a mészáráson lesz, melyet az első emeleti tárgyalóban kell végrehajtanod. Miután a tagok és a küldöttség-

vezető is életét vesztette, nézz vissza a főút végére, mert két bandatag még védi a menekülő utat. Miután az összes célpont halott a kezdőponttal szemközti sikátorba érve hagyhatod el a térséget.

10. THE SEAFOOD MASSACRE

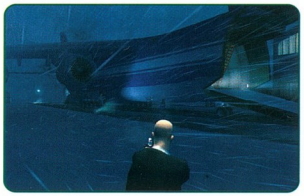
Nincs még vége a háborúnak - bár a rendőrség mindent megtesz, hogy helyreállítsa a békét a Vörös Sárkány és Kék Lótusz bandák között, megbízód azonban nem látná szívesen a béke kék madarát Hong-Kong egén... Úgyhogy a feladatod egy kis ármánykodás, egy kis bemártogatás, és természetesen az elmaradhatatlan gyilkolászás. Kezdetnek ölts szakács álruhát a megbeszélés helyét képező étterem oldalsó pincéjében, így mire ellepi a rendőri biztosítás a terepet, neked már tökéletes álcád lesz. Most meg kell keresned a Vörös Sárkány fejét, akinek a hulláját nem szabad szem előtt hagynod, különben nem fog sikerülni a terv. Mivel míg a Kék Lótusz főnöke és a rendőrfőnök az étterem felé igyekeznek, addig te északon, a csatornafedélnél egyedül (hah, botor hiba) ólálkodó tagot kell belelőknöd a mélységbe. Miután hangtompítós fegy-



vereddel ezt könnyedén végrehajtottad, már csak a medálját és gúnyáját kell elvenned, hogy az étterembe gyanú nélkül bejuthass. Az emeleten tárgyaló követséget halkan elintézve hagyd ott az asztalon a Vörös Sárkányok jegyét, és távozz az épületből. Az egyik sarkon parkírozó fekete autóval hajthatsz el innét.

11. THE LEE HONG ASSASSINATION

Karnyújtásnyira vagy a Vörös Sárkány szétzúzásától - ahhoz, hogy fejetlenségbe taszítsd a szervezetet, Lee Hongot, a triád fejét kell megfektetned. A tettedben az ügynökség egy beépített embere segédkezne, ha gyanús körülmények között nem tűnt volna el. Mindenesetre főnökeid a küldetést akkor tekintik befeje-



zettnek, ha Hong sárkány alakú ereklyéjét is magaddal hozod bizonyítékként.

Kezdésnek támadd be az étterem hátsó részét - a konyhán keresztül ugyanis viszonylag észrevétlenül hatolhatsz az objektumba. Itt egy szakácsot elintézve máris felveheted a személyazonosságát, és így szabadon járhatszkelhetsz az épületben. A pincébe érve az egyik oldalsó szobában megtalálod a fogságba ejtett ügynököt, aki fontos információkkal szolgál Hongot illetően. A testőrével együtt az étteremből nyíló villarészben barikádozták el magukat, ám állítása szerint még így sem lesz könnyű közel férkőzni hozzá. Minden esetre annyit elárul, hogy a sárkányt rejtő széf az ittenni pincében lapul valahol. Keresd meg a liftet, majd szállíttasd el magad vele a második emeletre. Az étterem kizárólag exkluzív vendégeinek fenntartott részéből hamar eljuthatsz a



bűnszövetkezet központjáig, amelyet ne a főbejáraton, hanem a japánkert híd alatti része felől közelíts meg. Ezt úgy tudod elérni, hogy jobbra indulva az út legszélén, egy apró részen belevetheted magad a csatornába. A titkos járat egy motorcsónakot rejt - ezzel kell majd elmenekülnöd a pályáról. Addig azonban a házban meg kell keresned a második emeleten bújó Hongot és a testőrét. A legyőzésük esetén egy széfkombinációval leszel gazdagabb, melyet az étterembe visszatérve annak pincéjében elrejtett páncéldoboznál alkalmazhatsz. Miután megvan az ereklye is, nincs más dolgod hátra, mint a már említett motorcsónakot felhasználva meglógni az országból.

12. HUNTER AND HUNTED

A történet visszatér önmagába - Párizs elit negyedében térsz magadhoz, bekötözött sebbel. A rendőrség körbevette albérletedet, a kommandós egység behatolása pedig perceken belül várható. Mit tehet ilyenkor egy bérgyilkos? Egy hidegszívű, kemény ember? Kortyol egyet az utolsó pohár vizéből, betölti utolsó



szem töltényét, és várja a végzetét. De egy biztos: könnyen nem fogja adni magát. A cél: természetesen túlélni a rendőri rajtaütést, és megszökve a lakásból eltenni a rendőrfőnököt láb alól. A folyosó végén található kapcsolótáblánál megszüntetheted a világítást az emeleten, a liftaknába lemászva pedig meglóghatsz az utánad kajtató rendőrök elől. A hátsó ajtónál található sikátorba érve az egyik rendőr ruháját felöltve immáron szabadon közelíthetsz a célpontod felé, az egyik rendőrkordonnál tartózkodó felügyelő felé. Miután megölted, már csak a menekülés van hátra - az egyik mellékutcánál végleg szakíthatsz a párizsi utcákkal, és újabb megbízatások felé repülve a Hitman Contracts-szal.

Bagó Péter

Rejtett fegyverek

Ahhoz, hogy az alábbi fegyvereket megkapd, minden küldetésben tökéletes teljesítményt kell nyújtanod. Ez annyit takar, hogy maximum életerővel, leleplezés nélkül, a civileket életben hagyva kell túljutnod a pályákon, és ekkor esélyes vagy a Silent Assasin fokozatra, amely a legmagasabb értékelés a játékban.

1. Asylum Aftermath *(CZ 2000 dual pistols)*
2. The Meat King's Party *(Micro uzi dual submachine guns)*
3. The Bjarkhov Bomb *(Silverballer silenced dual pistols)*
4. Beldingford Manor *(Magnum 500 dual pistols)*
5. Rendezvous in Rotterdam *(Sawed-off shotgun dual)*
6. Deadly Cargo *(M4 Carbine Silenced assault rifle)*
7. Traditions of the Trade *(SG220 .S dual pistols)*
8. Slaying a Dragon *(MP5 silenced submachine gun)*
9. The Wang Fou Incident *(AK 74 Silenced assault rifle)*
10. The Seafood Massacre *(GK 17 dual pistols)*
11. The Lee Hong Assassination *(Micro uzi silenced dual submachine guns)*
12. Hunter and Hunted (PGM Silenced sniper rifle)



SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

MIKOR ELŐSZÖR HALLOTTAM A SYPHON FILTER-RŐL, EGYBŐL MEGÁLLAPÍTOTTAM, HOGY MILYEN HÜLYE CÍME VAN, RÁADÁSUL NEM IS SZERETEM A SZÓDAVIZET. AZTÁN KIDERÜLT, HOGY A KÉSZÍTŐK NEM VICCELTEK, EGÉSZ KOMOLY KIS JÁTÉKOT HOZTAK ÖSSZE. AZÓTA A SF SOROZATTÁ ÉRETT, A LEGFRISSEBB RÉSZ IMMÁR PS2-N JELENTKEZIK.

INFO BOX

Kiadó:
SCEA
Fejlesztő:
SCEA / Foster City Studio
Hivatalos honlap:
http://www.us.playstation.com/Content/games/SCUS-97264/ogs/
Megjelenés:
???
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

\+

Rengeteg fegyver, összetett feladatok, a stílus rajongóinak már ennyi is elég.

\-

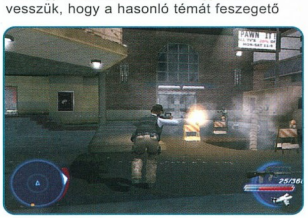
A grafika nem annyira tetszetős, nem tud túllépni az első rész sikerén.

PLATFORMOK

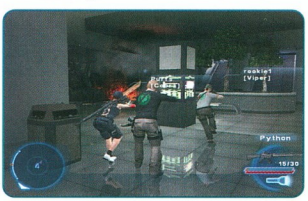
A sorozatoknál (legyen az játék, film, avagy könyv) mindig az első az igazi. Az eredeti ötlet sokszor átütő erejű és meghatározó, ezzel szemben a folytatásoknak sokkal nehezebb a



dolga, ugyanabban a témában (kapcsolódnia kell az előzményekhez stb.) kell még nagyobbat alkotnia, hiszen felül kell múlni a korábbit. Nos valljuk be, ez sokszor nem sikerül. Sőt, továbbmenve, általában nem sikerül. Nagyon kevés példát lehetne mondani az ellenkezőjére.
A Syphon Filter sorozat élete 1999-ben indult és óriási sikerrel debütált az első rész. Ez nagy szó, különösen, ha figyelembe vesszük, hogy a hasonló témát feszegető



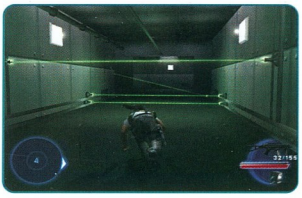
Metal Gear Solid mindössze pár hónappal korábban jelent meg. Gabe Logan, a játék főhőse örökre beírta magát a videojátékok nagykönyvébe és mindenki kíváncsian várta hogyan alakul a sorozat további sorsa. Nos a folytatásra nem kellett sokáig várni, már egy év múlva megjelent, ám nem tudott felnőni az elől által felállított szinthez. A játék nem volt rossz, de túl keveset mutatott ahhoz, hogy osztatlan siker legyen, így csak a rajongók lelték benne örömüket. A harmadik rész is hasonlóképp járt, itt ráadásul még az a tény is bejátszott, hogy időközben elavult a PlayStation, mint játékplatform, megjelent az új generáció, ám a kiadó mégis inkább a régi gépre hozta ki. Mindkét folytatás elbukott, nem tudtak igazán semmit hozzátenni az



alapjátékhoz, inkább olyan érzés volt velük játszani, mintha csak új pályákat kaptunk volna.
Ilyen előzményekkel (no meg néhány év elteltével) érkezett meg a negyedik epizód, amely a keresztségben egész pontosan a Syphon Filter: The Omega Strain nevet kapta. Ez már végre PS2-re jelent meg (szép is lenne, ha még most is PS1 lenne a platform), ennek megfelelően a grafika is szebb, mint korábban és a lehetőségek is tágabbak. Itt van mindjárt az online játékmód, amely az egyik nagy újítás. Ebben tulajdonképpen ugyanazokat a pályákat kell megoldanunk, mint single player-

ben, csak cooperative módban, azaz egyszerre négyen vághatunk neki ugyanannak a küldetésnek, egymást segítve. Ez egyébként nemcsak egy lehetőség, hanem a játék szerves része. Ugyanis aki a fejébe vette, hogy 100%-osan végigviszi, annak itt is jeleskednie kell, ugyanis vannak olyan bonuszok, amelyek pont a multiplayer pályákkal állnak összefüggésben. A pályák nagyok és rendkívül összetettek, olyan helyszíneken járunk, mint Japán, Jemen, Ukrajna, Svájc vagy Montenegro.
A feladatok is igen sokrétűek, egymásból következnek. Sokszor nem is sejtjük a pálya elején, hogy ok-okozat révén mit is fogunk még csinálni a későbbiekben. Ennek megfelelően egy-egy pálya igen sokáig tart, pláne ha ráadásul úgy akarjuk végigvinni, hogy minden apróságot teljesítünk, ráadásul időre, ugyanis az is számít, ha a bonusz küldetések és egyéb nyalánkságok is érdekelnek. Rengetegféle fegyver van, a téma megszállottjai valószínűleg el lesznek ragadtatva a gyönyörűségtől, olyan nagy a választék.
Összességében idáig semmi negatívum nem hangzott el. Mit itt akkor a probléma? Félreértés ne essék: a The Omega Strain nem egy rossz játék, mint az az eddigiekből is kiderült, de sajnos azt kell mondjam, hogy nem is kiemelkedő. Sokkal inkább átlagos. A grafikáról azt mondtam szebb, mint az eddigi részeké, ám időközben eltelt pár év és bizony a konkurencia nem aludt. El lettünk kényeztetve az olyan programok által, mint a Splinter Cell vagy a Metal Gear Solid 2. (hogy a folytatásokról ne is beszéljünk), és bizony hozzájuk képest az új Syphon Filter-nek csak a rút kiskacsa szerepe jut. Az átvezető animációk sem valami jók, sőt tartalmilag sem kiemelkedők. Egyrészt unalmasak (szinte kizárólag beszélgetések) másrészt egy kicsit kesze-kuszák, az ember egy idő után nem nagyon tudja követni a fonalat. A játszhatósággal nincs igazán gond, ám nem is találunk semmi kiemelkedőt, semmi innovatívat. Persze a sok fegyver és a hatalmas, összetett pályák jók, ám a kezdő játékosokat lehet pont ez az, ami elriaszt majd, a játék ugyanis nem könnyű. Egy-egy szintnek bizony sokszor neki kell majd állnunk, először csak kiismerni, feltérképezni, aztán ha célunk a teljes végigjátszás, akkor egy logikus tervet felállítani a megoldandó feladatokhoz, ráadásul mindezt úgy, hogy a kiírt időn belül legyünk készen. Nos ez rengeteg idő, persze a rajongókat lehet, hogy pont ez hozza majd tűzbe, másokat elriaszthat. A legnagyobb újításnak szánt online mód sem hozza meg a csodát, végül is ugyanazokat a pályákat kapjuk meg és ugyanazokat a missziókat (ráadásul nálunk ez a speckó még mindig nem elérhető). Mindezt persze nem azért írtam le, hogy bárkit is elriasszak, sokkal inkább azért, hogy előre tisztázzuk, nem lesz itt semmiféle trónfosztás vagy revolúció, mindössze egy jó játék, amivel a stílus rajongói kellemes órákat, napokat szerezhetnek maguknak, semmi több. Ezek után nézzük magát a játékot.





A történetben továbbra is jelen vannak az eddigi szereplők (Gabe Logan és Liang Xing is) ám ezúttal nem ők viszik a prímet. Rögtön a játék elején kreálhatunk egy karaktert, ebből is kiderül tehát, hogy egy újoncot fogunk irányítani. A beállítható dolgok kizárólag külsőségek, tehát a játszhatóságot nem fogják befolyásolni, talán csak a szépérzékünket. Csak a rend kedvéért: beállíthatjuk ügynökünk nemét, haját, arcát, testalkatát, bőrszínét, szóval teljes

Syphon Filter történelem

Avagy a múlt, a jelen és a jövő. Talán így lehetne leginkább összefoglalni, miről is lesz most szó. Megpróbáljuk felölelni a sorozat 5 éves karrierjét és bekukucskálunk, hogy mit is tartogat a közeli jövő.

Syphon Filter
(1999 / PS)
A kezdet. Gabe Logan először tűnik fel, mint egy titokzatos Washington DC béli ügynökség embere. Valaki egy halálos vírust indított útjára a Harmadik Világban és természetesen ránk hárul a feladat, hogy megállítsuk. A játék ügyesen ötvözte a GoldenEye, a Metal Gear Solid és a Tomb Raider legjobb elemeit, és mind a kritikusok, mind a játékosok körében kedvező fogadtatásra lelt.

Syphon Filter 2
(2000 / PS)
Ott veszi fel a szálat, ahol az előző abbamaradt. Talán túlságosan is direkt a folytatás, akik az előző résszel nem játszottak, azok nem feltétlenül értik, hogy miről is szól a dolog. Gabe mindenesetre kap egy társat, egy Lian Xing nevű hölgyeményt, így már ketten eredhetnek a vírus nyomába, amely mögött egyre inkább úgy néz ki, hogy az ügynökség áll. A játék már 2 CD-n terpeszkedik, ám ezt semmi nem indokolja, a grafika ugyanolyan szintű és a történet mellett a pályák kidolgozása sem az igazi. Az újonnan megjelenő kétjátékos mód sem mentheti meg, a kritikusok fanyalognak.

Syphon Filter 3
(2001 / PS)
Tőmondatoknál maradva: a hibás döntés. A világot elöntötte a PlayStation 2 láz, ám a sorozat harmadik gépre jelenik meg, mintegy példát statuálva másoknak: a kis szürke gép nem halott. Mindenesetre már ez rányomja a bélyegét a fogadtatásra. Sikeres lett volna a SF3, ha PS2-re jelenik meg? Talán. Ez a folytatás is olyan érzést kelt, mintha az alapjáték küldetés lemeze lenne. Nem sok újítás sem grafikai, sem játszhatóság fronton. A leginkább említésre méltó, hogy az előző részből ismert Lian Xing-et és az újonnan megismert Dr. Mujari-t is irányíthatjuk, nem csak Logan-t.

Syphon Filter: The Omega Strain
(2004 / PS2)
Megérkeztünk a jelenbe, mint ahogy az első PS2-es epizód is. Ám időközben eltelt néhány év, és a kategóriában azóta jócskán kaptuk említésre méltó stuffokat a konkurenciától. Talán ezért, talán az eltelt évek miatt, de a The Omega Strain sem hozza az elvárásokat. Sokkal inkább hasonlít a folytatásokra, nem tud felülkerekedni az első rész sikerén. Pedig a készítők sokat dolgoztak: hatalmas helyszínek, rengeteg fajta fegyver, online mód … mindhiába. A rajongók szeretni fogják, a többiek egy rövid kóstoló után továbbállnak.

Syphon Filter: Logan's Shadow
(2005 / PSP)
Végezetül itt a jövő. Az idei E3-n mutatták be az első PSP játékokat mozgás közben és köztük volt ez is. Sokat még nem tudni róla, mindössze egy animációt tekinthettek meg a látogatók, ám abból úgy tűnik, hogy hozni fogja a szokásos „szifonos" érzést. Félelmetes a kis gép tudása. Lehet, hogy ez lesz az a platform, amin végre visszakapja a sorozat a megkopott fényét?

A sorozat tehát nem szakad meg, csak átköltözik az új kézi masinára. Hogy nagyobb szabású folytatás, magyarán igazi új rész várható-e, azt nem tudni. Nem lennénk meglepve, ha PS3-on újra feltűnne Gabe Logan és csapata.

Bonus fegyverek az elért fokozatok alapján

A következő táblázat azt mutatja be, hogy a játékban elért fokozatok milyen új fegyvereket nyitnak meg.

Fegyver		Fokozat
	**AU300 H-BAR**	Deputy Chief of Operations
	**AU300 Mod-SMG**	Field Officer
	**Combat shotgun**	Intelligence Agent
	**G-17**	Investigative Agent
	**GAWS 12 ga.**	Chief of Operations
	**Jerico-41**	Field Research Specialist
	**M16 A1**	Investigative Officer
	**M16 A2**	Intelligence Supervisor
	**M1911 A1**	Intelligence Officer
	**M4**	Investigative Operations Commander
	**M4 carbine**	Investigative Supervisor
	**MAK-10 10mm**	Investigative Research Specialist
	**Mark 23 SD**	Commander in Chief
	**ShotHammer**	Field Operations Commander
	**Slug Defender**	Field Analyst Specialist
	**SP-57**	Intelligence Analyst Specialist
	**SSG 550**	Investigative Analyst Specialist
	**Stavva M70 B1**	Intelligence Operation Commander

megjelenésébe van beleszólásunk, végezetül el is nevezhetjük. A következő dolgunk az lesz, hogy eldöntsük, online vagy offline akarunk-e szórakozni. Nos a hazai körülményeket tekintve maradjunk az utóbbinál. Eljutottunk a pályaválasztó képernyőre. Összesen 17 szint közül választhatunk, persze csak akkor, ha már megnyitottuk őket. Elsőre ez a szám nem tűnik soknak, de mint az már többször említésre került, igen nagyok a pályák, szóval nem lesz egyszerű a dolog. A következő helyszín mindig akkor nyílik meg, ha már az előzőn a főbb célokat teljesítettük. Mindenhol van azonban egy időlimit is, amelynek a lényege, hogy ha ezen belülre kerülünk, akkor hozzáférhetünk a bonusz pályákhoz. Négy ilyen van, és



kettő, három vagy négy szinten kell az említett időn belül kvalifikálnunk, hogy ezeken is részt vehessünk. A nevéből adódóan természetesen ez nem kötelező, a dolog rajtunk áll, hogy mennyire vesszük komolyan a játékot. Van egy gyakorló pálya is, ezt érdemes a legelején kiválasztani, mert itt az alapvető mozdulatokkal és irányítási módokkal ismerkedhetünk meg részletesen. Ha kiválasztottuk az általunk preferált pályát, akkor következik az átvezető anim, majd felszerelhetjük emberünket. Automatizálásra nincs lehetőség, nekünk kell minden alkalommal kiválasztanunk, hogy milyen fegyvereket akarunk magunkkal vinni. Érdemes is ezt jól átgondolni, mert bár kezdetben nem nagy a választék, később annál inkább az lesz, és mivel csak limitált mennyiségű arzenál lehet nálunk, nagyon sok függ attól, hogy mivel indulunk el. Szerencsére azért lehet többféle dolog nálunk, de minden kategóriában csak egy. Ez jelent egy kis kézi fegyvert,



akaszthatunk valamit a hátunkra, és egy másikat a nyakunkba, továbbá gránátok és egyszerűbb szerkezetek (pl. kés vagy elektromos sokkoló) birtokosai is lehetünk. Ha a fegyverkezés megvan, rögtön a játékba kerülünk, nézzük is át egyből az irányítást.

L2 - oldalazás balra
R2 - oldalazás jobbra
L1 - manuális célzás
R1 - automata célzás
D-Pad balra - térkép
D-Pad jobbra - elemlámpa / éjjellátó szemüveg
Bal analóg kar - mozgás
Jobb analóg kar - oldalazás

Speciális rangok és a vele járó bonuszok

BIO-DATA RETRIEVAL EXPERT:
Carthage1: Begyűjteni 5 víz mintát.
Carhage1: Elvégezni a boncolást a téren.
Belarus 1: Szövetmintát venni a döglött tehénből.
Belarus 2: Megszerezni a szennyvíz mintát.
Minsk: Telepíteni a viral sniffer-eket a kijelölt helyeken.
Chechnya: Szövetmintát szerezni a falu lakók testéből.
Jutalom: **Increased Flak Jacket**

COMPUTER INFORMATION EXPERT: RETRIEVE BROUSSARD'S LAPTOP (TEAM)
Minsk: Letölteni a MetaGloabal adatait.
Tokyo: Feltölteni a számítógépes adatokat.
Zurich: Hozzáférni a fő számítógéphez.
Ukraine: Megtalálni az Omega Strain DNA kódját.
Jutalom: **UNP 45**

ELITE DISCRETE PERSONNEL ELIMINATION EXPERT:
Kyrgyszstan: Megmérgezni Saydahmat vizét.
Yemen 1: Elteeni láb alól Yushchenko-t
Tokyo: Elteeni láb alól a HNT vezért, Matsua-t.
Jutalom: **Headshot Lock**

BIO-DATA RETRIEVAL EXPERT:
Italy, Kyrgyzstan, Yemen 1, Minsk, Chechnya, Lorelei, Tokyo, Zurich, Montenegro: Lopakodni.
Jutalom: **VSS-DU**

MILITARY TACTICS EXPERT:
Belarus 1: Elteeni láb alól Zhidkov-ot.
Belarus 2: Lerombolni a kommunikációs kamiont, lerombolni az erőművet, leállítani a gáz vezetéket, lerombolni a hidat, hogy megállítsuk a tankot (team).
Yemen 1: Lerombolni a kommunikációs berendezést.
Yemen 2: Lerombolni a SCUD indító szerkezetét. (Team)
Lorelei: Négy nuke-t telepíteni az alsóbb szinteken.
Tokyo: C-4 tölteteket elhelyezni a labor szinten.
Myanmar: Négy claymore-t telepíteni az út mentén, C-4-et telepíteni minden fa hídon, C-4-et telepíteni a gyalogos hídon.
Ukraine: Az összes feladatot teljesíteni.
Jutalom: **MGL**

FIELD EFFICIENCY EXPERT:
Az összes single player missziót szintidőn belül teljesíteni.
Jutalom: **MGL**

SURVIVAL TACTICS EXPERT:
Nem lehet meghalni egyik misszióban sem.
Jutalom: **Increased Health**

ELITE COMBAT EXPERT:
Megszerezni a következőket: Elite Combat Specialist, Elite Combat Knife Specialist, Combat Sharp Shooter, Non-lethal Force Specialist, Tactical Explosives Specialist, Elite Team Efficiency Specialist, és Discrete Personnel Elimination Expert.
Jutalom: **SSP 90**

Beajánlások és fegyverek

Személy	Feladat	Fegyver	
Gray Imani	Minden feladat teljesítése a Carthage1, 2, 3 pályákon	**93R**	
Ehud Ben Zohar	Minden feladat teljesítése a Yemen 1, 2 pályákon	**Desert Sniper .44**	
Lawrence Mujari	Minden feladat teljesítése a Chechnya és Lorelei pályákon	**Riot Pistol**	
Lian Xing	Minden feladat teljesítése a Kyrgystan, Tokyo, és Myanmar pályákon	**China type 67**	
Gary Stoneman	Minden feladat teljesítése az Italy, Belarus1 és Belarus2 pályákon	**SR-15**	
Maggie Powers	Minden feladat teljesítése a Minsk pályán	**CZ Mach-9**	
Teresa Lipan	Minden feladat teljesítése a Zurich pályán	**Gewehr G 53**	
Gabe Logan	Minden feladat teljesítése a Montenegro és Ukraine pályákon	**Desert Express.50**	

Jobb analóg kar (benyomva) - újra tárazás
Háromszög - mászás / tárgy használat
Négyzet - lövés
X - guggolás / osonás
Kör - bukfenc

A képernyőn segítségünkre lesz a radar, amely hozzánk képest mutatja az ellenfelek és a célpontok helyét, ám ha ennél pontosabb helymeghatározásra lenne szükség, akkor használjuk a térképet. Mivel a pályák többszintűek, ezért ezt muszáj volt itt is megoldani, egy térbeli modellel oldották meg a feladatot a készítők. Ez egyrészt jó, mert úgy forgathatjuk, ahogy akarjuk, másrészt viszont rossz, mert bizonyos esetekben nehezen átlátható. Mindenesetre használjuk ki a lehetőséget, hogy forgathatjuk, sőt ki-be zoomolhatunk az analóg karok segítségével, az R1-gyel pedig váltogathatunk a célpontok között. Ha netán nem lenne világos mi is a feladat (menet közben folyamatosan jönnek a rádióüzenetek az új feladatokról, és ez a képernyő alján is kiírásra kerül), akkor a Start menüben erről is tájékozódhatunk, itt egyébként azt is nyomon követhetjük, hogy mit teljesítettünk már ezekből. A célzásnál figyeljünk arra, hogy az automata mód kényelmes ugyan, de nem túl hatékony, ennek következtében gazdaságtalan is.



Ugyanis sokan már az első pályán is golyóálló mellényben szaladgálnak, az imént említett célzás pedig testre irányul. Sokkal inkább javallott a manuális mód, így nem csak lőszert spórolhatunk, de sokkal eredményesebbek le-

Bonus rangok és fegyverek

Az alábbi lista azt mutatja meg, hogy az egyes rangokhoz milyen feladatokat kell teljesítenünk, és hogy mellesleg ezekért milyen fegyvereket kapunk.

Combat Specialist
Intermediate (300 kills): *G33E*
Advanced (600 kills): *FA-MAS*
Expert (900 kills): *FAL*
Elite (1300 kills): *C8 rifle*

Combat Knife Specialist
Intermediate (50 kills): *Stiletto*
Advanced (100 kills): *Shuriken*
Expert (250 kills): *IPCA Commando*
Elite (450 kills): *VibroBlade*

Combat Sharp Shooter
Intermediate (200 headshots): *Dragunov*
Advanced (450 headshots): *AU300 Mod-R*
Expert (750 headshots): *ACR*
Elite (1100 headshots): *M82 BFG*

Non-Lethal Force Specialist
Intermediate (50 kills): *E.D.T.*
Advanced (100 kills): *DormaGen Gas Grenades*
Expert (200 kills): *Air Pistol*
Elite (300 kills): *E.P.D.D.*

Tactical Explosives Specialist
Intermediate (100 grenade kills): *M61 Frag Grenade*
Advanced (200 grenade kills): *Incendiary Grenade*
Expert (350 grenade kills): *Sarin nerve agent*
Elite (500 grenade kills): *M79*

Team Efficiency Specialist
Intermediate (2 multiplayer par times): *M1 Super 90*
Advanced (4 multiplayer par times): *Shot Defender*
Expert (6 multiplayer par times): *MDSA3*
Elite (9 multiplayer par times): *M-16k*

hetünk (egy jól irányzott fejlövésnél nincs is jobb). Munícióit egyébként útközben találhatunk majd, egyrészt a hullákról, másrészt a véletlenszerűen előforduló ládákból. Ilyenkor dönthetünk, hogy csak a lőszert vesszük fel, vagy a fegyverünket is lecseréljük az új kedvéért. Nem árt alaposan megfontolni az ilyen lépéseket, mert a fegyvereken nagyon sok minden múlik. A lőszerrel is bánjunk csínján, van ugyan utánpótlás, de nem baj, ha nem Rambo módjára közlekedünk. Már csak azért sem, mert sokszor van olyan feladat, hogy osonnunk kell, hogy ne vegyenek észre, másrészt meg lesznek olyan feladatok, ahol bizonyos embereket nem szabad lelőnünk, mert ha ez megtörténik, akkor kezdhetjük az egész szintet újra a baki miatt. Egy-egy feladathoz többféle megoldás is létezhet, válasszuk ki a nekünk szimpatikust és építsük fel optimálisan a tervünket a pálya végig viteléhez. Próbáljunk fedezékeket keresni, ha nincs, akkor is mozogjunk, ne nyújtsunk tökéletes célpontot az ellenségnek. Figyeljünk arra is, hogy amíg az utánpótlással vacakolunk, vagy éppen a térképet böngésszük, addig a cselekmény folyik tovább, szóval sebezhetőek vagyunk. Ilyenkor húzódjunk félre lehetőség szerint, vagy legyünk nagyon résen, hogy ha meglep minket valaki, akkor minél hamarabb reagálni tudjunk.

Nagyjából ennyit lehet elmondani a játékról, reménhetőleg a kissé negatív hangvétel senki kedvét nem szegte, ugyanis aki kedveli az efféle játékokat az jól fog szórakozni. A mellékelt táblázatok hasznosak lesznek a különböző rangok és fegyverek megszerzéséhez, lehet előre kalkulálni, hogy mire érdemes rágyúrni, szóval érdemes átböngészni. Nem is maradt más hátra, minthogy mindenkinek kellemes lövöldözést kívánjak.

m_anger

Medálok és fegyverek

Itt most a különböző medálokat tekintjük át, valamint hogy mit kell tennünk értük és milyen bonusz fegyverrel járnak.

MEDAL OF DISTINCTION:
Minden single player missziót szintidőn belül teljesíteni.
Jutalom: **US M60 E3**



AGENCY MEDAL OF VALOR:
Begyűjteni az összes Agency ratings-et, special agency ratings-et, commendations-t , medalokat, és highest rank-ot.
Jutalom: **M-249 SAW**



STONE'S MEDAL OF COURAGE:
Megmenteni Stone-t Ukraine-ban, fedezni Stone-t.
Jutalom: **SPA-15 Shotgun**



CARTHAGE EXEMPLARY SERVICE TRIBUTE:
Carthage 1 és 2: Megvédeni a CHA officer-eket.
Carthage 2: Elintézni mind a 4 ALA death squad-ot.
Carthage 3: Megmenteni a sérült SWAT officer-eket.
Jutalom: **Spectre**



HOMELAND SECURITY CITATION:
Megszerezni a Carthage Exemplary Service Tribute-ot és a President's Official Liberty Award-ot. Zurich: Megszerezni a Birchim iratokat.
Jutalom: **FAL SG-1**



ELLISON WARNER AWARD:
Belarus 2: Lerombolni a SCUD rakétát.
Yemen 2: Lerombolni a SCUD kilövő állását.
Myanmar: Visszaállítani a flight recorder-t.
Jutalom: **Tec 45**



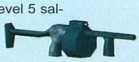
KARKADANN, ALIMA'S UNICORN CHARM:
Yemen 1: Az összes feladatot teljesíteni.
Yemen 2: Az összes feladatot teljesíteni.
Ukraine: Alima Haddad-ot biztonságba juttatni.
Jutalom: **Desert Eliminator .357**



REPUBLIC OF KOREA SEVICE AWARD:
Kyrgystan: Megkeresni Yuschenko papírjait.
Yemen 1: Megszerezni Thae-bok Jon iratait
Tokyo: Feltölteni a számítógép adatokat.
Myanmar: Megtalálni Yong-jun Kim táskáját.
Jutalom: **China type 56**



SOUTH AFRICAN FREEDOM MEDAL:
*Az összes missz*ióban: No collateral damage, megszerezni az Earn Stone's Medal of Courage-t és a Carthage Exemplary Service Tribute-ot.
Belarus 1: Biztonságos helyre kísérni a dolgozókat.
Lorelei: Megmenteni a Level 5 salvage personnel-t.
Jutalom: **Sweeper 12 gauge**



PRESIDENT'S OFFICIAL LIBERTY AWARD:
Carthage 3: Teljesítani a DPE parancsot Masson-on.
Italy: Megölni Dimitriby-t a haranglorony nál délután 3-kor.
Belarus 1: Eltenni láb alól Zhidkov-ot
Kyrgyzstan: Megmérgezni Saydahmat vizét.
Myanmar: Megszabadulni Than Muang-tól.
Jutalom: **DSC-1**

GREAT LAKES SERVICE MEDAL:
Carthage 1,2,3: Az összes feladatot teljesíteni.
Yemen 1: Lefotózni Fadhil aktáit.
Zurich: Megszerezni az ALA pénzügyi feljegyzéseit.
Jutalom: **MD5-k PDW**



KINISHI KUNCHO:
Order of the Golden Dragon: Megszerezni a Republic of Korea Sevice Award-ot,
Kyrgyszstan, Tokyo és Myanmar: Az összes feladatot teljesíteni.
Jutalom: **SPA-12 shotgun**



THE GOLDEN CROSS OF RUSSIA:
Belarus 1 és 2: Az összes feladatot teljesíteni.
Kyrgyzstan: Az összes feladatot teljesíteni.
Yemen 1: Lefotózni Fadhil's aktáit.
Minsk: Az összes feladatot teljesíteni.
Montenegro: Megtalálni a bizonyítékot mely Niculescu-t a Syphon Filter-hez kapcsolja.
Ukraine: Az összes feladatot teljesíteni.
Jutalom: **TH3 Blaster**

MOSSAD FRIEND TO PEACE MEDAL:
Megszerezni a következőket: Karkadann, Alima's Unicorn Charm
Kyrgystan: Elteeni láb alól Zayed Al Dhahiri-t.
Jutalom: **Galil SG-1**



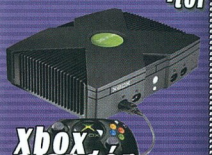
UNITED NATIONS PEACE AWARD:
Meggyógyítani az Omega Strain-t
Carthage 1: Megvizsgálni a szövetmintákat.
Carthage 2: Megszerezni Mujari recorder-ét.
Belarus 1: Szövetmintát venni a döglött tehénből, megszerezni a gyár dokumentumait a páncélszekrényből.
Belarus 2: Megszerezni a szennyvíz mintát.
Yemen 2: Megszerezni Yushchenkos viral container-ét.
Minsk: Megszerezni az Omega Strain szérumot.
Lorelei: Begyűjteni az eredeti vírus mintát.
Tokyo: Megszerezni a mintát.
Ukraine: Megtalálni az Omega Strain DNA kódját.
Jutalom: C11



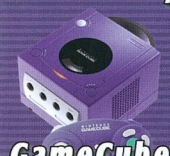
PSOne/PSX alapgép
12990,- -tól



PS2 alapgép
29990,- -tól



Xbox alapgép
34990,- -tól



GameCube alapgép
19990,- -tól



Gameboy Advance SP alapgép
24990,-



SOCOM II
7990,-



Manhunt
6990,-



Jak II
7990,-



GranTurismo 4 Prologue
7990,-



Rainbow Six 3
6990,-



PS2 8MB memocard
5990,-



Xbox gamepad
5990,-



PS2 gamepad
5990,-



PS2 pisztoly Scorpion3
10490,-



PSX 24 MB memocard
1990,-

PSOne/PS2 NTSC kábel	1490
PSOne gamepad	990
PSOne DualShock gamepad	3490
PSOne memória kártya	990
PS2 DualShock gamepad	5990
Dreamcast rezgõ	490
X-Box játékok egységesen	4990
GameCube játékok egységesen	4990

Expressz szerviz!

PS2/PSX fejcsere akció: HÍVJ!

Csomagküldõ szolgálat!

Játékváros - Game City 1139 Bp, Gömb u. 34.
Tel: 06-30-9424-650 Nyitva: H-P 10-16
E-mail: gameattila@chello.hu

VAN HELSING

VÉGIGJÁTSZÁS

VAN HELSING NYEREMÉNY JÁTÉK a 66. oldalon!



VAN HELSING

→ ABRAHAM VAN HELSING, BRAM STOKER HÍRES VÁMPÍRVADÁSZA. EZÚTTAL ELSZÁNTABB, DÜHÖSEBB, ÉS TÖBB FEGYVERE VAN, MINT VALAHA. MIUTÁN MEGNÉZTÜK A FILMET A MOZIBAN, PATTANJUNK A FOTELBA, KAPCSOLJUK BE KEDVENC DRÁGASÁG KONZOLKÁNKAT, ÉS INDULJUK ERDÉLYBE RENDET RAKNI!

↓ INFO BOX

Kiadó:
Vivendi Universal Games
Fejlesztő:
Saffire
Hivatalos honlap:
http://www.vanhelsing game.com/
Megjelenés:
2004. Május 14.
Tesztplatform:
XB

↓ ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■□■■■■■

↓ VÉLEMÉNY

+

Devil May Cry stílus, no brainer játékmenet, a film interaktív változata

–

Iszonyatos kamerakezelés, nagyon rövid, nem olyan jó, mint a DMC

PS2 - XB

↑ PLATFORMOK

Frissen hazaérve egy közeli multiplex moziból, behűtött baracklé társaságában elmélkedek Van Helsing barátom legfrissebb inkarnációján. Vegyünk egy 160 millió dolláros költségvetést. Ezt osszuk el a következőképp: százhúsz gurigát rakjunk el az effektekre és díszletekre, harmincat a színészekre, és a maradékból pedig faragjunk valamilyen sztorit. Mindegy, hogy milyet, a sok akció közben fel sem fog tűnni, hogy történet is van. Nos a rendező körülbelül ilyen szemlélettel ugrott neki a mozivászonnak. A filmet most nem elemezgetjük, arra megvannak a szaklapok. Inkább az egyik marketingterméket, a játékadaptációt fogjuk közösen végigjátszani.

Tegye fel a kezét, aki már kipróbálta a Devil May Cry-t! A PS2 tulajok jelentős százaléka lóbálja most mancsát az égbe. Nos a Van Helsing pimasz módon lenyúlja Dante (én már sokkal előbb Dante voltam, mint ő...) mozdulatait. Mondjuk, ha megállna ennyinél, azt mondanám oké, mert tényleg stílusos volt földémonunk mozgásrepertoárja, de a vámpírvadász nem áll meg ennyinél. Jóformán az egész játékmenetet onnan kölcsönözte, ezért aki végigküzdötte a DMC zseniális első részét, az otthonosan fog mozogni ebben a játékban is. Azt mondom, vágjunk bele! Készítsétek elő a Tojo pengéket, töltsétek meg pisztolyotok, vegyétek elő legmorcosabb csatakiáltásotok. Harcra fel!

Nulladik fejezet - Bevezetés

A gyönyörűséges intro után a Notre Dame-ban találjuk magunkat. Ismerkedjünk meg az irányítással, lőjünk párat, kaszaboljunk kettőt a levegőbe, majd ha már készen érezzük magunkat, induljunk! Mindenek előtt vegyük szemügyre a zölden lebegő kereszteket. Ezekből igyekezzünk minél többet megtalálni és felszedni, mert a Van Helsing világában ez a fizetőeszköz. A pályák teljesítése után vehetünk különféle kombó mozdulatokat, lőszer- vagy életerő feltöltő alkalmatosságokat, esetleg növelhetjük életcsíkunkat, hogy több ütést kibírjunk elhalálozásunk előtt! Törjük szét nyugodtan a szobrokat is, mert hullik belőlük a „pénz". Mikor a középső nagy márványalakhoz érünk, egy hangot hallunk valahonnan a fejünk fölül. A bejátszást követően nézzük meg közelebbről az angyalalakot (B gomb), mire egy csomó fizetőeszköz hullik alá. Innen balra ugorjunk fel a gyóntatószék tetejére, majd lőjük ki csörlőnket a piros jelre. Szaladjunk a zöld kereszthez, mert itt lesz megint egy lehetőségünk a csörlő használatára! Célozzuk meg a csillárt, és lendüljünk át a túloldalra. Innen fel kell mennünk a toronyba a lépcsőn keresztül, ahol az első főellenség állja majd utunk. Mr. Hyde ellen semmi más taktikát nem kell alkalmazni, minthogy célbavesszük, és lőjük. Ha esetleg túl közel merészkedik, ugorjunk arrébb és folytassuk a tüzelést. Ez könnyű volt!



Első fejezet - Vaseria falva

Pattanjunk le a vonatról Erdély szívében, és kezdjük meg az igazi küldetésünket. A lépcső-

ről ugorjunk fel a ház tetejére, és gyűjtsük be a rengeteg eldugott ajándékot. Kalandozzunk tovább a vasútállomás tetőin, majd ha begyűjtöttünk mindent, irány az ösvény, amerre a szellem lebegett. A híd lerombolva. Ugorjunk le a mélybe, és ott tekergessük meg a sárgán fluoreszkáló kallantyút, ezáltal a daru beáll a szakadék közepére. Ugráljunk fel, vissza a romos hídfőhöz, majd a csörlőnk segítségével lendüljünk át a túlsó oldalra. Az ösvényen menjünk tovább. Egy komoly megmérettetés következik! Egyszerre és szép számban támadnak ránk ellenségeink. A taktika ilyenkor legyen a következő: mikor közel vannak, pengéinkkel szabdaljuk őket halomra, mikor pedig messzebb, akkor vegyük elő pisztolyainkat, és ne habozzunk mególmozni napjukat, bőven. Miután kiirtottuk ezt a kis csordát, vegyük az irányt a falu felé. Alig érünk be a kapun, máris egy rahedli csonti állja utunk. A taktika ugyanaz, mint az előbb. Amennyiben nincs kedvünk rohangálni egy szörnyella után, nyugodtan vegyük célba a csörlővel, húzzuk oda, majd adjunk kóstolót a pengénkből! A térről „jobbra" indulva pár pénzeshordó és egy lőszerfeltöltő vár ránk, „balra" pedig a további játék. Induljunk hát. Gondolom, mondanom sem kell, hogy odaát megint húsz monszter állja majd utunk. Végezzük ki őket, és irány a falépcső! A tetejéről balra felugorva rengeteg eldugott vagyonra lelhetünk, ezeket megszerezhetjük, majd térjünk vissza ugyanoda ahonnan indultunk. Menjünk előre, szörnyáradat, utána balra. Fel a kőlépcsőn, majd megint balra. A monstákat legyőzve csörlőzzük fel magunkat oda, ahova a cut-scene mutatta, így egy shotgunra lelhetünk! Ha végeztünk, lőjük ki a frissen szerzett fegyverünkkel a megjelölt ajtót. Főel-



lenség következik, kiléte ismeretlen. (Azért én elárulom, hogy az álruhás Frankenstein-szörny az.) Annyi szükséges legyőzéséhez, hogy ne engedjük magunkhoz közel, amikor a földet ütlegeli, ugorjunk fel, közben is szórjuk rá az áldást. Nem nehéz.

Második fejezet - Vaseria-i templom

A csörlő segítségével eresszük le a hidat, majd a szörnyrohamot követve forduljunk jobbra, monsztákat öljük folyamatosan, ezután balra, majd megint jobbra. Nyissuk ki a rácsos kaput, és menjünk át rajta. Pár szárnyas illető vár ránk, őket magunkhoz húzhatjuk és lekaszabolhatjuk, vagy folyamatos mozgás közben, piszollyal lelőhetjük. A kút mélyén ajándék. A shotgunnal lőjük szét a megjelölt ajtót, folytassuk utunk erre. A főtéren vagyunk. (A kalandorok a tetőkön kalandozhatnak, pár értékes portékát lelhetnek) A szárnyasok legyőzése után menjünk a leomlott lépcsőhöz, majd csörlőzzük fel magunkat a hatalmas faajtó elé. Ne késlekedjünk, menjünk is be azon nyomban. Drakula három menyasszonyával találjuk szembe magunkat! Első dolgunk le-



gyen, hogy a két oldalsó leányzót vonjuk ki a képletből. Folyamatosan mozogjunk, nehogy eltaláljon a villám! Ezután az egyedül maradt Marishka démoni formát ölt. Mikor látjuk, hogy nekünk iramodik, ugorjunk el az útjából. Folyamatosan adagoljuk az ólmot! Sose engedjük magunkhoz közel!

Harmadik fejezet - Igor

A könyvtárban találjuk magunkat, ahol az „öreg" szeretett kutakodni . Az ajtón nem mehetünk ki, viszont, ha a képernyő bal oldalán lévő egyik könyvespolcot megmozgatjuk, egy titkos járat tűnik majd fel! Menjünk is át rajta, majd le a lépcsőn, és kövessük a folyosót. Hamar egy kis szörnyes terembe érünk, innen menjünk arra, amerre lehet, utána fel a lépcsőn. (Közben daráljuk be a szörnyeket.) Itt lesz elrejtve egy nyílpuska! Rohanás ki a kriptából, és az udvaron győzzük le az ellenség hatalmas csoportját! Ezután a sárgán világító szoborba lőjünk egy nyílvesszőt, majd menjünk ki a kapun. A fürdőző démoni lányokat likvidáljuk, és folytassuk utunk a patakon felfele! A fogadóbizottság kiírtása után csörlőzzük fel magunkat a sziklákon. Nyomás felfele. A szobroknál szörnyek kiiktatása, majd felugrálás a tetejére, és a legnagyobb márványfigurát döntsük le, hogy hídként hasz-



suljon. Át rajta, majd a vízesésnél dulakodjunk kicsit, utána ugráljunk fel az ösvényhez! Itt találkozunk Igorral! Semmi más dolgunk nincs most sem, minthogy daráljuk bele a lőszert, és ugráljunk el a támadásai elől.
A szenteltvízre allergiás, dobjuk rá mindhárom üvegcsénket, az jócskán levesz erejéből! Mikor legyőzzük, elmenekül.

Negyedik fejezet - Velkan Herceg

Itt nincs is más dolgunk, mint követni Velkan nyomait. (Mivel Farkasemberré változott, ezért ez nem nehéz feladat!) Öljük meg a csontikat, ezután a kút túlsó oldalán lévő romos vaskapun eredjünk a herceg nyomába! Gyerünk be a városba, majd egyszer csak előugrik egy hatalmas vérfarkas! Ne engedjük közel, lőjük. Elmenekül pár találat után, de indul-junk utána! Megint előjön, tegyük ugyanazt, mint az előbb! Újfent elillan, azon nyomban kövessük. A főtéren pár szárnyasdémon vár ránk, tegyük el őket szárny alól. Velkan a kőfalon ütött egy hatalmas rést, iramodjunk abba az irányba. Néhány léggonosz, gyilok. A falu egyik terén most már végre szembeszállhatunk Velkannal! A taktika teljesen ugyanaz, mint eddig. Ne engedjük magunkhoz közel, mozogjunk folyamatosan és lőjük.

TIPPEK

Gyűjtsük össze a húsvéti tojásokat, és helyezzük tartójukba, így bónuszkihívásokat teljesíthetünk!

Ötödik fejezet - A Frankenstein Kastély

A hídat még el sem hagyjuk, máris népes fogadóbizottság lesi minden mozdulatunkat. Ismertessük össze őket a pengénkkel. Menjünk balra, a romos kapu felé, majd át rajta. Csak meneteljünk tovább, és likvidáljuk a ránk támadó rosszlelkűeket. Az ösvény végén Frankenstein kastélyának kapuja áll. Nyomás befele, és osszuk pengénk áldását! Miután kikalandoztuk magunkat az udvaron, „kopogtassunk be" a főbejáraton. Bent az általam legjobban utált ellenség vár ránk. Sokan vannak, kicsik, és lőnek ránk! Kizárólag távolról érdemes őket elintézni. Amennyiben nagyon kevesen vannak, a pengénk is igénybe vehetjük. Menjünk be a baloldali könyvtárba, és nyíllal lőjük meg a szobor kezében lógó keresztet. Csimpasz-



kodjunk fel a jobboldali karzatra, és menjünk ki az ajtón. A csilláron lendüljünk a túloldalra. Le a lépcsőn, nyomjuk le a sok kis szörnyecskét, és vegyük magunkhoz a shotgun másodlagos lőszerét. Ezzel lőjük ki a főteremben lévő megjelölt ajtót! Menjünk át rajta, és kövessük a folyosót a faajtóig. Ezen is cammogjunk át, a monsztákat tegyük hidegre, és a baloldalon lévő nyikorgó kapun át távozzunk. Az erkélyről ugorjunk le, az ellenséget öljük meg mindet, és a jobbra lévő ház résén másszunk be! A liftet használva ereszkedjünk alá. Öljük meg a rengeteg csontost, és fáradjunk át a gépterembe. Sok kis szörny, majd továbbállunk. A kör alakú teremben álljunk középre, és



használjuk a csörlőt! Fent Drakula gyermekei várnak ránk. Tegyük őket hidegre. Induljunk a kapu felé, és csörlőzzük magunkat fel. Megszereztük a villámfegyvert. Emlékeztek a gépteremre? Küzdjük vissza magunkat egészen odáig! Itt vegyük elő a villámágyút, és célozzuk meg a baloldalon található fehér kört! Ez áramot ad a generátornak. Vissza a kör alakú terembe, és álljunk középre. A lift dolgozik helyettünk. Személyesen Darkula gróffal találjuk szembe magunkat! A taktika totálisan megegyezik az előző főellenségekével.

Hatodik fejezet - Frankenstein Barlangja

Rögtön a barátságos üregben kezdünk. Vessük magunkat a mélybe, ahol meg is jelenik tiszteletünkre pár jégkoponya. Ellenük a legjobb fegyver a shotgun, tűzkoponya barátaik ellen pedig a villámágyú. Miután leszedtük a jófejeket, másszunk fel a túlsó sziklafalon. Csörlőnk segítségével lendüljünk ide-oda, míg a tetejére nem érünk. Továbbhaladva megint kétfajta koponya állja majd utunk, ezeket is lőjük csontszilánkokká! Csörlőzzük magunkat peremről peremre míg lehet, ugorjunk fel a sziklára, és sétáljunk ki a tárnából. A függőhídon cammogjunk át, és készüljünk fel, mert jó sok csontfej kerül elénk. Lőjük ki csörlőnk a jelre, itt még több ellenség vár ránk. Végezzünk velük, majd a Nyílpuska másodlagos lőszerével robbantsuk át a vékony sziklafalat. Ezen túl Frankenstein vár egy kis harcra! Mivel ő volt a falu terén a „???" nevű főellenség, a támadásait ismerhetjük, a legyőzésének módja mit sem változott azóta! Lőjük halomra!

Hetedik fejezet - Visszatérés a Frankenstein kastélyba

Induljunk el az egyetlen lehetséges irányba, majd lőjük szitává a ránk támadó drakulaivadékokat! Menjünk el a vízesésig, amelynek a jobboldalán találunk egy sziklaboltívet. Itt felugrálhatunk, majd átlendülhetünk a zuhatag előtt. Tornázzuk magunkat egyre feljebb, míg egy neszre nem leszünk figyelmesek. Ezután induljunk tovább, és sétáljunk be a barlangba! Itt számos vámpírivadék állja utunk. Tegyük velük a megfelelő dolgot, majd a kőemelvényből húzzuk ki a két kardot! Ez a leghatásosabb közelharci fegyver, úgyhogy nyugdíjazhatjuk is a forgó Tojo pengéket. Ugráljunk fel a legmagasabb szintig. Itt pár árnymadár száll-dogál, és nekünk bizony rosszat akarnak. A villámágyú a leghatásosabb fegyver ellenük! Továbbmenve kiérünk a sötét barlangból. Induljunk balra, és másszuk meg ezt a szép kis meredekséget! Igen ám, de pár vérfarkas van köztünk és a csúcs között. Szerencsére ezek nem olyan erősek, mint Velkan, így a két karddal simán bedarálhatjuk őket. Miután ezt megtettük, mászhatunk tovább. Az ösvény további részén már nem állják utunk ellenségek, így akadálytalanul juthatunk be a várba. Az udvaron viszont már nehezebb dolgunk lesz, ugyanis egy egész falka ugrik nekünk. Miután megmentettük lelküket, cammogjunk be a toronyba. Itt megint Velkan vár minket. Folyamatos mozgás a kulcs. Mikor fut a falon, állandóan változtassuk pozíciónkat, így nem tud ránkvetődni. Legyőzése után fent, a bástya tetején találjuk magunkat. Sétáljunk be a kapun, és gyilkoljuk le a vérfarkasokat. Ezután menjünk fel a kőlépcsőn, és be az ajtón. Itt a pár repkedő monszta nem jelenthet gondot. Itt is lépcsőzzünk, majd fent megint farkastérítés lesz a feladatunk. Ha ez megvan, sétáljunk a lifthez. Megint Drakulával találkozunk. Taktika ugyanaz, mint mindig. Ne sajnáljuk tőle a pisztoly másodlagos lőszerét!

TIPPEK

Ha minden pályát úgy fejezel be, hogy a kalapod a fejeden van, a játék végén jutalmat kapsz.

Nyolcadik fejezet - Menekülés a Frankenstein kastélyból

Rögtön az akció közepébe csöppenünk! Egy csapat idegesítő kis mászka ugrik a nyakunk-



ba, a jól megszokott módszerrel távoltarthatjuk őket magunktól! Miután minden egyes kis gonoszságot megsemmisítettünk, menjünk le a körlépcsőn a következő helyiségbe. Bizonyára már mindenkinek ismerős ez a helyiség. Itt támadtak ránk legelőször Drakula ivadékai. Most a legutálatosabb ellenség vette birtokába a termet, ráadásul elég sokan is vannak. Vegyük elő legjobb célzótehetségünket, és aprítsuk őket halomra. A terem túlsó végén van egy titkos he-



lyiség, viszont a középtájon található lyukon, továbbjuthatunk a játékban. A kiömlött zöld lötty kellős közepén megtalálhatjuk a villámágyú másodlagos

tüzelési módját. Ezt rögtön használhatjuk is, mert ellepik a termet az alacsony ellenségek. Miután mindezzel megvagyunk, menjünk át szaporán a gépterembe, ahol már hemzsegnek a rosszakaratú tűz és villámkoponyák! Gyorsan pörköljük meg őket, aztán távozzunk a helyiség bal oldalán található kapun át. Egy szűk folyosón találjuk magunkat megint, amely felett jó pár csontváz őrködik éppen. Mivel nincs tág tér, így könnyedén megszabadulhatunk sovány ellenségeinktől, ne sajnáljuk az ólmot és az acélpengét sem! Az asztalnál forduljunk balra, és szálljunk fel a lift-alkalmatosságra. A kis viskóból menjünk ki a szoborkertbe. Bizony ám, csakhogy a márványalakok életre keltek! Nem kell megijedni, mert ugyan nagyok, de lassúak is. Személy szerint a kardot preferálom ellenük, de tapasztalataim alapján a tűzfegyverek éppoly hatékonyak velük szemben! Nincs más feladatunk, aprítsuk őket sóderré, és angolosan távozzunk a megrongált vaskapun át. A fal omlik, nincs visszaút! Azonban társunk már vár minket a hintóval. Nosza, pattanjunk fel.



TIPPEK

A csörlőnk hasznosabb, mint amilyennek látszik: húzzuk oda vele az ellent, és kaszaboljuk le a kardunkkal.

Kilencedik fejezet - Az erdei ösvény

Készüljetek fel, mert ez a pálya a tömény főellenség hent. Nem kell járkálni, nem kell utakat keresni, sem pénzt gyűjtögetni. Kizárólag a főellenségekre koncentrálunk. Bizony, többes számban, mert a drágák nem egymaguk járnak ám. A felvezető videóból is kitűnik, hogy Drakula megmaradt két menyasszonya finoman szólva is kicsit bosszús, mert még a játék elején megkínáltuk hőn szeretett Marishkájukat egy finom karóval. Verona öltött most démoni formát, és a száguldó hintó tetején fogunk megmérkőzni vele. Nehezebb, mint a többi főellenség. Mikor lövi az erősugarat, ugorjunk fel, és a jó öreg pisztolyunkkal lőjük folyamatosan. (Minden főellenség ellen a pisztoly az egyik leghatékonyabb segédeszköz.) Mikor jeges tüskéket idéz a tetőre, szintén ugorjunk fel, de csak óvatosan, mert rögtön után be szokott vetni még egy tűzvarázslatot is, szintén a hintó tetejére, amit újfent egy elrugaszkodással védhetünk ki. Miután leszedtük életerejének egy részét, a másik menyasszony is becsatlakozik a harcba, ő tűzlabdákat küld, míg társa az erőnyalábot abajgatja irányunkba. Miután leszedtük életének nagy részét, a hintó, amelyen utazunk a szakadékba zuhan, de mi előtte átugrunk a másik szekérre. Verona nem volt ilyen okos, így kap pár karót testébe. A zűrzavarban viszont Drakula elrabolja Frankensteint, az utolsó menyasszony pedig a mi társunkat. Hogy eszünkbe se jusson utánuk menni, a fővámpír ránk uszítja Velkant, immáron utoljára. Nehéz lehet, mert a két főgonosz között nem tudtuk feltölteni készleteink, így vigyáznunk kell, nehogy egyszer is hozzánkérjen. Létfontosságú, hogy tartsuk a távolságot, és, hogy kitérjünk előle, mikor nekünk akar ugrani. Amennyiben közelünkbe kerül, úgy elég sok ütést képes bevinni. Távolságtartás!

Tizedik fejezet - A farkasember átka

A barlangból vegyük irányunkat a terembe, és vegyük magunkhoz a fegyvert. Innen a lépcső felé menjünk, majd ki a veremből, a résen keresztül. Ismerős terepre érkezünk megint, még a játék első felében jártunk erre. A következtetés helyes, miszerint megint Igor felé igyekszünk. Csörlőzzük fel magunkat egészen a vízesés bal oldaláig, ahol az ösvényen kell továbbhaladnunk. Megint itt vagyunk a szobroknál, csakhogy az óta volt egy kis változtatás. Bizony, a márványcsávók megint életre keltek, és életünkre törnek. Hárman vannak, nem túl nagy falat nekünk mos már, mindenki győzze le őket úgy, ahogy éppen jólesik. Most ugorjunk fel a „hídhoz", amelyet még az elején készítettünk! (Nem is olyan egyszerű, én kétszer elvétettem). A zuhatagoknál egy egész masszív kis bagolysereg ront ránk. Közelharcot nem igazán javaslok ellenük, mert túl sok értelme nem lenne. A fegyverarzenálunk tökéletesen megfelel a likvidálásukra. Ugráljunk fel a vízesés jobb oldalánál található ösvényhez. Mikor átmegyünk, Igorral kerülünk szembe újfent. Az elején még úgy

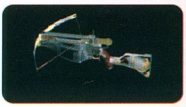
Az arzenál



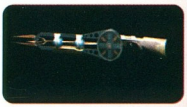
Pisztoly: Hatékonysága és tüzelési sebessége hasznossá teszi a kisebb ellenfelek kezeléséhez. Van Helsing még a fürdőkádba sem megy nélkülük. Másodlagos lőszere ezüstgolyó, szenteltvízzel megáldva.



Shotgun: Jobban szór, és lassabban tüzel, mint a pisztoly, ugyanakkor több ellenfelet is sebezhet egyszerre. Igaziból közelről képes halálos sebeket osztogatni. Másodlagos lőszere gyújtótöltény.



Gázhajtott nyílpuska: Gyorsan tüzel, de sebesen mozgó lények eltalálásához nem a legjobb választás. Repkedő szörnyellák ellen kitűnően használható. Másodlagos lőszere robbanóhegyű nyílvessző.



Villámágyú: Gyomrából igen erőteljes energiaimpulzusok szabadulnak ki az ellenség irányába, majd becsapódáskor robbannak. Másodlagos lőszere villámcsapás.



Golyószóró: A monszták rémálma. Villámgyorsan lehet vele darálni, a játékban én nem találkoztam olyan ellenféllel, akik ne hajoltak volna meg ereje előtt. Hátránya, hogy lassú vele a mozgás tüzelés közben. Másodlagos lőszere ismeretlen.



Elephant Gun: Legendák szólnak arról, hogy egy ember olyan erős fegyvert készített, hogy halandó nem tudta kordában tartani. Másodlagos lőszer ismeretlen.



Tojo Pengék: Ezzel a kis mobil körfűrésszel a közelbe merészkedő ellenségeknek nem lesz túl jó napjuk. Van Helsing mindig eldug a zoknijába egy párat belőlük.



Dupla Handzsár: Ez a két hatalmas kard nyugdíjaztatja a pengéket. Az ősi szörnyvadászok kezébe lett készítve.



tűnhet, hogy támadásainak repertoárját egy árva mozdulattal sem bővítette, azonban ez nem igaz. Mikor letornázzuk életének a felét, lepattan hozzánk az emelvényeiről, és egy-két jól irányzott dobással „kézigránátokat" küld felénk. Ezek kikerülése nem okozhat gondot, azonban ezután négy részre oszlik a pálya, és körbe-körbe energianyalábok kezdenek el forogni. Ezeket önmagukban átugrani nem lenne nehéz, csakhogy Igor haverunk közbe még támad is, és nekünk pedig lőni kell a főellenséget. Amikor életerejének már csak körülbelül a 10%-a marad meg, akkor igazán bekeményít. Négyzethálósan mozgó energianyalábok szövik majd át a pályát, és ezt kikerülgetve, a támadásait kivédve kell legyőzni őt. Azt tanácsolom, hogy idáig tartogassuk, majd vágjuk hozzá az össze szenteltvizes üvegcsénket! Ez nagyban megkönnyíti a dolgunk. Ez volt az utolsó találkozásunk vele, diagnosztizálhatjuk a halálát.

Tizenegyedik fejezet - Támadás Drakula kastélya ellen

Induljunk el jobbra ezen a kies ösvényen, a szél zúgó fütyülése kísér majd minket. Az első forduló után jó pár bagoly azt hiszi, hogy akadályt jelenthet nekünk, de el kell szomorítsuk őket. Miután felértünk a tetejére, jönnek még néhányan, de semmi számottevő... A titkos ajtón bemehetünk, és találhatunk egy életerő feltöltő alkalmatosságot. Azt mondom, menjünk be a duplaszárnyas óriáskapun. A ránk váró szárnyas drakulaivadékokkal nem érdemes közelharcba bocsátkozni, mert lőfegyvereinktől sokkal hamarabb megadják magukat. A díszes folyosón egyből összefutunk egy csapat szárnyas árnnyal, villámágyúval kínáljuk meg mindet. A következő támadási hullámba becsatlakoznak az ivadékok is. Akadályt úgy sem jelentenek, távozzunk a terem másik felében lévő ajtón. Hatalmas terembe érkezünk, majd pár gonosz némber próbálja meg összeakasztani képzeletbeli bajszát, Van Helsinggel. Mondanom sem kell, ők jártak rosszul. Egy leszakadó kőelem lyukat üt a padlóba. Ezen keresztül továbbjuthatunk. Egyenesen belepottyanunk az alacsony bestiák közé, és sajnos elég szép számmal teremnek ezen a helyen. Távolról irtsuk őket, majd járjuk körbe a szobát. Mire egy teljes kört megtettünk, addigra már likvidáltunk ötosztagnyit ezekből a mélynövésű rosszalkodókból. Járkáljunk, míg az egyik tartályon meglátunk egy fehér korongot egy kék pöttyel a közepén. Álljunk elé, és a villámágyúval lőjük meg kb. ötször, hogy feltöltődjön árammal, és kinyissa a továbbjutáshoz szükséges kaput. Vegyük is az irányt arra, poroszkáljunk fel a lifttel. Innen induljunk jobbra, míg egy duplaszárnyas ajtóhoz érünk. Ezen sétáljunk be, majd balra andalogjunk, és a csörlőnk segedelmével lendüljünk át a másik részre. Itt csak a hatalmas kapu felé vezet az út. Készüljünk fel, mert itt iszonyatosan nagy számban fognak érkezni ezek az alacsony, ámde idegesítő kreatúrák. Lőjük őket, mintha nem lenne holnap, és ne engedjük őket közel magunkhoz. Dolgozzuk át magunkat a folyosó másik végébe, és vegyük magunkhoz a golyószórót! Erre még többen jelennek majd meg, de ezzel a fegyverrel szinte gyerekjáték csapatostul eltenni őket láb alól. Ha mindezzel megvagyunk, pattanjunk a liftre. Itt lőjük szét a falat. Bent egy egész raj lebegő papnőszerűség állja utunk, a golyószóró viszont jó barátunk. Hagyjuk el a helyiséget a szemben lévő ajtón keresztül. A kínzókamrában semmi dolgunk nincsen, így a hatalmas, duplaszárnyas kapun keresztül osonjunk ki. Gyönyörű, vérrel teli medencébe ütközünk. Három helyiség nyílik innen, ezek Drakula menyasszonyainak koporsóit rejtik. Túl sok tennivaló nincs arra, így a medence közepébe állva csörlőzzük fel magunkat egészen az ajtóig. E mögött hat darab hatméteres, életre kelt márványszobor hív ki minket küzdeni. Legyőzni őket nem lehet túl nagy gond, viszont közvetlenül utánuk Drakula utolsó ágyasa, Aleera vár minket. Megölni őt nem túl nehéz, a támadásait védjük ki (állandó mozgással egyáltalán nem nehéz), és a másodlagos lőszerrel, valamint a szenteltvízzel szórjuk meg bőségesen!

TIPPEK

A főellenségek legyőzéséhez a pisztoly a legideálisabb fegyver. Másodlagos lőszerrel telepumpálva bossz nem marad állva.



A film

A Van Helsing című szuperprodukciót Stephen Sommers álmodta meg. Ez ugyanaz a férfi, aki vászonra löttyintette a „Múmia"-t és a „Múmia visszatér"-t, valamint engedélyezte a Skorpiókirály című film elkészültét, a tulajdonában lévő karakter alapján. Azt már tudjuk, hogy rendkívüli módon ért a közönségfilmek készítéséhez, mivel mindegyik filmje szépen, tisztességesen visszahozta a belefektetett összeget. A Van Helsing hatalmas költségvetéssel készült, maga a film 160 millió dollárba, míg a marketing költségek további 50 millióba kerültek. Még csak kilenc napja játsszák a mozik, de már 130 millió zöldhasút tudhat bevételének. Tudhat valamit ez a Stephen. Egy elég közepes filmje is visszatermeli az árát, talán még bevételt is írnak a Van Helsing számlájára? Mindegy, csak folytatás ne legyen.

Tizenkettedik fejezet - Drakula halála

Induljunk felfele a lépcsőkön, félúton ránk támad majd két izgága szárnyas, szabadítsuk meg őket a földi lét minden nyűgétől. Az ajtó mögött több mint harminc drakulaivadék ront ránk. Ugorjunk le az emelvényről, és folyamatosan ide-oda gördülve lőjük őket. Miután meghaltak, ugorjunk le a kis hézagon, a képernyő bal végén. Szaladjunk le a lépcső aljára, ezután be az ajtón. Bent jó sok szárnyas démonka van, úgyhogy elővigyázatosan fáradjunk be a terembe. A helyiség alján van egy hatalmas tátongó lyuk. Vessük le magunkat ide, hogy szembeszálljunk végleg Darkula gróffal. A szentem démoni formát öltött magára, de nem ijeszt meg minket! Ide különleges tanácsom nincs. A szokásos „ne kerüljünk az útjába, és térjünk ki a támadásai elől" történeten kívül talán annyi, hogy ne sajnáljuk a másodlagos lőszereket tőle, használjunk fel minden csecsebecsét az Inventory-ból, és öljük meg végre. Ennek is a végére értünk. Igaz, hogy a Devil May Cry kulcselemeit lemásolta, de, ha tetszett a Van Helsing a mozikban, akkor a játék sem fog csalódást okozni. Amennyiben a filmet utáltad, a game még jól jöhet unalmas estékre, indulatok levezetésére tökéletes.



Dante

Konzol Stúdió

szórakoztatóelektronikai szindikátus bemutatja a

Különleges Konzolos Kütyüket

PS2


Krosszmotor kormány


Snowboard deszka


Driving Force Pro


Táncszőnyeg


100 Hz-es, lézerirányzékos fénypisztoly


Karaoke, 2 mikrofonnal


USB webkamera + Eyetoy: Play játék


Network adapter internetes online játszáshoz


USB headset online beszélgetéshez


USB billentyűzet


USB egér


VGA Box

XBOX


Dolby Digital 5.1-es hangfalrendszer, erősítővel


Rádiófrekvenciás, vezeték nélküli joypad


100 Hz-es fénypisztoly


Gép hűtőventillátor


PlayStation-XBOX joy konverter


USB aljzat-XBOX joyport fordító kábel


XBOX Live Starter Kit


Voice Communicator (headset)


5 portos switch LAN játékhoz


8 MB-os memóriakártya


Action Replay kódkártya


F1 Williams kormány

NINTENDO GAMECUBE™


roadband adapter


Modem adapter


8 portos ethernet hub


GBA Player


PlayStation-GameCube joy konverter



Free Loader régió függetlenítő

GAME BOY ADVANCE®


Képernyő védőfólia


Nagyító + világító egység


SP akkumulátor

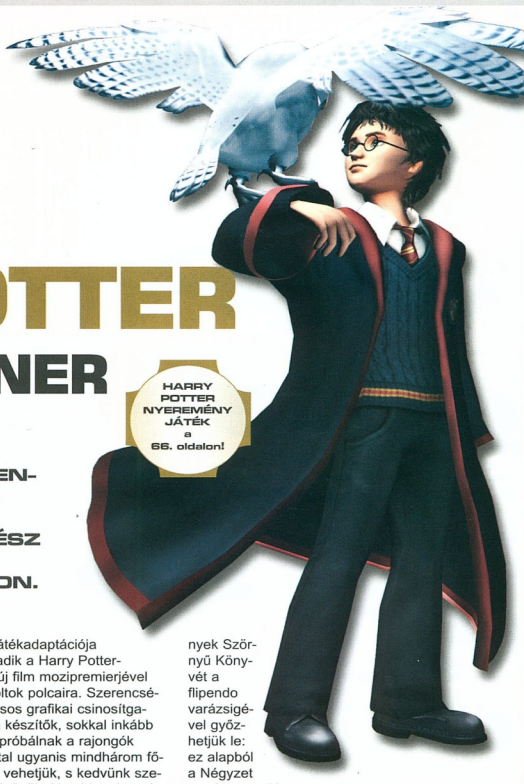

SP hálózati töltő


SP fülhallgató adapter


SP szivargyújtó töltő

...és még további rengeteg hasznos dolog, profi játékosoknak. Neked mindened megvan?

fenti termékek üzletünkben megvásárolhatóak. Cím: 1092 Bp., Kinizsi u.21.-25.; Tel: 06-1/216-6626; Web: www.konzolstudio.hu



HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

HARRY POTTER NYEREMÉNY JÁTÉK a 66. oldalon!

A HARRY POTTER UNIVERZUM IGENCSAK MEGTÉRÜLŐ BEFEKTETÉSNEK BIZONYULT AZ ELECTRONIC ARTS RÉSZÉRE, HISZEN MINDEN EGYES RÉSZ MEGJELENÉSÉT NAGY VÁRAKOZÁS ELŐZI MEG A KONZOL ÉS A PC PIACON.

INFO BOX

Kiadó:
Electronic Arts
Fejlesztő:
EA Games
Hivatalos honlap:
http://harrypotter.ea.com/hppoa/
Megjelenés:
2004. Május 28.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Autentikus környezet, három játszható szereplő, sok logikai feladat, minijátékok.

–

Túl egyszerű fejtörők, helyenként elnagyolt grafika, szaggatás a külső helyszíneken, nem tökéletes az automatikus célzás.

PLATFORMOK

XB - GC - GBA

Az Azkabani fogoly játékadaptációja (mely immár a harmadik a Harry Potter-játékok sorában) az új film mozipremierjével egyidőben kerül a boltok polcaira. Szerencsére nem csak a szokásos grafikai csinosításra koncentráltak a készítők, sokkal inkább újfajta játékmenettel próbálnak a rajongók kedvében járni. Ezúttal ugyanis mindhárom főhőst irányításunk alá vehetjük, s kedvünk szerint váltogathatunk közöttük. Ha ehhez hozzávesszük, hogy mindegyikük egyedi képességekkel, varázslatokkal bír, és sok esetben csak együttes erővel oldhatók meg a kihívások, az eddigiekhez mérten kifejezetten összetett játékmenetet kapunk.

Roxfort Expressz

Miután végignéztük a bevezető mozit - vonat robog, Sirius Black megszökött, Harry veszélyben van, Makesz elszalad - , a Roxfort Expresszen találjuk magunkat, és rögtön megkezdhetjük Ron mihaszna patkányának felkutatását. Az ajtókat az X gombbal tudjuk kinyitni - ha közel megyünk, és a bal alsó sarokban



megjelenik az „Open" felirat. Menjünk át a második vagonba, ahol rögtön kipróbálhatjuk varázspálcánk használatát a harcban. A Szörnyek Szörnyű Könyvét a flipendo varázsigével győzhetjük le: ez alapból a Négyzet gombra van kiosztva. Nem árt, ha először az R1 nyomvatartásával becélozzuk az ellenfelet, és csak aztán kezdjük szórni rá a spelleket. Következő feladat egy méretes utazóláda elcipelése a kijárat elől: ezt hőseink csak együttes



erővel tudják megtenni. Az X-el megragadhatjuk, majd miután arrébbvittük, letehetjük a dobozt, és már szabad is az út - csak előtte még flipendózzuk szét a sarokban található faládát, és szedjük össze az energiapótló csokibékát. Az étkezőkocsiba belépve Draco Malfoy bandájával találjuk szemben magunkat. A varázspárbaj során a célzás nyomva tartása mellett (R1) az X használatával térhetünk ki a felénk küldött rontások elől. Próbáljunk közel kerülni az ellenfelekhez, mert különben csak a fedezéküket érik bűvigeink. A csata végeztével különös dolog történik: a vonat megáll, a kocsikra sötétség borul, és dermesztő hideg járja át

a levegőt - majd hirtelen dementorok törnek be a szemközti ajtón. Az ájult Harry-t Ronnal kell elvonszolnunk a szörnyű lények elől. Időnként megállítanak minket, ilyenkor a jobb analóg kar gyors tekergetésével kell megakadályoznunk barátunk lelkének elrablását. Az első helyszínt elérve érkezik a felmentő sereg Lupin professzor képében, így sikerül megmenekülnünk, és szerencsésen megérkeznünk szeretett iskolánkba.



Tekergők Térképe

A Roxfort felfedezésére a Griffendél-torony fiú hálóterméből indulunk. Nyissuk ki a kinyitható ládákat (elé kell állni, és mikor az Open felirat megjelenik bal alul, X-et nyomni), és varázsoljunk flipendót a vázákra - jutalmunk jó esetben Mindenízű Drazsé lesz. Leérve a klubhelységbe Hermione-val találkozhatunk, akitől egy új varázslatot: az expelliamust tanulhatjuk meg. A Selectet megnyomva hozzá is rendelhetjük a bűvigét a Háromszög gombhoz. A következő folyosón Ron segítségével a használatát is megtanulhatjuk: megfelelő ütemben elsütve visszafordíthatjuk az ártó varázslatokat. Tovább haladva a hatodik szintre Hóborccal futunk össze, aki egy megbűvölt könyvet szabadít ránk. Itt élesben próbálhatjuk ki az imént tanult varázsvisszaverő bűbájt. Miután győzedelmeskedtünk, folytassuk utunkat, és bánjunk el a további repkedő könyvekkel is. Hamarosan megérkezünk Fred és George boltjába, amely egy használaton kívüli mellékhelységben kapott helyet. Itt át kell váltani Ronra (O gomb), mert neki van érzéke a titkos ajtók megtalálásához. Menjünk a szemközti falhoz, és nyissuk ki a rejtett átjárót. Irány le a lépcsőn, majd vigyük a ládát a fal mellé (ha egyik fiúval megfogtuk, R1-gyel kérhetjük társunk segítségét), majd álljunk rá és kapaszkodjunk fel az addig elérhetetlen peremre. A párkányon fordítsuk a tükröt úgy, hogy a fénysugár elérje a szemközti tükröt - ezzel megnyílik a kijárat. Áthaladva egy beszakadt padlózatú szobába érünk: a peremnek nekifutva hősünk automatikusan ugrik, így elérhetjünk a továbbjutást jelentő három kapcsolóból kettőt. Az utolsóhoz a falnak lapulva, a peremen oldalazva juthatunk el. A kijáratot jelentő titkos átjárót végül Ronnal nyithatjuk meg. A következő teremben addig varázsolgassunk a szoba közepén található táblára, amíg az előttünk található kő le nem ereszkedik. Ronnal szétnézhetünk a táblával szemközti falnál, egy titkos szobát fogunk találni. Közben Harry felmászhat a kötélen, majd fent végigszaladva, és a tündérmanókat elintézve (flipendo kell nekik) eljuthat a szoba kijáratához. Itt elszakad egymástól a két jóbarát. Harryvel küzdjük le a könyvtárszobát őrző könyvet, majd nyissuk ki a ládát. A benne talált madáreleséggel szaladjunk fel a lépcsőn, és hívjuk Hedviget. Miután megetettük a baglyot, átvehetjük felette az irányítást - repüljünk át az ablakon, szerezzük meg a térképet, és vigyük vissza a gazdának. Folytassuk utunkat a portréátjáró keresztül. A következő szobában el kell kerülnünk a lovagi páncélok lilás háromszöggel jelzett látóterét - használjuk ki a falhozlapulást, illetve a pásztázó őrnél szaladjunk be középre, és maradjunk mozdulatlanok, amíg át nem siklik a tekintete rajtunk. A következő szobában a feladat ugyanez, csak a végén még a fel-alá járkáló Friccsre is ügyelnünk kell. Kijutva a Weasley fivérek várnak ránk, teljesítettük hát az első feladatot.



Sötét varázslatok kivédése

Ezúttal a griffendéles lányok hálóterméből indulunk, Hermione-t irányítva. A szokásos ládanyitogatás után irány le a közös helyiségbe, majd immár a teljes csapattal tovább a harmadikra, a sötét varázslatok kivédése órára. Unatkozni nem fogunk, Lupin professzor ugyanis kis csapatunkat bízza meg a glacius varázskönyv felkutatásával. Már rögtön az elején egy komolyabb tündérmanórajba botlunk: igyekezzünk sokat mozogni, használni a célzást, és szaporán flipendózni, így nem lehet probléma az idegesítő lények likvidálása. Ha megvagyunk, együttes erővel emeljük föl a szoba közepén látható óriási üstöt és tegyük a kijelölt helyre - máris megnyitottuk a továbbvezető utat. A következő teremben található kapcsoló megnyomása után állítsuk be a tükröket a megfelelő irányokba: az utolsó kettő mindenképp Harry feladata, mert csak ő tudja átugrani a szakadékokat. A következő teremben a forgókapcsolók flipendózásával lehet megemelni a platformokat, mígnem visszajutunk az előző helyszínen lévő erkélyre, ahol még egy kapcsoló vár ránk. Ezzel megnyithatunk lent egy átjárót, majd csatlakozva társainkhoz továbbindulhatunk. A következő szobában toljuk a faládát először a legalacsonyabb polchoz, és Harry-vel másszunk fel a tetejére, majd onnan a szekrényeken végigugrálva egészen a rejtett kapcsolóig. Váltsunk át a lentmaradtak egyikére, és vonszoljuk a ládát a padlón látható három nyomógomb valamelyikére. A másik kettőre Ron és Hermione álljon rá, így megnyílik a kapcsolóhoz vezető út Harry előtt. Ezt átállítva egy lépcsőt kapunk, melyen feljutva némi küzdelem után látszólag zsákutcába kerülünk. A megoldás Ron titkosajtó-felfedező képessége, így most vele indulhatunk tovább. A szalamandrák elintézése nem lesz nehéz feladat, és a következő kapcsoló megnyomása (és elrontása…) után a pixikkel már együtt bánhatunk el. A félig kinyílt ajtó alatt csak Hermione tud átkúszni. A következő helyszínen egy kis tologatós játék vár ránk: először a baloldali párkányra juthatunk fel, ahol az egyik tömböt csúsztassuk a két ládás magaslathoz, majd a drazsék begyűjtése után vissza a kapcsolóhoz. Hogy ezt lenyomva tartsuk, a másik tömbre is szükség lesz. Ekkor alul eltűnik





az akadály, így visszaérkezve el tudjuk csúsztatni a lenti jégkockát a szemközti párkányig. Végre szabad az út a glacius varázskönyvig. Miután megtanultuk, és valamelyik gombhoz hozzárendeltük az új bűvigét, forró helyzetben találjuk magunkat. Sebaj, a lávát új tudományunkkal képesek vagyunk jéggé dermeszteni, s az így rögtönzött hídon átszaladva felkapaszkodhatunk a szemközti pallóra.
A ránk támadó fáklyákat a glacius-szal fagyasszuk meg, majd négy flipendóval törjük össze. Hamarosan visszaérünk barátainkhoz, akik épp szorult helyzetben vannak: tűzszalamandrákkal küzdenek. A glacius-szal oltsuk ki a tüzeket, és hűtsük le a forrófejű gyíkokat, majd flipendóval intézzük el őket végleg. Indulhatunk visszafelé, ám még most jön a végső megpróbáltatás: egy hatalmas, lángoló üstökből, fáklyákból és fejként egy kályhából álló monstrum támad ránk. Míg a fiúk elterelik a figyelmét, igyekezzünk kitérni az útjából, ám amikor kinyílik a kályha-fej ajtaja, mindent egy lapra feltéve fagyasszuk a szörnyet. Ebből hatalmas tűzfelhő kerekedik, de semmiképp se álljunk le mindaddig, míg el nem lök magától. Ekkor térjünk ki a rakétaként kilőtt fáklya elől, majd oltsuk azt el és flipendóval törjük szét. Ezt kétszer kell eljátszanunk, mert mikor harmadjára fagyasztjuk meg a kályhát, a lény darabjaira hullik. Ezzel vége is az első tanóránknak.

Eye Toy

Kellemes meglepetés a PS2 tulajdonosoknak, hogy az ő gépükön négy extra minijátékot is rejt a Prisoner of Azkaban lemeze. Ezek mind a Sony innovatív játékkameráját, az EyeToy-t használják beviteli eszközként, így csak azok tudják kipróbálni őket, akik rendelkeznek ilyen ketyerével. Nézzük a játékokat:
Csokibékák: a Roxfort Expressz egyik fülkéjében elszabadultak a fürge csokibékák, feladatunk összeszedni őket. De csak óvatosan, egy hirtelen mozdulattal elriaszthatjuk őket!
Fogó edzés: cél az aranycikesz elkapása - mint egy igazi kviddiccsmeccsen!
Köpkövek: próbálj meg eljuttatni minél több köpkövet a köpzónába!
Robbantósdi: Roxfort diákjai között népszerű kártyajáték, melynek során a megfelelően kombinált kártyák felrobbannak - esetenként láncreakciót képezve kisebb tűzijátékot is kelthetnek.



Bájitaltan

Következik Piton bájitaltanórája. Miután Ron sikeresen elkábítja Harry-t, és önmagát is megsebzi, a professzortól kapott gyógyitalokkal kell helyrehoznia a hibát. A bájitalt ugyanúgy kell használnunk, mint a varázslatokat: rendeljük hozzá az X vagy a Háromszög gombhoz. Miután végeztünk, akár le is zárhatjuk az első napot - ehhez a Selecttel előhívható Tasks menüben kell X-et nyomni.

Neville és a ghoul

Remek hírre ébredünk: szegény Neville-t Malfoy és bandája a mugli-terembe zárta, rádásul még egy szörnyet is rászabadítottak az ügyetlen fiúra. Siessünk hát gyorsan az ötödikre, ahol össze is futunk a Draco-Crak-Monstro trióval: varázslataikat az expelliamusszal verjük vissza, illetve alkalomadtán flipendóval kedveskedjünk nekik. A következő teremben találjuk a ghoult: egyelőre nem tudjuk felvenni vele a harcot, így inkább vizsgáljuk meg a jobb oldali ládát - a kiugró bohócnak köszönhetően az erkélyen találjuk magunkat. A kis játékokat elintézve és az ajtón átjutva új varázst tanulhatunk: a lumos duo fénysugarat idéz pálcánk végéből. Mindjárt rendeljük is az expelliamus gombjára, mivel a megjelenő szellemek csak némi megvilágítás hatására válnak sebezhetővé - ilyenkor gyorsan varázsoljunk flipendót rájuk. Ha végeztünk ellenfeleinkkel, jöhet a kristálygömb feltöltése a fényvarázzsal, majd a tükör beállítása, és már szabad is az út. Az erkélyen a kis játékrobotot akkor flipendózzuk, mikor kinyílik a mellkasa - közben oldalazzunk el a kilőtt játékrakéták elől.
A kisvonaton szállított kristálygömb feltöltése után megnyílik lent egy kis mellékszoba - ugorjunk le, és fénysugarunkkal tereljük be ebbe az elszabadult szörnyet. Ezután vissza is térhetünk a közös szobába - kedvenc portréajtónkról azonban eltűnt a kövér hölgy, így baljós érzésekkel telve térhetünk nyugovóra…

Csikócsőr

A varázslények gondozása óra ezúttal Hagrid házánál zajlik: menjünk le az aulába, majd ki a nagykapun, és egyenesen előre, a vadőr kunyhójáig. Itt egy kis hippogrifflovagás vár ránk: először is hajoljunk meg az állat előtt (szembe kell állni vele, és X), majd ha a hátára vett, fussunk neki és rugaszkodjunk el (kör gomb). Ezután a körrel emelkedhetünk, az X-el lehet fékezni, az analóg karral pedig a repülés irányát szabályozhatjuk. Próbáljunk minél több denevért elkapni a jó osztályzat érdekében. Az óra után némi kviddicses, dementoros közjátéknak lehetünk szemtanúi, minek következtében a gyengélkedőből indulhatunk Harryvel újabb kalandra.

Hamis nyomon

Arra ébredünk, hogy Ron izgatottan bizonygatja: Sirius Black az alagsorban bujkál. Mivel rögtön el is indul a fegyenc felkutatására, jobban tesszük, ha gyorsan követjük őt. Rögtön az első szobában Hóborcba botlunk, akit néhány flipendóval tehetünk ártalmatlanná - közben kerüljük ki a felénk dobált tárgyakat. Kövessük Ront az alagsorig, ahol egy sor strázsáló lovagi páncél között kell ellavíroznunk. A végén kiderül, hogy Ron nem is Ron valójában, sokkal inkább a



«« A HERMIONE GRANGERT ALAKÍTÓ 14 ÉVES EMMA WATSON GÁZSIJÁT A SZÜLEI ŐRZIK MÉG LEGALÁBB TÍZ ÉVIG - NEHOGY IDŐ ELŐTT ELHERDÁLJA PÉNZÉT AZ EZEK SZERINT FELELŐTLEN LÁNYKA.



gonosz bűbájt alkalmazó Draco, de szerencsére megjelenik az igazi Weasley is, és megmenti a helyzetet.

Váltsunk is át rá, hogy megtaláljuk a titkos ajtót, amely továbbvezet minket a kazamatákba. Egy horda gonosz manócska támad ránk, de viszonylag egyszerűen elintézhetők a flipendó segítségével. Itt viszont megáll a fiúk tudománya: kénytelenek hívni Hedviget, majd a bagollyal üzenni Hermione-nek (csak repülünk vissza, amerről jöttünk). A girl-power ismét segít: míg a fiúkkal megemeljük a rácsos ajtót, a kis boszorkánytanonc átkúszhat alatta. A következő teremben oltsuk ki a repkedő tűzgolyókat a glaciussal, és induljunk jobbra. A gonosz manókákat flipendóval üssük ki, a kutakat pedig fagyasszuk meg, hogy fel tudjunk mászni rajtuk. Induljunk tovább a hídon, mely rosszakaróinknak köszönhetően leomlik mögöttünk. Nincs más út, csak az előre, főleg ha széttörjünk flipendóval az utat elzáró ládát. Az út végén egy új varázsige, a javításra szolgáló reparo vár ránk (erre is csak egy lánynak lehet szüksége, hehe…). Visszafele menet új bűvigénkkel hozzuk rendbe a széttört ládákat, amelyek így lépcsőként szolgálhatnak. A hidat szintén helyre tudjuk állítani, majd visszatérve a srácokhoz az eddig elérhetetlenül magasan lévő kapcsoló alatti ládát is újjá varázsolhajtuk. Erre felállva már át tudjuk engedni barátainkat az elvalasztó rácson. Javítsuk meg a szemközti hidat, majd oltsuk ki a tüzeket. Ezután Ron jön, a lumos duo varázzsal intézzük el a szellemeket is. Némi küzdelem után ismét egy lopakodós rész következik: Hermione-nak itt át kell másznia egy könyvespolcon, egy romjaiból helyreállított láda segítségével, majd el kell kerülni a járőröző prefektust is. Innen



már könnyedén kitalálhatunk a bejárati csarnokba, és lezárhatjuk ezt a napot is.

Carpe Retractum

Következő napon beszéljünk Hagriddal, aki némi útbaigazítást ad a Piton órájára begyűjtendő bájital-komponensek megtalálásához. Először is szálljunk fel Csikócsőrrel, és a tó partján, a kastély felőli oldalon repkedő propelleres lényekből kapjunk el hármat. A tó és az erdő találkozásánál található bogarakat csaljuk Ron fényvarázsával a húsevő növényekhez, hogy azok lakmározhassanak egy jót, mi pedig összeszedhessük a kiköpött kitinvázat. A tűzmagokért jó sokat kutyagolhatunk, ugyanis a kastély átellenes végénél található tankertben szedhetjük össze őket, miután a lángoló bokrot a glacius bűvigével eloltottuk. Irány a bájitaltan-terem, ahol megkapjuk Pitontól az újabb feladatot. Egyelőre azonban siessünk a második emeleti bűbájtanórára. Flitwick professzor nekünk adja a carpe retractum varázskönyv felkutatásának feladatát. Először néhány repkedő fáklyát kell meg fagyasztanunk, majd egy kis csapatmunka következik: a szobában található három, tűzforró fogantyút hűtsük le, majd mindegyiket ragadjuk meg a három barát valamelyikével. A manókon túljutva egy olyan ajtóhoz jutunk, amely alatt csak Hermione fér át, miután a srácok együttes erővel megemelik kicsit. A következő teremben a glacius varázs segítségével juthatunk át a láván: egyszerűen irányozzuk magunk elé, így jéghidat rögtönözhetünk. A kapcsoló megnyomása megnyitja barátaink előtt az utat, de egyelőre egyedül kell továbbmennünk. Pedig kellemetlen ellenfelek várnak ránk: a doxik agresszívabbak a pixiknél, ráadásul harapásuk is mérgező. Szerencsére találhatunk némi ellenszérumot (antidote), amelyet akkor érdemes használnunk, ha már minden ellenséget elintéztünk, így nem áll fenn az újabb mérgezés veszélye. A következő szobában kénytelenek leszünk széttörni a flipendó varázzsal a ládákat, még ha így újabb doxikat is szabadítunk magunkra. Ha legyőztük őket, másszunk fel a szemközti kapcsolóhoz (glacius a falikúton, hogy lépcsőnek használhassuk), és nyomjuk meg.

Az így bekapcsolt fénysugarat irányítsuk a megfelelő helyre a tükör beállításával. Némi víz folyik a lenti csatornába, amelyből jégtömböt gyárthatunk (glacius). Ezt csak úgy lehet a kijelölt helyére csúsztatni, ha a korábban szétört ládákat alkalmas időben megjavítva (reparo spell) ütközőnek használjuk fel. A megnyitott kijáraton át folytatva utunkat egy széttört forgókapcsolóhoz jutunk. Javítsuk meg, majd használjuk is, majd az így elérhetővé vált gombot nyomjuk meg, hogy Harry-ék végre csatlakozhassanak hozzánk. Most úgyis Potter barátunk kötélmászó képességére lesz szükség, hogy elérjük az ajtó feletti kapcsolót. Sajnos miután megnyomtuk, csapdába is esünk,



így csak társainkra számíthatunk. Némi szellemirtás következik, majd a szokásos kristálytöltögetés a lumos varázzsal. Egyetlen trükk, hogy az egyik gömb alá befolyt víz jégkockává kell alakítanunk, majd a rögtönzött tartószerkezettel együtt a fénysugár útjába csúsztatni. Most már kiszabadíthatjuk Harry-t, aki ugrótehetségét felhasználva átszökkenhet a többiek számára elérhe-

TIPPEK

Ha Harry-t irányítjuk a kastélyban, figyeljük a tekergők térképén a zölddel jelzett titkos szobákat. Ha rájövünk, hogy hol az átjáró, váltsunk Ronra, hiszen ő a titkosajtók nyitásának mestere.

Harry Potter szótár

Hogwarts:	Roxfort
Hogsmeade:	Roxmorts
Gryffindor:	Griffendél
Hufflepuff:	Hugrabug
Ravenclaw:	Hollóhát
Slytherin:	Mardekár
Scabbers:	Makesz
Crookshanks:	Csámpás
Peeves:	Hóborc
Buckbeak:	Csikócsőr
Boggart:	Mumus
Quiddich:	Kviddics
Marauder's Map:	Tekergők Térképe
Shrieking Shack:	Szellemtanya
Whomping Willow:	Fúriafűz

tetlen, kötélen lógó platformra. Másszunk is fel a kötélen, majd kicsit visszaoldalazva a fal mellett keressük meg a forgókapcsolót, és flipendózzuk meg párszor. Az így felemelt platformra visszaugorva, majd az ajtón bejutva és a csigalépcsőt megmászva rálelhetünk a keresett varázskönyvre. A megjelenő manókon mindjárt ki is próbálhatjuk új bűvigénket: tartsuk lenyomva a hozzárendelt gombot és húzzuk hátrafele az analóg kart, hogy kiránthassuk ellenségünk kezéből a pajzsot. Ugyanígy húzhatjuk magunk felé a kis sárga kampónál elkapva az összecsukott hidat is. Térjünk vissza barátainkhoz, és folytassuk együtt az utat. Miután Hermione, átbújva az apró lyukon, kinyitja az utolsó zárt kaput is, hamarosan elérkezünk az újabb főellenséghez. Mikor a hatalmas páncélos felhagy a pörgéssel, rántsuk le róla a pajzsát a carpe retractum varázzsal - mint kiderül, a pajzs valójában egy kisebb lény háta volt, és előző húzásunkkal sikerült még őt is magunkra haragítanunk. Térjünk ki rohama elől, majd mikor felágaskodik, flipendózzunk gyorsan a mellkasába. Ha elintéztük, jöhet a következő pajzs, s így tovább, mígnem el nem fogynak. Ekkor már csak a páncélsisakot kell lereptetünk ellenségünk fejéről (szintén carpe retractummal), és már végeztünk is.



TIPPEK

A folyosókon található üstökből, vázákból, kupákból és fáklyatartókból a flipendó varázslattal Mindenízű Drazsé szerezhető, Ron pedig még a könyvespolcokat is át tudja kutatni némi édesség reményében.

Patronus

Egy kis különóra következik, hiszen Lupin ígéretéhez híven megtanítja Harry-t patrónust



idézni. Menjünk a negyediken található mágiatörténet-terembe, ahonnan a professzor útjára is indítja hősünket. Egy kis tologatós feladat következik, amelynek a végén a carpe retractummal húzhatjuk át magunkat a szemközti platformra. A következő teremben ezt a műveletet igen sokszor kell megismételnünk, miközben eljutunk a terem mind a négy sarkába, hogy az ott található tolókapcsolókat beállítsuk. Közben egy dementor is zaklat minket (ami valójában áldozata legnagyobb félelmének alakját felvevő mumus, de ez nem sokat változtat a helyzeten), mikor megpróbálja elrabolni Harry lelkét, az analóg kar heves ideoda mozgatásával verjük vissza a támadását. Átjutva a következő terembe megszerezhetjük a patrónusvarázst, és elintézhetjük vele a dementort. Arra figyeljünk, hogy ezt a bűbájt nekünk kell irányítani a bal analóg karral, mert automatikusan nem követi a célt. Következő célállomásunk a harmadik emelet. Menjünk be a tanulószobába, ahol Piton és egy prefektus őrködik. Továbbmenni a bal szemközti sarokban található függönyt felégetve lehet: ezt úgy tehetjük meg, ha a sárkányszobron alkalmazzuk Hermione draconifors varázslatát (közvetlen közelről, többször gyors egymásutánban). A második szinten kötünk ki, ahol az őrködő páncélokat, illetve a járőröző prefektust kikerülve juthatunk tovább. Fent a harmadikon induljunk jobbra, szlalomozzunk el a páncélzatok között, és álljunk a boszorkány szobra elé. Roxmortsba jutunk, ahol Draco bandájával kell ismételten megküzdenünk. Miután megfutamítottuk őket, égessük fel a bokrot, amelybe a tündérek rejtőztek: ehhez meg kell javítanunk a reparo varázszsal az előtte álló sárkányszobrot, majd draconiforst küldeni rá. A tündéreket lőkjük a földre flipendóval, majd gyorsan fagyasszuk meg glacius-szal - így már össze is szedhetjük őket. Miután megvan a három, demontorok támadnak ránk: Harry expecto patronum bűbájával tartsuk távol őket, amíg a többiek ledöntik a kerítést. Visszatérve a boszorkányszobor folyosójára induljunk balra, fel a lépcsőn, draconifors-szal égessük el a falikárpitot, és menjünk be a raktárhelységbe. A másik ajtón távozva Harry-vel ugorjunk le, majd hagyjuk el a folyosót. Induljunk fel a hetedikre, a Griffendél-toronyba. Sajnos az északi szárnyon át kell mennünk, amelyet trollok őriznek. Ezeket a bűzbombákkal csalhatjuk el őrhelyükről. Amennyiben nem rendelkezünk eggyel sem, Ronnal kutassuk át a könyvespolcokat, biztosan találunk néhányat. Mikor a trollok a csalihoz szaladnak, nyugodtan mozoghatunk, ilyenkor ugyanis se nem látnak, se nem hallanak. Ha elértük a klubhelységet, akár le is zárhatjuk a napot.

After School Activities

A főmenü „Iskola utáni tevékenységek" pontja három minijátékot, egy galériát, egy trailert és a készítők névsorát tartalmazza. Utóbbi talán kevéssé érdekes, és én személy szerint a szereplők képgyűjteményét sem találtam túl izgalmasnak. A harmadik film előzetese viszont annál inkább tetszett, úgy tűnik egész kellemes kis mozivá növi ki magát ez a Harry Potter. A minijátékok között megtalálhatjuk a támadó és védő varázslatok gyakorlására kiválóan alkalmas párbajszakkört, a négyszemélyes bagolyversenyt, illetve a játékból már ismerős hippogrifflovaglást, melynek célja a denevérek elkapkodása.

Keserű győzelem

Másnap neki kell kezdeni a maradék összetevők begyűjtésének a bájitaltanórára. Menjünk ki a kastély elé, és induljunk Hagrid kunyhója felé. Egy fát találhatunk, amely körül doxik zsonganak. Miután elintéztük az agresszív repkedő manókat, szedjük le a fáról a tojásaikat a carpe retractum varázs segítségével. Induljunk el visszafele, a kastély bal szárnyának irányába. Menjünk be az első kapun, majd jobbra, a fedetlen udvar bejárata felé. A kertben sztakötők repkednek, ezeket a sárkányszobor segítségével perzselhetjük meg, csak használjuk jó ütemben Hermione draconifors bűbáját. Egyetlen összetevő van hátra: a repülő csikóhalakat az előző elágazásnál bal felé indulva, a hídon áthaladva, a lépcsőn felmászva, az erkélyre kiérve, majd egy újabb lépcsőn leszaladva, a tóparton horgászhatjuk ki, egy minijáték formájában. Arra ügyeljünk itt, hogy a carpe retractummal elkapott halakat ne egy erős rántással, inkább több kisebb húzással emeljük ki a vízből. Irány vissza Piton alagsori termébe. Óra után Harry megy a Mardekár elleni kviddicsmeccsre, Ron azonban véletlen fültanúja lesz Dracóék aljas tervének. Kiderül, hogy Malfoy kicserélte az eredeti labdákat megbűvölteke, feladatunk tehát



az igaziak felkutatása. Menjünk ki az udvarra, ahol meg is látjuk őket a zárt kertben, ahova csak felülről lehet bejutni. Keressük meg Csikócsört Hagrid háza mögött, majd repüljünk be vele a kertbe. Ott szálljunk le, gyártsunk jégtömböt a tócsából, másszunk fel rajta a sárkányszoborhoz, amelyen alkalmazhatjuk a draconifors bűbáját - a láda máris leesett a kötélről, csak össze kell szednünk. Újra szálljunk hippogriff-hátra, és repüljünk a kviddicspálya bejáratához (a zászlókról lehet megismerni). A csalás megakadályozásával megszereztük a győzelmet a Griffendélnek, de örömünk nem lehet felhőtlen - szegény Csikócsört ugyanis este kivégzik.

A Szellemtanyán

Éjjel a három jóbarát úgy dönt, meglátogatják a gyászoló Hagridot. Utunk ismét az északi szárnyon át vezet, cselezzük hát ki a trollokat a bűzbombákkal. Menjünk le a nagylépcsőn, majd ki az udvarra. A kivégzés végignézése után Ron észreveszi elveszettnek hitt patkányát, és utána rohan - mindaddig, míg egy hatalmas kutya magával nem ragadja, bevonszolva a fúriafűz gyökerei közé. Hermione és Harry természetesen a nyomába erednek. Először néhány pajzsos manóval kell megküzdenünk (használjuk a carpe retractumot és a flipendót), majd a szalamandrák jönnek (először a központi tüzet oltsuk ki glaciussal, hogy ne tudjanak feltámadni, majd magukat a szörnyeket is hűtsük le kékre, és flipendózzuk szét). A hidat carpe retractummal húzzuk magunk felé, majd ugorjunk át, és tegyük meg ugyanezt a másik oldalával is. Néhány doxie következik, akiken túljutva egy veremhez érünk. Ugorjunk le, javítsuk meg a törött ládát a reparo varázzsal,



toljuk a szemközti falhoz, és másszunk fel rajta. A manók likvidálása után egy kis cipekedés jön, együttes erővel vigyük a falon lévő gomb alá az utazóládát. A kapcsoló benyomása megnyitja az utat a Szellemtanyára, ahol sok mindenre fény derül - a harmadik könyv ismerői persze nem fognak meglepődni. Lényeg, hogy hamarosan a tóparton találjuk magunkat a sérült Sirius társaságában, dementorokkal körülvéve. Fogjuk meg újdonsült keresztapánkat, és próbáljuk kihúzni őt a szörnyetegek gyűrűjéből, gyors ana-



lógkar-rángatással visszaverve a léleklopási kísérleteket. Egy idő után kénytelenek leszünk szembeszállni a támadókkal: az expecto patronum bűbájt irányítsuk mindig a Sirius-hoz legközelebbi dementorra. Mikor némi váratlan külső segítséggel előztük őket, mi a gyengélkedőre kerülünk, Black



pedig a börtöntoronyba. Veszve azonban még semmi sincs: Hermione időnyerője segítségével visszautazhatunk a múltba, hogy egyszerre két életet mentsünk meg. Mielőtt kiszabadítanánk Csikócsört, Harry még meg akarja nézni titokzatos megmentőjét, ám senki sem érkezik - és ekkor rájön, hogy ő maga volt, aki múltbeli énjének segítségére sietett. Ezúttal már képesek vagyunk feltölteni a patrónus varázst a gomb nyomvatartásával, majd az X nyomkodásával gyorsíthatjuk be a megidézett szarvast. Törjünk utat a dementorok erdején át, és próbáljuk azt célbavenni, amelyik legközelebb van Sirius-hoz. A rémséges börtönőrök elűzése után már csak a nagy szabadító-hadművelet van hátra: Csikócsőr hátán szálljunk fel Sirius tornyába, és nézzük végig ahogy a két szökevény tovaszáll az éjszakába. Ha kedvünk tartja, még módunk van némi kötetlen köszálásra újabb titkok után kutatva, vagy a nagykapunál álldogáló Dumbledore-ral beszélve lezárhatjuk a tanévet és a házak pontversenyét.

Immortal

Game Park
videojátékok


33333.-

Csak ennyi egy Kockáért?!
Meg hozzá még:
2 joy + memo + 2 játék + demo + 2 Cube újság?!
Apáááám!!

5900.-
És az milyen, hogy 2 db Cube játék
3000.-?! ... Na neee!!
Aztán amit még a bazinagy EU-ban sem találsz: Vadiúj N64 joy

6900 frodóért!

Na tépés A BOLT-ba ezerrel!!!

Kockázz, ne kockáztass!
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.internettudakozo.hu, e-mail: vinzol@axelero.hu

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

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

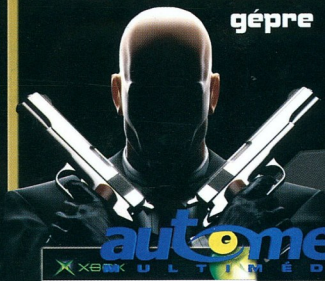
CÍMÜNK: PLAY ZONE
1325 Budapest, Pf.:214

A NYERTESEK NEVEIT A PLAY ZONE KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!



3 DB
VAN HELSING
PLAYSTATION 2 vagy XBOX
gépre

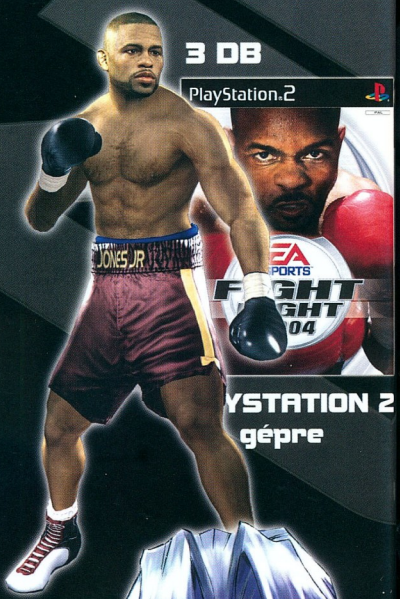
automex
MULTIMÉDIA



3 DB



3 DB
HITMAN CONTRACTS
PLAYSTATION 2 vagy XBOX
gépre



YSTATION 2
gépre

ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

NINTENDO GAMECUBE
Takács Lajos Budapest

.HACK INFESTATION PS2
Ferencz Csaba Monosbel
Gyál Monika Budapest
Kiss Róbert Miskolc

007 EVERYTHING OR N. PS2
Csala Petra Mezötur
Kovács József Debrecen
Jánosi Antal Győr

ESPN FOOTBALL PS2
Szabó Péter Budapest
Tóth Lajos Budapest
Horváth Róbert Pécs

TRANSFORMERS PS2
Szabó Balázs Debrecen
Tamási Aladár Budapest
Elek Lajos Budapest

CHAMPIONS OF N. PS2
Boros Antal Pilis
Korcsmáros József Bp.
Sós János Budapest

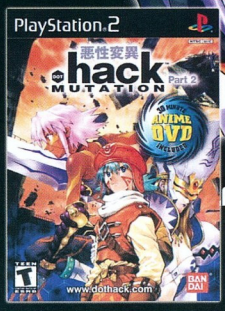
GRATULÁLUNK A NYERTESEKNEK, NYEREMÉNYEIKET A FELAJÁNLÓ CÉGEK JUTTATJÁK EL POSTAI ÚTON.



3 DB



PLAYSTATION 2
gépre



3 DB
AYSTATION 2
gépre
.hack MUTATION Part 2

KÖSZÖNJÜK AZ AUTOMEX MULTIMÉDIA KFT,

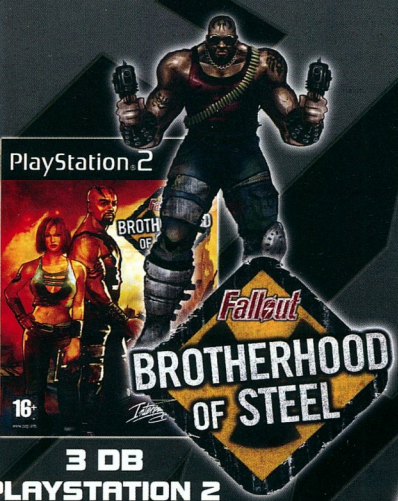




3 DB MAGIC BATTLEGROUNDS XBOX gépre



3 DB XBOX gépre

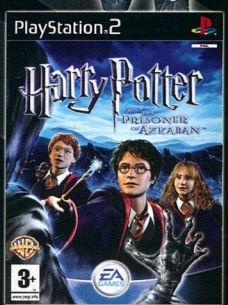


3 DB PLAYSTATION 2 gépre



3 DB PLAYSTATION 2 gépre





3 DB PLAYSTATION 2 gépre

A FELADVÁNYOK:

1, FELADAT CSOMAG - a nyerő 10

- Hol játszódik a következő Grand Theft Auto epizód?
- Mi a címe a Metal Gear Solid sorozat következő részének?
- Hány szín közül választhatunk a Magic the Gathering: Battlegrounds-ban?
- Milyen szám van a Hitman (47-es ügynök) fejébe tetoválva?
- Hány nemzet csapataival játszhatunk az Uefa Euro 2004-ben?
- Melyik korban játszódik a Van Helsing története?
- Hogy hívják az azkabani foglyot?
- Mi a neve a Run Like Hell főhősének?
- Hányféle karakter közül választhatunk a DungeonsSDragon Heroes-ban a játék k
- Sorolj fel négy bunyóst, akit irányíthatunk a Fight Night 2004-ben.

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.











3, FELADAT CSOMAG - betűtenger

Az alábbi betűtenger 10 PS2 játék címét rejti. Találjátok meg mindet!

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

A tíz játéknév így kezdődik:

Ba
Ru
Ma
Ro
Ro
Th
Ro
Gl
Po

CHEAT GALAXIS

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

↓ INDEX

- Aggressive Inline (GC)
- Amped 2 (XB)
- Armed & Dangerous (XB)
- Bad Boys 2 (XB)
- Big Mutha Truckers (GC)
- Big Mutha Truckers (XB)
- Fight Night 2004 (XB)
- Freestyle Street Soccer (XB)
- Hitman 3 (PS2)
- Hitman: Contracts (XB)
- Iced Storm (PS2)
- lowOut (GC)
- Manhunt (XB)
- Mission: Impossible: Operation Surma (XB)
- MTX: Mototrax (XB)
- MX Unleashed (XB)
- NBA Ballers (XB)
- Ninja Gaiden Cheats (XB)
- Pitfall: The Lost Expedition (GC)
- Rugby League (XB)
- Silent Scope (PS2)
- Sky Odyssey (PS2)
- Smuggler's Run 2: Hostile Territory (PS2)
- Soccer America International Cup (PS2)
- Soldier of Fortune (PS2)
- Space Channel 5 Part 2 (PS2)
- Spawn: Armageddon (XB)
- Speed Kings (PS2)
- Superman - Shadow Of Apokolips (PS2)
- SWAT: Global Strike Team (PS2)
- The Italian Job (PS2)
- The Suffering (XB)
- The Transformers (PS2)
- Van Helsing (GBA)
- Whirl Tour (GC)
- Yu-Gi-Oh! The Dawn of Destiny (XB)
- Zapper Cheats (GC)

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

- Drakengard
- Harry Potter And The Sorcerer's Stone
- Hitman 3
- Manhunt
- Monster 4x4-Masters Of Metal
- Saturday Night Speedway
- Secret Weapons Over Normandy
- Serious Sam-Next Encounter
- Terminator 3-Rise Of The Machines
- Van Helsing
- World Tour Soccer 2005

SPEED KINGS
PS2

Játék közben adjuk be az alábbi kódsort:

Cheat - Név

Minden rejtett tárgy előhívása - *borkbork*
18 legjobb kör - *.lapt18*
Mind a kilenc teszt sikeresen befejeződik - *.test9*
Minden győzelem - *.meet6*
GP Mód befejezése - *.prix*
Respect Pontok - *.resp#* (# = a kívánt pontmennyiség)
Összes pálya - Nyerjük meg az összes aranymedált

SPACE CHANNEL 5 PART 2
PS2

Pauzáld le a játékot, nyomd le az *L1+R1*-et, majd add be az alábbi kódsort: *Kör, Háromszög, Négyzet.* Ha beadtad, utána folytasd a játékot!

SOLDIER OF FORTUNE
PS2

Játék közben adjuk be az alábbi kódsort:

Sebezhetetlenség - Nyomj *Select*et, majd nyomd le és tartsd is úgy: *R1 + L1 + R2 + L2 + Négyzet* és nyomd hozzá *Balra.*

Maximális munició - Nyomj *Select*et, majd nyomd le és tartsd is úgy: *R1 + Négyzet* és nyomd hozzá *Balra.*

Nehéz fegyverek maximális munícióval - Nyomj Selectet, majd nyomd le és tartsd is úgy: *L2 + R2 + Négyzet* és nyomd hozzá *Balra.*

Extra fegyver - Nyomj *Select*et, majd nyomd le és tartsd is úgy: *L1 + R1 + Négyzet* és nyomd hozzá *Balra.*

Klippek kihagyása - Nyomj *Select*et, majd nyomd le és tartsd is úgy: *L1 + L2 + R1 + Négyzet* és nyomj hozzá *Balra.*

SOCCER AMERICA INTERNATIONAL CUP
PS2

Az All-Star csapat előhívása:
A „Press Start" képernyőn nyomd be az alábbi kódsort: *Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, X, Kör*

Könnyű gólszerzés szögletből:
Szögletnél nyomd le és tartsd úgy a *Kört,* majd ha odakerül a labda, akkor nyomd le a *Négyzetet,* ezzel egy bika erős lövést fogsz nekiindítani, amely jó eséllyel be is megy.

Gyorsaság - *R1, L1, L2, R2, Jobbra, Jobbra, Jobbra*

Kocsi - *Balra, Fel, Jobbra, Le, Jobbra, Fel, Balra, L2*

Nagyobb sebesség - *R1, L1, L2, R2, Jobbra, Jobbra, Jobbra*

Sebezhetetlenség - *R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2*

Csökkentett gravitáció - *L1, R1, R1, L2, R2, R2*

Slow Motion - *R2, L2, L1, R1, Balra, Balra, Balra*

??? - *R3, R3, R3, R1, R1, R2, R2*

Láthatatlanság - Nyomd le és tartsd is úgy az *L1*-t, majd add: *Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, R1, X, X, Háromszög, Háromszög, Négyzet*

Tárgyak+extrák előhívása Nyerd meg az alábbi misszókat:
MISSION 2 - *Super Buggy Boost*
TRAINING 3 - *D-5 Hondo*
MISSION 4 - *Baja Truck*
MISSION 7 - *Baja Truck Bombs*
MISSION 8 - *Hondo Oil Slick*
MISSION 9 - *Vietnam*
MISSION 10 - *ATV Monster*
MISSION 13 - *Sahara Special*
MISSION 14 - *ATV Boost*
MISSION 15 - *Hondo Oil Slick*
MISSION 17 - *Sahara Smoke Screen*
MISSION 18 - *Special Du Monde*
MISSION 21 - *Du Monde Oil Slick*
MISSION 22 - *Russian Winter*
MISSION 24 - *Grenadier*
MISSION 25 - *Grenadier Bombs*
MISSION 27 - *Kavostov Halftrack*
MISSION 29 - *Kavostov Smoke Screen*

RUGBY LEAGUE
XB

Az alábbi kódokat a Join Team képernyőn adjuk be

PS2

THE TRANSFORMERS



Az alant látható kódokat a „Difficulty Select" képernyőjén add be!

Alaszka szint teljesítése: *R1, Kör, R1, Négyzet, Balra, Balra, Jobbra, Balra*
Nagy fej mód: Kör, Kör, Kör, Négyzet, L1, L1, L1, L2
Deep Amazon szint teljesítése: *Balra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, R1, R2, Kör*
Earth szint teljesítése: *R2, R1, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör*
Mid-Atlantic szint teljesítése: *Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra*
Starship szint teljesítése: *Balra, Balra, Jobbra, Kör, Kör, Jobbra, Jobbra, Balra*
Turbo Mód: *L1, R2, R2, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, L1*

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
PS2

Játék közben add be az alábbi csítkódokat:

Effect - Code

Antigravity for Ambient Vehicles - *R1, R2, R1, R2, Fel, Fel, Fel*

Dupla Frame Rate - *R3, L3, L3, R3, Balra, Kör, Balra, Kör*

Légiósok: *Le, Balra, Le, Jobbra, Le, Fel, X, B*
Mech játékosok: *Balra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Le, Fel, Le, B, X*

Liga isten mód: Nyerj meg minden mérkőzést a *Legend* fokozaton

LED STORM
PS2

A Press Start Screennél nyomd le a gamepadon az *R1+ L1* -t, tartsd is úgy, és add be az alábbi kódokat:

Effect - Code

Összes karakter előhívása - *Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, Le*

Összes szánkó - *Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Balra*

Összes pálya - *Kör, Balra, Kör, Jobbra, Kör, Fel*

Minden extra - *Kör, Négyzet, Fel, Kör, Háromszög, Le*

Extra szánkó - *Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Jobbra*

SKY ODYSSEY
PS2

Összes légitámaszpont + UFO-k - Az Aircraft választás képernyőd add be: *Négyzet, Kör, L1, R2, Select*

Összes misszió - A misszió választás képernyőn add be a gamepadon: *X, Háromszög, R1, R2*

Híd - Adventure módban nyerd meg a *„Stromy Sea"* szintet.

Extrák előhívása

ME-262 - Az *Adventure* módot nyerd meg elsőnekifutásra

Stealth Jet - A *Target* módban győzz 10 percen belül

A *Target* módban megnyert pontokat a hangárban felhasználva az alábbiakhoz juthatsz hozzá:

Zene (max 12 szám) - *Egy bronz medál* szükséges egy számhoz

Speciális radar - *Két aranymedál*

?? - *Két aranymedál*

Extra emblémák - *Két ezüstmedál*

Rádió - *Négy aranymedál*

SILENT SCOPE
PS2

A kódokat a módválasztás képernyőjén adjuk be:

Effect - Code

Professional Mód - Nyomd le és tartsd úgy az *R1* -et, majd *négyszer* nyomd meg a *Startot*

Infravörös látás - Nyomd le és tartsd úgy az *R1* -et, majd *ötször* nyomd meg a *Startot*

Professzionális infravörös látás - Nyomd le és tartsd úgy az *R1* -et, majd *hatszor* nyomd meg a *Startot*

Ablak mód - Add be: *Balra, Balra, Jobbra, Négyzet, Le, Le, Fel, Háromszög, Fel, Jobbra, Le, Fel, Balra, Le, Négyzet*

Hidden mód - Add be: *Jobbra, Le, Jobbra, Négyzet, Fel, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Le, Jobbra, Le, Jobbra, Négyzet, Háromszög*

Belső nézetes mód - Add be: *Fel, Fel, Fel, Fel, Le, Le , Le, Le , Le*

Ultra gyorsaság - Add be: *Le, Háromszög, Fel, Négyzet, Háromszög, Le, Jobbra, Le, Jobbra, Négyzet, Háromszög*

Az előzőnél is nagyobb gyorsaság - Add be: *Le, Háromszög, Fel, Négyzet, Háromszög, Le, Jobbra, Le, Jobbra, Négyzet, Háromszög*

„Romantikus" mód - Add be: *Balra, Jobbra, Jobbra, Négyzet, Háromszög*

??? - Add be: *Jobbra, Jobbra, Jobbra, Négyzet*

Az ellen nem talál el - Add be: *Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Balra, Le, Fel, Jobbra*

Nincs szkóp - Add be: *Jobbra, Le, Jobbra, Négyzet, Jobbra, Le, Jobbra, Négyzet*

Éjszaka mód - Add be: *Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Négyzet, Háromszög.*

??? - Pauzáld le a játékot és pötyögd be: *Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, X, Kör*

YU-GI-OH: THE DAWN OF DESTINY
XB

Ha ki akarsz próbálni néhány extra kártyát, akkor névnek add meg az alábbiakat:

(név/cheat)

Tri-Horn Dragon Card: *GOD OF CARDS*
Cosmo Queen Card: *KONAMI*
Zera the Mant Card: *XBOX*

MTX: MOTOTRAX
XB

Gyorsabb motorok: Az options menüben add be az alábbi kódot: *JIH345*

Speed Demon előhívása: Teljesítsd az *MX* karriert, és nyereményként megkapod.

Unlock Trickbot: Teljesítsd a *Freestyle* karriert.

MX UNLEASHED
XB

Az alábbi kódokat a cheat screen alatt kell megadni

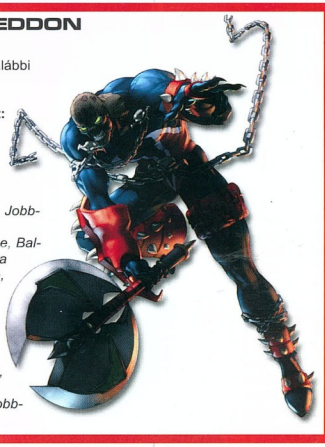
Password - Effect

BIGDOGS - **500 cc motorok**
BUSTBIG - **Freestyle pályák**
CLAPPEDOUT - **Összes bónusz előhívása**
ECONATION - **Nemzeti pályák**
MINIGAMES - **Összes masina előhívása**
OBTGOFAST - **Okosabb gépi intelligencia**
SQUIRRELDOG - **50 cc motorok**
STUPERCROSS - **Supercross pályák**
SWAPPIN - **???**
WRECKINGBALL - **Gyengített gépi intelligencia**

SPAWN: ARMAGEDDON
XB

Pauzáld le a játékot, és a gamepadon beadhatod az alábbi kódokat:

Végtelen necroplazma, és élet: *Fel, Le, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Le, Fel*
Szintválasztás: *Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra*
Összes fegyver: *Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Balra*
Kifogyhatatlan munició: *Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Balra, Le, Jobbra*
Végtelen necroplazma: *Fel, Le, Balra, Jobbra, Le, Balra, Fel, Jobbra*
Nincs vér: *Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Fel, Fel, Fel*
Rejtett tréfák előhívása: *Fel, Le, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Fel*
Enciklopédia: *Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel, Le*



HITMAN: CONTRACTS
XB

Összes szint elérhetővé tétele: A menüben add be a gamepadon: *X, Y, B, Balra, Fel, Jobbra, L, R*

Összes fegyver előhívása: Valamely fegyverrel teljesítsd a *„corresponding"* missziót, méghozzá *Silent Assassin* értékeléssel.

Elérhető fegyverek a színteken

Mission 1 - *CZ 2000 Dual Pistols*
Mission 2 - *Micro Uzi Dual Submachine Guns*
Mission 3 - *Silverballer Silenced Dual Pistols*
Mission 4 - *Magnum 500 Dual Pistols*
Mission 5 - *Sawed-Off Shotgun Dual*
Mission 6 - *M4 Carbine Silenced Assault Rifle*
Mission 7 - *SG220 .S Dual Pistols*
Mission 8 - *MP5 Silenced Submachine Gun*
Mission 9 - *AK 74 Silenced Assault Rifle*
Mission 10 - *GK 17 Dual Pistols*
Mission 11 - *Micro Uzi Silenced Dual Submachine Guns*
Mission 12 - *PGM Silenced Sniper Rifle*

MISSION: IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA
XB

Összes szint előhívása: A profil menüben névnek adjuk meg: *Jasmine Curry*, majd adjuk be: *L + R + B + Y*

ARMED & DANGEROUS
XB

A csalásokat egyszerűen írjuk be a kód menübe (cheat menu)

Effect - Code

Level Warp - *Y, Fehér, Fekete, L, A, R, R, Y*

Isten mód - *Y, A, B, X, B, A, A, L*

Sebezhetetlenség - *X, X, X, R, A, L, L, Y*

Végtelen munició - *A, L, L, Fekete, B, Fehér, L, L*

Élet újratöltése maximumra (egyszeri) - *X, R, A, Y, Fekete, B, A, R*

Muníció újratöltése maximumra (egyszeri) - *Fekete, B, A, R, R, A, L, Fekete*

Videók megnézése - *A, Y, A, Y, Fekete, R, A, Y*

Nagy fej mód - *L, Fekete, B, Fehér, Fehér, B, Fekete, L*

towers of power - **Bill Walton**
24 seconds - **Chris Webber**
clyde the glide - **Clyde Drexler**
rim wrecker - **Darryl Dawkins**
in the paint - **Dikembe Mutumbo**
dunk fest - **Dominique Wilkins**

student of the game - **Michael Finley**
rags to riches - **Nene Hilario**
Ain't No Thing - **Oscar Robertson's Alt. Gear**
pistol pete - **Pete Maravich**
fast forward - **Rashard Lewis**
bring Le the house - **Rasheed Wallace**

world - **Wally Szczerbiak**
Penetrate and Perpetrate - **Walt Frazier**
old school - **Wes Unseld**
hall of fame - **Willis Reed**
wilt the stilt - **Wilt Chamberlain**
center of attention - **Yao Ming**
prep school - **Yao Ming's Grade School**

Nagy fej mód: *Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra*

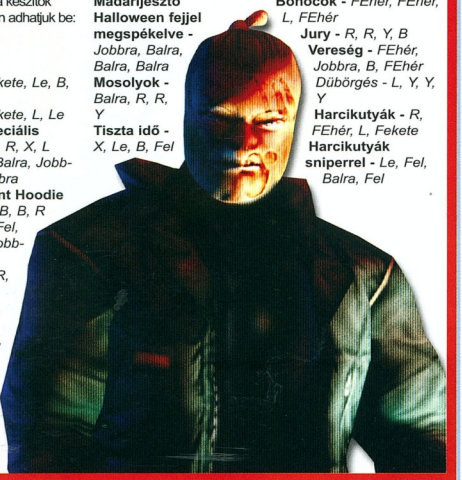
Tigris:
A menüben válaszd ki a My Cornert, majd a Record Bookban, a Most Wins-Boxernél nyomd meg a *Felt*.

XB
MANHUNT

A kódokat a készítők képernyőjén adhatjuk be:

Effect - Code

Bin Bag - *Fekete, Le, B, Balra*
Fejes - *X, Fekete, L, Le*
Cerberus speciális dizájnnal - *R, R, X, L*
Klón fejek - *Balra, Jobbra, Balra, Jobbra*
Early Innocent Hoodie Designs - *B, B, B, R*
Fejlövés 1 - *Fel, Le, Jobbra, Jobbra*
Fejlövés 2 - *R, FEhér, L, L*
Szintcsel - *X, X, FEhér, Le*
Disznó - *Y, X, B, Le*
Pénz és disznó :)- *X, X, X, Le*
Madárijesztő - *R, L, FEhér, L*



Madárijesztő Halloween fejjel megspékelve - *Jobbra, Balra, Balra, Balra*
Mosolyok - *Balra, R, R, Y*
Tiszta idő - *X, Le, B, Fel*

Bohócok - *FEhér, FEhér, L, FEhér*
Jury - *R, R, Y, B*
Vereség - *FEhér, Jobbra, B, FEhér Dübörgés* - *L, Y, Y, Y*
Harcikutyák - *R, FEhér, L, Fekete*
Harcikutyák sniperrel - *Le, Fel, Balra, Fel*

Nagy kéz mód - *R, Fehér, X, L, Fehér, R, R, Y*

Nagy láb mód - *R, Fehér, Y, A, L, B, Fehér, X*

Topsy Turvy Mód - *Y, A, B, B, A, B, Fehér, Fehér*

NBA BALLERS
XB

A kódokat a Phrase-ology képernyőn adjuk be

Password - Effect

killer crossover - **Allen Iverson's**
the answer - **Allen Iverson's Studio**
zo - **Alonzo Mourning**
rising sun - **Amare Stoudamire**
Stylin & - **Profilin Baron Davis**
radio controlled cars - **Ben Wallace's alternate outfit**
celtics dynasty - **Bill Russell**
rebound - **Elton Brand**
the ice man cometh - **George Gervin**
bring it - **Jalen Rose**
pass the rock - **Jason Kidd**
give and go - **Jason Williams**
Stop Drop and Roll - **Jerry Stackhouse's Alt. Gear**
court vision - **John Stockton**
one on one - **Julius Erving**
special delivery - **Karl Malone**
ice house - **Karl Malone's Devonshire Estate**
boss hoss - **Kevin Garnett's alternate outfit**
holla back - **Kevin McHale**
Japanese steak - **Kobe Bryant's Alt. Gear**
hoosier - **Larry Bird**
spree - **Latrell Sprewell**
king james - **Lebron James**
laker legends - **Magic Johnson**
manu - **Manu Ginobili**
all star - **Ray Allen**
From Letown - ***Reggie Miller's Alt. Gear***
rip - **Richard Hamilton**
The Chief - **Robert Parish's Alt. Gear**
playmaker - **Scottie Pippen**
nice yacht - **Scottie Pippen's Yacht**
diesel rules the paint - **Shaq's alternate outfit**
juice house - **Special Movie #1**
nba showtime - **Special Movie #2**
dub deuce - **Special Shoe #1**
platinum playa - **Stephon Marbury**
ankle breaker - **Steve Francis**
Rising Star - **Steve Francis's Alt. Gear**
hair canada - **Steve Nash**
make it take it - **Tim Duncan**
run and shoot - **Tony Parkers Alternative outfit**
living like a baller - **Tracy McGrady**

THE SUFFERING
XB

Cheat mód

Játék közben nyomjuk le és tartsuk is ugy az *L + R + X-et*, és adjuk be a kívánt kódot:

Maximális életszint - *Le, Le, Le, A, Fel, Fel, Le, Fel, A*

Összes fegyver és tárgy - *Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, A, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Jobbra, Le, Balra, A, Le, Le, Le, A, A*

Gonzo Gun - *Balra, A, A, A, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Fel, A, A, A, Le, Fel, Le, Fel, A*

Refill Ranged munició - *Balra, Balra, Fel, Le, Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra, A*

Refill Gun's munició - *Jobbra, Jobbra, Le, Fel, Balra, Jobbra, Balra, Balra, A*

Negative Karma - *Balra, Balra, Le, Fel, A*

Molotov Cocktails - *Le, Le, Le, Fel, Fel, Fel*

Grenades - *Jobbra, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Balra*

Xombium Bottle full - *Jobbra, Jobbra, Fel, Fel, A, Balra, Jobbra, A, Jobbra, Fel, Jobbra, A*

Öngyilkosság - *Le, Le, Le, Le*

FIGHT NIGHT 2004
XB

A menüben válaszd ki a My Cornert, majd beadhatod az alábbi kódot:

Minden extra: *Balra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra*

LOWOUT
GC

Játék közben nyomjuk le a pauzét, ott pedig keressük meg a Cheat opciót. A lenti listából pedig írjuk be a kívánt kódot.

Összes fegyver: *CHARLIE HUSTLE OVERDRESSED ROMEO*

Nagy láb mód: *DEAD RED PARTY SHOES*

Nagy fej mód: *BUTT CHEAT CAN SURPRISE*

Map törlése: *YESTERDAY YOUR ZEBRA DIE*

Irányítási idő: *CHARLIE ALPHA NOVEMBER ECHO*

Lefagyasztott ellenfelek: *CHARLIE OSCAR LIMA DELTA*

Isten mód: *NO PAIN NO CANE*

Kifogyhatatlan munició: *FISH IN A BARREL*

Fegyver szintjének fejlesztése: *FRIENDLIEST GOD IN GALAXY*

Az élet egyszeri újratöltése: *CANE READY TO ROCK*

Összes ajtó kinyitása: *ANY AND ALL CODE*

Összes szint előhívása: *COOL LEVEL CHEAT CODE*

PITFALL: THE LOST EXPEDITION
GC

Az alábbi csalásokat a készítők képernyőjén adjuk be a gamepadon.

Nyomd le, majd tartsd igy: *L + R* és add be hozzá: *Balra, B, X, Le, B, A, B, X* - **Kantin**

Nyomd le, majd tartsd igy: *L + R* és add be hoz-

zá: *X, X, Balra, Jobbra, X, B, A, Fel, X* - **Klasszikus csapdajáték**

Nyomd le, majd tartsd is úgy: *L* + *R* és add be hozzá: *Balra, Jobbra, X, Fel, X, Jobbra, Balra* - **Hyper ütés mód**

Nyomd le, majd tartsd is úgy: *L* + *R* és add be hozzá: *Balra, Fel, Le, Fel, X, Fel, Fel* - **Játék Nikollal**

WHIRL TOUR
GC

Összes karakter és szint: A menüben add be a gamepadon: *Y, B, X, Y, LE, JOBBRA, FEL, BALRA, L, L, JOBBRA, JOBBRA, LE, FEL, R, X, BALRA, B, B, LE*

Összes szint: A menüben pötyögd be: *B, Y, X, B, L, X, R, L, X, R, B*

VAN HELSING
GBA

Szintkódok:

Level 1	*3h9512111*
Level 2	*4cc54*111*
Level 3	*7ml1j8411*
Level 4	*8bp14p8c1*
Level 5	*c5x1dhfm1*

HITMAN 3
PS2

Pályaválasztás: A Menüben add be: *Négyzet, Háromszög, Kör, Balra, Fel, Jobbra, L2, R2.*

THE ITALIAN JOB
PS2

Összes kocsi: A menüben nyomd le és tartsd is úgy az *L*-t, majd pötyögd be: *X, A(2), Fel, Le, Fel, Le* és válaszható lesz az összes járgány.

NINJA GAIDEN CHEATS
XB

Old School Ninja Gaiden A password képernyőn adjuk be az alábbi kódokat:

Ninja Gaiden 1:
Act 1 - *L,X,A,Y,A,X*
Act 2 - *A,X,X,R,Y,A*
Act 3 - *X,Y,B,R,L,X*
Act 4 - *B,R,A,B,Y,Y*
Act 5 - *X,A,Y,X,L,L*
Act 6 - *R,Y,R,L,A,X*

Ninja Gaiden 2:
Act 1 - *A,A,B,X,Y,R*
Act 2 - *X,L,R,B,B,A*
Act 3 - *L,Y,B,A,R,R*
Act 4 - *A,L,X,Y,Y,B*
Act 5 - *R,A,A,B,X,L*
Act 6 - *Y,L,R,A,Y,R*
Act 7 - *B,B,X,Y,A,L*

Ninja Gaiden 3:
Act 1 - *B,Y,R,L,X,A*
Act 2 - *A,R,R,Y,A,L*
Act 3 - *L,B,R,Y,L,Y*
Act 4 - *R,R,B,A,Y,X*
Act 5 - *Y,A,B,X,R,X*
Act 6 - *B,X,X,A,X,Y*
Act 7 - *X,R,X,Y,Y,L*

ZAPPER CHEATS
GC

Végtelen élet: Játék közben nyomd le és tartsd is úgy az *L*-t, majd add be a gamepadon: *FEL, FEL, BALRA, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA.*

AMPED 2
XB

Összes pálya: *AllLevels*
Cheatek kikapcsolása: *noCheats*
Ütközések kikapcsolása: *NoCollisions*
???: *NoCrashing*
Gyorsaság: *FastMove*
Maximális stat: *MaxSkills*
Jégfutás: *Alllce*
Csökkentett gravitáció: *LowGravity*
Szuperforgás: *SuperSpin*
Összes karakter előhívása: *AllMyPeeps*
Összes videó előhívása: *Show Rewards*
Bunny: *Bunny*
Yeti: *GoTeamYeti*
Nagy láb mód: *BrotherOfYeti*
Radical: *Radical*
Shiny Gal: *MetalMaam*
Steezy: *ChillinWSteezy*
Poén csontok: *FunnyBone*
MoCap Man: *MoCapMan*
Frosty Jack: *FrostByte*
Hermit Joe: *GetOffMyLand*
Leszorítás: *TrickedOut*

BAD BOYS 2
XB

Minden extra A Press Start képernyőn add be az alábbi kódot: *B, Fel, X, Y, Jobbra, Le*

BIG MUTHA TRUCKERS
XB

Cheat mód: Az options menüben válaszd a ceats menüpontot, majd nyomj *Y*-t. Írd be, hogy: *CHEATINGMUTHA-TRUCKER*

Ördög kocsi: Az options képernyőn írd be: *VARLEY*

Gyorsabb kamionok: Válaszd ki a cheats menüpontot, nyomj *y*-t, és add be *GINGERBEER.*

$10 millió: Válaszd ki a cheats menüpontot, nyomj *y*-t, és add be *LOTSAMONEY.*

Pályaválasztás: Válaszd ki a cheats menüpontot, nyomj *y*-t, és add be *LAZYPLAYER.*

Végtelen idő: Válaszd ki a cheats menüpontot, nyomj *y*-t, és add be *PUBLICTRANSPORT.*

Sérülés kikapcsolása: Válaszd ki a cheats menüpontot, nyomj *y*-t, és add be *6WL.*

Automatikus navigátor: Válaszd ki a cheats menüpontot, nyomj *y*-t, és add be *USETHEFORCE.*

???: Válaszd ki a cheats menüpontot, nyomj *y*-t, és add be *CHEATINGMUTHA-TRUCKER.*

AGGRESSIVE INLINE
GC

Pályaválasztás, pályaeditor, max stat: A cheat képernyőn add be: *Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, B, A, B, A*

Összes bónusz karakter: A cheat képernyőn add be: *Le, Jobbra, Jobbra, Le, Balra, Le, Balra, Le, Jobbra, Jobbra, Jobbra*

Összes kulcs: A cheat képernyőn add be: *S, K, E, L, E, T, O, N*

Csökkentett gravitáció: A cheat képernyőn add be: *Fel, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, A, B, A, B, S*

Szuperpörgés: A cheat képernyőn add be: *Balra, Balra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel*

Tökéletes irányítás: A cheat képernyőn add be: *Q, U, E, Z, D, O, N, T, S, L, E, E, P*

???: A cheat képernyőn add be: *J, U, S, T, I, N, [Space], B, A, I, L, E, Y*

Darálás: A cheat képernyőn add be: *B, I, G, U, P, Y, A, S, E, L, F*

Regeneráció: A cheat képernyőn add be: *Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Le, Fel, Fel, Le, A, I*

???: A cheat képernyőn add be: *B, A, K, A, B, A, K, A*

???: A cheat képernyőn add be: *K, H, U, F, U*

BIG MUTHA TRUCKERS
GC

Master code: Az options menüben válaszd a cheats menüpontot, majd írd be, hogy: *CHEATINGMUTHA-TRUCKER*

Ördögkocsi: A kód képernyőn add be: *VARLEY*

Gyorsabb kamionok: A kód képernyőn add be: *GINGERBEER*

XB

FREESTYLE STREET SOCCER

A menüben menj az Extrák részlegbe, és ott a Codes-be beírhatod az alábbi kódokat:

GM2OPEN8 - **Összes játékmód**
A11T3AM5 - **Összes csapat**
MAXSKILL - **Maximális skill**
Z26BEXW8 - **Mini focisták**
E06J3CT5 - **Új objektum**
SPEEDY01 - **Végtelen turbó**
5Y104D9A - **Rejtett kosárlabdacsapat előhívása**
WIMP_A.1 - **Erősebb ellen**

A kódoknál a + jel azt jelenti, hogy egyszerre kell megnyomni az összekapcsolt gombokat.



$10 millió:
A kód képernyőn add be:
LOTSAMONEY
Szintválasztás:
A kód képernyőn add be:
LAZYPLAYER

Bónusz szint:
A kód képernyőn add be:
JINGLEBELLS

Végtelen idő:
A kód képernyőn add be:
PUBLICTRANSPORT

Sérülések kikapcsolása:
A kód képernyőn add be:
6WL

Automatikus navigátor:
A kód képernyőn add be:
USETHEFORCE

???:
A kód képernyőn add be:
VICTORS

Mini gyalogosok:
A kód képernyőn add be:
DAISHI

SUPERMAN - SHADOW OF APOKOLIPS
PS2

Cheat mode:
Az options menüben a cheat képernyőn adjuk be: *„MXYZPTLK"*

Végtelen élet:
Az options menüben a cheat képernyőn adjuk be: *„SMALLVILLE"*

Végtelen szupererő:
Az options menüben a cheat képernyőn adjuk be: *„JOR EL"*

FMV:
Az options menüben a cheat képernyőn adjuk be: *„LANA LANG"*

Összes infó:
Az options menüben a cheat képernyőn adjuk be: *„LARA"*

Expert mód:
Az options menüben a cheat képernyőn adjuk be: *„BIZZARO"*

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM
PS2

Sebezhetetlenség
Pauzáld le a játékot és az options menübe add be: *FEL, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, L2, R2*

Végtelen muníció
Pauzáld le a játékot és az options menübe add be: *BALRA, JOBBRA, FEL, LE, FEL, LE, R2, L2*

Összes pálya
A misszióválasztás képernyőn add be: *FEL, L1, LE, R1, BALRA, L1, JOBBRA, R1, FEL*

PS2

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

SERIOUS SAM-NEXT ENCOUNTER

Mesterkód (mindenképpen be kell írni)
FA7A006E 32BBA519
FMV kikapcsolása
2A4335AB 24020001
Végtelen pajzs
2AACC91F C62C0E80
Végtelen élet
2A9CC91F C62C0E84
Végtelen munícióju elsődleges fegyver
2A38CC22 00000000
Végtelen munícióju másodlagos fegyver
2A2CCC22 00000000
Végtelen mennyiségű elsődleges és másodlagos fegyver
2A6CCC22 03E00008

DRAKENGARD

Mesterkód (használd)
FA7A7E6E 32A04F31
FMV kikapcsolása
2AD32D36 24020001
Végtelen élet
2A6B1A55 00000190
Maximális élet
2A571A55 00000190
???
2ABB1A52 00000028

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

Mesterkód (használni kell)
FA1A65B9 32C39AE6
Végtelen élet
2A2B1BD6 447A0000
Maximális élet
2A171BD6 447A0000
Extrák #1
1AD12589 0000270F
Extrák #2
1AD32589 0000270F
Extrák #3
2A231BD6

HITMAN 3:

Mesterkód (mindenképpen be kell adni):
0E3C7DF2 1645EBB3
0C0B4BE7 F892277F
Max pénz:
3C7EC657 85F19EFF
Max ismerettség:
3C7EC65B F8FC270F
(Mesterkód)
0E3C7DF2 1853E59E
EE89462E BCA99C80
Beast 1: Max élet
CE77568E BCA99E6A
Beast 1: Végtelen élet
CE77568A BCA99E6A
Beast 1: ???
CE7756A6 BCA99E6A
Beast 1: ???
CE7756A2 BCA99E6A
Beast 1: Max erő
CE7756BA BCA99E6A
Beast 1: Max életerő
CE775652 BCA99E6A
Beast 1: Max bölcsesség
CE77566A BCA99E6A
Beast 1: Max Spirit
CE775602 BCA99E6A
Beast 1: Max gyorsaság
CE77561A BCA99E6A
Beast 1: Véletlenszerű szintugrás
CE7756FE BCA99A82

VAN HELSING

Mesterkód (használni kell)
B4336FA9 4DFEFB79
FMV kikapcsolása
71A8EAC8 D54A4162 2
Végtelen élet
E8717D56 B726B17F
Maximális élet
60185117 0CCE38FB
Végtelen muníció
3ACFA54C 6512EB9E 6
Végtelen kivégzés
BEC4FE10 1E3DC57F
20653E5E 0CBE902F

WORLD TOUR SOCCER 2005

Mesterkód(mindenképpen be kell írni)
FA7A006E 328AB289
1Hazai csapat gólelőny
0A375437 000000??
3Idegenbeli csapat gólelőnnyel
0A365437 000000??
5Végtelen zseton
1A0104D9 0000FFFF
6Max zseton
2AF37B06 05F5E0FF

SATURDAY NIGHT SPEEDWAY

Mesterkód (használd)
FA7A006E 329F6E79
FMV kikapcsolása
2A2B1A18 24020001
Tökéletes súlyozás
1A51A238 0000FFFF
Maximális súlyozás
2AA39065 05F5E0FF
Extrák #1
2ABB3E44 00000000
Extrák #2
2AB33E44 0045102D
Rövidebb lapidők
DA143254 B2436D1A

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Mesterkód (használd)
FA7A006E 32BAD22D
Végtelen élet
2AAB0171 3C01457A
2A9F0171 AC410160
Végtelen muníció
2ADB21A2 00000000
Hangár
2A670549 34630010
2A630549 A2430045
Összes repülőtér fejlesztése
2A6F0549 2401FFFF
2A6B0549 AE410040
Összes misszió előhívása
2A2B7905 0000000E
Összes galéria előhívása
1A6B0AD9 00000010

MANHUNT

Mesterkód (használd)
FA7A006E 32C79391
Végtelen élet
2A1733F1 AFC20010
Végtelen erő
2A5339C6 00000000
FMV kikapcsolása
2AFB1704 24020001
Bármikor lehet menteni
0A9B57B5 00000001
Nyúljelmez
2AA37092 00000001
Majomjelmez
2AA37092 00000002
Disznójelmez
2AA37092 00000003

MONSTER 4X4-MASTERS OF METAL

Mesterkód (használd)
FA7A006E 32C60A61



Összes pálya
0A0A32EB 00000001
Végtelen idő
DA182D1B B230008D
2A731FE2 00000000
Rövidebb köridők
DA482B50 B26FEA04
2ACF1E3F AE800550

TERMINATOR 3-RISE OF THE MACHINES

Mesterkód (használd)
FA7A006E 32ADE1C9
Végtelen élet
EA3A825E 9857E380
A5720E3 240203E8
A5320E3 03E00008
A5F20E3 A4620584
Végtelen energia
1A932CD6 000003E7
Végtelen plazma
1A952CD6 00000028
Végtelen plazmapajzs
1ADEC0FB 00000001
Végtelen gránát
1A972CD6 000003E7
Végtelen rakéta
1A992CD6 000003E7

FMV kikapcsolása
2ABCCC4C 24020001
Extrák
2AFF1BA0 000000??

PS2

FORBIDDEN SIREN ARCHÍV GYŰJTEMÉNY

001: Irazu Valley mural (*Unknown, 684 A.D. - 12:00*) - Miután a soron következő 99 tárgyat begyűjtötted, egy utolsó mozi lejátszásának lehetősége nyílik meg előtted a Link Navigator utolsó, tizenötödik oszlopában. Levetítése után ezzel a festménnyel lesz teljes az archívumod.

002: Misumi Daily Gazette (*Tamon Takeuchi, 1976 - 00:00*) - A második Loop teljesítése után automatikusan az archívumodba kerül a napilag augusztus 3-i száma.

003: Letter from the Kajiro family (*Kei Makino, X days ago - 16:00*) - Az első Loop teljesítése után kapod automatikusan.

004: Hanuda Community Newsletter (*Kyoya Suda, Yesterday - 23:00*) - Az első misszióban, a rendőr elől a házba menekülve veheted fel a fax mellől.

005: Tetsuo Ishida's police ID (*Kyoya Suda, Yesterday - 23:00*) - Mikor az első küldetésed során a szálláson nyakadat zuhanó rendőr elől menekülsz, fuss vissza hozzá, és vedd fel a mellé pottyanó igazolványát.

006: BANG!! Magazine (*Kyoya Suda, Yesterday - 23:00*) - Az első küldetésedben, az egyik munkás által otthelyiztett furgon anyósülésén tanyázik a BANG!! magazin harmincharmadik, speciális kiadása.

007: Harumi Yomoda's drawing (*Reiko Takato, Day 1 - 02:00*) - Az első szinten található osztályteremben (3-4 Grade Classroom) folyosó felőli oldalát díszíti ez a gyerekrajz.

008: Photo taken on school trip to Gojaku Peak (*Reiko Takato, Day 1 - 02:00*) - Az első emeleten lévő tanári (Faculty) táblján találhatod ezt az osztálykirándulásról készült fényképet.

009: Tamon Takeuchi's faculty ID (*Tamon Takeuchi, Day 1 - 02:00*) - Amint irányítható szereplővé válik, máris az archívumodban üdvözölheted Takeuchi professzor oktatási igazolványát.

010: Fragment of megalith (*Tamon Takeuchi, Day 1 - 02:00*) - Harayadori városában, a temetőt felkeresve ezzel a piramis alakú földdarabbal gazdagodhatsz.

011: Idol found at bottom of well (*Tamon Takeuchi, Day 1 - 02:00*) - Amikor a rádiót csempészed a Harayadori városában található kútba, akkor előtte egy fából faragott bálványt találhatsz a mocskos vízben.

012: Drawing with cryptic symbols (*Kyoya Suda, Day 1 - 02:00*) - A borbélyiüzlet (Barbershop) melletti csatornafedél mögött megbúvó furcsa írásjeleket tartalmazó tábladarab.

013: Letter addressed to Risa Onda (*Kyoya Suda, Day 1 - 02:00*) - Az alternatív küldetés teljesítése közben, a Rokkaku ház mellett fészer tetején lapul.

014: Phone card (*Shiro Miyata, Day 1 - 03:00*) - Az apró oltárron (Small shrine) találhatod a dekoratív hölgyeménnyel díszített, használt telefonkártyát, a térkép északnyugati részén.

015: Proposal for TV program (*Shiro Miyata, Day 1 - 03:00*) - Az érzéketlogozó üzem (Ore processing plant) bal oldali bejáratának halljában fekszik a földön.

016: Torn-out page from sketchbook (*Risa Onda, Day 1 - 04:00*) - A kis vityillóban (Cottage) lévő kihúzható asztalfiókban hever ez a kitépett rajzlap.

017: Mana Cross medallion (*Risa Onda, Day 1 - 04:00*) - A medence mellől ásható ki az alternatív küldetésben.

018: Hanging scroll (*Kei Makino, Day 1 - 05:00*) - Ishikawa házának nappalijában függ a falon ez az ismeretlen festő által elkövetett falikép.

019: Hanuda Town Hall News (*Kei Makino, Day 1 - 05:00*) - A kisvendéglő (Cafeteria) konyhájában hever a mosogatóval szemközti asztalon.

020: Book of Deliverance - Chaos at the End of Time - (*Kyoya Suda, Day 1 - 07:00*) - Egy automatikusan megkapott tárgy, melyet a harmadik küldetés teljesítése után üdvözölhetsz az archívumodban.

021: Kyoya Suda's student ID holder (*Shiro Miyata, Day 1 - 07:00*) - Az alternatív küldetés teljesítése közben, az étteremben (Cafeteria) található rendőr asztalán találod.

022: Recipe for Hanuda noodles (*Shiro Miyata, Day 1 - 07:00*) - A kisvendéglőben (Cafeteria) étkező rendőr háta mögül olvashatod le a híres, hanudai nudli receptjét.

023: Hanuda Town Hall News (*Shiro Miyata, Day 1 - 07:00*) - Rokkaku házának postaládájában hever a városi lap 76. júniusi kiadása.

024: Parish directory (*Hisako Yao, Day 1 - 07:00*) - Egy automatikusan megkapott tárgy, melyet a hatodik misszió teljesítése után kerül az archívumodba.

025: Jun Kajiro's family register (*Miyako Kajiro, Day 1 - 08:00*) - Jun anyakönyvi kivonatát automatikusan az archívumban tudhatod, miután Kyoya találkozott Miyakoval a templom előtt.

026: The Takeuchi Monographs: Notes on the Kajiro Family (*Kyoya Suda, Day 1 - 08:00*) - Az alternatív misszió során, Takeuchi síremléke mellett fekszik a földön.

027: Commemorative group photo (*Akira Shimura, Day 1 - 08:00*) - Az örbödé (Custodian's shack) asztalán találhatod az alternatív küldetés teljesítésekor.

028: Kamoshika diary (*Akira Shimura, Day 1 - 08:00*) - Miután kifutottál az egyes számú járatból, balra fordulva a folyosón jobb kéz felé egy lépcsőlejáróra lehetsz figyelmes. A legalján ezt a jegyzetfüzetet találhatod.

029: Medical records dated 27 years ago (*Shiro Miyata, Day 1 - 10:00*) - Miután elkísérted Risát a kórházba, automatikusan megkapod ezt a dokumentumot.

030: Legend of Yaobikuni (*Naoko Mihama, Day 1 - 11:00*) - A bányászkütdés alternatív útvonalát választva kapod a 800 éves nő történetéről szóló papíruszt.

031: Umi-okuri (*Kei Makino, Day 1 - 12:00*) - Szintén egy automatikusan megszerzett lelet, melyet Shinto ksiségnetése előtt kapsz meg az archívumoz számára.

032: Tomoko Maeda's student ID (*Kei Makino, Day 1 - 12:00*) - Miután Tomokót kilötték a kezeid közül, szálld meg a Shibito katonákat a „Sight-jack" segítségével, várd meg, míg egyikük kiközdja a forrás mellett házikó számzárát, immáron a kombinációt ismeretében fu beléphetsz, és felveheted Tomoko diákigazolványát.

033: Yoriko Anno's class notes (*Yoriko Anno, Day 1 - 12:00*) - Miután a hetedik küldetést is teljesítetted, automatikusan az archívumod részévé válik.

034: Villager's diary (*Akira Shimura, Day 1 - 16:00*) - Miután temásztál a tűzjelző toronyból, az út menti fészerben (Storage shed) találod a helybéliek naplóját.

035: Postcard written by Yoriko Anno (*Akira Shimura, Day 1 - 16:00*) - Takaya házának postaládájában figyel eme levél.

036: Umi-gaeri (*Yoriko Anno, Day 1 - 17:00*) - Miután 1 perc 55 másodperc alatt megszöktetek Akiával a városból, automatikusan megkapod ezt az ereklyét is.

037: Origins of Mizuhiruko Shrine (*Tomoko Maeda, Day 1 - 17:00*) - Kezdéskor fordíts hátat a bejáratnak, és a szentély mellett jobban körülnézve mozdítsd el a padló deszkáját. A repedésből ez a tekercs kerül elő.

038: Misumi Daily Gazette (*Tomoko Maeda, Day 1 - 17:00*) - A rendőrautó ajtajának oldalzsebében találod a '76-os Gazetta júliusi számát.

039: Dousojin statue (*Naoko Mihama - Day 1 - 19:00*) - A riporternő első küldetésekor automatikusan megkapod ezt a szobrocskát.

040: Akira Shimura's hunting license (*Naoko Mihama, Day 1 - 19:00*) - Az egyes alagútnak hitlal állva ugrj le a földre és megvizsgálva a fal pereme mellett fekvő tárgyat, erre a vadászengedélyre bukkanhatsz.

041: Library card (*Naoko Mihama, Day 1 - 19:00*) - A hármas számú járat legvégén fekvő iskolatáskában nyugszik ez a könyvtárjegy.

042: Triangle (*Naoko Mihama, Day 1 - 19:00*) - Az iskolatáska lesz megint a ludas; a hármas számú bányajárat legmélyén, miután felvetted a könyvtárjegyet, a cucok között szanaszét heverve feksznk a háromszög is.

043: Yoriko Anno's student ID (*Yoriko Anno, Day 1 - 20:00*) - Takeuchi professzorral lődd szét a szentély (Small shrine) lelakatolt ajtaját, majd vedd el belőle Yoriko diákigazolványát.

044: Premier issue of Atlantis magazine (*Tamon Takeuchi, Day 1 - 20:00*) - A feldúlt házban (House) kell keresned a földön heverő magazint.

045: Fortune paper from Mizuhiruko Shrine (*Tamon Takeuchi, Day 1 - 20:00*) - A szentély ajtajára akasztott papírok közül tépheted le ezt a szerencsetikettet.

046: Tamon Takeuchi's research notes (*Tamon Takeuchi, Day 1 - 20:00*) - A házikótól nem messze fekvő apró, barlangba vezető lejáróban (Stone cave) találhatod a professzor jegyzeteit.

047: Note left by Tomoko Maeda (*Tomoko Maeda, Day 1 - 21:00*) - *Kei Makino (Day 1 - 12:00)* második számú feladatának teljesítése után kapod Tomoko levelét.

048: „Stargazers Circle" flyer (*Naoko Mihama, Day 1 - 22:00*) - A tornateremből kifelé jövet, a raktárban (Gymnasium storeroom) hever a földön ez a felhívás.

049: Book of Hanuda Folk Tales (*Naoko Mihama, Day 1 - 22:00*) - A feladat második számú kritériumának teljesítésekor, a könyvtárban (Library) lelheted ezt az ereklyét.

050: Historical chronology of the Miyata Clinic (*Risa Onda, Day 1 - 22:00*) - A második számú feladat teljesítése közben, a raktárban (Storage) találod egy tolószékben.

051: Sculptural relief of angels (*Risa Onda, Day 1 - 22:00*) - A második számú feladat céljaként meghatározott faragványt a 101-es szoba ágyában találhatod meg.

052: Legend of Princess Konohana (*Ayako Kajiro, Day 1 - 23:00*) - A „Find scythe embedded in wall" küldetés teljesítése után kapod a tekercset.

053: Weekly Magazine „Shintokumaru" (*Reiko Takato, Day 1 - 23:00*) - Tomoko időre való küldetésének teljesítése után kapod a heti-lap 2001. szeptember 7-i számát.

054: Hymn book (*Reiko Takato, Day 1 - 23:00*) - A D jelölésű lámpás (Lantern D) melletti síremléken fekszik ez az énekkönyv.

055: Book of Deliverance - Kruden - (*Reiko Takato, Day 1 - 23:00*) - Takato tanárnő mind a négy gyertyát meggyújtva (D, A, B, C sorrendben) kapja ezt a könyvet ajándékba.

056: Patient's letter (*Shiro Miyata, Day 2 - 00:00*) - A második számú feladat teljesítése közben, a laboratórium (Laboratory) egyik asztalfiókjában fekszik.

057: Uryen (*Shiro Miyata, Day 2 - 00:00*) - A kórház udvarában lévő pincében, a küldetésed második feladatának teljesítése után kapod a két egzotikus szobrocskát.

058: Idol found in Buddhist altar (*Kyoya Suda, Day 2 - 01:00*) - A buddhista oltárban (Buddhist altar) rejtőzik eme szobor.

059: Misumi Daily Gazette (*Kyoya Suda, Day 2 - 01:00*) - Mielőtt távoznátok a házból, a Shibito által kiütött lyuk mellett egy megsárgult újság lapul. Ez lesz az.

060: Midnight Pimentel (*Kyoya Suda, Day 2 - 01:00*) - A kutyaőllal (Dog house) szemközti mederice partján nő ez az éjjeli növény (egy piros virágot kell keresned).

061: Naoko Mihama's junior high yearbook (*Naoko Mihama, Day 2 - 03:00*) - Risa „Find angel statuette" küldetését teljesítve kaphatod meg az évkönyvet.

062: Medical notes written by Shiro Miyata (*Kei Makino, Day 2 - 04:00*) - Miután teljesítetted Shiro Miyata éjféli kórházküldetésének alternatív útvonalát, ezt a feljegyzést kapod.

063: Devotional painting - Advent of Angels - (*Tomoko Maeda, Day 2 - 06:00*) - A kiinduláshoz ponttól délre fekvő hídról, a szennyvízmederbe ugorva, már csak a csatornanyílásig kell eljutnod, és máris felveheted belőle ezt a festményt.

064: Tsuchinoko reward poster (*Tomoko Maeda, Day 2 - 06:00*) - Az árokba lökött kocsiról a menetiránnyal megegyező bal kéz felé egy csatornakiömlő nyílás látszik. Itt fedezheted fel ezt a lényt, amelynek megtalálásáért ez a poszter jár.

065: Book of Deliverance - The Great Serpent - (*Kei Makino, Day 2 - 06:00*) - Miután Takeuchi professzor megtalálta a kórházban Yoriko szemüvegét, az átvezető animáció után automatikusan a tied lesz a kötet.

066: Boat of Utsubo (*Hisako Yao, Day 2 - 06:00*) - Takeuchi professzor „Find Album" küldetésének teljesítése után kapod meg az elvezető animáció során kerül hozzád a pergamen.

067: The Kasutori Inquirer (*Kyoya Suda, Day 2 - 07:00*) - Az alternatív küldetés során, az érc-feldolgozó üzem legfelső szobájának (Mountain hut) egyik polcán csücsül.

068: Shiro Miyata's driver's licence (*Kyoya Suda, Day 2 - 07:00*) - Ahol a Shibito Brain tartózkodik, vagyis az apró tisztáson a hegy oldalában, ott hever a földön a doki jogosítványa is.

069: Naoko Mihama's resume (*Kyoya Suda, Day 2 - 07:00*) - A vasércfeldolgozó üzem (Ore processing plant) külső, déli részén, egy hordó mellett fekszik.

070: Faded photos of Akira Shimura (*Tamon Takeuchi, Day 2 - 10:00*) - Bújtasd el Yorikot Kawasaki házába, mikor Akirával patronálod őt. Erre a pályára lépve automatikusan meg kell kapnod a fényképet.

071: Marks on railing (*Tamon Takeuchi, Day 2 - 10:00*) - A hídon átszaladva, annak északi korlátjain, körülbelül középtájékon találod ezt a belekarcolt rajzot.

072: Graffiti engraved into table (*Harumi Yomoda, Day 2 - 15:00*) - A szekrénynél előbújva, a szobában lévő asztalon találhatod ezeket a furcsa jeleket.

073: Kamoshika notebook (*Harumi Yomoda, Day 2 - 15:00*) - Egy kicsit trükkös lesz a napló beszerzése, ugyanis egyenesen Tomoko szobájából (Children's room) kell elloni, nem sokkal azután, hogy ő ir bele. Hogy ne zárja vissza szobája ajtaját, keltsd fel a figyelmét valamivel, majd miután lecsaltad a kertbe fuss egy kört a ház körül. Miután elveszítette a nyomodat, a rekeszeken és a fészeren mássz vissza a házba, az imáron nyitott szobából hozhatod az ereklyét.

074: Beaded doll (*Harumi Yomoda, Day 2 - 15:00*) - Az alternatív küldetés teljesítésének célja ennek a gyöngybábunak a megtalálása. A raktár (Storeroom) kulcsa az emeleti ruhaszárító (Clothesline) szekrényében lapul.

075: Book of Deliverance - Fruit of Vieda - (*Miyako Kajiro, Day 2 - 15:00*) - Harumi Yomoda első másodküldetésének teljesítése után automatikusan kapod.

076: Grafiti found on hospital wall (*Tamon Takeuchi, Day 2 - 18:00*) - A második emeleti cellák (isolation room) egyikének belső falán találod.

077: Photo from old album (*Tamon Takeuchi, Day 2 - 18:00*) - Az alternatív küldetés célja a könyvtárszobában (Reference library) található album megszerzése. Feladatod teljesítésével ez a fotó is az archívumodba kerül.

078: Book of Deliverance - The Good Tidings - (*Hisako Yao, Day 2 - 19:00*) - Naoko tanárnő második, alternatív küldetését végrehajtva kaphatod meg a fentebb nevezett könyvgyöngyszemet.

079: Signpost containing map of Arato (*Kyoya Suda, Day 2 - 20:00*) - Az Ishiwaka háza előtti folyosó egyik deszkafalát díszíti ez a kézzel rajzolt térkép.

080: The Takeuchi Monographs: Sacred Beliefs of Hanuda (*Kyoya Suda, Day 2 - 20:00*) - Ezt a könyvet Rokkaku házában találhatod, miközben a második számú feladatot teljesíted, a bejárat mellett szekrényosoron.

081: An Introduction to Hanuda (*Harumi Yomoda, Day 3 - 00:00*) - A kezdéstől nem messze, az egyik oldalsó sikátorban lévő szemetesben rejtőzik.

082: Bag o' laughs (*Harumi Yomoda, Day 3 - 00:00*) - A rőhögő párnát Nakano házának (Nakano's House) egyik hordóján találod.

083: Diary written by Kajiro maid (*Harumi Yomoda, Day 3 - 00:00*) - Kondo házának (Kondo's house) oldalsó deszkafalán található egy repedés. Ezen bemászva ezzel a naplóval lehetsz gazdagabb, viszont feltétlenül ügyelj a bent ólálkodó szörnyetegre!

084: Tamon Takeuchi's organizer (*Kyoya Suda, Day 3 - 03:00*) - Takeuchi professzor azonos napon, azonos időben játszódó küldetésének kezdetekor veheted magadhoz a feljegyzéseit tartalmazó regisztert.

085: Ellie Azuma's vinyl record (*Tamon Takeuchi, Day 3 - 03:00*) - A másodlagos küldetés céljának teljesítése közben mássz fel a Hayashi háza mögött talált vascsővel szembeni deszkafalra, majd ugrálj végig a háztetőkön és létrázz le az első adandó alkalommal. Kondo házába érve lépj oda a lemezlejátszóhoz, és a mellette lévő állványról vedd fel Ellie bakelitslágerét.

086: Aerial photo of Hanuda village (*Tamon Takeuchi, Day 3 - 03:00*) - Matsukawa boltjának falától lóg a légifelvétel, közvetlenül a telefon mellett.

087: „Brain Cell Revival" game (*Kyoya Suda, Day 3 - 03:00*) - Takeuchi azonos napon és órában játszódó küldetésében (mikor Kyoyával bolyongsz) vedd fel a Chibiki híd alatti sírkertből.

088: Book of Deliverance - The Good Tidings - (*Hisako Yao, Day 2 - 19:00*) - Naoko tanárnő második, alternatív küldetését végrehajtva kaphatnad meg a fentebb nevezett könyvgyöngyszemet.

079: Signpost containing map of Arato (*Kyoya Suda, Day 2 - 20:00*) - Az Ishiwaka háza előtti folyosó egyik deszkafalát díszíti ez a kézzel rajzolt térkép.

080: The Takeuchi Monographs: Sacred Beliefs of Hanuda (*Kyoya Suda, Day 2 - 20:00*) - Ezt a könyvet Rokkaku házában találhatod, miközben a második számú feladatot teljesíted, a bejárat mellett szekrényosoron.

081: An Introduction to Hanuda (*Harumi Yomoda, Day 3 - 00:00*) - A kezdéstől nem messze, az egyik oldalsó sikátorban lévő szemetesben rejtőzik.

082: Bag o' laughs (*Harumi Yomoda, Day 3 - 00:00*) - A rőhögő párnát Nakano házának (Nakano's House) egyik hordóján találod.

083: Diary written by Kajiro maid (*Harumi Yomoda, Day 3 - 00:00*) - Kondo házának (Kondo's house) oldalsó deszkafalán található egy repedés. Ezen bemászva ezzel a naplóval lehetsz gazdagabb, viszont feltétlenül ügyelj a bent ólálkodó szörnyetegre!

084: Tamon Takeuchi's organizer (*Kyoya Suda, Day 3 - 03:00*) - Takeuchi professzor azonos napon, azonos időben játszódó küldetésének kezdetekor veheted magadhoz a feljegyzéseit tartalmazó regisztert.

085: Ellie Azuma's vinyl record (*Tamon Takeuchi, Day 3 - 03:00*) - A másodlagos küldetés céljának teljesítése közben mássz fel a Hayashi háza mögött talált vascsővel szembeni deszkafalra, majd ugrálj végig a háztetőkön és létrázz le az első adandó alkalommal. Kondo házába érve lépj oda a lemezlejátszóhoz, és a mellette lévő állványról vedd fel Ellie bakelitslágerét.

086: Aerial photo of Hanuda village (*Tamon Takeuchi, Day 3 - 03:00*) - Matsukawa boltjának falától lóg a légifelvétel, közvetlenül a telefon mellett.

087: „Brain Cell Revival" game (*Kyoya Suda, Day 3 - 03:00*) - Takeuchi azonos napon és órában játszódó küldetésében (mikor Kyoyával bolyongsz) vedd fel a Chibiki híd alatti sírkertből.

088: Book of Deliverance - The Good Tidings - (*Hisako Yao, Day 2 - 19:00*) - Naoko tanárnő második, alternatív küldetését végrehajtva kaphatnad meg a fentebb nevezett könyvgyöngyszemet.

089: Photo of twins (*Kei Makino, Day 3 - 12:00*) - Az érkezéről készült fényképet Yoshimura házában találhatod egy fotóalbumban.

090: Letter addressed to Tamon Takeuchi (*Kei Makino, Day 3 - 12:00*) - A Yoshimura háza melletti égetőkemencében találhatod ezt a levelet.

091: Missing persons poster (*Kei Makino, Day 3 - 16:00*) - Az őrház (Custodian's shack) melletti hirdetőtáblán találhatod a felhívást.

092: Skylish (*Kei Makino, Day 3 - 16:00*) - Trükkös kis állat, trükkös leleplezési módszerrel! Miután felmásztál az irányítókabin (Siren shack) tetejére, különböző ákombákomokra lehetsz figyelmes a földön. Vedd kezedbe a kalapácsod, és a hegy felé forduva csapj egyet-kettőt a levegőbe. Hamarosan egy gilisztára hasonlító állat hullik alá; az ő róla készült papírost kaphatod meg érte.

093: Burnt scrap of white coat (*Tamon Takeuchi, Day 3 - 20:00*) - A három óravál később találódes teljesítésekor találhatod a földön ezt a megégett papírdarabot.

094: Special issue of Atlantis magazine (*Tamon Takeuchi, Day 3 - 20:00*) - A szemétteplep (Scrap material yard) melletti Ohyama műhelyben feksznk az asztalon.

095: Devotional painting - Paradise - (*Kyoya Suda, Day 3 - 23:00*) - Az utolsó, nagy csata előtt kapod automatikusan.

096: The Homuranagi (*Kyoya Suda, Day 3 - 23:00*) - Miután Kajiro elejtette, a földből húzhatod ki a szent kardot.

097: Tamon Takeuchi's childhood diary (*Tamon Takeuchi, Day 3 - 23:00*) - Takeuchi professzor utolsó, alternatív küldetésének gyümölcse a gyermekkori naplója lesz.

098: Misumi Daily Gazette (*Harumi Yomoda, Day 3 - 23:00*) - Kyoya utolsó, alternatív küldetésének teljesítése után kaparinthatod meg a magazint.

099: The Truth Behind the Hanuda Incident (*Unknown, X days later - 00:00*) - A játék (első számú) befejezésekor automatikusan kapod.

100: Misumi Daily Gazette (*Unknown, X days later - 04:00*) - A játék második számú befejezésekor kapod.

SHINING SOUL 2



→ PÁR ÉVE MÉG NEM GONDOLTUK VOLNA, HOGY EGY NINTENDO KONZOLNAK SEGA JÁTÉKOK LESZNEK A HÚZÓCÍMEI, ÉS ÍME: AZ UTÓBBI IDŐBEN PONT EZ A HELYZET ÁLL FENN GBA FRONTON. A LASSACSKÁN AKTUÁLISSÁ VÁLÓ SONIC ADVANCE 3, A SHINING FORCE ÉS JELEN CIKKÜNK TÁRGYA ÜDE SZÍNFOLTOT JELENTENEK AZ UTÓBBI IDŐK NEM TÚL IZGALMAS SZOFTVERKÍNÁLATBAN.

Különösen örültem, hogy végre megint jöttek ki említésre méltó RPG címek - a platformer, akció és ügyességi stuffok domináltak inkább mostanában, a szerep- vagy stratégiai játékok összetettebb játékmenetére vágyó Game Boy tulajok legnagyobb bánatára. Azt azért hozzá kell tennem, hogy a Shining Soul messze nem emelkedik Golden Sun-i magasságokba: kissé egyszerű, nagyon lineáris, ráadásul real time harc van benne. Utóbbiból már az is sejthető, hogy a parti-menedzselés elmarad, egyetlen magányos hőssel kell végigküzdenünk magunkat a kalandokon.

I need a hero...

...dúdolgathatja az egyszeri játékos Bonnie Tyler örökbecsű klasszikusát a Flashdanceből, miközben szemügyre veszi a játékban található karakterosztályokat. Választásunk nem csak alaptulajdonságainkat és képzettségeinket határozza meg, de döntő kihatással lesz a későbbiekben alkalmazandó játékstílusra is. Mielőtt azonban részletesen megismerkednénk az egyes kasztokkal, gyorsan fussunk végig az általános jellemzőkön:

STR: karakterünk testi erejét jellemzi. Különösen közelharcban hasznos, hiszen egyenes arányban van ilyenkor az okozott sebzéssel. Varázshasználóknál, íjászoknál kevésbé lényeges, esetleg bizonyos vértek viseléséhez lehet szükség magasabb értékre.

Shining Soul

A sorozat első része 2003 őszén jelent meg GBA-ra. Abban még csak négy karakterosztály (warrior, archer, wizard, dragonute) közül választhattunk, ám minden egyéb tekintetben nagy hasonlóságot mutat a folytatással. Rengeteg ellenfél, helyszín, grafikai elem köszön vissza, és a játékmenet sem változott szinte semmit. Ha valaki tehát kedvet érez az SS-hez, de csak az első epizódot sikerül fellelnie, bátran ajánlhatom azt is - a játékélmény ugyanaz.

DEX: szintén a közelharci fegyverekkel vívott küzdelemre van hatással az ügyesség tulajdonság: magas értéknél támadásaink gyakrabban találnak, és jobb eséllyel térünk ki az ellencsapások elől.

INT: szellemi képességeink mérőszáma, elsősorban a varázsláshoz szükséges spell pontok számát befolyásolja - SP=2*INT a képlet. Mágiahasználóknak minél magasabbra érdemes fejleszteni.

VIT: egészségi állapotunk annál jobb, minél nagyobb ez az érték. Ennek megfelelően életerőpontjaink számára van kihatással: minden VIT pont három plusz HP-t jelent.



Az alapozáson ezzel túl is vagyunk, most vegyük sorra a választható karakterosztályokat. Mindegyikhez egyedi skillek tartoznak, melyeket a játék során - alaptulajdonságainkhoz hasonlóan - szintlépéskor fejleszthetünk.

WARRIOR: az elmaradhatatlan harcos karakter - sokféle fegyvert, páncélt, pajzsot használhat, viszont a varázslás és az íjászat kívül esnek képességeink körén.

ALAPTULAJDONSÁGOK:
STR - 15; DEX - 15; INT - 5; VIT - 15; HP - 45; SP - 10

SKILLEK:
Sword - kardunk sebzését és a karddal történő kemény támadás (charged attack) hatékonyságát növeli.
Axe - mint az előző, csak ez a szekercékre vonatkozik.
Spear - lándzsák használatához szükséges képzettség.
Shield - a pajzsok használatának ismerete egyrészről növeli alap védettségünket a fizikai támadásokkal szemben, másrészt magasabb szinten egyre nagyobb eséllyel sikerül elhárítanunk vele a ránk mért csapásokat.
Armor up - vértjeink alap védettségértékét növelhetjük meg ezzel a képzettséggel.
Efficacy - a gyógyitalok nagyobb hatást fejtenek ki ezen tulajdonság magas értékeinél.
Counter - automatikus visszatámadás, magasabb értéknél gyakrabban teszi ezt meg hősünk.
Tactics - növeli támadóértékünket, illetve multiplayerben a közelben tartózkodó társainkét is.

ARCHER: a szokványos íjász-erdőjáró osztály. Azoknak ajánlható, akik idegenkednek a közelharctól.

ALAPTULAJDONSÁGOK:
STR - 12; DEX - 18; INT - 8; VIT - 12; HP - 36; SP - 16

SKILLEK:
Bow - íjunk sebzését és a charged attack hatékonyságát határozza meg. Utóbbival több veszszőt lőhetünk ki egyszerre.
Spear - közelharc esetén használhatunk lándzsát is, az eredményességet ez a képzettség befolyásolja.
Range - lőtávolságunkat növelhetjük ezzel a skillel. Azt hiszem, nem kell ecsetelnem, hogy ez mennyire hasznos - ne sajnáljuk innen a pontokat.
Enchant - nagyon kellemes és vicces skill: egyszerű támadásunk nyomán az ellenséges



szörny időlegesen átállhat az oldalunkra, hogy társai ellen harcoljon. Minél nagyobb az Enchant érték, ez annál nagyobb valószínűséggel következik be.
Anti-flying - repkedő ellenségeinken okozott sebzésünket növelhetjük meg vele.
Summon - egy állatot idézhetünk meg, aki segítségünkre lesz a harcban. Minél magasabb a képzettségünk, annál erősebb lényre számíthatunk.
Critical - a kritikus támadások kétszeres sebzéssel járnak. Hogy mikor sikerül egy csapás kritikusra, az a szerencsén és ezen a skillen múlik.

Healing - nagyon hasznos skill, hiszen magától visszatöltődik tőle az életerőnk - magasabb érték mellett természetesen gyorsabban.

NINJA: a név magáért beszél. Gyorsaság, leleményesség, és egy kis varázslat - ezek a ninja ismérvei.

ALAPTULAJDONSÁGOK:
STR - 13; DEX - 18; INT - 7; VIT - 12; HP - 36; SP - 14

SKILLEK:
Sword - kardozás, mint a Warriornál, csak kicsit más a charged attack.
Knife - dobókéseket használhatunk távolsági támadásokhoz.
Critical - ugyanaz, mint az íjásznál.
Debris - varázslat, amellyel némi égi áldást zúdíthatunk az ellen fejére. Magasabb szinten nagyobb sebzést és hatótávolságot érhetünk el.
Shadow - a környezetünkben található szörnyeket bénithatjuk meg időlegesen. Ez azonban csak a mozgásra vonatkozik, sajnos támadni azért így is tudnak…
Speed - varázslat, amellyel sebességünket növelhetjük meg.
Replace - sebződés esetén rövid időre sebezhetetlenné válhatunk - hogy milyen valószínűséggel, azt ez a skill határozza meg.
Backstab - megnövelt sebzés, amennyiben hátulról támadunk. Kevéssé fair, de annál hatásosabb taktika.

BRAWLER: az egyik legjópofább karakter - farkasember kevés ésszel, alacsony védettséggel, viszont nagyon gyors és erős támadással, na és hatalmas fémkarmokkal.

ALAPTULAJDONSÁGOK:
STR - 16; DEX - 17; INT - 5; VIT - 12; HP - 36; SP - 10

SKILLEK:
Claws - az X-Men Rozsomákjának pengéit vehetjük igénybe ezzel a képzettséggel.
Knife - kicsit eltérően a ninja módszerétől, de itt is a közelharcot kerülhetjük el a kések használatával.



Evade - nagyobb értéknél jobb eséllyel térünk ki az ellenség támadásai elől.
Critical - kritikus támadások valószínűsége.
Counter - automatikus ellentámadás esélye.
Guts - ha életerőnk felét elvesztjük, időlegesen megnövelt sebzést kapunk ezen skill révén.
Stun - támadásaink rövid ideig megbéníthatják az ellenfeleket.
Healing - mint az íjásznál.

DRAGONUTE: sárkánylényünk nagyon erős, kemény harcos - nem támad túl gyorsan, de ha egyszer betalál, azt bizony bárki megérzi.

ALAPTULAJDONSÁGOK:
STR - 16; DEX - 13; INT - 5; VIT - 16; HP - 48; SP - 10

SKILLEK:
Axe - fejszék hatékony használatához szükséges.
Flail - a buzogányok is brutális arzenálunkhoz tartoznak, ha ezt a karaktert választjuk.
Shield - pajzshasználat, mint a harcosnál.
Armor Up - szintén volt a harcosnál.
Break Armor - páncélos ellenfelek védelmét csökkenti.
Breath - ugyanaz, mint a Counter más kasztoknál.



Weaken - gyengíti a közelben tartózkodó ellenfelek támadóerejét.
Magic Res - varázslatokkal szembeni ellenállásunkat fokozza jelentősen.

WIZARD: a jól megszokott varázsló, ezúttal női kiszerelésben. Elsősorban a támadó mágiák mestere.

ALAPTULAJDONSÁGOK:
STR - 9; DEX - 9; INT - 23; VIT - 9; HP - 27; SP - 46

SKILLEK:
Rod - varázspálcás csapásaink hatékonyságát növelhetjük.
Blaze - az elmaradhatatlan tűzgolyó, sok mágus kedvence.
Freeze - az előzőhöz hasonló, csak jég alapú és kicsit célra tart.
Spark - villámot szórhatunk az ellenfelekre.
Blast - forgószelet idézhetünk, amely megritkítja kicsit az ellenség sorait.
Inferno - tűz alapú tömegoszlató varázstámadás.
Magic Shield - mágikus védelem az egyébként nem túl acélos varázslónőnek.
Meditate - gyorsítja az SP visszanyerését.

DARK WIZARD: varázsló, aki nem válogat az eszközökben. Sötét, démoni erőket mozgat meg céljai érdekében, szóval igazán jó arc.

ALAPTULAJDONSÁGOK:
STR - 10; DEX - 9; INT - 21; VIT - 10; HP - 30; SP - 42;

SKILLEK:
Rod - támadás varázspálcával.
Demon Breath - lövedék, amely felrobbanva mérgező fellegét enged ki magából.
Venom - hasonló az előzőhöz, de ez minden előttünk állót sebez.
Darkness - ez egy bizonyos (skilltől függő) sugarú körben érinti kellemetlenül ellenségeinket.
Morph - átváltozunk egy szörnnyé, és egyben megkapjuk a sajátunkhoz pluszban annak erejét és képességeit.
Dagger Dance - egy tőrt idézhetünk meg, amely önállósítja magát és segít minket a harcban.
Drain - egy spéci lövedékkel leszívhatjuk ellenfelünk életerejét, és magunkba táplálhatjuk egy részét.
Meditate - SP visszanyerés.

PRIEST: a papnő elsősorban a gyógyító, védő és erősítő mágiák alkalmazásában van otthon - multiban nyomva épp ezért a party legnépszerűbb tagja lehet.

ALAPTULAJDONSÁGOK:
STR - 12; DEX - 10; INT - 15; VIT - 13; HP - 39; SP - 30;

SKILLEK:
Rod - neki is van ám pálcája!
Flail - a buzogány a papnők szokásos felszerelése, ugyebár…
Heal - gyógyítás, nagyon hasznos varázslat.
Protect - időlegesen megnöveli védettségünket.
Resist - varázs alapú támadásokkal szembeni ellenállóképességünket növelhetjük meg átmenetileg.
Bless - alaptulajdonságaikat növeli meg rövid időre.
Shining Aura - mindenkit megsebez, aki hozzánk ér.
Meditate - a szokásos varázshasználó skill.

Kalandok

A játék felépítése igen egyszerű, a kastély - dungeon - kastély - újabb dungeon sémát követi. A várban megtalálhatjuk a szokásos boltokat, ahol felszerelést vásárolhatunk, illetve elhalálozás esetén is ide kerülünk vissza. Játékosbarát húzás, hogy ilyenkor nem kell elölről kezdeni az egész missziót, visszatérhetünk halálunk helyszínére. Az NPC-kkel minimális interakcióra van lehetőségünk, mellékküldetésből sincs túl sok, a történet folydogál lineárisan, ahogy átverekedjük magunkat a szörnyek változatos hadain. Sajnos a párbeszédek unalmasak és erőltetettek, és még elnyomni sem lehet őket. Az irányítás viszont kézreálló, gyorsan kitanulható, a grafika nem nevezhető csúcsnak, de egész kellemes, a zenék-hangok szódával elmennek, így összességében a játék megérdemel egy közepesnél kicsivel jobb értékelést.

Immortal



INFO BOX

Tesztplatform: GBA
Kiadó:
Sega/THQ
Fejlesztő:
Sega
Hivatalos honlap:
http://www.atlus.com/ss2/

Megjelenés:
2004. Április 20
Többjátékos mód: Van

ÉRTÉKELÉS

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



CT SPECIAL FORCES: BACK TO HELL

→ A REALISZTIKUS, TAKTIKUS KÜZDELEMRE ÉPÍTŐ AKCIÓJÁTÉKOK DIVATJA VALAHOL A COUNTER STRIKE KÖRNYÉKÉN KEZDŐDÖTT. DE MUSZÁJ EGY EFFAJTA CUCCNAK ELSŐ SZEMÉLYŰ NÉZETET HASZNÁLNIA? MUSZÁJ EGYÁLTALÁN 3D-BEN TÜNDÖKÖLNIE? AZ LSP SZERINT A VÁLASZ EGYÉRTELMŰEN: NEM.

Állításukat egy igen sikeres sorozat támasztja alá: a CT Special Forces immár a harmadik körét futja GBA-n és (egyes!) Playstation-ön egyaránt. Alapvetően egy 2D-s, lövöldözős-ugrálós akciójátékról van szó - de ez még nem magyarázza meg, hogy hasonlítom a CS-hez. Egyik részről hasonló a témaválasztás: itt is terroristákat kell elkapnunk, egy speciálisan kiképzett katona bőrébe bújva. Ami még ennél is fontosabb: a készítők igyekeztek a lehető legtöbb játékelemet átültetni a „komoly" kommandós akciókból a második dimenzióba. Bár a játékban előforduló karakterek inkább humoros, mintsem realisztikus stílusban lettek megrajzolva, mozgáskultúrájuk mégis egészen életszerű: lehet féltérdre ereszkedve lövöldözni, fedezék mögé gurulni, gránátot hajítani, létrákon közlekedni, közelharcban késsel ártalmatlanítani az ellenséget, és így tovább. Ráadásul néhány bekapott találat után elhalálozunk, így a rambó-stílus nem vezet eredményre. Óvatosan, a fedezékeket kihasználva kell előrehaladnunk, lehetőleg távolról likvidálva az ellenségeket, miközben lehúzódunk a ránk kilőtt lövedékek elől.





A történet szerint egy speciális terroristaelhárító alakulat tagjaként küzdünk a világot fenyegető szervezetek ellen. Ezúttal az A.L.K. nevezetűvel fog meggyűlni a bajunk (vagyis remélhetőleg inkább fordítva): a rosszfiúk ugyanis genetikai úton felturbózott klónkatonák gyártását tervezik. Feladatunk a részletek kifürkészése, a vezetők likvidálása és a szervezet teljes felszámolása.

Küldetések: The TransSiberian

Kémeink jelentése szerint a terroristák egy speciálisan átalakított vonaton szállítják a kísérleteikhez szükséges vegyianyagokat. Feladatunk a szerelvény megállítása, hogy embereink átkutathassák azt.

Level-1 (kód: 0000)

Ejtőernyővel ugrunk alá: a pontos leérkezéshez próbáljuk a vízszintes sávot a zöld tartományban tartani mindaddig, míg a függőleges magasságmérő is zöldbe ér. Ekkor az A gomb jó ütemű lenyomásával nyithatjuk ki ernyőnket. Ez a pálya vertikálisan nem túl nagy kiterjedésű, csak a vagonok tetejére másztatunk fel, így alapvetően jobbra haladva kell a fedezékek mögül lődöznünk az ellent. Figyeljünk az ablakokból előbukanó mesterlövészekre, ők okozhatják a legtöbb gondot! A pályavégi ágyú elintézése nem jelenthet komoly akadályt.

Level-2 (kód: 5073)

Folytatjuk utunkat a vonaton. Használjuk ki, hogy lefelé is tudunk lőni, ha felugrunk, és a levegőben a le irányt nyomva tüzelünk. A pálya végén ki kell iktatnunk a vonat tetején előbukkanó ágyúkat: figyeljük, hogy melyik ajtó fog kinyílni, helyezkedjünk oda, és tüzeljünk a kiemelkedő ágyúra. Ne maradjunk sokáig egy helyben, mert a lövés mindig oda érkezik, ahol épp állunk.

Port of Kalingrad

A vonat célállomása Kalingrad kikötője volt, így következő feladatunk Balti-tenger partján fekvő város felderítése.

Level-1 (kód: 1427)

Itt már jelentős magasságokba kell feljutnunk a létrák, liftek és platformok segítségével. Van néhány új ellenség is, melyek közül a legidegesítőbb az uzijával széles szögben tüzelő terrorista - próbáljunk mindig a golyók közé helyezkedni, például szembe vele, nagyjából fél képernyőnyi távolságra, és onnan intézzük el. A targoncás fazonnal nem lesz ennyi gond, néhány lövés a rohampuskából elég neki.

Level-2 (kód: 2438)

Itt találkozunk először ejtőernyős ellenfelekkel, itt szerezzük meg a bazookát, itt harcolhatunk a dzsippel támadó terroristák ellen (gránátot nekik!), és végül itt próbálhatjuk ki először a mesterlövész-minijátékot. Ebben a célkeresztet kell minél gyorsabban a fehér nyíl irányába mozgatnunk, hogy még azelőtt likvidálhassuk az ellenségeket, hogy ők tüzelnének ránk. Ügyeljünk a túszokra is, hiszen ha egyet sem lövünk le véletlenségből, extra élettel gazdagodhatunk. Ha még ez sem elég, a pálya végén búvárkodhatunk is egyet: az aknákat kerüljük el, vagy lőjük szét biztos távolságból.

Level-3 (kód: 7961)

Itt a tankvezetés jelent majd újdonságot. Eléállva az R gombbal szállhatunk be, majd az A és B gombokkal irthatjuk az ellent. Kiszállni szintén az R-rel lehet.

Level-4 (kód: 8721)

Egy ejtőernyősugrás és némi küzdelem után eljutunk a szint főellenségéhez, Ian Mouravitchhoz. Minél gyorsabban pusztítsuk el a fedezékül szolgáló táblákat (használjuk a bazookát), és közben kerüljük el a felénk hajított hordókat, és a szétrobbanásukkor keletkező tüzeket. Átlósan felfele tüzelve lehet a legbiztonságosabban támadni a terroristavezért.



Mouravitch's Boat

Sikerült beszivárogni a terroristák hajójára, ahol feladatunk az ellenállás megtörése, és a légvédelmi ágyúk hatástalanítása lesz.

Level-1 (kód: 5986)
Összesen öt légvédelmi üteget kell megsemmisítenünk ezen a pályán. Találkozhatunk néhány új ellenségtípussal, mint a bután rohamozó matróz, vagy a sárga ruhás terrorista, aki úgy hajigálja a gránátokat, mint a kisvodás a zoo-csemegét az állatkertben.

Level-2 (kód: 2157)
A nyíllal jelölt ajtókon a felfele irány + A kombinációval tudunk bemenni. Itt is lesz egy mesterlövész-minijáték.

Level-3 (kód: 4796)
Újabb légvédelmi ütegeket kell kiiktatnunk, majd a pálya végén bemehetünk a hajó belsejébe is.

Level-4 (kód: 3496)
A belső fedélzeten hadakozhatunk, és immár lángszóróval is támadnak ránk. Figyeljünk a falakon lógó automata ágyúkra is, mert bár egyetlen lövés is elég nekik, ha későn eszmélünk, sok kellemetlenséget okozhatnak.

Level-5 (kód: 1592)
Öt C4-es plasztikbombát kell leraknunk a kijelölt helyekre. A robbanószer telepítéséhez



ereszkedjük féltérdre, majd tartsuk lenyomva a B gombot.

Level-6 (kód: 4168)
Vízalatti szint, ahol elsősorban az aknákkal és az ellenséges búvárokkal fog meggyűlni a bajunk. Az A-gombbal kapcsolhatunk gyorsabb tempóra, a B-vel pedig szigonypuskánkat használhatjuk.

Level-7 (kód:1364)
Itt aztán lesz minden, még sárga tengeralattjárókkal folytatott víz alatti harc is. A végén pedig azt a Tanyát kell elintéznünk, aki bosszút esküdött Mouravitch haláláért. Nem nehéz el-



lenfél, mert bár gyorsan mozog, sokat áll egy helyben, és olyankor meg lehet kösztoltatni vele a bazookát.

Atoll of Pom-Pom Galli

Miután kiderül, hogy a hajó Pom-Pom Galli szigetére tartott, Raptor kapja a feladatot, hogy helikopterével elérje a terroristák bázisát.

Level-1 (kód: 7596)
Ez a változatosság kedvéért egy felülnézeti, helikopteres-lövöldözős pálya, amolyan klasszikus játéktermi stílusban. Az A-val légi célpontokra hatásos ágyúnkkal tüzelhetünk, a B-vel levegő-föld rakétáinkat löhetjük ki. Mikor egy célkereszt jelenik meg fölöttünk, próbáljuk sok irányváltással lerázni, semmiképp sem hagyva, hogy befogjon minket!

Level-2 (kód: 9108)
Egy kis dzsungelharc következik a trópusi szigeten. A bazookás ellenség lövedékei elől térjünk ki, és vigyázzunk a taposóaknákkal - ha csipogást hallunk, azonnal ugorjunk el onnan, ahol állunk.

Level-3 (kód: 6124)
Hasonló az előző szinthez, csak lesz némi víz alatti harc, brutális golyószóróval felszerelt terroristák, meg egy mesterlövész-minijáték.

Level-4 (kód: 7234)
Újabb helikopteres pálya, ám ezúttal a Choplifter stílusában. Oldalnézetben látjuk tehát a gépet, így kell 17 túszt összeszedni az erős ellenséges tűzben. Egyszerre öt utast szállíthatunk, a kezdőbázison tudjuk lerakni a rakományt egy-egy kör végén.

Level-5 (kód: 6820)
Ismét egy hagyományos pálya, melyen öt dokumentumot kell összegyűjtenünk igen kemény küzdelmek árán. A végén még egy főnökharc is vár ránk: a már ismert sárga tengeralattjáró felturbózott változatával kell megküzdenünk. Sok gyors mozgással próbáljunk kitérni a torpedók elől, és lőjünk, ahogy a csövön kifér.

Secret A.L.K. Base

Az ellenség bázisára bejutva minden fontos információ összegyűjtése lesz a feladatunk.

Level-1 (kód: 2394)
Kemény ellenállásba ütközünk, sokszor kell a „szégyen a futás, de hasznos" taktikához folyamodnunk. A továbbjutás érdekében meg kell hekkelni néhány számítógépet: ezt a le + B nyomvatartva kombinációval tudjuk megtenni. A végén még egy klónkatonát is le kell gyürnünk (nem lesz azért túl nehéz).

Level-2 (kód: 4256)
Folytassuk, ahol az előző pályán abbahagytuk, irtsuk az ellent, meg a klónkatonákat.

Level-3 (kód: 0842)
Az utolsó szinten immár a terrorista-vezér felfegyverzett, vértezetbe bújt bio-katonáival is meggyűlik a bajunk - a plazmagömbök elől az A-val gurulva térhetünk ki.
Ugyanez a módszer használható a még keményebb főellenséggel, Kev-1-el szemben is. Mikor felugrik, gyorsan fussunk el, majd biztos távolból sorozzuk meg, térjünk ki a csapásai elől, és kezdjük az egészet elölről. Ha kivégeztük, már csak a megnyerés megtekintése van hátra.



Immortal

Fegyverek

Knife: közelharcban automatikusan a kés kerül elő - meglepően hatékony eszköz!



Berretta 44: pisztolyunk legfőbb erénye, hogy sosem fogy ki belőle a lőszer. Tűzereje- és gyorsasága viszont hagy némi kívánnivalót maga után.



MIP 17 Assault Rifle: automata gépfegyver, célzott lövések és sorozatok leadására egyaránt alkalmas. Sajnos a lőszert utóbbi esetben zabálja, de általában nem nehéz utánpótlást találni munícióból.



Sniper Rifle: a mesterlövészpuskát csak külön kis minijátékokban használhatjuk: ilyenkor a távcsövön át látjuk a világot, és így kell a célkeresztet irányítanunk.



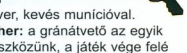
Flame thrower: a lángszóró csak közelre használható, így nem a leghasznosabb fegyver - de legalább elég erős.



Rocket Launcher: a páncéltörő bazooka igazán hatékony fegyver, érdemes a főellenfelekre tartalékolni.



Shotgun: brutális erejű, de rövid lőtávolságú fegyver, kevés munícióval.



Grenade Launcher: a gránátvető az egyik legkeményebb eszközünk, a játék vége felé megjelenő durva ellenfelek ellen nagyon jó használt vehetjük.



Grenade: a kézigránát legjobban fedezék mögül lövöldöző terroristák kifüstölésére használható.



↓ INFO BOX

Tesztplatform: GBA
Kiadó:
LSP
Fejlesztő:
LSP
Hivatalos honlap:
http://www.lspgames.com/

Megjelenés:
2004. Február 2.
Többjátékos mód: Van

↓ ÉRTÉKELÉS

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

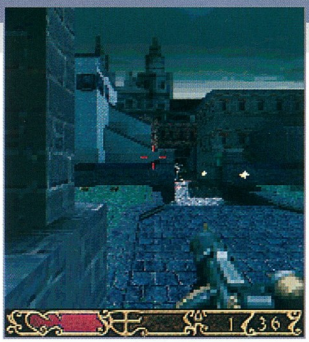
ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■

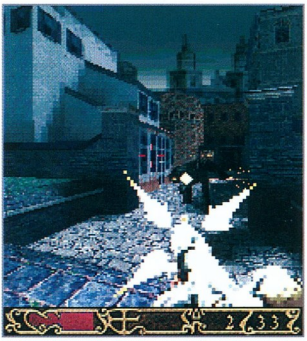
PS

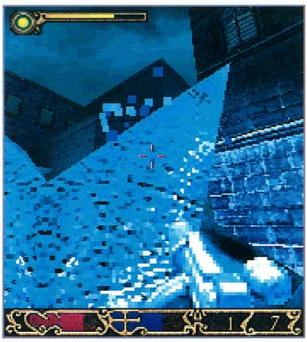
↑ PLATFORMOK

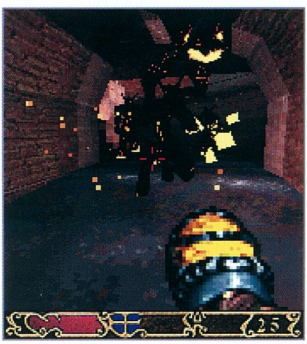
ASHEN

→ VÉGRE MEGÉRKEZETT AZ ELSŐ EXKLUZÍV NOKIA JÁTÉK N-GAGE-RE· MÁR NAGYON IDŐSZERŰ VOLT, ÍGY FÉL ÉVVEL A KONZOL DEBÜTÁLÁSA UTÁN... BÁR SOKAT KELLETT VÁRNUNK RÁ, AZ ELŐZETES INFORMÁCIÓK, KÉPEK ÉS VIDEÓK ALAPJÁN NAGYON BÍZTUNK A TORUS GAMES ÜDVÖSKÉJÉBEN - REMÉNYKEDTÜNK, HOGY EZ A JÁTÉK MAJD MEGMUTATJA, MIRE IS KÉPES A LEGIFJABB HANDHELD MASINA VALÓJÁBAN.









Seven River City és Maqabir. Két város, két külön történet, de csak egyiknek van helye a valóságban. Egy történelmi központ a vén Európában, ahol a szűk, macskaköves utcákból, a vastag kőfalakból, az ódon épületekből csak úgy árad a múlt szelleme. Ugyanott, és mégis egészen máshol áll a misztikus metropolisz, hol démoni lények vívják véget nem érő csatáikat, s amelyet csak egy titkos rituáléval lehet megidézni. De van-e olyan, aki felnyitná Pandora szelencéjét?
Az egész április 28-án kezdődött. Jacob Ward ekkor kapta meg azt a bizonyos levelet rég nem látott húgától, Vanessától. Elborult eszmék, félig befejezett gondolatok, és őrült kinyilatkoztatások egy város újjászületéséről, egy új világ eljöveteléről. A lány szeretné, ha bátyja is szemtanúja lenne az eseménynek, ám Jacob legszívesebben megfeledkezne zavaradott testvéréről. A sors azonban másképp akarja: két nappal később természetfeletti sötétség borul Seven River City-re, és egy más világ idegen teremtményei özönlik el a várost. Aki csak teheti, elmenekül - Jacob Ward

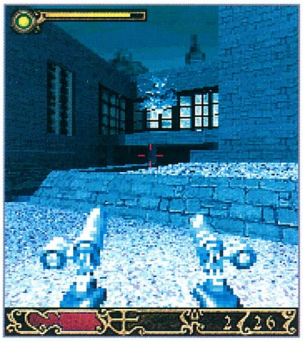


azonban nem tartozik közéjük. Mikor mindenki szabadulni próbál a káoszból, ő belesétál a közepébe. Kezében revolver, szívén súlyos teher, de lelkében szilárd az elhatározás: megtalálja elveszett húgát, az egyelten személyt, aki talán magyarázatot adhat a hihetetlen történésekre.

Valóra vált és beteljesületlen álmok

Elöljáróban a készítőkről: ők állnak a Duke Nukem és a Doom 1-2 Game Boy Advance portjai mögött, ami elég jó ajánlólevél, hiszen jól sikerült konverziókról van szó. Az id Software örök klasszikusának hatása erősen érezhető a teljesen saját fejlesztésű Ashen-en is. Már a műfaj meghatározása is hasonló: egy gótikus-horror FPS-ről van szó, igaz, most a „cyber" jelző nélkül. Ez elég kellemesen hangzik, kérdés mennyire sikerült megteremteni az efféle játékokhoz elengedhetetlen hangulatot a játék készítőinek. Több összetevőről van szó: először is kell egy jó, kellőképpen misztikus, érdekes és motiváló történet, megfelelő tálalásban. A fent vázolt keret sztori ugyan nem a legeredetibb, de kétségkívül hangulatosan adja elő a játék, stílusos állóképek és szövegek formájában. Ráadásul nem csak a fejezetek között olvasgathatjuk ezeket, hanem magukon a pályákon is találkozhatunk rövidebb közjáték-okkal. Ezeknek köszönhetően mindig ott lebeg előttünk küldetésünk célja, és nem megy át monoton gyilkolászásba a játék. Következő fontos komponensek a megfelelő hangulat eléréséhez a hanghatások és a zene. Egyikre sem lehet panasz: a gyönyörű, atmoszférikus, baljós muzsikák gondoskodnak a magas adrenalinszintről akkor is, amikor magányosan kalandozunk a kihalt utcákon. A hangok is a helyükön vannak, érdekesség, hogy egyes hörgések egyenesen a legendás Doom-ból lettek átemelve (minthogy az id Software public domain-né, azaz szabadon felhasználhatóvá tette őket). Újabb pipa az Ashen neve mellé, de lássuk, mi kell még? Természetesen kellően félelmetes környezet. Seven River City-nél jobbat nem is kívánhatnánk: igazi gótikus, ódon hangulatú városka, kis csatornákkal, égbetörő tornyokkal, keskeny utcákkal és szűk terekkel. Turistaként valószínűleg a paradicsomban éreznénk magunkat, ám a magányos bolyongás a kihalt település elhagyatott épületei között inkább a poklot juttatja eszünkbe. Persze a jól kitalált környezet mit sem ér megfelelő grafikai prezentáció nélkül. E tekintetben is kitettek magukért a készítők: a helyszínek teljes 3D-ben, változatos formákkal és textúrákkal tárulnak elénk. A visszafogott pasztellszínekkel megfestett, helyenként meglepően részletes helyszínek nagyjából az első Quake grafikai színvonalán mozognak (vagy valamivel az alatt). A legjobb, hogy az N-Gage képességeihez mérten a szinte tökéletesen sikerül megteremteni a fent leírt atmoszférát, így egészen bele lehet feledkezni a város felderítésébe. Az ellenségek kinézete egységes koncepcióra épül: legyen szó akár pókszerű, akár repkedő vagy humanoid lényről, a közös eredet egyértelműen észrevehető. Némelyik szörny egészen hatalmas, de sajnos mégsem éreztem igazán félelmetesnek őket. Ez lehet az alacsony poligonszám következménye is, de nem szabad csak erre fogni: a Doom démonlordjai csak egyszerű sprite-ok voltak ugyan, mégis sokak rémálmaiban kísértenek még ma is. Eddig szinte tökéletes az összkép, de mintha beteljesületlen álmokról is szó lett volna - jöjjön hát a fekete leves. Elég, ha annyit mondok: sebesség - s az N-Gage tulajok máris verik a fejüket a falba. Eddig alig jelent meg

olyan 3D játék a Nokia kézi konzolára, amely ne küzdött volna jelentős gondokkal e téren. Nagyon bíztam benne, hogy az Ashen stabil képfrissítési rátát tud majd garantálni, de sajnos nem így történt. A szaggatás ugyan nem



tűnt olyan zavarónak, mint az előző számban tesztelt Red Faction esetében, de akkor is erősen érezhető, és sokat ront a játékélményen.

Az irányítás

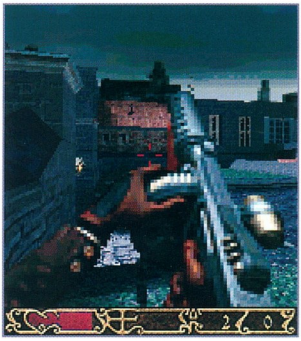
Teljesen 3D játék irányítása analóg kontroller nélkül sosem lesz tökéletes, de azt hiszem, a készítők kihozták a maximumot az N-Gage digitális gombjaiból. Kétféle alapkiosztást is találhatunk az Options menüben, melyből nekem az „A" jelű tűnt jobban használhatónak. Ezt választva a D-pad szolgál előre-hátra mozgásra és fordulásra, az 5 lövésre, a 7 ugrásra, a 4 és a 6 pedig jobbra-balra oldalazásra. Fegyvereink között a 8-9 gombokkal válthatunk oda-vissza, újratölteni a *-al tudunk. A 2-3 szolgál le-, illetve felnézésre, az 1 pedig az úgynevezett „szellemlátást" kapcsolja be (részletesen ld. később). A 0-val aktuális feladataink listáját hozhatjuk elő, a jobb és baloldali akció-gomb pedig kivisz a menübe, vagyis pauseként funkcionál.

A játékmenet

Az Ashen nyolc fejezetre van bontva, melyek mindegyike több pályából áll. Az egyes szintek meglehetősen lineárisak, eltévedni még véletlen sem lehet. Mivel végig szűk terekben mozgunk (még a külső helyszíneken is), nem is nagyon tudnánk letérni a kijelölt útról. Az ellenségeket elég ritkásan adagolja a játék, ne számítsunk tehát Serious Sam szintű hentelésre. A küzdelmek eléggé kemények, még legkönnyebb fokozaton is durva sebzéseket kaphatunk. A bekapott találatoktól először a páncélzatunkat jelző kék csík kezd csökkeni, majd ha az elfogyott, az életerőnket szimbolizáló piros. Előbbit a fekete és barna mellények összeszedésével teljesen, illetve részben visszatölthetjük, ám életerőnket nem tudjuk visszanövelni - annak a pálya végéig ki kell tartania. Menteni csak a szintek között lehet - tény, hogy ez fokozza az izgalmakat, de néha igencsak frusztráló megoldás.
Ellenségekből nincs túl sok. Kezdetben a gyorsan mozgó, úgy két méter magas, ördögforma Hunterekkel fog meggyűlni a bajunk, aki



plazmavetőjükkel tüzelnek ránk. Hamar megjelennek a pókszerű lények is, melyek a falakon és a plafonon is meg tudnak bújni, és villámgyors mozgásukkal kergetnek minket az őrületbe. Találkozhatunk még buta, de hatalmas négylábúval, egy három méter magas humanoiddal, amelyik mindkét kezéből tüzel ránk, repkedő lénnyel, amely méretes robbanás kíséretében halálozik el, illetve víz alatti ellenféllel is. Külön szót érdemel a közelről brutálisat sebző szellemlény: ő szinte láthatatlan, észrevenni leginkább csak speciális szemüvegünk bekapcsolásával lehet. Sajnos a Ghost Vision csak korlátozott időre áll rendelkezésünkre, ezért nem használhatjuk huzamosabb ideig. Ha viszont új helyszínre érünk, egy pillanatra mindig érdemes átváltani rá, hátha van a közelben láthatatlan szellem. A sötét alagutakban szintén jó hasznát vehetjük ennek a funkciónak.
A játékban nyolcféle fegyver kapott helyet:
Pisztoly: induló felszerelésünk elég gyenge, de szerencsére nem kell sokáig erre hagyatkoznunk.
Idegen plazmavető: az első Huntertől szerezhetjük be. Ez sem túl erős, de legalább idővel újratöltődik, így sosem maradunk teljesen védtelenek.
Dupla pisztoly: párosan szép az élet, a pisztoly pedig igen hatékony eszközzé válik ilyenformán. Persze ez kétszeres lőszerfogyasztást von maga után.



Shotgun: mindenki kedvence most is halálos közelről, távolra viszont nagyon pontatlan.
Géppisztoly: komolyabb ellenfelekhez kiváló, de gyengébbekre ne pazaroljuk az értékes, ámde gyorsan fogyó muníciót.
Mesterlövészpuska: nem túl hasznos, mert egyrészt nehézkes a használata, másrészt az ellenfelek már kilométerekről kiszúrnak, és halálpontosan céloznak plazmasugaraikkal.
Golyószóró: brutálisan halálos fegyver, csak hát zabálja a lőszert...
Gránátvető: tömegoszlató eszköz.
Rakétavető: a Doom és a Quake nyomdokain haladva ez nem maradhatott ki...

Végítélet

Annak ellenére, hogy nem felelt meg minden tekintetben az elvárásoknak, az Ashen egy egész jó játék lett. Érződik rajta a munka, az igényesség, és ez bizony meghálálja magát. Grafikában, hangulatban és játszhatóságban is odaver jelenlegi egyetlen N-Gage-es vetélytársának, a Red Faction-nek. Bátran merem ajánlani mindenkinek, aki egy kis handheld lövöldözésre vágyik.

Immortal

Az N-Gage FPS-ek jövője

Az Ashen-nel még korántsem ért véget az ígéretes első személy lövöldék sora a Nokia kézikonzolán. Két nagy cím is arra készül, hogy elhódítsa a „legjobb handheld FPS" címet még a nagy áttörés, a Nintendo DS és a Sony PSP megjelenése előtt.
A Tom Clancy's Ghost Recon idén augusztusban várható. Csapatalapú taktikai FPS-ként hatalmasat üthet 8 személyes, bluetooth alapú kooperatív módja - már legalábbis arrafelé, ahol össze lehet szedni ennyi N-Gage tulajt. Emellett változatos küldetésekkel, látványos környezeti effektusokat felvonultató grafikával és kézrealló irányítással kecsegtetnek a készítők, és a képek alapján valóban ígéretesnek tűnik az anyag.
Másik versenyzőnk a Call of Duty, ami PC-n az egyik legjobb második világháborús akciójátéknak számít. Az N-Gage verzióból még csak néhány kép, illetve az erőteljes multiplayer támogatás ígérete látott napvilágot, de már ezzel is sikerült felcsigázniuk az érdeklődésemet. Remélhetőleg sikerül átültetni az eredeti változat realisztikus játékmenetét a handheld verzióba is, hiszen akkor az N-Gage-es CoD egyedülálló lehetne a maga nemében.

INFO BOX

Tesztplatform: N-Gage
Kiadó: Nokia
Fejlesztő: Torus Games
Hivatalos honlap: http://www.ashen-game.com/

Megjelenés: 2004. Május 20.
Többjátékos mód: Van

ÉRTÉKELÉS

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

SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT SEGÉLYVONAL.

XB → **HALO: Combat Evolved**

Hellóka!

Ismét segítségért kiáltok!

A HALO: Combat Evolvedhez (XB) kéne néhány kód. És még a Worms 3D (XB)-ben a Driving Range nevű küldetést nem tudom átvinni. Tudom, hogy a márciusi számban leírtátok, de nem értem, hogy hogy értitek: „robbantgass kedvedre, aztán állj tovább".

Tehát kérlek, fogalmazzátok meg kicsit bővebben. Ja, és ehhez sem ártana néhány kód. Köszi!

u.i: király az újság (köszi, hogy az előző számban segítettetek)

Billy

Hello Billy!

Mindenek előtt köszönjük a dícséretet!
A Halóba a Bungie-s lánykák nem építettek egy fia kódot sem, úgyhogy kénytelen leszel vért izzadva, önerőből továbbvinni a problémás részt. Ne add fel, ha elsőre nem megy vagy ha tizedszerre sem. Ilyenkor tedd félre kicsit, és játssz egy kis feszültséglevezetős játékot (Van Helsing tökéletes ilyen célokra), majd tiszta fejjel próbáld újra. Nálam bevált a módszer!
A Worms 3D Driving Range pályája egyész egyszerűen egy gyakorlóterep! Robbantgathatsz kedvedre, és ha likvidálsz minden kukacot, akkor sem fog semmi történni...
Szintén feszültséglevezetésre alkalmas kis pálya! További kellemes játékot-olvasást!

Dante

PS2 → **Mindenféle PS2**

Sziasztok!

Engem Janinak hívnak, és Balatonendrédről írok nektek. Először is szeretnék gratulálni az egész stábnak a jó munkáért, hogy összehoztátok ezt a jó újságot. (Play Zone).

Én idáig minden létező PlayStation újságot megvettem, amit csak tudtam. Sajnos, a Play Zone 2. (márciusi) számát nem sikerült megvennem, mert lemaradtam róla. Ezúttal szeretném megkérdezni, hogy lehetne-e utólag rendelni a régebbi számokból? Ha lehetséges, kérlek benneteket ezúttal, hogy a hiányzó számot postázzátok nekem! Ezúton szeretném most megrendelni. Remélem, hogy tudtok nekem segíteni. Nagyon sajnálnám, ha hiányozna egy rész is. Sajnos nincs rá mód, hogy előfizessem az újságot. Előre is köszönöm a segítségeteket. A segélyvonal rovatba is lenne egy pár kérdésem.
a Tomb Raider 1-ben az utolsó pályán enm találok egy rejtekhelyet . Jó lenne, ha le tudnátok írni mind a három rejtekhely helyét, hogy megtudjam, nekem melyik hiányzik. Idáig még senki sem tudott ebben a kérdésben segíteni. a Dragon Ball Z: Budokai első részében, milyen fokozatban kell megcsinálni a Story módot, hogy minden karakter meglegyen? A Need For Speed: Hot Puronit 2-ben két autót nem tudok megszerezni, pedig már mindent kipróbáltam. Sima versenyt, rendőrös versenyt, stb. minden körben első voltam, a rendőrök sem kaptak el. Egyszerűen nem értem, már rég meg kellett volna kapnom az autókat. Az egyik autó a Mercedes CLK-GTR sima változata. (nem az NFS).
A másik autót nem tudom melyik, mert le van takarva, de ez a szöveg van alatta: „Drive a Clean race in a Single Race (One Player, 4 laps, Advanced) to unlock this car for Challange Mode"; Mindezeket beállítottam, de semmi. Talán nem mindegy, hogy milyen autóval megyek (sima v. NFS), vagy hogy melyik pályán? Kérem segítsenek!!! A Ratchet - Clank első részében a Skill Point-tal vagyok bajban. Sajnos nem tudok angolul, és ezért nem tudom, hogy melyik pályán mit kell csinálni. Jó lenne, ha le tudnák írni az összes pályát, hogy meg tudjam csinálni. (ez az utolsó kérdésem) A Soul Calibur 2. részében a Weapon Master résznél 15 kék kockám van, de még hiányzik és nem tudom, hogy most mit kell csinálni. Ennyi volna. Előre is mindent köszönök!!

Szia Jani!

A kedves szavakat köszönjük, a terjesztési osztály pedig remélhetőleg már felvette Veled a kapcsolatot a hiányzó számok ügyében!

A **Tomb Raider** (PlayStation) utolsó pályáján három rejtekhely található, ám ebből az utolsót, egy programhibának köszönhetően nem fogja hozzáadni a végleges számhoz. Ettől függetlenül nézzük a pálya teljes leírását, a megtalálható rejtekhelyekkel együtt:

A tojásból előbúvó lényt ártalmatlanítva szaladj be az előtted lévő ajtón, majd a második mozgatható követ ütközésig betolva visszajuthatsz a felső kőtömbhöz. Mivel ezúttal mögé kerültél, told előrefelé, s e módon feljebb másztatsz egy emeletnyit. Az elágazástól a kőtömb felé orientálódva nyomd ki egészen a peremig, majd visszatérve az elágazáshoz folytasd tovább az utad egyenesen. Mássz át a kövön, ahol told el a kőtömböt egészen a lejárathoz. Körbemenve a kőtömb tetején egy kart találhatsz. Az ajtón belépve a falakon pattogva juthatsz fel a kijáratig, ám a kilépés helyett visszafordulva egy hidat pillanthatsz meg. Juss vissza oda, és a hídon átmenve máris megtalálhad az első titkos helyet. Most már kiléphetsz az előbb látott kijáraton, ahol a lávagolyókat kikerülve egy leszakadó platformra érkezel. A gépterembe esve lődd addig a szerkezetet, amíg szét nem esik, majd miután irgalmatlan erőket szabadítottál el, szaladj ki az ajtón. A híd jobb oldalára fordulva láthatod, hogy megszilárdult egy kis részen a láva, oda kell lehuppannod. A felfedezett repedésen át még lejjebb juthatsz, ahol végigoldalazva egy hátraszaltóval kerülheted el a lávába zuhanást. Hátrafelé elindulva a lejtőn a közelítő bárd elől oldalra ugorva kerülheted ki, majd szépen lassan juss el a kijáratig. A túloldalon a különböző csapdákon átjutva egy leszakadt hídhoz érkezel, ahol az oszlopok közepéről ugorhatsz tovább. A terem végi peremre kapaszkodva mászhatsz fel az előtted lévő kijáratba, majd a leszakadó platformokon átszaladva kerülj a bárd mögé. A csalinak odarakott egészségügyi csomaggal ne törődj, inkább csak sprintelj tova a vasgolyó elől. A csúszda végén ugorj át a szemközti részre, majd miután átjutottál a bárdon és golyóbison, teljes erődből juss át a lávával megtelt termen. Ha egy ugrást beiktatsz a végére, nem esik majd bántódásod. A karral nyitható ajtó után fordulj balra, majd ugorj át a szakadékon. Csak akkor húzd fel magad az útra, ha már lecsuszszant a golyó, de a csúszda helyett balra fordulj inkább. A láthatatlan résbe kapaszkodva araszolj át a termen, és vedd fel a második titkos hely nyújtotta matériákat. Zuhanj alá a mélybe, ahonnan a szemközti részre kell ugranod. A termen újra átrohanva egy érdekes helyre érkezel: a mélybe pillantva egy apró tengerszemre lehetsz figyelmes a lávák között - az orrod előtt lengő bárd után pedig csak leszakadó padlózatra ugorhatsz tovább.
A szemközti hely a pálya harmadik, és egyben a játék utolsó rejtekhelye is .

A **Dragon Ball Z: Budokai** (PlayStation 2) játékban az alábbi hősöket hívhatod be a következő metódusok alapján (Story módban):
Captain Ginyu - Győzd le Ginyut, miután elvette Goku testét. *Cell* - Győzd le Cellt. *Dodoria* - Vegetával kell elverned Freziát. *Frezia* - Verd el Fréziát. *Napp* - Győzd le Nappát. *Raditz* - Raditz legyőzése után kaphatod meg az irányítását. *Recoome* - Vegetával győzd le még az első alkalommal. *Vegeta* - Juss túl Vegetán, hogy irányíthasd. *Yamcha* - Cellként kell megverned őt. *Zarbon* - Vegetával legyőzve kaphatod meg Zarbont.

A **Need for Speed: Hot Pursuit 2** (PlayStation 2) letakart autója a HSV GTS Coupe: NFS szuperjárgány lesz, amelyet akkor kaphatsz meg, ha minden Single Race versenyben (One Player, 4 Laps, Advanced) első helyen végzel.
A Mercedes CLK-GTR sima változatát ugyanezen paraméterekkel, 8 körös versenyekre állítva nyerheted meg (szintén első helyen végezve minden alkalommal).

Remélem segítettünk, és hogy továbbra is lelkes és elégedett vásárlónk maradsz.

Üdvözlettel az egész csapat nevében:

Bagó Péter

XB → Blood Wake

Tisztelt Play Zone!

... Tényleg, mielőtt el nem felejtem, a Blood Wake (XB)-hez szeretnék kódokat, mert nagyon nehéz (vagy lehet, hogy csak én vagyok béna).
Segítségeteket előre is köszönöm, immár másodszor: Eddy

Blood Wake kódok

A címképernyőn kell begépelni:

Sérthetetlenség:
bal kar benyomva, jobb kar benyomva, aztán a D-Pad-on: *le, bal, le, bal,* majd *B, Y*

Végtelen fegyver:
fekete, fehér, bal ravasz, jobb ravasz, jobb kar benyomva kétszer, majd *Y, X*

Összes aréna:
X, Y, a D-Pad-on: *fel, jobb, bal, le, fel, le, bal ravasz, bal ravasz, Start*

Összes hajó:
a D-Pad-on: *fel, le, bal, jobb, bal ravasz, B, X, X,* jobb kar benyomva, *Start*

m_anger

XB → Dead Or Alive 3

Sziasztok!
Szeretném a segítségeteket kérni, a DEAD OR ALIVE 3 (XBOX) játékhoz. Már többször is végigjátszottam a játékot, és nem tudok rájönni, hogy hogyan kell új ruhát szerezni.
Ebben szeretném, ha segítenétek nekem.

Köszi, sziasztok! (Bodré Csaba)

Üdv Csaba!
Mindig öröm egy DOA3 fannak segítséget nyújtani:) Először is, nem minden karakternek van tágas gardróbja. Akiknek viszont nem üres a ruhásszekrénye, azok zárva tartják azt. Kinyitni a következokképp tudod: Ayane „iskoláslány" ruci: Survival módban érj el legalább ezüstérmet! Ein harmadik ruhája: Time Attack módban vidd vele végig, kevesebb mint 6 perc alatt! Kasumi harmadik jelmeze: Teljesítsd vele a Sparring (Edzés) módot. Zack negyedik szerkója: Survival módban legalább ezüstérmet szerezz Zackkel. Zack harmadik ruhája: Survival módban legalább 20 ellenfelet győrj le! Ezenkívül, hogy ha a karaktérválasztó képernyőn az X gombbal választod ki a harcosodat, akkor néhány esetben alternatív színösszeállításban jelenik majd meg a ruházata!

Dante

A SEGÉLYVONAL CÍME:
PLAY ZONE - 1325 BUDAPEST, PF: 214
vagy playzone@playzone.hu

PS2 → Medal Of Honor: Rising Sun

Sziasztok!

Nagyon tetszik az újságotok. Remélem, még nagyon sok lesz belőle.
Szeretnék PS2-re több kódot kérni. Medal Of Honor Rising Sun-ra.
Mégpedig a következőt:

1. *halhatatlanságot*
2. *összes fegyver*
3. *meg lehessen nyitni az összes pályát*
4. *kifogyhatatlan lőszer*

előre köszönöm: Edwin

Medal Of Honor Rising Sun

Az Options menü, Passwords pontjába kell beírni:

1.halhatatlanságot
BANNER

3.meg lehessen nyitni az összes pályát
BUTTERFLY

4.kifogyhatatlan lőszer
GOBY

m_anger

ÍGY RENDELJ:

A végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljén lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét.

A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
PLAY ZONE 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni.

Rendelhető végigjátszások

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

017	Bloodrayne	PC, PS2 XB, GC	500 Ft	055	Jedi Outcast 2	PC, XB	400 Ft	070	No One Lives Forever	PC, PS2	300 Ft	103	Splinter Cell	PC, PS2 XB, GC	500 Ft
034	Enter the Matrix	PC, PS2 XB, GC	500 Ft	056	Lord of the Rings	PC, PS2 XB, GC	500 Ft	076	Pirates of the Caribbean	PC, PS2 XB	500 Ft	108	Syberia	PC, PS2 XB	400 Ft
037	Freedom Fighters	PC, PS2 XB, GC	500 Ft	057	Mafia	PC, PS2 XB	500 Ft	081	Prince of Persia: SoT tippek	PC, PS2 XB, GC	300 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	PC, XB	400 Ft
041	Grand Theft Auto III	PC, PS2 XB	500 Ft	058	Max Payne 2	PC, PS2 XB	500 Ft	093	Serious Sam	PC, XB	300 Ft	111	The Great Escape	PC, XB	500 Ft
043	GTA3: Vice City	PC, PS2 XB	500 Ft	063	Metal Gear Solid 2	PC, PS2 XB	500 Ft	097	Silent Hill 3	PC, PS2	500 Ft	113	The Thing	PC, PS2 XB	400 Ft
045	Halo	PC, XB	500 Ft	065	Myst 3 Exile	PC, PS2 XB	300 Ft	101	Soldier of Fortune II	PC, XB	400 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	PC, PS2	500 Ft
046	Harry Potter	PC, PS2 XB, GC	400 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	PC, PS2 XB,GC	500 Ft	102	Soul Reaver 2	PC, PS2	400 Ft	125	XIII	PC, PS2 XB, GC	500 Ft
054	Indiana Jones [2 részben]	PC, PS2 XB	500 Ft												

128	Afrika Korps vs Desert Rats	PC	600 Ft	141	Lords of Everquest tippek	PC	300 Ft	153	Terminator 3: Rise of the mach.	PS2, XB	600 Ft	165	Crash Nitro Cart tippek	PS2, XB	300 Ft
129	Armed and Dangerous	PC, XB	600 Ft	142	Sacred	PC	600 Ft	154	Syberia	PC, PS2 XB	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar tippek	GBA	300 Ft
130	Beyond Good & Evil	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	143	Spellforce tippek	PC	300 Ft	155	Project Gotham Racing 2 tippek	XB	300 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator tippek	GBA	300 Ft
131	Breed	PC	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	PC, XB	600 Ft	156	Worms 3D tippek	PC, PS2 XB, GC	300 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	PC, PS2, XB,GC	600 Ft
132	Chicago 1930	PC	600 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy tippek	PC, PS2 XB	300 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	GC	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	PC, PS2 XB	600 Ft	146	Toca Race Driver 2 tippek	PC, XB	300 Ft	158	Final Fantasy X-2	PS2	600 Ft	170	Champions of Norrath	PS2	600 Ft
134	Conan: The Dark Axe	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	147	X2: The Threat tippek	PC	300 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	PS2, XB	600 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	PS2, XB	600 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	PC, PS2 XB	600 Ft	148	Need for Speed: Underground	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	160	Mission Impossible: Operation Surma	PS2, XB GC	600 Ft	172	James Bond 007: Everything or Nothing	PC, PS2, XB,GC	600 Ft
136	Far Cry	PC	600 Ft	149	LoTR: The Return of the King	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	161	Arx Fatalis	XB	600 Ft	173	Forbidden Siren	PS2	600 Ft
137	Gangland	PC	600 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	162	Manhunt	PC, PS2 XB	600 Ft	174	Ninja Gaiden	XB	600 Ft
138	Jack the Ripper	PC	600 Ft	151	True Crime: Streets of LA	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	PS2, XB GC	600 Ft	175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	600 Ft
139	Kill.Switch	PC, PS2 XB	600 Ft	152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	PC, PS2 XB	600 Ft	164	The Sims Bustin' Out	PS2, XB GC	600 Ft	176	Metroid: Zero Mission tippek	GBA	300 Ft
140	Legacy of Kain: Defiance	PC, PS2 XB	600 Ft												

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

LEVELEZÉS

→ MINDEN ÚT A ZÓNÁBA VEZET...

Helló mindenkinek, újból itt vagyunk, ugye nem is volt olyan régen az előző szám? Én töretlenül várom a nyarat, az izzadságot, és az ezzel járó pozitívabb dolgokat: a szünetet, az egész napos multikat, és a jéghideg sört (természetesen strapapalackban). Mert a mostani helyzet elég szegényes, ugye épp „Az ország tesztje" megy, és elég szörnyűnek tűnik az ország műveltségi szintje. Tehát a mai feladat: olvassatok el legalább egy könyvet a következő számig, és küldjétek be a címét, engem nagyon érdekel, hogy mit olvas a mai fiatalság (és a többiek is).

Tisztelt Play Zone!

Először is azzal kezdeném, hogy megköszönjem, hogy válaszoltatok a kérésemre, az előző számban (tudjátok, én vagyok 'EDDY'). Olvastam a mostani számotokban, hogy arra vagytok kíváncsiak, hogy mi a kedvenc játékom, karakterem, háziállatom stb. Nos, én erről a témáról szeretnék írni. Hol is kezdjem? (tudom, az elején). A kedvenc játékom elsősorban a Halo: Comban Evdved, állandóan ezt nyomom „Billy" haverommal „kooperation" módban. Én még nagyon szeretem a Mortal Kombat Deadly Alliance-t is, de sajnos a haverjaimnak nem nagyon tetszik. A kedvenc karakteremről csak annyit, hogy a Mortal Kombat 5-ből vettem, és ő nem más, mint Scorpion. Háziállatom már nagyon sok volt, most jelenleg halaim vannak, no meg egy kandúr macskám. Tényleg, mielőtt el nem felejtem, a Blood Wake (XB)-hez szeretnék kódokat, mert nagyon nehéz (vagy lehet, hogy csak én vagyok béna). Segítségeteket előre is köszönöm, immár másodszor:

Eddy

Ui: a legelső számotokról lemaradtam, lenne rá valami mód, hogy megszerezzem? Ha tudtok nekem segíteni, kérlek írjátok bele a következő számba. Csá Csumi Csá!

A HALO-t én is nagyon szeretem coopban nyomni. A PC-s verzióban épp ez a pont, amit nagyon hiányoltam. Igaz, hogy ott van másféle multi, de az nem ugyanaz. Újság ügyben hívd fel a szerkesztőséget, ott biztosan segítenek *(06-1-239-7913 - Jack).* Nálunk most épp mongol futóegerek vannak, igen jófejek, szétrágnak mindent (pl. WC-papír guriga), de nem kell nekik víz, és nem kell gyakran tisztítani őket.

Helló Play Zone!

Először gratulálok az újsághoz, nekem elnyerte a tetszésemet. Első látásra. Van pár észrevételem, tanácsom. Szeretnék egy kicsivel több X-Box játékot, híreket, újdonságokat. Jó lenne, ha lenne végre egy olyan újság, ami kicsit többet foglalkozik az X-Box-szal. És persze azt se bánnám, ha valamivel sűrűbben jelentkeznétek a lappal, mondjuk havonta.
További sok sikert kívánok nektek!

Tisztelettel: A. Attila

Örülök, hogy tetszik az újságunk, nekünk az a legnagyobb elismerés, ha elismertek minket. Az X-Box egy nagyon jó konzol (a kedvencem), de nem foglalkozhatunk csak ezzel, hisz sokan vannak, akiknek más gépe van, ők meg mondjuk csak a GC-ről szeretnének hallani *(Továbbra is igyekszünk multiformátumú játékokról írni, ahol ez lehetséges, de az exkluzív PS2, vagy épp GC címek mindig is be fognak kerülni a lapba. - Jack).* A megjelenés egyenlőre marad a jelenlegi, de azon leszünk, hogy minél előbb átállhassunk havira *(Ami késik nem múlik… - Jack).*

Kedves PlayZone Team

Jelenleg egy PS 2-m és egy GC-m van, mindkettő gépet imádom, és ha úgy leszek, biztos beújítok melléjük egy XBOX-ot is. Lesznek az újságban GC-leírások is? Pl: MGS TWIN SNAKES (rulez). Nem tudjátok esetleg, hogy mikor jelenik meg a RESIDENT EVIL 4? Vagy a FFXII, ill. esetlegesen FFXI-ből lesz offline verzió? Ha tudtok segíteni, szívesen leveleznék, SMS-eznék megszállott FFX-X" rajongókkal, mert a haverok között nem nagyon megy az RPG. Ha a levelem nem fér be az újságba, légyszi akkor is válaszoljatok valamilyen formában. Nagyon örülök, hogy végre van nálunk hozzátok hasonló „szirup mentes" újság (lásd: konkurencia). Király az újság, csak gyakrabban is megjelenhetne. Ennyi voltam, köszönöm mégegyszer a segítséget!

Neo

Látom, te abban a szerencsés esetben vagy, hogy könnyen jutsz hozzá általad játszható játékok tesztjéhez. Ha valamelyik gépet véletlenül megunod, akkor küld el nekem, szeretettel várom *(Grillo! Ne tarhálj nyilvánosan… : - Jack).* Az új Metal Geart én is nagyon várom, igen jól néznek ki a trailerek, s a zene is utánozhatatlan, megérdemlik Kojimájék a vállveregetést. A játékokról én sajnos több infót nem tudok, ezen okból is érdemes az újságot alaposan átlapozni.

Sziasztok!

Először is elnézést, hogy ilyen betűkkel írok, de sajnos eltört a kezem, de gépezni tudok. Olvastam az újságban, hogy rendezni akartok egy találkozót, ahol cserélgetni lehetne a megunt játékokat és kiegészítőket, és írtátok, hogy várjátok az ötleteket. Szerintem versenyeket is lehetne rendezni különböző játékokban pl: MK- ki verekszik a legjobban, NFS Undergrund - ki megy gyorsabb kört, stb. nekem X-Box konzolom van, és szeretném, ha a következő játékokhoz írnátok kódokat, mert állandóan elakadok: GTA Vice City, és Splinter Cell, nagyon megköszönném, ha segítenétek! Köszi!!
Az újság az nagyon 'sirály', végre van egy olyan újság, amiben elég sok kód van, és segélyvonal is van.
Előre is köszi a segítséget, ha kódokat adtok a megadott játékokhoz!!!

Tisztelettel:
Spiderman

Gondolom értetlenül olvassátok az „elnézést, hogy ilyen betűkkel írok", ehhez tudni kell, hogy ez is kézírott levél volt. Örülök, hogy a kontroller ilyenkor is használható marad számodra. A kódokról nem tudok, remélem olvassa a leveled az arra hivatott, és megválaszolja helyettem a dolgot. A találkozó csak terv, de minél többen jelentkeztek, annál gyorsabban lesz megrendezve *(Majd dumcsizunk a forgalmazóval ez ügyben - Jack).*

Ne feledjétek, lesz egy extra találkozásunk is - szó szerint, hiszen hamarosan megjelenik a PLAY ZONE EXTRA, mely az E3-ról fog szólni színes, szagos formában! Ha nem akarsz lemaradni róla, akár már most is megrendelheted a szerkesztőségen keresztül!

Most röviden zárom soraimat, mert kicsit túlfutottam a limitemet, de ne legyetek szomorúak, hamarosan újból jövünk, a nyarat pedig élvezzétek, mert azért van. Mindenkinek minden jót:

Grillo
grillo@irj.hu

XB → **True Crime: Streets Of LA**

Tisztelt szerkesztőség: sziasztok!

Egy kérdéssel fordulnék hozzátok:
Először a 2004/1-es újságotokban olvastam a True Crime: Streets of LA című játékról. Annyira megtetszett a leírás alapján, hogy meg is vettem, és már mindet maximálisan teljesítve végigtnyomtam. A második kezdésnél valóban „csodát" tett a HURT _M3 kód, de jön az apró problémám is: sehogy nem jövök rá, vagy találok olyan módot, amit közöltetek. Kérlek mondjátok el, hogy lehet aktiválni ill. elindítani a „Dogg patrol"-t???

Köszönettel:
Csóka Árpád

Ui: az újság nagyszerű: így tovább!!!

Szia Árpád!

Mindig is tudtam, hogy a HURT_M3 kód inyére lesz minden kedves olvasónknak... A problémádra a megoldás: A Dogg Patrol módot, Snoop Doggal a középpontban úgy lehet előcsalni, hogy Los Angeles területéről összegyűjtöd a 30, ELREJTETT csontot (A játékban Dogg Bone). Az elsőt megtalálhatod, ha a az EOD főkapitányság elől elindulsz a Broadway streeten északkeletre, majd miután elérted a 1st Street kereszteződést, vezess tovább addig, amíg baloldalt egy parkszerűséget nem látsz. Pattanj ki a kocsiból, és keresd meg itt az aranyszínű csontot! Ezután az összes többi pontos helye megjelenik a térképeden! Ha a harmincadik is megvan, mentsd el a játékot. Ezután lépj ki, töltsd be a Save-ed, és keresd meg Snoop fejét, amely az Első epizód fölött lesz. Válaszd ki, és voilá.

Dante



EGY, CSAK EGY EMBER VAN, AKI MEGKÜZDJÖN A GONOSSZAL

A JÁTÉK HAMAROSAN A BOLTOKBAN

Különleges harci technikák · Eredeti helyszínek · Drakula, Farkasember, Frankenstein szörnye és további ellenfelek.







VAN HELSING

NEM CSAK A MOZIKBAN

www.vanhelsinggame.com

automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu

SIERRA™ UNIVERSAL SAPPHIRE PlayStation.2 XBOX GAME BOY ADVANCE

"Van Helsing" interactive game © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Van Helsing ™ & © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.© 2004 Sierra Entertainment Inc. All rights reserved. Sierra and the Sierra Logo are trademarks of Sierra Entertainment Inc. Tm and ® indicate trademarks or registered trademarks of their respective owners "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ™, ®, Game Boy Advance logo is a trademark of Nintendo © 2001 Nintendo. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc.

MIDWAY

THE SUFFERING

A BÖRTÖN MAGA
A POKOL





THESUFFERING.MIDWAY.COM

The Suffering © 2004 Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. The SUFFERING is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. Distributed under license by Midway Games Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 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 licence from Microsoft.

CENEGA
www.cenega.hu

XBOX

PlayStation 2