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

NYEREMÉNYESÉS!
TÖBBSZÁZEZER FT ÉRTÉKBEN!
PlayStation 2 SZOFTVEREK!

- SILENT HILL 4
- COLIN 2005
- CATWOMAN
- TONY HAWK 2
- TERMINATOR 3
- DEMON STONE

TOKYO GAME SHOW 2004

PLAY ZONE

AJÁNDÉK ÓRIÁS POSZTERREL!

MORTAL KOMBAT DECEPTION

> PS2
> XB
> GC

VILÁGPREMIER! - LONDONBAN KIPRÓBÁLTUK: CALL OF DUTY FINEST HOUR

+++ STAR WARS: BATTLEFRONT +++ FABLE
+++ MORTAL KOMBAT: DECEPTION +++ BURNOUT 3: TAKEDOWN +++ SECOND SIGHT
+++ LEISURE SIUT LARRY +++ SILENT HILL 4 +++ TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
+++ HEADHUNTER: REDEMPTION +++ TALES OF SYMPHONIA +++ ADVANCE GUARDIAN H.

+++ TÖBB MINT 400 CHEAT KÓD, ÉS ACTION REPLAY CSALÁS



Végigjátszás

+ 18 jármű részletes elemzése



Teljes Guide

+ 100 karambol részletes leírása



Teljes Guide

+ 45 csajozási trükk 15 leányzóhoz

2004/6 - NOVEMBER
998 FT

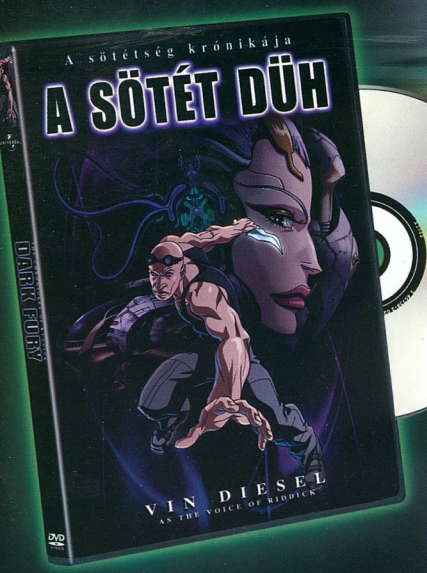
A FILM, MELY ELŐSZÖR MUTATJA BE A VILÁGNAK
EZT A SZOKATLAN HŐST, RIDDICKET



A
SÖTÉTSÉG
KRÓNIKÁJA
ÍRÓJÁTÓL

SZEPTEMBER 14-TŐL
VHS-EN ÉS DVD-N!

FILM: © 1999 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED. ARTWORK: © 2004 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.



SZEPTEMBER 28-TÓL
VHS-EN ÉS DVD-N!

FILM: © 2004 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED. ARTWORK: © 2004 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.

GTA3
GTA3: VICE CITY
GTA3: SAN ANDREAS

A LEGTELJESEBB ÉS AZ EGYETLEN RÉSZLETES GUIDE A HÁROM JÁTÉKRÓL...

KÉSZÜLJ... MEGJELENIK NOVEMBERBEN

TARTALOM

Sziasztok!

Igazán érdekesen alakult a mostani PLAY ZONE készítése, hiszen nagy neveket, nagy játékokat vártunk a hónapban. Sajnos csak részben jöttek be a jóslataink, hiszen a GTA3: San Andreas és még egy-más nem érkezett meg időben. Aggodalomra azonban semmi ok, hiszen így is megteltek oldalaink, méghozzá színvonalas játékokkal. A prímet mindenképp a Star Wars epizód és a Mortal Kombat új része viszi, de jót szórakoztunk Larry barátunk kalandjain és a Fable gyönyörűséges képein is. Egyszóval sok leírás, guide és tipp vár titeket ebben a hónapban. Mindenképpen ki szeretnénk emelni a Call of Duty: Finest Hour túránkat, mely keretében kis hazánkból egyedül mi tekinthettünk bele a játék rejtelmeibe, melyről természetesen illő módon be is számolunk nektek.

Seregnyi megfejtés érkezett az E3-as különszámunkra, így bizonyára örülni fogtok neki, hogy egy újabb PLAY ZONE extra készülődik, melyet a szokásos formában (2 ajándék újság, 4 poszter + DVD) vehettek kézbe, reményeink szerint már november közepén.
A kiadvány bepillantást enged 2005 legnagyobb játékaiba, csemegézhettek közöttük, hogy mivel is játszhattok majd jövőre - érdekes lesz!!
Újabb meglepetést is tervezünk, hiszen a GTA3 sorozat kedvelőinek készítünk egy kiadványt, mely mindent tartalmazni fog a 3 részről, amit csak le lehet írni. Hasznos térképekkel és táblázatokkal dugig tömött kiadványra számíthattok, ha nem szeretnétek lemaradni róla, akkor előre is megrendelhetitek.

Nos, nincs is más hátra, mint hogy jó szórakozás kívánjunk a PLAY ZONE mostani számához.

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

06 Tokyo Game Show 2004
06 Demento
06 Scarface
06 Jaws
07 Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus
07 Area 51
07 Still Life
08 Snowblind
08 Forbidden Siren 2
08 Tork: Prehistoric Punk
08 Need for Speed Underground Rivals
08 Battlestations: Midway
09 Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
09 Wanda and the Colossus
09 Genji
10 Call of Duty: Finest Hour
12 Killer 7
13 Devil May Cry 3
14 Jade Empire

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

16 Silent Hill 4: The Room
24 Burnout 3: Takedown
32 Fable
38 Second Sight
44 Headhunter: Redemption
50 Star Wars: Battlefront
54 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
58 Mortal Kombat: Deception

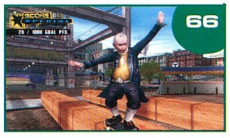




→ TIPPEK, TRÜKKÖK

62 Tales of Symphonia
66 Tony Hawk's Underground 2
70 Cheat Galaxis
76 Advance Guardian Heroes
78 Astérix & Obélix XXL
79 F-Zero: GP Legends





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:
Mortal Kombat: Deception



A PLAY ZONE következő száma 2004. december 10-én jelenik meg.

TOP 10 RETROKONZOL



1. Intellivision (1979)
2. Colecovision (1982)
3. NES (1985)
4. PC Engine (1988)
5. Master System (1987)
6. Megadrive (1989)
7. Neo Geo (1991)
8. Game Gear (1991)
9. Atari Jaguar (1993)
10. Sega Saturn (1994)

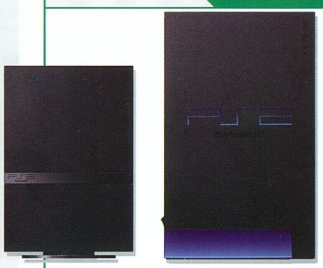
Patnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában:

Automex Multimédia, Canega Hungary, Dreamland, Gamecity, Gamepark, Játékállomás, Konzol Doktor, KonzolShop, Konzol Stúdió, MC Media, MultiFormat, RicGame, Spileland.

TRENDFIGYELŐ

→ MODERN FOGYÓKÚRA A SONY-NÁL, AVAGY A PSONE UTÁN ITT A PSTWO.

→ PStwo



Mivel a *PlayStation 2* technikai élettartamát tekintve eléggé régóta piacon van már, így várható volt, hogy valami hasonló fogyókúra fog történni a jelenlegi modellel is, mint ami történt anno az egyes szériaszámú *PlayStation*el. Főleg tavaly ősz óta keltek szárnyra pletykák erről, amikor is a Sony levédette magának a *PStwo* márkanevet. Az idei Games Conventionön hiába faggattuk a dologról a német Sony marketinggurujáit, próbált úgy tenni, mint aki az egészről most hall először (még részletesen el is kellett neki magyarázni, miről van szó), de aztán végül elmosolyodott és csak annyit mondott, hogy erről nem közölhet semmit. Szeptember 21-én aztán lehullt a lepel, és feltárulkozott előttünk a *PlayStation 2* jövője, a *PStwo* formájában. Az új masina a *SCPH-70000* CB kódnévre hallgat, és leginkább a külsejével tesz mély benyomást a szemlélőre.

A legszembetűnőbb a gép szemtelenül vékony mivolta, mindössze *2.8 cm*, miközben a mostani PS2 *7.8 cm*. A belső "szervek" *75%*-ára zsugorodtak, így arányosan a szélesség, magasság is csökkent, valamint a súly is, utóbbi éppen az eddigi felére. A lemezbetétel módja is más lett, a tálcás megoldás helyett visszatértek az első generáció „felnyitom és bepattintom" változatához. Jó hír az is, hogy alapból lesz ethernet port a gépen, tehát nem kell majd külön kiegészítőt vásárolni a netes játékhoz. Persze nem minden fenékig tejfel, mint minden diétánál, itt is fel kellet áldozni egyet, s mást a siker érdekében. A designváltásból eredően nem használható a régi *Multitap* adapter, de készült egy új változat ebből is, így nem kell lemondanunk róla. A *HDD*-nek azonban minden bizonnyal végleg búcsút inthetünk, ugyanis az új masina nem támogatja ezt a kiegészítőt. Idetartozó infó az is, hogy a Games Conventionön történt beszélgetésünk alkalmával szó esett arról is, hogy jelenlegi állás szerint a *PS2 HDD*-t nem fogja áthozni Európába a Sony, így talán nem olyan fájdalmas a dolog. Mindenesetre az USA-ban tovább fog folytatódni a forgalmazása, a *PStwo*-val való inkompatibilitása ellenére. „Na jó, de mikor lesz ez elérhető és mennyibe fog kerülni?" - kérdezhetitek jogosan. Nos, az európai megjelenés november 1., az ár pedig marad változatlan, vagyis az augusztus óta érvényes 149 Euró. Ez magyarországi viszonylatban 39.990 forintot jelent.

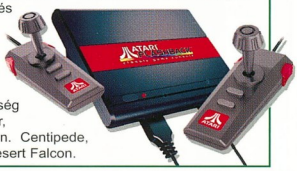


A *PStwo*-val mindenki jól jár majd: a vásárló azért, mert igazából nem kap kevesebbet, tudásban ugyanazt nyújtja, mint az elődje (ja igen, marad a *PSone* kompatibilitás is), a Sony pedig azért, mert az új design miatt valószínűleg újabb *PS2* tulajokat köszönthet, valamint nem elhanyagolhatóan a kisebb méret kevesebb költséggel is jár, vagyis gazdaságosabban tudja majd előállítani a gépeket. Kedvező napok, hetek, hónapok várhatóak a *PlayStation* családra, hiszen a *PStwo* után nem sokkal jön majd *PSP*, és talán már jövő év végére bemutatkozik a *PS3* is. Mindezzel mi játékosok járunk igazán jól, mindenki kiválaszthatja az igényeinek legjobban megfelelő változatot. Lesz hát mivel játszani, a többi már csak a szoftverfejlesztőkön múlik.

m_anger

→ ATARI FLASHBACK

Idén novemberben egy speciális retrokonzol kiadását tervezi az Atari. Az Atari Flashback névre hallgató, és a mai masinákhoz hasonlóan TV-re köthető szerkezet 20 játékot tartalmaz a nagy múltú kiadó Atari 2600, és 7800-as gépeire megjelent játékaiból. A 45 dolláros árú, gyűjtőknek azt hiszem kötelező vétel mellett ugyancsak napvilágot lát egy 85 játékos Atari gyűjtemény - igaz ez már PlayStation 2, és Xbox konzolokra külön, Atari Anthology néven. Egy kivonatos lista a teljesség igénye nélkül: Asteroids, Centipede, Saboteur, Warlords, Breakout, Battlezone, Desert Falcon. Centipede, Saboteur, Warlords, Breakout, Battlezone, Desert Falcon.



HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

PZ EXTRA → **TOKYO GAME SHOW 2004**

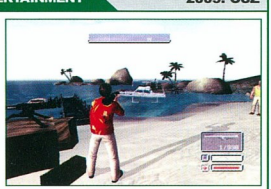


Az 1996 óta megrendezésre kerülő japán szórakoztató-elektronikai kiállítás az E3 mintájára a távol-keleti piacra koncentráló játékfejlesztőket és kiadókat kívánja vonzani, ám Los Angeles-i testvérével ellentétben ide akár az átlagpolgár is besétálhat - nem kell feltétlenül újságírónak lennie. A sok régióspecifikus játékbejelentés mellett miért érdemes mégis vigyázó szemeinket Tokióra vetnünk?! Mert többek között sokszor itt leplezik le először játékaikat a cégek, és nem egyszer lehet első benyomásokat szerezni játékélményről és készülő projectekről. Az idei év a Sony és a Nintendo közötti csatározás jegyében telt, hiszen először volt játszható a PSP, és immáron végleges formájában volt kint a DS is - de persze rengeteg más stuffot is megszemlélhetett az arra tévedő szerencsés közönség. Hasábjainkon igyekeztünk kiragadni a szeptember végi, háromnapos kiállítás legfontosabb eseményeit, és beleszőni az általános híreink közé.



PS2 - XB → **SCARFACE**

VU GAMES / RADICAL ENTERTAINMENT **2005. ŐSZ**



Már '83-ban sem volt újkeletű a remake fogalma Hollywoodban, hiszen Brian de Palma mesterműve, a Sebhelyesarcú, egy 1932-es, azonos című film újrafeldolgozása volt. Jövőre pedig - a Vivendi hathatós közreműködésével -, újradefiniálhatjuk a gengszterkedés fogalmát: Tony Montana ugyanis visszatér poraiból! A filmklasszikus végén ugyan elhalálozik a mi Antoniónk, a játék forgatókönyvét író David McKenna (Amerikai História X, S.W.A.T.) azonban visszahozza az élők sorába. Az egyértelműen Grand Theft Auto klónnak készülő játékban természetesen külső nézetből, rengeteg vezethető járművel (motorcsónakok, autók) és sok-sok leszámolással, akcióval, párbeszéddel kell számolnunk - elvégre mégsem lehet sétagalopp egy kokainbáró-aspiráns élete. A Miamiban, Floridában, és Bahamákon játszódó játék hű marad a '80-as évek, s így a film hangulatához is, de hogy konkrétan megdől-e a GTA ezen terű egyeduralma, egy szűk év múlva derül majd csak ki.

PS2 → **DEMENTO**

CAPCOM / CAPCOM PROD. STUDIO 1 **2005. TÉL**



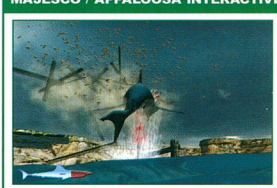
A Demento latin szó, jelentése őrült, megtébolyodott. Ilyen előzmények után pedig már különös kíváncsisággal várom, hogy mit tud felmutatni ez a láthatóan Resident Evilre hajazó külső nézetes akció-horrorjáték. A főhősnőnk Fiona, egy kebelben erős, ám fizikailag gyenge fiatal teremtés, akinek egyetlen segítsége egy elzászi, Hewie lesz. A segítség pedig elkél, ugyanis a játékból eddig kikerült részletek alapján Fiona nagyrészt egy Debilitas nevű szörny elől fog menekülni egy ódon kastélyban. A játékmenetről, illetve kezelésről sok minden nem szivárgott ki, az előzetes videó alapján azonban elmondható, hogy némileg gótikus, és erősen lélektani horror-kalandjátéknak ígérkezik a Demento.





PS2 - XB → **JAWS**

MAJESCO / APPALOOSA INTERACTIVE **2005. ŐSZ**



Az igazán régi motorosok talán még emlékeznek egy magyar illetőségű Novotrade Interactive nevű fejlesztőcsapatra, akik még idejekorán váltottak a nagyobb hírnevet elősegítendő Appaloosa cég oltalmazó szárnyai alá. Nos, a számos Spectrumos, PC-s, és konzolos fejlesztés közül egy biztosan bejött nekik, mégpedig az aranyos, palackorrú delfin, Ecco története. A számos kritikai elismerést begyűjtött játék fejlesztői ezúttal keményebb vizekre eveznek, ugyanis a Majesco és Universal megállapodásának köszönhetően nem mást, mint a nagy Spielberg-klasszikus Cápát vihetik konzol-képernyőre. A film 30-ik évfordulójára tervezett debütben nem kisebb egyéniség szerepét fogják ránk szabni, mint a nagy fehér cápáét. Az édes bosszú pillanata tehát a miénk - a lehető legkülönfélébb módon élhetjük ki agresszivitásunkat a békés fürdőzők, vagy éppen ellenséges cápavadászok között. Ez egészen konkrétan 10 különböző pályát, és 25 ponton roncsolható és darabjaira téphető karaktereket, és tereptárgyat jelent. Már belegondolni is borzongató, hogy miképp fogjuk cafatokra tépni a különleges „cápalátással" kifigyelt, de még mit sem sejtő áldozatot! A főképp víz alatti küldetések között egyaránt találhatunk logikai fejtörőket, és akcióorientáltabb aljátékokat, melyek során területünk megvédése lesz a legfőbb cél. Az Ecco-val megcélzott fiatalabb korosztály után talán az egy korosztállyal feljebb elhelyezkedők is belemerülhetnek az Appaloosa csodálatos világot generáló motorjának élvezetébe.

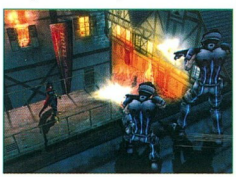


PS2 → **FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS**

SQUARE-ENIX / SQUARE-ENIX — **2005. TÉL**



Ugyan már hónapok óta pletykálják, de hivatalosan csak a szeptember végi Tokyo Game Show keretében leplezték le a Compilation of Final Fantasy VII munkacímre keresztelt FFVII folytatásokat. A brand, rögtön három címet is magába foglal: egy kizárólag japán mobiltelefonokra készülő taktikai játékot, Before Crisis címmel, Advent Rising néven egy DVD és UMD diszken megjelenő egész estés Final Fantasy filmet (az FFVII szereplőivel, és annak cselekményei után két évvel), és végül, de nem utolsó sorban a legjobban várt cím a Dirge of Cerberus - mely PlayStation 2-es platformon a Final Fantasy VII direkt folytatása lesz. A játékstílus meghatározásától óvatosan eltekintő Square sejtetni engedte, hogy a Vincent Valentine főszereplésével 2005-ben debütáló játék egy kicsit eltávolodik az RPG-k világától, és akcióorientáltabb lesz a sorozat eddigi részeihez képest. A hetes rész után 3 évvel zajló cselekményszál egy bizonyos Deep Ground Soldiers földalatti szervezet (akik a Föld felé közeledő meteor elől menekültek a felszín alá) körül bonyolódik, amihez egyelőre homályos módon, de Vincent is kötődik. A helyszínek, és karakterek visszatérnek majd az elődből - de természetesen újabb ismeretségeket és lokációkat is meglátogathatunk. Mivel a fejlesztés gyerekcipőben jár még, így további részleteket nem publikáltak a Square-Enix háza táján, de nekünk már ez is elegendő volt ahhoz, hogy összeszorított szájjal várjuk a játék megjelenését!



PS2 - XB → **AREA 51**

MIDWAY / INEVITABLE ENTERTAINMENT — **2005. NYÁR**



A Midway '95-ös alien-vadász FPS-ét újítja fel az austini Inevitable Entertainment, akik eleddig a The Hobbit, valamint Tribes: Aerial Assault játékokkal próbálták keresni kegyeinket.. A történet szerint Ethan Cole, egy HAZMAT nevű különleges katonai alakulat vezetőjének bőrébe bújhatunk (az X-Akták Mulder ügynökének, vagyis David Duchovny-nak aktív szinkrontolmácsolásával), akik különleges riasztást kapnak a hadsereg által hermetikusan elzárt nevedai sivatagban található 51-es körzetből. Az idegen létformával szorosan összekapcsolt területre lépve szembesülhetünk az elszabadult káosszal, az idegenek által megfertőzött kutatókkal, és magukkal az űrlényekkel is. A történet előrehaladtával egyre mélyebbre áshatjuk magunkat abban az összeesküvésben, melyet az idegenek terveltek ki az emberiség ellen, valamint egyre nagyobb tűzerejű fegyverekkel irthatjuk ellenfeleinket. Az adrenalin-teljes játékélményt a 16 személyes multi móka fokozhatja, nem beszélve a grafika, és szinkronszínészek (Powers Boothe, and Marilyn Manson) által nyújtott hangulati tényezőkről. Ez utóbbiakról csak is kizárólag szuperlatívuszokban vagyunk hajlandóak beszélni - az eddig látottak alapján frenetikus sikerre számítunk. Bár a Midway három, elkövetkezendő Unreal-technológiás játék terjesztésére is rátette a kezét, pénzügyileg nem muzsikált túlságosan kiemelkedően ebben az évben, így - stratégiai megfontolásoknak áldozatául esve - a játék csak jövőre debütál az amerikai, később pedig európai piacokon.



XB → **STILL LIFE**

MC2 - MICROIDS / MICROIDS — **2005. MÁRCIUS**

Újabb, a Syberia motorján alapuló kalandjátékkal próbálkozik a már egyszer a halál karmai közül (értsd: csőd széléről) megmenekült francia fejlesztőcsapat, a Microids. A Still Life főszereplője Victoria McPherson, egy elismert chicagói FBI ügynök lesz. Victoria akkor csatlakozik a helyi rendőrséghez, amikor azok értetlenül állnak egy furcsa sorozatgyilkossági ügyben. Az esetek szövevényessége még a mi tapasztalt ügynökünk kvalitásain is túlmutat, amikor egy napon a kezébe akad magánnyomozói praxist folytató dédnagyapja egy lezáratlan esete. A nagyapó 75 évvel ezelőtt átélt európai történései különös hasonlóságot mutatnak a chicagói esettel - így nem kérdéses, hogy párhuzamosan, két szinten és idősíkban kell majd nyomozgatnunk. Az „interaktívolható" karakterek száma eléri a 24-et, ezek közül 11 áll rendelkezésünkre Chicagóban, és 13 Prágában. A 18 helyszínt pedig több mint 300 kamera beállítás varázsolja még látványosabbá. Ígéretes, és megfelelően sötét hangulatúnak ígérkezik a Still Life - és a két irányítható szereplő, valamint színtér megfelelő pezsgést hozhat újra a kalandjátékosok szívébe. Reméljük a legjobbakat!



APRÓ NEWS

Sega Rally 2005

A SEGA nem aprózta el a kora őszi szezont: jövő évi megjeleníssel jelentette be a Sega Rally 2005-ös részét PlayStation 2-re, valamint egy újabb Sega Rally-t Nokia n-Gage-re. A hangzatos sajtóközlemény ennél többet nem árult el, és mivel a Tokyo Game Show-n is csak egy négy pályás, kétautós tesztverziót láthatott a nagyérdemű kiállítva, a további részletekről egyelőre csak találgathatunk. Annyi mindazonáltal már bizonyos, hogy a játékmód megmaradt az idő elleni árkádabb jellegű versenyzésnél, és hogy a fejlesztésnek még csak egy korai szakaszában járnak a készítők.



Silent Hill 5 a következő generációs konzolokra

Augusztus havában állt a nagyérdemű elé a Silent Hill ötödik részének bejelentésével Masashi Tsuboyama, a széria dizájnere. Bár maga az információ csak formális volt, annyit azonban már elárult, hogy a Silent Hill 5 a következő generációs konzolok egyikére készül, és jelen pillanatban az előkészületi fázisoknál tart. Vagyis konkrétumokat hiába is várt volna bárki: azok még nem léteznek. A program megjelenésére legalább 2006-ig minimum várnunk kell.

Készül a Mortal Kombat hetedik része is

Bár régiónkban csak a következő hónapban debütál a hatodik számú Mortal Kombat PlayStation 2-re és Xbox-ra, a Viacom érdekeltségébe tartozó Midway elnöke, David Zucker örömmel kürtölte világgá, hogy megérkeztek hozzájuk az első PS3 és Xbox 2 fejlesztői környezetek. A bejelentést tetőzvén kijelentette, hogy újabb MK részre számíthatunk a két újgenerációs konzolon, de további részleteket természetesen nem árult el. Ahogyan a Silent Hill esetében is, úgy a Mortal Kombatnál sem kell holnap a boltba rohannunk, hiszen a hetedik rész valamikor csak 2006 után kerülhet kiskereskedelmi forgalomba.

PS2 - XB → **SNOWBLIND**

EIDOS / CRYSTAL DYNAMICS **2005. NYÁR**



Emlékszem, jó pár évvel ezelőtt még az ezredforduló messzinek tűnő sejtelmességébe burkolózva próbáltak eladni egy-egy játékot, ám hogy láthatóan érdemi fejlődés nem történt (nem repülünk légpárnás autókon, nem eszünk ürhajóskaját), ezt a futurisztikus jövőképet némileg előrébb kellett tolni. Az Eidos szerint 2065-ben jön el ez az időpont, ekkora tették ugyanis az eredetileg Deus Ex-folytatásnak készülő FPS-ük kerettörténetét. Nathan Frost, egy átlagosnak mondható katonai bevetésen sérül meg shanghai városában, ahonnan a katonai alakulatok orvosaihoz kerül. A rajta végrehajtott műtétek azonban nem csak életmentőek, hanem egy furcsa kísérlet részei is egyben. Nathan ereje megnő, furcsa géppé változik - aki látta a Robotzsaru című filmet, talán lehet elképzelése az eredményről. Kinetikus és hagyományos fegyverek (másodlagos tüzelési lehetőséggel is), városi harc, az elmaradhatatlan időlassítás (avagy Bullet Time-módszer), 16-szoros multiplayeres móka - szóval egy zúzós FPS-re számíthatunk, valamikor a jövő nyár folyamán.

XB → **TORK: PREHISTORIC PUNK**

UBI SOFT / TIWAK **2005. TAVASZ**



A Microsoft már egyszer törölte a kínálatából ezt az aranyos 3D-s akció-kalandjátékot, ám a Ubi Soft közbelépésének hála jövőre végre a boltok polcaira kerülhet a Tiwak fejlesztése. A Tiwak fejlesztőinek életútja sem kevésbé kalandos mint készülő játékuké, ugyanis a névváltozáson átesett céget Yeti Interactive-nak hívták még valamikor, és a Ubi Softból kiváló Rayman, illetve Rayman 2 programozók, és fejlesztők alkotnak. Miután elgondolkodtunk, hogy vannak-e véletlenek, térjünk vissza Torkra, aki főszereplője lesz ennek a játéknak. A különleges képességekkel megáldott csemete akkor nyeri el természetfeletti erejét, mikor egy gonosz sámán, név szerint Ogus ront a falura, és rabolja el édesapját. Az inkább akcióorientált, látványos, pörgős ugrálós játék januárban éri el az amerikai kontinens partjait, majd reméljhetőleg pár hónapra rá az európai szárazföldet is beveszi - minket (szerkesztőségünket) valószínűleg be fog.



PS2 → **FORBIDDEN SIREN 2**

SCEE / SCEJ **2005.**

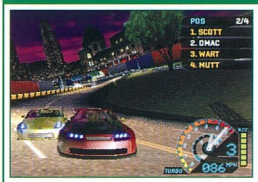


Immáron hivatalos, amit eddig csak sejtettünk: a Sony folytatja a rémisztgetést a Forbidden Siren második részében. A Yami-jima szigetre tévedő turisták megrökönyödve tapasztalják, hogy az addig népes területnek hírt sem sem geten a kihalt város képe, és rothadt épületek fogadták őket. A szálak egy 29 évvel ezelőtti esethez kötődnek, amikor egyetlen éjszaka alatt burkolózott homályba a sziget teljes lakossága, és tűnt el nyom nélkül. A játékos feladata természetesen az lesz, hogy kinyomozza a megválaszolatlan kérdéseket. A Shibitok után új lények jelentkeznek a folytatásban: ők a Yamibitok, akik elődeikhez hasonlóan a sziget lakói voltak egykoron, ám mostanra furcsa, élőhalottakká avanzsálódtak. Az erősebb mesterséges intelligenciát a fényre való érzékenységük egalizálja, de nem csak beléjük, hanem állatokba is „szállhatunk", ezáltal külső segítséget nyerve a pálya átvizsgálásában. Újításként köszönthetjük még a vezethető járműveket, és most már nem egy, hanem három nagyobb várost járhatunk be a szigeten. Sajnos a megjelenés Japánban is csak 2005-ben esedékes, úgyhogy európai debütálására minimum jövő év végéig várnunk kell.



PSP → **NFS UNDERGROUND RIVALS**

ELECTRONIC ARTS / EA GAMES **2005**



Érezhetően megkezdődött a Sony behatolási kísérlete az eleddig Nintendo felségterületnek számító kézi konzolpiacra, hiszen a Tokyo Game Show-n is felvonultatott repertoár egyértelművé tette, hogy a PlayStation sikersztorija után a Sony a PSP-t is hasonlóképp szeretné felfuttatni. Ebben kitűnő partnerre talált az Electronic Arts-ban, akik most futó Need for Speed Underground sorozatukat fogják átültetni a Sony csodamasinájára. A Rivals alcímmel felvértezett UMD diszken 10 különböző pálya, tuningolható japán és amerikai autócsodák, valamint egymás elleni küzdelem várja az illegális gyorsulási versenyek szerelmeseit . Ja, és a grafika: valami szemkápráztatóan elképesztően gyönyörű! Talán jobb lesz hozzászoknunk, hogy a PSP neve mellett ez alapkritérium lesz a Sony kézikonzoljánál.



PS2 - XB → **BATTLESTATIONS: MIDWAY**

SCI / MITHIS GAMES **2005. NYÁR**



Mindig örömteli esemény, ha az ember hazai fejlesztésről adhat hírt, és ha ez még megfelelő minőséggel is társul, akkor azt hiszem nincs okunk panaszkodni. A Magyarországon állomásozó Mithis fejlesztői egyszerre több vasat is tartanak a tűzben, melyből a Battlestations: Midway egy, a második világháborúban játszódó taktikai, akciójáték lesz. A Csendes Óceán térségében járunk, ahol a repülők, és hajónaszádok irányítását egyaránt magunkra vállalhatjuk - természetesen az amerikai, és japán oldalon is. A taktikai rész a játék azon tulajdonságából fakad, hogy nem csupán egy lélekvesztőt, illetve harci gépet vezethetünk, hanem parancsnokként, egy egész rajért felelhetünk majd. A játék méreteit illetően több mint 60 korabeli járművet vonhatunk irányításunk alá, előfordulhat olyan küldetés, melyben 50x50 km-nyi csataterületet kapunk és mindezt 16 játékos nyomhatja egyszerre online. Mi már tűkön ülünk.

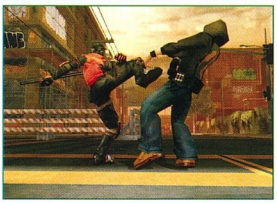


<<< 3 FÉLE PSP CSOMAG LÉTEZÉSÉRŐL PLETYKÁL A VILÁG: A TARTOZÉKOK FÜGGVÉNYÉBEN (MEMÓRIAKÁRTYA, KAMERA) $200-350 KÖZÖTTI ÁRON LENNE HOZZÁFÉRHETŐ A SONY KÉZIMASINÁJA. >>>

PS2 - XB → **MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE**

ATARI / THE COLLECTIVE **2005. NYÁR**





Vajon mi sülhet ki abból, ha kicsiny sárgolyónk egyik legismertebb hip-hop irányzatú divattervezője szövetkezik az Atarival, hogy egy igazi deszkás életstílus-szimulátorjátékot készítsenek? Az átlagember számára talán semmi, viszont ezen irányzat kedvelőinek talán maga a Kánaán következhet be! A nemes egyszerűen stílusteremtőnek készülő programban egy fiatal bűgatyás életét irányíthatjuk, akinek a városi élet forgatagában kell terjesztenie az igét. Ehhez pedig nem mást kell felhasználnia, mint a flakonját. Az innovatív és kreatív kezelés miléntjei egyelőre sűrű homályban leledzenek, az már azonban bizonyos, hogy egy elég nagy szubkultúra célpontja lesz a játék, és talán az ötletet - hogy különböző területeken különböző ábrákat, és feliratokat kell fújnunk, emberekkel ismerkednünk meg - még azok is élvezni fogják, akik ökölbeszorult gyomorral vonulnak el egy-egy teg előtt.

PS2 → **WANDA AND THE COLOSSUS**

SCEE / SCEI **2005.**



Éveken át találgatták, hogy mikor érik meg a helyzet az ICO második részének bejelentésére. Sokáig NICO néven véltek tudni bennfentesek a program létezéséről, ám mire nem jók a kiállítások, ha nem arra, hogy mindenkit jól kiábrándítsanak: nem lesz ICO 2. Elkeseredni azért nem kell, és bár a történet sem játszódik a már jól ismert egyedi hangulatú világban, a Fumito Ueda, Kenji Kaido rendező-producerpáros egy újfent kiemelkedően atmoszférikus világot alkotott. A Wanda és a kolosszus című játék főhőse egy fiú, aki halott szerelmének élettelen testét hordozza egy lovon. Egy szentélyhez érkezvén az Istenségek azt az üzenetet hagyják számára, hogy a lány lelke még megmenthető - ehhez azonban a világ összes démonát le kell győznie. A kalandozás és a harc tehát így veszi kezdetét - tulajdonképpen a fiúval számos gólem és egyéb nagytestű lény felaprítása vár ránk. A csatában meg kell találnunk a kolosszusok gyenge pontjait, és kihasználni óriási méretkülönbségünket (közben persze kényesen vigyázva arra, hogy nehogy agyonlapítson a monstrum). Segítségünkre a mindig kezes, és gyors paripánk lesz. Ha már az ICO 2-nek nem örülhettünk, legalább beérhetjük ezzel a nem kevésbé fantasztikusnak ígérkező stuffal.

TOKYO GAME SHOW 2004

PS2 → **GENJI**

SCEE / GAME REPUBLIC **2005.**





Óriási érdeklődés előzte meg a Capcom berkeiből kivált exproducer, Yoshiki Okamoto első, független stúdiónál készülő játékának bejelentését. A Genji egy vérbeli taktikai-akciójáték lesz (a külső nézetes fajtából), mégpedig a feudális Japán látványvilágát alapul véve. A XII. század végére kalauzol a program, ahol egy híres hadvezér, Minamotono Yoshitsune bőrébe bújhatsz majd, hogy társaddal, Musashibo Benkeivel szembeszállj a véreskezű diktátor Tairano Kiyomori ellen. Kiyomoriban egyébiránt nem csak apád gyilkosát, hanem az Amahagane szent kövek tulajdonosát is tisztelned kell. Ezen erekkel tulajdonosa megtöbbszörözött erővel és technikával indulhat harcba. A Genji a taktikán kívül azért erősen fókuszál a külsőségekre - nem csoda, ha karaktertervezőnek azt a Keita Amamiyát kérték fel, aki már többek között a Clock Tower 3, és Onimusha 3 programokon is dolgozott. A külön koreográfussal felálló Game Republic biztos, hogy nagyot fog szakítani, kérdés, hogy európai szinten mennyire fog vásárlóerőre találni az amúgy igen szemet gyönyörködtető Genji.

TOKYO GAME SHOW 2004

APRÓ NEWS

Elkészült a Halo 2

Október elsején került a Microsofthoz a Halo 2 mesterpéldánya, amit - rekordgyorsasági idővel - 4 nap alatt fogadtak el, és küldtek aranylemezre. Következő számunkra már előkészítettük neki a boncasztalunkat, felkészült sebészeink várják a november 11-ei megjelenését!

Acclaim - csőd és újjászületés

Két hónap sem telt el, hogy előző számunkban hírt adtunk az Acclaim nehéz pénzügyi helyzetéről, ami sajnos azóta egy csődben realizálta magát: újabb nagy múltú céggel karcsúsodott az aktív játékkiadók palettája. A 600 alkalmazottal rendelkező multivállalat augusztus 30-án kért csődeljárást maga ellen, majd egy napra rá, egyszerre bocsátotta el összes dolgozóját. A fejlesztés alatt lévő, és Acclaim-égisz alá tartozó játékok közül a Juiced és a The Bard's Tale úszta meg a halált, előbbi a Take Two istállójához vándorolt, míg utóbbit a Vivendi vásárolta meg. A nagyreményű The Red Star, vagy 100 Bullets játékokról sajnos semmi biztatót nem tudtunk meg - de a cég korábbi tulajdonosa, Rod Cousens már jelezte, hogy eddig titokban tartott új cége folytatni kívánja mindazt, amit az Acclaim már nem tudott befejezni. Várhatóan ez a legtöbb alkalmazott újrafelvételét jelenti, és a projectek nagy része is túlélheti a kellemetlen szituációt.

Csúszda

Az év végi hajrára beharangozott programok közül többen kényszerpihenőt kértek, és már csak 2005-ben teszik tiszteletüket a játékosoknál. Az első a már előző számunkban is boncolgatott Tim Burton-féle Karácsonyi Lidércnyomás megbitesítése (a legújabb információnk szerint mindössze tavasszal vehetjük kezelésbe a galád ünnepeket). Azután Sam Fischer köszönt be egy hírnök révén: jövő márciusnál előbb senki ne számítson a debütálásra a Splinter Cell: Chaos Theory-nál. Örüm az ürömben, hogy ha minden igaz, az Xbox, és n-Gage platformok kiegészülnek PS2-es és GameCube-os játéklehetőségekkel is. Tovább csúszik a Phantom megjelenése is. 2004/3-as számunkban számoltunk be a konzolhibridről, amely úgy látszik már csak 2005-ben kerülhet a játékosok karmai közé. Egyelőre 22 cég támogatottságáról számoltak be az illetékesek (köztük az Eidos-szal, a Vivendivel és az Atarival), de minket még mindig nem sikerült kimozdítaniuk a szkeptikus álláspontunkról. A Phantomot jelen elképzeléseik alapján nem tartjuk életképesnek. A Gran Turismo 4 némileg kilóg a sorból, mert még idén megjelenik (december 3-án a japánoknál, és 14-én az amerikai valamint európai kontinenseken is), igaz "cserébe" teljesen kimarad belőle az oly sokat várt online módusz. Ezt egyébiránt egy 2005-ben megjelenő új rész tartalmazza majd.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

PLAYZONE EXKLUZÍV

INFO BOX

PS2 - XB - GC

Kiadó:
Activision
Fejlesztő:
Spark Unlimited
Hivatalos honlap:
www.callofduty.com

Megjelenés:
2004. november 26.

ELŐREJELZÉS

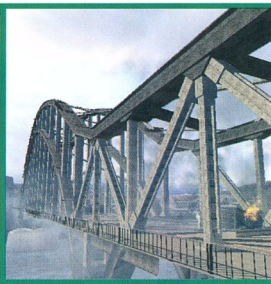
+

Teljesen új Call of Duty játék, rengeteg olyan extrával, ami nem volt benne a PC verzióban.

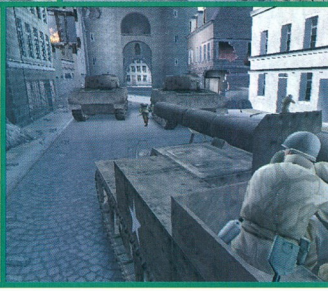
–

Félő, hogy csak a cigarettásdobozokon található figyelmeztető szöveggel lehet majd kiadni, mint például: „Vigyázat, könnyen függőséget okozhat!"









CALL OF DUTY: FINEST HOUR

HA SZÓLÍT A KÖTELESSÉG, AKKOR NINCS VITA, INDULNI KELL. HÁT MÉG AKKOR, HA MEGHÍVÁS ÉRKEZIK AZ ACTIVISION-TŐL, AKIK LONDONBAN MUTATJÁK BE AZ EDDIGI LEGJOBB HÁBORÚS FPS KONZOL VÁLTOZATÁT...

„1944. június 3., a nap, melyet sosem felejtek el. Éppen egy pokoli, gyakorlatozással teli nap volt mögöttem, amikor fél füllel meghallottam, hogy az őrnagy és Hughes kisasszony hamarosan a bázisra látogatnak. Valamiért megéreztem, hogy pillanatokon belül új irányt vesz az életem, és bár nem tudtam, hogy mi vár rám, de sejtettem, hogy semmi jóra nem számíthatok. Nem is kellett sokáig várnom, hamarosan megérkezett a parancs, személyesen az őrnagy adta át, akit most láttam először élőben. Reszkető kézzel pakoltam össze a holmim, és amint kész voltam, azonnal indultunk Londonba. Útközben kérdezgettek az eddigi küldetéseimről, a családomról, és hogy mit szeretnék csinálni a háború után. Tudni szerettem volna, hogy miért engem választottak, és hogy hova megyünk, de a kérdé-



seimre nem kaptam választ. Egyre feszültebb lettem, többször járművet váltottunk, talán azért, hogy lerázzuk azokat, akik követtek minket. Mikor Londonba értünk, egy furcsa kinézetű járműbe tereltek, itt már több egyenruhás várt minket, a legkülönbözőbb alakulatokból összeválogatott emberek. Miután körbejártuk a várost, az MI6 épülete mellett beereszkedtünk a Temzébe, így végképp lehetetlenné téve, hogy bárki megtudhassa, hova megyünk. Már besötétedett, mikor megérkeztünk Churchill földalatti főhadiszállására. Az őrnagy és Hughes kisasszony tartották az eligazítást, és végre megtudtuk, hogy milyen küldetésre szemeltek ki minket..." Tim Norton őrmester naplóbejegyzése, 1944. június 4.

Amikor a Call of Duty 2003. novemberében megjelent PC-re, az összes világháborús FPS-t egy szempillantás alatt lesöpörte a színtérről. A fejlesztőknek - az Infinity Wardnak - sikerült utánozhatatlan atmoszférát teremteni, ebben nagy része volt annak, hogy a tökéletes vizuális élmény megteremtésén kívül elképesztő energiát fektettek a játékmenet polírozásába is. A Call of Duty hamarosan az online harcosok kedvencévé vált, és mind a mai napig az egyik legkedveltebb multiplayer játék. Nem csoda hát, hogy az Activision úgy gondolta, egy PC-s kiegészítő mellett érdemes elkészíteni a játék konzolos változatát is. Az első rémhírek természetesen arról szóltak, hogy egy szimpla átirat készül a Spark stúdiójában, de ezt a pletykát az Activison gyorsan eloszlatta. Sajnos ezután nem sok infó szivárgott ki a játékról, de mi folyamatosan bombáztuk az Activision-t, hogy minél hamarabb kipróbálhassuk a játékot. Úgy tűnt, az E3 tökéletes alkalom lesz az első személyes találkozóra, de az akkori legfrissebb build nem akaródzott elindulni az exkluzív bemutatóra hozott konzolokon.



Már egészen lemondtunk róla, hogy a kiadás előtt kipróbálhatjuk a kicsikét, ekkor villámcsapásként érkezett egy szupertitkos meghívás, amely Londonba invitált, a Finest Hour európai bemutatójára. Az Activision kitett magáért, a bevezetőben felsorolt kalandok után Churchill földalatti hadiszállásán találkozhattam Scott Langteau-val, a játék producerével, és tesztelhettem a Finest Hour PS2- és az Xbox verzióját is.

A félelmem, hogy a játék mégis csak egy sima átirat, hamar tovaszállt.

A Finest Hour néhány vonásában természetesen hasonlít a PC-s verzióhoz, hiszen csak úgy, mint az elődje, elképesztően élvezetes, II. világháborús FPS. A fejlesztők tudták, hogy mire vállalkoztak, a legtöbbjük jelen volt az azóta kultuszstátuszt elért Medal of Honor: Allied Assault születésekor. Komolyan vették a feladatot, és számtalan egyedi vonással ruházták fel a játékot. A játék története három - brit, orosz és amerikai - kampányra van felosztva, de a PC-s változat három főszereplője mellett három új szereplő is felbukkan a játék során, így összesen hat főhős bőrébe bújhatunk a csaták során. Apropó csaták: még sosem volt annyira élő a harcmező, annyira intenzív az élmény, mint a Finest Hour-ban. Az egész olyan, mintha mi lennénk a Ryan közlegény megmentésének rendezői és főszereplői egy személyben. Elsőként az orosz kampány első néhány pályáját próbálhattam ki, itt a sztálingrádi csatában kellett helytállnom. Nem kellett hozzá öt másodperc, és máris magával ragadott a játék. Egy csónakban állunk a pálya kezdetén, az el-



A következő küldetés újabb újdonsággal szolgált a PC-verzióhoz képest, egy tankot irányítva kellett felrobbantanom kilenc repülőgépet, miközben az ellenség folyamatosan páncélökölkel lövöldözött. Scott Langteau elmondta, hogy a játék egyharmadában kell különféle járműveket vezetnünk. Ilyenkor három különböző nézetet - belső, külső, gépágyú - is használhatunk, és külön tudjuk irányítani a tankokat, és azok tornyait. Ezután egy házak között mozgolódó tankra kellett felszerelnem robbanótöltetet, hogy sikerüljön hatástalanítani, ez kellett ahhoz, hogy a közeledő csapatok probléma nélkül át tudjanak haladni. Csupán néhány küldetést játszhattam végig, de azok során teljesen különböző feladatokat kellett megoldani. A játék során körülbelül harminc különböző fegyvert használhatunk, köztük mindhárom hadsereg jellegzetes ínyencségeit megtaláljuk. A srácok azon munkálkodnak, hogy elsőrangú single player élménnyel szolgáljanak, de emellett nekifeküdtek a multiplayer módoknak is, bár ezekről nem sokat lehetett megtudni a bemutató során.



lenfél folyamatosan tüzel ránk, a társaink megpróbálják túlkiabálni a bombák robbanásait, miközben félelem ül ki az arcukra. A parthoz közel néhányukat kilőtték, itt vehettem át a főhős irányítását. Gyorsan kiugrottam a csónakból, és a lövések és robbanások kíséretében kijutottam a partra. A véres csatamező kellős közepére kerülve azt sem tudtam, hova kapjam a fejem, de aztán gyorsan észbe kaptam, és beszaladtam a legközelebbi fedezékbe. A játék első pályája - nagyon szimpatikus megoldásként - egyben oktató pálya is. Mire sikerült felérnem a domb tetejére, már tisztában voltam az irányítással, és a - könnyen áttekinthető, letisztult - kezelőfelülettel is. Az elsődleges és másodlagos feladatokhoz tartozó helyszíneket megtaláljuk a térképen, így elég nehéz eltévedni. Ráadásul az első pályán egy orosz tisztet kellett követni, egészen addig, amíg egy épületbe értünk. Miután kilőtték mellőlem a tisztet, találkoztam az orosz mesterlövész menyecskével. Egy gépágyúval megtisztítottam a terepet, hogy aztán a távoli dombon található négy gépágyúállást el tudjuk foglalni. Ezután belekóstolhattam egy mesterlövész-küldetésbe, egy érkező tank körül kellett megtisztítsam a terepet, majd a kiszálló katonákkal is végeznem kellett. Ez nem volt annyira könnyű feladat, mint ahogy elsőre hangzik, a szemközti házakból folyamatosan lőtték az ablakokat, ahonnan próbáltam leszedegetni a közeledő ellenfeleket.

Ha nem rontanak el valamit végzetesen a srácok a Sparknál, egy totálisan új, de mégis a Call



of Duty névhez méltó játék kerül a boltokba novemberben. Mindenesetre az Activision-ösök eléggé biztosnak tűntek a játék sikerét illetően, a bemutató után meginvitáltak a Revolution nevű vodkabárba, és előre ittunk a medve bőrére. Jó sokat.

Tim Norton

SCOTT LANGTEAU INTERJÚ

PZ: Mesélnél néhány szóban arról, hogyan jött az ötlet, hogy Spark néven saját stúdiót indítsatok?

SL: Nem szeretnék mélyen belemenni a témába, még aránylag frissek a sebek. A lényeg az, hogy néhányan eljöttünk az előző munkaadónktól, és szerettünk volna együtt dolgozni valami hasonló projecten. Egy jó barátom, Michael Giacchino mutatott be Craig Allennek, akivel gyorsan megtaláltuk a közös hangot, és tudtuk, ha együtt dolgozhatnánk, abból valami jó sülne ki. A stúdiót akkor alapítottuk, amikor a PC-verzió fejlesztése folyt, és nagy szerencsénkre az Activision ránk bízta a Finest Hour munkálatait.

PZ: Tudnál mesélni a multiplayer módokról?

SL: A fő célkitűzésünk az volt, hogy tökéletes single player élményt nyújtson a program. Emellett természetesen teljes erőbedobással dolgozunk a multiplayer módokon. Leginkább csapat alapú módokra számítsatok, amelyeket 16 ember játszhat majd egyszerre.

PZ: Milyen különbségek lesznek a különböző platformok verziói között?

SL: A játékmenet tekintetében minden verzió szinte száz százalékosan megegyezik majd. A kivitelezést tekintve persze lesznek különbségek, kihasználjuk a különböző platformok sajátosságait, erősségeit.

PZ: Van már valamilyen tervetek, egy esetleges jövőbeli projecttel kapcsolatban?

SL: Hát sok mindent még nem mondhatok, egy biztos, a Finest Hour kiadása után egy-két hónap szabadságot veszünk ki, kicsit élvezzük az életet. Utána pedig újra Call of Duty programon fogunk dolgozni.

INFO BOX

PS2 - GC

Kiadó:
Capcom
Fejlesztő:
Capcom
Hivatalos honlap:
www.capcom.co.jp/killer7

Megjelenés:
2005. március 28.

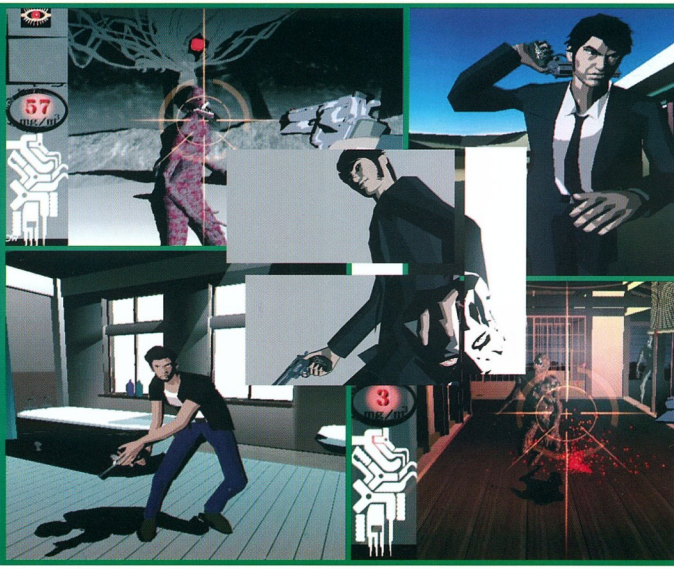
ELŐREJELZÉS

+

A játék minden bizonnyal első pillantásra magába szippantja a játékost köszönhetően a kivételes grafikának és agyafúrt történetnek. Már én is alig várom, hogy kipróbálhassam - ehhez foghatóan izgalmas sztoriba nem minden nap csöppenhetünk bele.

–

A játékmenet sajátosságait aggodalommal figyelem - csak ne fulladjon unalomba, és monotonitásba.



KILLER 7

A CAPCOM RÉGI MOTOROS A SZAKMÁBAN, A JAPÁN ELEKTRONIKUS KULTÚRA ÉLHARCOSA. OLYAN JÁTÉKOK UTÁN MINT A STREET FIGHTER, MEGAMAN, VAGY A RESIDENT EVIL, MOST ISMÉT EGY MEGDŐBBENTŐ, LÁTVÁNYOS, ÉS MÁR LÁTATLANBAN IS IZGALMAS PROJEKTTEL ÁLLTAK ELŐ.

A főhős egy sorozatgyilkos, aki annak ellenére, hogy kedvére öli halomra az általa rossznak ítélt embereket, meglepő módon a jó oldalon áll - legalábbis ebben a történetben. Jó tudni, hogy még az ilyen embereknél is van gonoszabb… A hetes számnak is határozott jelentése van, egész pontosan skizofrén főhősünk képzelt személyiségeinek számát jelöli. Azt gondolhatnánk, egy ilyen betegség lehetetlenné teszi a precíz „munkavégzést", azonban hatvanöt éves hősünk, név szerint Harman Smith komoly előnyt tud ebből kovácsolni. Mindegyik személyisége más-más különleges képességgel bír, így bármilyen helyzetben könnyedén száll szembe a felmerült problémákkal. A „főkolompos" Garcian Smith, aki a legközelebbi összeköttetés Harman és szinte önálló életet élő személyiségei között. Igazi vezető típus, ő koordinálja az akciókat, és különleges képessége a láthatatlanság. A „csapat" tőle függ. Mask De Smith egy nagyon veszélyes pusztítógép, aki egy maszkkal takarja el arcát, legalábbis azt, ami megmaradt belőle egy égés után. Mindkét kezében gránátvetővel indul harcba, de közelharcban sincs elveszve. Az a fajta, akit az ember szívesen küld előre egy sötét utcában álló, ismeretlen kocsmába. Coyote Smith a „problémás" tag. Kemény, bunyós gyerek, ökölharcban félelmetes, és még a saját társai sincsenek biztonságban szeszélyei elől. Con Smith egy érdekes figura. Teljesen vak, viszont (ahogy az ilyenkor lenni szokott) kitűnő a hallása, és ez épp elég neki, hogy két automata pisztolyával minden mozgó tárgyat rongygyá lőjön. Szintén rá lesz szükségünk, ha rejtett tárgyakat akarunk felkutatni. Kevin Smith a „késes" albínó. Rejtélyes személyiség, és mondanom sem kell, NAGYON veszélyes! A csapat legvérszomjasabb, legképzettebb és legelvetemültebb tagja Dan Smith, aki egyedül Garcian szavának engedelmeskedik, annak is csak akkor, ha éppen jó napja van. Tiszteletet, könyörületet nem érez, a gyilkolásnak él. Az egyetlen nőnemű személyiség Kaede Smith, aki egyáltalán nincs tudatában annak, hogy csak egy hasadt elme beteges szüleménye. Ha bajba kerül, érdekes módon védi meg magát: halálos vírussal fertőzött vérzuhataggal borítja be támadóját. Nem rossz….

Hogy kerülhet ennyi, enyhén szólva rosszarcú ember egy történet jó oldalára? Úgy, hogy adott egy Kun Lan nevű volt jó barát és szomszéd, aki Harman feleségének Suzy-nak a meggyilkolása után a világra szabadította a „Heaven's Smile" nevű létformát. A menny mosolya álnév nem mást takar, mint egy veszélyes vírust: a megfertőzött embereket pokoli vigyorral „felszerelt" zombiszerű szörnyé változtatja, akik ezután kamikaze módjára felrobbantják magukat, ha egy ember közelébe kerülnek. Kun Lan ezzel az eszközzel próbál káoszt és pusztítást zúdítani a világra, melyet nekünk és hét személyiségünknek kell megállítania az Egyesült Államok kormányának kérésére. Ami a játék látványvilágát illeti, hát az szinte leírhatatlan! Az egy dolog, hogy a cell-shader technológia alkalmazásának iskolapéldájaként tökéletes rajzfilmes rémálmot kapunk, de ha ehhez hozzátesszük, hogy a film noir képi világ megjelenítése is elsődleges prioritással bírt a fejlesztés során, ideje nyelni egy nagyot. A magasröptű jelzők alkalmazása nem véletlen: a játék mögött olyan elismert és híres szakemberek állnak, mint Gouichi Suda, vagy Shinji Mikami. Az igencsak hatásos fényeffektek mellett nem árt felkészülni a minden irányba fröcsögő vér hektolitereire, amelyben a játék során kénytelenek leszünk térdig gázolni. A tíz elvégezendő misszió során két idősíkban kell tevékenykednünk: az egyikben a jelen, míg a másikban a közeli jövő sejlik fel. Mondanom sem kell: a jelenben tett dolgok igen erős kihatással bírnak jövőbeli teljesítményünkre… Nagyjából ez minden, amit jelen pillanatban biztosan tudunk a játékról, a pletykákat nem szívesen kezdeném el boncolgatni. Az egyik legfontosabb kérdésre azonban még nem kaptunk választ, konkrétan arra, hogy milyen játékmenettel lesz dolgunk. Csak tippelni tudok, mint mindenki más, és a videók alapján egy klasszikus „nézd a hátam", esetleg független kamerás külső nézetre számítok, ami jócskán meg lesz spékelve „first person" célzó-kameraállással, és talán egyéb érdekes, akár úttörő jellegű nézetekkel.



-FREAK-

DEVIL MAY CRY 3

EZ IS UGYANOLYAN UNALMAS NAP, MINT A TÖBBI. HIÁBA, KEZDŐKÉNT NYOMOZÓIRODÁT NYITNI NEM ÉPPEN KALANDTÚRA-SZINTŰ ADRENALIN-LÖKET. ÉPP MIKOR ELKEZDENÉNK A FALON LÉVŐ REPEDÉSEKET ÖSSZESZÁMOLNI, FURCSA VENDÉGÜNK ÉRKEZIK. TÚL SOK IDŐNK NINCS CSEVEGNI, HISZ NEM EGYEDÜL ÉRKEZETT...

Gondolom, sokan emlékeznek még a 2001-es évre, mikor is a Dante nevezetű féldémon (a nevemet gonosz módon kölcsönvéve), hatalmas mértékű henteshadjáratot indított a csúf szörnyellák ellen. Csodás dolgot műveltek a Capcomék: annyi stílust vittek ebbe a viszonylag egyszerű gyilokjátékba, hogy mindenkit térdre kényszerítettek. A vérbeli akciójátékkedvelők rögtön lecsaptak erre a szaftos falatra, és a Devil May Cry első része hatalmas siker lett. Akinek van otthon PlayStation 2-je, az biztos kipróbálta már legalább egyszer. Termé-



szetesen, mint minden remekbeszabott játéknak (amely ráadásul gyönyörű eladásokkal is büszkélkedhet), a DMC-nek is azon nyomban folytatást kezdtek hegeszteni. Bizony, 2003 márciusában megjelent a folytatás, mely valami elképesztően rosszul sikerült. Valahogy semmi sem volt a helyén, és az első rész csodás hangulatát sem hozta vissza. Eme kínos kis ballépés után a Capcom fontolóra vette a franchise sorsát, végül amellett döntöttek, hogy megpróbálják még egyszer, és igenis kiköszörülik azt a fránya csorbát. Most gyorsan ugorjunk vissza a jelenbe. A Devil May Cry 3 fejlesztésének a finisébe érkeztünk, így körülbelül 3-4 hónap múlva vígan irthatjuk a monsztereket, és megküzdhetünk a keményebbnél keményebb főgonoszokkal. Vajon a franchise végét, vagy az újjászületését hozza el a játék?

A Resident Evil: Outbreak - File #2-höz egy friss, és ropogós bonusz CD-t mellékelt a bőkezű Capcom, amelyen nem más, mint a DMC 3 demója foglalta a helyet. Szabályosan remegő kézzel helyeztem be a konzolba a lemezt. Halottam, ahogy beolvassa, majd megjelent a gyönyörűséges japán nyelvű képernyő, néhány egyértelmű angol felirattal. Nem is firtattam a kanji-k jelentését, hanem ráböktem a kezdés gombra. Az intrónál már bizakodóvá váltam, és ez az érzés másodpercenként csak erősödött bennem. Újra éreztem azt a hatalmas adag stílust, amellyel az első rész is nyakon volt öntve. Dante hanyag eleganciával véghezvitt mozdulatai - ahogy kihasznál minden tereptárgyat, ami csak körülötte van - egyszerűen magával ragadtak. Ekkor még meg sem szólalt, és már tudtam, hogy itt aztán hatalmas büntetés következik...

Igazam volt. A demo néhány pályája során helyenként megkérdeztem magamtól, hogy „ez biztos nem a DMC 1?". Minden másodperc a nagy elődöt idézi, egyszerűen nem hittem a szememnek. Visszaköszönnek a régi, klasszikus mozdulatok, mind a karddal, mind a pisztolyokkal, és ezekhez még egy rakás új manőver is társul. Az ellenfél tonnaszám özönlik, nekünk nincs más dolgunk, mint, hogy bedaráljuk őket, a nekünk tetsző módon. Ötletes, ugyanakkor groteszk szörnyek támadnak életünkre, mindegyik máshogy támad, más taktikát alkalmaz.

A küldetések előtt kiválaszthatjuk, hogy éppen milyen harcstílusban kívánunk megküzdeni az ellenséggel. Az egyik ilyen a „**Gunslinger**". Ezt választva a lőfegyvereket használva drasztikusan javul a célzásunk, és némileg még a sebzés is módosul. Extra képesség gyanánt akár ellentétes irányokba is lőhetünk a két pisztolyunkkal. Ez a játék egyik legjobban megkoreografált mozdulatsora. A következő stílus a „**Swordmaster**" nevet viseli. Ez értelemszerűen a közelharci hatékonyságunkat növeli, kiegészítve néhány extra mozgáskombinációval. A „**Trickster**" fedőnevű harcmodor a támadások elkerülésére bizonyul igen hasznosnak. Ezt választva felfuthatunk a falakon, és egyéb stílus-dús technikákkal kerülhetjük ki az ellen csapásait.



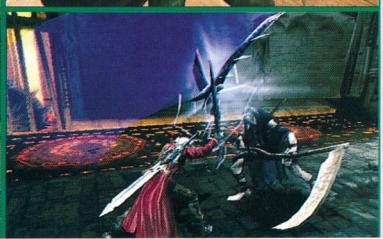
Végezetül a grafikáról mindenképp kell zengnem még egy ódát. Egyszerűen hihetetlen, mit ki nem hoznak a PS2 hardveréből. A demoban szereplő lepusztult, pocsolyákkal tarkított utcák, sikátorok eszméletlen szépek és hangulatosak, ugyanakkor a belső terek is legalább ilyen jól néznek ki. A Devil May Cry 3-ban a gyönyörű fényeffektek, a szétzúzható, interaktív környezet, az ötletes ellenségek, a jó sztori és a folyamatosan dübörgő, adrenalinpumpáló zene mind megtalálható. Kérdem én, kell ennél több?

Dante









INFO BOX

PS2

Kiadó:
Capcom
Fejlesztő:
Capcom
Hivatalos honlap:
www.capcom.co.jp/devil3/

Megjelenés:
2005. március

ELŐREJELZÉS

+

Eszméletlen jó hangulata van, ezt megfejeli még gyönyörű grafikával, és maximálisan szórakoztató, addiktív játékmenettel.

–

Adja az ég, hogy ne legyen túl monoton...

INFO BOX

XB

Kiadó:
Microsoft
Fejlesztő:
Bioware
Hivatalos honlap:
jade.bioware.com

Megjelenés:
2005. március

ELŐREJELZÉS

+

Audiovizuális gyönyörök RPG-alapokkal, verekedős stílussal megfűszerezve, a távol-keleti fantasy jegyében - már most kasszasiker.

–

Napok óta töröm ezen a fejemet, de az irányítás fontosságán kívül más nem jut eszembe. Ha ezt nem szúrják el, akkor világverő programra számíthatunk.



JADE EMPIRE

EGY TAPASZTALT CSAPAT ÚJ UTAKRA LÉP, A VILÁG FELBOLYDUL, A CIKKÍRÓ KOLLÉGÁIVAL EGYETEMBEN A SZÍVÉT FÉLTI ÉS AZ ÁLLÁT KERESI, MINDEZ EGYÜTT AZ ŐSI KÍNA LEGENDÁI ÉS KULISSZÁI KÖZÖTT. MÁGIKUS, MISZTIKUS UTAZÁS ÚJ MESÉK ÉS ÚJ SIKEREK FELÉ...

Ha azt mondom, Bioware, az RPG-híveknél azonnal beindul a nyálelválasztás, de valószínűleg a más stílusok kedvelői is elismerően bólintanak a kanadai csapat nevének hallatán. Olyan alapművekkel a hátuk mögött, mint a Baldur's Gate vagy a Neverwinter Nights, a fiúk minden bizonnyal a csúcsra értek a Star Wars galaxis legjobb CRPG-jének megalkotásával. A KOTOR mérföldkő a stílus és a csapat életében is, így két törvényszerű dolog következett be: lecsapott rájuk a Microsoft, és a kreatívok új vizekre merészkednek, elhagyva a D&D szabályrendszert, elvágva a régi kötelékeket.

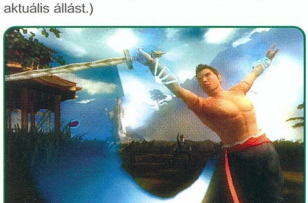
Fentiek talán megijesztik a Bioware híveit, de sietek megnyugtatni mindenkit: a redmondi kiadó pénzével és a team bizonyított zsenialitásával ismét egy remekmű készül a jó nevű stúdió falai között! A Bioware első saját, nem licenszelt alapokon nyugvó játékában az ősi Kínába utazhatunk el, pontosabban abba a Kínába, melyről ránk maradt legendák és mítoszok mesélnek - sárkányok, démonok, rendkívüli erővel és mágiával megáldott hősök közé. A sztori egyszerűen indul. Az országot szörnyű aszály sújtja, mígnem a varázserővel bíró császár vizet nem fakaszt, mely kiapadhatatlanul buzog birodalma minden sarkában. Ám főhősünk baljós sztorikat hall falvakban, erdőkben felbukkanó démonokról, és úgy tűnik, ezek a lények egyre közelednek otthona felé. Elindul hát, hogy végére járjon a dolgoknak.



Yin, Yang, chinn-bumm...

A Jade Empire egy akció-RPG, az az egyrészt kalandozunk, NPC-kkel beszélgetünk, küldetéseket kapunk, ellenség láttán mindez azonban egy vérbeli (és spriccelősen vérbő!) verekedős játékká alakul. Épp ezért a fejlesztők elhagyták a kihegyezett szabályrendszert, a karakterstatisztika egyszerű (ám persze a stúdió nevéhez mérten azért mélységei is vannak): minden karakter három elsődleges és ugyanennyi másodlagos képességgel bír, és ezek szorosan összetartoznak. Az Elme a Fókuszhoz kötődik, mellyel hősöd lelassíthatja környezetét, mialatt ő normál sebességgel mozog. A Lélekhez a Chi kapcsolódik, mindehhez a harcos belső energiája, melynek segítségével csata közben gyógyíthatja magát, fizikai csapásait erősítheti, és mágikus támadásokat indíthat (ez esetben a Chi manaként értelmezhető). A harmadik páros a Test és az Egészség, ez az RPG-k HP-jének felel meg, és regenerálható pihenéssel, speciális amulettekkel és chi felhasználásával.

A harcrendszer stílusokból és taktikai elemekből áll össze. A stílus lépések kombinációja, mely mind egy-egy témához kapcsolódik, mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya, így ezek harc közbeni váltogatása a győzelem egyik kulcsa. A harcstílus három alapkategóriára (avagy iskolára) tagolódik: harcművészet, mágia és fegyveres küzdelem, ezek mindegyike tartalmaz különféle típusokat (gyors, erős, védekező, stb.). Picit csavar a dolgon, hogy hőseink rengeteg amulettet és drágakövet szedhetnek össze kalandjaik során, melyekből egyszerre hármat viselhetnek, ezek különféle bonuszokat adnak (gyógyulás, bizonyos fajta támadás erősítése). Hogy mindezt azért koordinálni lehessen, rendelkezésünkre áll egy szünetgomb, mellyel bármikor leállíthatjuk a történéseket, hogy kiválasszuk az új stílust, célpontot váltsunk, vagy csak körbenézzünk a terepen. (Közbevetve megjegyzem, további játéksegítő elemről lévén szó, hogy a mentésben is szabad kezet kapunk, azaz nincsenek kötött pontok, bármikor, ha szükségét érezzük, eltárolhatjuk az aktuális állást.)



Kis ízelítő a választékból: a harcművészeti stílusok között ősi mozdulatsorokat találunk, ütés- és rúgáskombinációkat, ugrásokat, elhajlásokat. A mágia a védekezésen túl főleg az elemekkel operál: ellenfeleink lefagyasztása, kővé dermesztése, felgyújtása, vagy épp lények idézése - ide értve azt is, hogy mi magunk is átváltozhatunk

démonokká, ehhez nem kell mást tennünk, mint legyőzni egy hasonló szörnyet és begyűjteni lelkét (persze ez az átalakulás jelentős chi-fogyasztással jár, így csak korlátozottan használható). A fegyverek között botokat, egy- és kétkezes kardokat, láncdzsákat és fejszéket találunk, sőt, hála a fizikai motornak, a harc közben szétforgácsolt berendezés elemeit is kézbe vehetjük - széklábtól jókora sonkákig -, ráadásul ezeknek megvan az az előnye, hogy minden előképzettség nélkül használhatóak, míg a többi felsorolt készség forgatásához bizony alapos előtanulmányok szükségeltetnek. Az emlegetett erőmű lehetővé teszi egyébiránt azt is, hogy környezetünket más módon is javunkra fordítsuk - például egy barlang tartóoszlopait rádöntsük az ellenfélre, majd az utolsó pillér kirúgásával az egész mennyezetet elhelyezzük a főrossz buksiján, ilyen látványos eseményekkor azonnal egy kis mozit generál a játék, hogy kiélvezhessük ügyködésünk gyümölcsét.

Van egy játékelem, amely a KOTOR-ban nagy sikert aratott, épp ezért a fejlesztők átemelték ide is: összes választható karakterünk semleges attitűddel vág neki a történetnek, innentől viszont rajtunk áll, hogy a fény vagy a sötétség szolgálatába állítjuk. A választást elsősorban tetteink determinálják, másodsorban az NPC-kkel való beszélgetéseink, melyeknél több lehetőség közül bökhetünk rá a nekünk szimpatikus válaszra, természetesen ez meghatározza a játék további menetét, az NPC hozzánk fűződő viszonyát és cselekedeteit is.

RPG-alapokról lévén szó, hőseink tapasztalati pontokat gyűjtenek, ebből fejleszthetjük képességeiket és új stílusokat sajátíthatunk el. Mindezt egy igen jól összeszedett felületen, ahol megtaláljuk a naplónkat a különféle küldetésekkel, a készletünket, fegyvereket, térképet és egyéb holmikat, no meg a mentést, betöltést, opciókat is. Újabb közbevetés következik, pár szóban az irányításról, mely igen egyszerű és elegáns: a két tűzgombbal választhatjuk ki ellenfeleinket, a D-pad szolgál a stílusok váltására, fókuszmód: Y, védés: B, támadás A és X, illetve egy-két kombó (X+A, A+B), gyógyulásra a fehér, chi-támadásra a fekete gomb szolgál, a szokott módon a baloldali kar a mozgásé, a jobb a kameráé.

Hollywoodi mércével se gyenge…

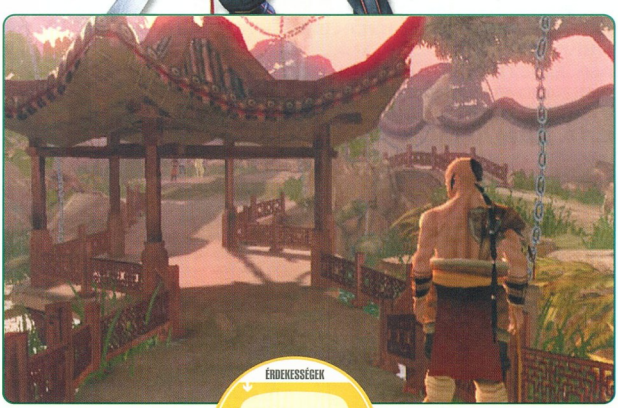
A fentiek persze papíron jól hangzanak, ám csak akkor lesz belőlük igazán fogyasztható termék, ha megfelelő körítéssel sikerül életre kelteni ezeket. Nos, ebben sincs semmi hiba. Amint a Bioware vezetői elmondták, évek óta dédelgették ezt a játékötletet, és várták, mikor jut el cégük

Vissza a hőskorba…

A Jáde Birodalom hatalmas. Hogy tájait bejárjuk, hőseink bambuszvázas, selyemszárnyú gépsárkányra pattannak, melyre persze az út során rengeteg veszély leselkedik. Ezen a ponton átválthatunk egy ősi, felülnézeti „vertical scrolling shoot 'em up" stílusú játékra (ha még mond valakinek ez a név valamit: Raiden…) - szóval mész előre, fentről ellenségek hullámokban, tömegben, alakzatokban. Négy irányban, síkban mozoghatsz, felvehetsz power-upokat (sorozatlövő, rakéta, bomba, utóbbiakkal földi ellent vagy akár komplett falvakat rombolhatsz le), a pálya végén vár egy főgonosz. Az ígéretek szerint emellett még egy, egyelőre titokban tartott minijátékot is tartalmaz majd a JE, ráadásul ezeket a főmenüből, önállóan is indíthatjuk majd, pihentetőül. Jaj, a szívem…

emberanyaga és a technológia arra a szintre, ahol meg lehet valósítani. Mostanra mindkettő beérett - előbbi a KOTOR elkészítésével, utóbbi pedig az XBOX színrelépésével. Épp ezért álltak neki a fiúk egy teljesen új, második generációs motor kifejlesztésének, mely a végsőkig kiaknázza az MS-konzol képességeit. Fölös tisztelteskörök nélkül annyit mondhatok: a közel 600 megányi mozi, demo és trailer megtekintése után fülig belezúgtam a játékba. A környezet olyan, mintha ezeréves, távol-keleti festmények elevenednének meg: felhőbe burkolódzó hegyek, zöld mezők, virágba borult fák, patakok, hidak, pagodák és teaházak, madarak, lepkék - szinte nyomasztóan szép és gazdag vidék, és mindennek ellenpontja, a démonok és szellemek ködös, szélfútta, sötét birodalma. Ezen persze nincs mit csodálkozni, hisz a csapat





művészei hónapokat töltöttek könyvtárakban és múzeumokban, majd ugyanennyi időt a helyszínen, a Tiltott Várostól a Nagy Falig és a Ming-sírokig bejárták Kína minden zugát, rajzokat és fotókat készítve mindenről, majd egybegyúrták a fantáziát és a valóságot.

ÉRDEKESSÉGEK

A Bioware idén májusban bejegyeztette egy új motor nevét: Eclipse. Egyelőre nem tudni, mely játékot hajtja majd, sokak szerint a JE szívéről van szó.

Ebbe a környezetbe már „csak" életet kellett lehelni. Ahogy a KOTOR-ban, itt is teljes hangszínészi munkát kapunk, azaz az összes szereplő megszólal, szájszinkronnal és gesztusokkal keltve életre figuráját. Utóbbiról az újtervezésű csontvázalapú karakter-animáció gondoskodik - a Bioware történetében először a legutolsó fintorig minden mozdulat motion capture segítségével elevenedik meg, a közjátékokban profi színészek, míg a verekedéseknél neves kínai harcművész-mesterek közreműködésével. Mert amíg a művészek Kína újjait rótták, a karaktertervezők és -animátorok vetítőtermek mélyén több száz órányi filmet tekintettek meg, régi kosztümös-verekedős alkotásokat, klasszikus hong-kongi, Bruce Lee, Jackie Chan és Chow Yun-Fat mozikat, a wuxia műfaj legjavát, sommázzuk úgy: a Shaw Brotherstől Tsui Harkon (A Zu legendája) át Ang Lee-ig (Tigris és Sárkány). A fent említett anyagokat látva, úgy is mint a wuxia-filmek nagy rajongója megerősíthetem, hogy sikerült ezen műfaj (melynek lényege a magas szintű akrobatika, a világ fizikai legyőzése) lelkét átörökíteni a játékba, így valóban úgy érezheted majd, mintha valamely fenti celluloid-alkotást néznéd, csak itt a főhőst épp te irányítod, sőt még a sztori alakulásába is beleszólhatsz.

Erős a lelkem…

A játék lelke tehát hibátlannak tetszik, a körítés osztályon felüli - ám itt a harmadik fő kérdés, a tartósság. Úgy tűnik, ebben sem találhatunk kivetnivalót. Bár a készítők szerint úgy harminc óra alatt le lehet pörgetni a játékot (ami mai mércével mindenképp magas), ám tekintve a jó és rossz oldal adta különbségeket, a többfajta lehetséges befejezést, a hatalmas, felfedezendő területet, no és a játék indításakor választható féltucat karaktert, amelyek mind más jellemmel, tudással és mozgáskészlettel bírnak - a hajlékony, chi-mester Wu The Lotus Bossomtól a gyors harcos Furious Mingen át a nehézsúlyú kardforgató Tiger Shenig - ezt a számot nyugodtan beszorozhatod úgy öttel-hattal… És akkor még nem említettem az opciók között megbúvó lehetőséget, melynek és az Xbox Live segítségével új cuccokat lehet majd letölteni az Internetről, vagy a minijátékokat, melyről külön szövegdobozban szólok.

Remélem a fentiekből kiderült, hogy nem túloztam a cikk elején, amikor remekművet emlegettem. A Jade Empire a stúdió életében mindenképp újabb mérföldkő lesz, és hogy milyen helyet foglal el majd a játékok rangsorában és a játékosok szívében, arra jövő tavasszal - legalábbis az ígéretek szerint, melyeket sajnos mostanában illik nem túl szigorúan venni - választ kapunk. Addig mindenki kicsit utánanézhet a témának, hiszen itt az idő, hogy a középkori Európához kötött lovagos-sárkányos fantasy szó sallangjait levágjuk, és a keleti szél hátára ültetve új tájakat fedezzünk fel vele. Higgyétek el, megéri…

]fredenc

SILENT HILL 4: THE ROOM



KÉT ÉVE KÖLTÖZÖTT HENRY TOWNSHEND A SILENT HILL KÖZELI SOUTH ASHFIELD VÁROSÁBA. AZ ELEINTE IDILLIKUSNAK TŰNŐ APARTMAN AZ UTÓBBI IDŐKBEN AZONBAN MINTHA POKOLLÁ VÁLTOZTATTA VOLNA ÉLETÉT: A LAKHELYÉÜL SZOLGÁLÓ 302-ES SZOBÁBÓL ÖT NAPJA NEM TUD SZABADULNI, ÉS ÉJJELENTE FURCSA RÉMÁLMOK GYÖTRIK...

INFO BOX

Kiadó:
Konami
Fejlesztő:
Konami
Hivatalos honlap:
www.silenthill4.net

Megjelenés:
2004. szeptember 17.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

A bezártság érzését rendkívül jól kelti, ezáltal a feszültséget is remekül fokozza. További pozitívum a szereplők kidolgozottsága is.

–

Ez nem az a Silent Hill, amire mindenki várt - lapos, rövid, és kevés a kalandelem benne.

PS2 - XB

PLATFORMOK

Room 302

Véres és rozsdás. Ez az én szobám. De vajon tényleg az? A levegő nehéz, és a fejem is fáj. Poros tárgyak hevernek az asztalomon. Az egyik sem az enyém. Az ablakok is zárva... Irány a hall! A TV zúgása összemosódik melankólikusságom szürkeségével. Na de honnan van nagyképernyősöm?! És hová tűnt a videóm?! A könyvek is ismeretlenek a polcon... És az óra? Az sem működik! Várjunk csak, volt nekem egyáltalán órám itt valaha?! Az asztalon egy könyvrészlet hever: egy anyáról és gyermekéről, akiket valaha különös kapcsolat fűzött össze. Ám amikor ezt elszakították az anya álomba merült. A többi részlet hiányzik... A falon egy kép, rajta 21 ember. És egy másik, egy ismeretlen fickóról! Hogyan kerültek ezek ide? A falon felsejlő emberi arc is kicsit kiborított. De amikor a véres tapétán átmászó lény megjelent, na az végleg betette a kaputt!

Ilyen és ehhez hasonló álmoktól szenvedek már öt napja! Még szerencse, hogy ez nem a valóság! A telefon még mindig süket. Bár amikor elfordultam tőle, egy segélykérő hívás érkezett. Egy ismeretlen női hang szólalt meg a telefonban. Ez már csak azért is fura volt, mert a telefon zsinórja el volt vágva... A szobám falát Silent Hillben készített fotóim díszítik. Voltam ott pár éve - aranyos kis tóparti városka, félnapi autózásra innen. Az ablak már zárva van pár napja, pontosan azóta, mióta a rémálmaim vannak. Ki is nézek, de a szokásos zajos városon kívül nem sok újdonságot veszek észre. Úgy tűnik csak én vagyok bezárva a lakásomba. A southfieldi bár hirdetésén látom meg a telefonszámot (555-3750), melyet felhívva, csak furcsa hörgéseket hallok. Kilépek a szobámból. Velem szemben a fürdő - semmi érdekeset nem találok benne. A kijáratnál viszont annál inkább. Az ajtó zárva, rádásul valaki belülről láncolta le, a TV nem működik, az ablakok nem nyílnak, a telefon nem vála-



szol - senkit nem tudok elérni. „Ne menj ki" - írta Walter az ajtómra (azon kívül, hogy fogalmam sincs ki az a Walter, ha akarnék sem tudnék kimenni...). Kikémlelek az ajtó kis lyukacskáján: Eileen Galvint, a csinos szomszédomat látom. Vajon ő sem hall? Felveszem az ajtó alá becsúsztott levelet (First Letter), melyben egy kislány kérdezi az anyját, miért nem kel fel? A napali felé veszem az irányt. Furcsa láda a televízió mellett. Úgy tűnik, sok minden elfér benne. Furcsa

TIPPEK

Második erdőbéli látogatásod alkalmával Eileen el tudja olvasni a piros színnel fatörzsekre írt naplóbejegyzéseket.

zaj szűrődik ki a mosdó felől. Vajon mi lehetett az? Mielőtt megvizsgálnám, átfutok a nappali további részein. Például a szekrénye mögötti azon könyvrészleten mely egy bizonyos Istenség másvilági megtestesüléséről, és teremtett világáról szól A TV továbbra sem működik... Az óra is öt napja áll. A hírek után pedig a rádióm is bemondja az unalmasat. Az ablakból is csak ugyanazt látom mindig: emberek, akik élik az életüket - csak én nem élhetem normálisan! A falamon képek, az egyikűket a gondnoktól, Frank Sunderlandtől kaptam. Az asztalkán kép (itt tudok állást menteni). A konyhában frigó, benne csokoládés tej (Chocolate Milk), és egy fehérboros üveg (Wine Bottle). A kamrában a szokásos kép fogad: mosógép, szárítógép, olajoskanna. Nem sok minden változott, mióta ideköltöztem... Viszont ideje utánajárni, hogy mi volt az az előbbi robaj a fürdőszobában! Egy vascsövet (Steel Pipe) találtam a falamon tátongó hatalmas lyuk mellett. Ki csinálhatta ezt?! Na, de talán erre kijuthatok végre...



Földalatti világ

A lyukon végigkúszva egy mozgólépcső előtt találtam magam. Ez egy aluljárószerűségbe vitt, amely kísértetiesen hasonlított a South Ashfield-i metróállomásra. Elindultam egyenesen, és megnéztem az információs táblát a falon: Linch út, King út... Biztos, hogy ez South Ashfield? Jobbra két zárt ajtót találtam, míg a folyosó végén egy hölgybe botlottam. Cynthia furcsa flörtölésbe kezdett velem: azon kívül még azt a hajmeresztő ötletet is megosztotta, miszerint én az ő álmában vagyok. Valóban furcsa ez az egész! Jó lenne, ha Cynthia felébredne végre... A mosdóig együtt haladtunk, ahol is Cynthia öklendezni kezdett, majd berohant a WC-be. Míg várakozok rá, két, kutyának látszó lény ront rám. Elpüfölöm őket a vascsővel, majd a lány után nézek. Sehol semmi... Csak az a hülye lyuk. Belemászok, és kisvártatva újra a szobámban találom magam.



Megint egy álom?! Vagy tényleg annak a nőnek az álmát láttam? Vagy csak simán megőrültem? Vagy mi történik?! Benézek a nappaliba, a TV, a rádió még mindig nem működik, az ajtóm is zárva - szóval semmi sem változott. Várjunk csak, a szekrényemet eltolta valaki! Egy pisztoly és egy falba vésett üzenet várt rám. No meg egy lyuk, mely a szomszédba nézett. Eileent látom meg odaát, amint hétköznapi teendőit végzi. A frászt a telefon csörgése hozza rám. Cynthia kétségbeesett hangja muzsikál a fülemben: ne várakoztassam, siessek inkább a megmentésére! A folyosóról beszűrődő zajt Eileen okozza a söprésével. Mivel kijutni továbbra sem tudtam máshogy, visszamásztam a fürdőben található lyukon abba a mellékhelyiségbe, ahonnan a lakásomba jutottam. Az egyik budoárban, nem kis megrökönyödésemre egy bábu fogadott. Úgy látszik, ha boldogulni akarok, lassan hozzá kell szoktatnom magam ezekhez a fura eseményekhez. Felvettem a kezében lévő érmét (Lynch Street Line Coin), majd kiléptem vele a folyosóra. Egyenesen továbbhaladva egy falból kinyúló nyálkás szörnyet pillantottam meg (a kutyák már nem is hoztak lázba). Felvettem a töltényeket a lépcsőről, majd mivel mindkét út zsákutcának bizonyult, visszatértem a központi részbe. A bábúnál talált zseton segítségével kinyitottam a Lynch út felé vezető rácsot. A lépcsőn leszaladva jobbra fordultam, majd kis híján belefutottam az itt állomásozó metrószerelvénybe. Cynthia bent jajveszékelt, és mivel a falból kimászó lények is a nyomomban voltak, nem volt más választásom, mint sietősre venni a figurát. A peronon várakozó szerelvény hátsó fülkéjéhez rohantam, amelyen egy gombra bukkantam. Megnyomtam, mire kinyíltak a vagonok ajtajai, így újra eggyé válhattam Cynthiával. A következő kocsiból átszálltunk a vele párhuzamosan állóba, de ez sem segített továbbjutni, így előreszaladtunk az egyetlen nyitva álló vagonhoz. Az üdítőautomatán furcsa, 1 dolláros jel volt, de egyelőre nem tudtunk mit kezdeni vele... A kocsiból átjutottunk az alatta állóba, ahol egy 1000 dolláros zárt láda állt. A középső szerelvénybe jutva átfutottam még jó pár ajtón, hogy végül a legfelső peronra érjek a túloldalon. Mivel a közeli ajtó zárva volt, és a falból is közelítettek a gaz árnyak, a felfelé vezető lépcsőt választottam. Egy újabb adagnyi töltény várt. Ezután a déli fekvésű ajtóhoz rohantam. Micsoda megkönnyebbülés. Egy lyuk! Így visszatérhettem az apartmanomba. Megfigyeltem, hogy automatikusan regenerálódik az életerőm.

Nem tudom mitől lehetett, de mindenesetre jót tett a megtépázott egészségi állapotomnak.

Miután rendbe szedtem magam, visszatértem az alagútba. Felmásztam a létrán, majd felmásztam a soron következőn is. Itt egy töltény, és egy nyitható ajtó várt. Mivel ezen keresztül visszatértem a Lynch úti megállóhoz, befordultam a középső útra. Lelépcsőztem, és letértem a King úti metrómegállóhoz. A folyékony lény most itt ólálkodott, csak úgy, mint pár kutya... Cynthia a hangosbeszélőn szólt hozzám, hogy megtalálta a kijáratot, csupán a forgóajtókig kell eljutnom. Mindenesetre felvettem az üvegcsét (Nutrition Drink) a mozgólépcsők elől, majd beléptem a metrókocsiba. Találtam egy golfütőt (9-Iron), és egy kulcs nélkül álló berendezést. Mivel ehhez sem tudtam érdemben hozzászólni, a metróállomás túlsó végében lévő nyíláshoz botorkáltam. A vele szemközti mozgólépcsőn felszaladva nem törődtem az utánam kapó, falból kinyúló fazonokkal, és fent befordulva felvettem a töltényeket a földről. Utána fellépcsőztem, és megtaláltam Cynthia cuccait. Az ajtóról elvehető buja plakát után (Temptation Placard) beléptem a fülkébe, és magát Cynthiát találtam meg, nem éppen jó bőrben. Egy szám volt a mellére tetoválva (16121), majd pár szó elrebegése után szerencsétlen végleg kilehelte a lelkét.

Furcsa zajra ébredtem a szobámban - szirénák visítása szűrődött be az ablakomon. Egy mentőautó és egy rendőr állt a metrókijárat előtt. Az ajtónál meghallottam a mentősök beszélgetését, majd Eileent csekkoltam, aki ledőlt. A bejárati ajtómnál egy feljegyzés bújt meg, valamilyen szektáról (Red Diary - April 8), valamint egy nyomozásról, mely kettő, vagyis tulajdonképpen egy személyre irányult... A fürdőben pedig egyre nagyobbodott a nyílásom.



ÉRDEKESSÉGEK

A gondnok Sunderland könnyedén lehet James Sunderland, a második rész főhősének édesapja. A részletek több helyen is egybevágnak: a fia és sógora eltűnt, valamint a harmadik rész magánnyomozója, Douglas Cartland is egy megoldatlan eseten dolgozott...

ÉRDEKESSÉGEK

Miután Henry visszatért az Épület-világból, próbáld megvizsgáltatni vele a wc kagylót. A poén egy visszautalás a második részre, ahol James-nek kellett hasonló mutatványokra vállalkoznia egy pénztárca miatt.

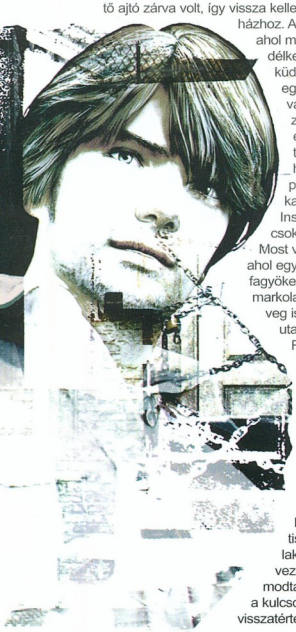
SILENT HILL 4: THE ROOM

VÉGIGJÁTSZÁS

Az erdő

Egy erdőben ébredtem. A fatörzsekbe különös írás volt vésve, nekem értelmezhetetlen krikszkrakszoknak tűntek. A kapun átérve egy veszélyt jelző táblával határolt gyárhoz érkeztem. Vajon hol vagyok? A repkedő legyeket leütve átmentem a termeken, és felvettem az elszórt töltényeket. Az erdőbe visszatérve egy otthagyott autót találtam, amelyben két feljegyzést is találtam. Mindkettő egy bizonyos Jasper Geintől származott, és Silent Hillről, valamint az ördögről esett szó bennük. Jasper azt állította, hogy a közelben működő szekta az általa működtetett árvaház növendékeit különböző kísérletek során feláldozta. Említést tett egy bizonyos Nahkehona nevű kőről is, amely állítólag a halottakkal való kommunikációban segít. Úgy látszik nem csak én tébolyodtam meg egyedül ebben a furcsa világban... Felvettem az energiaitalt a földről, majd továbbálltam a kövek mellől. Az út vége a Silent Hill Smile Support Society-hez, vagyis más néven Wish House-hoz vezetett. Szóval ez az a bizonyos szekta vezette árvaház! Mivel a hely zárva volt, így csak a három kijárat egyikén távozhattam.

A háztól északnyugatra fekvő kijáratot választottam. A furcsa csövek és berendezések után a Toluca-tó partján találtam magam. Ez az a tó, mely Silent Hill partjait is mossa. Felvettem a hordozható energiapakkot (Portable Medical Kit), majd egy hiányzó felsőtestű szoborral találtam szembe magam. Volt itt egy járat is. Visszatérve az árvaházhoz, a bolyongást a délnyugati ajtó mögötti területen folytattam tovább: egy kisfiúval és Jasperrel futottam össze. Egy bizonyos harmadik eljövetelről hadovált összevissza, majd elrohantak. A koporsón, melyet egy frissen ásott mélyedésbe raktak, az alábbi szám állt: 11121. A kivezető ajtó zárva volt, így vissza kellett térnem az árvaházhoz. Az egyetlen út, ahol még nem voltam, délkeleti irányban feküdt. Hosszú út után egy golfütő (6-Iron) várt rám, és egy zsákutca. No meg egy járat. Visszatértem az árvaházhoz, ahol Jaspertől egy lapátot kaptam (Blood-Inscribed Spade) a csokistejért cserébe. Most vissza délkeletre, ahol egy kézre hasonlító fagyököret láttam. A lapát markolatába vésett szöveg is erre a helyre tett utalást! Kiástam a Rusted Bloody Key-t. Visszafelé haladva azonban fura dologra lettem figyelmes. Mindig ugyanazt az utat tettem meg. Így hát visszafordultam, és átléptem a hátam mögötti tisztás járatán a lakásomba. Itt egy vezércselhez folyamodtam, és beletettem a kulcsot a ládába, majd visszatértem az erdőbe.



Titkok

Brand New Fear: Játszd végig a történetet egyszer, bármilyen fokozaton, majd mentsd el az állást a stáblista után felajánlott alkalommal.



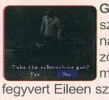
Láncfűrész: Brand New Fear módban kell elbaktatnod az erdőig, ott is a Jasper autójától nem messze fekvő farönkig. Ebbe állítva leled a kicsit lomha, ám kétségkívül nagyon erős motoros láncfűrészt.



Eileen nővérruhája: Brand New Fear módban tudod felvenni Eileen nővérruháját, a lakásában, vagyis a 303-as szobában. Ezután azonban még nincs vége a megmérettetéseknek, ugyanis a főellenfél-harcig magadnál kell tartanod, és a végén Eileent is meg kell mentened, hogy a harmadik végigjátszás alkalmával viselhesse az őt megillető kosztümöt.



Cynthia szexi dressze: Mind a négy befejezést el kell érned a végigjátszások során, majd amikor ötödik alkalommal indítanod a Brand New Fear módot, válaszd ki Eileen nővérruháját is. Amikor Cynthiával találkozol, az ő ruhája is megváltozik.



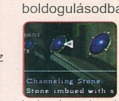
Gépfegyver: Érj el a végigjátszásod alkalmával minimum 9 nagy csillagot, és így a következő alkalommal, Brand New Fear módban már felveheted a gépfegyvert Eileen számára. Hol máshol, mint a fegyverőrült szobájában, a 102-esben.



One Weapon mód: 10 nagycsillagos értékelést követően nyílik meg számodra ez a lehetőség, mely abból áll, hogy a metrólejáratba érkezvén egy fegyvert kell választanod, és ezzel kell végigvinni újra a játékot.



All Weapon mód: A One Weapon módot a kiválasztott fegyverrel lenyomva kapod meg ezt a mindent vivő lehetőséget - minden létező fegyvert magadhoz véve kezdhetsz neki a játéknak, és a hűtőben, valamint raktárban sorakozó egészségügyi löttyök, és töltények fognak segíteni a boldogulásodban.



Channeling Stone / UFO Ending: A játék négy ismert befejezésén kívül behozhatjuk az úgynevezett UFO-záró képsorokat is. Illetve eredetileg behozhattuk volna, ha időhiány miatt egyáltalán legyártásra kerültek volna. Azonban ahogyan a játék producere egy interjúban is megerősítette: csak és kizárólag 4 darab befejezéssel rendelkezik a négyes számú Silent Hill. Az Action Replay Max kártyatuljadonosok nem hagyták ennyiben az ügyet és kutakodni kezdtek: a bevihető csalások segítségével a végleges játékban végül nem szereplő tárgyakat is előhívhatnak (ezzel is alátámasztva azt a teóriát, hogy ha lett volna rá lehetőség, itt még ennél is bonyolultabb és kidolgozottabb történetet, pályafelépítést és befejezéseket kapunk).

Az átok így nem fogott rajtam, és végre visszatérhettem a Wish House-hoz. Az apartmanomban magamhoz vettem a kulcsot, amellyel már benyithattam az árvaházba. Ott átkutattam mindent, és így érdekes feljegyzéseket találtam, valószínűsíthetőleg két bentlakó, Walter, valamint egy Alessa nevű lány kereséséről. Hátul valamilyen masszlag fogadott különböző lények egyesítésről, meg idézésről (Holy Scripture Scrap), a füstölgő aj-



tón pedig már várt rám a második plakát (Source Placard). Bent egy újabb haláleset szemtanúja lettem: Jasper lángolva fetrengett, miközben azt kiabálja, megtalálta az ördögöt. A mellére a 17121-es szám volt tetoválva. Walter Sullivannel kapcsolatban kezd el nyomozni a rendőrség - hallom a rádióból, mikor a szobámban magamhoz térek, - egy 10 évvel ezelőtti ügy kapcsán.

TIPPEK

Eileen gyógyítható, ha leteszel mellé egy gyertyát.

Börtön

Csöngetnek az ajtón. Sunderland, a házmester az. De bejönni még a kulcsaival sem tud. Itt ténylegvalami ördögi dolog folyhat! Egy régi esetet említ, melyre kísértetiesen hasonlít ez az ügy is... A fürdőszobai lyuk viszont egyre nagyobb lett. És mintha gyermekhangokat hallanék a túloldalról. Egy börtönben ébredek. Délre tartok, felveszem a feljegyzést a földről (Exploration Memo), és átkutatom a cellákat. Néhol fegyvertöltényt, néhol üres szobákat találok. Megjegyzem a segítségért kiáltó rab pozícióját. Benyitok a duplaajtón. Az újabb portál mellett egy újabb feljegyzés (Guard's Diary) fogad. Megírja, hogyan juthatok ki innen. Irány a pinyó! A lépcsősor a bejárattól balra lesz, onnan futás a legaljáig, kikerülve a falból nyúló embereket is. A lent szálldogáló denevéreket leütöttem, majd felírtam a harmadik emeleti fény bekapcsolásához szükséges dolgokat (Waterwheel Room Plate Message). Természetesen a kulcsot (Water Prison Exit Key) sem felejtettem itt. Ezzel visszatértem az 1F-re, és kinyitottam a körfolyosó déli szobájának túlsó ajtaját. Visszatértem a lakásomba.

Érdekes feljegyzést csúsztatott be valaki az ajtóm alatt (Red Diary - April 4). Megmondta a 7 évvel ezelőtti Walter Sullivan-gyilkosságok áldozatainak számát. 10 nap alatt 10 gyilkosság. És a számok: 01121-10121, melyeket az áldozatokon találtak... Visszatértem a börtönbe, és felcaplattam a másodikra. Mivel semmi sem volt ott, csak naplók és falfirkák az itt fogva tartott kissrácoktól, továbblépcsőztem a harmadik felé. A körfolyosóról a szobák felé mentem, és találtam is egy naplót (Prison



Diary) az egyik srácról, aki a konyha mögött halálátábort sejtett. A tetőn az áhított csaptelep: ezt megtekervén már zúdíthatom is a vizet a pincébe! Vissza a harmadikra, ahol három olyan szoba is van, ahol lyukak vannak. Mindegyiket kipróbálva



csupán egyetlen egy vitt a pincébe, mégpedig a bal alsó. Idelent két kézen járó csecsemőt intéztem el (jézusom!), majd felmásztam a létrán az első emeletre. Itt felvettem a megfigyelő naplóját (1F Surveillance Room Report). Ebben leírja, hogy lehet mozgatni a szobákat, és hogy a három véres ágyat kell egymás felé állítani... Feljebb másztam egy szinttel, és felvettem az újabb feljegyzést (2F Surveillance Room Report). Ebben elmondja, hogy csak a második és harmadik emelet mozgatható, tehát az alsó fix. Megtekertem négyszer balra a második kart (miután bemértem az alsó szint véres ágyát), majd a harmadikon kettőt jobbra. Kinyílt a szerencsétlen rab ajtaja. A harmadikra fellétrázva a konyha mögötti titkos ajtó kódja várt (Secret Number Memo). DeSalvo monológjából kiderült, hogy a titokzatos gyermek, akit már oly gyakran láttam, nem más, mint Walter Sullivan. Visszatértem a külső harmadik emeletre, és a jobb felső szobából a mélybe vetettem magam. A konyha hátsó ajtajáról leakasztottam az újabb képrészletet (Watchfulnedd Placardot), majd beadtam a 0302-es kódot. A mögöttes szoba tartalmáról talán már felesleges is írnom, a 18121-es áldozat lebegett a vízen... A szobám kijáratánál a szokásosnak mondható naplófeljegyzés fogadott (Red Diary - July 23), majd visszatértem a fürdőszobába, ahol még nagyobb nyílás fogadott. Ja, és vérrel teli kád...

Épület

Beléptem az új világba. Mindjárt egy lyuk fogadott, amelyen ha visszatértem, Sunderland Eileenhez beszélt az ajtóm előtt, arról, hogy nem ez az első eset ezzel a szobával. Valami komoly baj lehet az egész házzal... Becsúsztatott egy feljegyzést is (Superintendent's Memo), mely túl véresnek bizonyult ahhoz, hogy elolvassam. De a köldökzsinór említésére a víz kivert! Vissza az alternatív világba, ahol egy South Ashfield-i épület tetején találtam magam. Autók, lezárt ajtók. Furcsa... Lelépcsőztem az alsó szintre, és miután a tetőről alázuhant egy ember - elbeszélgettem vele. Richard Braintree volt, a 207-es szobából. Már megint az előttem élő 302-es szobabeli lakosról beszélt. Egy újságíróról, aki ugyanúgy járt, mint ahogy én - nem tudott kijutni… Mindenesetre figyelmeztettem Walterre. Szerinte egyáltalán nem olyan ártatlan, mint amilyennek látszik! Egy szülinapi parti pókhálóval beszőtt helyszínére leltem. A földön egy karddal átszúrt ember hevert, kezében egy kulccsal (Ghost's Key). Kinyitottam az ajtót és lelépcsőztem még vagy két emeletet. Benyitottam az ajtón. A folyosó túlsó végi ajtaján áthaladva felvettem a pisztolytöltényeket a raktárból, majd mentem tovább. A sportszerboltban egy alumíniumütőre bukkantam (Aluminium Bat), valamint egy újabb golfcsapóra (5-Iron). Visszatértem a lakásba, hogy eltegyem a felesleges dolgokat, amikor a kijárati ajtónál furcsa feliratra lettem figyelmes: jobb, ha mihamarabb ránézel a szomszédodra! Fene se érti ezeket a rébuszokat. Mindenesetre Eileen sehol sem volt...

ÉRDEKESSÉGEK

A játék elején választható nehézségi fokozatnál egyszerre dönthetsz az akció és logikai feladványok szintjéről. Ha a nehéz opciót favorizálod, nem csak az ellenfelek lesznek keményebbek, hanem a fejtörők is (már az a kevés, ami a játékba került).

Visszatértem az épületbe, ahonnan az egyetlen továbbvezető ajtó egy újabb lépcsőhöz juttatott. Innen a hetedik szintig lépcsőztem alá. A kisállatkereskedésből egy kulcs került elő (Albert's Sports Key), melyet az emeleti sportboltban tudtam használni. A kinyitott ajtó mögött egy lejárat lapult, amely egy liftbe torkollott. Lefelé menet



Richardra lettem figyelmes, amint a kisfiút zaklatja, majd valamilyen oknál fogva a nyomába ered. Lentről visszalifteztem a nyolcadikra (legfelső gomb), mert a mögötte levő sikátorban egy lapátra és egy kardra (Sword of Obidience) bukkantam. Visszatértem a 12-edikre, és kiléptem a csukott ajtón. Felvettem a töltényt, majd vissza a liftbe, és létráztam lejjebb... Felvettem az üvegcsét a tusolóból, majd felmásztam a túlsó végi létrán. Az utcán végigrohanva levertem a kutyák és emberek támadásait, majd felvettem az ajtónálló ütőjét (Pitching Wedge). Miután lelépcsőztem a 13-as szintre, benyitottam az ajtón. Innen a 15-ös szintig nem is volt megállás, ahonnan az egyetlen nyitható ajtó egy bárba nyílt. Felvettem a fejszét és a feljegyzést a bárpultról (Bartender's Memo), mely szerint az ajtónyitó gombkombináció a telefonszám utolsó négy számjegye. A nyílás segítségével visszajutottam a szobámba. A kijáratot nyitó kód valóban a telefonszám 3750-es vége volt. Felszaladtam a 207-es ajtóhoz, és miután eltávolítottam róla a Chaos Placardot, beléptem rajta. Richard volt az, egy villamosszékbe ültetve. A 19121-es szám volt a homlokán. Utolsó leheletével még azt mondta a kisfiúról, hogy ő a misztikus 11121… Ki érti ezt?!

A szobámban ébredtem. Kibotorkálok és a rádióban a rendőrök beszélgetését hallom. Mintha Walter Sullivan esete ismétlődne meg 10 évvel ez előttről. De a srác meghalt. És még a holttestét is megtalálták… A nyílásom egyre tágabb lett a fürdőszobában, de nem volt más választásom, így hát újra beleléptem.

Apartman

Egy titokzatos alak kopogott Eileen ajtajánál. Szóval akkor a házunkban vagyok?! De mi ez a sok vér a falon? Mindenesetre beléptem a 301-es szobába. Találtam egy kulcsot a falon egy kép mögé rejtve (Superintendent's Key), valamint még egyet, a másik kép mögött (Locker Key #106). Érdekes feljegyzést olvashattam el az ágyon, Joseph Schreiber tollából az árvaházról, és a mögötte álló, The Order nevű szektáról. Elolvastam a külső szobában lévő feljegyzést is (Mike's Diary), és felvettem egy piros lapot az asztalról. Kilépve a folyosóra



becsúsztattam az ajtóm alá a piros papírt (tényleg Walter kopogott az ajtómon, vagy csak hallucináltam?), majd visszatérve a 301-es szobába, a portál segítségével a lakásomba jutottam. Ahogy gondoltam: az előbb becsúsztatott lap, és egy másik társa is ott virított az ajtóm alatt. Elolvastam és nagyokat okultam belőle. Walter Sullivan öngyilkos lett, mielőtt befejezhette volna 21 emberből álló gyilkosságsorozatát. De vajon mit akart? És miért lett öngyilkos? És mik ezek az esetek, amelyek folytatódnak Walter halála után? Visszatértem a portálon át a „másik" lakásba. Végigfutottam a folyosón, és mivel minden ajtó zár-



va volt, benyitottam a lépcsőházba. Az ember, akivel az imént találkoztam, rövid monológba kezdett Miss Galvinról, majd egy babát adott nekem (Shabby Doll). Mivel a másodikon minden ajtó zárva volt, és minden, amit találtam, az egy állati szőrrel borított véres nadrág volt, így az első felé vettem az irányt. A kulcsommal kinyitottam a 106-os postafiókot, amelyből szerelmeslevelek tömkelege került elő. Mivel a szemközti ajtó zárva volt, és a jobb oldali folyosóról sem sikerült bejutnom sehová, az épület bal szárnya felé vettem az irányt. Hamar ráakadtam a 105-ös szobára, amelyet a nálam lévő kulccsal nyitottam ki. Felvettem a ház további részeihez illő kulcsokat (Apartment Keys), majd a két piros feljegyzést. Rachael nővér feljegyzése alapján ezt a 302-es szobába kell visszajuttatni… Mielőtt megtettem volna, még benéztem a hátsó szobákba - a Sunderland általi feljegyzés szerint egy gyerek született itt 30 évvel ezelőtt, ám a szülei közvetlenül a világrajövetele után magára hagyták... Pont a 302-es szobában. A mentők elvitték, a gyerek túlélte, néha talán ő volt az, aki fel is bukkant a környéken, de aztán nem jött többet. Minden, ami maradt az emlékeken kívül, a köldökzsinórja volt. Talán erről beszélt az előbb?! És ez büdösödik a piros dobozban... A 106-os szobában megtaláltam Rachael nővér zubbonyát, valamint egy egészségügyi csomagot is. Felhívtam a telefonszámot, egy másik szobában kezdett el csöngeni a telefon.

A következőkben végigbaktattam a házunk összes szobáján, a házmester kulcsával nem volt kihívás bejutni egyik lakásba sem. Érdekességet majdnem mindegyikben találtam, ám a legfontosabb iratokra a 102-es szoba hűtőjében, és a 203-asban a nővérruha mellett akadtam. A telefon a 202-esben csörgött, a 205-ösben pedig egy Mike megnyúzásának hangfelvételét tartalmazó audiokazettára bukkantam. A 304-esben töltényeket vettem fel, a 207-esben pedig Richard revolverét, valamint egy újabb golfütőt (Putter). Miután alaposan átkutattam mindent, felbaktattam a szobám elé és az ajtóm alá dugtam a papírokat. Bemenni még a nálam lévő kulcsok segítségével sem tudtam. A 301-es szobából „hazateleportáltam".

Elolvastam a feljegyzéseket, melyekből kiderült, hogy a kulcs az én hálószobámban van. Fel is kerestem. Láss csodát, tényleg itt volt, az ágyam mellett az ablak felőli oldalon (Doll Key). Ezzel könnyedén benyithattam Eileen szobájába, ám úgy látszik már késő. Walter őt is csúnyán elintézte … Az Eileenre égetett szám 20121 volt. Eileen valamilyen oknál fogva mégis megköszönte Walternek amit tett...

A szobámban ébredtem. Az ablakom alatt lévő mentőautó valószínűleg Eileent szállította el. Már épp a fürdőbe siettem volna, hogy kideritsem mi történik, de a járatot valaki befalazta… A bejárati ajtómnál ismét találtam papírosokat, valamint ezúttal egy érdekes kártyát is (Succubus Talisman). Lejátszottam a felvételt a magnómban. Érdekes esettanulmány a Rachaelt zaklató Mike megnyúzása… A rendőröket hallgatva az Eileen lakásába vezető lyukon át, sem jutottak előrébb, még mindig sötétben tapogatóznak, és a szomszédom sincs túl jó állapotban… A mosókonyhában érdekes lény jelent meg a falon, de az imént felvett kártyámat felhasználva egy nyílás jelent mögötte. Az idézet alapján egyértelműnek látszott, hogy mit kell tennem: beraktam az eddig összegyűjtött négy táblát, és az új portálon keresztül beléptem az ismeretlenbe.

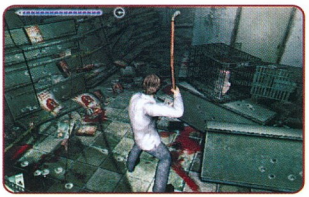


TIPPEK

A Shabby Doll nem kötelező felvenned Waltertől a játék során - ekkor lényegesen könnyebb lesz a küzdelem vele szemben, valamint ha nem rakod a ládádba, egy szellemmel kevesebbet kell hajkurásznod a szobádban.

St. Jerome's Hospital

A lépcsőházban látott esőkabátos férfi fogadott - némileg megzavartam asszem' a foglalatosságában. Jobbnak is láttam távozni innen, mielőtt engem is kibelezett volna… A szemközti recepción Eileen táblára szögelt képeivel találkoztam, valamint egy feljegyzéssel, mely szerint Eileen a kórházban van. Az irodában egy papírvágó késre is akadtam (Paper-Cutting Knife). Az Emergency Roomból egy újabb energiaital került elő, a mosókonyhából pedig hazaszaladhattam. A folyosón továbbhaladva Eileen táskájára bukkantam, míg a raktárból egy ampullával gazdagodtam. Mivel az orvosi szobában is csak egy energiacsomag



volt, így felbaktattam a lift melletti lépcsőkön az emeletre (ha már az nem működött)… A második emelet végeláthatatlan folyosóin megpróbáltam hívni a liftet, de nem működött. Egyenként kezdtem felderíteni a szobákat. Arcok, ágyak, leplek, hullák, szagok. A frász tör ki… Felvettem az energiaüvegeket, a revolverbe való töltényeket, és azt a medált, amely távol tartja tőlem a rossz szellemeket (Saint Medallion). Az egyik szobában még egy újabb golfütőt (4-Iron) is el tudtam rakni, valamint pisztolytöltényekkel is tovább nehezíthettem zsebeimet. A Hospital Room Key is a hátsó fertályban rejtőzött, majd miután felvettem, rám csukódott a rács, aztán először pelenkát cseréltem, majd kinyitottam a kijáratot a kulcsommal. Holy Candle, vagyis szent gyertya a következő szobában. Ezzel az ártó szellemeket tarthatom távol - jól fog még jönni a szörnyarzenált elnézve, azt hiszem... A folyosó eleji szoba nyitható. Diskurálásba kezdtem a kissé leharcoltnak tűnt Eileennel, aki szerint Walter csupán a kabátos embertől próbálta megóvni... Vissza kellett kísérnem Eileent a szobámba vezető nyíláshoz. Miután kiértünk a másik oldalra, már egyedül ébredtem. Hogy ne legyen elég a jóból, még a nappali szobám ventilátora is bemondta az unalmasat. Megint olyan nyomott lett a levegő... Viszont újabb írás érkezett az ajtóm alá, mely szerint még mélyebbre kell hatolnom, és egy kulcs.

Visszatértem tehát a kórházba. Eileen ismét mellettem volt. Megnyugtat a jelenléte, bár állítása szerint egyáltalán nincs semmiféle lyuk, és csak úgy eltüntem a falon keresztül… Rövid eszmecserét folytattunk Joseph-ről, és a felfedezéseiről, majd elindultunk a lift felé. Kinyitottuk a mögötte lévő rácsot, lelépcsőztünk, majd a ködös szerpentinen a mélybe vetettük magunkat.

Alternatív Földalatti világ

Az ajtó után a már ismerős metróaluljáróba kerültünk. Mivel az egyirányú mozgólépcső még mindig nem vitt fel, tovább mentünk a mosdók irányába. Hazaugrottam, ahol furcsa kattogás fogadott, no meg valami zúgás. Jobbnak is tartottam meggyújtani egy gyertyát. Az ajtóm alatt újabb levél fogadott: ezúttal egy játékkulcs volt

52 ügyirat

1. First Letter (kijárati ajtó, Room 302)
2. Book Scrap (szekrény mögött a nappaliban, Room 302)
3. Red Diary - April 8 (kijárati ajtó, Room 302, Cynthia halála után)
4. Jasper's Memo Pad (Jasper autója az erdőben)
5. Holy Scripture Scrap (Wish House)
6. Guard's Diary (Prison, 1F déli portálnál)
7. Waterwheel Room Plate Message (Prison, B2)
8. Exploration Memo (Prison, 1F körfolyosó)
9. Red Diary - April 4 (kijárati ajtó, Room 302, Prison közben)
10. Prison Diary (Prison, 3F)
11. 1F Surveillance Room Report (Prison 1F)
12. 2F Surveillance Room Report (Prison 2F)
13. Secret Number Memo (Prison, 3F)
14. Red Diary - July 23 (Room 302, Prison után)
15. Superintendent's Memo (Room 302, Building közben)
16. Bartender's Memo (Building, B15)
17. Joseph's Article (Apartment, Room 301)
18. Mike's Diary (Apartment, Room 301)
19. Red Diary - May 2 (Room 302, Apartment közben)
20. Red Diary - May 14 (Room 302, Apartment közben, a becsúsztatott piros lap)
21. Superintendent's Diary (Umbilical Cord) (Apartment, Room 105)
22. Red Diary Scrap (Room 302, Apartment közben, becsúsztatott piros lap a Superintendent szobájából)
23. Red Diary Scrap (cont.) (Room 302, Apartment közben, becsúsztatott piros lap a 102-es szobából)
24. Red Diary - May 20 (Room 302, Apartment közben, becsúsztatott piros lap a Superintendent szobájából)
25. Mike's Love Letter (Room 302, Apartment közben, becsúsztatott piros lap a 203-as szobából)
26. Red Diary - July 13 (Room 302, Apartment után)
27. Nurse's Memo (Reception, Kórház)
28. Red Diary - July 20 (Room 302, Hospitalban, Eileen után)
29. Red Diary - ??/?? (Room 302, Hospital, Eileen után a polcoknál)
30. Red Diary - June 11 (Room 302, Hospital, Eileen után a polcoknál)
31. Red Diary - June 14 (Room 302, Hospital, Eileen után a polcoknál)
32. Red Diary - July 25 (Room 302, Another Subway közben)
33. Kid's Letter (Room 302, Another Subway közben)
34. Red Diary - July 17 (Room 302, Another Subway közben, pénzmosás alatt)
35. Jasper's Burned Memo (Wishhouse, Forest, másodszor)
36. Wheelchair Doll Text (Wishhouse, Forest, másodszor)
37. Red Diary - July 18 (Room 302, Another Forest közben)
38. Descent of the Holy Mother - The 21 Sacraments (Wishouse pince, Forest másodszor)
39. Red Diary - July 28 (Room 302, Another Prison közben)
40. Note from the Bloody Prisoner's Shirt (Room 302, Another Prisonból idehozva)
41. Reminisces (Building, B10 második alkalommal)
42. Later Bartender's Memo (Building, második alkalommal B15)
43. Red Diary - July 29 (Room 302, Another Building közben)
44. Red Diary - August 7 (Room 302, Another Building után)
45. Superintendent's Diary (Man with the Coat) (Another Building után a szerpentin alján)
46. Old Picture Book (Room 302, a múltban)
47. Crimson Tome (Room 302, a múltban)
48. Red Diary - August 2 (Room 302, a múltban)
49. Red Diary - August 3 (Room 302, a múltban)
50. Red Diary - August 4 (Room 302, a múltban)
51. Red Diary - August 5 (Room 302, a múltban)
52. Joseph's Letter (Room 302, a főellenfél-harc előtt a mosógép előtt a földön)

egy vonathoz… Felvettem az érméket a ládámból, majd visszatértem a másvilágba. A női mosdóban találtam egy energiaitalt. A további út eltéveszthetetlenül vezetett a metrólejárathoz, és Cynthia holttestéhez. De mintha egy kicsit átalakult volna… Mielőtt nagyon ránk akaszkodott volna, elfutottam a járat végébe és felvettem az ezüst töltényeket, biztos, ami biztos (no meg egy kis gyógy-löttyöt). Visszatérve a középső részhez, az érmék segítségével lejutottunk. Itt



felvettünk Eileennek egy ostort, valamint egy energiaüveget, majd lementünk egészen a metrókocsikhoz. Az első szerelvényhez rohanva gyorsan át is osonhattunk a túlsó oldalán keresztül a zárt részhez, ahol a ládát a kulccsal kinyitva egy Filthy Coinhoz jutottam. Átvágtattunk a vagonokon keresztül az állomás túlsó felére, majd benyitottunk az egyetlen nem lezárt szobába. A lyukon keresztül a szobámba értem. Megmostam a pénzt, és egy 1 dolláros került elő (furcsa irással). Mivel ilyet láttam a metróaluljáró túloldalán is, így visszamentem a lyukon, és átvágtattunk újra az ellentétes oldalra. A pénzt a masinába dobva egy kulcsot kaptam (Murder Scene Key). Átjutottunk ismét a túloldalra, majd bementünk a létrás szobába. Innen én másztam csak tovább egyedül, mivel Eileen a keze miatt nem volt rá képes. Lementem a metróaluljáróba, és a mozgólépcsőn felmenve felvettem Cynthia ingázó jegyét (Cynthia's Commuter Ticket). Így már akár ezen a ki/bejáratot is bármikor használhattam. A szobába lépve a kulcsom segítségével egy kallantyúra bukkantam (Train Handle). Most vissza Eileenért! Szép kört kellett vele menni, hogy a létrákat kikerülve csak a mozgólépcsőkön át leszállítsam őt a B4-be! Ezután a vonatban használva a kulcsot máris előrébb tettük a járgányt, és az oldalsó ajtaján keresztül kijuthatunk innen.

Alternatív erdő

A kabátos ember próbált ránk lőni, illetve megsebesíteni, de nem engedtük neki! Miután elesett, elrohantunk mellette, és siettünk tovább lefelé, a ködös szerpentinen. A temetőbe érkeztünk. Ismét elsiettünk a kabátos alak mellett, majd becéloztuk az árvaházat. Még szerencse, hogy bőven van energiaüdítő az utak mentén.

A ház porig égett, Joseph feljegyzéseiből pedig semmi értelmes nem derült ki. A középen álló tolószékes bábunak viszont hiányzik öt testrésze! Egyértelmű, hogy a hiányt pótolnunk kell... Az útközben talált csákánnyal hatékonyan felaprítottam az utamba kerülő veszedelmes víziókat, majd kisvártatva az északnyugati régióban találkoztunk Walterrel, a Toluca-tó partján. Felvettük a medált, majd visszatértünk az árvaházhoz. Innen délkeleti irányban folytattuk az utunkat. A kútnál az égő fáklyával a Doll's Left Leget vettük magunkhoz. Ezt ráapplikáltuk az árvaháznál lévő tolószékesre. A Délnyugati kútból a Doll's Head került elő. Északnyugaton is volt egy kút: ebben a Doll's Right Leg rejtőzött. Északkelet volt már csak hátra, innen két testrész is előkerült a kútból.

Visszatérve a Wish House-hoz összeraktuk a babát. A bábu kidőlt, mi pedig lemászhattunk az alatta található pincébe. Elolvastam a könyvet, és a medállal kinyitottam a kijáratot. Újabb szerpentin várt a mélybe.

Alternatív Börtön

A lifttel a börtönbe értünk. Kimentem az ajtón, majd le a harmadikra. A metódus már ismert volt: leugrottam az egyetlen olyan szobából, amelyben mindhárom szinten ugyanott volt a lyuk. Az étkezdéből a titkos megfigyelőszobába értem, ahol egy rabruhát találtam. Ki kéne mosni talán… Visszamásztam középen a toronyba, így Eileen megkapott egy erősebb fegyvert, a Nightsticket. A szobámba visszatérve kimostam az inget a kádban, amelyen egy írás rajzolódott ki. Lemásztam a pincébe, majd miután megtaláltam a dagadt fickót, jól lezúztam az arcát, hogy leszúrhassam a már régóta magammal hordozott karddal. A kezében egy kulcs (Water Prison Generator Room Key) volt. Ezzel a pince legmélyére hatolva benyitottam a generátorszobába. Legyőztem a nyolc csecsemőt, majd továbbmentünk Eileennel a szerpentinen lefelé.



Alternatív Apartman

Felvettem a naplót a földről, majd beléptem Richard szelleme mellett a liftbe. Irány a legalsó szint! A létrán lemenve a mosdóban, a helyiség keleti felén egy biliárdgolyó várt (Billiard Ball). Felétrázva az üzletig egy igen érdekes párbeszédnek lehettem tanúja: ezek szerint mindkét ismeretlen alak Walter egy-egy változata volt. A nagy Walter elvitte a kis Waltert, és hamarosan bevégeztetik a 21-ik próféciа… De hogy ez mit akart jelenteni?! Felvettem a röplabdát (Volleyball), majd lelépcsőztem a bárig. Elolvastam a telefonszámcseréről szóló dokumentációt, majd leraktam a biliárdgolyómat az asztalra. Mivel a kijárat zárva volt, visszatértem a lifthez. Ezzel felmentem a legfelső emeletre, majd beléptem a lépcsőházba. Meg sem álltam a sportboltig. Leraktam a röplabdát a kosárba a többihez, majd felvettem a gyertyákat (Cake Candles) a pultról. Felmentem a szobába, ahol a szülinapi parti volt, és a tortára tettem a gyertyákat. Egy kitömött állat (Stuffed Cat) hevert a sarokban. Az épület legfelső részében csak egy ütő volt, majd visszatértem a sportboltba. A kisállat-kereskedés felé menve beleraktam a macskát a pulton lévő ketrecbe, majd kiléptem a még mélyebbre vezető ajtón. A földön egy újságpapírban elolvastam a Garland úr - akit egy automata fegyver öltek meg - által vezetett kisállat-kereskedés szomorú végéről szóló történetet, majd beléptem a mélyen fekvő szobába. Az óránál lévő ajtó mögött a tizedik szintig lépcsőztem, majd benyitottam a sikátorba. Felvettem a vagon ütőt, majd lelépcsőztem a tizenkettedikre. Kinyitottam az ajtót, és lementem újra a bárba. A lyukon keresztül a lakásomba értem, ahol felhívtam a bárt. Csodák csodájára, géphang-bácsi bemondta az új számot: 555-4890. Ebből az utolsó négy számjegy lett a kód a kijárati ajtóhoz. Bementem hát rajta. Lefelé már sima volt az út, lent az ajtó várt, hogy betérjek Eileennel egy őrült vízióval teli szobába.





Room 302

Azt írta az ajtón lógó fecni, hogy ha legyőzöm az egy igazat, továbbmehetek. Na de itt legalább száz vagdalkozó kéz és felsőtest hullik alá! Egyet kellett azonban csak megtalálni, azt, amelyiket eltalálva mindenki mást is sebeztem. Miután végeztem az egy igazzal és barátaival, továbbmehettünk a mélybe. Az ajtóm elé érkeztünk. Egy napló volt előtte.



TIPPEK
Mártsd a fáklyát a mosókonyhában lévő olajoskannába - így tovább fog égni.

Bent szintén könyvek és naplók, a hálóban pedig egy csomó jegyzet és naplórészlet Joseph-től. A nappaliba visszatérve egy látomás jelent meg: mindent elmondott Walterről. Fel kellett vennem a remény csákányát, és visszatérmem a fürdőben található járat segítségével a szobámba. Ezzel kivághattam a falat a szobám és a fürdő közötti résznél, és átmásztam a rejtett szobába. Walterre bukkantam, aki ezek szerint egész végig a lakásban volt, igaz, kicsit katatón állapotban... Elvettem a zsebéből a kulcsot, és belepróbáltam a kijárati ajtómba. Lássuk csodát: kijutottam! A 301-es szobából lelépcsőztem a 201-esbe, majd kimentem a folyosóra. A falakról patakokban ömlő vérfolyáson talán már meg sem kellett volna lepődjek. Eileennel továbbbotorkáltunk a 202-es irányában, majd a festő szobájában talált hasadékon át a 203-asba jutottunk. Felvettem a bogárölő sprayt (Bug Spray) a földről, majd kiléptem a folyosóra. A 204-esben egy energiaital volt. A 205-ös egy videojáték-őrült szobája, ahol szintén energia. A 206-osban gyertya - és innen lehetett átmenni a 207-esbe is. Innen kijutottam a folyosóra, és le a lépcsőn az elsőre. 107: Energiaüveg. 106: Energiacsomag, ampulla, és gyertya, 105: 6 lánccal zárva. 104: Energiacsomag, látomás, két lezáródó ellenféltábla. 103: Látomás, és energiaüveg. 102: Látomás, energiaüveg. 101: Látomás, játékfegyverek. Folyosón a 101-es és 104-es szoba előtt is látomás. Vissza a központi lépcsőházba. Eileen kicsit rosszul van. A kisfiún akar segíteni… Megvolt a 6 látomás, megvan a 6 lánc eltüntetése - irány a 105-ös szoba! Felvettem a piros dobozt, de hatására irtózatosan megfájdult a fejem. És Eileen is kiborult. Engem okol?! Mami, papi? Mi ez az egész?! Kitörtem a szobából a köldökzsinórral (energiaüveg hátul), és felfutottam az emeletre. A 201-es szobából a 301-esen át a folyosóra, majd onnan vissza a 302-esbe. Feltankoltam magam gyógyító és pusztító eszközökkel, valamint az imént talált köldökzsinórral, és átléptem a Walterhoz vezető járaton. Az alatta tátongó lyuk egyenesen magához a látomáshoz vezetett - úgy látszik most lelkiekben kell erősnek lennem. Mivel Eileen egyfajta hipnotikus állapotba került, az én cselekedeteimen múlik az ő élete is! Gyorsan a kinyúló lény köré tekertem a köldökzsinóromat, majd a nyolc dárdát felszedve, aprólékosan beleszurkáltam a nyálkás testébe azokat. Walter ezek után már gyerekjáteknak bizonyult: mindössze csak a megfelelő eszközre volt szükségem, hogy hamar, és viszonylag kevés sérüléssel megüsszam.

Ami ezután történt, pedig minden képzeletemet felülmúlta. Ez volt Henry, és a 302-es szoba története...

Joseph Schreiber

Befejezések

A befejezések lejátszását két szempont szerint adagolja a gép: mennyire tisztítottad meg a Walter előtti nagy csata előtt a szobádat az ártó szellemektől, illetve sikerült-e Eileent megmentened a halálba gyaloglásától. Minél gyógyultabban engeded el a szomszédodat a végső küzdelem előtt, annál lassabban fog a végzete felé menni. A szobádban lévő szellemeket a gyertyák lehelyezésével, illetve a szent medálok alkalmazásával tudod kiüzni.

21 Sacraments: Hagyd elburjánzani a szellemeket a szobádban, és ne segíts Eilennek sem túlélni a végső küzdelmet.
Eileen's Death: Tisztítsd meg a szobád legalább 80%-át az ártó szellemektől, Eileent viszont segítsd a halálba lassú végjátékoddal.
Mother: Meg kell mentened Eileen életét a Walter alatti harc közben, viszont a szobádnak legalább 20%-nyi szellemet kell tartalmaznia.
Escape: A legjobb befejezést pedig természetszerűleg akkor láthatod, ha a szobád is kitisztítottad, és Eileen életét is megmentetted.

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!

Playstation2™ Playstation™

5990,- PS2 starter pack
X-Shock 2 pad, DVD távirányító, RGB cable pro, 2x pad kábel hosszabbító

4490,- PS One starter pack

990,- RGB Cable Pro plus
RGB / kompozit kábel kapcsolóval játékhoz / DVD lejátszáshoz (nincs zöld kép)

1490,- 1MB Memo double pack
2 db memóriakártya, tömörítés nélkül

5990,- HeadHunter Gun
Joyport és USB port csatlakozókkal PSOne / Guncon / Guncon2 kompatibilis

7990,- Cruiser Classic kormány
pedálokkal / vibráció funkcióval

9990,- Cruiser Quatro kormány
Playstation / Playstation2 / Xbox / Gamecube gépekkel is használható

3490,- Tri Mode Controller
Analóg, digitális és kormánykerék üzemmóddokkal

Gamecube™ GBA SP

5990,- SP Survival Pack 11in1
Gameboy SP cuklé készlet: borítók, kiskönyv, 4 kazetta tok, ajándék védő, autós töltő, stb.

1490,- RGB Cable Pro
extra audio / video kimenet, 2 m kábelhossz

4990,- 64 MB memóriakártya
valós 64 MB kapacitás, tömörítés nélkül

2990,- CubeShock Controller
CubeShock kontroll pad, lila / fekete színben turbo / slow motion, 1,8m kábelhossz

5990,- Starter Pack
CubeShock pad, 8MB memória kártya, RGB Cable Pro, 2x pad kábel hosszabbító

2990,- SP Outdoor Bag
Gameboy SP hordtáska, évre fűzhető tárolórekeszek kazettáknak, link kábelnek

Xbox™

6990,- Starter Pack
Q3 gamepad, RGB Cable Pro Audio, 2x pad hosszabbító kábel

3490,- X-Controller Converter
PS2™ kontroller használata Xbox™ gépen

11990,- Q3 WS Controller
rádiós vezeték nélküli kontroller

4990,- Q3 Controller
Turbo / SlowMotion, 1,8 m kábelhossz

4990,- RGB Cable Pro Advance
Extra audio / video és digitális audio kimenet, aranyozott csatlakozók, 2 m kábelhossz

1990,- RGB Cable Pro GOLD
Extra audio / video kimenet, aranyozott csatlakozók, 2 m kábelhossz

Playstation, Playstation2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance játékprogramok óriási választéka 3000-től 13990 Ft-ig!!!
Expressz szerviz!!! – Vidékre postai csomagküldés! – Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! – Aktuális konzolgép akcióinkról érdeklődj telefonon!



BURNOUT 3: TAKEDOWN

HÍDRÓL LEREPÜLŐ AUTÓK, VILLAMOSSAL VALÓ FRONTÁLIS ÜTKÖZÉS, AZ ELLENFELEK VÁLOGATOTT AKADÁLYOZÁSA - A BURNOUT SZÉRIA IMMÁRON HARMADIK ALKALOMMAL HELYEZI EGÉSZEN ÚJ ALAPOKRA AZ ARCADE AUTÓS JÁTÉKOK STÍLUSÁT...

INFO BOX

Kiadó:
Electronic Arts
Fejlesztő:
Criterion Games
Hivatalos honlap:
burnout3.ea.com

Megjelenés:
2004. szeptember 10.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Rengeteg élvezetes versenymód, jól felépített World Tour és nagyon sok megnyitható extra.

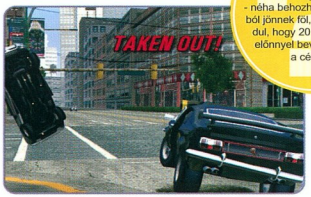
–

A legfájdalmasabb a hosszú töltési idő, ezen kívül kár, hogy a karambolok teljesítése könnyebb lett, és a kamerát nem lehet állítani.

PS2 - XB

PLATFORMOK

Nem véletlenül lett a hatalmas karambolokról híres, illetve hírhedt a Burnout-sorozat, hiszen egyre kidolgozottabb és szórakoztatóbb lett a játéknak ez a része, a harmadik fejezetben immár 100 különböző szituációban törekedhetünk a minél nagyobb rombolásra. Újdonság, hogy ezúttal már a pályaszakaszokon fellelhető különböző érméket is igénybe vehetjük a minél magasabb pontszám elérése érdekében. Ennek köszönhetően kicsit könnyebbé vált az aranyéremhez szükséges pontszám elérése, hiszen míg az eddigi részekben semmi segítséget nem kaptunk, hogy melyik autót kell elsőként telibe kapnunk (pl. egy teljes útkereszteződés leblokkolásához), addig itt mindig a négyszeres szorzót fogjuk a szemünkkel keresni, és arra törekszünk, hogy ezt mindenképpen elérje az autónk - a közben okozott baleset pedig valahogy majd úgyis bekövetkezik. Segítségünkre lesz az úgynevezett „Crashbreaker" opció is, melyet akkor használhatunk, ha az adott szakaszon adott számú koccanás történt már (az, hogy mennyi, az pályánként változó). Ekkor felrobbanthatjuk autónkat, aminek több haszna is van: egyrészt újabb baleseteket okozhatunk a segítségével, másrészt „repülés" közben a lassítást használva tudjuk irányítani a kocsit, és így elérhetetlennek hitt helyekre is eljuthatunk.



ÉRDEKESSÉGEK

Az ellenfelek gyakran csalnak - néha behozhatatlan hátrányból jönnek föl, de az is előfordul, hogy 20 másodperces előnyet bevárnak minket a cél előtt.

Az alábbi érméket tudjuk száguldásunk közben felvenni:

Bronz, ezüst és arany érme - a pontszámhoz 5, 10, vagy 20 ezer pontot adnak hozzá. Nagy pozitívum, hogy ha szorzót is felszedünk, akkor nem a sokszorozott eredményekhez adódik hozzá ez a pontszám, hanem még a többszörözés előtt kerül beszámításra.

Gyorsító - nevében rejti funkcióját, sok esetben nagyon fontos, hogy megfelelő sebességgel érkezzünk a fontos találkozásokra.

Kétszerező és négyszerező - a végső pontszámot tudjuk megnövelni velük, sajnos ha többet szedünk fel, akkor is csak a nagyobb fejti ki hatását.

Heartbreaker - a végső pontszámot felezi meg, ha véletlenül felszedünk egyet, akkor tovább se menjünk, kezdjük újra a pályát. Hiába szedünk fel valamilyen pozitív szorzót mellé, nem semlegesítik egymást, mindig a Heartbreaker hatása érvényesül.

Crashbreaker - a fent már említett funkció úgy is elérhető, ha hozzáérünk egy ilyen érmehez, de emellett használhatjuk az autó „saját" Crashbreaker-ét is, így akár többszörös szaltókat is bemutathatunk a robbantások sorozatával.



Összességében elmondható, hogy a pályákon a bronz és ezüst fokozat megszerzése senkinek nem okozhat nehézséget, ugyanakkor az aranyért gyakran meg kell szenvednie (és egyáltalán nem a dopinglaborban, az nem szerepel ebben a játékban). Természetesen sokféleképpen el lehet érni magas pontszámot, ugyanakkor szeretnénk segítséget nyújtani azoknak, akik valamiért mégis elakadnak valamelyik karambol-pályán. A mi megoldásunk egyáltalán nem biztos, hogy a legjobb, ugyanakkor az aranyérem megszerzéséhez minden esetben elegendő. Kezdődjék hát a száz szakaszon keresztülvelő büntetőhadjárat az összes antipatikus buszvezető, drogcsempész kamionsofőr és túl lassan vezető autós ellen.



1. Trailer trash ($140.000)

Vegyük fel a gyorsítót (sárga alapon fekete villám), majd balra hajtsunk rá az ugratóra. Repülés közben szedjük fel az érméket, majd zuhanjunk bele a kereszteződésbe. A többiek elintézik a maradékot, de ha akarunk, akkor még Crashbreakerrel (a továbbiakban: CB) a gyanútlanul várakozó buszok közé is beugorhatunk.

2. Cross traffic ($200.000)

A két oldal bármelyikén haladva megcsinálható, gyorsítót és érméket is találunk mindkét helyen. Az első kereszteződést túl kell élni, itt ne okozzunk karambolt! A másodikba viszont a tömeggyilkosok tiszta lelkiismeretével hajtsunk bele bárhová.

3. Marina mayhem ($295.000)

Nagyon egyszerű pálya, csak nyomni kell a gázt és egyenesben tartani az autót. Indulás után szedjünk fel mindent, majd a kereszteződésben céloz-zuk meg az első kamion orrát. Jó esélyel a levegőbe repülünk, itt vegyük az irányt a távolabbi sáv felé, ahol éppen érkeznek az autók.



4. Twister ($180.000)

A gyorsítóval mindenképpen a jobb oldali rámpára hajtsunk fel, amely megcsavar minket a levegőben. Eközben próbáljuk elérni az ezüst érmét, majd sodródjunk a kereszteződésig, ahol kb. pont a két sáv között állunk meg, ezzel mindkét irányban akadályozva a forgalmat. Ha tudjuk használni a CB-t, repüljünk be vele a buszok között található arany érméért, ellenkező esetben nem biztos, hogy elegendő a pontszámunk.

5. Demolition ($190.000)

Az első kereszteződésben ismét kegyelmezzünk meg az áthaladóknak (a jobb sávban haladva könynyebb őket kikerülni), ezek után viszont ész nélkül belehajthatunk a másodikba, ahol ügyeskedve még érméket is felszedhetünk. Utóbbiakra lehet, hogy szükség is lesz, ha beragadunk, robbantsuk ki magunkat CB-rel.

6. Shut up and jump ($235.000)

A gyorsító és a bronz érme felvétele után száljunk fel az ugratóról, a levegőben kapjunk el mindent, de legalább a kétszerezőt. Érkezzünk a bal oldali sávba, előbb-utóbb szembejön valaki, amitől akkorát fogunk koccanni, hogy vagy mi, vagy a forgalom erőteljes befolyást fog gyakorolni a másik sávra is. Teljes a káosz, és a kétszerezővel a pontoknak is eléginek kell lennie.

7. Slip and slide ($350.000)

Néhány érme és a gyorsító a padok között van eldugva, szerencsére ezeken keresztül tudunk gázolni. A kereszteződésnél egy erős jobbkanyart kell vennünk, és a szemben lévő sávban el kell érnünk a kétszerezőt (ha közben még az aranyérmét is sikerül, akkor tökéletes a farolás).

8. Grand slam ($300.000)

Nem lesz nehéz dolgunk, hiszen már az első szembejövő autóval is ütközhetünk frontálisan. A feladatunk itt az lesz, hogy a levegőben ügyesen irányítsuk járgányunkat.

Első repülésünkkel próbáljunk rásni a kétszerezőre, majd ha tudjuk használni a CB-t, akkor az érméket irányozzuk be.

9. Roadblock ($370.000)

A gyorsító után több érme is található, ezeket szedjük fel.

A forgalom szembejön velünk, próbáljuk az első néhány autót elkerülni, majd ha sikerült a kétszerezőig elérnünk, akkor már karambolozzunk bátran, lehetőleg úgy, hogy vagy mi, vagy valamelyik másik autó átsodródjon a másik sávba - csak akkor lesz elég pontunk, ha őket is „megállítjuk".

10. Grapes of wrath ($285.000)

A bevezetőben jól nézzük meg, merre van a kétszeres szorzó: ennek kell majd nekihajtanunk. Ha ez megvan, akkor a nagy kavarodásban próbáljuk elérni a fel nem szedett érméket, ehhez a CB segítségét vehetjük igénybe.

11. Pump up the tram ($500.000)

Végig a bal oldalon haladjunk. Vegyünk fel mindent, amit elérünk (amit nem, azt hagyjuk, nem ezen fog múlni), majd a kereszteződésbe úgy hajtsunk bele, hogy valaminek (villamos vagy teherautó) éppen az orrát kapjuk telibe, és a négyszerező felé sodródjunk tovább. Ha nem sikerül elérni, akkor CB-rel próbáljunk odarepülni. Ha ügyesek vagyunk, egy lerakott CB-rel még a távolabb várakozó buszokat is felrobbanthatjuk.

12. Get bent ($350.000)

Begyorsulva más dolgunk nincs, minthogy eljussunk a pálya végéig, ahol a CB és a négyszerező van. Kerüljünk ki minden autót, ha az érméket a nagy sebesség miatt nem sikerül begyűjteni, az se baj. Hajtsunk bele a pálya végén a „szorzóba", majd kapjuk telibe az első autót. Ha elsőként a CB-t találjuk el, még nagyobb pusztítást végezhetünk, csak ne felejtsünk el a négyszerezőre lebegni.

13. Corner chaos ($450.000)

Három balkanyar lesz egymás után, ezeket vegyük be, majd hajtsunk bele a kereszteződésbe, lehetőleg úgy, hogy a szorzót elérjük. Ha ütközben felszedtünk minden érmét, akkor a szorzóval bizonyára elég pontot gyűjtünk. Ha nem sikerül felszedni a szorzót, akkor a CB-t használjuk el arra, hogy odarepüljünk.

14. Jack knife city ($450.000)

Ha nem sikerül elérni a négyszeres szorzót, akkor a kétszeressel is simán megcsinálhatjuk a pályát. Az ugratóról essünk a tömegbe, majd a CB-rel irányítsuk magunkat a másik sáv és a zöld szorzó irányába.

15. Neon nightmare ($400.000)

Nagyon kell figyelnünk, hogy ne karambolozzunk az utolsó kereszteződésig, ebben elég sokan próbálnak megakadályozni. Mindenképpen szedjük fel az érméket, majd nagy sebességgel hajtsunk bele egyenesen a közlekedésbe az út végén. Van arrafelé egy négyes szorzó, ha azt sikerül megszerezni, akkor tulajdonképpen készen vagyunk.

16. Paradise peril ($400.000)

Hosszan kell vezetnünk. Egy jobbkanyar után maradjunk a jobbszélen és célozzuk be a CB-t. Ha sikerül eltalálni, akkor egyrészt az autók repülnek el minden irányba, másrészt mi érhetjük el a szorzót.



17. Rock around the dock (400.000)

A körforgalomig jussunk el valahogy, ott pedig vegyünk egy éles balkanyart. Próbáljuk az egyik balra kanyarodó autót hátulról elkapni, így ő lefoglalja a bal oldali sávot, mi pedig a jobb oldaliba átsodródva felvehetjük a négyszerezőt. Ha tudjuk, robbantsuk el magunkat a körforgalom túloldalán elhelyezkedő arany érméig is, hiszen e nélkül viszonylag kevés pontot szerezhetünk csak.

ÉRDEKESSÉGEK

Ütközések után mindig érdemes használni a lassítás-gombot: ilyenkor bármilyen helyzetben tudjuk irányítani autónkat, és a pontokat érő kombinációk kivitelezése mellett akár érkező ellenfeleinket is kiüthetjük.

18. Ruined holiday ($450.000)

Könnyen lehet, hogy sokszor kell próbálkoznunk ezzel, ugyanis nagyon ki kell centizni az ugratóról való leérkezésünket. A levegőben szedjük fel az érméket, és érkezzünk nagyjából a CB-re. Az a gond, hogy a szorzó és e között van egy felező is, azt vagy felülről, vagy oldalról ki kell kerülni - például egy másik CB felhasználásával.

19. Tuk down ($400.000)

Itt is az fogja a legnagyobb gondot okozni, hogy a pálya végére eljussunk, ugyanis rengeteg az akadályozó tereptárgy. A balkanyar után vegyük fel a gyorsítót, majd hajtsunk tovább. Van egy alig látható ugrató, ha rámegyünk, akkor nagy nehezen tudunk csak a végéig elevickélni, de legalább pont egy CB-be érkezünk, amely „továbbít" minket a forgalomba és a szorzóba. Ha sikerül kikerülni az ugratót, akkor is ugyanezt kell csinálnunk, csak repülés helyett vezetve.



20. Handle with care ($550.000)

Rövid szakasz után rögtön jön a keresztforgalom. Itt kanyarodjunk kicsit jobbra, hiszen szemben egy felező van. Vagy egyenesen a jobbra elhelyezkedő négyszerezőre hajtsunk rá, vagy a Heartbreaker melletti CB-re, amellyel elrepülhetünk odáig.

21. Showdown ($520.000)

A harmadik keresztződés a cél, az első kettőn jussunk át gyorsan (ha ideális íven haladunk, és az elejétől nyomjuk a gázt, akkor simán átférünk). Hármas Heartbreaker következik, ezek közül a középsőt vegyük, mert az a legkönnyebb. Ezután egy kis szlalom következik, majd egy kanyar, ami után egy ugratóról lesz egymás után, válasszuk a jobb oldalit, ez egy kis csavart visz az ugrásunkba, és a levegőben minden fontosat összeszedve - no meg a Heartbreakert kihagyva - pont a négyszeres szorzóra esünk.

22. Leap of faith ($600.000)

Minden jel arra mutat, hogy az ugratót kell használnunk a jobb oldalon. De ne higgyünk ezeknek a jeleknek, nem így van. Haladjunk a bal sávban, majd az első szembejövő autóval ütközzünk frontálisan. Az ütközés közben elkapunk egy ezüstérmét, valamint belehajtunk egy CB-be. A robbanás után essünk le a felüljáró bal oldalán, és próbáljunk úgy lepottyanni, hogy a négyszeres szorzóhoz minél közelebb essünk le! Pontosan nem tudunk ráérkezni, de ahogy tudjuk használni a saját CB-t, robbanjunk fel, majd a levegőben addig ügyeskedjünk, amíg el nem érjük a zöld szorzót!

23. Dead end ($500.000)

Folyamatosan hajtsunk a jobb oldalon. Az alagútból kiérve lesz egy gyorsító, kerüljük ki a szembejövő autókat, majd a jobb sávban gyűjtsük be az érméket (ha mind a három megvan, akkor tökéletes)! Egy kereszteződésbe érkezünk hamarosan, balra farolva kanyarodjunk, hiszen itt lesz a négyszerező. Közben lehet, hogy karambolozunk (előbb-utóbb biztosan), de ha sok érmét felszedtünk, akkor sikerülni fog.

24. Ticket to collide ($390.000)

Azon kevés pálya egyike, amelyet kétszeres szorzóval is simán le lehet tudni. Kerüljük ki a velünk egy irányba haladó autókat, majd a szemközti sávban rohanjunk bele egy CB-be - nagyjából pont akkor találkozhatunk ezzel, amikor az első kocsik megérkeznek. Hatalmas repülés lesz az eredménye tevékenykedésünknek, ennek során amit elérünk, azt tegyük el, ha nem megy a leghátul lévő négyszeres szorzó, érjük be a könnyebben elérhető kisebbel.

25. Wrecks city ($450.000)

Klasszikus, elsőre megcsinálható pálya. Semmi más dolgunk nincs, minthogy az ugratóra felhajtva a levegőben összeszedjük a szorzót és az érméket, majd a felezőt kikerülve belezuhanjunk a forgalom kellős közepébe.

26. Danger zone ($600.000)

Jobb oldalról ugrassunk a magasba, majd az aranyérme levadászása után húzódjunk balra. Középen találkoznunk kell a négyszerezővel, majd továbbesve bármelyik irányba egy CB-rel. Csupán arra kell figyelnünk, hogy jó ívben repüljünk fel az ugratóról, és esés közben nehogy véletlenül lefelezzük a pontszámunkat.

27. Riviera rampage ($500.000)

Végig haladjunk a bal oldalon. Szedjük fel az érméket, majd középen találunk egy szorzót. Rántsuk arra a kormányt, majd fékezzünk bele, és ha felszedtük, forduljunk szembe a forgalommal. CB-rel a másik sávba is berepülhetünk.

28. Riverside wreck ($690.000)

A főútra rákanyarodva haladjunk pontosan a kétirányú forgalom között, egészen addig, amíg bele nem ütközünk a CB-be (nem lesz könnyű, a szembejövő autók alattomos módon mindig belénk akarnak hajtani). Ha sikerült a robbantás, akkor a kart húzzuk fölfelé, így az arany érme és a négyszeres szorzó is a miénk lesz. Utóbbit mindenképpen el kell érnünk!



29. Grape fear ($650.000)

Jobb oldalra húzódjunk ki a kanyar előtt, ott a gyorsító. A főút közepén szépen egy sorban helyezkednek el a felvehető dolgok. Közvetlenül a felező előtt rántsuk jobbra a kormányt, ezzel egy CB kellős közepébe érkezünk. A lendülettel száljunk tovább, majd vegyük fel a négyszeres szorzót.

30. Don't look down ($500.000)

Újabb villámfeladat: a csavart ugratóról úgy kell elugrani, hogy a felezőt ne érintsük, de minden más lényeges dolgot felszedjünk. A kamion tetejére érkezzünk, és a négyszeres szorzó felé zuhanjunk tovább!

31. Spin the wheel ($450.000)

A hosszú egyenes után lépjünk a fékbe és vegyük be élesen a kanyart. A tér közepén egy szobor van, annak a jobb oldalára kell érkeznünk, hiszen itt van a szorzó, és a CB. Ha ezeket elértük, gyakorlatilag az összes autó koccanni fog jó eséllyel.

32. Field of screams ($800.000)

A gyorsító ezúttal nagyon rossz helyen van, felesleges felvenni. Eredjünk a kocsik nyomába, majd balról előzzük meg őket. Na meglátjuk a szembejövő

Megnyitható autók és feltételeik

COMPACT SERIES:
Compact Type 1, 2, 3 - alapból elérhetők az első Compact versenytől
Tuned Compact - aranyérem a Downtown Race 1-en
Modified Compact - a Waterfron Face-Off versenyben nyerhetjük el ellenfelünktől
Custom Compact - 10.000 Burnout pont összegyűjtése
Assassin Compact - 15 kiütés kivitelezése
Compact Prototype - a Lakeside Getaway első Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől
Compact DX - 4 bármilyen aranyérem
Dominator Compact - a Kings of the road Face-Off versenyben nyerhetjük el ellenfelünktől

MUSCLE SERIES:
Muscle Type 1, 2, 3 - alapból elérhetők az első Muscle versenytől
Tuned Muscle - aranyérem a Kings of the road versenyen
Modified Muscle - a Mountain Parkway első Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől
Custom Muscle - 25.000 pont összegyűjtése
Assassin Muscle - 30 kiütés kivitelezése
Muscle Prototype - a Mountain Parkway második Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől
Muscle DX - 10 bármilyen aranyérem
Dominator Muscle - a Lakeside Getaway második Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől

COUPE SERIES:
Coupe Type 1, 2, 3 - alapból elérhetők az első Coupe versenytől
Tuned Coupe - a Vinayard Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől
Modified Coupe - aranyérem az Alpine Race-en
Custom Coupe - 50.000 Burnout pont összegyűjtése
Assassin Coupe - 60 kiütés kivitelezése
Coupe Prototype - a Continental Run első Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől
Coupe DX - 18 bármilyen aranyérem
Dominator Coupe - A Frozen Peak első Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől

SPORTS SERIES:
Sports Type 1, 2, 3 - alapból elérhetők az első Sports versenytől
Tuned Sports - aranyérem a Continental Run második versenyén
Modified Sports - a Continental Run második Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől
Custom Sports - 100.000 Burnout pont összegyűjtése
Assassin sports - 100 kiütés kivitelezése
Sports Prototype - Frozen Peak második Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől
Sports DX - 25 bármilyen aranyérem
Dominator Sports - az Alpine Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől

SUPER SERIES:
Super Type 1, 2, 3 - alapból elérhetők az első Super versenytől
Tuned Super - az Island Paradise Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől
Modified Super - a Golden City Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől
Custom Super - 200.000 Burnout pont összegyűjtése
Assassin Super - 150 kiütés kivitelezése
Super Prototype - aranyérem a Gold Medal GP versenyen
Super DX - 32 bármilyen aranyérem
Dominator Super - a Dockside Face-Off versenyén nyerhetjük el ellenfelünktől

SPECIAL SERIES:
Oval Racer Special - az összes aláírás (signature takedown) összegyűjtése
Custom Coupe Ultimate - aranyérem az összes karambolban
Euro Circuit Racer - az összes trófea összegyűjtése
Classic Hotrod - az összes képeslap (special events postcard) összegyűjtése
US Circuit Racer - aranyérem a Super GP-n
World Circuit Racer - az összes aranyérem összegyűjtése a versenyeken

HEAVYWEIGHTS:
Heavy Pick-up - 1 millió pont elérése Karambol módban
4WD Racer - 2 millió pont elérése Karambol módban
SUV Deluxe - 5 millió pont elérése Karambol módban
4WD Heavy Duty - 10 millió pont elérése Karambol módban
B-Team Van - 15 millió pont elérése Karambol módban
Delivery Truck - 20 millió pont elérése Karambol módban
Tractor Cab - 50 millió pont elérése Karambol módban
Longnose Cab - 100 millió pont elérése Karambol módban
City Bus - 250 millió pont elérése Karambol módban
Trash Truck - 500 millió pont elérése Karambol módban
Fire Truck - az összes karambol főcím (Crash headline) összegyűjtése

ÉRDEKESSÉGEK
Ha időre kell teljesítenünk egy kört, a legtöbb esetben csak akkor tudjuk megszerezni az aranyérmét, ha egyszer sem ütközünk ezalatt.

forgalmat, akkor kanyarodjunk balra, ha jó időben tesszük, akkor az arany érme és egy CB után a négyszeres szorzó is meglesz. Ha tudunk, sodródjunk vissza a jobb oldali sávba.

33. Snow jake ($500.000)

Ezzel a kissé ötletszegény feladattal többször is találkozhatunk a játék során különböző verziókban: az első kereszteződést sértetlenül át kell vészelnünk, hogy aztán a gyorsítóval felhajtsunk a bal oldali ugratóra. A levegőben ki kell kerülni a felezőt, a négyszerezőt pedig felszedni.

34. Chilly crash ($800.000)

Fontos, hogy út közben minden érmét és a gyorsítót is felszedjük. Az autók közti kanyargás után ütközzünk a szembejövő forgalommal (ekkor már felvettük a szorzót!), de úgy, hogy vagy mi, vagy egy másik autó átsodródjon a másik sávba is.

35. Turn & burn ($800.000)

A kanyar után próbáljuk begyűjteni mind a három érmét, majd hajtsunk rá az ugratóra. A hosszú repülés közben is gyűjtögethetünk, de a felezőt kerüljük el. Békés autók közé esünk (motorháztetejükön négyszerezőt melengetnek), de hamar vége szakad az idilli hangulatnak.

36. Exit the dragon (750.000)

Gyakorlatilag bárkivel ütközhetünk, de ajánljuk a szembejövő autók közül az elsőt, ezzel is képesek vagyunk akkora balesetet okozni, hogy használhassuk a CB-ünket. Ha ez sikerült, akkor szálljunk a szorzók irányába. Kis szerencsével még akár a duplázó is elég lehet.

37. Tropical storm ($650.000)

Van egy kis ugratónk a pályán, csak meg kell találni. Húzódjunk le teljesen a jobbszélre, és haladjunk egyenesen. A gyorsító felvétele után rögtön ott van az ugratónk, ha felértünk rá, rögtön húzzuk



jobbra a kart. Ettől a levegőben nem előre kezdünk el szállni (ott a felező van), hanem keresztbe, egészen a négyszeres szorzóig. Ezután intézzük úgy a dolgainkat, hogy mindkét sáv tele legyen pakolva.

38. Crossing crush ($750.000)

A középső ugratót kell választanunk, amelyről elég furcsa szögben fogunk a földre érkezni, de néhány szalto után találkoznunk kell a CB-rel, amely pontosan a négyszeres szorzóba lök fel minket. Nem utolsósorban a közlekedést is átrendezi a robbanás.

39. Freeway thunder (600.000)

Balról kerüljük meg az autókat, akik velünk egy irányba haladnak. Nincs más dolgunk, mint jobbra kanyarodni, és sorban felszedni a két szorzót és a CB-t felrobbantani. Ha közben karambolozunk egy kamionnal, az se zavarjon, a levegőben is össze tudjuk ezeket gyűjteni.

40. Drive angry ($600.000)

Valóban dühösen kell vezetnünk: miután kikerültük a felezőt, haladjunk a jobb oldalon, de a kereszteződésnél kezdjük el balra húzni a kormányt. Ezzel jó eséllyel beleszállunk egy kamionba, amely felrobban, mi pedig olyan gyorsak vagyunk, hogy keresztülrepülünk rajta, egészen a szorzókig.

41. Hate to be late ($600.000)

Az agresszív, gyors vezetés ezúttal is célravezető. A gyorsítóval menjünk végig egyenesen (ne foglal-



kozzunk a forgalommal), majd az elágazásnál üssük el a kamiont. Közvetlenül mögötte ott van a négyszerező és egy CB, ezeket mindenképpen próbáljuk elérni.

42. 3 ways to fly ($450.000)

Ismét a harmadik kereszteződésben lesz a banzáj, az első kettőt gyorsan hagyjuk el. A három ugratót közül ezúttal a középsőt ajánljuk, bár a másik kettővel sem lehetetlen a küldetés. A levegőben láthatjuk, hogy a Heartbreaker és négyszeres szorzó egyvonalban van. Semmi gond, repülés közben is tudjuk irányítani magunkat, húzzuk balra a kocsit, majd a felező után azonnal jobbra. Így egyenesen belerepülünk egy kamionba és a többszörös pontszám is garantált.

43. Bay-side blitz ($500.000)

Húzódjunk balra a gyorsítóért, majd jobbra, hogy elérjük az ugratót. Innen szinte semmi dolgunk nem lesz, a levegőből egy CB-re érkezünk, amely újra feldob minket, ezután a négyszeres szorzóra kell érkeznünk. Vállalkozó kedvűek megpróbálhatják az érmék összegyűjtését is saját CB-ünk felhasználásával.

ÉRDEKESSÉGEK

Az újságokba akkor kerülhetünk bele karambolunkkal, ha egy adott helyszínen különlegesen magas (800 ezer - 1 millió) pontszámot érünk el.

44. Hold tight ($500.000)

Az első kereszteződést hagyjuk a hátunk mögött. Ezután háromfajta módon érkezhetünk meg a következőbe. A legvadabb, ha beleszaladva egy CB-be odáig robbantjuk magunkat, de a hagyományos gurulós módszer mellett ugratóról is érkezhetünk. A lényeg, hogy az éppen áthaladó kamiont forgassuk kicsit meg, sok mindenki el fog akadni benne. Mi is, de a saját CB-rel jussunk még el a szorzóig (természetesen közvetlenül egy felező mellé tették).

45. Bridge too far ($500.000)

A gyorsító felvétele után válasszuk a bal oldali ugratót. Repülés közben húzzuk jobbra az autónkat, így az aranyérme felvétele után a jobb oldali CB-ben kötünk ki, ami felrobban, és ismét a levegőbe hajít minket. Ekkor irányítsuk magunkat a négyszeres szorzó felé (ott van a CB mögött), majd ha elértük, várjunk a nagy karambolra.



46. Traffic jammed ($450.000)

Nem nehéz feladat, csak begyorsulva el kell jutni az ugratóig. Az megtekeri az autót a levegőben, és közvetlenül egy négyszerezőre ejt rá, ha jól csinálunk mindent. Innen már nem lesz semmi dolgunk.

47. Exact change ($550.000)

Tiszta erőből hajtsunk neki az ezüstérme-szorzó-CB hármas vonalának, majd miután az utolsóval belerobbantottuk magunkat a szembejövők közé, próbáljunk meg átszállni a másik sávba is, ne maradjanak ők sem baleset nélkül.

48. Country chaos ($500.000)

A balkanyar előtt van a gyorsító, azzal hajtsunk az ugratóra. A levegőben kerüljük ki a Heartbreakert, majd essünk a kocsik közé (vagy a kamion tetejére). Ha ügyesen sodródunk tovább, akkor elérhetjük a CB-t, és azzal a négyszerezőt. Próbáljuk a másik sávot is meglátogatni, ha még van lendület.

49. Cliff hanger ($400.000)

A meglehetősen hosszú szakaszon végig a bal oldalon kell haladnunk, hiszen



közvetlenül a fal mellett lesz egy ugratónk. Erről, ha jól érünk földet, akkor egy-két nagyobb járgányt is sikerül keresztbeforgatni, valamint felvehetjük a szorzót. Ha sikerül még tovább csúszni, egymás után a három érmét is megtalálhatjuk.

50. Market crash ($500.000)

Kikerülve a kereszteződésben haladó autókat, válasszuk a három út közül a jobbszélsőt. Itt találunk egy bronz érmét és egy gyorsítót. A második kereszteződésben kicsit kanyarodjunk jobbra, és próbáljunk úgy ütközni, hogy a karambol során a négyszeres szorzóhoz sodródjunk. Ha mind a két sávot megforgattuk, nem lehet gond, bár sokkal még így sem lehet túllépni a kért pontszámot.

Trófeák

A trófeák elnyeréséhez különböző feladatokat kell teljesítenünk. Ezeket bármikor megtehetjük, nem szükséges egy verseny alatt, akár még a Single event módot is felhasználhatjuk a teljesítésükhöz. Akkor kapunk meg egy trófeát, ha az adott szint mind az öt feladatát elvégeztük.

Easy takedowns:
- 2 falhoz csapás (wall takedown) egy verseny alatt. Elég könnyű kivitelezni, csak csapjuk neki az ellenfelet a falnak, előbb-utóbb gyengébbnek találtatik annál.
- Az első (bármilyen) kiütés (takedown) kivitelezése egy versenyen.
- Az első utólagos kiütés (aftertouch takedown) kivitelezése egy versenyen (ezt úgy tudjuk megtenni, hogy miután karamboloztunk, belassítva tudjuk még irányítani az autónkat. Ha úgy ügyeskedünk, hogy ezek után a mögöttünk haladók belénk fussanak, akkor sikeresen megcsinálunk egy aftertouch takedownt.
- 5 kiütés egy verseny alatt.
- Az első takedown rampage elérése egy versenyen - akkor kapjuk meg a megtisztelő „rampage" címet (örjöngés), ha egymás után ötször ütjük ki ellenfeleinket, de mi egyszer sem karambolozunk.

Advanced takedowns:
- Az első bosszú: ha kiütnek minket, akkor próbáljuk rögtön utána azt megbüntetni, aki ezt elkövette. Ha sikerrel járunk, akkor ezt „revenge takedown"-nak könyveli el a játék.
- Első „psyche out takedown" - ha sokáig az ellenfél mögött haladunk, az elveszti a türelmét, és magától is képes nekimenni bárminek.
- Első „big rig takedown" - ha sikerül az égbe felküldeni az opponenseket, akkor érhetjük el.
- Kétszer intézzük el úgy ellenfelünket, hogy buszhoz csapjuk hozzá. A legnagyobb akadálya az lehet csupán, hogy buszt találjunk.
- 10 kiütés egy verseny alatt.

Expert takedown:
- Az első dupla kiütést nekünk kell produkálni. Elsőre nehéznek tűnhet, de versenytársaink néha hajlamosak magukról is párosával elszállni, tehát nem lesz nehéz összehoznunk.
- Kétszer kell villamoshoz illesztenünk a konkurencia autóit. Gondot itt is csupán a villamosok alulreprezentáltsága okozhat.
- A változatosság kedvéért a buszok és villamosok után trélert is kell találnunk, majd két darab autót ajándékozni neki.
- Három aftertouch takedown bemutatása egy verseny alatt. Ez ugyebár azt is feltételezi, hogy mi is gyakran karambolozunk vezető pozícióban - legalábbis így a legkönnyebb.
- Egy Road rage versenyen 20 kiütés elérése. Ez nem könnyű feladat, hiszen ezeken a versenyeken - ellentétben a többivel - befejezzük az ámokfutást, ha túl sokszor (általában 4 és 8 közötti alkalommal) karambolozunk.

Champion takedown:
- Tripla kiütést kérnek tőlünk, ráadásul a versenyben elsőként produkálva ezt (nyugodjunk meg, ez olyan ritka, hogy más sem fog megelőzni benne). Tanácsot nehéz adni, rengeteget kell próbálkozni, ha együtt mennek az ellenfelek.
- Összesen 1500 kiütés elérése - csak viszonyításképp: ha minden versenyt arannyal fejezünk be, még a felénél sem biztos, hogy fogunk tartani. Sok Road rage versenyen kell részt venni, ott viszonylag gyorsan növelhető ez a statisztikánk.
- 15 kiütés egy verseny alatt - sima versenyben ez nagyon soknak tűnik, a Road rage pedig nem számít bele. Persze a megoldás egyszerű, állítsunk be nagyon hosszú versenyt, és akár elsőre teljesíthetjük a feladatot.
- 40 kiütés egy Road rage versenyen - válasszunk egy nagyon masszív autót, és azzal essünk neki a kihívásnak, így hosszabb idő alatt esik szét darabokra járgányunk.
- Összesen 2000 kiütés - itt már jól láthatólag elfogytak a készítők ötletei, ezért az 1500-ra még rátettek egy lapáttal.

51. Winter wipe-out ($450.000)

Nagy dilemma: ha nagy balesetet okozunk, nagyon nehezen érhetjük el a szorzót, ha hamar el akarjuk érni, akkor pedig a karambol lesz kevés. Válasszuk a dolgot ki, majd érkezzünk valamelyik teherautóra (a legjobb, ha az elsőről „pattanunk" tovább a másodikra). Ha ez sikerül, akkor ketten megfogják a forgalmat, mi pedig a CB-rel el tudunk jutni a buszok között megbúvó szorzóhoz.

52. High roller ($500.000)

Egy sokszor látott pálya, kissé átalakítva: az ugratóról úgy kell a négyszerezőre esni, hogy a lendület ne a felező felé vigyen tovább. Ez nagyon nehéz, éppen ezért lehet jobb megoldás az, ha megpróbálunk máshova leesni, és a szorzót CB-rel elérni.

53. Haul a$$ ($630.000)

Hamar megleszünk ezzel is: a gyorsító felvétele után kerüljük ki a teherautót, majd hajtsunk bele a CB-be. Az olyan magasra dob, hogy pont át tudunk jutni a felező fölött, a négyszeres szorzóra érkezve. Ezután csak belénk jön majd valaki.

54. Lanes lunacy ($430.000)

Térjünk át a bal oldali sávba, majd ott hajtsunk bele a CB-be. Irányítsuk magunkat a négyszerező felé, majd ütközzünk a szembejövő forgalommal. Hamarosan érkezik a másik sávban is a forgalom, használjuk saját CB-ünket, hogy meglátogathassuk őket is.

55. Road to ruin ($600.000)

Előzzük meg a velünk együtt haladókat, majd a másik sávban szembejövő első autónak menjünk neki oldalról úgy, hogy továbbpattanjunk róla. Ő a saját sávját elintézi, mi pedig szépen lassan araszolunk a négyszeres szorzó felé. Ha nem érjük el, használjuk a CB-t.

56. Jungle rumble ($600.000)

Ezen a szakaszon sem kell bekapcsolni az agyat: teljes sebességgel a jobbszélre húzódva kell keresztülvágtatni a kereszteződésen, az érmék és a négyszeres szorzó vonalában. Mi ugyan elszállunk messzire, ütközés nélkül, de a többiek nem hagyják annyiban.

57. Reiko-chet ($500.000)

Az ugratóra lendületesen kell felhajtani, különben nem érjük el a négyszeres szorzót. Persze ha akarjuk, akkor a másik irányt is becélozhatjuk, akár kétszeressel is meglesz a pálya. Ha mégis az első utat választjuk, leesésnél figyeljünk arra, hogy az előttünk haladó kamiont hátulról meglökjük.

58. Airstrike ($350.000)

Ezt sem könnyű elrontani. Csak fel kell gyorsítani, rámenni az ugratóra, majd a levegőből lenézve megállapítani, hogy a szorzóra való érkezés a legjövedelmezőbb részünkre. Ennél már csak a megvalósítás könnyebb.



59. Trash smash ($800.000)

A legnehezebb dolog az lesz, hogy a szemétszállító mögül kilássunk. Hajtsunk fel az ugratóra, majd leérkezéskor a CB adta lendületet felhasználva érjük el a szorzót. Az a legszebb megoldás, ha a saját CB-ünket felhasználva át tudunk repülni a másik sávba is rombolni.

60. Whirlwind ($500.000)

A bal sávban teremtsünk kapcsolatot a sorban utolsóként haladó kocsival. Ő feldob minket a levegőbe, ahol egyenes irányban haladva egy CB-re esünk. Ha lehetséges, akkor az újabb légi bemutatóval próbáljuk felszedni a középen elhelyezkedő zöld szorzót, de ha nem megy, akkor várjunk, míg nyugalom lesz, majd használjuk a saját CB-t.

61. Out of control ($400.000)

Minden attól függ, hogy az ugratóról hogyan sikerül „felszállni". Próbáljunk a jobb oldalán felugrani, és a levegőben úgy ügyeskedni, hogy a szorzót és az arany érmét is elkapjuk, majd az úttestre lehuppanva lehetőleg egy kocsi tetejére érkezzünk. Ehhez egymás után jobbra és balra is kell kanyarodni a levegőben, de ha ez megvan, biztos a siker.



62. Bus blockade ($600.000)

Az első kereszteződésben rengeteg busz között kell átjutnunk. A jobb oldalt javasoljuk erre, bár némi gyakorlásra lesz szükség. Az ugratóra nem kötelező felmenni, elég az is, ha a földön hajtunk bele a második kereszteződésbe. Ha sikerül elérnünk a négyszeres szorzót, mindenképpen meglesz az elegendő pontszám - erről a teherautók gondoskodnak.



63. Falling down ($400.000)

Rengeteg szép megoldása létezik a pályának, mi ezúttal a kétszerező használatát javasoljuk. A legutolsó, harmadik ugratóról kell elrugaszkodni jobbra, és ráesni a szorzóra, valamint a kamionok tetejére. Ha lehetőségünk van CB-re, akkor küldjük át magunkat a másik sávba, hiszen ott zavartalan a forgalom - ezidáig.

64. Fear factor ($400.000)

Az első két elágazás elhagyása után a középen elhelyezkedő ugratóra kell felhajtanunk. A levegőben szokás szerint össze-vissza kell kanyarognunk, a felező pont útba esik, így azt ki kell kerülnünk mindenképpen. Esés közben irányozzuk be a négyszeres szorzót, de ha cifrázni akarjuk, akkor előtte a CB-re is ráesünk.

65. T-boned ($850.000)

Sokkal nehezebb szakasz, mint amilyennek tűnik, hiszen nagyon sok pontot kell elérnünk. A gyorsítóval hajtsunk fel az ugratóra (vigyázzunk, gonosz autósok „védik"), majd kicsit jobbra tartva célozzuk be az érkező kamion orrát. Erről olyan szögben kell lepattannunk, hogy átsodródjunk a másik sávba, lehetőleg minél közelebb a négyszeres szorzóhoz. Ha kell, akkor robbantsuk magunkat oda hozzá. Csak akkor járhatunk sikerrel, ha az ugratás után mindkét sávot megakasztottuk!

ÉRDEKESSÉGEK

A legszebb, egyedi mozdulatokat is díjazza a játék, mint pl. azt, ha ellenfelünket telökjük a hídról, vagy ha saját tengelye körül pörögve száll el a messzeségben.

66. Sunshine smash ($800.000)
Nagyon könnyű 700.000 pont felett teljesíteni, de a 800-as határhoz nagyon gyorsnak kell lennünk! A balkanyart úgy vegyük be, hogy a sebességünkből ne veszítsünk semmit, és közben az arany érmét se hagyjuk ott. A gyorsító felvétele után kerüljük ki a felezőt, majd a kereszteződésben oldalról kapjuk telibe a villamost. Ha már elment mindkettő, akkor nem tudjuk megszerezni az elegendő pontszámot! Miután lepattantunk a viliről, sodródjunk a négyszerező felé.

67. Snow plough ($380.000)
Gyönyörű látványt fogunk itt nyújtani! Haladjunk egyenesen előre, a Heartbreakert kerüljük ki, majd ugorjunk el. Össze-vissza pörgünk a levegőben, míg át nem érünk a túlsó hídra. Közben vegyük fel a szorzót, az érméket, és ne feledjünk el pontosan a CB-re érkezni!

68. Crash landing ($390.000)
A második kereszteződésbe a három közül a jobb oldali ugratóval jussunk el, de itt (is) rengeteg jó megoldás létezik. Ez pont egy szorzóra és egy teherautóra ejt rá.

69. Break the bank ($700.000)
A velünk egy irányban haladó autókat hagyjuk, menjünk át a másik sávba. Ott teljes gázzal hajtsunk bele a forgalomba, de úgy, hogy közben a



zöld szorzót elkapjuk. Ha jól csináljuk, akkor a négyszerező felvétele és az első karambol ugyanabban a pillanatban történik.

70. Bale out ($600.000)
Középen haladjunk, majd ahogy a bal oldalunkon megjelenik a forgalom, oldalról koccanjunk valamelyik kocsival. Úgy oldjuk meg, hogy ezután előrefelé csússzunk tovább, egyenesen a CB-be. Ez sajnos még nem elég, a négyszeres szorzót is el kell érnünk. Ha sikerül lendületből, akkor szedjük fel, de ha nem, akkor saját CB-ünket használjuk el erre a célra.

71. Go for broke ($400.000)
Ez a pálya is nagyon könnyű, semmi mást nem kell tenni, mint az ugratót jól használni, majd a megfelelő helyre szállni a segítségével (rá a szorzóra).

72. Medieval mash ($600.000)
Újabb egyértelmű feladat: ugrató, a levegőben érme és négyszerező a beérkezéskor. Hogy miért nehéz (már ha az)? Mert nagyon könnyen belecsúszhatunk a felezőbe érkezés után.

73. Run for the bus ($600.000)
A busznak köszönhetően nagyon látványos és könnyű pálya. A jobb oldali sávból csak a gyorsító kedvéért



térjünk le. Az első autók hátába akár nyugodtan bele is mehetünk, hiszen a lendület tovább fog sodorni minket, és ebben a sávban minden lényegeset magunkkal fogunk rántani.



74. Corkscrewed ($400.000)
Az út levágásának alternatív módjaival fogunk megismerkedni ezen a pályán. Az ugratóra való pontos érkezés a legfontosabb, hiszen ezután sok időt fogunk a levegőben tölteni (az arany érme és a négyszerező itt található), mígnem megérkezünk a túlsó oldalra, ahol igyekezzünk a CB-rel kapcsolatba kerülni.

75. Look both ways ($360.000)
Vezessünk a két sáv között középen. Ha utolértük a bal oldali forgalmat, akkor az első kamionnak oldalról csapódjunk neki. Mivel lejtő következik, így a lendület lesodor minket. Itt komolyan kell irányítani az autót, ugyanis először a bal oldali szorzót kell felvenni, majd - még mindig a levegőben - átérkezni a másik sávba, hogy ott is blokkoljuk a továbbhaladást.

ÉRDEKESSÉGEK
A „csúcsragadozó" a Burnout 3-ban a tűzoltó autó, nagy sebességének és súlyának köszönhetően a kisebb autók szinte lepattannak róla.



76. Heavy hitter (400.000)
Ne zavarjon, hogy nem látunk semmit magunk előtt, csak nyomni kell a gázt és egyenesben tartani a kormányt. Ha ügyesek vagyunk, akár három CB-t is használhatunk ezen a szakaszon. Az első észre sem vesszük és már a levegőben is vagyunk, a másodikra innen tudunk megérkezni, míg a harmadik a sajátunk lesz, és a jobb oldalon eldugott négyszeres szorzóhoz való eljutásban segít, de könnyedén el tudjuk érni kétszeres szorzóval is a kért pontszámot.

77. Steel tsunami ($480.000)
A jobb oldali ugratóra kell felhajtani, vigyázzunk, rögtön elrugaszkodás után fel kell vennünk a zöld szorzót! A levegőben tartsunk jobbra, így leérkezés előtt még egy CB-rel is találkozhatunk. Ezután már lebucskázhatunk a mélybe.

78. Buckle up ($500.000)
Jópofa ügyességi pálya, hiszen az elugrás után hiába látjuk magunk előtt a négyszeres szorzót, egy kamion mindig odapofátlankodik közénk. A levegőben balról érkezünk, de próbáljunk a kamion vonaláig jobbra haladni, és érkezzünk le úgy, hogy pont beszoruljunk a jármű oldala és a sávokat elválasztó betontömb közé, így csak egy szűk folyosón tudunk továbbsodródni, és szerencsés esetben a szorzót is megkaparinthatjuk.

79. Uphill struggle ($600.000)
Nincs más dolgunk, mint egyenesen ráhajtani az ugratóra, majd beesni az autók közé. Némi szint azért visz a pályába, hogy az úton több CB is található, így egyiktől a másikig tudunk pattogni.

80. Eastern block ($550.000)
Az ugratóig kell eljutni, de elég komoly forgalom akadályoz minket ebben. Ha nem sikerül a gyorsítót felvenni, az sem komoly probléma, maximum nem fogunk olyan nagyot repülni. Valamilyen módon el kell érnünk a CB-t, ez egyrészt átrendezi a forgalmat, másrészt lehetőséget ad, hogy elrepüljünk a messzi távolban lévő szorzóig.

81. Pick up the pieces ($530.000)
A bal oldali ugrató jobb választásunk tűnik ezúttal, próbáljuk meg azt. Ahol földet érünk, hemzsegnek az érmék. Van itt CB, négyszerező, de felező is. Legnagyobb eséllyel ezek közül a CB-rel fogunk először találkozni, így már csak arra kell vigyáznunk, hogy a másik kettő közül a felezőt mindenképpen el kell kerülni, míg a másikat fel kell szedni.

World tour játékmódok

Crash: a Burnout játékok lelke, a karambolozás. Meghatározott szituációban kell minél nagyobb kalamajkát okoznunk.
Race: öt ellenfél ellen kell néhány kört tennünk egy pályán, közben természetesen a közlekedéssel is (le)számolhatunk.
Grand Prix: egymást követő versenyek sorozata, ahol végül az összesített pontszám alapján hirdetnek győztest.
Eliminator: minden kör végén kiesik az utolsó helyen álló versenyző (látványosan darabokra robban).
Burning lap / Preview lap / Special event: egy kört ill. szakaszt kell időre megtennünk ellenfelek nélkül, ugyanakkor a városi közlekedés akadályoz minket.
Face-Off: egy ellenféllel kell megküzdenünk, ha sikerül nyerni, akkor elnyerhetjük a kocsiját, ha azonban veszítünk, semmi nem jár nekünk.
Road Rage: az ellenfeleinket meghatározott alkalommal kell eliminálnunk, de a forgalmat érdemes békén hagyni, hiszen rengeteg versenyző között garázdálkodhatunk.



82. Grid locked ($600.000)
Az egyik legkönnyebb pálya, hiszen a gyorsító felvétele után csak középre kell húzódnunk, és menni előre. Előbb-utóbb találkozunk egy CB-rel, némi közlekedéssel, valamint egy négyszeres szorzóval. Szinte észre sem vesszük, de máris készen vagyunk, és kapunk vagy másfélmillió pontot.

83. Air rage ($500.000)
Egy jobbkanyarral vegyük fel a gyorsítót, majd használjuk az ugratót. Ha jól csináltuk, akkor földet érve az autó hátsó része még éppen elkapja a négyszeres szorzót, és a lendülettel egészen a második kereszteződésig csúszunk, ahol hatalmas autótalálkozó kezdődik ezután (ha nem értük el az ugratással a szorzót, kezdjük újra)!

84. Hit and run ($500.000)
Mire ide eljutunk, ezzel sem lehet különösebb gondunk. A kereszteződés után a szokásos bal oldali ugratóra hajtsunk fel, szedjünk össze mindent a levegőben, majd érkezzünk egy CB-re (van belőle kettő is), ami átdob minket a szorzóra (bár természetesen erre is érkezhetünk alapból, ha nem szeretjük a flipperezést).



85. Look then leap ($400.000)
Rengeteg megoldása létezik. A legegyszerűbb talán az, hogy felhajtunk az ugratóra, repülés közben minden érmét felszedünk, majd egy CB-négyszerező páros kellős közepébe esünk. A robbanástól alig néhány kocsi megy egymásnak, de még ez is elég. Ha szerencsések vagyunk, és valahogy átügyeskedjük magunkat a másik sávba, hatalmas karambolt okozhatunk ott is.

86. Tram-pulled ($800.000)
A 66-os nagytestvére, gonoszabb kivitelben. Ugyanaz a szakasz, csak itt két ugratóval a végén. A jobb oldalira hajtsunk fel (előtte ideális íven fel kell szedni a gyorsítót), majd kicsit balra repülve érjük el a villamos legvégét. Amikor lepattanunk, próbáljunk a szorzó felé orientálódni, de még ez is kevés lesz. CB-rel repüljünk a levegőbe, és a kereszteződés közepén lévő arany érmét gyűjtsük be (magasan van)!

87. On rampage ($800.000)
Térjünk át a bal oldali sávba, és ott teljes sebességgel hajtsunk bele az elsőként érkezőkbe. A nagy kavarodásban jó eséllyel fel tudjuk szedni a szorzót, majd irányítsuk magunkat a másik sávba - kapjanak ők is a jóból!

88. Jump the toll ($800.000)
A bal oldalon vezetve rá kell hajtani az ugratóra, majd jobbra húzva az autót, levadászni a négyszeres szorzót. Ezek után érkezhetünk szinte bárhova, biztosak lehetünk a hatalmas karambolban.

89. Jumping jam ($520.000)
Gyorsítás, ugrató, CB, szorzó - unalmas már? Pedig itt is ezt kell csinálni…

90. Crash au van ($385.000)
Ilyet is láttunk már sokat: nagy sebességgel addig haladjunk középen, amíg CB-be nem ütközünk. Ez természetesen - ha ügyesek vagyunk - egy zöld szorzóra repít.

91. Cool for crash ($800.000)
Annyira könnyű szakasz, hogy még a gyorsítót sem kell feltétlenül felvenni. Egyszerűen hajtsunk be a nagy kereszteződésbe, és kapjuk el azt a kamiont, amelyik robban. Persze a szorzót keressük meg, ott lesz a közelben.

92. Ship wrecked ($600.000)
Vagy a bal oldali sávban, vagy a jobb oldali legszélén haladjunk egészen addig, amíg a szembejövő fogalom meg nem érkezik. Közülük nézzünk ki egy olyan autót, amelynek nem szimpatikus a gazdája, és oldalról menjünk bele úgy, hogy aztán tovább tudjunk sodródni (az eddigi menet irányába). Sajnos jó sokáig kell csúsznunk, mert az áhított szorzó a pálya legvégén van.

93. Gate crasher ($800.000)
Ha ideálisan érkezünk az első ugratóra, akkor átrepülünk a négyszeres szorzó felett, és nem tudjuk elérni a kért pontszámot. Éppen ezért ügyeskednünk kell - kísérletezzük ki, hogy menynyire kell az ugratót szélérőll elugrani, hogy ne szálljunk maximális magasságba, és elérjük a többszörözőt. Leérkezés után már nem lesz gondunk.

94. Highway to hell ($700.000)
A már megszokott ugratóról ezúttal egyenesen egy CB-be érkezünk még a levegőben, ami továbbdob minket a szembejövő autók közé (itt lesz a szorzó is). Ha tudunk ismét használni CB-t, próbáljunk segítségével a másik sávba átjutni.

95. Crash fu ($600.000)
Az éles jobbkanyar bevétele nem is olyan nehéz, hiszen le tudjuk vágni. Tegyük ezt, majd keressük meg azt az autót, aki a feleségünk szeretője, és törjük össze a szívét. Bármit tehetünk, hatalmas karambol lesz, arra figyeljünk, hogy a már korán is elérhető négyszerezőt vegyük fel.

96. The crate escape ($800.000)
A már sokszor látott „levegőben kanyarodós" pálya újabb verziója. Az ugratóról elszállva kerüljük ki a felezőt, szedjük fel a szorzót, majd úgy essünk bele a jobb oldalon haladókba, hogy lehetőleg a másik sávba is sodródjon autó (akár mi).

97. Tourist trap ($500.000)
És ismét szabadságra ment a kreatív osztály: megint fel a jobb oldali ugratóra, a levegőben egy kis irányítgatás, majd a négyszeres szorzóra való érkezés. Írtam már ilyet? Rémlik valami…

98. Pure scores ($600.000)
Az ugratóval nagyon könnyű túlugrani a szorzót, így ezúttal kerüljük ki. Menjünk el tőle jobbra, így hamarosan frontálisan fogunk ütközni, de olyan szerencsésen szállunk a levegőben, hogy így sokkal könnyebb elérni a vágyott többszörözőt. Ha mégsem megy, akkor használjuk saját CB-ünket ehhez.

99. Lost luggage ($450.000)
Irreálisan alacsony az elérendő pontszám, szinte szorzó nélkül megcsinálható! A jobb oldali ugratót kell választani, majd becélozni a zöld szorzót. Sok kamion jár arra, könnyen keresztbe lehet forgatni őket, és akkor mindkét sáv el lesz zárva.



100. Crashed out ($700.000)
Utolsó, századik pálya! Na, mondom magamban, itt bizonyára fél órán keresztül kell a megoldáson agyalni, annyira magas és teljesíthetetlen pontszámot kérnek majd tőlünk. Sajnos hamarosan csalódnom kellett, mert ez is csak a tizenkettő-egy-tucat szakaszok egyike. Gondolkodni csak azon kell, hogy a három ugratót közül melyiket válasszuk (a bal szélsőt), ügyességre pedig nem lesz túl sok szükség, csak egyenesen kell repülni, majd a robbanás után összeszedni a négyszeres szorzót. Már többször leírtam, de megismétlem magamat: a játék végére nagyon elfáradhattak a készítők, ugyanis az utolsó pályák alig különböznek a korábbiaktól. A negyedik részben inkább ismét 50 karambolt kérünk, de azok legyenek változatosabbak!

Vega

ÉRDEKESSÉGEK
Párban szép az élet - ketten nem, csak egymás ellen versenyezve lehet játszani, hanem a karambol módban egymást segítve is kialakíthatunk hatalmas baleseteket.



FILM, SPORT, JÁTÉK, ZENE

FIGURÁK



Konzol Stúdió Kft.

1092 Bp., Kinizsi u. 21-25.
06-1/216-6626, 06-20/9-888-337
www.konzolstudio.hu







FABLE

SOKAT VÁRTUNK RÁ, SIRÁNKOZTUNK, IMÁDKOZTUNK, DE MEGÉRTE. PÁR ÍGÉRET BEVÁLTATLAN MARADT, DE EZT MÁR AKKOR SEJTETTÜK, HOGY ÍGY LESZ, AMIKOR MÉG CSAK A MARKETINGESEK SZÓRÓANYAGAIN SZEREPELTEK NAGYBETŰKKEL. A MÁR ÉLETÉBEN LEGENDÁVÁ VÁLT FÉLKOPASZ JÁTÉKZSENI ISMÉT NAGY FÁBA VÁGTA A FEJSZÉJÉT - DE MINDIG ÍGY KEZDI, ÉS A VÉGEREDMÉNYEN MINDIG MI, JÁTÉKOSOK NYERJÜK A LEGTÖBBET. ÉS MÁR MEGINT TELIBE TALÁLT...

INFO BOX

Kiadó:
Microsoft
Fejlesztő:
Big Blue Box
Hivatalos honlap:
www.fablegame.com

Megjelenés:
2004. október 8.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Elképesztő hangulat, nagyszerű grafika, remek zene és hangok. Molyneux zseniális játéktervezése, rengeteg ötlettel, minijátékkal, mellékszállal, felfedezni valóval.

–

Az irányítást alaposan szokni kell, egyforma NPC-k és ismétlődő hangok, pár tervezési hiba, néhol logikátlan mentési szisztéma.

XB

PLATFORMOK

Hogy mi a Fable? Sommásan: a Microsoft válasza a Zelda-kultuszra, avagy a világ egyik legismertebb és legjobb játéktervező félistene, Peter Molyneux több év alatt elkészített projektje, mely Morrowind- és KOTOR alapokra épített Sims2, Arx Fatalis, Black & White és még sorolhatnánk - azaz egy ötletes, komplex akció/RPG, karakterfejlődéssel, választható életutakkal, kétféle befejezéssel, egy hatalmas, szabadon bejárható és felfedezhető világgal, és sok minijátékkal.

TIPPEK

Egyszerre csak 9 feltámasztó ital lehet nálad, ha többet vásárolsz, a felesleg elveszik!

Sajnos a rendelkezésemre álló hely kevés mindennek bemutatására, de megpróbáltam mindenre kitérni, ami segíthet a játékban eligazodni - a küldetésekre viszont nem maradt hely, ezekre talán később még sort kerítünk.

1. Helyváltoztatás, alapakciók

Kameramozgatás jobb kar, karakter terelése bal, ezek ugye alapok. Futás a „B" gombbal, lopakodás a bal kar lenyomva tartása mellett. Bármely objektumnál, melyet megközelítve kék aura vesz körül, az „A" gombbal lehet akciózni, ez jelent átkutatást, útjelző táblák elolvasását, tárgy felvételét, stb. Beszélgetni, szolgáltatást igénybe venni ugyanezzel, az erre kapható NPC-k zöld fényben ragyognak. Szintén az „A" a megerősítő gomb minden akciódnál és továbblépésnél, „B" az elvetés, mozik átlépése: „Y".

2. Menürendszer, gyorselérés, kedvencek

A játéknak egy elég összetett belső menüje van, melyet a „Back" gombbal tudsz elérni. Nem akarok mélységeibe belemenni, javaslom, hogy minden menüponton lépegess végig, és nézd meg, mi hol található, sajnos a kontroller limitált gombszáma miatt sürün kell majd ide ellátogatnod. A fejlesztők megpróbáltak egy intuitív segítőrendszert összeállítani ennek könnyítésére, ez két rétegben van elhelyezve a d-padon. Az első réteg az úgynevezett gyorselérés. Ezt a program maga osztja ki és dinamikusan változtatja - például csatában a bal irányhoz életerő-, a jobbhoz manaitalt rendel, ha van nálad ásó és horgászbot, ahol használni lehet ezeket, a lefele iránnyal máris nekiállhatsz a mókának, megfelelő emberre nézve a „kövess" kifejezés jelenik meg itt, ha viszont valaki utánad kullog, a „várj" parancs, és így tovább. Ezt szintén nem árt begyakorolni. A második réteg a „kedvencek", és ezt te magad hangolhatod be. Minden kifejezést,



parancsot, használati tárgyat hozzárendelhetsz egy-egy irányhoz a belső menüből, ezt a réteget a jobb tűzbillentyű lenyomásával csalhatod elő.

3. Harc és tapasztalatok

A támadógomb az „X", ha nincs nálad fegyver, ez ökölcsapásokat jelent. Közelharci eszköz elővételére a fehér, ijakéra a fekete gomb szolgál, ezekből bármennyi lehet nálad, de csak egyet viselhet hősöd. Az ellenség befogására a bal tűzbillentyű szolgál; alapból a rosszakat piros aura jelzi, de ezen gomb megnyomásával bárki-

ből, tehát barátból is célpont válik, erre nagyon figyelj! Több ellenség között a gomb „pumpálásával" tudsz váltani (azaz felengedés és újra lenyomás). A megölt ellenség egy vagy több zöld gömbbé („experience orb") válik, ezeket begyűjtve (belelépés, vagy jobb tűzgomb) szerzed meg a győzelemért járó tapasztalati pontokat (TP). Blokkolás az „Y" gombbal lehetséges, ezt nyomva tartva a bal karral tudsz négy irányban bukfencezve kitérni a csapások elől, ezt érdemes jó előre alaposan begyakorolni!

Harc közben a HP / mana kijelző alatt megjelenik egy új elem, egy „X" jel, mellette számlálóval, ez az ún. Combat Multiplier, vagyis „csataszorzó". Minden talált után az X körüli kör egyre telítettebbé válik, ha teljesen bezárul, a számláló egyet lép, az X jel, és a kezedben lévő eszköz narancssárga fényben felragyog - ekkor indítható („B" gomb) a „Flourish Move", mely egy kivédhetetlen támadás. Ráadásul ekkor az így megszerzett tapasztalati pontok a számláló értékével felszorzódnak, tehát érdemes a TP-gömbök begyűjtését akkor megejteni, ha ez az érték kellően magas. A számláló addig nő és a speciális mód addig „él", míg ellenfeleid nem találnak el. Ha ez megtörténik, a szorzó jó pár értéket visszalép, tehát érdemes odafigyelni a védekezésre.

Íjászat: Kétféle módozat közül választhatsz. Az alap ugyanaz: bal ravasszal ellenség befogása, tűz X-szel - ez gyors, de kevésbé pontos. A másik a célzott lövés: a bal kar lenyomásával emeled szemedhez az íjat, újbóli lenyomással még közelebb hozhatod azt (zoom), majd tűz (X). Ez utóbbi gombot minél tovább tartod lenyomva, annál erősebb lesz a lövés, amit a célkereszt remegése, és ha be van kapcsolva, a kontroller erősödő vibrálása jelez. (Tipp: akinek gondot jelent a célzás, megpróbálhatja a beállításoknál felcserélni a fel/le irányt.)

Mágia: A jobb tűzbillentyű lenyomásával „tárazhatod be" a mágiákat, az X, A, B gombokkal sütheted el azokat. Ha háromnál több bűbájod van, az Y szolgál a lapozásra, a gombokhoz hozzárendelést természetesen szabadon megváltoztathatod. A kisé bonyolult metódus miatt érdemes megfontolni, mennyi és milyen kunsztot sajátítasz el, hatnál többet nem érdemes kiválasztani, (két-három támadó, egy-két védekező).

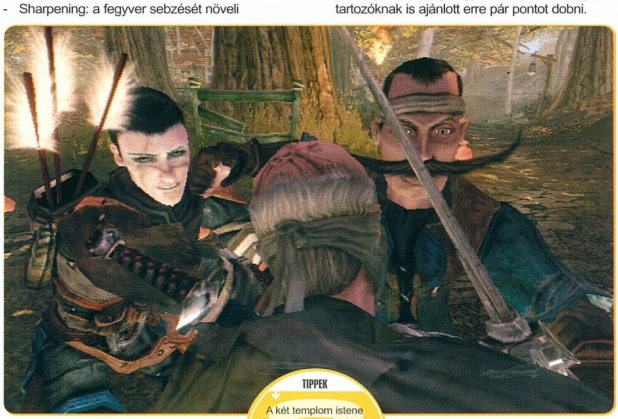


4. Fegyverek és módosításaik

A játékban szereplő fegyverek ötféle erősségi fokozatban fordulnak elő, ezeket és sebzési értéküket a mellékelt táblázat tartalmazza, a nehézfegyverek forgatásához minimum 3-as testi erő (Physique) szükséges.

A fokozatok melletti számok a maximálisan felszerelhető kiegészítők (augmentation) számát jelölik. Ezek egyfajta ékkövek, melyeket a fegyverbe helyezve (ez örökös, azaz nem vehetők ki többé!) azok különleges tulajdonsággal vérteződnek fel. A típusok:

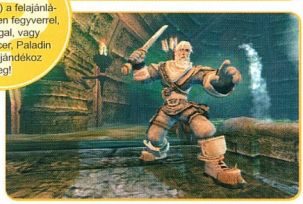
- Flame: tűzsebzés
- Lightning: villámsebzés
- Silver: ezüst, vérfarkasok (Balverine) és élőhalottak ellen
- Piercing: az ellenség páncélzatának védelmi értékét csökkenti
- Sharpening: a fegyver sebzését növeli



- Health: folyamatos HP-regenerálódás
- Mana: folyamatos manafeltöltődés
- Experience: extra TP

TIPPEK

A két templom istene (Skorm, Avo) a felajánlásodtól függően fegyverrel, fiatalsággal, vagy Nekromancer, Paladin címmel ajándékoz meg!



Megjegyzés: az utolsó három kiegészítő akkor fejti ki hatását, ha hősöd alapfegyvere (vagyis az, amit épp a hátán cipel, és harc esetén előkap) az ezekkel felszerelt készség.

A Legendary a legkülönlegesebb és legértékesebb fegyvertípus. A legtöbb rejtekhelyeken és küldetések során érhető el, és alapból fel vannak szerelve bizonyos kiegészítőkkel, minderről külön szövegdobozban.

5. Fejlődés, szintlépés, öregedés

Főhősöd más RPG-khez hasonlóan fejlődik, azaz a megszerzett tapasztalati pontokból új képességeket vásárolhatsz és a régieket turbózhatod fel (a Heroes Guild előcsarnokában, a zöld „műszerbe" állva). A fejlődés ebben a játékban látványos, azaz karaktered idősödik, teste formálódik. Mindezen folyamatokat épp a fejlesztéssel befolyásolhatod. Minden egyes „vásárlás" 0.7 évvel öregíti embered, és testalkatát is választott életpályád alakítja, hiszen az erő használója izmosodik, az íjász / tolvaj magas és nyúlánk lesz, míg a mágus alacsony, sovány, és az ő testén megjelennek a kék, fénylő „arcane" jelek, hasonlóan azokhoz, melyeket a játék egyik főhőse, Maze visel.

Három osztály van tehát: a Harcosoké (Strength - Erő), a tipikus Ranger/Thief vonalé (Skill - Ügyesség), és a Mágusoké (Will - Akarat). A tapasztalatszerzés és a pontok felhasználása sajátos: egyrészt általános TP-t gyűjtesz, másrészt a három osztályhoz tartozó saját pontokat is, az alábbiak szerint:

Általános TP (General Experience): Ezt gyűjtheted be az ellenségek legyőzésével, a fentebb említett zöld gömbök formájában. Minél magasabb szintet képvisel egy lény, annál több TP jár utána.

Erő (Strength): Közelharci fegyverekkel való hadakozás közben gyűjtöd automatikusan az erőpontokat, ezt a jobbra fent megjelenő ikon (vörös körben ököl) és a mellette lévő szám jelzi.

- *Physique (Testi erő):* Egyértelmű, nőnek izmaid és nagyobb lesz sebzésed - csak harcosoknak!
- *Health (Egészség):* A HP mennyiségét növeli, ami kulcsfontosságú, így a másik két osztályba tartozóknak is ajánlott erre pár pontot dobni.

- *Toughness (Szívósság):* Minél magasabb, annál több sebzést képes „elnyelni" embered. Ez is hasznos lehet a többieknek.

Ügyesség (Skill): Íjak használatával szerezheted be ennek TP-it, sárga színű körben emberi fej és a hozzá tartozó szám jelzi ezt.

- *Speed (Gyorsaság):* Fejlesztésével nagyobb tűzgyorsaságot érhetsz el, azaz gyorsabban küldheted útjára egymás után nyilaidat. Fontos, hogy ez a képesség közelharci sebességet is növeli (azaz tempósabban forgathatod az eszközt), így harcosok is dobhatnak rá pár pontot.

KULCSOS LÁDÁK

Alább felsorolom azon ládákat, melyeket 5 vagy több kulccsal kell nyitni, és értékes kinccseket rejtenek. A hely neve mellett zárójelben a szükséges kulcsok száma olvasható.

Greatwood Lake (5): Elixer of Life
Hobbe Cave Larder (5): Will Master's Elixer
Grey House (10): Sharpening Augmentation
Circle of the Dead (10): Piercing Augmentation
Darkwood Lake (15): Arken's Crossbow
Witchwood Stones (15): Health Augmentation
Bowerstone Manor (15): Katana Hiriu (hogy ide bejuss, el kell venned Lady Greyt!)
Headman's Hill (15): Mana Augmentation
Hook Coast világítótorony (15): Murren Greataxe (betörés, lockpick, vagy a Mazecsata után)
Heroes' Guild (20): Murren Greathammer

LEGENDÁS FEGYVEREK

Alább felsorolom a legendás fegyvereket, zárójelben kiegészítéseik és sebzésük.

The Harbringer Longsword (Piercing + Sharpening, 198)
Temple of Avo, a kőbe szúrva. Kihúzásához ki kell maxolnod az Erő mindhárom tulajdonságát, vagy megpróbálni egyszer, és utána: Physique +5, Health +2, Toughness +3.
The Katana Hiryu (Sharpening + Flame, 215)
Bowerstone Manor, a hálószoba 15 kulcsos ládájában, a bejutáshoz el kell venned Lady Greyt.
The Cutlass Bluetane Cleaver (Lightning, 165)
Greatwood Caves démonkapu
Ronok The Axe (Silver + Sharpening, 165)
Grey House démonkapu
Dollmasters Mace (Mana, 135)
Abandoned Road démonkapu
Willow's Pickhammer (2x Piercing, 120)
Greatwood Gorge démonkapu
Solus Greatsword (Flame + Health + Sharpening, 314)
Bowerstone North, 69 825 aranyért megvásárolható
The Murren Greataxe (Piercing, 240)
Hook Coast világítótorony, 15 kulcsos láda
The Sentinus Greatmace (Silver + Piercing, 255)
Temple of Avo, adj kb. 42 000 aranyat az istenségnek (minél "jobb" vagy, annál többet!)
The Murren Greathammer (Experience + Piercing, 270)
Heroes Guild, udvar, 20 kulcsos láda
Skorm's Longbow (Lightning + Sharpening, 264)
Chapel of Skorm, a templomban pontban reggel hatkor (napszak-órán éj bal, nappal jobb oldalon, nyíl az elválasztó vonalon áll) áldozz fel egy ártatlant.
Arken's Crossbow (Silver + Flame + Piercing, 220)
Darkwood Lake, 15 kulcsos láda

- *Accuracy (Pontosság):* Csak íjászoknak. Egyrészt célzáskor kevésbé remeg a célkereszt, másrészt a nyilak sebzése is nagyobb lesz.
- *Guile (Ravaszság):* Jobb árakat érhetsz el kereskedőknél, illetve lehetővé teszi a lopást (3. szinttől) és a zárfeltörést (lock pick). Főleg tolvajok számára, és persze ez egyből negatív attitűdöt is jelent.

Akarat (Will): Mágia használatával szedheted összse TP-it, kék körben kéz és mellé egy szám a visszajelzés. Fontos megjegyezni, hogy támadó mágiánál csak akkor kapsz pontot, ha a varázs megsebzi az ellenfelet!

Attack Spells (támadó mágiák)
- *Enflame:* Tűzkört gyújt a mágus köré, ez nemcsak sebzi, de el is taszítja az ellenfelet (erősebb, mint a hasonló hatású Force Push!).
- *Fireball:* Úgy működik, mint az íjak, azaz minél tovább tartod lenyomva a hozzá tartozó gombot, annál erősebb tűzlabda az eredmény. Mágusoknak kötelező!
- *Battle Charge:* Közelharcosoknak ajánlom, hatalmas lendülettel száguldhatsz előre, mindent letarolva utadon. Jó gyors helyváltoztatásra, kitörésre, sebzésre.
- *Multi Strike:* Szintén harcosoknak, a közelharci fegyverekkel plusz egy ütést vihetsz be minden lecsapáskor. Slow Time bűbájjal kiegészítve gyilkos, főleg az idegesítő trollok ellen!
- *Lightning:* Igen kellemes támadómágia, magas szinten a stílusban ismert „chain lightning" is belép, azaz a villám egyik ellenségről a másikra vándorol. Rengeteg TP-t lehet vele gyűjteni!

Surround Spells (környezeti mágiák)
- *Force Push:* Koncentrikus körökben kifelé ható erő, mely ledönti lábáról, akit elér, a gyengébbeket - főleg magasabb szinten - meg is öli. Sajnos a semleges vagy baráti karakterekre is hat, tehát veszélyes lehet például egy küldetés esetén.
- *Tumcoat:* Ellenséged saját akaratod bábjává válik. Mókás dolog, ám elég használhatatlan. Csak gonoszok válasszák!
- *Slow Time:* Lelassítja az időt, ezzel együtt hősödön kívül (!) mindenki mást. Mindenféle karakter jó hasznát veheti, az egyik legjobb mágia a játékban.
- *Drain Life:* Igen kemény nekromancia, kiszívja az életerőt az ellenfélből, és átadja a mágusnak. Magasabb szinten ez a hatás halálos lehet. Csak gonosz karaktereknek!
- *Summon:* Különleges mágia, érdekes megoldással. Ha elpusztítasz egy lényt, ezzel a bűbájjal megidézheted azt. Ha ez a figura megöl egy erősebbet, ettől kezdve azt lehet előcsalni. Csak pozitív, jó hősöknek ajánlott!

Physical Spells (fizikai mágiák)
- *Physical Shield:* Manapajzs, azaz egy burok veszi körbe karaktered, az őt érő sebzések értéke nem a HP-ből, hanem a manából kerülnek levonásra. Sajnos ez idő alatt nincs regeneráció, azaz a mágusok kevésbé látják majd hasznát ennek, azonban harcosok, íjászok számára erősen ajánlott!



- *Heal Life:* A manából gyógyítja karakteredet - jó tudni, hogy hatása a közelálló barátokra is hat, azaz például így ápolni lehet egy küldetésben a megvédendő figurákat. A jó, pozitív hősök eszköze.
- *Ghost Sword:* Egy vagy több kard jelenik meg a színen, besegítve a csatába.
- *Multi Arrow:* A Multi Strike megfelelője íjászoknak. Egy lövésre több nyílvessző száguld a cél felé - ám vigyázat, ezek akár az ellenség közelében álló barátokat is érhetik! Körültekintő használattal jó szolga az „elf-típus" kezében…

Magic Power: Ez a három iskolán kívül, pluszban érhető el, és természetesen a manakapacitást növeli. Értelemszerűen érdemes fejleszteni, minél több mágiát használsz, annál magasabb szintre.

Különleges fejlődési lehetőségek: Bizonyos ételek elfogyasztása a HP-regenerálás mellett a képességek fejlesztését is segíti:
- Red Meat (husi): Erő
- Carrots (répa): Ügyesség
- Fish (hal) és Apple Pie (almatorta): Akarat



TIPPEK
Lookout Pointnál és az Arénában vannak „címárusok", vegyél tőlük jófajta nevet hősödnek!

- *Berserk:* Hősöd erősebb és gyorsabb lesz, nehezebb ledönteni a lábáról, és szinte minden ütése „Flourish Move" hatású. Sajnos gonosz attitűd tartozik hozzá…
- *Assassin Rush:* Hősöd eltűnik, és az ellenfél háta mögött bukkan fel. Nagyon jó például íjászok ellen, vagy menekülésre, de a trollokkal szemben is.

Fontos megjegyezni, hogy ezen pontokra hatással van a „csataszorzó" is, tehát érdemes akkor bekebelezni őket, ha ennek értéke elég magas, így egyrészt gyógyulsz, másrészt jó adag TP-hez is jutsz. És még egy: a gyógyítás (akár étellel, akár varázsitallal) szintén mágia-TP-t ér!

A pontok és a fejlesztés: Az, hogy miért van általános és speciális pontrendszer, egyszerű: ha pél-

FEGYVEREK

	Iron (0)	Steel (1)	Obsidian (2)	Master (3)	Legendary
Könnyű fegyverek					
Longsword (pallos)	30	45	90	135	198
Katana (kard)	33	49	98	147	215
Cleaver (bárd)	30	42	83	124	165
Axe (fejsze)	30	38	75	113	165
Mace (buzogány)	30	34	68	68	135
Pickhammer (csákány)	30	30	60	90	120
Nehézfegyverek					
Greatsword (nagypallos)	48	72	143	214	314
Greataxe (nagyfejsze)	40	60	120	180	240
Greatmace (nagybuzogány)	43	64	128	192	255
Greathammer (pöröly)	45	68	135	203	270
	Yew (0)	Oak (1)	Ebony (2)	Master (3)	Legendary
Íjak					
Longbow (nagy íj)	60	90	130	180	264
Crossbow (számszerű)	80	110	150	150	220

* zárójelben a kiegészítők max. száma

dául az Erő valamely képességét fejleszted vagy újat tanulsz, ennek költsége először az erőpontokból kerül levonásra, majd ha itt elfogy, az általánosból. Ez ugyebár az osztály „tisztántartását" szolgálja, azaz ha valaki harcos akar lenni, akkor ne sokat nyilazzon és mágiázzon, közelharcban fitogtassa erejét, hiszen az előbbi kettő esetén megszerzett TP-t nem fogja tudni elkölteni.



Plusz tipp íjászoknak: Tanuld meg a Fireball mágiát, és drótozd azt az X gombhoz. Ha ellenség kerül utadba, vedd célba (bal ravasz, lenyomva tart). Nyomd le a jobb ravaszt és az X-et, embered elkezdi a tűzlabdát előbüvölni. *Most engedd el a jobb billentyűt, ekkor hősöd nyilat húz elő, melyet a tűzgolyóval együtt az X felengedésével útjára ereszthetsz.* Gyilkos kombináció!

6. Ellenségek

Egy rövidke tippcsokor az ellenfelek típusaihoz, és azok legyőzéséhez!

- **Bogarak:** A darazsak (Wasp) gyengéje a villám, a többieket erővel (Sharpening + Piercing kiegészítős fegyver) vagy tűzzel tudod irtani.
- **Banditák:** Erővel vagy tűzzel - mágusok az íjászokat tűzlabdával, a közelharcosokat Enflame bűbájjal támadják. A tiszteket a hátukon hordott zászlóról lehet megismerni.
- **Örök:** Gonosz karakterek fognak harcolni velük, távolsági támadással szemben védtelenek!
- **Hobbe:** Kellemetlen faj. Gyengéjük a villám és a tűz, használj Slow Time bűbájt, és először a mágusokat szedd le, majd tarts gyengétől erősig sorrendet.
- **Balverine:** A vérfarkasok gyengéje az ezüst, főleg a fehéré. Legjobb távolról vadászni rájuk, közelharcban jöhet a Silver kiegészítős fegyver. A Slow Time itt is segít, mágusok tűzzel operáljanak. Drain Life nem működik velük szemben!
- **Undead:** Az élőhalott könnyű zsákmány, mert lassan mozog. Íjászoknak csemege, harcosok ezüstös fegyverrel üssék őket, varázslók tűzzel. Drain Life hatástalan ellenük!
- **Nymph:** A nimfák a játék legidegesítőbb ellenségei. Lényeket idéznek, ilyenkor leereszkednek, közelharcban csak ekkor lehet csépelni őket (villámos, tüzes, erős fegyver jó), mágusoknak is lehet ilyenkor erős tűzlabdával operálni, időlassítás mellett. Íjászok fogják be őket, és teljes erőből lőjenek, ha kijött a kis dög a burkából.
- **Trollok:** A legerősebb lények. A támadások elől ki kell térni, aztán közelharcosok Sharpening fegyverrel, Physical Shield mágiával, Flourish móddal hamar lenyomhatják őket, íjászok lőjenek a támadások szünetében, mágusok szintén ekkor dobják a tűzlabdákat. Slow Time, Multi mágiák sokat segítenek, ügyes harcosok visszaüthetik a sziklákat a feladónak.
- **Minions:** Slow Time, Battle Charge, erős vagy tüzes, villámos fegyver a megfelelő ellenük. Mágusok tűzlabdával és Enflame bűbájjal harcoljanak.
- **Screamers:** Fizikai támadás ellen immúnisak, viszont kiegészítővel szerelt fegyver csapása és bűbáj ellen védtelenek. Bármilyen támadómágia jó ellenük, például a tűz.

7. Küldetések és bevállalások

A Heroes Guild előcsarnokában áll Albion atlasza, ezt aktiválva kapod meg küldetéseidet (ha épp úton vagy, és új misszió válik elérhetővé, a Céhpecsét a bal alsó sarokban felragyog). Vannak kötelezőek és mellékesek, előbbiek helyét a térképen arany, utóbbiakét ezüst stempli jelzi, így könnyen odatalálsz majd. Némelyik küldetés kétféle attitűddel is elvégezhető, az-az a jót vagy a gonoszt szolgálva egyaránt.

Sok misszió leírásánál láthatsz egy „Boast" felirat, mellette számmal. Ha egy ilyet elvállalsz, a játék választás elé állít: „Take Quest" vagy „Take Quest and Boast". Ha utóbbit választod, megjelensz a Céh kapuja előtti pódiumon. A „Boast" nem más mint bevállalás, jó pénzért. Példának pár általános, egyben tippként is:

- No Protection: A küldetést páncél nélkül, egy szál gatyában hajtod végre. Vigyázat, a Physical Shield mágia bekapcsolása védelemnek számít!
- Without a Scratch: A misszió alatt nem ér sérülés.
- Fist Fighter: Nem használsz fegyvert vagy támadó mágiát
- Protect Guards / Merchants: A védelmedre bízott NPC-k közül egy sem hal meg.

A vállalás alatt láthatod, mi a tét (ha elbukod, ez levonódik), és mennyi jutalom jár érte. Persze minél merészebb a dolog, annál nagyobb a nyereség.

TIPPEK

A jobb kar lenyomásával kinagyítható a minitérképet!

Mivel egyszerre több küldetést is felvehetsz, hogy ne kelljen mindig visszaroharigálni, és ezek között lehet több olyan is, amelyhez kapcsolódik bevállalás, van egy kis trükk: fogadd el a missziókat simán, majd az utolsót „Boast"-tal. Ekkor a pódiumon az összes bevállalós küldetést eléred, és megteheted ígéreteidet.

8. Teleport

A Heroes Guild előcsarnokában áll egy kék kapu (Cullis Gate) - ilyenekből minden fontosabb helyen találsz egyet, csak aktivál-

DÉMONKAPUK

Következnek a démonkapuk, a hely mellett zárójelben a kincs, alatta a teendő kinyitásukhoz.

1. Heroes Guild (Elixer of Live, Howl Tatoo)
A mestertől kapott lámpát drótozd valamelyik „kedvenc" gombhoz, és kapcsold be.
2. Greatwood Gorge (Wello's Pickhammer)
Tegyél valami nagy gonoszat az ajtó előtt (pl. öld meg a nejed, legyen maximumon a „gonoszmérőd", vagy egyél meg egy ültő helyedben tíz grillcsirkét (crunchy chicks)…).
3. Greatwood Caves (Bluetane Cutlass)
Emeld a csataszorzót 14 fölé az ajtó „szeme láttára" (!).
4. Rose Cottage (Bright Will Users Suit - jó mágus gúnya)
Adj jegygyűrűt (wedding ring) az ajtónak.
5. Darkwood Marsh (Dark Will Users Suit - gonosz varázsló hacuka)
Öld meg az ajtó által előhívott sok-sok Hobbe-t.
6. Barrow Fields (Will Masters Elixer)
Egyél, míg kövér leszel (statisztika lap / Hero / Weight: Obese)
7. Grey House (Ronok The Axe)
Vedd feleségül Lady Greyt.
8. Abandoned Road (The Dollmasters Mace)
Öltözz be sorban az alábbi gúnyákba: Bright Plate Armor, Dark Will Users Suit, Bandit Suit, közben mindig beszélj az ajtóval.
9. Witchwood Stones (Archeológus /küldetés/, Howl Tatoo, Chainmail Leggings)
A közeli négy ősi követ üsd meg, hogy az alábbi szót adják ki: H-I-T-S.
10. Knothole Glade (Elixer of Life)
Lődd meg az ajtót erősen egy nyíllal. Jófajta íjjal (pl. Ebony Longbow) bárhol, gyengébbel a két szeme között.
11. Gibbet Wood (Nincs, kijuthatsz a pályáról)
A „Vedd feleségül Lady Greyt" küldetés során győzd le Thundert.
12. Lychfield Graveyard (Nincs, bejuthatsz a börtönökhöz)
Szedd össze Nostro kincseit (páncél, sisak, kard, pajzs), és vidd vissza neki. A cuccok a temetőben vannak elrejtve (kriptában, sírban (áss), ki tóban (horgássz)).

ni kell őket, ezután a fénybe lépve ezen pontok között szabadon „repkedhetsz". Ám van még egy kellemes metódus: kiképzésed végén mesteredtől egy Céhpecsétet kapsz, mely egyben egy teleportkulcs is. A játék ezt automatikusan a d-pad lefelé irányához köti, ha ezt nyomva tartod, a világ bármely pontjáról eljuthatsz egy Cullis Gate-hez, sőt, a legutóbbi ilyen szabad teleport helyszínére vissza is térhetsz, ezt a helyet az „állomásválasztón" egy [Recall] szó jelzi.



9. Attitűd, híred a világban

Épp úgy, mint a KOTOR vagy a Black & White esetében, hősödet a jó és a gonosz szolgálatába is állíthatod. Ezen attitűdök elérése elég egyszerű, hiszen ha ártatlanokat (pl. városiak, kereskedők, örök stb.) ölsz, házakat rabolsz ki, és más csúfságot hajtasz végre, gonosszá válsz, ellenkező esetben jóvá (utóbbit erősítheted, ha ajándékokat (Gift) osztogatsz az NPC-knek, italt veszel vagy pénzt adsz nekik). Vannak persze konkrétabb események is, sok küldetés, néhány mellékszál alternatívákat kínál. A különféle cselekedetek jó vagy rossz pontokat érnek, melyek megjelennek a képernyőn, előbbiek mellett egy angyal, utóbbiaknál egy ördög fejével díszítve. Az, hogy karaktered hogy áll ezen folyamatban, a statisztikalapon találhatod meg, az „Aligment" mutató mellett. Mindez a külsőn is megjelenik: a jó hős kék szemű, és magasabb szinten glória jelenik meg a feje felett, a gonosz szemei vérben forognak és szarvak nőnek ki fejéből. *A képességekhez hasonlóan itt is van „kajatrükk": minden megevett tofu +5, minden bekebelezett grillcsirke (crunchy chicks) -5 attitüdpontot jelent!*

TIPPEK

A Moonfish és a Golden Carrot elfogyasztása napszakváltást idéz elő!

A másik fontos mutató a világban elterjedt hírneved, ismertséged (Renown). Ezt egyrészt tetteid határozzák meg, másrészt a küldetések végrehajtásáért is kapsz jó pár pontot, és van egy speciális minijáték is ehhez: sok misszió végén hozzájutsz legyőzött ellenfeled valamely testrészéhez vagy ruhadarabjához, ezeket az „Items / Trophies" pont alatt találod meg. Ha olyan helyre érsz, ahol sok ember lézeng (Bowerstone South például nagyon jó, a dombtetőn iskola, aljában kocsma), vedd ezt elő és mutasd fel az „A" gombbal, a produkcióra fogékonyak feje felett egy sárga kérdőjel forog, ha meglátják trófeádat, ez eltűnik és a játék számlálója lép, az idő lejártával megkapod az ezért járó ismertségi pontokat. Minél magasabb a renomé, annál több szociális interakció válik elérhetővé, és címed is ennek megfelelően módosul.

10. Szerelem, házasság, szex és válás

Van még egy, a statisztikalapon is megtalálható mérce, az „Attractiveness - Scariness", amelyről nem esett szó. Előbbi azt mutatja, mennyire vagy vonzó, utóbbi, menynyire ijesztő - ezeket különféle, borbélyoknál „beszerezhető" haj- és szakállviselettel, erre képzett mestereknél felrakatható tetoválásokkal és a viselt ruházattal lehet befolyásolni. Ha attraktív és eléggé ismert vagy, az emberek egyre jobban kedvelnek majd, ezt és ennek mértékét a fejük felett megjelenő rózsaszín szív mutatja. Ha egy nőt (vagy férfit, ha erre nyílik az ajtód) el akarsz csábítani, mórikáld magad előtte (Flirt, Manly Arm Pump, Sexy Hero Pose), beszélj vele, adj neki ajándékot (rózsa, csoki, parfüm, ékkő). Ha a szív vörös lesz, nyertél. Vegyél egy jegygyűrűt (Bowerstone-ban, Oakvale-ben kapsz pl.) és egy házat (lásd lejjebb), majd előbbit add át hölgyednek, ha elfogadja, férj-feleség vagytok, ezt a feje felett megjelenő gyűrűikon is mutatja, és rögtön be is költözik a hajlékba. Ha ezután tovább puhítod a fenti akciókkal, aurája zöldre vált, és jön a kérdés: ágyba akarsz-e bújni vele (go to bed) - ha igen, jöhet a szex.

A válás egyszerű: addig verd az asszonyt, amíg megelégeli, és bejelenti, hogy annyi - vagy öld meg, ha nagyon gonosz vagy. Feleséged akárhány lehet, bár célszerű nem egy városon belül üzni a poligámiát…

11. Ház és boltvétel

A legtöbb városban (Bowerstone South és North, Oakvale, Hook Coast, Knothole Grade) találhatsz eladó házat (Marital House), ezek előtt tábla áll, akciózz rajta, megjelenik a kérdés: megveszed-e, és hozzá az ár. Rögtön utána jön a másik kérdés: kiadod-e (Rent). Ez jó pénzkereseti lehetőség; a bérlő két nap múlva kezdi a fizetést, a pénzes zacskót a tábla mellé helyezve - maximum három napot vár rád itt a pénz, tehát rendszeresen be kell gyűjtened ezeket. A házakat szépítheted is (Improve), egyre több pénzért. Nemcsak lakóházat, de csűrt és boltot is vehetsz - mindent, aminek nincs gazdája. A másik lehetőség, hogy elveszed a tulajt, így benősülhetsz kocsmába, borbélyüzletbe, kovácsműhelybe is…



TIPPEK

Guile 3. szinten csald ki a boltost az utcára, itasd le (3 sör), pakold ki a boltját, majd add el neki a cuccait!

12. Horgászat

Igen fontos minijáték ez, ugyanis a vizekből nemcsak halat, hanem kincseket is kihalászhatsz - utóbbiak helyét általában egy jellegzetes, nagy vízgyűrűzés mutatja. Ha van nálad pecabot (érdemes a játék elején Fisher Creeket meglátogatni, itt ingyen kapsz egyet), olyan helyen, ahol használhatod azt, megjelenik a d-pad lefelé irányához kötve egy horog, ezt lenyomva máris mókázhatsz. A képernyő jobb felső sarkában van egy kijelző, bal oldalán horoggal. Amikor meghallod a kapást (orsóhang), az „A"-val ránts be, ekkor megjelenik egy halfej, a horog és ez között egy zöld csíkkal. Várd meg, míg megnyugszik az áldozat (csend), ezután az „A" nyomogatásával kezd el feltekerni az orsót, ha ismét menekül, hagyd. A lényeg, hogy a színes csík mindig zöld legyen, ha élénkpiros, elszakad a damil, és kezdheted elölről. Ha a halfej eléri a horgot, győztél.

+1 Zárszó

Zárásul egy fontos információ: miután megölted Jacket, és végleg eldöntötted, melyik oldalra állsz, *ne lépd át a vége főcimet!* Ha végignézed, egy automatikus mentés után tovább bolyonghatsz Albionban, választott utadat járva, rettentő erejű hősként…

][redenc

EZÜST KULCSOK

Alább következnek az ezüst kulcsok fellelési helyei. A legnagyobb ládához (Guild) 20 kulcs kell, tehát van némi tartalék. Horgászásnál a nagy vízgyűrűket keresd, ezt külön nem írom ki.

1. **Lookout Point:** A szobornál lévő központi helynél irtsd ki a bokrokat.
2. **Bowerstone South**: A ruhaárus emeletén, az erkélyen.
3. **Fisher Creek:** Az épület mögött horgássz.
4. **Guild Woods:** Horgássz a romokkal szembeni víznél.
5. **Greatwood Lake:** Jobbszélen, egy lejtő tetején, a leszakadt híd előtt.
6. **Orchard Farm:** A nyugati szélen, a stég végében horgássz.
7. **Rose Cottage:** A mamó háza mellett, egy piros virággyűrű van, középen üres földdarab, ott áss.
8. **Hobbe Cave:** Focus Chamber (legutolsó nagyterem), keress egy gombakört, a közepén áss.
9. **Darkwood Lake:** Lőj át egy nyilat a lyukas közepű kövön.
10. **Ancient Cullis Gate:** Nyugatra, a híd közelében horgássz.
11. **Grey House:** A démonkapu közelében horgássz.
12. **Oakvale, Memorial Garden (temető):** A szobor mellett áss, a fejszés oldalon.
13. **Twinblade's Camp:** A tábor déli részén találsz egy kincses ládát (vízpart, nagy fa, romok), mellette virággyűrű, középen üres földhalom, áss ott.
14. **Witchwood Stones:** Horgássz a tóban (a démonkapu közelében).
15. **Witchwood Lake:** Mikor először belépsz a pályára (nyugatról, Temple of Avo) szemben láthatsz egy szárnyas démonszobrot, mely vörös fényben úszik. Áss a lábánál.
16. **Knothole Glade:** Délre, az eladó ház mellett páfránygyűrű, áss ott.
17. **Windmill Hill:** A nyugati oldalon, a kis ház melletti lekerített kertben, a piros virággyűrű közepén áss.
18. **Windmill Hill:** A szélmalom mögött, piros virágkör, áss.
19. **Headsman's Hill:** A „Vedd el Lady Greyt" küldetésben, amikor Thunderrel lezuhantok, a tóból horgászhatod ki.
20. **Bowerstone Manor:** El kell venned Lady Greyt, a kulcs leghátul, az ágyában található.
21. **Lychfied Cemetary:** A térkép déli-középső részén, egy kriptában
22. **Lychfied Cemetary:** A fenti építmény melletti sírból áshatod ki.
23. **Lychfield Cemetary:** A temetőőr házánál, a láda mellől, a kerítésnél állva horgászd ki.
24. **The Clifftop Path:** Sajnos én ezt nem találtam meg, valahol az alagút környékén van állítólag, ásni kell.
25. **Hook Coast:** Egy szekrényben a világítótorony földszintjén. Betörsz, megbabrálod a zárad (ha tolvaj vagy), vagy megvárod a Maze-csatát.

2 játék 1 áráért!


5990,-
GranTurismo 3
This is Football 2002


5990,-
Medal of Honor Frontline
F1 Career Challenge


5990,-
LotR: Two Towers
Dead to Rights


5990,-
The Getaway
007 Agent Under Fire


5990,-
WRC Rally II
Final Fantasy X


5990,-
Pro Evolution Soccer 2
Disney Skate Adventure


5990,-
Soul Reaver 2
SOCOM Navy Seals


5990,-
Raging Blades
LMA Manager 2003


5990,-
Racing Simulation 3
Armored Core 2


5990,-
Half Life
Street Hoops


5990,-
Grand Prix Challenge
Harry Potter Titkok Kamrája


5990,-
Charlie's Angels
Road Rage 3

UFC..... 3990
World Racing..... 3990
The Italian Job..... 3990
Riding Spirit..... 3990
Splinter Cell..... 3990
Dune..... 3990
V Rally..... 3990
Minority Report..... 3990
The mummy..... 3990
Scorpion King..... 3990
The Thing..... 3990
Black Bruised..... 3990
Underworld..... 3990
Rayman M..... 3990
Shinobi..... 3990
Ben Hur..... 3990
Final Fantasy X-2..... 4990
Gladius..... 4990
Tomb Raider..... 4990
Fallout..... 4990
R-Racing V..... 4990
Starsky & Hutch..... 4990
Mashed..... 4990
GTR 400 Racing..... 4990
Hulk..... 4990
Beyond Good and Evil... 4990
Mission Impossible..... 4990
Mace Griffin Bounty Hunter 4990

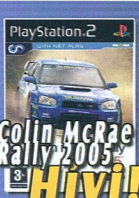

PS2 esüst alapgép
37990,- -tól

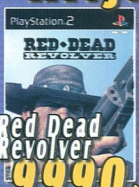

Xbox alapgép
37990,- -tól


PS2 8MB memocard
5990,-

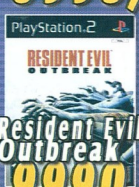

PS2 gamepad
6990,-

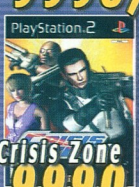
Killswitch..... 4990
Rise to Honour..... 4990
Pitfall..... 4990
Catwoman..... 4990
Die Hard..... 4990
Judge Dredd..... 4990
Harry Potter Kvidditch... 4990
XIII..... 4990
Granturismo 4 Prologue 4990
Bad Boys II..... 4990
This is Football 2004..... 4990
Matrix..... 4990
Ghost Hunter..... 4990
Nemo..... 4990
SWAT..... 4990
Terminator 3..... 4990
Manhunt..... 7990
Jak II..... 7990
FIFA 2004..... 7990
Forbidden Siren..... 7990
Athens 2004..... 7990
Rainbow Six 3..... 7990
Medal of Honor Rising Sun 7990
LotR. A király visszatér. 7990
Prince of Persia..... 7990
Castlevania..... 7990
Asterix XXL..... 7990
R-Type Final..... 7990


Colin McRae Rally 2005
Hívj!


Red Dead Revolver
9990,-


Max Payne 2
6990,-


Resident Evil Outbreak
9990,-


Crisis Zone
9990,-

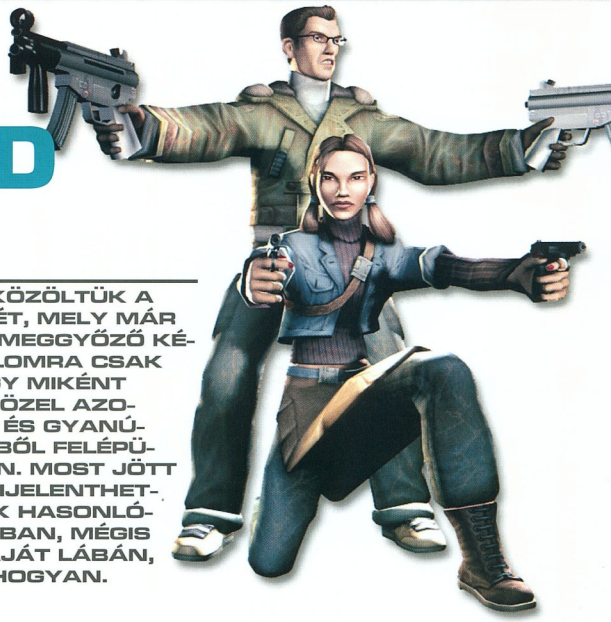

Harry Potter Azkabani fogoly
5990,-

Használt vagy üzemképtelen gépedet megvásároljuk!

PSOne/PSX irányító pad	2990
PSOne NTSC · RGB kábel	1499
PSOne · PSX memória kártya	1499
PSOne RF kábel	1499
XBOX RGB / optikai hang kábel	9000
XBOX Ferrari kormány	12990

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



SECOND SIGHT

→ ELŐZŐ SZÁMUNKBAN KÖZÖLTÜK A SECOND SIGHT ELŐZETESÉT, MELY MÁR FÉLKÉSZ ÁLLAPOTBAN IS MEGGYŐZŐ KÉPET MUTATOTT. AGGODALOMRA CSAK AZ ADHATOTT OKOT, HOGY MIKÉNT TELJESÍT A PROGRAM A KÖZEL AZONOS IDŐBEN MEGJELENŐ, ÉS GYANÚSAN SOK HASONLÓ ELEMBŐL FELÉPÜLŐ PSI-OPS-SZAL SZEMBEN. MOST JÖTT EL A PILLANAT, AMIKOR KIJELENTHETJÜK: UGYAN TÉNYLEG SOK HASONLÓSÁG VAN A KÉT ALKOTÁSBAN, MÉGIS MEGÁLL MINDKETTŐ A SAJÁT LÁBÁN, RÁADÁSUL NEM IS AKÁRHOGYAN.

INFO BOX

Kiadó:
Codemasters
Fejlesztő:
Free Radical Design
Hivatalos honlap:
www.codemasters.co.uk/secondsight
Megjelenés:
2004. szeptember 3.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Összetett és nagyon szórakoztató történet, kidolgozott személyiségű szereplők, atmoszférikus zene, szórakoztató akciójelenetek.

–

A Psi-Ops játszhatósága és grafikája jobb, de a változatos helyszínek és a sztori kárpótol.

PS2 - XB - GC

PLATFORMOK

ISOLATION

Ágyak, műszerek, tisztára meszelt falak... Kórház! De mit keresek én egy kórházban? Egyáltalán, miért nem emlékszem semmire? Ki vagyok én? És miért hasogat úgy a fejem? Az ajtó zárva, de rájövök, hogy a gondolataimmal tudok tárgyakat mozgatni. Miféle csodabogár vagyok?! Az ajtó kinyitása után továbbmegyek, ám hamar rájövök, mennyire rosszul érzem magam. De hiszen képes vagyok az elmémmel begyógyítani a sebeimet! Egy liftet találok, de nem tudom kinyitni az ajtaját. A folyosó végén örök, semmi kedvem találkozni velük, így inkább elkanyarodok, míg egy szobában egy mágneskártyára nem bukkanok. A túloldalon távozom, és az előbb látott két őr mögött érek ki a folyosóra. Ellopózom a hátuk mögött. A zárt ajtónál megpróbálom használni az előbb talált kártyát - sikerült! Néhány szobával arrébb egy orvos - meglátva engem - félve kuporodik összse. Nem foglalkozom vele, inkább a számítógéphez lépek. Megvan a szint térképe! Gyorsan kikeresem rajta a liftet, már tudom a nyitókódját is, csak vissza kell jutnom odáig. Az örök sajnos már fegyverekkel várnak, nem tehetek mást, leütöm őket, majd beszállok a liftbe. Rájövök, hogyan hívnak. John Vattic. Ráadásul orvos vagyok. De akkor hogyan kerültem a „másik oldalra"?

TIPPEK

Mindig nézzünk körbe, hogy van-e kamera a teremben, és ha látunk egyet, azonnal semlegesítsük fegyverünkkel vagy telekinézissel.

PREPARATION

Előtörnek az emlékek. Parapszichológiai tanácsadóként jelentkeztem a haditengerészethez. Alkatom alapján aligha vagyok oda való. Sebaj. Az esti megbeszélésig több tréningen kell részt vennem. Követem Cortellit, ő hamarosan megmutatja, hogyan lehet felmászni különböző helyeken. A következő helyszínen megtanulok függeszkedni is, majd ezután a falhoz lapulásra és a fal melletti lopakodásra tanítottak meg. Először meg kellett kerülnöm egy tömböt, majd a hátsó tömb mögé bújva kijátszani a katona figyelmét. Amikor odajött, eltüntem a másik irányban, és meg sem álltam a rácsokig. A kiképzőm ezután megengedte, hogy a nyílásba is bekússzak. Kiérésem után az volt a feladatom, hogy több katona és kötömb között észrevétlen maradjak. Sokat vártam, míg senki nem nézett oda, majd fedezéktől fedezékig haladtam. Az utolsó katona egész komoly köröket tett meg, de végül mögötte is el tudtam lopózni. Végül egy ablak alatt is elkusztam. Ezután al-



kalmasnak találtak arra, hogy részt vegyek a fegyveres tréningen is. Megtanítottak fejre és testre célozni, valamint váltogatni a célpontok között. Le is teszteltek... A következő szobában fedezék mögül kellett tüzelnem. Csak 30 lőszerem volt, és mind a négy ellenfelemet el kellett háromszor találni. Ki kellett kísérletezni, hogy melyiket honnan és mikor érdemes becélozni, majd miután ráéreztem a taktikára, simán lelőttem őket. Ezután következett az igazi teszt. Azon a szakaszon kellett végigmennem, ahol az alapokra tanítottak meg, azonban ezúttal ellenséges katonák nyüzsögtek mindenhol. Én dönthettem, hogy lopakodással vagy paralizáló nyilak segítségével haladok előre. Az erősza kosabb utat

választottam; mire addig a járatig értem, ahol kúszni kell, már hat katonát bénítottam meg. Innen sem volt nehezebb dolgom, néha lopakodtam, néha lőttem, a területet már ismertem. Ezután már csak a mesterlövészet elsajátítása volt hátra - itt is simán hoztam a kért pontszámot. Az esti megbeszélésen aztán sok minden kiderült. A WinterICE névre hallgató csapatunk Szibériába fog utazni egy orosz tudós felkutatására.

EXPERIMENTATION

A visszatérés a liftbe annyira elkábított, hogy észre sem vettem, hogy a földszinten egy őr tart fegyvert rám. Mentális energiám azonban hatalmas löket formájában taglózta le szegényt. Meg kell keresnem a személyes aktámat, hiszen még mindig nem állt össze teljesen a kép! A számítógépen megnézem a szint térképét, és találok egy szobát az északi részen, ahol a páciensek adatait tartják (Patient Records Room). Indulás előtt még az ajtót is kinyitom a géppel. A bejáratnál több rendőrautóból elkezdenek lőni rám. Fedezékről fedezékre haladva gyorsan beszaladok a távolabbi ajtón. Innentől kezdve nincs egy nyugodt percem sem. Mindenhol örök állnak, de ha esetleg egy orvosba botlok bele, az is azonnal riadóztat. Folyamatosan bujkálok, szerencsére mindig van egy nyílás, ahol nem vesznek észre. Ha meglőttek, visszavonulok ilyen helyekre és meggyógyítom magamat. Hirtelen gondolattól vezérelve először nem az adatbankba megyek, hanem a Chem-Store Corridor B nevű folyosót veszem célba, ahol az egyik őr majdnem észrevesz. Ott áll előttem, szuggerálom, és sikerül! Nem vett észre. Mostantól kezdve szinte láthatatlanul futhatok el mindenki orra előtt, amíg energiáim engedik (Charm). Ha elmém már nem bírja, elbújok regenerálódni, de így már könnyebben haladok egészen a térkép jobb felső sarkában lévő Private Labig. Itt majmokat tartanak ketrecben, valószínűleg kísérlet céljából. Itt fontos volt, hogy ne lásson meg senki, mert ha megszólal a riasztó, akkor a gorillák elkezdenek bömbölni, és a terem közepén lévő üvegfalú szoba ajtajai lezárulnak. Csöndben haladok előre, majd az említett szobában a kutatót leütöm hátulról. Elveszem a mellette levő mágneskártyát, amellyel már ki tudom nyitni a Patient Records szoba ajtaját. Sejthették, hogy fel fogok ott bukkanni, ugyanis már várnak rám, így el kell intéznem őket (az ölköm helyett használhattam volna fegyvereket vagy elmém erejét is). Ahogy elült a zaj, odaülök a terem hátsó sarkában található számítógéphez, amelyen újabb titkos adatokat



találok szibériai küldetésünkkel kapcsolatban - és az emlékek ismét utat törnek maguknak elmém börtönéből.

FIELDWORK

Hideg, hófúvás, fehérség, amerre a szem ellát - ezek szerint eljutottunk fél évvel ezelőtt Szibériába. Már vártak minket, ugyanis minden irányból golyók záporoztak felénk. Fedezékről fedezékre haladtunk, néha a távcsöves puskával is leszedtem egy-két oroszt. Egy alagúthoz érkeztünk, mely el volt zárva, de a csapat egyik tagja kirobbantotta a továbbvezető utat. Hamarosan magunk előtt láthattuk a célállomást, rengeteg



katonával. Így ideig távoli tűzpárbajba keveredtem velük, majd Jayne valamilyen okból elkezdett az épület bal oldalához futni. Utánamentem, a többiek fedeztek. Ahogy beértem az ajtón, robbanás rázta meg a komplexumot, és a rádión elhallgatott. Jayne valami kislányról beszélt, nem tudom, mire gondolhatott. A létrán felmászva egy gépházba jutottunk, ahol zárva volt az ajtó. Felmásztam egy lépcsőn, majd benéztem egy szobába, ahol meggyógyítottam sérüléseimet és elolvastam egy feljegyzést. A szoba mellett egy újabb létra vezetett felfelé, ott ki tudtam kapcsolni a gépeket és az ajtó kitárult. Továbbhaladva jó pár holttestet és fegyveres katonát találtunk, utóbbiakat ügyesen leöltem. Egy terembe jutottunk, ahol már sokan vártak ránk. Nem őket céloztam be, hanem azokat a tárgyakat, melyek robbannak, így hamar elintéztük őket. Az ajtó itt is zárva volt, így Jayne-nel felmásztunk az emeletre. Itt egy folyosó végén egy újabb feljegyzést találtunk, míg a másik irányban az irányítóterem volt. A számítógép persze jelszóval volt védve! Jayne rövid monológ után azt mondta, hogy próbáljam meg a „hó" szót. Sikerrel jártam, azt hiszem jó lesz figyelni a nőre, nem lenne jó, ha az én agyamban is így olvasna. A lomtárból sikerült előbányászni valamit! Rádión felvettük a kapcsolatot a többiekkel, de katonák rontottak ránk. Visszamentünk a földszintre, majd a nyitott ajtón belépve újra tűzpárbajba keveredünk, de rövid idő (és néhány holttest múlva) jöttek a többiek. Ezt megúsztuk.

ESCAPE

Összeszedem magamat, ismét a kórházban vagyok testileg-lelkileg. A gép szerint Jayne Vermontban van. Az ajtóval szemben lévő lifttel távozom, de hamarosan egy áthatolhatatlan akadály áll az utamba. Addig próbálkozom, míg az asztráltestem segítségemre nem siet. Hihetetlen. Át tudok gyalogolni szinte bármin! Hamarosan többen támadnak rám, de válogatott eszközökkel elintézem őket. Szaladok megállás nélkül, de egy teremben ismét energiafal állja az utamat. A testemből kilépve a túloldalon kikapcsolom a lézereket. Egy teherlift jelenti a továbbvezető utat, felszállok rá. De az indítógomb persze messze van... Ismét az asztrális projekció segít, a terem végében bekapcsolom a felvonót, majd visszatérek testembe. Az emeleten már éppen elkapnának, amikor hatalmas energialökettel leteritek mindenkit. Lám, még erre is képes vagyok… Ha én lennék az ő helyükben, én is rácsok mögött tartanám magamat. Ha bénítópisztollyal lőnek meg, szerencsére meg tudom gyógyítani magamat, és nincs ez másképp a sima golyók ütötte sebekkel sem. Kezdetben humánus vagyok: bénítom az ellenfelet, de nem ölöm meg őket. Aztán amikor egyszerre nyolcan rontanak rám, már előveszem az SMG-t és lelövök mindenkit. Egy újabb lift - a használat pedig a régi, akárcsak öt perccel ezelőtt. Amerre nézek, mindenhol katonákat látok, itt nincs értelme lopakodni, inkább igazságot osztok. Igazság? Még én sem tudom, hogy mit miért

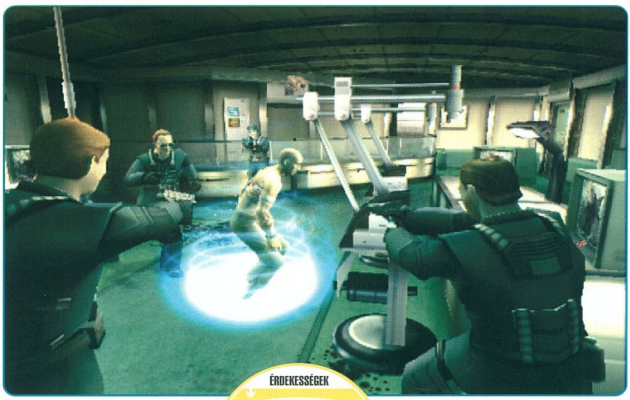


TIPPEK

A Second Sightban nem lehet menteni, hiszen a pályák között ezt automatikusan megteszi a program, a küldetések közben pedig csakis a Checkpointok segítenek.

SECOND SIGHT

VÉGIGJÁTSZÁS



ÉRDEKESSÉGEK

A készítők a hivatalos honlapról letölthetővé tettek egy flash-alapú minijátékot, melyben a Second Sightban szereplő nemzetbiztonságiakat lőhetjük halomra.

teszek. Folyamatosan előre haladva egy kisebb hadseregnyi embert teszek el láb alól, majd beszállok a várakozó autóba.

MADNESS

Időközben találtam ruhát, sőt, még egy villámkezű optikushoz is beugrottam, hiszen már szemüvegem is van. Esik. Az örök itt is sokan vannak, de nagyon könnyű elosonni mellettük. Az épülethez eljutva két lefelé vezető lépcsőt látok, a bal oldalival nem tudok mit kezdeni, de a jobb oldaliból egy nyitott ablakon keresztül egy terembe jutok. Amerre nézek, hatalmas rendetlenség van, amitől labirintus jelleget ölt az épület. Szerencsére találok egy bé-



nítópisztolyt, egy kulcsot egy ápolónál, majd egy felvezető csigalépcsőt, fel is mászom. A könyvtárba jutok, ahol a járőröző orvosokat lebénítom, még mielőtt a riasztóhoz futhatnának. Az asztalon elolvasom a számítógép jelszavát, majd odamegyek a géphez. Ránézésre vagy ezer éves, de ez nem akadályoz meg abban, hogy kĩnyissam vele a fenti ajtót, és megnézzem Jayne adatait. Skizofrén és őrült. Megint jól sikerült nőt választanom magamnak… A létrákon felmászom, majd benyitok az ajtón. Elsőre üresnek tűnik a szoba, de találok egy szellőző-csatornát, amelybe bele is bújok. Miután kiérek, módszeresen haladok tovább, közben elkábítok mindenkit, aki az utamba áll. Aki nem, azt is. Az egyik elkábított orvosnál találok egy mágneskártyát, elteszem. Hamarosan használom is a következő kórteremben, így feltárul egy ajtó. Egy-két „vendéggel" elbeszélgetek, persze közben tovább bénítom az alkalmazottakat. Találok egy számítógépet, meg is szerzek róla egy ajtónyitó kódot. Végigjárok rengeteg folyosót és szobát, de nem találok semmi érdemlegeset. Aztán egy ajtóhoz érek, amely mellett be tudom ütni a megszerzett kódot. Nem sokkal később felmegyek egy lépcsőn. Itt tartják a legveszélyesebb betegeket gumifalú szobákban. Az örök észrevesznek, a Charm sem ér semmit, hiszen a kamerákra hatástalan. A legmesszebb elhelyezkedő sarokba futok, az ajtó zárja persze a túloldalon van, ezért telekinézist használok. Egy újabb ajtó állja hamarosan az utamat, bekuporodok elé, majd testemet elhagyva megyek be a szobába a nyitógombhoz, hiszen csak öt másodpercig tárul fel az ajtó. Sikerül, és a következő ajtó mögött végre találkozom Jayne-nel.

RESCUE

Most már csak ki kell jutnunk innen! Szegény lány elég zavartnak tűnik, biztosan tele van injekciózva. El kell bájolnom, hogy kövessen. Lent az udvaron egy villámtól nagyon megijed, ekkor megint használnom kell elbűvölő személyiségemet. Hamarosan kiderül, hogy a fegyverek hangját sem bírja. Bebújok a fákkal lezárt ajtó alatt, de a lány nem jön utánam. Kint az udvaron telekinézissel kinyitom azt az ajtót, amelyen ki tud jönni. A létrát is telekinézissel hozom használható állapotba, felmászunk. A tetőn egy rozoga hídon kell átmennünk, természetesen nem sikerül, és hamar a mélység két oldalán találjuk magunkat. Gyorsan elintézem az őröket, majd a lezuhant deszkát megtartom telekinézissel, egészen addig, amíg Jayne át nem ér. Továbbmegyünk, míg egy nagyobb udvart nem látunk magunk alatt. Felmászok a korlátra, és a falnak lapulva araszolok egészen az udvar másik sarkáig, ahol találok egy ajtót, melyet ki lehetett nyitni. Az őröket lelövöm, és meglátogatom az üvegfalú szoba betegét. Reménykedem, hogy őrült szemeimben megismeri a rokonlelket, és nem is csalódok. Ad egy kulcsot a teraszhoz. Továbbmegyek, és a kulccsal beengedem Jayne-t. A lift nem működik, ezért felmászok a tetejére és beleugrok. Belül megnyomva a gombot már minden oké, felmegyek a lányért, majd együtt utazunk a földszintre. Szólok neki, hogy maradjon a liftnél, majd kimegyek az udvarra. Amikor végeztem mindenkivel, az ajtó mögötti lejárót járom végig kegyelmet nem ismerve. Ha mindenki halott, visszamegyek a lányért, és elviszem az udvaron és az ajtón át a járat végéig.



RELIANCE

Ismét a múlt történései, Szibériában. Starke ezredessel beszélgettem, és érdekes dolgokat tudtam meg Jayne-ről. Megérez dolgokat. Vigyáznom kell, hogy legközelebb ne gondoljak a mellére, ha a közelben van. Az ezredest követve mesterlövészekbe botlottunk, őket messziről szedtem le. Közben egy kékes árnyalatú alakot láttam, nem is tudtam mire vélni. Egy épülethez értünk, de a kerítésen nem tudtunk bejutni. Megkerültem az egészet, majd a dobozokon át bemásztam. Egy szellőzőnyíláson keresztül hamarosan az épületbe is beértem. Orosz katonák voltak mindenhol, de hajnalra az egész épületet kiürítik, így akkor kellett cselekedni. Átváltottam a bénítópisztolyra.



Fent az emeleten bármennyire is ügyes voltam, észrevettek és bekapcsolták a riasztót (de előtte az első szobában meggyógyítottam magamat). Az ezredes kint hatalmas tűzpárbajba keveredett, segítenem kellett neki. A középső szoba végében találtam egy kulcsot, azzal kinyitottam az utolsó ajtót a folyosón. Nemsokára egy nagy csarnokba jutottam, ahonnan végre el tudtam érni az udvart. Lelőttem mindenkit, majd visszamentem az épületbe. A komputereket nem tudtam használni, mert nem volt áram. Starke megígérte, hogy segít és így is lett. Na nem mintha sokat tudtam volna meg a dokumentumokból… Tovább kellett mennünk, de ehhez ki kellet nyitni a hátsó kapukat. A tetőre kimásztam, majd egy-két mesterlövész játékból való kiejtése után a létráról lemászva megnyomtam a gombot, így továbbmehettünk. Kimásztunk a kerítés mögé, ahol egy asztráltest megszállta az ezredest, és a segítségemet kérte. Továbbhaladtunk, míg a sineket el nem értük. Jobbra fordultunk és egy állomást találtunk. A vagonba beszállva, majd a végén kiszállva találtam egy szobát, ahol felszedtem egy kulcsot, amellyel ki lehetett nyitni az állomás kapuját. Starke csapdába esett, tőlünk pedig ismét segítséget kért egy kisfiú. És ami ezután történt… Szóval így kezdődött. Pszi használó lettem, bármennyire is küzdöttem ellene. Leestem a lyukba, és megmutattam elmém hatalmát.

Milyen kár, hogy a vérfürdő után kiderült, hogy saját nemzetünk ellen küzdünk.

ENTRAPPED

Valamiféle speciális osztagot küldhettek ránk, mert a mostani ellenfelek keményebbek. Lelövök néhányat, majd Jayne kíséretében haladok



előre. Egy nagy terembe jutunk, ahol a katonák legyőzése után csak én tudok továbbmenni. Leguggolok, és bekúszok egy széles nyílásba, majd miután kijöttem belőle, kinyitom az ajtót. Meghúzom mindkét kart, az egyik a lány útját álló ajtót nyitja, a másik a vízszintet csökkenti. A következő nagy terem közepén egy újabb kart húzok meg, kinyílik két ajtó, majd rengetegen rontanak ránk. Lövések dördülnek (jó fegyver ez a shotgun), majd továbbmegyünk a nyitott ajtón. Egy nagyon hosszú csatornaszakasz következik, amelynek a végén két lezárt kapu vár minket. Aztán rájövök, hogy felettünk van két kar, telekinézissel bármelyiket meg tudom húzni, így máris feltárul a továbbvezető út. Kiválasztom az egyiket, ugyanabba a hatalmas terembe vezet mindkettő. A létrán felmászok, majd elkezdek jobbra mászni függeszkedve. Amikor fel tudok kapaszkodni, akkor átmegyek a perem másik oldalára, és a létra felé függeszkedek tovább. Már megint energiafallal akarják az utamat állni, ez már a kórházban sem működött. Projekcióval kilépek a testemből, de nem húzom meg a liftet vezérlő kart, hanem továbbmegyek, és megszállok egy katonát. Vele kikapcsolom a lézerkapukat, majd elindulok a valódi testem felé. Amikor mellettem van, visszatérek saját bőrömbe, lelövöm, és Jayne segítségére sietek, aki bajban van. Lent rengeteg katonát kell lelőnöm, ezután a lányt felvezetem a terem bal oldalán lévő liftfelvonó aljához, ő felajánlja magától, hogy ott marad. Felmegyek a már ismert úton, meghúzom a liftet irányító kart, megvárom míg leér, a lány felszáll rá, majd meghúzom újra. Ismét együtt vagyunk. Egyetlen út vezet tovább, hosszan haladunk ragta végig, létrákon, lépcsőkön és szennyvízen át visz az utunk. Egy nagy teremben néhány katonát le is kell lőni, de itt is egyértelmű, hogy merre menjünk tovább. Még egy utolsó, hosszú csatorna, és a létra már a felszínre vezető utat sejteti.

STREETLIFE

A garázs végében találok egy nyílást, bekúszok, majd miután kijövök, lelövök mindenkit a közelben. Jobbra kanyarodok, majd az első sikátornál balra. Hamarosan megnézhetem, ahogy néhány öltönyös információt gyűjt. Nem sokáig. Megfordulok, majd nem messze egy csarnokban találkozom egy lánnyal, aki nem akar segíteni, de elmondom neki, hogy megteszek bármit. Ad egy csomagot, amit kézbesítenem kell. Kint felmászom a létrán, majd a ház másik oldalán le. Kicsit összeveszek egy banda tagjaival, de nem bántom őket, valószínűleg az ezredest védik (aki mégsem halt meg). Hátat fordítok nekik, és a rendőrautó mellett továbbfutok. Hamarosan találok egy ajtót, melyen a kapucsengőbe bemondom a jelszót, és kézbesítem a csomagot. Cserébe kapok egy vipera-tetoválást a karomra, amelyet látva a bandatagok továbbengednek a sikátorokban. Hamarosan megjelennek az öltönyök, a banda tagjait megvédem tőlük. Miután mindet lelőttem, hajlandóak segíteni Starke hollétét illetően. Felmászom a létrákon, majd be az ablakon. Az ezredes sehol, de az asztalon találok egy feljegyzést. Miközben olvasgatom, előkerül az egykori főnök is, és segít az emlékezésben.



TIPPEK

Az egyik orosz táborban játszhatunk egy Earth Impact játékautomatával is!

TEAMWORK

A csapatunk már nagyon unta a szibériai telet, bár valószínűleg a szibériai nyárral sem lett volna másképp. Az unalmas mindennapokba csak az vitt némi színt, ha éppen elkezdtek lőni ránk. Miután a csapat messziről leszedte az ellenfeleket, felmentem az épülethez, majd végigfutottam a síneken. Egy kékesen derengő kisgyerek fogadott, de nem tudtam továbbmenni. Visszaszaladtam a házig, ezután megtámadtak minket. Cortelli a rádióval ügyeskedett, míg mi az oroszokat lőttük. Miután sikerrel jártunk, Cortelli magához hívott a házban, és elküldött az ezredeshez, aki még mindig a domb aljában várt. A rádiókapcsolat meg lett oldva, most meg kellett nézni, hogy a sínek hova vezetnek. Mondtam én, hogy el van zárva az út, de nem hittek nekem. Visszaindultunk, de lentről elkezdtek lőni minket, majd miután velük végeztünk, az épület mögött is kisebb harc alakult ki. Egy idő után az ezredes beküldött a hátsó ajtók mögé, hogy nézzem meg, mit rejtenek. Itt találtunk egy nagyszerű mesterlövész-helyet. A társam ott is maradt, én pedig továbbmentem, miután lelőttem mindenkit az ablakból. Ismét energiafal állta az utamat, projekcióval átmentem rajta, és egy udvarra jutottam. Ennek a közepén egy létra vezetett le egy karhoz, azt meghúztam, és a házikóban kinyílt az ajtó, mely az udvarra vezetett. Így már saját testemben is ki tudtam menni, de előtte szóltam az ezredesnek, hogy tudjanak ők is követni. Az udvaron a mostanra megszokott hatalmas lövöldözés következett, de szerencsére Franklin az ablakból besegített, így a csapat hamarosan egyesülhetett. Franklin talált egy kulcsot, pont jó lesz ahhoz az ajtóhoz, melyet asztrális alakban bezárva találtam az oldalsó alagútban. Odamentünk és kinyitottuk, majd egy rövid harc után találtunk egy sérült nőt. Visszavonuljunk vele, vagy menjünk tovább - már csak ez volt a kérdés...

BREAKOUT

Még mindig nem emlékszem, hogy ezután mi történt, így elbeszélgetek az ezredessel. Szó esik arról, hogy az amerikaiak is érdekeltek voltak a kutatásban, amelyben

Pszi képességek



Telekinesis (Telekinézis)
Adott súlynál nem nehezebb tárgyakat és személyeket tudunk mozgatni a segítségével. Gyakran jelenti a továbbjutás kulcsát, hiszen előfordul, hogy egy ajtó nyitásához a túloldali gombot kell megnyomnunk. A harcban sem elhanyagolható a szerepe, hiszen segítségével akár robbanó palackokat is dobhatunk az ellenfelek közé, vagy magukat a rosszfiúkat hajíthatjuk el rongybabaként.



Healing (Gyógyítás)
Kell-e részletezni, hogy mennyire fontos a rendszeres használata? Mindig menjünk olyan területre, ahol nem fedeznek fel minket a gyógyítási folyamat alatt, hiszen ilyenkor védtelenek vagyunk. Amikor párban vagy csapatban dolgozunk, társunkat is meg tudjuk gyógyítani.



Psi Attack (Pszí-támadás)
Akkor jöhet jól, ha már nincs kedvünk a géppisztolyt használni, vagy egyszerűen jobban tetszik a pszí-harcmodor. Segítségével egy energialöketet lőhetünk az ellenfélre, de ennél hasznosabb, ha a körülöttünk elhelyezkedő összes katonát leveszszük a lábáról a hullámokban terjedő támadásunkkal - igaz, utóbbival kevés sebzést okozhatunk csak, hiszen hamar felállnak az ellenfelek.



Projection (Projekció)
Segítségével időlegesen elhagyhatjuk testünket, és alapcselekvéseket végezhetünk (ajtónyitás, létrára mászás, stb.), ráadásul akár kémkedhetünk is ezalatt. Az energiafalakon csak így tudunk átmenni (hogy aztán a túloldalon ki is kapcsoljuk azt). Testünket mindig nyugodt helyen hagyjuk, mert ha támadás ér minket, nagyon védtelenek leszünk.



Possession (Megszállás)
Projekcióval nyert asztrális testünket még egy fontos dologra tudjuk használni, megszállhatjuk vele ellenfeleinket. Sok dologra jó ez, pl. fontos ajtókat nyithatunk ki vagy levadászhatjuk a többi katonát.



Charm (Bájolás)
Két használati módja közül harci szituációkban az a hasznosabb, mely segítségével megbűvölhetjük ellenfelünket, akik így nem vesznek észre (gyakorlatilag láthatatlanná válunk). Figyelem: ha kamera előtt megyünk el, automatikusan megszűnik a bájolás, és még az összes pszíenergiánkat is elveszítjük! Más szempontból is hasznos ez a képesség, bizonyos pontokon meg kell győznünk embereket, hogy kövessenek minket (pl. Jayne-t, vagy az egyik kisgyereket, akin kísérleteznek), ezt is a bájolás segítségével tehetjük meg.



Grienko kísérleti nyúlként használta a gyereket. De hogy a bázison mi történt, az még mindig nem jut az eszembe. De most menekülni kell, mert a házat körbevették. A folyosón nagy a lövöldözés, ráadásul Starke-nak még egy kulcsért is be kell mennie egy szobába, ahol szintén ellenfelek várják. Miután felvette a kulcsot, a folyosó végéig követem. A tűzlépcsőn találunk egy ajtót, de csak belülről nyílik. Sebaj, a ház falánál van egy felvonó, telekinézissel a földszintre juttatom, bemászok, megnyomom a gombot, majd az ablakon is bemászok. Kinyitom az ajtót, lemegyek az ezredeshez, majd hamarosan követ engem, aminek örülök, mert lassan akkora lyukak vannak a testén, mintha golyókat izzadna. Végigfutunk a folyosón, majd az ajtón át egy újabb lépcsőre jutunk, ahol ismét vadászat kezdődik, majd miután minden ügynököt lelőttünk, irány az utca. Azazhogy előbb még egy folyosó, amelynek a végén két darab három négyzetméteres WC-ből végtelen mennyiségben ömlenek az ügynökök, bizonyára a WC-csészén keresztül érkeznek ennyien. Kis lövöldözés után a folyosó közepén találok egy „Exit" feliratú ajtót, ezen kimegyek, és még éppen tanúja leszek annak, ahogy Jayne-t elviszik egy fekete autóval. Azt hiszem ideje meglátogatni ezt a Hansont, aki az egész ügy hátterében áll.

TIPPEK

A menüben rendkívül részletes leírást olvashatunk a megismert szereplőkről, fegyverekről és küldetésekről, ha valami nem egyértelmű, érdemes ezt a részt olvasgatni.

CONSPIRACY

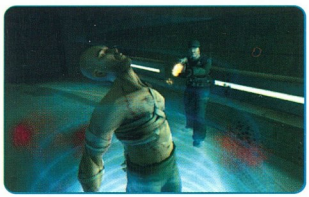
A Nemzetbiztonsági Hivatalban hamar észrevettem magamat, de valahogy be kell jutni. A recepciós leütése után megnézem magamat a monitoron. Tetszik amit látok, sokkal férfiasabb az arcom össze-vissza törve. A jobb oldali folyosót választom és figyelek a falon lévő riasztóra, csak ne nyomkodja senki. Az egyik raktárban a polcon újraírható UVD-lemezeket találok, elteszem, ki tudja, mikor jön jól. Néhány őrön túljutva egy műszakváltásnak leszek éppen a tanúja. Innentől nagyon figyelnem kell, mert ha megszólal a riasztó, akkor az ajtók automatikusan záródnak (kivéve a WC-jét, oda szoktam visszavonulni, amíg el nem csendesül minden). Charmmal bemegyek a bal oldali szobába, elolvasom az egyik szekrényen a feljegyzést, majd gyorsan kimegyek. A szemközti ajtón lopózva megyek be, két őr, egy takarító és egy kamera van itt, sorban és csöndben el is intézem őket, majd odaülök a hátsó számítógéphez. Hanson felhasználói nevével belépek, letöltöm a leveleit, majd a másodikban lévő csatolást lementem az asztalra. Megnyitom az UVD-meghajtót, majd behúzom az asztalról a lementett videót. Átülök a szoba elejében lévő géphez, majd ott megnyitom a lemezről a fájlt. Kint a folyosón figyelek, hogy senki ne legyen útban, és a riasztó se szóljon, majd odamegyek a detektorhoz, és telekinézissel megbabrálom, majd átmegyek rajta (az átmenetel alatt végig aktívnak kell lennie a telekinézisnek). A folyosó végén egy videóterem van, megnézem, hogy Hanson mit is rejteget! A filmből ugyan nem sokat értek, úgy érzem, vissza kell menni ehhez a múltba, Szibériába.

INFILTRATION

Egyedül voltam egy teljes katonai bázis ellen… Előre futottam, majd balra. Egy ajtót kinyitva a ház másik oldalára jutottam. Természetesen közben az ellenfelek megállás nélkül jöttek, de ez egy ilyen nap, a továbbiakban sem lesz ez másképp. Leszállt egy helikopter a közelben. Úgy döntöttem, hogy ezúttal nem nyers erővel haladok előre, ezért charmot és bénító-pisztolyt használtam folyamatosan. A helikopter mellett jobbra felmásztam, amíg tudtam, majd egy felhúzott hídra értem. Az én oldalamon lebillent a híd, de a másik oldalt telekinézissel hoztam vízszintesbe (a kapcsoló jobbra volt a falon). Továbblopóztam, majd a csendes gyilkolás után balra leugrottam és megnyomtam a gombot. Lemásztam a létrán, majd végiglopóztam a ház fala mellett, és kinyitottam az ajtót. A házban semmit nem találtam, így kimentem a másik oldalon, ahol ismét ölnöm kellett. Kezdtem úgy érezni magamat, mintha egy videojátékban lennék egy irányítható hős, hiszen csak mentem előre és lőttem. Egyik udvar után jött a másik, de szerencsére nem lehetett eltévedni, mert egyértelmű volt a továbbvezető út. Megtaláltam a piros házat, de be volt zárva. Az oldalánál belestem az ablakon, és telekinézissel az ajtón keresztbefektetett gerendát eltüntettem, így már be tudtam menni és felvenni a templom kulcsát. Egy hosszú mesterlövész-párbaj után dobozok állták az utamat, és arra ugyan képes vagyok, hogy az orosz és az amerikai hadsereget kiirtsam, de a dobozok pakolása túl prolimunka nekem. Inkább oldalt függeszkedve átmásztam mellette, majd haladtam tovább. Itt egyre komolyabb ellenfelekkel találkoztam, ezúttal inkább elfutottam mellettük a templomig, ahova be is léptem.

CHILDCARE

Az egész bázis kihaltnak tűnt, pedig oda-vissza bejártam. Az egyik terem közepén találtam egy generátort, telekinézissel megpróbáltam beindítani, de csak akkor sikerült, amikor egy Anna nevű kislány asztrálteste segített. Ezután a laboratóriumba mentem, ahol beszéltem a lány valódi „testével". Kifutottam a folyosóra, majd charmmal elfutottam egészen annak a lépcsőnek az aljáig, ahol az ujjlenyomat-olvasó van (miután megöltem eddig vagy 300 embert, az eszembe sem jutott, hogy egynek levágjam az ujját…). Itt projekcióval átvettem a lépcsőn álló katona felett az uralmat, majd bementem a szobába (az én ujjlenyomatommal értelemszerűen nem működik a dolog), a bejárattól jobbra található gépen pedig kikapcsoltam az állandó ujjlenyomat-ellenőrzést. Elhagytam a testét, majd felrohantam a lépcső tetejére. Kinyitottam az ajtót, gyorsan charmot használtam, majd jobbra keresztülszaladtam a szobán. A lépcsőn lementem, és hamarosan azt láttam, hogy három katona két kisgyerekre támad. Lelőttem őket, a gyerekek megköszönték. Továbbmentem az ajtón, majd néhány folyosó után (láttam a gyerekek üvegfalú szobáit is közben) felmentem egy lépcsőn. Abba a terembe jutottam, ahova először nehéz volt bejutni az ujjlenyomat-ellenőrzés miatt. Itt egy gyerek állt golyózápor alatt, segítettem neki. Miután csend lett, használtam rajta a charmot, hogy elnyerjem a bizalmát. Már csak Nadja volt hátra. Abban a teremben, ahol a két gyereket lőtték, volt egy ajtó, amely eddig



nem állt nyitva, de most már átmehettem rajta. Újabb gyerekek szobái mellett megtaláltam a kislányt. Megkértem, hogy vezessen Grienkóhoz. Ő elkezdett előre futni, de ahányszor támadás érte, láthatatlanná vált, és csak akkor „jött elő" újra, ha tiszta volt a terep. Így egészen addig a szobáig mentünk, ahol az ujjlenyomat-ellenőrzőt kikapcsoltuk a számítógépen. Kinyílt az utolsó ajtó, és végre beszélhettem Grienkóval. Undorító kis patkány, de tudja, milyen irányba kell nyalni. Miután az oroszoknak nem volt pénzük, az amerikaiak oldalára állt, hogy kifejleszthesse a szuperfegyvert - a gyerekek személyében. Most már összeállt a kép - csak Hansont kell megtalálni.

CONFRONTATION

A szívemben hatalmas dühvel indulok megkeresni a főkolompost, aki képes gyerekeken kísérleteztetni azért, hogy aztán fegyverként vethesse be őket. Elindulok a lift felé, nekem rontanak vagy ezren. Egy ideig lövöm őket, aztán amikor elült a csatazaj, beszállok a liftbe. Fent folytatódik a bújócska, ők bújnak, én megtalálom és lelövöm őket. Egy olyan helyiségbe érek, ahol tartályokban emberek úsznak. Ők tehát az elkészült hadsereg, pszi harcosokból... Nekem is rontanak rögtön. Kezdetben még csak Psi attackkal sebezhetők, de ha már megkezeltem őket ezzel, akkor a golyó is jól fogja őket. Mindet megsemmisítem. Ezek után egy öltönyös úr bekísér Hansonhoz, ahol számon kérem rajta az elmúlt időszak történéseit. Ő gyilkosnak nevez, mire én majdnem megölöm, de aztán látom, hogy Jayne-t fogva tartják, és inkább másképp döntök. Megpróbálok tovább emlékezni.



REDEMPTION

Ez vajon már tényleg a végkifejlet? - kérdezem magamtól. Talán a kirakós utolsó darabja is a helyére kerül. Végignéztem Grienko halálát, majd a gyilkosok gyilkosa lettem. Kimentem a teremből, leszaladtam a lépcsőn és beszálltam a liftbe. Lent találtam egy szobát, amelyben egy tudóst éppen meg akartak ölni, nem hagytam. Itt a szobában használtam a leolvasót is, a folyosón kinyílt az ajtó. Egy újabb termen haladtam keresztül, amikor hirtelenjében ismét a kórházban találtam magamat egy zárt szobában. Hamarosan megjelent egy másik énem, és már ki tudtam menni. Visszaszaladtam abba a szobába, ahol annak idején (de régen is volt) felkeltem. Itt elbeszélgettem magammal (ez most a jövő vagy a múlt?), majd visszatértem Szibériába. Hosszasan lövöldöztem, majd amikor elfogytak az ellenfelek, a továbbvezető ajtó is kinyílt.

Ismét váltás, majd az elmegyógyintézetben találtam magamat. Arrafelé indultam el, ahol Jayne-t fogva tartották, ugyanazokkal a módszerekkel haladtam előre, mint annak idején (pontosabban: a jövőben). Amint elértem a szobájáig, szerencsére visszatértem megint a megfelelő időbe és helyre. Nem sokáig, ugyanis miután charmmal keresztülfutottam a következő szakaszon, ismét máshol találtam magamat. Ezúttal a Nemzetbiztonsági Hivatal épületében, és Jayne szólalt meg a fejemben, azt állítva, hogy előre látom a jövőt, és így meg is tudom változtatni. Bementem Hansonhoz, és az idősikok kezdtek egymásba csúszni. Nem tudtam, hogy mi emlék és mi történik most, mi képzelgés és mi a valóság. Hamarosan visszatértem Szibériába, de akkor már teljesen meg voltam zavarodva. Hanson ott volt, és ezernyi katonát küldött rám. Kiszabadítottam a gyerekeket, akik hatalmas energiáikkal segítettek a harcban. Hosszú idő után elfogytak az ellenfelek, Hanson pedig büszkén nézett „hadseregére". Korán örült. A gyerekek ugyanis megunták a zsarnokoskodást, a kísérleteket, a kínzásokat, és ellene fordultak. Miközben a testéből falatoztak, csak azt nem tudtam eldönteni, hogy kit sajnáljak és kitől undorodjak. Azt pedig végképp nem értettem, hogy most melyik esemény melyiket követte, és hogy feljegyzéseimben mit írjak jelen, és mit múlt időben. De számít ez? Most már aligha...

Vega

KONZOL DOKTOR

PStwo - 2004. november 1!

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 Satin Silver
38.990,-


PS2 konzol
19.900,- TÓL


PS2 joystick
6.990,-

Megrendeléseket postai úton is teljesítünk. Keresd napi akcióinkat!


XBOX konzol
38.990,-


PS2 dupla memória kártya
9.490,-


PSX 1Mb memória kártya
599,-

Új készülék vásárlása esetén a régit napi áron beszámítjuk.
A feltüntetett árak a készlet erejéig érvényesek és a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák.

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!



HEADHUNTER: REDEMPTION

VAD, MOTOROS ÉJSZAKÁK, PUSKAROPOGÁSTÓL HANGOS SUGÁRUTAK, TORKOLATTŰZZEL BORÍTOTT SIKÁTOROK. JACK WADE, A HÍRES FEJVADÁSZ VISSZATÉRT! BÁR NEM BIZTOS, HOGY MINDENKI ILYEN VISSZATÉRÉSRŐL ÁLMODIK, A 20 ÉVE NEM LÁTOTT DÖRZSÖLT MACSÓ ÚJ KIHÍVÁSRA LEL A FIATALABB GENERÁCIÓBAN. VAJON MEG TUD BÍRKÓZNI A FELADATTAL?! HA VÉGIGJÁTSZOD A HEADHUNTERT, MINDEN KIDERÜL.

INFO BOX

Kiadó:
SEGA
Fejlesztő:
Amusement Vision
Hivatalos honlap:
www.hunt-the-truth.com
Megjelenés:
2004. augusztus 27.

Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■□■■■■■

VÉLEMÉNY

\+

Kellőképpen hosszú, és a végére azért beindul a sztori.

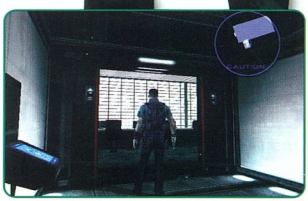
\-

Csapnivaló irányítás, sablonos pályák és már-már megoldhatatlan rejtvények jellemzik, valamint grafikailag sem túl meggyőző.

PS2 - XB

PLATFORMOK

Habár a DreamCast platform már nem szerepel az aktív játékgépek sorában, talán mégsem felejtődött el teljesen. A HeadHunter szerencsétlen módon pont akkoriban jelent meg, amikor a SEGA masináinak sorsa már megpecsételődött, mondhatni egy volt az utolsó mohikánok közül. Később aztán megjelent a PS2 változat is, ám ez semmiben nem tudott többet nyújtani, mint a DC-s darab. A Jack Wade fejvadász börébe bújtatott játékos elég sok ismerős jeggyel találkozhatott a Metal Gear Solidból, viszont a pályák közti motorozgatással sikerült jó adag egyedi színt vinni az amúgy átlagos akciós stuffba. Az első rész történései óta húsz év telt el, Jack megöregedett. Egyébként jól tartja magát, még mindig fejvadászként dolgozik. Nem is sejti, hogy mikor egy fiatal lányt kap el az egyik bevetése során, milyen szövevényes ügybe keveredik. Kiderül, hogy a Leeza nevű kishölggyel már volt korábban közös ügyük, éppen Jack volt az, aki megmentette a lány életét, mikor saját apja készült őt agyonlőni. Viszont ezért annyira nem hálás a megmentett gyermek, hiszen árván kellett felcseperednie, a Citizen Farm nem éppen idilli körülményei közt. Azonban nemcsak hőseink változtak ennyi idő alatt, hanem körülöttük a világ is. A Bloody Mary nevű vírus óriási pusztítást végzett, és feje tetejére állította az emberi társadalmat. Jack úgy dönt, hogy tanítványának fogadja Leezát, aki viszont apja után kutat. A véletlen, vagy talán a sors keze úgy hozza, hogy a szálak összefonódnak, és egyre inkább a felsőbb körökbe vezetnek, az egész Földre nézve veszélyes összeesküvésbe csöppennek a szereplők. A történet során főleg a lányt fogjuk irányítani, ami máris morgásra adhat okot az előzmény kedvelőinek körében. Az viszont már bizonyára egyenesen dühítő lehet számukra, hogy az ötletes és hangulatos motorozás ezúttal teljesen elmarad, mindössze pár átvezetőben láthatjuk viszont. Az irányítás változatlanul hagyása sem tűnik rokonszenves dolognak, főleg hogy a kamera nem akkor és nem oda fordul, ahová kellene, és hiába van automata célzás, néha egyszerűen nem akar működni. A játék fejtőrői is hagynak kivetnivalót maguk után, a legtöbb teljesen logikus, ám van egy pár, melyekre egyszerűen nem is értem, hogy lehet rájönni épp ésszel. Ez egyértelműen a kreativitás hiányára vezethető vissza.



TIPPEK

Egyszerre két fegyver lehet nálad, amelyekből a menü nélkül tudsz választani, ezeket jó előre állítsd be, hogy ne csatá közben kelljen bénázni.

Hogy mindezek ellenére mégis miért érdemes végigvinni? Mert egy érdekes játékot kapunk, amely ráadásul elég sok időre le fog kötni bennünket. Az átlagos játékidő 20-25 óra, ami ebben a műfajban kifejezetten jónak számít. Érdekes módon inkább a játék eleje unalmasabb, olyan mintha egy soha véget nem érő bemelegítésen vennénk részt, viszont a történet második fele mind a történetben, mind a pályák és egyéb ötletek tekintetében figyelemreméltóbb (persze csodákat azért ne várjunk).

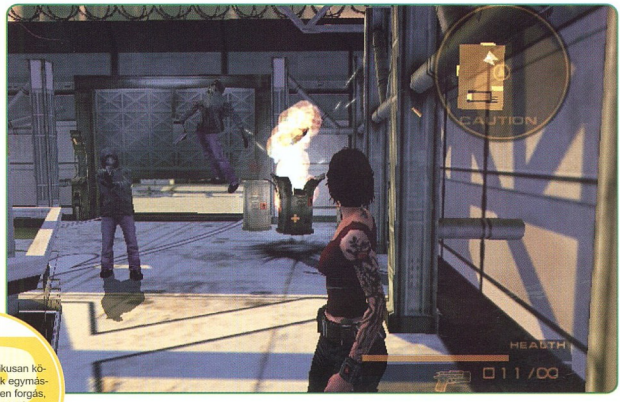
Aki nekivág, annak azt tudom ajánlani, hogy mentsen sokat, a munícióval nem kell spórolni, lesz elég utánpótlás. A 3D-s térkép jó, a menetközben megtanult dolgokat és talált eszközöket pedig használjuk bátran, nem egyszer ezek lesznek a továbbjutás kulcsai.

JACK'S HEADQUATERS

Miután megkapjuk az irányítást, nézzünk körbe. Hátul a ládáknál megleljük az IRIS-t, amelyről Jack beszélt. Ennek segítségével használhatjuk a fegyverünket, és ezzel tudunk tárgyakat szkennelni. Az R1-gyel célozni tudunk, a fegyver elsütését pedig az X gomb megnyomásával tehetjük meg. A jobb analógkarral a célpontok között tudunk váltani. A szkennelésről: ha az L1-et lenyomjuk, akkor átkerülünk first person módba, ilyenkor vizsgálódni tudunk. Ha találunk olyan tárgyat, amelyről van mit megtudni, akkor nyomjuk le az R1-et és tartsuk addig, míg a kívánt infót meg nem kapjuk. Rengetegszer szükség lesz erre a kiegészítőre. Miután szétlőttünk pár céltáblát, menjünk vissza a kiindulási pontra. Most már be tudunk lépni a rendszerbe, ahol kapunk is egy kis adalékot magunkról, Jackről, no meg a rosszfiúkról. Ezután megérkezik a „megmentőnk" és kezdetét veszi egy kisebb közjáték.

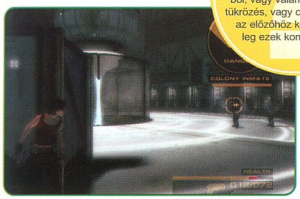
STERN WEAPONS FACILITY

Ne sokat vacakoljunk: lőjük szét a mozgásérzékelő aknákat. Máris szabad az út a kapunyitó szerkezethez (egyébként ezek az érintőpultok jelentik a checkpointokat, elhalálozáskor innen tudunk újraindulni). Persze a nyíló ajtón betámolyogó ellenfeleket szedjük le. Menet közben az öltözőben találunk némi elsősegélycsomit, majd a sarkon megismerkedhetünk a „falhoz lapulok (R2), majd fedezékből lövök" stílussal. A folyosó végéről egy nagy térre lyukadunk ki, ahol már többen várnak és gránátokat is dobálnak. Miután mindenkit leszedtünk, nézzünk szét. A kapun még nem tudunk bemenni, nem működik a nyitószerkezet. Lőjük ki a láda melletti hordót, és lépcsőzzünk le a megnyílt járaton. Egy földalatti folyosóra jutunk, ahol az őrséget likvidálva érdekes dolgokra bukkanunk. A kódos ajtóval most még nem tudunk mit kezdeni, ezért menjünk tovább, a kis helységben kinyithatjuk a fenti zárt kaput. Az újabb örök eltüntetése után menjünk vissza, a most már működő kapuhoz és lépjünk be a B szektorba. Kis kerülőútra kényszerülünk, mert a nagy kapu nem működik belül, útközben figyeljünk az aknákra. Miután átverekedtük magunkat a nagyobb területen is, megtaláljuk a keresett 5-ös épületet, ám elölről nemigen jutunk be, így marad az alternatív megoldás. Ugorjunk fel a dobozokra, majd át a kerítésen. A tápolás után megint csak a dobozokon kell fel-, majd utána bejutunk az épületbe. Itt csak egy őr van, akit könynyűszerrel leteríthetünk, viszont gazdagabbak leszünk egy gépfegyverrel, valamint az energiacellával, melyet a kinti szerkezetbe kell beillleszteni - persze az ellenállás felszámolása után. Ha megvagyunk, akkor uzsgyi vissza be, ahol megnyílik egy lejárat. Egy szobába jutunk, ahol mindenféle munició mellett találunk egy kódkártyát is. Nyissuk ki az ajtót, aztán haladjunk tovább. Keressük a kóddal nyitható ajtót. A kártyán lévő számmal jutunk be a hátsó területre, ahol egy kisebb csapat fogad. Miután őket likvidáltuk, megérkezik az első főellenfél is, aki gránátokat dobál. Használjuk ellene az Adrenaline Boostert és a gépfegyvert. A végjátékra megérkezik Jack is, és ha sokat nem is, pár foszlányt sikerül kiszedni a haldokló pasasból.



TIPPEK

A kódfejtésnél logikusan következnek az ábrák egymásból; vagy valamilyen forgás, tükrözés, vagy csúsztatás van az előzőhöz képest, esetleg ezek kombinációja.



PATH TO BELOW

Jack berúgott, mélyen szendereg, ezért könnyűszerrel elloghatunk tőle. Most előtte járunk egy lépéssel, úgysem akart magával vinni. Meg kell találnunk ezt a bizonyos Chet. A helyszínre érve le kell mennünk a hatalmas lifttel, de az meg elromlik. Ekkor gyalog kell továbbmennünk, le az oldalsó létrán. A kanyargós folyosón szedjük le a két őrt, majd az ajtón át a szellőző aknába jutunk. Most egy kis logikai feladvány jön: ahhoz, hogy a hidat használhassuk, a pulton lévő összes lámpát ki kell gyújtanunk. Minden betűre három különböző gyullad ki (vagy alszik el, ha már égett), úgy kell okoskodnunk, hogy a végén jó legyen a dolog (helyes: ABDE). Összeáll a híd, és rögtön meg is jelennek a rosszak, kettő szemből jön, kettő meg fent lesz az emelvényen. Miután elfeküdtek, menjünk be a túloldali ajtón. Egy kisebb helyiségben már várnak páran, vegyük el hát a jókedvüket, és ne hagyjuk itt az Adrenaline Boostert sem, mielőtt lemegyünk a lépcsőn. Egy újabb fogadóbizottsággal botlunk, velük se bánjunk kesztyűs kézzel. Ezek után egy folyosóra érünk, amely az előbbi szellőzőaknába vezet vissza, csak már egy szinttel lejjebb. A lángok miatt kénytelenek leszünk visszafordulni, majd lőjük szét a láda melletti hordót, mire megnyílik egy oldaljárat. Ez egy csaphoz vezet, mellyel lecsillapítjuk a lángokat, ez pont arra elég, hogy két fújás között most már át tudunk szaladni. Átérve megint mozgásérzékelő aknák állják utunk, ám a szétlövésük után egy újabb tüzes akadály keletkezik. Az elsősegélycsomagnál vizsgáljuk meg a szikrákat vető lámpát, ezután már be tudjuk célozni. Tekerjük meg az újabb csapot, majd fejlesszük fel fegyverünket. Megint egy aknamező, majd némi ellenálláshoz következik, a hosszú folyosóról kiérve egy szinttel lejjeb kerülhetünk. A létrán óvatosan csúszszunk, ugyanis pár lángköpő itt is lesz. Mielőtt teljesen leérünk, történik egy kis malőr, melynek következtében elveszítjük a kártyánkat. A leszakadt hídon evickéljünk át, előbb a szélén függeszkedve, majd átugorva. Menjünk is rögtön jobbra, és itt a falhoz lapulva át tudunk osonni a távolabbi platformra. A kereket forgassuk el, mire a túloldalon felemelkedik a láda. Menjünk vissza, és a zárt ajtó mögött egy kisebb energiapakkot és egy kereket találunk, valamint egy ellenőrzési pontot. Induljunk meg lefelé, míg le nem érünk az újabb zárt ajtóhoz. Mögötte egy lépcsőn kell felmenni, ahol ládák vannak. Kis vizsgálódás után rájövünk, hogy szétlőhető a tartókapocs, és így már szabad az út lefelé. Az itt található munícióménnyiség már sejteti, hogy közel a pálya vége. Meg kell vizsgálni, majd szétlőni a lejárat fedelét tartó kapcsokat, majd irány megint csak le. Vigyázzunk a létrán a tüzekre, majd lent az aknákra és a katonákra. Kinn megint egy betűs-lámpagyújtogatós feladványt kell megoldanunk (BCDE), majd ezután át is mehetnénk a hídon, ha nem lenne útban a daru és rakományа. Szerencsére a rögzítő csavarokat megvizsgálva majd szétlőve (fenn a falon) eltakarítható, így már nem állhat az utunkba semmi. Menjünk be a túloldali ajtón, és a kis közjátékot követően haladjunk tovább a folyosón, míg a katonákat felszámolva egy újabb ajtóhoz nem érünk. Bent tisztítsuk meg a terepet, majd a powerupok felszedése után ugorjunk fel az emelvényre a ládákról, majd függeszkedve jussunk el kapcsolóig, mellyel kinyithatjuk a másik ajtót.



POWER & RECYCLING

Egy hosszú folyosóra jutunk, két őrrel. Öket tegyük el láb alól, a túloldali egészségügyi csomagot meg csak simán el. Egy szinttel lejjebb egy hasonló szituáció fogad, de ha nem akarunk megfulladni, legelőször lőjük ki az ablaküveget, aztán foglalkozzunk az ellenállással. A középen található ajtón áthaladva végre kijuthatunk a szabadba. Kis közjáték következik, melynek végén Chet kell követ-

nünk. Legelőször menjünk a balra található terminálhoz, ahol letöltheted a térképadatokat, majd a lépcsőn felhaladva vegyük fel az első ajtó mögül a kártyát. Azután a kiindulási ponthoz képest jobbra lévő ajtóhoz menjünk be, majd fel a lépcsőn és az örök kiiktatása után az itteni terminált is aktivizáljuk (kiemelkedik az előző téren található szerkezet). Menjünk is vissza ide, és aktivizáljuk, miáltal működésbe lépnek az eddig inaktív ajtók is. Például a fenti másik is, amelyiken még nem mentünk be. Liftezzünk le a másodikra, ahol (pár gyilok után) az elektromos fegyvert kell megszereznünk, majd a sarokban gyanúsan álldogáló hordót szétlőni. Bejutunk a zárt ajtó mögötti részbe is, ahol a kék vezeték kiindulópontját kell megbabrálnunk a frissen szerzett csúzlival, és máris be tudunk menni az eddig kéken pulzáló ajtón. Itt egy üvegablakú szobát találunk, ahol sok ör van. Őket szedjük le, majd a túloldali ablakon ugorjunk ki, és vegyük fel jobb sarokból az elemet (a másik végén csak egy ajtó van 130V felirattal). Vigyük vissza a szobába, és használjuk a középen található gépnél. Itt egy újabb aljáték jön, úgy kell kombinálnunk a számokkal, hogy a végén a kívánt 130 jöjjön ki (20, 20, 60, 80, -50). Kinyílik tehát az ajtó, menjünk is át rajta.
A Jackkel való beszéd után vegyük fel a Code Disc-et, majd a pultnál töltsük le a Code Breaker programot. Amint végzünk, társaságot kapunk, rendezzük le őket. Ha megvagyunk, akkor foglalkozhatunk az újdonsült kütyüvel. A menüből tudjuk



elérni a Code Breakert és mindig egy megkezdett sort kell logikailag folytatni (A - a negyedik sort töltsük fel, B - az ötödik sort töltsük fel, C - bal alsó sarokból a jobb felsőbe átlósan töltsük fel). Menjünk fel a lifttel, és intézzük el a ránk váró kompániát. Be tudunk menni az eddig elérhetetlen ajtón, az erőmű mögött / mellett, ahol egy Utility Packet találunk, melynek segítségével nagyobb lesz a tárolókapacitásunk. Menjünk a másik 1-es szintű ajtóhoz (abban a számyban, ahol az erőművet kiemeltettük a földből, a lépcső mellől nyílik), és használjuk az itteni liftet. Lent találunk robbanóanyagot és egy elektromossággal lezárt utat. Vissza kell mennünk tehát, és három energia-elosztót felszámolnunk, hogy tovább tudjunk haladni. Az egyikhez rögtön, mikor visszaérkezünk, a jobbra lévő létrán jutunk le. Egy másik a lépcsőn felhaladva, majd a fal mellett oldalazva érhető el, persze itt előbb a ventilátort is fel kell robbantanunk (robbantsuk fel nyugodtan a másik ventilátort is, mert e mögött találunk újabb robbanószert). A harmadikat egy kicsit trükkösebben érjük el: ugyanezen a szinten, egészen a lépcsőnél van egy lelógó láda. Ennek a tetejénél vizsgálódjunk, majd lőjük szét a tartóelemet. Így már fel tudunk menni, és az újabb ventilátor mögött megtaláljuk a harmadikat is. Nincs más hátra (egy kis extraért kirobbanthatjuk a lépcső mellett, lenn a sarokban is a falat, egy Amuze-emblémát kapunk), mint visszamenni oda, ahol az energianyalábok álltak utunkat. Innen egy olyan terembe érünk, ahol halálos gőz állja az utunkat. Ezeket ki-be tudjuk kapcsolgatni, de egyszerre az összest sohasem. Úgy kell kombinálnunk (a kapcsolók melletti ábrák segítenek ebben), hogy mindkét raktárba bejussunk (hiszen itt újfajta fegyverek várnak), és a végén minkét kijáratot elérjük (ehhez egyszer a középen lévő ládákon kell majd átmásznunk menet közben valamikor). Ha megvagyunk, akkor menjünk be még az érkezési ponttól számított bal oldali ajtón némi tápért, majd a túloldali ajtón távozunk. Egy szintet ismét lemegyünk a lépcsőkön és jó pár ellenfelet felszámolunk, mire megérkezünk az energianyalábos helyre. Szerencsére zárlatosak és néha kihagynak, így át tudunk osonni közöttük. A reaktor túloldalán lévő kapcsolóval tudunk összeköttetést teremteni a cellákkal, majd az emelőszerű szerkezetek használatával kell a magasba húznunk (összesen három van, fel-le kell mozgatni az analóg kart). Közben folyamatosan kapunk majd támadókat a nyakunkba. Egy zegzugos folyosón elnavigálhatunk a liftig, mely visszavisz minket a Yardra. Itt meglepetésünkre találkozunk Chevel, aki nem örül különösebben nekünk, majd az egyik csatlósával kell leszámolnunk, aki halálakor elejt egy kártyát, amellyel távozni tudunk, az egyetlen, eddig még nem használt ajtón.

Fegyverek

Law Enforcer Pistol
Az alapfegyver. Gyakran találunk majd lőszert hozzá és nagyon könnyen és hatékonyan használható.
5000 Charge Gun
Harcban nem vesszük majd annyira használt, bár bénításra jó és pár speckó helyzetben elengedhetetlen lesz. Különféle elektromos készülékek semlegesítésére is alkalmas.
Jack-Hammer Power Handgun
Sokkal erősebb, mint a sima pisztoly, főleg közelharcban jeleskedik. A lőszerét ne pazaroljuk, mert ritkábban lehet találni.
AK (Auto-Kill)-101
Automata gépfegyver, a sorozatlövési lehetőség kompenzálja a viszonylagos pontatlanságát.
Blow-Out Handgun
Robbanó töltetekkel operáló kézi fegyver.
RE-301 Repeater
Könnyű, egykezes szerkentyű, mely kis rakétákat lő ki, célkövető funkióval.
Ripper Granade
Tulajdonképp sima gránát. Semmi különös, de sokszor hasznos.
Versatile Plastique
Plasztik robbanószer, melyet lövéssel, vagy hozzá való távirányítóval is detonálhatunk.
Custom Magnus Classic
Speciálisan Jack Wade számára készített kézi fegyver. A sima pisztolyhoz hasonlatos.
Custom M720 Shotgun
Az elmaradhatatlan shotgun. Közelharcban igen erős, talán a legjobb ilyen esetekben.
Law Enforcer Sub Machine Gun
A másik gépfegyverhez hasonlatos, de hatékonyabb, és nincs betiltva a használata, mint annak.
RE-ZX1
Kétkezes fegyver, mely gránátokat lő ki, de sokáig tart a lövedékek tárazása.
Cammo-Tech Mine
Mozgásérzékelő akna. Álcázott változatban is elérhető, mely szabad szemmel nem látható, csak enchanted módban.
Frag-Tech Granade
Nagyobb hatásfokú gránát, sokkal effektívebb, mint kistestvére.

TUNNELS TO MANUFACTURING

Egy nagy terembe érünk, ahonnan a kettes szintű ajtó használhatatlansága miatt a felsőt kell meglátogatnunk. Itt megtaláljuk az újabb kártyát, neki is állhatunk a kódfejtésnek (A - utolsó oszlop, B - a második ábra tükrözve és lentre igazítva, C - itt mindegyik kocka egyet vándorol ugyanabban az irányban). Átjutva egy füstös barlangrendszerbe jutunk. A kapunál egy kis agressziót alkalmazva juthatunk tovább. A pókkal történő leszámolás után tápoljunk, mentsünk, majd robbantsuk ki a kis helységben a falat. Kinn barátságtalan alakokkal kell leszámolnunk, majd lenn a terepen, a csillék útvonala melletti falon robbantanunk egyet. A robotpókok leszedése után hatoljunk be a csillék járatába, de óvatosan, mert a lézersugarak ártalmasak. Legjobb, ha a csillék fedezékében haladunk, persze mindig a megfelelő oldalon. Amint kiszélesedik a járat, újból a pókok jönnek, akiket leküzdve újból robbangathatunk, méghozzá a sarokban. A következő teremben találkozunk egy újabb „brazil koronogozóval", de könnyedén legyőzhetjük. Vegyük fel a biztosítékot mellőle, majd indítsuk el a futószalagot, és úgy állítsuk le, hogy a bal oldali hézagon át tudjunk menni. Így fel tudunk ugrálni a ládákon az emelvényre, és a pulton elindíthatjuk az eddig álló csillét is. Menjünk vissza, és most a másik oldali hézagot tegyük szabaddá, ahol immár szabad az út felfelé a járatba.

MANUFACTURING

Ne tévesszen meg minket a munkásgúnya, nyírjunk csak ki mindenkit. A nálunk lévő biztosítékot most három helyen is használhatjuk, először a liftnél tegyük (kis ajtó a beugróban). Menjünk végig a kanyargós folyosón, egészen a kohóig. A felső pallónál kapcsoljuk ki a forgó hidat, így nyerünk egy újabb biztosítékot, mellyel menjünk vissza a kezdőpontig. Az egyik biztosítékkal a futószalagot indítsuk be, a másikkal pedig a nagy ajtót nyissuk ki. A csille melletti futás után egy terembe érünk. Szedjük le az ellent, majd menjünk a bal oldalt található sarokba, a gépekhez. Kis közjáték után menjünk ki a túloldali nagy kapun, hogy egy fura terembe érjünk,



ahonnan A, B, C jelű ajtók nyílnak. Ez tulajdonképp egy lift, de most még nem tudjuk használni, ezért vegyük fel az Anti Toxint (kétszer is), majd menjünk vissza, és nézzük meg a lépcső felé vezető utat. A gázzal telített folyosón használnod vehetjük az imént talált szereknek. Mikor megérkezünk a végére, már van tiszta levegő, de ellenfelek is. Sikeres irtás után állítsuk a másik helyen lévő liftet alapállapotba (ACDE), majd induljunk is el arra. Az ellenállást felszámolva visszaérünk az „ABC"-be, és menjük a lifttel felfelé. Nem aratunk osztatlan sikert jelenlétünkkel, sebaj, számoljuk fel a kritikusokat. Induljunk el a keleti folyosón, ahol újfent gázos szituációkba keveredünk (az ellenfelekkel ne is foglalkozzunk, csak szaladjunk). A szobában aztán vegyük fel a biztosítékot, és használjuk is rögtön az ajtó mellett. Ne felejtsük el visszavenni a kütyüt. Menjünk át a nyugati számyba is, ahol két gépágyú fogad. Miután kiiktattuk őket, egy hasonló szobába jutunk, mint az előbb. Menjünk vissza a kiindulási szintre, és menjünk be az A-ba. A szokásos

TIPPEK

Fontos, hogy vagy keress fedezéket, vagy mindenképp legyél mozgásban, egyébként hamar lepuffantanak.

lövölde után, menjünk a különálló kis szobába, és vegyük fel a Blueprint 2-t. A lézert egyelőre nem tudjuk használni... Menjünk át a B-be (természetesen a biztosíték áthelyezésével), aki ismét megvívhatjuk magunk kis csatáját. Megtaláljuk a Blueprint 1-et és egy Chemical A-t is. Ha felmegyünk a lépcsőn, akkor megtaláljuk az utóbbihoz tartozó gépet is, viszont szükséges még a B elem is. Ezt is könnyedén magunkhoz vehetjük ha továbbmegyünk, és átugrálunk a pallókon, vigyázva a tüzekre. A függeszkedős rész után egy újabb őr, de aztán már le tudunk menni a csigalépcsőn az eddig elzárt részre, ahol megtaláljuk a Chemical B-t is. Menjünk vissza a géphez, ahol legyárthatjuk az első alkatrészt. Térjünk vissza az A-ba, ahol is az első gépnél megkezdhetjük az első terv összerakását. A kék ábrát kéne összeraknunk, és csak vízszintesen vagy függőlegesen haladhatunk, logikusan szépen körbeérünk majd (D8-D6-E6-E5-H5-H2-C2-C3-B3-B8). Jutalmunk egy fegyver. Cselekedjünk hasonlóképp a 2-es gépnél is (F1-F3-G3-G4-H4-H5-F5-F9-D9-D8-B8-B7-C7-C6-D6-D1), itt megkapjuk a második pakkot. Már csak a C részleg van hátra, irány arra. A futószalag végéig kell loholnunk, hogy használatba vegyük a barna gépet. Miután megnyílt az út, egy újabb gépezettel kell átvariálnunk ládákat. Menjünk végig a második futószalagon is, és ennek a végében szintén nyomjuk meg a pultot. Most egy másik úton vissza tudunk menni a 2. kapcsolóhoz, amelyet átkapcsolva megnyílik az út végre az eddig érintetlen területre. Itt megtaláljuk a Navigation Unitot, mellyel menjünk vissza a bejárathoz (az első barna gépet kell átkapcsolni), és rakjuk be a hátsó részen lévő gépbe (jegyezzük meg a számot, melyet kiír). Aztán irány a széles pult, ahol be kell írnunk az előbb látott számot. A feladat egyszerű, minden számjegyrészlet egy gombnak felel meg, melyet ki-be lehet kapcsolni. Jutalmunk a harmadik fődarab lesz. Ezek után menjünk vissza a nagy gyárterembe (a biztosítékot vegyük magunkhoz), és szereljük össze a cuccot, melyből egy rakéta áll össze. Kis közjáték után irány az ABC-s lift és onnan a legalsó szint. Vizsgáljuk meg a rakétát, és jegyezzük meg a számot, melyet kapunk. Helyezzük be a fali csatlakozóba a biztosítékot, és a feléledő konzolba üssük be az előbbi számot. Aktívvá válik az ajtó, de még nincs 3-as szintű kártyánk, ehhez a másik ajtón kell bemenni (hozzuk a biztosítékot is), ki a hídhoz. Vigyázzunk, mert rakétával lőnek, bújjunk az oszlopok mögé, és onnan szedjük le az ellenfeleket. A túlsó oldalon a szobában megtaláljuk a kódkártyát és menteni is tudunk. Gyorsan kódoljuk is ki (A - a negyedik sor, majdnem végig, B - bal alsóból jobb felsőbe átlósan és balra a közvetlen mellette lévő sor is, C - a 2. ábra 90 fokkal jobbra elforgatva), majd menjünk vissza a hármas szintű ajtóhoz, ahol most már be tudunk menni. Használjuk a Transformert a katona mellett (megint a Voltos móka, még szerencse, hogy innen is le tudjuk olvasni a nagy edény oldaláról, hogy 50V kell, tehát 10, 20, 30, 40, 50), majd menjünk vissza a nagy lávás térbe. Innen a falhoz lapulva menjünk fel, hogy ismét működésbe hozzuk a forgó hidat. A híd közepén tudjuk a forgást aktiválni, és ezután már csak az olvasztóba kell lemenni, hogy Chevel „chevegjünk" egy picit. A legegyszerűbb, ha magunkra engedjük, majd mikor már közel van, gyorsan ellépünk előle, így ő a levegőbe üt, mi meg rálockolunk és tűz. Miután legyőzzük, egész jó barát lesz a két csajszi, kedélyesen elbeszélgetnek egymással és fény derül egy-két dologra.



TIPPEK

A guggolás gyorsítja a célkereső beállását, azaz gyorsabban befogod az ellent.

GROUND LEVEL

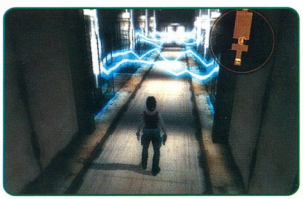
Most Jackkel futunk le a nagy térre (de azért közben gyűjtsünk be pár tárnyi lőszert és kerüljük a gőzt). Lenn egy kétfordulós, rutinfeladat-szerű támadásban lesz részünk, mely után a létrán kell felmászni a túlsó oldalon. Itt rövid mentés után haladjunk tovább az egyetlen lehetséges irányba: előre. Ami ránk vár az némi ellenfél, egy rakás füst és egy paprikás hangulatú kis veszekedés zaja valamelyik házból. Különösebben csak akkor figyeljünk, amikor majd felfelé másznak a létrán, mert ekkor hátulról kapunk majd támadót. Újabb mentési lehetőség, majd egy „vizsgálódok és lövök"-típusú kapunyitás jön. A nagyobb térre kiérve kis közjátékot láthatunk, miután újabb fegyveres kontaktus alakul ki. Ezután hátul a beugróban találunk egy kereket, mellyel kinyithatjuk a kivezető kaput.

TUNNELS TO ENTERTAINMENT

Megint Leezat irányítjuk, akivel Chet kell fedeznünk, amíg ő kikapcsolja a lézersugarakat. Itt érdemes a rakétákat preferálni. Mindig ugyanonnan jönnek a pókok, úgyhogy pár újrakezdés után menni fog. Ezután nekünk is át kell mennünk, persze fedezet nélkül. A legegyszerűbb, ha hagyjuk a csudába a pókokat és elszaladunk előlük, úgyis gyorsabbak vagyunk. Mentés után egy barlangrendszerbe jutunk, ahol igen rosszak a látási körülmények. Nincs más feladat, mint előrehaladni, irtani az ellent és minden zugba benézni, összegyűjtögetni a hasznos cuccokat. A folyosórendszer végén a fal kirobbantásával juthatunk tovább. A mentés után menjünk le a térre, és intézzük el a póksereget. A kis beugróban lévő szerkezettel kinyithatjuk a másik oldali ajtót, majd a létrát tartó bigyót szétlőve szabaddá válik az út felfelé, majd kifelé (némi függeszkedéssel). Kisebb „pókoskodások" árán eljuthatunk egy zárt, rácsos ajtóhoz, menjünk tovább és a rendes ajtón be. A párbajból sajna rosszul jövünk ki, így egy szinttel lejjebb kerülünk. Ha végigkövetjük a folyosót, akkor azon a rácson jövünk majd ki, ahol az előbb befelé nézegettünk (persze nekünk kell a tekerővel kinyitni). Menjünk vissza az üres terembe és az elektromos fegyverrel lőjük szét a két érzékelőt a falon. A következő teremben találjuk a kijáratot nyitó kapcsolót is.

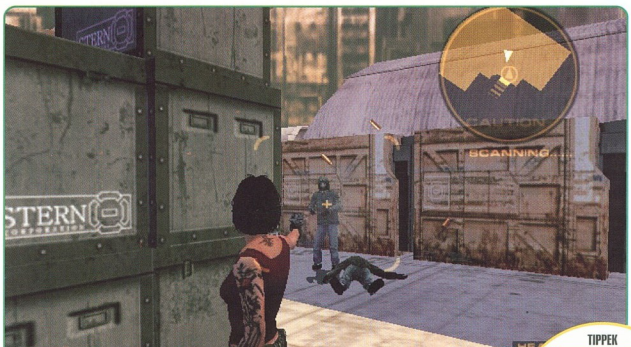
ENTERTAINMENT

Egész barátságosnak indul ez a színhely, örömünket azonban hamar letöri a lézerrel zárt ajtók látványa. Menjünk le a lépcsőn, majd miután megvizsgáltuk a vezetékek tövében a falat, robbantsuk be. Semmisítsük meg a benti ládát az elektromos fegyverrel, így kinyílik a bal oldali ajtó. Az átvezető okosító után mentsünk, majd induljunk el a folyosón, ahol barátságtalan alakokba botlunk. A túlsó végen aztán találunk egy ajtót, de ez is lézerrel vé-



dett. Keressük meg a vezeték másik végén az elosztót és lőjük szét. Ekkor indul be a második szintű védelem, mozgó lézernyalábok formájában, melyeket a ládákon fel-le mászkálva tudunk kicselezni. Egy kis terembe jutunk, ahol a mentés és a csomagok összeszedése után vadnyugati környezetbe csöppenünk. Az első teremben két népes hullám fogad, a másodikban, a létra után már csak egy ellenfél lesz, de az tökösebb. Itt egyébként megtaláljuk ez első Slot Machine-t is, amellyel a túloldali kivezető ajtó felett látható motívumot kell kihoznunk. A következő helyszín egy pornóstúdió és egy kínzókamra keresztezése. Miután végeztünk a helyiekkel, haladjunk tovább, mentsünk, majd hamar kiderül, hogy csak jobbra tudunk menni, a nagy ajtón át. A bohóc legyőzése után felvehetjük a 4-es szintű kódkártyát, amelyet neki is állhatunk megfejteni (A - 90 fokkal továbbforgatva, és a jobb alsó sarokba igazítva, B - a 3. ábra az 1. ellentéte az egyik átlóra tükrözve, a 4. a 2. ellentéte

lesz a másik átlóra tükrözve, C - a harmadik és negyedik sort töltsük ki). Szaladjunk is vissza az iménti elágazáshoz, ahol már bemehetünk a túlsó, 4-es szintű ajtón. A benti balhé után mentsünk, majd távozzunk ismét a túloldali ajtón. Egy kellemes ügyességi rész után (a lézersugarak közt kell átsuhannunk, egy sci-fi környezetbe jutunk, feladatunk ezúttal sem más, mint a gyilok. Aztán a sarokban lévő kapcsolók közül jobbról a másodikat kapcsoljuk át a létra leengedéséhez, a negyediket meg az fali ajtó nyitásához fenn pedig a katona lesedése után vegyük fel a Utility Belt 3-at (kezdődhet a még nagyobb harácsolás). Egy elágazáshoz érünk, melyben menjünk a folyosó végén balra. A következő két teremben módszeresen irtsuk ki az ellenállást, majd a középen lévő gép segítségével találjunk meg három egyforma szimbólumot. Ha jól csináljuk, akkor a következő félkarú rabló áramot kap, tehát keressük fel. Menjünk vissza az elágazáshoz, majd a következő folyosón az ellenfelek mellett megtaláljuk a következő Slot Machine-t és a hozzá tartozó ajtót is. Bejutáskor megnézhetünk egy átvezetőt, menthetünk, és megkapjuk az Enchanted vision mode-ot, mellyel láthatunk szabad szemmel láthatatlan kapcsolókat és veszélyforrásokat. A kinti folyosón továbbhaladva a következő helyszínen gyakorolhatjuk is, a láthatatlan aknák felszámolásával. Kiérve jobbra találunk egy jó kis tápoló helyet, persze némi lövöldözés árán, de egyébként balra kell menni, le a lifttel. Visszaértünk a bohóccal folytatott párbaj helyszínére, ahol a lézeres ajtó melletti falat robbantsuk be, és a láthatatlan generátort meg fel. Megnyílik mögöttünk a harmadik Slot Machine-t rejtő fal, melyhez tartozó ajtó a fő elágazásnál van, ahol az egész területre bejöttünk (a pornós helyszín után). Itt egy szellemes helyszín fogad, ahol festmények vannak a falon. Az ablakon lévő ábrák szerint forgassuk be ezeket (napocska az angyalos képhez, holdacska a vámpírioshoz), és megkapjuk az 5-ös szintű kártyát (A- alsó sor és utolsó oszlop, B - mindegyik pötty egyet jobbra vándorol, C - középső és alsó sor). Ugorjunk még el a nagy terembe, ahol a harmadik poszterrel rejtett falat is kinyithatjuk, ehhez jobbra falat kell robbantanunk, majd enchanted módban a generátort. Jutalmunk egy Amuzeembléma és egy weapon upgrade. Siessünk vissza a bohócos szobába, ahol a szemközti ajtón kell kimenni, de használjuk az enchanted módot, ugyanis itt is lézerakadályok vannak. Miután átvergődünk, a pálya elején találjuk magunkat, ahol az első generátorral szemközt megtaláljuk a másik ajtóhoz tartozót is enchanted módban. A folyosón két plafonból előbúvó gépfegyver is próbál feltartóztatni, kevés sikerrel. Szabaddá válik az út a börtöncellába, ahol Leeza kicsalja Hankből a kódokat. Menjünk át az eddig nem használt ajtókon, és a már jól ismert terembe jutunk. Uzsgyi fel a lifttel a Control room felé. A folyosón az ellenállásból már sejthető, hogy lesz egy kis csata, és a célhelyre



megérkezvén Psycho Star fogad. Próbáljunk eloldalazni a cikázása és a klónjai elől, és közelről sorozzuk, amikor a sarokban pihen. Utána egy válaszokban gazdag átvezető jön.

TIPPEK
A célzásnál még fedezékből várd meg, míg az imbolygás megszűnik, és ekkor kiugorva már csak gyorsan a ravaszra kell tapadnod.

STERN CORPORATION HQ

Megint Jackkel vagyunk. Az oszlopcsarnokban nyerjük meg a kétfordulós ütközetet, majd a lifttel menjünk fel a tárgyalóba, ahol menthetünk. Ezután irány a tető, ahol egy minidráma zajlódik le. A lényeg, hogy meg kell küzdenünk Hankkel, aki valljuk meg, igencsak lamer, nagyon könnyen legyőzhető.

THE MAZE STUDIOS

Leezát irányítjuk, de elvették minden cuccunkat. Kinyílik az ajtó, menjünk hát fel a lépcsőn. A két cellában találunk egy egészségügyi csomagot, és ami fontosabb, az IRIS-t. Így már jobb, de még midig csak egy shotgununk van. Menjünk le a bal oldali lépcsőn, majd ki az ajtón. Mentés után egy arénába kerülünk, és egy TV-showba. Az első feladat a kijutás, láthatatlan falakkal övezett labirintusban. A kijárat hamar bezáródik, szóval sietni kell. Nincs mese, ezt ki kell tapasztalni. A következő feladat is ügyességi. A terem négy sarkában lévő fényekhez kell elkolbászolnunk, ami a kijárat felett egy csillagot ér. Ha mind megvan, nyílik az ajtó, és mehetünk is ki. Igen ám, de nem léphetünk bármelyik kockára, csak a csillagosokra, és egy lézernyaláb is üldöz. A terep folyton változik, de mindig a teli csillagból lesz a kerülendő kocka. A következő terep előtt már fegyvert is kapunk, ebből következően harc lesz. Egy folyamatosan változó terepen kell helyt állnunk az érkező katonák ellen. Mikor elfogynak a tereptárgyak, jön az extra, egy jókora robotpók képében, ezért mielőtt rámennénk a fényre, alaposan tápoljunk. Egyébként viszonylag könnyű leszedni, kerüljünk a hátába, és eresszünk egy sorozatot a fenekébe. Szabadok vagyunk, vagy mégsem?



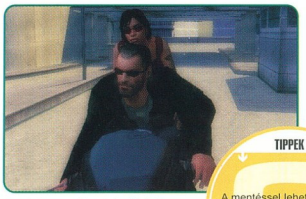
ABANDONED SUBWAY SYSTEM

Menjünk le Jackkel a létrán, kicselezve a tüzeket. Haladjunk a síneken, és a pókirtás közben gyűjtsük be a kereket és a Power cellt, majd a rácsos ajtó kinyitásával a vezetéket is. Menjünk vissza a metrókocsihoz, és a zár szétlövésével bejuthatunk az erőműhöz. Használjuk a cuccot és lőn világosság: tudunk menteni és a metrókocsiba is be tudunk hatolni. Folytatódik a pókiszony, majd a folyosó végén jobbra a fal berobbantásával egy új részt fedezünk fel. Itt a zár szétlövése után az elektromos fegyverrel tudjuk a kapcsolót átkapcsolni, amely kinyitja a folyosó másik ajtaját (meg kiereszt pár pókot, úgyhogy lehet, vissza kell jönnünk megint, mert a kapu egy idő után visszazáródik). Menjünk hát vissza, ahol megint lefelé kell haladnunk (tüzesen). Lenn újra átélhetjük a játék a lézersugarakkal című műsort, persze kicsit továbbkombinálva (figyeljünk, melyik oldalról kerülünk). A harmadik teremben aztán robbanthatunk is falat, ahol megtalálhatjuk a hiányzó kereket, a már épp kapcsolóval pedig falakat emelhetünk, hogy átjuthassunk a mentési ponthoz (siessünk, mert egy idő után visszasüppednek). Megint lefelé, megint pókozás, aztán két gépágyú okoz némi izgalmat. A folyosó végén a metró lámpája a kapcsoló az utolsó ajtóhoz, igen ám, de utána még négy ilyen kapcsolót újra be kell élesítenünk. Találunk még egyet a kijárat mellett fenn, viszont a másik kettőért az enchanted módot kell használni. Nincs más dolgunk, mint lecsúszni az utolsó létrán.

RESEARCH & EXECUTION

Némi lövöldözés és ajtónyitogatás után a teremből a középső ajtón távozzunk. Itt megtaláljuk a Research Memo A-t, valamint menthetünk. Indulunk el a jobb oldali liften lefelé, és egy rövid, két őrös folyosó után egy zsúfoltabb folyosórendszerbe érünk Ne álljunk neki egyből hősködni, inkább keressünk valami nyugis helyet, ahonnan módszeresen kiirthatjuk őket (célszerű valamelyik nagy böhömmel kezdeni). Ha megvagyunk, akkor szedjük össze a környéken a cuccot és mentsünk, majd menjünk be a kis helyiségbe a bejáratttól jobbra. Szedjük le a fura szerzetet, majd szedjük összе a kincseket: újabb Utility belt, valamint a 6-os szintű kódkártya (A - a pötty lefelé megy egyet, a hármas halmaz pedig egy 3x3-as mezőben forog 90 fokonként, B - mindkét sarokban lévő ábra 90 fokonként forog, csak ellentétes irányba, C - az ábra forog is 90 fokot és balra is halad egy kockát). Ezzel már visszamehetünk a hármas elágazáshoz, és használatba vehetjük a másik, 6-os szintű liftet (útközben lesz két robot gépfegyver és néhány katona). Lenn egy hasonló felépítésű pályarész fogad, mint a másik oldalt, hasonló védelemmel. Miután végeztünk az ellenséggel, itt is látogassuk meg a kisebb

termeket (itt mindkét oldalon van). A jobb oldalban némi ellenálláson kívül találunk egy nagy „csúzlit" és egy Amuze-emblémát, viszont a bal oldaliban Chevel találkozunk, aki halála előtt még útba igazít. Mentés után irány a piros háromszöggel jelölt sarok. Vizsgálódjunk felfelé, majd a rács zárjainak szétlövésével felmászhatunk a leereszkedő létrán. Itt rögtön kezdjünk is tisztogatásba. Ezután menjünk be az ajtón, amely a jelhez vezet, de Leezát nem tudjuk megmenteni. Mindenesetre kinyíltak az ajtók és menteni is tudtunk. Irány tehát az üvegfal mögötti másik terem, melyhez most már közvetlenül eljutunk. Útközben ugorjunk be az egyetlen kis szobába, amely eddig még kimaradt, és némi harc árán vegyünk magunkhoz Anti Toxint. Erre szükség lesz, mert az út további részén mérges gázban kell majd haladnunk. Az üvegfal túloldalán magunkhoz vehetünk egy Remote Trigger nevű kütyüt és az új terep infóit. Visszafele



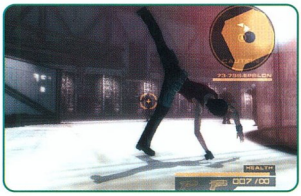
ismét használjunk Anti Toxint (van belőle a szobában is), és menjünk vissza a két lézerrel is védett ajtóhoz, ahonnan most jöttünk. Az imént talált cucc segítségével távirányítással tudjuk robbantani a szeretetcsomagjainkat, így fel tudunk menni a lifttel a labor másik részébe, ahol a kapcsolóval nemcsak a lézeres ajtót, de a könyvespolc mögötti zugot is kinyithatjuk. Innen vegyük fel a Research Memo B-t, amellyel gyerünk vissza le. A bal szárny felé haladjunk, a túlsó ajtóhoz, amerre még nem jártunk. Egy zárt ajtóhoz jutunk, amelyet hangazonosítással véd tek le. A nálunk lévő mintákkal ezt áthidalhatjuk, és máris mehetünk lefelé. Lenn balra induljunk meg, és a szokásos lövölde után a terminálnál infógyűjtés és mentés jön. Az érdekes folyosón keresztül érkezünk a helyi menőhöz, Candy Floss-hoz. Öt leginkább úgy tudjuk ártalmatlanná tenni, hogy az elektromos fegyverrel kilőjük a négy sarokban lévő pajzsait, majd amikor láthatatlan, akkor enchanted módban közelről jól megsorozzuk. Ne hagyjuk, hogy újratöltse a pajzsait, illetve folyamatosan lődözzük ki azokat, majdcsak elfogy ökelme energiája is egyszer. Ha végeztünk, mentsünk, és a folyosón kiszabaduló állatok, a pókok és a gépágyúk közreműködésével jussunk vissza a lifthez, majd tovább az eddig zárt ajtón.

TIPPEK

A mentéssel lehet trükközni, mert elhalálozáskor ugyaninnen indulsz, de már max energiával.

LIBERTY

Érdekes párost alkotunk Apusszal, mi irtjuk a pókokat és tápolunk, ő meg nyitogatja az ajtókat. A hídon átszaladva egy lépcsőhöz érünk. Mivel az ajtókon nem tudunk bemenni és eddigi társunk is lekopott, mentés után tapadjunk a szemközti terminálra, amely tulajdonképp egy IQ-teszt. Ha megvagyunk, akkor azért még meg kell küzdeni a két óriáspókkal (nesze neked IQ, egyébként a hátsójukon sebezhetőek, mint korábban), akik halálukkor egy-egy Neural Transmittert ejtenek el, melyek a nagy ajtó kinyitásához kellenek. Egy erősen computer-belsőre emlékeztető útvonalon végighaladva és a pajtikat leverve egy központi helyre érkezünk. A pókok likvidálása után menjünk be a nagy ajtón (újabb nagy pók), ahol újabb útrendszer (ezúttal trükkösebb, hosszabb) és újabb likvidálandó pajtikák fogadnak. Végül elérünk egy lifthez, amelyet használva egy oszlopos terembe érünk, ahol mi más is fogadhatna, mint pár pók - pár kicsi, két nagy. A nagyokat kicselezhetjük, ha a falak mellett mozgunk csak, ugyanis négy kapcsolót kell átkat-



tintani, hogy a túlsó ajtó kinyíljon. Benn Leeza kiszabadítása után használjuk ki a mentést, majd az itteni lifttel menjünk vissza, fel és be a Presidental chamberbe, amely eddig zárva volt. Benn a bábelnőkkel szemben vegyük fel a Neural Transmittert, majd menjünk vissza az előző helyre le a lifttel.
A lenti terminált beüzemelve előbukkan egy mélyedés, ahová beilleszthetjük az előbb felvett gömböt.
A középső lift aktiválódott, menjünk hát le vele. Lenn érdekes dolgok történnek, miután a finunkat jobb létre szenderítettük, két nagy pókot kapunk a nyakunkba, majd irány az ajtó, ahonnan kijöttek. Benn irány az újabb liftbe és felfelé. Haladjunk végig az újabb járaton - ahol meglepetésre nincs ellenfél -, majd az ajtóban mentsünk. Itt kiderül mégis él még a gyermek, meg is kell küzdenünk vele. Kemény ellenfél, először a hátába kell kerülni, és az elektromos fegyverrel leszívni a pajzsát, aztán lehet elölről sorozni normál fegyverekkel. Egy idő után elmegy feltölteni a pajzsot, ilyenkor lőjük a töltőt is az elektromos fegyverrel, majd kezdődik megint a móka újra, míg el nem fogy az energiája. Visszakapjuk Leeza irányítását, menjünk vele vissza a lifthez, majd használat után, lenn, érdekes módon lezárul az eddig nyitott ajtó. Ugorjunk fel gyorsan az emelvényre a lézersugár elől, majd kiderül, hogy az eddig zárt ajtó (Co-Procesor B) meg kinyílik. Egy kellemes kis lézershow jön, ahol nem elég, hogy az ide-oda járkáló sugár miatt guggolnunk kell, de a már ismert módon, lézercsapdákon is át kell evickélnünk, ráadásul ezek csak enchanted módban látszanak. A következő teremben mindenkit ki kell nyírni, hogy a túlsó ajtón át távozni tudjunk. Egy folyosón vagyunk, ahol kemény feladat jön, két gépágyúval állunk szemben, melyek most rakétákat lőnek ránk egyszerre (a legegyszerűbb, ha gyorsan átfutunk). Újra lövölde, majd megint lézeres bukfencezés. Az utolsó teremben egy kis változatosság: pattanjunk fel egy emelvényre, és onnan lőjünk a pókokra. Visszaértünk végre a nagyterembe, de még hátra van két nagy pókkal való küzdelem. A megszerzett bogyókkal kinyithatjuk a liftet, és irány lefelé. Immár a Core-nál vagyunk, és egy jó kis ügyességi rész jön. A pultnál nem csak menteni tudunk, hanem aktiváljuk a padlóba rejtett kapcsolókat is. A feladat, hogy az egymáshoz tartozókat bekapcsoljuk (két kör lesz).
A megfelelőeket úgy tudjuk kiválasztani, hogy a nagy ajtó feletti ábrát megnézzük enchanted módban. Ha megvagyunk, kinyílnak az üvegajtók, ahol tápra és az ajtót nyitó bogyókra lelünk. Egy kör alakú terembe jutunk, ahol keressünk fedezéket a mozgó oszlopok mellett futva a lézersugarak ellen. Amikor megáll a forgás és a rakétákat is kilőtték már, bújjunk elő a fedezékből, és sima fegyverrel lőjük szét a pajzsokat (négy oldalt van). Ilyenkor újraindul a forgás az ellentétes irányba - csináljuk addig, míg csupasz nem lesz a cél. Ha megvagyunk, akkor váltsunk elektromos fegyverre, és azzal sorozzuk a szünetekben a magot. Mikor kész, akkor az egyik terminálhoz lépve el kell ismételnünk néhány kódot (időre megy és nem szabad hibázni). Mindezt négyszer kell eljátszani, mert ennyi terminál és fal van. Ha lecsúsznánk a fedezékről, akkor bukfenccel és guggolással (van alacsonyabb és magasabb sugár) szintén tudunk védekezni. Ha mind a négy szekvenciát teljesítjük, akkor nincs más dolgunk mit hátradölni és élvezni a végjátékot.

m_anger

SONY Playstation | SONY Playstation 2 | MICROSOFT XBO

RicGame

Az áraink magasak, a szervíz 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

STAR WARS: BATTLEFRONT



→ RÉGES-RÉG, EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN... - HANGZOTT FEL MÉG MÁDI SZABÓ GÁBOR HANGJA VALAMIKOR JÓ PÁR ÉVTIZEDDEL EZELŐTT MIKOR ELŐSZÖR MEGCSODÁLHATTUK A CSILLAGOK HÁBORÚJA LEÍRHATATLAN VILÁGÁT. MOST PEDIG ITT A LEHETŐSÉG, HOGY INTERAKTÍV SZEREPLŐIVÉ VÁLJUNK AZ EREDETI TRILÓGIÁNAK!

↓ INFO BOX

Kiadó:
LucasArts
Fejlesztő:
Pandemic Studios
Hivatalos honlap:
www.lucasarts.com/games/swbattlefront
Megjelenés:
2004. szeptember 24.
Tesztplatform:
XB

↓ ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■■

↓ VÉLEMÉNY

\+

Visszahozza a régi Star Wars filmek hangulatát a csatákon keresztül.

\-

A PlayStation 2-es verzióban kicsit szegényesebbek lettek a fényeffektek.

PS2 - XB

↑ PLATFORMOK



Sokáig nem kell kutakodnunk, ha a Battlefront őszi megjelenésének okait keressük. Talán hívhatnánk jó időzítésnek is, de ennél jóval földhözragadtabb magyarázata van annak, hogy miért pont most, és miért pont így kellett megjelennie a klasszikus Csillagok Háborúja trilógián alapuló külsőnézetes akciójátéknak. A marketingosztály ugyanis remekül alkalmazza az árukapcsolás fogalmát, és ha már szeptemberben a Star Wars DVD változatban is hódít, miért ne szóznánk rá a jónépre egy lövöldözős játékot is?! Mivel már a filmekről is egy egész újságot teletöltő ódát tudnék zengeni, ezt gyorsan csírájában elfojtom magamban, és rátérek a kiemelkedően sikerült játékra! Személy szerint annyira beleszerettem, hogy mindkét platformon végigjátszottam. Rendkívüli hangulat övezi minden pályáját, de különösképp azok termelnek komoly mennyiségű adrenalint a szervezetünkben, amelyek a filmekben is szerepeltek. Ki ne szerette volna átélni a hothi, a geonosisi, vagy éppen az endori csatát? A Star Wars saga minden rajongójának kalapáljon a szíve, mert itt most lehetőségünk lesz rá. Eszméletlen, ráadásul az egészet az eredeti fegyver-, és környezeti hangok, valamint John Willams immáron klasszikussá vált Star Wars filmzenéi kísérik. Túl sok hely nincs az ódákra, úgyhogy térjünk is rá a játékban szereplő összes térkép részletes stratégiai elemzésére.

BESPIN: PLATFORMS

Ugye emlékszünk még Lando Calrissian bányásztelepére a Bespin bolygón? A Cloud City-nek, vagyis felhővárosnak becézett létesítményt a Birodalom elfoglalta, miután Boba Fett a lefagyasztott Han Solót elcipelte Jabba palotájába. Most rajtunk múlik, hogy sikerül-e okkupálnia a gonosz galaktikus birodalomnak ezt a békés kis várost. A leszállóplatformokért vívott csatába csöppenhetünk bele, akár a birodalmiak, akár a lázadók oldalán. Magától értetődik, már a pálya nevéből is, hogy itt bizony temérdek űrhajót vonhatunk majd irányításunk alá. A két leggyakoribb típus itt a Tie-Fighter és az X-Wing típusú vadászgépeknek lesz. Ezek nagy segítséget nyújthatnak csapatainknak. A pálya legkritikusabb pontja a középső ellenőrző pont. Ezt megszerezni nem lesz nehéz, viszont innen benyomulni az ellenség bázisára már annál inkább. Azt tanácsolom, hogy mikor nagyon feltorlódnak a csapatok, pattanjunk be egy vadászgépbe, és az égből osztott áldással oszlassuk szét a tömeget. Tehát a középső ellenőrző pont létfontosságú, törekedjünk a megszerzésére és megtartására. Minden más csak másodlagos fontossággal bírjon.

ÉRDEKESSÉGEK

A hetvenes évek közepén igen kevesen biztak a Star Wars sikerében, George Lucas-t rengeteg súdió elhajtotta a Csillagok Háborúja forgatókönyvével.

BESPIN: CLOUD CITY

A leszállópályák bevétele után némileg más terepre helyeződik át a harc. A Battlefront kiforrott mesterséges intelligenciájáról tudni kell, hogy két csatát ugyanazon a térképen csak a legritkább esetben enged ugyanúgy lezajlani. Hiába van rengeteg játékos egyszerre a térképen, nekünk igenis hatalmas szerep jut a csata alakulásában. Itt egy elég gonosz taktikát kell alkalmaznunk. A lényeg mindösszesze annyi, hogy el kell foglalnunk mindegyik ellenőrzőpontot, kivéve azt, amelyik a pálya déli részén, a fötéren van. Ez így lehet, hogy még nem hangzik sem logikusnak, sem érdekfeszítőnek, de mindjárt

rávilágítok a dolgok miértjére. Mivel az ellenségnek csak egy pontja van, akinél új egységeket hívhat harcba, ezért mi körül tudjuk venni. Folyamatosan jönnek az új ellenséges katonák, de mi körbevettük a spawn-pointot, és szemérmetlenül irthatjuk őket. Ezt megspékeli az is, hogy a csapatunk is követi a taktikánkat, így egy húsdarálóhoz tudnám csak hasonlítani a fent ecsetelt felállást. Nincs kegyelem, csak álljunk be egy mesterlövészpuskával az egyik emelvényre, és osszuk a lézeráldást.

ENDOR: BUNKER

Igen, a klasszikus trilógiából ismert endori ütközet. Itt aztán minden lesz, ami a '83-as filmben volt. Speederbike-okkal szelhetjük át a dzsungelt, birodalmi lépegetőket támadhatunk / vezethetünk, és természetesen harcba szállnak az ewokok is. Vigyázni kell a lebegő motorokkal, mert félelmetes sebességük és gyenge (inkább nem létező) páncélzatuk miatt akár egy ütközés is a halálunkat jelentheti. Tereptárgyakból és akadályokból itt nincs hiány, úgyhogy elég sűrűn átélhetjük az előbb említett eseményt. De miért is ne fordítanánk előnyünkre a Speederbike hátrányát? Mivel ilyen könnyen robban, ráadásul nagyon gyors, felhasználhatjuk taktikai eszközként is. Mikor a birodalmi lépegetők megindulnak, csak kevés dolog állhat az útjukba. De! Próbáljuk ki azt, hogy becélzunk egy ilyen monstrumot, és teljes sebességgel szágulduunk felé, majd mielőtt becsapódnánk, ugorjunk le a Speederbike-ról. Ekkor az továbbszáguld, és felrobban a lépegető lábainál, tetemes kárt téve benne. Nagyban kell gondolkodnunk. Lehet, hogy nem robban fel azonnal a monstrum, de a következő egységnek már kevesebbet kell rajta sebeznie, hogy működésképtelenné tegye. A központi, és egyben legfontosabb ellenőrzőpont az ewok falu a térkép közepe táján.

GEONOSIS: SPIRE

Emlékezzünk vissza a Klónok támadása végső csatájára! A filmben már megnézhettük ezt a fantasztikus ütközetet, most azonban át is kell élnünk. Természetesen a Köztársaság oldalán, a klónharcosokkal kell elintéznünk a gonosz szeparatisták droideseregét. Közepesen nehéz pálya, lesznek kemény pillanataink, pl. mikor megindulnak a Droidekák. Legfontosabb feladatunk, hogy a térkép északi részén szobrozó három űrhajót semlegesítsük. Pattanjunk egy Republic Gunship pilótafülkéjébe, és várjuk meg, míg a legénység is beszáll. Ezután röppenjünk az északi oldalra, közel a hajókhoz, és kezdjük őket lőni. Nem kell megijedni, ha egy ideig eltart, nem maradunk le a



csatáról. Mindhármat ki kell iktatnunk, ez körülbelül két és fél percet vesz majd igénybe. Innen úgy haladunk tovább, ahogy nekünk tetszik. Annyit azonban tanácsolnék, hogy a vadászgépünkkel lőjük ki az ellenség maradék járműveit, aztán a földön is megindíthatjuk privát támadásunkat a szeparatisták ellen.

HOTH - ECHO BASE

Ezt a csatát is mindenki ismeri. Birodalom Visszavág és a Star Wars saga talán leghíresebb és legjobban sikerült ütközete ez. Az egész játékban a legnehezebb pálya, de ez a filmben sem volt másképp. A Birodalom hatalmas lépegetőkkel és elég nagy tűlerővel száll harcba ellenünk és a pajzsgenerátorainak ellen. Elengedhetetlen, hogy megint nagyban gondolkodjunk. A hangárban kell kezdenünk, és egy Snowspeederbe kell pattannunk azonnal. Meg kell várni, míg egy vontatókábeles beugrik hátra, és felszállás. Nagyon fontos, hogy amint kiérünk a szabad ég alá, csüccsenjünk át mi hátra, és hagyjuk, hogy a csapattársunk irányítsa a gépet. Ahogy közel érünk egy monstrumhoz,





lőjük ki a vontatókábelt a lábaira. Körülbelül öt kör kell ahhoz, hogy a kábelben elbotoljon. Tegyük meg ugyanezt a következővel is. Amennyiben az is elbukott, kezdhetjük megtisztítani az ellenőrzőpontokat. A keleti oldalról jön a Birodalom, így az ott lévő checkpoint biztos, hogy az övék lesz a csata 95 százalékában. Nekünk arra kell törekednünk, hogy a többi a mi fennhatóságunk alá tartozzon. Amikor a bázis körül miénk mind, akkor kezdjük el irtani az ellenséget. Ha feltűnik még egy lépegető, akkor vissza a hangárba, és intézzük el az ismert módon. Ők a kulcsfigurái az ütközetnek, ezért mindig elsődleges figyelmet élvezzenek. Birodalmi oldalon harcolva a csata jóval könnyebb. Vigyázzunk a monstrumokra, és a pajzsgenerátor felrobbantása után térjünk rá az ellenőrzőpontok elfoglalására.

KAMINO - TIPOCA CITY

A Kamino bolygón vagyunk, azon a planétán, ahol bizonyos Sifo Dyas Jedi-mester megrendelte a Klónhadsereg legyártását a Köztársaság számára. Természetesen a bonyolult politikai huzavona miatt még nem tudjuk, ki ez a Jedi-mester, annyi azonban biztos, hogy Palpatinnak kelltek a csapatok, hogy a Klónháborúk segítségével a Köztársaságot eltörölje, és Birodalmat faragjon maradványaiból. A részletek majd a jövőre mozikba kerülő harmadik epizódból (cím szerint: „A Sith bosszúja") derülnek ki, addig azonban mi visszaverhetjük a szeparatisták támadását. A pálya nagyon könnyű. Járművek nincsenek, viszont szüntelenül szakadó eső és sötét hangulat van. Ez az a hadszíntér, ahol nincsenek kulcsfontosságú ellenőrzőpontok, sem stratégiai fontossággal bír, mint a többi, de én azt mondom, hogy csak daráljuk a droidokat kegyetlenül.

KHASYYYK: ISLANDS

Most végre egy olyan helyszín következik, melyet filmekben még sohasem láthattunk. A korábbi játékokban már feltűnt (például a Star Wars: K. O. T. O. R. egyik fejezete is ezen a planétán játszódott), de filmen egészen 2005 májusáig nem lesz látható. Ezen a bolygón őshonosak a vukik. Számunkra Csubakka lehet a faj legismertebb képviselője. A III. epizódban, a Sith bosszújában nagyon fontos szerepet fog játszani ez a helyszín, ezért is került be a játék klónháború kampányába. Rebesgetik, hogy Yoda mester is személyesen ellátogat majd erre a hadszíntérre. No de térjünk rá a pálya fő jellegzetességeire. Csábítóak lehetnek a járművek, amelyekből szerencsére nem szűkölködik ez a terep sem, de talán inkább a felszínen próbáljuk meg elérni céljainkat. A csatatér kulcsfontosságú objektuma a pálya közepén álló vuki falu, egész egyszerűen azért, mert három ellenőrzőpont található benne egymáshoz nagyon közel, így komoly stratégiai előnyre tehetünk szert elfoglalásával. Amennyiben a falu a miénk, onnantól arra megyünk, amerre akarunk, a lényeg mindössze annyi, hogy állandóan figyeljük a piciny települést, és ha kell, védjük meg az ellenségtől az ellenőrzőpontokat.



KASHYYYK: DOCKS

Természetesen az, hogy a Kashyyykon megvédjük a vuki falucskát, még nem jelenti azt, hogy az egész bolygót mi irányítjuk. A dús növényzetű planétán a Klónháborúk során zajlott még egy kulcsfontosságú ütközet a part mentén. A Docks nevezetű pálya ezt dolgozza fel. A szeparatisták megállíthatatlanul támadnak, nekünk pedig vissza közben, de amíg működik a gunganek pajzsa, addig nekünk Assault Droidként az irdatlan méretű állatokat kell lőnünk. Amint ezzel megvagyunk, drasztikusan esik a pálya nehézségi szintje. Innentől kezdve már csak annyi a dolgunk, hogy Jar-Jarékat néhány jól célzott lézersugárral a másvilágra küldjük. Vigyázzunk azonban, mert a Naboo őshonos, nagyfülű lényeinek kifejezetten



kell őket verni. Ők abban a szerencsés helyzetben vannak, hogy járműveket is bevethetnek a harc során, nekünk viszont csak lövegeink és gyalogságunk van. Először próbáljuk meg elfoglalni a keleti és nyugati mólókat. A partot meghagyhatjuk nekik, nem bír számottevő jelentőséggel. Jöjjenek csak a járműveikkel, a lézerlövegekkel problémamentesen kilőhetjük őket. Sokkal veszedelmesebbek a gyalogosok. A vízben elég nehéz őket eltalálni, és a mólókat a lépcsőkön szokták ellepni, így annak őrzésére mindig rendeljünk pár csapattársat. Ezt a sémát követve egy idő után azon kapja magát az ellenség, hogy az ő csapatlétszáma jóval a miénk alatt van.

NABOO: PLAINS

A Naboo bolygó inváziójának első lépése a fennsíkon vívott csata. Ez a pálya először a klónháborús kampányban válik játszhatóvá, amikor is a Kereskedelmi Szövetség droidjainak fémtestébe kell bújnunk, és meg kell vívnunk a filmben is látott ütközetet. Aki utálta a Baljós árnyakban Jar-Jar figuráját, most minden perverz agresszióját kiélheti ezen a pályán: gunganek ellen folyik az üt-



közet. A vicc az, hogy a helyes és nyerő taktikát már a filmben is láthattuk. Először bújjunk egy Assault Droid „bőrébe" és rohanjunk a nagy állatokhoz, amelyek a pajzsgenerátort hordozzák a hátukon. A rakétavetővel kezdjük el lőni a hatalmas élőlények fejét. Párszor talán meghalunk ellenünk hatásos gránátjaik vannak. Hiába, a fémtestnek is megvan a maga hátránya: az elektromágneses impulzust nem tolerálja.

NABOO: THEED

Az invázió terv szerint haladt, a fennsíkon legyőztük az őslakosokat, és már a várost is elfoglaltuk. Azonban a legritkább esetben működik minden úgy, ahogy mi szeretnénk. Amidala királynő emberei, a Királyi Testőrség lázadást szított Theed városában. A Kereskedelmi Szövetség oldalán harcolunk ezúttal is, még mindig a harci droidok „megszemélyesítőjeként". Mint általában, most is van egy stratégiai fontossággal bíró ellenőrzőpont, amelyet nem árt a lehető leggyorsabban elfoglalnunk. Ez a pont pontosan a pálya déli oldalának a közepén helyezkedik el, és egy-egy checkpoint van a keleti és nyugati oldalán. Fontos, hogy ne egyből ezt támadjuk meg, mert akkor egészen kemény túlerőbe ütközhetünk. Inkább próbáljuk meg azt, hogy először elfoglaljuk valamelyik oldalt található ellenőrzőpontot, és csak utána kezdjük ostromolni szemből és oldalról a kulcsfontosságú pontot. Amennyiben a mi fennhatóságunk alá kerül, igen nehéz per-

cei következnek az ellenfélnek.

RHEN VAR: HARBOR

A Rhen Var nevű jégbolygón ráleltünk egy szeparatista támaszpontra, amelyet tisztaszívű klónharcosként kötelességünk szétverni. Nem könnyű a pálya, ráadásul kegyetlenül jól néz ki. Nem olyan, mint a Hoth, ahol végeláthatatlan havas mezők váltakoztak a végeláthatatlan havas buckákkal. Itt jégbarlangok, hómezők, és időtálló létesítmények sorakoznak a hidegben. Kulcsfontosságú, hogy a jégbarlang bejáratát megvédjük. Itt állandóan folyik a harc, a csata gócpontja. Mikor jönnek a droidekák, akkor a Jet Trooper elektromágneses fegyverével nagyon könnyen és elegánsan szétoszlathatjuk pajzsukat, majd az alkatrészeik képezte tömeget is. Két választási lehetőségünk van innentől: vagy megkísérlünk kitörni innen, ami egy igen komoly megpróbáltatás, vagy pedig lecsoroghatunk a jégbarlang másik bejáratához, és onnan indulunk a legközelebbi ellenőrzőpont felé (lehet látni a térképen, a pálya közepén van). Azt elfoglalva gyorsan meg kell osztanunk a figyelmünket. Védeni kell, nehogy elfoglalják a droidok, ugyanakkor szemmel kell tartanunk a jégbarlang bejáratát képező gócpontot. Nem szabad áttörniük a szeparatistáknak, nem juthatnak be. A kemény győzelmet ünnepeljük meg egy jó forró teával.

RHEN VAR: CITADEL

Ez a pálya a Galaktikus polgárháború fejezetben válik játszhatóvá. A lázadók ráleltek erre a kémbázisra, amely még a Klónháborúk során került az uralkodó fennhatósága alá. (Ha jól emlékszem, az Extended Universe-es infókra, akkor az uralkodó Darth Vadert is meglepte egy igen impozáns kastéllyal itt, a Rhen Varon.) Igen kemény dió ez az ütközet, ugyanis nagyon sok ellenőrzőpontra kell figyelnünk. A legjobb választás a Dark Trooper bőrébe bújni. Neki shotgunszerű lézerfegyvere, és egy nagyon hasznos, újratöltődő jetpackje van, így elég nagy magaslatokra is fel tudunk emelkedni (esetleg nagyobb szakadékokat is át tudunk repülni a segítségé-



vel). Majd meglátjátok, hogy a lépcsőzés nagyon sok időt vesz el. A legdurvább dolog ezen a pályán, hogy nem egy, hanem legalább két gócpont is kialakulhat. Az egyik az északkeleti sarokban lévő ellenőrzőpont, a másik pedig északon, középen van, de bent az épület gyomrában. Míg az elsőnek egy kisebb csetepatéban eldőlhet a sorsa, addig a másik elfoglalása nagyon nehéz, még ha nem is jár tíz-húszemberes ütközettel. A Dark Trooper elsődleges fegyvere igazán közelről hatásos, így ne a pálya másik végéből próbáljunk meg kilőni vele egy lázadót.

TATOOINE: DUNE SEA

Á, a régi szép emlékek visszaköszönnek. Bizony a Tatooine homokdűnéi között kell ezt a csatát lebonyolítanunk. Mindenünk meglesz, ami csak szükséges a lázadó söpredék eltakarításához: bepattanhatunk a lépegetők, a Tie-Fighterek pilótafülkéjébe, vagy egy Speederbike nyergébe, és így indíthatjuk meg rohamunkat. Az ellenfél sincs szűkében a taktika fiontosságú járműveknek, úgyhogy nem lesz ez fenékig tejfel. A legszebb az egészben az, hogy nem csak a lázadókkal, hanem a buckalakókkal is számolnunk kell. Persze ez még így is könnyű lenne, ezért a pálya közepe táján van a Carcoon-verem, amelyben a hatalmas Sarlacc fészkel. Tudjátok, az a hatalmas szörny a homokban, melynek a bendőjébe Jabba bele akarta vetni Solót és Luke-ot, leöblítve Csubakkával, hogy aztán ezer évig emész-

«« MOST TELJESÜLHET GYEREKKORI ÁLMUNK : A PILÓTAÜLÉSÉBE PATTANHATUNK AZ AT-AT NÉVRE KERESZTELT BIRODALMI LÉPEGETŐNEK, AMI A HOTH-I CSATÁBAN TÖRT BORSOT A LÁZADÓK ORRA ALÁ. »»

STAR WARS JÁRMŰPARK

LÁZADÓK



T-47 Airspeeder
Az Incom Corporation eredetileg ipari használatra, teherhordónak tervezte a T-47-es siklót. A lázadók szövetsége csak később alkalmazta őket harci célokra, megfelelő módosítások után. Strapabíró tervezése miatt olyan extrém időjárási helyzeteket is kibírt, mint a Hoth hideg jégvilága.



Y-Wing
Ez a bombázó a Koensayr fejlesztése. Eredetileg sebészi pontosságú taktikai csapásmérésre és könnyűbombázóként használták. Később kiderült, hogy ennél sokoldalúbb a gép, és a Lázadó parancsnokok gyakran ellátták másféle feladatokkal őket. A kísérettől a bombázáson keresztül a felderítésig mindenre alkalmasak.



X-Wing
A Star Wars széria egyik kedvenc vadászgépe. A Birodalom első éveiben adott le rendelést erre a gépre az Incomnak, ám néhány fejlesztő átadta a terveket a lázadóknak, és azóta is az egyik legkedveltebb és legtöbb csatát látott vadászgépük.



Combat Speeder
Ezt a harcászati célokra tervezett siklót is a Birodalom tervezőasztaláról halászta el a Lázadók Szövetsége. Sebességének köszönhetően villámtámadásokhoz használták a legtöbbször.

SZEPARATISTÁK



AAT
Ezt a hatalmas tankot frontális támadásokra használják. Ez korának legjobban felfegyverzett és legvastagabb páncéllal ellátott támadóeszköze. A Kereskedelmi Szövetség droidseregének egyik legütőképesebb eleme, majd később a Szeparatisták legfőbb frontális támadóeszköze.



Droid Starfighter
A fanatikus Xi Char mérnökök tervezték, és személyzetlenül nagy számban került gyártásra a Kereskedelmi Szövetség részére. Rövidtávú vadászgép, amely falkákban repülve próbálja meg felemészteni az ellenséges erőket. Nem a legerősebb gépek, de mindig van belőlük bőven a hangárban.



Geonosian Starfighter
Gondos tervezőmunka eredménye ez a vadászgép, amely nem is a frontvonal elejére lett tervezve, hanem inkább lopakodó gépnek. A hajtóműve kevés hőt és fényt bocsát ki, valamint a fegyverrendszer is a hajó orrában lett elhelyezve. Meglepetés-támadásokra tökéletes.



Spider Walker
Hosszú sugarat kibocsátó, hőkövető lézerrel van felfegyverezve ez a tűzerősségi egység. Erejének köszönhetően akár gyalogos katonák egész szakaszait is képes egyedül likvidálni.



STAP
Erre egy katona pattanhat fel, és inkább gyors helyzetváltoztatásra, mintsem harcra termett.

KÖZTÁRSASÁG



Republic Gunship
Ez a nehézfegyverzetű hajó rendkívül sokoldalú. Csapatok szállításától kezdve a felderítésen keresztül egészen az alacsony magasságú csapásmérésig mindenre alkalmas. Kiváló földi célpontok támadására.



Jedi Starfighter
A Jedi Tanács kérésére épült meg a hivatalos nevén „Delta-7 Aethersprite Interceptor" nevű vadászgép, amelyet később a fenti becenévvel illettek. Könnyű páncélzatú, és rendkívül gyors felderítő gép, mérsékelt tűzerővel.



TX-130S Fighter Tank
A Köztársasági Csapásmérő Tank kifejezetten a Szeparatisták masszív szárazföldi hadereje ellen lett rohamléptekkel megtervezve és legyártva. A kapkodás egyáltalán nem látszik rajta, kiváló harcieszköz.



AT-TE
All-Terrain Tactical Enforcer a teljes neve ennek az iszonyatos tűzerejű, hatlábú monstrumnak. Mindenen átgázol és mindent porrá lő, ami az útjába kerül. A Birodalmi lépegetők elődje.

BIRODALOM



Tie Bomber
A Sinear Fleet Systems a Tie Fighterből fejlesztette ki ezt a gépet, kiegészítve egy raktérkabinnal, amelyből rendkívül pusztító erejű bombákat tud kiszórni, maximális precízióval.



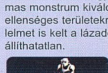
Tie Fighter
A Sinear Fleet Systems ezt a dupla-ionhajtóműves vadászgépet a Birodalom számára mint gyors, jól manőverező, de legfőképp olcsó megoldásként fejlesztette ki. Erejük a számukban rejlik.



AT-ST
A Régi köztársaság egyik lépegetőjét vették alapul ennek a gyors és könnyen irányítható járműnek az építésekor. Az előbben még csak egy ember foglalhatott helyet, és nem volt páncélozott, az utódnál már változott a helyzet. Gyors támadások végrehajtására és felderítésre tökéletes.



AT-AT
A régi köztársaság AT-TE-jén felbuzdulva Veers tábornok vezetésével a birodalmi mérnökök leültek a tervezőasztalhoz, és megalkották az AT-AT lépegetőt, melyekből azóta több százat gyártottak le. Ez a hatalmas monstrum kiválóan telepít csapatokat ellenséges területekre, miközben még félelmet is kelt a lázadókban. Állítólag megállíthatatlan.



Speederbike
Ez a jármű kiemelkedően sebes, végsebességét, az 500 km/órát rendkívül gyorsan eléri, így tökéletes csataterek felderítésére, vagy az angolos, szapora távozásra.

tődjenek. Az egyik legfontosabb lépésünk az legyen, hogy a buckalakók ellenőrzőpontjait minél előbb elfoglaljuk. Ez abból a szempontból áldásos, hogy innentől kezdve nem kell majd törődnünk a lázadók checkpointjainak megszerzésével. Elég csak kivárásra játszani, és hagyni, hogy az ő létszámuk érje el előbb a nullát. Természetesen lehet máshogy is csinálni; a másik kedvenc módszerem az, hogy egy tie-fighterrel átrepülök a lázadókhoz, majd a bázisuk felett kiszállok, és suttyomban elfoglalom az egyik checkpointjukat. Ez azonban jóval nehezebb, mint az előző módszer.

TATOOINE: MOS EISLEY

Az űrkikötő, ahonnan Luke Skywalker elindult az Ezeréves Sólyom fedélzetén az egész életét megváltoztató kalandra. De Mos Eisley sem röppent könnyen a Birodalom kezébe. Komoly és hosszú ütközet kellett ahhoz, hogy küzzék



innen a lázadókat. Természetesen az Uralkodó katonájaként lépünk erre a csatatérre, úgyhogy reszkessenek a rebellisek. Módszeresen és aprólékosan kidolgozott stratégiával lépjünk a pályára. Legelőször a déli oldalon elhelyezkedő Cantinát kell elfoglalnunk. Ez egyáltalán nem lesz nehéz dolog, mivel a checkpoint bent van az épületben, így pár gránátot kell csak bedobni, esetleg egy kis tisztogatást végezni a Dark Trooper közelre hatásos lézerfegyverével. Ez azért fontos ellenőrzőpont, mert ide nagyon közel van az űrkikötő. Megpróbálhatjuk beszorítani ide a lázadókat azzal, hogy elfoglaljuk az északnyugati sarokban lévő checkpointot, de talán könnyebb, ha egyből a kikötőt ostromoljuk meg. Tehát a sorrend: a Dark Trooper jetpackjével felugrani a tetőre és onnan kilőni a rebellis lelkületű egyéneket, majd ha feltöltődött a repülő szerkezetünk, szökkenjünk át a hajó tetejére, és okkupáljuk az ellenőrzőpontot. Innentől kezdve gyerekjáték. A legjobb dolgot még csak nem is említettem: Darth Vader személyesen asszisztál nekünk ehhez az ütközethez.

YAVIN 4: TEMPLE

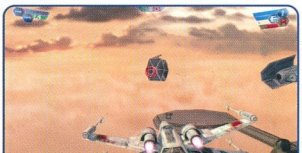
Ez az egyik kedvenc pályám. A Yavin 4 erdős felszínén, egy templom körül vívott csata ez, amelyben hatalmas erők kerülnek mozgósításra mindkét oldalon. Most a lázadók oldalán harcolunk, és sajnos a Speederbike-okon kívül más járművel nem indulhatunk a Birodalom ellen. Persze ők lépegetőkkel vannak felszerelve, ami nem igazságos, de működik itt is az a taktika, melyet az endori ütközetnél említettem. Kulcsfontosságú pont a térkép közepénél lévő templomrom. Hatalmas csaták alakulnak majd itt ki, rendkívül élvezetes. A legtöbb rohamosztagos szemből fog jönni, őket nem is nehéz észrevenni és lelőni, viszont néhány az erdőn keresztül közelít meg minket, és igen csúnyán oldalba támadhatják egységeinket. Rájuk, és a mesterlövészekre nem árt figyelni. Egy idő után elkezd stagnálni a csata, kialakul egy megszokott roham-menetrend. Foglaljuk el a magas híd alatti pontot, és indítsunk offenzívát a szökőkút közepén trónoló ellenőrzőpont ellen. Amilyen sok löveg védi, olyan könnyű lesz elfoglalni. Amikor már csak egy checkpoint marad a Birodalom kezén, akkor 20-30 katonája lehet. Ekkor jöhet a végső roham, és öröljük fel a maradék ellenállást.

ÉRDEKESSÉGEK

John Willams-t, a Star Wars filmek zeneszerzőjét több, mint 35-ször jelölték Oscar díjra, és ebből ötször el is hozta az aranyszobrot.

YAVIN 4: ARENA

Ez is igazán kellemes pálya, még mindig a Yavin 4 erdős felszínén vagyunk. Egyetlen egy gócpont alakulhat ki majd a játék során, amely nem máshol, mint a térkép közepén helyezkedik el. Ahogy elkezdődik a játék, rögtön rohanjunk oda és foglaljuk el. Az ellenségnek pontosan velünk szemben, fent lesz egy ellenőrzőpontja, melyet rögtön vegyünk tűz alá. Amennyiben valaki bemerészkedik a védett checkpoint-unkhoz, likvidáljuk. Hívjunk erősítést ide, és továbbra se vegyük le a szemünket az előbb tűz alatt tartott pontról, mert gyorsan te-



lepítenek oda egy löveget a birodalmiak. Amennyiben biztosnak érezzük pozíciónkat, rohanjunk fel oda, és foglaljuk el azt a pontot is. Eddig is komoly volt az ütközet, azonban most jön csak a java. Annak ellenére, hogy az ellenség egy pontra van visszaszorítva, nagyon keményen tartja magát. Nagyon durva ütközet alakul ki az utolsó ellenőrzőpontért. A legnagyobb baj az, hogy a magas aljnövényzet miatt igen nehéz észrevenni az ellenséget, míg ők viszonylag gyakran célba találnak. Miután lenyomtuk a gonosz birodalmiakat, szemléljük elégedetten a zöld Victory feliratot, és menjünk ki a főmenübe, hogy végignézhessük a megszerzett bonuszokat.

Dante

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

BUJA KOLLÉGIUMI ÉJSZAKÁK, SZANASZÉR DOBÁLT SÖRÖSDOBOZOK, LENGE ÖLTÖZETŰ LÁNYOK, KÜLÖNLEGES SZEXUÁLIS KIEGÉSZÍTŐK - AVAGY RESZKESS VILÁG, ITT JÖN LARRY!

18



INFO BOX

Kiadó:
Vivendi Universal Games
Fejlesztő:
High Voltage Studios
Hivatalos honlap:
www.who-is-larry.com

Megjelenés:
2004. október 29.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Egy fergeteges humorú, kellemesen pikáns kalandjáték, melynek élvezeti faktorát az ügyességi részek csak tovább emelik. A lányok - a lányok pedig angyalok!

-

A feliratozás teljes hiánya, valamint az értelmetlenül játékmenetet lassító babra pénzkeresési kényszer.

PS2 - XB

PLATFORMOK

START

Sally Mae Chat 1

Tedd a szépet a lánynak. Kerüld el a piros ikonokat, és a kis spermiummal próbálj ráúszni a zöld, nevető arcokra. Ha az alsó zöld csík megtelt, vége is a puhító kampánynak. Ha egyetlen szívet sem hibázol, Perfect fokozatra pörgetheted a küldetést.

Sally Mae Drinks

Miután a kis farmerlány rászomjazott a szövegedre, ideje egy hűsítő-bolondító koktélt keverni neki. A felbukkanó gombokat kell adott pillanatban lenyomni, és persze ha $ jel bukkan fel - rárepülni arra is. Ha nem hibázol, természetesen Perfect értékelést is kaphatsz, de alapállapotban 5 vétséget követhetsz el.

Sally Mae Chat 2

A felkevert ital átadása után tovább folyik a fárasztás: Larry-nek minden tudományát be kell vetnie, hogy ne buktassa le ál-countryzenemenedzser státuszát. Ha ez sikerül, Sally táncra invitál bennünket.

Előszó

A számítógépezés hőskorában, valamikor még a '80-as évek végén indult világhódító útjára a köpcös kopasz lúzer, Larry Laffer. A jelen pillanatban nyolcadik részénél járó széria Al Lowe, a Sierra akkori programozójának agyából pattant ki. A felnőtteknek szóló matériák kínzó hiányát pótlandó elkészült egy klaviatúráról utasításokkal irányítható kalandjáték, megfelelően magas szintű fanyar humorral elegyítve. Az explicit tartalom hamar az eladási listák élére repítette a szinte mindig hoppon maradó, és a nőkről csak álmodozó Larry kalandjait, így nem csoda, ha több, mint 15 évvel az eredeti megjelenése után is készül folytatás a sorozathoz. Az új részt azonban már nem Al Lowe, és nem is a Sierra dirigálta, hanem egy láthatóan sokkal fiatalabb, és energikusabb csapat, a High Voltage Studios. A végeredmény azonban minden várakozásomat felülmúlta! A dobozon szereplő 18 éves korhatárkarikát véresen komolyan kell vennünk, hiszen az amerikai piaccal ellentétben, mi a teljesen vágatlan, cenzúramentes változatot kapjuk. Ez pedig egyet jelent a sikamlós jelenetekkel, a nemi szerv hegyekkel, és megállás nélküli szexuális utalásokkal. Mindezt pedig briliáns módon a jó ízlés határain belül tarva. A Magna Cum Laude Larry unokaöccsét, Larry Lovage-et helyezi középpontba, aki legalább olyan pojáca a nők szemében, mint felmenője volt. A kollégiumi környezet azonban remek színtérnek ígérkezik, hogy egy hatalmas orgia kerekedjen ki belőle. Már csak rajtad áll, hogy mennyire élsz a helyzettel, és csak hab a tortán, ha a részletekre is figyelsz, mert ez a játék aprólékosan ki van dolgozva! Igazi mestermű, és ínyenc falat minden valamire való kalandjáték-kedvelőnek!

Bagó Péter

Sally Mae Dance

A rögtönzött táncbemutató nem annyira vicces, és könnyed, mint amennyire elsőnek tűnt volna - a képernyő alján jobbról száguldó gombokat adott ritmusra, és megfelelő sorrendben kell benyomni, pont mikor az ellenőrzőkör alatt elhaladnak. Sok múlik a pontosságon, egyébként pedig késre kenhető a vaj (meg a csaj is).



Zanna Quarters

Ajánlatos a játékot józanul kezdeni, hiszen beitalozva romlik a célzás pontossága.



Luba Chat 1

Ötletes hogy addig nem elegyedhetsz szóba vele, míg le nem iszod magad a sárga földig. Utána viszont már nehezebb lesz kijózanodni, illetve a spermiumokat a beszélgetés alatt irányítani…





Zanna Chat 2

Az orosz tejcsárda a verandára menekült, keresd fel hát ott újra.

Ione Makeover

A szende kis szüzet kell úgy sminkelni, hogy démoni szexrabszolga váljék belőle. A négy akciógomb megfelelő időben történő lenyomásával érheted ezt el.

Harriet Slaps

A piros pacsit időre kell játszani, és az egyik gomb folyamatos nyomkodásával növelheted az ütés erősségét. Sújts le mielőtt lejár az idő, és verd pirosra ellenfeled bájos kis kacsóját.

Nigel

A játékban helyet kapott egy titokzatos figura, Nigel is. Ő lesz az a fusi árus, akitől a legextrémebb, legpajzánabb, legtutibb cuccokat vásárolhatod. Minden területen megtalálhatod, és a történet előrehaladtával szexisebb töltőképernyőket, pucér modellnézési lehetőséget, alternatív minijátékokat szerezhetsz tőle.



Harriet Spanking

Kezdi kimutatni a játék a foga fehérjét: a fenekelés tulajdonképpen az italkeverés mintájára fog történni, és itt is 5 alkalommal hibázhatsz. És van, aki ezt még élvezi is...



Ione Quarters

Néha pénzt is kereshetünk egy-egy üvegezés alkalmával: célozzuk be a temporálisan megjelenő pénzköteget az asztalon, és máris gazdagabbak leszünk.

Bun Dance

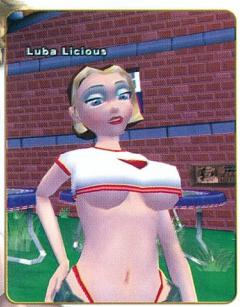
Tánc a Comissarral. A piát ugyanis csak akkor kérheted el tőle, ha legyőzöd táncikálásban.

Ione Chat 1

Kicsit hosszabb fűzés következik: mert az időközben megjelent igazgatót is le kell rázni. Ezután piát kell keresni. A homeless-t a Greek Quad helységben találod.

Harriet Mascot

A focicsapatnak kell szurkolótábort toboroznod, amihez meglehetősen kevés idő áll majd rendelkezésedre. Ezért nem csak, hogy mindig vissza kell térned Harriethez minden egyes megtérített ember után, de még az óra jelű ikonokat is gyűjtened kell.



Analisa Goons

Új típusfeladat, melyben a leányzó faterját magunkra haragítva menekülhetünk a testőrei elől. A bal alsó sarokban jelzett finomságokkal egy időre elterelhetjük magunkról a figyelmet, ám ettől függetlenül jól kell szlalomoznunk, ha a kulcsok felvétele után élve ki akarunk jutni innen.

Fényképezés

A játékban pénzt többféle képen kereshetünk, ebből az egyik lehetőség a fotóárusítás. Ehhez előbb fényképet kell készítenünk. A kezdetektől nálunk lévő géppel sok problémánk nem lesz: az objektívbe nézve jobb oldalon találjuk a zoom mértékét, a felső lámpasor pedig a kép értékét jelzi. Minél fényesebb, illetve zöldebb a kijelző, annál dögösebb képet csináltunk. Törekedni kell a közeli, és kidomborított bájokra, majd a megfelelő személyeknél értékesíthetjük az elmentett képeinket.

Sally Mae Quarters

Remek megoldás arra, hogyan itassunk le egy mit sem sejtő lányt mihamarabb. Az asztal közepi korsóba többször, és pontosabban kell beletalálnunk mint az ellenfelünk, és nyert ügyünk van. A kart egy kicsit magunk felé húzva, majd határozott mozdulattal előretolva hajíthatjuk el az érménket.

Analisa Chat 1

A latin szépség befűzését a családi kötelékektől való elszakadás feszegetésével kezdjük. Még ha be is égünk előtte pár történettel, a végére saját javunkra fordíthatjuk a helyzetet.



Analisa Trampoline

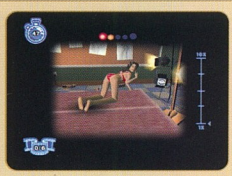
A trambulinon ugrálás tulajdonképpen a táncfeladatokhoz hasonlít - alul sorjázó gombkombinációkat kell időben, egymás után, lehetőleg pontosan elismételni.



Luba Trampoline
Egy egészséges böffentés után Luba eltávozik a trambulinhoz, hogy bioszexet folytasson (fúvel, fával...) Kövesd hát. Természetesen az alkoholszint nem csökkehet!

Beatrice Chat 1
A hölgyeményt a könyvtárból nyíló laborban leled, és szükséged lesz a Geek öltözetre.

Beatrice Banana
Az ősrégi Pong című játék elevenedik meg ebben az aljátékban, valami eszeveszetten perverz módon. A fallabdában 3 lehetőségünk van hibázni, ennyi alkalom elegendőnek kell bizonyuljon arra, hogy meghizlaljuk a banánt, és az elérje a csengőt.



Beatrice Feeding
Beatrice megkér, hogy a kísérleti teremben lévő majmokat lásd el eleséggel. A négy sor között felváltva futkosva mielőtt a majmok elérnék a sor végét, meg kell kapják az adagjaikat. Előfordulhat, hogy nem tetszik nekik az étel - ezt visszahajítják feléd. A hulladéknak nem szabad leesnie, különben kezdődhet a procedúra elölről.



Tilly Photo
A fotós feladatoknál van egy trükk: miután sorozatosan 3 alkalommal alulmaradtál, a játék megkönnyíti neked a kritériumokat, és kevesebb pontszámmal is átenged a feladaton.



Tilly Pee
Anyukák lapozzanak: a most következő feladatunk ugyanis a bosszúnk édes kiterjesztése érdekében nem más lesz, mint amit Annus Adrián oly nehezen hajtott végre abban a bizonyos egészségügyi helységben. A képtárban 9 darab festményt kell összevizelnünk, közben menekülve az itt lévő strici elől, és persze utántölteni a bejárati pultnál lévő folyadékkal.

Koko Photo
Az alapból elérhető zoomolási lehetőséget mégtovább fejleszthetjük! A főtéren állomásozó Swingles stáb összes állólámpáját ledöntve egy szupertitkos, 10-szeres nagyításra képes objektívet kaphatunk.

Koko Mime
A pantomimművészet bonyolult dolog. De ha van kit utánozni, csak pontosan le kell mímelni a profi mozgásait, és nyert ügyünk van.



Koko Paint
Az italkeverés, a sminkelés és fenekelés módjára, most itt a festés is. Négy, pillanatokra felvillanó gomb azonnali lenyomására van szükség, és nyert ügyünk - nomeg egy festményünk lesz.



Barbara Wetness
Avagy az aduász: vízspóló, pólócici, vagy nevezzük akárhogy versenyt gondolom mindenki látott már (aki nem, az jövőre bepótolhatja a szigeten). Itt egy vízipisztollyal kell a lányok keblei felé céloznunk, és annyi vizet pumpálni rájuk, hogy pólóik teljesen átázzanak. Pazarolni természetesen nem szabad, hiszen vízmennyiségünk korlátozott!

Barbara Quarters
A Whimp Out funkció használatával bármilyen ügyességi feladatot annak megoldása nélkül átszkippelhetsz. Morálisan azonban nem érdemes túl sokszor használni, hiszen alacsonyra süllyedhet a kisugárzásod.

Morgan Coffee
Mire idáig eljutunk, már komoly imázst kell kialakítanunk magunkról - nem állíthatunk üres kézzel a meghódítandó lány elé. Ráadásul a keverni kívánt kávé 15 dollárunkba is fog kerülni...

Irányítási fortélyok
A képernyőn található kijelzőkről azonnal, és szinte mindent leolvashatunk. Amit nem, azt a pedig egy gombnyomással behívhatjuk. A bal alsó sarokban helyet foglaló táblázatból megtudhatjuk, hogy hősünk milyen lelkiállapotban van (az arckifejezése elég árulkodó, de ha ez sem lenne elég, egy diagram mutatja a kedélyállapotot). Ez azért is fontos, mert lehangolt állapotban nem elegyednek szóba veled a csajok. A következő három ábra a gombok elhelyezkedése szerint következik: felső, jobb oldali, és alsó (a két konzolon ez Háromszög / Y, Kör / B, és X / A). A felső gomb megnyomásával pózolhatunk (de csak ha igen jó kedélyállapotban vagyunk), a csajok elkápráztatására ideális (haszna azonban a látványosságon kívül szemernyi sincs). A jobb oldali gomb a nézelődésé (akár személyt, akár tárgyat akarunk vizsgálni), az alsó pedig az akcióé. Ezzel szólíthatunk le hölgyeket, nyithatunk ki ajtókat, vehetünk fel tárgyakat. Mindig aktuális ikon jelzi, hogy éppen mik a lehetőségeink (szem, száj, stb.). Előfordulhat, hogy adott esetben nem felelünk meg bizonyos kritériumoknak, ilyenkor piros alapon látszódó ikont kapunk cserébe - amíg nem öltözünk át, nem részegedünk le, vagy nem dobjuk fel hangulatunkat (helyzettől függően) - nem léphetünk tovább. Karakterünket a bal analóg karral, a képet pedig a jobbal tudjuk mozgatni. A jobb felső sarokba behívható kijelzőn pedig azt követhetjük nyomon, hogy hány Titkos Tokenünk, és dollárunk van.

Illemtan

Van egy kijelző még, ami elég konkrétan kihatással van esetlen kis főhősünkre, ez pedig az alkohol-o-méter. A jobb oldali ikonon láthatjuk stilizált képünket, egy korsóval a kezében - és egy ebben úszó narancssárga csíkot. Minél telítettebb az ábra, annál ittasabb Larry is - ez az elvégezendő feladatoknál vethet ránk rossz fényt. Az illuminált állapot ugyanis jókedvre derít ugyan, de kevésbé enged koncentrálni - az ügyességi játékoknál pedig egyenes katasztrofális teljesítménnyel fogunk zárni, köszönhetően a lagymatag reakcióidőnknek. A telített szervezet könnyítését kétféleképpen tudjuk megejteni: az erre a célra rendszeresített józanító italokkal, vagy a jól bevált piszoáros módszerrel. Pajzánabbak kísérletezhetnek a nyílt színen való vizeléssel, de akár más diákokat is megtisztelhetünk aranysárga folyadékunkkal. Retorzió nem lesz, viszont a beszólásokon jót mulathatunk. Legalább ilyen szintű felháborodást okoz a szellentés - ezt az alsó gomb lenyomásával ejthetjük meg, ha éppen nem fókuszáltunk be semmit (tehát nincs megvizsgálandó tárgy, vagy kinyitandó ajtó) a közelben.

Sweet Lou Chat

A fényképek után becserkészési hadműveletre is nekünk kell vállalkoznunk - vigyázzunk azonban, mert ha túl rossz szöveget nyomatunk, a bálna nem a Comissaron, hanem rajtunk fog kikötni!

Swingles 1

Miután összegyűjtöttél két ereklyét, betámadhatod Umát, az udvaron állomásozó stábjával. Ez egy kis ugrabugra lesz, hasonló a tánchoz: amikor elhalad az irány, vagy a gomb a karika alatt - akkor kell nyomni. Nyerés esetén újabb elcsábítandó személyek képe jelenik meg. Ez újabb két ereklye begyűjtését is követeli egyben.



Sweet Lou Photo

A Comissar kér meg rá, hogy csináljí pár fotót plátói szerelméről, Sweet Louról. Igyekezz követni a boltban, és teli zoommal rajta maradni a lényegen, amikor pózol.

Suzi Spanking

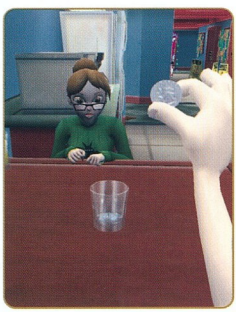
Kemény rokkos csajhoz, még keményebb férfikézre van szükség. Az idomok ne tereljék el a figyelmedet, és a pénzösszegek se vonzzák el a szemed a gyorsan, és váltakozva felugró gombikonok elől. Csak reflexből, és ügyesen!

Suzi Rock 'n Roll

A táncolós típusfeladat legnehezebbike, ugyanis Suzi már nem is mondja az irányokat, csak gitározik, amit nekünk követni kéne. Egy kis ritmusérzékkel, és a képernyőre guvadó szemekkel nem lehet akadály.

First Porn Fairy

A pornótündér a játék végigvitele után realizálódik a Sorority House melletti sikátorban. A földön heverő újságra állva érheted el, ami után még számos lokációt kell végigvizslatnod a hasonló újságpapír miatt. Ha megtalálod az összest, különleges extrákat vásárolhatsz tőle.



Suzi Fliers

Segíts Suzinak szórólapokat osztogatnia! A négy sor között rohangálva, a majometetéshez hasonlóan kell kihajítani az éppen megfelelő mennyiségű szórólapot az érkező népnek. A visszahajított szemetet viszont nem szabad leesni hagyni!

Lucius Handshake

A bandatagok titkos kézrázását kell elsajátítanunk - ehhez megfelelő időben, megfelelő gyorsasággal kell a megjelenő gombot lenyomnunk.



Analisa Goons

Új típusfeladat, melyben a leányzó faterját magunkra haragítva menekülhetünk a testőrei elől. A bal alsó sarokban jelzett finomságokkal egy időre elterelhetjük magunkról a figyelmet, ám ettől függetlenül jól kell szlalomoznunk, ha a kulcsok felvétele után élve ki akarunk jutni innen.

Ruházat

A pénzszerzés egyik velejáró rossztulajdonsága a pénzköltés is. A történet előrehaladtával ugyanis lesznek olyan hölgyikék, akik bizonyos kinézetű günya megléte nélkül szóba sem állnak velünk. Ezek megszerzéséhez pedig semmi más nem kell, csak pénz, pénz, és pénz. Jó pár kosztümöt találhatunk majd elszórva a pályák menti automatákban - legfőképp ezekből tarthatjuk elfogadható szinten ruhatárunk. A göncök négy kiegészítő felszerelés megvásárlása után válnak kollekciónk részévé, tehát nem elég az alapruhába invesztálnunk, a legkisebb extrát is magunkévá kell tennünk. Átöltözni minden különösebb nehézségek nélkül a menüből tudunk majd.

Russel Makeover

A játék végefőcíme után közel sincs vége a kalandozásaidnak: Russel kisminkelése még vár rád a szobád előterében. A rendkívül gyorsan felvillanó gombképek miatt magas fokú koncentrációra lesz szükséged a tökéletes szint eléréséhez.

Morgan Slaps

Érdemes kivárni a 2-3 másodperces lélektani időt mikor az ellenfél következik, és ilyenkor bátran elhúzni a kezünket - tuti mellésóz, mi pedig azonnal visszavághatunk!

Frat Tampoline

Ahhoz, hogy belépj a Frat Houseba az ajtónálló Supernautnak kell kifizetnek 10 dolcsit. Bent újabb 10 dolcsit gombol le rólad Big Daddy War Pig, hogy egyáltalán elkezdhesd a trambulin bemutatót. Ebben bájos segítőtársadat kell leugrálnod a szerről.



CÉL



MORTAL KOMBAT: DECEPTION

SZIASZTOK, ED BOON VAGYOK, AZ ELSŐ MORTAL KOMBAT TÁRSALKOTÓJA ÉS A MORTAL KOMBAT: DECEPTION PROJEKTVEZETŐJE. A KÖVETKEZŐ OLDALAKON SZERETNÉLEK VÉGIGKALAUZOLNI BENNETEKET LEGÚJABB JÁTÉKUNKON, A MORTAL KOMBAT: DECEPTION-ÖN, VALAMINT BESZÉLEK AZOKRÓL AZ ÚJÍTÁSOKRÓL IS, AMELYEKET AZ ELŐZŐ RÉSZ ÓTA A JÁTÉKBA ÉPÍTETTÜNK.

INFO BOX

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

Megjelenés:
2004. november 19.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

\+

Temérdek játékmód, a hatalmas karakterválaszték, a nagyszerű kivégzések újra magával ragadják az embert.

\-

Hangügyileg kicsit üresnek éreztem, és grafikailag sem tündökölt mindig 100%-osan.

PLATFORMOK

PS2 - XB - GC

A verekedős játékok kötött cselekményszálai miatt eléggé kiszámíthatóvá válnak a folytatásaik is, így fejlődésük is csak az elvárásoknak megfelelő szinten történik. A Mortal Kombat: Deception esetében azonban szerettünk volna kitörni ezekből a sztereotípiákból, és olyat nyújtani a játékosoknak, amit még csak legmerészebb álmaikban sem gondoltak volna. Ezt pedig sokrétű és szerteágazó tartalommal értük el. Az első dolog, amit a program elindulása után észrevehettek a játék főmenüjében, az a játékmódok nagy száma. A Mortal Kombat: Deception sokkal több, mint egy szimpla verekedős játék. Ez egy társasjáték, logikai- és egyben kalandjáték is, amely PlayStation 2-n és Xbox-on is elérhető, méghozzá online is!

Az első új dolog, amit észrevehetsz a játék során, az a verekedős rész életerőcsíkján történt ráncfelvarrás. A harcállapotjelzővel kiegészült grafikán ugyanis imináron nyomon követheted hősöd különböző tulajdonságainak fejlődését is. Ezt azért is tettük oda, hogy a karaktered néhány fontos tulajdonságát azonnal megállapíthasd róla. A harcosod ugyanis különböző változásokon mehet át, és amint elér egy bizonyos szintet, idepillantva rögvest látni fogod, hogy a megfelelő időben például képes lesz-e az ellenfelet a másvilágra küldeni (vagy éppen kivédeni annak hasonló típusú ütési kísérletét).

Nem új, de a Deadly Alliance óta továbbfejlesztett tulajdonság a hátterek kidolgozottsága. A Mortal Kombat: Deception küzdőarénái elkészítésénél már az elejétől kezdve az volt a célunk, hogy ugyanannyira befolyásolhassa a harc végkimenetelét, mint amennyire ez a játékosok ügyességén múlhat. Az arénákat ehhez mérten különböző méretekben készítettük el: egyesek többszintűek lettek, másokon fegyvereket helyeztünk el, végül, de nem utolsó sorban visszatérnek a pályakivégzések is, vagyis a hátterek aktív közreműködésével is alakíthatóak a csaták kimenetelei (és most már akár menet közben is, tehát nem kell megvárnotok a küzdelmek végét sem).

A Sky Temple nevű pálya egy remek példája a hátterek és a bunyó kölcsönhatásának. A harc egy óriási felhőkarcoló tetején kezdődik, amelynek közepén egy bivalyerős harci kalapács foglal helyet. Ennek megszerzéséért indul, majd ezután e fegyver hathatós közreműködésével folytatódik a harc. Egy másik példa a többszintes arénákra az a jelenet, amikor szintén ezen a pályán Sub-Zero leüti Sindelt a tető széléről. Ennek következtében a harc az épület előtt, jó pár emelettel lejjebb folytatódik. A Slaughter House-t a csapatunk egyöntetű kedvenceként konferálhatom fel nektek. Ebben



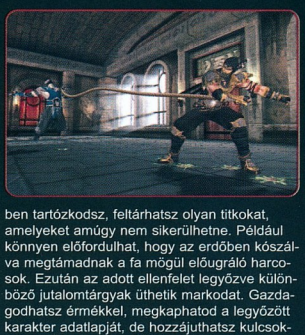
az arénában egyesítettük az összes ínycsiklandozó újításunkat. A harc a felső szinten kezdődik, de természetesen itt is elérhetővé válik az alatta húzódó vesztőhely. A képek nézegetése közben valószínűleg észrevettél pár régi ismerőst, ez pedig nem véletlen, hiszen a Deception-ben sok visszatérő elem van a régebbi részekből is. Sokatok örömére vannak szereplők az első és második részből is, mint például Baraka, Mileena, Nightwolf, Sindel vagy Kabal (ezek a karakterek megőrizték a jellegzetes mozgásaikat is). Az újakat pedig majd a játék során fogjátok megismerni.

Az egyik leginteraktívabb hátterünk, a Nethership, a Deadly Alliance fő alkotóeleme. Amint meglátod ezt a pályát, pillanatokon belül ráérzel majd, mi teszi olyan különlegessé. A kétszintes harctér alsó részébe belógó hullák nem csupán díszítik, hanem befolyásolhatják is a küzdelmet. Ezek a testek teljesen interaktívak a harccal, és a saját javadra, vagy az ellenfeled hátrányára használhatóak fel. Észreveheted, hogy előrehátra himbálóznak és még ráadásul ki is üthetik a karaktereket. A célunk itt tehát az volt, hogy a hátteret annyira befolyásolhatóvá tegyük, mint ahogy a szereplőket is meg lehet választani.

Konquest Adventure

A Konquest Adventure a Mortal Kombat: Deadly Alliance-ben már látott újításunk egy masszívabb kiegészítése. Ezúttal a teljes szabadságot biztosítottuk nektek, így végig a ti kezetekben maradhat a hat síkon átívelő kaland főhősének irányítása. A Konquest módban most sokkal több edzés, és harclehetőség van jelen, mint amennyire számítottatok volna: A kalandozásaid során érméket kell gyűjtened (illetve megnyerned), melyek különböző rejtett dolgokra válthatóak a kriptában. Teljes interaktivitásuk miatt bármelyik helyi lakossal szóba elegyedhetsz, teljesítheted az általuk felajánlott többféle küldetést, rejtett szigeteket tárhatsz fel, miközben egy csomó régi Mortal Kombat szereplővel is összefutsz. Észreveheted, hogy a képernyő jobb felső sarkában nap- és óraméről található. Az idő múlása nagyon fontos szerepet kap a játékban, ami abban is megnyilvánul, hogy amikor a 13 éves Shujinkót irányításod alá vonod, még vajmi keveset tud a képességeiről és a világról. Ám ahogy az idő múlik, Shujinko elkezd cseperedni, és tapasztaltabbá válik. Mire befejezed a játékot, már 60 éves lesz és eléggé tapasztalt ahhoz, hogy elsajátítson különleges mozgásokat és harcművészeti ágakat. Ezek után már Shujinkót is választhatod a Deception további aljátékaiban.

Az idő múlásának különleges szerepet terveztünk a játékban rejlő titkok feltárásához. Bizonyos események ugyanis csak bizonyos időben és helyen történnek meg. Ha elég szerencsés vagy és megfelelő helyen, megfelelő idő-



ben tartózkodsz, feltárhatsz olyan titkokat, amelyeket amúgy nem sikerülhetne. Például könnyen előfordulhat, hogy az erdőben kószálva megtámadnak a fa mögül előugráló harcosok. Ezután az adott ellenfelet legyőzve különböző jutalomtárgyak üthetik markodat. Gazdagodhatsz érmékkel, megkaphatod a legyőzött karakter adatlapját, de hozzájuthatsz kulcsokhoz is, melyekkel további titkokat rejtő helyszíneket tárhatsz fel. A dolog pikantériája, hogy az előugró karakter, mondjuk csak hajnali 4 órakor található meg az erdőben... A megfelelő időre várván a tétlenség helyett ajánlom a meditálást. A Konquest mód hat idősíkja végtelen lehetőséget, és rengeteg felfedeznivalót nyújt majd mindnyájatoknak.

Chess Kombat

A Chess Kombatra úgy is gondolhatunk, mint számos klasszikus táblás társasjáték és a Mortal Kombat keverékére. Akárcsak a sakkban, itt is az a cél, hogy az ellenfeled királyát térdre kényszerítsd, még mielőtt ő tenné meg ugyanezt a tieddel. Mindegyik játékosnak lépnie kell a figuráival, lehetőség szerint úgy, hogy stratégiailag megfelelő helyre juttassa őket. De a hagyományos sakkjátéktól eltérően, amikor egyik figura rálép a másik mezőjére, akkor ahhoz, hogy eldöljön kié legyen a mező, Mortal Kombat-féle harcot kell vívjanak egymással. Az MK sakktáblán többféle karakter található meg, akik a lépésmódokban, valamint a harc közben kifejtett erejük nagyságában különböznek. Az első alapvető figura a gyalog. Aztán ott a bajnok, aki a hagyományos sakk királynőjének MK-megfelelője, vagy a cselszövő, amelyik harc közben képes ellenfelének a formáját is felvenni. A varázsló átkokat szórva segíthet a sajátjainak vagy árthat az ellenfélnek. Ezek az átkok bebörtönözhetnek, megölhetnek, feltámaszthatnak vagy teleportálhatnak más figurákat. És végül ott a vezérfigura, a király, akire vigyáznod kell. A játék során észreveheted, hogy két villogó zöld mező van a játéktéren. Ezeket erőmezőknek hívjuk és stratégiailag nagyon fontos szerepet töltenek be az MK sakkjáték megnyerésében. Egy ilyen erőmező elfoglalásakor előnyre teszel szert harc közben, és ha mindkét erőmezőt elfoglalod, az még nagyobb előnynek számít - hidd el, nem szeretnéd, hogy az ellenfeled foglalja el őket! Játék közben az első dolgod az, hogy kiválaszd melyik Mortal Kombat szereplőkkel szeretnéd végigjátszani a sakkjátékot. A játék során meg kell szervezned a támadás stratégiai lépéseit: az átkokat a megfelelő időben történő felhasználását, az erőmezők elfoglalását és mindezt természetesen úgy, hogy a királyod állandóan védve legyen.



Puzzle Kombat

A Puzzle Kombat lényegében egy színtársító játék, a Mortal Kombat esszenciájával kombinálva. A játékmód célja az, hogy minél több azonos színű kockát társíts egymáshoz, majd megsemmisítsd őket a megfelelő törőkockával. Ezt követve átpasszolhatsz néhány kockát az ellenfeled játékterére is. Minél több kockát elintézel, annál több helyed marad. Az a játékos veszít, akinek a kockái elérik a legfelső szintet, s ezzel beterítik a teljes játékteret. Elég egyszerű, nem? De néhány kiegészítő szabállyal sokkal érdekesebbé tettük ezt az alapjátékot is. Még a küzdelem megkezdése előtt, a játékosok kiválaszthatják a nekik szimpatikus szereplőiket, akikkel játszani fognak, akárcsak a normális verekedős játékmódban. Mindegyik szereplőnek megvan a maga speciális mozgása, mely befolyásolhatja a játékost. Egyes lépések védekezők, melyek kockákat tűntetnek el, míg mások támadóak és kockákat ejtenek az ellenfél mezőjébe. Ezeket a lépéseket akkor használhatod, amikor az ügyenvezett supermetered feltöltődik. Néha egy bomba esik a tábládra, ami egy különleges jellegzetessége a játéknak. Ennek a bombának óriási ereje van. Amikor hozzáér egy kockához, megsemmisíti az összes ugyanolyan színű kockát. Természetesen kivégzés nélkül a játékunk nem lenne Mortal Kombat, és ezért ezt is beleépítettük ebbe a mini-játékba.

Most már online is!

A Mortal Kombat: Deception az első olyan harcjáték, amely online is elérhető, úgy PlayStation 2-n, mint Xbox-on is. Közkívánatra ebben a részben mindegyik szereplőnek újra két kivégzése van.

Ed Boon

SEGA Nintendo ATARI PHILIPS commodore

WANTED!

A PLAY ZONE SZERKESZTŐSÉGE MEGVÉTELRE KERES RETRO KONZOLOKAT, TARTOZÉKOKAT ÉS JÁTÉKOKAT.



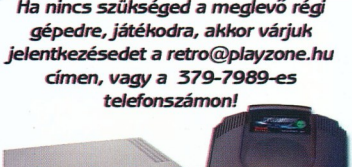




SEGA, NINTENDO, ATARI, 3DO, CDI, CD32, CDTV és egyéb konzolokat várunk alakuló gyűjteményünkbe.



Ha nincs szükséged a meglevő régi gépedre, játékodra, akkor várjuk jelentkezésedet a retro@playzone.hu címen, vagy a 379-7989-es telefonszámon!



WANTED!

SEGA Nintendo ATARI PHILIPS commodore

KARAKTER-BIBLIA

A MORTAL KOMBAT: DECEPTION 24 VÁLASZTHATÓ KARAKTERREL IGEN CSAK NÍVÓS DARABNAK TEKINTHETŐ, DE NEM ELHANYAGOLHATÓ AZ EDDIGI RÉSZEKBEN MEGJELENT ALAKOK SZÁMA SEM. FOGADJÁTOK SZERETETTEL EZT A KIS MORTAL KOMBAT-BIBLIÁT, MELYBEN AZ ÖSSZES EDDIG LÁTOTT SZEREPLŐ MEGTALÁLHATÓ.



NIGHTWOLF

A harmadik részben tűnt fel a jámbor lelkületű indián, aki a béke megőrzése érdekében kénytelen újra ijat ragadni. A jók oldalát erősítve lépi át a dimenziókaput, hogy szembeszálljon a Dragon Kinggel.

SPECIÁLIS ERŐK



SONYA

Az amerikai kormány speciális ügynöke, aki bosszútól szomjazva lohol Kano nyomában, amiért az brutális körülmények között megölte partnerét.



JAX

Egy Barakával történt ütközet során veszítette el karjai működőképességét a Sonya oldalán feltűnő izomkolosszus. A mechanikus kezeivel még erősebb lett. Mint valaha!



KENSHI

A Shang Tsung által megvakított Kenshit ugyan legyőzte Mavado, de Sonya segítségével megfelelő társakra lelt, a Különleges Erők csapatában.

BLACK DRAGON KLÁN



KANO

Goro ellenfeleként tűnt fel az első részben, majd Shao Kahnt erősítette a harmadikban. Hiába szövetkezett Quan Chivel, Mavado csúnya végét vetett amúgy szem szép életének.



KIRA

A Fekete Sárkány klán magányos, női harcosa, akit még Kabal szervezett be. Kano halála óta csak a Mavado elleni forralt mélló boszszúja élteti. A csapat terveinek útjában még ott áll a Dragon King.



JAREK

Shinnok, Föld ellen indított inváziója közben lelle halálát, méghozzá Sonya mellett vállvetve harcolva. Micsoda irónia, nemigaz?



KABAL

Motaro darabokra szedte, Mavado pedig végleg megölte. Kabal valahogy mégis visszatér az MK: Deceptionben. És mégpedig bűdösebb, mint valaha!

SHOKAN



KINTARO

A tigriscsíkos négykarú a második részből. A borstörő szerepét felvállaló harcost Raiden tette végül húsvére, de Shang Tsung hirés, lélpercés gombnyomvatartós kivégzésével megidézhetjük még.



SHEEVA

Shao Kahn elégedetlen csatlósa, akit Kano árulása után maga a mester szabadított meg földi szenvedéseitől.



GORO

Az első rész ikonikus főellenlelki védelmezője. Sajnos hába kötött barátságot a későbbiek során Kitanával. Noob Saibot nem kegyelmezett neki.



SHAO KAHN

A császár maga. Bár személye csak a második részben tűnik fel, az Outworld uraként meghatározó szerephez jut. Aztán a Deadly Alliance végén karrierje csúfos véget ér. Kahn halott.



SHANG TSUNG

Az első rész öreg mágusa a második alkalommal már megfiatalodva tér vissza, a Deadly Allinace-ban pedig egyenesen mestere, Kahn ellen harcol.



STRYKER

A nem túl népszerű rendőrt még Raiden mentette meg a végzetétől, Shao Kahn. Föld ellen indított inváziója során.



REPTILE

Hajdanán Shao Kahn személyi testőre volt, ám főnöke halálával Nitara szolgálatába állt. Szerencsétlenségére pont akkor állította a trónteremben, amikor a Dragon King új testet keresett magának...



DRAHMIN

A furcsa maszkot viselő Drahmin nem volt mindig ilyen szerencsétlen - mielőtt számúzték volna végzetébe, és elcsúfult testébe, komoly hadvezér volt.

VÖRÖS SÁRKÁNYOK



MAVADO

Az ősi Vörös Sárkány klán vezetője, aki a Deadly Alliance végén kegyetlenül elintézi a rivalis banda vezetőjét, Kanot.



HSU HAO

A kibernetikus szívű lény Mavado hű szolgája, akit Jax pont ettől az ékszerségétől szabadítja meg a Deadly Alliance végén.

BÖLCSEK TANÁCS



FUJIN

Mint a szél Istene, igen közeli barátságban van a villámok Istenével, Raidennel. Speciális mozgásai minden halandó perceit megkeserítették.



RAIDEN

A negyedik rész óta halhatatlanná vált villám Istensége a Deceptionben újra visszatér, hogy életét áldozza a Dragon King bukásáért.



DARRUIS

A szabadságot elnyomó zsarnokok ellen szít lázadást - ehhez mérten élete a bújkálásról, és nesztelen mozgásról szól.



CHAMELEON

A szintén rejtett kaméleon kétfajta alteregóval is bírt az MK játékok történetében - N64-en Khameleon néven a női ninják mozgását gyakorolta, míg PS-ön Chameleon volt, és igazi férfininjából faragták.



NOOB SAIBOT

A Tobias Boorról (olvasd el a nevét visszafelé) elnevezett koromfekete ninja a Deceptionben Smoke oldalán veszi fel a harcot a lázadókkal szemben.



BLAZE

A Deadly Alliance egyik rejtett karaktere volt. Tüzes egyénisége, az már egyszer szent.



HOTARU

A legsakalabb új karakter Hotaru, akinek többi karkitépós kivégzése azonnal szerkesztőségi Top 10 lett: Karakterünk a Dragon King szövetségese, mert azt hiszi az ő erejével stabilizálhatja a sikok közötti feszültséget.



DRAGON KING

Avagy a Mortal Kombat: Deception főellenfele. A Deadly Alliance végén Quan Chi és Shang Tsung kettőse élesztí újjá a hajdani Outworld-i uralkodót egy hatalmas tojásból. A seregével eltemetett uralkodó visszatér, és gonoszabb, mint valaha!

A FÉNY RENDJE



KUNG LAO

A második részben megismert Kung Lao annak a névrokonának leszármazottja, akit még Goro ölt meg az első Mortal Kombat előtt.



BO' RAI CHO

Az öreg mester, aki Liu Kangot, és Kung Laot készítette fel a versenyekre. Jómaga sosem indulhatott a viadalokon, de tanítványai kárpótolták érte.



LIU KANG

Az első Mortal Kombat bajnokát Shang Tsung és Quan Chi ugyan elpárolgása a Deadly Alliance alején, de a Deceptionre újult erővel tér vissza, hogy segítse a jók oldalát.



KAI

A Fehér Lótusz rend tagjaként Raiden kérte fel segítségül a Shinnok vezette támadás legyűrésében.

EDENIAIAK



KITANA

Miután a szüleit Shao Kahn megölette, adoptálta és az Outworld hercegnőjévé tette. A filmekben az egzotikus szépségű Talisa Soto játszotta szerepét.



TANYA

Tanya árulása kellett ahhoz, hogy Shinnok rátehesse a kezét Edénia földjére. Innentől kezdve talán nem kérdéses, hogy a sötét oldalon áll.



JADE

Az MK2 második titkos karaktere, akit kisrügások nyomogtalásával lehetett előcsalni. Kahn csatlósa volt, aki barátnője, Kitana meggyilkolával biztak meg, de Reptile-lal történő összecsapás lett belőle.



RAIN

A illaszíluettes ninja Shao Kahn egy újabb exalkalmazottja, aki Kitana szülőföldjéről Edeniából származik.



MILEENA

Shang Tsung mesterien kidolgozott Kitana klónja, aki némely tekintetben még le is pipálja eredetiét (csak a szájat ne lássuk).



JOHNNY CAGE

A nagyképű filmsztár karakterét szerencsétlen körülmények között megölték a játéktervezők. Valahogy azonban mindig visszasomfordált a sorozatba a pozitív hősök oldalán.



MOTARO

A Sheeva által hívósre tett kentaur Shao Kahn seregeinek vezetője volt a hármas számú játék során.



MOLOCH

A Deadly Alliance feleimelés vadállata Shang Tsung házikedvence volt.



SINDEL

Kitana eredetileg halott édesanyja, akit aztán Kahn feltámaszt, hogy Földet leigázó terveiben segítségére legyen. Természetesen a kísérlet kudarcot vall.



MOKAP

A Johnny Cage-el dolgozó mozgásmotalélező szinész a Deadly Alliance rejtett karaktere volt. Érdekessége, hogy vérben úszó mozgásérzékelők jelentek meg a testén.



QUAN CHI

A Deadly Alliance társalkotója, Shang Tsung mellett a másik sámán a sorozatban.



LI MEI

A Deadly Alliance által lemészárolt faluk egyikének áttatlan áldozata, lange ólőtelenek köszönhetően pedig aktuális kedvencünk. Érdekeit tekintve nyílván a bosszú élteti.



ASHRAH

A titokzatos női karaktert az égiek küldték a jó oldalon állók segítségére. Raiden feminim alterególja, egy Kriss nevű késsel felszerelkezve.

JELMAGYARÁZAT

JÓAKARÓK

SZÖVETSÉGESEK

ELLENSÉGEK



BARAKA

Baraka a mutáns Tarkatan faj jeles képviselője, aki világ életében a rossz oldalon állt. Shao Kahn, és Quan Chi után új mesterének kilétte sem lehet meglepetés: seregeivel a Dragon Kinget szolgálja.



KOBRA

Kick-box bajnok, aki egyelőre ismeretlen motivációval lép a szorítókba a Deception Mortal Kombat viadaljain. Erejéhez azonban személyi kétség sem férhet.



NITARA

A vámpirhölgy a Deceptionben újra feltűnik, hogy megszabadítsa világát a zsamokok elnyomásától.

LIN KUEI KLÁN



SHINNOK

A Mortal Kombat 4 és Mythologies főellenfele, akinek nem sikerült átvernie az Istenségeket, akik lázadása, és a rossz oldal megkísértése miatt számüzik őt egy párhuzamos idősíkba.



SCORPION

A tűz ki más ellensége is lehetne, mint a vízé. Scorpion és Sub-Zero harca azonban új értelmet nyer, amikor kiderül, hogy a bűnbak Quan Chi. Scorpion családjának mészárosa.



CYRAX

A három kiborg-ninja egyike, akit a szervezet Sub-Zero likvidálására alkotott. Később átprogramozták, és már a Sonya vezetette Speciális Erőket szolgálta.



ERMAC

Egy programhibának köszönhetően már a harmadik epizódban feltűnt, mint a piros gúnyába bújt Reptile, de az Ultimate MK-ban debütált hivatalosan. Most visszatér, hogy ninja mozgásaival újra elvarázsoljon bennünket.



SAREENA

A Nether Realm démona, földöntúli szépségét megőrizendő lép harcra a Mortal Kombatok során.



SUB-ZERO

Professzionális bérgyilkos, állandó konfliktusban Scorpionnal. Egyszer már elhalálozott, de valahogyan visszatért az élők sorába és a viadalhoz.



'YOUNG' SUB-ZERO

Nagy kavarodást okozott amikor két Sub-Zero tűnt fel a viadalon, de hamar kiderült a testvéri kapcsolat a két karakter között.



SEKTOR

Cyrax elpusztítását feladatául kapva végül egy programhibának köszönhetően saját hadserege gyártásába kezdi, és Sub-Zero kezéből megoróbálja megszerezni a Lon Kuei klán vezetői posztját.



REIKO

Shinnok seregeinek tábornoka - sajnos nem volt túl hosszúéletű karakter. Az Istenségek által végeztetett be egy csatában.



FROST

Sub-Zero női alteregója, akit maga a Lin Kuei klánvezető loborzott magához. Árulása miatt azonban hamar be is végeztelk a Deadly Alliance végén.



SMOKE

A Mortal Kombat második része óta ismerjük a robotninját, aki leginkább szürkés színárnyalatáról, és folyamatos füstlögéséről vált nevezetessé.

TALES OF SYMPHONIA



TALÁN NEM TÚLZÁS KIJELENTENÜNK, HOGY A MINŐSÉGI RPG-PROGRAMOK EDDIG NEM A GAMECUBE KÍNÁLATÁBAN VOLTAK MEGTALÁLHATÓAK. VOLT UGYAN PÁR KELLEMESEBB PRÓBÁLKOZÁS, DE EZEKET KÖNNYEDÉN MEGSZÁMOLHATJUK AKÁR EGY KEZÜNKÖN IS. A NAMCO, TALÁN AZ ILYEN STÍLUSÚ PROGRAMOK KÍNZÓ HIÁNYÁT LÁTVA, BELEFOGOTT TALES OF SOROZATÁNAK NEGYEDIK, EGÉSZ ESTÉS FELVONÁSÁBA, KIFEJEZETTEN GAMECUBERA OPTIMIZÁLVA.

INFO BOX

Kiadó:
Namco
Fejlesztő:
Namco
Hivatalos honlap:
tales.namco.com

Megjelenés:
2004. november 19.
Tesztplatform:
GC

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

+

Egy igen felejthetetlen játék, RPG rajongóknak valódi csemege lesz, kötelező mindenkinek...

–

A történet néhol kicsit bugyuta, bár mutassunk fel olyan RPG-t ahol nincs kavarás a sztoriban. Viszont rengeteg klisét fogunk találni!

PS2 - GC

PLATFORMOK

Az RPG-k egyik legfontosabb, ha nem a legfontosabb eleme a történet. Egy rendesen kidolgozott sztori (amely lenyűgözi és leköti a játékost) könnyedén válhat sors-, és ügydöntővé. Nos, hogy ne legyen könnyű dolgunk az ítélkezésnél, a legújabb Tales-epizód nem egészen ilyenre sikeredett: inkább aggathatjuk rá a bonyolult és egyben érdekes jelzőt, bár nem vitathatjuk el tőle, hogy erkölcsileg kihívó. A Symphonia története Sylvarant világába kalauzol el minket, amely éppen a hanyatlás szélén áll. Ez annak köszönhető, hogy a világ energiaforrásai kimerülőfélben vannak, és emiatt egyre nagyobb a káosz. Természetesen létezik orvosság a problémára, amit a generációnként születő kiválasztott személye jelent. Az ő feladata annak a számos küldetésnek a végrehajtása, mellyel felébreszthető az alvó Isteneket álmukból. Erre pedig azért van szükség, hogy újratöltsék energiáikkal a leharcolt világot. A sztori teli van klisékkel, de a történetet talán kicsit fűszerezi, hogy nem csak Sylvarant világában kalandozhatunk, hanem annak tükörvilágában Tethe'alla-on is.

A játékban rengeteg szereplővel találkozunk, akik ízig-vérig kiforrott személyiségek lesznek. Ezek közül talán a legfontosabb maga a játék főszereplője, Lloyd lesz. A fiatal, kalandvágyó harcos feladata a kiválasztott védelme lesz (akihez egyébként még gyengéd szálak is fűzik). A másik főszereplő pedig Colette, akinek sorsa már a születésénél megpecsételődött, hiszen ő a kiválasztott. Ahogy haladunk előre a történetben, a karakterek jelleme egyre jobban fejlődik, egyre több mindent tudhatunk meg róluk azáltal, hogy egy-egy pillanatban kitárulkoznak, vagy mesélnek múltjukról. A szereplőink jellemének fejlődését akkor ismerhetjük meg a legjobban, ha a világtérképen végbemenő szóváltásokat is figyelmesen végigolvassuk.



A Tales-játékok legfőbb erénye sokak szerint mindig is a harcrendszer volt. Ugyanis a csata nem annyira kötött, mint más, klasszikusnak mondható RPG-kben (teszem azt a Final Fantasy-sorozatban), hanem sokkal aktívabb és akcióorientáltabb az egész. Itt már nincsen idegesítő random encounter (mely valljuk be, a legtöbbünket az őrületbe kergetett) - ha akarjuk, könnyedén kikerülhetjük a harcokat, ugyanis itt már látjuk az ellenségeinket. Bár ennek megvannak a maga hátrányai és előnyei is, ugyanis ha folytonosan szkippeled a harcokat, a főellenségekhez érkezvén percek alatt vesztesen hagyod majd el a csatateret, köszönhetően annak, hogy nem rendelkezel a csatához megfelelő fejlettséggel. Így tehát talán csak abban mutatkozik könnyebbség, hogy a harcokat magad tudod szabályozni - amikor éppen kedved szottyan rá, nem pedig folytonfolyvást, kontrollálatlanul. Maga a



harc külön képernyőn történik, amolyan hack 'n' slash formában - taktikázni kell, és bár ajánlott, az első 10-20 órában nem érdemes bántani a beállításokat. Utána viszont már javasolt, mert nagyon könnyen veszíthetünk. Harcok során egy karaktert irányítunk, viszont ha van három plusz kontrollerünk, akkor barátaink is kivehetik részüket a harcokból. A karakterek fejlődése a megszokott experience pontok gyűjtögetésén alapszik, igaz, a speciális mozdulatokat mindig harc közben kapjuk meg. Ami talán még szokatlan, hogy az úgynevezett Unison Attackokat különböző kristályokból kapjuk meg. Hogy mi is az a Unison Attack? Csoportos támadás, karaktereink speciális támadásait olvasztja egybe, ezáltal egy sokkal erősebb, pusztító hatású támadást hoz létre.

A muzsikáért ismét Motoi Sakaruba felelős, ugyanis ő szerezte az eddigi összes Tales-játék zenéjét, de az ő nevéhez fűződnek a Valkyre Profile és a Star Ocean dallamai is. Mindig hasonló stílusban komponált: dominálnak az ütősök, a különböző csilingelő hangszerek, illetve tipikus elszállós air drumot használó motívumok, melyek ritmusai a negyedektől egészen a harminckettedekig terjednek. Apropó: arról még nem is beszéltem, hogy a karaktereknek a főbb átvezető-animációknál, illetve fontosabb ingame-jeleneteknél rendes hangjuk is van, és bár nem hagyták a korongon az eredeti japán szinkront, az angol hang is valami fenomenálisan sikerült. Nincsenek túlreagálva a dolgok, profi munka az egész - ehhez hasonló igényes szinkront legutóbb a MGS2-ben láttam.

Mivel a Symphonia meglehetősen vaskos darabnak mutatkozott, így a több mint 50 órát igénylő teljes végigjátszás leírására nem vállalkoztunk. Akik azonban némi segítségre vágynak az induláshoz, azoknak ajánlom a következő két oldalt tele hasznos tippekkel, és trükkökkel!



Talán a játék egyik legfontosabb része, a főzés. Igen jól látjátok. Ugyanis a főzés talán az egyik legjobb taktika arra, hogy visszanyerjük HP-nkat illetve TP-nket, de még akár Status Effecteket is gyógyíthatunk velük. Ez azért jó, mert nem mindig lesz pénzünk különböző tárgyakra, míg az ételhez bárhol találhatunk hozzávalót, illetve a recepteket sem olyan nehéz megszerezni (igaz ezek megszerzéséhez be kell barangolnunk mind Sylvarant mind Tethe'alla területét). Általában ha valami gyanús, esetleg oda nem illő tárgyat látunk, érdemes megvizsgálni, hisz általában ekkor bukkan elő az úgynevezett „Wonder Chef", aki átadja nekünk tudását egy receptben. Érdemes odafigyelni a szakács megfelelő kiválasztására, ugyanis ha nem megfelelően választjuk meg séfünket, akkor sokkal kevesebb az esélyünk arra, hogy sikeresen készüljön el az étel. A karakterek főzési képességeit a főmenü „Cooking" menüpontja alatt találhatjuk meg, de a párbeszédekből is megtudhatjuk azt, hogy valaki éppen hadilábon áll-e a főzéssel vagy sem. Így derül ki az is, hogy Raine igen pocsék szakács. Valahányszor megfőzünk egy ételt, csillagot kapunk érte, azaz szakácsi képességeink emelkednek, és ha a csillagok megtelnek, akkor teljesen elsajátítottuk a receptet, azaz onnantól kezdve sosem rontjuk el az ételt.

Főzni egyébként a főmenüben tudunk, vagy harc után, amikor megjelenik a „Cooking" lehetőség - de ez csak akkor használható, ha megfelelő alapanyagokat kaptunk harc után.

Az amúgy sem elhanyagolható repertoárból most lássunk három receptet, melyek talán jól fognak jönni 1-1 keményebb ütközet után:

Név: **Spagetti**
Tulajdonság: Mindenki kedvence, rengeteg HP-t lehet vele visszanyerni.
Szükséges hozzávalók: Tésztafélék, Hagyma, Paradicsom
Opcionális hozzávalók: Bármilyen hús, Bors, Gomba, Sajt, Citrom
Megtalálható: Altamira Hotel (4. emelet)
Tárgy: Zöld Sütőtök

Név: **Shortcake**
Tulajdonság: Egy torta, rengeteg gyümölccsel a tetején. Rengeteg HP-t lehet visszanyerni vele
Szükséges hozzávalók: Bármilyen gyümölcs, Tojás, Tej
Opcionális hozzávalók: -
Megtalálható: Exire Katz House
Tárgy: Rheaird makett

ÉRDEKESSÉGEK
Az elődök viszonylagos sikertelensége után felüdülés lehetett a Namco számára a Tales of Symphonia megjelpően pozitív amerikai fogadtatása.



Név: **Omlett**
Tulajdonság: Az egész csapatot megszabadítja a mérgezésektől
Szükséges hozzávalók: Rizs típusú ételek, Tojás
Opcionális hozzávalók: Hagyma, Disznóhús, Sajt, Marhahús, Csirkehús
Megtalálható: Palmacosta Akadémia
Tárgy: Labdazsák

A harc menete

Amint azt már írtam, a harc menete teljesen real time, viszont számos dologra érdemes odafigyelni. Mint például arra, hogy a karakterünk milyen gyorsan támad, vagy milyen sebességgel képes varázsolni, vagy éppenséggel egy keményebb ütés után mikor képes talpra állni. Az ellenség szempontjából érdemes figyelni a távolságra és méretükre. Harc közben a legfontosabb az lesz, hogyha ellenfelünket megütjük, visszanyerünk minimális mennyiségű TP-t, ezáltal speciális tulajdonságainkkal pörgősebbé tudjuk tenni a csata menetét. Egyébként háromfajta mód létezik csataink megvívására:

SEMI-AUTO: Tulajdonképpen ez az alapbeállítás, a fél-automata itt csak annyit takar, hogy ha támadunk, karakterünk magától odafut és megüti ellenfelünket, ugyanez jellemző a speciális támadásokra.
AUTO: Kényelmesebbeknek találták ki. Tulajdonképpen mindent a gép csinál, bár a csata nem mindig végződik úgy, ahogy azt elképzeljük.
MANUAL: Itt teljesen magunkra vagyunk utalva, valamivel nehezebb a harc, ugyanis nekünk kell

TALES OF SYMPHONIA

TIPPEK, TRÜKKÖK



mindent irányítani. Például karakterünk itt már nem rohan oda az ellenfélhez, hanem a levegőbe üt, ami valakinek jó, valakinek pedig akár kényelmetlenséget is okozhat.

A harcnál nagyon fontos átnézni a karaktereink fizikális tulajdonságait is, pl. hogy ki sebezhető karakter; ugyanis lehetőségünk van a sorrend állítására. A helyezkedés fontos lehet abból a szempontból is, hogy pl. a támadóbb szellemű harcosoknak inkább elöl van a helyük, és csakis mögöttük az elementális erőket használóknak, illetve a gyengébbeknek. Az ellenfél kiválasztásán nagyon sok múlik, nem úgy, mint az előző részekben, ugyanis adódhatnak olyan esetek, hogy csapattársunk beszorul két ellenfél közé és segíteni kell ne-



ki. A kombók szintén fontos részévé váltak a harcoknak, hiszen általuk bonusz experience pontokat illetve TP-pontokat kapunk, a Combo Gaugeunkat is ezzel tudjuk feltölteni - és van, amikor kombók segítségével tudunk új mozdulatokat szerezni. Combo Gauge-unk feltöltése egyébként az Unison Attack használatához szükséges.

Unison Attack: A „Z" gomb megnyomásával tudjuk előhozni, miriek hatására az általunk irányított karakter egy szimpla támadást indít, amely ha becsapódik, elkezdi az Unison Attackot. Miután ez megtörténik, körülbelül két pillanatod lesz arra, hogy bevidd az első támadást, és utána szintén kevés idő áll majd rendelkezésedre, hogy a másodikat is kivitelezd. Miután elkezdődik az Unison Attack, egy gombokat mutató felület fog megjelenni a képernyő jobb alsó sarkában, melyen mindegyik karakterhez és képességeikhez hozzárendelt gomb képe megtalálható. Minden karakter csak egyszer támadhat egy Unison Attack közben, de a támadás nem kötelező. Ami talán a legfontosabb: az Unison Attackok nem használnak semmi erőforrást, tehát nem veszítünk TP-pontjainkból.

Nagyon fontos szerepe van a védekezésnek, mely sok RPG-ben nagyon keveset ért. Hisz itt a védekezés nem csak sima elbújok a pajzs mögé szituációkból áll, hanem nagyon sok mozdulat kiindulópontja is, melyeket az „X" gomb lenyomásával és a hozzá tartozó iránygombokkal tudunk előhozni. Ilyen például a bal és jobb gomb nyomogatása, mellyel el tudunk ugrani ellenfeleink elől. Védekezés közben a teljes sérülés egynegyedét veszi le HP-nkből, rögtön támadhatunk vissza az ellenfélre, nem kell várni, mint mikor védekezés nélkül találnak be. Ami még nagyon fontos, hogy ha ne adj Isten ellenfelünk eldob minket, akkor az „X" gombbal korrigálhatunk az egyensúlyunkon, így kb. 90%, hogy talpra érkezünk, és megússzuk nagyobb sebesülés nélkül.

ÉRDEKESSÉGEK

Divatossá vált a mobiltelefon-játékok készítése, főleg az ehhez megfelelő technológiával bíró távolkeleten, így ne lepődjünk meg, ha már készül egy Tales of rész a telókra is.

Over Limit mód

Ha valamelyik karakterünket eleget püfölik, akkor az úgy nevezett Over Limit mód állhat elő, ami annyit tesz, hogy megfelelődik a damage-érték, amit bekap, és könnyebben ugrál el az ütésektől is. Bizonyos karaktereknél egyéb hasznos dolgokat is előidéz.

A játékban találhatók úgynevezett Technical Smash-ek is. Ezekért pontokat kapunk, melyből speciális tárgyakat tudunk venni a későbbiekben az árusoknál. Ezeket különbözőképpen tudjuk elémi:

- meg kell ölni úgy az ellenfelet, hogy egyik csapattársunk sem sebesül meg a harc folyamán
- el kell pusztítani az ellenfelet egy kombósorozat közben
- az ellenfél likvidálása speciális mozgásokkal
- meg kell ölni az ellenfelünket Summonok segítségével
- az ellenfél levegőben való likvidálásával

Harcaink után bizonyos pontszámot kapunk teljesítményünkre, mely mínusz kettőtől plusz kettőig terjed - ezekből speciális tárgyakat vásárolhatunk, és szintén ez határozza meg, hogy milyen tárgyakkal indulunk a következő végigjátszásnál.

Érdekesség, hogy ha lejátszottuk a játékot, kapunk egy új nehézségi fokozatot, melynek neve Mania mode - ezt talán csakis a hardcore RPG gamereknek tervezték, ugyanis az ellenfelek ezen a nehézségi fokon kétszer erősebbet ütnek és kétszer több HP-val rendelkeznek!

A karakterekhez egy-egy mondatnyi tanácsot szeretnék adni, remélem ezáltal ki tudjátok majd választani a megfelelő csapatot a játékban.

Lloyd: Gyorsan tud támadni, mivel két kardot használ. Nagyjából mindenben jó karakter, viszont nagyon könnyen sérül.
Collete: Felugorva tudja dobálni a Chakramjait, de ezt elég lassan teszi. Nem épp a legjobb választás. Az alap ütései 2 kombót adnak ki.
Genis: Figyelni kell a távolságra. Mindig távolabb kell menni, mint amennyi eredetileg jónak tűnik, mert sokat veszíthet, főleg ugrás közben.
Raine: Nem túl jó harcos lassú mozgása miatt, viszont kiváló varázsló és gyógyító!
Zelos: Lloydhoz hasonlóan mindenben használható. Simán véghez lehet vele vinni több kombónyi támadást is.
Sheena: Fizikai támadások szempontjából ütős, ez talán gyorsaságának köszönheti, de emiatt kevésbé erősek ütései, de nem érdemes másra használni.



Presea: Ahhoz képest, hogy egy akkora balta van a kezében melynek mérete megegyezik testének nagyságával, elég gyors. Viszont ahogy Sheena, őt is csak fizikai támadásokra érdemes használni.
Regal: Erős karakter, fizikai támadási közepes erősségűek, viszont varázslatban sem rossz.

A Symphonia látványvilágilag a cel-shaded technikát használja, melynek eredménye egy igen szép és színes világ, legalább 50 óra hosszan. Maguk a karakterek szépek, kidolgozottak, a falvakban és városokban minden csodaszép, talán a világtérkép az, ami egy kicsit fakó, de hát ez legyen legkisebb probléma. A játék ébresztett némi kétséget, bár én mégis imádom, és ott van a személyes Top 10-emen. Aki teheti, mindenképpen szerezze be, hisz magával ragadó az egész, úgy ahogy van. Mellesleg leginkább a GameCube tulajoknak kötelező, hisz egy ilyen kaliberű játék sajnos elég ritkaság a kockára (a játék hamarosan megjelenik PS2-re is, kibővített tartalommal, és ezzel még nincs vége a Tales-sagának…).

Kou

Mese a meséről, avagy Tales of - kronológia

Tales of Phantasia *(1995, SNES)*
A Phantasia volt az első Tales of-rész, mely elindította a mára már számos részt megért szériát. A sorozat első tagja még Super Nintendóra jelent meg 1995-ben, kizárólag Japánban, a Namco révén. Magát a játékot az a Wolf Team csinálta, melyről tudni illik, hogy azóta Tri-Ace néven működnek a szakmában. A történet Cless Alveinről és barátairól szól, akik egy vadászat során megtudják, hogy ők a kiválasztottak, akiknek regenerálni kell a világot, nehogy a gonosz ismét felébredjen.

Tales of Destiny *(1998, PlayStation)*
Az első Tales of-játék, amely megjelent angol nyelvterületen is. Sajnos nem teljesített valami fényesen az amerikai piacon, ami talán a kicsit idejétmúlt grafikának és a botrányosan elkapkodott fordításnak volt köszönhető. Talán az volt a legzavaróbb tényező, hogy míg a japán verzióban a világtérképen való kalandozásaink során kisebb monológokat figyelhettünk meg karaktereink között, addig az amerikai változatban semmi ilyesmi nem volt, ezáltal sokkal kevesebbet tudhattunk meg szereplőink jelleméről, fontosabb emlékeikről. A játék egy fiatal potyautas megismerésével kezdődik, akit rossz helyen rosszkor találnak meg egy léghajó fedélzetén. Kihallgatása közben tolvajnak nézik, majd jól összeverik. Mint később kiderül, a hajó igen értékes rakományt szállít, ezért bántak el vele ilyen csúnyán. A hajót nem sokkal ezek után megtámadják, és itt kezdődik el a mese, mely a sorsról szól.

Tales of Phantasia - Playstation Remake *(1998, PlayStation)*
Az eredeti Tales of Phantasia grafikailag feljavított változata, melyben végre a karakterek is úgy néznek ki, mint ahogyan azt a készítők eredeti dizájntervükben megálmodták. További újításokként az új varázslatokat, egy új szereplő megjelenését (akit Suzu Fujibayashinak hívnak), valamint a Cooking System berakását üdvözölhettük. Mindezt azért, hogy a SNES változatot nem ismerők képbe kerülhessenek az előzményeket illetően.

Tales of Phantasia: Narikiri Dungeon *(2000, GBC)*
Egy újabb Tales of-játék ezúttal GameBoy Colorra. 100 évvel a ToP eseményei után járunk, ahol egy ikerpár kalandjait követhetjük soron. végigküzdik magukat az egyre nehezedő labirintusokon, hogy ezáltal bármilyen kasztot vagy speciális képességet meg tudjanak szerezni. Kizárólag Japánban jelent meg.

Tales of Eternia / Tales of Destiny II *(2001, PlayStation)*
Végre kitörtünk a Phantasia vonalról, ugyanis a Namco egy új Tales of-játékot adott ki. A Tales of Eternia (Amerikában Tales of Destiny II néven futott) a harmadik nagy felvonás a sorozatban és a második Tales of-játék, amely angol nyelvterületen jelent meg. Sajnos az Eterniának sem sikerül úgy teljesítenie, mint ahogy azt elvárták volna, de ez talán annak is köszönhető, hogy később, egy akkor már haldokló masinára jelent meg: a Playstationre. Az Eternia története egy nagy robbanással kezdődik (elég ironikus, nem?). Reid és Farah éppen egy kilátótoronyban beszélgetnek, amikor észreveszneknek egy gyanús tárgyat a levegőben, amely irdatlan sebességgel közeledett feléjük. A tárgy becsapódott, a torony pedig összedőlt. Reidék túlélték a balesetet, és elindultak megnézni mi is okozta ezt valójában, de nem találnak mást, mint egy furcsa öltözetű és teljesen értelmetlen nyelven beszélő lányt.

Tales of Fandom: Vol. 1 *(2002, PlayStation)*
Ez az aranyos kis játék egy alkotásba sűríti mindhárom Tales of-játék főbb szereplőit, bár itt sem ússzuk meg új karakter nélkül. A játék maga tulajdonképpen party- illetve mini-gamekből áll, mint például a Craymel Lab, amely nem más, mint egy Tales-világra épülő Tetris-klón. Itt is megtalálhatóak azok a párbeszédek, melyekkel az előző Tales of-játékokban a világtérképen találkozhattunk. Sajnos ez is csak Japánban jelent meg.

Tales of the World: Narikiri Dungeon 2 *(2002, GBA)*
Egy újabb aranyos játék a Namcótól. A Tales of Fandomhoz hasonlóan tartalmazza a három nagy Tales of-játék szereplőit, bár itt most végre van valamicske történet is. Egy másik világban az Istenek rájönnek, hogy világuk hatalmas bajban van, és két emberre lenne szükségük, hogy megóvják azt. Itt jön a képbe két főszereplőnk, Furio és Kyaro, akiket már csak egy virág megszerzése választ el a felnőtté válástól. Mikor e virág megszerzése miatt meglátogatják a nagy Mana fát, az ätteleportálja őket egy másik világba, hisz mint később kiderül, ahhoz, hogy megkapják felnőtté válásukhoz szükséges virágot, segédkezniük kell a béke fenntartásában és a másik világ megmentésében. Sajnos szintén csak Japánban jelent meg.

Tales of Destiny 2 *(2002, PlayStation 2)*
Az igazi Tales of Destiny folytatás, nem összekeverendő a Tales of Destiny II PS verziójával. A történet szerint 18 évvel Kronos legyőzése után járunk. Sok minden változott, házak, települések jöttek létre, és talán a legfontosabb, Rutee és Stahn házasságot kötöttek. A főszereplő az ő gyermekük, Kyle, aki kalandokra vágyik, hogy belőle is hős lehessen, mint szüleiből. Egyébként ez az első Tales of játék, amely PS2-re jelent meg, de kizárólag csak Japánban.

Tales of the World: Summoner's Lineage *(2003, GBA)*
Ismét visszatértünk a Phantasia-vonalra. A játék főhőse leszármazottja Klarth F. Lestemek, a Tales of Phantasia egyik főszereplőjének. Maga a játék nem is RPG, hanem inkább stratégia, bár könnyen hozzá lehet szokni. Gameboy Advance-ra jelent meg és csakis Japánban.

PlayStation

konzolshop

Magyarország legnagyobb konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem





SONY PS2 8MB AKCIÓ!

6.499 Ft

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

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

jön!!! Game Park videojátékok
Www.gamepark.hu



Kockázz, ne kockáztass!

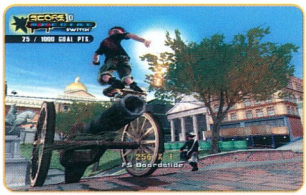
Bp. XVII. Berky Lili u. 36.(a Pesti út mellett, a Kucorgó térnél)
Nyitva tartás: Hétköznap 12-19h-ig, Szombaton 09-15h-ig
Tel.: Üzlet: 258-7809, 06/30/9422-558(12-19h-ig!), fax: 258-7807
Info: 06/30/5544-237, game-park.internettudakozo.hu, e-mail: vinzol@axelero.hu



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

MEG KELL OLAJOZNI MINDEN CSAPÁGYAT, VENNI KELL ÚJ KEREKEKET, SZÉPEN LE KELL FESTENI A DESZKÁNKAT, ÉS TELE KELL TÖMNI A HÁTIZSÁKUNKAT JÓ SOK FESTÉKSZÓRÓVAL, MERT BEINDUL A WORLD DESTRUCITON TOUR, TONY HAWK ÉS BAM MARGERA VEZETÉSÉVEL.

A Neversoft Entertainment úgy döntött a Tony Hawk's Pro Skater 4 után, hogy bizony ráfér már a sorozatra egy igen alapos vérfrissítés. Nem szerették volna, hogy ellaposodjon a franchise, azt pedig végképp kerülni akarták, hogy ennek folyományaként kiürüljön a kassza. Két részre oszlott a csapat. Az egyik egy igen titkos projekten dolgozik, amelyről eddig csak annyit lehet tudni, hogy mindent ütni fog, és



hogy köze sincs a sportjátékokhoz, ugyanis vérbeli, hatalmas sztorit elmesélő akciózás lesz. A másik fele a teamnek pedig elkezdte hegeszteni az Underground első részét. Megvallom, nekem nagyon tetszett, pontosan annyi újdonságot hozott a sorozatnak, amennyire annak szüksége volt. Mire az újságot a kezetekben tartjátok, addigra megjelenik a második rész is, amelyről a most következő sorokban olvashattok majd bővebben. Lehet, hogy lesz pár értelmetlen kifejezés, de ha végigcsináljuk a Training üzemmódot, akkor mindent érteni fogunk, és nem riadunk majd vissza a „Manual", „Grind" és hasonló ronda szókapcsolatoktól. Csapágyakra fel!

ÉRDEKESSÉGEK

Tony Hawk az első és idáig egyetlen olyan gördeszkázó, aki képes volt a 900 fokos mutatvány végrehajtására - ez két és fél fordulat a levegőben.

PONTVADÁSZAT

Újdonság az előző részhez képest, hogy bekerült egy „Classic" játékmód is, amely a régi Tony Hawk játékok stílusát követi. Kapunk egy pályát, két percet, és egy tízes listát azokról a feladatokról, melyeket teljesítenünk kell. Ahhoz, hogy a következő helyszínre mehessünk, minimum hat akadályt le kell küzdenünk. Ha összehozunk egy eszeveszett, 100 000 körüli pontszámot, automatikusan három feladat teljesül is, innen pedig már majdnem le is van tudva az adott város. Nézzük meg, hogy szerezhetünk irdatlan mennyiségű pontokat.

Első lépésben keressünk egy gyönyörű félcsövet. Ezek rendkívüli módon támogatják a nagy sebességű, felhőszaggató ugrásokat, amelyeket végigtrükközhetünk. Minél többfajta mutatványt csinálunk, a pontszámunkat annál nagyobb szorzóval látja el a program. Ez teszi lehetővé azt, hogy egy 5000 pontos, háromkomponensű trükkből 15 000-et érő gyönyörűség kerekedjen ki. Tehát míg a levegőben vagyunk, és éppen egy Melon-fogást csinálunk, próbáljunk meg forogni közben. Mikor pl. egy 720 fokos fordulattal megspékelt trükköt viszünk véghez, mindig vigyázzunk, hogy mire földközelbe érünk, addigra engedjük el a deszkát, és hagyjuk abba a forgást, mert egy esést követően elúszik minden addig felhalmozott pontszám.

Most már tudunk pörgő-fogásokat kivitelezni, földet is tudunk érni, de ezzel még nem érünk el egetverően nagy számszerű elismerést. Mikor visszaérünk a betonra, próbáljunk meg „Revert"-be érkezni. Ehhez csak egy gombot kell megnyomni (PS2-n ez az R2), és rögtön ezután pattanjunk „Manual" állásba (ezt a fel, le kombinációval érhetjük el). Ezzel a kis trükkel földet érés után is aktív státuszban tarthatjuk a kombót. Innen többféle módon is folytathatjuk a pontvadászatot: megismételhetjük szinte ugyanezt, vagy pedig megpróbáljuk a félcső szélén a „Lip trick"-et. Ez egy egyensúlyi feladat, melyet ha elég ideig kitartunk, meglesz a jutalma. Természetesen ez még mindig kevés az üdvösséghez, ezért amikor kijövünk a mozdulatsorból, most is a „Revert" majd „Manual" kombinációt vegyük igénybe, hogy aktív maradjon a kombónk. Ezután lepattanhatunk a deszkánkról, majd kereshetünk egy korrekt helyet, ahol végig grindolhatunk. Amennyiben

Tony és én

1999 augusztusának végén jelent meg a *Tony Hawk's Pro Skater* első része Playstationre (majd később a többi aktuális konzolra), amely egy teljesen új kategóriát teremtett a sportjátékokban. Változatos volt, látványos, könnyen kezelhető és mérhetetlenül laza. Hatalmas siker lett, és beindított egy egész, jól jövedelmező franchise-t, én pedig egy kölcsönkonzolon órákon át nyomtam. Az egy évvel később megjelent második rész számomra mostanáig az etalon volt. Már kiforrott a játékmenet, tökéletes lett az irányítás, és még változatosabbak lettek a trükkök. Számomra a 2000-es év hatalmas sikere volt. A 2002-ben megjelent harmadik és negyedik rész még mindig jónak nevezhető játékok voltak, azonban már lehetett érezni, hogy ezt tovább már nem nagyon érdemes fokozni, mert egyszerűen nem lehetséges. Szerencsére ezt észrevették a neversoftos skacok, és rögtön megtették a szükséges lépéseket a sorozat felrázásához. Tavaly kijött a *Tony Hawk's Underground*, amely vadiúj Story módot, irdatlan mennyiségű beállítási lehetőséget, és egy palack friss vért hozott az éppen betegeskedni kezdő szériának. Ami váltotta nálam a *Tony Hawk's Pro Skater* 2-t, az csakis az Underground második része lehet. Jóval kiforrottabb, mint az első, kicsit egyszerűsítettek rajta, eszméletlenül változatos, és imádnivaló. (Aki szereti a Jackass szériát, az megint örülhet, mert kedvenc szereplői most is feltűnnek a játékban.)

INFO BOX

Tesztplatform: PS2
Kiadó:
Activision
Fejlesztő:
Neversoft Entertainment
Hivatalos honlap:
www.activision.com/microsite/thug2

Megjelenés:
2004. október 29.

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□■

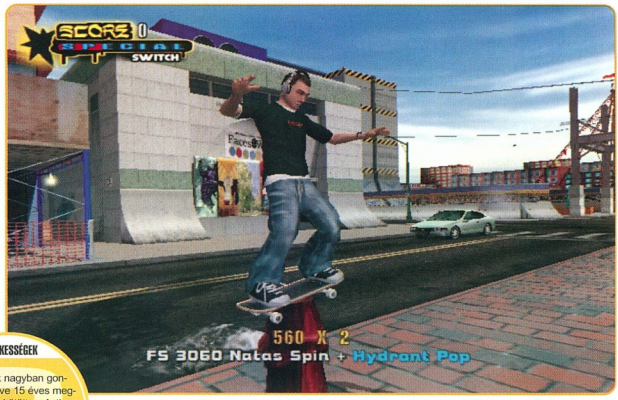
PS2 - XB - GC - GBA - PSP

PLATFORMOK

minden felsorolt dolgot elkövettünk és variáltunk, hatalmas mennyiségű ponttal fog minket megjutalmazni a játék.

SZTORIENTÁCIÓ

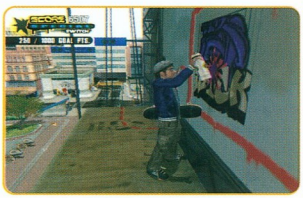
Már az előző részben is jelen volt a Story Mode. Ez a sportjátékoktól szokatlanul, valamiféle történet köré próbálta csavarni az egész underground gördeszkás miliőt. Ez most sincs másképp. Bam Margera és Tony Hawk vezetésével két csapat alakul, hogy egymással összemérjék erejüket az egész világot átszelő illegális versenyen. A World Destruction Tour az egyik legváltozatosabb gördeszkás-játékötlet, amivel életemben találkoztam... Pontokra hajtunk, minden városban 1000 pont érhető el, de ha úgy döntünk, már 400 megszerzése után (Easy fokozaton - piha) átcammoghatunk a következő lerombolandó világvárosba. Trükkönként általában 25-50 pontot kapunk, de a különösen nehéz, extrém feladatokért időnként egy százassal is gyarapodhat az összpontszámunk. Minden pályán akad egy-egy olyan trükk, amely teljesen átrendezi a környezetet, új kihívásokat teremtve ezzel. Teszem azt Bostonban két ágyút elsütve összeomlik egy épülő felhőkarcoló, ami jó pár félcsövel és rámpával gazdagítja majd a terepet. Természetesen az ilyen extra trükkökért is busás pontokat kapunk jutalmul. Azt, hogy mit teljesítettünk, és mi van még hátra, a játékot lepauzálva, a „View Goals" menüpont alatt csekkolhatjuk. Szerencsére minden feladathoz rövid szöveges ismertető társul, így könnyebben rálelhetünk a helyes útra.



ÉRDEKESSÉGEK

Tony Hawk nagyban gondolkodik: 2 éve 15 éves megállapodást kötött az Activisionnal, a nevével fémjelzett játékokra. Ügyhogy egy ideig elleszünk látva gördeszkás anyagokkal, azt hiszem...

A fent említett menüben megláthatjuk, hogy a „YOU" feliratú fülecskén kívül van még „PRO", „GUEST" és „SECRET" elnevezésű is. Ezek is külön-külön „Goal list"-et tartalmaznak, de ahhoz, hogy teljesíthetővé váljanak az itt szereplő trükkök, meg kell találnunk az adott karaktereket. Minden pályát úgy kezdünk, hogy magunk mellé kiválasztunk még egy PRO társat is. Nem elég, hogy magunkkal visszük a profi gördeszkást, őt is meg kell találni. Ők többnyire igen



nyilvánvaló helyen fognak ácsorogni, úgyhogy nem lesz nagy kihívás rájuk lelni. De van még nekünk egy Special és egy Guest gördeszkásunk is. Na, őket megtalálni már keményebb dió. Töltsünk egy kis időt a pálya részletes bejárásával, menjünk be mindenhova, ahova képesek vagyunk, és egyetlen egy kis félreeső sarkot se hagyjunk ki.

Amennyiben megtaláljuk mindkét rejtett embert, még semmi sincs készen. Éppen ellenkezőleg, most jön csak a java. Megkapjuk az ő „Goal list"-jüket is, amelyek jóval bonyolultabb trükköket tartalmaznak, mint a saját listánk. Ezek elvégzéséhez gyakran olyan helyekre kell eljutnunk, amelyekről addig még fogalmunk sem volt. Persze, megtaláltuk a rejtett karaktereket, bejártuk a várost, így gondolhatnánk, hogy fel is van derítve a pálya. Na ez hatalmas tévedés. Mindenhol vannak rejtett zugok, ahova csak egy drótvezetéken grindolva, vagy esetleg kizárólag gyalog juthatunk el. Éppen ezért kell kihangsúlyoznom újfent, hogy a pálya körbejárása, megismerése tulajdonképpen létfontosságú a rendes végigjátszáshoz.

Az egész trükközősdi nem is igazán ügyességi játék. Annak látszik, szó se róla, azonban mégsem azon múlik, ki mennyire ügyes, és, hogy milyen sebesen tudja csapkodni a különböző trükköket előhívó gombokat. Egyetlen egy dolog fontosabb mindennél: az időzítés. E nélkül semmit sem érünk a félcsövekben ugrálva, és lip-trick közben. Nagyon fontos, hogy precízen időzítve vigyünk véghez minden mozdulatsort, mert néhány profi-listás kombót igen szigorúan bírál el a program. Mikor négy padot kell végiggrindolnunk kombóban, akkor nem elég simán átmenni rajtuk, hanem a csúszásokat kötelező ugrásokkal összekötni. Amennyiben rosszul időzítjük az elrugaszkodást, úgy könnyen a következő pad elé, vagy mögé fogunk érkezni, így meghiúsul a feladat.

A vicc az egészben az, hogy a látszat ellenére a Tony Hawk's Underground 2 egyáltalán nem bonyolult játék. Sőt, bizton merem állítani, hogy az első rész óta sokkal könnyebben akasztom az irányításra a „felhasználóbarát" táblát. Rengeteget finomítottak rajta, így a magamfajta non-hardkór „tonihókos" is teljesen bátran nekikezdhet a World Destruction Tournak, és hamar azon kapja magát, hogy nevetve teljesíti a nehezebbnél nehezebb feladatokat is. Mindenkinek csak ajánlani tudom ezt a játékot. Még oldalakat tudnék megtölteni jó tanácsokkal, de hely hiányában már csak annyit javaslok, hogy deszkára fel!

Dante



PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

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

CÍMÜNK: PLAY ZONE
1325 Budapest, Pf.:214

A NYERTESEK NEVEIT A PLAY ZONE KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

NFS:HP2 DEMO CD PS2
Várady Melinda Budapest
Ferencz Csaba Monosbel
Biró Norbert Budapest
Jávor Attila Budapest
Pataki Monika Eger
Fehér Gábor Budapest
Pakozdi Levente Debrecen
Vadász Imre Szolnok
Racz Noémi Budapest
Kovacs László Monor

THE SUFFERING PS2
Kertész Zoltán Miskolc
Iai Péter Budapest
Tihanyi Andrea Budapest
Harai Patrik Budapest
Labadi Peter Budapest

BARBARIAN PS2
Molnar Katalin Szolnok

MOTOR MAYHEM PS2
Nikdai Ákos Budapest

GUILTY GEAR X PS2
Ács Gábor Budapest

DEAD MAN'S HAND XB
Kozak Adám Debrecen

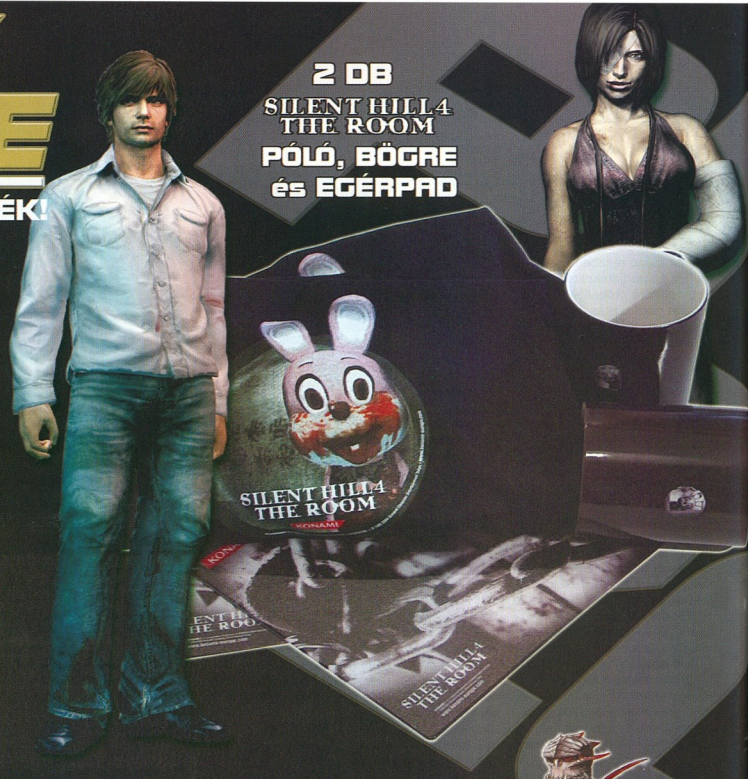
SPIDER-MAN 2 PS2-XB
Boros Erika Budapest
Lakatos György Budapest
Gaspar Attila Budapest

SHREK 2 PS2-XB
Magyar Gábor Budapest
Gara Peter Győr
Dalos Andras Budapest

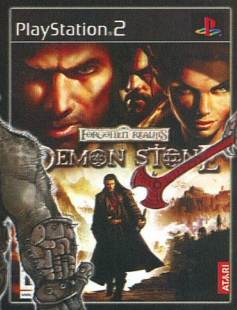
SECOND SIGHT PS2-XB
Beczi Aniko Pecs
Radai Ákos Budapest
Kovacs Kalman Ozd

RICHARD BURNS RALLY PS2-XB
Vág Alexandra Budapest
Hegedüs Beata Budapest
Renyi Janos Budapest

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



1 DB
FORGOTTEN REALMS
DEMON STONE
PLAYSTATION 2
gépre

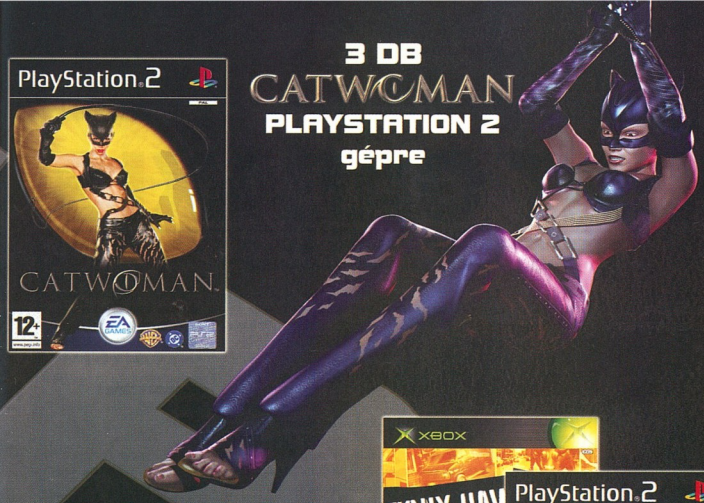






2 DB
TERMINATOR 3
REDEMPTION
PLAYSTATION 2
gépre

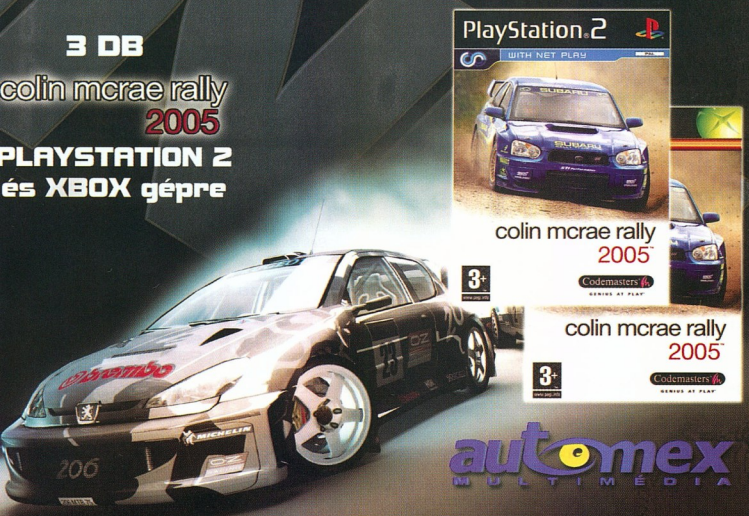
KÖSZÖNJÜK AZ AUTOMEX MULTIMÉDIA KFT, A CENEGA HUNGARY





PLAYSTATION 2
és XBOX gépre

automex
MULTIMÉDIA



automex
MULTIMÉDIA

AZ ELECTRONIC ARTS MAGYARORSZÁG, ÉS A SEVENM MAGYARORSZÁG SEGÍTSÉGÉT.

A FELADVÁNYOK:

1, FELADAT CSOMAG - a nyerő 10

- Milyen eredetű szó a Demento?
- Hány irányítható karakter szerepel a Mortal Kombat: Deceptionben?
- Hogy hívják a Manhunt című játék főhősét?
- Hány játszható küldetés kapott helyet a Hitman: Contracts-ban?
- Minek a rövidítése a PSP?
- Mi Peter Parker alteregója?
- Hogyan hívják Larry Laffer unokaöccsét?
- Hány részt ért meg a Crazy Taxi sorozat?
- Soroljon fel 3 irányítható szereplőt a Forbidden Sirenből.
- Mikor ér véget a Maya kalendárium?

2, FELADAT CSOMAG - képtelen feladat

Nagyon egyszerű lesz a dolgotok, hiszen mindössze néhány nemrégiben megjelent játék nevét kell megmondanotok. Segítségül annyit elárulunk, hogy csak PS2 játékokról van szó és megadtuk a kezdőbetűket.











3, FELADAT CSOMAG - betűtenger

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

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

A tíz játéknév így kezdődik:

At
On
Spi
Go
Sa
Fo
Ca
La
Gh
Se

PLAY ZONE

CHEAT GALAXIS

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

INDEX

- Army Men: Sarge's War (GC)
- Battlestar Galactica (PS2 - XB)
- Def Jam: Fight for New York (PS2 - XB - GC)
- Galleon (XB)
- Ghosthunter (PS2)
- Gladius (PS2 - XB - GC)
- Kya: Dark Lineage (PS2)
- Madden NFL 2005 (PS2)
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne (PS2 - XB)
- Mega Man X: Command Mission (GC)
- Minority Report: Everybody Runs (PS2 - XB)
- Mortal Kombat: Deadly Alliance (GC)
- Nascar 2005: Chase for the Cup (GC)
- Phantom Brave (PS2)
- Primal (PS2)
- Prince of Persia: Sands of Time (PS2 – XB - GC)
- Samurai Jack: The Shadow of Aku (PS2)
- Secret Weapons Over Normandy (PS2 - XB)
- ShellShock: Nam '67 (PS2 - XB)
- Sly 2: Band of Thieves (PS2)
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow (GBA)
- Spy Fiction (PS2)
- Star Wars: Battlefront (PS2 - XB)
- Street Racing Syndicate (XB - GC)
- Terminator 3: The Redemption (PS2 - XB - GC)
- Tiger Woods PGA Tour 2005 (PS2)
- Tom Clancy's Rainbow Six 3 (PS2 - XB)
- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow (XB)
- Van Helsing (PS2 - XB)
- X-men Legends (PS2 - XB - GC)
- Zapper (PS2 - XB)

ACTION REPLAY MAX KÓDOK:

- Conflict:Vietnam
- Ghost Master: The Gravenville Chronicles
- Headhunter Redemption
- Obscure
- Resident Evil OutBreak
- Second Sight
- Seek And Destroy
- Shellshock: Nam'67
- Silent Hill 4:The Room
- Star Wars Battlefront

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION
PS2

A kódokat a főmenüből is elérhető készítők neveit tartalmazó videó alatt kell beadni:

Isten mód:
Kör + R2 + R1

Minden upgrade:
Kör + Háromszög + L1

Összes szint:
Kör + R2 + Háromszög

ZAPPER
PS2

Végtelen élet:
Pauzáld a játékot, majd tartsd lenyomva az *L1*-et és üsd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, Bal, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt.

Végtelen pajzs:
Pauzáld a játékot, majd tartsd lenyomva az *L1*-et és üsd be a *Fel, Le, Fel, Bal, Jobb, Le, Fel* kombinációt.

SLY 2: BAND OF THIEVES
PS2

Időgyorsítás:
Nyomd meg a *Start*-ot, majd üsd be a *Le, Le, Fel, Le, Jobb, Bal* kombinációt. Ezután a *Select* gomb lenyomása után elérhetővé válik az időgyorsítás.

Tom Gadget:
Nyomd meg a *Start*-ot, majd üsd be a *Bal, Bal, Le, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt.

SHELLSHOCK: NAM '67
PS2

Isten mód:
A főcím képernyő alatt üsd be az *R3, L3, Jobb, Bal, L1, R1, R3, L3, Jobb, Bal, L1, R1* kombinációt.

Örök lőszer:
A főcím képernyő alatt üsd be az *R2, R1, Háromszög, L2, L1, Fel, R2, R1, Háromszög, L2, L1, Fel* kombinációt.

Összes küldetés és kép:
A főcím képernyő alatt üsd be az *L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2* kombinációt.

Fegyverek opció:
A főcím képernyő alatt üsd be az *Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Négyzet, Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Négyzet* kombinációt.

PS2 - XB - GC

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK



Az 'Extras' menüben válaszd ki a 'Cheat' menüt, és üsd be az alábbi kódokat:

GETSTUFF - 100 jutalom pont
DUCKETS - 100 jutalom pont
CROOKLYN - 100 jutalom pont
THESOURCE - 100 jutalom pont
NEWJACK - 100 jutalom pont

Számok megszerzése:
BIGBOI: „Bust" - Outkast
CHOPPER: „Chopshop" - Baxter
CHOCOCITY: „Comp" - Comp
AKIRA: „Dragon House" - Chiang
PLATINUMB: „Get it Now" - Bless
LOYALTY: „Afterhours" - Nyne
GHOSTSHELL: „Koto" - Chiang
GONBETRUBL: „Lil' Bro" - Ricbyobyche
KIRKJONES: „Man Up" - Sticky Fingaz
RESPECT: „Move" - Public Enemy
POWER: „Original Gangster" - Ice-T
SIEZE: „Sieze the Day" - Bless
CARTAGENA: „Take a Look at My Life" - Fat Joe
MILITAIN: „Anything Goes" - CNN
PUMP: „Walk with Me" - Joe Budden
ULTRAMAG: „Poppa Large" - Ultramagnetic MCs

Acid Trip mód:
A főcím képernyő alatt üsd be a *Fel, R2, Kör, Bal, Háromszög, Négyzet, L2, L1, Kör, R1* kombinációt.

BATTLESTAR GALACTICA
PS2

Apollo és Starbuck megszerzése:
Lépj az 'Options', majd az 'Extra' menübe. Itt üsd be a *Le, Le, Bal, Le, Le, Fel, Jobb, Jobb* kombinációt.

A SciFi sorozat tartalmának megszerzése:
Lépj az 'Options', majd az 'Extra' menübe. Itt üsd be a következő kódokat, a bonusz tartalom megszerzéséhez:

1. *Fel, Le, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Fel, Fel, Bal, Bal, Le, Bal, Jobb*
2. *Bal, Fel, Bal, Bal, Le, Bal, Fel, Le.*
3. *Fel, Fel, Le, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le.*
4. *Fel, Bal, Fel, Jobb, Fel, Bal, Fel, Jobb.*
5. *Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal, Bal, Fel, Fel.*
6. *Le, Le, Le, Le, Bal, Bal, Bal, Bal.*
7. *Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, Bal, Jobb.*
8. *Jobb, Jobb, Jobb, Jobb, Le, Le, Bal, Bal.*

TIGER WOODS PGA TOUR 2005
PS2

A boltban található tárgyak megszerzése:
A 'password' menüben írd be a *'REGISTERED'* kódot.

Jack Nicklaus:
A 'password' menüben írd be a *'GOLDENBEAR'* kódot.

Összes golfozó és pálya:
A 'password' menüben írd be a *'THEGIANTOYSTER'* kódot, csupa nagybetűvel.

Justin Timberlake:
A 'password' menüben írd be a *'THETENNESSEEKID'* kódot, csupa nagybetűvel.

PHANTOM BRAVE
PS2

Tipp: Végezz a csapattársaiddal a Phantom szigeten.

Ehhez fel kell menni hozzájuk, majd az *R2* lenyomásával végezz velük. Nyomd le az *Fel + R2* kombinációt, ezzel megfogod, majd elhajítod őket. Ez azért jó, mert így nagyon könnyen lehet tapasztalati pontot szerezni.

SPY FICTION
PS2

Scarface mód:
Vidd végig a játékot.

Alternatív befejezés:
Vidd végig a játékot ugyanazzal a karakterrel.

Alternatív ruházatok:
Először vidd végig a játékot Billyvel, majd Sheilaval.

MADDEN NFL 2005
PS2

Kártya kódok:
A főmenüben válaszd a 'My Madden', majd a 'Madden Cards' opciót. Itt üsd be az alábbi kódok egyikét:

T.J. Duckett aranykártya:
P67E1I

Michael Vick aranykártya:
A49H6R

Da Bomb aranykártya:
B61A8M

Da Boot aranykártya:
I76X3T

Tight Fit aranykártya:
V34L6D

KYA: DARK LINEAGE
PS2

Bónusz galéria engedélyezése:
A főmenüben add be a *Háromszög, Fel, Kör, Jobb, Le, Le, Négyzet, Bal* kombinációt.

Gyógyítás:
Pauzálás után add be az L1, R2, L2, R1, Fel, Fel, Bal, Négyzet, Jobb, Kör, Start kombinációt.

Jagmut lekicsinyítése:
Pauzálás után add be az R2, R2, Kör, R2, L2, L2, Bal, L2, Háromszög kombinációt.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
PS2

Összes szint és mód megszerzése:
Játék közben üsd be a *Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Bal, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt. Ezután indítsd újra a játékot.

MINORITY REPORT: EVERYBODY RUNS
PS2 - XB - GC

Játék közben üsd be az alábbi kódok egyikét:
STRAPPED - Összes fegyver
STEELFEL - Pajzs
SLUGGER - Baseballütő
BOUNZMEN - Rámenős fickó
SCARYCLOWN - Balfácán
JAILBREAK - Meggyőző főhős
DONOTSEL - Ne válaszd
STYLIN - Drámai befejezés
WIMP - Befejezés
FPSSTYLE - Szabad célzás
GNRLINFANTRY - Kommandós
BUTTERFEL - Egészség
MRJUAREZ - Örök lőszer
LRGARMS - Sérthetetlenség
QUITER - Szint átugrása
PASSKEY - Minden szint
HISSSS - Lizard
HAIRLOSS - Moseley
WEIGHTGAIN - Nara
BIGLIPS - Nikki
CLUMSY - Rongybaba
MRROBOTO - Robot hős
SLIZOMIZO - Lassítás

PS2

GLADIUS

1,000 arany:
Lépj a 'School' menübe, pauzáld a játékot és üsd be a *Jobb, Le, Bal, Fel, Bal (x4), Háromszög, Bal* kombinációt.

Harccal kapcsolatos kódok:
Harc közben nyomd meg a Start billentyűt. Ezután üsd be a következő kódok egyikét. Egy hangjelzést hallasz, ha sikerült bevinni a kódot.
Jobb, Fel, Bal, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Le, Fel - Dupla sebesség
Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Háromszög, Jobb - Támadás után megnöveli a támadási képességet
Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Háromszög, Bal - Támadás után megnöveli a védekezési képességet
Jobb, Fel, Bal, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Le - Normál sebesség



Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal - Az egész csapat vérengzővé válik

Gépi ellenfelekkel kapcsolatos kódok:
Lépj a 'League' menübe, pauzáld a játékot, majd üsd be a kódok valamelyikét. Egy hangjelzést hallasz, ha sikerült bevinni a kódot.
Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal, Bal, Bal, Jobb, Le, Le, Le, Le, Fel - Csökkenti a gépi ellenfelek szintjeit
Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, Fel, Fel, Fel, Fel, Le - Növeli a gépi ellenfelek szintjeit

Szabadon vezérelhető nézet:
Harc közben pauzáld a játékot, majd üsd be a *Fel, Bal, Le, Jobb, Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Fel, Fel, Fel* kombinációt, hogy szabadon kezelni tudd a kamerát. Ebből a módból a Start, vagy a Kör billentyűk lenyomásával lehet kilépni. Ha nem sikerül beadni a kódot, indítsd el a játékot, majd pauzáld, és ezután üsd be a kódot még egyszer.

A kamera vezérlése:
Bal Analóg Kar felfelé:
Zoom be
Bal Analóg Kar lefelé:
Zoom ki
Bal Analóg Kar jobbra:
Kamera mozgatása jobbra
Bal Analóg Kar balra:
Kamera mozgatása balra
R1 billentyű:
Kamera mozgatása felfelé
R2 billentyű:
Kamera mozgatása lefelé (óvatosan, mert a padló alá lehet kerülni a kamerával)
Jobb Analóg Kar felfelé:
Kamerát felfelé fordítja
Jobb Analóg Kar lefelé:
Kamerát lefelé fordítja
Jobb Analóg Kar jobbra:
Kamerát jobbra fordítja
Jobb Analóg Kar balra:
Kamerát balra fordítja

Szintlépés:
Lépj a 'School' menübe, pauzáld a játékot, majd üsd be a következő kódok egyikét:
Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Bal, Bal, Háromszög, Háromszög, Háromszög - Gladiátorok felszerelésének megszerzése
Jobb, Le, Bal, Fel, Bal(4), Háromszög, Bal - Több pénz

+ 1000 tapasztalati pont:
Lépj a 'School' menübe, pauzáld a játékot, majd üsd be a *Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Bal, Bal, Háromszög, Jobb* kombinációt

A véletlenszerű összecsapásokkal kapcsolatos kódok:
Lépj a világtérképre, és nyomd meg a Start billentyűt. Ezután üsd be az alábbi kódokat:
Jobb, Bal, Fel, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Háromszög, Háromszög, Háromszög - Véletlenszerű összecsapások letiltása
Jobb, Bal, Fel, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, X, X, X - Véletlenszerű összecsapások engedélyezése

Általános kódok:
A 'League Office'-ba lépve pauzáld a játékot, és üsd be az alábbi kódok egyikét:

Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Bal - + 1000 Dinár
Le, *Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Bal* - Támadási képesség növelése
Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Y, Y - Gladiátorok felszerelésének megszerzése
Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, Fel, Fel, Fel, Fel, Le - Nehéz fokozat
Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Jobb - Azonnali tapasztalat
Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, Le, Le, Le, Le, Fel - Alacsonyabb szintű ellenfelek és újoncok
Jobb, Fel, Bal, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Le - Időmérő normál sebességen
Jobb, Fel, Bal, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Le, Fel - Időmérő gyorsítása csaták közben
Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Jobb - Támadási képesség növelése
Fel, Bal, Le, Jobb, Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Fel, Fel, Fel - Kamera mozdítása hátrafelé
Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Fel - Megnöveli a karakter egészségpontját
Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal - Az egész csapat vérengzővé válik
Jobb, Bal, Fel, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Y, Y - Véletlenszerű összecsapások letiltása
Jobb, Bal, Fel, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, A, A, A - Véletlenszerű összecsapások engedélyezése

SPINACH - Szuper sebzés
SFELERJOHN - Szuperhős
NINJA Unlock - Minden kombó
DIRECTOR - Összes átvezető megszerzése
SKETCHPAD - Grafikák megszerzése
MAXIMUMHURT - 'Fájdalom arénák' megszerzése
CLUTZ - ???
IAMSODEAD - Zombi főhős

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
PS2 - XB - GC

Szintugráshoz szükséges kódok:
KIEJSC - 2. szint
VNNNPC - 3. szint
IYVPTC - 4. szint
RWSWWC - 5. szint
GONWUC - 6. szint
DEFNUC - 7. szint
SVZMSC - 8. szint
DBJRPC - 9. szint
MZFYSC - 10. szint
BRAYQC - 11. szint
UUGTPC - 12. szint
LRARUC - ugrás a végső összecsapáshoz

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
PS2

Összes küldetés megszerzése a 'Custom Mission Mode'-ban:
A főmenüben be kell ütni a *L1 , R2, L2, R1, Bal, Jobb, Négyzet, Kör* kombinációt.

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU
PS2

Kristály kard megszerzése:
Játék közben állítsd a bal kart lefelé, a jobb kart felfelé és üsd be az *X, Kör, Négyzet, Háromszög* kombinációt.

Láng szablya:
Játék közben állítsd a bal kart felfelé, a jobb kart lefelé és üsd be a *Négyzet, X, Kör, Háromszög* kombinációt.

Energiavisszaállítás:
Játék közben állítsd a bal kart balra, a jobb kart jobbra és üsd be az *X, Háromszög, Négyzet, Kör, X, Háromszög, Négyzet , Kör* kombinációt.

Maxra töltött Zen méter:
Játék közben állítsd a bal kart balra, a jobb kart jobbra és üsd be a *Kör, X, Négyzet, Háromszög* kombinációt.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
PS2

A következő kódokat a főmenüben kell beütni:

Fel, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, L1, R1, L1, R1 - Nagy fejek

Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, L1,R1 - Örök lőszer

Jobb, Jobb, L1, L3, R3, R1 - Bonusz 1

Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, R1, R2, R3 - Bonusz 2

L1, L2, R2, R1, R2, L2, L1, Fel, Fel, Le, Le, Select - Bonusz 3

Select, L3, R3, Select, R3, L3, Select, Bal, Bal, Fel, Jobb, Jobb - Bonusz 4
L2, R2, L1, R1, Select, Select, L1, L1, R2, R2, L3, R3 - Bonusz 5

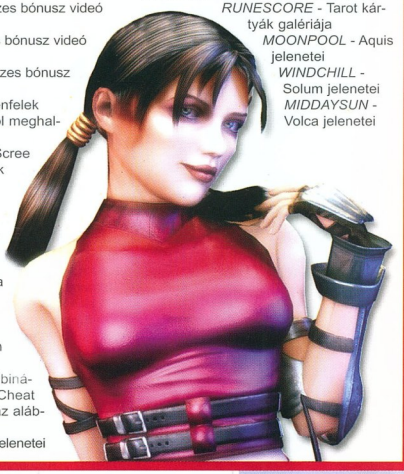
R2, R1, R2, R1, L1, L2, L1, L2, Bal, Jobb, Select, Select - Bonusz 6

L3, Bal, R3, Jobb, L2, Fel, R2, Le, L1, Bal, R1, Jobb - Bonusz 7

PS2
PRIMAL

PAL kódok
Bármelyik menüben tartsd lenyomva az *R1+R2+L1+L2* kombinációt, hogy belépj a Cheat menübe. Itt írd be az alábbi kódok egyikét.
FLINTLOCK - Aetha jelenetei
CHARYBDIS - Aquis jelenetei
SEABREEZE - 'actors featurette' videó megszerzése
AURORA - Összes bónusz videó megszerzése
PSYCHOSIS - Összes bónusz videó megszerzése
MIRRORY - Összes bónusz videó megszerzése
ASCENDANT - Összes bónusz videó megszerzése
MORTIFIC - Az ellenfelek egyetlen támadástól meghalnak
DEMONISE - Jen/Scree sérthetetlenné válok
SNOWFLIGHT - Solum jelenetei
ARCANUM - Tarot Gallery: Az összes kártya megszerzése
SUNSTONE - Volca jelenetei

NTSC kódok:
Bármelyik menüben tartsd lenyomva az *R1+R2+L1+L2* kombinációt, hogy belépj a Cheat menübe. Itt írd be az alábbi kódok egyikét.
ETHERIAN - Aetha jelenetei
PRIMAL - Összes bónusz videó megszerzése
LORDOFCHAOS - Összes bónusz videó megszerzése
MORTALI - Összes bónusz videó megszerzése
OBLIVION - Összes bónusz videó megszerzése
KILLSWITCH - Az ellenfelek egyetlen támadástól meghalnak
MONSTROUS - Sérthetetlenség
RUNESCORE - Tarot kártyák galériája
MOONPOOL - Aquis jelenetei
WINDCHILL - Solum jelenetei
MIDDAYSUN - Volca jelenetei



Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, L1, L1, R1, R1, L2, R2 - Sérthetetlenség

Fel, Le, Bal, Jobb, L1, R1, L1, R1 - Összes szint

VAN HELSING
PS2

Átvezető animáció kódok:
A kódokat játék közben kell beütni, hatásukra elérhetővé válnak az animációk a galériában.

Fel, Le, Fel, Le, Le, Bal,

X-MEN LEGENDS
PS2

X-treme ruházatok:
A főmenüben üsd be a *Fel, Fel, Jobb, Bal, Le, Le, Start* kombinációt.

STAR WARS: BATTLEFRONT
PS2

Összes bolygó:
Válaszd ki a *„Historical Campaign"* módot (single player módban). Válaszd ki a kívánt kort (*Clone Wars* vagy *Galactic Civil War*), ezután a bolygó választó menübe kerülsz. Itt üsd be a *Négyzet, Kör, Négyzet, Kör* kombinációt. Ezután az összes bolygó választhatóvá válik.

GHOSTHUNTER
PS2

God Mód:
Játék közben tartsd lenyomva a *Jobbra* billentyűt, majd nyomd le, és tartsd lenyomva az *L3*-at öt másodpercig, majd nyomd be a *Háromszöget*.

Nagyobb sebzés:
Játék közben tartsd lenyomva a *Jobbra* billentyűt, majd nyomd le, és tartsd lenyomva az *L3*-at öt másodpercig, majd nyomd be a *Kört*. Így Lazarus sokkal nagyobb sebzést tud bevinni a szellemeknek.

GALLEON
XB

Titkos kard:
A titkos kardot Jabez árulása után lehet megszerezni. Ha odaérsz a hajójához, újra végig lehet menni a szigeten. Menj ahhoz a bolthoz, ahol egy ágyút látsz az ajtó előtt. Ugorj az ágyúra, és onnan ugorj be az ablakon. Odabenn megtalálod a titkos kardot egy dobozban.

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION
XB

A kódokat a készítők neveit felsoroló videó alatt kell beadni (ami a főmenüből érhető el):

Vision + Reload + Primary fire: God Mód

Vision + Acquire + Secondary fire: Upgrade-ek

Vision + Reload + Acquire: Összes szint

SHELLSHOCK: NAM '67
XB

God mód:
A főcím képernyő alatt nyomd be a jobb kart, a bal kart, majd a *Jobb, Bal, L, R* billentyűket, majd újra a jobb kart, bal kart, *Jobb, Bal, L, R* billentyűket.

Végtelen lőszer:
A főcím képernyő alatt nyomd be a *Fekete, R, Y, Fehér, L, Fel, Fekete, R, Y, Fehér, L, Fel* kombinációt.

Összes küldetés és kép:
A főcím képernyő alatt nyomd be a *Fehér, Fekete, L, R, L, Fehér, Fehér, Fekete, L, R, R, Fekete* kombinációt.

Fegyverek opció:
A főcím képernyő alatt nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, B, X, Fel, Le, Bal, Jobb, B, X* kombinációt.

Acid Trip Mód:
A főcím képernyő alatt nyomd be a *Fel, Fekete, B, Bal, Y, X , Fehér, L, B, R* kombinációt.

ZAPPER
XB

Végtelen élet:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva az *L*-t, és üsd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, Bal, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt.

Végtelen pajzs:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva az *L*-t, és üsd be a *Fel, Le, Fel, Bal, Jobb, Le, Fel* kombinációt.

BATTLESTAR GALACTICA
XB

Apollo és Starbuck megszerzése:
Lépj az 'Options', majd az 'Extra' menübe. Itt üsd be a *Le, Le, Bal, Le, Le, Fel, Jobb, Jobb* kombinációt.

A SciFi sorozat tartalmának megszerzése:
Lépj az 'Options', majd az 'Extra' menübe. Itt üsd be a következő kódokat, a bónusz tartalom megszerzéséhez:

1. *Fel, Le, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Fel, Fel, Bal, Bal, Le, Bal, Jobb*
2. *Bal, Fel, Bal, Bal, Le, Bal, Fel, Le.*
3. *Fel, Fel, Le, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le.*
4. *Fel, Bal, Fel, Jobb, Fel, Bal, Fel, Jobb.*
5. *Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal, Bal, Fel, Fel.*
6. *Le, Le, Le, Le, Bal, Bal, Bal, Bal.*
7. *Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, Bal, Jobb.*
8. *Jobb, Jobb, Jobb, Jobb, Le, Le, Bal, Bal.*

GLADIUS
XB

1000 tapasztalati pont (minden alkalommal, ha beütöd a kódot):
Pauzáld a játékot az iskolában, majd üsd be a *Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Jobb* kombinációt.

Szabad kameramozgás:
Harc közben pauzáld a játékot és üsd be a *Fel, Bal, Le, Jobb, Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Fel, Fel, Fel* kombinációt.

1000 Dinár (minden alkalommal, ha beütöd a kódot):
Pauzáld a játékot az iskolában, majd üsd be a *Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Bal* kombinációt.

Magasabb szintű ellenfelek:
Pauzáld a játékot a 'league office'-ban, majd üsd be a *Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, Fel, Fel, Fel, Fel, Le* kombinációt.

Alacsonyabb szintű ellenfelek és újoncok:
Üsd be a *Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, Le, Le, Le, Le, Fel* kombinációt.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
XB

Összes játékmód megszerzése:
Játék közben üsd be az *X, X, X, A, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, X, X, A, Bal, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt.

Rejtett pálya:
A menüben nyomd be a bal kart kétszer, a jobb kart kétszer, majd üsd be az *X, Y, B, A, B, A* kombinációt.

Star Wars-féle lézer lövés:
Játék közben nyomd be a *Fel, Le, Fel, Le, Jobb kar, Jobb kar* kombinációt

VAN HELSING
XB

Átvezető animáció kódok:
A kódokat játék közben kell beütni, hatásukra elérhetővé válnak az animációk a galériában.

Fel, Le, Fel, Le, Lef, Bal, Jobb, Jobb, L1, L3, R3, R1 - Bonusz 1

Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, R1, R2, R3 - Bonusz 2

L1, L2, R2, R1, R2, L2, L1, Fel, Fel, Le, Le, Select - Bonusz 3

Select, L3, R3, Select, R3, L3, Select, Bal, Bal, Fel, Jobb, Jobb - Bonusz 4

L2, R2, L1, R1, Select, Select, L1, L1, R2, R2, L3, R3 - Bonusz 5

R2, R1, R2, R1, L1, L2, L1, L2, Bal, Jobb, Select, Select - Bonusz 6

L3, Bal, R3, Jobb, L2, Fel, R2, Le, L1, Bal, R1, Jobb - Bonusz 7

STAR WARS: BATTLEFRONT
XB

Összes bolygó:
Válaszd ki a „Historical Campaign" módot (single player módban). Válaszd ki a kívánt kort (Clone Wars vagy Galactic Civil War), ezután a bolygó választó menübe kerülsz. Itt üsd be a *X, Y, X, Y* kombinációt, így az összes bolygó választhatóvá válik.

ARMY MEN: SARGE'S WAR
GC

Összes fegyver az aktuális pályán:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva az *L* billentyűt, és üsd be a *Jobb, X, X, Y, X* kombinációt.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
XB



Összes repülő és szint:
A 'New Game/Continue' képernyőn üssük be a *Y, Y, Y, X, X, X, L, R, Fekete, Fekete, Fehér Fehér* kombinációt
Nagy fej mód:
Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, L, R, L, R
God mód:
Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, L, L, R, R, Fehér, Fekete
Örök lőszer:
Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, L, R
Összes 'Insta-action' pálya:
Fel, Le, Bal, Jobb, L, R, L, R

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
XB

Isten mód
Játék közben üsd be a *Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A* kombinációt.

Titkos pálya:
A menüben nyomd be a bal kart kétszer, majd a jobb kart kétszer, és add be az *X, Y, B, A, B, A* kombinációt.

Star Wars-féle lézer lövés:
Játék közben üsd be a *Fel, Le, Fel, Le, Zoom, Zoom* kombinációt.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW
XB

Isten Mód:
Játék közben üsd be a *Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A* kombinációt.

X-MEN LEGENDS
XB

X-treme ruházatok:
A főmenüben üsd be a *Fel, Fel, Jobb, Bal, Le, Le, Start* kombinációt.

Lassítás:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva az *L* billentyűt, és üsd be *Bal, Le, Fel, Jobb, X* kombinációt.

Láthatatlanság:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva az *L* billentyűt, és üsd be *Fel, Bal, Jobb, Fel, X* kombinációt.

Láb- és égésnyomok:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva az *L* billentyűt, és üsd be *Le, Fel, X, Y, X* kombinációt.

Alternatív fények:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva az *L* billentyűt, és üsd be *Fel, Jobb, Fel, Le, X* kombinációt.

Alternatív elmosódás:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva az *L* billentyűt, és üsd be *Jobb, Fel, Fel, Le, X* kombinációt.

Halszem optika:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva az *L* billentyűt, és üsd be *Bal, Fel, Jobb, Le, X* kombinációt.

NASCAR 2005: CHASE FOR THE CUP
GC

$10,000,000:
Lépj az 'Edit Driver' képernyőre, majd add meg keresztnévnek a *„Walmart"*, családnévnek a *„NASCAR"* nevet. (Figyelj oda a kis-, és nagybetűkre!)
Exkluzív pálya:
Lépj az 'Edit Driver' képernyőre, majd add meg keresztnévnek a *„Walmart"*, családnévnek a *„Exclusive"* nevet. (Figyelj oda a kis-, és nagybetűkre!)
Dale Earnhardt Sr.:
Lépj az 'Edit Driver' képernyőre, majd add meg keresztnévnek a *„The"*, családnévnek a *„Intimidator"* nevet. (Figyelj oda a kis-, és nagybetűkre!)

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION
GC

A kódokat a készítők neveit felsoroló videó alatt kell beadni (ami a főmenüből érhető el):
X + Z + R - God Mód
X + Y + L - Upgrade-k
X + Z + Y - Összes szint

GLADIUS
GC

1000 Dinár pont (minden kódbeütéssel):
Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Bal, Bal, Y, Bal

Támadási képesség növelése:
Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Bal

Gladiátorok felszerelésének megszerzése
Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Y, Y

Nehéz fokozat:
Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, Fel, Fel, Fel, Fel, Le

Azonnali tapasztalati pontnövelés:
Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Jobb

Alacsonyabb szintű ellenfelek és újoncok:
Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, Le, Le, Le, Le, Fel

PS2

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

STAR WARS BATTLEFRONT

(M):
MQV9-87HB-FAF6G
NDPD-HF72-77D73
FCYB-JBXN-76K73
YYJN-HVY6-YC85J
2MMV-K0NR-YGBHK
J47V-MC8Z-85N78
KP7E-YRKZ-440F5
Örök élet:
CH21-VYZM-8H4UH
JX45-XUHJ-324R9
Örök lőszer:
RUZ5-20NU-421QV
7HMW-1J4D-CJU7B
FPS kijelzése:
37PX-RN2U-7F4NJ
PNW4-VQ36-ZU2QZ
MI kikapcsolása:
79BF-16YB-H40VN
DMP5-HU49-3AU6Z
Demo Mód:
P4CY-J7FP-0GVR7
Y9TU-YAMY-H7AG0
Debug Információk:
D147-5FJ9-TE3BE
VJRG-V5BN-NF732

OBSCURE

(M):
BZUR-N12X-W99X4
UGDY-W6UT-9AX2P
Örök pisztoly lőszer:
14WK-X9C7-A4UVD
15Q7-YJXC-GGUGM
Örök energia ital:
69KY-DTYW-C11E4
P3PQ-7A8A-NK7P5
Örök mentés:
3FU3-ZXZK-MVYMM
Q5F0-B82P-1QXRE

RESIDENT EVIL OUTBREAK

(M):
VGAH-2Z3K-CEP5Q
19FH-TEM3-HMT77
Alacsony vírus százalék:
DFDM-G05D-246X9
89DM-11RB-3YYU3
Végtelen élet:
90P0-7A63-9VXGB
VBWG-9KDP-V7250
Örök lőszer:
W7DM-EXAN-E7UN8
X787-4RZ1-EUJWK
UAGB-XG7D-QPZCJ
Teljes gyűjtemény:
A2RK-6EDM-MW7Z2
8VP9-2P8R-15AUE
68WH-77B5-V107N
35KC-0WJF-W2YM6
BD7F-FCGE-CVTAA
7XJ3-B079-7KXFK
DWXF-51DW-VEPMK
Nyílt gyűjtemény:
R50C-83UX-RXXFJ
ADFP-YBWT-0EFAJ
DMMU-C5ZX-FGCBN
AK6V-W318-4Y01C
XC2J-7BYE-DDKTQ
Y74A-B3HF-WPAU9
YYGN-X1H6-U6CXJ
Óriási hős:
22QF-KY7H-MFELTU
CGCM-GM8D-FM59R
NAEG-T21Z-PE691
EX8C-JVT5-B6H93
Gyors mozdulatok:
WXBF-P66F-QFYUC
P8CH-NX2Z-7881W
Maximális gyűjtemény pont:
WTK1-7PC8-42PEK
WV6T-37FU-DMCDM
Karakter animációk:
6DJ6-7VAE-26TWH
Gyors hős és animációk:
NZNW-YC5P-VB4UX
8FX9-8KU3-4HA9Z
NBC1-W98F-G0WMN
Nagyon gyors hős és animációk:
YV11-4MH5-6JNH3
C7UZ-DRCA-152DT
HHCR-8R21-FKT3N
Ultra gyors hős és animációk:
PHU8-8Z95-CW53C
94P3-G7RY-5NUW8
7VP8-T9DQ-GMR3J

CONFLICT:VIETNAM

(M):
475K-1ZZW-K9RU1
ZZVF-G7HT-RQ8C5
Végtelen ügyességi pont:
9W3U-9PZV-H2398
9K6W-8U1K-B2H60
Örök lőszer:
DJEF-NCYM-R33ZH
WV18-97H5-7YKY3
Végtelen egészség csomag:
T5D5-71MM-H9HTT
A1TW-AKKB-AJAPP
Kifogyhatatlan gránát:
EH17-MY92-GF8PW
E2AD-REFP-8VTJB
Aktuális karakter egészségpontja maximumra ugrik:
DE6V-1D31-VG8V7
XA69-GA2K-PA3HM
35GW-97WC-KDMQC

SHELLSHOCK: NAM'67

(M):
JPKE-U34M-7F8C8
0168-BAXY-WGC97
Örök lőszer / nem kell újratölteni a fegyvert:
HM21-W9YC-2EFVG
TWTC-9X6D-5HCYM
Örök lőszer / nem kell újratölteni a fegyvert:
82TQ-MX6C-61EZV
96KN-D56V-JGFWU
Kifogyhatatlan gránát:
97KC-KY5C-HFRZV
VDQT-B6ND-C6C80
Végtelen állóképesség
EWU8-3TKJ-2U5YX
60C6-TQ16-VM2EJ

SECOND SIGHT

(M):
DGFU-Y1PH-W1N5Y
QAWR-4YBF-FAE6J
Örök élet:
J01N-JQUT-8DAF6
D2R8-VM1W-2AHQA
PRM5-3664-ZXM4C
Örök mana:
WAKX-9TY2-4GV3Y
XPUW-FEGC-DHYF0
8VJY-E1QC-FEL4YC
6KE9-JZZG-3KMBZ
Végtelen lőszer:
G2N9-5AXZ-G0329
M3FT-RGG6-4UKNE

HEADHUNTER REDEMPTION

(M):
KG6Y-YBD6-Y25X1
MFXD-PXRP-CQWGU
QUQU-Y4M1-ZZUVE
FBY0-P63C-1RQBQ
RV1V-UUYN-FDG2U
Debug menü:
J4PN-NV4Z-YEAE0
FWFW-XYFY-PTCTW
Örök élet:
ZER4-QHPZ-56PGT
1R4R-WJHT-WFRP0
3YA1-APJA-YTG90
Örök lőszer:
6QWE-P36X-0YC5B
KQNT-DBEB-KQ94K
60 Hertz Mód:
FHXA-BTUW-FV19N
QCJG-5FQJ-4GJQU
Y Fix:
AKNR-7T5R-98U9H
PT1H-UKCC-7JPDX
P2J5-DUT4-6B40C
NE8G-JMRZ-GX7GY
WBKQ-N9AQ-PE9UT
NQGM-XMHV-RJM77
X0ZF-0G3V-M1R89
95A9-R06E-BTJV2
GRUR-ZPBT-YBAE6
DRH3-3JV6-CKEB5
X8DK-0RDR-ZX7JR
3TXH-ZRH6-KP3AR
FGUT-NGZ9-MW2H5

GHOST MASTER: THE GRAVENVILLE CHRONICLES

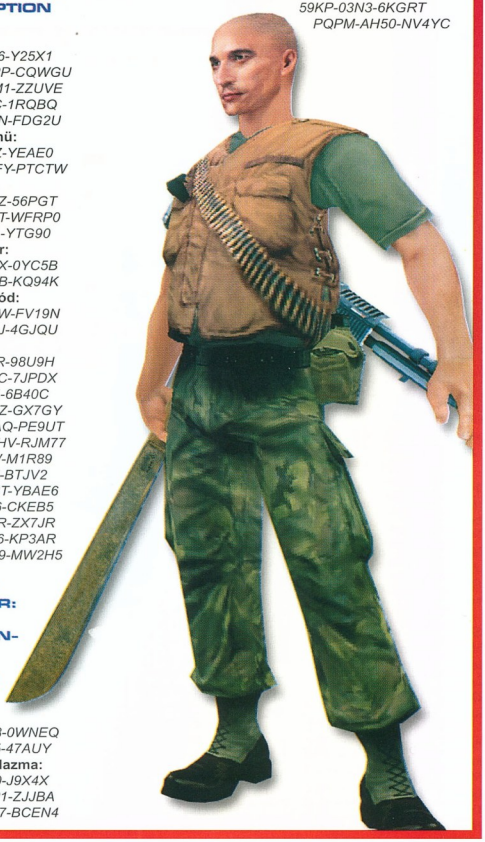
(M):
7EET-N2Q8-0WNEQ
0KA6-7BR5-47AUY
Végtelen Plazma:
PB0A-HF20-J9X4X
WGG3-Z3P1-ZJJBA
ADE9-1WE7-BCEN4

SEEK AND DESTROY

(M)
NA59-HHPM-U7208
3B6D-A7RQ-63499
Rengeteg pénz:
DMKY-TQPA-KEXEB
0CQ9-JB68-E5BVH
Összes fegyver a tankra:
8Q5V-CBFD-BD3PQ
DW03-070W-BJPGG
MXXQ-QN5Q-H2EF1
Összes tank:
3MAP-16D7-AXM09
FPX7-VDKE-TG66W

SILENT HILL 4:THE ROOM

(M):
VDVN-9Y83-8Q9KK
0C2E-UWZJ-8AHZZ
Örök élet:
DBXZ-7BY7-0JMVM
6R6Y-74P7-U081B
PENF-JTDB-AD0BQ
Y5U5-JE1G-PE9VJ
Végtelen lőszer:
2G1A-BKJE-Q8HWC
73AE-KVN0-53FBU
Mentés:
KE86-P68N-G67KK
GY3R-J9MM-XDWQT
Intro lecserélése:
8P46-VXDA-AH06A
Befejezés 1:
5MAP-KXPZ-K374E
J5ZC-TD95-XYE7U
Befejezés 2:
QEVE-QDG7-FFT0J
7H2D-B6JW-B5M1U
Befejezés 3:
RA0Q-RV42-PRD93
XC02-Y4CY-5B5EY
Befejezés 4:
59KP-03N3-6KGRT
PQPM-AH50-NV4YC



XB - GC

STREET RACING SYNDICATE

Figyelmeztetés a büntetés helyett:
Nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt a főmenüben, hogy a konzolhoz juss. Ezután üsd be, hogy *LETMEGO*.
Így 'street' módban háromszor megúszhatod a büntetést, és csak figyelmeztetést kapsz, ha valamiért megállítanak a rendőrök.

Ingyenes szervizelés:
Nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt a főmenüben, hogy a konzolhoz juss. Ezután üsd be, hogy *FIXITFEL*.

Pac-Man matrica:
Nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt a főmenüben, hogy a konzolhoz juss. Ezután üsd be, hogy *GORETRO*.

1999 Mitsubishi Eclipse GS-T megszerzése az 'arcade' módban:
Nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt a főmenüben, hogy a konzolhoz juss. Ezután üsd be, hogy *IGOTGST*.

Mazda RX-8 megszerzése 'arcade' módban:
Nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt a főmenüben, hogy a konzolhoz juss. Ezután üsd be, hogy *RENESIS*.

1996 Toyota SFelra RZ megszerzése 'arcade' módban:
Nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt a főmenüben, hogy a konzolhoz juss. Ezután üsd be, hogy *SICKJZA*.

Subaru S202 STi megszerzése 'arcade' módban:
Nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt a főmenüben, hogy a konzolhoz juss. Ezután üsd be, hogy *SICKJDB*.



2004 Toyota Celica GT-S megszerzése 'arcade' módban:
Nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt a főmenüben, hogy a konzolhoz juss. Ezután üsd be, hogy *MYTCGTS*.

Rendőrautó megszerzése 'arcade' módban:
Nyomd be a *Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt a főmenüben, hogy a konzolhoz juss. Ezután üsd be, hogy *GOTPOPO*.

Időmérő normál sebességen:
Jobb, Fel, Bal, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Le

Időmérő gyorsabb sebességen:
Jobb, Fel, Bal, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Le, Fel

Támadási képesség növelése:
Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Jobb

Kamera mozdítása hátrafelé:
Fel, Bal, Le, Jobb, Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Fel, Fel, Fel

Megnöveli a karakter egészségpontját:
Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Fel

Az egész csapat vérengzővé válik:
Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal

Véletlenszerű összecsapások letiltása:
Jobb, Bal, Fel, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, Y, Y, Y

Véletlenszerű összecsapások engedélyezése:
Jobb, Bal, Fel, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, A, A, A

X-MEN LEGENDS
GC

X-treme ruházat:
A főmenüben üsd be a *Fel, Fel, Jobb, Bal, Le, Le, Start* kombinációt.

MEGA MAN X: COMMAND MISSION
GC

Az alábbi kódokat a 'Figure Vending Machine'-ba kell beütni. (Tunnel E-1)

Axl: *38184155*

Marino: *02098772*

Megaman X: *73001472*

Zero: *29290141*

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
GBA

Írd be névnek, hogy *KWIKKASH*, így a játék kezdetén kapsz 25,000 Coin-t.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
GBA

Kártya csere:

030077C3:45 - Mindig zöld kártya, és 8 villanó gránát.
030077C3:40 - Mindig 8 villanó gránát
030077C3:41 - Mindig vörös kártya, és 8 villanó gránát.
030077C3:43 - Mindig sárga kártya, és 8 villanó gránát.
030077C3:01 - Vörös kártya

Örök lőszer:
030077c2:10 - Mindig lesz nálad 10 lőszer.

JÖN!!! DVD VIDEÓ MELLÉKLET
PLAY ZONE EXTRA
2 AJÁNDÉK ÚJSÁGGAL ÉS 4 AJÁNDÉK A/2-ES POSZTERREL!
2 ÓRA VIDEÓ VÁLOGATÁS
2005 LEGJOBB JÁTÉKAIRÓL!
KERESD NOVEMBERBEN AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
MÉG KAPHATÓ! - RENDELD MEG MOST!
PLAY ZONE 3 KÜLÖNSZÁM
DVD VIDEÓ MELLÉKLET
2 AJÁNDÉK ÚJSÁGGAL ÉS 4 AJÁNDÉK A/2-ES POSZTERREL!
CSAK 1290 Ft!
1325 BP. PF: 214
06-1-379-7989

ADVANCE GUARDIAN HEROES



→ EGY RÉG ELFELEDETT KONZOL NEM ELFELEDETT JÁTÉKA ELEVENEDIK MEG ÚJRA A GAMEBOY ADVANCE KÉPERNYŐÉN - TELJES JOGÚ FOLYTATÁSKÉNT LEVÉVE MINKET A LÁBUNKRÓL.

Volt már veletek olyan, hogy úgy szerettetek bele egy játékba, hogy még csak kipróbálni sem volt soha lehetőségetek? Ez történt velem a '96-os Guardian Heroes-al kapcsolatban. Az RPG elemekkel megtűzdelt, manga stílusban megrajzolt beat'em up az újságcikkek és képek alapján azonnal belopta magát a szívembe, de mivel kizárólag az akkor számomra még elérhetetlen csodagépnek számító Sega Saturnra jelent meg, sosem tudtam játszani vele. Képzelhetitek, milyen arcot vágtam, mikor kiderült: a Guardian Heroes érkezik kedvenc kézikonzolomra!



Az Advance Guardian Heroes nem az előző epizód portja, hanem annak folytatása. Az első részben sikerült megakadályozni, hogy a gonosz mágus, Kanon megszerezze a legendás Lélekkardot, de a történet végén sok főhős az istenek szolgájává vált. Nem is sokáig honolt béke a világon - hamarosan megjelent a halhatatlan gonosz, Zur, aki varázserejével feltámasztotta Kanont, hogy az elkezdhesse újjászervezni varázsbirodalmát. Az egyre fogyatkozó királyi hadsereg egyik katonája végső elkeseredésében megidézi a Lélekkard erejét, és testébe fogadja az idegen világról származó Hős lelkét. A bátor harcos új képességekkel és soha nem látott erővel felvértezve vághat neki viszontagságos küldetésének, melynek célja nem más, mint a világ megmentése.

A feladatunk csöppet sem lesz könnyű, az irányítás viszont gyerekjáték. A Tutorial menüpont alatt fellelhető oktató-módban néhány perc alatt elsajátíthatjuk a lényeget, ez azonban nem jelenti azt, hogy szükölködünk a lehetőségekben. Kezdjük az alapokkal:

EBENESSÉGEK

A játékban az előző rész szinte minden szereplője feltűnik - ezúttal sajnos az ellenséges oldalon.

A D-pad szolgál karakterünk irányítására. Ezúttal a készítők szakítottak az előző epizódból ismert, három párhuzamos síkra korlátozott mozgásrendszerrel, így a Final Fightban vagy a Double Dragonban megszokott módon, mélységben is folyamatosan haladhatunk. Az A az ugrás gombja. Fontos tudni, hogy a levegőben újra és újra lenyomhatjuk egy irány beadásával együtt, így hősünk repülni is képes - korlátlan ideig. Az átláthatatlanná váló hirigekből érdemes ezen képességünket felhasználva kikeveredni. Helyenként lehetőség lesz célzott ugrások kivitelezésére. Ilyenkor egy (vagy több) célkereszt jelenik meg a képernyőn, amelyre az A kétszeres megnyomásával, és D-pad helyes irányba állításával juthatunk el, a távolságtól függetlenül.
A B gomb szolgál fizikai támadásaink kivitelezésére. Meglepő, hogy ezzel az egyetlen gombbal is egynémely verekedős játékokat is megszégyenítő akciókat lehet kivitelezni. Alapesetben ütni tudunk, de egymás után több találat bevitele már kombónak számít. Összesen öt ütésig építhetjük ezt a láncot, de onnan még folytathatjuk egyéb speciális támadásokkal. Ezeket az iránygombok és az ütés kombinálásával hozhatjuk elő - szerencsére minden karaktertől megegyező módon. Külön vannak választva a levegőben és a földön végrehajtható akciók, összességében mintegy tíz darab. Ezek előhozása szépen le van írva az Options menü Command List pontja alatt, de rendkívül intuitívak, így 90%-ukra magunktól is rájöhetünk a játék közben.
A jobboldali ravasz meglehetősen sok funkcióval rendelkezik. Folyamatos nyomvatartásával védőerőteret képezhetünk magunk körül, melyen nem hatol át semmilyen támadás. Az erőtér fenntartása persze manát fogyaszt, amit a bal felső sarokban látható kék csík folyamatos rövidülése mutat. Nem sokszor fogunk ehhez a barikádállításhoz folyamodni, leginkább csak azokon a speciális szinteken van értelme a dolognak, ahol meghatározott ideig kell életben maradnunk. Egyéb helyzetekben sokkal hasznosabb az ellentámadás alkalmazása: az R jó ütemű, egyszeri megnyomásával kivédhetjük ellenfelünk támadását. A távolsági attakokat vissza is küldjük a feladónak ily módon, a közelharccal próbálkozókat pedig egy időre lebénítjuk, így könnyű célpontul szolgálnak. Amennyiben nem bízunk reflexeinkben, az R nyomogatásával szinte biztosan ellentámadási lehetőséghez juthatunk, ilyenkor azonban erőteljes mana-fogyatkozásra kell számítanunk.



↓ INFO BOX

Tesztplatform: GBA
Kiadó:
Ubisoft
Fejlesztő:
Treasure
Hivatalos honlap:
www.ubi.com/US/Games/agh_gba.htm

Megjelenés:
2004. szeptember 14.

↓ ÉRTÉKELÉS

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

GBA

↑ PLATFORMOK

Titkok

A Time Attack játékmód megnyitásához vigyük végig a játékot Normal nehézségen.
Az Endless mód megnyitásához a Hard fokozaton kell végigverekednünk magunkat.
A Super Hard nehézségen végigtolt Story módért egy új nyitóképernyő lesz a jutalmunk.
Új karaktereket nem csak a laborban végzett kutatásokkal nyithatunk meg. A Time Attack mód többszöri megnyerése is ugyanilyen eredményre vezethet.
Ha a végső küzdelmet Devil módban vívjuk meg, és így nyerjük meg a játékot, egy alternatív „rossz" befejezés lesz a jutalmunk.

A mana alapvetően persze a mágiához kell. A különböző varázslatok között az L gombbal váltogathatunk, a jobb felső sarokban egy kis ikon jelzi az épp aktívat. Elsütni az R és a B együttes lenyomásával tudjuk őket. Némelyiknek kivitelezéséhez kell egy kis idő, ezeket az ellenségektől távol érdemes elkezdeni. Mivel a varázslás igen hathatós módja a tömegoszlatásnak, érdemes a komolyabb összecsapásokra tartalékolni manapontjainkat. A kék csík egyébként folyamatosan töltődik, de arra ügyeljünk, hogy lehetőleg ne fogyasszuk el teljesen - ilyenkor ugyanis hősünk kimerül, és néhány másodpercig teljesen védtelen lesz a támadásokkal szemben. A kék mana-kijelzőn kívül még két sáv kapott helyet a képernyő tetején. A piros mutatja életerőnket, melyet a legyőzött ellenfelek által elejtett kis szívecskék felszedésével növelhetünk, ám ezeket elég szűkmarkúan osztogatja a játék. A jobb felső sarokban található zöld sáv a hősünk lelkében felhalmozódott dühöt méri. A bekapott találatok nyomán kezd el töltődni, majd egy idő után villogni kezd. Ekkor az A és a B egyidejű lenyomásával átválthatunk Hyper módba. Ez jelentős sebesség- és erőnövekedést, valamint gyors manavisszanyerést eredményez, miközben az ellenfelek nem tudnak kiütni minket, így rövid ideig szinte legyőzhetetlenek leszünk. Ha ilyenkor újra A+B-t nyomunk, Re-Hyper módba válthatunk, amely teljes sebezhetetlenséget jelent. Arra azonban ügyeljünk, hogy ezzel végleg elvesztjük a düh-kijelző egy darabját.

Story módban három karakter közül választhatunk főszereplőt. Ezek alaptulajdonságaikban, speciális mozgásaikban és varázslat-választékukban különböznek, de az eltérések inkább csak a látvány szintjén relevánsak. Az alaptulajdonságokat a szintlépések során fejlesztheztjük ugyanis, így elég hamar saját kedvünkre formálhatjuk bármelyik karaktert. Lássuk, milyen képességek növelésére fordíthatjuk a játék során összeszedett kristályokat:



VIT: vitalitásunkat, vagyis életerőnk mennyiségét határozza meg.
MND: a manapontok mennyiségére, és visszaszerzésük gyorsaságára van befolyással.
ATK: minél nagyobb, annál erősebbek lesznek a B gombbal kivitelezett fizikai támadásaink.
DEF: védettségünk fizikai támadásokkal szemben.
MATK: varázstámadásaink hatékonyságát növelhetjük vele.
MDEF: védettségünk az ellenünk irányuló mágiával szemben.
MOB: egyrészt mozgásunk sebességét, másrészt a dühmérő feltöltődésének gyorsaságát határozza meg.



ÉRDEKESSÉGEK

A játék figyelemreméltó soundtrack-je megvásárolható külön CD formájában - persze nem Magyarországon.

Nem muszáj az összes kristályt ezen tulajdonságok fejlesztésére költenünk. Juttathatunk néhányat a laborban dolgozó professzornak is. Ahányszor elérjük a 100%-ot a kutatások során, annyi karakter válik elérhetővé a Versus módban.

Érdekesség, hogy hősünk halálával nem feltétlen ér véget a játék. Eladhatjuk ugyanis lelkünket az ördögnek, a halhatatlanságért cserébe. Sajnos pár perc játék után a sátán benyújtja a számlát (=Game Over), de addig is haladhatunk kicsit a sztoriban, felmérve, hogy mennyire voltunk a pálya végétől.

A játék összeségében egész jó lett. A Story mód nem túl hosszú, de van értelme a többszöri nekifutásnak is. Az Easy nehézségen semmi kihívás nincs, hiszen végtelen mana áll rendelkezésünkre. A Normal mód már kellően kemény, a két további fokozat pedig már-már embertelenül nehéz, szóval hardcore játékosoknak is lesz elég kihívás. A karakterek grafikái és az animációk szépek, a hátterek már inkább vegyesek, bár van egy-két jópofa effekt. A keményebb akcióknál viszont durván belassul a játék, szóval lett volna még mit optimalizálni a kódon… Az utóbbi idők szerény GBA-s termésében azonban így is üdítő színfolt az Advance Guardian Heroes.

Immortal





ASTÉRIX & OBÉLIX XXL



GAMEBOY ADVANCE-RA OLYAN RITKÁK A HÁROMDIMENZIÓS PLATFORMJÁTÉKOK, MINT A FEHÉR HOLLÓ. A KIS GÉP ALAPOSAN MEGDOLGOZIK EZÚTTAL IS, AZ ASTERIX ÉS OBELIX HARCOS HÉTKÖZNAPJAIBA BEPILLANTÁST ENGEDŐ ALKOTÁS UGYANIS, SZINTE A MAXIMUMOT HOZZA KI AZ ELSŐSORBAN KÉTDIMENZIÓS JÁTÉKOKRA TERVEZETT GÉPBŐL.

Bizonyára mindenki látott már legalább egy képregényt, filmet vagy játékot, amiben Asterix és nagyra nőtt társa szerepel, így aligha okoz meglepetést a fő célunk: fél Európát bejárva kell a rómaiakat jobbhorgokkal és balegyenesekkel móresre tanítani, így haladva pályáról pályára. Alapvetően a platform és harci részek váltogatják egymást, igazság szerint különösebb magyarázatra egyik sem szorul: a „B" gombbal ütünk, az „A"-val ugrunk, ennél többet a gall gyorstalpaló iskolában sem tanítanak, vágjunk tehát neki a kalandoknak! A két karakter között bármikor tudunk váltani a „Select" lenyomásával, de vigyázzunk, a pajzsok jelképezte életerő-csík közös, így nem tehetjük meg azt, hogy ha egyikük legyengül, átváltunk a másikra. Harcban ugyanazt a teljesítményt nyújtják mindketten, a cserének csak bizonyos ügyességi vagy gondolkodást igénylő feladatoknál van jelentősége. Asterix gyorsan fut, képes duplaszaltóval magasra ugrani, és fáklyát cipelni magával (amikkel gall piromániás módjára hordókat robbantgat), míg Obelix - testalkatából adódóan - hatalmas köveket képes arrébb húzni, vagy bizonyos falakat betörni - ketten jól kiegészítik egymást.

TÁRGYAK

Jó hasznát vehetjük a felvehető és megvásárolható tárgyaknak. Ezek vagy elszórva találhatóak nehezen elérhető helyeken, vagy az árustól vehetünk belőlük, utóbbi viszont csak ritkán, általában kétpályánként tűnik fel. Amennyiben vásárolni szeretnénk, szükségünk lesz a megvert katonákból kieső (és a pályákon elszórtan is fellelhető) római sisakokra, a házaló ugyanis csak ezeket fogadja el cseretermékként.

Ezüst sisak: a gyengébb katonákból esik ki, de gyakorlatilag bármerre megtalálható.



Arany sisak: tíz darab ezüst sisaknak felel meg, leginkább erősebb ellenfelek hagyják maguk után.
Arany babérkoszorú: pályánként 1-3 darab található belőle, a titkos küldetések megnyitásánál van jelentősége.
Varázsital: ha megisszuk, egy időre felgyorsulunk és mindenkit egy ütéssel le tudunk teríteni.
Sonka: félegységnyit gyógyít rajtunk.
Pajzs: egy teljes pajzsot visszanyerünk energiánkból.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék alapjául szolgáló képregényt 1959-ben alkotta meg Albert Uderzo olasz, és René Goscinny francia képregény rajzoló és író.

SPECIÁLIS MOZDULATOK

Szintén az árustól vehetjük meg a mozdulatokat (mindet csak egyszer kell megvásárolni), összesen négy darab van belőlük. Amennyiben harcolunk, minden sikeres ütéstől elkezd töltődni egy sárga csík. Amennyiben megtelik, felvillan a „Combo" felirat, és ilyenkor tudjuk ezeket a mozdulatokat előcsalni (feltéve, ha korábban megvettük) - sajnos csak rövid ideig.

Tripla csapás: segítségével három, hatalmas ütést helyezünk el a közelben álló ellenfélen, az ára csupán 700 sisak. Kivitelezése: *fel, fel, B.*
Bunkósbot: a földre mérünk egy hatalmas erejű csapást, amitől a közelben állók meghalnak. Ára 1500 sisak, érdemes először ezt megvenni a kevésbé hatékony tripla csapás helyett. Kivitelezése: *fel, fel, le, B.*
Forgószél: hősünk tornádóhoz hasonlatosan kezd el pörögni, aki a combo állapot megszűntéig kapcsolatba kerül vele, az el is repül a levegőbe. Ára 3000 sisak, a játék feléig aligha tudjuk megvenni. Kivitelezése: *jobb, bal, bal, jobb, B.*
Pusztítás: egy hatalmas földrengést idézhetünk elő mindössze 5000 sisakért, melynek hatására a képernyőn látható összes katona meghal - borzasztóan erős, ezért sokáig nem is elérhető. Mire pedig összeszedünk ennyi sisakot, már meg is érdemlünk ekkora hatalmat. Kivitelezése: *le, le, jobb, bal, B.*

EXTRA PÁLYÁK

A menü Ob-sleigh pontján keresztül érhetjük el a különleges pályákat, feltéve, ha korábban megnyitottuk ezeket. Obelix hátán lovagolva siklunk le Asterix-szel dombokon és vizeken - sokkal szórakoztatóbbak egyébként ezek a küldetések, mint a játék alapját képezők (ott is előfordulnak egyébként, helyszínenként egy ilyen pálya van az ötből). A játékban hat nagyobb helyszín található, ezek mindegyikén két Ob-sleigh pálya nyitható meg. Az egyik típust akkor érhetjük el, ha egy adott „világon" a létező összes arany babérkoszorút megtaláltuk. Bár gyakran nagyon el vannak dugva, mégis könnyebb ezeket összegyűjteni, hiszen ki van írva nekünk, hogy pályánként mennyi van összesen, így akár vissza is mehetünk keresgélni, ha nincs meg valamelyik. Sokkal nehezebb dolgunk lesz a sisakokkal - minden pályán meghatározott számú fejfedőt szerezhetünk meg katonákból (és elszórtan is), de egészen a szint teljesítéséig nem kapunk visszajelzést arról, hogy hány százaléknál tartunk. A titkos lesikló-pálya megnyitásához nem elég egy szinten 100%-osan teljesítenünk, az adott vidék mind az öt részét így kell végigvinnünk. Ez nagyon nehéz - emiatt a program szavatossága is jelentősen megnő -, sok sikert hozzá!



Vega

↓ INFO BOX

Tesztplatform: GBA
Kiadó:
Atari
Fejlesztő:
Atari

Hivatalos honlap:
www.atari.com

Megjelenés:
2004. június 18.

↓ ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■□■■■

PS2 - GC - GBA

↑ PLATFORMOK

F-ZERO GP LEGEND



AMIÓTA LÉTEZIK A FUTURISZTIKUS VERSENYJÁTÉKOK STÍLUSA, A NINTENDO F-ZERÓJÁT NEM SOK ALKOTÁSNAK SIKERÜLT MEGSZORÍTANI A VERSENYBEN (TALÁN EGYEDÜL A WIPEOUT SOROZATNAK). MÉG EGYÉRTELMŰBB A HELYZET GBA-N: ITT UGYANIS VERSENYTÁRS HÍJÁN SAJÁT KORÁBBI RÉSZÉT KELLETT FELÜLMÚLNIA A GP LEGENDNEK. MÉGIS SIKERÜL UTCAHOSSZAL NYERNIE.

STORY MÓD

Az ember már a játék menüjébe belépve se tudja, merre kapja a fejét. Ugyan alapból csak két játékmód érhető el, de nem nehéz a többit sem megnyitni. A legnagyobb meglepetést a hasonló alkotások között unikumnak számító Story mód és a Gran Turismóból lopott Zero test okozza.



A történet színvonalát tekintve természetesen nem hasonlítható egy RPG-hez, ugyanakkor rendkívül érdekes, ahogy a nyolc szereplő egymáshoz kapcsolódó viszonyát megismerjük. A teljes sztori csak akkor áll össze igazán, ha minden karakterrel végigvittük az összes pályát. Rick és Captain Falcon kivételével mindenkihez öt darab tartozik, nekik ezeken kívül van egy „X" jelű küldetésük is. Elsőként belépve csak Rick Wheeler nyitó küldetése érhető el, de a „történetben" előrehaladva az alábbi pontokon megnyithatjuk a többieket is:

Captain Falcon - Rick Wheeler 2. küldetése
Jody Summer - Rick Wheeler 4. vagy Jack Levin 3. küldetése
Jack Levin - Rick Wheeler 3. küldetése
Samurai Goroh - Captain Falcon 3. küldetése
Lisa Brillant - Samurai Goroh 2. küldetése
Black Shadow - Rick Wheeler, Captain Falcon és Lisa Brillant összes küldetése
Zoda - Captain Falcon 2. küldetése

EGYÉB JÁTÉKMÓDOK

Amennyiben nem találunk már kellő kihívást a fenti küldetésekben (vagy azért, mert néhány irreálisan nehéz, vagy azért, mert már mindet ismerjük kívülről), lehetőség van tudásunkat más területen is csillogtatni. A Grand Prix mód elmaradhatatlan kelléke a hasonló játékoknak: három nehézségi szint bronz, ezüst és arany kupájáért szállhatunk versenybe. Minden sorozat több pályát tartalmaz, egy ideig eltart, mire mind a 9 kupa a miénk lesz. Amennyiben jól teljesítünk, megnyithatjuk a platinakupát és az Extreme Grand Prix módot. Amennyiben legalább egy GP versenyt nyerünk, megnyílnak a következő játékmódok is. A Time Attack az óra elleni versenyt takarja, ahol három szint összesen 15 pályáján róhatjuk magányosan a köröket egy újabb rekord elérése érdekében. Ugyanezeken a pályákon mehetünk végig a Training opciót választva, annyi különbséggel, hogy itt beállíthatjuk a körök és az ellenfelek számát, valamint a nehézségi szintet is. A Story mód mellett a legérdekesebb a Zero test. Ebben A, B, C és S osztályban mutathatjuk meg 12-12 mini feladat teljesítésével, hogy érdemesek vagyunk a jogosítványra (itt a már megszokott színű kupákkal honorálnak minket, attól függően, hogy pl. egy kanyarkombinációt milyen gyorsan sikerül bevennünk - teljesen GT3 jogsi-szerző filingje van!). Ha mindet teljesítettük, feljebb léphetünk egy osztállyal.



Vega

JÁRMŰVEK

A Story és Zero test módban adott, hogy kinek a járgányát használjuk, de a többi esetben mi dönthetünk, hogy a rendelkezésre álló 34 jármű melyikét használjuk - persze, csak ha az alapból rendelkezésre álló 5 darab mellé megnyitottuk már őket!

A járművek listája és megnyitásuk módja a következő:

Rick Wheeler, Captain Falcon, Dr. Stewart, Pico, Samurai Goroh - alapból elérhetők
Astro Robin - Jack Levin történetét kell végigvinni
Black Bull - Black Shadow történetét kell végigvinni
Death Anchor - Zoda történetét kell végigvinni
Elegance Liberty - Rick Wheeler vagy Captain Falcon történetét kell végigvinni
Great Star - Rick Wheeler történetében kell 2,550 millió dollárt nyerni
Hyper Speeder - Zoda történetében kell 2,550 millió dollárt nyerni
King Meteor - Black Shadow történetében kell 2,550 millió dollárt nyerni
Little Wywern - Lisa Brillanr történetében kell 2,550 millió dollárt nyerni
Mad Wolf - a Zero test S-osztályát kell legalább bronze minősítéssel végigvinni
Moon shadow - a Zero test C-osztályát kell legalább bronze minősítéssel végigvinni
Night Thunder - a Zero test B-osztályát kell legalább bronze minősítéssel végigvinni
Panzer Emerald - Lisa történetét kell végigvinni
Queen Meteor - Samurai Goroh történetét kell végigvinni
Sonic Phantom - a Zero test A-osztályát kell legalább bronze minősítéssel végigvinni
Twinnoritta - Captain Falcon történetében kell 2,550 millió dollárt nyerni
White Cat - Jody Summer történetét kell végigvinni

A maradék járgányokat *(Super Piranha, Mighty Hurricane, Space Angler, Mighty Typhoon, Green Panther, Blood Hawk, Red Gazelle, Iron Tiger, Deepclaw, Crazy Bear, Big Fang, Wonder Wasp, Crazy Boar)* úgy tudjuk előcsalni, hogy megnyerjük a GP mód versenyeit. Novice-ben egy, Standardben kettő, Expert fokozatban pedig három véletlenszerű jármű lehet automatikusan a miénk.

INFO BOX

Tesztplatform: GBA
Kiadó:
Nintendo
Fejlesztő:
Nintendo

Hivatalos honlap:
www.nintendo.com

Megjelenés:
2004. június 18.

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■■

SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT SEGÉLYVONAL.

PS2 - XB - GC → **Harry Potter and the Chamber of Secrets**

Csocsli.

A henri kopter kettő játékról lenne szó, remélem tudsz, vagy tudtok segíteni. Na szóval és tettel. Ott járok a játékban, hogy a budiból lemegyek a két fickóval, egy rémségesen szörnyűséges helyre. Eljutottam oda, ahol egy hülye kőgolyó mindig kinyomja szegény főhős belét. Egy ideig ez szórakoztató, de és itt kérem a segítségeteket, hol rontottam el, mert nem tudok tovább lépni a játékban. A segítséget előre is köszönöm.

Sárga Zoltán

Szia Zoltán!
Ha jól sejtem, ez a "rémségesen szörnyűséges hely" maga a Titkok kamrája, ahova Hisztis Myrtill mosdójából mentetek le. Ha minden igaz, akkor ez az utolsó akadály közted, és a förtelmesen gonosz, óriási Baziliszkusz között. Egy szó mint száz, térjünk rá a problémádra. Azt kell tenned, hogy miközben gurul a hatalmas szikla, addig te menekülés közben minden utadba kerülő ágat letörsz. Ilyen taktikával a végére érsz ennek a szörnyű pályarésznek, és leugorhatsz a végén a Baziliszkusz vermébe. További jó játékot, és olvasást!

Dante

PS2 - XB - GC → **Mortal Kombat: Deadly Alliance**

Sziasztok!

A Mortal Kombat: Deadly Alliance (X-Box) játékhoz szeretnék segítséget kérni. ARCADE módot végigjátszottam, minden emberrel. A KRYPTÁBAN mindent megvettem. A KONQUEST módot is végigvittem. Lenne egy pár kérdésem!

1. *BLAZE! és MOKAP! Rajtuk kívül van-e még rejtett ember, hogyan lehet megszerezni őket?*
2. *Van-e valamilyen rejtett pálya, a KRYPTÁBAN vásároltakon kívül?*
3. *Van-e rejtett videofilm?*
4. *Van-e kód a DEADLY ALLIANCE-hez?*

Segítségeteket előre is köszönöm.

Üdv:
Bodré Csaba

Hello Csaba!

Nekem úgy tűnik, hogy totálisan sikerült végigjátszanod a Deadly Alliance-t. Blaze-en, és MoKap-en kívül nincs több unlockolható karakter, sem több rejtett pálya. Kódokat nem melléklek ehhez a játékhoz, sőt, ha jól emlékszem nem is nagyon volt kód egyik Mortal Kombat játékhoz sem.
Ahhoz, hogy ilyen szinten végigvitted a játékot, csak gratulálni tudok!
A Mortal Kombat: Deception mindjárt megjelenik, javaslom hangolódj rá arra a nagyszerű játékra az újságunkban található exkluzív írás formájában.

Dante

PS2 → **Ghosthunter**

Nagyon tetszik az újság, csak azt sajnálom, hogy nem jelent meg már évekkel ezelőtt. Ugyanis egy olyan játékban akadtam el, ami még nem lehetett benne a PlayZone-ban. A Ghost Hunter-ről van szó. Az iskola színházában vagyok éppen, ahol újra találkozom társam, ANNA STEELE elrablójával, és egyúttal az eszméletlenül fekvő lánnyal is. Egy hosszabb párbeszéden túljutva 4 repkedő szellemmel találom magam szembe, ami nem jelent gondot, de az őket követő POLTERGEIST-ekkel nem tudok mit kezdeni. A korábban bevált módszerek itt nem alkalmazhatóak, nem találtam semmit, amiből (amivel) füstöt, vagy vízfüggönyt tudok előidézni. Ebben kérem a segítségeteket, vagyis hogyan tudom legyőzni a POLTERGEIST-eket? Előre is köszönöm, további sok sikert kívánok az egész stábnak.

Zoli

Szia Zoli!
Attól félek, nagyon nagy a problémád.
A helyzet az, hogy ezeket a gonosz Poltergeisteket egy-két füstgránáttal láthatóvá kéne tenni mielőtt bármit is tudnánk velük kezdeni. Amennyiben egyáltalán nincs nálad füstbomba, meg kéne próbálni visszatölteni egy eggyel korábbi mentést, és onnantól kezdve spórolni ezzel a „fegyverrel".

Dante

A SEGÉLYVONAL CÍME:
PLAY ZONE - 1325 BUDAPEST, PF.: 214.,
vagy playzone@playzone.hu

GBA → **Medal of Honor: Underground**

Pályakódok (Hard):

CUBIQUE - 02
CHEMIN - 03
BLONDEUR - 04
BLESSER - 05
AVOCAT - 06
AFFINER - 07
LAINE - 08
MESCLUN - 09
NORME - 10
ORNER - 11
PENNE - 12
QUELQUE - 13
REPOSE - 14
SALIFIER - 15
TROPIQUE - 16
VOTATION - 17

Pályakódok (Medium):

FRIMAS - 02
ESCARGOT - 03
DEVOIR - 04
CAOLISER - 05
BASQUE - 06
ROBUSTE - 07
SOYEUX - 08
TERRER - 09
VOULOIR - 10
COUVERT - 11
VOYANCE - 12
PIGISTE - 13
NOMMER - 14
JETER - 15
ENJAMBER - 16
MORPHE - 17

Pályakódok (Easy):

SQUAME - 02
REVOLER 03
FAUCON -04
UNANINE - 05
ROULIS - 06
RELAVER - 07
POUSSIN - 08
PANOPLIE - 09
NIMBER - 10
NIAIS - 11
KARMA - 12
INCISER - 13
GADOUE - 14
FUSETTE - 15
EXCUSER - 16
ENRICHIR - 17

MODEDEDIEU - Isten mód

Bagó Péter

PS2 - GC → Resident Evil Code Veronica: X / Medal of Honor: Frontline

Sziasztok!

Elakadtunk a Resident Evil Code Veronicában. Nem tudjuk megcsinálni a Clament részt, le tudnátok írni a kódját? Lehet, hogy sokat kérek, de a MOH: Frontline-hoz is kellene az összes kód.

Köszi, üdvözlettel:
Tomi

Sziasztok lányok!

A Code Veronicában nem teljesen értem, hol akadtatok el, de írtad, hogy kód kell hozzá. A Clement-es dolgokhoz egyetlen helyen kell „kódot" beírni, mégpedig a Clement E megszerzése előtt megkérnek minket, hogy állítsuk be a hőmérsékletet. Ezt 128 Fahrenheitre kell belőni, így megkapjuk az itemet.

Meg kell találnunk a Clement A-t is, majd a Combine opciót választva együtt használni a Clement E-vel, és az Eagle Plate-tel.

A MOH: Frontline-hoz talán az összes kódot nem írom le, mert rengeteg van, de a legfontosabbakat megosztom Veletek. Ezeket az Enigmába kell beírni:

WHATYOUGET - Egy lövés azonnal megöli az ellenséget
DAWOIKS - Mesterkód, megnyit rengeteg rejtett dolgot
BULLETZAP - A lövedékek nem okoznak sérülést nekünk

Jó játékot mindkettőtöknek,
Dante

XB → The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Helló, Play Zone!

Szeretném a segítségeteket kérni a The Cronicles of Riddick-ben.
Egy Cryo Cell nevű szobában térek magamhoz, aminek nincs kijárata. Egyszerűen ötletem sincs. Bízom bennetek! Előre is köszönöm.

u.i: nagyon király az újság, sok sikert kívánok.

Üdvözlettel:
Kis Zeusz

Kicsi Zeusz!

A probléma megoldása egyszerűbb, mint gondolnád! Egyszerűen csak szenderedj le az egyik mocskos ágyra szunyókálni egy keveset, és máris töltődik a következő pálya! Ha további segítségre lenne szükséged, ajánlom figyelmedbe az előző, 2004/5-ös számunkat, amiben a játék teljes, minden részletre kiterjedő végigjátszását (és az 59 cigaretta rejtekhelyét) megtalálod.

Bagó Péter

PS2 → V-Rally 3

v rally3 kodok ps2 re köszi.

Avagy így is lehet: tömören, lényegre törően, SMS-ben. Nem is húzzuk tovább az időt, máris közöljük az igényelt kódokat. Egyébiránt ezeket névként kell megadnunk, az elöl álló tag a First, míg a második a Last Name mezőbe írandó:

210741974 MARTY - Légpárnás járművek
01041977 BIGJIM - Zsugorított autók
07121974 FERGUS - Nem vibráló zselékocsik
21051975 PTITDAV - Kilapított autók
REAL WHEEL - Valódi fizika
25121975 PILOU - Nyomott járgányok
Gonzales SPEEDY - Torzított és megnyújtott járművek
PALACH (a First Namet hagyd üresen) - Mitfáreri deformációk

Bagó Péter

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján 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

A teljes lista megtalálható itt: www.vegigjatszas.hu

017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	170	Champions of Norrath	2	600 Ft
034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2,X	600 Ft
037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft	152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2,X	600 Ft	172	James Bond 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft
041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft	153	Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft	173	Forbidden Siren	2	600 Ft
043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	111	The Great Escape	P,X	500 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft
045	Halo	P,X	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft
057	Mafia	P,2,X	500 Ft	133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	160	Mission Impossible: Operation Surma	2,X,G	600 Ft	191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft
058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	161	Arx Fatalis	X	600 Ft	197	Harry Potter and the Prisoners of Azkaban	2,X,G	600 Ft
063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	199	Red Dead Revolver	X	600 Ft
068	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft	200	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft	165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft
076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Strain	2	600 Ft
081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
093	Serious Sam	P,X	300 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft	205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft												

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

208	Spider-Man 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	217	Alias TT P	P,2,X	300 Ft
209	The Suffering	P,2,X	600 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft				

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube, **A**: Gameboy Advance. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

LEVELEZÉS

MINDEN ÚT A ZÓNÁBA VEZET...

Üdvözlök mindenkit újból itt, az én kis oldalamon. Komolyan mondom, hiányzott már az írás, mert azt hiszem igazatok van, nem jó ez a kéthavi megjelenés. Sajnos azonban ez ellen nincs mit tenni, majd alakul valahogy, növögetünk-növögetünk.
Mit is írhatnék, ami igazán időszerű lenne? Itt az ősz..., de ez azt hiszem nem túl lényeges számotokra. Bár, ha jobban belegondolunk, az ember gyerekének egyre kevesebb kedve van kimenni abba a ködös nyálkába ami kint lebegdzik az ablakon kívül, hisz véget ért a nyári uborkaszezon, és jönnek az új, jobbnál-jobb játékok.
Már előre megköszönöm a leveleket, nagyon örülök, hogy egyre többen ragadtok tollat, billentyűzetet, és mesélitek el gondotok, örömötök.

Hello Playzone-osok!

Az újság nagyon király, de tényleg jó lenne, ha havonta jelenne meg. Már fontolgatom, hogy előfizetek, mert az első szám óta veszem a magazint és nagyon színvonalasnak tartom.
Az első pozitív észrevételem, hogy a magazin gerince a májusi számtól kezdve nem gömbölyű :)).
A negatív észrevétel a következő: egy kicsit úgy érzem, hogy a lap az X dobozra épít. Mintha kihagytátok volna a PS2-t, vagy a GC-t. Ez nem baj, csak én pl. PS2-s vagyok és nem igazán olvasni PS2-ről dolgokat. A találkozóra én is elmenék, ha szerveznétek, mert ezt érdekes dolognak vélem. A kedvenc írom Stephen King, olvastam tőle néhány könyvet. A kedvenc könyvem a Titkos ablak, titkos kert. A kedvenc játékaim pedig a Prince of Persia: SoT, a War of the Monsters, és a Metal Gear Solid. Kösz,hogy ilyen foolos magazint hoztatok létre, csak így tovább. És ne feledjétek: MGS for ever!!

ui: Ti olvastok konkurens magazinokat? Ha igen,akkor melyeket?

dav90

Örülök, hogy tetszik a magazin, próbálkozunk. A gerinc átszabásával azt hiszem hasznos dolgot tettünk, én személy szerint szeretem szépen sorba rendezni az újságaimat a polcon, és jó dolog, ha nem kell kihúzogatni minden példányt ahhoz, hogy megtaláljam a keresett számot ***(Pláne, ha sikerül is valamit írnunk a gerincre :) - Jack).***
Az XBOX-os túlerőt már többen kritizáltátok, ehhez én nem tudok hozzá szólni, hisz nem vagyok szerkesztő, de biztos van oka. ***(Az az oka, hogy ez nem így van, összeszámoltam, jelen számunkban is több PS2 játékról írunk, mint XBOX-osról - Jack)***
„Király Istvánt" én is szeretem, a Titkos ablakból készült film is tetszett, a végén én is megkívántam a főtt kukoricát! :) A Metal Gear Solidot is szeretem, a szobatársam igazi fanatikus, többször végigjátszotta a különböző részeket. Konkurens magazint jómagam nem lapozok, de a többiek biztosan ismerik a versenytársakat, hisz az ember sok érdekességet tanulhat a másik munkájából ***(negatív és pozitív példákat is lehetne szép számmal említeni... - Jack).***

Sziasztok!

Lehet, hogy a levelemen meglepődtök egy picit, ugyanis én egy 27 éves családanya vagyok. Imádok játszani. Eredetileg a gyerekek kapták tavaly karácsonyra az XBOX konzolt, de mi hárman majdnem tépjük egymást, hogy ki játszon vele (azért néha ők is nyernek:)). Még szerncse, hogy Apa nem szeret játszani!!! A legutóbbi számban olvastam, hogy a fiatalságot buzdítjátok az olvasásra, én imádok olvasni, de játékokban is mindenevők vagyunk. Az újságotok nagyon jó, azt viszont nehezményezem, hogy némelyik játéknál nincs feltüntetve, hogy melyik konzolhoz gyártják. Szóval tetszik az újság és ti is nagyon lazák vagytok. Majd még biztosan írok valamikor, sziasztok

Pyry Karácsondról

Kedves Pyry! Nem hiszem, hogy lenne okom, hogy meglepődjek. Inkább örülök, hogy írsz. Biztosan sokan vannak a játékosok között anyukák, idősebbek is, de Te még igazán fiatal vagy. A kontrollerért folytatott verseny számomra sem újdonság, bár az én esetemben ez inkább a PC-ért megy. Az Apukának üzenem, hogy néha szálljon be, mert haladni kell a korral, mutassa meg a kiccsaládnak, hogy benne is ott a gyerek. További leveleidet várom, és a többi leányét, anyukáét, nagymamáét is!

Sziasztok!

Királyság az újság, csak az a baja, hogy 2 havonta jelenik meg :) A pókemberes poszter nagyon állat, ha lehet kérni, akkor a kövi számba is ilyen zsír posztert rakjatok be! Én is feliratkoznék a play zone-os találkozóra, ha még beférek (de hát sok jó ember kis helyen is elfér).
További sok sikert az újsághoz.

üdv

Norbitzki

A megjelenéssel kapcsolatos gondolataimat lásd a bevezetőben, dolgozunk rajta. A posztereket én is bírom, a koliszoba sokkal otthonosabb lesz tőle, meg amit szeret az ember, azt szereti szem előtt tartani ***(a mostani szám Larry poszterének bizonyára sikere lesz... - Jack).***
A találkozóra egyelőre nem kell feliratkozni, nem hinném, hogy limitálva lesz a létszám, persze ha ezrével jelentkeznétek, akkor gondban lennénk, de ez legyen a legnagyobb bajunk.

Cshali!

Nagyon kevés a zsebpénzem, eléggé be kell osztanom mire költöm, de a playzonet MINDIG megveszem, tehát nem elkuncserálom a haveroktól, hanem kipengetem érte a zsét a sarki (újságos) néninek. Na csak azt akartam, hogy tudjátok, nekem ennyire fontos. A poszter kul volt, a haverok le akarták nyúlni, de az egyezményes jelet használtam. Na ennyi akartam írni. Csak így tovább és több kódot.

Grubi (Miskolc)

Nagyon örülök, hogy ilyen hű vagy hozzánk, inkább az újságra adj pénzt a sarki néninek, mint másra (azt szerezd meg ingyen). A jelekkel csak óvatosan, nehogy letörjék az ujjad, de azért ne hagyd magad.

Ennyi volt pupákok, nem fér be több, de majd legközelebb. Mindenkinek jó őszi szünetet, igyatok sok mustot, egyetek sült gesztenyét, és ne hagyjátok porosodni a konzolt!

Grillo
grillo@irj.hu

MEGFEJTÉSEK - PLAY ZONE 2004/5

1. feladat csomag

Jean Reno
Max Payne 2
3 város
Lorne Lanning
Shiny Entertainment
Michelle Pfeiffer
a Tekken sorozatban
8 cm-es
Dreamcast
Electronic Entertainment Expo

2. feladat csomag

Burnout3 Takedown
Forgotten Realms Demon Stone
GhostMaster
GradiusV
Starcraft Ghost

E3 Különszám megfejtése

A show legjobb X-BOX játékai képernyőn van a rejtett video a kiállítás hölgyeiről.

E3 DVD Előfizetéses játékon előfizetést nyert:

Vagyon Ferenc Orosháza
Ferencz Csaba Mónosbél
Mohari Erik Budapest
Dávid Ármin Kompolt
Tasnádi Norbert Budapest

3. feladat csomag

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

MOST ÉLHETED ÁT ELŐSZÖR
TESTKÖZELBŐL A CSATÁKAT









KÜZDJ 3 SINGLE PLAYER MÓDBAN VAGY VÍVJ CSATÁKAT AKÁR 16 BARÁTODDAL MULTIPLAYERBEN

WWW.STARWARSBATTLEFRONT.COM

automex MULTIMÉDIA

KÖSD EL, MAJD HASZNÁLD A STAR WARS KLASSZIKUS JÁRGÁNYAIT, TÖBBEK KÖZÖTT AZ X-WINGEKET, TIE FIGHTEREKET ÉS AT-AT-KET.

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

PlayStation®2 XBOX XBOX LIVE PC CD The way it's meant to be played PANDEMIC POWERED BY gamespy LUCAS ARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. *Star Wars Battlefront* is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Pandemic and the Pandemic logo are registered trademarks and/or trademarks of Pandemic Studios, LLC in the United States and/or in other countries, respectively. ©2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ™ as indicated. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and DMAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

ROCKSTAR GAMES
PRESENTS

grand theft auto
San Andreas

A ROCKSTAR NORTH
PRODUCTION

IN STORES NOW






WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

SOUNDTRACK AVAILABLE ON INTERSCOPE RECORDS

PlayStation.2

18+
www.pegi.info

© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. Note: Rockstar will be following ESA guidelines for M rated games in the marketing of this game. This game contains violent language and behavior and may not be appropriate for persons under the age of 17. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behavior.