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

NYEREMÉNYESÉL
TÖBBSZÁZEZER FT ÉRTÉKBEN

PlayStation 2
SZOFTVEREK!

- NFS UNDERGROUND 2
- SPIDERMAN 2
- SHREK 2
- SECOND SIGHT
- THE SUFFERING
- RICHARD BURNS RALLY

PLAY ZONE

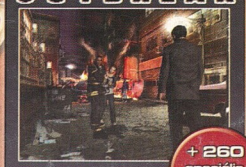
AJÁNDÉK **ÓRIÁS** POSZTERREL!

EXKLUZÍV:
XBOX 2

SPIDER-MAN 2 THE GAME™

+++ RESIDENT EVIL: OUTBREAK +++ CATWOMAN
+++ PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY +++ FULL SPECTRUM WARRIOR
+++ THE CHRONICLES OF RIDDICK +++ RICHARD BURNS RALLY +++ SONIC ADVANCE 3
+++ KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE +++ DRIV3R +++ GALLEON

+++ TÖBB MINT **420 CHEAT KÓD**, GAME SHARK ÉS AR CSALÁS



Teljes Guide
+ 260 speciális tárgy helye



Végigjátszás
+ 59 extra cucc helye



Teljes Guide
+ 13 titkos küldetés leírása

2004/5 - SZEPTEMBER
998 FT

DRIV3R

PLAY ZONE - SZUPER ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Ha most előfizettek a PLAY ZONE-ra, akkor nem kisebb nevet, mint a 15 DRIV3R egyikét nyerhetitek meg ajándékba!
Nem kell mást tennetek, mint a PLAY ZONE következő 12 számára előfizetnetek, és máris nagy eséllyel indultok, hogy a program PS2-es vagy XBOX-os verzióját megnyerjétek!

Hogy tovább fokozzuk az élvezetet, gazdára vár még, 5 db DRIV3R bögre, 10 db illatosító, 4 db sapka és 5 db kulcstartó!

PLAY ZONE akciós előfizetés (12 szám) - 9.980 Ft
Egy számot így 831 Ft-ért kapsz meg!

Levélben érdeklődhetsz: 1325 Bp. Pf.: 214
Telefonon kérhetsz csekket: 06-1-239-7913
E-mailt írhatsz: playzone@playzone.hu

ATARI

XBOX

PlayStation.2

DVD
VIDEO MELLÉKLET

PC · PLAYSTATION 2 · XBOX
PSP · GAMECUBE · GBA

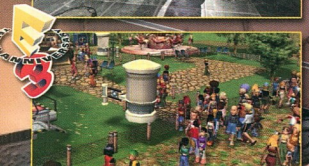
PLAY ZONE

KÜLÖNSZÁM







2 ÓRA VIDEÓ, **60** JÁTÉK, **250** JÁTÉKKÉP
HELYSZÍNI BESZÁMOLÓ A VILÁG LEGNAGYOBB JÁTÉKKIÁLLÍTÁSÁRÓL EXKLUZÍV VIDEÓKKAL!

2 AJÁNDÉK ÚJSÁGGAL ÉS
4 AJÁNDÉK A/2-ES POSZTERREL!

2004/1 · 1696 Ft

TARTALOM

Sziasztok!

Lassan-lassan kijelenthetjük, hogy a játékipar legnagyobb partnere a filmbusiness. Még itt riogatott bennünket a zöld mocsárlakó Shrek a második részben, de mire belefogtunk ennek a számnak az elkészítésébe, egy csokornyi filmes játék landolt az asztalunkon. Kezdve a címlaptémánknak választott Spider-Man 2-től a feszes cuccokban feszítő Catwoman-en át a Riddick-ig mindenki befutott időben, így be is raktuk őket szép sorjában a lapba. Persze a játék minősége és a tartalma néha megkérdőjelezhető, de még az az eset is előfordul, hogy a játék nagyobb sikerekre számíthat, mint a film.
Ismét igen változatosra sikerült a mostani szám, minden géptípus kedvelői elégedettek lehetnek a felhozatallal. Különösen igaz ez az XBOX tulajokra, hiszen két exkluzív címet is sikerült beleszuszakolnunk a listába, de olyan játékokról van szó, melyek megérdemelték a szereplést.

Befejezésképpen pedig jöjjön egy kis feladat. Mint bizonyára láttátok már, megjelent az első DVD-s különszámunk, mely az E3 forgatagát dolgozza fel. Azonban akad a DVD-n egy rejtett gomb, mely az E3 legtutibb domborulatait és legcsinosabb hölgyeit mutatja be (lenge öltözékben…) egy 8 perces videó formájában. Azok között akik megtalálják, hogy pontosan hol, melyik képernyőn van ez a rejtett gomb (és meg írják nekünk), 5 db 1 éves előfizetést sorsolunk ki. A megfejtéseket 2004 szeptember 10-ig várjuk a szerkesztőség címére (vágjátok le a különszám fedlapjának sarkát igazolásképpen, és csatoljátok a levélhez).
Jó játékot kívánnak

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

06 Tekken 5
06 Goldeneye: Rogue Agent
06 Enthusia Professional Racing
06 Oddworld: Stranger
07 Prince of Persia 2
07 Need for Speed Underground 2
07 Kingdom Hearts II
08 Chulip
08 Brothers in Arms
08 Nintendo DS
08 Far Cry: Instinct
08 Splinter Cell: Chaos Theory
09 Starcraft: Ghost
09 100 Bullets
09 Darkwatch
10 Second Sight
12 The Nightmare Before Christmas
13 Grand Theft Auto: San Andreas

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

14 The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
20 Galleon
24 Resident Evil: Outbreak
34 Spider-Man 2
42 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
50 Catwoman
56 Driv3r





→ TIPPEK, TRÜKKÖK

62 Full Spectrum Warrior
64 Richard Burns Rally
66 Knights of the Temple: Infernal Crusade
70 Cheat Galaxis
76 Sonic Advance 3
78 Tiger Woods PGA Tour 2004





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

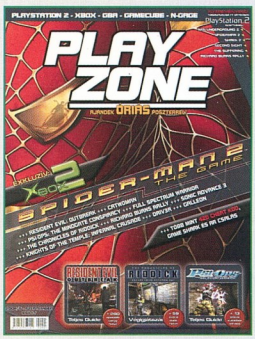
Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

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:
Spider-Man 2



A PLAY ZONE következő száma 2004. október 15-én jelenik meg.

TRENDFIGYELŐ

→ AVAGY MIT HOZ A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS KONZOLHÁBORÚ?!

→ XBOX 2

Régóta ismeretes már, hogy a soron következő nagy konzol háborúban a Microsoft szándékozik megtenni a nyitólépést. A redmondi óriás már 2002-ben nyilvánosságra hozta, hogy dolgozik az Xbox folytatásán, ami nagy valószínűség szerint az *Xbox 2* vagy a *Xenon* nevet kapja majd a keresztségben (bár az *Xbox Next* név is felmerült már). Természetesen a gép az elmúlt két év során nemcsak fejlődött a tervezőasztalon, de sokat változott is, és az eddig nyilvánosságra került adatok többsége sem tekinthető még szentírásnak. A leendő konkurens gépek specifikációi, a hardveripar technológiai és üzleti hullámai, továbbá a vásárlói igények alakulása akár más mederbe is terelhetik a masina fejlődését. A gépről a legtöbb friss információt egy Xbox garázsfejlesztői portál fórumában szellőztette meg pár hete egy jól informált egyén (aki egy *Pete Isensee*-től, a gép vezető fejlesztőjétől származó szigorúan titkos dokumentumra tette rá a kezét valamilyen úton-módon), és az adatokat időközben a Picipuha is elismerte, tehát a következő Xbox jelenleg az alábbi hardverspecifikációkkal rendelkezik immár hivatalosan is:

- **CPU:** Az Intel helyett a gép lelkét ezúttal az IBM fogja gyártani, ami egy 64 bites, hárommagos, legalább 3.5GHz-es (a dokumentum szerint ez még gyorsulhat) *egyedi PowerPC processzor* lesz, ez egyébként a magjában is tartalmazni fog kalózkodást megelőző technológiákat, és *másodpercenként 21 milliárd utasítás* végrehajtására is képes lesz.
- **GPU:** A Microsoft az NVIDIA-val is szakított, a következő Xbox szintén egyedi grafikus processzorát már az *ATI* fogja szállítani, ami legalább 500MHz-en (a dokumentum szerint ez is gyorsulhat) fog ketyegni, *másodpercenként akár 48 milliárd utasítást* is képes lesz végrehajtani, és több mint 500 millió háromszöget is meg tud majd mozgatni ugyanennyi idő alatt.
- **Memória:** A gép CPU és GPU által is legalább 22.4GB/s sebességgel elérhető *központi memóriája 256MB lesz* (ez is nőhet még), ezen túl a GPU-ban lesz még legalább *10MB EDRAM*, ami elsősorban frame buffer szerepet tölt majd be.
- **Hang:** A gép hangprocesszora rendelkezni fog saját vektorregiszterekkel, több száz csatornát tud majd összekeverni, és egy maximum *12:1 hatásfokú, XNA nevezetű tömörítési eljárással* fogja tárolni a hanghullámokat, amiket hardveresen bont ki menet közben.
- **I/O:** A gép természetesen alapban tartalmazni fog egy *Ethernet 10/100-BaseT aljzat*ot, ehhez is négy irányítót lehet majd csatlakoztatni, hang és kép terén ugyanazokkal a csatlakozókkal fog rendelkezni, mint elődje, plusz lesz még VGA és egy vagy több USB 2.0 kimenete is.
- **Háttértár:** A gép legnagyobb hátránya az lesz, hogy nyilván költségkímélő okokból alapban nem lesz benne HDD, állást menteni *64MB-os vagy nagyobb memóriakártyára*, külön megvásárolható HDD-re, vagy hálón keresztül szerverre lehet majd.
- **DVD:** A gép egy *12X-es szabványos DVD olvasóval* fog rendelkezni, a játékok pedig kétrétegű, rétegenként 3GB-ot tartalmazó korongokon fognak megjelenni.

Sajnos csak ennyi információ fért a szűk helyre, bár én még szívesen elemezgettem volna hosszan a memória elérést, a cache-eket, a shadereket, a gép tervezett küllemét és egyebeket is. A végére még annyit, hogy a gép a dokumentum szerint lehetséges, hogy szoftveresen emulálni fogja az elődjét (e téren egyébként sorra jelennek meg egymásnak ellentmondó és kétes forrású hírek), és szinte biztosan *2005 novemberében* vagy decemberében fog az amerikai piacra kerülni (megelőzve ezzel legnagyobb konkurensüket, a Sony PlayStation 3 debütálását).

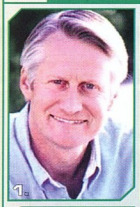


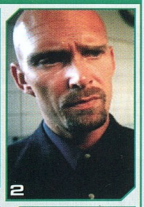


Supafly

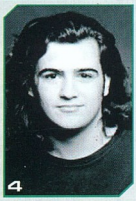
A mellékelt képek illusztrációk, de ha mégsem, akkor nálunk láttad először... :)

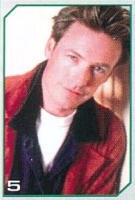
TOP 10 SZINKRONSZÍNÉSZEK





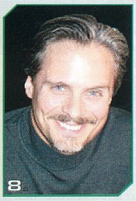


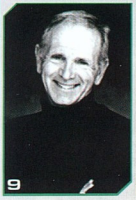














1. **Charles Martinet** (Mario)
2. **David Bateson** (Hitman)
3. **David Hayter** (Solid Snake)
4. **Dominic Armato** (Guybrush Threepwood)
5. **James McCaffrey** (Max Payne)
6. **Jon St. John** (Duke Nukem)
7. **Jonell Elliot** (Lara Croft)
8. **Lorne Lanning** (Abe)
9. **Michael Bell** (Raziel)
10. **Michael Madsen** (Tanner)

WWW.JAKKSTVGAMES.COM → JAKKS TV GAMES



Egy uszkve félkilós, 30x60x50 centiméteres kis doboz landolt a szerkesztőségünkben. Belőle eredeti, 80-as évek játéktermi hangulatát idéző joystick és gomb emelkedett ki. Óvatosan közelítve irányába, megállapítottuk, hogy a működtetéshez szükséges feszültséget 4 darab ceruzaelem szolgáltatja. Televíziónkra egy szabványos A/V kábel segítségével applikáltuk. Ami pedig utána következett, szinte leírhatatlan volt. Ha szeretted az olyan játéktermi klasszikusokat, mint a Pac-Man, az Asteroids, a Pitfall, a River Raid, vagy a Dig Dug akkor számodra ez a kis szerkezet maga lesz a mennyország! Mivel a programok beégetett chipen tárolódnak, ezért cseréjükre nincs lehetőség. Viszont ha a 20 dolláros árat kifizeted érte, olyan cégek teljes verziós játékaival játszhatsz, mint a Namco, a Capcom, az Atari, az Activision, vagy a Midway. Szerintünk megéri!



Patnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában:

Automex Multimédia, Cenega Hungary Kft, Dreamland, Gamecity, Gamepark, Konzol Doktor, Konzolshop, Konzol Stúdió, Multiformat, SevenM Hungary

HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

PS2 → **TEKKEN 5**

NAMCO / NAMCO — **2005. ŐSZ**



Az árkádokba idén ősszel, a PlayStation 2 tulajdonosok gépébe pedig valamikor jövőre költözik a Tekken széria következő része, az ötös sorszámú epizód. A három új szereplőt felvonultató bunyós játékban (Raven, Feng Wei, és Asuka Kazama) alapesetben összesen húsz karaktert vehetünk irányításunk alá (hiszen ezek további, rejtett alakokkal egészülhetnek ki), s bár az arénák végleges számáról még nincsen információnk - a felújított grafikai motor láttán földbe gyökerezett a lábunk. A vízesésekkel, égő házakkal tarkított küzdőterek előtt zajló összecsapások (melyben akár az egész háttér lerombolható, illetve deformálható) egész egyszerűen lefolynak a képernyőről, olyan élethű a kivitelezés. Kombórendszert is fejlesztettek a japán urak, ha hihetünk a forrásainknak, ám mivel a Namco ezúttal a hatásos meglepetésekre épít, így egyelőre semmilyen további konkrétummal nem szolgáltak a játékkal kapcsolatban. Amit váltig ismételgettek, az a hivatalos debütáló mozi egyik kulcsjelenete volt, mely a sejtelmes „Heihachi Mishima halott" felirattal sokkolta szerkesztőségünket…



GC - PS2 - XB → **GOLDENEYE: ROGUE AGENT**

ELECTRONIC ARTS / EA GAMES — **2004. NOVEMBER**

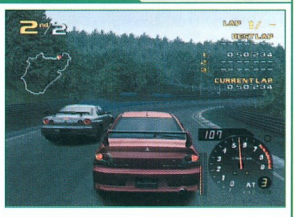


Egy brutalitása miatt elbocsátott ügynök szerepébe bújhatunk a legújabb James Bond játékban, ami már önmagában is elég unikumnak számít, hát még akkor mekkorát néztünk, amikor az Electronic Arts bejelentette, hogy mindezt a Nintendo 64-es szuperjáték, a GoldenEye folytatásában tehetjük meg. Igaz ugyan, hogy az elöd készítésében résztvevő Free Radical Design más utakon jár már, de néhány veterán név azért az EA-nál is van raktáron. Mindjárt itt van például Dan Orzulak, akit a Bungie-től csábítottak el, mint Halo exdesignert, de említhetnénk azt a Takayoshi Satot is, aki a Silent Hill első két részének CGI jeleneteit dirgálta. Ha hozzácsapjuk, hogy a Bond filmek jellegzetes szereplői is fel-feltűnnek (Oddjob, Scaramanga, Xenia Onatopp, Pussy Galore), valamint olyan helyszíneket járhatunk be, mint a svájci Alpok, Hong Kong utcái, a tikos amerikai katonai bázis Fort Knox, vagy Dr. No barlangja a Karib tengeren. A multiplayer élvezetekről sem kell lemaradnunk, akár osztott képernyőn, akár online formában bekapcsolódhatunk az ügynökök harcába.



PS2 → **ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING**

KONAMI / KONAMI — **2005.**



A Gran Turismo jellegű játékok (vagy talán maga a GT) egyeduralmára pályázik a Konami belső fejlesztésben készülő kőkemény szimulátor. A bütykölés, és tuningolás nélkülözésével, kifejezetten a vezetés élményét, és technikai felkészültségigényét előtérbe helyezve fejlesztették ki azt az egyedülálló fizikai modellt (Visual Gravity System), mely a valós hatásokat igyekszik minél élethűbben visszacsatolni a játékos számára. A képernyőn helyet kapó kijelzők is ennek megfelelően bővültek: különböző értékek, mint például a gravitációs, vagy centripetális erők lesznek azok, melyek segítségünkre siethetnek, ha éppen túl gyorsan veszünk be egy kanyart, és a kisodródás szélén állunk. Az egyébiránt, több mint 40 gyártótól 100 autót felvonultató játékban, több tucatnyi pályán száguldozhatunk (ötvözve a valós, és kitalált útvonalakat), de a PS2 exkluzív cím a nagy konkurensel ellentétben kizárólag osztott képernyőn kényezteti majd a vezetés szerelmeseit.

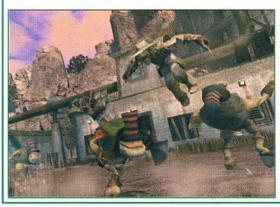


PS2 - XB → **ODDWORLD: STRANGER**

EA / ODDWORLD INHABITANTS — **2005. TAVASZ**



Miután a Microsoft értékesítési jogai lejártak, az Electronic Arts vásárolhatta meg magának a legújabb Oddworld rész, a Stranger főszereplésével készülő játék disztribúciós lehetőségét. Stranger, az Oddworld univerzum legújabb hőse egy fejvadász lesz, aki a sorozatot eddigi platformjáték szerepköréből kiléptetve, vérbeli akciójátékká avanzsáltatja azt (no persze némi logikai feladványt azért ezúttal sem úszhatunk meg). A külső, és belső nézetből egyaránt játszható új Oddworld részben a vadnyugattól kezdve, a tibeti hegységeken át, még akár egy jégmezőre is eljuthatunk - kalandokban, és helyszínek tehát nem lesz hiány. A kiadott képekre pillantva pedig azt is megállapíthatjuk, hogy a fantázia birodalmában ragadt fejlesztők ismét a legelvetemültebb teremtményeket alkották meg szórakoztatásunkra. A történet konkrét menetéről, és felhasználható fegyvereinkről mindösszesen annyi szivárgott ki, hogy mint fejvadász, különböző feladatokat kell teljesítenünk, amiben több, nem játékos karakter (NPC) is segítségünkre lehet, és a gazdag Oddworld univerzumot bejárva izgalmas kalandokat élhessünk át. Személyes kedvencünk, az íjunk mellett pedig puszta kezű harcot is vívhatunk.



GC - PS2 - XB → **PRINCE OF PERSIA 2**

UBI SOFT / UBI SOFT MONTREAL STUDIO **2004. NOVEMBER 26.**



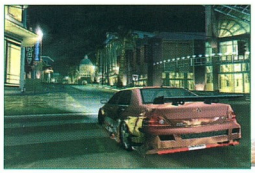
Alig négy hónap leforgása alatt 2.4 millió példányban kelt el a tavalyi év talán legnagyobb visszatérője, a Prince of Persia: Sands of Time. A tizenöt évvel ezelőtt megjelent eredeti feldolgozása egyöntetű sikernek örvendett, így hát senki sem lepődött meg azon, hogy az Ubi Soft már idén ősszel jelentkezik a folytatással. Az egyelőre alcím nélkül álló produktumban a legfőbb változást maga a herceg produkálja: a zsenge, fiatal kalandorból egy megtermett, harcedzett hős vált. A sötétebb tónusú színek, és a vészjóslóan komor hangulat mellé új ellenfél is dukál: Dahaka személyében egy misztikus ellenséget ismerhetünk meg, aki egy egyelőre ismeretlen módon a jelenben feltűnve rá szeretné tenni a kezét az idő homokjára. Hercegünknek tehát nem marad más választása, mint rengeteg új mozgást elsajátítva (most már lehetősége van csak a környezetét lassítani, míg az ő sebessége változatlan marad, sőt: saját magát is felgyorsíthatja, így az ellenfelei csak egy elhomályosodott alakot látnak), visszatérni az időben, és üldözőjével a nyomában, elpusztítania az értékes matériát.



GBA - GC -PS2 -XB → **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**

ELECTRONIC ARTS / EA GAMES **2004. NOVEMBER**

Írd és mondd: a tavaly november óta eltelt nyolc hónap alatt hét millió példányban kelt el az Electronic Arts Need for Speed szériájának legújabb, bütykölésekkel, és illegális gyorsulási versenyekkel foglalkozó része, az Underground. Nem meglepő tehát, ha idén novemberre a cég immáron a második résszel készül ismét kiüríteni a pénztárcánkat. A szerkesztőségünkbe eljuttatott demoverzió alapján (amit a 66-67. oldalon található nyereményjátékunkban is megnyerhet tíz szerencsés válaszadó) bátran állíthatjuk: az Underground soron következő része jön, lát, és mindent letarol. A teljesen újratervezett versengési metódus szerint totálisan szabadon száguldhatunk az öt, hatalmas kiterjedésű kerületben (összesen 200 kilométernyi útra gondoljunk alagutakkal, kertvárosi résszel, és autópályás lehajtásokkal megspékelve), és a gyorsulási versenyfajták is kiegészültek az izgalmasabb, és még teljesebb élmény érdekében. Most már elég valaki mellett elsuhannunk, hogy rávillantva jelezzük: itt bizony kihívás alapos esete forog fent... A több mint 30 valódi tuningverda, az online játéklehetőség pedig csak hab azon a tortán, amit a csúcsmodell, Bruke Boorke leszerződtetése jelent az Underground 2 promóciója kapcsán.





PS2 → **KINGDOM HEARTS II**

SQUARE-ENIX / SQUARE-ENIX **2005. ŐSZ**

Ha egy program négy millió példányban kel el világszerte, akkor nem szabad csodálkoznunk, ha bejelentik hozzá a folytatást. A 2002-ben debütált, Disney, és Square hősöket tömörítő kaland / rpg stílusú Kingdom Hearts jövőre így egy egyenes ági folytatással bővül. Az első rész után egy évvel játszódó történetben újfent Sora irányítását vehetjük át, de találkozhatunk Kairi, Riku, Goofy, Donald kacsa, vagy éppen Miki egér figurájával is. Sajnos a további szereplők kilétét egyelőre hétpecsétes titok, de annyit azért sikerült kideríteniük, hogy rengeteg régi, és számos új szereplő is tiszteletét teszi a folytatásban. A kalandozásaink középpontjában ezúttal egy misztikus város, a festői szépségű Twilight Town áll, ami valamilyen módon összeköti a fekete, majd később fehér köpenyben ármánykodó gazfickókat. Megújul a harcrendszer is (no persze nem drasztikusan, csak észszerűen finomodik), de a minijátékok száma változatlan marad. Csak úgy, mint a mellékküldetések jelenléte, melyek segítségével jó pár órával kitolhatjuk a játékidő hosszúságát. Mivel a fejlesztés csak tavaly indult, így jövő ősznél előbb ne számítsunk a megjelenésére.





APRÓ NEWS

Jön a Rayman 4!
További részletekkel azonban nem szolgált az a szűkszavú Ubi Soft moderátor, akinek szavait egy francia, Rayman játékoknak szentelt specifikus fórumon jegyeztek fel szemfüles szörfölgetők. Amennyi bizonyos még, hogy az új rész 2007 előtt a boltokba kerül. Ha tippelnünk kéne, akkor természetesen minden létező platformra számítanánk!

Beindult a Halo 2 marketinggépezet
A Microsoft három nap eltéréssel (november 9. és 11.) fogja a játékosok elé tárni a júniusban bétafázist elért Halo 2-t. Ehhez mérten, már júliusban promóciózni kezdték: először csak a nagyobb amerikai szaklapokban hirdették, majd több mint 1500 mozi vásznát elfoglalva, a Pókember 2, a Macskanő, Arthur király, Én, a robot, A falu, és Alien vs. Predator filmek előtt láthattak apró montázst a szerencsés látogatók a játékból. Ha a megjelenési naptárra nézünk, bátran kijelenthetjük: durva ősz elé nézünk...



Tomb Raider VII jövő nyáron
Az Angel of Darkness harmatgyenge eladására hivatkozva az Eidos megvonta a játékfejlesztés jogát a Core Designtól, és a már saját berkein belül működtetett Crystal Dynamicshez passzolta azt. Az egyelőre alcím nélkül álló hetedik részéről azóta sem tudhattunk meg semmit, ám július végén újabb fordulatot vett a már Warren Spectorral is hírbe hozott TR franchise élete. A képregényeket gyártó Top Cow Productions ugyanis váratlan húzással, jövő év eleji határidőt megjelölve (az 50-ik, jubileumi számmal) szándékozik beszüntetni a Lara Croft kalandjait feldolgozó színes füzeteit. Persze nem végleg, csak átmenetileg, hiszen - ahogy a cégvezetőjük, Matt Hawkins is megerősítette -, a játék jelenlegi állása szerint Lara teljes változáson megy keresztül, amihez nekik is újra kell strukturálniuk kiadványukat. Mindez nem fog a végtelenségig tartani, hiszen a terveik szerint jövő nyáron, már az új játék megjelenésével szimultán kerülne piacra az újgenerációs TR-képregény. És hogy mindebből mi a tanulság? Tomb Raider VII jövőre várható - ha el nem tolják (mind a megjelenést, mind a játékot...). Az Eidos sem megerősíteni, sem cáfolni nem kívánta a megjelenésre vonatkozó információkat.

PS2 → **CHULIP**

NATSUME / PUNCHLINE **2004. ŐSZ**



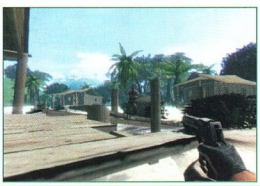
Meglehetősen különleges ázsiai fejlesztés csusszant át az államokba az E3 ideje alatt, ugyanis a Natsume pártfogolásával ősztől immáron az USA NTSC régióiban is elérhetővé válik a Chulip. A játék egészen egyszerű, mondhatni tipikusan elvont japán filozófiát követ: a boldogság elnyeréséhez nem is szükséges más, mint egy ősi legenda által szent fakként emlegetett tölgy alatt megcsókolnunk életünk választottját - és örök boldogságra kárhoztatunk... A külső nézetes RPG játék AZONNAL belopta magát a szívünkbe - kár, hogy az európai premiert nagy valószínűséggel soha nem fogja megérni!

PS2 - XB → **FAR CRY INSTINCT**

UBI SOFT / UBI SOFT MONTREAL STUDIO **2005. TAVASZ**

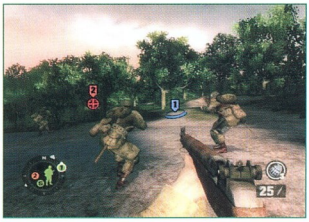


Az idei év bombameglepetésének a Far Cry elképesztő PC-s sikere tekinthető a tavaszi szezonban, így nem meglepő, ha a kiadó Ubi Soft nem is hagyta sokáig parlagon heverni a brandet: azonnal bejelentette a konzolos portokat is. Az alapjaitól újraírt FPS készítését a német Crytek Studiostól montreali irodájába vezénylő francia kiadómogul csak a történetet és a helyszínt hagyta érintetlenül, a küldetések, és fegyverek vadonás újak lesznek (kipróbálhatunk akár egy Jet Skit, de behuppanhatunk jó pár terepszállításra alkalmas dzsipbe is). Az exmilitarista Jack Carver bőrébe bújhatunk, aki egy bájos újságírónőt szállítmányoz ahhoz a polinéz szigetcsoporthoz, ahol egy őrült tudós vezetésével titkos génmanipulációs kísérletek folynak. A példa nélkül állóan élethűen reagáló mesterséges intelligencia, a világviszonylatban is ultra-realisztikus grafikai megvalósítás mellett a nem elhanyagolható dzsungelhangulat lehet az, ami konzolokon is a magasba emeli ezt a címet. Először az Xbox történelmében a Live támogatás mellett, pályatervezőt is mellékelnek a programhoz!



PS2 - XB → **BROTHERS IN ARMS**

UBI SOFT / GEARBOX SOFTWARE **2005. TAVASZ**



A manapság igen divatos taktikai FPS hullámot igyekszik meglovagolni a Gearbox Software is, tetézve ezt azzal, hogy a mindkét fő konzolra és PC-re egyaránt készülő Brothers in Arms, még a második világháborút is belekeveri a történetbe. Hőseink ugyanis egy tizenkét főből álló légideszantos csapat tagjai, akikre nem kisebb feladat hárul, mint megtisztítani a terepet a normandiai partoknál a mögöttes csapatok számára. Természetesen a tervezett földet érésbe hiba csúszik, így már a játék legelején izzasztó feladat vár ránk (mint Baker szakaszparancsnokra) az ellenséges vonalak mögött: összeszedni szétszóródott legénységünket, és összevont támadást intézni ellenük. A kétszer hat fős szakasz irányítása taktikai erőpróba elé állít minden játékost, hiszen a fejetlenül előretörés elvetélt ötlet. A korhű fegyverekkel, modern fizikával, szemkápráztató grafikával, és élethű jellemkidolgozással felvértezett program igazi csemegének ígérkezik a jövő húsvéti szezonban.

DS → **NINTENDO DS**

NINTENDO / NINTENDO **2005. TAVASZ**

Július végén hivatalosan is felfedte legújabb masinájának végleges kinézetét a Nindendo. Bár a DS kódjelű (és azóta végleges nevűvé vált) masinája az idei Los Angeles-i E3 kiállításon is kint volt, a gép még tovább változott - előnyére. A lekerekített formák csak még jobban kiemelték a nem mindennapi készülék idomait. A tervezett premier ez év végén várható Japánban és Amerikában, míg az európai piac 2005 elejéig kénytelen várakozni. Japánban 140 eurónak megfelelő yenért, míg Amerikában 145 eurónyi dollárért (kábé 36 ezer magyar pénz) kínálják majd a szerkezetet. Jelenleg több, mint 100 fejlesztőcég munkálkodik a közel 120 DS játék befejezésén, melyből 20 a Nintendo belső fejlesztése. Kíváncsian várjuk a masinát, és vele együtt az érkező játékokat!



XB - NG → **SPLINTER CELL: CHAOS THEORY**

UBI SOFT / UBI SOFT MONTREAL STUDIO **2004. DECEMBER**



2008-at írunk, amikor ismételten Sam Fisher, az NSA különlegesen képzett elitügynökének bőrébe bújhatunk. A Splinter Cell harmadik részében a távol-keletre összpontosul az amerikaiak figyelme - ide vezetnek ugyanis azok a nyomok melyek az információs hadviseléssel hozhatóak összefüggésbe. Az áramkimaradásokat, tőzsdei csintalanságokat, és nemzetbiztonsági betöréseket elődéző, és főleg a háttérből operáló csoport nyomába ered ügynökünk, vadonatúj grafikai motorral felvértezve. Új, többjátékos mód is várja a bátor ügynököket: immáron vált, vállvetve, egymást segítendő játszhatunk a speciálisan, többjátékos megoldásokra kiképzett pályákon. A sár, az eső, a fejlettebb mesterséges intelligencia, és szemkápráztató új mozdulatok mind olyan extrák, melyek csak még tovább emelik a Splinter Cell eddig sem halovány fényét. Az Xbox verzió karácsonyi megjelenése után jövő tavasszal érkezik az N-Gage változat is - ám sajnálatos módon a PS2-es portról eddig nem érkeztek pozitív visszajelzések...



GC - PS2 - XB → **STARCRAFT: GHOST**

VIVENDI UNIVERSAL GAMES / BLIZZARD **2005.**



Sokáig kétséges volt a Starcraft univerzumban játszódó, külsőnézetes akciójáték idei megjelenése, ám a júniusban kirobbant „botrány" után immáron biztosak lehetünk benne, hogy 2005-nél előbb semmiképp sem bújhatunk a vad amazon, Nova bőrébe. Történt ugyanis, hogy a Blizzard által manufaktúrába kiadott munkát a Nihilistic Software becsületesen elvégezte, majd leszállította a játékot a megrendelő részére. Ők azonban több, minőségi kifogásra hivatkozva visszadobták a projectet a „még készülő" stádiumba. És hogy mindez ne legyen elég, átadták a fejlesztés jogát a Swingin' Ape fejlesztőstúdió kezébe. Ezek után mi, mezei játékosok csak nézünk értetlenül, és bámulunk a fejünkből...

A Ghost egyébiránt egy taktikai, lopakodós, harci játéknak tekinthető, amolyan Metal Gear Solid Light (a már PC-ről is ismert Terran, Zerg, és Protoss fajokkal). A főhősnő képes álcázni magát (mechanikusan és elektronikusan egyaránt), szuperszonikus sebességgel suhanni, és high-tech kütyüi segítségével borsot törni ellenfelei orra alá. Vezethetünk járműveket, kültéri és beltéri helyszínekre egyaránt eljuthatunk. Mivel a játék jelen pillanatban aktív ráncfelvarráson esik át - több, konkrét részlete is változhat -, így további hivatalos bejelentésekig, elégedjetek meg a mellékelt képekkel.

PS2 - XB → **100 BULLETS**

ACCLAIM / ACCLAIM AUSTIN STUDIOS **2004. OKTÓBER**



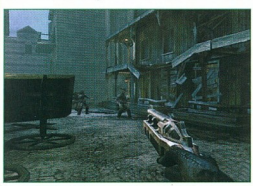
A különleges stílusú és hangulatú XIII után egy újabb képregény feldolgozást várhat a videojáték ipar idén ősszel, a 100 Bullets képében. Az azonos című füzetek főszereplője egy bizonyos Graves ügynök, aki azzal a nem hétköznapi ajánlattal látja el „ügyfeleit", hogy szabadon meggyilkolhatnak egy általuk kiválasztott gonosztevőt. A kellékek adottak: egy aktatáska, egy automata gépfegyver, és hozzá 100 töltény. No meg a vérengzésre feljogosító okmány. A számos díjat besöpört képregény alkotógárdája aktívan segédkezik a külsőnézetes akcióprogram készítésében, melyet leginkább a Max Payne látvány-, és játékvilágához hasonlíthatnánk a legjobban. Több, érdekes helyszínre is eljuthatunk (New York, Los Angeles, Párizs), és külön, csak a játék számára kreált hőlgyeménynyel egy bizonyos Snow Fallal is megismerkedhetünk, az irányítható karakter Cole Burns mellett. A képregénytől eltérően itt sokkal több lehetőségünk lesz mind a fegyverválasztásban, mind pedig az ellenfelek likvidálást illetően, de a mai videojátékok interaktivitása mellett ezt már el is várjuk. A mi figyelmünket mindenesetre felkeltette, kíváncsian várjuk mi sül ki belőle!



PS2 - XB → **DARKWATCH**

SAMMY STUDIOS / SAMMY STUDIOS **2005. TAVASZ**

Egy közönséges vonatrablót kell alakítanunk a Sammy Studios FPS-ében, aki az 1840-es években tevékenykedik a vadnyugaton. Jericho Cross amúgy sem unalmas élete egy balul elsült fosztogatás alkalmával azonban gyökeresen megváltozik. Miután tévedésből a Darkwatch nevű vámpírvadász bandát rabolja ki, és szabadon enged egy 200 éve üldözött, megölhetetlen szellemet, még meg is sebesül a gonosz vámpír által. Furcsa, félig ember, félig vámpír lénnyé alakulva pedig nem marad más választása, mint csatlakozni a Darkwatchokhoz, és újfent az ősvámpír nyomába eredni. A vadnyugati beütésű fegyverek és kellékek nem maradhatnak el - mindazonáltal újdonságot jelenthet a sérülésmodell ily tökéletes módon történt kivitelezése. Történik ugyanis, hogy érzékenyen az adott felületre, ha egy kart találunk meg becélozni, akkor bizony az fog leesni kedves ellenfelünk testéről...



A Havok fizikai modellnek köszönhetően több élethű mozgással is találkozhatunk, attól pedig egyenesen elállt a lélegzetünk, amikor Jericho lovaglás közbeni akciózását láttuk. A megjelenés ugyan csak jövőre esedékes, de mi már most fenjük rá a fogunkat (a kecsegtető online küzdelem lehetőségével egyetemben).



APRÓ NEWS

Fallout jogok a Bethesdánál

Az Interplay nem éppen rózsás anyagi helyzetéből adódóan már várható volt, hogy legnagyobb húzónevét, a PC-s, és a Brotherhood of Steel révén immáron konzolos platformokon is hódító Fallout sorozat jogait a lehető leghamarabb értékesíteni fogja. Az úr július 12. napján jött el a hivatalos bejelentés ideje, miszerint a Bethesda Softworks fogja fejleszteni a Fallout 3-at, és kapta meg a franchise további konzolos, és számítógépes változatainak felhasználási és fejlesztési jogait (az online terület és szellemi termék kivételével). A Fallout 3 ugyan egyelőre PC-s platformra készül, ám további Fallout univerzumos játékok a licenc birtokában biztosan várhatóak konzolokra is.

PlayStation 3 premier

A Nintendo júniusi bejelentését követően (miszerint a jövő évi E3-at szeretnék felhasználni, hogy prezentálják Revolution kódnevű vadonatúj asztali konzolmasinájukat), a Sony elnöke, Ken Kutaragi sem volt rest, hogy megerősítse: 2005 májusában mindenki megszemlélheti majd a PlayStation 3-at (igaz, egyelőre hivatalosan, csak a „PlayStation 2 utódot"), méghozzá működés közben! Az első fejlesztői készletek tervezett leszállítási időpontjából kiindulva (2005 második, és harmadik negyedév) az elemzők egy 2006 eleji PS3 Japán premierre számítanak.

Csőd szélén az Acclaim

Július elején hozta nyilvánosságra a március 31-ével záruló üzleti évének eredményeit az Acclaim. Az egykoron szebb napokat is megért kiadónak vaskos, 56, 4 millió dolláros veszteséget sikerült összeszednie 2003-ról 2004-re virradva, és állítólagos nemfizetési hajlandósága miatt a Turok és All-Star Baseball sorozat jogait birtokló Classic Media, és MLBPA is felbontotta szerződését a kiadóval. Az eredetileg jelen számunkra betervezett Combat Elite: WWII Paratroopers tesztje is csak azért nem került bele az újságba, mert a fejlesztésért felelős Battlebone, a bíróságon akadályozta meg, hogy az Acclaim fizetési kötelezettségének teljesítése nélkül kezdjen bele a játék terjesztésébe. A viharfelhők tehát gyülekeznek, kíváncsian várjuk, hogy milyen úton-módon kívánnak kilábalni a meglehetősen válságszagúnak tűnő helyzetből a tisztelt urak!

SECOND SIGHT

BEMUTATÓ

INFO BOX

PS2 - XB - GC

Kiadó:
Codemasters
Fejlesztő:
Free Radical Design
Hivatalos honlap:
www.codemasters.co.uk/secondsight
Megjelenés:
2004. szeptember 24.

ELŐREJELZÉS

+

A történetvezetés misztikussága és a pszi képességek használata mindenképpen figyelemreméltó eredmény lehet.

–

A Psi-Ops megjelenése után nem lesz könnyű, a láthatóan szinte teljesen megegyező tulajdonságokkal ékeskedő Second Sightnak érvényesülnie.



SECOND SIGHT

VAJON MENNYI AZ ESÉLYE ANNAK, HOGY EGYSZERRE JUT ESZÉBE KÉT FEJLESZTŐSTÚDIÓNAK AZ, HOGY KELLENE EGY OLYAN JÁTÉKOT KÉSZÍTENI, MELYBEN A FŐSZEREPLŐ NEM TESTI EREJÉRE TÁMASZKODIK, HANEM A BENNE REJLŐ PSZI ENERGIÁKAT, AKNÁZZA KI?

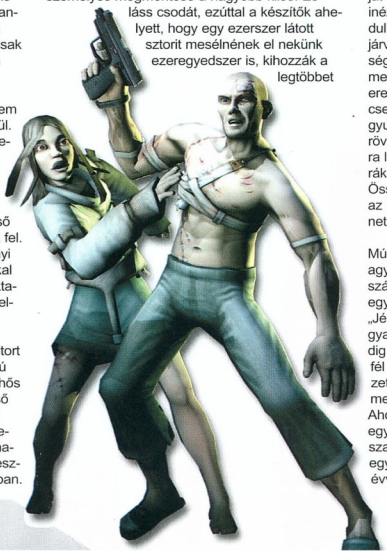
Mégpedig ez történt, hiszen a Psi-Ops és a Second Sight című játékok fejlesztése közel azonos időben kezdődött és megjelenésük között is csupán néhány hónap telik el - előbbivel kapcsolatban éppen ebben a számunkban nyújtunk számotokra hosszabb lélegzetvételű segítséget, míg utóbbi hónapokon belül fog a boltok polcain landolni. A pontos megjelenés már nincs is annyira távol, egészen pontosan szeptember 24-én vehetjük kezünkbe a kész produktumot. Ehhez mérten már az általunk boncolgatott teszt-verzió is bizakodásra adhat okot, ugyanis már most szinte minden a helyén van, láthatólag már csak a fejlesztés végső fázisa van hátra.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék kötött történetvezetése miatt a fejlesztők nem készítettek online játékmódot a Second Sighthoz.

A Free Radical Design egyáltalán nem számít kezdőnek az akciójátékok stílusán belül. Elég, ha csak a szintén hozzájuk fűzhető TimeSplitters sorozatra gondolunk, de érdemes megemlíteni, hogy minden idők egyik legjobb konzolos FPS-ének fejlesztésében (a Nintendo 64-re megjelent GoldenEye-ról van szó) is rengeteg csapattag részt vett. A jól bevált belső nézetet ezúttal külső megjelenítésre cserélték fel. Ez mindenképpen jót tesz a programnak: annyi apróságra kell figyelnünk, hogy csak így, sokkal nagyobb látótérrel vagyunk képesek maradéktalanul megfelelni a program által elénk állított feladatoknak.

A főmenüben szóló sejtelmes zene és a monitort bámuló kopasz, táskás szemű és beesett arcú férfi már sejteti, hogy ezúttal nem egy tipikus hős szerepébe kell bújnunk, és ez az érzés az első pálya elindítása után csak erősödik. Kómából ébredve egy kórház és katonai támaszpont keresztezésének tűnő komplexumban találjuk magunkat, az emlékeink a feledés homályába vesztek - azt sem tudjuk, hogy kik vagyunk valójában. Ezen a ponton kicsit megijed a tapasztalt játékos - annyi, de annyi filmben és játékban találkozhattunk már ezzel a kezdéssel, hogy akár versenyt is írhatnánk ki arról, hogy ez, vagy a világ egyszemélyes megmentése a nagyobb klisé. És láss csodát, ezúttal a készítők ahelyett, hogy egy ezerszer látott sztorit mesélnének el nekünk ezeregyedszer is, kihozzák a legtöbbet ebből a sablonos felütésből. Az ébredés után elkezdjük bejárni az épületet, azaz csak kezdenénk: már az első ajtó zárva van, kívülről. Rövid gondolkodás után emberünk megismerkedik saját elméjének hatalmával, majd egy sikeres telekinézist végrehajtva már nyílik is az ajtó, és elindulhatunk megismerni múltunkat. Az épületet bejárva folyamatosan nyerjük vissza psziképességeinket, a kezdeti gyógyítás és telekinézis mellett hamarosan képesek leszünk hatalmas erejű támadó sugarat is útjára bocsátani, de ha a csendesebb és békésebb előrehaladás hívei vagyunk, akkor a „Charm" képesség segítségével rövid időre elérhetjük azt is, hogy az örök számára láthatatlanok legyünk (de vigyázzunk, a kamerákat nem lehet holmi elme-trükkökkel átverni). Összesen nyolc ilyen képesség van a játékban, az ígéretek szerint mind fejleszthető lesz a történetben előrehaladva.



Múltunk darabkái csak lassan állnak össze az agyunkban egésszé, egyszerre mulatságos és szánalomra méltó az a pillanat, amikor hősünk egy számítógép adatbázisában turkálva felkiált: „Jé, ez én vagyok!". És hogy mit keres itt, hogyan került ide? Erre is választ kapunk, mégpedig nem is akárhogyan. Ahelyett ugyanis, hogy a fél évvel korábban kezdődött történéseket átvezető videókból, esetleg feljegyzésekből kellene megismernünk, át is éljük, végigjátsszuk ezeket. Ahogy folyamatosan térnek vissza az emlékek, egyre több múltbéli küldetésre emlékszünk vissza. Kiderül, hogy Dr. John Vattic a nevünk és egy CIA által pénzelt akcióban vettünk részt fél évvel korábban a jeges Szibériában, ahol a cél-

pont egy titkos elme-kísérleteket folytató orosz tudós volt. Mint kiderül, nekünk is ez a szakterületünk, ezért kerülhettünk a csapatba, ahol a kemény kommandósok mellett elég komikusan festünk vastag-keretes, szódásüveg-talpú szemüvegünkben és őrült tudós kinézetünkkel. A jelen és a múlt történései folyamatosan váltják egymást, az egyik pályán még éppen csak ébredezünk, a következőben már egy kiképzésen veszünk részt a múltban. Ez a fajta történetmesélés - amellett, hogy zseniális - folyamatosan fenntartja a figyelmet, egyszerűen nincs kedvünk abbahagyni a játékot. Mindig kíváncsian várjuk, hogy a másik idősíkban mi lesz a következő esemény - az unalomnak pedig nyoma sincs.



A második pályán meglehetősen komoly kiképzésen veszünk részt, ekkor világosodik meg előttünk, hogy milyen sok lehetőségünk van. Ekkor még nem vagyunk képesek psziképpességeket használni, így elsősorban a lopakodás és a fegyveres harc rejtelmeibe vezetnek be minket. Habár elsőre mindkettő egy kicsit szokatlan, rövid gyakorlás után rájöhetünk, hogy nagyon jól használható mindkettő - természetesen ne várjunk Splinter Cell vagy Metal Gear Solid-szerű megoldásokat, ez a program elsősorban nem erről szól, ugyanakkor dicséretreméltó, hogy ez a része is kellő figyelmet kapott a fejlesztés során. Minden helyzetben ki van írva, hogy milyen lehetőségeink vannak (falhoz lapulás, guggolás, lopakodás, stb.), illetve, hogy milyen gombbal érhetjük el ezeket. Amennyiben inkább a fegyveres harcot kedveljük, itt is több opció áll rendelkezésünkre: tudunk fedezék mögül kihajolva tüzelni, majd visszabújni, de akár neki is ronthatunk az ellenfélnek. A „jelenben" a pszi-képességek mellett természetesen ugyanúgy használhatunk fegyvereket, de ez egy kicsit unalmasabbá teszi a játékot. Sokkal érdekesebb megragadni egy széket és nekivágni egy arra haladó katonának, mint géppuskával nekirontani. A tökéletes fizika is segítségünkre van ebben: a tereptárgyak nagy része szétrombolható, illetve telekinézissel felkapható és mozgatható. Utóbbi már csak azért is hasznos, mert nem csak arra tudjuk használni, hogy nekivágjuk az ellenséges katonáknak, hanem arra is, hogy egészen más irányba hajítsuk el, ekkor a zajra odagyűlnek az ellenfelek, mi pedig a hátuk mögött lopakodhatunk tovább.



Az eddigiekből talán már kiderült, de hangsúlyozzuk ki külön is: az a legnagyszerűbb a Second Sightban, hogy majdnem minden pályát végtelen számú módon járhatunk végig. Amennyiben ész nélkül előrerontva akarunk lövöldözni, megtehetjük, igaz, kicsit nagy ellenállásba fogunk ütközni (néha mindenképpen érdemes elbújni és visszagyógyítani sebesüléseinket). Azonban ahogy azt több hasonló játéknál már megszokhattuk, az igazi lehetőségek akkor aknázhatók ki leginkább, ha nem ezt az utat választjuk. Egy utunkban álló őr átverésére rengeteg lehetőségünk van, akár a már említett tárgydobálós trükkre gondolunk, akár arra, hogy el tudunk osonni a háttérben, vagy akár láthatatlanná is válhatunk előttük. Volt pl. egy nagyobb terem, ahol ketrecekben majmokat tartottak fogva. Itt két katona és egy kamera „őrködött", míg középen egy ajtóval lezárt, átlátszó falú szobában találhattuk meg a továbbjutás kulcsát. Amennyiben ész nélkül rontottunk be a nagy terembe, megszólalt a riasztó, .



ÉRDEKESSÉGEK

A játék motorjául a TimeSplitters alapjai szolgálnak - ám a program más részein, de főleg a Mesterséges Intelligenciánál tapasztalhatunk erős fejlődést.

ennek hatására a majmok elkezdték őrjöngve a rácsokat verni. Az átlátszó falú szobának az ajtaja azonban biztonsági okokból úgy volt programozva, hogy amíg az állatok kiabálnak, addig ne nyíljon ki senkinek - ez esetben tehát a „gyorsan befutok, lelövök mindenkit, felszedem a tárgyat és kirohanok" taktika nem volt működőképes, ugyanakkor a riasztó és a majmok csendben tartását több módon is elérhettük. A fedett pályák, a lopakodós részek és néhány feladat engem egyébként több helyen a Metal Gear Solid 2-re emlékeztetett, ami azt hiszem kiváló ajánlólevél - ha csak kicsivel lesz rosszabb a Second Sight, már érdemes vele játszani...

Essen szó a kisebb hibákról is, hiszen az összkép ha jó is, semmiképpen sem tökéletes. A hibák kijavítására van még idejük a készítőknek, remélhetőleg olvassák a PlayZone-t. Legjobban a kamera forgatásának lehetősége hiányzik, ez külsőnézetes játékoknál lassan alapnak számít, igazán szomorú, hogy itt nem gondoltak rá. Volt egy küldetés, ahol hatalmas lövöldözés közepette kellett követnünk csapatunk egyik női tagját egy épületbe. A legnagyobb gondot az jelentette, hogy a nagy kavarodásban nem láttam, hogy merre indult el, és körbe sem tudtam nézni. Körben a hatalmas hómezők, a távoli épületekből folyamatosan lőnek ránk, mi pedig nem tudjuk, hova fussunk (természetesen, ha folyamatosan a nyomában loholunk, akkor nem fogjuk szem elől téveszteni). A belső nézetet használva persze körbe lehet nézni, de ilyenkor meg haladni nem tudunk - az akciódús környezetben ez sajnos használhatatlan. A másik nagyon gyengén megvalósított összetevő a menü, mely áttekinthetetlen, egyedül talán a feljegyzések olvasására használható, de arra is csak izzadságos munka árán (a szövegek scrollozása pl. nehézkes), aminek pedig logikusan pont itt kellene szerepelnie, az természetesen hiányzik. Végül említést érdemel a grafika is, ami ugyan rossznak nem nevezhető, de a közepesnél semmiképpen sem jobb az összkép. A karakterek kidolgozottsága megfelelő, a tereptárgyak sem néznek ki rosszul, de a falakon lévő textúrák - pontosabban azok hiánya - bántják a szemet. Nyilván kompromisszumokat kellett kötni, nem nézhetett ki minden jól, de ennek ellenére ebbe remélhetőleg ölnek még némi munkát a hátralévő fejlesztési idő során.

A fenti negatívumok ellenére már most nagyon ígéretes a játék. Szerencsére az alapokon kívül sok olyan elem szerepel benne, ami megkülönbözteti a Psi-Ops-tól, azaz megjelenésekor feltehetően nem fogjuk majd ráaggatni a „klón" jelzőt, van neki saját egyénisége, ami miatt lehet majd szeretni. Külön öröm, hogy a tervek szerint egyszerre érkezik PlayStation 2-re, Xboxra és Gamecube-ra is, így tehát egyik gép játékostáborának sem kell nélkülöznie a Second Sightot.



Vega

INFO BOX

PS2

Kiadó:
Capcom
Fejlesztő:
Capcom
Hivatalos honlap:
www.capcom.co.jp/halloween

Megjelenés:
2004. halloween

ELŐREJELZÉS

+

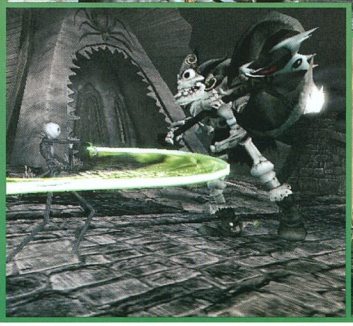
A sztori és a karakterek adottak, hogy egy fenomenális kalandjáték születhessen belőle. Mi drukkolunk, hogy a játék legalább olyan jó legyen, mint a filmeredeti.

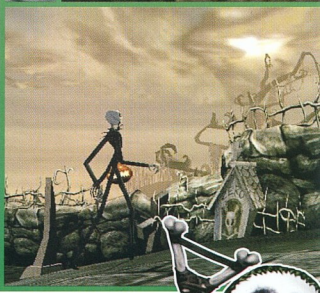
–

Félünk, hogy ledegradálódik egy egyszerű vagdalkozós akciójátékká.









THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

AZ EMBER AKI ELHOZTA NEKÜNK BATMANT, MOST MEGALKOTTA A HŐST, AKI ELLOPJA TŐLÜNK A KARÁCSONYT. EZ A KARÁCSONYI LIDÉRCNYOMÁS!

Burton nem elhanyagolható életművén túl, készített még egy nagyon jelentős filmet, amit bár nem ő rendezett (hanem Henry Selick), de mégis magáénak vallhat. Egyrészt, mert szinte az utolsó szögig az ő fejéből pattant ki az egész (ő volt a producer, az író és a karaktertervező), másrészt az eredeti címébe is beleírta a nevét. Ez a film a Karácsonyi Lidércnyomás, angolul: Tim Burton's The Nightmare Before Christmas. Érdemes megemlíteni a film mögött álló másik jelentős alkotót is, Danny Elfmant, ő szerezte ugyanis a mozi nagyon hangulatos zenéit, továbbá ő írta dalszövegeket és ő adta a főszereplő énekhangját is. Mindez azért fontos, mert az 1993-ban készült film egy bábfilm-musical, amiben szinte végig énekelnek a szereplők, ráadásul ez volt az első mozifilm, amit az úgynevezett stop motion technológiával forgattak, azaz minden egyes kockát külön fényképeztek, miután alaposan beállították a drótvázas bábokat. Azok számára, akik valamilyen oknál fogva lemaradtak erről a remekműről, röviden összefoglalom a film cselekményét: Adott egy érdekes, Halloween témájú, girbegurba épületekkel beépített bábvilág, ahol mindenféle szörnyek élnek, ők felelnek Halloween ünnepéért, és csak október 31-edikén látogatnak el a mi világunkba. Ebben a világban egy magát Tökkirálynak nevező, Jack Skellington nevű csontváz az úr, aki kissé depressziós és életunt, ugyanis unja már az évek állandó, monoton körforgását, valami újat, forradalmit szeretne cselekedni. Ezért - bár nem rosszakaratból, de - elrabolja a Karácsony Városban élő Télapót, hogy kifürkészve, olyan színes, csillogó-villogó Halloweent kreáljon a következő évre, amilyen a Karácsony. Természetesen ezekből az eseményekből alakulnak ki a nagy kalamajkák, és felszínre tör egy gonosz karakter is, Oogie Boogie, aki a film végén pórul jár.



A témát egész mostanáig nem játékosították meg, bár meg kell hagyni, a két MediEvil, az American McGee's Alice és a Castleween minden téren totálisan a filmet idézték, ezek készítői ezt le sem tagadhatnák. Most azonban a Capcom elérkezettnek látta az időt arra, hogy licencelje a film jogait, és elkészítse a hivatalos játékot (pontosabban két játék is készül, a cikk tárgyát képező PS2-es Capcom játék a Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge címet kapta, de lesz majd GBA-ra is egy játék, The Pumpkin King alcímmel - ha minden igaz még idén Halloweenkor). Az Oogie's Revenge külső nézetes akció-kalandjáték lesz, és természetesen a film hűen reprodukált helyszínein fog játszódni, mi pedig Jack bőrébe bújva fogunk benne harcolni Oogie és csatlósai ellen. A mumus visszatér, hogy elfoglalja az összes ünnep városát - így az anyag gyakorlatilag a film folytatásának tekinthető, az után egy évvel játszódik. A szűkszavú sajtóanyagok ennél nem is árulnak el többet, és a néhány közzétett képből sem derül ki semmi konkrétum. Annyit tudunk még, hogy a játék nagyjából a MediEvilekre fog hasonlítani, sokat kell benne harcolnunk, beszélgethetünk benne más karakterekkel is, három ruhát válthatunk, és lelkeket is gyűjthetünk. Az egyik ruhában úgy fogunk kinézni, mint Jack alapban, ekkor egy nyúlós, zöld ostor lesz a dorgáló eszközünk, de átváltozhatunk a film elején látható tökfejű madárijesztő Jackké is, ekkor lángszóróval harcolhatunk, továbbá Télapó Jackké is, ekkor különféle varázslatokat tartalmazó ajándékokat dobálhatunk majd az ellenre. Bár a sajtóanyagok szerint „interaktolhatunk" a háttérrel is, az nem derül ki, hogy milyen szinten, ahogy a mozgásszabadságunkról sincsenek információk, tehát a játék lehet olyan komplex, mint a Tomb Raiderek, vagy közepes bonyolultságú, mint a két MediEvil. Az is lehet viszont, hogy egy Devil May Cry jellegű haladós-verekedős játékot kapunk csak nagyon kevés beszélgetéssel és kulcsvadászattal. Én kissé tartok ez utóbbitól, mert bár a képeken a háttér valóban jól idézi a filmet, mégis mindenhol távoli, tehát valószínűleg nem kell háztetőkön mászkálnunk, platformokon ugrálnunk és egyéb dolgokat tennünk, csak többnyire harcolnunk, de azért reménykedek benne, hogy közelebb áll majd a MediEvilhez az anyag.



ÉRDEKESSÉGEK

Burton rendezőként és producerként már legalább egy éve dolgozik egy Karácsonyi Lidércnyomásra kísértetiesen hasonlító animációs filmen, a Corpse Bride-on (Hulla Menyasszony), ami egy orosz népmesén alapuló új sztorit fog életre kelteni, de mégis minden téren a Lidércnyomás látványát és hangulatát fogja idézni.

Supafly

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

MI MÁR VÁGJUK A CENTIT A JÁTÉK MEGJELENÉSÉIG, HISZEN MÁR MOST MÉRGET VEHETÜNK RÁ, HOGY A ROCKSTAR NORTH EGY ÚJABB LETEHETETLEN, ABSZOLÚT TELITALÁLATOS ANYAGOT FOG PIACRA DOBNI. CSAK GYŐZZÜK KIVÁRNI OKTÓBER 22-ÉT...

Régóta közismert, hogy a Vice City-hez hasonlóan készül még egy erősen továbbfejlesztett, de alapjában véve még nagyrészt GTA III motoron alapuló mellékág a sorozatban, Grand Theft Auto: San Andreas címmel. Akárcsak a Vice City, ez is tematikus lesz, egy meghatározott kor egyedi hangulatú, fiktív, de építészeti stílusban és sok egyébben valós alapokat sem nélkülöző amerikai államába (tehát már nem csak egy nagyvárost kapunk, hanem egy egész államot), San Andreasba kalauzol majd el minket. Az állam, ahova a játékban a '90-es évek elején fogunk ellátogatni egy fekete srác, Carl Johnson személyében, leginkább Kaliforniára és Nevadára fog hasonlítani, és három nagyvárost fog tartalmazni: a Los Angelesről mintázott Los Santost, a San Francisco beütésű San Fierrot és a Las Vegas jellegű Las Venturrát. Ezeket nagy vidéki terep fogja összekötni erdőkkel, völgyekkel, tengerparttal, farmokkal, mezőkkel, sivatagokkal, országutakkal, falvakkal és óriási hegyekkel (ez utóbbiak között lesz olyan magas is, aminek a tetejét helikopterrel is csak egy perc alatt érjük el).

A történet szerint hősünk régebben egy bandaháború miatt megpattanni kényszerült a szülőállamából, majd miután öt évet lébecolt Liberty City-ben, a játék elején hazatér, hogy rendbe tegye a zűrös családi ügyeit (anyját meggyilkolták, gyerekkori barátai eltűntek), gatyába rázza az Orange Grove Families nevű bandáját, és átvegye az állam irányítását - természetesen nem politikai, hanem törvénytelen eszközökkel. A játék során ezúttal is rengeteg kötelező és mellékes küldetést kell végrehajtanunk, össze kell csapnunk riválisbandákkal és rendőrökkel, területet és különféle ingatlanokat kell szereznünk (a kaszinóban játszhatunk is), de vállalhatunk legális munkákat is, és még rengeteg további dolgot megtehetünk az élő és lélegző államban. Ezúttal például bármikor rabolhatunk bankot is, és nem csak üzleteket és pénzintézeteket foszthatunk ki, de magánlakásokat is (hogy a játék legnagyobb újításáról az étkezés, és kondíciófigyelésről már ne is beszéljünk).



Ami a technológiai és játékmenetbeli újításokat illeti, az új részben fogunk tudni úszni is, kezelhetőbb fegyveres és pusztakezes harcrendszert kapunk, továbbá olyan járóképességbeli újításokat, mint a kevésbé szögletes városok, jobb napszak átmenetek és fizikát, kábé háromszor nagyobb látótávolságot, játékidőt és zenei anyagot, és ötször nagyobb bejárható területet. A tükröződések, továbbá a fény- és árnyékeffektusok is sokat javulnak, ráadásul ez utóbbiak szerephez is jutnak a játékmenetben, a rendőrhelikopterek éjszaka fénnyel pásztázzák a földet, az árnyékokban pedig jobban megbújhatunk majd. Természetesen rengeteg új járgányt és fegyvert is kapunk, és megjelenik a kerékpár is közlekedési eszközként. Bonyolódik a fejlődési rendszerünk is, ha sokat lövünk, pontosabbá válik a találatunk, és ha túl kövérek vagyunk, akkor lassabbak, igaz strapabíróbbak leszünk. Elhízni úgy lehet, ha gyorsétermekben eszünk, és sokat ülünk, természetesen gyaloglással, biciklizéssel és konditermes gyúrással le is adhatunk a kilóinkból, sőt, ha jól nézünk ki, a csajok is jobban buknak majd ránk. A kinézetünket ráadásul ezen túl is kusztomizálhatjuk, a borbélynál új sérót csináltathatunk, és szabadabban is öltözködhetünk.

Les Benzies-ék ezúttal főleg gettófilmeket néztek (Fekete Átok, Veszélyes Elemek, Színek, Fekete Vidék stb.), és az ilyen élményeikből most egy amolyan nyugati parti feka gengszteres és bandázós játékot kreáltak számunkra, no meg egy füst alatt nagyon erősen tovább is fejlesztették a GTA III motorját. Az anyag zenéiről és szinkronhangjairól sajnos még nem sok hivatalos információ látott napvilágot, csak az biztos, hogy Don Salvatore Leone ezúttal is Frank Vincent hangján szólal majd meg, és valószínűleg a többi hangot is neves színész- és rappergárda adja. Sokáig egyébként azt pletykálták, hogy a főhőst napjaink legnépszerűbb rappere, 50 Cent fogja szinkronizálni, de ezt maga a sztár cáfolta egy rádióinterjúban, újabban pedig Ice-T és Ice Cube hangja merült még fel meg nem erősített pletyka szinten. Zene terén én a témából adódóan kizárólag hip-hopra számítok (a korábbi pletykák is 50 Cent, G-Unit, Eminem és Dr. Dre muzsikát említettek). Az anyag egyébként akkora méretű lesz, hogy keményen tömörítve is csak dupla rétegű DVD-re fér majd rá, és a Rockstar fejese szerint 150 órát is igényelhet egy végigjátszás, ha minden rejtett zugot fel akarunk térképezni.

Supafly



INFO BOX

PS2

Kiadó:
Take 2
Fejlesztő:
Rockstar North
Hivatalos honlap:
www.gtasanandreas.com

Megjelenés:
2004. október 22.

ELŐREJELZÉS

+

Vadonás új járgányok, főhősök, fegyverek; hatalmas városok, haverok, buli, vodka - mi kell még?!

-

Ilyen tulajdonságáról még nem tudunk.



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

→ BOMBAMEGLEPETÉS XBOXON! AZ AZONOS CÍMŰ FILM ALAPJÁN KÉSZÜLT FPS FELDOLGOZÁS JÖTT, LÁTOTT ÉS MINDENKIT LETAGLÓZOTT. SÜLLYEDJ VELÜNK TE IS A SÖTÉTSÉG LEGMÉLYEBB BUGYRÁBA.

INFO BOX

Kiadó:
Vivendi Universal Games
Fejlesztő:
Starbreeze Studios
Hivatalos honlap:
www.riddickgame.com

Megjelenés:
2004. augusztus 13.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■■

VÉLEMÉNY

\+
Lenyűgöző látvány, hangulatos sztori, igazi Riddick feeling.

\-
Nincs benne multiplayer, az irányítás nem tökéletes.

XB

PLATFORMOK

ELSŐ FEJEZET: A MENEKÜLÉS

Az első fejezet a játék tréningjének felel meg. Butcher Baybe való megérkezésünk után kapjuk kézbe Riddick irányítását, majd a pályán menekülve lépésről lépésre tanuljuk meg a program apró fortélyait. Mivel az út teljesen egyértelmű, elveszni nem lehet, sőt, még az ellenfelek is butábbak a kelleténél, nem magyarázom túl a dolgot. Ami lényeges: Próbáljunk belerázódni a verekedésbe, a lefegyverzésbe, a célzásba.

MÁSODIK FEJEZET: A MEGÉRKEZÉS

Szép álom volt. Sajna a valóságban még mindig a hajón vagyunk, és Johns most készül, hogy átadjon Butcher Bay urának. Itt nem tudunk semmit csinálni, maximum figyelni az FPS történelem egyik legjobb bevezetőjét.

HARMADIK FEJEZET: BUTCHER BAY BLUES

Kellemes kis cellát kaptunk, de ne töltsünk sok időt itt. Az ajtón túl már vár Barber, aki szokatlan módon ingyen oszt meg velünk néhány jó tanácsot. Az utasításait követve következő célpontunk Mattson lesz, akit az udvaron találunk. Bár nem fogom mindig említeni, de megéri mindenkivel beszélni, sok fontos információt kapunk így a játék folyamán. Menet közben az egyik nyitott cellában beszélgessünk Wamannal, aki azt a feladatot adja, hogy nyírjuk ki Molinát. Fogadjuk el ezt, majd folytassuk az utunk az udvarra. Ott beszéljünk Mattsonnal és Haley-vel - új feladat, végezzünk Rusttal - majd Mattson utasítása szerint menjünk a cellájába (A40). Úgy látszik valaki nem szeretne magának konkurenciát, ugyanis a cellába belépve két másik rab támad ránk. Nem lehetnek ellenfelek, gyorsan végezzünk velük, majd menjünk vissza Mattsonhoz. A csirkéje most tényleg csak vinnyog és megígéri, hogy a celládba visz egy pengét. Menjünk hát oda és várjunk - egy átvezető jelenetig. Utána Mattson már nem igazán tud segíteni, lévén csak egy



nyögdécselő golyó lesz a földön, Rust viszont felkért egy táncra, amit nem illik visszautasítani. Induljunk hát néhány Aquilan hátsót felrúgni, viszont útközben nézzünk be Molinahoz. Csapjuk agyon és előkerül tőle egy boxer, mellyel sokkal esélyesebbek leszünk. Egyelőre azonban tegyük el, lévén az automata ágyúk azonnal lőnek, ha fegyvert látnak nálunk. Nézzünk be Wamanhoz, illetve beszélgessünk a cellánk mellett lévő fegyencekkel is néhány plusz tárgyért. Ha mindez megvan, akkor irány az udvar, majd onnan a mostanra nyitott ajtón keresztül az Aquilan területre.



NEGYEDIK FEJEZET: AQUILAN TERÜLETEN

Annyira nem kell megijedni, a felsőbb szintek urai elég lányosan küzdenek. Amint betöltődött a pálya azonnal váltsunk át a boxerre, majd az első sarok után verjük le az utunkba kerülő fegyenceket. Figyelmesen haladjunk, egyik cellában nem csak egy doboz cigit, de egy NanoMed állomást

is találhatunk. Az egyik sarok után néhány rab egy gázpalackot lő felénk, nem kell tőle megijedni, csak gyorsan hátráljunk vissza, míg megnyugszik. Mikor ez megvan, verekedjünk meg a kis vicces fiúval, mikor a földre kerül nyereményünk egy penge lesz. Nem sokkal ezután megint csak egy fordulóban figyelmesek leszünk egy guggoló fegyencre. Óvatosan kell megközelíteni, az őrültje ugyanis meg akar gyújtani egy gázpalackot. Talán mondanom sem kell, mennyit sebez egy olyan közelről… Néhány kanyarral arrébb pedig maga Rust fog vámi. Nem túl kemény ellenfél, védjük az ütéseit és próbáljunk gyors vágásokból kombókat bevinni. Ha a földre kerül, jön a következő kisfilm, majd AZONNAL tegyük el a fegyvert! Menjünk óvatosan, a katonákat kerülgetve vissza az udvarra (útközben Moondognál az A11 cellában és Blueboy-nál az A21 cella környékén lesz egy-egy doboz cigi, illetve a NanoMed állomás az A28 cellában még mindig üzemel). Ott beszéljünk Haley-vel, aki elmondja, mi is a teendőnk: Jussunk be a központi computerhez a Mainframe-be, adjuk be a DNS-ünk, hogy tudjunk fegyvert viselni, majd irány a Pit - az út kifelé. Nos, akkor irány Bulder és az első lépcső a szabadulásunk felé: a gyengélkedő.

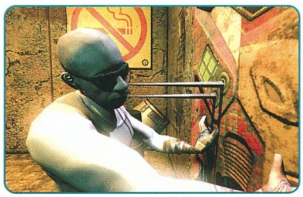


ÖTÖDIK FEJEZET: A GYENGÉLKEDŐ

Két őr, két beteg és két ajtó - a sorrend a fontos. Ha mindenkivel beszélgettünk odakint, akkor Riddick már tudni fogja a bal oldali ajtó kódját, kezdjük hát azzal. Amint kinyílik, az őrök elkezdenek ránk vadászni, így azonnal ugorjunk be, az ütődöttjei ugyanis megállnak az ajtón kívül. Itt vegyük fel a doboz cigit és a szikét, majd váltsunk is át rá. Lépjünk át lopakodásba, majd osonjunk az ajtó mellé. Az örök szívveréséből hallani lehet, hogy mikor nyugszanak meg, várjuk ki a megfelelő pillanatot, majd hátulról támadjuk meg a közelebbit (gondolom egyértelmű, hogy lopakodva vagy a nyakát törjük ki, vagy a szikét állítsuk az oldalába, ne kezdjünk el vele verekedni). Ha ez megvan, a másik már nem lehet bonyolult ellenfél, vagy verekedjünk meg vele, vagy egy gyors mozdulattal fegyverezzük le. Akárhogy is, a végeredménynek ugyanannak kell lennie: Két ajtó, két beteg és két halott őr. Ha ez megvan, akkor vegyük el egyiküktől a kódkulcsot, és nyissuk ki vele a jobb oldali ajtót. Bent egy őr lesz, végezzünk vele, majd üljünk be a NanoMed állomásba (úgy néz ki, mint egy régebbi arcade masina), mely egy plusz kockát tesz hozzá életerőnkhöz. Ha ez megtörtént, akkor már csak fel kell másznunk a közeli létrán és megindul lopakodásunk a számítógépközpontig. Először is váltsunk lopakodásba, majd induljunk meg az egyetlen járható úton. Amint egy kis sötétséget látunk, próbáljunk elbújni, az egyik ajtónál ugyanis egy katona fog kijönni. Lopakodjunk mögé és végezzük ki, majd folytassuk utunkat a szervizjáratig, mely átvisz a következő helyszínre. Egy szobába érünk, melyet fentről figyel egy őr. A dolgunk egyszerűen az, hogy kikerüljük a lámpájának fényét, míg a túloldalra érünk. Másszunk tovább a járatokban - csak egy irányban tudunk itt is menni, nem lehet eltévedni - ügyelve az őrökre. Miután felmásztunk egy létrán jön egy belőlük, de őt is ki lehet lopakodva végezni. Ha ez megvan, menjünk ki az ajtón, itt is lesz egy könnyen kinyírható őr, ő viszont halála után eldob egy kódkártyát. Vegyük fel, nyissuk ki vele az ajtót, majd várjuk meg a következő járőrt, végezzünk vele és menjünk be az utolsó bal oldali ajtón.

HATODIK FEJEZET: MAINFRAME

Csak egy szerelő lesz az egész helyiségben. Ugorjunk a nyakába, vagy verjük ki, teljesen mindegy, csak ne éljen, mikorra a DNS-ünket beleöljük a masinába. Amint ez megtörtént vegyük fel a sarokban heverő puskát és készüljünk fel, katonák fognak az ajtón beözönleni. Miután lelőttük őket, induljunk el a folyosón okosan harcolva - vannak robbanó hordók is a katonák közelében - és vigyázva arra, hogy az egyik saroknál egy gránátot fognak felénk hajítani. Ez elől fussunk el, majd térjünk vissza és folytassuk utunk. Egy idő után az egyik szobába belépve bezárul az ajtó és a dobozok mögött lapuló katonák elkezdenek lövöldözni, gránátot dobálni. Keressünk fedezéket és lőjük le őket, mire a liften lejön a környék gonosza, a robotba öltözött RIOT Guard. Bár elsőre sebezhetetlennek tűnik, nem kell megijedni. Egyedüli gyengéje a hátán található doboz, illetve az, hogy felfelé nem tud lőni. Feladat: másszunk gyorsan fel egy nagyobb dobozra, majd shotgunnal néhány lövés leteríti. Ha valaki nem akar harcolni, akár fel is mehet a liften, hiszen úgyis ez visz ki a pályáról.



HETEDIK FEJEZET: A BÖRTÖNLÁZADÁS

Meglepően egyszerű pálya ez, egyedül egy olyan feladat van, ami pici magyarázatra szorul. Van már ugye fegyverünk, a Pit a tisztogatás miatt tárva-nyitva, egyetlen dolgunk csak odajutni. Mivel a börtönben a járást ekkorra már remélhetőleg mindenki ismeri, eltévedni biztos nem fogunk. Az már más kérdés, hogy most picit jobban kell vigyázni, mivel nem csak az őrök vadásznak ránk, még a falakon lévő gépágyúk is azonnal tüzelni kezdenek, amint meglátnak. Néhány lövéstől viszont befekszenek, így ha elkezdenek ránk lőni a távolból, csak lőjünk vissza egy sorozatot, általában az elég nekik. Irány tehát az udvar és a gödör, csakhogy a kivezető ajtót zárva találjuk. Riddick megemlíti, hogy el kellene hitetni, hogy már nincs senki itt, tehát nyomás vissza, az épület másik felében már vár is néhány őr - egyiküknél még rádió is van. Vegyük fel, majd induljunk vissza a Pit felé. Útközben még minimum egy őrrel találkozunk, aztán jön az ugrás…

ÉRDEKESSÉGEK

A rajongók hiányérzetének kielégítését a Pitch Black utáni pillanatokban a Dark Fury című Riddick főszereplésével készült rajzfilm próbálta teljesíteni.

NYOLCADIK FEJEZET: A SÖTÉTBEN

Szuper, lejutottunk. Most viszont ki kellene jutni. Ez a pálya elég idegesítő lehet, lévén nyolc perc alatt megéri befejeznünk, ráadásul az alagutak tele vannak valami undorító humanoid szörnyekkel. Ők nem lövöldöznek, nem taktikáznak, egyszerűen nekünk rontanak és karmolnak erősen. Öröm az örömben, hogy egy közeli shotgun lövéstől szó szerint darabokra szakadnak. Szóval, mivel egy nagy útvesztő az egész pálya, leírom azt az utat, amit megéri követni. Miután a fegyver benyögi, hogy már csak nyolc perc van hátra a világításból, forduljunk 180 fokot és induljunk el a hátunk mögött lévő ajtón, majd kövessük az ott lévő folyosót, ami egy alsóbb szintre vezet. Egy jobb kanyar, majd a következő kereszteződésben egy bal kanyar és megint egy hosszabb folyosó, végén egy bal kanyarral. Ha itt tovább megyünk, a folyosó végén találunk egy kereket. Vegyük fel, majd irány vissza, egészen a felső szintig. Az első kereszteződésben menjünk balra, majd még egyszer kanyarodjunk arra. Egyszer csak egy lassan balra ívelő folyosóra érünk, melynek a végén, a jobb oldalon lesz az ajtó, melyre felszerelhetjük a kerekünket és kinyithatjuk vele. Haladjunk tovább, majd egy rácsos híd után találkozzunk a játék talán legszimpatikusabb karakterével: Pope Joe-val.



KILENCEDIK FEJEZET: POPE JOE

Joe meginvitál otthonába, ahol szívesen segít nekünk, ha előtte visszа-



szerezzük a Szent Dobozát. Nosza, markoljunk fel flare-eket és lőszert (bár, ha eddig ügyesek voltunk egyikre sem lesz szükség), majd irány vissza és lefelé a liften. Lent ritka egyszerű dolgunk lesz. Induljunk el balra, majd egy szobába érünk néhány hordóval és egy rakás lénnyel. Robbantsuk fel a hordókat, majd vadásszuk le a maradék szörnyet, ezek után pedig menjünk a másik ajtón át a következő szobába, ahol meg is találjuk a dobozt a földön. Vegyük fel, majd irány vissza Joe-hoz.

TIZEDIK FEJEZET: VISSZA A FÉNYBE

Húúú, eyeshine, cuki! Kellemes kis éjjelátló lett a szemünkből, csak megvan az a hátránya, hogy a legkisebb fényre is totál megvakulunk, szóval csak ésszel használni! Induljunk el a szellőzőn, majd a szobában, ahova kiértünk menjünk az egyetlen irányban, amerre lehet. Egy folyosóra jutunk, első kereszteződésnél balra forduljunk, majd még egy gyors bal, és induljunk el visszafelé. Ki fogunk érni egy szobába, ott tekintsünk jobbra és a fal mellett már meg is láthatjuk a létrát, ami a fény felé vezet minket.

TIZENEGYEDIK FEJEZET: A ZUHANYZÓK

A felszínre jutás nem sikerült a legfényesebben, pont az örök zuhanyzójának közepén sikerült felmásznunk. Sebaj, használjuk ügyesen új képességünk, és nem lesz probléma! Először is érdemes tudni, hogy a falakon azért vannak a villanykapcsolók, hogy lekapcsoljuk őket. Az első mellékhelyiségnél vigyázzunk, egy őr van ott, aki a villany lekapcsolásakor kijön. További örök vannak a következő szobában, viszont a sötétben szépen egyesével tudunk végezni velük. Ha ez megvan, akkor kutassuk át az öltözőszekrényeket. A fegyverek, pénz és cigis dobozok mellett találunk egy adag ruhát is, melyet felhúzva beolvadhatunk az örök közé. Innentől két módon játszhatunk tovább. Ha nem vesszük fel a ruhát, akkor a következő néhány pálya folyamatos harc lesz, ha viszont elvegyülünk, akkor gyakorlatilag szabadon mehetünk célunk felé. Én az utóbbit ajánlom. Tehát az öltözőkből kilépve azonnal ki is próbálhatjuk új ruhánk képességeit, ugyanis most elbeszélgethetünk az örökkel! Sok érdekes információt nem tudunk meg tőlük, de legalább nem vadásznak ránk. Utunk innentől teljesen egyenes lesz egészen a hangárig. Bele lehet futni néhány zsákutcába, de mindig fényesen jelzik a követendő utat. A hangárnál használjuk a retinaszkennert, kiderül, hogy egy magas rangú személy szeme kell hozzá. Riddick Abbottét javasolja. Elindul a riasztó, és néhány ör elkezd velünk veszekedni, őket tegyük gyorsan hidegre, majd a hangárból jobbra kivezető ajtón távozzunk a részlegből.

TIZENKETTEDIK FEJEZET: AZ ŐRÖK RÉSZLEGE

Ha nem viselünk ruhát, fel kell készülni - rengeteg ör lesz itt is. Ha viselünk, akkor nincs sok gondunk, ide úgy látszik nem hallatszott a riasztó hangja. Az első szinten keressük meg Yu boltját, majd beszéljünk vele, hogy odaadja Abbott puskáját, azzal a feladattal, hogy szállítsuk ki neki. Király, úgyis van egy kis elintézetlen ügyünk vele. Induljunk tehát ki az ajtón, majd fel a lépcsőn a következő szintre, beszélgetve az örökkel. Némelyikük pénzt, mások akár cigis dobozt is adhatnak. Ha a helyes úton haladunk - más irányban megint nem tudunk menni - egy idő után egy folyosóra érünk, ahol két ör beszélget. A téma - Riddick. Miután meghallgattuk őket, nézzünk balra, az egyik ajtó Abbotté lesz. Kopogjunk be, majd közöljük vele, hogy hoztuk a puskáját (harmadik menüpont), erre örömmel beenged. Ha nincs rajtunk a ruha, akkor sincs gond, a fegyver a dobozban ott fog Abbott ajtaja előtt hevemi. Egyszerűen vegyük fel, majd kopogtassunk, és szintén a harmadik menüpontot válasszuk.



TIZENHARMADIK FEJEZET: ABBOTT

Amint belépünk, induljunk el balra a fedezék felé. Próbáljuk akkor lőni Abbottot, mikor újratölti fegyverét, és próbáljunk fedezéket váltani. Ha megfelelően pumpáljuk bele az ólmot, akkor gyors harc lesz.

TIZENNEGYEDIK FEJEZET: A 17. TORONY

Rövid pálya, nincs is semmi dolgunk. Az egyik cellában a felfordítható ágy alatt van egy doboz cigi, egyébként pedig csak a lift felé tudunk menni.

TIZENÖTÖDIK FEJEZET: A ROSSZFIÚK BÖRTÖNE

Hatalmas nagy pályára érkeztünk, rengeteg tennivalóval. Először is beszélgessünk Raellel, aki Dogbone-hoz irányít minket. Menjünk is és beszéljünk vele is. Ő elmondja, hogy két módon keveredhetünk bajba az örökkel: vagy kötetlen bokszmérkőzésben eljutunk egy bizonyos szintig, vagy elfognak, miközben drogot birtoklunk. Nézzük sorban, mit is kell ehhez tennünk! Beszéljünk először is Centurionnal, ő az, aki a meccseket szervezi. Az első ellenfelet ingyen összeszedi, az összes többiért fizetnünk kell, viszont igen szép summát ad vissza nyereményként. A módszer ez minden küzdelem előtt: beszélünk Centurionnal, majd ő megmondja, kit kell kihívnunk. Ezután beszélünk a célponttal, majd visszatérünk Centurionhoz, aki megszervezi a versenyt. Tegyük ezt most Harmannal. Nem lesz egy nehéz ellenfél, védekezzünk, üssünk, próbáljunk kombózni. Ha ő a földön, megnyílik előttünk az út a börtön többi részébe, ahol temérdek missziót vállalhatunk el. Nézzük őket sorban!

- **Ringfight:** Ez a gerince a helyszínnek, ezért megéri ezzel kezdeni. Harmanon kívül még négy embert kell elverned, hogy Abbott lejöjjön. Baasim a pihenőtermek egyikében van, Sawtooth az étkezdében, Cusa a pihenőrész egy másik negyedében, Bam pedig majd csak akkor jön elő, ha az előző ellenfeleket hidegre tettük. Minden delikvens különböző technikát használ, míg Baasim leginkább kombózik, addig Sawtooth a testi erejével, illetve egy pengével támad ránk. Cusa és Bam pedig mindent használ, így fő a védekezés és a taktikázás náluk. Esetleg be lehet szerezni egy bunkót, vagy egy pengét, ami segít a harcokban.
- **Gulag vörös csöve, illetve Twontogue injekciója:** Mindkét úriember a pihenőrészekben található, és mindkettejük feladatát egyszerre meg lehet oldani. Gulag a vörös csövét, Twotongue pedig az injekciós tüjét szeretné visszakapni, illetve utóbbi emberke még megkér arra, hogy ugyan intézzük már el Baasimot örökre. Keressük meg a pihenő negyedek első részén Crickettet és vegyük meg tőle a speckó pengéjét. Ha ez megvan, akkor ő odaadja a haverjának, Asifnak a pénzt, hogy rejtse el. Kövessük őt, egészen az étkezde hátsó részéig, ahol is láthatjuk, hogy egy mozgatható szellőző mögé dugja el pénzünket, illetve itt vannak a fenti két úriember által igényelt tárgyak is.
- **Nurse tartozása:** Nurse a pihenőrészleg végén van, és megkér, hogy mérgezzük meg Binkset, ezzel is emlékeztetve a tartozására. Binks és a kajája az étkezdében van, Sawtooth előtt. Oda-

ÉRDEKESSÉGEK

Az idő előtti kalózkópiák elterjedése végett, gyakran használnak álneveket a filmek tekercseinek megnevezésekor. A Riddick „D Shoes" néven érkezett a filmszínházakba...



megyünk, mérget beletesszük, visszamegyünk, örülünk.

- **A kékbőrűeknek meg kell halniuk:** Jamal-Udeen arra kér, hogy végezzünk az összes kékbőrűvel. Ezt majd a bányában tudjuk megoldani.
- **Jagger Valance nyomában:** Wilkins Jagger Valanceról szeretne tudni valamit. Mivel úgyis felé tartunk, ezt is meg tudjuk oldani később.
- **Shurik szemüvege:** A Work Pass helyszínen beszélhetünk Shurikkal, aki megkér, hogy a bányában nézzünk a szemüvege után.
- **Besúgók listája:** A Work Pass helyszín előtt lehet Cuellasszal beszélni, aki megkér, hogy keressük meg a két részből álló listát, amit elvesztettek. Útközben leljük meg majd a két részt.
- **Molyfogó:** Miután Twotongue visszakapta a tűjét és Baasim sem zavarja többet, némi moly-



lepkét kér majd, mert az itteniekből lehet drogot kinyerni. Nagyon buta feladat, körbe kell rohangálni a termekben és az X gombbal elkapni a közelünkben levő molylepkéket.

Ezen a részen egyébként találkozhatunk még különböző fura alakokkal, mint például Crapsszel, akinél egy fura kockajátékot lehet játszani. Én személy szerint igen nagy összegeket tudtam veszteni nála, így csak kipróbálás szinten ajánlom. Még egy fontos dolog: verekedni, fegyvert hordani szigorúan tilos itt. Szinte azonnali kivégzéssel jár, szóval jobb nem kekeckedni.

TIZENHATODIK FEJEZET: ABBOTT VISSZATÉR

Miután végzünk Bammal, maga Abbott fog újból meglátogatni. Egy kellemes és látványos közjáték után újból le kell győznünk - csakhogy most fegyver nélkül! Én nagyon ajánlom, hogy pengét használjunk ellene, a bunkó túl lassú, pusztakézzel pedig egy élet végezni vele. Pengével ellenben csak annyit kell csinálnunk, hogy odafutunk, beviszünk néhány gyors vágást, majd elszaladunk. Ezt folytatva egy idő múltán földet fog a kemény legény.



Ha nagyon lecsökkenne az életerőnk - Abbott rettentő erőseket tud ütni - akkor a szomszédos szobában találunk újból egy olyan gépezetet, mely eggyel növeli életerő kockáink számát, mellékesen pedig visszatölti az összes elveszett energiánk.

TIZENHETEDIK FEJEZET: IRÁNY A BÁNYA!

Abbott hulla-

jánál egy kártyát találun. Ez lesz a mi belépőnk a bányákba, indduljunk is a Work Pass terem felé. Ott jobbra azonnal meg is találjuk az ajtót, ahol használni tudjuk. A következő teremben két őr és egy technikus vár, használjuk ki az időleges sötétséget, illetve a megemelt platformok alatti helyet és könnyen, csendben levadászhatjuk őket. Ha ez megtörtént, akkor a terem bal oldalán meg is találjuk továbbjutásunk kulcsát, egy szellőzőakna képében. A szobában egyébként megtalálható a besúgók listájának egyik fele, némi pénzzel az egyik falban van elrejtve a sötétben.

TIZENNYOLCADIK FEJEZET: A BÁNYÁK

Egy liftre érkeztünk meg. Mikor megáll, nézzünk lefelé, két őr megy ki rajta. Ügyesen pottyanjunk a hátsó fejére (X gomb eséskor), majd lopakodjunk a másik mögé és végezzünk vele. A pályán még egy őr lesz, az utat követve jobbra, őt vagy nagy nehezen megpróbáljuk valami sötétebb helyre csalni, és ott hidegre tenni, vagy megkockáztatva egy-két kocka elvesztését szemből megrohamozzuk és vagy leszúrjuk, vagy lefegyverezzük. A következő helyszín egy fokkal nehezebb lesz. Néhány őr, illetve egy RIOT Guard is állomásozik a szobában, így fokozottan kell arra ügyelni, hogy csendben maradjunk. Szerencsére a készítők ezt néhány ládával könnyebbé tették, így azért annyira bonyolult dolgunk nem lesz. Az itt lévő őrökkel nem fontos végezni, sőt úgy csak nehezebb lesz a dolgunk, inkább a ládákra mászva és kihasználva a vízszintes kapaszkodókat kerüljük ki őket. Menjünk át a következő ajtón, amely után egy lépcsősorhoz kerülünk, mely a bányába vezet minket. Ez a felső rész is lopakodással fog telni. Mivel fegyverünk nincs, megéri szinte folyamatosan lopakodni, mivel így egyrészt kevésbé leszünk fellelhetők, másrészt a szívdobogásból már jóval azelőtt tudjuk, hogy valaki felé közeledünk, hogy meglátnánk. Nem sok őr lesz ezen a pályarészen, és akik mégis itt vannak, azok nem annyira figyelmesek, illetve eléggé szét vannak szórva, így egy könnyű vadászat a pálya, szinnagy terembe és végezzünk az itt lévő katonákkal is. Egy RIOT őr fog járőrözni itt, megéri megvárni, míg elmegy és utána támadni. A falakra automata ágyúk vannak szerelve, ezeket egy falon lévő szervizpanellel tudjuk kikapcsolni. Ha a terem tiszta, folytassuk utunk a folyosón, majd jobbra (ha



megvártuk a RIOT őrt, hogy elmenjen, akkor vigyázzunk, mert hajlamos ilyenkor szembejönni) és újból jobbra, hogy a nagy ládarakás mögé kerüljünk. Itt találjuk meg a bányák urát, Jagger Vancet. Természetesen ő sem fog ingyen segíteni, megkér, hogy szerezzük vissza a csomagját. Meglepően egyszerű feladat lesz ez, egyszerűen menjünk tovább (RIOT őrre figyelni, lesz még egy járőr a teremben, illetve néhány ártalmatlan bányász), majd fel balra a következő terembe - még egy őr - onnan pedig jobbra a folyosón. A következő folyosókon két őr lesz, kábít-ól, majd keressük meg azt az ajtót, ami gázveszély miatt le van zárva. Bújunk át a jelzés alatt, majd rögtön szemben ugorjunk rá a ládákra, onnan bújjunk megint keresztül a kis folyosón, a következő szobában pedig a fal repedésén préseljük át magunkat és a következő terem közepén megtaláljuk Jagger csomagját. A fenti feladatot

Harci taktikatár

- Verekedésnél legjobb a folyamatos mozgás. Az ellenfelek oldalról, hátulról sebezhetőbbek, ezt mindig tartsátok észben. Gyakran megéri használni a védekezést is, nem a „legridditckesebb" dolog, de legalább életben maradtok. Néhány gyors ütés, majd védekezés a legtöbb ellenfélnél bejön.
- Nagyon fontos tudni, hogy az ellenfél fegyvere visszafelé is elsülhet. Ha véletlen nem sikerül valakit hátulról meglepni, akkor, ha fegyver van a kezében, először megpróbál útni egyet (ha ez sikerül, Riddick hátratántorodik), ilyenkor le kell nyomni mindkét ravaszt. Ekkor Riddick kicsavarja az ellenfél kezéből a fegyvert, és azt használja ellene.
- A RIOT Guardokkal mindenkinek meggyűlik a baja. Pedig ezek a mechák sem sebezhetetlenek, egyszerűen mögéjük kell kerülni, és a kis fekete dobozt lőni. Ha shotgunnal közelről sikerül telibe lőni, akkor egy lövés végez velük.
- Bár munició lesz bőségesen, érdemes okosan használni a gépágyút. Négyes-ötös sorozatokat lőve egyaránt takarékoskodunk a lőszerrel, de ami fontosabb, így sokkal kisebb lesz a szórás, illetve a zavaró torkolattüzet is kevesebbet látjuk. Az pedig szinte már természetes, hogy guggolva és/vagy fedezékből éri meg lőni.
- Használjuk okosan a zoom gombot, az eyeshine-nal kombinálva tökéletes fegyver lehet.
- Ne várjuk meg, míg kifogy a lőszer, mert az mindig a legrosszabbkor következik be. Amikor van egy kis időnk, és kezd fogyni a lőszer, cseréljünk tárat. Figyelem, ez a játék a tárakat számolja, nem a bennük lévő lőszert, tehát ha egy kilőtt golyó után cserélünk, akkor egy egész tár veszik oda!
- Riddick energiája magától is tud töltődni, ezt soha nem szabad elfelejteni! Mikor az egyik kocka végéhez közeledik, azonnal bújjunk el, rövid várakozás után visszatöltődik az energia.
- A visszatöltőkkel viszont takarékoskodjunk! Nincs túl sok belőlük, így megéri inkább megjegyezni a helyzetüket, és ha nagyobb vész van, visszamenni, mint folyton egy-egy kockányit utántölteni.

te csak bemelegítés a következő részekhez. Az út megint egyértelmű, eltévedni csakis direkt lehet. Az áruszállító részen - bár elsőre nem egyértelmű - szépen rá kell ugranunk az egyik karra, hogy egy szinttel lejjebb vigyen minket, majd ott vegyük meg az őrtől a következő szintek legjobb fegyverét, a kábítópisztolyt. Ez a fegyver gyakorlatilag végtelen lőszerrel rendelkezik, halk és bár nem öl, az összeesett ellenfelet letaposhatjuk (bal ravasz), hogy soha többet ne keljen fel. Ráadásul, bár megölni nem tudja, hatásosan elkábítja a RIOT őröket is! Ennek tudatában folytassuk utunk a bánya központi részébe. Az első folyosón vessük memóriánkba, hogy van egy energiafeltöltő, és végezzünk az itt járőröző őrrel, majd menjünk le a lépcsőkön a oldjuk meg viszonylag gyorsan, mert a mérgező gázt nem véletlen hívják mérgezőnek…

Mikor visszavisszük a csomagot, jön a feketeleves: Jagger véleménye szerint egy bomba segítene nekünk, amit Jupitertől kell megszerezni a 19-es Toronyban. Ez annyit jelent, hogy vissza kell mennünk egészen a Work Pass részig! Sajnos nem lehet semmilyen tanácsot adni erre a részre, szépen, óvatosan induljunk el visszafelé a már ismert úton. Egy részen találkozunk majd három kéménylegénnyel, őket tapossuk a földbe, így megszerezve a besúgók listájának második felét. Ha sikeresen elvergődtünk a liftig, aminek tetején leérkeztünk, nyomjuk meg a gombját, hogy visszavigyen

a Work Pass részre. Fent másszunk fel a falra, majd óvatosan menjünk arra a felére, amelynél lent a RIOT Guard áll, és felnézve meglathatjuk a kapaszkodót, amin átevickélhetünk. Tegyük el a fegyverünk, hiszen itt már figyelnek a kamerák, majd ugorjunk le a túloldalon és adjuk oda Shuriknak a szemüvegét, ha megtaláltuk útközben. Nézzünk szét újból a börtönben, hiszen sikerült megoldanunk Wilkins, Jamal-Udeen és Cuellas feladatát is, majd vissza a Work Pass részbe, és megint induljunk meg jobbra, a már ismert ajtón keresztül. Most viszont ne a szellőzőbe másszunk be, hanem a szoba távoli jobb oldalán lévő ajtót nyissuk ki a Jaggertől kapott kóddal. Menjünk az újabb szellőzőig, másszunk be, majd fel a létrán. A következő rész a már ismert étkezde lesz, csak éppen felülről, az örök folyosójáról megközelítve. Nézzünk tehát szét, tegyük hidegre az őröket - itt már használhatjuk a pisztolyunk, néha észrevesz egy gépágyú, de nem igazán tud lelőni - keressük meg a nem működő ajtót, jegyezzük meg, hogy hol van, majd egy újabb szellőzőnyíláson keresztül másszunk el a 19-es Toronyig.

TIZENKILENCEDIK FEJEZET: 19-ES TORONY

Egyetlen őrrel kell végeznünk, majd elvennünk a fehér biztonsági kártyáját. A számítógéppel nyissuk ki a cellaajtókat, majd az egyetlen nyíló ajtón átlépve beszéljünk Jupiterrel. A társalgás végén mindkét oldalról örök fognak támadni, húzódjunk a cellába vissza fedezékért, majd vagy kábítsuk el őket, vagy fogjuk menekülőre a dolgot. Az egyetlen kiút a lefelé tartó cella-dobozok meglovaglása lesz, így nézzük, mikor megy el egy előttünk, és próbáljunk ráugrani. Nem kell hajszálpontosan becélozni, ha a játék érzékeli, hogy nagyjából elérjük, akkor beindítja az átvezető videót.

ÉRDEKESSÉGEK

Vin Diesel polgári neve Mark Vincent.



HUSZADIK FEJEZET: A CELLAVONAT

Egy igen hosszú és unalmas rész következik most. A meglovagolt cellát leállítják, nekünk pedig újra el kell indítanunk. Természetesen annyira nem egyszerű ez, ráadásul mikor a vonatot majd elindítjuk, az kisiklik, így keresnünk kell egy másikat, azt fel kell töltenünk energiával, és csak utána tudunk elmenni innen. Maga a pálya igen nagy kiterjedésű, viszont abszolút nem szövevényes, ráadásul az örök is igen lazára veszik a figurát, nálunk pedig ott a hangtalan gyilkolás mesteri eszköze. Van viszont néhány dolog, amit fontos megjegyezni. Először is, az eyeshine nem csak a sötétben látásra jó, segítségével észre tudjuk venni az automata gépágyúkat aktivizáló lézersugarakat is. Ha egy folyosón folyamatosan bekapcsolódnak ezek az ágyúk, akkor próbáljuk meg megnézni, hol is mennek ezek a sugarak, majd átugrani őket. Ezen kívül megéri figyelmesen haladni, nem elképzelhetetlen, hogy a fejünk felett lesz egy szellőzőnyílás, ahova be lehet mászni. Végül, de nem utolsósorban rejtőzködjünk mindig, jóval kevesebb energiát vesztünk, mintha szemből támadnánk. Ha pedig az ellenfél messze van, használjuk a fekete gombot, ami két lépésben tud zoomolni. Mikor sikerül a második cellavonalat elindítani, akkor várjuk meg, míg egyikük elkezd süllyedni a bánya felé, majd ugorjunk a tetejére. Lent a bányában a ládák mögött már csak Jagger egyik embere vár, aki elmondja, hogy Vance az űrhajónál vár majd ránk, a bombát helyezzük el, az elgázosított szobában. Menjünk hát oda, Riddick lerakja a bombát, majd futás kifelé!

HUSZONEGYEDIK FEJEZET: A MÉLYSÉG SZÖRNYEI

Mikor vége az átvezetőknek mindössze egy őr fog minket őrizni. Lépjünk oda hozzá, majd mikor megcsapna a fegyverével, csavarjuk ki a kezéből és lőjük le. Ezek után menjünk a társa után, és figyeljük meg, mi az, amivel nem szeretnénk találkozni. A mélységet rengeteg úgynevezett Xenoszörny uralja, van belőle egy kisebb méretű, illetve egy nagyobb. A kisebbekkel fog leginkább meggyülni a bajunk, mert ugyanúgy, mint Pope Joenál a Dwellerek, ezek is a semmiből tudnak előtűnni. Ráadásul ezek a kis szörnyetegek perfekt falmászók is, így folyamatosan figyelnünk kell a plafont is. Ha pedig lelőjük őket, szépen felrobbannak, megsebezve mindenkit a környékükön. Szóval igazi kis szeretnivaló mocskok… Kezdésnek vegyük el a halott őr puskáját, gránátjait, majd menjünk ki a járatból. Egy nagyobb szörny fog elénk ugrani, előle hátráljunk vissza, és bentről dobjuk meg a két gránáttal. Általában ettől feldobja a talpát és mehetünk is tovább. Ki a járatból, majd újból jobbra fordulva be egy másikba, követve az őr hullaját. Mikor egy kisebb terembe érünk, megérkeznek rémisztő barátaink is, méghozzá minimum kétfős csoportokban. Lőjünk le néhányat, majd induljunk el az emelkedő felé (még véletlen

A dohányzás öl - cigizzünk virtuálisan!

A játékban kereken 59 doboz cigit lehet összegyűjteni, ezek mindegyike valamilyen bonusz tartalmat nyit meg. Az alábbi helyeken lehet egy-egy dobozt összegyűjteni:

1. Pálya: Escape	A pálya elején, nem sokkal egy nagy rakás láda után. Egy elég feltűnő lyukon kell átmenni, hogy megtaláljuk.
2. Pálya: Takeoff Platform	Ahol utoljára ki kell szállni a Heavy Guardból egy magasabb platformot kell megmászni a megszerzéséhez.
3. Pálya: Recreation Area	Gulag adja, ha visszakapja a vörös csövét.
4. Pálya: Mining Core	Azt a helyet kell keresni, ahol a RIOT Guard és egy műszerész mellett egy emelővilla van. Megint ugrálni kell érte, ezúttal a csövek közé.
5. Pálya: Tower 17	Első megérkezéskor a jobbra lévő cellában kell keresni.
6. Pálya: Escape	Egy asztalon lesz majd, nem messze onnan, ahol a játék az örök lefegyverzését tanítja meg.
7. Pálya: Feed Ward	Gomer 10 UD-ért adja oda.
8. Pálya: Feed Ward	Szintén Gomernél van, de ezért már 15 UD-t kér.
9. Pálya: Feed Ward	Gomer 20 UD-ért válik meg tőle.
10. Pálya: Feed Ward	Gomer, 25 UD, vásárol.
11. Pálya: Feed Ward	Az utolsó doboz cigiért Gomer 30 UD-t kér.
12. Pálya: Infirmary	Egy széken hever a kódkulccsal nyíló szobában.
13. Pálya: Mainframe	A kör alakú vékony álláson az első szerviz szobában.
14. Pálya: Takeoff Platform	Nem sokkal a Heavy Guard leparkolása után a földön fog heverni.
15. Pálya: The Pit	Nem sokkal a tekerő használata után a flare környékén.
16. Pálya: Pope Joe's Den	Miután leértünk a lifttel megkeresni Joe Szent Dobozát egy falon lévő lyukon kell átmenni érte.
17. Pálya: Feed Ward	A „lista" mindkét felét meg kell szerezni hozzá és visszavinni Cuellashoz.
18. Pálya: Tower 17 Base	Baasim legyőzéséért adja Centurion.
19. Pálya: Tower 17 Base	Ha Sawtooth a földön van, Centurion odaadja.
20. Pálya: Tower 17 Base	Cusa legyőzése után adja Centurion.
21. Pálya: Tower 17 Base	Miután Abbott is a földön van, Centurion ezt adja búcsúzóként.
22. Pálya: Recreation Area	Twotongue-nál lehet majd megvenni, csak miután elkaptak droggal.
23. Pálya: Recreation Area	Szintén Twotonguenál van.
24. Pálya: Recreation Area	Ha az összes Kékbőrű halott Jamal-Udeen adja ezt cserébe.
25. Pálya: Prison Yard	Miután Molinával végeztünk Waman adja oda ezt a dobozt.
26. Pálya: Prison Yard	Rust kivégzése után Boogernél lehet megvenni.
27. Pálya: Mainframe	Ha sikerül kinyírni a RIOT Guardot, akkor lehet megkapni.
28. Pálya: Dark Tunnels	Az egyik létra környékén kell keresni.
29. Pálya: Showers	Az egyik öltözőszekrényben lesz.
30. Pálya: Showers	Nem sokkal a zárt raktárajtó mellett lesz egy kis kiszögelés. Ott kell majd egy szellőzőt keresni és azon keresztülmenni.
31. Pálya: Guard Quarters	Cseréld el a Jenkinstől kapott booze-t Chancellorral.
32. Pálya: Recreation Area	Segíts Nurse-nek behajtani a pénzét majd beszélj vele.
33. Pálya: Guard Quarters	Yu-tól lehet megvenni, de ha csak őr uniformis van rajtunk.
34. Pálya: Work Pass	A kódkulccsal nyíló középső ajtó mögött lesz.
35. Pálya: Escape	Még a pálya elején egy létra lábánál lesz.
36. Pálya: Work Pass	A bányából visszafelé jövet kell keresni a rácsozat környékén.
37. Pálya: Mine Entrance	Szerezd meg Valyatól a kódot, majd kutasd át az energiafeltöltős szobát.
38. Pálya: Mine Entrance	A lift tetején menj keresztül a szellőzőn, majd juss el egy őrökkel teli szobába. Osonj el mögöttük egy másik szellőzőbe, ahol megtalálod a dobozt.
39. Pálya: Security Checkpoint	A RIOT Gurad feletti falon van.
40. Pálya: Upper Mines	Egy őr környékén. Ennél az őrnél van a biztonsági kártya.
41. -Pálya: Mining Core	Nincs elrejtve, ahogy mész keresztül a pályán az utadba fog akadni.
42. Pálya: Cargo Transport	A szabadban, a lifttel szemben található meg.
43. Pálya: Feed Ward	A rossz ajtó mögött van.
44. Pálya: C Router	A szint elején menj le a csatornába egy létráig. Annak az aljánál lesz.
45. Pálya: C Router	A hosszú létra aljánál a sötét folyosókon lehet megtalálni.
46. Pálya: C Router	A NanoMed szobában fel kell mászni a ládák tetejére és onnan továbbmenve lehet megtalálni.
47. Pálya: C Router	Ennek a doboznak is utatokba kell akadnia.
48. Pálya: C Router	Miután visszatért az áram mássz fel a második számítógép melletti létrán és fent a szellőző környékén kell keresni.
49. Pálya: AE Center	A raktár felé menve fel kell mászni a ládára a hídon, majd ott továbbügyeskedve lehet ezt a dobozt megtalálni.
50. Pálya: AE Center	Azt a szobát kell átkutatni, ahol az energiacella van
51. Pálya: AE Center	A pálya végi nagy szörny legyőzése után menj át a lyukon, amit csinált.
52. Pálya: Central Storage	A nagy barlangban fel kell mászni a létrán és ott lesz a környéken.
53. Pálya: Loading Docks	Az emelős szobában a piros kocsi feletti részt kell átkutatni.
54. Pálya: Facility Control	Az egyik asztalon van a szobában.
55. Pálya: Recreation Area	Twotonguenek kell drogokat szerezned, hogy ezt odaadja.
56. Pálya: Recreation Area	Pinktől lehet megvenni.
57. Pálya: Aquila Territory	Miután kinyírtad Rustot beszélj Blueboy-al.
58. Pálya: Aquila Territory	A második emberke után lesz egy nyitott cella. A doboz ott van bent.
59. Pálya: Aquila Territory	Miután Rust kifeküdt menj az A11 cellába és Moondog odaadja a dobozt.

se lefelé az újabb járat felé menjünk, mert az zsákutca), majd a végén húzzuk fel magunkat a következő szintre. Fent másszunk fel a ládákra, majd onnan jobbra az ablakon keresztül. Találunk majd egy régimódi ajtót, melyet természetesen nem tudunk egyelőre kinyitni, nincs kulcsunk hozzá. Kezdőthet tehát a kulcskeresés! Innentől a pálya egy igen egyszerű kis labirintusba vált át, szerencsére tömve shotgunnal és néhány gránáttal. A kulcs megtalálása után keresnünk kell még majd egy akkumulátort is, azt fel kell majd töltenünk (ne ijedjen meg senki, előbb fogjuk a töltőt megtalálni, mint az akkut), aztán beraknunk a nagy fúrógépbe. A fúrógépet indítsuk el, így megnyílik előttünk a kifelé vezető út. Jöjjenek a pályára vonatkozó jó tanácsok: Bár igen el leszünk engedve lőszerrel, azért nem kell vaktában lövöldözni. Elég sok helyen vannak hordók, melyek gyorsan csökkenthetik ellenfeleink számát. Vannak olyan helyek, ahol végtelen számban jönnek a kis szörnyetegek, ilyen például a szerszámos szobából visszavezető kis terem is, ahol odafelé csak egy ventilátor csapkodott egy lemezt. Ne akarjunk hát minden szörnyet leölni, mert csak az lesz a vége, hogy nem marad lőszerünk. Ha sikerült elindítanunk a fúrógépet, menjünk be a lyukba, amit csinált, és balra tekintve láthatunk is egy nyílást, mely a civilizáció felé vezet… Szerencsére!?

ÉRDEKESSÉGEK

A játék sikerére való tekintettel a Vivendi immáron PC-s környezetben is meg fogja jelentetni Riddick kalandjait.

HUSZONKETTEDIK FEJEZET: A HANGÁR FELÉ...

Talán a legjobb pályák egyike jön most, folyamatos harc és taktikázás. Ellenfeleink keverten lesznek Xeno-szörnyek és emberek, viszont szerencsére teli leszünk fegyverrel és lőszerrel. Itt nincsenek útvesztők, nem kell a kijáratot keresni, viszont van néhány tanács, amit érdemes betartani. Mivel már van fegyverünk, ne legyünk restek kilőni a lámpákat. Ez hihetetlenül sokat tud segíteni, lévén még a RIOT örök sem látnak semmit a sötétben! Ha pedig ezek a mecha mániákusok jönnek, megint fel lehet mászni a ládákra és fentről hátba lőni őket. Itt is megéri használnunk a ládákat és a zoom előnyeit, sokkal kevesebb lőszerre és utántöltésre lesz szükségünk. A pálya vége felé pedig az egyik RIOT őr eldobja a játék egyik legjobb fegyverét: a minigunt. Szinte végtelen lőszer és hihetetlen tűzerő vár ránk egy kis felpörgési idő árán. Ráadásul ez a fegyver képes még a RIOT öröket is ledönteni a lábukról. Ezt tudva menjünk a következő pályarészre, az üzemanyag betöltőkhöz, ahol is egy őrült nagy ellenfél, egy Heavy Guard fog várni. Megéri a belépés előtt eldobni a minigunt, ugyanis ide mozgékonyság kell majd, nem tűzerő. A gépet lőfegyverrel nem lehet megsebezni, így kénytelenek leszünk a környezetet használni. A plafonnál folyamatosan húznak el az üzemanyagtartályok, melyeket egyáltalán nem probléma leölni. A képlet tehát egyszerű: folyamatosan mozogva, az oszlopok mögött takarásban úgy helyezkedni, hogy a lelőtt üzemanyagtartályok pont a gépszörnyre essenek rá. Ha a gépből roncs lett, menjünk vissza a minigunért és folytassuk utunk a hangárba. Itt lőjük le a két RIOT őrt, majd végezzünk a kompot őrző néhány katonával is. Ha ez megtörtént, száljunk fel, és irány a szabadság.

HUSZONHARMADIK FEJEZET: MÉLYÁLOMBAN

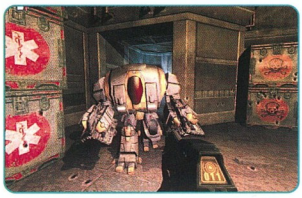
Vagy legalábbis azt hittük. A dolgok viszont nem a legjobban alakultak, így végül egy Cryo-szobában kötöttünk ki. Sok dolgunk itt nincs, használjuk ki a két szabad percünket és feküdjünk be az egyik használt ágyba.

HUSZONNEGYEDIK FEJEZET: MENEKÜLÉS

Egy négy Cryo-piramisból álló szobába jutunk. Ellenfeleink különböző gépágyús, rakétás robotok lesznek, fegyverünk pedig, nos, szimplán egy bunkósbot. Ne is próbáljunk a robotokkal szembeszállni, egyedül a repdesőket tudjuk lecsapni. Ehelyett próbáljunk azon az ajtón kimenekülni, ahol ők bejöttek. Én megpróbáltam őket kicsit elterelni az ajtó elöl és a piramisok tetején, néhány kabin takarásában visszasettenkedni. A következő folyosón úgy látszik nem kívánatos a jelenlétünk, hiszen az ajtók bezárnak egy szekcióba, a föld alól pedig mini robotok emelkednek ki. Üssük le őket, majd másszunk le a szervizjáratba. A járatban még lesz néhány robot, a másik végén másszunk fel, itt találunk egy őrt. A pisztolyról megéri tudni, hogy egy fejlövéssel végezni tud az örökkel, amit nemsokára használni is tudunk majd. Továbbhaladva néhány őrt látunk meg, zoomoljunk rájuk és végezzünk velük, majd a számítógéppel nyissuk ki az ajtókat. Menjünk vissza, hogy folytathassuk eredeti utunkat, viszont egy idő után szembetalálkozunk két lépegetővel. Meg lehet próbálni menekülni ezek elől, nagyon nem kedvelik például, ha cikkcakkban mozgunk, de van lehetőség arra, hogy pisztollyal lelőjük őket. Valahogy jussunk be a robotszobába, melynek a végén megtaláljuk a legerősebb fegyvert: egy használható Heavy Guard robotot! A robot a jobb ravasz meghúzásával a gépágyújából fog lőni, a bal ravaszra pedig rakétát lő. A monstrum elég jól manőverezhető, szinte sebezhetetlen, csak kicsit lassú. Ja, és ne fecséreljük az emberekre a lőszert - egyszerűen gyalogoljunk át rajtuk. A robotot használva vonuljunk végig a következő néhány pályán és folyosón, legyalulva mindent és mindenkit, ami utunkba kerül. Mikor ki kell szállnunk belőle nyomjuk meg az ajtó gombját, majd azonnal menekülünk ki rajta, mert két Heavy Guard lesz a nyomunkban.

HUSZONÖTÖDIK FEJEZET: A BEFEJEZÉS

Egy hosszabb videó után eljön a végső harc ideje. Meglepően egyszerű harc lesz ez, csak tudni kell, mit csináljunk. Amint lehet, kapjuk fel a minigunt, majd kezdjük a két láthatatlan robotot lőni. Figyeljük a torkolattüzet és onnan megtudjuk, merre van-



nak. Csak lőjük őket folyamatosan, miközben próbáljuk egy sarok felé irányítani, ahonnan nem tudnak menekülni. Ha mindkét katona a földön feksik, jön a befejező videó, majd a végfőcím, melyet érdemes kivárni, mert egy kellemes kis bonusz mozit kapnak a türelmesek.

Warhawk



SONY Playstation | SONY Playstation 2 | MICROSOFT XBO

RicGame

Az áraink magasak, a szerviz lassú, a kiszolgálás kritikán aluli. Bár részletre is vásárolhatsz, de kifizetni a kamatokat... viszont szépek vagyunk! Ha nincs ennél jobb ajánlatod, akkor nézz be hozzánk!

1082 Budapest, Harminckettesek tere 4.
bejárat a Kisfaludy utcából

Nyitvatartás: Hétfőtől - szombatig 10.00-18-00-ig

Tel: 06-1-334-06-10;
Mobil: +36-20-9-555-770;
Fax: +36-334-06-10

Honlap: www.ricgame.hu
E-mail: jatekkucko@ricgame.hu

GALLEON



A TÖRTÉNET FŐHŐSE RHAMA SABRIER, EGY VÉRBELI TENGERI KALANDOR, AKI KIS HAJÓJÁVAL ÉS HŰ TÁRSAIVAL JÁRJA AZ ÓCEÁNT, IZGALMAT ÉS VESZÉLYT, NA MEG PERSZE KINCSET KERESVE. ÍGY KEVEREDIK BELE LEGÚJABB, MISZTIKUS KALANDJÁBA IS, AMI - NEM ÁRULOK EL NAGY TITKOT - TÚLNŐVE MINDEN HATÁRON VÉGÜL AZ EGÉSZ EMBERISÉG MEGMENTÉSÉBE TORKOLLIK. ÉS AKKOR A NŐKRŐL MÉG NEM IS SZÓLTAM... LÁTHATJÁTOK: UNATKOZNI NEM FOGUNK.

INFO BOX

Kiadó:
SCi
Fejlesztő:
Confounding Factor
Hivatalos honlap:
www.galleon-game.com

Megjelenés:
2004. június 11.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

\+

Néhány érdekes logikai feladat, látványos mozgások, hatalmas pályák.

\-

Körülményes kezelés, unalmas harcok, elkedvetlenítő feladatok.

XB

PLATFORMOK

ARELIANO SZIGETE

A játék egy Tutoriallal nyit, amiből megtanulhatjuk az irányítás fortélyait. Az egyes lépések egyértelműek, így ezek részletezésétől eltekintek, inkább gyorsan ismertetem az alapkiosztást. Hősünket a bal analógkarral mozgathatjuk. Szerencsére nem csak a kar analóg, hanem az irányítás is: a kifejtett erő mértékének függvényében változik Rhama sebessége az óvatos araszolástól a gyors vágtáig. Fontos tudni, hogy sétálva nem eshetünk le a peremekről, így ha keskeny pallókon kell áthaladnunk érdemes a lassú, de biztos megoldást választani. A zöld gombbal tudunk ugrani, méghozzá igen méreteseket. Perzsia hercegéhez (és megannyi ifjabb játékkarakterhez) hasonlóan Rhama is megkapaszkodik a platformok szélein, és képes felhúzni magát. Ez történik akkor is, mikor a tenyérbemászó boltos, rohadt gyümölcsöt próbál rásózni - a ládát a piros gombbal tudjuk belső nézetből „befogni", majd a közelébe sétálva megvizsgálni. Minden használható vagy felvehető tárgyon, illetve kinyitható ajtón ezt a módszert kell alkalmaznunk. Ha valaki kötekedni próbál velünk, a kék (egyszerű támadás) és a sárga (multitámadás) gombokkal leckéztethetjük meg. A védekezés automatikus, csak a megfelelő irányba kell állnunk. Az L szolgál fegyverváltásra, illetve hosszan nyomva a harceszköz elrakására, az R-rel pedig megragadhatjuk ellenfeleinket. Ha minket kapnak el, a sárga gombbal próbálhatunk meg kiszabadulni a fogásból. Az R szolgál szikla-mászásra is: az erre alkalmas falak mindig eltérő mintázatúak, rajtuk a jobb oldali ravasz folyamatos nyomva tartása mellett tudunk közlekedni.
A fekete és fehér gombokhoz menü shortcutokat rendelhetünk, alapbeállításban a kék és piros gyógyító gombák vannak rájuk téve, nagyon helyesen. A jobb analógkar szolgál a játék közbeni menü előhívására, illetve az abban történő navigálásra. Ezt mondjuk nyugodtan tehették volna a D-padra is, akkor esetleg a kamerát is lehetne mozgatni... Így viszont a kamerakezelés lett a játék Achilles-sarka. Amit szűk helyeken, sziklamászáskor, vagy a víz alatti részeken művel a virtuális operatőr, az legrosszabb rémálmaiban se jöjjön elő! A másik vicces ügy a játék impresszív ütközésdetektálása: Rhama majomügyességgel találja meg a legkisebb kapaszkodókat is a sziklafalban, mozgása valóban halálpontosan követi le a terep egyenetlenségeit. Csodás, mondhatjátok, hol itt a probléma? Nos, először még jót derül az ember, mikor a derék harcos fölkapaszkodik a kitárt ajtószárny tetejére, és be-



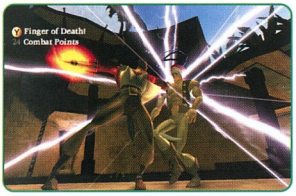
gubbaszt a plafon alá az öreg varázsló házában; ám mikor éles szituációkban vetemedik hasonló esztelen mutatványokra, akkor bizony komoly veszélybe kerül a kontroller integritása (csak az mentette meg, hogy nem volt kedvem újat venni...).

Miután a rosszarcú szolgálót követve eljutottunk az öreg bölcs Areliano és szemrevaló lánya, Faith otthonába, el is menthetjük az állást a fényoszloppal jelzett pontot használva (piros gomb). Menjünk le a szobánkból vendéglátóinkhoz, és kövessük őket a ház alatti barlangrendszerbe. Egy hajót találunk, amire csak úszva juthatunk át, minthogy a vén mágus csak magát hajlandó átlebegtetni a fedélzetre. A zöld gomb lenyomásával tudunk lemerülni a víz alá, nyomvatartásával pedig gyorsabb tempózásra ösztökélhetjük hősün-

ket. A nyíllal jelzett létrán jutunk a fedélzetre, ahol Areliano egy kis nyomozásra szólít fel minket. Vizsgáljuk meg az árbocot, majd menjünk le a csapóajtón. Itt a jobb oldali gombot benyomva megnyithatjuk a tatnál lévő ajtót, majd a szobrokat is szemügyre vehetjük. A zárt ajtón egyelőre nem tudunk bejutni, menjünk hát fel, és induljunk a hajó hátulja felé. Itt különös látvány fogad: egy fa nővi be a helységet. A fenti párkányon járjunk körbe, találhatunk egy kulcsot, és pár csontvázat is megvizsgálhatunk. Irány a fedélzet, majd újra le a csapóajtón, kulcs be a zárt ajtóba, ajtó kinyit, és voilá! A kabin berendezését megvizsgálva újabb felfedezéssel gazdagodhatunk. Miután visszatértünk a fedélzetre, ezúttal a hajó orra felé vegyük az irányt. Jobb kéz felől másszunk fel a korlátra, és ezen egyensúlyozzunk előre, míg egy lyukat nem látunk az elülső kabin tetején. Ide beugorhatunk. A romok és a kormánykerék szemrevételezésével immár be is gyűjtöttünk minden információt, a gombot nyomjuk meg, így kinyithatjuk a kabin ajtaját, és visszatérhetünk Arelianohoz. A tanulságok levonása után visszakerülünk a házba, ahol érdekes közjáték veszi kezdetét. A rókaképű szolga, Jabez, a gazdája ellen fordul, elrabolja az értékes faleveleket, majd megöli az öreget, és elmenekül a titokzatos hajón. Némi verekedés után üldözőbe vehetjük, de mindhiába: a gaz mindenképpen elmenekül, így hajón kell a nyomába erednünk.

CALVERLEY SZIGETE

A hajó fenti kabinjában, majd a partra kiúszva is összeszedhetünk néhány pisztolyt. Ezek jó kis egylövetű, eldobható lőfegyverek, így érdemes őket a komolyabb ellenségekre tartogatni. Balra indulva egy kardot lelhetünk, amit rögtön le is tesztelhetünk a méretes rákokon. Rajtuk túljutva némi sziklamászás, kötömbgörgetés és víz alatt úszás, valamint cölöpön járás után elérkezünk az



első boss-hoz, egy óriási rákhoz. Feljutni hozzá a lapos szikla segítségével tudunk, ezt kell a feltörő gőz tetejére csúsztatni, majd ráállni, és már mehet is a liftezés. A rákot próbáljuk hátulról megközelíteni, ugorjunk fel rá, kapaszkodjuk meg az R-et folyamatosan nyomva, kússzunk a fejéig, majd ott vágjuk bele a kardunkat. Ezt párszor megismételve kifekszik a dög.

Egy sziklát félrelökve bejutunk a hajójavító csarnokba, ám a lift nem üzemel, hiányzik ugyanis egy pöcök. Kénytelenek vagyunk a fal menti pallókat, illetve helyenként a sziklafalat használni a felmászáshoz, mígnem egy mozgó platformhoz nem érünk. A kapcsolót akkor húzzuk meg, mikor a platform közel van, hiszen időre kell rohannunk a vízesésnél megnyíló ajtóhoz. Bent némi bunyó árán megszerezhetjük az áhított pöcköt, csak sajnos el van ferdülve… Sebaj, irány kifele, majd fel a létrán és a sziklákon, mígnem a fenti platformot el nem érjük. Itt hosszú nekifutás után egy hatalmas ugrásra lesz szükség, majd egy szinttel lejjebb ereszkedhetünk, hogy bemenjünk az olvasztóba. Itt ki lehetne egyenesíteni azt a fránya pöcköt, csak egy kalapács kéne. Ezt a halott viking-



harcostól szerezhetjük meg, akit a tradíciók szerint a tenger fenekére temettek - búvárkodás következik tehát. A szerszámmal menjünk vissza a műhelybe, és dolgozzuk meg a liftalkatrészt. Végre használhatjuk a lenti felvonót, éljünk hát a lehetőséggel.

Fent menjünk jobbra, majd némi bunyó után be a barlangba, ahol a gőzkitöréseket elkerülve elérhetünk Jabez első martalócához, Brice-hoz. A pisztollyal támadó haramiát könnyen elintézhetjük, ha belelökjük a lávába. Következik Farrant, aki kemény rohamaival okozhat kellemetlenségeket - ne hagyjuk hát beindulni, maradjunk folyton a közelében, és adjunk neki rendesen. Végre kijutottunk a felemelt hajóhoz, melynek belsejében a harmadik „testőr", Darvill vár ránk. Ő minduntalan, nem túl baráti, ám annál inkább csontroppantó ölelésben próbál részesíteni minket, tartsuk hát távol magunktól. Leverésével megszerezzük Faith szabadulásának kulcsát, így ettől a ponttól a dögös vörös leányzó társunkká szegődik. Mindjárt megtapasztalhatjuk ennek a negatív és pozitív oldalát is. Először segítenünk kell neki lejutni a törött létrán: fogjuk be a piros gombbal a lajtorja ép végét, majd utasítsuk újdonsült társnőnket a jobb analógkarral előhívható menü Characters pontjában a Lockolt tárgy használatára (Use). Álljunk mindeközben a létra alá, nehogy formás hátsójára huppanjon a kényes lányka. Felfele hasonlóan működik a dolog. Van azért jó oldala is a kapcsolatnak: Faith képes minket gyógyítani, illetve varázsajtókat nyitni. Ehhez kellő mennyiségű mentális energiára van szüksége, amit a terepen gyűjthető tűzférgek (Fire Grub) elfogyasztásával tud szerezni (Faithre Lock, menüből Useables -> Fire Grub).

Következik egy kis logikai feladvány: nekünk a szállítóliftekre kell állnunk, és a távolból utasítgatnunk Faith-et a lifteket mozgató karok használatára. Felérve újabb liftezés jön - ezúttal egy normális felvonóval -, majd egy keskeny pallón kell átjutnunk, leküzdve a szemből érkező banditákat. Némi sziklamászás árán kijutunk a kürtő külső oldalára, majd a tetejére. Itt találhatjuk azt az óriási felvonószerkezetet, amin a hajó függ. Két hatalmas fogaskereket kell mozgatnunk: a felsőt csak egyszer kell a helyére tolnunk, majd jöhet az alsó, amit először két tolással kell a helyére illesztenünk, majd az indítókart meghúzva beindítanunk a gépet. Ezután még vissza kell menni az alsó fogaskerékhez, visszatolni kétszer, majd újabb indítás következik. Az eredmény: a hajó felemelkedik, és elfordul, hidat képezve Calverley lakához. Sajnos Jabez megelőz minket, így három perc alatt kell megtennünk az utat lefelé. Ajánlom a lefele vezető létra használatát a lemászáshoz, majd ugrás a hajóra, és rohanás a célunkhoz. Sajnos bárhogy igyekszünk, nem lesz elég: Jabez majommá változtatja Calverley-t, és két óriási Neptunusz szobrot idéz meg ellenünk. Ezeknek a hátára kell felugrani, felmászni rájuk, majd beléjük dőlni a karddal, így egyszerűen elintézhetők. Sajnos ezután sincs nyugtunk, mert az összedőlő szigetről egy egyperces csúszdázással menekülhetünk csak el - szerencsére nem vészes a feladat, de Jabez ismét meglép, és még egy kiadós vihart is idéz a fejünkre…

TIPPEK

Mihoko nem tud meghalni: legfeljebb rövid időre elájul, de élereje mindig feltöltődik magától.

A VIHAR

A viharban a tengerbe zúgunk, így a vaksötét óceánban kell három perc alatt kiúsznunk a partig. Kb. félpercenként jön egy villám, ami egy másodpercre megvilágítja a képet, de ettől eltekintve nem látunk messzebb az orrunknál. Ez csak azért kellemetlen, mert a víz alá bukva teljesen megőrül a kamera, így nem lesz könnyű tájékozódni. Először is bukjunk le. Bal kéz felől kéken világító sziklákat látunk, ússzunk lefele feléjük, majd be az általuk kijelölt járatba. Ahol elágazik, ott is balra menjünk, mígnem véget nem ér. Itt forduljunk jobbra, hogy a bal oldalunkon a szikla mellett haladhassunk. Menjünk fel levegőért, majd bukjunk vissza a szikla tövéhez. Menjünk tovább amerre egy kisebb, félgömb alakú, és egy nagyobb, oszlop formájú szikla látszik. Az áramlat vissza próbál sodorni minket, de amint bekerülünk a sziklák takarásába, tovább tudunk haladni. Az oszlopszerű zátonyhoz érve ismét vegyünk levegőt, majd induljunk a kifli formájú, kék, világító kövekkel jelzett szikla közelebbi vége felé. Pontosan kövessük le a szikla alakját, úgy ússzunk el mellette, így nem so-





dor el az áramlat.
A másik oldalán egy újabb járatot találunk, ami kivezet minket a tengerpartra, ha minden igaz, épp időben.

RABSZOLGAVEREM

Sajnálatos módon fogságba esünk, s a sziget kormányzója páholyból óhajtja végignézni, ahogy elhalálozunk. Az ítéletvégrehajtó egy japán harcművész csaj, meglehetősen üveges tekintettel. Miután levertük a kicsikét, menjünk közel hozzá, és ragadjuk meg az R gombbal, mielőtt visszatérne az ereje. Ezzel lerántjuk orráról a papírcetlit, amivel a gonosz Wei Ling mester rabszolgává tette. Azt hinnénk, a kivégzés ezzel elmarad, ám ehelyett egy hatalmas szörnyet uszítanak ránk, ami leginkább a Jedi Visszatér Rancorjára emlékeztetett engem. A dögöt a már jól bevált „másszunk a hátára és adjunk neki" technikával lehet elintézni.
A méretes szörny kidöntése egy fal áttöréséhez vezet, így tovább tudunk haladni az állatketrecekhez. Először egy kis játék következik: mindig abba a ketrecbe menjünk tovább, amelyikben nincs oroszlán. Ezután a cicusok gazdájával kell megküzdenünk, akit két jószág is őriz. Ezeket inkább hagyjuk ki a játszmából, úgyis újratermelődnek: koncentráljunk inkább az idomárra, aki bőszen menekül, de azért sarokba lehet szorítani. Legyőzve újabb logikai feladvány jön. A ketrecek 3x3-as táblát képeznek, amiben a középső, az ajtóhoz vezető sort kell kiüríteni úgy, hogy az oroszlán helyet tudjon cserélni a feketepárducokkal. Nem nehéz ügy, biztos menni fog. Ezzel szabad az út a kulcsokért, ám visszafele egy kellemetlen meglepetés vár ránk: mintha még nem lett volna elég a nagymacskákból, most egy tigrissel kell megküzdenünk. Mikor meglapul, és kéken világít, menjünk távol tőle, mert ugrani készül. Ha nem jön össze, az Y-nal még visszaverhetjük a támadást. A megszerzett kulcsokkal visszatérve megnyílik az út a cellákhoz, ám némi bunyó után csapdába esünk. Itt az előző szörny apukájával kell megküzdenünk. A módszer hasonló, csak keresni kell valami magaslatot, hogy egyáltalán fel tudjunk ugrani a határa. A sziklákon visszamászva megszerezhetjük a főbörtönőr kulcsát, és kiszabadíthatjuk Bosun barátunkat, meg a többi foglyot.

Szétnézve rájövünk, hogy a továbbvezető utat lezáró ajtóhoz két kulcs kell. Az egyik abban a szobában található, ami tele van előugró dárdákkal - biztos halálnak tűnik a behatolás, de valójában egyszerűen keresztül kell rohanni a csapdákon. A másik kulcs megszerzéséhez húzzuk meg a börtönfolyosó végén levő szobában a kapcsolót, ami kinyit egy ajtót. Ehhez rohanjunk oda, és csusszanjunk be, mielőtt bezáródna. A kulcsos ajtó egyik reteszének eltolását bízzuk Bosunra, a másikat vegyük mi kezelésbe - végre kijutottunk az aréna nézőterére. A főpáholy mögött menjünk be a barlangba, majd a híd utáni lezárt kapunál a bal oldali falon lévő mászható sziklákat kihasználva menjünk fel a fal tetejére. A halálszobát elkerülhetjük a jobb oldalán található rejtett járat igénybevételével. Engedjük be barátainkat a kapun, majd folytassuk utunkat a csigalépcsőig. Ezen nem kell egészen felmenni, csak amíg nem látunk egy lyukat a barlang falán. Oda ugorjunk át, és másszunk ki. Menjünk át a pallón, majd vissza a sziklafalon, és be a másik lyukon. Alul vizet látunk, oda nyugodtan csobbanjunk bele, majd másszunk fel a sziklán a lépcsőre. Először menjünk lefele, és engedjük be társainkat, majd fel, és együttes erővel nyissuk ki a szabadság kapuját.

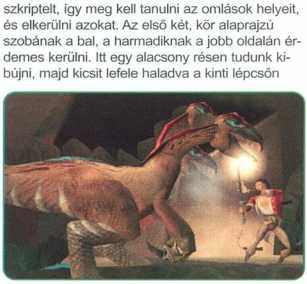
A PALOTA-SZIGET

Sajnos a szabadság kapujának túloldalán heves katapulttűz fogad, amit a szemközti palota-szigetről zúdítanak ránk. Nem mellesleg ott tartják fogva barátainkat is, jó lenne tehát átjutni. Induljunk balra a hegyvonulatot követve (előtte érdemes várni kicsit, hogy a katapultok tüze előttünk mutassa az utat, ne pedig a talpunk alá pörköljön). A vonulat végén átugorhatunk a tengerből kiálló oszlopokra, amelyeken átjuthatunk a másik sziget aljában egy barlangoz. Itt új technikára lesz szükségünk a feljutáshoz: a Wall Jump lényege, hogy egyik falnak nekiugorva újra nyomjuk meg az ugrás gombját, miközben a kart a faltól elfele húzzuk, így újra elrugaszkodhatunk, vagyis a keskeny kürtőben előre-hátra pattogva egyre feljebb juthatunk. Végül kiérünk a kút száján a palota kertjébe. Miután levertük az őrök hadát és átkutattuk a terepet, továbbhaladhatunk a főkapuhoz. A fék kioldása (kar a kapu bal oldalán) után leengedhetjük a hidat (tekerő a jobb oldalon), így csatlakozhatnak hozzánk társaink. A főkaputól jobbra találjuk a párducketrecet, amibe az állatokkal nem törődve beugorhatunk. A jobb oldalon, egy sziklán ki tudunk mászni, majd kiszabadíthatunk két foglyot, és utat nyithatunk barátainknak a párducketrecen át (ekkorra az állatok nálam eltűntek…).

TIPPEK

Faith nem csak minket gyógyíthat, hanem saját magát is. Erre szükség is van, mert ha elfogy az életereje, a játék véget ér.

Másszunk fel a katapultra, lőjük magunkat a zárt kapu tetejére, majd a túloldalról nyissuk meg az átjárót. Az itt talált faltörő kossal barátaink, plusz a frissen szabadult munkaerő segítségével betörjük a palota kapuját, ám a kormányzó elmenekül, és négy kulccsal zárja le ajtaját, melyet emberei őriznek. Menjünk be a jobb oldali kisajtón a konyhába, ahol egy kis verekedés után elfedhetjük a tüzet a fali fogantyú meghúzásával. Így már fel tudunk kapaszkodni a kürtőn a felső szintre. Újabb harcok után juthatunk még magasabbra, majd ki a veszett nagy katapulthoz. Ezzel lőjük fel magunkat a jobbra lévő magas toronyba, ahol az őrt láttuk járőrözni. Az első kulcsot itt meg is szerezhetjük gazdája likvidálásával. A lefele vezető út nem lesz sétagalopp: meghatározott idő alatt kell elhagynunk a leomló tornyot. Minden esemény szkriptelt, így meg kell tanulni az omlások helyeit, és elkerülni azokat. Az első két, kör alaprajzú szobának a bal, a harmadiknak a jobb oldalán érdemes kerülni. Itt egy alacsony résen tudunk kibújni, majd kicsit lefele haladva a kinti lépcsőn



egy újabb apró résen kell visszamászni a toronyba. A szemközti lyukon kiugorva, majd a romos csigalépcsőn leszaladva elérünk végre a függőfolyosóhoz, ám ennek a másik oldalán csúnya látvány fogad: japán barátnőnket, Mihokót volt mestere egy energiasugárral fogságba ejtette. Ugorjuk át a sugarat, majd kerüljünk a gonosz varázsló mögé, és üzzük el. Az első kulcsot tegyük a helyére, majd nézzük meg Mihokót a bal felső ajtónál - nem éri el a fogantyút, ami a rácsot nyitná, így nem követheti Linget.

Mi menjünk az előcsarnokba, ahol balra, a fürdőbe jutunk. Másszunk fel a csöveken, majd a szobor vállára, és fülbevalóit eltörve szabadítsuk meg a fejétől. A lezuhanó kődarab áttöri a medence alját, amin keresztülsüzhatunk a csatornába. Kövessük a jobb oldali mellékágat, ahol a kék kristálynál levegőt vehetünk, majd egyenesen továbbúszva, keresztben az árral egy zöld kristályhoz, majd a kivezető ajtóhoz juthatunk. Továbbhaladva egy kis tekergetős játékhoz érünk. Lényeg, hogy a „Clung" hangnál kell irányt váltani, ilyenkor mindig eggyel több gyűrű fog mozogni. Végül megnyílik az út felfelé a csigalépcsőn. A lökdösős csapdákat a peremen mászva kerülhetjük el, csakúgy, mint a lenyíló csapdát az utolsó pavilonszerű résznél. Fent egy egyszerű fő-



nökharc után meglesz a második kulcs, na meg a majommá változott Calverley. A kulcsot vigyük vissza az ajtóhoz, és tegyük a helyére. Irány visszsa Mihokóhoz, hiszen a majom végre kinyithatja a kaput. A lengőhintás és a parittyás szoba utáni feladat: a rudakon kell állni húsz másodpercig, miközben mindenfelől lángcsóvák jönnek. Az egyik rudat soha nem éri tűz, ezen végig lehet állni a teljes időt, csak ki kell figyelni, melyik az.
A következő teremben Mihoko segítségére lesz szükségünk: használjuk vele a létravégeket, így ő felhúz minket, ha alatta ugrunk. A második szintre egy elég trükkös ugrással lehet feljutni: a törött létrát kell elkapni az R-rel, de ez nekem csak gyorsító bájital használatával sikerült. Fent dupla főnökharc jön: Mihoko volt mesterével küzd, nekünk pedig egy ölelgetős csávó jut, akit mindenképpen távol kell magunktól tartani (pisztoly, sárga gomb).

A megszerzett kulcsot vigyük a helyére, majd menjünk a palota elé. Beszéljünk a magaslaton üldögélő zöld emberkével. Míg eltereljük a figyelmét, majmunk megszerzi az építmény leresztéséhez szükséges kulcsot. Sajnos közben a törpe bezárkózik, de annyi baj legyen: oldjuk ki a várkapu fékjét, lazítsuk meg a láncot a kerék balra tekerésével, akasszuk ki a kampót a híd végénél, majd akasszuk be az ajtó kilincsébe. Ezután húzzuk be újra a láncféket, majd emeljük meg a tornyot. Az eredmény: az ajtó kinyílik, újra leengedve az építmény miénk a negyedik kulcs is. Most már követhetjük a kormányzót. Küldjük fel a liftet, majd álljunk a lejövő nehezékre, és Mihokoval a kart használva hívjuk le, így mi is feljuthatunk. Az emeleten maga a kormányzó vár, aki Faith-et sakkban tartja, így le kell tennünk kardunkat. Szerencsére a lány



kiszabadul, ám ellenfelünk végig rá utazik, így elsődlegesen az ő testi épségét kell megvédenünk.

ANKON SZIGETE

Mivel a szigeten egy óriási, háromfejű hidra garázdálkodik, meg kell próbálnunk életet lehelni a védelmező gólembe öt alkatrész felkutatásával. Ezek a tengerben vannak: az elsőt rögtön a part mellett lelhetjük meg. A második a hajóroncsban van: itt már szükség lesz Mihokóra, aki a víz alatt speciális szájból-szájba technikával képes feltölteni minket friss levegővel. Hogy aztán a lány a vízből veszi-e ki az oxigént, azt nem tudom, de a látvány mindent megér. A harmadik rész egy szikla kürtőben van a görög stílusú víz alatti városnál, a negyedik egy kör alakú, oszlopos épületromban, az ötödik pedig a szobortól nem messze, egy épület tetején.

Az alkatrészekkel összeáll a nagy robot, amellyel le kell nyomni a hidrát. A képlet egyszerű: csaljuk a láva közelébe, majd ott ragadjuk meg az R-rel, és szépen bele is hajítottuk. A gólemből kiszállva bemehetünk az alattunk levő épületbe. Néhány csontváz lenyomása után bemehetünk a jobb oldali generátorszobába: ezt kéne megszerelni.
A fa felé indulva a bal oldalon egy létracsonkot találunk, amin Mihoko segítségével feljuttathatjuk Faith-et, majd magunkat is. Innen nyílik a labor, ahol van egy Faith-nek való ajtó. Fent egy kis lyukon át a könyvtárba jutunk, de Faith nem tud átmászni. Menjünk ki az ajtón, és hozzuk el körbe, majd vizsgáltassuk meg vele a gombot. Erre beindulnak a könyvnézegető állványok, amiken eljuthatunk a polcokon levő két kulcsig.

TIPPEK

A gyűjtögetős részeknél az alul látható ikonok villogni kezdenek, ha közel járunk a célhoz. Minél közelebb érünk, annál gyorsabb lesz a villogás.

Beszéljünk az olvasgató lánnyal, majd menjünk ki a fához, másszunk fel az oldalán található peremen, és be a törzsbe. Itt lesz egy kulcsos ajtó, ahonnan egy növénykét szerezhetünk, amivel beindíthatjuk a generátort - a kapcsolók helyes beállításához nézzünk át a szemközti generátorszobába. Sajnos egy alkatrész elromlik, azt pótolni kell, ráadásul elkezdenek kikelni a hidratojások, így a kishidrákkal is meg kell küzdenünk. Menjünk a fa gyökereihez, induljunk jobbra, ahol egy alacsony átjáró után egy kulcsos ajtóhoz jutunk. Bent a csővezetéken át egy üregbe jutunk, ahonnan a Wall Jump használatával érünk el a lángoló könyvtárba. A tüzet meg tudjuk kerülni a szemközti falon látható sziklákon mászva, majd vissza a kulccsal ugyanígy (visszafele felülről a második polcról elugorva kaphatjuk el a sziklát a plafonon). Visszamenve a bejárattól jobbra-szembe találhatjuk a kulcsos ajtót, ami mögött egy robot vár ránk, na meg azt legyőzve a hiányzó alkatrész - már ha Faith kinyitja a varázsajtót. Most már végleg bekapcsolhatjuk a generátort, szabad az út a térképszobába. Itt menjünk le a gömb mögötti lépcsőn, és tegyük el a követ az útból, majd kérdezzük meg Faith-től a keresett sziget nevét: Epheremy lesz a válasz. A kapcsoláknál keressük meg az „Ef", az „Ere" és a „Me" szótagokat, kettőre állítsuk rá a két csajt, a harmadikhoz menjünk mi. Most már megvan a végső cél!

EPHEREMY

Megérkezésünk után a sziget őrei próbára teszik minket. Menjünk be a jobb oldali ajtón, majd jobbra el, másszuk meg a falat, és ugorjunk a mögötte lévő üregbe. Itt lesz az első gyűrű. Menjünk fel a lépcsőn, be az ajtón, és használjuk Faith-el a kört. Rhama törpe méretű lesz, így még az ajtót is valamelyik lánnyal kell kinyittatni. Ugorjunk a vízbe, és ússzunk be a csatornán a laborba. Másszunk fel az asztalra, és csaljuk oda az őrzőrobotot. Álljunk a kapcsolóra, hogy arra csapjon rá, mikor minket akar agyonütni. Ez kinyitja az ajtót, amin a robot távozik és harcba kezd Mihokóval. Kimehetünk megnagyobbítani magunkat, és segíteni a harcban, de utána megint kicsi alakban menjünk vissza. A laborban három kristály lesz: a szemközti ketrecben lévő-

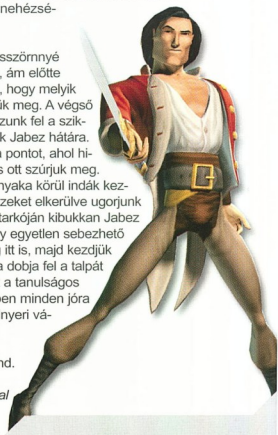


höz a polc alatt egy hasadékon bebújva mászhatunk fel. A másik kalickához be kell indítanunk a robotkarokat. Először a nyitott láda tetejére másszunk fel, majd onnan az első karra, és értelemszerűen a többire, érintve a tetőről lelógó platformokat is. A polcon kerüljük el a csapdákat, és így megszerezhetjük a második darabot is. A harmadik egy hasadékban van a bal oldali falon, a plafon közelében: az egyik robotkar emel fel minket oda is. Kint a kertben is van egy kristály: még összezsugorítva másszunk fel a bejárat felőli oldalon a fatönkre, majd a fa ágain egyensúlyozzunk el a keresett darabig. Miután begyűjtöttünk mindent, menjünk ki, és át a másik ajtón az Air Castle-be. Itt először a két gyűrűt szerezzük meg (a Water az első, aztán az Air), majd az összes kristályt. Miután minden megvan, összeállíthatjuk a szobrot. Közben megérkeznek Jabez emberei, intézzük el őket. Másszunk fel a szobor kardján, majd a hátán, innen átugorhatunk a sziklafalra, és fel az oromra. Sajnos négy személy kellene a lebegő sziget lehívásához, mi viszont csak hárman vagyunk. A megoldás egy robot, ám kell még két alkatrész hozzá. Ezeket a jobb és bal oldali hegygerinceken találhatjuk meg. Végül bejutunk a lebegő Fa-szigetbe, ahol újra meg kell küzdenünk Jabez - ezúttal felturbózott - csatlósaival, ám Brice, Farrant és Darvill most sem okozhat nehézséget.

A főellenség az óriásszörnyé változott Jabez lesz, ám előtte még döntenünk kell, hogy melyik csajszi életét mentjük meg. A végső küzdelemben másszunk fel a sziklákon, majd ugorjunk Jabez hátára. Keressük meg azt a pontot, ahol hiányzik egy tüske, és ott szúrjuk meg. Ekkor megáll, és a nyaka körül indák kezdenek csapkodni. Ezeket elkerülve ugorjunk a fejéhez, hiszen a tarkóján kibukkan Jabez eredeti feje, a szörny egyetlen sebezhető pontja. Szúrjuk meg itt is, majd kezdjük elölről, a harmadikra dobja fel a talpát a szörnyeteg. Jóhet a tanulságos endsequence, amiben minden jóra fordul, és Rhama elnyeri választottja kegyeit is.

Tüzijáték, Happy End.

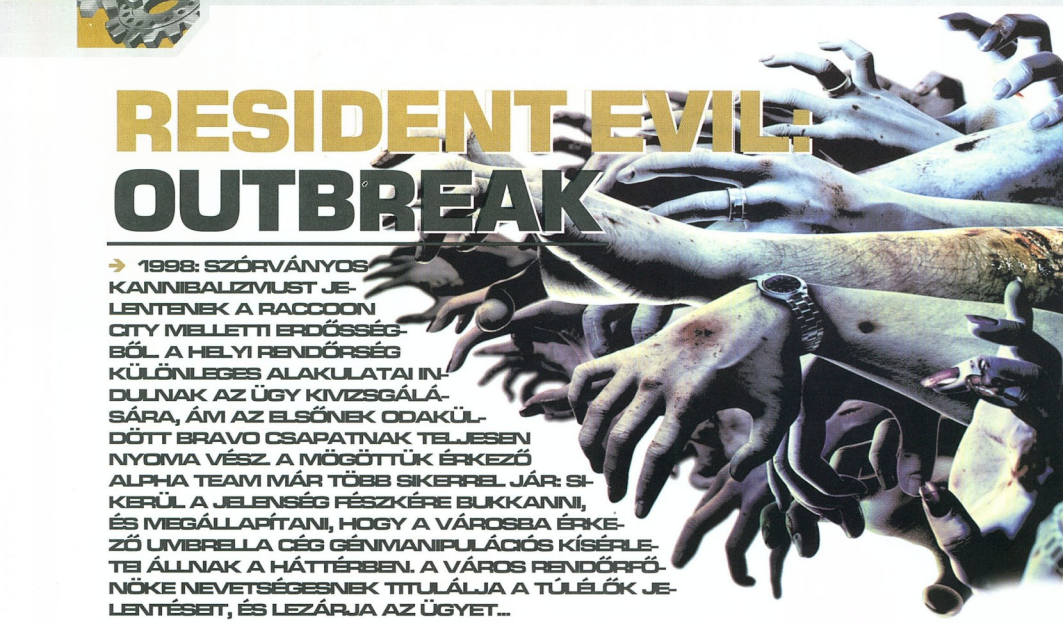
Immortal



Használati tárgyak

Kard: Legtöbbször ezzel hadakozunk, hiszen mindig kéznél van, és hatékonyabb az ökölvívásnál. A játék előrehaladtával újabb és újabb darabokat lelhetünk, melyekkel komolyabb sebzések érhetők el.
Pisztoly: Mivel minden pisztoly egylövetű, és munició nincs hozzá, annyi lövésünk van, ahányat összeszedtünk. Egyébiránt nagyon hatásos, de elég ritka, így érdemes a keményebb ellenségekre tartogatni.
Kék Gomba: Körülbelül életerőnk harmadát tölti vissza.
Piros gomba: Nagyjából az életerő háromnegyedét adja vissza.
Gyorsító bájital: A neve magáért beszél. Hasznos lehet időre menő feladatoknál, vagy nagyobb ugrások kivitelezéséhez.
Erősítő bájital: Komolyabb harcok előtt érdemes bevenni, a nagyobb sebzés kedvéért.
Tűzféreg: Faith mentális energiáját tölthetjük vissza vele, ami nélkülözhetetlen a varázsláshoz.
Kincs: Gyakorlati haszna nincs, de jól mutat a hajónkon, illetve a játék 100%-os kipörgetéséhez hozzátartozik ezek összegyűjtése.

RESIDENT EVIL: OUTBREAK



1998: SZÓRVÁNYOS KANNIBALIZMUST JELENTENEK A RACCOON CITY MELLETTI ERDŐSSÉGBŐL. A HELYI RENDŐRSÉG KÜLÖNLEGES ALAKULATAI INDULNAK AZ ÜGY KIVIZSGÁLÁSÁRA, ÁM AZ ELSŐNEK ODAKÜLDÖTT BRAVO CSAPATNAK TELJESEN NYOMA VÉSZ. A MÖGÖTTÜK ÉRKEZŐ ALPHA TEAM MÁR TÖBB SIKERREL JÁR: SIKERÜL A JELENSÉG RÉSZKÉRE BUKKANNI, ÉS MEGÁLLAPÍTANI, HOGY A VÁROSBA ÉRKEZŐ UMBRELLA CÉG GÉNMANIPULÁCIÓS KÍSÉRLETEI ÁLLNAK A HÁTTÉRBEN. A VÁROS RENDŐRFŐNÖKE NEVETSÉGESNEK TITULÁLJA A TÚLÉLŐK JELENTÉSEIT, ÉS LEZÁRJA AZ ÜGYET...

INFO BOX

Kiadó:
Capcom
Fejlesztő:
Capcom
Hivatalos honlap:
www.residenteviloutbreak.co.uk

Megjelenés:
2004. szeptember 24.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Az alapötlet, a megvalósítás, a rejtett tárgyak, és a hangulat. Fantasztikus a csapatmunka, és a több útvonalas megoldás is.

–

Túlságosan vontatott, és unalmas lesz a játék, mikor több századjára visszük végig, az összes rejtett tárgy végett.

PS2

PLATFORMOK

Ezzel foglalhatnánk össze talán a legjobban a '96-ban világhódító útjára indult Resident Evil sorozat lényegét. Az akkoriban PlayStationön elindult széria azóta már olyan géptípusok tulajdonosai számára is elérhetőek lettek, mint a Saturn, a Nintendo 64, a Dreamcast, a GameCube, vagy akár a GameBoy - de magát a PlayStation 2-t sem hanyagolta a kiadó anyacég, a Capcom. A több, mint 26 millió eladott példány után joggal merülhet fel a kérdés: meddig lehet még csűrni, csavarni a végletekig kifacsart történetet, és mi újdonságot hozhat a második és harmadik rész közé ékelt, úgynevezett folytatás? Most, erre próbálunk meg választ találni szerény kereteink segítségével.

A játék alapvetően egy internetes játékra tervezett, csapatalapú Resident Evilnek készült, amiből az európai kontinensre már csupán az egyedül játszható missziók maradtak. Ez azonban nem jelenti azt, hogy értéktelen korongot kapnánk a pénzünkért! Sőt... A többjátékos megoldás az egyszemélyes küldetésekben is jelen van, csupán a mesterséges intelligencia irányítja a két másik társadat. Ezek ugyan úgy élő, és gondolkodó karakterek, mintha valódi személy irányítaná őket. Így hát ne lepődjetek meg azon, ha egyszer csak partneretek se szó, se beszéd kinyitja az egyik, számára szimpatikus ajtót és felballag a lépcsőn. Persze azért alapvetően ők a te segítségedre lettek kitalálva, így az L2 lenyomása mellett a jobb analógkarral különböző utasításokat adhatsz irányokban. Főleg koordinálni, és segítséget kérni lesz rájuk szükség, de persze a tárgycseréknél is fontos szerephez jutnak. Ellentétben az eddigi RE klisékkel - elmaradnak a ládák a játékban. Marad tehát a 4 egységnyi hely, amivel gazdálkodhatunk. A 8 irányítható szereplő (akik valamilyen úton-módon a zombi-várossá változó Raccoon City-ből próbálnak menekülni '98 szeptemberében) eltérő speciális tulajdonságai mellett végre tényleg kiütközik a súly- és képességbeli különbség: akadnak majd lassabb, illetve mozgékonyabbak, erősebb, és gyengébb alkatúak. De mindegyik képes lesz tárgycserére, és a játékban egy bizonyos tulajdonsága által sosem lesz gyengébb, vagy esélytelenebb, mint bármely más társa.

A játék másik nagy újítása az egészségügyi rendszer reformálása (lehet, nagy sikere lenne a Capcom programozóinak a kormányban is): a zombik megölni ugyan nem tudnak, de a jobb alsó sarokban lévő százalékos mutatón folyamatosan nyomon követhetjük, hogy mennyire vagyunk megfertőzöttek. Amint ez az érték eléri a 100-at,



azonnali hatállyal elhalálozunk. Ezt persze különböző szerekkel, és készítményekkel alacsonyabban tarthatjuk, de egy bekapott sebzés, illetve harapás kifejezetten negatívan befolyásolja teljesítményünket. A sérülés mértéke lehet akkora is, hogy sántikálni fogunk, vagy padlóra kerülünk. Ilyenkor mindenképpen társaink segítségére lesz szükségünk, hogy lábra állhassunk.

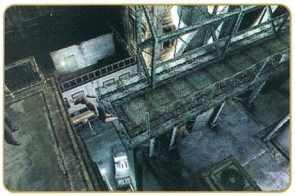
Outbreak

FOKOZATOK

S: 0-10 perc
A: 10-13 perc
B: 13-20 perc
C: 20-30 perc
D: 30-45 perc
E: 40 perc felett

Vedd fel a kulcsot a bárpult belső szegélyéről (Hard, illetve Very Hard fokozaton a megtámadott pincértől), majd nyisd ki a térkép észak-keleti csücskében fekvő ajtót (esetleg átkutathatod a két mellékhelyiséget, és a pult körül is találhatsz gyógyszereket, és fegyvereket). A lépcsőházban ügyelj az ablakból rád támadó zombira. Az emeleten irány a nyitott ajtó mögötti terület: az újságpapírral beborított dohányzóasztalon, egy kék címkével ellátott kulcsra lehetsz figyelmes (miután magadhoz szólítottad a magazint). Ezzel az egyetlen zárt ajtót nyithatod, hogy a harmadik emeletre lépcsőzhess.

A jobb kéz felé eső szobában (Wine room), egy darus kocsi kulcsát leled, amivel az előbbi folyosó (Liquor room) végében parkoló masinát indíthatod be (persze nehezebb fokozatokon vissza kell gyalogolnod egy üres üveggel a tulajdonos szobájába, és belehelyezned azt a festményébe). Miután felemelted a targonca tüskéin lévő dobozokat, immáron fellétrázva a polc tetejére, átkúszhatsz a szellőzőnyíláson. Innen felfelé kiérhetsz a tetőre, ahol körbeszaladva annak túloldalára, a fészerrel szemközti rácsot döntheted le (akár pusztakézzel, akár fegyverrel). A hirdetőtábla mögött végigszaladva rugaszkodj át a szemközti épület tetejére, majd a benti lift segítségével érkezz le az elsőre. Lépj ki az utcára, majd a rendőrnek segítve told odébb a bal oldalon parkoló járgányokat. Így egy kis időt nyerve a zombik elől továbbjuthattok. A következő képernyőn fedezni kéne a rendfenntartót, hiszen, amíg a továbbjutást jelentő ajtót próbálja kilőni, a zombik szakadatlanul özönlik el a területet. Miután átjutott, csúfos véget ér szegény élete - vedd fel az öngyújtóját és engedd ki a tartálykocsi tartalmát. Gyújtsd be a benzint, és ugorj a csatornába. A kanálisból mássz fel a létrán, majd fuss el az utca végén álló rendőrtisztig. Evakuálás után fuss át a kocsi elejénél található hídon, majd az utcán felvéve a két robbanószerkezetet, egyesítsd azokat. Az elesett rendőrnél használva vége is a pályának.





nosi szoba (Owner's room) fiókjából (a festménybe helyezett alkoholos üveg segítségével). Használnád a kulcsot a darunál a Liquor roomban.

Destroyed liquor room shutter: Nyisd ki a targonca mögötti ajtót puszta erővel, vagy a túloldalról mechanikusan (ha a zombik nyitják ki, az is teljesített feladatnak számít).

Destroyed wire fence on rooftop: Zúzd le a továbbjutáshoz szükséges keritésdarabot a bár tetején.

Read all graffiti with lighter: Az öngyújtóval az alábbi helyeken kell elolvasnod a falakra firkált graffitiket (sorrendben). A Liquor roomban a létra melletti dobozoknál, a tetőn, a Storage room bejárata melletti dobozoknál, a 3F to rooftop stairway lépcsőházban, a szellőzőjárat oldalán, majdnem a lépcső tetején, a Liquor roomba visszatérve a targonca mögötti sarokban, a hordóknál, míg végül a szemközti apartman épületben, a lift mellett.

Built patrol car barricade: Jack bárja előtt két járőrautót is eltolhatsz északi irányban. Először a bejárathoz közelebb esőt, majd a déli autót taszítsd úgy, hogy tökéletesen elzárja az utat a zombik elől.



Opened gasoline tanker valve: Nyisd meg a benzintartályos kocsi hátsó szelepét.

Used lighter to ignite gas: Miután elözönlötte a benzin a tartálykocsiból az utcát, gyújtsd meg az öngyújtóddal biztonságos távolságból.

Activated Detonator: A Main streeten található két detonátor darabot összeilleszteve (az egyik az út bal, a másik jobb oldalán hever), aktiváld a középen fekvő, halott rendőr melletti robbanószerkezetet.

Killed zombies and survived: A fenti feladat teljesítésével érheted el.

Escaped zombies and survived: Miután a Footbridge-en megpillantottad az utcát elözönlő zombikat, térj vissza minden életben lévő társaddal a Behind the residential area részre. Fontos, hogy semelyik partnered ne menjen harcolni az utcára, különben a rendőrrel beszélve nem távozhatsz a helyszínről.

Collected every map: Két térképet kell megtalálnod a pálya során, az egyik a Break roomban található a szemetesben, míg a másik az In front of J's BAR előtt, a keresztbe állt rendőrautó mögött hever.

Died in gas tanker explosion: Miután berobbantottad a benzinnel teli tartályko-

EVENT LISTA:

Built barricade out of barrels: A két hordót kell a bár bejárati ajtaja elé tolnod (először a jobb oldalit, majd utána a bal oldalit).

Used the staff room key: Easy illetve Normal fokozaton a belső bárpulton hever, Hard / Very Hard esetén a halott pincértől. Willtől kell elvenned. A kulcs a másodikra vezető lépcsőforduló ajtaját nyitja.

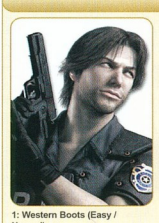
Used the key with blue tag: Easy / Normal fokozaton a Staff room asztalán találod az újságpapír alatt, míg Hard / Very Hard esetén az Owner's roomban keresd. A megtalált kulcs a Staff roomból nyíló lépcsőforduló vezet.

Solved painting puzzle: Helyezz be egy alkoholos üveget a tulajdonosi szoba (Owner's room) fali festményébe.

Unlocked cabinet (Alyssa): Alyssával piszkáld ki a Drawing roomban található szekrényt (Easy / Normal fokozaton S, Hard / Very Hard esetében W-jelű szerszámot használj).

Moved cargo with the forklift: Vedd fel a Forklift key-t a Wine roomból Easy illetve Normal fokozaton, míg Hard, vagy Very Hard esetén a tulajdo-

Kevin



1: Western Boots (Easy / Normal)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Storage room*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közeli sarokban kutass a csizmák után.*

2: White T-Shirt (Easy / Normal)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F security center*
Tárgy helye: *A térképhez közeli falon kell keresned.*

3: Old Cigarette Box (Easy / Normal)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Waste liquid disposal room*
Tárgy helye: *A Padlock key-hez kézel, a hordóknál kell keresned.*

4: Faded Jeans (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 101*
Tárgy helye: *A fürdőszobában fekvő hulla lábainál hever.*

5: Cowboy Hat (Easy / Normal)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Control room*
Tárgy helye: *A gép előtti szék bal oldalán kutakodj.*

6: Leather Belt (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Water works management office*
Tárgy helye: *A szoba jobb fertályában, a masina és a zárt ajtó között hever.*

7: S.T.A.R.S. Guide (Easy / Normal)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *J's BAR*
Tárgy helye: *A bárpulton (közvetlenül a pisztoly mellett).*

8: Racing Flag (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Rooftop*
Tárgy helye: *A tető túlsó végében, a bal oldali apró zsákutcában lévő dobozokon van.*

9: Marksman Trophy (Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Staff room*
Tárgy helye: *Amint felléptcsőztél az alutsó emeletről, a bal kéz felé eső dobozoknál kutakodj.*

10: Steering Wheel (Easy / Normal)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F break room*
Tárgy helye: *Az antivirus kapszula alatt, a szekrényben.*

11: Soft Blanket (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B4F low temperature laboratory*
Tárgy helye: *Az irógép előtt.*

12: Car Magazine (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F break room*
Tárgy helye: *A kék telefonnál találod az asztalon.*

13: Insurance Guide (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *1F passage*
Tárgy helye: *A hirdetőtáblán lesz.*

14: Miniature Car (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Elevator control room*
Tárgy helye: *Az asztallámpával szemben, a számítógép jobb oldalán találod.*

15: Polished Wheel (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Underpass entrance*
Tárgy helye: *A polc bal oldalán, az ajtótól szintén balra.*

16: New Sunglasses (Easy / Normal)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 306*
Tárgy helye: *Az asztal előtti széken kell lennie.*

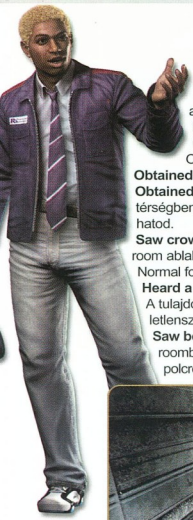
17: High Grade Oil (Easy / Normal, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Boiler management office*
Tárgy helye: *A sárga csizmák környékén kutass.*

18: Football Tickets (Hard B)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 202*
Tárgy helye: *Miután felvetted a kést az ügyről, alatta lesznek a jegyek is.*

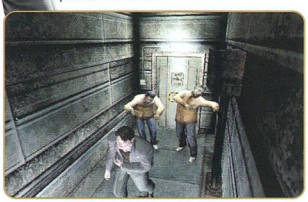
19: Car Navigator (Easy / Normal)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *1F passage B*
Tárgy helye: *A folyosó végi Danger felirat alatt lesz, méghpedig a jobb oldalon.*

20: Autographed Bat (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Experiment preparation room*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közelebb eső részen kutass az irószaltnak.*

VÉGIGJÁTSZÁS



csit, ne ugorj be a kanálisba, hanem várd meg, míg felrobban.
Obtained „newspaper.": Vedd fel az újságpapírt a Staff roomban található dohányzóasztalról.
Obtained „Jack's memo.": Owner's room
Obtained „staffer's diary.": Locker room
Obtained „Raccoon Today.": Az Apple Inn térségben, taxi melletti postaládákban találhatod.
Saw crow fly into drawing room: A Drawing room ablakához kell közel merészkedned Normal fokozatban.
Heard a scream in the owner's room: A tulajdonos szobájában hallható sikoly véletlenszerűen fog megtörténni veled.
Saw bottle break in wine room: A Wine roomban véletlenszerűen törik össze a polcról leeső bor.



Saw bottle break in liquor room: A Liquor roomban véletlenszerűen törik össze a polcról leeső bor.
Hear screams in front of J's: Jack bárja előtt egy női sikoly hasít az éjszaka csendjébe - véletlenszerűen generálódik az esemény.
Watched „Will Becomes A Zombie.": Ezt a jelenetet csak Markkal tudod megcsinálni. Karold fel Bobot Jack bárjában, majd bicegj vele az első zárt ajtóig. A zombik támadása után automatikusan megkapod ezt a jelenetet is.
Watched „Bob Gets Worse.": A jelenet eléréséhez Marknak és Bobnak egyaránt életben kell maradnia. Bob a Staff roomban kell, hogy tartózkodjon, míg a zombikat el kell hessegetni még a környékről is. Ezután szögeld oda a palánkokat a Staff room bejáratához…
Watched „Bob's Suicide.": A csak Easy / Normal / Hard fokozaton elérhető jelenethez Marknak életben kell maradnia, és Bobot el kell patronálni a tetőig.
Watched „Bob Becomes A zombie.": A csak Very Hard fokozaton elérhető jelenethez Marknak életben kell maradnia, és Bobot el kell patronálni a tetőig.
Watched „Block Staff Door.": Vedd fel a szögbelövőt a Staff roomból, majd a lehelyezett palánkoknál használd azt (csak teljesen feltöltött, 20 szöges állapotban működik).

SP TÁRGYAK:

161: Golden Umbrella (Easy / Normal)
Szoba neve: *J's BAR*
Tárgy helye: *A bejárati ajtónál álló sárga hirdetőtábla előtt lesz.*

162: Bean Soup Receipt (Easy / Normal)
Szoba neve: *J's BAR*
Tárgy helye: *A bárpult mögötti konyharésznél, a henteskés (Butcher Knife) felvétele után olvashatod el a bableves receptjét.*

163: Credit Slip (Easy / Normal)
Szoba neve: *J's BAR*
Tárgy helye: *A bárpultot belülről vizsgálva, a nyerő automaták közelében akadhatsz rá.*

164: Black List Memo (Hard / Very Hard)
Szoba neve: *J's BAR*
Tárgy helye: *A bárpultot belülről vizsgálva, a nyerő automaták közelében akadhatsz rá.*

165: Scissors (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Women's bathroom*
Tárgy helye: *A csap előtt állva kaphatod meg.*

166: Glasses (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Women's bathroom*
Tárgy helye: *A csap előtt állva kaphatod meg.*

167: Slot Coin (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Men's bathroom*
Tárgy helye: *A bal oldali piszoárban leled.*

168: Will's Diary (Easy / Normal B)
Szoba neve: *Break room*
Tárgy helye: *A bejárati ajtótól balra fekvő asztalon hever - ám előtte fel kell venned a töltényeket (Handgun Rounds).*

169: Will's Secret Saving (Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Break room*
Tárgy helye: *A bejárati ajtótól balra fekvő asztalon hever - ám előtte fel kell venned a töltényeket (Handgun Rounds).*

170: Happy Time Photo (Easy / Normal)
Szoba neve: *Locker room*
Tárgy helye: *A szoba közepi széken hever.*

171: Book on herb cultivation (Easy / Normal)
Szoba neve: *Locker room*
Tárgy helye: *Cindy öltöző szekrényében lapul, ám csak a bájos pincérnő tudja kinyitni azt.*

172: Dart Score Chart (Easy / Normal)
Szoba neve: *Staff room*
Tárgy helye: *A darts táblát is tartalmazó pilléren található.*

173: Favourite record (Hard / Very Hard)
Szoba neve: *Owner's room*
Tárgy helye: *A könyvespolc előtt pihenő fonográfnál lesz.*

174: Jack's Diary (Easy / Normal A)
Szoba neve: *Wine room*
Tárgy helye: *A szoba túlsó végében álló szekrény környékén kutass!*

175: Jack's favourite brew (Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Wine room*
Tárgy helye: *A szoba túlsó végében álló szekrény környékén kutass!*

176: Mark's Bottle (Easy / Normal)
Szoba neve: *Liquor room*
Tárgy helye: *A leborult ládákat kell átkutatnod az első sarokban.*

177: Barry's Bottle (Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Liquor room*
Tárgy helye: *A lépcsőfeljáró után, a szemközti polcok dobozainál kutakodj egy kicsit.*

178: R.P.D. cap (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
Szoba neve: *In front of J's BAR*
Tárgy helye: *Jack bárja előtt parkol egy rendőrautó. Az északibb feléről vizsgáld át az oldalát a rendőrsipkáért.*

179: City guide (Hard / Very Hard)
Szoba neve: *In front of Apple Inn*
Tárgy helye: *A Deli bolt előtti kék kukánál találod.*

180: Restaurant Invitation (Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Main street*
Tárgy helye: *A fekete szemeteszsák mellett keresd a jobb oldalon.*

Below Freezing Point

FOKOZATOK

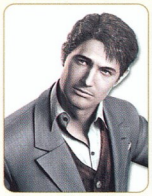
S: 0-20 perc
A: 20-25 perc
B: 25-30 perc
C: 30-40 perc
D: 40-55 perc
E: 55 perc felett

Trükkös pálya, hiszen ahány szereplő, annyi útvonal. Megijedni azért nem kell: a feladat lényege megegyezik, csupán a kiindulási pontok változnak. A cél: felszedni a csavarkulcsot. Az alábbi megoldás Kevin esetében érvényes! Indulj el a nagy kapu irányában, majd miután Monica elszaladt Yoko kártyájával, irány a lépcső a liftaknában. Mássz át a



szellőzőrendszerben, majd vedd fel északról a fagyott csavarkulcsot. A középső biztonsági szobából juss el a pihenőhelyiségbe, ahol a csapnál felosztható a friss szerzeményedet. Ezzel a biztonsági szobában kitekerheted a paneleket, és egy szelepcsappal gazdagodhatsz. Ezt a szoba közepén álló, zárt ajtónál használva lemászhatsz a labo-

George



41: Cargo Pants (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *In front of J's BAR*
Tárgy helye: *Déli irányban elindulva, a kiárusítást végző üzlet kirakatában pillanthatod meg.*

42: Sport Sunglasses (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F break room*
Tárgy helye: *A díványtól nem messze eső szekrénynél kell lennie.*

43: Long Underwear (Easy / Normal)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Room 202*
Tárgy helye: *Keresd a TV alatt.*

44: Outdoor Shoes (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Security office*
Tárgy helye: *Vedd fel a töltényeket, majd utána a cipőket is.*

45: Yellow Parka (Easy / Normal)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Water tank*
Tárgy helye: *Miközben a lezárt tégelyt emeled el a berendezésről, alatta lesz ez a tárgy is.*

46: Cheap Watch (Easy / Normal)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *1F of the apartment*
Tárgy helye: *A lépcsőtől ellentétes irányban indulva, a tűzoltókészülék mellett keresd.*

47: Canoe Catalog (Easy / Normal)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *In front of Apple Inn*
Tárgy helye: *A Deli bolt előtti kék kukában hever.*

48: Alarm Clock (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Break room*
Tárgy helye: *Az ágy előtt kutass (ne az ágy alatt).*

49: Puzzle Watch (Easy / Normal)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B5F computer room*
Tárgy helye: *A gép bal oldalán kell kutakodnod, miután regisztráltad az ujjlenyomataidat.*

50: Motion Watch (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F security center*
Tárgy helye: *A középső ajtóval szemközti kék mappában rejlik.*

51: Belly Watch (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *Main shaft*
Tárgy helye: *Középen az aknánál találod.*

52: Pocket Watch (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Night reception*
Tárgy helye: *Az állványon, a pult mögött.*

53: Old Watch (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Doctors' station*
Tárgy helye: *A felvonó melletti szekrényben lesz.*

54: Tin Watch (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Room 302*
Tárgy helye: *A párnába rejtve találod.*

55: „Watch Fan" (Easy / Normal)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 30*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közeli kis szekrényként.*

56: High-tech Watch (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 306*
Tárgy helye: *A mosdókagylóban.*

57: Brand Name Watch (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 202*
Tárgy helye: *Vedd fel a kést az ágyból - alatta lesz.*

58: Hand-wound Watch (Easy / Normal A, Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Art gallery*
Tárgy helye: *Sakk…*

59: Tasteless Watch (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Presidents' room*
Tárgy helye: *A kandalló bal oldalán.*

60: Decorated Watch (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Student affairs office*
Tárgy helye: *Az asztallámpás asztalon lesz, mégpedig annak bal oldalán.*

Mark



21: Brown Belt (Easy / Normal)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *In front of J's BAR*
Tárgy helye: *Egészen délre, a kijáratig.*
22: Bermuda Shorts (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F break room*
Tárgy helye: *A középső szekrényben bújik.*
23: Polo Shirt (Easy / Normal)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Linen room*
Tárgy helye: *A kiskocsiban, az irattal együtt szerezheted meg.*
24: Sneakers (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Passage A*
Tárgy helye: *A középső ajtóhoz közeli fémpolcon lesz.*
25: „Perfect Dad" (Easy / Normal B)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Owner's room*
Tárgy helye: *A bejárati ajtó mellett balra, a könyvespolcon fekszik.*
26: Insurance Notice (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Behind the residential area*
Tárgy helye: *A teherautó jobb ajtaja alatt heverő sziklán keresd.*
27: Army Photo (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Drawing room*
Tárgy helye: *A lámpás asztalnál kutakodj.*
28: „Family Talk" (Easy / Normal, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B7F laboratory*
Tárgy helye: *A térképhez közeli laptopon lesz.*
29: „Fun Gardening" (Easy / Normal A)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F east passage*
Tárgy helye: *A két kuka között nézelődj.*
30: „Long Marriage" (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F security center*
Tárgy helye: *Az egyik karton az.*
31: „Discipline" (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Nurses' center*
Tárgy helye: *A vértasokkal teli szekrény melletti sarokban.*
32: Power Vitamin (Easy / Normal B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Examination room*
Tárgy helye: *A fém kukában kell keresned, a szoba alsó részében.*
33: Travel Brochure (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *3F passage*
Tárgy helye: *A növénnyel szemben állva, a vértócsában kell forognod, hogy rátaláld az utazási katalógusra.*
34: „Sports for Kids" (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Room 202*
Tárgy helye: *A TV-s szekrénnyel szemközt, az ágy mellett kell kutatnod.*
35: Flower Bouquet (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Apple Inn front lobby (1F)*
Tárgy helye: *A recepciós pult bal oldalán lévő virágcserépben lesz.*
36: Jeweled Ring (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 204*
Tárgy helye: *Az egyik széken találod.*
37: Skateboard (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 103*
Tárgy helye: *Az ajtó melletti szekrényben rejtőzik.*
38: „Easy Painting" (Easy / Normal)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Art gallery*
Tárgy helye: *A zongora mögötti bal kéz felé eső festmény lesz az.*
39: Hair Growth Tonic (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Laboratory*
Tárgy helye: *A hangosbemondó mikrofon bal oldalán.*
40: „Easy Photography" (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Underground management office*
Tárgy helye: *Egy kék mappa, a monitorok előtt.*

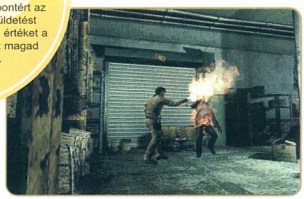
ratóriumba. Olvasd el a szemközti papírost, majd lépj be a szoba túlsó felén található folyosóra. A cél a kémiai raktár (B7F chemical storage). A computernél beadott kóddal kinyílik a polc, és egy VP-017 nevű szert vehetsz fel. Most vissza a laborba, ahonnan a középső ajtón át egy folyosóra jutsz. A következő kémiai szobát felkeresve (B7F chemical disposal room), vedd fel a kannát a zombival ellátott szobából, és összekeverve a másik fiolával, a V-Jolt nevű növényölő szert kapod. Irány a Duct, ahol ráontheted a szert a növénykére. Mássz fel a létrán, majd fent használd újfent a szelepedet. Mássz tovább még feljebb. A folyosóra érve egy szellőzőre, valamint egy feljegyzésre lehetsz figyelmes a padlón. Mássz át a túlsó oldalra, majd ennek végében szintén memorandum a földön. A panelt felengedve egy zárt szobára bukkanhatsz. Vissza a Ductig, majd még feljebb 1 szintet. A központi részbe érve távozz a kék járat irányába, majd szemléld meg a befagyott laboratóriumot. Most vissza a központi részbe, ahonnan a fehér színű járatot válaszd. A lokomotív előtt heverő kódkártyával térj vissza az ötödik emeleti zárt ajtóhoz (B5F area B passage). A kártya segítségével bejuthatsz a számítógépes terembe, ahol regisztrálhatod az ujjlenyomatodat, valamint a kódodat. Térj vissza a negyedik emeletre. A központi részből irány a kék ajtó, ahol a kártyaleolvasót használva egy elzárt rácsot nyithatsz ki. Az ujjlenyomat leolvasó utáni laborban pedig vedd fel a Blowtorch-ot. Ezzel irány a low temerature laboratory, ahol felolvaszthatod az idefagyott kart kezelő személyzetet. Irány a tum table, ahol a panel előtti kulccsal beindíthatod a masinát. A 3 perc leteltét várd meg itt. Fent nyírd ki a rohadékot (kis segítség: a vonat túloldalán található panelt beindítva a szerelvény felőlkleli az előtte álló személyeket...).

TIPPEK

A küldetések kiválasztása előtt három darab kérdőjel éktelenkedik a Story Mode opció mellett. Az alatta megbúvó Infinity móduszt (mely végtelen töltényeket biztosít a fegyverekhez) akkor vásárolhatod meg 50 ezer pontért az extráknál, ha mind az 5 küldetést 100%-ra teljesítetted (ezt az értéket a missziók kiválasztása előtt magad is leellenőrizheted).

EVENT LISTA

Unlocked locker with lockpick: Alyssával nyisd ki a szekrény ajtaját a B6F break roomban (S szerszámmal az Easy / Normal / Very Hard, és I-vel a Hard fokozatokon).
Thaved frozen wrench: A megfagyott csavarkulcsot a B6F break roomban található mosogatóban olvaszthatod fel.
Used wrench to open panel: A felengedett csavarkulccsal távolítsd el az egyik biztonsági panelt a B6F security center falán.
Used valve handle to open door: Használd a szelepcsapot a B6F security center középső, zárt ajtajánál.
Watched „Used V-JOLT in B7F.": Vedd fel a VP-017-et a B7F chemical storage-ből, valamint az UMB-03-at a B7F chemical disposal roomból, és az így kapott elegyet használd a Duct (B7) szinten lévő növényzeten.
Watched „Used V-JOLT in B6F.": A fenti metódust végrehajtva a hatodik emeleten kapod ugyan azt a hatást - de csak Kevin, George, David és Cindy tudja megcsinálni ezt.
Watched „Monica Runs Off.": Miután felhasználtad a V-Joltot a Ductokban elburjánzott növényen, tedd be a Valve Handle-t a létra mellé a hatos szintű lépcsőházban, és kezdj el felfelé létrázni.



Watched „Giant Moth Attacks.": A központi részben repkedő óriási molylepke életben kell hogy maradjon, és ha Yoko-val vagy, még ne olvaszd fel a halott tudóst a B4F low temperature laboratory-ban. Regisztráld az ujjlenyomatodat a számítógépben az ötödiken, majd 2 perc alatt spurizz vissza a Main shaftba - még a csapattársaid előtt.
Watched „Comp. Room Desertion.": A központi részben repkedő óriási molylepke életben kell hogy maradjon, és ha Yoko-val vagy, még ne olvaszd fel a halott tudóst a B4F low temperature laboratory-ban. Miután beregisztráltad az ujjlenyomatodat a számítógépben, várjál 2 percnyi időt, és reménykedj, hogy a csapattársaid egyike elérte a Main shaftot. Ha sikerül, a bejátszás automatikusan elindul. Ha nem, semmi sem fog történni...
Unlocked comp. room w/ card key: Vedd fel a kódkártyát a B4F turn table helyiségben, amit a B5F area B passage-ben kell használnod majd. Unlocked shutter with card key: Vedd fel a kódkártyát a B4F turn table helyiségben, majd használd ugyan ezen emelet east area passage részében.
Watched „Used Blowtorch.": Vedd fel a B4F culture roomból, majd használd a B4F low temperature laboratory-ban.
Used key to activate turn table: Csináld meg az előző feladatot, majd keresd fel a B4F turn table helyiséget. Miután leolvadt a jég a vonatról, kapd fel a kulcsot a földről, és indítsd be a szerkezetet.
Watched „Missed Turntable.": A visszaszámlálás befejezésekor NE tartózkodj a B4F turn table helyiségben, valamint ölesd meg magad az egyik felolvadt ellenséggel (Hard / Very Hard).
Watched „Turn Table Goes Up.": A 3 perces visszaszámlálás leteltét a B4F turn table szobában várd meg.
Moved locomotive: Miközben a Marshaling yardon harcolsz a mutánssal, kevered át a mozdony túloldalára, és húzd meg az ott található kart.
Watched „Defeated Mutated G.": Öld meg a főszörnyet a Marshaling yardon.
Received item from researcher 1: A hetes szinten lévő Ductnál kell egy elsősegély sprayt odaadni a földön heverő kutatónak, egy Shotgunért cserébe.
Got item from staffer 2 (Yoko): Yokoval a B5F area B passage beli tudóssal kell elbeszélgetned, hogy megkapd a Magnum Handgunt.
Obtained map: B7F laboratory, vagy B6F security center (Yokonak nincs szüksége rá).
Obtained „Top-Secret Memo.": B4F culture room.
Obtained „Researcher's Will.": B4F low temperature laboratory.
Obtained „Staff Memo.": B5F emergency passage.
Obtained „Interoffice Memo.": B7F laboratory.
Obtained „Laboratory Memo.": B7F laboratory.
Obtained „Monthly Passcode.": B5F area C passage.
Obtained „Custodian's Diary.": B4F east area passage.

SP LISTA

181: Different color shoes (Hard / Very Hard)
Szoba neve: *Elevator*
Tárgy helye: *A lifthez közeli platformot vizslasd át - szemközti a szellőzővel.*
182: DNA Model (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *B7F laboratory*
Tárgy helye: *Vedd fel az Interoffice Memot, majd a DNS molekulát is.*
183: Chess chart (Hard / Very Hard)
Szoba neve: *B7F east passage*
Tárgy helye: *A tűzoltó készüléknél.*
184: Dangerous Liquid (Easy / Normal B, Hard / Very Hard)
Szoba neve: *B7F chemical disposal room*
Tárgy helye: *A piros gombnál, a hordók mellett.*
185: Silver framed photo stand (Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *B7F chemical storage*
Tárgy helye: *A számítógéptől balra eső falon (először be kell ütnöd a kódot a gépbe).*
186: Fax (Easy / Normal)
Szoba neve: *B7F south passage*
Tárgy helye: *A Ductba vezető ajtó melletti sarokban.*
187: Name plate 3 (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *B6F south passage*
Tárgy helye: *A csavarkulcshoz közeli tűzoltó készüléknél.*



Cindy



61: Bunny Cuffs (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Locker room*
Tárgy helye: *Cindy szekrényében lesz.*

62: Bunny Bow Tie (Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B4F turn table*
Tárgy helye: *A mozdonyajtó előtti védőkorlát sarkánál.*

63: Sexy Lipstick (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Nurses' center*
Tárgy helye: *Az elsősegély spray felvétele után pillanthatod meg.*

64: Fishnet Tights (Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Locker room*
Tárgy helye: *A két öltözőszekrény közötti papírdoboz-halmazban hever.*

65: Bunny Ears (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 204*
Tárgy helye: *Az ajtó előtti pakkokban van.*

66: High Heels (Hard B)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 301*
Tárgy helye: *A bal oldali ágy jobb kéz felé eső részén kell keresgélned.*

67: Bunny Costume (Easy / Normal A)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Drawing room*
Tárgy helye: *A szobor mögötti csepret vizsláad át érte.*

68: Light Blue Shirt (Easy / Normal)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B4F culture room*
Tárgy helye: *Az asztalon lesz, az ajtó mellett közvetlenül.*

69: Cool Sunglasses (Easy / Normal)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B7F laboratory*
Tárgy helye: *A jobb oldali ajtóval szemközti sarokban, az üvegablak előtt.*

70: Sandals (Easy / Normal)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Room 302*
Tárgy helye: *Az ágy mellett található széken hever (előbb a növérbácsi naplóját kell felvennned).*

71: White Pants (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Underground management office*
Tárgy helye: *A jobb felső szekrény jobb oldali ajtajánál kutass.*

72: Will's Receipt (Easy / Normal)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *J's BAR*
Tárgy helye: *Miután a zombik elleptek a bárt, a halott pincémél leled.*

73: Hiding Place Memo (Easy / Normal)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Liquor room*
Tárgy helye: *A daruskocsi mögötti piros dobozónál kutakodj.*

74: Title Certificate (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Owner's room*
Tárgy helye: *Az asztal előtti papírhalmazban kell lennie.*

75: Mr. Raccoon Badge (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B4F culture room*
Tárgy helye: *A berendezés, és úgy közöttí részbe préselve magad kaparinthatod meg.*

76: Bracelet (Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Examination room*
Tárgy helye: *Az ablak mellett álló kiskocsin lesz.*

77: Hand Cream (Easy / Normal)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Owner's room (2F)*
Tárgy helye: *Az irógép felé nézve, a polc előtt találod.*

78: Mr. Raccoon Doll (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Apple Inn front lobby (1F)*
Tárgy helye: *A kandalló előtt nézelődj.*

79: Coffee Maker (Easy / Normal)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Student affairs office*
Tárgy helye: *Peter naplója mellett, a sok könyvhalomnál lesz.*

80: Lovely Brooch (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Restroom*
Tárgy helye: *A mosdótól balra.*

188: Expired ID card (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *B6F security center*
Tárgy helye: *A kék akta, a középső ajtóval szemben.*

189: Yoko's lab coat (Easy / Normal A)
Szoba neve: *B6F break room*
Tárgy helye: *A kanapé melletti szekrényben lesz.*

190: Backup glasses (Easy / Normal B)
Szoba neve: *B6F break room*
Tárgy helye: *A gőzölgő mosogató jobb szélén leled.*

191: Name plate 2 (Hard / Very Hard)
Szoba neve: *B6F break room*
Tárgy helye: *Kuka, az automata mellett.*

192: Rainbow color ring (Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *B5F area C passage*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közeli sarokban.*

193: Chess watch (Easy / Normal A)
Szoba neve: *B5F emergency passage*
Tárgy helye: *A folyosó végi utolsó sárga fénynél.*

194: Name plate 1 (Easy / Normal)
Szoba neve: *Duct (B4F)*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közeli doboz, a falon.*

195: Empty ink ribbon (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
Szoba neve: *B4F west area passage*
Tárgy helye: *A két törött ajtó közti sarokban.*

196: Bloody lab coat (Easy / Normal)
Szoba neve: *B4F culture room*
Tárgy helye: *Az ajtóval szemközti ágy mellett lesz.*

197: Frozen Seeds (Easy / Normal B, Hard / Very Hard)
Szoba neve: *B4F low temperature laboratory*
Tárgy helye: *Az irógéptől jobbra lévő falon.*

198: Monica's barrette (Easy / Normal)
Szoba neve: *B4F turn table*
Tárgy helye: *A Turn Table Key felvétele után kaphatod meg.*

199: Hunter's claw (Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *B4F turn table*
Tárgy helye: *A megkarcolt ajtó környékén kell nézelődnöd.*

200: Blue Umbrella (Easy / Normal)
Szoba neve: *Marshaling yard*
Tárgy helye: *A jobb oldali irányítópanel jobb sarkában kutakodj.*

The Hive

A szobába belépő orvos szerint a kórházat hamarosan evakuálják. Lépj ki a folyosóra, majd a nővérszobába. Itt térkép, plusz információs jegyzet. A 302-es szobában találsz egy fiókot, benne egy bottal, majd egy naplót az egyik ágyon. Plusz egy nővérhívó gombot a falon… A szekrényből pisztoly és mankó kerül elő, meg a szellőzőből egy furcsa lény. A folyosón a lift sem megy. Vissza a nővérszobába, ahol az orvos az energia visszaállításával bajlódik. Valamit ugyan bekapcsol, de a betörő lény nem kegyelmez neki. Mássz át a helyiség túlsó oldalára, és a fiókokból vedd fel a véres zacskókat. Irány a lift! A másodikon ismét lesz nővérszoba, itt egy újabb feljegyzés lapul. Az elsőre kéne menni gyalog. Kapcsold be az áramot az éjjeli recepción, majd a Locker roomból átérhetsz az Examination roomba, ahol egy kódkártyát vehetsz fel a halottnak tűnő ápolótól. Irány vissza a központi rész, ahonnan gyalog keresd fel a doktori irodákat. A rácsos ajtók immáron nyithatók, szóval nem lesz gond. Itt találhatsz egy feljegyzést, valamint az asztalra firkált utalást (szeptember 30.). Lifttel irány a B1F. Itt használd a kártyád a folyosó végi zárt ajtónál, majd lépj be a pincébe. Innen át a csatornába, és vedd fel a Padlock key-t a túloldalon. Vissza a pincébe, és a liftkezelő szobába. Vedd elő a két feljegyzést és kombinálj. Adj hozzá a K értékhez annyit, amennyi a másik papíron volt. Ez lesz a lift B2F kódja. A 0930 pedig a tető. Irány tehát most a B2F (a tető opcionális). A laboron keresztülmenve végy fel egy vértasakot, amit a Fixed temperature laboratory-ba kell lehelyezned a megjelenő szörnynek. Miután kinyiffantottad (a kinti kezelőpultnál állítsd a masinát Hight üzemmódba), csökkents a benti hőt (Low), hogy felvehesd a 2-es kódkártyát. Ezzel a folyosó végén lévő zárt ajtót nyithatod. A csónakot a kulccsal eloldva már száguldhatsz is a főellenfél felé. Miután magadhoz tértél, lődd ki a plafonon ívelő gázcsövek szelepeit, így a szörnyet alá csalva könnyedén véget vethetsz a pályának.

EVENT LISTA

Used blood pack: Bárhol felhasználhatod, az alábbi helyeken található vértasakokat (Nurses' center, Nurses' station, B2F laboratory), hogy lerázd a nyomodban lihegő „nyalókákat".
Used nurse call button: A 301-es, 302-es, és 202-es szobák valamelyikében kell jeleznd a nővérhívó gombokkal.
Turned on power to shutter: A Night reception szobában kapcsold be az áramot.
Opened 1F shutter: Nyisd ki a rácsos ajtót az 1F passage folyosóról.
Opened waiting room shutter: Nyisd ki a rácsos ajtót a Hallból.
Had the elevator get to B2F: Billentyűzd be a pincébe vezető liftkódot az Elevator control room-ban (küldetésenként változó: 3555, 5315, 8211).
Elevator reached the roof: Billentyűzd be a 0930-as kódot az Elevator control roomban.
Bled at the nurse station: Vizsgáld át a Nurses' station-beli faliszekrényt.
Unlocked door with B1F card key: Vedd fel a kódkártyát az Examination roomban, és használd a megfelelő helyen.
Unlocked door with B2F card key: Vedd fel a kódkártyát a Fixed temperature laboratory-ból, és használd a megfelelő helyen.
Defeated Leech Man: Tégy le egy vértasakot a Fixed temperature laboratory-ban, majd kapcsold rá a hőt a megjelenő lényre. A társaid nem lehetnek bent, különben nem működik a gépezet majd.

FOKOZATOK

S: 0-10 perc
A: 10-15 perc
B: 15-25 perc
C: 25-35 perc
D: 35-50 perc
E: 50 perc felett

TIPPEK

Az SP tárgyak gyűjtése azért is kifizetődő, mert egyrészt rengeteg extra dolgot hívhatsz be vele, másrészt bogarászásukkal, legalább két hetes időintervallumra lesz szükséged. Megtalálásuk nem könnyű: a hétköznapi tárgyakhoz képest egyáltalán nem ragyognak, és semmi sem figyelmezteti az óvatlan játékost a jelenlétükre. A karakter specifikus tárgyak mellett megtalálhatóak a pályákon bárki által felszedhető tárgyak is - ám mivel egy külön listában tárolódnak, így egyikük sem foglal helyet a tárgylistában, tehát ezek cipelésétől nem kell tartanunk.



David



81: Leather Pants (Easy / Normal)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Break room*
Tárgy helye: *Az ágynál keresd (de ne az ágy alatt).*

82: Open-neck Shirt (Easy / Normal)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B4F low temperature laboratory*
Tárgy helye: *Az irógép közeli hordót vizsláss.*

83: Leather Jacket (Easy / Normal)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Locker room*
Tárgy helye: *A szoba végi szekrények melletti dobozhalomban tanyázik.*

84: Boots (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 30"*
Tárgy helye: *A hulla és a szekrény között, jobbra.*

85: Rugged Pendant (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *South car*
Tárgy helye: *Az eseményével tarkított üléseken, a jobb oldalon találod.*

86: Safety Shoes (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *In front of Apple Inn*
Tárgy helye: *Jobbra, az építési területen kell kutatnod, a fémlemezes ajtó közelében.*

87: Lion Ring (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Behind the residential area*
Tárgy helye: *A rabszállító előtt jobbra, majdnem az ajtónál kell keresni.*

88: Gold Nail Puller (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Storage room*
Tárgy helye: *A ládák mögött lesz.*

89: Work Gloves (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F east passage*
Tárgy helye: *A kanapé melletti szemetesben lesz.*

90: Steel Chain (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B5F area C passage*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közeli sarokban lesz.*

91: Silver Nail (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B5F emergency passage*
Tárgy helye: *A bal oldali fal, utolsó sárga lámpája alatt búvik.*

92: Nuts & Bolts (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Rooftop*
Tárgy helye: *A felvonótól jobbra, a hordó jobb oldalán érdemes keresgélned.*

93: Lion Knife (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Underpass entrance*
Tárgy helye: *A szemétkupacban kell lennie.*

94: Strainer (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Waste liquid disposal room*
Tárgy helye: *Miután felvetted a zöld növényt, ezt is magaddal viheted.*

95: Measuring Device (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Store room*
Tárgy helye: *A kiskocsit átvizsgálva, a szekrénynek arccal lelhetsz rá.*

96: Screwdriver Set (Easy / Normal)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Power supply room*
Tárgy helye: *A jobb oldali fal kapcsolótáblájától lesz ez, mégpedig jobbra.*

97: „Survival Tips" (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 102*
Tárgy helye: *A cserépnél kell nézelődnöd.*

98: Swiss Army Knife (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Passage B*
Tárgy helye: *A spray felvétele után lehet a kés is a tiéd.*

99: Lion Bracelet (Easy / Normal)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Unloading passage*
Tárgy helye: *Mielőtt átmásznál a keresztben álló teherautón, vizsgáld át a környéket.*

100: Switchblade Ring (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *B2F Passage elevator*
Tárgy helye: *A flakon mellett a polc bal oldalán.*

Got item from policeman on roof: Csak Cindy és Kevin esetében teljesülhet ez a kitétel: líftezz fel a tetőre (0930 a kód hozzá), majd beszélj a haldokló rendőrrel. Tőle kapod az ajándékot.
Used chain key: A kulcsot a Waste liquid disposal roomban találod, és az Underpass entrance-nél parkoló motorcsónak láncához illik majd.
Obtained map: Nurses' center, illetve 1F passage helyeken találod a falon a kórház térképét.
Obtained „Male Nurse's Diary.": A 302-es szobában hever egy ágyon.
Obtained „Repair Work Memo.": A Nurses' center egyik asztalán hever.
Obtained „Setting Manual.": Elevator control room.
Obtained „Piece of Memo.": Az Office helyiség egyik asztalán fekszik.
Got „Chemical Code Message.": A Nurses' station faliszekrényében van.
Obtained „Researcher's Diary.": A Laboratory-ban hever az asztalokon.
Got „Investigation Request.": A Laboratory-ban hever az asztalokon.
Obtained „Card Memo.": A B2F Passage végében, a zárt ajtón díszeleg ez a cetli.
Obtained „Security Guard Guide.": Markkal veheted fel az éjjeli recepción (Night reception).

SP LISTA

201: Earthworm Toy (Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Room 302*
Tárgy helye: *Miután felvetted az orvos bácsi naplóját, a játék is a tied lehet.*



202: Allegation Memo (Easy / Normal B)
Szoba neve: *Nurses' center*
Tárgy helye: *A kisszekrény, és a barikád által közrezárt sarokban lesz a feljegyzés.*

203: Wonder nurse's hat (Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Nurses' station*
Tárgy helye: *Az ajtóval szemközti szekrényben lesz.*

204: Health Promo Poster (Easy / Normal, Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *2F passage*
Tárgy helye: *A rácsos ablakra néző táblán.*

205: Tomato juice (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
Szoba neve: *Hall*
Tárgy helye: *Az automatában van.*

206: Black Umbrella (Easy / Normal)
Szoba neve: *Hall*
Tárgy helye: *Az oszlopnál találod, az ajtó felé nézve.*

207: Stockings (white) (Easy / Normal)
Szoba neve: *Locker room*
Tárgy helye: *Balról a második szekrény (vedd ki a töltényeket előbb).*

208: Chris's x-ray picture (Easy / Normal B)
Szoba neve: **Examination room**
Tárgy helye: *Az apró tévé, a hulla mellett.*

209: Chris's medical chart (Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Examination room*
Tárgy helye: *Az apró tévé, a hulla mellett.*

210: Thermometer (Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Examination room*
Tárgy helye: *A kék növény melletti kukában bujkál.*

211: Deformed body model (Easy / Normal B)
Szoba neve: *Treatment room*
Tárgy helye: *Az irógép közeli tábla mellett lesz.*

212: Surgical gloves (Easy / Normal A)



Szoba neve: *Treatment room*
Tárgy helye: *A szoba sarkában megbúvó szemetesben keresd.*

213: Ceramic scalpel (Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Treatment room*
Tárgy helye: *A szoba sarkában megbúvó szemetesben keresd.*

214: Doctor's ID card (Easy / Normal A)
Szoba neve: *Central waiting room*
Tárgy helye: *A ne dohányozz felszólítás mellett álló székeknél.*

215: Hursh's razor (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Office*
Tárgy helye: *A mosdó mellől hal felveszed a partvist, akkor megkapod ezt a tárgyat is.*

216: Gold auscultator (Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Doctors' station*
Tárgy helye: *A számítógép mellett lesz az asztalon.*

217: Hair Growth Formula (Easy / Normal, Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Reposing room*
Tárgy helye: *A jobb oldali öltözőben lesz.*

218: Angel set (Easy / Normal / Hard, Very Hard A)
Szoba neve: *Reposing room*
Tárgy helye: *Az ágy mellől vedd fel az elsősegély spray-t, majd utána ezt a tárgyat is.*

219: Blue leech figurine (Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Elevator control room*
Tárgy helye: *Az asztalon a kék növénnyel.*

220: Red leech figurine (Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Laboratory*
Tárgy helye: *Miután felvetted az Investigation Requestet, ezt is magadhoz szólíthatod.*

Hellfire

FOKOZATOK

S: 0 és 9 perc között
A: 9-25 perc
B: 25-45 perc
C: 45-70 perc
D: 70-95 perc
E: 95 perc felett

Vedd fel a térképet középről, majd lépj be az egyetlen nyitott ajtón. Vedd el a tűzoltó ID kártyáját, majd mássz fel a létrán. Vedd fel az újabb azonosító kártyát, majd ki a körfolyosóra. Mivel a placc lángokban áll, válaszd az egyetlen kiutat innen. A folyosóról nézz be a 301-es szobába, ha vascsövet akarsz, egyébként mássz ki a szellőző berendezésen a párkányra. Innen araszolj át a ház túlsó oldalára, és mássz le a tűzlétrán. Az ajtó utáni folyosón a Security szoba zárva lesz, így az ide való kártya felkutatása lesz a feladatod. A szertárban találhatsz egy naplórészletet, valamint egy elemet, majd vissza a folyosóra. A 201-es szobában lőszert, valamint egy zárt ajtót találhatsz, így keresd fel a tulajdonosi helységet. Lőkd a dobozt a mélybe. Vissza a folyosóra, ahonnan az egyetlen ajtó a körfolyosóra vezet. Innen csak egy út választható: a Boiler roomba vezet. Itt egy halott őrt találsz, és egy biztonsági kártyát. Bingó! Vissza a 2-es folyosóra, és a kártya segítségével be a biztonsági szobába. Itt Yokoval találkozol, akinél az arany kulcs hever. Irány a mögöttes folyosó, ahonnan a lépcsőházba juthatsz. Fel a harmadikra, ahonnan a mosószobában két feljegyzést is találhatsz. Vissza a folyosóra, és be a Room 30"-ba. Mássz át a lyukon, majd tovább a folyosón. Mivel az ajtó zárva, mássz le a másodikra a lépcsőn. A 204-es szobában feljegyzés és egy érdekes térkép. Irány az első emelet a második emelti tulajdonosi szobán keresztül. A lenti részben van egy feljegyzés, amivel a Room 101-ben található szőfet nyithatod. Ez egy ezüst kulcshoz juttat. Ezzel átléphetsz az átjáróra, de most egyelőre az arany kullcsal nyitható energiaellátó szobára kell koncentrálnod. Oldd meg a fejtvényt, majd irány a 306-os zárt szoba. Vedd fel a piros gyémántot majd vissza a security szobába, ahol van egy eltolható szekrény a szobor mellett. Taszítsd arrébb, majd tedd a piros gyémántot a szoborba. Voilá, ajtó kinyílt. Létrázz le. A riasztóval értesítheted a még életben lévő tűzoltókat, majd próbáld tisztes távolságból lelőni a feltűnő nyálkás lényt. A kijáratnál a pálya is véget ér.

TIPPEK

Az alapból elérhető Easy, illetve Normal nehézségi fokozatok felett lévő Hard, illetve Very Hard szinteket az egy szinttel alatta lévő mód kipörgetése után érheted el. Tehát a Hard módhoz vidd végig mind az 5 küldetést Easy, vagy Normal fokozatban, míg a Very Hard eléréséhez a Hard módot kell erőltetned...

EVENT LISTA

Unlocked safe in Room 101: A széfhez szükséges nyitókombinációk: A. Lowell (BAE), A. Evans

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

VÉGIGJÁTSZÁS



(JIA), T. Whitman (GGF), J. O'Donnell (IIB), D. Losso (FBH), L. Sullivan (CJF).

Provided emergency power: Az arany kulccsal nyisd ki a Power supply roomot, majd old meg a benne található rejtvényt.

Solved Europe maps puzzles: A 204-es szobában található térképnél nézd meg, hogy melyik négyzet nem világít. A megfelelő gombokat az alábbi szobákban aktiválhatod 102 (1), 103 (2), 104 (3), 202 (4).

Dropped crate in owner's room: Lökd le a harmadikról a ládát a tulajdonos szobájában (Owner's room).

Destroyed 304/305 wall: Törd át a két szoba közti falat.

Cleared with Len's tag: A tűzoltó testénél, a Boiler roomban található plecsnivel kell befejezned a játékot.

Cleared with Charlie's tag: A tűzoltó testénél, a Boiler roomban található plecsnivel kell befejezned a játékot.

Cleared w/Len and Charlie tags: Mindkét tűzoltó azonosítóját magadnál kell tudnod, mikor véget ér a misszió.

Obtained Apple Inn map: Kezdéskor veheted fel a nagy kötömbről a térképet.

Obtained „Guest Memo 1.": Room 102

Obtained „Guest Memo 2.": Room 104.

Obtained „Guest Memo 3.": Room 30°

Got „Janitor's Repair Memo.": Linen room

Got „Janitor's Daily Report.": Store room

Obtained „Guard's Notebook.": Linen room

Obtained „Emergency Manual.": Security office

Obtained „Guest List Copy.": Owner's room (1F)

Got „Hotel Charge Breakdown.": Room 101

Defeated Regis Licker: Az Apple Inn front lobbyban lévő szörny legyőzése után automatikusan teljesíted ezt a kritériumot.

Opened secret security rm. door: Told el a polcot a biztonsági szobában, majd helyezd be a szoborba a piros követ.

Used motorized ladder: A bekapcsolt áram után már leengedheted a létrát az Apple Inn front lobby-ban.

Used card key to unlock door: A biztonsági szoba kódkártyáját a Boiler roomban találod.

Used passcode to unlock door: Használd az alábbi kódok valamelyikét a Security office ajtajánál: 5128, 6254, 2287, 0721.

Used gold relief key: Lépj be a Power supply roomba, az első emeleten.

Used silver relief key: Két helyen használhatod az ezüst kulcsodat: Northwest passage 1, és Room 306.

Rang front lobby bell: Nyomd meg a csengőt az Apple Inn front lobby helyiség pultjánál.

Opened locker with lockpick: Alyssával a Store roomban lévő szekrényt törheted fel (S szerszámmal Easy és Normal fokozaton, valamint W-vel Hardon. Very Hardon elérhető a feladvány).

Watched „Call over Radio.": Kutasd át a tűzoltót a Boiler roomban.

Watched „Regis Licker Appears.": Szaladj a kijárathoz az Apple Inn front lobby-ban.

SP LISTA

221: Mr. Raccoon's postcard (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
Szoba neve: *Boiler room*
Tárgy helye: *A vészjelző gombbal szemközt.*

222: Memorial medal 2 (Easy / Normal)
Szoba neve: *Northwest passage 2*
Tárgy helye: *Az Equipment roommal szemközti tűzoltó készüléknél.*

223: Fire Warning (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Northwest passage 2*
Tárgy helye: *A tűzoltó készüléknél, a Security office-szal szemben.*

224: Japanese food pass (Very Hard)
Szoba neve: *Room 201*
Tárgy helye: *A TV-n.*

225: Chinese food pass (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Room 202*
Tárgy helye: *Az asztal előtti szemetesben lesz.*

226: Apple Inn towel (Easy / Normal)
Szoba neve: *Room 204*
Tárgy helye: *A fürdőben található törölköző tartón.*

227: Owner's Notes (Easy / Normal)
Szoba neve: *Owner's room (1F)*
Tárgy helye: *A könyvespolc befelé néző oldalán.*

228: Land deed (Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Owner's room (1F)*
Tárgy helye: *A Guest List Copy listához közel, lefelé nézve leled.*

229: Umbrella noodles (Easy / Normal)
Szoba neve: *Room 101*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közeli asztalon.*

230: Fish dish fair pass (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)



Szoba neve: *Room 102*
Tárgy helye: *Az asztal előtti szemetesben.*

231: Meat dish fair pass (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Room 103*
Tárgy helye: *A pisztoly töltények alatt lesz.*

232: Ben's datebook (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Room 104*
Tárgy helye: *A szoba közepi anyagoknál.*

233: Ben's passport (Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Room 104*
Tárgy helye: *A párnáknál, az ágy bal oldalán.*

234: Memorial medal 3 (Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Lounge stairs (1F)*
Tárgy helye: *Az égő törmeléknél, a lépcsőházba vezető ajtó mellett.*

235: Memorial medal 1 (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Northwest passage 1*
Tárgy helye: *A tűzoltó készülék a Power supply room ajtaja mellett.*

236: Tasty cookies (Easy / Normal B)
Szoba neve: *Room 301*
Tárgy helye: *Az asztal jobb oldalán található kukában lesz.*

237: Big E's ring (Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Room 306*
Tárgy helye: *A szék, és a virágcserepes asztallal körbehatárolt sarokban.*

238: Red Umbrella (Easy / Normal)
Szoba neve: *Apple Inn front lobby (1F)*
Tárgy helye: *Az asztal sarkánál, szemben a kandallóval.*

239: Free Lodging Pass (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Apple Inn front lobby (1F)*
Tárgy helye: *A recepciós pult jobb oldalán található papírhalmaznál.*

240: Hotel register (Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Apple Inn front lobby (1F)*
Tárgy helye: *A recepciós pult jobb oldalán található papírhalmaznál.*

Decisions, Decisions

FOKOZATOK

S: 28 percig
A: 28-45 percek között
B: 45-65 percig
C: 65-90 perc
D: 90-120 perc
E: 2 óra felett

Térképet az 1F Passage elevator szobában találsz. Irány az emelet, ahol a szobrot kell megkeresned az Art roomban. Kék kő van a kezében... Vedd fel a szemüveget a szoborról a Drawing roomban, majd húzd meg a Presidents' room kandallójában lévő a kék selyemzsinórt. Vissza a szoborhoz, aki immáron leengedte a karját: a kék kő a jutalmad. Tedd a szemüveget a 2F passage végén lévő mellszoborra. Kinyílik egy rejtekajtó. Lépj be, fuss végig a rácson, majd mássz le. Kapcsoló van, és zárlatos drótok. Jó lesz megjegyezni... Irány a folyosó vége. Az új folyosóról kanyarodj vissza a főterembe, majd onnan a középső, jobb oldali ajtón át a General manager's roomba. Vedd fel a jegyzeteket út közben, majd oldd meg az órás rejtvényt. Előtte azonban be kell kapcsolnod a bal oldali falon megbúvó titkos gombot. A megoldás

Jim



121: White Tanktop (Easy / Normal)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Locker room*
Tárgy helye: *Az antivírusos öltözőszekrényben lesz, miután felvetted a kapszulát.*

122: Rare Shoes (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *Duct (B6F)*
Tárgy helye: *Az ajtó jobb oldalán, a dobozok között kutakodj.*

123: Basketball Uniform (Easy / Normal)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Room 302*
Tárgy helye: *A belső ágy párnájába rejtve találod.*

124: Baggy Shorts (Easy / , Normal)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Linen room*
Tárgy helye: *Vedd fel a kék növényt, és utána megkapod a társ gyat is.*

125: Signed Basketball (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Storeroom*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közeli, zárt szekrény jobb oldalán lesz.*

126: Pump-style Shoes (Easy / Normal A)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *In front of Apple Inn*
Tárgy helye: *A taxitól jobbra fekvő kukában lesz, a zárt épületajtó előtt.*

127: Cheating Coin (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Staff room*
Tárgy helye: *A három palánk felszögelése után veheted fel.*

128: Friend's Shoes (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Men's bathroom*
Tárgy helye: *A kukában (vedd fel a pisztolyt előtte).*

129: Japanese Clogs (Easy / Normal)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *Marshaling yard*
Tárgy helye: *A túloldalon, a hordók környékén kutakodj.*

130: Lightweight Shoes (Easy / Normal)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F break room*
Tárgy helye: *Az automata melletti kukában lesz.*

131: Rare Card (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F east passage*
Tárgy helye: *Az automata és a fal által közrezárt sarkot vizslasd át.*

132: Subway Time Table (Easy / Normal)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *2F passage*
Tárgy helye: *A lépcső előtti szemetesben lesz.*

133: Shoe Repair Kit (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Room 301*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közelebb eső kisszekrény tetején pihen, a kémiai üvegcsék mellett.*

134: Cheap Shoes (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Locker room*
Tárgy helye: *Balról a második szekrényben rejtőzik.*

135: Crossword Magazine (Easy / Normal, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 202*
Tárgy helye: *Ahol a kés is, ott az újság is (előbb a kést kell felvennod az ágyból).*

136: Model Train (Hard)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 301*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közeli szekrényben lesz.*

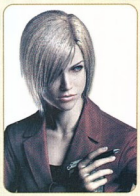
137: New Sneakers (Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 30°*
Tárgy helye: *A főkosszekrény előtt, a repedés bal oldalán.*

138: Marine Sport Shoes (Easy / Normal)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Pier*
Tárgy helye: *Az óriási redőny előtt, az „5"-ös szám közelében kutass.*

139: Popular Sneakers (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *1F passage B*
Tárgy helye: *A vasrácson, az ajtó mellett.*

140: Puzzle Ring (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Shed*
Tárgy helye: *A helység túlsó végében búvik, a járdaszegélyen.*

Alyssa



101: Stiletto Heels (Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Liquor room*
Tárgy helye: *A piros lámpával megjelölt, zárt redőny melletti dobozoknál kutakodj.*

102: Red Lipstick (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Locker room*
Tárgy helye: *A mosdókagyló bal sarkában lesz, miután felvetted a partvist.*

103: Red Dress (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Entrance hall*
Tárgy helye: *Az íróasztal jobb oldalán kell lennie.*

104: Sportswear bottom (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Locker room*
Tárgy helye: *Az antivírusos öltözőszekrényben lesz, miután felvetted a kapszulát.*

105: Sportswear Top (Easy / Normal)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B4F culture room*
Tárgy helye: *Az elrepedt cső előtt álva keresgélj.*

106: Women's Sunglasses (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B5F computer room*
Tárgy helye: *A számítógép előtt van (előtte használd a kódszó rejtjzáró végett).*

107: Sport Shoes (Easy / Normal B)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Water tank*
Tárgy helye: *A konzol panel jobb oldalát vizsláss.*

108: Vinyl Sheet (Easy / Normal)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Rooftop*
Tárgy helye: *A telőn ledöntendő kerítéstől balra fordulva fuss el a dobozokig, és kutasd át őket.*

109: Leather Datebook (Easy / Normal, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Footbridge*
Tárgy helye: *A híd jobb oldalán, a leeresztett redőnynél vizsgáldj.*

110: Small Massager (Easy / Normal A)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *Duct (B7F)*
Tárgy helye: *A növénytől balra, a ládáknál.*

111: Incense (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B5F area B passage*
Tárgy helye: *A „P-4 Laboratory" feliratú ajtó előtt találhatod meg.*

112: Expensive Makeup (Easy / Normal, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Office*
Tárgy helye: *A függöny alatt, az asztal sarkánál.*

113: Sit-up Machine (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Rooftop*
Tárgy helye: *A lift melletti jobb kéz felé eső hordók jobb oldalán.*

114: Diet Pills (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Nurses' station*
Tárgy helye: *A betört üvegű falszekrénytől jobbra.*

115: Small Camera (Easy / Normal)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Power supply room*
Tárgy helye: *A masinától balra eső falon találod.*

116: Dumbbell (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 306*
Tárgy helye: *A sarokban álló apró asztalka a céljpont.*

117: Cute Pen (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 204*
Tárgy helye: *A székhez közel, a feljegyzés alatt találod.*

118: Diet Meal (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 101*
Tárgy helye: *A virágcserepes asztalon lesz.*

119: Necklace (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Presidents' room*
Tárgy helye: *A pisztolytöltények alatt lesz, az asztalon.*

120: Vitamin Tabs (Easy / Normal A, Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Storeroom*
Tárgy helye: *Az álják oval szemközti szürke szekrényben lelhetsz rá.*

nem túl bonyolult, mindösszesen eliminálod a jegyzetekben a kevéssze előforduló számokat, így a négy lapon négy szám alakja fog feltűnni. A jutalmad egy piros kő lesz. Irány a hall, ahol a kitömött szarvasba rakva a két ékszert kinyilik egy rejtekajtó. Feddezzük hát fel! Lent Peter, a halott tudós vár, és számos feljegyzése. No és a lift kódja is itt van (legalábbis pont kiegészíti a nálunk lévő másik papírt az itt talált feljegyzés). Irány tehát a Passage elevator. A pincébe menj (2-es szint). A kikötőben fuss végig, és szaladj be a fenti ajtón. Impresszív csatajelenet… Vedd fel a kártyát a halottól, amivel a duplaajtót nyithatod. Vissza az egyetemre. Igen ám, de megjelenik Thantos is... Ha nem sikerült az Umbrella embereinek, valószínűleg a tetőcsúzlinak sem fog sikerülnie megállítani őt. Azonnal keresd fel a tesztarénát, ahol Thantos-ra kapcsolva az áramot felveheted az általa elejtett T-Blooddal teli fiolát. Ezt vidd is a lifttel a harmadikon található laborba. Öntsd az inkubátorba, majd vissza az egyetem



előtti placcra. Vedd fel a jegyzeteket a halottól, majd a térképet a felső ajtó mellől. Mássz le a csatornába. Ereszkedj át a tetőn átívelő csövön, majd a középső platformról át a szoba túlsó oldalára. Innen jobbra indulj el, és vedd fel piros kulcsot, miután elszabadult az üvegbúra alatt őrzött mutáns. Most távozz déli irányban az egyik ajtón keresztül a folyosóra. Most futás végig, egészen a Water management office-ig. Vedd fel az apró fiolát, ami a masinánál használva a P-Base szérumot adja. De mivel ereszt a lelkem, egy tartósabb darabra lesz szükséged. Olvasd el a javításra felszólító cetlit, majd használd a piros kulcsodat a túlsó ajtón. A masináig elfutva unlokkold az ajtót, majd térj vissza a folyosókra. Vissza egészen a Water purifying facility-be, hogy átlógj újra a csöveken. A ládáknál balra felmászhatsz a tesztelőszobába vezető kiemelkedésre. Bent fuss át, majd mássz be a kis irányítókabinba a folyosó után. Vedd fel az üres, és immáron nem ereszt üvegcsét. Ugorj a vízbe, majd onnan mássz ki, hogy visszamenj a Water works management irodába. Csináld meg a tesztet újra, és kapd ki az immáron nem ereszt P-Base-t. Vissza a folyosóra, majd a T alakú elágazásnál délre. Le a létrán, át a Waterway-eken, (West waterway) majd fel a létrán a lifthez. 3F, labor. Tedd a fiolát a gépbe. Egyik társadtól meg kell szerezd a harmadik fiolát is. Öt a negyedik pinceszinten találod. Tedd azt is a gépbe. A videobejátszás után kinyílik a zárt ajtó, ott pedig a termen áthaladva egy tanulságos eset szemtanúi lehettek. A két gépnél kinyithatod a kijárathoz vezető utat, valamint újraindíthatod a Daylight keverő masinát. Fél perces menetidővel, 4 darab szérumot szedhetsz ki belőle, amiből tarthatsz magadnál is, de odaadhatod a társaidnak is. A befejezésekkor lesz különösebb hatása a döntéseidnek... Mivel a hely pillanatokon belül fel fog robbanni, ideje elhagyni az egyetem épületét. A nagy teremből nyíló oldalsó ajtón visszajuthatsz a folyosókra, majd onnan le az elsőre, és ki a hátsó kijáraton a szabadba. Várd meg míg letelik a visszaszámlálás, majd a megjelenő helikoptert követve, lépj be a nagy vasajtón. Gyűjtsd be a fegyvereket, és gyógyító tégelyeket, majd mássz át a kamion túloldalára. Megjelenik Thantos... Az aknavetőkkel, és társaid segítségével nem lehet gond a legyőzése. Azonban ez még nem jelenti a játék végét, a fenti placcon mégegyszer mőresre kell tanítanod őt. Vigyázz a hosszú csápjaira, és próbálj mozgásban maradni, amikor elrugaszkodik a földről. A kívánt befejezéshez szükséges teendőket az alábbi listából válogathatod ki (van egy alternatív útvonal is, ekkor a negyedik pinceszintet kell felkeresned, és társad a másodikon szedi össze az egyik Daylight alapanyagot):

TIPPEK

Két fajta véletlenszerű generátorral kényezteti az egyszeri játékost a program: automatikusan választja ki a gép, hogy „A", illetve „B" missziót adja-e osztályrészül. Ennek akkor van nagy jelentősége, ha adott tárgyakat gyűjtesz, mert előfordulhat, hogy nem találod a megfelelő helyükön. Ezért is jelöltük a végigjátszásban a megfelelő betűvel, hogy egyértelműen lásd: most „A", vagy „B" küldetésben jársz.

EVENT LISTA

Set red jewel in stuffed moose: Vedd fel a piros drágakövet a General manager's roomból, majd helyezd a kitömött szarvasba az ntrance hallban.
Set blue jewel in stuffed moose: A kék gyémánt az Art gallery-ben található szobor kezében lesz - ezt kell az Entrance hallban található jávorszarvas trófeába illesztenned.
Solved Cuckoo Clock Puzzle: A General manager's roomban kapcsold be az órát a bejárattól balra található rejtett gombbal, majd állítsd be az alábbiak szerint a mutatókat: 03:25 (Easy), 10:05 (Normal), 07:40 (Hard), 02:50 (Very Hard).
Playes Piano on 2F (Cindy): Cindy-vel ülj le zongorázni az Art gallery-ben.
Pulled string, moved statue arm: Normal módban a piros, Easy fokozaton bármelyik kart meghúzhatod a Presidents' room kandallójában.
Pulled string, zombies came out: Húzd meg bármelyik kart a Presidents' room kandallójánál Easy, Hard, illetve Very Hard módban (előbbi esetében véletlenszerűen jelenik meg a zombi), míg Normal módban a kék színűt válaszd.
Used V-Poison in incubator: Keresd meg a fiolát az Emission tower B1 helyiségben, majd vidd fel a harmadikra, a laborba.
Used P-Base in incubator: Először is egy tökéletesen záródó fiolára lesz szükséged, amit a Water works management office-ban tölthetsz fel a megfelelő anyaggal. Ezt a harmadikon található laborban kell a gépbe helyezned.
Use T-Blood in Incubator: A T-Bloodot Thantos nyakában találod. Ehhez meg kell őt sütnöd a Testing passage A, vagy Passage B járatok egyikében, a falon található gomb, és a kilógó kábelek segítségével.



Used Daylight on yourself: Használd a Daylight szérumot magadon (miután elkészítetted a Laboratory-ban).
Killed Thanatos R with Daylight: A végső küzdelem helyszínén, a tank előtt hever az a pisztoly, amibe beletöltheted a Daylightot. Ezután már csak rá kell lőnöd Thantos-ra…
Defeated Thanatos R: A Daylight szérum nélkül öld meg Thantos-t.
Routed power to emission tower: Old meg a rejtvényt a Spare power supply roomban.
Unlock door with red tag key: Vedd fel a kulcsot a Water purifying facility-ben, majd használd a Water works management office-nál.
Unlocked water tank area door: A panel segítségével nyithatod a kívánt ajtókat a Water tank helyiségben.
Electocuted Thanatos: Süsd meg a kilógó kábelek és a falon található gomb segítségével Thantos-t a Testing passage A, vagy Passage B járatok egyikében (Hard kivételével bármelyik fokozaton).
Thanatos came in through window: Vedd fel a kódkártyát az elhullott Umbrella alkalmazottól a Back square-en, majd térj vissza az Entrance hallba.
Collected every map: Gyűjtsd össze



VÉGIGJÁTSZÁS



az alábbi helyeken elhelyezett térképeket: 1F Passage elevator, B4F Passage elevator, Underground management office, Shed, Back square.

Used glasses on 2nd statue: Aggasd rá a talált szemüveget a 2F passage végében álló mellszoborra.

Used Card key: Használd a kódkártyád a Back square-n.

Input elevator code: Két papírcetli összeillesztésével kapod a lift indítókódját. A két papírt a Study roomban, és az 1F passage B-n találod. Az eddig ismert kombinációk: 4032, 4927, 4161, 4284.

Unlocked university doors: A Second hall kijárat ajtaját a jobb oldali géppel nyithatod ki.

Restarted Incubator: A bal oldali számítógéppel kell újraindítanod az inkubátort a Second hallban.

Obtained „Geneology Facts.": Student affairs office

Obtained „Blood-Stained Memo.": Study room

Got „Reagent Generation Memo.": Study room

Obtained „Section of a Diary.": Study room

Obtained „Cable Repair Request.": Water tank

Obtained „Torn Memo.": Study room

Obtained „Part of Torn memo.": 1F passage B

Obtained „Orders.": A Back square-en elesett kommandósnál találod.

Obtained „Peter's Diary.": Student affairs office

Obtained „Number Memo.": A General manager's room asztalán pihen.

Watched „Peter Discovered.": A Second hallba érkezéskor automatikusan megkapod.

Watched „UBCS vs Thanatos.": Automatikus videó, a Back square-re érkezvén.

Watched „Hunter Gamma Appears.": A Water purifying facility-ben életre kelő szörny ejti el a piros műanyaggal díszített kulcsot.

Watched „Greg and Yoko.": Ha Yoko életben van, mikor elérsz a Second hallig, akkor automatikusan megkapod ezt az átvezető jelenetet.

Watched „ED: Chopper Zombie.": Cindy, David, Kevin, illetve Yoko kaphatja meg csak ezt a befejezést. Ne használd a Daylightot, és ne is legyen nálad, mikor véget ér a játék.

Watched „ED: George and Cindy.": Kizárólag George irányításával, Cindy életben maradása esetén láthatod ezt a befejezést. A Daylightot sem használni, sem birtokolni nem szabad, ha erre a mozira vágysz.

Watched „ED: Mark and David.": Markkal játszva, és Davidet életben hagyva kell befejezned a játékot. A Daylighot nem szabad használnod, sem magadon, sem máson. És ne is legyen nálad a küldetés befejezésekor.

Watched „ED: Kevin and Jim.": Jimmel kell befejeznod a játékot, de Kevinnek életben kell maradnia. Ne használd a Daylightot a társaidon, és magadon se. A végefőcím előtt sem szabad, hogy legyen nálad a szérumból.

Watched „ED: Alyssa and Yoko.": Alyssával juss el a játék végéig, de Yoko maradjon életben. Se magadon, se máson ne használd a Daylightot, és ne is legyen nálad mikor véget ér a küldetés.

Watched „ED: Regretful Ending.": Használd a Daylightot magadon, de ne legyen már nálad egy sem, mikor a főszörny elbukik.

Watched „ED: Remain Hopeful.": Használd a Daylightot magadon, valamint legyen egy a tarsolyodban is mikor a játék véget ér.

SP LISTA

241: Small gold principal statue 1 (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Entrance hall*
Tárgy helye: *Az elsősegély spray felvétele után, az elnöki portré előtt kell keresned.*

242: Brand new pencils (Easy / Normal)
Szoba neve: *1F passage A*
Tárgy helye: *A könyvtartó polc jobb oldalán kutakodj.*

243: Small gold principal statue 3 (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Presidents' room*
Tárgy helye: *Az asztal melletti kuplerájban lesz.*

244: Mental computation trophy (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Study room*
Tárgy helye: *A cserép mellett, az íróasztal bal oldalán.*



245: Peter's photo (Easy / Normal, Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Study room*
Tárgy helye: *A fallal szemben állva, az íróasztal bal sarkánál lesz.*

246: Mr. Raccoon's ring (Easy / Normal, Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *B4F Passage elevator*
Tárgy helye: *A bal sarokban, közel a kék növényhez.*

247: Small gold principal statue 2 (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
Szoba neve: *Old subway tracks*
Tárgy helye: *Vedd fel az automata gépfegyvert - alatta lesz a szobor is.*

248: Peter's notebook (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
Szoba neve: *Emission tower lower part*
Tárgy helye: *Faláda, szemközt a liftajtóval.*

249: Overworn boots (Easy / Normal)
Szoba neve: *Emission tower station*
Tárgy helye: *Kutasd át a kijárati ajtó melletti területet (jobb kéz felé).*

250: Club invitation flyer (Easy / Normal, Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Back square*
Tárgy helye: *A nyitott csatornafedő környékén lévő dobozok sarkánál kutakodj.*

251: School emblem (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
Szoba neve: *Back square*
Tárgy helye: *A kártyával nyitható ajtó jobb oldalán, a dobozoknál találod.*

252: Peter's Article (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
Szoba neve: *Water works management office*
Tárgy helye: *Az asztalon lesz.*

253: Cell phone strap (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Szoba neve: *Quality assurance testing room*
Tárgy helye: *A konzol bal oldalán.*

254: White umbrella (Easy / Normal)
Szoba neve: *Experiment preparation room*
Tárgy helye: *Jobbra a bejárati ajtótól, a műanyag függönynél.*

255: Small gold principal statue 4 (Easy / Normal)
Szoba neve: *Laboratory*
Tárgy helye: *A bal oldali szekrény lesz az, az ajtó bal oldalán.*

256: Bed restraints (Easy / Normal B, Hard / Very Hard)
Szoba neve: *Laboratory*
Tárgy helye: *A bejárati ajtóval szemközti asztalon.*

257: Preserved bee (Hard / Very Hard)
Szoba neve: *Laboratory*
Tárgy helye: *A Machine storage roomba vezető ajtó jobb oldalán leled.*

258: UBCS beret cap (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
Szoba neve: *Machine storage room*
Tárgy helye: *A letakart ágyon lesz, középen.*

259: Greg's fountain pen (Easy / Normal)
Szoba neve: *Second hall*
Tárgy helye: *A merevlemez, a számítógépasztalon balra.*

260: Identification Paper (Hard / Very Hard)
Szoba neve: *Second hall*
Tárgy helye: *A számítógép-asztal bal oldalán.*

TIPPEK

A 8 irányítható szereplő listája további karakterekkel bővül: a játékban előrehaladva szinte az összes mellékszereplőt is irányításunk alá vonhatjuk - így akár elérheti a 20-at is a játszható bonusz szereplők száma.

Bagó Péter

Yoko



141: Exercise Uniform (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Break room*
Tárgy helye: *A szekrényben, a két munkásruha között.*

142: Exercise Shoes (Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Room 202*
Tárgy helye: *Az egyik sarokban hever, az ágy melletti szekrénnyel szemben.*

143: Gym Shorts (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Control room*
Tárgy helye: *Az öltözőkabin jobb oldalán álló szekrényben van.*

144: Cute Sneakers (Hard / Very Hard)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *Platform*
Tárgy helye: *A fallal szemközti sarokban lesz, a vonat elején (de ne mássz fel a kiemelkedésre).*

145: Green Dress (Easy / Normal)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 103*
Tárgy helye: *Az ajtó melletti szekrénynél kutakodj.*

146: Manly Handkerchief (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Women's bathroom*
Tárgy helye: *A mosdókagyló jobb oldalán, az ajtónak szemben álva leled.*

147: Cute Strap (Easy / Normal A)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Staff room*
Tárgy helye: *A hűtő és a fiókos szekrény között keresd.*

148: „Unlock the Brain"(Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Outbreak*
Szoba neve: *Owner's room*
Tárgy helye: *Az ajtóra nézó könyvespolc jobb oldalán találod.*

149: „Evolution" (Easy / Normal, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B7F chemical storage*
Tárgy helye: *A számítógéptól bal kéz felé eső falnál kutakodj (miután beütötted a megfelelő kombinációt).*

150: „Sole Tomorrow!" (Easy / Normal)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B6F break room*
Tárgy helye: *A kék dokumentum az.*

151: „From Sea to Land" (Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Below Freezing Point*
Szoba neve: *B7F laboratory*
Tárgy helye: *A laptopon lesz.*

152: Awful Strap (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Room 301*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közeli kisasztalon keresd.*

153: Advanced Glasses (Easy / Normal, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Nurses' station*
Tárgy helye: *A gyógyszeres szekrény bal oldalán - szemben az ágyval.*

154: „DNA Diagrams" (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *The Hive*
Szoba neve: *Doctors' station*
Tárgy helye: *A felvonóval szemközti falszekrényben.*

155: „Love Yourself" (Easy / Normal A)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 301*
Tárgy helye: *A tanulóasztal jobb oldalán árválkodó szemetesben lesz.*

156: „Knowledge Book" (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 204*
Tárgy helye: *Az ajtó előtti motyónál.*

157: „Take Control!" (Hard / Very Hard A)
Misszió neve: *Hellfire*
Szoba neve: *Room 101*
Tárgy helye: *A két ágy között.*

158: Thick Glasses (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *General manager's room*
Tárgy helye: *A számítógépes íróasztalon kutakodj.*

159: „Programming Tips" (Easy / Normal)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Drawing room*
Tárgy helye: *Az ajtóhoz közeli asztalon lesz.*

160: High-capacity HDD (Easy / Normal B, Hard / Very Had)
Misszió neve: *Decisions, Decisions*
Szoba neve: *Water works management office*
Tárgy helye: *A P-Base masina jobb oldalán találod.*

Konzol Stúdió

szórakoztatóelektronikai szindikátus bemutatja a

Különleges Konzolos Kütyüket

PS2


osszmotor 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

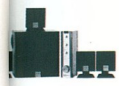

USB headset online beszélgetéshez


USB billentyűzet


USB egér


VGA Box

XBOX


Dolby Digital 5.1-es
gfalrendszer, erősítővel


Rádiófrekvenciás, vezeték nélküli joypad


100 Hz-es fénypisztoly


Gép hűtőventillátor


PlayStation-XBOX joy konverter


USB aljzat-XBOX joyport fordító kábel


BOX Live
tarter Kit


Voice Communicator (headset)


5 portos switch LAN játékhoz


8 MB-os memóriakártya


Action Replay kódkártya


F1 Williams kormány

NINTENDO GAMECUBE™


oadband 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?

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

SPIDER-MAN 2



PETER PARKER, CLARK KENT, BRUCE WAYNE - CSAK EGY KIVONATOS LISTA AZOKBÓL A HÉTKÖZNAPI ALTEREGÓKBÓL, AKIK AZ ÉJ LEPLE ALATT, VAGY AKÁR FÉNYES NAPPAL IS KÉPESEK ÁTVÁLTOZNI, ÉS HŐSTETTEIKKEL A RÁSZORULÓ ÁRTATLANOK VÉDELMÉRE KELNI. A KÉPREGÉNYEK MOZIKBA ÖZÖNLÉSÉVEL ÚJ KORSZAK KEZDŐDÖTT A VIDEOJÁTÉKOK TÖRTÉNELMÉBEN IS: JÖNNEK A SZUPERHŐSÖK KONZOLOKRA IS. EZÚTTAL AZ EZEN A HÉTEN BEMUTATOTT PÓKEMBER 2 CÍMŰ FILM ALAPJÁN KÉSZÜLT JÁTÉKOT VETTÜK JOBBAN SZEMÜGYRE - GYERE, PONJUNK HÁLÓT EGYÜTT NEW YORK VÁROSÁBAN!

INFO BOX

Kiadó:
Activision
Fejlesztő:
Treyarch
Hivatalos honlap:
www.activision.com/microsite/spider-man
Megjelenés:
2004. július 9.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

\+

Elképesztő részletességgel felépített város, csodálatosan animált mozgások és szinte végtelen játékidő.

\-

Néhol a grafika kopottas; a történet eléggé gyenge, de a film enynyit tud felmutatni, és szerencsére nem is ezen van a hangsúly.

PS2 - XB - GC - GBA

PLATFORMOK

1. What Might Have Been

Cél: az alapok megtanulása

Az indulás után válasszuk ki a nagyobb lehetőségeket rejtő normál lengést! Rögtön bedobnak minket a mélyvízbe, ami jelen esetben a toronyházak tetejét jelenti. Kezdésként az alapvető mozdulatokat fogjuk megtanulni: futás, ugrás, mászás, lendítés. Gyakorolgassuk őket egy ideig, majd készüljünk fel a nehézfiúk elleni küzdelemre (akik a legritkább esetben lesznek csak ellenségek).



ÉRDEKESSÉGEK

A játékban New York nagy része le lett modellezve. A híres épületek mind a helyükön vannak, a jelentősebb helyszínek pedig tökéletesen felismerhetők.

2. A Day in the Life

Cél: harcolni a bűnözőkkel, a kötéllengés sebességét fejleszteni a boltban

Hátravan még a gyakorlásból a házak közötti ugrabugra: a mélybe ugorva is mindig ki tudunk lőni egy pókhálót, amin kellő tapasztalat birtokában rendkívül gyorsan tudunk haladni az épületek között. Egy jó Pókembernek az igazság érdekében kegyetlenül meg kell vernie a rosszfiúkat. Hamarosan egy rablást kell megakadályoznunk. Mindig használjuk a térképet, azon a különböző pontok jelzik, hogy merre kell mennünk. Ha utolérjük a gazembereket, kiugranak a kocsiból és futni kezdenek (mert úgy biztosan gyorsabb…). Le kell ütnünk mind a négyet (közben gyakorolhatjuk az egyszerűbb kombókat is), majd derítsük fel egy kicsit a terepet. Mindenfelé találhatunk tipp-pontokat (zöld kérdőjelek), és az egyik utcában találkozunk egy személlyel (kék pont a térképen), aki elmondja, hogy a térképen dollárral jelzett boltokban tudunk venni fejlesztéseket - keressünk is fel hamar egyet, majd vegyük meg 50 hősiesség-pontért az egyetlen „terméket".

3. Punctuality is the Thief of Time

Cél: eljutni a Pizza Parlorba, 2000 hősiesség pontot gyűjteni

A küldetések előtt Peter Parker észbe kap: órára is kell néha járnia. Mielőtt azonban ezt megtehetné, segítenie kell egy bajba jutott nőn. Jó sokat kell verekednünk, mire visszaszerezzük a táskáját. Ezután



menjünk a játék által kért helyre (mindig távolságmérővel jelzik, hogy merre kell menni), majd öltözzünk át. Erre a továbbiakban is sokszor lesz szükség, hiszen a legtöbb, történetet előrevivő átvezető jelenetet akkor hozhatjuk elő,

ha mindennapi énünk szerepét is átvesszük rövid időre (hogy mekkora lúzerként van ábrázolva PP, az egyébként már fáj)! Nem sokkal később Mary-vel is találkozhatunk, itt egy újabb jelenettel leszünk gazdagabbak. Ezek után nekiláthatunk a fő feladatoknak, tetszőleges sorrendben. Mostanra már tisztában kell lennünk a térkép főbb jelöléseivel (ebben segítséget nyújtanak keretes írásaink is), a kihívásokkal (Challenges) és a segítségekkel (Hint markers). Pontokat ezekből tudunk szerezni, ránk van bízva, hogy mennyi idő alatt és milyen módon tesszük ezt meg. Ha sok pontunk összegyűlt, ne felejtsük el néha a boltokat is felkeresni friss mozdulatokért! Látogassunk el a Pizza Parlorba is, itt megkapjuk a következő találkozási pontot, jó messze lesz. Ott egy jelenetben észrevesszük, ahogy egy épületbe rosszarcú fiatalemberek lopóznak be, ezért ott is hagyjuk a hőlgyet. Keressük meg az épületet, menjünk be, majd intézzünk el mindenkit. Ezután egy 120-as mellbőségű cicaleányzóval találkozunk, aki a tetőkön át menekül előlünk. Hosszú hajsza következik, utol kell érnünk őt. Azt, hogy milyen



irányba „repült", mindig jelezi a játék, csakúgy, mint a kettőnk közti távolságot - nehéz elvéteni, bár hosszú időn át fog tartani a „cicázás".

4. All in a Day's Work

Cél: a „Daily Bugle" megbízatást elvégezni, megvenni a második szintű lengést, 3000 pontot összegyűjteni

A célok közül a másodikat akár már az előző fejezetben teljesíthettük, ha ügyesek voltunk. Ha nem, akkor gyűjtsünk pontokat hozzá, úgyis szükségünk lesz rá. Vegyük az irányt a szerkesztőség felé (hej, ha én is ilyen hamar oda tudnék jutni...), a térképen trombitával van jelölve. Másszunk fel az épület tetejére, a középső szellőzőnyíláson be tudunk jutni. Ismét kirúgnak minket a munkahelyünkről, szerezzük hát vissza az állást. Öt darab fényképet kell készítenünk a leglehetetlenebb helyekről. Ezeket nem lesz nehéz megtalálni, ugyanis folyamatosan látjuk, hogy milyen távol vagyunk



a következő ponttól, ráadásul egy „Take photo" felirat is segít a helyek azonosításában. A képek elkészülte után irány vissza a szerkesztőségbe. Nem mindenki fogad tárt karokkal... Na sebaj, az utcára kijutva találkozhatunk első





főellenségünkkel, aki a keresztségben a Rinocéroszember nevet kaphatná leginkább.

Legyőzéséhez két dolog szükséges, az „elkerülés" (Dodge) és a „pókérzék" (Spider reflex) megfelelő használata. Előbbi akkor praktikus, ha az ellenfél ránk támad, és egy pillanatra felvillan a fény a fejünk körül - ekkor jól időzítve a gombnyomást, elkerülhetjük a támadást. Utóbbi belassítja a történéseket, ezért jól kombinálható az elkerüléssel: sokkal több időnk van reagálni az ellenfelek támadására. Rhino alapból sebezhetetlen. Ahhoz, hogy kárt tudjunk benne tenni, össze kell zavarnunk, mégpedig azzal, hogy sikeresen elkerüljük a támadásait a fenti taktikával (ekkor a feje körül jelezve is van, hogy megzavarodott). Néhány sikeres ütés után magához tér, akkor mindent előről kell kezdenünk. Amennyiben legyőztük, már csak a 3000-hez hiányzó pontok összegyűjtése és a szokásos bevásárlás van hátra.

5. A Meeting of the Minds

Cél: Doctor Octavius meglátogatása, Grapple Attack megvétele, 2000 hősiesség pont gyűjtése

Látogassuk hát meg a jó öreg doktort! Hosszú bejátszásban hallgathatjuk meg, ahogy ekkor még baráti hangnemben beszél egymással a két későbbi ellenség. A jelenet után szabad kezet kapunk, gyűjtögessük a pontokat és vásároljunk - a Grapple Attacket ne hagyjuk ki!

6. Cat and Mouse

Cél: 5 Photo Op Token megtalálása, Mary Jane lakásának meglátogatása, harmadik szintű lengés megvétele és 2000 hősiesség pont összegyűjtése

Kezdjük el összegyűjteni a Tokeneket, 5 darab sárga jel segít nekünk ebben. Kiindulópontunktól messze vannak, de szerencsére egymás mellett helyezkednek el. Ha sikerült, ismét találkozhatunk a Fekete Macskával, sajnos ezúttal is több tucat háztetőn keresztül kell őt üldöznünk. Ha elkaptuk, menjünk el Mary házához, ahol egy üzenet vár minket, majd lehet utána rohanni (40 másodpercünk van). Ha nem sikerül, ne essünk kétségbe, csak egy jelenetről maradunk le, nem veszélyes. Ezután jöhetnek a feladatok szépen sorban: pontgyűjtés, vásárlás.

7. Pride and Prejudice

Cél: a „Daily Bugle" megbízatást elvégezni, 3000 hősiesség pontot összegyűjteni



A szerkesztőségig repüljünk el, majd idegbeteg főnökünktől vegyük át a feladatot. A tetőről egy közelben lévő sportcsarnok aljába kell eljutnunk (kívülről még csak nem is hasonlít egy csarnokra...), ennek menjünk be az ajtaján. Kiderül, hogy egy hiperaktív (mi több, idegbajos), Quentin Beck



névre hallgató srác be akarja bizonyítani, hogy jobb nálunk. Nem fog sikerülni neki. Első körben rabokat engednek be a terembe, akiket be kell gyűjteni. Van három verem, az egyik mindig zöld, a másik kettő piros, de váltogatják a színüket. Hálót kell kilőnünk az elítéltekre, majd magunkhoz kell húzni őket (ne lasszózzunk velük, mert nem túl célravezető). Ugyanazzal a gombbal, amivel magunkhoz rántottuk ezeket a derék embereket, be is tudjuk dobni őket a lukakba, persze Quentin sem lazsál közben. Három forduló van, ha nyerünk, továbbmehetünk a következő kihívásra. Ez sokkal nehezebb lesz, itt állandó takarásban kell maradnunk, mert lőnek ránk. Összesen három „életünk" van. Az elején rohanjunk jobbra, majd nyomjuk meg a gombot. Rövid idő múlva felliftezünk. Innentől kezdve mászva kell eljutnunk gombtól gombig, ha sikerült lenyomni, akkor továbbvisz minket a lift, de természetesen egyre nehezebb dolgunk lesz. Mászás közben forognak velünk az elemek (és ha a rossz oldalukon vagyunk, akkor lelőnek minket). Később össze-vissza mozognak - nagyon precíznek kell lennünk, hogy végig tudjunk menni a pályán, de ha rájövünk a mozgás ritmusára, mindig tovább tudunk menni. Legnehezebb az utolsó szakasz, de több módszerrel is megoldható. Például, leugorhatunk a földre, majd a gomb alatt egy hatalmas ugrással fel is juthatunk (közben egyszer-kétszer biztosan le fognak lőni, de háromszor nem). Természetesen létezik szép megoldás is: tökéletesen időzítve ugrálni elemről elemre, végig takarásban maradva (ne hagyjuk, hogy elforduljon velünk bármelyik, villámgyorsan kell „pattogni"). Ha sikerül az utolsó gombot is lenyomni, Quentin srác egy kicsit megszégyenülten lenyugszik, mi pedig hamarosan az utcán találjuk magunkat, ahol összegyűjthetjük a 3000 pont hiányzó részét.



8. Sugar and Spice

Cél: Doctor Octavius meglátogatása, negyedik szintű lengés megvétele, 3000 hősiesség pont megszerzése

Keressük meg Octavius házát, a fehér iránymutató segítségünkre lesz ebben. Amennyiben átöltöztünk a tetőn, egy hosszabb jelenetet nézhetünk végig. Ezek után felgyorsulnak az események: rövid időnk van arra, hogy odaérjünk Mary-hez (mindig késünk, soha nem viszünk virágot és még pókok is vagyunk - azt hiszem nem lesz sok esélyünk a csajnál). Két távolságjelző mutatja, hogy hova kell mennünk, azonban egy robbanásba és a hozzá tartozó bűnbandába botlunk. Először nyugisan el kell intézni a tagokat, majd amikor kocsiba száll a maradékuk, üldözőbe kell venni és elkapni őket. Végre MJ-vel foglalkozhatunk megint, haladjunk tovább az irányába - amit látunk, az cseppet sem meglepő, nem csak a mi szemünk akadt meg rajta. Feltűnik a Cicalány, megpróbál vigasztalni minket (Peter Parker is inkább választhatna macskaembert párnak). Igen, eltaláltátok: üldözni kell ezúttal is a háztetőkön át, de legalább kiderül, hogy jó lány, nem a rosszfiúk oldalán áll. Ha utolérjük, akkor együtt vesszük fel a küzdelmet néhány rabló ellen, de a harc végén ő is és a szajré is eltűnik. Most akkor mégsem bízhatunk benne? Ezután szabad kezet kapunk, végezzük el a két megmaradt feladatot.

ÉRDEKESSÉGEK

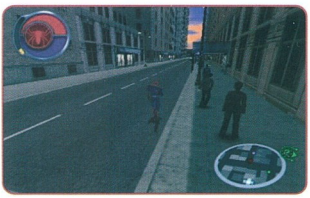
A játék alapját képező mozifilm előállítási költsége 200 millió dollár volt, amit további 50 milliós marketingkampánnyal fejeltek meg a készítők.

9. When Aliens Attack

Cél: a „Daily Bugle" megbízatást elvégezni

Utunk ismét a szerkesztőségbe vezet, a már jól ismert úton jussunk el odáig. Valakinek megint nem tetszik hősiességünk, nézzünk ennek utána. Egy színházba vezet az utunk, amit megtámadtak az idegenek. Mulderék éppen a Resist & Serve-ben nyomoznak, így a telefonos segítséget nem vehetjük igénybe. Ahova érkeztünk, az maga a pokol. A színház lángokban áll, hat fotóst pedig Mysterio robotjai veszélyeztetnek. Jobb és bal oldalon van egy-egy galéria, amiről lógnak a fotósok. Először őket mentsük ki. Ha odaértünk valamelyikhez, akkor a hátunkra kapva kell a bejáratig visszavinnünk (Kemény? Az, de legalább szereztünk már az utcákon gyakorlatot a mentésben, az ugrásban és a lengedezésben. Ugye? Mert ha nem, akkor ez a legnehezebb ellenfél a játékban). Ha végeztünk ezzel a kettővel, akkor figyelmünket a lövöldöző ellenfelekre fordítsuk: ugrás, rúgás, ugrás, rúgás. Ennél több nem is kell, csak kikerülni a lövéseket. Ha mindegyiket elintéztük, a maradék négy fotóst is kivihetjük, ekkor már semmi nem fog zavarni minket (az a vicc, hogy még így, zavartalanul is nehéz). Mysterio (nem olyan a neve, mint egy hu-





szadosztályú német kommersz-techno bandának?) persze nem hagyja annyiban, és megtámadja a Szabadság-szobrot (aki persze hagyja magát). Vegyük arra az utunkat. Nicsak, mit látunk? Támad a Mars! A szobor helyére pedig magát tette be a jó Mysterio. Hogyan fogunk a partról eljutni a kis szigetre? Természetesen az ufókon lengve. Ugorjunk a parton magasra, kapaszkodjunk bele



kötéllel az első lebegő járműbe, majd lengedezzünk egyikről a másikra, amíg be nem jutunk a szigetre. Nem baj, ha beleesünk a vízbe, csak újra kell kezdenünk mindent. Fontos, hogy kellő lendülettel ugorjunk mindig, ha ez nincs meg, akkor nem érjük el a következő kis ufót. Rémálom? Nem, az most jön!

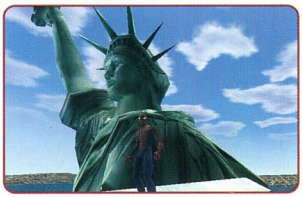
Nem szeretem a nagy szavakat, de ami most következik, azt játékos pályafutásom egyik legdurvább részeként fogom számon tartani (nem nehéz, csupán hosszú, unalmas és káromkodásra ingerlő). Nyolc gömb veszi körül a legfelül tanyázó agyat, ezeket kell eliminálni. A sziget szélén találhatunk olyan kis ufókat, akikre ráakaszkodva felrepülhetünk a magasba. Ha elértük a csúcspontot, akkor libbenjünk át a szobor tetejénél elhelyezkedő, gömböket tartó csövekre. Most hosszú perceken keresztül fent fogunk lengedezni, egyik csőről a másikra, és megpróbáljuk széttörni a már említett gömböket (az ütés gombbal tudjuk ezt megtenni, de csak ha nagyon közel vagyunk hozzájuk). Ha sikerült mindet levadászni, akkor van fél percünk arra, hogy elpusztítsuk az agyat. Ezután újratermelődnek a gömbök... Az agy a szobor legtetején található, oda kell beugranunk az egyik cső végéről. Ha (véletlenül) sikerült, akkor azonnal használjuk a lassítást



(Spider refelex), mert hatalmas kések forognak körbe, és könnyen kilöknek innen. Az agynak szerencsére elég néhány ütés, ha rajta vagyunk, akkor ne habozzunk. Ha ezen is túl vagyunk, és még mindig van kedvünk játszani, akkor haladjunk tovább. A parton vesszük át az irányítást, el kell mennünk Mysterio lakására. Az ufóknak sem megy jól mostanában, ugyanis másfél szoba-konyhánál többre nem futja. Az ablakon másszunk be, majd menjünk oda a szekrényhez. Rövid liftezés után egy vidámparkba jutunk, ahol először egy bohóccal harcolunk - használjuk a kitérést és visszatámadást, anélkül nehéz lesz leverni. Az épületben három tasonlóval találkozunk, üssük le őket, ne pattogjanak annyit. Egy tükörfalú helységben találjuk magunkat, ahol hasonmásaink rontanak ránk. Kezdjük el módszeresen összetörni a tükröket (minden harmadikat, összesen nyolc darabot kötelező, ezek mögül széttörésük után sugarak törnek elő), jó sok van belőlük, de harcolni ne álljunk le. Ha minden szükséges tükröt

TIPPEK

A bűnözőket megverésük után kötözött sonka módjára fellogathatjuk a póznákra, ez a lehetőség azonban csak a tizenegyedik fejezettől áll rendelkezésünkre, és meg kell vennünk a szükséges extra mozdulatot a boltban.



szétzúztunk, akkor amellett, hogy életünk végéig balszerencsések leszünk, az egyik elkezd zöldesen világítani. Azon sétáljunk keresztül, majd egy szobába jutunk, ahol láthatjuk kedvenc idegenünk hasonmását. Hagyjuk el a lakást, máris jön a következő - ennél nagyságrendekkel könnyebb fejezet.

Mindennapi problémák: segítség a járókelőknek

Nem szabad elhanyagolnunk ezeket a problémákat sem, próbáljunk gyakran segíteni azoknak, akik kérik. Ugyan viszonylag kevés pontot lehet ezzel besöpörni, de a megoldási idő is arányosan kevesebb, néhány másodperc alatt megleszünk a feladatok nagy részével. Úgy tudunk elfogadni egy küldetést, hogy beszélünk azokkal, akik feje fölött egy zöld kérdőjel van. Az alábbi feladatokkal találkozhatunk:

Autólopás:
Egy-négy (számuk változó) személy ellopott egy autót, vegyük lengve vagy ugrálva üldözőbe őket. Ha sikerült ráugrani a kocsi tetejére, akkor nyomkodjuk az ütés gombot, amíg ki nem szállnak a tolvajok. Ha „villan" a fejünk, akkor nyomjuk meg a kitérés gombját, mert ilyenkor belülről lőnek ránk, és ha eltalálnak, leesünk az autóról. Miután kiszálltak a bűnözők, verjük meg őket.

Süllyedő hajó:
Ez a legnehezebb mind közül. Úszni ugyebár nem tudunk, ezért próbáljuk a hajót minél jobban megközelíteni a szárazföldről. Nyomjuk a gyorsítást, így fussunk neki, majd ugorjunk el. Kb. a mozdulat közepén nyomjuk meg még egyszer az ugrás gombot, így duplaszaltóval elérhetjük a hajót (esetleg utolsó pillanatban lőjünk ki egy hálót is a biztonság kedvéért). Itt kapjuk fel embereket, majd ismételjük meg az előbbieket visszafelé. Addig kell ezt oda-vissza csinálni, amíg van ember a hajón.

Támadás:
A segítségkérőt többen megtámadják (az ellenfelek és számuk változó, akár robotok vagy idegenek is lehetnek), ezeket kell gyorsan megverni. Előfordul, hogy a pénztárcát is elviszik, ezt vissza kell szereznünk.

Légtornázó munkás:
Valamelyik közeli ház legmagasabb pontjáról lóg le egy munkásember, őt kell a megadott időn belül lehozni. Másszunk fel gyorsan hozzá a gyorsítást is használva, majd ragadjuk meg (ekkor már ne nyomjunk semmilyen más gombot, különben hajlamosak vagyunk mást csinálni) és essünk le vele a földre, ahol letehetjük.

Sérült munkás:
Valamelyik közeli utcában megsérült egy munkás, őt kell kórházba szállítani. Kapjuk fel a hátunkra, majd iramodjunk neki. Tudunk a házakon is haladni, de az egyik kezünk foglalt, ezért a hálók kilövése sokkal nehézkesebb lesz. Ha odaértünk a bejárathoz, automatikusan letesszük.

Pénzszállító kirablása:
A közelben rosszarcú fiatalok egy pénzszállítót pakolnak éppen ki, verjük meg őket. Plusz pont jár azért, ha az összekötözött szállítókat is kiszabadítjuk.

Lövöldözés:
A rendőrök tűzharcba keveredtek néhány bűnözővel, menjünk oda és verjük meg őket (ne a rendőröket)! Mivel ezek mind lőfegyveresek, kicsit nehezebb dolgunk lesz.

Autós üldözés:
Az autólopás és a lövöldözés kereréke - a rendőrök mellett mi is vegyük üldözőbe a menekülő autót, verjük szét, majd a kiszálló huligánokkal is tegyük ezt.

Kislány a lufival:
Ez a küldetés annyiban különbözik az előzőektől, hogy nem kell elvállalni, néha egyszerűen „belefutunk". Egy kislány sír az elszállt lufija miatt, amit a térképen fehér pont jelöl. Másszunk / repüljünk fel érte, majd miután automatikusan megragadtuk, vigyük vissza a gazdájának.

Bűnözők mindenfelé:
Szintén nem „kapott" küldetés, de néha belefuthatunk olyan bűnözőkbe, akiket jól meg kell leckéztetnünk. (A legreálisabb, amikor 40 emeletes házak tetején találkozunk velük. Biztos napoznak, gondolhatnánk, na de éjszaka!?)

Extra lehetőségek a 16. fejezettől

Amennyiben végigvittük a játékot, a további történetmesélés helyett egészen más lehetőségek nyílnak meg előttünk (a térképen a „Key locations" menüpont alatt keressük őket), amik pontszerzésnek sem utolsók, ráadásul nagy kihívást jelentenek:

Pizzaszállítás:
A boltban meg kell vásárolni a lehetőséget a megnyitására. Az egyik parton találhatunk egy pizzériát, ahol szállítást vállalhatunk. Megkapjuk a pizzákat - kezdetben csak egyet, aztán a sikeres szállításoktól függően egyre többet -, iránymutató jelzi, hogy merre, kiknek kell kiszállítani. Vigyázzunk, mert nem elég odasietni: az ugrásoktól, esésektől az ételek sérülhetnek (a deformálódást jelzi is a játék), és ha nagyon darabosan kapják meg a vevők, akkor elégedetlenek lesznek. Ha nem érünk vissza időben, akkor a főnökünk lesz csalódott - csak akkor végezzük jól a munkánkat, ha kivétel nélkül mindenki elégedett.

Fight arena:
Ezt is meg kell venni a boltban. Emlékszünk még arra a raktárra, ahol Shockerrel először küzdöttünk? Ide mehetünk most harcolni. Összesen nyolc csatában vehetünk részt, minden esetben egy gyógyító tárgy van elhelyezve a pályán segítségként. Az első nevetségesen könnyű, az utolsó szinte teljesíthetetlen, annyi kemény ellenfél ellen kell egy időben helytállnunk. Az ellenfelek sorban a következők:

1. Tíz ellenfél, a legkülönbözőbb, már ismert fajtákból
2. Négy géppuskás, három izomfiú és Rhino
3. Hét ember sokkolóval és Shocker
4. Egy mesterlövész, hat sima gengszter és Calypso
5. Hét erőember a doktor testőrségéből és Doctor Octavius
6. Két mesterlövész, két sima gengszter, Calypso és Rhino
7. Két-két Shocker és Octavius féle rosszfiú, valamint maga Shocker és Ock
8. Mindenki, aki él és mozog: Rhino, Calypso, Shocker, Octavius

Fényképezés:
A szerkesztőségbe is visszamehetünk munkáért, de ne a főszerkesztőt keressük, hanem a nagyterem végében ülő embert. Itt időre kell elkészülnünk több fényképpel, az aktuális irány és távolság természetesen jelezve van, ráadásul közel érve feltűnik a „Take photo" felirat is (gyakorlatilag hasonló a negyedik fejezet küldetéséhez, azonban itt nagyon gyorsan kell dolgoznunk, ráadásul be kell kalkulálnunk a visszajutási időt is)!

Videónézés:
Szintén a boltban vehetjük meg, hatására megnézhetünk a térkép egy bizonyos helyén (kamera jelzi) néhány kisfilmet.

10. When Good Men Go Bad

Cél: ötödik szintű lengés megvétele, 3000 hősiesség pont összegyűjtése

Ugyan nincs a célok között, mégis muszáj meglátogatnunk Dr. Octaviust. Vegyük felé az irányt, hamarosan jelző is segíteni fogja a tájékozódásunkat. Ha megérkeztünk, egy nagyszerű videót láthatunk, amiben balul sülnek el a dolgok. Négy terminált kell elpusztítanunk, az első pontosan ott van előttünk (de amúgy szimmetrikusan kereszt alakban helyezkednek el a szobában), üssük szét! Középről elektromos lökéshullámok indulnak ki, vigyázzunk, mert ha eltalálnak, nagyot repülünk, és sokat sebződünk. Nyomjuk a gyorsítást és az ugrás gombot, majd amikor a hullámok éppen visszahúzódnak, ugorjunk a jobb vagy bal oldali terminálhoz egy hatalmasat. Akkor csináljuk jól, ha pontosan mellé érkezünk. Ezt kell ismételni, amíg mindegyik monitort szét nem vertük. Ezek után foglalkozzunk a két fő céllal. Miután megvettük az ötödik szintű lengést, hősünk észbe kap, hogy megint el fog késni óráról. Induljunk el a kék iránymutató segítségével. Útközben meg fog támadni négy Mysterio-féle robot, ezek mostanra nagyon könnyű ellenfelek lettek. Haladjunk tovább, egészen, amíg egy átvezető jelenetbe nem ütközünk. Ezután irány a szerkesztőség, ahova nem is tudom, miért járunk (megaláztatásért?), de mindenesetre el kell menni. Ha végeztünk, jöhet az újabb fejezet.

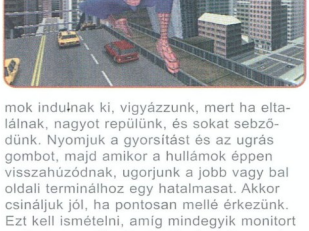


11. The Underside of Crime

Cél: May nagynénivel találkozni a bankban, 4000 hősiesség pont összegyűjtése

Először induljunk el a bank irányába (fehér jel), ott öltözzünk át a tetőn. Ügyeink intézése közben Octavius ront ránk három emberével. Intézzük el nagyon gyorsan a három tagot, majd ezután foglalkozzunk a dokival. Folyamatosan igyekezzünk elkerülni a karjait, majd ebből ellentámadást indítani (de az sem rossz taktika, ha a csápjait hálókkal összecsomózzuk). Nem kell a teljes energiáját leverni (elég félig), elszalad idővel - na meg a nagyival. Kint az előtérben három lőfegyveres vár minket, intézzük el őket. Az épület előtt visszaszámlálás kezdődik. Másszunk fel nagyon gyorsan a bank tetejére, mielőtt az idő letelik. A nénit épp egy helikopterbe pakolják be, ennek üldözése lesz a következő feladatunk. A házakon lengedezve kell követnünk egy ideig, és nem szabad hagyni, hogy túlzottan eltávolodjon. Néhány kanyar után a nénit leteszik egy robogó vonat elé, ezt kell megelőznünk, természetesen megint az idővel és a vonattal kell versenyt futnunk. Ugorjunk rá az egyik szerelvény tetejére, majd hatalmas ugrásokkal haladjunk előre. A sínekre nem érkezhetünk - vagy lengve kell elkapni, vagy nagyon pontosan a feje tetejére kell érkezni. Ha megmentettük a nagynénit, mehetünk pontgyűjtögető utunkra.

TIPPEK
Az utolsó két fejezetben is eljuthatunk a Szabadság-szoborhoz, ehhez a Financial Districtben körözö egyik helikopterre kell felugrani.



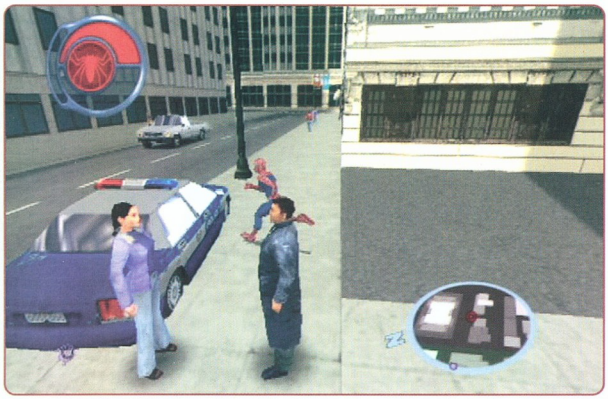


12. Shocking Developments

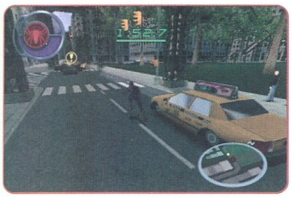
Cél: lakásunk meglátogatása, 4000 hősiesség pont összegyűjtése

Induljunk el a lakásunk felé (nincs messze a szerkesztőségtől), majd másszunk be az ablakon. Szinte még meg sem érkezünk, máris tovább kell állnunk. Kék jelzés segít az utunk során. Találkozunk a cicalánnyal, majd vidám, éjszakai kergetőzés veszi kezdetét - ne hagyjuk, hogy nagyon elhúzzon tőlünk. Ez talán az eddigi leghosszabb macskaüldözés, egy külvárosi gyárig kell eljutnunk (kitar-





tás kell hozzá). A helyszínen következő főellenfelünk, Shocker vár ránk, aki - nomen est omen - sokkoló támadásaival próbál kifogni rajtunk. Nem nehéz ellenfél, használjuk gyakran a Spider reflex adta lehetőséget és üssük. Amikor látjuk, hogy elkezdi feltöl-

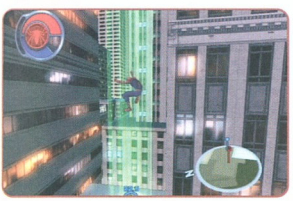


teni magát elektromossággal, ugorjunk el időben, különben nagyot sebez rajtunk. Tulajdonképpen azon kevés ellenfél közt van, akit nyers erővel le tudunk gyűrni. A macsek segítségére ne számítsuk, ott van, ugrál, de nem igazán hatékony... Miután végeztünk, hagyjuk el az épületet és gyűjtsünk pontokat.

13. Cleaning the Slate

Cél: a „Daily Bugle" megbízatást elvégezni, 4000 hősiesség pont összegyűjtése

Irány a szerkesztőség, majd a megbízatással menjünk a kék irányjelzés felé. Hamarosan egy üzletben kötünk ki, ahol szeme-



lyesen Mysterio terrorizálja a boltost. A játék legnehezebb csatája következik most: egy ütéssel kell legyőznünk a három teljes életerő-csíkot felvonultató őrlényt! Sétálunk hát oda és üssük meg egyszer... Mysterio elterül, kiderül, hogy az idióta Quentin Beck állt a háttérben. Vissza a szerkesztőségbe, majd ki az utcára: pókunk szomorú, egy cikknek köszönhetően a fél város kiábrándult belőle. Ismét fel kell mászni a szerkesztőség tetejére, ahol a fekete macska próbál minket vigasztalni (na ugye, ezt az utat kellett volna mindig is választani, PP). Mindenki kórusban vágja már: üldözés következik a tetőkön át. Ezúttal a legkegyetlenebb, legdurvább útvonalakat választja a kisasszony... Utunk során kétszer Octavius embereit is meg kell vernünk. Ha a híd alá értünk, lengedezzünk át a víz fölött a túlsó partra (nem a híd felett, hanem alulról). Itt már nincs messze a célunk, egy újabb gyár és Shocker vár minket. Ezúttal nehezebb dolgunk lesz, ugyanis pajzsot húz maga köré és felemelkedik a levegőbe. A Fekete Macska az egyik oldalon felmászik egy kapcsolóhoz, pontosan vele szemben másszunk fel mi is. Ha szól, hogy használjuk a kapcsolót, akkor nyomjuk meg, ezzel megszűnik a pajzs és Shocker is talajközeli élményben részesül. Ekkor lemehetünk, lassítsuk az időt és üssük. Ugyanazokkal a támadásokkal rendelkezik a földön, amivel már az előző csatában is, viszont itt sokkal kisebb a terem, ezért vigyázzunk, ha elkezd töltődni, ugorjunk a szoba másik végébe. Rövid idő után megint megkapja a pajzsot, ekkor kezdjünk mindent előről (miután harmadszorra is lebontottuk róla, már végig a földön marad - legalábbis nálam így volt). Ha sikerül legyőzni, akkor jó eséllyel megvan a 4000 pontunk is, de ha mégse, akkor menjünk vissza a városba megszerezni.

ÉRDEKESSÉGEK

Jelen cikk írásakor a film összbevétele már átlépte világviszonylatban az 500 millió dolláros küszöböt, és tucatnyi rekordot döntött meg.

14. Burning Bridges

Cél: 3000 hősiesség pont összegyűjtése

A fejezet ismét rohanással indul: el kell jutni MJ-hez. Ő sajnos már megint férfivel volt (aki nem mi voltunk ezúttal sem), hazafelé pedig megtámadják. Intézzük el hamar a gazokat, majd beszélgessünk el a lánnyal. Jó szokásunk szerint vigasztalódjunk Black Cattel, kék jel vezet hozzá (a Chrysler Building tetején van). Versenyezhetünk vele, végre vissza lehet vágni a korábbi rohanásokért. Előbb kell eljutnunk a kijelölt ponthoz, de ha nem sikerül, akkor sincs baj, csak 500 ponttal leszünk szegényebbek. Elvezet minket egy helyre, ahol pillanatokon belül hatalmas csata lesz. Dönthetünk úgy, hogy beszállunk, de ha túl nehéznek tartjuk, akkor úgy is, hogy kimaradunk belőle - a lány elintéz mindenkit, csak idő kell neki. Ezután jól összeveszünk vele. Egyedül járkálva a városban idővel (két-három perc alatt) mégis csak eszünkbe jut, hogy meg kéne keresni. Ekkor a Pókember végleg szakít a Macska-



növel, aki sosem volt az övé. Apró személyes megjegyzésemben az idióta szó biztosan szerepelne, de hagyjuk a szubjektív véleményt. Ezúttal Mary-t keressük fel, aki pillanatok alatt kidob minket... Rövidesen később újabb kisfilmet nézhetünk meg, majd ezután átléphetünk a következő fejezetbe.



15. To Save the City

Cél: lakásunk meglátogatása

Keressük fel a lakásunkat, természetesen ezúttal is csak rövid időre: MJ-vel kell találkoznunk, a ruhacseréhez 1 perc 50 mp áll rendelkezésünkre. Kék nyíl jelöli az irányt. Leülünk egy bárban, a lány már épen meggondolná magát, amikor ránk tör Octavius és magával viszi őt. Rohanás utána, megint 1:50-ig repkedhetünk, eléggé ki kell centizni minden mozgást, hogy időben odaérjünk. Ha sikerül, akkor megküzdhetünk Octaviusszal: egy vonat tetején vár minket, szaladjunk utána. Ugorjunk a síneken jó hosszúakat, hogy utolérjük a szerelvényt. A taktika egyszerű: ha tudjuk, használjuk a Spider reflexet, kerüljük el a csápokat és üssünk jó nagyokat, mindeközben pedig figyeljünk arra, hogy le ne essünk a robogó vonatról. Ha sikerül teljesen leredukálnunk az életerejét, egy hosszú átvezető jelenetet kapunk, amit szinte egy az egyben a filmből vettek át, mindenképpen érdemes megnézni. Közeledünk a végkifejlethez, de ehhez először 55 másodperc alatt kell kijutnunk egy kikötői ház tetejére. Pontos lendítések kellenek, feles-



leges mozdulatnak itt helye nincs. Octavius újjáépítette kis laborját, semmisítsük hát meg. Ezúttal nem 4, hanem 9 terminált kell kikapcsolnunk. Az első rögtön mögöttünk van. Forduljunk balra és nézzünk fel a magasba: ott lesz fent a következő,



fel kell másznunk hozzá. A felső szint további három sarkában találunk még gépeket, hatalmas ugrásokkal simán el lehet egyiktől a másikig érni. Menjünk egy szinttel lejjebb! Itt három szoba van, mindben egy-egy gép, kapcsoljuk ki őket, már csak egy maradt. A padlón van egy rés, essünk le, de vigyázzunk, a vízbe ne pottyanjunk bele, mert kezdhetünk mindent elölről! Itt lent nézzünk körbe, az egyik sarokban lesz az utolsó terminál. Bemászni nem nehéz, jól kell időzíteni, különben az állandó energialöketek a vízbe sodornak minket.

TIPPEK
A falon futás is fejleszthetővé válik, de csak akkor, ha mind a 150 felhőkarcoló-tokent összegyűjtjük.

Ha sikerül kikapcsolni az összest, következhet az utolsó csata. Ugyanazt kell csinálnunk, amit eddig is tettünk Octavius ellen, bár most sokkal gyorsabb és többet támad. Menjünk olyan helyre, ahol tágas tér vesz minket körbe. Ez azért fontos, mert



ha fel tud mászni a falra, akkor sokkal nehezebb lesz eltalálnunk. Van, hogy egymás után hatszor-nyolcszor is támadást intéz felénk, ezt mind el kell kerülni ahhoz, hogy sikeres ellentámadást tudjunk bevinni. Ekkorra már specialistának kell lennünk az elkerülés használatában, mutassuk meg, hogy mennyire értünk hozzá! Ha egy sikeres elkerülés után jól lőjük ki a hálónkat, akkor gyakorlatilag nem tud mozdulni egy ideig! Győzelmünk esetén megnézhetjük a stáblistát, de ki ne kapcsoljuk a gépet! Két bónusz fejezet még hátravan.

16. The First Day of the Rest of Your Life

Cél: 50000 hősiesség pont összegyűjtése

Nem, nincs egy nullával elírva, ötvenezerről van szó. El fog tartani egy ideig, de közben legalább megvehetünk a boltban minden kimaradt mozdulatot és beutazhatjuk a várost. Keretes írása-



ink segítenek abban, hogy mi mindent fedezhetünk fel most, hogy szabad kezet kaptunk (persze ezek egy részével eddig is lehetett kalózkodni, de most már semmi más dolgunk nincsen, lássunk tehát neki).

17. The Second Day of the Rest of Your Life

Cél: nyolcadik szintű lengés megvétele

Ez pedig egészen pontosan annyi pontba fog nekünk kerülni, amennyi pontot az előbb gyűjtenünk kellett. Itt már nem szakítja meg semmi a játék menetét, a történetnek vége, lehet hajtani a száz százalékért. A játék szavatossága döbbenetes, ha valaki tényleg mindent végig akar csinálni, akkor az eddigiek csupán a bevezetőt jelentették számára, ugyanis a maradék teljesítéséhez több tucatnyi óra is kevés talán. Sok sikert mindenkinek!

Vega

Gyűjtőszenvedély

A játékban rejlő egyik legnagyobb szavatosságnövelő kihívást a milliónyi gyűjthető dolog jelenti. Lehetetlenség mindet felsorolni (a menü „Status" pontja alatt amúgy is megtekinthetjük pontos lebontásban, hogy hol tartunk) azonban álljon itt egy rövid összefoglalás a főbb lehetőségekről.

Hint markers: Már az első fejezettől kezdve elkezdhetjük a kétszáznál is több „kérdőjelet" felfedezni. Ezek amellett, hogy többnyire hasznos tanácsokkal látnak el minket, még kevés (10-50) hősiesség pontot is biztosítnak számunkra. Nem nehéz megtalálni, hiszen a térképen minden egyes darab jelölve van.

Challanges:
Szintén jelölve vannak a térképen a kihívások. Ezek változó nehézségűek, de az közös bennük, hogy minél rövidebb idő alatt kell teljesíteni őket (meg van adva a szintidő). Többfajta feladat is van, a kulcspontok lengve történő bejárásától kezdve a hosszú falon futásig. Amennyiben sikerrel teljesítünk egy ilyen kihívást, lehetőségünk van még egyszer elvállalni, de ezúttal nagyon kevés idő áll csak rendelkezésünkre. Ezek az úgynevezett Meta-challange-ek, teljesítésük maximumra fejlesztett Pókember nélkül szinte lehetetlen.

Gyűjthető Tokenek:
Tokenből is több fajta van, egy részük eldugott helyeken található meg, míg mások pl. csakis a legmagasabb felhőkarcolók tetején. Semmilyen iránymutatót nem kapunk azzal kapcsolatban, hogy merre helyezkednek el, így összegyűjtésük borzasztóan nehéz.

Gyűjthető címek:
Nagyon sokfajta címet nyerhetünk el a játékban előrehaladva. Ezek egy részét könnyű megszerezni (pl. a főellenségek legyőzése után automatikusan kapunk valamilyen titulust), míg másokat nehezebb. Van, amelyik csupán időigényes (pl. 25 sikeres segítségnyújtás büntényekkel kapcsolatban), de akad olyan is, aminek teljesítése szinte lehetetlen. Ilyen pl. a játék 100%-os végigjátszása (csak a viszonyítása kedvéért: a 15 szint teljesítése után kb. 50%-on állunk, de ez korántsem azt jelenti, hogy időben is eljutottunk már a feléig).

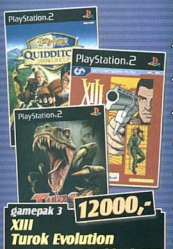
3 játék 1 áráért!



gamepak 1 **9000,-**
WRC II
007 Agent Under Fire
This is Football 2002



gamepak 2 **12000,-**
SOCOM
WRC 3
This is Football 2003



gamepak 3 **12000,-**
XIII
Turok Evolution
HarryPotter Quidditch WC



gamepak 4 **12000,-**
Getaway
007 Everything or nothing
HarryP. chamber of secrets

Arc	7990
Alias	7990
Armored Core 2.	2990
Blood Omen 2.	3990
Black Bruised	5990
Charlie's Angels	3990
Castlevania	7990
Defender	3990
Dark Angel	3990
Die Hard Vendetta	5990
Drome Racers	2990
Deadly Skies III.	7990
Futurama	2990
Fallout	5990
Forbidden Siren	9990
Formula ONE 2001.	2990
Final Fantasy X-2	9990
LMA Manager 2003	3990
Killswitch	5990
Judge Dredd	5990
Jet Ion GP	1990
Jak II	7990
Half Life	3990
GTA 4 Prologue	6990
Gladius	5990
Grand Prix Challenge	3990
Ghost Hunter	5990
F1 Carrier Challenge	3990
Freedom Fighters	5990
Asterix & Obelix	9990
Tomb Raider	5990
Largo Winch	3990
Gundam Fed. Vs. Zeon	2990
Motorsiege	1990
Minority Report	3990



PSOne+ LCD monitor 29900,-



GameCube alapgép 19990,- -tól



Xbox alapgép 34990,- -tól



PS2 alapgép 29990,- -tól



PSOne/PSX alapgép 12990,- -tól

Racing Simulation 3.	4990
Raging Blades	2990
The Thing	3990
The Great Escape	5990
Lord of the Rings I.	2990
Lord of the Rings II.	3990
Lord of the Rings III.	9990
Terminator 3.	4990
True Crime	7990
Turok	3990
The Hulk	5990
V-Rally 3.	3990
VIP	2990
X Squad	1990
XIII.	5990
Max Payne 2.	6990
Beyond Good and Evil	5990
Pitfall	9990
UEFA 2004	9990
Spider Man 2.	11990
Mace Griffin Bounty Hunter	5990
Mission Impossible	5990
Metal Arms	5990
Pro Evolution Soccer 2.	3990
Project Eden	1990
Perfect Ace Tennis	4990
Rise to Honor	6990
RTX Red Rock	4990
Road Rage	4990
Getaway	3990
Seek and Destroy	2990
Soul Reaver 2.	2990
SWAT	6990
Street Hoops	3990
Starsky & Hutch	5990



PS2 DVD távirányító 5990,-



Xbox gamepad 7990,-



PS2 8MB memocard 5990,-



PS2 gamepad 7990,-



Gameboy Advance SP alapgép 26990,-

Használt vagy üzemképtelen gépedet megvásároljuk!

PSOne/PS2 NTSC kábel	1490
PSOne gamepad	990
PSOne DualShock gamepad	3490
PSOne memória kártya	990
PS2 DualShock gamepad	5990
Dreamcast rezgő	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

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY



AMIKOR HŐSÜNK ELVESZTETTNEK HITT EMLÉKEI ELKEZDENEK VISSZATÉRNI, RÁJÖN, HOGY NEM CSAK EGYSZERŰ MELLÉKSZEREPLŐ A NAGYOK JÁTSZMÁJÁBAN, HANEM MINDENKIVEL KAPCSOLATBAN ÁLLT KORÁBBAN. AZ EGYKORI TÁRSAKBÓL AZONBAN KÖNNYEN ELLENSÉG VÁLHAT, HA AZ ÉRDEKEK ÜTKÖZNEK...

INFO BOX

Kiadó:
Midway
Fejlesztő:
Midway
Hivatalos honlap:
www.psiopsgame.com

Megjelenés:
2004. szeptember 17.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

\+

Gyönyörű grafika, tökéletes fizika és hibátlan játékmenet. Ennyi új ötletet akciójátékban évek óta nem láttunk, maga a megvalósítás pedig minden szempontból tökéletes.

\-

Az átvezető jelenetek feliratozásának hiánya és a játék rövidsége.

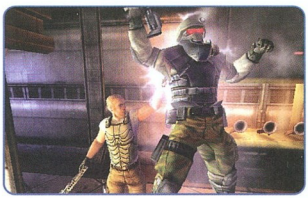
PS2 - XB

PLATFORMOK

Első fejezet: Welcome to the Movement

A nagyszerű bevezető után cellánk sötét falai között töltjük időnket, amikor az ajtó feltárul és egy hölgy a nevünkön (Nick) szólít. Megkéri, hogy találkozzunk vele a Supply Roomban, majd egy pisztolyt nyom a kezünkbe. A folyosót szegélyező ajtókkal ne foglalkozzunk. A kanyar után hamarosan két ellenségbe ütközünk, lőjük őket, míg el nem terülnek. Érdemes felvenni a maguk után hagyott fegyvereket is. Balra lesz egy szoba, aminek az ajtaja nyitva van, itt magunkhoz vehetünk egy egészségügyi csomagot, ezután nyomjuk meg a villogó gombot, így szabad az út a nagy terembe. Itt egy rövid átvezetőben megtekinthetjük, ahogy a többi embert terelgetik az őrök. Három ellenféllel fogunk találkozni, lőjük le őket. A terem közepén ismét találunk a számítógépeknél egy villogó piros gombot, nyomjuk le, szabad az út.

Egy folyosóra jutunk, amin ismét fegyveresekkel találkozunk, távolról szedjük le őket, robbanó tárgyakat is találhatunk itt, amikbe belelőve jelentős pusztítást végezhetünk. Balra három kisebb szoba áll üresen, utánuk pedig egy folyosó következik. Az első jobb oldali ajtó mögött találhatunk egy gyógyszercsomagot, de a Supply Roomba való bejutáshoz szükségünk lesz egy mágneskártyára is, amit a folyosó túloldalán lévő szobában elhelyezkedő katonánál lelünk. A már látott hölgy vár ránk odabent, kiderül, hogy Sarahnak hívják, és segíteni szeretne nekünk. Ennek bizonyításaként jól megszúr minket, majd elszalad. Valamit tudhatott a lány, hiszen ezzel visszatér az egyik pszi-képességünk, a Telekinézis. Menjünk vissza két folyosót és induljunk el a lefelé vezető lépcsőn. Mostantól kezdve szinte minden teremben egyre több ellenféllel fogunk találkozni, így rájuk csak akkor térünk ki külön, ha valamilyen okból különleges jelentőségűek. A generátor termében jól nézzünk körül, hasznos tárgyakat találhatunk. A terem közepén a generátor két karját húzzuk meg, ennek hatására kinyílik a Supply Room folyosójának végén az ajtó, ide kell visszamennünk. Ezelőtt azonban újabb érdekességként Sarah szól hozzánk, az agyunkat használva fel kommunikációs csatornaként.



Fent egy újabb képességgel gyarapszunk, ezúttal a Távolbalátással ismerkedhetünk meg egy újabb tréning során. Továbbhaladva mindenfelé katonákba botlunk, ránk van bízva, hogy hogyan intézzük el őket. A lézerekkel védett terembe ne menjünk még be, jussunk el addig a szobáig, ahol a megszokott egészségügyi és pszitöltő csomag mellett megtaláljuk a lézereket semlegesítő gombot. Ezt lenyomva menjünk vissza az említett ajtóhoz. A szemben lévő bejárat felett egy géppuska folyamatosan lő minket, nagyon nehéz keresztülfutni a termen élve... Kapjunk fel egy fémládát (azt nem tudja szétlőni), majd azt magunk előtt tartva szaladjunk az ajtóig. Ha ügyesek vagyunk, a láda simán felfog minden lövést.

Második fejezet: Something's Gone Wrong

A liften felfelé haladva ismét Sarah-val „beszélgethetünk", aki elmondja, hogy memóriánk egy részét elveszítettük, ezért nem emlékeztünk képességeinkre. Felérve meg is kapjuk a következő feladatot és egy újabb pszi-képességet, az Agyszívást. A tréningről „visszatérve" ezúttal ne előre haladjunk, hanem hátra: fussunk vissza a hídon. A bal oldalt lévő ajtó mögött egy raktárt találhatunk, töltekezzünk itt fel minden jóval, majd térjünk vissza a kiindulási ponthoz. Előrehaladva egy terembe jutunk, amiből egy ajtó és egy kicsi, majdnem vízszintes lift vezet tovább. Szedjük fel az egészségügyi csomagot, ilyet a lift túloldalán is találunk egyet néhány katona és a már ismert piros gomb társaságában. Nyomjuk meg, kinyílik az előbb már látott ajtó. Ennek a túloldalán egy folyosó van, jobb oldalon három kamrával. Ha jót akarsz, akkor NE menj be egyikbe se, mert az ajtó bezáródik, és mérgező gáz tölti be a szobát. Ki lehet szabadulni (háromszor kell valamilyen tereptárgyat vagy embert nekivágni az ajtónak, hogy betörjön), de nincs értelme a bemenetelnek, hiszen Telekinézissel minden fontos tárgyat magunkhoz tudunk lebegtetni kintről is. A középső kamrában egy személy tesz-vesz, őt is emeljük ki, majd öljük meg - egy mágneskártya van nála. A folyosó végén kanyarodjunk balra.

Egy átvezető jelenetben megtaláljuk csapatunk tagjait - elég rossz állapotban vannak, egyikük még nekünk is támad, sajnos le kell lőnünk. Konzultálunk Sarah-val, majd újból saját kézbe vehetjük az irányítást. A következő szakaszon két taktika közül választhatunk: vagy lopakodunk, vagy „végigrombózzuk" a szintet. Ha észrevesznek, megszólal a riasztó és rengeteg ellenfél ront ránk. A folyosó végén jobbra egy kis szobában két orvos tevékenykedik. Szépségdíjas támadással hajítsuk be őket a nyitott kemencébe (nem kötelező, de jól néz ki), az egyik asztalról pedig vegyük fel az Implant Device névre hallgató tárgyat egy orvosi csomag társaságában. Szemben lesz egy másik ajtó, hamarosan egy nagyobb csarnokba jutunk. Itt egyelőre nincs semmi dolgunk (később lesz…), haladjunk tovább, ekkor Sarah hív minket az agytelefonon és ad új feladatot: meg kell szereznünk egy kódot az előttünk lévő szobához. Menjünk tovább, hamarosan egy átvezető kisfilmben megnézhetjük, ahogy a „nagyok" vitatkoznak egymással. A beszélgetés



után távolbalátó képességünkkel haladjunk keresztül a zárt ajtón, és a szoba közepén lévő gépről le tudjuk olvasni a nyitókódot (játékonként változó). Menjünk vissza a megfelelő helyre, és adjuk meg a kódot. Útközben a kifektetett ellenfelekből soha ne felejtsünk el Agyszívással „lakomázni", elmepontjainkat így folyamatosan magasan tarthatjuk. A kinyitott terem végén ismét egy kisebb jelenet következik, a kért adatokat átküldjük a lánynak, majd ezután tőlünk balra nyissuk



ki a szellőzőnyílást (Telekinézissel vagy puskával) és másszunk bele (ha nem érjük el a lyukat, akkor tegyünk elé egy ládát, ezt ismételjük meg a következő teremben is).

A beugrókban lévő gombokat nyomkodva indíthatjuk be, ill. kapcsolhatjuk ki a ventillátorokat - ha jól használjuk, akkor a legtöbb ellenfél apró



darabokra hullik szét -, arra azért vigyázzunk, hogy mi soha ne lépjünk a mozgó lapátok elé. Két folyosón végigfutva essünk le: jobb oldalunkon ott van a raktár, ahol a pálya elején már jártunk - most itt fogunk találkozni Sarah-val, aki újabb felvilágosítást tart nekünk, ezúttal a Mindgate és a Movement kapcsolatáról, valamint megbíz minket az épület felrobbantásával. Első lépésben oda kell visszamennünk, ahol csapattársainkkal találkoztunk (Implant Ops, használjuk a térképet), de eszünkbe ne jusson a hídon átfutni, arra aligha tudunk elbírni mindenkivel. Menjünk vissza a szellőzők felé, pont amerről jöttünk. Amennyiben elértük az említett szobát, figyeljünk arra, hogy hamar elintézzük a kékruhás embert, ugyanis állandóan a riasztót nyomkodja. A terem közepén koncentrikus körök jelzik a helyét a bombának, gyalogoljunk oda és helyezzük el. A második robbanószerkezet helye a Mainframe Roomban lesz (itt egyébként több egészségügyi és pszi csomag is van, ha még nem vettük fel, akkor most tegyük meg), míg a harmadik a Cryo Storage-ben.

Itt találkozunk a játék első főellenségével, Lenovval. A fülkékből folyamatosan áradnak az ellenfelek, őket semmi értelme lelövöldözni, Lenov gondoskodik arról, hogy meghaljanak. Egy vöröses sugarat küld feléjük, amitől idővel mindegyik felrobban. Amikor egy sugár elért valakit, kapjuk fel Telekinézissel, és dobjuk neki valamelyik fülkének, így együtt robbannak. Ha mind a nyolc fülkét felrobbantottuk, elfogy az utánpótlás, ekkor Lenov csicskásával leereszkedik hozzánk. Időközben szedjük fel a teremből az összes gyógyító tárgyat, Lenov támadásai elég sokat sebeznek, az egyik ráadásul meg is bolondítja az irányítást, minden irány megnyomása ellenkező hatást vált ki. Van a terem közepén egy fémláda, ezzel csapkodjuk meg néhányszor, hamar el fog hullani - miután ráérzünk, már nem is lesz nehéz a csata. Ha sikerült legyőzni, rövid kis átvezetőt nézhetünk meg a robbanásról, ezután rohanjunk arra, ahol a szint elején indultunk. Sok ellenfél fogja utunkat állni, őket tegyük el láb alól. Amennyiben elértük a nagy csarnokot (amin a híd vezet át), álljunk az ajtó előtti liftre és nyomjuk meg a zöld világító gombot. Várjuk meg, míg a lehető legmagasabbra érünk, majd kapaszkodjunk fel a felettünk lévő nyílásba - innentől csak egy út vezet tovább (tulajdonképpen az első szinten rohanunk most visszafelé), ezen haladjunk végig, ha nagyobb kövek állják az utunkat, Telekinézissel söpörjük őket arrébb. Ha gyorsak vagyunk, akkor időben meg tudunk menekülni a robbanástól, előtte azonban egy érdekes videó a jutalmunk, amiben megismerkedhetünk közelről magával a főgonosszal.

Harmadik fejezet: Unfinished Business

Rövid utazás után új helyszínre érkezünk, Sarah elbeszéléseiből pedig egyre tisztábbá válik számunkra, hogy mi köze van a Movementnek a Mindgate-hez. Egy udvaron találjuk magunkat, mindenfelé fényszórók és lőtornyok állnak - lehet próbálkozni a lopakodással, de egyszerűbb végigtombolni a fél pályát. A cél a jobb oldalon elhelyezkedő, elsőre takarásban lévő ajtó, ami mögött egy termet találunk tele katonával, intézzük el



mindet. Fel a lépcsőn, a következő ajtó mögött egy nagyobb terem felső szintjén találjuk magunkat. Rohanjunk végig az ellentétes sarokig (ne foglalkozzunk a szirénával, az ellenfeleket pedig gyorsan intézzük el), majd az itteni ajtón benyitva utolérjük Sarah-t. A kis átvezető jelenetből megtudhatjuk, hogy a Movement mindig is Mindgate ügynököket (ilyenek vagyunk mi is) használt fel céljai érdekében. Jobbra tőlünk egy távcsöves puska hever, ha gondoljuk, vegyük föl. A lépcsőn lemászva újabb képességet kapunk vissza, ezúttal az Agykontrollt.



Miután „visszatértünk", szemben találunk egy raktárt, ott töltekezzünk fel minden jóból. A kerítésen nem tudunk átjutni, ezért egy túloldali katona tudata fölött vegyük át az irányítást és nyomjuk meg a kapu melletti gombot, majd végezzünk minél nagyobb pusztítást „sajátjaink" között. A kis udvarból sajnos megint nem tudunk továbbmenni, így a tetőn járőröző katona agyát is bütyköljük meg és eresszük le vele a létrát. A tetőről üvegablakokon át belátunk egy csarnokba, ahova beugorhatunk (járkáljunk és ugráljunk egy kicsit az üvegen, előbb-utóbb betörik). A csarnokból kisétálva egy nagyobb terembe jutunk, itt keressük meg azt a computert, ami villog - gombnyomásra automatikusan megadjuk a kért kódot. Ha mindenkit elintéztünk idefelé, akkor most csupán egy ellenféllel kell szembenéznünk a folyosón, akinél találhatunk is egy mágneskártyát, amivel a továbbvezető ajtót nyithatjuk. Emögött találkozunk Sarah-val (éppen egy széfből emel el egy tárgyat, a Luna 1-et, de hát Barret meg a Mindgate-től lopta el ugyanezt). Vissza kell menni abba a terembe, ahol az elektromos kisülések tomboltak, immár nyitva van az ajtó. Az udvaron egy katonánál van egy kártya, azt mindenképpen vegyük el, majd az egyetlen maradék ajtónál használjuk.

TIPPEK

Habár a végigjátszás csak 2-3 órát vesz igénybe, még Normal fokozaton is meg lehet izzadni! Ennek köszönhetően 6-12 órára mindenképpen szükség van az első próbálkozás alkalmával.

A kikötőben nem lesz könnyű dolgunk, hiszen szinte folyamatosan jönnek az ellenfelek a semmiből. Látomások formájában tudatja velünk a játék, hogy mit tegyünk, kövessük hát az utasításokat. Az egyik toronyban található egy gomb, azt kell lenyomni ahhoz, hogy az egyik konténer eltűnjön az útból. A gombhoz fel is mászhatunk, de akár az ott strázsáló őrt is felhasználhatjuk. A láda üresen maradt helyén másszunk át - egy hasonló labirintusba jutunk. Jól jegyezzük meg a látomásból, hogy most melyik ládát fogjuk mozgatni a gombbal! Szaladjunk oda ehhez, álljunk rá a tetejére, majd vegyük át a toronyban álló őr elméjének irányítását, vele pedig nyomjuk meg a gombot. Egyenesen az ablak alatt tesz le minket a rögtönzött lift. Itt bemászunk, majd megnézhetjük a Donkey Kongra emlékeztető Barret dühkitörését. Ezután a teremben csak egy kulcskártya marad - innen most a kártyával vissza kell mennünk a pálya legelejéig, oda, ahol leszálltunk. Itt a túlsó oldalon található ajtón kell bemenni és ismét Sarah-val találkozunk, aki elmondja, hogy Barret korábban a partnerünk volt (ha az eddigi ezer utalásból nem jöttünk volna rá).

„Gonosz gnómok" lelőhelyei

Nagyon el vannak dugva, kicsik és kerti törpékre hasonlítanak - vajon mit keresnek ezek a játékban? A válasz egyszerű: titkos küldetéseket nyithatunk meg akkor, ha találunk egy gonosz gnómot. Ezek a küldetések igazi csemegék: van, amelyiknek a megoldásán percekig kell gondolkodni, logikánkat és a játékban szerzett tapasztalatunkat felhasználva. Összesen tizenhármat találhatunk belőlük, ne felejtsünk el állást menteni egy-egy megtalálása után. Ha mind a tizenhárom gnómot összegyűjtjük, a Gnomotron pályát kapjuk ráadásként.

Tip The Idol: Az első pálya legvégén, a golyószórós szobával szemben másszunk fel a kerítésre és Telekinézissel húzzuk a mélyből magunkhoz.

TK Alley: A második pályán a visszaszámlálás megkezdése után érhető el. A mögött a fal mögött található, ahol Leonov állt korábban. Telekinézissel tudunk feljutni hozzá.

Bouncy, Bouncy: A második fejezet legvége előtt Telekinézissel szólíthatjuk magunkhoz egy kis fülkéből - ahol a padló meg van döntve, onnan nézzünk körbe.

Gearshift: A harmadik pályán a kikötő bejárata előtt a tetőn találhatjuk. A létrától balra ládákból építsünk lépcsőt, majd Telekinézissel húzzuk magunkhoz.

Panic Room: A kikötő hátsó részében található. Négy láda fog közre egy kis területet - másszunk fel a ládák tetejére, majd essünk bele a résbe.

Bottomless Pit: A negyedik fejezetben abban a szobában találhatjuk egy titkos részben, ahol a négy dugattyút indítottuk be.

Up & Over: Ugyanebben a fejezetben a futószalagos szobában találhatjuk. A futószalagról jó pillanatban kell leugrani, aztán felmászni a közeli létrán.

Survival: A hatodik pályán a temető egy távoli pontján találjuk meg az egyik fa alatt.

Floor of Death: Mielőtt másodszor is liftezni indulnánk, az utolsó szobában, ahol felvettük a mágneskártyát, láthatjuk egy szellőzőnyílásban. Lebegtessük át a szellőző másik végébe, majd a folyosón szedjük ki onnan.

Gasoline: A hatodik szinten az egyik létra alján, bent a vízben találhatjuk meg.

Psi Pool: Mielőtt Marlenához mennénk, forduljunk jobbra. Itt három golyószóró tüzel ránk. Ha keresztül tudunk jutni, egy szobába érünk, itt található a manó.

Stoplights: A hetedik pálya legelején öljük meg a négy mesterlövészt, majd építsünk lépcsőt a ládákból. Ezen felmászva a homlokzat mögül Telekinézissel magunkhoz mozgathatjuk a gnómot.

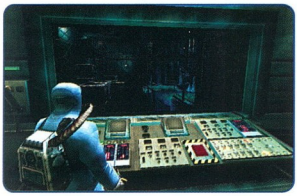
Aura Pool: A nyolcadik pálya legvégén található, nem messze a végső összecsapáshoz vezető lifttől, egy szikla mögött van eldugva.

Negyedik fejezet: Assembling the Pieces

Kemény percek következnek, a lopakodásnak most nincs értelme, az udvaron lévő összes ellenfelet elimináljuk! Az udvar végében látunk egy-egy zölden és pirosan világító lámpát. Ha a piros mögé beállunk és megnyomjuk a gombot, az egyik vagon utat csinál nekünk az épületbe. Ha bemegyünk vigyázzunk, az egyik távoli sarokban egy falra szerelt géppuska működik, próbáljunk a fal mellett osonva kikerülni a látóterében! Az ajtó pont a géppuska alatt lesz, így oda kell eljutni, lehetőleg minél kevesebb sebesüléssel. Ha akarjuk, akkor az első pályán használt fémládás trükkel segíthetünk magunkon. Ezek után egy békés terembe érkezünk: csupán egy munkás tesz-vesz egy emelvényen. Öt Elmetrükkel vegyük rá, hogy nyomja meg az ajtónyitó gombot. A következő szobában kígyóvonalban haladjunk végig, de készüljünk fel arra, hogy dobálni fognak minket gránátokkal. Ha eljutunk a létráig, másszunk fel. A kisteremben kapcsoljuk ki a riasztót gyorsan (ha megszólalt). Ha időben megnyomjuk a piros gombot, akkor áramütést mérhetünk a jelenlévők egy részére. Az ajtó mögött végre ellenőrzési pont vár ránk. Itt egy újabb gomb, nyomjuk meg. Hatalmas gépezetek indulnak be, lehetőleg ne lépjünk közéjük. Jobbra tőlünk van két fémdoboz, az egyiket ragadjuk meg Telekinézissel és lebegtessük

két dugattyú közé. Ezt egymás után még három helyen ismételjük meg, így szabaddá válik az út a túlsó oldali ajtóhoz.

Egy csendes kis szobába jutunk, menjünk fel a csigalépcsőn, majd kijutunk a tetőre. Itt ne előre haladjunk, hanem hátrafelé. Intézzünk el mindenkit, majd lépjünk be az ajtón. Itt több felé is mehetünk, de végül ugyanoda lyukadunk ki. Néhány szoba átvizsgálása után egy létrához érünk, azon fel kell menni. Barret vár egy ajtó mögött, sebaj, úgyis el akartuk már kenni a vastag száját. Az már egy kicsit szomorúbb, hogy Sarah is az ő pártján áll, persze a szép nők soha nem a mi oldalunkon állnak... Megpróbálnak átcsábítani a sötét oldalra, de mivel Barret nem Nick apja, így esélye sincs rá. A csata első része gyors és könnyű: a Telekinézis mesterét saját fegyverével kell legyőznünk: mindenfelé tárgyak hevernek,



azokat vágjuk hozzá a nagy emberhez, de közben folyamatosan mozogjunk, mert ő is dobál minket tisztességesen. Néhány sikeres találat után elfut, menjünk utána, így hamarosan a kiindulóponton találjuk magunkat. Ekkor már nagyban megy a játék, kamionokat, konténereket vágnak hozzánk, jobb lesz vigyázni! Ha egy ilyen telibe talál, azonnal meghalunk - ez mondjuk reális. A taktika ugyanaz, mint az előbb: folyamatos mozgás és Telekinézis használata. Elsősorban a fémládák ütnek nagyot, kamionnal ne próbálkozzunk. A csata után Barret elrepül, de mi nem hagyjuk annyiban, követjük.

Ötödik fejezet: Fears Don't Lie

A leszállás után katonák rontanak ránk, Telekinézissel dobjuk őket a mélybe. Az épületbe bejutva egyelőre csak jobbra mehetünk, itt jó messziről egy gépfegyver szór meg minket golyókkal. A szokásos trükköt kell itt is alkalmazni, csak éppen nem fémládát, hanem egy szobor fejét kell magunk előtt tartani (lőjünk bele bármelyik szoborba egy-kettőt, le fog esni a feje). Ha sikerül, egy újabb dekoratív segítővel ismerkedhetünk meg, mostantól ő osztja az okosságokat nekünk. Megtudjuk végre, hogy mi is volt a Luna 1: egy ősi, nagy hatalmú tárgy darabkája, és azt is megtudjuk, hogy a generálist minden áron meg kell állítanunk (ezt nem is sejtettük volna...).

TIPPEK

Ha agykontrollal átvetted az irányítást egy ellenséges katona felett és sok pszi energiával rendelkezel, akkor tartsd nyomva egyszerre a két analóg kart és a szerencsétlen öngyilkos lesz.

Nagyon nehéz rész következik, ugyanis vissza is kell mennünk, és a gépfegyver ugyanúgy tüzelni fog. Előttünk egy kődarab, Telekinézissel addig mozgassuk magunk előtt, amíg arra nem kezd lőni. Közben oldalazva kerüljünk át a kő másik oldalára és hátráljunk. Egy idő után be tudunk állni valamelyik oszlop mögé. Itt fújjuk ki magunkat, majd emeljük meg újra a követ és hátráljunk tovább, egy idő után kikerülünk a lőtávolból. A lifttel szemben egy ajtón kell bemennünk. Itt gyorsan intézzük el a katonákat, de legalább egy munkást hagyjunk élve! A továbbvezető nagy ajtó nyitja, hogy közel egyszerre kell megnyomni a gombot két külön teremben. Álljunk oda az egyik gombhoz és Mind Controllal vegyük át az irányítást a teremben található emberen. Fussunk át vele a másik szobába, nyomjuk le az ottani gombot, majd váltsunk vissza azonnal magunkra, és nyomkodjuk meg mi is a kis piros villogónkat. A nagy ajtó kinyílik, egy terembe jutunk, ahol egy újabb gombot találunk, érintsük meg. Bejátszást láthatunk arról, hogy mennyi ország kereste a történelem folyamán a pszi titkát, valamint a kulcsfontosságú tárgyat, a Luna 1-et. Amint vége a bejátszásnak, újabb képességgel gyarapodunk, ez a Pirokinézis.



Amint visszatérünk, az ajtón kimenve találkozunk egy új, szívósabb ellenséggel, de ne ijedjünk meg, elintézhető némi pirítással. Menjünk vissza a lifthez, itt találunk egy hasonló katonát, nála lesz a felvonóhoz szükséges mágneskártya. Az emeleten először balra haladva szedjük fel az egészségügyi csomagot, majd a másik irányban intézzünk el mindenkit. A riasztó gombjára nagyon rá akar tapadni mindenki, ne hagyjuk! Ha elült a csatazaj, menjünk a középen lévő zárt ajtóhoz, majd Telekinézissel emeljünk meg egy közelben található nagy golyót, ezt csapjuk neki háromszor az ajtónak. Azon belépve hamarosan egy illúzió-útvesztőbe jutunk. Ezzel kapcsolatban sajnos nehéz pontos útmutatást nyújtani. Folyamatosan figyeljük a térképet és járjunk be minden lehetséges útvonalat, lehetőség szerint a szobákba is benézve. Különböző pontokon találkozni fogunk már ismert és eddig ismeretlen szereplőkkel, legtöbbjük ezután katonává alakul át, akit le kell győznünk. Amíg nem találkoztunk mindenkivel, néhány ajtó nem szerepel a helyén, vagy be van zárva. Amennyiben végigértünk, érdekes környezetbe kerülünk: élőholtak rontanak ránk a temetőben, akkor tudjuk őket felszabadítani, ha mind Draint alkalmazunk rajtuk. Amennyiben minddel végeztünk, visszakerülünk a labirintus kijáratához. Egy ajtó vezet tovább, itt mágneskártyát találunk az egyik őrnél. Ezzel kell visszamennünk a lifthez (van rövidebb útvonal, nem kell újra keresztülmenni a labirintuson).

A liftben válasszuk az új emeletet. Jobbra és balra is lépcsőket találhatunk, ezeken felmenve lőjük ki a kamerákat (összesen 4 darab van). Ne menjünk a középső fülkébe, mert egy plafonra erősített géppuska lelő minket. Ott van alatta egy melós, kérjük kölcsön az agyát, majd nyomjuk meg vele a szemközti ajtót nyitó gombot. Ezen áthaladva már nagyon közel vagyunk következő főellenfelünkhöz. Ő Wei Lu, az illúziók mestere. Ez a csata is két részből áll, ahogy az eddigiek. Az első szakaszban szobrok elevenednek meg a szobában. Őket úgy tudjuk legyőzni, hogy Pirokinézissel megdermesztjük őket, majd amíg mozdulatlanok, Telekinézissel tárgyakat vágunk hozzájuk, de megteszi az is, ha ilyenkor



fegyverünkkel lőjük szét őket. Miután az összes elhullott, maga Wei Lu jön. Illetve az, amivé átalakul - nem lesz szép látvány a háromfejű bestia. A taktika egyszerű, mint a magyar popzenészek nagy része: Pirokinézissel lőni, ha elfogyott pszi energiánk, akkor a teremben található tárgyakból feltölteni, majd lőni tovább - lehetőleg oldalról, mert ha szemből lőjük, átrohan rajtunk. Ha zöld dolgokat kezd el köpködni, azt értelemszerűen kerüljük el. Sokat kell lőni, de ettől függetlenül nem nehéz a küzdelem. Miután végeztünk vele, a generális megölésére buzdít minket (itt mindenki áruló lesz előbb-utóbb?) - ezután menjünk vissza oda, ahol kiszálltunk a felvonóból. Nem sokkal mellette van egy másik lift is, abba szálljunk be.



Hatodik fejezet: Everything We've Worked For

A kiindulóponton szedjük össze a tárgyakat, majd intézzük el a túloldali katonákat (pl. hajítsuk őket a mélybe). A híd jobb oldalán van egy vastag cső, arra másszunk fel, majd a végén ugorjunk előre, így átérhetünk a túloldalra. Egy terembe érkezünk, ahol a padlóba áramot vezettek. A szemközti oldalon van egy ellenfél, szálljuk meg a tudatát és vezessük bele az áramba, ekkor egy szakaszon megszűnik a veszély. Ezt ismételjük addig, amíg teljesen biztonságos nem lesz az áthaladásunk. Nemsokára egy létrába ütközünk, lefelé egy-két gyógyító tárgy, felfelé egy szoba van. Ebben találhatunk egy kart, aminek még további három testvére van elszórva a szinten. Középen egy részecskegyorsítóban Speedeznek a részecskék. A négy kar mindegyikét meg kell húznunk ahhoz, hogy a pörgés leálljon és a K3 jelű teremben kinyíljon az ajtó. Minél több kart húzunk meg, annál gyorsabb lesz a forgás. Az ajtón kilépve fussunk jobbra, majd a beugróban várakozzunk. Ha elhaladtak a részecskecsapatok, fussunk tovább a terembe, ahol a második kart is megtudjuk húzni. Ezt kell megismételni a maradék két teremnél is, utoljára már nagyon nehéz dolgunk lesz, gyakorlatilag tökéletes pontossággal kell szaladnunk, különben belőlünk is pirítós lesz. Ha sikerült, irány a K3-as terem ajtaja, majd fel a létrán.



A következő teremben megint mindenki a riasztóra pályázik, előzzük meg őket. Ha mindenki felvette az „eliminált" státuszt, menjünk be a kis fülkébe és nyomjuk meg a kapcsolót. Kis zöld üvegcsék kezdenek el futószalagon sorakozni, ezekre a következő teremben lesz szükségünk. Menjünk át, vegyük át valaki felett a hatalmat és irtsuk ki vele a társait (tipp: középen vidáman bugyog a sav, lehet benne fürödni). Mivel ide érkeztek be a zöld folyadékot tartalmazó üvegek, egyet Telekinézissel repítsünk neki a kerítésnek. Szabad az út, egy kis szobába jutunk, itt nyomjunk meg és kapcsoljunk át mindent. Hamarosan megint találkozunk Sarah-val, aki amellett, hogy úgy tesz, mintha velünk lenne (vajon tényleg?), elmondja a Luna 1-ről, amit már úgyis tudunk. Egyébként ebben az üzemben akarja a nagyfőnök a darabkák fúzióját megoldani, ezt kell most megakadályoznunk.

TIPPEK
A megnyitható extrák sora nagyon hosszú: többek között új játékmódokat, küldetéseket és a fejlesztés során készült képeket nyithatunk meg a pályák teljesítésével és titkos tárgyak megtalálásával.

A beszélgetés után egy mágneskártyát tudunk felvenni az asztalról, miközben több ellenfél ront a terembe. Lépjünk be a következő ajtón, egy hosszú folyosóra jutunk, ahol egy érdekes párbeszédnek leszünk tanúi. Két lángoló katona rohan felénk, őket csapjuk a falhoz, mielőtt elérnének minket. Balra fordulva hamarosan egy golyószóróba ütközünk, a szokásos technikával elkerülhető, hogy kárt tegyen bennünk (és ekkorra már a visszajutás se jelenthet gondot, olyan gyakorlottak vagyunk a Telekinézis használatában). A következő szobába átmászva találunk egy újabb kártyát, tegyük el. Menjünk vissza folyosón, ezúttal a másik irányba. Itt egy őrnél megtaláljuk a liftet indító kártyát (lassan összejön egy egész pakli). A felvonót a már oda-vissza bejárt hosszú folyosón találjuk, utazzunk vele a 99. emeletre. Hamarosan, a szemközti nagy ajtók mögött találkozhatunk Marlenával, aki amellett, hogy a következő főellenség, nagyon tüzes is egyben. Itt mentsünk állást, mert legendák szólnak arról, hogy ez a csata néhány embernél problémát okozott azzal, hogy sebezhetetlen volt a hölgy végig. Mi nem találkoztunk ezzel a buggal, de ennek ellenére szólunk, ez esetben ki kell kapcsolni a gépet, majd vissza kell tölteni az utolsó állást. A fúziós folyamat úgy tűnik megkezdődött, a generális hamar el is szelel a helyszínről, itt hagyva nekünk a hölgyet. A harc első szakaszában ismerkedjünk a teremmel és a támadásokkal. Szemben ül Marlena, és egy gépből kétfajta támadással szór minket. Ha a két „sima" támadás lement, akkor lehet számítani egy elsöprő erejűre, ami ellen még Szalacsi bunkerje sem véd. Két fal emelkedik ilyenkor a teremben, ezek mögé beállva elkerülhetjük a gyors halált. Marlene „trónja" előtt a már jól ismert robbanó palackok sorakoznak a földön, ezeket Telekinézissel vághatjuk neki a géphez, ami egy idő után felrobban. Ekkor jön a csata második szakasza, amelyben a hölgy már folyamatosan rohangál és inzultál minket mindenféle tüzes támadással. Legyünk mindig mozgásban, különben hamar eltalál. Eközben csináljuk ugyanazt, amit eddig, persze a palackokkal most Marlenát célozzuk. Ha sikerrel jártunk, akkor megfigyelhetjük, ahogy Nick gyorsan távozik a színről, erre minden oka meg is van, ugyanis az épület perceken belül felrobban.

Hetedik fejezet: From the Ether and Beyond

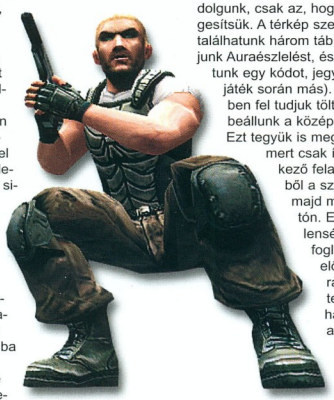
Újabb utazás után egy régi társunkkal találkozunk, aki annak idején a Mindgate legjobb kéme volt. A jelenet után kutassuk át az udvart, sok hasznos tárgyat találhatunk. A duplaajtón tudunk továbbmenni, azonban mielőtt belépnénk, emlékek idéződnek fel bennünk, visszaszerezzük az Auralátás képességét. Visszatérve a jelenbe, lépjünk be a nagy ajtón. A hosszú folyosón hamarosan meg is támadnak minket ezek a lények. Legyőzni őket két módszerrel lehet, vagy Telekinézissel a falhoz vágjuk őket, vagy megszórjuk golyóval a testüket. A folyosó végén kanyarodjunk balra, itt lesznek a cellák. Az egyik rács alatt áthaladva csapdába kerülünk. A túloldalon egy őr van, meg rengeteg asztrális lény. Vegyük át Mind Controllal az őr felett a hatalmat, fussunk át a másik szobában villogó gombhoz és nyomjuk meg, az ajtók máris feltárulnak.



Menjünk vissza arra a folyosóra, ahonnan a cellákhoz letértünk, a végén menjünk be a nagy ajtón. Balra egy kis szobában tárgyakat találhatunk, haladjunk tovább. Egy hatalmas terembe jutunk, itt használjuk az Auralátást (ez amúgy is ajánlott ezen a pályán mindenhol)! Lábnyomok vannak a földön, balra a falat üthetjük ki némi tárgyért cserébe, a jobb oldali rejtekajtó azonban addig nem nyílik, míg a ledőlt szobrot vissza nem tesszük az eltávolított talapzatára. Egy kis szobába jutunk, de a to-



vábbvezető ajtón ne menjünk be, ugyanis végtelen számú, így legyőzhetetlen lény vár ránk a túloldalon. Egy kicsi, piramis alakú tárgyat vehetünk észre, ezt Telekinézissel vissza kell juttatni két szobával arrébb a zárt ajtóhoz, ahova az asztrális nyomok vezettek, de közben katonák rontanak ránk, őket sem lesz könnyű elintézni. Bújjunk el, és a szoba közepén lévő harangot Telekinézissel kezdjük el rázni, előbb-utóbb letarol mindenkit. Ha sikeresen kivittük a kis piramist, tegyük az ajtó melletti tartójába, szabad az út. Haladjunk felfelé a lépcsőkön, hamarosan egy folyosón találjuk magunkat. Itt balra van a szabadba vezető ajtó, Sarah vár minket mögötte és ad egy szerkezetet, amivel megoldhatjuk a lények által elzárt toronyba való feljutást. Először a teraszon nézzünk körül az Auralátással. Középen van négy szétlőhető kő, az alatt tárgyak és egy újabb mini ajtónyitó piramis lapul. Ha visszamegyünk a folyosóra, akkor hamarosan látjuk az ajtót, ami mellett két állvány van. Telekinézissel tegyük a bal oldalira, majd sétáljunk le a korábbi piramisunkhoz és lebegtessük fel azt is, ennek a jobb oldalon lesz a helye. A folyosón egyébként ismét találhatunk egy betörhető falat, mindenképpen nézzünk be tárgyakért. Az ajtó kinyitása után egy nagy teremben találjuk magunkat. A sarokban négy különböző színű golyó áll, míg a terem közepén négy hasonló színű tartót láthatunk (ha be van kapcsolva az Auralátás) - a feladat egyértelmű, össze kell párosítani őket, majd felmenni a lépcső tetejére és megnyomni a gombot. Szabaddá válik egy újabb ajtó, de mielőtt továbbmennénk, megnézhetjük egykori idióta bajtársunkat, ahogy kiselőadást tart arról, hogy fizikai testét feláldozta az asztrális létért cserébe.



Ismét kijutunk a szabadba, rengeteg katona állja utunkat a hatalmas műhold-antennáig, ahova el kell jutnunk. Tudásunk javát kell itt nyújtanunk, a legtöbben immúnisak a Telekinézisre és a Mind Controlra, ráadásul messziről gránátokkal dobálnak és lőnek. Többször neki kell futni, mire kiismerjük az ellenfelek viselkedését. Az antenna „tövében" van egy ajtó, odáig kell eljutnunk, az sem baj, ha nem lövünk le mindenkit, az ajtó mögötti létrán felmászva úgyis kapunk egy Checkpointot. Itt elhelyezzük a Sarah által adott műszert, így a toronyba szabad lesz az út, az ellenséges lények mind megsemmisülnek. Sajnos vissza is kell jutnunk valahogy. Idefelé pokol volt az út, visszafelé kicsit könnyebb, ne foglalkozzunk szinte senkivel, csak rohanjunk előre, amerről jöttünk. Ha bejutottunk az épületbe, akkor már csak először ellenállásba ütközünk, egészen odáig kell visszamenni, ahol az első piramis-kulcsot találtuk. Most már átmehetünk az ajtón, majd a csigalépcsőn felszaladva el is érkeztünk az utolsó küldetéshez.

Nyolcadik fejezet: The Ultimate Power

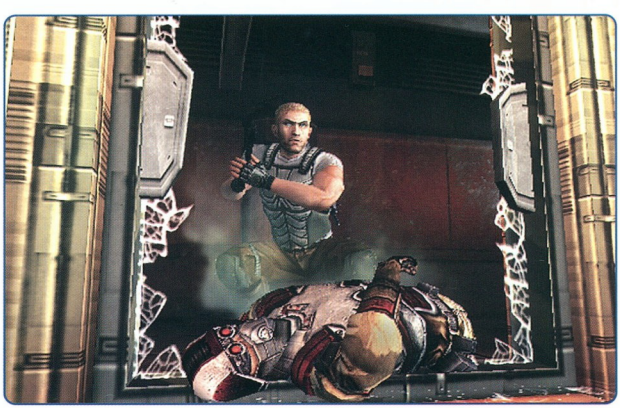
Három szobán keresztül nem lesz különösebb dolgunk, csak az, hogy az ellenfeleket semlegesítsük. A térkép szerinti jobb alsó sarokban találhatunk három táblát feliratokkal - használjunk Auraészlelést, és a középsőről leolvashatunk egy kódot, jegyezzük meg (ez minden játék során más). A mellette lévő teremben fel tudjuk tölteni pszi energiánkat, ha beállunk a középen elhelyezkedő fülkébe. Ezt tegyük is meg a kód leolvasása után, mert csak így tudjuk meg a következő feladatot. Ha kimegyünk ebből a szobából, forduljunk balra, majd menjünk keresztül az ajtón. Egy folyosón rengeteg ellenséges lény vár ránk, ne foglalkozzunk velük, fussunk előre, majd forduljunk balra. A folyosó végén egy termet találhatunk, ott írhatjuk be a számítógépbe az előbb talált kódot, kapunk négy percet, amíg a lények pihennek. Menjünk vissza a folyosón, de most a másik irányba szaladjunk, a Map Room felé. Itt találkozunk Sarah-val és végre kiderül, hogy nem áruló, csupán van egy ikertestvére is. A lányt elviszik, mi pedig ott maradunk egyedül.



Menjünk ki a már kétszer meglátogatott folyosóra, a végén találunk egy lezárt piros ajtót. Mellette egy üvegfalú helyiségben van egy őr, vegyük át az irányítását és nyomjuk meg a gombot. Be az ajtón, majd egy másik hasonló helyiségben ugyanezt játsszuk el a másik őrrel is. Szabad az út - amíg egy főellenségbe nem ütközünk. Úgy menjünk ide be, hogy maximális számú lőszerünk van az Assault Rifle-höz. Monitorokat fordít felénk a jó Nicholas, amik megfordulnak, és sugarat bocsátanak ki magukból. Ha ezt elkerüljük, akkor célba tudjuk venni az adott monitort. Ha mindet kilőttük, megnézhetjük, hogy az asztrális lények milyen jó barátai Nicholas-nak. Egyébként a csata során a terem elejében találunk lőszert, pszi képességeket tulajdonképpen nem is érdemes használni. Némi fejfájást fognak okozni a repdeső lények is, de ha a sugarak útjába kerülnek, ők is megsemmisülnek. Ezután rövid párbeszédet nézhetünk meg Sarah-val, majd haladjunk tovább. Amikor egy hatalmas barlangtermet látunk, maradjunk fedezékben. Lesz itt néhány ellenfél, próbáljuk úgy kiirtani őket, hogy Telekinézissel tárgyakat dobunk hozzájuk, a terem közepén elhelyezkedő csiga pl. tökéletes, mert több irányba is leng... Nem véletlen, ha azt halljuk, hogy robbannak a fiúk maguktól is - mindhárom feljáró tele van bombával. Ha mindenkit elintéztünk, váltsunk Auraérzékelésbe, így látni fogjuk a bombákat. Lemenni sehol nem tudunk, de a terem közepén van annyi hely a bombák között, hogy be tudjunk úgy esni az egyik lyukba, hogy nem robbanunk fel. Kövessük a nyomokat a padlón, hamarosan elénk zuhan egy hatalmas szikla. Alkalmazzunk rajta Pirokinézist, és máris szabad az utunk.



Az ajtó mögött gyakorlatilag folyamatosan használjuk az Auraérzékelést, ugyanis elég egy rossz mozdulat és felrobbanunk. Ha ez nem lenne elég, lőnek is ránk a gazok. Haladjunk egyenesen előre (a jobb oldali járattal ne töröd-



jünk), amíg egy kis tóhoz nem érünk. Itt meszsziről intézzük el az őröket, de továbbra is vigyázzunk, még a víztükör fölött is bombák vannak. Centiről centire haladjunk előre a parton, az emelkedő tetején még néhány ellenfél lesz, ha őket is letudtuk, már csak a szlalomozás van hátra. Egy kis fémhídhoz jutunk egy balkanyar után, menjünk fel a lifttel, ezzel el is érkeztünk utazásunk végéhez. Fent a generális és Barret várnak ránk, nem sokkal később pedig Sarah és testvére is megérkeznek. Rövid időn belül ketten az említett társaságból elhunynak, a mi feladatunk pedig az lesz, hogy a generálist megakadályozzuk az istenné válásban. Ezúttal is kétfordulós a küzdelem, az hogy másodszorra mennyire lesz könnyű dolgunk, attól is függ, hogy elsőre hogy teljesítünk. A terem közepén a főnök éppen energiáit tölti, körülötte pedig hat darab oszlop forog körbe. Menjünk közel ezekhez, majd a forgással ellentétes irányban folyamatosan lőjünk rájuk Pirokinézist. Annyi erőgömböt tudunk felszedni, ahány oszlopot sikerül megsemmisítenünk. Ha mind a hat oszlop megvan (nem lesz nehéz), szaladjunk körbe és szedjük fel ezeket a gömböket - indulhat a második menet. Ellenfelünk mindent bevet, teleportál, tárgyakat vág hozzánk, sugarakat lő. A fegyverről váltsunk át a gömbökre, majd a terem közepén elhelyezkedő árokból vegyük fel az összes egészségügyi csomagot (rengeteg van). A gömbökkel tudjuk csak igazán sebezni ellenfelünket, ehhez célozzuk be, majd mintha fegyver lenne a kezünkben, lőjük ki rá. Amenynyiben elfogytak a „lövedékeink", a középen elhelyezkedő töltősávban tudjuk visszaszerezni őket. Itt is fontos a folyamatos mozgás, ha egyhelyben állunk, hamar végünk lesz. Összességében úgy gondolom, hogy nem ez a játék legnehezebb csatája, előbb-utóbb biztosan sikerül levadásznunk a generálist.

Ezután megnézhetjük a végkifejletet, Nicknek visszatér a memóriája és a készítők egy „folytatása következik" felirattal kedveskednek nekünk. Mivel a Psi-Ops az év egyik legkellemesebb meglepetése lett, ezért alig tudjuk kivárni ezt.

Vega

Pszi képességek és tréningek



Telekinézis:
A tárgyak mozgatását nem véletlenül kell elsajátítanunk elsőként - gyakran lesz ez a továbbjutás alapja. Adott súly alatt gyakorlatilag bármit képesek vagyunk a levegőben tartani és eldobni, akár az ellenfeleket is. Nagyon jól használható arra, hogy a katonákat megragadva vagy a falhoz csapjuk őket, vagy a mélybe vessük testüket, amennyiben erre lehetőség van (a játék utolsó szakaszában sajnos a legtöbb ellenfélen olyan páncél van, amit már nem tudunk megemelni). A tárgyak lebegtetése használható békés célokra és támadásra egyaránt: a ládákat egymásra pakolhatjuk a továbbhaladás érdekében, de hozzá is vághatjuk az ellenfelekhez.



Telekinézis tréning:
Az első teremben nincs különösebb cél, de gyakorlásra ideális. A másodikban két fémládát kell a fal mellett egymásra tennünk, majd ezek tetejéről átugrani a következő terembe. Itt három lyukba kell berakni ládákat, az első kettő könnyű, a legmagasabban lévőbe azonban nehezebb: a lebegtetésgomb egymás utáni gyors lenyomásával tudjuk magasabbra ügyeskedni a tárgyakat. A következő teremben álló és mozgó „próbababákkal" kell játszadozni, ládákat dobálni rájuk, vagy éppen felkapni őket a levegőbe. A padlóra festett csíkot nem szabad átlépnünk. Végül a tréning végeztével éles küzdelemben veszünk részt, öt katonát kell semlegesítenünk, elsősorban Telekinézist használva, a többi ránk van bízva.



Távolbalátás:
Sokszor fogunk olyan terembe jutni, ahol a katonák elbújva várnak arra, hogy belénk ereszkenek egy sorozatot. Esélyük sincs erre, ha előtte távolbalátással felmértük a terepet. Mivel az ajtókon is keresztülmehetünk a segítségével, így gyakorlatilag bárhova bejuthatunk.



Távolbalátás tréning:
Elsőként csak végig kell „szaladnunk" a labirintuson. A következő szakaszban ki kell kémlelnünk az ellenséges katona mozgását, majd igazi testünkben mögé lopózni és leütni hátulról. Ezután ugyanezt kell megismételnünk, csak ezúttal több ellenséggel. Az utolsó próbatétel során egy kész labirintust kell bejárnunk, de a továbbvezető ajtó kinyitásához meg kell nyomni egy villogó gombot. Térképezzük föl a terepet Asztrális formában, majd ha már ismerünk mindent, induljunk neki. Itt nem baj, ha észrevesznek minket, még a pisztolyunkat is használhatjuk.



Agyszívás:
Ezzel a képességgel ellenfeleink agyi energiáit tudjuk elszívni. Két szempontból is jól jön: egyrészt pszi energiát nyerhetünk vissza segítségével az ellenfelekből, másrészt, ha hátulról sikerül meglepnünk őket, akár az agyukat is szétrobbanthatjuk vele.



Agyszívás tréning:
Az első szobában le kell lőnünk ellenfelünket, majd alkalmazni rajta a szívást. A következő teremben lopakodnunk kell, úgy érjünk oda ellenfelünk háta mögé, hogy az ne vegyen észre bennünket, majd használjuk a képességet. Ugyanezt kell megismételni a következő két szakaszon is, csak két ellenféllel, utoljára már járőröznek is, ez megnehezíti egy kicsit a dolgunkat.



Agykontroll:
Segítségével a gyengébb elmék feletti irányítást vehetjük át teljes mértékben, de vigyázzunk, ilyenkor a saját testünket nem tudjuk védeni, így sebezhetővé válunk. Elérhetetlen gombokat tudunk megnyomni, vagy akár a mit sem sejtő ellenfelet saját társával lelövetni. Sajnos a történetben előrehaladva egyre többen lesznek védettek ellene.



Agykontroll tréning:
Az első teremben a katona tudatát átvéve kell megnyomni a túloldalon elhelyezkedő gombot, ez nyitja az ajtót. A következő feladatunkban már két ellenfél szerepel, az egyik fölött vegyük át az irányítást és lőjük le a másikat. Ezután ugyanezt kell tennünk három ellenféllel. Amikor már csak egy maradt, menjünk közel vele egy hordóhoz, és lőjünk bele, hogy felrobbanhassunk. Az utolsó terem tartalmazza az igazi kihívást, itt már teljes harci környezetben kell győzedelmeskednünk fél tucat ellenfélen, csak az Elmekontrollt, illetve a katonák fegyvereit használva.



Pirokinézis:
Igazi támadó képesség, segítségével az ellenfeleket és a tárgyakat tudjuk ropogósra sütni. Előbbi előnyeit talán nem kell taglalni - aki ég, az nem velünk foglalkozik. A tárgyak meggyújtásának elsősorban akkor van haszna, ha olyan berendezésre irányítjuk a tüzet, ami robbanást képes előidézni, így akár a messzebb álló katonák is sebződnek ettől.



Pirokinézis tréning:
A tréningen először csak az előttünk álló tárgyakra kell „tüzelnünk", mire azok felrobbannak. A következő feladat az lesz, hogy egy ládasort meggyújtsunk, ami végig-ég, majd a hordók felrobbannak. A következő szobában már emberi ellenfeleket kell legyőzni, de utána következik az igazi tábortűz hangulat, itt már élesben kell megküzdenünk a tüzelő katonákkal.



Auralátás:
Ezzel a képességgel nem tudunk megölni senkit, hiszen elsősorban arra jó, hogy meglássunk olyan dolgokat, amik szabad szemmel láthatatlanok. Legyen ez egy betörhető repedés a falon, egy elrejtett kódszám vagy akár a szabad szemmel nem látható ellenfelek és bombák. Az utolsó pályán kap nagy szerepet, itt szinte mindenhol nagy használt vesszük.



Auralátás tréning:
Elsőként az előttünk lévő három ládán alkalmazzuk a képességet, majd menjünk ki az ajtón. Úgy tűnik zsákutcába kerültünk, de új képességünkkel észrevehetjük, hogy a fal hol gyengébb. Célozzuk meg ezt a pontot puskával, máris szabad az út. Ezt kétszer kell megismételni és máris egy terembe jutunk. Itt a falon négy tábla van, melyen a feliratokat csak Auralátással tudjuk elolvasni. Tegyük ezt, majd haladjunk tovább. A következő szakasz tele van lebegő bombákkal, úgy kell eljutni a kijáratig, hogy nem érünk hozzá egyikhez sem. Vegyük fel a lopakodó mozgást, majd nagyon lassan haladva kerüljük ki mindet. Végül meg kell figyelnünk azokat a lényeket, akik az átlagembernek láthatatlanok. Ha bekapcsoljuk az Auralátást, máris látjuk, ahogy a levegőben repkednek - sokszor fogunk még találkozni velük.

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
2990 Ft-tól
5990 Ft-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,-

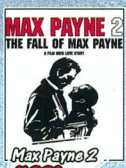

SOCOM II
13990,-


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,-


IWRC 3
6990,-


Deadly Skies III
13990,-

Xbox játékok óriási választéka!

Több, mint **170** cím!


Brute Force
4990,-


Splinter Cell
4990,-


Splinter Cell Pandora Tomorrow
13990,-


TOCA Race Driver 2
13990,-


The Suffering
13990,-


The X-Files Resist or Serve
13990,-


Unreal II The Awakening
13990,-

Playstation 2 alapgép + 1 választható játék	54490
Playstation 2 alapgép + EyeToy	56490
Xbox gép + 2 választható játék	53490
Xbox alapgép + 3 választható játék	64490
Xbox alapgép + 3 választható játék	44990
Playstation alapgép	44990
GameCube alapgép	24990
Ps2 Rgb kábel	999
Ps2 joy hosszabító	999
Ps2 Dual Joystick	2990-3990-ig
Psx joy	999
Psx Dual joy	1490
Eye Toy	4490

Psx 1 meg memó	990
Ps2 Headhunter Pisztoly	6990
Xbox szett (joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító)	3490
GameCube szett (joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+4meg memo)	3490
PS2 Szett (joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+dvd távirányító)	3490
PsX szett (joystick+Rgb kábel+2 db joy hosszabbító+1 meg memo)	6490
Xbox RGB Advance (DD5.1 optikai kimenet+SVHS kimenet)	6490
Xbox Hellhunter pisztoly	7990

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

CATWOMAN



PATIENCE PHILLIPS NAPJA ÚGY INDULT, MINT MÁSKOR. KORÁN KELT ÉS ÁTVEREKEDTE MAGÁT A VÁROSON, HOGY IDŐBEN A MUNKAHELYÉRE ÉRJEN. EGÉSZ NAP KEMÉNYEN DOLGOZOTT, HOGY FŐNÖKE ELÉGEDETT LEGYEN A MUNKÁJÁVAL. A CÉG LEGÚJABB TERMÉKÉNEK REKLÁMKAMPÁNYÁN DOLGOZOTT ÉPPEN, AMIKOR VÉLETLENÜL KIHALLGATOTT EGY BESZÉLGETÉST. MÁSKOR HULLAFÁRADTAN HAZA MENT VOLNA, HOGY BEZUHANJON AZ ÁGYÁBA, ÉS MÁSNAP AZ EGÉSZ KEZDŐDÖTT VOLNA ELÖLRŐL. MA AZONBAN MINDEN MEGVÁLTOZOTT. PATIENCE PHILLIPS MEGHALT. ÉS MEGSZÜLETETT CATWOMAN...

INFO BOX

Kiadó:
Electronic Arts
Fejlesztő:
EA Games
Hivatalos honlap:
www.eagames.com/redesign/games/ps2/catwoman/
Megjelenés:
2004. augusztus 6.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■■

VÉLEMÉNY

\+

Nagyon szépen kivitelezett játék, mely több klasszikus jó tulajdonságait, megoldásait ötvözi, néhány új ötlettel meghintve.

\-

Annak ellenére, hogy néhol elképesztően nehéz, elég gyorsan végig lehet játszani.

PLATFORMOK

PS2 - XB - GC - GBA

A képregényekből készült filmek általában biztos bevételt jelentenek az amerikai filmstúdióknak. Egy-két kivételtől eltekintve mind nagyon szépen szerepeltek a pénztáraknál, és amikor valamelyik film kiemelkedően nagy sikert arat, hirtelen minden stúdió kapkodni



kezd, hogy minél több szuperhős megfilmesítési jogait megszerezze. Az elmúlt időben új irányvonal is indult, a filmek mellékszereplői ugyanis sokszor nagyobb sikert aratnak, mint maguk a főhősök. Miért ne készüljön film az ő kalandjaikból is? Főleg, hogy igencsak dekoratív hölgyekről van szó... A DareDevil filmben kiemelkedő teljesítményt nyújtott Electra mellett Batman legszexisebb ellenfele, Catwoman sem maradhatott ki a sorból. A feszülős bőrruhába öltöztetett hölgy filmjét már vetítik az amerikai mozik, és itt a játék is, ami nagyon finom, könnyű nyári koktél; a Tomb Raider sorozat legjobb pillanatait idézi, megfűszerezve a Prince of Persia: Sands of Time akrobatikus trükkjeivel, és játékmenetével.

1. Jewelry Store

A játék első pályája afféle oktató küldetés, lépésről lépésre tanuljuk meg, hogy milyen feladatok várnak ránk a játék során, és azokat hogyan kell megoldani. Mindenképpen érdemes elolvasni a megjelenő szövegeket, és jól begyakorolni a mozdulatokat. Az irányítással kapcsolatban először a következő dolgokat kell gyorsan megtanulni: a bal analógkarral irányítjuk Catwoman mozgását. Az R1 billentyűvel tudunk ugrani. Az L1 gombot kell lenyomnunk, ha a falakon akarunk felfutni - felmászni, póznákon és rudakon akarunk átlendülni, vagy támadást akarunk kezdeményezni. A harchoz az L1 billentyűt nyomva kell tartsuk, a jobb analógkarral tudjuk megadni a mozdulataink irányát. Ha nem nyomjuk le az L1 gombot, akkor a jobb analógkarral tudjuk használni az ostorunkat. Az R2 billentyűvel tudjuk használni Catwoman speciális látását, követni tudjuk a nyomokat, de egyben arra is jó, hogy körbe tudjunk tekinteni a pályákon.

Minden pályán el kell végeznünk bizonyos számú speciális mozdulatot, támadást. Minden közelharc előtt érdemes gyorsan felderíteni a terepet, hogy lássuk, milyen szétrombolni-,



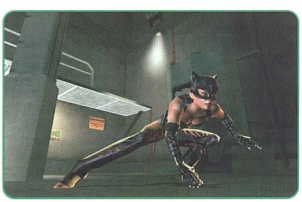
széttörni-, és dobálnivaló dolgokat használhatunk fel. Ha egy nagy halom doboz, vagy hordó felé rúgjuk ellenfelünket, akkor Wild Cat mozdulatot viszünk véghez. Ha már megadja magát ellenfelünk, és úgy harcolunk ellene, akkor Scaredy Cat mozdulatot viszünk vég-

hez. Az ügyes tornászmozdulatok minél gyorsabb kivitelezése szükséges az Alley Cat megszerzéséhez. Nem kötelező minden mozdulatot elvégezni ahhoz, hogy tovább tudjunk menni a következő pályára, de mindenképpen érdemes a 100%-ra törekedni, ugyanis minél hatékonyabbak vagyunk, annál több pontot kapunk. Ezeket a pontokat a pályák között speciális képességekre (ld. keretes írásunkat) tudjuk beváltani. Minél hamarabb meg tudjuk tanulni a speciális képességeket, annál könnyebben boldogulunk az egyre nehezedő pályákon. A játék során számtalan macskaszem alakú tárgyat is összeszedhetünk, ezekért szintén pontot kapunk. A Pussycat mozdulatokat csak a későbbi pályákon tudjuk elővarázsolni, amikor már megtanultuk a figyelemelterelő speciális képességeket.

A. JEWELRY STORE

4 Wild Cat, 2 Scaredy Cat, 2 Alley Cat, 1 Pussycat

Menjünk előre, majd balra kanyarodva rögtön egy rosszfiú állja az utunkat. Egy jól irányzott rúgással (L1 + jobb analógkar előre) küldjük át az üvegen. Miután leugrottunk, a folyosó mindkét végén küldjük be ellenfeleinket a szekrényekbe. Megérkezik a rendőrség, régi ellenfelünk, Lone felügyelő vezényletével. A lövöldözés kissé megnehezíti a dolgunkat, nem árt sietni. Gyorsan vegyük fel a terem közepén található macskaszem alakú tárgyat, majd menjünk vissza, amerre az imént egy rosszfiú menekült előlünk. Az ajtó előtt áll, pont jó helyen, hogy kérésünkre (melyet egy ütéssel, vagy rúgással jelezzünk) előzékenyen kinyissa nekünk. Menjünk be, és az ajtóval szemközti falra másszunk fel. A rácson másszunk balra, egészen a szobát kettéosztó fal másik oldalára. Ott ugorjunk le, és menjünk ki az ajtón. Játszadozzunk el az örökkel, rengeteg ládarakás

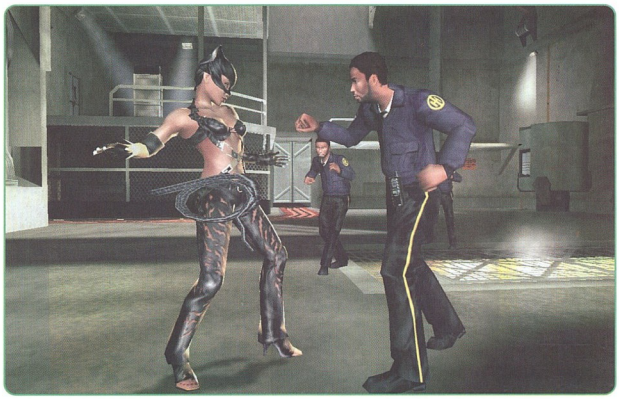


várja, hogy odarepítsük őket. A móka végén küldjük be őket egy-egy jól irányzott rúgással a szemetes konténerekbe, majd a jobb oldali konténer segítségével másszunk fel a falon. Jobbra kell mennünk, lehetőleg minél gyorsabban, a rendőrök folyamatos tűz alatt tartják a területet. Másszunk fel a falon, és menjünk tovább, amíg látszólag zsákutcába kerülünk. A két tűzfalon jobbra-balra ugrálással fel tudunk menni, majd menjünk jobbra a kiszögellésig. Ugorjunk a közeli póznára, és lendüljünk a további póznák segítségével a szemközti oldalon található erkélyre (az L1-et végig tartsuk lenyomva!). Az erkélyről ugorjunk jobbra, ahol újra a tűzfalak között kell felfelé ugrálnunk.

B. SCRAPYARD

6 Wild Cat, 2 Scaredy Cat, 2 Alley Cat, 1 Pussycat

Miután megtudtuk, hogyan változott át Patience Phillips Catwomanné, és megismertük



főellenségünket, kedvenc macskánk, Midnight nyomait kell kövessük. Az R2 billentyűt lenyomva láthatjuk a nyomokat, így könnyedén beazonosíthatjuk az irányt. Ezt a képességünket a későbbi pályákon is érdemes használni. Először simán, macskajárással (L1) jussunk át az udvar első két szakaszán. Menjünk balra, amíg egy hatalmas rács állja utunkat. Másszunk fel, majd jobbra, a kiszögellés tetejére. Ugorjunk le, majd a tűzfalak között ugráljunk fel. Ugorjunk újra le, és másszunk fel az ablaknyi méretű rácsig. Onnan ugorjunk hátrafelé a jobbra található rácsra, majd újra hátrafelé a következő rácsig. A rácsról ugorjunk le (lefelé irány + ugrás), majd álljunk a csapóajtóra, hogy kinyíljon (a játékban ilyen módon tudjuk biztosítani, hogy ne kelljen a pályákat elölről kezdeni, pl. csapóajtókat kell kinyitni, szemetes konténereket, garázsajtókat kell becsukni). Ugorjunk vissza a rácshoz, és ugorjunk át a jobb oldali kiszögellésre. Az ostorral nyissuk ki a csapóajtót, majd ugorjunk le. A kinyitott csapóajtó alatti tűzfalakon ugráljunk fel, egészen a csapóajtó feletti rácsig. Azon másszunk balra, majd fel. A fenti rácson másszunk fel, majd az ostorral lendüljünk jobbra, a három kábelrögzítő segítségével. A rácshoz érve engedjük el az ostort (ugrás - R1), másszunk fel, és kússzunk jobbra. A teraszra érve másszunk fel a falon, és az ostort lendítsük a fejünk fölötti kábelrögzítőhöz. Lendüljünk jobbra, majd ugorjunk a hátunk mögött található rácsra. Másszunk jobbra, ugorjunk a falhoz, az ostorral lendüljünk jobbra, a következő platformra. Rúgjuk le a hordót (biztosíték), majd ugráljunk a balra található platformokon át egészen a falon található rácsig. Itt újra ostorral kell jobbra haladnunk a következő rácsig. Másszunk fel a platformra, és ugorjunk a kábelre. Ereszkedjünk le az alattunk található kábelre, majd a földre. Menjünk balra, fel az állványzaton, és ugorjunk a bal oldalon található rúdra, és onnan lendüljünk át a rács túloldalára. Ereszkedjünk le az udvarra, majd a bal oldalon ugráljunk fel a tűzfalak között. Menjünk balra, másszunk fel az utunkba álló rács mellett a falon, és ugorjunk jobbra a rács túloldalára.

TIPPEK

Igyekezzünk minden speciális mozdulatot elvégezni, és keressük meg Midnight-ot az összes pályán. A speciális képességek birtokában hátrányozott élvezetben lesz részünk.

TIPPEK

Ha magasról esünk le, próbáljuk az esést gurulással tompítani.

Kövessük az utat, amíg egy nagy udvarhoz érünk. A póznák segítségével lendüljünk jobbra, és ereszkedjünk le az udvarra. Menjünk az udvar túloldalára a dobozok bal oldalán. A rácstól balra található dobozokról ugorjunk a póznára, és húzódzkodjunk fel. Kapaszkodjunk a felettünk található póznára (fel + ostor), majd azon is húzódzkodjunk fel. Lendüljünk át póznától póznáig a túloldalra, és ereszkedjünk le a kerítés túloldalán. Az ostorral aktiváljuk a kapcsolót, majd a szalagon menjünk fel, és a lezuhant ládák tetejéről ugorjunk a konténerek tetejére. Ugorjunk a lámpaoszlopra, ezzel nem kis felfordulást okozunk. Ugorjunk a szalag végén megjelent rúdra, húzódzkodjunk fel, forduljunk meg, és lendüljünk a következő rúdra. Ereszkedjünk le. A lámpaoszlopokon található póznák segítségével lendüljünk át az udvar másik oldalára (ugrás + ostor). A konténerekről ereszkedjünk le. Rúgjuk szét a hordókat, majd menjünk ki a rúgásunk hatására kinyíló kapun. A következő pályaszakaszon aktiválni kell a kapcsolót, a szemétfeldolgozó két ajtaja kinyílik, így lesz hova elhelyezni a ránk törő ellenségeket. Kinyílik egy ajtó, ezen keresztül távozzunk. Ugráljunk faltól falig, így feljutunk



egy platformra. Ereszkedjünk le, ostorral vegyük kezelésbe a falon található kapcsolót, szabaddá válik az út, a póznákon lendülve kijutunk az épületből. Két őr próbál meg elkapni minket, miután sikerül kiszabadulni a szorításukból, egy ajtón keresztül elmenekülnek. Menjünk be az ajtón, először az ostorral kapjuk el az üvegeket, és vegyük vele kezelésbe az örök fejét. Ezután tegyük be őket a konténerekbe, majd fussunk ki az ajtón, és meneküljünk jobbra. A rendőrautók mellett szaladjunk el, és fussunk ki a sikátorból.



2. Night Club

A. PARKING LOT

15 Wild Cat, 6 Scaredy Cat, 10 Alley Cat, 1 Pussycat

Végezzünk a három őrrel, a bódéjuk melletti faépítményt mindenképpen zúzzuk szét, és használjuk a farakásokból kilógó rönköket is, ezeket szépen reptetni tudjuk az ostorunk segítségével. Másszunk fel az őrök bódéjának jobb oldalán, és lendüljünk a harmadik póznáig. Ott húzódzkodjunk fel, és ugorjunk a bal oldali platformra. Ugorjunk át a rúd segítségével a bal oldali hídra, ahol végre megtaláljuk a macskánkat. A zuhanás után menjünk a bódétól balra, a sarokban másszunk a falra, és ugorjunk a hátunk mögött található rúdra. Forduljunk meg, és ugorjunk a platformra. Menjünk egyenesen, majd balra másszunk fel a



falra. A póznáról ugorjunk a túloldalra, majd ereszkedjünk le. A két pózna segítségével ugorjunk be a hatalmas ablakon keresztül, majd zuhanjunk le két szintet. Másszunk át az alacsony átjárón, majd az átvezető után menjünk le a rámpán. Menjünk az udvar jobb sarkába, ahol a zárt kapu melletti falon fel tudunk mászni, és a platformra tudunk ugrani. Idegőrlő rész következik. A szellőzőnyílások mellett másszunk fel a falra, és ugorjunk a lámpaoszlopra.

TIPPEK

Ha elfárad a kezünk, tegyük le a kontrollert, és várjunk egy-két percet. Kellemes, felfrissítő élményben lesz részünk.

Lendüljünk át a túloldalra, ott kapaszkodjunk meg a rácsban. Az ostorral lendüljünk balra, majd ugorjunk a lámpaoszlophoz, szintén ostorral. Lendüljünk vissza a másik oldalra, és másszunk fel a jobb oldali platformra. A rosszfiúk lőni kezdenek, úgyhogy sietnünk kell. Fussunk végig a platformokon (néhány le fog szakadni), és ugráljunk fel a póznákon. A lézeres irányzék elől gyorsan meneküljünk. Amikor sikerül felérni, menjünk be az épületbe. A három gonosztevőt tegyük ártalmatlanná, az egyikkel törjük be a falat (ott, ahol úgy néz ki, mint egy befalazott ajtó), a többit rugdaljuk az automatákhoz. Menjünk be a hasadékon. A rosszfiút rugdossuk le a liftaknába, majd ugorjunk le mi is. Az alacsony átjárókon keresztül másszunk felelé, amíg kijutunk az épületből. A kamerát szedjük le ostorral a falról, és menjünk jobbra. Ott szintén találunk egy kamerát, ezzel is játsszunk el egy kicsit. A kiszögellés végében - vele szemben -, a bal oldalon található tűzfalra másszunk fel, és ugorjunk hátra, így a kiszögellés fölötti platformra jutunk. Ugorjunk jobbra, a kis platformra, onnan a rúd segítségével a drótkerítésre. Araszoljunk balra, a fal túloldalán ugorjunk le, menjünk a platform végére, és ereszkedjünk le. Haladjunk balra, az átvezető után másszunk át a kerítésen, és végezzünk a rosszfiúkkal. Zúzzuk szét a jobb szélső plazma TV-t, másszunk fel a bal oldali konténer fölé, és ugráljunk végig a póznákon (beleérve a most keletkezett rudat). A konténerről másszunk fel a tetőre, majd menjünk be a hátsó kijáraton.

B. SCENE 83

25 Wild Cat, 8 Scaredy Cat, 3 Alley Cat, 1 Pussycat

Ereszkedjünk le, és végezzünk a két ellenféllel. Miután megvagyunk, nyílik az ajtó és jön még egy rosszfiú, akit szintén intézzünk el.

TIPPEK

Ha messzebbről tüzelnek felénk, mozogjunk minél gyorsabban, hogy a lehető legkevésbé sebződjünk.

Menjünk be az ajtón, és a következő teremben végezzünk mindenkivel. A bejárattal szemközti ajtó mellett másszunk fel a falra, és ugorjunk a póznára. Onnan lendüljünk a hangszóróig, majd ugorjunk a pózna segítségével az emeletre. Menjünk balra, be az ajtón. Aktiváljuk a kapcsolót, ekkor kinyílik a lenti ajtó, illetve lézersugarak aktiválódnak az ajtóban. A szoba bal sarkában található ládát rúgjuk szét, és a széfet nyissuk ki az ostorral. Az ajtón menjünk ki, és menjünk vissza az előző helységbe. Rúgjuk le a ránk támadó őrt, majd menjünk be az ajtón. Kövessük az utat, majd amikor rács állja utunkat, másszunk át a résen. A nagy teremben másszunk fel az állványzat végében, és lendüljünk a póznák segítségével a fenti platformra. Ugráljunk át a ládákon az ajtóval szemközti oldalra, másszunk fel a platform melletti falon (az ablak mellett), és ugorjunk a felső platformra. Egy mesterlövész tüzet nyit, gyorsan át kell lendülni a túloldalra. Ott másszunk be, és küzdjünk meg a ránk törőkkel. Amikor végeztünk a négy őrrel, újabb hullámban törnek ránk a rosszfiúk. Ha ezekkel is végeztünk, menjünk ki az ajtón. Menjünk le a lépcsőn, majd menjünk jobbra. Ekkor találkozunk az első főellenségünkkel. Főleg hátulról támadjuk, jól védekezik. A harc közben lövészek is célba vesznek minket, úgyhogy rugdossuk, lökjük, stb. ellenségünket az összes létező ládának, raklapnak.

3. Hedare Factory

A. FACTORY PERIMETER

8 Wild Cat, 4 Scaredy Cat, 8 Alley Cat, 1 Pussycat

Az udvaron végezzünk az őrrel. A sarokban (a nagy oszlop jobb oldalán) másszunk fel a



falon, hogy átugorhassunk a fenti platformra. Ugorjunk a rúdra, onnan lendüljünk a rácshoz. Másszunk balra, az ostorral lendüljünk a következő rácsig. Másszunk a bal szélére, és ugorjunk a konténerek tetejére. Onnan ugorjunk a következő rácsra. A póznák segítségével lendüljünk át a kerítés fölött, egészen az udvar túlsó oldaláig. Az ostorral szabadítsuk ki Midnightot, majd ugorjunk le, és végezzünk az őrrel. A konténerek közti kamerát gyorsan hatástalanítsuk, különben újabb őrök támadnak ránk. A két konténer között ugráljunk fel, majd a bal oldaliról

Speciális képességek

Név	Félelem kiszagolás	Pózolás	Gúnyolódás	Fejlített macska érzék
Eredeti név	Smell Fear	Pose	Taunt	Advanced Cat Sense
Leírás	Segítségével megtudhatjuk, ki a leggyengébb az ellenfeleink közül.	Ha megszorulunk, elvonhatjuk ellenfeleink figyelmét egy kis szexi mozdulatsorral.	A figyelem-összezavarás másik módja: szidjuk, gúnyoljuk ellenfeleinket.	Segítségével még a falakon keresztül is megláthatjuk ellenfeleinket.
Mennyibe kerül	750	850	850	1000

másszunk fel a rácsra, és lendüljünk át az ostor segítségével a túloldalra. Rugdossuk le az őrt, és ugráljunk fel a tűzfalak között. Ugráljunk a bal oldali platformig, másszunk fel a falra, és ugorjunk át a hátunk mögötti rácsra. Vigyázzunk a gőzzel, ugorjunk a falon található rácsra. Másszunk a jobb oldali széléhez, és ugorjunk le a szellőzőre. Menjünk jobbra, másszunk fel a rácson, és ostorral szedjük ki az őrt az ablakból. Lendüljünk át a következő rácshoz, majd az előző módszerrel végezzünk a felettünk megjelenő őrrel. Lendüljünk tovább, majd másszunk fel, és jobbra. Lendüljünk jobbra, egészen a falig, onnan ugorjunk át a fém platformra. Újabb tornászmutatvánnyal jussunk el a póznák segítségével a ráccsal fedett csövekig - ezeken másszunk fel. Balra kell haladnunk, rácstól rácsig ugorva, illetve az ostorunk segítségével. Az ablakból kapjuk ki az őrt, másszunk fel a falon, és lendüljünk balra a következő rácsig. Ezt a módszert kövessük egészen addig, amíg eljutunk a legfelső platformig. Az ajtó feletti kamerát szedjük le gyorsan, ha ránk támadna egy őr, gyorsan rugdossuk le. Az ajtó melletti falon másszunk fel, és ugorjunk a szellőző tetejére. A szellőzőn jussunk fel egészen a bejáratig, ahol menjünk be. Kövessük az utat, amíg egy nagy csarnokba érünk, ahol négy tartályt kell a terem közepére juttatnunk, hogy ki tudjunk jutni a teremből. A kamerát szedjük le a falról (1. tartály). Az egyik őrt rúgjuk a falon található kapcsoló felé (2. tartály). A szellőző fedeleket le tudjuk szedni az ostorunkkal, ide el tudjuk helyezni a többi őrt. A szikrázó kapcsolót zúzzuk le (3. tartály). Másszunk fel a lerácsozott csövön, majd lendüljünk a következő platformra. A tartályról lendüljünk tovább, majd a rácson másszunk balra, és ugorjunk az újabb platformra, amelynek a végén egy hordó van. Ezt rúgjuk le onnan (4. tartály). Lendüljünk a tartály tetejére, onnan a falon található rácshoz, majd a következő rácsról ugorjunk a hátunk mögötti rúdra. Lendüljünk póznától póznáig, majd a következő tartályra. Onnan ugorjunk a falon található rácsig, másszunk balra, egészen a következő platformig, ahol zúzzuk szét a kapcsolót. Ugorjunk át a kinyitott ajtóhoz, és menjünk be azon. Ereszkedjünk le a legalsó szintre, és menjünk ki a nagy udvarra. A tartályok melletti kamerákat szedjük le, és aktiváljuk a kapcsolókat. Eközben persze végezzünk az őrökkel is. A leszedett kamera melletti falon fel tudunk ugrálni, ezután ugorjunk át a tartályokon, és másszunk fel a falon, ahonnan a rácsra ugorva tudunk tovább jutni. Másszunk fel, majd ugráljunk balra a túloldalig, ott vigyázzunk a gőzzel, másszunk fel, majd ugráljunk vissza egy szinttel feljebb. Menjünk az ajtó felé, majd miután lezuhantunk, aktiváljuk a kapcsolót az ostorunkkal. A megjelenő rúdra ugorjunk át, majd ugráljunk felfelé az ostorunkkal. A kapcsoló aktiválása után ereszkedjünk le, és lendüljünk át a túloldalra. Aktiváljuk a kapcsolót, majd az előző módszerrel jussunk fel a fenti, utolsó kapcsolóhoz, amit szintén aktiváljunk.



B. HEDARE FACTORY

6 Wild Cat, 2 Scaredy Cat, 4 Alley Cat, 1 Pussycat

Nyissuk ki a szellőzőfedelet az ostorral, majd másszunk ki a folyosóra. Menjünk balra, végezzünk az őrökkel, majd gyorsan egymás után aktiváljuk mind a négy kapcsolót. Várjuk meg, amíg az egész területet ellepik a ládák, majd ugráljunk át a tetejükön a másik oldalra. Ezután menjünk a következő nagy csarnokig. Másszunk le, és aktiváljuk a kapcsolót, így elég nagy előnyhöz jutunk az őrökkel szemben. Bal oldalon egy fedőt kinyitva megtaláljuk Midnightot. A lézereket átugorva (és alattuk átkúszva) jussunk el a túloldalra, közben végezzünk az őrrel. A csarnok bal oldalán faltól falig ugorva jussunk fel a platformra, ahol ostorral aktiváljuk a kapcsolót.

TIPPEK

Minden terep adta lehetőséget használjunk ki, ettől sokkal élvezetesebb lesz a harc.

A jobb oldalon ostorral szedjünk ki egy gázpalackot, és dobjuk az ajtó melletti kapcsolóhoz, így eltűnnek a sugarak, és kinyílik az üvegajtó. Menjünk be, aktiváljuk a bal oldalon található kapcsolót. Másszunk fel a teherautó hátuljára, és a póznák segítségével lendüljünk a szemközti platformra. Aktiváljuk a kapcsolót. Menjünk vissza a csarnokba, a bal sarokban található platformhoz. Az előcsalogatott láda segítségével fel tudunk mászni a falon, ezután ugorjunk egy szinttel feljebb. Másszunk fel a falra a korlát mellett, az ostorral lendüljünk jobbra. Álljunk a platform szélére, és ugorjunk a közeledő tartályok egyikére. A terem közepén át kell ugrani a szemből jövő tartályok egyikére, és tartályról tartályra ugrálva át kell jussunk a terem végében található platformra. A kapcsoló segítségével nyissuk ki az ajtót, és menjünk be. A lézereket ugorjuk át (és kússzunk át alattuk), menjünk a terem túlsó oldalán a bal oldali ajtóhoz, ahol menjünk be. Két kapcsolóval tudjuk irányítani a darut. Úgy kell beállítani, hogy a szemközti két platform között legyen, hogy az ostor segítségével át tudjunk lendülni. Ha ez megvan,





Speciális képességek

Név	Lefegyverzés	Nyakon ragadás	Távoli támadás	Csavart rúgás	Uralkodó mód
Eredeti név	Weapon Removal	Neck Whip	Long Range Attacks	Grapple Flip Kick	Domination Mode
Leírás	El tudjuk venni az ellenfelek fegyvereit ostorunkkal.	Ostorunkkal nyakon ragadhatjuk ellenfeleinket.	Lehengerlő támadást kezdeményezhetünk egy nagy ugrással.	Az ostorral elkapott gazfickókat csavart rúgással intézhetjük el.	Uralkodó módba lépve a szokásosnál is durvább kombókat csinálhatunk.
Mennyibe kerül	100	250	400	500	600



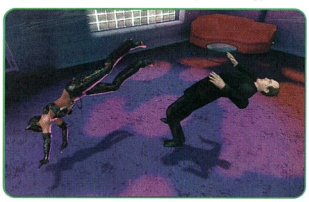
nyissuk le a platform végén található akna ajtaját, és állítsuk be a darut a következő két platform közé. A lézerrel vigyázzunk, ahányszor hozzáérünk, őrök törnek ránk, illetve sebződünk. Ugorjunk át az ajtóhoz, és menjünk ki. A lézerek mellett másszunk fel a falra, és a kampók segítségével lendüljünk át a túloldalra.

4. Hedare Mansion

A. MANSION GROUNDS

20 Wild Cat, 6 Scaredy Cat, 5 Alley Cat, 1 Pussycat

Menjünk balra, az autóhoz. Az őrt tegyük hidegre, majd az ostorral szedjünk ki egy szer-



számot a ládából, és dobjuk a hátunk mögé, hogy az elektromos szekrényt megrongáljuk. Menjünk vissza a ház főbejáratához, másszunk fel az ajtón, és ugorjunk a hátunk mögötti lámpaoszlopra (használjunk ostort is). Lendüljünk be a kertbe, végezzünk az őrrel. Rongáljuk meg itt is az elektromos szekrényt, és mentsük meg Midnightot. Másszunk fel a házikó falára a kerítés mellett, így ki tudunk ugrani a kertből. Menjünk az ajtóhoz, amit kinyitottunk és lépjünk be az épületbe. A ránk törő őrökkel végezzünk, majd menjünk fel a lépcsőn. Menjünk a terem túlsó oldalára, ahol két őr vár ránk. Az üvegfal mögött található elektromos szekrényt úgy tudjuk megrongálni, ha háromszor nekilökjük az egyik őrt. A korlátnál található dobozról kapaszkodjunk fel a póznára, és ugorjunk fel az eredményhirdető táblára. Kapaszkodjunk fel, és lendüljünk át a poszterig, ahonnan a bal oldali platformra tudunk ugrani. Lendüljünk át a póznákon keresztül a túloldalra, és menjünk ki az ajtón az erkélyre. Ugorjunk a lámpaoszlopra (ostorral) és onnan lendüljünk be a generátorhoz. Ostorral dobjunk szerszámokat a generátor három pontjához, szabaddá válik az út, és kinyílik a kapu is, amin menjünk be. Jobbra van egy beugró, és utána egy kis falrészt találunk, amit két futónövény szegélyez. Itt másszunk fel, így találunk egy kis bejáratot a tetőn, ahol ereszkedjünk le. Menjünk keresztül a raktárakon, ki az udvarra. Végezzünk az őrökkel, ekkor szabaddá válik az út. Menjünk tovább, egészen addig, amíg egy zárt udvarba érünk. Az udvar végén, a futónövény lepte falra fussunk fel, és ugorjunk balra, a füves területre. Ott végezzünk az őrrel, majd a bal sarokban másszunk fel a falra, és ugorjunk a kis tetőre. Induljunk balra, végre megtaláljuk az őrt, aki az erkélyről tüzelt ránk. Ezután lendüljünk át a túloldalra.

TIPPEK

Használjuk sokat az ostorunkat - nem kell mindig közelharcba bonyolódni.

B. MANSION INTERIOR

15 Wild Cat, 4 Scaredy Cat, 5 Alley Cat, 1 Pussycat

A kamerát tegyük tönkre egy jól irányzott üveggel, majd végezzünk az őrrel. Menjünk ki az ajtón, menjünk jobbra, és bánjunk el a fürge kamerával az előbb tanult módszer segítségével. A szobában döntsük fel a legutolsó szekrényt az ostorunkkal - így szabaddá válik az út. A folyosón álljunk meg a vitrin előtt, és mozdítsuk el a kilógó könyvet az ostorunkkal. A másik szobában kinyílik egy rejtekajtó, menjünk vissza, és a ránk törő őrökkel végezzünk. Újra nyissuk ki az ajtót, és menjünk át. Rúgjuk a vázát tartó szekrényt a lézer útjába, a túloldalon bánjunk el a kamerával, a következő lézer utáni kamerával, és biztosítékdobozzal is. Menjünk tovább a házi moziba. Rúgjuk szét a biztosítékdobozt, majd menjünk vissza az első ajtóhoz, és aktiváljuk a kapcsolót. Nem léphetünk le a lépcsőről a padlóra, mert akkor az ajtó újra becsukódik. Ugorjunk a vetítővászonra, és másszunk át a túloldalra. Amikor a lézer lekapcsol, menjünk ki. Újabb kameralezúzás következik, majd menjünk be az ajtón.

TIPPEK

Ha harcba keverednünk, mindig a fegyveresek semlegesítésével indítsunk.

Az összes ablakot törjük ki, hogy a gáz kimenjen a szobából, majd a kitört ablakon keresztül ugorjunk a kertbe. A szökőkút melletti szobrot hajítsuk balra, a hátunk mögé, így zárlatot okozunk, és szabaddá válik az út felfelé. Menjünk vissza oda, ahol leestünk, és másszunk fel a falra, majd ugráljunk póznától rácsig, és onnan újra a következő póznáig, az utunkban álló virágcserepeket ostorral távolítsuk el. Amint bezuhantunk a kertbe, végezzünk az őrökkel, és menjünk be az ajtón. Forgassuk el a kristálynajókat úgy, hogy egymás felé nézzenek, és zúzzuk szét a biztosítéktdobozt, így szabaddá válik az út. Menjünk a lépcsőházba, és készüljünk fel egy hatalmas harcra. Amint elindulunk felfelé a lépcsőn, elszabadul a pokol. Miután végeztünk a három hullámban érkező gonoszteVőkkel, irány az emelet, ahol kinyílt egy ajtó a jobb oldalon. Odafönn máris meggyűlik a bajunk a második főellenségünkkel. A plazma TV-be lökve nagyon sokat veszít erejéből...

5. Performance Center

A. DERELICT BUILDING

8 Alley Cat

Menjünk fel a lépcsőn, majd az állványzatról ugorjunk a póznára. Lendüljünk végig, először a legfelső póznáról lendüljünk az alsóhoz, ott menjünk be, és szabadítsuk ki Midnightot. Utána lendüljünk vissza a legfelső póznához, húzódkodjunk fel, és ugorjunk a felső platformra. Balra másszunk fel a falon, ekkor egy mesterlövész célba vesz minket, úgyhogy nem árt sietni. Ha sikerül futás közben a legfelső szinten maradni, akkor aránylag gyorsan a pálya végére lehet érni. Arra kell figyelni, hogy a sötétebb padló lezuhan, amikor rálépünk, és fel kell készülni, hogy folyamatosan tüzelni fognak ránk mindvégig. Akkor sem kell megijedni, ha lezuhanunk, arra kell törekedni, hogy felfelé jussunk menekülés közben. Hogy még nehezebb legyen a dolgunk, egyre sötétebb lesz, ahogy a célunk felé közeledünk. Amikor a fémrámpához érünk, már nagyon közel vagyunk, az állványzaton másszunk fel, és menjünk, amíg a zöld ajtóhoz nem érünk.

B. PERFORMANCE CENTER

25 Wild Cat, 8 Scaredy Cat, 4 Alley Cat, 1 Pussycat

Rengeteg őr támad ránk, de annyi szétörnivaló dolog vár ránk, hogy külön élvezet itt



harcolni. Miután végeztünk a gazfickókkal, a jobb sarokban kinyílik egy ajtó, ahonnan újabb őr próbálkozik meg a lehetetlennel. Dobozoljuk be, és az ostorral aktiváljuk a kapcsolót. A sarokban fussunk fel a falra, és



onnan ugorjunk a liftre, majd a póznákon keresztül lendüljünk a túloldalra. Az őrt lőkjük le, ugorjunk balra, és nyissuk ki a csapóajtót. Ugráljunk végig a póznákon a következő platformig, és aktiváljuk a kapcsolót. Ugráljunk vissza, és most már a középen található kiszögellésről át tudunk ugrani az imént leeresztett állványra. Ugráljunk körbe az állvány oldalán (rácsok és rudak segítségével), így át tudunk jutni a terem másik oldalán található platformra. Dobjuk le az őrt, ugorjunk át balra, és aktiváljuk a kapcsolót. Lejön a lift, álljunk rá, és újra aktiváljuk a kapcsolót. Menjünk jobbra, másszunk fel a mikrocsempés falon, majd ugráljunk fel a következő szintre. Ott aktiváljuk a kapcsolót, és ereszkedjünk vissza. Az állványzat következő emeletén kell vissza ugrálnunk, a szemközti



platformra, ahol ezután menjünk be az ajtón. Az átvezető után menjünk végig a folyosón. Lone felügyelővel kell megküzdjünk, aki nagyon kemény ellenfél. A kapcsolókat aktiváljuk, a lezuhanó fényszórók darabjait szépen hajigálhatjuk, ha megszorulnánk. Használjuk ki, ha elkábul egy pillanatra.

6. Hedare HQ

A. HEDARE HQ

15 Wild Cat, 4 Scaredy Cat, 8 Alley Cat, 1 Pussycat

Verjük vissza a három hullámban ránk törő gazlányokat. Miután a lezuhanó lámpa összetöri az utunkban álló üveget, másszunk fel a falra, és onnan ugorjunk a következő platformra. Innen haladjunk felfelé a póznákon, a rudak és a rácsok segítségével, és a platformokról rugdossuk le a ránk törőket. Amint felérünk, menjünk be a második ajtón. Az átvezető után egy udvaron találjuk magunkat, igen erős golyózápor közepette. Meneküljünk a lövések elől, amíg az egyik lámpatest le nem zuhan az ajtó melletti oszlopról. Másszunk fel az oszlopon, és zúzzuk szét a balra található rögzítést az ostorunkkal. Az így keletkezett ajtón menjünk ki. Miután elzáródik az utunk, ugorjunk a jobb oldali oszlopra, majd onnan a bal oldali lerácsozott részére, és másszunk át az oszlop másik oldalára, ahol ereszkedjünk le. Kövessük főellenségünk nyomait, amíg egy zárt udvarra kerülünk, ahol önagysága lő ránk. Másszunk fel a poszteren, és ugorjunk a közeli póznára. Jussunk el addig a platformig, ahol dobozok vannak és egy hatalmas ventilátor. A dobozokat zúzzuk szét, találunk egy szerszámos dobozt. Az ostorral vegyünk ki egy szerszámot, és dobjuk a ventilátor felé. Amint megáll, másszunk át alatta. A következő teremben a rácsos oszlopokat kell felhasználnunk, hogy át tudjunk jutni a másik oldalra. Ezután már nincs más hátra, mint a mindent eldöntő, végső nagy küzdelem.

TIPPEK

Ha megakadunk, használjuk a speciális látásunkat, így követhetjük a nyomokat.



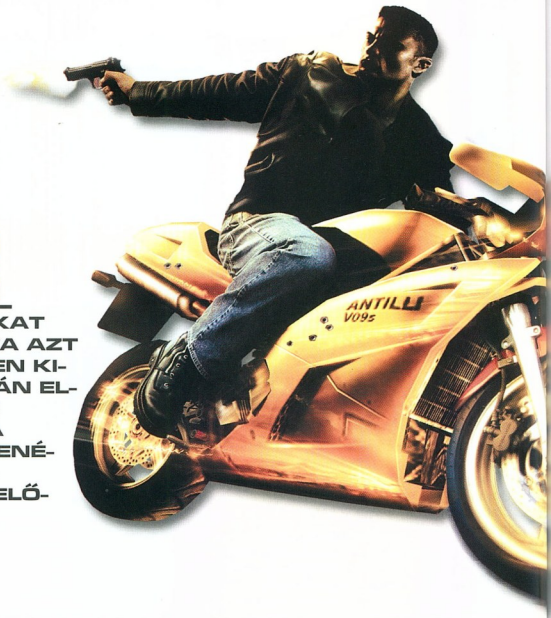
Nem lesz könnyű feladat, Hedare-né gyors, jól védekezik, ráadásul az emberei folyamatos golyózápor alatt tartanak minket. Használjuk az ostorunkat, akkor bocsátkozzunk csak közelharcba, ha ellenfelünk megszédült. A harc második helyszínén a szokásosnál is gyorsabban kell mozognunk, használjuk ki a széttörhető tárgyakat, és ha megszorulunk, aktiváljuk a kapcsolókat is. Ha így teszünk, megtudhatjuk, hogy vannak emberek, akiknek a szépség mindennél többet ér, és megtudhatjuk, kit rejt a szűk bőrjelmez.

Tim Norton

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



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



DRIV3R

A MOSTANI DIVAT SZERINT SOKAT KELLETT RÁ VÁRNI, ÉS NEM HOZTA AZT AZ ÉLMÉNYT, AMIT AZ ELŐZETESEN KIADOTT KÉPEK ÉS ANIMOK ALAPJÁN ELVÁRTUNK VOLNA TŐLE. A DRIV3R MÉGIS ÉLVEZETES JÁTÉK A MAGA MÓDJÁN, AZ ÖSSZES HIBÁJA ELLENÉRE. AZONBAN MIUTÁN VÉGIGJÁTSZOD, MÁR NEM FOGOD TÖBBET ELŐVENNI.

INFO BOX

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

Megjelenés:
2004. június 25.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■□■■■

VÉLEMÉNY

\+

A Driver sorozat és a hasonló játékok pozitív elemei itt is jelen vannak, jó pár ötletes új misszió, szép átvezető animok.

\-

Helyenként csúnya grafika, rengeteg bug, nincs multiplayer mód, ötlethiány, rövid.

PS2 - XB

PLATFORMOK

Az előző számban már volt egy kedvcsináló cikkecske, ami magával a játékkal illetve a háttérrel foglalkozott. A pályákba már akkor is belekaptunk, most azonban jöjjön egy mindenre kiterjedő végigjátszás. Íme:

MIAMI

POLICE HQ

Tanner igazán nem panaszkodhat, egész pofás kis vityillóban lakik. Van medence, jacht, meg mindenféle. Persze szétnézni nincs idő, telefon érkezik, mely szerint várnak ránk benn az őrsön. Nosza induljunk hát neki, autó a garázsban, de persze el is köthetünk egyet.
A központot nem lesz nehéz megtalálni a térkép segítségével, és a vezetés sem jelenthet semmi nehézséget, amolyan kényelmes sétakocsikázás ez. Benn aztán egy gyors fegyvertréningen kell részt vennünk, ez tulajdonképpen ráhangolás a lövöldözős részekre. Papírmasé figurákra kell célozgatnunk, van a piros hosszú hajú alak, aki a bűnözőket, és van a kék szemüveges, aki az ártatlan tömegeket képviseli. Természetesen a valós értékrendek szerint kell cselekednünk, azaz a bűnözőket likvidáljuk, ám tétje nincs a dolognak. A gép kiértékeli ugyan a teljesítményünket, de nem múlik rajta semmi.

TIPPEK

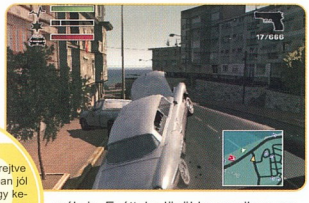
Minden városban van elrejtve 3-3 járgány. Ezek általában jól el vannak dugva, úgyhogy keresgélned kell majd. Érdemes a küldetésekben szereplő helyszíneken is keresgélni, mert némelyik ott vár arra, hogy megtaláld.

LEAD ON BACCUS

Sok idő nincs kiértékelni a teljesítményünket, mert indulnunk kell egy bejelentés nyomán. Cél: Little Havanna. Egy fehér, harmincas éveiben járó fegyveres férfi a célszemély, Baccus névre hallgat. Egy járőr el is húz előttünk, a mi feladatunk, hogy bevágódjunk a saját verdánkba, és kövessük őt a színhelyre. Megelőzni nem fogjuk tudni, és mivel nem megy gyorsan, továbbá az útvonal sem bonyolult (ráadásul fix is, tehát mindig ugyanott megy a kollega) ezért nem lesz nehéz dolgunk. Egyet tartsunk szem előtt: ne maradjunk le.

THE SIEGE

Mikor megérkezünk, kiderül, hogy Baccusnak túsza is van. Itt van tehát a lehetőség, hogy kamatoztassuk az imént gyakorolt tícsung tudásunkat. Balra induljunk el, megkerülve az épületet, ahol épp heves tűzharc van kialakulóban. Szedjük le a renitenskedőket (szám szerint négyen vannak), ekkor előbújik a keresett személy is. Ezúttal a lövölde ennyiben marad, ugyanis Baccus bevágódik piros sportautójába és megpróbál elszelelni. Mondanom sem kell, hogy üldözőbe kell vennünk ökelmét. Miután kiugrattunk az udvarról, szegődjünk a nyomába. Az útvonal most már nem állandó, az üldözött szeszélyesen változtatja a haladási irányát. Megpróbál trükközni is, szembe menni a forgalommal, vagy cikázni a sávok közt, de ezeknek ne dőljünk be. Nem lesz nehéz követni, mert nem olyan gyors a tempó, mindenesetre érdemes megtartani a követési távolságot, hogy időben tudjunk reagálni



«« IMPRESSZÍVEN FEST A JÁTÉK SZINKRON-STÁBLISTÁJA: MICHAEL MADSEN, IGGY POP, VING RHAMES, MICKEY ROURKE, ÉS MICHELLE RODRIGUEZ KÖLCSÖNÖZTÉK HANGJAIKAT A SZEREPLŐKNEK. »»

az élesebb irányváltásokra. Egy idő után aztán Baccus hibázik és összetöri járgányát, majd kereket old egy sikátorba. Innentől már magától megy a történés, utánaszaladunk és kiszedjük belőle a számunkra lényeges infókat. Egy fatális véletlen során lelőjük szerencsétlent, így meg is születik az eddig is érlelt elhatározás: a helyébe lépünk és beépülünk az autótolvaj bandába.

(Egy gyors megjegyzés: Egész játék alatt vártam, hogy vajon mikor tűnik majd fel Iggy Pop hangja. Utólag derült ki számomra, a stáblistából, hogy Baccus volt az. Szegény vén csont, meglehetősen nyúlfarknyi szerepet kapott.)

ROOFTOPS

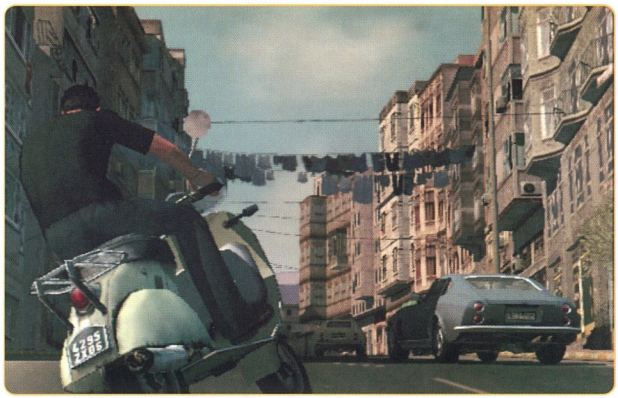
Az első komolyabb misszió, kellően összetett darab. Az apartmanunkból indulunk és megismerkedhetünk az éjszakai Miamival. A Gold Coast Hotelbe kell ellátogatnunk, ahol megtesszük majd az első lépést a beépülésünkhöz. Az út odáig nem lesz különleges, csakúgy, mint az első misszióban: sétakocsikázás. Az épületbe a hátsó fertályon jutunk be, előbb a tűzlépcsőt használjuk, majd végig fel a lépcsőházban, egyenesen a tetőre jutunk. Itt már várnak minket, tehát ne legyünk restek kamatoztatni a lőfegyveres tudásunkat. A másik tetőre kell átjutnunk, nem bonyolult a dolog. Néha ugyan támadnak ránk kisebb csoportosulások, de szerencsére néhány páciensnél többel egyszerre nem kell foglalkoznunk, valamint egészségügyi csomagokat is találunk. Az utolsó ellenfeleknél már gépfegyver van, szerencsére nekik már nem kell sokáig. Miután ebből is szereztünk, menjünk le a lifttel, egyenesen a parkolóházba. Itt a változatosság kedvéért ismét lövöldöznünk kell, összesen úgy öt ember van, plusz még kettő, akik később jönnek le a szemközti lifttel. Ha mindnyájan nyugovóra tértek, akkor az üvegkalitkában használjuk a kapcsolót, amely kinyitja a garázsajtót. Most az



lesz a feladatunk, hogy a nyíl jelezte autót leszállítsuk a város másik végébe, természetesen sértetlenül. Mondanom sem kell, hogy társaságot is kapunk, akik persze keresztbe akarnak tenni, folyton piszkálnak, le akarnak szorítani. Ütközben mindenképp le kell rázniunk őket, különben nem teljesíthető a feladat. Két módszer is adódik: vagy megpróbáljuk valami balesetbe belerángatni a riválisokat, vagy egyszerűen még a legelején kiszállunk és lepuffantjuk őket. Utóbbi megoldás esetén az utazás is nyugalmasabb. Miután leszállítottuk a verdát, megszemlélhetjük, hogy milyen kedves emberekkel is szándékozunk együtt dolgozni: Calita és Lomaz épp egy korábbi munkatársuktól szabadulnak meg, akinek kevésbé voltak elégedettek a munkájával.

IMPRESS LOMAZ

Itt az idő, hogy kipróbáljuk végre a hajókázást is. Persze nem céltalanul tesszük, Lomaz akar velünk találkozni. Előbb a nyílt vízen kell átkelnünk, majd a kanálist követve eljutunk a dokkig, ahol már vár minket az említett személy. A fickó az autóvezetési stílusunkat akarja tesztelni, úgyhogy pattanjunk be a járgányba és mutassuk meg, mit is tudunk. Egy többféle akadályból álló pályát kell időre teljesíteni, tulajdonképp mindenen csak keresztül kell hajtani, a nyilak jelzik, merre kell haladni. Egyedül csak az ugratásoknál kell vigyázni, hogy sikeresen érjünk földet. Az utolsó akadály egy nagyobb ugrató, itt ne csak arra ügyeljünk, hogy felérjünk, le is kell jönni, mielőtt felrobban a kóceráj velünk együtt. Lomaz úr elégedett, de most más oldalunkat is próbára szeretné tenni. Miután visszamegyünk és lecseréljük a jelenlegi roncsot az ép kocsira, egy bárba kell ellátogatnunk. Két legyet is csap egyszerre az alkalmi társunk: egyrészt a vendéghelyiség tulajdonosának tartoznak neki, másrészt a mi agresszivitásunkat is felmérheti. Nyolcvan másodperc alatt kell a helyet lealáznunk és a helyieket lepuffantanunk. Összesen négyen vannak, nem lesz gond, ami pedig a berendezést illeti, lőjünk szét mindent, amit látunk. Mehet a bárpult, a poharak, asztalok, automaták, minden. Egy csík jelzi a pusztítás mértékét, amikor maximumra ér, pucoljunk, mert ha nem érünk ki időben, akkor bizony itt hagynak minket a rendőrök martalékául.



TIPPEK

Érdemes a mini játékokat is végigvinni, pláne a főjáték előtt, mert sokat lehet profitálni, az ott megtanult trükkökből. Ha végigjátszottad már a játékot minden szempontból, akkor kellemes perceket lehet eltölteni a Take a ride módban is, rengeteg poénos helyszín van, ami az Undercover módban nem szerepel.

GATORS YACHT

Újabb hajókázás, s egyben az első önálló küldetésünk az új szakmában. Egy Gator nevű fickó luxusjachtját kell felrobbantanunk, melyhez a hozzávalókat is nekünk kell beszereznie. Irány tehát Stiltsville, a cölöpökre épült kis ház együttes a nagy víz közepén. A fogadtatás nem éppen szívélyes, ne tűrjük, hogy csak ők lőnek, szedjük le a barátságtalan házigazdákat. A nyíllal jelölt épületben megtaláljuk a C4-eseket (sárga keret), amelyekre szükségünk lesz. Vigyázzunk, mert benn is vannak hárman, és egészen addig bújócskát játszanak, amíg rájuk nem nyitunk. Mikor megvagyunk, irány a hajó. Rengetegen vigyáznak a vízi csoda épségére, őket szépen iktassuk ki sorban. Több szinten kell ténykednünk, és mindenhol el kell helyeznünk egy bombát, összesen hármat. A helyüket szintén sárga keret jelöli, mint a bombákét is. Érdemes először a felsőt az irányítófülkében, és az alsót a gépházban elhelyezni. Az alapszinten a tárgyalóhelyiségben van a harmadik, de ezzel még várjunk. Győződjünk meg, hogy nem maradtak-e még felvigyázók, valamint álljunk be a hajónkkal háttal. Erre azért van szükség, mert az utolsó élesítés után már csak fél percünk marad, hogy elhagyjuk a jachtot és annak környékét. Így garantáltan sikerülni fog.

TRAPPED

Gator cserébe a kis akciónkért feldobja az egész South Beach bandát a rendőröknek, így azok könnyűszerrel csapdába tudják csalni a társaságot. A dolog pikantériája, hogy mi ugye rendőrök vagyunk, de az ügy érdekében nem fedhetjük fel a kilétünket, menekülnünk kell tehát a törvény emberei elől. Egy parkolóházban történik a rajtaütés, ahol is mindenki a fedélzeten van, tehát nagy a tét. Menekülni a plázán keresztül tudunk, a visítozó járókelők nagy örömére. Csak a zöld nyilakat kell követnünk, ügyelve arra, hogy ne nagyon száguldozzunk, mert könnyen összetörik a kocsi a szűk helyen. Miután kijutottunk, már csak el kell menni a jelölt helyre. Persze az üldözőinket le kell rázni, használjuk a már bevált módszerek valamelyikét. Ha megvagyunk, akkor még marad egy feladat: el kell tüntetni a kocsit. Erre a legalkalmasabb, ha a vízbe küldjük a





jószágot, de az sem mindegy, hogy hol. Ezt is a térképen tudjuk nyomon követni, ott már csak az ugratót kell használni és kész is vagyunk.

DODGE ISLAND

Valami különös oknál fogva Calita újra Gatorral üzletel, pedig eddig sem volt felhőtlen a viszony, pláne a legutóbbi kis akció után. Mindegy, most úgy látszik szent a béke, egy autóért kell elmennünk az ismerős archoz, Dodge Islandre. Be is jutunk annak rendje s módja szerint, az örök kinyitják a kaput, megtaláljuk a keresett személyt és a járgányt is, de ahogy mondani szokás: a vér nem válik vízzé. Gator megint trükközni akar, és ránk uszítja a gorillàit. Nincs más lehetőség, mint beugrani a kocsiba és átugratni az üvegablakon. Ha elég gyorsak vagyunk, akkor még a záródó kapu alatt is átslisszolhatunk, de akkor sincs baj, ha nem sikerül, van kerülőút is a ládák közt. Innentől egyébként egy darabon gyalog kell közlekednünk, és a gyakran feltűnő kellemetlenkedőket likvidálni. Úgy egy tucat kill után eljutunk egy nagyobb placcra, ahol autóval érkezik az utánpótlás. Ne sokat gondolkozzunk, kössük el az egyiket és fogjuk menekülére vele a dolgot. Persze rögtön a nyomunkba szegődik egy kísérő, aki jó érzékkel mindig a legkritikusabb ponton taszajt rajtunk egyet, tehát vigyázzunk! A másik dolog, amire figyelni kell, hogy mindenki megpróbálja lezárni az utat előttünk, mindig van azonban valami kiskapu, ahol tovább tudunk menni. Nem árt tehát az óvatosság, legyünk résen, ne nyomjuk tövig a gázt. Ha elég ügyesek vagyunk, akkor még odaérünk a kapuig azelőtt, hogy egy nagy dömper elzárná az utat. Ha netán mégsem sikerülne, akkor sincs gond, ugyanis kicsit továbbhajtva oldalt van egy kivezető út, a part mentén, tény, hogy ez kalandosabb. Sőt arra is van lehetőség, hogy a másik böhömnagy jószággal áttörjük az eltorlaszolt kaput. A lényeg, hogy éppen akkor érkezünk a hídhoz, amikor felvonják azt. Sikerülhet átugrani rajta, de jó, ha viszonylag ép autóval indulunk neki a mutatványnak, és a leérkezés sem mindegy hogyan történik. Ha nem vagyunk biztosak az eredményben, akkor még mindig ott a lehetőség, hogy hajóval keljünk át a túloldalra, amely a pálya végét jelenti.

TIPPEK

Ha lövöldözésre kerül a sor, próbáljuk messziről elintézni az ellenfeleket, és fejre célozzunk. Ha ez nem járható, akkor keressünk fedezéket, vagy folyamatosan maradjunk mozgásban. Csak akkor tölts, ha nyugi van, vagy van rá idő. A hangtompítós fegyverrel nagy tömegből is kilőhetsz pár figurát, ha nem vesznek észre.

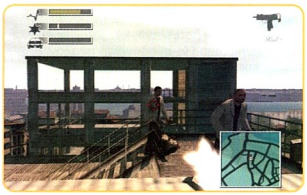
RETRIBUTION

A feszültség most már tapintható, Calita rettentően mérges Gatorra. Nekünk jut a megtiszteltetés, hogy kinyírhatjuk. Kocsival vehetjük üldözőbe, és mivel szerencsére Lomaz is velünk van, menet közben lövöldözhetünk is. Gator kocsijára nem érdemes lőszert pazarolni, viszont az őt kísérő autóra annál inkább. Lőjük ki mihamarabb, hogy ne akadályozzon minket a békés üldözősdiben. Egyébként különösebb történés nincs, egyszerűen csak követnünk kell őket, amíg meg nem érkezünk a kikötőbe. A főnök elszalad, az embereivel kell megküzdenünk először. Itt a legfontosabb - amellett, hogy leszedjük az ellent -, Lomaz védelme, pedig elvileg neki kéne minket segíteni. Sebaj. Miután áthámozzuk magunkat a raktáron és jó pár ellenfélen, a partra érünk. Gyorsan szedjük le a két utolsó gorillát, majd ugorjunk a motorcsónakba, ugyanis időközben Gator is így tesz, és ha nem vagyunk elég gyorsak, akkor elszelel. Egy kis vízi üldözés következik, lökdösődni is lehet, de sok értelme nincs. Megérkezünk egy, a jachtos miszszióban szereplő cölöpfaluhoz hasonlatos helyre. Emberünk bemenekül az egyik vityillóba, nekünk először az a dolgunk, hogy megtisztítsuk a terepet, majd benn is rendet tegyünk, és persze levadásszuk végre a célpontot. A külső embereket érdemes valamelyik szomszéd stégről, biztonságos távolságról leszedni. A bentieknél meg fel kell készülni, hogy meglepetésszerűen törnek majd elő a szűk kis folyosó rejtett zugaiból. A legvégén már tényleg nincs más dolgunk, mint Gatort lepuffantani végre.

NICE

WELCOME TO NICE

Sok idő nincs gyönyörködni a festői szépségű városkában, ugyanis hamar kiderül, hogy Calita bajba került és nekünk kell a segítségére sietnünk. Autóval kell teljesítenünk odáig a távot, és közben egy csík mutatja, hogy a hölgyike mennyire bírja a kiképzést. Mikor odaérünk, már javában folyik a vita, természetesen nekünk kell igazságot osztani a fegyvereink segítségével. Miután leszedtük a támadókat, Calitával párban gyalog kell elindulnunk a térképen jelölt új cél felé. Útközben újabb és újabb ellenfelek törnek ránk, persze a cél az, hogy mindketten épp börrel megússzuk a kis sétát és elérjük a menedékül szolgáló furgont. Ám a megpróbáltatások még itt sem érnek véget, ugyanis a járművet üldözni kezdik a rosszfiúk, ezen csak úgy tudunk segíteni, hogy beülünk a platóra és hátrafelé kezdjük osztani az áldást. Sajnos nincs végtelen munició, úgy-



hogy okosan kell gazdálkodni a rendelkezésre álló készlettel. Célozzunk a kerékre, motortérre, vagy magára a sofőrre. Van egy újfajta csúzli is, a gránátvető. Ez igen hatékony, csak bele kell kalkulálni, hogy később robban, vagyis jól kell időzíteni vele. Egyébként ezt tartalékoljuk a végére, először próbáljunk a géppfegyverekkel boldogulni. Ha az energiacsíkunk elfogy (a sok ütközés következtében), akkor sajnos felrobban a furgon, az a cél, hogy ezt elkerüljük.

SMASH & RUN

Ez egy meglehetősen ötletes kis misszió. Kicsit hasonlít azokra a matematika példákra, amelyeket valószínűleg mindnyájan átéltünk az iskolapadokban, vagyis hogy két jármű elindul ugyanazon időben A-ból B-be. Az egyik egy motoros (ezek lennénk mi), a másik pedig egy kamion. Tanner azt a feladatot kapja, hogy összesen három speciális autócsodát el kell kötnie, és feljuttatni a mozgásban lévő nyerges vontató rakterébe. Szerencsére a kocsik fix helyen vannak, az elsőt egy parkolóházból, a másodikat egy garázsból, a harmadikat pedig egy autószalon vitrinjéből kell elhoznunk. A legnehezebb azonban az, hogy miközben mi tényked̈ünk, a kamionos kegyetlenül halad a végcél felé, nekünk pedig,

amint megvan egy járgány, meg kell keresnünk hol jár, és a mozgó járműre kell vele felugratnunk. A rakodótér meglehetősen szűk, inkább csak egyenesben próbálkozzunk, mert nem egyszerű beállni. Persze az idő is ketyeg, az utolsó járgánnyal azonban ha még pont odaérünk a kamionnal együtt B-be, úgy hogy még nem álltunk fel, akkor is teljesítjük a küldetést.



18 WHEELER

Egy titokzatos feladat következik. Egy konténert kell elfuvaroznunk az egyik helyről egy másikra. A benne lévő személlyel azonban nem szabad kontaktust teremteni, sőt nem is tudhatunk arról, ki van benn. A kiindulópontot könnyen megtaláljuk, de ez egy lezárt udvar, tele fegyveres őrökkel. Több módon is bejuthatunk, például a tenger felől a csatornán át, de nemes egyszerűséggel be is törhetjük a kaput. Benn ügyis az a cél, hogy mindenkit kinyírjunk, úgyhogy előbb-utóbb úgyis észrevesznek. Ha tiszta a levegő, fel kell kapaszkodni a darura, amelyet a d-paddal tudunk irányítani. A keresett konténer a középső lesz, de mivel ez az alsó (kék színű), így előbb le kell szedni róla a másikat. A kívánt darabot tegyük rá a vontatóra, majd a frissen kinyíló raktárrészből varázsoljuk ide a járművet és csatlakoztassuk össze a szállítandó részleggel. Most már nincs más hátra, mint eldobni az árut a kívánt címre, az út viszont kalandos lesz, mert elég sok helyen lezárásokba botlunk, persze ezeket könnyedén áttörhetjük. Inkább a szélesebb, kevésbé kacskaringós részeket válasszuk, mert eme böhöm jószágot kissé nehézkesebb vezetni.



HIJACK

A feladat egyszerű: kocsilopás. A kivitelezés már némileg bonyolultabb: egy teherautót kell követnünk, hogy megtaláljuk az árut, ám rögtön az első sarkon egy másik tehergépjármű elállja az utat. Két választásunk is van: vagy végigmegyünk a kanyargós úton, ami az elágazás másik fele (ha használjuk a rövidítéseket, akkor nem bonyolult ez sem), vagy még az elején rögtön a ház másik oldalán megyünk el, és az ugratót használva a követendő sarkában maradhatunk. A lényeg, hogy mikor végre odaérünk a helyszínre, akkor meg kell küzdenünk, egy 6-8 fős brigáddal, de utána már magunkévá tehetjük a verdát. Ezzel már nincs más dolgunk, mint visszamenni Calitáékhoz, de inkább az alsórendű utakat válasszuk, mert különben társaságot kaphatunk a hátunkba, ami nem egészséges.

ARMS DEAL

Most kivételesen nem autót kell lopni, hanem autóval lopni, méghozzá robbanóanyagot. A legelső feladat a helyszínre sietni, amire ráadásul időlimit is van. Szerencsére nincs messze, így hamar odaérünk. Lomazt kitesszük, majd a tömb másik oldalán lesz a mi jelenésünk. Itt jó pár fegyveressel kell lebrusztolni, utána foglalkozhatunk azzal, amiért jöttünk. A cucc egy pickupon van, ezt kell elvezetnünk a célállomásig. A jármű igen lassúcska és sérülékeny, meg persze üldözőt is kapunk, így nem árt tenni valamit. A követőnk lerázására alkalmazhatjuk a szokásos „lelövöm az elején" típusú módszert, de lerázhatjuk ütközben is, valami szűkebb részen átosonva. De az is jó módszer, hogy előre barikádot állítunk a kereszteződésbe, ahonnan kikanyarodik és mire magához tér, mi már el is szeleltünk.

BOOBY TRAP

Végre egy küldetés, amiben azé a főszerep, amit a Drivertől várunk: a féktelen száguldásé. Autónkban bomba ketyeg, amely aktiválja magát, ha a sebesség 80 mph alá esik. Van egy csík, ami ilyenkor elkezd nőni, de ha még időben visszagyorsítunk, akkor megússzuk a robbanást. A tengerpart felé kell elkormányoznunk a járművet, mivel azonban forgalomban gyorsan menni csak szélesebb, többsávos utakon lehet igazán, ezért ezeket használjuk. Amikor aztán odaérünk, egy pickupot találunk, hajtsunk mellé és vegyük fel a sebességét. Menet közben Lomaz átugrik majd (persze nekünk kell időzítenünk gombnyomással), nekünk pedig az marad, hogy a veszélyes járművet megfelelő helyre szállítsuk, azaz vissza a feladónak. Mielőtt belerongyolunk a tartálykocsiba, még időben hagyjuk el az autót, és ugorjunk ki.

CALITA IN TROUBLE

Calita már megint bajban, és már megint rajtunk múlik a sorsa. A csajt rajtakapták autólopás közben és már úton van egy kisebb társaság, hogy végleg eltegye láb alól. Minderről Lomaz értesít bennünket, úgyhogy rögtön autóba pattanunk. Két lehetőség közül választhatunk: Vagy rögtön a helyszínre hajtunk, mielőtt a teherautó odaérne, vagy likvidáljuk a járművet, így nyugisabban is ráérünk odakeveredni. Ha az utóbbit választjuk, akkor ügyeljünk a platóról tüzelő fickókra, mert hamar elfogy az energiánk, őket szedjük le mihamarabb. Mikor a helyszínre érünk, egy kisebb lőpárbajban kell majd részt vennünk pár srác ellenében, de semmi különösebb nehézség nincs. Annál inkább az ezt követő autós üldözésben, ahol is Fabienne-t, a helyi bandavezért kell elcsípnünk. Nagyon jól vezet, úgyhogy kössük fel az alsóneműt. Készüljünk fel a hirtelen irányváltásokra, mert nem fix útvonalon megy. A lényeg, hogy kövessük kitartóan, míg nem hibázik, ekkor lehetőségünk nyílik, hogy lelőjük. Lehet azzal is próbálkozni, hogy még az elején kilőjük az autóból, mikor az üldözés indul, ehhez ne szálljunk autóba, hanem rohanjunk ki az útra, és pontosan célozzunk.

TIPPEK

Használd ki a követő nézetet a gyalogos missziókban. Sokszor jobban belátod az előtted álló szobát, mielőtt bemennél, ha ügyesen forgatod a kamerát, mint amennyire a fizika törvényei engednék. Ezzel a módszerrel előre be is célozhatod az ellenfeleket, még mielőtt meglátnának.

RESCUE DUBOIS

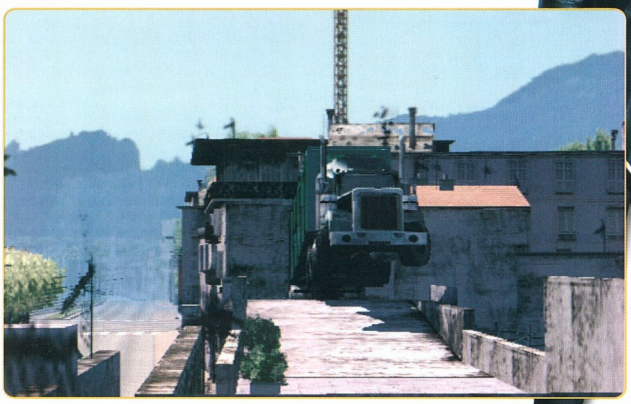
Korábbi átvezetőkben már láthattuk, hogy Dubois felügyelő fogságba esett. Hiába, a kettős játékunk átka, hogy most rajta is segítenünk kell. Az étteremhez kell sietnünk és az ott található fogadóbizottságot felszámolni. Mire a fegyvereseken áthámozzuk magunkat, egy páran lelépnek a tűsszel, úgyhogy autós üldözés lesz a dologból. Nem elég, ha csak nyomjuk a gázt, mert igen jól mennek. Menet közben lőnünk is kell rájuk, hiszen az egész addig tart, ameddig megállásra nem kényszerítjük őket. Ekkor aztán le kell puffantanunk a kikászálódó nehézfiúkat, és már sínen is vagyunk.

HUNTED

A pálya elején motorcsónakkal közlekedünk, a frissen megmentett Dubois-val kell ellátogatnunk a csónakházba egy laptopért. Mikor odaérünk, megtörténik az, ami ilyenkor előbb-utóbb meg szokott, ha valaki kettős szerepet játszik: lebukunk. Az átvágott kollegák mérgesnek bizonyul-



nak, szerencsére még be tudunk csusszanni a lezáródó ajtó alatt, ezzel egy kis időt nyerve. Amíg ők az ajtó átvágásával vannak elfoglalva, addig mi meneküljünk. Egy helyen azonban le van szakadva az erkély, ami az egyetlen lehetséges útvonal, úgyhogy a targoncára lesz szükség. Emeljünk fel egy ládát, de nagyon óvatosan, mert leesik, és álljunk vele a hiányzó részhez. Így már könnyedén átugorhatunk, pont, mikor ex-társaink betörnek. A túloldali ajtón kijutva egy kisebb fogadóbizottság vár. Miután leszedtük őket, tegyük ezt az újonnan, autóval érkezettekkel is. Most pedig vezetni fogunk. El kell jutnunk Vaubanhoz (a málalkoznunk, mert végig csak egyenesen halad, nem fog kanyarogni. Mikor megérkezünk, egy kicsit odébb állunk meg. Inkognitónk megőrzése céljából keresnünk kell egy másik bejáratot, amit egy sarokkal odébb meg is találunk (egy lefelé haladó lépcső). Odabenn nem tudnak az érkezésünkről, úgyhogy ne is rontsuk el ezt az örömöt: használjunk hangtompító fegyvert. Az őröket ily módon leküzdve előbb az emeletre kell felmennünk, majd a beomlott



sik zsaru), aki a várnál vár ránk. Egy autós rész következik, amely során eljutunk a célhoz vezető spirális útszakaszhoz. Itt ne nagyon álljunk le a ránk támadókkal vitázni, hanem menjünk egyenesen a teteje felé. Lesz egy rész, ahol érdemesebb inkább átgyalogolni, kicsit odébb ügyis találunk egy várakozó civil sofőrt, aki „szívesen" kölcsönadja autóját. Ha felértünk, nincs más hátra, mint mindenkit kinyírni (vigyázzunk Vaubanre, kék célkereszt).

padlózatnál alászállni a mélybe. Itt egy átvezető jön, melyben kihallgathatunk egy beszélgetést, majd, mint aki jól végezte dolgát, fogjuk távozóra. Persze ez nem is olyan egyszerű, mert most már tudnak az ittlétünkről, és ennek megfelelően próbálnak is minket visszatartani. Nagyon sok ellenfélen kell magunkat átküzdeni, mire a tetőn és egy építkezésen keresztül végre lejutunk az utcára. Szerencsére útközben találunk mindenféle utánpótlásokat, így sikeres teljesítés esetén már csak egy rövid kocsikázás vár ránk.

ISTAMBUL

SURVEILLANCE

Isztambuli ismerkedésünk rögtön egy összetett misszióval indul, legelőször Jericho autóját kell követnünk, de pont megfelelő távolságról. Az sem jó, ha közel megyünk, de lemaradnunk sem szabad. Mással nem is nagyon kell fog-



TANNER ESCAPES

Tanner kettős játékának az átka, hogy most a rendőrség is kezd ferdeszemmel nézni rá, s minden áron be akarják mártani. Nincs más hátra, mint a menekülés, szerencsére van segítségünk is, a korábbról már ismert színes bőrű kollégánk személyében. A küldetés első fele a legmókásabb, gyermeki örömmel fogja mindenki végigvinni ezt a részt. Egy bombákkal teli teherautó platóján ülünk és megpróbáljuk lerázni az üldöző zsernyákokat. Volt már ugyan ilyen misszió, de most szinte végtelen a tár, összesen kétszáz gránát áll rendelkezésre, ami több mint elég. Ráadásul a rendőrautókat mókás dolog felrobbantani, ahogy a szirénák megnyekkennek az csúcs. Ennyi mese-autó talán csak a Blues Brothers című filmben

TIPPEK

A Reflections-ös fiúk haragszanak a Rockstarra a „Two Face Tanner" című GTA pálya miatt. Bosszúból beépítettek egy Timmy Vermicelli nevű figurát a játékba, akit minden városban meg kell találnunk és 10-szer lepuffantanunk. Jutalmul extra cuccok és fegyverek útik a markunkat.



tört ripityára. Az önfeledt száguldásnak egy úttorlasz vet véget, sofőrünk inkább a tengerbe kormányozza a gépjárművet. Innen hajóval tudunk továbbmenekülni, induljunk el bal kéz felé a part mentén, egészen a kikötői részig. Itt váltsunk autóra, és meg se álljunk a hotelig. Kerüljük a járőröket, vagy szabaduljunk meg tőlük, mert csak „tisztán" végezhetünk a misszióval.



ANOTHER LEAD

Itt most megint autósüldözésben veszünk részt, mint üldözők. Az alany egy helyi díler, aki vélhetően elvezet minket Lomazhez. Az elején kicsit nehézkesen indulunk, mert nagyon csúszik a fű, de utána egy kellemes, nem túl nehéz autókázós részben bizonyíthatunk. Emberünk kis idő után egy bazár jellegű helyen köt ki és beszalad oda. Mi persze követjük és megkeressük, ehhez át kell vágnunk magunkat a haverok tömegén, akik csőre töltött fegyverekkel várnak már benn. Középtájon megtaláljuk a ficsót, aki meg is adja az infót, amire kívánciak vagyunk.

ALLEYWAY

Lomazzel sikerül megállapodni, persze egy-két meggyőző pofon elcsattan. A terv az, hogy Calitát és a Bagmant egyszerre fülelnék le. A csajszi azonban valamit megneszel és a dolog kútba esik: mindenki fut, amerre lát. Bagman nyomába Jones ered, ezúttal őt fogjuk irányítani. Ugorjunk be valamelyik kocsiba, és tapadjunk a célszemélyre. Nagyon gyorsan hajt, de az egyenes részeken behozhatjuk. Végül egy szűk sikátorba érünk, ez tulajdonképpen egy csapda, amiben mi vagyunk az áldozat. A legjobb, ha gyorsan beszaladunk a piros nyíl jelölte épületbe, ahol kezdetét veszi a szokásos lövölde. Különösebb nehézség nem lesz, mindenkit le kell szednünk, egyedül arra figyeljünk, hogy amikor kilépünk az első ajtón a belső kerengőbe, akkor a fejünk felett is áll egy ellenség, tehát, ha elindulunk előre, akkor pont hátba tud támadni. Mikor végigérünk, szálljunk be a kocsiba és törjünk ki a kapun. Egy rövid kocsikázós rész következik, melyben csak el kell érni a kijelölt részig, természetesen járőrök nélkül, őket koptassuk le.



THE CHASE

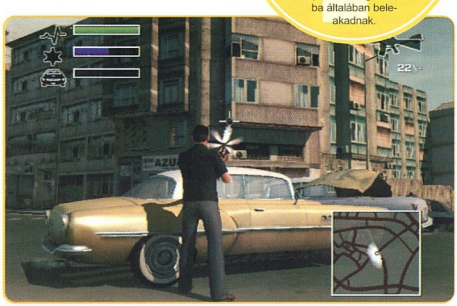
A filmekben ilyenkor írják ki, hogy „ez idő alatt" vagy valami hasonlót. Ugyanis most a találkozó utáni szétszéledés másik szálát játszhatjuk le. Ez lesz a legkeményebb autós üldözés, sőt a legkeményebb pálya az egész játék során (szerencsére ezúttal előre letárolt útvonalról van szó). Megint Tannerrel vagyunk és Calita nyomába kell szegődnünk, de ő piszokul nyomja. Az első probléma, hogy háttal áll a kocsink a menetiránynak, így nagyon gyorsan meg kell fordulni. Az első kereszteződés is bajos lesz, itt egy kicsi szerencsére is szükség lesz, hogy úgy kapjuk el a forgalmat, hogy jó időben átcsúszhassunk köztük. A hosszú egyenes alatt felzárkózhatunk, ám meglepő lesz a jobb kanyar, erre készülünk fel. Ezután már nem lesznek nagyobb meglepetések, persze nagyon állnunk kell majd a gázon és a kanyargós szűk utcák nem épp erre valók. A vége felé a parkban kell még vigyázni a fákkal, mert mindig rossz helyen állnak. Calita még át tud menni a hídon, viszont mi már nem. Szerencsére áll itt egy kis hajó, amivel átjuthatunk. Itt újabb üldözés jön, de ezúttal motorral. Az első kereszteződés itt is parás, de sokkal könnyebb mint az imént. A parkban a szűk kapuknál lesznek még nehéz pillanataink, de kis gyakorlással menni fog. Az üldözés ideje csak rajtunk múlik, hogy mikor érjük utol a hölgyeményt, ugyanis ekkor elesik.

BOMB TRUCK

Calita hajlik a közreműködésre, így eljutunk a végkifejletig, Jericho és Bagman találkozójáig. A napszemüveges gorilla azonban nem bízik senkiben (ezt már korábban is láttuk), mostani partnerét is lelövi. A feladatunk az lesz, hogy a menekülő Jericho nyomába szegődjünk. Egy teherautót kell üldöznünk, amiről potyognak a robbanó hordók.

TIPPEK

A vezetős részekben ne ragadj rá senkire nagyon, mert ha túl közel mész nem tudsz felkészülni az élesebb fordulókra. Nem kell mindig a fék, néha egy kis gázelvétel is csodákra képes. Ha valakit le akarsz rázni, akkor próbálj fákat, vagy oszlopokat kerülgetni, azokba általában belerakadnak.



Ha mellettünk robbannak fel, akkor igen csak eltérítik az autónkat az eredeti iránytól, ezért vagy kerüljük el az adományokat, vagy még időben lőjük szét azokat a levegőben. Egyébként akkor járunk a legjobban, ha még a kidobásnál szétlőjük, mert ekkor sérül a legjobban a teherkocsi. A pálya ugyanis addig megy, míg meg nem állítjuk.

CHASE THE TRAIN

Jericho nem volt a kocsiban, kiderül, hogy vonaton menekül. Üldözőbe kell venni tehát a szerelvényt, és valahogy elévágni, de nem nagyon van rá lehetőség, mert szűk helyen megy. Várjunk türelemmel és kövessük messziről, mert a hátsó kocsiból lőnek ránk. A második híd után lesz balra egy nagyobb placc, ahol kényelmesen megelőzhetjük, és így előbb érünk a célhoz, mint a vonat. Jericho leugrik, és ezzel gyalogosan folytatódik az üldözés. Ez már a végjáték, melyben csatlakozik Jones és Vauban is. Az ő jelenlétük inkább csak púp a hátunkon, sem mint segítség, ugyanis rájuk is vigyáznunk kell, nehogy meghaljanak. Rengeteg ellenfél van, az egész egy csatatérre emlékeztet. A végén ott lesz Jericho, akit már csak le kell puffantanunk a teljes sikerélményhez.

Tanner halálos sebet kap, és a kórházban meghal. A tanulság, amit már annyiszor láttunk: sose fordíts hátat a haldokló ellenfélnek, vagy legalábbis végezz vele. Hogy lesz-e folytatás, az minden bizonnyal csak az eladási adatokon múlik. Ha Ripley-t fel tudták támasztani az Alien 4-re, akkor ez egyszerű rutinfeladat lehet a Reflectionsnek is.

m_anger

PlayStation

konzolshop

Magyarországgal legnagyobb konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem





SONY PS2 8MB AKCIÓ!

6.499 Ft

Hatalmas választékkal, kedvezményhegyekkel várunk!
Szakszerű expressz szervizünkben a javítást megvárhatod
(csak hozod és egy órán belül már viszed is!)

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

Hétvégén is tudsz vásárolni!!!





Gameboy Advance

Playstation 2

Playstation, XBox, Gamecube játékok óriási választéka!

Adás - Vétel - Csere

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

Akció: Gameboy Advance játékok bomba áron!!!

A részletekről érdeklődj telefonon!

06-70-296-6810



E-mail: gameattila@chello.hu

Csomagküldés! Rendelés telefonon vagy e-mail-ben!

FULL SPECTRUM WARRIOR



→ ITT AZ IDŐ, HOGY A KÖZEL-KELETRE ÖSSZPONTOSÍTSUNK. A HELYSZÍN A KÉPZELETBELI ZEKISZTÁN, AHOL EGY GONOSZ KIS DIKTÁTOR URALMÁT KELL MEGDÖNTENÜNK. ISMERŐS LEHET A HELYZET A VALÓVILÁGBÓL IS, AZONBAN A HASONLÓSÁG EZ ESETBEN NEM A VÉLETLEN MŰVE. ÉPP ELLENKEZŐLEG, A HASONLÓSÁG AZ AMERIKAI HADSEREG SZÁMLÁJÁRA ÍRHATÓ.

Intro

A kicsit ködös bevezető után igyekszem tisztázni a dolgokat bizonyos fokig. Mivel mostanában nem túl divatos az a harci stílus, hogy „kiállítunk egymással szemben 10 000 embert egy mezőre, és ölják egymást, így döntvén el egy háborút", ezért a US Army megrendelést adott le egy harci szimulátorra. Egy olyan programot kértek, amivel a mos-



tanság „divatos" városi gerillaharcot tudják begyakoroltatni a katonákkal. Ilyenformán hatékonyan készíthették fel őket a szűk utcájú, poros, közel-keleti városok bevételére. Élethű szimuláció volt ez, kis létszámú csapatokkal, valódi fegyverekkel, légi felderítéssel, vagyis szinte mindennel, ami a valós csatatéren szembejöhet velük. Annyira jól sikerült ez a kis programocska, hogy profik kezébe nyomták, hogy készítsenek ez alapján egy izgalmas harcjátékot. A Pandemic Studios már tett le az asztalra nagy neveket, és jelenleg is dolgoznak pár ütős játékon, de amit a Full Spectrum Warriorból kihoztak, az egyszerűen csodálatra méltó.

Mi ez a játék?

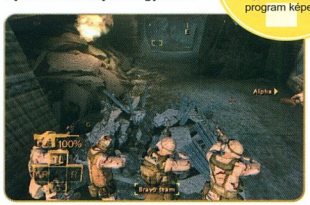
Talán az előző bekezdésből kiderült, hogy a játék nem egy klasszikus értelemben vett shooter. Sőt, jobbat mondok: a küldetések során egyszer sem fogjuk mi magunk meghúzni a ravaszt. Elég meredek? Azért annyira nem, ha tisztába rakjuk a játék műfaját, bár tulajdonképpen beleerőltetni egyetlen szegmensbe sem lehet. Ha mindenképpen kategorizálni kéne, akkor én a Real Time Strategy skatulyába passzíroznám bele. Bizony, ez egy kőkemény taktikai játék. Mi adjuk meg a csapatainknak, hogy hova menjenek, merre célozzanak, mire nyissanak tüzet, hova bújjanak fedezékbe, vagy esetleg kihez vágjanak gránátot. Tehát aki egy Third Person Shooter játékot várt az talán nem lesz teljesen elégedett, viszont, ha nekifut az FSW-nek, akkor felfedezhet egy teljesen újfajta játékmenetet, és talán ugyanolyan elégedetten áll majd fel a fotelból, mintha ő maga irtotta volna ki az ellenséget. Ezt az érzést váltja majd ki, hogy büszke lesz az egységeire, akiket ő vezetett el a végső győzelemig, a tizenegy fejezeten keresztül.

MOUT 1x1

A MOUT, vagyis a „Military Operations in Urban Terrain" a játék gyakorlópályájának felel meg. Itt öt fejezeten keresztül tanulhatjuk meg a játék kezelését, elsajátíthatjuk az alapokat. Nagyon fontos, hogy odafigyeljünk minden egyes szóra, amit a kiképzőtiszt mond nekünk, mert később súlyos vesztességekben csúcsosodhat ki a figyelmetlenségünk. Előfordult velem is, hogy egy pillanatra félrenéztem, és le is maradtam egy igen fontos játékelemről, amit az ötödik fejezet körül hiányoltam komolyan. Egyszerű-

ÉRDEKESSÉGEK

Hogy az ősszel megjelenő Close Combat: First to Fight című játék alapjait is egy katonai oktatóprogram képezi?



en öngyilkosság átugrani a játéknak ezt a részét, mert itt pöttyet bonyolultabb kezeléssel lesz dolgunk, mint például egy Warcraft 3-ban. Azért nehogy megijedjetek! Csak első ránézésre komplikált a különféle parancsok kiadása, a küldetések közben azt vesztek majd észre, hogy villámgyorsan beletanultatok az őrmesteri feladatkörbe. A lényeg az elővigyázatosság.

Fedezék

Ha már az elővigyázatosságnál tartunk… Létfontosságú a Full Spectrum Warriorban (ezáltal a valóvilágban is), hogy MINDIG fedezék mögé bújjunk. Csakúgy, mint az életben, itt is egyetlen elhibázott mozdulaton, egyetlen másodpercnyi figyelmetlenségen, egyetlen eltévedt golyón múlhat a csapatod élete, és a küldetés sikere, esetleg a háború vége. Mikor előhívjuk a mozgáskurzort, akkor a jobb alsó sarokban kapjuk az információt róla. Helyzettől függően változik. Jelzi, ha fedezék mögött van, jelzi, ha nem mehetünk valahova, vagy ha kikukucskálhatunk a sarok mögül. Alapesetben a házak között cikázunk ide-oda.



Ilyenkor természetesen útelágazásokhoz, mellékutcákhoz, és sikátorokhoz érünk. Nem rohanhatunk át egyszerűen, mert akármelyik kis beugróból előpattanhat egy ellenség. Pontosan ezért kell odamozgatnunk a mozgáskurzort a fal széléhez, majd mikor megjelenik a sarok ikon, akkor odaküldeni a csapatot. Ekkor a Team Leader automatikusan kikukucskál a fedezékből, és közli velünk, hogy van-e ellenség a látómezejében, vagy tiszta-e a terep.

Természetesen nem csak falakat, és sarkokat használhatunk fedezék gyanánt, a fejlesztők ennél sokkal jobban törekedtek az élethűségre. Jóformán minden tereptárgy mögé bebújhatunk, ám nem mindegyik nyújt tartós biztonságot. Tegyük fel, hogy kilövünk egy ellenséget a homokzsákból épített barikádja mögül, majd azt fedezéknek szeretnénk használni. Innen lőhetünk, ameddig a lőszerünk bírja, akkor sem lesz szerencsés esetben semmi bajunk. Azonban mikor egy autó (hűtőszekrény, kanapé, vagy faláda)

mögé fészkeljük be magunkat, akkor gyorsan likvidálnunk kell a ránk tüzet nyitó ellenséget, mert ezek a fedezékek bizony elég sebesen amortizálódnak, ennek mértékét a fejünk felett lévő kis pajzs-ikon teltségének figyelésével követhetjük nyomon. Például, ha elbújunk egy konténer mögé, és ránk lőnek egy RPG-vel, akkor bizony az egész csapat odavesz, köszönhető a rakéta erejének (ugyanakkor egy fal mögött túléltük volna ugyanezt a támadást). Tehát még egyszer kihangsúlyozom, hogy mindig fedezékről fedezékre mozogjatok, nyitott terület közepén pedig megállni TILOS.



Tűzparancs

Attól, hogy bebújunk valami mögé, még nem fogjuk legyőzni az ellenséget. Többféle tüzelési mód áll rendelkezésünkre a rosszarcú közel-keleti katonák elnyomására. Könnyű esetben csak álldogál valahol a szabad téren, így egyszerűen a Point Fire parancs használatával gyorsan likvidálhatjuk. Rosszabb esetben fedezék mögé bújik az enemy. Ekkor több úton juthatunk el a megsemmisítéséig. Ha nincs túl messze tőlünk, akkor egyszerűen odahajíthatunk egy gránátot, és azzal el is intéztük. Megesik viszont, hogy egészen távolról kell becserkésznünk az illetőt.



Ilyenkor gyorsan csekkoljuk a GPS-ünket, és nézzük meg, hogy oldalba tudjuk-e támadni egy sikátor, vagy mellékutca segítségével. Az egyik csapattal támadjunk, majd a másikkal induljunk el megkeresni a kiskaput. Amíg Alfát támadja, a Bravóra nem tud koncentrálni, így átosonhatunk az utcán. Ez mellékesen az ellenséges területen való mozgás egyik elengedhetetlen eleme: míg az egyik csapat mozog, a másikkal igyekezzünk fedező tüzet biztosítani számukra. Előfordulhat, hogy a fedező tímnél közelebb kerül az ellenséghez a támadó csoport. Ezt sima fedező tűzzel nem lehet megoldani, mert a gonosz kis katonák mindig a legközelebbi alakulatunkra nyitnak tüzet. Ekkor kell alkalmazunk a Suppression Fire-t, ami azt eredményezi, hogy az egész fedező csapat ólomzuhatagot zúdít az ellenfél fedezéke irányába, így ki sem tudja dugni a fejét, eközben a támadó team meg tudja kerülni például, és hátba tudja támadni a zekisztáni harcost. Azonban maximális elővigyázatosság szükségeltetik a Suppression Fire használatához. Mivel gyalogosaink szórják a golyókat, mint az őrült, ezért a másik csapatot is eltalálhatják, megsebesíthetik, ha átporoszkálnak a tűzvonalon!

Offical Army Training Version

A Pandemic-nél dolgozó srácok úgy döntöttek, hogy ha már egyszer volt egy alap, amire építettek egy kitűnő játékot, akkor azt nem fogják a kukába dobni. Arról van szó, hogy benne hagyták a boltok polcaira került változatban az eredeti, amerikai hadsereg számára készült verziót is. Ez azonban nem áll rögtön a rendelkezésünkre. Mindössze annyit kell tennünk, hogy beírjuk *ha2p1py9tur5tle* kódot a Cheat menüben, majd csinálunk egy új játékos profilt, és már mehet is a katonaságnak szánt gyakorlóverző. Hat küldetést játszhatunk végig, a mazochistább játékosok beállíthatják a számukra legkedvezőtlenebb feltételeket is. Például elindulhatnak egy csapat zöldfülű texasi cowboy-gyerekkel, kevés lőszerrel, erős északi szélben, rengeteg agresszív civilekkel tarkított pályán egy állig felfegyverkezett, harcképzett közel-keleti milicista gárda ellen. Természetesen ezt fűszerezzük még azzal, hogy nincs mentési lehetőség a pályákon. Ennek a játékmódnak a kipróbálását csak akkor ajánlom, ha már végigtoltátok a Full Spectrum Warriort. Azt hozzá kell tenni, hogy ez nincs csiszolva, optimalizálva, tehát bugos lehet helyenként, a framerate is leeshet néha. Fegyverbe!

Az előző szituációt vegyük megint alapul. Nem kell mindig az elnyomótüzelést választani, egész egyszerűen létezik egy lőszer-takarékosabb megoldás is. Nevezetesen a füstgránát. Kettőt, hármat az ellenség elé vágunk, megvárjuk, míg felépül az áldott kis füstfalunk, és osonhatunk halkan, észrevétlenül. Biztos, ami biztos alapon, míg az egyik alakulat fedező tüzet biztosít, a másik úgy is át tud kelni az utcán, az kettéválik, és folyamatosan fedezik saját magukat is. Kettő marad biztos helyen, az ellenséget tűz alatt tartva, míg a másik fele a csoportnak megkezdi útját a következő rejtekhely mögé lassan, kibiztosított géppuskákkal. Mikor megérkeznek, ők kezdenek lőni az ellenfél katonájára, míg a másik fél csatlakozik hozzájuk. Rendkívül hasznos mozdulat, rengetegszer fogjátok alkalmazni a játék során.

ÉRDEKESSÉGEK

Hogy a 2003-as E3-on az FSW számos díjat bezsebelt, köztük a „Legjobb eredeti játékötlet" díjat is?

Sebesültek és utánpótlás

Megesik, hogy valakit mégis eltalál az ellenség. Szerencsés esetben nem hal meg rögtön. Ilyenkor minél előbb elsősegélyt kell nyújtanunk bajtársunknak, mert ha sokáig tétovázunk, belehal a helyszínen a sérüléseibe. Egy kereszt ikon jelenik meg, ha fölé visszük a mozgáskurzort. Két katona fedezéket nyújt, míg a harmadik ellátja a sérültet, majd vállra veszi. Ez esetben természetesen lassul a csapatunk sebessége, és tűzerőt is vesztünk a sérült miatt. Fontos, hogy minél előbb elcipeljük egy CASEVAC-be, ahol a szanitéc rögtön talpra tudja állítani vérző bajtársunkat. A piros körbe kell lerakni a szerencsétlent. Amennyiben nincs sérült a csapatokban, úgy a piros körbe lépve elkezdjük feltölteni a lőszerkészleteinket (a bal alsó sarokban a százalékos mutató jelzi ezt). Fontos, hogy mindig vegyünk magunkhoz utánpótlást, mert egy adag lőszerrel (emberenként hat tárat vihetünk egyszerre) nem



húzhatjuk ki a legtöbb pályát. Ha elfogy a muníció, akkor végünk. Nagyjából enyi fért most bele, persze lehetne még tárgyalni oldalakon keresztül a különböző taktikai húzásokat, de úgyis rájön majd mindenki a játék közben.

Dante

INFO BOX

Tesztplatform: XB
Kiadó: THQ
Fejlesztő: Pandemic Studios

Hivatalos honlap: www.fullspectrumwarrior.com

Megjelenés: 2004. június 25.

ÉRTÉKELÉS

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

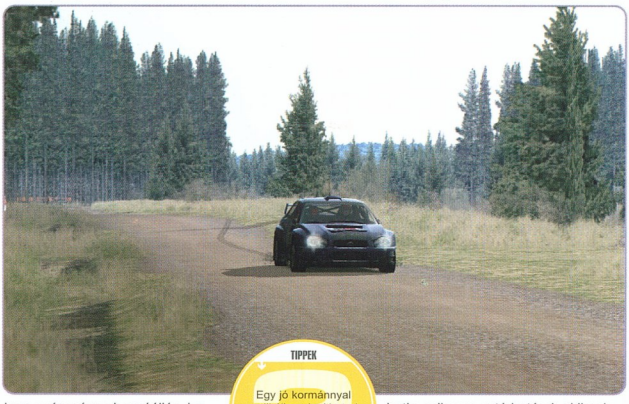
ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■

RICHARD BURNS RALLY

→ MÁR KÉT ÉVE DOLGOZNAK A RICHARD BURNS RALLY-N, AMI NEM TITKOLTAN EGY HATALMAS ŰRT HIVATOTT BETÖLTENI A RALIJÁTÉKOK KÖZÖTT. SCI BÁCSIÉK GONDOLTAK EGYET ÉS FELFEDEZTÉK A SPANYOLVIASZT: ELÉG AZ ARCADE ROMOKBÓL, RALISZIMULÁTORT A NÉPNEK!



Mikor BP közölte velem, hogy az RBR-ről kell írnom, én az internetet feltúrva, hős navigátorként kezdtem el kutatni a játék után, egészen a fejlesztés bejelentéséig visszamenőleg. Munkám gyümölcse az lett, hogy lépten, nyomon olyan nyilatkozatokba és interjúkba botlottam, amiben az SCi folyamatosan és kitartóan állította, hogy ők bizony a legek-legének szánják a játékot, a Colin McRae Rally és a Rallisport Challenge mehet kocsikázni. Gondoltam, mivérbeli szimuláció, ahol már a kocsi úton tartása is igen komoly erőfeszítéseket igényel, nemhogy a pályarekordok autózása, vagy a ralik megnyerése. Az az igazság, hogy el kell felejtenünk a teljes gázzal, végsebességgel való versenyzést, mert itt kivitelezhetetlen, és nem vezet eredményre. Továbbá nem vehetünk majd be 120 km/h-val egy derékszögű kanyart, és nem rángathatjuk jobbra-balra a kormányt. Akinek már van jogosítványa, az nagyjából tudig. Első „feladatként" egy laza instrukciót követve mindössze annyi a dolgunk, hogy kocsikázzunk egyet a hatalmas, nyílt, és akadálymentes terepen, hogy megismerjük az autónk korlátait. Fokozatosan kapjuk majd az egyre nehezebb, és nehezebb feladatokat, ám legyünk óvatosak: miután végigjártuk a Rally Sulit, és minden teszten sikeresen átmentünk, még nem leszünk képesek a győzelemre. Ezek csak az alapok alapjai. Nem árt éles körülmények között tesztelni frissen szerzett tudásunkat (amennyiben minden feladatot Pefect értékeléssel abszolválunk, jutalmunk egy új, vezethető autó lesz)!



lyen egészséges hozzáállás, ha ezt a fejlesztésre is kivetítik, akkor egy igen korrekt kis gyümölcsöt fogunk leszakítani a rali-ágról. Aztán eszembe jutott, hogy a történelem során nem egyszer estek már a túlzott önbizalom csapdájába meghatározó alakok. Az SCi vajon üres zsebekkel dicsekedik, vagy tényleg ott lapul a nyertes lottószelvény?

TIPPEK

Egy jó kormánnyal radikálisan javíthatod a joy-jal felállított köridőket!

A SLUSSZKULCS

Nem kell megijedni, szándékos megtévesztésnek szántam a címet, ennyire nem részletes szerencsére a Richard Burns Rally. Habár fejben nem árt tisztázni néhány dolgot, mielőtt még beindítanánk azt a muzsikus, 300 lóerős motort. Ez nem egy arcade autós-stuff, hanem hatja, mik egy autó határai, akiknek nincs, azok pedig rá fognak jönni. Az RBR-ben először fejben kell megnyernünk a versenyt, majd utána maximális higgadtsággal, okosan megválasztva a sebességünket, végigautózni a versenypályán. Akár egyszerű is lehetne, nem?

RALLY SULI

Az egyik legfontosabb dolog, amit csak tanácsolni tudok a sikeres versenyzéshez, az az, hogy mindenképpen menjetek végig a Rally Suli feladatain. Ez a játék egyik legjobban kidolgozott, és legfontosabb eleme. Richard Burns hangja okít majd minket a járgányok kezelésére, a lányok előtti villogástól, egészen a legdurvább pilóta trükkök sikeres kivitelezéséig.

QUICK RALLY

Azt javaslom, hogy intézzünk egy gyors versenyt, ahol kicsit próbára tehetjük magunkat. A bőség zavara nem fog minket megkörnyékezni, annyi szent. Így, a játék elején minden országból egyetlen egy pályán versenyezhetünk, a jelenleg választható három autó bármelyikével. Teljesen mindegy, hol verjük fel a murvát, mivel ha nem vagyunk vérbeli szimulátor fanok, jó eséllyel kötünk ki az első kanyar melletti árokban. Ezzel senkit sem aka-

Burns Mobile

Csakúgy, mint Batmannek, Richard Burnsnek is szüksége volt egy géptársra, aki sosem hagyta cserben a nehéz pillanatokban. 2001-ben, mikor megkeresték, Burns még a Subaru csapat tagja volt, így ezt a jószágot nézzük meg közelebbről. Az autó egy Subaru Impreza WRC, orrában egy soros, négyhengeres boxermotorral. 300 aszfaltszaggató lóerőt, és 590 Nm forgatónyomatékot képes kipréselni magából az 1994 köbcentis erőforrás, amelyről természetesen az édesen szisszegő turbófeltöltő sem hiányzik. A hatalmas teljesítményt egy hatsebességes félautomata váltón keresztül juttatja az utakra a négykerék-hajtású jármű. Mit sem érne ez az iszonyatos erő, ha nem lenne, ami megfékezze. Ebben nyújt segítséget (leírni is brutális) az elől 366, hátul, pedig 305mm-es tárcsafék. A kanyarstabilitás, és úttartás az állítható McPherson lengéscsillapítókkal lett maximalizálva. Ezeket elolvasva remélhetőleg mindenki kellő tisztelettel fog viselkedni a rallyautókkal a játékban, és vigyáz majd rájuk a derékszögű kanyarokban.

KONZOL DOKTOR

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

Játék konzolok, tartozékaik értékesítése és szervizelése!


PS2 8MB memória
9.490,-


PS2 konzol
43.990,-


NetWork Adapter
12.900,-

Megrendeléseket postai úton is teljesítünk. Keresd napi akcióinkat!


PSX 1Mb memória kártya
599,-


PsOne konzol
19.900,-


PsOne irányító kar
2.990,-

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

rok elkeseríteni, mindössze arra szeretnék rávilágítani, hogy gyakorolni kell. Sok energiát kell belefektetnünk, mire versenyképesek leszünk egy Rally bajnokságon. Fórumokon gyakran olvasni olyat, hogy valaki tíz perc játék után kijelentette, hogy „márpedig ez a legrosszabb rally konzolon", majd rohant vissza a boltba, egyik kezében a blokkot, a másikban a DVD-t szorongatva. Ilyen rövid idő alatt nem lehet reális véleményt alkotni semmilyen játékról, nemhogy egy ilyen mélységekig merészkedő szimulátornál. Kicsit elkalandoztam... Tehát az első komoly versenyünket több mint ajánlatos először 80-100 km/h-val végigkocogni. Ekkor - pályától függően - körülbelül egy, másfél perc hátrányunk lesz a legjobb pályaidőhöz képest. Mikor már úgy érezzük, hogy egész jól az úton tudjuk tartani a 300 lovas gépszörnyet, akkor gyorsíthatunk. A kulcsszó a fokozatosság. A „fokozatos



gyorsulás" hadműveletet ne egyetlen pályán hajtsuk végre, mert a sebesség növekedésünk oka az is lehet, hogy betanultuk a pályát, így hamis képet kaphatunk vezetői képességünkről!

RALLY SEASON

Természetesen, miután már elég tapasztalatot gyűjtöttünk össze, berepíthetjük magunkat a mélyvízbe. Itt válnak igazán értékessé azok a technikák, amiket idáig elsajátítottunk. Tudásunknak megfelelően, három nehézségi szint közül választhatunk. Rookie fokozaton ellenfeleink hozzánk hasonló, kezdő ralipilóták lesznek. Ők általában nem futnak túl jó időket, gyakran látogatják meg a pálya szélét, valamint rendszeresen követnek el balesethez vezető hibákat (első bajnokságunkra ezt a szintet célozzuk meg). Professional nehézségen képzett sofőrök ellen mérhetjük össze a tudásunkat,



ők reális pályaidőket produkálnak, továbbá annyiszor hibáznak, és okoznak balesetet, mint a való világban. Ez egy átlagos bajnoksággal felel meg, mint amilyeneket a TV közvetítések alkalmával csodálhatunk meg. A legnehezebb, Champion fokozaton csak erős idegzetűek induljanak. Kimagasló pályaidők, valamint McRae, Sainz, Burns kaliberű versenyzők ellen kell helyt állnunk. Ezt a szintet csak az igazán elhivatottak célozzák meg, több tíz órányi gyakorlás után.

A másik fontos beállítási lehetőség, az autó törésének realisztikussága. Külsérelmi nyomok minden fokozaton láthatóak lesznek, ám a motorikus / elektromos sérülések kikapcsolhatók. Kezdő fejjel belementem az első bajnokságomba Realistic autósérüléssel. Mondanom sem kell, hogy egy darabig teljesen rendben robogtam a pályán, nem is voltam lemaradva túl sokkal, ám az első verseny felénél beleszálltam csúnya sebességgel egy fába. Amellett, hogy az autó rommá tört, még az útra visszatuszkoltak a nézők, de a motor már nem indult be többé. Ezzel szöges ellentétben, kikapcsolt sérülésnél csak törni fog az autónk, de motorhiba vagy hasonlók miatt egy versenyt sem kényszerülünk majd feladni. A szakaszok közti szervizidőt kellő odafigyeléssel használjuk, csak azt javíttassuk meg, ami nélkülözhetetlen a jó részidők eléréséhez.



ÉRDEKESSÉGEK

Hogy a PC-re megjelent Rally Championship 2000-ben előfordult nem egy, 30 kilométernél is hosszabb pályaszakasz?

Egy leszakadt ajtó nem hátrány, legalább jön be egy kis friss levegő, ugyanakkor egy sérült váltó okozhat még kellemetlen perceket. Óvakodjunk a „Managers Advice" opciótól. Ez kiszámolja, mely fontos javításokat kell megcsinálni a hátralévő időben. Inkább saját magunk válogassuk össze ezeket, mert lehet, hogy számunkra jelentéktelen dolgokra is időt pazarol. Ami még nagyon fontos, hogy ne üssünk el egyetlen pályafelügyelőt, nézőt, vagy az úton keresztbe átszökellő szarvasbikát sem. Amellett, hogy nem néz ki jól az ajánlólevelünkben, még időt is vesztünk vele.

RICHARD BURNS CHALLENGE

Ha már lenyomtuk a bajnokságot minden nehézségi fokozaton, nekiállhatunk magával Richard Burns-szel versenyezni! Ehhez a módhoz nincs sok hozzáfűznivalóm, mivel csak jópofa extra a bajnokságokhoz. Mérettetésünk meg magatokat a 2001-es év WRC bajnokával, győzzön a jobbik!

A játék egy vérbeli szimuláció, de érzésem szerint néha túlontúl realisztikus próbál lenni. A hardkór fanok egy jó kormánnyal talán még közepes nehézségűnek sem fogják találni, és nagyon nagyokat fognak szórakozni vele. Azonban a ralis játékok terén mainstreamebb beállítottságúak (köztük én is) jobban el fognak szórakozni egy inkább arcade beütésű versenyzővel, mint például a Rallisport Challenge 2. Ez viszont nem jelenti azt, hogy az RBR rossz játék lenne. Sőt! Kifejezetten jól sikerült, de csak egy szűkebb közönség fogja igazán értékelni. Szimulátor fanek: Kormányt elő!

Dante

INFO BOX

Tesztplatform: XB
Kiadó: SCi
Fejlesztő: Warthog

Hivatalos honlap:
www.richardburnsrally.com

Megjelenés:
2004. július. 9.

ÉRTÉKELÉS

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

PS2 - XB

PLATFORMOK

KNIGHTS OF THE TEMPLE



→ MINT JÓ ÉS BÁTOR KERESZTES LOVAG, NEKÜNK KELL MEGKERESNÜNK AZ ISTENI KÉPESSÉGEKKEL MEGÁLDOTT ADELLE-T, AKIT A GONOSZ FŐÉRSEK RABOLT EL. BELMONTTÓL KEZDVE, A SZENTFÖLDÖN KERESZTÜL HATALMAS HAJSZA KEZDŐDIK. VERSENY A GONOSSZAL, ÉS AZ IDŐVEL.

A Knights of the Temple a Starbreeze számlájára írható. Debütáló játékuk az Enclave volt, melyben hőseinkkel apríthattuk fel az ostromló gonosz hordákat, aztán fordítva. Igazán élvezetes kis hack 'n' slash volt, rengeteg akcióval, szép mozgásokkal, és igazán jó hangulatot teremtő grafikával, ám kissé monoton játékmenettel. A fiúk a jól bevált recepten nem sokat változtattak. Inkább bedobták egy turmixgépbe az Enclave legjobb részeit, majd öntöttek hozzá egy kis Jan Guillou féle keresztes lovag hangulatot, bekapcsolták a masinát, majd öt perc mixelés. Így kell elképzelni a Knights of the Temple-t. Sajnos belecsöppent az isteni löttybe egy kis fekete porszem is. Ez nem volt más, mint a néhol monoton játékmenet. Minden hibája ellenére azért szeretjük a produktumot, így hát olvassuk el, mire van szükségünk, ahhoz, hogy a Főérsek gonosz katonái a lábunk elé boruljanak ijedtükben.

AZ ALAPOK

Mint említettem az előbb, egy korrekt kis hack 'n' slash játékkal van dolgunk, aminek a jelmondata lehetne a „vagdalkozz, míg nem csorbul a kardod (utána előveheted a baltád)". Főhősünk Paul, egy frissen beiktatott keresztes lovag, aki a történet elején még vajmi keveset tud a kardforgatásról, vagy a harci taktikákról. Fokozatosan, a huszonöt pályán keresztül, RPG szerűen nyílik majd meg előttünk az új képességek tárháza. Három csoportba sorolhatjuk ezeket a megszerzendő manővereket. Az első, és legalapvetőbb részleg a kombóké. Összesen hat fajtát sajátíthatunk el, előhívni őket pedig, a két támadásgomb megadott sorrendű használatával tudjuk. Kicsit kevésnek tűnhet, de kalandozás



közben fel sem fog tűnni a mennyiség. A következő szekció a Special Attacks-é. Paul négyféle különböző speciális támadást tud végrehajtani, melyeknek különböző helyzetekben vesszük majd hasznát (például a „Block breaker sweep" az előttünk lévő területen álldogáló katonákat küti a védekezés pozíciójából, így sebezhetővé válnak). Ami fontos, hogy ezeket a mozdulatokat, csak akkor tudjuk véghezvinni, ha van elég staminánk. Ezt az életerő alatti kék sáv méri, ha nem használjuk, akkor másodpercek alatt feltöltődik. Elérkeztünk az utolsó csoporthoz. Ez a Divine Powers nevet viseli, vagyis az „Emberfeletti erők". Igazi keresztes, hívő lovagként igénybe tudjuk venni az Úr segítségét. Négyfajta mágikus varázslat lapul tarsolyunkban, ezeket szintén a legkülönfélébb szituációkban fogjuk elővenni (mikor már kevés az életerőnk, használhatjuk a Salutaris nevű csodát, ami újra feltölt minket energiával - használatakor megáll az idő, így nem bánthatnak minket, és hagyhatjuk, hogy feltöltődjön a staminánk gyógyulásunk közben). Csak mértékkel hívhatjuk az Emberfeletti segítségét. A stamina alatt van egy négy részre osztott mérőalkalmatosság, ez szolgál isteni energiánk mennyiségének szemmel tartására. Ellenségek likvidálásával tölthetjük újra, a különböző varázslatok, más-más mennyiségű energiát fogyasztanak. Most, hogy megismertük az alapvető skilleket, továbbevezhetünk a turmix egyik legfinomabb részére.



AZ ARZENÁL

Mit is érne egy gonosz erők ellen harcoló keresztes lovag egy kellőképp széleskörű arzenál nélkül? A kérdés költői, viszont a játékban fellelhető pusztító eszközök számára inkább a drámai jelző illene. Mindenki kapaszkodjon a legközelebb lévő hölgyeménybe (laza eleganciától sugárzó hangon): a Knights of the Temple-ben összesen 14 fajta kard, 7 különböző fejsze, 4 buzogány, és 3 féle íj használható. Megijedni azonban nem kell, nem fog a játék kaotikus fegyverválasztásban kimerülni. A fejlesztők úgy oldották meg ezt a kis gubancot, hogy amint felveszel a történet során például egy jó kardot, akkor az előzőt lecserélve fogod azt tovább használni addig, amíg egy annál jobbat nem ta-

lálsz. Ez ugyanúgy igaz a többi kategóriára is, tehát kalandozásaink során egyszerre mindig négy fegyver lesz nálunk. A kiválóbb gyilkolószerszámok (a fejletlenebbekhez mérten) mindig nagyobb sebzéssel és megnövelt hatótávolsággal bírnak, így mindenképp indokolt felvennünk őket, ha látótérbe kerülnek.

LOVAGUSZ TAKTIKUSZ

A kezünk között lévő pusztító fegyverekkel sem érünk túl sokat, ha taktika nélkül, hűbelebalázs módjára elkezdjük szabdalni az ellenséget. Tudom, mert mikor PC-n végigvittem anno, beleestem ebbe a hibába, és a tizennyolcadik pálya környékén már válogatott szitokáradatot zúdítottam kedvenc monitorom irányába, amire ő búsan egy „Mission Failed" üzenettel nyilvánította ki együttérzését. Körülbelül a történet harmadától fog bedurvulni a helyzet, ugyanis onnantól több mint gyakori lesz az a felállás, hogy három, vagy még többen rontanak ránk egyszerre. Ekkor nyíltan visszatámadni szimpla öngyilkosság lenne, helyette a védekezés gombra tenyereljünk rá. Minden ellenféltípusnak megvannak a saját mozgáskombinációi, így rövid időn belül megfigyelhetjük, hogy milyen ütemben hajtják végre támadásaikat. Egy az egy ellen nem nagy kunszt legyőzni egy szaracént, csak blokkolunk, majd mikor véget ér a hadonászása, mi visszatámadunk. Ilyen formán egész egyszerűen lehet likvidálni a jónépet. Mint említettem, gyakori lesz, hogy nagy létszámban törnek az életünkre a különféle ellenséges katonák. Itt már kicsit bonyolódik a szituáció, több gyógyír is van erre az esetre. Folyamatosan védekezzünk, hagyjuk őket csépelni össze-vissza a szabályaikkal. Igyekezzünk őket egy helyre terelni, magunk elé például. Vegyük elő legmorcosabb nézésünket, majd ha befejezték a támadást, lépjünk akcióba! Kaszaboljunk, majd vissza blokkoló állásba. Nem túl gyors, de hatásos módszer. Ugyanezt a felállást megúszhatjuk életerő veszteség nélkül is, amennyiben kifogástalanul időzítjük minden mozdulatunkat. Mindössze annyit kell tennünk, hogy magunk köré rendezzük a gonoszokat (mindeközben még mindig védekezünk!), és elővarázsoljuk a „360 Sweep" nevű Special Attackot (kiváló ilyen helyzetekben még a Divine Shockwave is). Mint a neve is mutatja, ez egy 360 fokos szögben való hadonászás, ami levesz mindenkit a lábáról, aki éppen nem blokkol. Nem ritka eset, mikor mindhárom ellenfél földre hullik tőle. Ekkor sebezhetők a gonoszságok, úgyhogy ne habozzunk adni nekik, míg fel nem tápászkodnak. További megoldás, a „ha sokan esnek nekünk" szituációra, hogy szétziláljuk a támadókat, és egyesével intézzük el őket. Ezt a legritkább esetben sikerül majd véghezvinnünk, viszont az egyik legegyszerűbb módja egy csapat legyőzésének (túlzottan nem kell erőltetni). A főgonoszokkal sem kell másképp taktikázunk. Egyszerűen meg kell figyelnünk a támadási sémáját és ritmusát. Miután már látjuk, mikor, mit csinál, és védjük magunkat rendületlenül, viszonylag könnyen megszabadulhatunk tőlük is.





REJTVÉNYEK

A játékban számos logikai feladattal is megpróbálták feldobni a hangulatot. Ezekkel a megoldandó feladványokkal a történet során párszor fogunk találkozni, és ha fel nem is dobja a Knights of the Temple-t, de mindenképp egy kis színt visz a gyilkolászós hétköznapokba. Megijedni nem kell túlságosan, nem egetrengető nehézségű akadályok ezek, nem kell hozzájuk 180-as IQ. Az egyetlen nélkülözhetetlen dolog a megoldásukhoz a jó megfigyelőkészség. Amikor egy rejtvénnyel állunk szemben, annak gyakran a megoldása a terem lesz valahol eldugva, csak jól szét kell nézni (ábrák a falakon, könyvek, stb.). Amennyiben megfigyeljük alaposan a környezetünket, úgy nem töltünk el egy percnél többet egyik feladványnál sem. Tulajdonképpen a túlzott könnyűségük miatt olyan érzésem volt, hogy a fejlesztők „muszáj ilyet is berakni, nehogy monotonnak találják a játékot" üzemmódban találták ki őket. Megfigyel, gondolkodik, megold!

Remélem megfelelő kezdőlökést nyújtottam ehhez a remek zenével fűszerezett, kaszabolós, darabolós játékhoz. Az Enclave szintjét hozza a Knights of the Temple, de a Starbreeze igazán nagyot csak a Chronicles of Riddickkel alkotott (végigjátszását lapunk hasábjain találhatjátok a 14. oldal magasságában).

Dante

A SZENT FÖLD

1099. július 15-én, egy öthetes ostromot követően Jeruzsálemet bevették a keresztes vitézek, majd ezzel a lendülettel elkezdték lemészárolni a város lakóit, akik nem a keresztény vallást tudták magukénak. 460 évnyi muzulmán uralom után Jeruzsálem városát újra a keresztények irányították, és a királyság fővárosává tették. A lakosság gyökeres változásokat élt meg ebben az időben.
A nyugati kultúra csöppent a középpontba, a francia nyelv került használatba, és latinul mondták el imádságaikat a templomba járók. A keresztesek felújították a régi hagyományokat, továbbá újjáépítették a régi keresztény templomokat és monostorokat. 1187-ben Jeruzsálemet elfoglalta Saladin (Salahal-Din ibn Ayyub), és ezzel véget vetett a Keresztes Lovagok uralmának. A hatalmas aranykeresztet - ami a dóm fölé magaslott - ledöntötték, darabokra törték, majd helyére az Iszlám jelképét, egy óriás holdsarlót emeltek. Saladin visszaállította a régi rendet a városban, megerősítette a védelmét, és határait egészen a Sion hegyig tolta ki.



INFO BOX

Tesztplatform: GC
Kiadó: TDK Mediactive
Fejlesztő: Starbreeze Studios

Hivatalos honlap: www.knightsofthetemple.com

Megjelenés: 2004. április 8.

ÉRTÉKELÉS

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

PS2 - XB - GC

PLATFORMOK

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

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

CÍMÜNK: PLAY ZONE
1325 Budapest, Pf.:214

A NYERTESEK NEVEIT A PLAY ZONE KÖVETKEZO SZÁMABAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

ELÖZÖ SZÁMUNK NYERTESEI A KÖVETKEZÖK:

.HACK INFESTATION (2) PS2
Pinter Andras Budapest
Tolnai Gabor Esztergom
Horvath Marianna Kaposvár

VAN HELSING PS2
Molnar Tibor Budapest
Harasztos Attila Miskolc
Szigeti Adam Budapest

DUNGEONS AND DR. XBOX
Nagy Gabor Esztergom
Magyar Zoltán Budapest
Király Sandorné Nyiregyháza

RUN LIKE HELL PS2
Szabo Balazs Debrecen
Kocsis Anita Budapest
Varga Imre Szolnok

HITMAN CONTRACTS PS2
Fülöp Attila Budapest
Tili Csaba Budapest
Dioszegi Katalin Budapest

EURO 2004 PS2
Lenart Andras Pécs
Varady Melinda Budapest
Füzesi Krisztian Eger

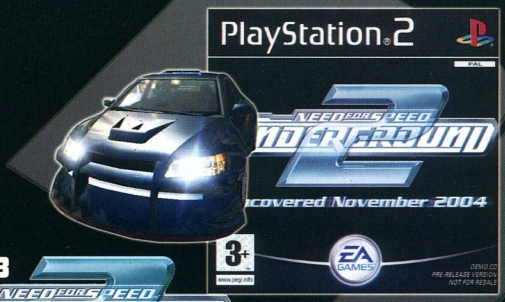
FALLOUT PS2
Horvath Ferenc Szeged
Varga Bence Budapest
Szanto Peter Budapest

FIGHT NIGHT 2004 PS2
Ferencz Csaba Monosbel
Bartha Peter Budapest
Boros Gábor Debrecen

MAGIC THE GATH. XBOX
Czipó Viktor Budapest
Maté Gabriella Miskolc
Takács Andras Györ

HARRY POTTER PS2
Kollar Erzsebet Budapest
Fülöp László Kecskemét
Szucs Árpád Debrecen

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

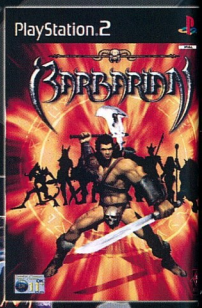


10 DB NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 DEMO CD PLAYSTATION 2 gépre



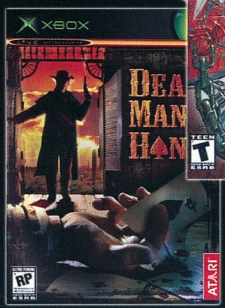
5 DB THE SUFFERING PLAYSTATION 2 gépre













1-1 DB PLAYSTATION 2 és XBOX gépre

KÖSZÖNJÜK AZ AUTOMEX MULTIMÉDIA KFT. A CENEGA HUNGARY



3 DB

SPIDER-MAN 2

PLAYSTATION 2

és XBOX gépre

automex MULTIMÉDIA



3 DB

SHREK 2

PLAYSTATION 2

és XBOX gépre

automex MULTIMÉDIA



3 DB

SECOND SIGHT

PS2

és XBOX

gépre



3 DB

RICHARD BURNS RALLY

PLAYSTATION 2

és XBOX gépre

automex MULTIMÉDIA

A FELADVÁNYOK:

1, FELADAT CSOMAG - a nyerő **10**

- Melyik híres francia színész szerepel az Onimusha 3 című játékban?
- Melyik játék kapcsán hallhattuk Mona Sax nevét?
- Hány város található a Driv3r-ben?
- Ki volt Abe szinkronhangja, az Oddworld sorozat eddigi részeiben?
- Melyik cég elnöke Dave Perry?
- Ki játszotta el először Catwoman szerepét a filmvásznon 1992-ben?
- Death by Degrees néven, a Namco Nina Williams főszereplésével készít játékot. Mely, másik sorozatban tűnt már fel Nina?
- Hány cm-es a GameCube, egyedi lemeze?
- Mely SEGA konzol volt az utolsó, amit még a vállalat gyártott?
- Mit jelent az E3 rövidítés?

2, FELADAT CSOMAG - képtelen feladat

Nagyon egyszerű lesz a dolgotok, hiszen mindössze néhány szeptemberben megjelenő játék nevét kell megmondanotok. Segítségül annyit elárulunk, hogy csak PS2 játékokról van szó és megadtuk a kezdőbetűket.

1  **B**

2  **F**

3  **G**

4  **G**

5  **S**

3, FELADAT CSOMAG - betűtenger

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

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

A tíz játéknév így kezdődik:

Bu
Ma
Dy
Gr
St
Re
Fi
Pi
St
Se

PLAY ZONE EXTREMITÁSZ LEVEL

AZ ELECTRONIC ARTS MAGYARORSZÁG, ÉS A SEVENM MAGYARORSZÁG SEGÍTSÉGÉT.

CHEAT GALAXIS

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

INDEX

- Aggressive Inline (GC)
- Champions of Norrath: Realms of Everquest (PS2)
- Crimson Skies: High Road to Revenge (XB)
- Driv3r (PS2 - XB)
- Dynasty Warriors 3 (XB)
- Full Spectrum Warriors (XB)
- Goblin Commander: Unleash the Horde (PS2 - XB)
- Harry Potter & The Prizoner of Azkaban (PS2)
- Legacy of Kain: Defiance (PS2 - XB)
- Looney Tunes: Back in Action (GC - XB)
- Medal of Honor: Underground (GBA)
- MLB Slugfest: Loaded (PS2 - XB)
- NCAA Football 2005 (XB)
- Need for Speed: Underground (PS2)
- Onimusha 3: Demon Siege (PS2)
- PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy (PS2)
- Red Dead Revolver (PS2)
- Rocky (PS2)
- Shadow Ops: Red Mercury (XB)
- Shrek 2 (PS2 - XB - GC)
- Silent Hill 4: The Room (PS2)
- Sonic Adventure DX (GC)
- Spider-man 2 (PS2)
- The Cat in the Hat (PS2)
- The Suffering (PS2)
- True Crime: Streets of L.A. (XB)
- Way of the Samurai 2 (PS2)
- Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses (PS2)

GAMESHARK KÓDOK:

- McFarlane's Evil Prophecy
- Need for Speed: Underground
- Resident Evil: Outbreak
- Spider-Man 2
- Van Helsing

ACTION REPLAY MAX KÓDOK:

- Driv3r
- NCAA Football 2005
- Need for Speed Underground
- Spider-Man 2
- Syphon Filter: The Omega Strain

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

PS2

Sérthetetlenség:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Fel, Le, Jobb, Le, R1, R2, Le, Háromszög, L1* kombinációt.
Összes jellemző maximumra állítása:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Bal, Jobb, Bal, Jobb, R1, L1, Kör, Háromszög, Le* kombinációt.
Összes power-ups:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Bal, Bal, Fel, Fel, L1, R2, Kör, Le, Háromszög* kombinációt.
Minden kombó mozdulat:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Jobb, Le, Fel, Le, Le, R1, Háromszög, Kör, Le* kombinációt.
Végtelen „Reaver" töltet:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Le, Le, Fel, Bal, R1, R2, Le, Háromszög, Kör* kombinációt.
Összes „Dark Chronicles":
Pauzáld a játékot, majd nyomd be az *R1, Le, R2, L1, Jobb, R2, Háromszög, Le, L1* kombinációt.
Összes bonusz:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be az *R2, Le, L2, R1, Bal, L2, Le, L1, Háromszög* kombinációt.
Rajzfilm mód:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Fel, Le, Fel, Le, R1, R2, Le, Kör, Háromszög* kombinációt.
Fejlesztői mód:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be az *L1, Le, L1, Fel, R1, L2, L1, Le, Háromszög* kombinációt.
Textúra nélküli grafika:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be az *L1, Le, R2, Jobb. R2, Fel, Háromszög, L1, Le* kombinációt.
???:
Amikor Kain-nal játszol, pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, R2, L2, Háromszög, Le, Kör* kombinációt.

MLB SLUGFEST: LOADED

PS2

Végtelen turbó:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be a *Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Kör, Kör, Le* kombinációt.
Softball mód:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be a *Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Le* kombinációt.
RubberBall mód:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be a *Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Kör, Fel* kombinációt.
Maximum sebesség:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be a *Kör, Kör, Kör, Bal* kombinációt.
Több idő:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be a *Négyzet, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Bal* kombinációt.
Maximum erő:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be a *Háromszög, Háromszög, Háromszög, Bal* kombinációt.
Összes csapat és stadion:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be a *Háromszög, Négyzet, R1* kombinációt.

SPIDER-MAN 2

PS2 - XB - GC

Mentett állás:
Indíts egy új játékot, és névnek a *HCRAYERT* szót üsd be. Ezután lépj vissza, és üss be akármilyen nevet, amit csak szeretnél. Ekkor a játék intro nélkül fog indulni, és kapsz 20100 hős pontot, a sebességed 6/8 lesz. Elért díjak: Big Game Hunter, Alien Buster, Shock Asorber, Tentacle Wrangler.

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

PS2 - XB

Babok és bájitalok megszerzése:
A Griffindor toronyban, a hetedik emeleti folyosón menj az éjszaka festményéhez. A közelében található vázák egyikét törd szét, így tudsz szerezni babokat és bájitalokat. Menj ki az ajtón a testes hölgy folyosójára, majd vissza, és ekkor meg tudod ismételni a trükköt, annyiszor, ahányszor csak szükség van rá.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

PS2

Összes körverseny:
A főmenüben üsd be a *Le, R1, R1, R1, R2, R2, R2, Négyzet* kombinációt.
Összes gyorsulási verseny:
A főmenüben üsd be a *Jobb, Négyzet, Bal, R1, Négyzet, L1, L2, R2* kombinációt.
Összes csúszkálós verseny:
A főmenüben üsd be a *Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, R2, R1, L2* kombinációt.
Összes sprint verseny:
A főmenüben üsd be a *Fel, R2, R2, R2, R1, Le, Le, Le* kombinációt.
Csúszkálás:
A főmenüben üsd be az *R1, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, L1* kombinációt.

YU-GI-OH: DUELISTS OF THE ROSES

PS2

Kártya jelszavak:
Amikor egy paklit rakunk össze, nyomjuk meg az *R3*-t a 'Building Deck' képernyőn, majd üssük be a következő kódok egyikét:

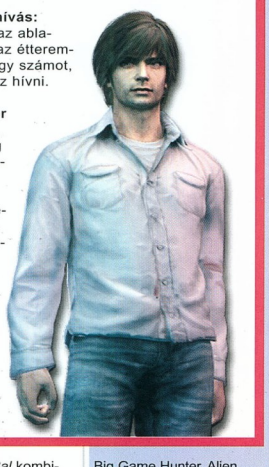
EKJHQ109
JXCB6FU7
GTJXSBJ7
QXNTQPAX
N54T4TY5
CZN5GD2X
SBYDQM8B
SRA7L5YR
UMJ10MQB
81EZCH8B
Y34PN1SV
E5G3NRAD
37689434
YF07QVEZ
NVE7A3EZ
92886423
0HNFG9WX
YBJMCD6Z

SILENT HILL 4: THE ROOM

PS2

Vicces hívás:
Nézz ki az ablakon, és az étteremnél találsz egy számot, amit fel tudsz hívni.

Eileen nővér ruhája
Játszd végig egyszer a játékot és mentsd el. Kezdj új játékot, felhasználva a mentést, majd menj a 302-es szobába, ahol megtalálod a nővér ruhát. Harmadik végigjátszásnál lehet felvenni.



8HJHQPNP
S14FGKQ1
A5CF6HSH
GME1S3UM
86985631
69YDQM85
53297534
N1NDJMQ3
S5S7NKNH
8TETQHE1
2H4D85J7
UMQ3WZUZ
73153736
CZ81UVGR
AH0PSHEB
054TC727

Reinkarnáció:
Ha már ötször veszítettél bárki ellen, akkor használhatod ezt a módot. A kártya jobb oldalán tedd a kurzort bármelyik szörnyre, és nyomd meg az *L3*-t.
A titkos bonusz kártyák megszerzése:
Miután megnyersz egy párbajt, elérhetővé válik a temetői pénznyelő. Ha három ugyanolyan szörny kártyát (nem mágia és nem csapda) választastasz, akkor megkapod a titkos bonusz kártyát. (Egy sárga villogó kurzor jelenik meg, ha sikerült a trükk)

DRIV3R
PS2

Összes fegyver:
A főmenüben üsd be az *R1, L2, Négyzet, Kör, R1, R2, L2* kombinációt.
Sérthetetlenség:
(Undercover módban nem működik)
A főmenüben üsd be a *Négyzet, Négyzet, L1, R1, L2, R2, R2* kombinációt.
Védettség:
(Undercover módban nem működik)
A főmenüben üsd be a *Kör, Kör, L1, L2, R1, R2, Négyzet* kombinációt.
Összes küldetés:
A főmenüben üsd be a *L1, R1, L1, L2, Négyzet, Négyzet, Kör* kombinációt.
Összes jármű:
A főmenüben üsd be a *L1, L1, Négyzet, Kör, L1, R1, Kör* kombinációt.

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
PS2 - XB

A főmenüben válaszd ki az „Extra Content" menüpontot, majd nyomd meg az *R1*-t. A kódokat az „Extra Content" menü pálya választó képernyőjén kell beütni a billentyűzeten. (Egyszer beütve aktiválódik a kód, még egyszer beütve tudjuk kikapcsolni.)

Végtelen lőszer: *978945*
Kevesebb PSI erő használata: *456456*
Kisebb sérülések: *548975*
Összes erő megszerzése: *537893*
Fej nélküli játék: *987978*
Arcade mód: *05051979*
Coop mód: *07041979*
Survival mód: *7734206*
Dark mód: *465486*
Pitfall küldetés: *05120926*
Panic Room küldetés: *76635766*
Up And Over küldetés: *020615*
Stop Lights küldetés: *945678*
Gasoline küldetés: *9442662*

PS2

CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST



Huszadik szintű karakter és 999 képesség pont:
A játék elején, miután elkészítetted a karaktered, és már tudod irányítani, tartsd lenyomva az *L1 + R2 + Háromszög + R3* kombinációt. Ha a kódos sikerült bevinni, a karaktered mond valamit.

Gyors tanulás:
A memória kártyán két szabad helyet kell nyitni ehhez a családhoz. Mielőtt megölnéd a főellenség valamelyikét, mentsd el a játékot kétszer (a két szabad helyre). Ezután öld meg a főellenséget. Amint odaérsz egy mentési ponthoz, mentsd rá a játékot az első helyre. Ezután nyomd meg a *Start* gombot, és menj a betölteshez. Válaszd ki a második - harc előtti - mentést. Így meglesz a harc utáni tapasztalati pont, de újra harcolhatunk a főellenséggel, tehát újra megszerezhetjük a megöléséért járó tapasztalati pontokat. Ezt többször is meg lehet ismételni, és ezt a trükköt érdemes kipróbálni olyan főellenségeknél is, akik ritka tárgyakat hagynak maguk után.

Bottomless Pit küldetés: *154897*
TK Alley küldetés: *090702*
Gear Gauntlet küldetés: *154684*
Tip The Buddha küldetés: *428584*
Psi Pool küldetés: *565485*
Aura Pool küldetés: *659785*
Bouncy Bouncy küldetés: *568789*
Gnomotron küldetés: *456878*
Training Nick Skin: *564689*
Urban Nick Skin: *484646*
Wasteland Nick Skin: *975466*
Stealth Nick Skin: *456498*
Suicide Sara Skin: *678999*
Sara Skin: *135488*
Psi Sara Skin: *468799*
Wei Lu Skin: *231324*
Tranquility Wei Lu Skin: *654654*
Dragon Wei Lu Skin: *978789*
Barrett Skin: *497878*
Training Barret 1 Skin: *196001*
Training Barret 2 Skin: *196002*
Training Barret 3 Skin: *196003*
Training Barret 4 Skin: *196004*
Training Barret 5 Skin: *196005*
Training Barret 6 Skin: *196006*
General Skin: *459797*
Clown General Skin: *431644*
Jack Skin: *698798*
Burned Soldier Skin: *454566*
Soldier Skin: *365498*
Dock Worker Skin: *364654*
Scorpion Skin: *546546*
Labcoat Skin: *998789*
Komiko Skin: *978798*
Tonya Skin: *136876*
Jov Skin: *468987*
Saranae Skin: *65496873*
Fetish Pyro Skin: *231644*
Bikini Pyro Skin: *135454*
Marlena Skin: *489788*
MP1 Skin: *321646*
MP2 Skin: *698799*
MP3 Skin: *654659*

SHREK 2
PS2

Összes pálya:
Az első szinten nyomd meg a *Start* gombot. Menj a fényképalbum képernyőre, majd nyomd be a *Bal, Fel, X, Kör, Bal, Fel, x, Kör, Bal, Fel, X, Kör, Fel, FEl, Fel, Fel* kombinációt. Ha elhangzik a „That's what I call spreading joy" mondat, akkor sikerült a csalást bevinni.

Bonusz játék:
Az első szinten nyomd meg a *Start* gombot. Menj a fényképalbum képernyőre és üsd be a *Bal, Fel, X, Kör, Bal, Fel, X, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör* kombinációt.

WAY OF THE SAMURAI 2
PS2

Teljes egészségpont:
Pauzáld a játékot, és tartsd lenyomva az *R1 + L1* gombokat és üsd be a *Le, Fel, Jobb, Bal, Le, Fel, Négyzet* kombinációt. Egy hang jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.

Összes tárgy:
A térképnél üsd be az *L1, R1, L1, R1, R2, R2, Háromszög* kombinációt.

Karakterek:
A karakterkészítő képernyőn válaszd ki a névopciót, és üsd be az *L1, R2, R1, L2, L1, R2, R1, L2, Négyzet* kombinációt.

THE CAT IN THE HAT
PS2

Extra élet:
Fel, Le, Négyzet, L2, L1, Le, Fel, Le, Le, Fel
Összes szint:
Le, L2, Fel, L1, Négyzet, Le, Le, Le, Le, Fel
Összes tárgy:
Négyzet, Le, L2, Le, L1, Négyzet, Fel, Négyzet, Le, Le
10 mágikus tárgy megszerzése:
L1, Le, L1, L2, Négyzet, Le, Fel, Le, Fel, Fel
Négy bonusz kulcs megszerzése:
Négyzet, L2, Le, L1, L1, Fel, Négyzet, Le, Fel, Le

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
PS2

Teljes életpont:
Játszd végig a játékot HARD nehézségi fokozaton. Indítsd újra, és játék közben üsd be az *L1, L2, R1, R2, Kör, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör* kombinációt.

RED DEAD REVOLVER
PS2

Pálya választás:
Vigyük végig a játékot, úgy, hogy minden pályán „excellent" minősítést érjünk el. Ezután menjünk a főmenübe, tartsuk lenyomva az *L3 + R3 + x + x + Y + Y* billentyűket.
„Hard" és „Bounty Hunter" módok megszerzése:
Végig kell játszani egyszer a sztori módot.

„Very Hard" és „Red Wood Revolver" módok megszerzése:
Végig kell játszani a programot „Hard" módban.

Csalásokat csak a „Bounty Hunter" módban tudunk használni. Miután végigvittük a játékot, üssük be az alábbi kódok egyikét a „Bounty Hunter" módban.

Bite The Bullet Mode
Sad Star
Invincibility
HUD On/Off
Infinite Dead Eye
Golden Gun
No Distortion

ROCKY
PS2

A főmenüben tartsuk lenyomva az *R1* gombot, és üssük be az alábbi kódok egyikét:

2X ütés erősség:
Jobb, Le, Balra, Fel, Bal, L1
2X sebesség:
Le, Bal, Le, Fel, Jobb, L1
Bokszolók, arénák, Rocky szobor és Mickey megszerzése:
Fel, Le, Le, Bal, Bal, L1
Összes tulajdonság maximumon a „Movie" módban:
Jobb, Le, Le, Fel, Bal, L1
Összes tulajdonság maximumon a „Tourney" és „Exhibition" módban:
Bal, Fel, Fel, Le, Jobb, L1

MLB SLUGFEST: LOADED
XB

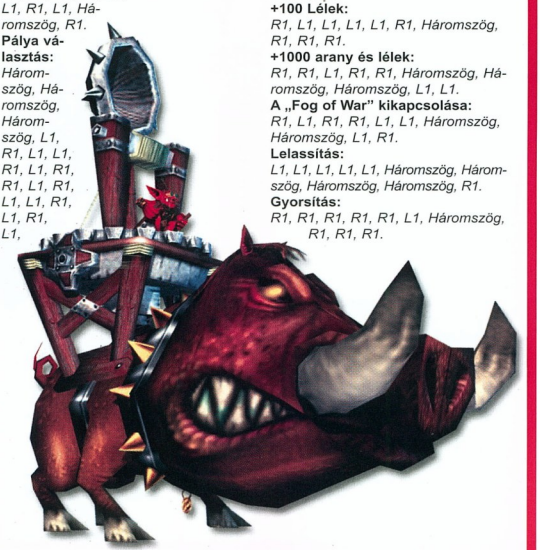
Végtelen turbó:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be az *X, X, X, X, Y, Y, Y, Y, B, B, B, B, LE* kombinációt.
Softball Mód:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be az *X, X, Y, Y, Y, Y, B, B, Le* kombinációt.
RubberBall mód:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be az *X, X, Y, Y, Y, Y, B, B, Fel* kombinációt.
Maximum sebesség:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be a *B, B, B, Bal* kombinációt.
Több idő:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be az *X, Y, Y, B, B, B, Bal* kombinációt.
Nagyfejű játékosok:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be az *X, X, Jobb* kombinációt.
Kis fejű játékosok:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be az *X, X, Bal* kombinációt.
Legnagyobb ütés:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be az *X, X, X, Bal* kombinációt.
Maximum erő:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be az *Y, Y, Y, Bal* kombinációt.
Összes csapat és stadion:
Az ellenfél választó képernyőn üsd be az *Y, X, R* kombinációt.

PS2

GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE

Nyomd le az *L1 + R1 + Háromszög + Le* kombinációt három másodpercig, hogy a csalások elérhetővé váljanak, majd üsd be az alábbiak valamelyikét:

God mód:
R1, R1, R1, L1, L1, L1, R1, L1, Háromszög, R1.
Pálya választás:
Háromszög, Háromszög, Háromszög, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, L1,
L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög.
Pálya megnyerése:
R1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög.
+100 arany:
L1, R1, R1, R1, R1, L1, Háromszög, L1, L1, L1.
+100 Lélek:
R1, L1, L1, L1, L1, R1, Háromszög, R1, R1, R1.
+1000 arany és lélek:
R1, R1, L1, R1, R1, Háromszög, Háromszög, Háromszög, L1, L1.
A „Fog of War" kikapcsolása:
R1, L1, R1, R1, L1, L1, Háromszög, Háromszög, Háromszög, L1, R1.
Lelassítás:
L1, L1, L1, L1, L1, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, R1.
Gyorsítás:
R1, R1, R1, R1, R1, L1, Háromszög, R1, R1, R1.



Rajzfilm mód:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Fel, Le, Fel, Le, R, Fekete, Le, B, Y* kombinációt.
Textúra nélküli grafika:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be az *L, Le, Fekete, Jobb, Fekete, Fel, Y, L, Le* kombinációt.
???:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, Fekete, Fehér, Y, Le, B* kombinációt.

Bonusz játék:
Az első szinten nyomd meg a *Start* gombot. Menj a fényképalbum képernyőre és üsd be a *Bal, Fel, A, B, Bal, Fel, A, B, Bal, Fel, A, B, X, B, X, B, X, B* kombinációt.

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE
XB

Játék közben üsd be az alábbi kódok valamelyikét. Egy hang jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.

God mód:
Y, A, X, B, Fekete
Nagy fegyverek:
B, X, A, B, Fekete
Összes repülő:
Y, X, B, Y, Fekete
10 extra token:
X, B, X, B, Fekete
$5000:
A, Y, A, Y, Fekete
Ultra-Hard nehézségi fok:
X, B, A, X, Fekete

FULL SPECTRUM WARRIOR
XB

Nagy fej mód:
Üsd be a *NickWest* kódot.

Végtelen lőszer:
Üsd be a *MERCENARIES* kódot.

Valóság mód (nincsen HUD és nehezebb fokozat):
Üsd be a *SWEDISHARMY* kódot.
U.S. Army mód:
Üsd be a *HA2P1PY9TUR5TLE* kódot.

GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE
XB

Tarts lenyomva az *L + R + Y + Le* gombokat három másodpercig, a csalások engedélyezéséhez. Ezután már beütheted az alábbi kódok valamelyikét:

God mód:
R, R, R, L, L, L, R, L, Y, R
Pálya választás:
Y, Y, Y, L, R, L, L, R, L, R, R, L, L, R, L, L, R, L, R, L, L, R, L, L, R, L, R, R, Y, Y, Y
Szint megnyerése:
R, R, L, L, L, R, R, Y, Y, Y
+100 arany:
L, R, R, R, R, L, Y, L, L, L
+100 lélek:
R, L, L, L, L, R, Y, R, R, R
+1000 arany és lélek:
R, R, L, R, R, Y, Y, Y, L, L

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
XB

Sérthetetlenség:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Fel, Le, Jobb, Le, R, Fekete, Le, Y, L* kombinációt.

Összes jellemző maximumra állítása:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Bal, Jobb, Le, R, Fekete, Le, Y, B* kombinációt.
Összes power-ups:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Bal, Bal, Fel, Fel, L, Fekete, B, Le, Y* kombinációt.
Minden kombó mozdulat:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Jobb, Le, Fel, Le, Le, R, Y, B, Le* kombinációt.
Végtelen „Reaver" töltet:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Le, Le, Fel, Le, R, Fekete, Le, Y, B* kombinációt.
Összes „Dark Chronicles":
Pauzáld a játékot, majd nyomd be az *R, Le, Fekete, L, Jobb, Fekete, Y, Le, L* kombinációt.

Összes bonusz:
Pauzáld a játékot, majd nyomd be a *Fekete, Le, Fehér, R, Bal, Fehér, Le, L, Y* kombinációt.

SHREK 2
XB

Összes pálya:
Az első szinten nyomd meg a *Start* gombot. Menj a fényképalbum képernyőre, majd nyomd be a *Bal, Fel, A, B, Bal, Fel, A, B, Bal, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel* kombinációt. Ha elhangzik a „That's what I call spreading joy" mondat, akkor sikerült a csalást bevinni.

A „Fog of War" kikapcsolása:
R, L, R, R, L, L, Y, Y, L, R
Lelassítás:
L, L, L, L, L,Y, Y, Y, Y, R
Gyorsítás:
R, R, R, R, R, L, Y, R, R, R

SHADOW OPS: RED MERCURY
XB

Összes egyjátékos pálya:
Üsd be a *HAPPYCAMPER* kódot.
Összes kooperatív küldetés:
Üsd be a *WANDERLUST* kódot.
Összes videó:
Üsd be a *FILMCRITIC* kódot.

DRIV3R
XB

Az alábbi kódokat a játék főmenüjében kell beadni:

Összes fegyver megszerzése:
L, L, X, Y, Y, R, R
Sérthetetlenség:
(nem működik a sztori módban)
X, Y, L, R, L, R, R
Védettség:
(Undercover módban nem működik)
X, Y, R, R, L, L, Y
Összes küldetés:
X, X, Y, Y, R, R, L
Összes jármű:
X, X, Y, Y, L, R, L
Végtelen lőszer:
R, R, L, L, X, Y, Y

DYNASTY WARRIORS 3
XB

Az alábbi kódokat a főmenüben kell beadni.

Az összes Shu generális:
Fehér, Fekete, X, Y, Fehér, R, K, Fekete
Edit opció:
X, Fekete, Y, Fehér, L, R, Fehér, Fehér
Teszt opció:
L, Fehér, Y, R, Fehér, Fekete, X, Y.

TRUE CRIME: STREETS OF LA
XB

Extra sebesség:
A térképnél tartsd lenyomva a *Fel* gombot, majd üsb be az *A, A, A* kombinációt.
Kisebb autó:
A térképnél üsd be a *Fel, Fel, Fel, A* kombinációt.

A következő csalásokat a térképen kell beadni.

Összes mozdulat, autó, és fegyverek - *Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, A*
Összes harci képesség - *Fel, Le, Fel, Le, A*
Összes vezetési képesség - *Bal, Jobb, Bal, Jobb, A*
Összes fegyver képesség - *Jobb, Bal, Jobb, Bal, A*
Kocsi méretének csökkentése (be kell szállni először) - *Le, Le, Le, A*
Nick helyzetének jelzése - *A, B, X, Y*

Nick kinézetének megváltoztatása:
Amikor a játék mentését elnevezzük, az alábbi kódok egyikét adjuk meg.

HARA
B00B
MNKY
TFAN
BRUZ
MRFU
PHAM
HAWG
JASS
TATS
P1MP
B00Z
J1MM

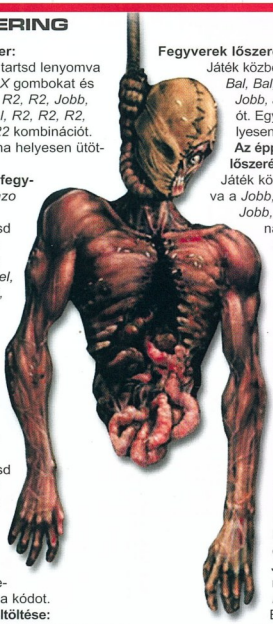
NCAA FOOTBALL 2005
PS2 - XB - GC

Menjünk a „MY NCAA" menüben a „Pennant Collection" opcióhoz, és nyomjuk be az *A* gombot.

U RAH RAH
SIC EM
FOR
REGISTERING
DEATH VALLEY
GLORY
TIBURON
EA SPORTS
GREAT TO BE
UPRISING
HUNKER DOWN
RAMBLINWRECK
OSKEE WOW
ON IOWA
RED AND GOLD
HIKE
ROCK CHALK
VICTORY
GEAUX TIGERS
GO BLUE
GO GREEN
RAH RAH RAH

GO POKES
HOTTY TOTTY
QUACK ATTACK
WE ARE
LETS GO PITT
BOILER UP
ELITE 11
NCAA
BIG ORANGE
FOOTBALL
ORANGE CRUSH
GIG EM
HOOK EM
FIGHT
2005
MIGHTY
FIGHT ON
WAHOOS
TECH TRIUMPH
BOW DOWN
ALL HAIL
HAIL WV
BLITZ

THE SUFFERING
PS2



Gonzo fegyver:
Játék közben tartsd lenyomva az *L1 + R1 + X* gombokat és üsd be a *Bal, R2, R2, R2, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, R2, R2, R2, Le, Fel, Le, Fel, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.
Minden tárgy és fegyver *(kivéve a Gonzo fegyvert):*
Játék közben tartsd lenyomva az *L1 + R1 + X* gombokat és üsd be a *Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, R2, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal, R2, Le, Le, Le, R2, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.
Teljes egészségpont:
Játék közben tartsd lenyomva az *L1 + R1 + X* gombokat és üsd be a *Le, Le, Le, R2, Fel, Fel, Le, Fel, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.
Xombium üveg feltöltése:
Játék közben tartsd lenyomva az *L1 + R1 + X* gombokat és üsd be a *Jobb, Jobb, Fel, Fel, R2, Bal, Jobb, R2, Jobb, Fel, Jobb, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.

Fegyverek lőszerének feltöltése:
Játék közben tartsd lenyomva a *Bal, Bal, Fel, Le, Jobb, Bal, Jobb, Jobb, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.
Az éppen használt fegyver lőszerének feltöltése:
Játék közben tartsd lenyomva a *Jobb, Jobb, Le, Fel, Bal, Jobb, Bal, Bal, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.
Gránátok:
Játék közben tartsd lenyomva a *Jobb, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Bal* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.
Molotov koktél:
Játék közben tartsd lenyomva a *Le, Le, Le, Fel, Fel, Fel* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.
Negatív karma csökkentése:
Játék közben tartsd lenyomva a *Bal, Bal, Le, Fel, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.
Öngyilkosság:
Játék közben tartsd lenyomva a *Le, Le, Le, Le* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha helyesen ütötted be a kódot.

SHREK 2
GC

Összes pálya megszerzése:
Menj az első szintre, nyomd meg a *START*-ot, hogy megállítsd a játékot, és menj a fényképalbum képernyőre. Nyomd be a következő kombinációt: *Bal, Fel, A, B, Bal, Fel, A, B, Bal, Fel, A, B, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel*. Ha elhangzik a „That's what I call spreading joy" mondat, akkor sikerült a csalást bevinni.

Bonusz játék:
Menj az első szintre, nyomd meg a *START*-ot, hogy megállítsd a játékot, és menj a fényképalbum képernyőre. Nyomd be a következő kombinációt: *Bal, Fel, A, B, Bal, Fel, A, B, Bal, Fel, A, B, X, B, X, B, X, B*. Lépj ki erről a képernyőről, lépj ki a játékból, majd válaszd a Bonus opciót.

LOONEY TUNES: BACK IN ACTION
GC - PS2

Duck „Danger" kosztümje:
Üsd be a *DANGERD* kódot.
Wile E. Coyote játék:
Üsd be a *FURRYOUS* kódot.
Összes terület elérése:
Üsd be a *PASSPORT* kódot.
Ingyen kosztüm ajtók:
Üsd be a *SUITSYOU* kódot.
500$:
Üsd be az *AMUNKEY* kódot.

Eközben tartsuk lenyomva az *L1 + R1* gombokat.

B1G1
ROSA
HURT_M3
FUZZ
FATT
5WAT
M1K3

Ezután nyomjuk be a jobb analóg kart, és üssük be a kódok egyikét.

THANKS
FUMBLE
TIDE
BEAR DOWN
WOOPIGSOOIE
WAR EAGLE

HAIL STATE
MIZZOU RAH
HOME FIELD
GO BIG RED
RAH RAH
GO PACK
GOLDEN DOMER
GO CATS
KILLER NUTS
BOOMER

Sérthetetlenség:
Üsd be az *TOUGHAGE* kódot.
„Cannon Ball" kosztüm:
Üsd be a *CANNON* kódot.

Duck „Danger Battle":
Üsd be az *OUTTAKE* kódot.
Sonka gránátok:
Üsd be az *HENSAWAY* kódot.
Pofonozó hal:
Üsd be az *SLAPPY* kódot.

Kicsinyítő fegyver:
Üsd be az *WEENY* kódot.

„Gossamer" ajtók felfedése a Warner Bros. stúdióban:
Üsd be az *GOBBLE* kódot.

SONIC ADVENTURE DX
GC

Sonic Chaos, pálya választás:
A „Press Start" képernyőnél nyomd be a következő kombinációt: *Fel, Fel, Fel, FEl, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Start.*
Sonic Spinball, pálya választás:
A „Sound Test" opciónál a dallamot a következő sorrendben kell játszani: *0, 2, 1, 5, 6, 6.*
Sonic Spinball, gyorsabb háttér zene:
A „Sound Test" opciónál a dallamot a következő sorrendben kell játszani: *0, 4, 2, 5, 5, 7.*
Sonic Spinball, gravitáció kikapcsolása:
A „Sound Test" opciónál a dallamot a következő sorrendben kell játszani: *0, 9, 0, 1, 6, 8.*
Sonic Spinball, közeli nézet:
A „Sound Test" opciónál a dallamot a következő sorrendben kell játszani: *0, 2, 1, 1, 6, 6.*
Sonic Labyrinth, Level select:
A „Press Start" képernyőnél nyomd be a következő kombinációt: *Fel, FEl, Jobb, Jobb, Jobb, Le, Le, Le, Le, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Bal, Bal, Bal, Bal.*
Sonic The Hedgehog 2, pálya választás:
A főmenünél tartsd lenyomva a *Le/Bal* gombokat és nyomd be az *A, B, Start* kombinációt, amikor „Tails" másodszorra pislant.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND
GBA

Szint kódok:
Level 2: *SQUAME*
Level 3: *REVOLER*
Level 4: *FAUCON*
Level 5: *UNANIME*
Level 6: *ROULIS*
Level 7: *RELAVER*

PS2

GAMESHARK KÓDOK

VAN HELSING

Mester kód:
944534a6 153ece7e

Sérthetetlenség
24dOb6a8 8655c129
Ne essen le a kalap
24d5aeb0 53fe8181
Örök lőszer
24dO33fa 8ad5O71d
Végtelen befejező mozdulatok
24dOb4be 1a578188
Összes befejező mozdulat
245Ob7a8 9274c109
Végtelen idő
24d892a8 86f44756

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Mester kód:
948436B4 30A64E40

Összes vizuális tuning:
4414B168 70F0D518
394CD6E9 DAA72100
44D29568 3470C19A
390AD7E1 DEA70120
14509568 34F08118
04D09269 3470D52A
04D09068 3470F5AA
Maximum stílus pont:
24DFD558 3073C8A8
Maximum pénz:
24DFD258 3073DC78
Teljesítmény tuning:
4414B168 70F0D518
3944D6E9 9BABB1C0
Végtelen nitró:
2A77342B 44801000
2A633425 00000000

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Mester kód:
94D0B9FE B46E0F4E

EGYJÁTÉKOS KÓDOK:

Összes fegyver és lőszer:
249017A8 30F157D9

Végtelen idő:
249391C8 3230C7B9
Teljes életpont:
24C6BD4E FCE3C1A0
Maximum pontszám:
2411397E B7B4494E
Összes szint:
244FCF96 E90F08D7
A vírus szint ne emelkedjen:
2490A5E8 54B0D3DD

Teljes gyűjtemény:
244FCF96 E98F08E7
244FCF96 E98F08D7
244FCF96 E98F08F7
244FCD96 E98F0847
244FCD96 E98F0867
244FCD96 E98F0857

SPIDER-MAN 2

Mester kód:
76071380 00000000
770001B3 76EC1955
949135B2 FF629A7C

Bal gomb lenyomására megáll az idő:
760AB8B0 00000000
D400B237 BF388C06
24D01228 1434453C
Sérthetetlenség:
760738E0 00000000
25801E2A 34B455DC
Maximum életpont:
7607B770 00000000
25801C2A 34B4554C
Maximum hős pontszám:
7605D190 00000000
25C25B54 4EA6917C
760FAC20 00000000
25C25B54 4EA691CC
Veszélyben lévő lakók megmentése:
76026130 00000000
25C25854 4EA691DC
Bűnözés megállítása:
7606B4A0 00000000
25C25B54 4EA6914C
Pizzák kiszállítása:
76095630 00000000
25DCB7A0 452CC524
Elégedett vásárlók:
76087520 00000000
25DCB7A0 452CC534

Ellenségek legyőzése:
760266F0 00000000
259C11E0 47ACD344
Bandaháborúk megállítása:
76016DA0 00000000
25DCB7A0 452CC5B4

MCFARLANE'S EVIL PROPHECY

Mester kód:
760D97D0 00000000
770001BB 56CC1955
9494B1A6 BDB68FCE

Sztori mód:
L2 megnyomására könnyű a főellenségekkel végezni:
7601BA40 00000000
D400BF37 BDBC5846
14D01028 1630D3D8
Mega Kill szorzó:
760A6A40 00000000
245035CA 30F4551D
(egy ölés kilencet ér)
Totális Kill szorzó:
76070DD0 00000000
244035C8 38F4551F
(egy ölés kilencvenkilencet ér)
Sérthetetlenség (összes karakter):
7601A800 00000000
04C0152F 3CB4D18A

SÉRTHETETLENSÉG:

Logan Blackheart
76074530 00000000
14801E2C 3CB4D118

Delphine De Soras
760C7170 00000000
14C01C6C 1EB4D358
Sundano
760D3C50 00000000
1480396C 3CB4C158
Dr. Hans Jaeger
760A22E0 00000000
14C0BB2C 1E34D158

MINDEN FEGYVER ÉS LŐSZER:

Logan Blackheart
76002F00 00000000
14D03428 B434D38A



Delphine De Soras
760A77E0 00000000
14901768 9634D3CA
Sundano
760BDFE0 00000000
14D01268 B4B4C1CA
Dr. Hans Jaeger
7605A0B0 00000000
14D0B128 96B4D1CA

MAXIMUM ÉLETPONT:

Logan Blackheart
760E8510 00000000
14801E2D 3CB4D128
Delphine De Soras
7605B150 00000000
14C01C6D 1EB4D368
Sundano
7604FC70 00000000
1480396D 3CB4C168
Dr. Hans Jaeger
7603E2C0 00000000
14C0BB2D 1E34D168

Összes szörny kártya:
76074970 00000000
44501228 36A455AC
59B5493C 272991D8
Összes videó:
760040B0 00000000
14401836 BFBC1CA6
Összes fénykép a galériában:
76031080 00000000
240F4A96
EB0F1C47

PS2

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

DRIV3R

Mester kód:
FA81-DE25-NTG8T
18C4-7Q7U-RU3YU
UWUF-BPPB-8WFYU
CYUE-CGMF-4HH3F
164E-AK7C-D4GN4

Isztambul:
Q7FX-AR15-KDWGR
FM28-6H2U-RC63J
Összes küldetés/videó:
Z203-0WXR-HWF7E
11AF-HWVR-T9QW2
Összes csalás:
6FPB-W9Z5-Z52BU
B1V9-62WM-6GVKH
VWRT-0PZE-44X4V
Sérthetetlenség:
FBCJ-4VZT-94Y26
AF0R-GNGJ-7CPDM
A0JY-WC03-H79Q9
TM5D-167Z-QVYJB
Hold ugrás:
181F-HHJH-GU0XT
FZWN-Q4RN-R5P5A
PEWK-KJ7U-EXFKG
B49N-NR3X-XGJ8C
FUUE-BDRF-61UTV
Védelem a zuhanások ellen:
7DHY-H74E-VCAHD
MGJD-M3MH-7JM6T
Örök lőszer:
XV7M-TYV1-TRWC8
FPJD-RN66-Q6AP3
Autó sérthetetlenség:
YNDK-P1F6-40BRB
ZF1Y-CP2R-N1DJG
Sikeres küldetések:
KNYW-GTZQ-2DFWZ
0WQR-0HX7-UYCTQ

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Mester kód:
7HCB-1PH6-GBX5H
WY1D-HD7D-4J8GN
VFE7-FK9B-M32EA
KQEK-5ZFB-F8UP9

Maximum pénz:
WVK1-6N6X-P7W04
KKD5-Z1U0-3ZBTU
Összes pálya:
6BXJ-D76N-BZNK5
4K8R-J60M-AY2VJ
Maximum stílus:
F7CM-KGVM-WVT83
QYR2-F3XD-1FX43
Extrák 1:
4MG9-J892-MBTPK
1233-YFXG-7R6WU
A7AW-FXXE-0F0JB
4M6K-GPRY-EEVH3
994D-69PK-ARNRK
2V2Q-FJ8U-5B15Q
FBJ2-GCXH-EJ2Y8
KGE6-3CHA-FG4RT
C4U6-B0ED-B61ZH
1233-YFXG-7R6WU
A7AW-FXXE-0F0JB
AQHJ-CNYT-6A3QR

Extrák 2:
PHCM-PPJH-VQRHW
MP4J-78DC-TGRE9
1WWD-VKQD-X9BXD
3FYV-9Z6G-XM3AV
J3EN-YH6N-3F805
2KRX-59TZ-RFMVY
R9MC-0D4E-RVCF1
KP1B-11XN-ER6VA
YYEM-8GER-3F6Y6
A91A-MNYU-BTEB2
JJAE-0AD2-N04A1
6Y78-3RR5-WHQAK
8ZCZ-64T6-PW2QM
3TBJ-FVKJ-RK0R5
ZB8Q-9QAZ-62WPZ
UDWP-W1FG-JYGMJ
2YDB-E30W-2YH8P
BWX5-8WFK-W981A
7DRF-A7UU-JZC0M
VYCP-0WE9-TTX4X
20X2-PTXR-ZH3A4
46P0-RCVN-BN5MP
0947-Q78M-GTMRV
5UCZ-GZK1-8ZR6V
C9AY-BJAM-WX1MU

Skyline:
3N42-E359-Y3E9T
BW04-YXM6-EAKR1
Végtelen turbó:
AM6U-J03R-ER8Q4
VPHN-KBT3-KKC34
4J1B-ZD9J-W67HE
9V6M-V558-A9ZE8
3DY6-T8K5-PV043
GE5D-0QVB-YX68D

SPIDER-MAN 2

Mester kód:
594F-JEY6-PUKGC
G5KQ-0V7Q-2ENG2
EM34-EMRN-MCY7P
AXGF-1C8V-CWBJP
CQMX-AHT1-YWPHV

60 Hertz mód:
GVMD-J8YU-EVDMM
CB3N-H85R-NVKBR
Képernyő fixálás:
3F33-7CGA-F98JK
Y Fix:
2GK8-EQ68-9CXGP
0U98-8PNG-T3WEN
M9H9-MYAC-Y7293
HGP1-H2X4-6YG7D
QEZ9-P493-TTHZ1
62HT-R856-7MB3P
N4KW-5U7J-5CCXX
X Fix:
KK27-4QD2-8K1Q9
CMGT-Y7YQ-1W76R
TF82-PQDK-R92MN
TXNQ-JFW3-DWPEU
QEZ9-P493-TTHZ1
62HT-R856-7MB3P
N4KW-5U7J-5CCXX
X & Y Fix:
TUWF-PJEG-UXD4B
0U98-8PNG-T3WEN
M9H9-MYAC-Y7293
HGP1-H2X4-6YG7D
X389-3KNW-J66QF
VNFK-B52G-DK0ZV
M8NN-7UQX-C0JRW
FMFM-AQEN-ZNTDY
REE7-ZPYQ-NPVZQ
N4KW-5U7J-5CCXX
Egészség:
03QU-96YA-J60ZA
Maximum életpont:
7UUD-DRYR-2ZZ6R
9C0Z-WYEN-2NCCC
Végtelen életpont:
H92N-DRJD-HB926
5JY0-KCK6-492X6
8JKR-0GYH-K9PNF
Maximum sebesség:
F7X0-ZXY4-PE3GV
7X69-1H76-HVKM6
Web Zip:
ZQPE-T0UP-0A5DU
MZCD-4JUX-PBTR2
Speckó ugrás:
76JE-65E3-DQFHR
MH9U-WEVD-KK8XZ

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

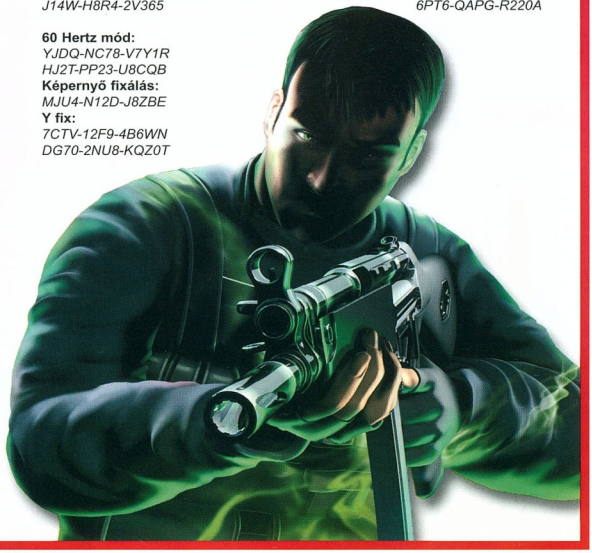
Mester kód:
DFE1-A4BH-JFNDT
TVPE-02HE-JZU3N
YGXM-6PY8-MAE5Q
0Q6V-82UV-U6PNY
CBTH-5Y6M-V523B
KXMR-RY5A-HFQ32
34CJ-CHAF-9MMG6
J14W-H8R4-2V365

60 Hertz mód:
YJDQ-NC78-V7Y1R
HJ2T-PP23-U8CQB
Képernyő fixálás:
MJU4-N12D-J8ZBE
Y fix:
7CTV-12F9-4B6WN
DG70-2NU8-KQZ0T
ENRV-4DQX-ZK7AE
ZATA-8911-PHAAX
4T1Q-77MV-4GMH1
NE63-B72B-1A1FQ
RZA8-5WCV-XWXBD
X fix:
NXRQ-JQQ8-B500E
DG70-2NU8-KQZ0T
3XHX-Y1GZ-P97R7
1WUM-ZTKQ-6GGQY
4T1Q-77MV-4GMH1
NE63-B72B-1A1FQ
RZA8-5WCV-XWXBD
Y & X Fix:
6CF2-CZ28-V4JPM
DG70-2NU8-KQZ0T
ENRV-4DQX-ZK7AE
ZATA-8911-PHAAX
7K9K-TMNX-W54B6
2MFE-HRZ8-MGFTX
7WG9-MT1Y-N2TE8
VU5R-71UB-RXDEU
YJR8-N04T-8NRFR
Lőszerek:
8P9M-2A87-BDU6R
Lőszer számának kétszerezése:
697E-2HP2-9E22X
4J34-MA4U-5B79Q
Y97M-2FDG-H5V6J
Lőszer számának négyszerezése:
MD1H-DA8Q-7GVAA
4J34-MA4U-5B79Q
V9MZ-3E41-TDT1J
Lőszer számának tízszerezése:
QDUW-TRNF-1XBEY
4J34-MA4U-5B79Q
C91C-KRBR-P4ZNP
Életpont:
0TT1-NJTC-AY05G
Életpont számának kétszerezése:
V4PK-TMKF-CPTEA
M6WW-5HYH-WDHKG
V5CA-ZKMJ-A8R26
Életpont számának tízszerezése:
U88E-3XV3-GRC61
W1R8-QFQ1-N0J43
V5CA-ZKMJ-A8R26
Sérthetetlenség:
ZN19-1BN7-BA5B7
VQGG-K88C-VC8N7
DVE1-NC9T-1GMW0

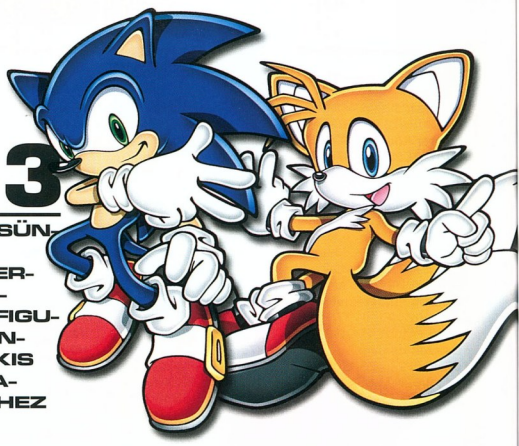
NCAA FOOTBALL 2005

Mester kód:
9ENJ-ZFER-ETMTD
HA6U-5AXQ-6JUPN
8F1M-4WPE-HJFUD

Összes zászló:
59QX-VN3H-1BFRT
XH80-JR75-0PGPE
643U-NW8Y-HCGHM
8GQQ-CN73-040TC
ZW2F-D82M-97RXN
WFCN-YNX5-XT2X1
24CY-JDYV-HC5NR
5X8P-QBNN-N57N3
Q4G0-E3AU-XXQAQ
YWNV-04FJ-5WQRR
6WUA-8W6K-QX03P
WX5B-04C8-DE20B
D2QQ-GHH0-EAF06
2KVF-DN1H-MK62P
6PT6-QAPG-R220A



SONIC ADVANCE 3



→ MINDIG IS BÍRTAM EZT A KIS KÉK SÜNDISZNÓT. IGAZI VAGÁNY HŐS, AKI A SEGA GENESIS IDEJÉN KOMOLY ALTERNATÍVÁT JELENTETT A NINTENDO INKÁBB VICCESEN ARANYOSRA VETT FIGURÁIVAL SZEMBEN. VÁLTOZNAK AZONBAN AZ IDŐK, ÉS IMMÁR A NAGY N KIS GÉPÉRE JÖNNEK KI SORRA SONIC KALANDJAI - MÁR A HARMADIK RÉSZÉHEZ ÉRKEZETT AZ ADVANCE SOROZAT.

Ha egy szóval kéne jellemeznem a Sonicot, azt mondanám rá: pörgős. Bár alapvetően egy Jump & Run, azaz fuss és ugorj típusú, tehát viszonylag „egyszerű" játékról van szó. Mégsem ajánlanám a videojátékokkal most barátkozó kisgyerekeknek, vagy megkopott reflexű, harmincas menedzsereknek. Egyszerűen azért nem, mert a pályákon gyorsvonatsebességgel száguldozó főhős mellett nem nehéz elveszteni a fonalat, kezdő játékosok valószínűleg azt se tudnák, hova kapjanak az első húzósabb beindulásnál. A Sonic Advance 3-ban egymást váltogatják az effajta eszement száguldozós, illetve a lassabb, technikás, pontos manőverezést igénylő pályaszakaszok. Rajtunk is múlik, hogy mit választunk: ha sebességrekordot szeretnénk dönteni, érdemes minden gyorsítót, rámpát, lejtőt és rugót kihasználva végigrobogni a pályán. Ha viszont az összes titkot fel akarjuk fedni, le kell térnünk a fő útvonalakról, és aprólékos, sokszor szösszmötölős munkával felderíteni a szintek legeldugottabb helyeit is.





A játék összesen hét világot (zónát) tartalmaz, melyek mindegyikét egy pályaválasztó helyszín jelképezi. Ezen találhatunk három, számmal jelzett gyűrűt, melyek a világ három pályájára vezetnek; kétféle életszerző mini-játékot a csillaggal jelzett teleportoknál; egy speciális pálya, ami csak a zónában lévő tíz Chao (apró lényecske) begyűjtése után nyílik meg; na és persze a boss-pálya, amit a három Act teljesítése után érhetünk el. Az egyes zónákon belül az Actok teljesítésének sorrendje rajtunk áll, de a főellenséggel csak mindhárom leküzdése után vehetjük fel a harcot. Ha sikerrel megvívtuk a Boss Fightot, megnyílik előttünk a következő zóna. Ettől függetlenül bármikor visszatérhetünk a korábban teljesített zónákhoz is (egy nagy üres gyűrűbe kell ugranunk a zóna-pálya elején), így begyűjthetjük a korábban kifelejtett Chaokat. Mint említettem, 10 Chao nyitja meg a zóna speciális pályáját, amelyen megszerezhetjük a Chaos Emeraldot. Mind a hetet össze kell gyűjtenünk a játék 100%-os teljesítéséhez.



Az Actokat és főellenség-harcokat időre játsszuk: gyorsaságunk alapján arany, ezüst vagy bronz medállal értékeli teljesítményünket a gép. A pályákon gyűrűket kell gyűjtenünk, ez a túlélés kulcsa: a bekapott sebzéseknél ezeket elszórjuk, de ha úgy ér minket baleset, hogy nincs nálunk egy sem, az azonnali életvesztést jelent. A gyűrűkért nem kapunk pontokat, de ha százat összeszedünk, plusz egy élettel gazdagodunk.

A pályák rendkívül igényesek: rengetegféle rámpa, gyorsító, kilövő, mérleghinta, rugó, inga és még ki tudja milyen tereptárgy vár arra, hogy felhasználjuk. Visszatértek a Genesises ősökből ismert kapcsolók is: ezek általában rövid ideig élő platformokat hoznak elő, vagy rugókat aktiválnak. Időnként járművekbe is pattanhatunk: különösen „Játékország" pandafejet mintázó, pörgő-forgó csészéi tetszettek, amelyekkel remekül lehetett lecsúszni a lejtőkön, majd levegőbe emelkedni azok ugratóban végződő aljáról. Vannak víz alatti részek is, ahol egy idő után fel kell jönnünk levegőért, vagy meghalunk; a havas pályán helyenként lelassulunk a térdig érő hóban, ám a lefagyott csöveken észvesztő sebességgel csúszhatunk lefelé. Az ellenfelek hasonló változatosságot mutatnak, ám nem hemzsegnek a pályákon. Ez szerintem jó is így, nem muszáj túlzásba vinni a játékosok életének megkeserítését: kihívás van így is elég a játékban.





Szóltam már a kétféle életszerző mini-játékról, melyek valamennyi zónában fellelhetők. Ezekben teljesítményünk függvényében akár öt életet is szerezhetünk, de az is előfordulhat, hogy üres kézzel távo-

zunk. Az első játékban egy kupola alakú szerkezetből kiálló kallantyúk közül kell a felvillanót benyomni. Az aktív gomb először pirosan, majd egy idő után sárgán, végül kéken világít. A különböző stádiumokban rendre 3, 2, illetve 1 pont jár a benyomásért. Próbáljunk gyorsan cselekedni, mert meghatározott idő alatt kell adott, a zónától függően egyre magasabb pontszámot elérni. A másik minijátékban egy kisebb pályán kell összesen nyolc ellenséget likvidálni, szintén szűkös időkeret alatt. Nekem ez tűnt a nehezebbnek, mert bár meghalni nem lehet, egy-két lénynek általában sikerült elrejtőznie az egyébként nem túl nagy terep egy eldugott szegletébe.



A főnökharcok általában nem túl nehezek, mert a főellenségek könnyen kitanulható mozgásokat végeznek, és a gyengepontjukat sem ördöngösség megtalálni - mivel dr. Eggman gépezeteivel kell felvenni a harcot, általában a pilótafülke lesz a célpont, illetve a fekete robotnak a fejére kell ráugrani, ha épp vele futunk össze. Lényeg, hogy a pálya elején gyűjtsük be az összes gyűrűt, majd tartsunk meg mindenképpen legalább egyet. Ha sebződünk is, próbáljuk összeszedni a szétszóródó karikákat - így akár egyetlen gyűrűvel is kitarthatunk a végtelenségig.



A pályák teljesítéséhez ezúttal öt karakter áll a rendelkezésükre, melyekből kezdetben kettő választható, a többit a játék előrehaladtával lehet megnyitni. Ez már önmagában is öt végigjátszási lehetőséget jelentene, ám a Sonic Advance 3-ban egyszerre két karakter van a pályán: segítőtársunkat egyjátékos módban a gép irányítja. A dolog onnantól válik igazán érdekessé, hogy észrevesszük: csapattársunk kiválasztása alapvetően befolyásolja hősünk képességeit. Ezen kívül a pároknak vannak speciális mozgásaik is, melyek minden párnál mások. Alapfokú matematikai tudás kell hozzá hogy észrevegyük: az öt karakter összesen húszféle párt alkothat, ami igencsak megdobja a játék komplexitását és tartalmasságát. Lássuk a játszható karakterek névsorát!



Sonic: a kék sündisznó gyorsaságáról híres. Képes egy pillanat alatt Boost módba kapcsolva extra nagy sebességre szert tenni, így dinamikát visz a csapatba. Ha jó időket akarunk futni, érdemes őt választani.

Tails: mivel korlátozott repülőképességgel rendelkezik (mire nem jó egy rókafarok?) magasabb helyekre is könnyedén feljuthatunk vele. Chaok keresgélésére épp ezért ideális.

Knuckles: piros süni, aki erőt visz a csapatba. Hatékony az ellenfelek likvidálásában, és a víz alatt is otthon érzi magát. A második zóna harmadik pályáját Sonickal végigtolva kapjuk meg.

Cream: a kis nyuszinak van egy még kisebb házi kedvence: Cheese. A Chao igen hasznos tud lenni a harcokban. A negyedik zóna utolsó pályáját kell Sonic vezetésével megcsinálnunk, hogy a miénk legyen.

Amy: a rózsaszín lányka specialitása a maszszív kalapács használata, amelyet társának is kölcsönöz. A hatodik zóna harmadik szintjét kell kivégeznünk Sonickal, hogy választhatóvá tegyük.



Természetesen társunk nem csak a gép irányítása alatt tényekedhet: két GameBoy-t linkelve kooperatív módban is végigjátszhatjuk a játékot, ám ehhez két Sonic Advance 3 kártyára lesz szükségünk. Van még két Multiplayer mód: a Multi Pak Battle Mode-hoz szintén minden gépben benn kell lennie a játéknak, ilyenkor két csapat versenyez egymással a pályák mielőbbi teljesítéséért. Ha négynél kevesebb humán játékos van, akkor a fennmaradó karakterek irányítását a gép vállalja magára. A Single Pak Battle Mode-hoz elég egyetlen Cartridge, ám ilyenkor mindenki egyedül van, nincsenek csapatok. A cél a Chaok felkutatása, illetve ellenfeleink Chaoinak megszerzése.

Sonic játékok GBA-n

A **Sonic Advance** 2002-es első, illetve 2003-as második része hasonló játékélményt kínál, mint a harmadik epizód. Ezek még az új résznél is pörgősebbek, ám a csapatrendszer hiányában kevesebb lehetőség rejlik bennük, és nem kínálnak annyi felfedeznivalót sem, mint cikkünk tárgya. Ezzel együtt is nagyszerű játékok mai szemmel is csúcs grafikával és élményszámba menő játszhatósággal.

A **Sonic Pinball Party** más stílust képvisel: ez bizony flipper, Sonic módra, három asztallal, valamint még néhány egyéb kaszinójátékkal megspékelve.

A **Sega Smash Pack** nevű gyűjteményben is találhatunk Sonic-flippert, méghozzá a régi MegaDrive-os Sonic Spinball GBA átiratát (a Golden Axe és az Ecco the Dolphin társaságában).

Végül meg kell még említenünk a közelmúltban megjelent **Sonic Battle**-t, ami egészen egyedi grafikájú, forgatható 3D terepeken zajló verekedős játék, elsősorban Multiplayer módra kihegyezve.

Mint látható, igen tartalmas játék lett a Sonic Advance harmadik epizódja. A lehetőségek teljes körű ismertetése további oldalakat venne el - mivel erre nincs lehetőség, inkább méltatom kicsit a grafikát. Ez hozza a korábbi részekben megszokott csúcs, kézzel rajzolt minőséget, villámgyors Parallax Scrollal, amely a leghúzósabb száguldozások közben sem akad meg! Le a kalappal a Sonic Team előtt, szinte tökéleteset alkottak!



Immortal

INFO BOX

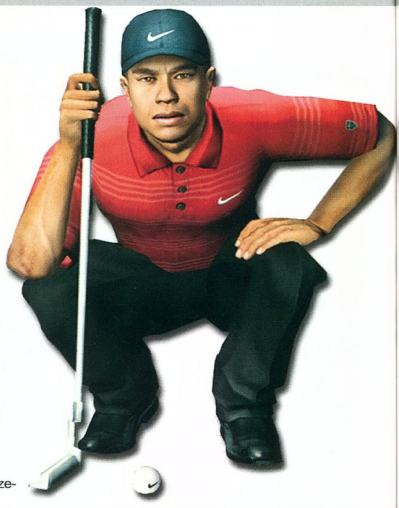
Tesztplatform: GBA
Kiadó: THQ
Fejlesztő: Sonic Team

Hivatalos honlap: www.sonicteam.com/sonicadvance3
Megjelenés: 2004. június 18.

ÉRTÉKELÉS

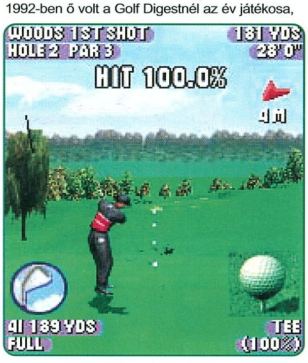
JÁTÉKÖTLET:	■■■■■■■■□■
MEGVALÓSÍTÁS:	■■■■■■■■■□
JÁTÉKÉLMÉNY:	■■■■■■■■■□
ÖSSZHATÁS:	■■■■■■■■■□

TIGER WOODS PGA TOUR 2004



→ ELDRICK 'TIGER' WOODS 1975. DECEMBER 30-ÁN SZÜLETETT CYPRESSBEN, KALIFORNIÁBAN, 35 MÉRFÖLDRE LOS ANGELESTŐL. MÉG JÁRNI SEM TUDOTT, AMIKOR ELKEZDETT ÉRDEKLŐDNI A GOLF IRÁNT. ÁLLÍTÓLAG HAT HÓNAPOSAN MÁR NÉZTE, ÉS UTÁNOZTA APJA GOLFJÁTÉKÁT. HATSZOR NYERTE MEG A KOROSZTÁLYOS GOLFBAJNOKSÁGOT, 8, 9, 12, 13, 14 ÉS 15 ÉVESEN.

Tiger 1992-ben, 17 évesen vett részt élete első profi versenyén, a Nissan Los Angeles Openen. 1994-ben 34. helyezést ért el a Johnnie Walker klasszikus ázsiai bajnokságon, Thaiföldön. Ugyanebben az évben kezdte meg tanulmányait a Stanford Egyetemen, ahol két év alatt tíz egyetemi bajnokságot nyert. 1995-ben vett először részt a fontosabb bajnokságokon - mint például a Masters vagy a British Open - ám a legfontosabb megmérettetés, a US Open előtt megsérült a csuklója, emiatt vissza kellett lépjen. 1991-ben és 1992-ben ő volt a Golf Digestnél az év játékosa,



1992-ben és 1993-ban a Golf Worldnél nyerte el ugyanezt a címet. A Nagy Milwaukee Open volt az egyik a hét verseny közül, melyen mindenképpen részt kellett vennie 1996-ban ahhoz, hogy bekerüljön a 125 legjobb profi közé. Ez kellett ahhoz, hogy játékjogot nyerjen a PGA-ban (Professzionális Golfozók Szövetsége). Tiger erre az eredményére a legbüszkébb az óta is, mivel megnyert két versenyt, és így a legjobb 30 közé jutott. Ezzel kvalifikálta magát a PGA-ba, ahol végül a 25. helyen végzett. 1996-ban a Sports Illustrated az év sportolójának választotta. 1997. június 15-én profi golfozó karrierje 42. hetében Woods lett a világ legfiatalabb, első számú golfozója, ekkor 21 éves volt. Profi pályafutásának harmadik szezonjában nyolcszor ért el első helyezést a PGA versenysorozatban, így ő lett az összetett bajnok. Az 1999-es évet négy PGA győzelemmel zárta, míg a 2000-es évet két győzelemmel nyitotta. Az Újságírók Szövetsége 1997-ben és 1999-ben az év sportolójának választotta. Ő volt az ötödik golfozó, aki ezt a címet egyszer és a második, aki kétszer is elnyerte. A Világ Sport Akadémia az év sportolójának választotta, ugyanezt a címet nyerte el a professzionális golfozók között 1997-ben és 1999-ben.

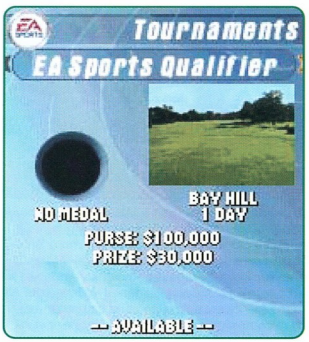
Akik azt gondolják, hogy profi golfjátékosnak lenni kifizetődő dolog, egyáltalán nem tévednek. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy Tiger 2000-ben - nyolc PGA verseny megnyerésével - 7.692.821 dollárt keresett. Ezzel egyébként megdöntötte saját 1999-es rekordját, amikor 6.616.585 dollárt utaltak át a bankszámlájára. Tiger ezzel 19 millió dollárra növelte összesített rekordját a legjobban keresők listáján és 21 millió dollárt keresett világszerte egyéb honoráriumokkal. Ehhez a honoráriumhoz az Electronic Arts is hozzájárult, amikor elindította a Tiger Woods sorozatot, amelynek első része a Tiger Woods 99 PC-n és Playstationön jelent meg, míg a folytatások - a Cyber Tiger Woods Golf, majd a Tiger Woods PGA Tour sorozat évente megjelenő részei - minden létező platformon a legismertebb, legkedveltebb golfjátékká váltak. A legújabb rész már N-Gage-re is megjelent, és ez lett az első olyan játék, ami kihasználja az N-Gage Aréna által nyújtott többjátékos lehetőségeket is.

A programba lépve lehetőségünk nyílik a különböző játékmódok gyakorlására (Practice mode), játszhatunk egymás ellen (Versus mode) egy N-Gage-en akár négyen, vagy játszhatunk egymás ellen Bluetooth vezeték nélküli hálózati kapcsolat segítségével, illetve az N-Gage Arénához csatlakozva. A játék legizgalmasabb részét mégis a karriermód (Career mode) nyújtja, ahol a versenyeken való szereplés mellett lehetőségünk nyílik a fokozatos fejlődésre is. A karriermódba lépve először ki kell választanunk, hogy melyik versenyzővel indulunk a versenyeken. Ugyanazokat a versenyzőket választhatjuk, mint a gyakorlásnál, de itt a tulajdonságaik (erő, irányítás, célzás) alacsonyabb szintre vannak állítva. Nincsen külön könnyű és nehéz fokozat, de a választható versenyzők képességei között elég nagy az eltérés (a legerősebb: 10-10-9, a leggyengébb: 7-5-5). Miután kiválasztjuk a legszimpatikusabb versenyzőt, a tulajdonságok menüben találjuk magunkat, ahol a kezdő - igen csekély mennyiségű - pénzünkből

Tiger Woods	
Született:	1975. december 30.
Középiskola:	Western High School (Anaheim, California)
Lakóhelye:	Orlando, Florida
Egyetem:	Stanford Egyetem (Palo Alto, California)
Apja neve:	Earl
Anyja neve:	Kultida
Magassága:	194 cm
Testsúlya:	82 kg

egy tulajdonságot tovább fejleszthetünk. A tulajdonságaink alapján öt fokozatot érhetünk el a játék során, ezek: Amateur, Pro, Tour, Champion, Master. Amíg az Amateur fokozatban egy-egy tulajdonságunkat 1000 dollárért tudjuk fejleszteni első lépcsőben, addig a Master fokozat utolsó szintje már 130.000 dollárba kerül. Szóval rengeteg pénzt kell gyűjtsünk ahhoz, hogy a legmagasabb szintet elérjük.

Miután levásároltuk a pénzünket, a karriermód menüjébe kerülünk, ahol el tudjuk indítani a játékot (Play), meg tudjuk tekinteni a trófeáinkat (Trophy Case), módosítani tudunk a tulajdonságainkon (Attributes), és megvizsgálhatjuk a statisztikáinkat. Ha elindítjuk a játékot, három további lehetőség közül választhatunk, benevezhetünk

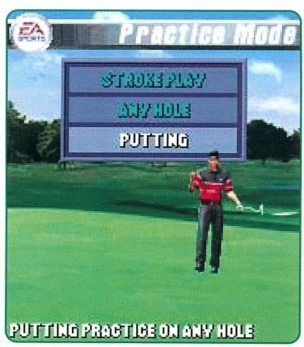


valamelyik versenysorozatba (Tournaments), választhatunk a speciális feladatok közül (Scenarios), illetve, ha az első kettőt teljesen kivégeztük, beléphetünk az EA Sports Crown versenybe. Mindenképpen érdemes először a speciális feladatok végigjátszásával kezdeni, hogy elég pénzt tudjunk gyűjteni, és a lehető legjobban felkészített játé-



kossal tudjunk elindulni a versenysorozatokban. A speciális feladatokat többször is végig lehet játszani, mindig kapunk pénzt, ha sikerül helyezést elérnünk. A speciális feladatok során megismerkedünk a mostoha időjárási körülményekkel is. A feladatok ismertetése előtt néhány szót ejtenék az irányításról.

Egy pálya megkezdésekor először meg kell tervezzük, hogy hova szeretnénk ütni a labdánkat. Az 5-ös gombbal felső nézetbe váltva tudjuk ezt megtenni. Mielőtt elütnénk a labdát, nézzük meg, hogy milyen hosszú pályáról van szó, milyen akadályok nehezítik a dolgunkat, és hogy milyen erősségű széllel kell számolnunk. A függőleges csíkozással jelölt rész a fairway, azaz maga a pálya. Mindig úgy kell elütnünk a labdát, hogy a fairway-en belülre kerüljön. Ha a sötétzölddel jelölt területre, vagy egy bunkerba - azaz homok csapdába - esik a labda, akkor a legnagyobb erejű ütésünkkel is csak jóval kisebb távolságra tudjuk eljuttatni a labdát, mint ha a fairway-ről indítottuk volna. Az elütéshez a D-Padot kell használnunk.

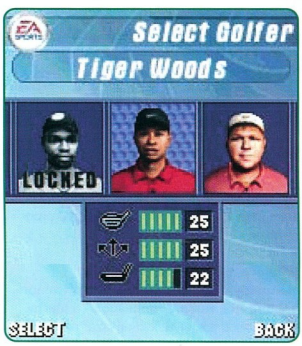


A lefelé iránnyal tudjuk hátralendíteni az ütőt, majd a felfelé iránnyal tudjuk elütni a labdát. Az ütés erősségét százalékban számolja a program, ha jó a lendítésünk, és gyorsan el is ütjük a labdát, akkor könnyen el tudjuk érni, hogy mindig száz százalékos üléseink legyenek. Az ütést meg is csavarhatjuk, ha lendítés közben a jobb, vagy bal irányt is nyomjuk. Ez akkor jöhet jól, ha a pályán nagy oldalszél van. A labdát a lehető legkevesebb ütéssel kell eljuttassuk a greenbe, azaz a lyuk körül található területre. Ekkor felülnézetből tudjuk megtervezni, hogy merre guritsuk a labdát, hogy az a lyukba kerüljön. Egy szaggatott kék vonal jelzi, hogy az adott irányt tartva meddig, és hova gurulna a labdánk az elütése után. Tehát a célkeresztet addig kell állítgatni, amíg azt látjuk, hogy a szaggatott kék vonal pont a lyuk közepébe mutat. Ezután az 5-ös gomb lenyomásával elvégezhetjük az ütést.

Nézzük, hogy milyen speciális feladatokat kell teljesítenünk, és milyen eredményt kell elérnünk ezek során.

PAR 3 CHALLENGE
Bronz: 11, Ezüst: 8, Arany: 7
Három, aránylag könnyű Par 3-as szakaszt kell kivégezzünk. Általában, ha minden jól megy, akkor a megadott ütésszámnál (ami ebben az esetben 3) egyel kevesebb elég ahhoz, hogy bejuttassuk a labdát a lyukba, így a három szakaszt könnyen 6 ütéssel teljesíteni lehet.

CHIP IN CHALLENGE
Bronz: 11, Ezüst: 8, Arany: 7
A pálya közepén kezdünk, és így kell két ütéssel teljesíteni a szakaszokat, ami talán az előző feladatnál is könnyebb.



PAR 5 CHALLENGE
Bronz: 16, Ezüst: 13, Arany: 12
Három Par 5-ös szakaszt kell kivégezzünk. Ez azt jelenti, hogy elég hosszú pályák várnak ránk, de ha jól játsszunk, akkor mindegyiket három ütéssel teljesíteni tudjuk.

SANDY GRAVE
Bronz: 9, Ezüst: 8, Arany: 6
A green közelében található bunkerből kell beüssük a labdánkat a lyukba. Ez már nem lesz annyira könnyű feladat, hiszen az aranyéremhez mindhárom szakaszt két ütéssel teljesítenünk kell.

PAR 4 CHALLENGE
Bronz: 12, Ezüst: 11, Arany: 10
Aránylag hosszú pályaszakaszokat kell teljesítenünk, elég rossz időjárási körülmények között. Két szakaszt kell három ütéssel teljesítenünk, és akkor a harmadikat már akár a megadott ütésszámmal is teljesíthetjük.

CORNER CUTTERS
Bronz: 12, Ezüst: 11, Arany: 10
A pályák sajátosságai miatt az első ütésünk mindenképpen száz százalék körüli erősségű kell legyen, hogy sikerüljön megszereznünk az aranyérmet.



ROUGH ESCAPES
Bronz: 8, Ezüst: 7, Arany: 6
A green közeléből - de nehezítésként a fairway-től jó messzire - kell két ütéssel bejuttatnunk a labdát. Az első ütést jól meg kell tervezni, és minden erőt bele kell adni, hogy sikerüljön a greenre kerülnünk.

LONGEST 5'S
Bronz: 15, Ezüst: 13, Arany: 11
A három leghosszabb Par 5-ös pályáját kell leküzdjük. Az időjárás sem kedvez, így ez az egyik legnehezebb feladat az összes közül. Az utolsó szakasz kifejezetten nehéz, ezért az első két szakaszon nagyon jól kell teljesítsünk.

FANTASY 3'S
Bronz: 8, Ezüst: 7, Arany: 6
Jócskán megnehezített Par 3-as pályákon kell két-két ütéssel végeznünk, hogy az aranyérmet megszerezhessük. Az első ütés nagyon erős, és pontos kell legyen.

A DAY AT THE BEACH
Bronz: 8, Ezüst: 7, Arany: 6
Újra a greenhez közeli bunkerből kell indítsunk, de most igen kellemetlen szembe szél is nehezíti a dolgunkat.

POWER FADES
Bronz: 11, Ezüst: 10, Arany: 9
Par 4-es pálya szakaszok, rendkívül kellemetlen időjárási viszonyok között. Mindhárom szakaszon három ütéssel kell végeznünk.

#1 HANDICAP HOLES
Bronz: 11, Ezüst: 10, Arany: 9
A program szerint brutálisan nehéz pályák, de ha már sikerült idáig eljutunk, nem jelent túl nagy nehézséget a leküzdésük. Mindhárom szakaszt három ütéssel kell zárnunk.

Ha ezeken a pályákon túljutottunk, akkor valószínűleg már sikerül a játékosunk tudását olyan szintre fejleszteni, hogy eséllyel indulhatunk bármelyik versenysorozatban. Sok szerencsét hozzá, és remélem, hamarosan találkozunk az N-Gage Arénában!

Tim Norton

↓ INFO BOX

Tesztplatform: N-GAGE
Kiadó:
Electronic Arts
Fejlesztő:
Digital Eclipse
Hivatalos honlap:
www.n-gage.com/en-R1/games/gamedata/tiger_woods_pga_tour_2004.htm
Megjelenés:
2004. június 30.

↓ ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■□■■

PS2 - XB - GC - GBA - NG

↑ PLATFORMOK

SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT SEGÉLYVONAL.

PS2 → Gran Turismo 4: Prologue

T. Playzone segítők!

A Gran Turismo 4 „Prologue" játék autósiskola módjában elértem 46 aranyérmet és 7800 pontot. A kérdésem a következő: Érdemes-e még több pontot gyűjteni, ad-e érte újabb autókat, s ha igen, milyen pontszámnál? Segítségeteket előre is megköszönöm!
B. Dániel Balatonföldvár

Tudomásunk szerint ez a maximum, amit el lehet érni a játékban, a csutka arannyal ugye megszerezted az öt utoljára megszerezhető „aranyos" autót is, ezeken túl nincs több elnyerhető járgány és pálya.

Supafly

PS2 → Star Wars: Racer Revenge

Kedves PZ!

Megvan nekem a LucasArtsos Star Wars: Racer Revenge. Már megszereztem az összes karaktert, amelyik le volt árnyékolva, plusz még Sebulba EP1-et. Már majdnem végigvittem az összessel a Tournament módot, soknak (a PAR segítségével) minden tulajdonságát teletöltöttem és még egy plusz menüpontot is megnyitottam. Az lenne a gond, hogy mikor végigviszem valakivel a Tournamentet, akkor a végén a Creditsben felfigyeltem pár érdekes szóra. Ilyenekre, hogy Anakin Skywalker EP1, Anakin Skywalker EP2, Dart Maul, Dart Wader stb. Meg szeretném tudni, hogy ezeket is valahogy meg lehet-e szerezni, ha nem, akkor pedig miért vannak kiírva. Nagyon várom a választ
Zoli Mezőhegyesről

Természetesen nem végeztek félmunkát a LucasArtsnál, az említett karaktereket is meg lehet nyitni! A fiatal Anankin megnyitásához az összes létező pályán meg kell dönteni a körrekordot. Az Episode 1-es Sebulba megszerzése könnyebb eset: Tournament módban az összes versenyen első helyen kell végezni - természetesen vele, Sebulbával. Watto megnyitása hasonló Anakinéhoz, azonban nem elég csupán a körrekordokat megdönteni minden versenyen, a legjobb összetett, 3 körös időre lesz szükség. Darth Maul akkor fog a rendelkezésünkre állni, ha minden egyes versenyen a legjobb KO score-t érjük el. A legtöbb befektetést Darth Vader igényli, hiába, a sötét út sem járható könnyen. Ha már megnyitottuk Wattot, Darth Mault és a fiatal Anakint, nyerjük meg bármelyikükkel a Tournament módot (de vigyázzunk, ha nincs mindegyikük megnyitva, Darth Vader sem fog meglátogatni minket, inkább az Executoron tölti tovább a szabadságát).

Vega

A SEGÉLYVONAL CÍME:
PLAY ZONE - 1325 BUDAPEST, PF.: 214.,
vagy playzone@playzone.hu

PS2 → Pro Evolution Soccer 2 / Tekken 4

Sziasztok!

A Pro Evolution Soccer 2 Edit Mode-ban Edit Club Teamben szerkesztettem egy csapatot, át is neveztem nekem tetszően. Megcsináltam a mezt, a zászlót, a csapatnevet, de Master League módban nem adja be az embereim nevét. Így nincs élmény a játékban. Pedig ezzel a csapattal megcsináltam a Konami kupát is. Lehet, hogy sokat kérek, de tudnátok írni egy pár kódot erre a játékra, és a Tekken 4 - re?
Előre is köszi, szuper az újság. Attila

Bármennyire is a játék legélvezetesebb játékmódja, sajnos Master League-ben nincs lehetőséged használni az embereidet. Reméljük, nem keseredsz el, ennek érdekében néhány megnyitható dologgal szolgálhatunk:
A „klasszikus" Argentína és Brazília megnyitása - nyerd meg az America Cupot a csapatok mai megfelelőjével.
A „klasszikus" Hollandia, Anglia, Németország, Olaszország és Franciaország megnyitása - nyerd meg az Europa Cupot a mai csapatokkal.
European All-Stars megnyitása - nyerd meg az International Cupot.
World All-Stars - nyerd meg az Internation League-et.

Régi nagy neveket is viszontláthatsz a programban:

Pagliuca, Ince, Lopez, Ravanelli, Hernandez, Phillips, Illgner, Preud'Homme, Yashin, Rai, Rush, Francescoli - a Master League első osztályát kell egyszer megnyerni.
Rapaic, Baggio, Signori, M. Palermo, Jardel, Zamorano, Hagi, Klinsmann, Dalglish, Puskas, Sanchez, Best - a Master League első osztályát kell kétszer megnyerni.
Cesar Sampaio, Alex, Leonardo, Weah, Bode, Ravelli, Jennings, Boban, Laudrup, Law, Eusebio - a Master League első osztályát kell háromszor megnyerni.
Deschamps - Possession Challange-ben kell összegyűjteni 1100 pontot.
Dunga - Free kick long pass challange-ben kell összegyűjteni 1100 pontot.
Savicevic - Dribbling challange-ben kell összegyűjteni 1100 pontot.
Scifo - Manual pass challange-ben kell összegyűjteni 1100 pontot.
Stoichkov - Free kick shoot challange-ben kell összegyűjteni 1100 pontot.
Stojkovic - Challange King-ben kell összegyűjteni 5000 pontot.
Valderrama - Short pass challange-ben kell összegyűjteni 1100 pontot.

A Tekken 4-hez megnyitható helyszíneket és karaktereket hozott Neked a későbben lévő PlayZone nyuszi:
Dojo - teljesítsd a Tekken Force módot,
Statue - Steve Foxszal a Story módot.

A következő karakterek megnyitásához a Story módot kell végigjátszanod:
Jin Kazama - egyszer,
Violet - kétszer,
Nina Williams - háromszor,
Lei Wulong - négyszer,
Bryan Fury - ötször,
Julia Chang - hatszor,
Kuma - hétszer,
Heihachi Mishima - nyolcszor,
Combot - kilencszer.

Eddy Gordo - Christie Monteiróval teljesítsd a Story módot, ezután a Háromszöggel tudod kiválasztani.
Panda - miután megnyitottad Kumát, a körrel vagy X-szel tudod kiválasztani.
Miharu - Xiaoyu-val teljesítsd a Story módot, ezután a Körrel tudod kiválasztani.
Lee Chaolan - Violettel teljesítsd a Story módot, ezután a Négyzettel vagy az X-szel tudod kiválasztani.

Vega

PS2 → **Silent Hill 3**

Sziasztok!

A Silent Hill 3-mal kapcsolatban szeretnék kérdezni: képtelen vagyok rájönni, hogy a parfümöt, amit a kórházban találok, mire lehet használni??? Sokszor végigvittem már a játékot, de erre nem tudom a megoldást, kérlek segítsetek, előre is köszönöm!
Urbi, Sajószentpéter

Nos kedves Urbi, a parfüm egy gonosz tárgy, csak akkor használd, ha készen állsz arra, hogy az ellenfelek mostantól kezdve csapatostul fognak rád rontani. Használatával ugyanis távolról is magadhoz fogod vonzani őket: amennyiben inkább a futásra és a csaták elkerülésére törekedsz, felejtsd el! Néha azonban jól is jöhet. Van egy extra megnyitható tárgy a játékban, a Heather Beam. Ennek a megszerzéséhez 333 lényt kell a másvilágra küldened. Amennyiben a parfümöt használod, sokkal rövidebb idő alatt, nagyobb eséllyel fogsz találkozni ennyi ellenféllel, ebben az esetben tehát a negatív hatás akár pozitívnak is tekinthető.

Vega

XB → **Grand Theft Auto: Vice City**

A következő kódokat játék közben kell beadni:
Fegyverek megszerzése 1: *R, Fekete, L, Fekete, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel.*
Fegyverek megszerzése 2: *R, Fekete, L, Fekete, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Le, Bal.*
Teljes pajzs: *R, Fekete, L, A, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel.*
Teljes egészségpont: *R, Fekete, L, B, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel.*
Kövessenek a nők: *B, A, L, L, Fekete, A, A, B, Y.*
Agresszíven közlekedő autók: *Fekete, B, R, Fehér, Bal, R, L, Fekete, Fehér.*
Könnyebben vezethető autó: *Y, R, R, Bal, R, L, Fekete, L.*
Láthatatlan autók: *Y, L, Y, Fekete, X, L, L.*
Lebegő autók: *Jobb, Fekete, B, R, Fehér, X, R, Fekete.*
Öngyilkosság: *Jobb, Fehér, Le, R, Bal, Bal, R, L, Fehér, L.*
Kerék csere: *R, A, Y, Jobb, Fekete, X, Fel, Le, X.*
Gyorsabb autók: *R, Fekete, L, L, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel.*
Összes autó felrobban: *Fekete, Fehér, R, L, Fehér, Fekete, X, Y, B, Y, Fehér, L.*
Robotzsaruk: *B, L, Le, Fehér, Bal, A, R, L, Jobb, A.*
Őrült gyalogosok: *Le, Bal, Fel, Bal, A, Fekete, R, Fehér, L.*
A gyalogosok utálnak: *Le, Fel, Fel, Fel, A, Fekete, R, Fehér, Fehér.*
A gyalogosoknak legyen fegyvere: *Fekete, R, A, Y, A, Y, Fel, Le.*
Lassabb játék: *Y, Fel, Jobb, Le, X, Fekete, R.*
Gyorsabb játék: *B, B, L, X, L, X, X, X, L, Y, B, Y.*
Alacsony gravitáció: *Jobb, Fekete, B, R, Fehér, Le, L, R.*
Alacsonyabb körözési szint: *R, R, B, Fekete, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le.*
Magasabb körözési szint: *R, R, B, Fekete, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb.*
Normál időjárás: *Fekete, A, L, L, Fehér, Fehér, Fehér, Le.*
Esős idő: *Fekete, A, L, L, Fehér, Fehér, Fehér, B.*
Napos idő: *Fekete, A, L, L, Fehér, Fehér, Fehér, Y.*
Ködös idő: *Fekete, A, L, L, Fehér, Fehér, Fehér, A.*
Vörös ruha: *Jobb, Jobb, Bal, Fel, L, Fehér, Bal, Fel, Le, Jobb.*
Candy Suxxx skin: *B, Fekete, Le, R, Bal, Jobb, R, L, A, Fehér.*
Phil Cassady skin: *Jobb, R, Fel, Fekete, L, Jobb, R, L, Jobb, B.*
Hilary King skin: *R, B, Fekete, L, Jobb, R, L, A, Fekete.*
Ken Rosenberg skin: *Jobb, L, Fel, Fehér, L, Jobb, R, L, A, R.*
Sonny Forelli skin: *B, L, B, Fehér, Bal, A, R, L, A, A.*
Lance Vance skin: *B, Fehér, Bal, A, R, L, A, L.*
Mercedes skin: *Fekete, L, Fel, L, Jobb, R, Jobb, Fel, B, Y.*
Ricardo Diaz skin: *L, Fehér, R, Fekete, Le, L, Fekete, Fehér.*
Fekete autók: *B, Fehér, Fel, R, Bal, A, R, L, Bal, B.*
Rózsaszín autók: *B, L, Le, Fehér, Bal, A, R, L, Jobb, B.*
Love Fist Limó: *Fekete, Fel, Fehér, Bal, Bal, R, L, B, Jobb.*
Bloodring Banger: *Fel, Jobb, Jobb, L, Jobb, Fel, X, Fehér.*
Bloodring Banger versenyautók: *Le, R, B, Fehér, Fehér, A, R, L, Bal, Bal.*
Sabre Turbo: *Jobb, Fehér, Le, Fehér, Fehér, A, R, L, B, Bal.*
Szemetes kocsi: *B, R, B, R, Bal, Bal, R, L, B, Jobb.*
Rhino: *B, B, L, B, B, B, L, Fehér, R, Y, B, Y.*
Golf kocsi: *B, L, Fel, R, Fehér, A, R, L, B, A.*

Tim Norton

XB → **Sphinx and the Cursed Mummy / Ninja Gaiden / Soldier of Fortune II: Double Helix**

Sziasztok!

Először is gratulálok ehhez az újsághoz! Egy kis segítséget szeretnék kérni három játékhoz:

1. SPHINX
A problémám: Van egy hely, ahol pár kart kell meghúzni ahhoz, hogy minden szoborfejű oszlop kijöjjön a falból. Ez rendben is volna, ám az emberem nem tud akkorát ugrani, hogy végig tudjak rajta menni. Ezenkívül még két feladat lenne végrehajtható, de azok se mennek. Ott, ahol a koponyákba szemeket kell rakni, beleraktam mindbe, ám lehetetlen időre elfutni a harangig, hogy azt megkongatva vissza is tudjak érni. Ugyanitt van egy hasonló feladat, csak ott a vízbe nem szabad beleesni, ám mikor visszaérek a „munkáltatóhoz", csak röhög rajtam. Valahol ezen a részen lenne még egy kapunyitós rész is, ahol kőoszlopokat kell tologatni, ám a legnagyobbat nem bírja megmozdítani. Légyszi segítsetek, itt vesztegelek ezen a részen.

2. NINJA GAIDEN
Amikor kinyírom a három sárkányt, majd utána a „Tenticle Fiend" nevű főgonoszt, eljutok egy hatalmas terembe, ahonnan egy út vezet a könyvtárba. Ott kiveszem a könyveket a polcról, felmegyek a második szintre, ám ott nem tudok továbbmenni egy megrepedezett ajtón. Másfelé is hiába bóklászok, nem jutok sehová. Help!

3. SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX
Van egy pálya, ahol sok kis ház van. Itt kinyírok mindenkit, majd rövidesen felrobbanok. Előzmény: van egy fogoly egy farácsos kapu mögött, amin van egy bomba. Ha szétlövöm, game over. Ha elkezdek keresgélni, hogy mit csináljak, game over. Egyedül akkor nem robban, ha felmászok a létrán a magaslatra, ott viszont semmit se tudok csinálni.

Segítségetekért örök hálámat fogadjátok, előre is köszönöm, M. Zoltán Orosháza

Szia Zoltán!
A stáb nevében is köszönöm a gratulációdat.

A **Sphinx and the Cursed Mummy** című játékkal kicsit összetett a problémád, nem is biztos, hogy kimondottan lehet rájuk válaszolni. Inkább egy általános segítséggel tudnék szolgálni, amit megjegyezve nem lehet majd sok problémád a játékkal. A lényeg szimplán annyi, hogy megszerezz minden lehetséges Upgrade-t. Ezektől például ideiglenesen gyorsabban futhatsz, több életerőd lehet (és még sorolhatnám), így kapásból egy doboz aszpirint is megspórolhatsz a későbbi játék során.

A **Ninja Gaiden**ben, ha valami repedt dolgot látsz, akkor nagy az esélye annak, hogy az elpusztítható. A Te esetedben azt a romos falat megkínálnám egy robbanó Shurikennel, hátha enged a meggyőző erejének. Készülj fel, mert miután leomlott a fal, jó pár ellenség is előbújhat mögüle, akik csak arra várnak, hogy Katanáddal kettészeld őket.

A **Soldier Of Fortune** - Double Helixben feltételezem, hogy a hatodik, Rebel Encampment nevű pályán vagy. Azt a bombát nem szabad meglőni, mert hatástalanítanod kell. Azért kapsz Game Over üzeneteket, mert az a fránya robbanószer közeli kapcsolatba kerül a detonátor által kibocsátott árammal, és pukkan egy hatalmasat. Hatástalanítsd a bombát! Miután már nem jelent veszélyt a cucc, akkor még egy pokolgépet kell neked elhelyezned, és vége is a pályának!

Remélem segítségedre voltunk, további jó játékot, és PlayZone olvasást!

Dante

LEVELEZÉS

MINDEN ÚT A ZÓNÁBA VEZET...

Üdvözletem mindenkinek ebben a nem épp forró nyárban! Azt hiszem, hogy kicsit összekeveredett természetanyánk, kezd egy kicsit szenilissé válni. De nem baj, mert ha hideg is van, a jó öreg konzolunk mindig kéznél van a jó meleg szobában, s ha a strandok pangnak is (nem beszélve a Balatonról), azért ti ne keseredjetek el, hisz itt az új Play Zone, és új játékok mindig lesznek. Leveleitek alapján úgy látszik, hogy egyre többen szeretnék megvalósítani azt a bizonyos találkozót. Csak így tovább, a végén még lesz belőle valami!

Nos, én eddig mindig csak a segélyvonalba írtam, úgyhogy most inkább a levelezés rovatba írok.
Először is azt írtátok az előző számban, hogy „A találkozó csak terv, de minél többen jelentkeztek, annál gyorsabban lesz megrendezve", hát elkönyvelhettek +1 jelentkezőt.
Másodszor pedig az újság egyre jobb és jobb lesz, igaz, hogy a kódok számonként 100-zal fogynak, de a rendelhető végigjátszás egy nagy ötlet, a PLAY ZONE EXTRÁról nem is beszélve.
Kérdeztétek, hogy mi a kedvenc játékunk, stb. Hát az én kedvenc játékom a Halo. Már alig várom a Halo 2-t. Na de mindegy. Ti is leírhatnátok nekünk, pl. kedvenc játékotok címét, kedvenc konzolotok nevét, stb. No, én most csak ennyit szerettem volna írni.
Fájó búcsú: Billy

u.i: éljen az X-Box!

Örülök, hogy engem is megtiszteltél leveleddel, jól tetted, és köszi a találkozó támogatását. Örülök, hogy díjazod erőfeszítéseinket, mind azon dolgozunk, hogy egyre színvonalasabb, számotokra érdekes magazint készítsünk.

Kedvenc játékoddal nem vagy egyedül, én is nagyon szeretem, mind X-BOXon, mind PC-n. A második részt én is nagyon várom, remélem tényleg olyan jó lesz, mint amennyire híresztelik, bár igazából nem aggódom, biztos vagyok benne, hogy tudnak a fiúk *(Az tuti... - Jack).*

Sziasztok!

Már alig vártam, hogy újra írjak nektek, ki nem hagynám egyetlen számotokat sem. Különben kösz a BLOOD WAKE kódokat, már nagyon jól jött.
Olvastam az újságotokban, hogy arra vagytok kíváncsiak, hogy mit olvas a mai fiatalság (ne aggódjatok, nem vagyok Harry Potter őrült). Nos, nem tudom, ki hogy van vele, de én nem szeretek olvasni! (kivéve persze az újságotokat. Éljen a Play Zone!). Én inkább olvasás helyett X-Boxozom, na meg moziba járok. És ti mit csináltok a szabadidőtökben? Engem nagyon érdekelne! (főleg Te, Jack!) ***(Nos, régi számítógépeket és konzolokat gyűjtök, amennyit csak tudok olvasok, kedvelem a társasjátékokat és persze játszom mindennel ami csak elém kerül - Jack)***
Olvastam az egyik számotokban, hogy szeretnétek tervezni egy úgynevezett „találkozót" és már olvastam hozzá egy pár visszajelzést is. Szerintem minél előbb meg kellene valósítani. Nagyon kíváncsi lennék, hogy nyomja a többi játékörült. (MK- Deadly Alliance-ban úgyis én vagyok a legjobb, ha-ha-ha.)
Lassan zárom soraimat:
Üdv újra: EDDIE

u.i: írjatok egy pár kódot az Enter The Matrix XB-os változatához! Köszi.
Csá csumi csá!

Jól teszed, hogy nem hagyod ki egyetlen számunkat sem, remélem egyre többen vagytok így ezzel. Az olvasásról csak annyit, hogy azért nem árt néha magunkhoz venni egy kis szépirodalmat (na nem kell egyből Gogolllal kezdeni). Én például olvastam a Harry Pottereket, na nem vagyok őrült, de szerintem nem ír rosszul Rowling néni *(Én kicsit mást értek szépirodalmon, de hát bizonyára Grillo vágyik egy kis varázslatra, így nézzük el neki. - Jack).*
A találkozó remélem meg lesz tartva hamarosan, persze ezt majd a vezetőség dönti el, de ha lesz, akkor biztos vagyok benne, hogy a színvonallal mind meg lesztek elégedve *(Ősz környékén bizonyára - Jack).*

Zárom soraimat, mert kifutok a helyből, remélem legközelebb is sokat írtok. Legyetek jók, és remélem szeptemberre megjön a jó idő.

Grillo
grillo@irj.hu

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:
A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljára 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

017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	160	Mission Impossible: Operation Surma	2,X,G	600 Ft
034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	161	Arx Fatalis	X	600 Ft
037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft
041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft	163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft
043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
045	Halo	P,X	500 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft
046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft
054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft
055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	111	The Great Escape	P,X	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft	152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2,X	600 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft
057	Mafia	P,2,X	500 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft	153	Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft	170	Champions of Norrath	2	600 Ft
058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2,X	600 Ft
063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	172	James Bond 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft
065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft	173	Forbidden Siren	2	600 Ft
069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft
070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

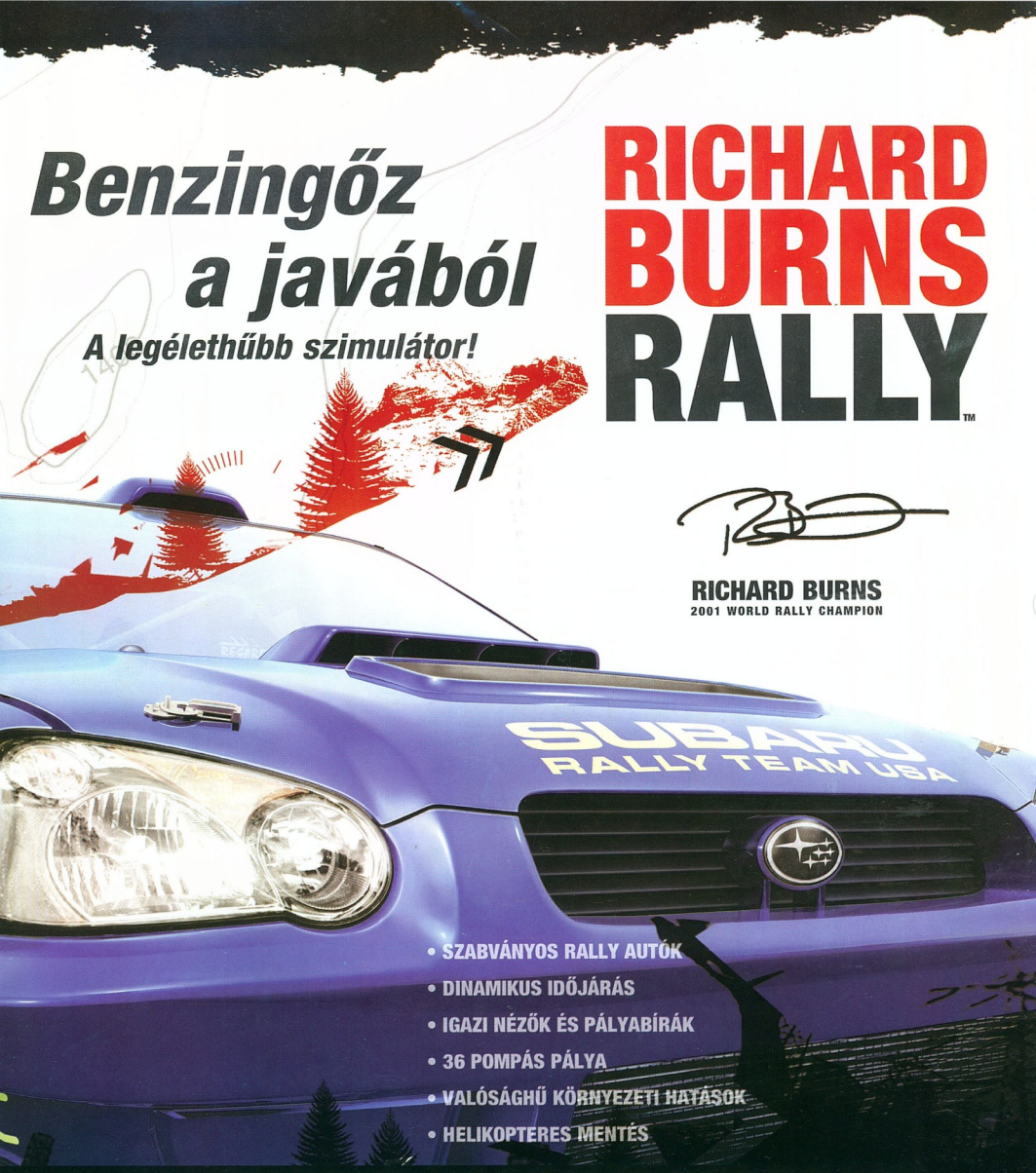
187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft	197	Harry Potter and the Prisoners of Azkaban	2,X,G	600 Ft	200	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	199	Red Dead Revolver	X	600 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Strain	2	600 Ft	205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft												

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube, **A**: Gameboy Advance. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Benzingőz a javából

A legélethűbb szimulátor!

RICHARD BURNS RALLY™



RICHARD BURNS
2001 WORLD RALLY CHAMPION

- SZABVÁNYOS RALLY AUTÓK
- DINAMIKUS IDŐJÁRÁS
- IGAZI NÉZŐK ÉS PÁLYABÍRÁK
- 36 POMPÁS PÁLYA
- VALÓSÁGHŰ KÖRNYEZETI HATÁSOK
- HELIKOPTERES MENTÉS

KERESSE A SZAKÜZLETEKBEN!

www.richardburnsrally.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

WARTHOG

PlayStation 2

XBOX

PC CD-ROM

SCi GAMES

"PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2004 SCi Games Ltd. All Rights Reserved. "Richard Burns" is a trade mark of Richard Burns. The names, voices and images of Richard Burns and Robert Reid are used with the license of IP Promotions Limited. CITROEN XSARA T4 version 2000. PEUGEOT 206 WRC 1999.

JOYTECH™



KIVÁLÓ MINŐSÉGŰ KONZOLKIEGÉSZÍTŐK ELÉRHETŐ ÁRON A JOYTECH-TŐL!

CENEGA
www.cenega.hu

