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

NYEREMÉNYESÉL!
TÖBBSZÁZEZER FT ÉRTÉKBEN!
PlayStation 2 SZOFTVEREK!

- KILLZONE
- GTA: SAN ANDREAS
- PRO EVO SOCCER 4
- SLY 2: BAND OF THIEVES
- DRAGONBALL Z
- JAK 3

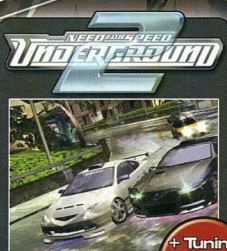
PLAY ZONE

AJÁNDÉK POSZTER: GTA: SAN ANDREAS + KILLZONE

EXKLUZÍV 9 OLDALAS MEGAGUIDE + TÉRKÉP: GTA: SAN ANDREAS

+++ NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
+++ KILLZONE +++ HALO 2 +++ THE GETAWAY: BLACK MONDAY +++ SLY 2: BAND OF THIEVES
+++ TOM CLANCY'S GHOST RECON 2 +++ JAK 3 +++ RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL
+++ WORMS FORTS: UNDER SIEGE +++ THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
ELŐZETESEK: FINAL FANTASY XII +++ STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

+++ TÖBB MINT 470 CHEAT KÓD
+++ MORTAL KOMBAT GUIDE

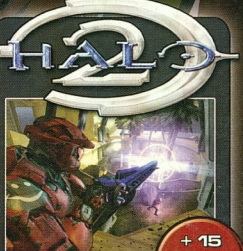


Teljes Guide
+ Tuning tanfolyam mesterfokon

KILLZONE



Végigjátszás
+ 16 lőágyú részletes leírása



Végigjátszás
+ 15 fegyver bemutató lexikona

2005/1 - JANUÁR
998 FT

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

És hogy végre mindenki lássa, mekkora spíler vagy, kaparintsd meg a tíz O'Neill HUB multimédiás snowboard dzseki egyikét a beépített MP3-lejátszóval és Bluetooth egységgel együtt.

Ehhez nem kell mást tenned, mint megvásárolni N-Gage QD-det 2004. december 1. és 24. között a Saturn áruházak valamelyikében

bruttó 49 900 Ft-ért.

Részletek az áruházakban és a www.nokia.hu weboldalon.



Saturn Buda
Mammut
1024 Budapest,
Lövőház u. 2-4.
Tel.: 336-3200

Saturn Pest
Europark
1091 Budapest,
Üllői út 201-231.
Tel.: 348-4000

O'NEILL

Vezeték nélküli többszereplős játék

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

n-gage.com/qd

N-GAGE ARENA

N-GAGE NOKIA

SATURN

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

KONZOL VILÁG

TELJES KÖRŰ SZERVIZ!

PS2 X-BOX

ADÁS - VÉTEL

NYITVA:
H-Vasárnap-ig
10-19h-ig

ÚJ ÉS HASZNÁLT

GÉPEK

19.990 Ft-tól!

JÁTÉKOK

1990 Ft-tól!

KIEGÉSZÍTŐK



NYITÁSI AKCIÓ!
ÚJ PS2, X-BOX GÉPEK
34.990 FT.

AKCIÓ AMÍG A KÉSZLET TART!

T:349 9703, 06 70 618 4500

WWW.konzolvilag.hu e-mail: konzolvilag@freemail.hu

CÍM. 1134 BP. VÁCI ÚT 51/A.

(100 méterre a József A színháztól!)

TARTALOM

Sziasztok!

Kétségtelenül a nagyon régóta várt San Andreas viszi a prímet ebben a hónapban, de úgy gondoljuk, ebben nincs semmi meglepő, hiszen a Rockstar hozza a szokásos színvonalat, tegyük hozzá - szerencsére. Indító cikkünkben inkább csak belekóstolunk a játékba, ami nem is csoda, hiszen több heti játék után sem mernénk kijelenteni, hogy mindent láttunk a programban. Aki viszont mindenre kíváncsi, annak bátran ajánlhatjuk január magasságában megjelenő, a GTA3 - VICE CITY - SAN ANDREAS hármassal foglalkozó kiadványunkat, melyben fény derül a legapróbb dolgokra is.

Kicsit ugyan bepárásodott a szemünk a kerekezésbe, autózásba és miegymásba, de azért szerencsére annyira nem, hogy ne csapjunk rá a hónap többi nagy címére. Ennek jegyében került be a PLAY ZONE jelen számába az XBOX-os nagy kedvenc, a Halo második része, a Need for Speed Underground 2, a Killzone, vagy éppenséggel a Ghost Recon 2. Szóval nagy nevekben nem volt hiány, és akkor még nem is beszéltünk a Sony ugrálós kedvenceiről, akik szintén ott nyomulnak mostani számunkban.

Túlmutatva a kontrollereken, készítettünk egy összeállítást néhány figyelemreméltó extra vezérlőről, érdemes ezeket átböngészni, igazi gyöngyszemek akadtak a kezünk ügyébe.

Utoljára találkozunk ebben az évben, így itt ragadjuk meg az alkalmat, hogy boldog új esztendőt kívánjunk nektek az 1 éves PLAY ZONE nevében is! Találkozunk jövőre!

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

06 Hitman: Blood Money
06 Fahrenheit
06 Cold Fear
06 Batman Begins
07 Tenchu: Fatal Shadows
07 FIFA Street
07 Mortal Kombat: Shaolin Monks
08 Commandos: Strike Force
08 Azumi
08 Resident Evil 4
08 The Elder Scrolls IV: Oblivion
09 The Legend of Zelda
09 Dragon Quest VIII
09 Pariah
10 Final Fantasy XII
12 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
13 Star Wars - Episode III: Revenge of the Sith
14 Get the PARTY Started!

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

18 Grand Theft Auto: San Andreas
26 Killzone
32 Need for Speed: Underground 2
38 Halo 2
44 The Getaway: Black Monday
50 Tom Clancy's Ghost Recon 2





→ TIPPEK, TRÜKKÖK

56 Cheat Galaxis
64 Sly 2: Band of Thieves
66 Jak 3
70 Ratchet & Clank: Up Your Arsenal
72 Worms Forts: Under Siege!
74 Grand Theft Auto Advance
76 Metal Slug Advance
77 The Legend of Zelda: The Minish Cap
78 Requiem of Hell





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

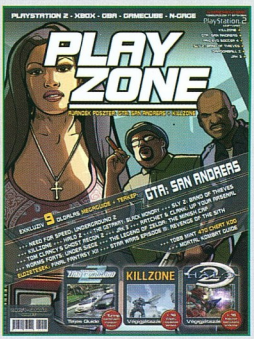
Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

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:
Grand Theft Auto:
San Andreas



A PLAY ZONE következő száma 2005. január 21-én jelenik meg.

TOP 10 GAMES 2004



1. Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
2. Prince of Persia: Warrior Within (PS2 - XB - GC)
3. Halo 2 (XB)
4. Burnout 3 (PS2 - XB)
5. The Chronicles of Riddick (XB)
6. Ninja Gaiden (XB)
7. Need for Speed: Underground 2 (PS2 - XB - GC - GBA)
8. Mortal Kombat: Deception (PS2 - XB - GC)
9. Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GC)
10. Forbidden Siren (PS2)

NINTENDO DS

→ EZEK A JAPÁNOK MÁR MEGINT KITALÁLTAK VALAMI MÁST, ÚJAT ÉS JOBBAT...

→ NDS

November 21-én kezdte szállítani a Nintendo újgenerációs kézi konzolját, melyet a GBA utódjául szánnak. A csukott állapotban kb. 15x8.5x3 cm-es ezüst vagy fekete jószág valamivel nehezebb elődjénél, ára 149$ (~28 ezer forint). Két darab 3 inch (7.62 cm) széles LCD-kijelzőt tartalmaz, melyek felbontása 256x192 pixel, és 260 ezer szín megjelenítésére képes. A felső „ablak" két oldalán elhelyezett hangszórópár virtuális surround hangzásban közvetíti a 16 csatornás hangokat, alul pedig egy érintőképernyő található. A GBA-tulajok örülhetnek: a kütyü teljesen kompatibilis kedvencükkel, a külső tápegység azonos (az akku kb. 8-9 órát bír), a DS fogadja a régi fülhallgatóját, és persze az összes játék (szóló módban) tolható, ám mivel az új kártya kisebb a GBA cartridge-nél, ezért azok befogadására külön nyílás szolgál. A hátsó megvilágítású, tűéles kontrasztú LCD-kijelzők új élettel telítik a régi sikereket, ami elősegítheti a bizonyára nem könnyű váltást, az új játékok audiovizuális megjelenése viszont végképp megtöri az ellenállást, hiszen tiszta, részletgazdag 3D-s látvány kerül elénk, a játékok 60 fps körül száguldanak. További meglepetés a beépített mikrofon és a hozzá kapcsolódó beszédfelismerő szoftver, így adott a lehetőség akár hangvezérelt mókákhoz is, no és szintén ennek segítségével társaloghatunk a haverokkal, a masina ugyanis vezeték nélküli kommunikációra képes (a hatótávolság 10-30 méter). Egyszerre 16 ember dumálhat, levelezhet egymással, és a rendszer lehetővé teszi a megosztott játékot is, azaz egyetlen kártyával többen is ringbe szállhatnak.



A játékok vezérlésére a jobboldali hat gomb, a baloldali d-pad - no és a középső képernyő szolgál. Az már az első teszteknél kiderült, hogy az amúgy PDA-módon (kézíráshoz, számológéphez) jól használható érintőceruza egy FPS-játékban gyakorlatilag használhatatlan, ám erre is van megoldás: egy csuklópánt, melynek egyik vége egy kis „kengyel", ezt kell a hüvelykujjra húzni, így eme „pótujjbegy" segítségével kényelmessé válik az irányítás.

A gépre máris szép a szoftverkínálat, az első számú favorit a Metroid Prime Hunters: First Hunt (melynek demója egyébként az alapcsomag része), a további, jelen pillanatban kapható játékok: Super Mario 64 DS, Spider-Man 2 DS, Madden NFL 2005, Urbz, The: Sims in the City, Asphalt Urban GT, decemberben jön a Ridge Racer DS, a Rayman DS, a Tiger Woods 2005 és a Sprung, de még további 45 cím van bejelentve. Nyilvánvaló, hogy a készülék képességei beindítják majd a gyártók fantáziáját, és ötletes hardver- és szoftvermegoldások fognak születni - az Agatsuma Entertainment például hamarosan piacra dob egy, a GBA-nyílásba csúsztatható TV-tunert (!), önálló tápellátással.

A gépből előrendelésben elfogyott 2 millió példány, és az első tesztek alapján - sommásan - mindenki el van ájulva, tehát nagyon úgy tűnik, a Nintendo híresen kreatív és zseniális tervezői ismét nagyot alkottak. Érdekes lesz, vajon mit tud felmutatni a Sony PSP a versenyben, de arra még (legalábbis Európában) pár hónapot várunk kell.

}[redenc

Patmereink voltak a PLAY ZONE jelen számában:

Konzol Világ, Konzol Shop, Multiformat, Konzol Stúdió, Dreamland, Game City, Konzol Doktor, RicGame, Spileland, Checkpoint Konzol, Gamepark, Nokia, Játékállomás, Automex, CNG, Seven M

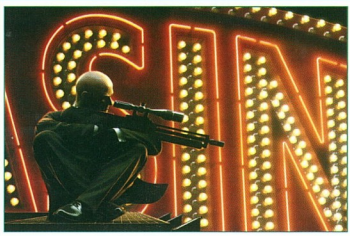


HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

PS2 - XB → **HITMAN: BLOOD MONEY**

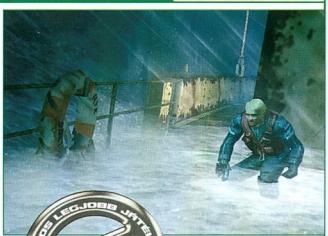
EIDOS / IO INTERACTIVE **2005. TAVASZ**



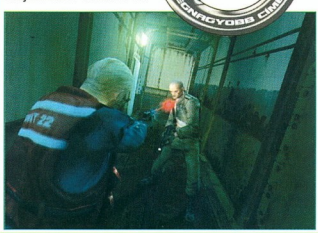
Forróvá válik jövő tavasszal kedvenc hidegvérű bérgyilkosunk lába alatt a talaj, hiszen kenyéradó ügynöksége az ICA, egy színre lépő ellenlábas vállalkozás miatt egyre kevésbé érezheti magát nyeregben. Egészen pontosan semennyire sem: ugyanis egyik napról a másikra hullnak el ügynökei a legkülönfélébb módozatokban. Miután Hitman rájön, hogy ő lesz a következő áldozat, egy őrült hajsza veszi kezdetét. Az Amerikában játszódó negyedik Hitman rész a jól kitaposott ösvényen halad tovább: külső és belső nézetet egyaránt használó lopakodós, bérgyilkolászós játékra számíthatunk majd, a már jól ismert (ám azóta lényegesen többet tudó) Glacier grafikus motor segítségével. Újítás a fegyvervásárlás, azok fejlesztése, valamint a pénzgyűjtés lehetősége, ám a többi extrával még adósok maradtak számunkra az Eidos munkatársai. Ha minden a terv szerint halad, már nem is kell olyan túl sokat várnunk a játékra - 2005 tavaszán már kezünkbe is vehetjük a 47-es számú ügynök irányítását.

PS2 - XB → **COLD FEAR**

UBI SOFT / DARKWORKS **2005. MÁRCIUS 25.**



A Bering-tengeren szolgálatot teljesítő amerikai partiőr, Tom Hansen szerepébe bújtat bennünket az Alone in the Dark készítőinek új játéka, a Cold Fear. Hősünk riasztást kap egy viharba került orosz bálnavadászhajóról, amit miután felkeres, különös eseménysort indít el. Meg kell küzdenie egy kiömlött olajfolt által okozott természetfeletti jelenséggel, és a nyomában a hajóra került zombiszerű lényekkel. Ezután mi más is lehetne a játék célja, mint hősünket épségben a partra juttatni, valamint kideríteni, hogy mi állhat a furcsa jelenségek hátterében. A külső nézetből játszható akció-játékban főleg a horror-elemekre építenek.

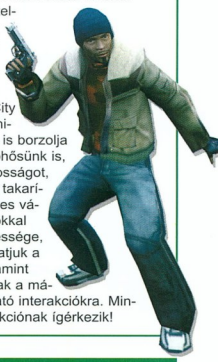


PS2 - XB → **FAHRENHEIT**

MÉG NINCS / QUANTIC DREAM **2005. ÁPRILIS**



Mikor e sorokat olvassátok már bizonyára kiderült, hogy ki lép annak a felbontott kontraktusnak a helyébe, amit november végén még a Vivendi neve fémjelzett a Fahrenheit disztribúciós feladatainak ellátásakor. Történt ugyanis egy őszi esős napon, hogy a több mint 3 éve készülő misztikus pszichokrimi készítői bejelentették: a játék kiadói teendőit ellátó Vivendi Universal Games immáron nem tekinthető teljes értékű Quantic Dream partnernek. Reméljük, hogy a Lucas Kane főszereplésével játszódó kalandjáték nem sínyli meg a kiadóváltást, és mihamarabb gépünkben üdvözölhetjük a drágaságot. A Fahrenheit egyébiránt 2009 telén játszódik New York City városában, mikor is nem csak a szokatlan hideg, hanem egy különös gyilkosságsorozat is borzolja a lakosság kedélyeit. Ebbe csöppen bele főhősünk is, aki öntudatlanul elkövetve egy rituális gyilkosságot, a nyomában loholó rendőrök elől kénytelen takarítani a bizonyítékokat. A filmes vágásokkal, és képi hatásokkal operáló játék különlegessége, hogy felváltva irányíthatjuk a rablót és pandúrt, valamint cselekedeteink kihatnak a mások fél által végrehajtható interakciókra. Mindenképpen finom produkciónak ígérkezik!



PS2 - XB - GC - GBA - PSP → **BATMAN BEGINS**

EA / EUROCOM ENTERTAINMENT **2005. NYÁR**

Idejekorán lecsapott a jövő nyáron filmszínházakba kerülő, soha sem látott sztárparádéval debütáló ötödik Batman film megjátékosítási jogaira az Electronic Arts. A Christian Bale (Equilibrium) főszereplésével, és Christopher Nolan (Memento, Álmatlanság) dirigálásában készülő monstre produkció, elszakadva az eddig készült 4 alkotástól, teljesen előröl kezdi a képregény-adaptáció mesélését: attól a pillanattól kezdve, hogy Bruce Wayne gyerekkorában szemtanúja lesz szülei meggyilkolásának, valami megszakad benne. Egy világutazó, önmaga-kereső üzletemberré válik, aki csak hosszas tépelődés után jön rá, mi is a végzete... Ekkor megszületik meg Batman, vagyis a Denevérember karaktere.
A filmmel egy időben (valamint annak cselekményszálát feldolgozva), érkezik a legújabb játékváltozat is, ahogyan az már lenni szokott a vásznon szereplő összes momentummal (Batmobilos száguldás, az összes csalafinta Batman kütyü használata, főellenfél-harcok) egyetemben.



PS2 → **TENCHU: FATAL SHADOWS**

SEGA EUROPE / K2 LLC **2005. NYÁR**



A Japánban már megjelent Tenchu Kurenai angol nyelvű változata lesz a Tenchu: Fatal Shadows. A PlayStation 2 exkluzív fejlesztés, a sorozat jól bevált nyomdokain halad tovább: tradicionális Japán helyszínek, ninják, settenkedés, közelharc, lopakodás - minden ami egy taktikai akciójátékhoz kellhet. A főbb szerepekben ezúttal is Ayame, a bájos ninjahölgy, és egy ismeretlen társa, Rin áll majd, akik az előző részek másik hősét, Rikimaru felkutatására, és megmentésére indulnak. A játék főmotívuma továbbra is a hangtalan, és észrevétlen közlekedés, valamint különböző ninjatechnikák bemutatása lesz, amik kiegészülnek új tulajdonságokkal, mint például az ellenfelek által eldobott tekercsekből kiolvasható speciális mozgások. A pályák hátterei kihasználva, a fény-, árnyék-, illetve zajmérték különböző szintjeit ügyesen kordában tartva maradhatunk rejtve ellenségeink szem elől, illetve lepleződhetünk le ügyetlenségünk esetén. Igazi türelemjáték, időmilliomosoknak, és kötélideggel megáldott játékosoknak kifejezetten ajánljuk!

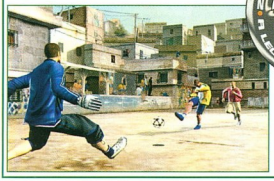


PS2 - XB - GC → **FIFA STREET**

EA SPORTS BIG / ELECTRONIC ARTS CANDA **2005.**

Úgy látszik az Electronic Arts is érzi a vesztét, és kénytelen-kelletlen beújít kissé kopottas FIFA sorozatán. Az ISS Pro előretörésével ugyanis keményen feladatott nekik a labda... Éppen ezért az NBA Street, és az NFL Street után kicsit a grundfoci irányába is kikacsintva jövő év végére tervezik piacra dobni mindhárom nagykonzolra a FIFA Street nevű játékprogramjukat. Az utcai pályák palánkjaival, azok pörgősebb játékmeneteivel, és nem utolsó sorban a nagypályához viszonyított sokkal látványosabb mozdulataival próbálja meg a képernyő elé csábítani a játékosokat. A 4 a 4 ellen, és 1-1 elleni feladatok közül választva egy kiszemelt játékos felfejlesztésének feladatát vesszük a nyakunkba, akivel meccseket játszva tudunk magasabb szintre érni. A világ legkülönfélébb, egzotikus lokációin lévő terek és pályák igazi grundjellegű hangulatot kölcsönöznek a játéknak, a képernyőn megjelenő világsztárok pedig tovább emelhetik a játék fényét.





PS2 - XB → **MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS**

MIDWAY / PARADOX DEVELOPMENT **2005. SZEPTEMBER**



A Deception várakozásokon felüli sikerén felbuzdulva, a Midway újabb adagnyi rókabőr lenyúzását vette tervbe jó öreg sorozatán. A Paradox Developmentnek manufaktúrába kiadott fejlesztésben (a Mortal Kombat: Mythologies által megkezdett ösvényt folytatva), nem egy kifejezett bunyós, hanem inkább egy scrollozós, kalandozós-vagdalkozós játékra számíthatunk majd. A kronológiailag az első és harmadik rész közé tehető játékmenetben feltűnik az adott korszak valamennyi szereplője, és helyszíne - mi pedig kedvünkre barangolhatunk az interaktív hátterek előtt. Természetesen lesznek speciális mozgások, és többféle kivégzési mód is - valamint gyűjthető csecsebecsék, melyek fegyverekre és egyéb nyalánkságokra válthatók. A kor követelményeinek megfelelően a Shaolin Monks szóló és többjátékos módban is játszható lesz, a jövő év végi PS2 és Xbox premierje után.



APRÓ NEWS

MGS4

Motoyuki Yoshioka, a Konami japán divíziójának elnöke hintette el, egy, a Konami által szokásosan megrendezett év végi konferencián, hogy készül a Metal Gear Solid 4-ik része. Már legalábbis ami a terveket illeti - a koncepció és a hajlandóság megvan a cég részéről egy egyenes ági folytatásra -, és hogyha ebben a részvényesek is támogatják a céget, további, más típusú Metal Gear játékok megjelenésére is számíthatunk. Kérdés, hogy Kojima-san mennyire folyik majd bele a munkálatokba, illetve meddig nyújtható még a sorozat tésztája, anélkül, hogy el ne szakadna... A Metal Gear Solid 3: Snake Eater teljes végigjátszását a következő számunkban közöljük majd.

Warren Spector lelép

Az ION Storm alapító-vezetője, Warren Spector (akinek többek között a Thief, vagy Deus Ex játékokat is köszönhetjük), elhagyta saját cégének berkeit. Az Eidosnak ezentúl külsős tanácsadóként, és a



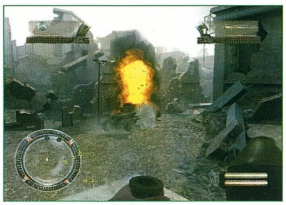
jövőre megjelenő hetedik Tomb Raider pesztrájaként fog dolgozni, de hogy mik lennének távolabbi, illetve komolyabb tervei - arról egyelőre nem szól a fáma...

Half-Life 2 Xbox-ra is!

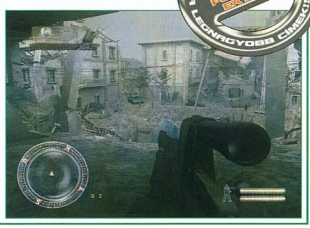
A 6 éves fejlesztési idejét megkoronázván, 2004. november 16-án (a világ minden táján egy időben) boltokba került a Half-Life második része. Igaz, egyelőre csak a PC-s kollégák élvezhetik az egyedülálló jól sikerült FPS-t, de Doug Lombardi, a programot készítő Valve sajtóreferense szerint, készülőben van az Xboxos verzió is. Ennek pontos paramétereiről nem akaródzott többet elárulnia, az azonban mindenképpen biztató jel, hogy az idei E3 óta pletykált konzolos változat továbbra is életben van, és aktívan fejlesztődik a dobozra. Mivel hivatalosan a debütálás ideje sincs megerősítve, így a megjelenési dátum is csak találgatás lehet - mi 2005 karácsonyán számítanánk a címre (hacsak addigra át nem vándorol Xbox 2 fejlesztésnek)...

PS2 - XB → **COMMANDOS: STRIKE FORCE**

EIDOS / PYRO STUDIOS **2005. TAVASZ**

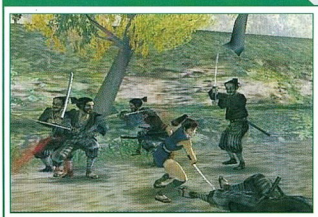


A Commandos neve eddig egybeforrt a felülnézetes, kőkemény taktikai stratégiával. Ezen beidegződésen változtatva, az Eidos a spanyol Pyro Studios-szal karon öltve úgy határozott, hogy márpedig legyen Commandos FPS is. A sorozat unikális jellegét igyekeztek megtartani az új játékstílusban is: három választható karakterrel (zöldsapkás, kém, mesterlövész) kell akár felváltva is nyomulnunk, hiszen mindhármuk eltérő tulajdonságaival más és más helyzetekben válhatnak kulcsfontosságúvá. A norvég, francia, orosz területeken játszódó történetvezérelt játékmenet során először élhetjük át a Commandos világháborús hangulatát belső nézetből, nyílt és zárt területeken egyaránt. Hogy a nézetváltás pozitív, vagy negatív irányban fogja befolyásolni a sorozat népszerűségét, jövő tavasszal mentehetetlenül ki fog derülni.



DS → **AZUMI**

E. S. PUBLISHING / E. S. PUBLISHING **2005. ŐSZ**



Tarantino óta új definíciót kaptak a megbosszulós filmek, aminek divathullámát most a japán ESP szoftverkiadó igyekszik meglovagolni. A 2003-ban bemutatott nagysikerű távol-keleti film, az Azumi egy képregény alapján adaptálódott a vászonra, s ezen adaptációt igyekszik konzolra fordítani a neves japán disztribútor iroda. A külső nézetes akciójátékban egy Azumi nevű, még idejekorán Tokugawa sogunhoz került árvát irányíthatunk, akit a mester az 1600-as évek Japánjának uralkodójának védelmére képzett ki. A professzionális gyilkológép ösztönösen jól bánik a pengével, és nem lehet ellenfele a messzi rizsföldeken sem... Megjelenésére tavasszal a felkelő nap országában, ősszel pedig talán már kontinensünkön is számíthatunk.





PS3 - XB2 → **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION**

UBI SOFT / BETHESDA SOFTWORKS **2006.**



Már a következő generációs konzolokra, tehát PlayStation 3-ra, és Xbox 2-re fejleszti a Bethesda Elder Scrolls sorozatának negyedik részét. Az elképesztően részletes grafikai megjelenítés mellett azért megfelelő tartalommal is fel kívánják tölteni a játékuk az urak, ami két világ párhuzamos látogathatóságában rejlik. Tamriel, az emberek és elfek, míg Oblivion a démoni világba enged bebocsátást, egy olyan világban, ahol az emberek királyát orvgyilkosok tették el láb alól. Mint kerítőnek, a te feladatod lesz megfelelő utánpótlást találnod, miközben járod a világot, és megismered a karaktereket. A teljesen különálló rész hatalmas szabadságfokot biztosít a játékos részére - még akár egy céhbe tömörülve speciális mesterségek elsajátítására is lehetőségünk lesz. A ma még mindenképpen forradalminak számító project a következőgenerációs konzolok érkezésével, várhatóan 2006 elején jelenik majd meg.





PS2 - GC → **RESIDENT EVIL 4**

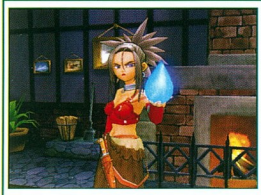
CAPCOM / CAPCOM **2005. TÉL**



Bombahírrel sokkolta október utolsó napján a nagyérdeműt a Capcom: az eddig makacsul GameCube exkluzívként feltüntetett, negyedik sorszámú Resident Evil 2005 végén megjelenik a Sony fekete masinájára is. Az indoklás roppant egyszerű (és ésszerű) volt: több géptípus, nagyobb vásárlóréteg, ergo egy kazal pénz. A játékról írt bővebb bemutatónkat újságunk 2004/3-as számában találhatjátok meg.

PS2 → **DRAGON QUEST VIII**

SQUARE-ENIX / LEVEL 5 **2005. TÉL**



Nehéz elképzelni, hogy a többmilliós Final Fantasy eladások mellett létezik még egy hasonlóan sikeres RPG sorozat Japánban, pedig így van! A Square egyik legnagyobb riválisa, és egyben legyőzője minden esetben az Enix Dragon Quest sorozata volt - kettejük rivalizálásának csupán a tavalyi cégfúzió vetett véget. A hetedik részből 4 millió példány talált gazdára csak Japánban, úgyhogy a DQ sorozatot méltán említhetjük a legnagyobb címek között. A nyolcas részt egy, a sorozat számára mindenképpen forradalmi technológiával készítette el a Level 5 fejlesztőcsapata: a rajzfilmszerű hatást kifejtő cel-shade technika mellett tették le a voksukat. A külső nézetes, 3D-s RPG rendelkezik minden szerepjátékjeggyel: hatalmas, bebarangolható világgal, széleskörű bestiáriummal, valamint rengeteg karakterrel, akikkel jó sok beszélgetést folytathatunk le. A játék volumenére utalhat az a tény, hogy idén november 27-ei japán premierje előtt 2 nappal már megkezdődtek a sorban állások a legnagyobb elektronikai üzletek előtt, valamint a Square-Enix 3, azaz 3 millió példányt szállított ki az üzletekbe, indítókészletnek. Amerikába Dragon Warrior VIII néven érkezik valamikor 2005 folyamán, és reméljük Európa kontinensén is megveti a lábát ez a nem csak kőkemény szerepjátékosoknak ínyenc falat.



GC → **THE LEGEND OF ZELDA**

NINTENDO / NINTENDO **2005. TÉL**



Idén májusban libbentette fel a fátylat legújabb Zelda játékáról a Nintendo, melyről azóta sem hajlandó mélyrehatóbb részleteket elárulni. Minden amit publikussá tettek, az a játék hírverését elősegítendő kedvcsináló videó montázs volt (amit idei második, már az újságárusoknál lévő DVD Extra kiadványunkon is megszemlélhettek). Az egyelőre alcím nélküli Zelda történetéről így sajnos nem tudunk érdemben mit mondani, a képek alapján azonban megállapíthatjuk, hogy a Wind Wakerrel ellentétben egy jóval kiforrottabb, és férfiasabb főhőst köszönthetünk. Amennyire meg tudtuk állapítani, a játék továbbra is Hyrule világában játszódik, és mintha a Metroid Prime motorja köszönne vissza a kardozós-lovaglós csatajelenetekből. Az új Zelda sokkal sötétebb tónusú, érettebb játékstílusra enged következtetni mind elődei, mindazonáltal megtartva a tradicionális Zelda jegyeket. Kíváncsian várjuk hogy mi fog kisülni belőle!



PS2 - XB → **PARIAH**

HIP INTERACTIVE / DIGITAL EXTREMES **2005. ŐSZ**



Az Unreal készítőinek új FPS játéka 2520-ba kalauzol, Dr. Jack Mason, egy alkohol és drogfüggő tudós szerepébe bújtatva bennünket. Feladatunk, hogy a börtönbolygóként működő Földre szállítsunk egy fertőzött személyt, ám ebben megakadályoz minket az a transzportálás közbeni baleset, melynek folytán lezuhan hajónk... Egy szem katonai alakulatként kell szembenéznünk a zord börtöntöltelékekkel, valamint azzal a tudattal, hogy a kiszabadult vírus elpusztítására 16 órán belül nukleáris töltetet vet be az elhárítás... A kedvezőtlen jövőkép ellenére fantasztikus látványú viadalra, és nem utolsó sorban fergeteges hangulatú lövöldözésre számíthatunk - járművekkel, és minden járulékos FPS elemmel. Ősz környékén érkezik az Xbox és PlayStation 2 verzió.



↓ APRÓ NEWS

Jön a Gran Turismo 5

Miután technikai és lokalizációs nehézségekre hivatkozva februárra tolták az amerikai és európai Gran Turismo 4 megjelenését - ezzel egyidejűleg a Sony nagy kegyesen bejelentette, hogy már készül a Gran Turismo 5-ik része is (igaz, már a PlayStation 3-as rendszerükre). Amit ígérni tudtak, az kimerült a realisztikus törésmodellben, és az EyeToy támogatásban, de ha mindezt jó pár év múlva az akkori grafikai szinten meg is kapjuk, szerintem nem lehet okunk majd panaszkodni...

Medal of Honor: Dogs of War

Jövő februárra datálja az Electronic Arts legújabb konzolos Medal of Honor játékát, a Dogs of Wart. A '42-ben játszódó sztori szerint a németek rátették kezüket egész Európára, így az Amerikából érkező William Holt hadnagyra, és aprócska csapatára nehezedik a felelősség, hogy megfordítsák a háború kimenetelét. A négy csatatérre koncentráló multiplatformos fejlesztésről egyéb nem szivárgott ki, úgyhogy a jövő év eleji premierig el is küldtük felderítőinket információt szerezni...

Prince of Persia: Warrior Within

Szemfülesebbek már észrevették talán, hogy a karácsonyi kínálat talán egyik legnagyobb durranása hiányzik lapunkból. Természetesen nem feledkeztünk el a Herceg ez évi kísértéséről sem, ám az ilyenkor esedékes programtúlzsúfoltság miatt uralkodó kínzó helyhiány következtében kénytelenek voltunk továbbpasszolni. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy a már újságárusoknál lévő testvérújságunk, a főként PC-s játékokra koncentráló CD Games, teljes hosszában közli a játék (PS2-re és Xbox-ra is alkalmazható) végigjátszását. Ha másért nem is, de már ezért is érdemes belelapozni szerkesztőségünk alternatív kiadványába!



FINAL FANTASY XII

BEMUTATÓ

INFO BOX

PS2

Kiadó:
Square-Enix
Fejlesztő:
Square-Enix
Hivatalos honlap:
www.ff12.com

Megjelenés:
2005. ősz

ELŐREJELZÉS

\+

Egy Final Fantasy játéknál mindig is szemkápráztató látványra számíthatunk, és az eddig látottak alapján nem lesz ez másként most sem.

\-

Kicsit félünk tőle, hogy a túlságosan szabadra engedett pórázunk visszacsavarodhat a nyakunkra: vagyis a játékos nagy szabadságfoka csak ront majd az eddig mesterien megkreált és behatárolt küldetéseken, és szituációkon. Ne nekünk legyen igazunk.





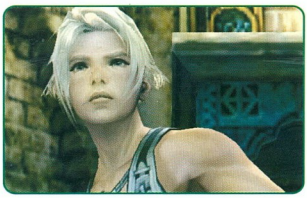




FINAL FANTASY XII

EZ A FANTÁZIA LESZ A VÉGSŐ?!

Talán az idei E3 egyik legjelentősebb pillanatai közé tartozott a Square-Enix által pátyolgatott Final Fantasy-saga legújabb, szám szerint 12. részének bemutatása. A játék - mint az várha-



tó volt - rengeteg változáson ment keresztül, mely tulajdonképpen Yasumi Matsuno-nak köszönhető. Matsuno neve többeknek is ismerős lehet, hiszen az ő nevéhez köthetők az igen nagy sikereket elért Ogre Battle és Final Fantasy Tactics szériák, illetve szintén az ő munkásságához tartozik a 2000-ben PlayStationre megjelent Vagrant Story - melyet absztraktsága és elvontsága miatt vegyes érzelmekkel fogadott a játékostársadalom.

A SZTORI

A Final Fantasy XII története Rabanastre városába kalauzol el minket. Rabanastre egy stratégiailag fontos ütközőállam, az egymással hadban álló Archadia és Rozália birodalmak közt, melyet Archadia katonái elözönlenek, hisz ezáltal előnyre tesznek szert Rozáliával szemben. A fentiek csak előzményei voltak a történetnek, az igazi sztori 2 évvel későbbre repít minket, ahol Rabanastre-t még mindig az archadiaiak irányítják, és az ott élők semmit nem tehetnek ez ellen, hisz gyengék az ellenálláshoz. Főszereplőnk Vaan, egy 17 éves fiú, kinek az álma egy archadiai-mentes világ. A történetről nagyjából ennyit lehet tudni.



ÚJ VILÁG, ÚJ NÉZET...

A Final Fantasy VII óta az FF játékok csak fix kameraállást használtak (igaz, ez a tizedik részre nem volt érvényes), de a játékos még sosem kapta meg azt az örömöt, hogy arra nézzen, amerre szeretne. Ez a Final Fantasy XII-nél változik, ugyanis a játék egy teljesen irányítható 3D megjelenítést kapott. Maga a megoldás leginkább az online játszható 11. részhez hasonlít, némi vizuális felfejlesztéssel megspékelve. Most már bármelyik sarokba benézhetünk, vagy bármelyik épületet kedvünkre körbejárhatjuk. Mi több: ezt nem csak a játékmenet alatt, hanem a több órányi átvezető animációk alatt is elvezhetjük, hisz a kamera szabadságának köszönhetően hasonló minőségű jeleneteket láthatunk, mint a Konami-féle Metal Gear Solid 2 alatt. Ez sokkal érdekesebb, mint amilyennek először hallatszik, hisz most debütál teljes pompájában a Final Fantasy világ - ugyanis a Square emberei most még inkább kidolgozták Matsuno világát. Természetesen nem maradhatnak el az FMV (Full Motion Video)-k sem, melyek bármiféle túlzás nélkül mindent ütnek, bár ezek már az előző részeknél is ugyanilyen katartikus élményt nyújtottak.

Hála az új kamerarendszernek, a harcok pontosan ugyanazon a terepen zajlanak majd, ahol a játék többi része, azaz nincs többé az idegesítő elsötétedés vagy képelmosódás. Ami szintén piros pontot érdemel, az az ún. Random Encounterek megszüntetése, ellenfeleink ezúttal látható formában mászkálnak, meghagyva nekünk azt a lehetőséget, hogy kikerüljük őket.

TOVÁBBLÉPÉS A HARCHOZ

Szintén az új kamerának köszönhetően a Square fontolóra vette az öreg Active Time Battle (mely a sorozat 4. része óta van jelen) lecserélését az új Active Dimension Battle rendszerre. Természetesen az új rendszer sok mindenben hasonlít az ATB-re (ilyen pl. az ATB csík, melynek mindenképpen meg kell telnie, mielőtt támadhatnánk), az FFXII mégis egy teljesen új utat nyit meg.



Ami szintén újdonságnak hathat, az a karakterek eddigi kötelező jellegű felosztása a harcmezőn. Mostantól oda mehetünk, ahova akarunk, vagy ahonnan tudunk támadni, de akár még szét is válhatunk, amennyiben szükségét

érezzük. Egyszerre csak egy karakter irányítására vagyunk képesek, azt is majdnem valós időben az általunk megadott parancsokkal (itt köszön vissza az ATB rendszerből átszöktetett csík, melynek telítődnie kell, ha bármit is csinálni szeretnénk). Csak úgy, mint az FFXI-ben ha a támadás parancsot adtuk karakterünknek, az addig csak támad, míg nem kap más utasítást, illetve nem hal meg az ellenfél. Szerencsére, bármikor átválthatunk egy másik



karakterünkre, és különböző utasítást adhatunk ki nekik, amennyiben ez szükséges. Igaz több játékos irányítása szinte egy időben elég nehézkes, ezért a Squre egy kis segítséget talált ki, az ún. Gambiteket. A Gambitek tárgyak, melyeket kalandozásaink során vehetünk magunkhoz, és szerelhetünk fel embereinkre. Minden egyes Gambit más és más lehetőséggel bír; van, amelyik utánozza az irányított karaktert és van, amelyik saját szakállára támadást kezdeményez. Úgy néz ki, a Gambiteknek fontos szerepet szántak a játékba, reméljük ezáltal még érdekesebbé teszi a már így is érdekes harcrendszert.

EPIKUS DALLAMOK

A játék zenéjéért Hitoshi Sakimoto felelős. Sakimoto munkájának gyümölcse a Final Fantasy Tactics és Vagrant Story zenéje is, így garantált, hogy a XII-es résszel sem lesz baj, hisz e világ zenéjéhez talán pont ő kellett, mert Matsuno eddigi munkáinak zenéjét is ő komponálta. Természetesen Nobou Uematsu is közreműködik (ám ő csak a játék főcímdalában kamatoztatja tehetségét). A játék amúgy minden téren kihasználja az ötcsatornás Dolby Pro Logic II lehetőségeit, mind játék közben, mind az átvezetők alatt.

FAJOK

Mint ahogy a Final Fantasy Tactics-ban és a Final Fantasy XI-ben, az FFXII-ben is rengeteg faj található. Lássuk most őket szépen, sorban:

Humes: Ők lennének azok a lények, akiket mi embereknek nevezünk. Csak úgy, mint a való életben, magukat tartják a dominánsnak fajnak. Az egyetlen faj, akit feljebb valónak tartanak azok a Moogle-k. Ők felelősek az FFXII-ben uralkodó állapotokért. A szerintük kevesebb tehetséggel és értelemmel megáldott fajokat általában rabszolgáknak használják.

Moogles: A klasszikusnak mondható Final Fantasy teremtmények szintén át lettek ültetve Ivalice világába. A Moogle-k felettébb értelmes lények, gyakorlatilag ők felelősek azért a fejlettségért, amit Ivalice-ben tapasztalhatunk, talán emiatt tisztelik őket az emberek.



Seeq: A Seeqek megjelenése leginkább a sertésekre emlékeztet. Ha emberi nyelven látjuk őket beszélni, akkor ne is reménykedjünk, hogy megértjük őket - köszönhető az alacsony intelligencia-szintjüknek. Mozgékonyak és remek harcosok.

Viera: A furcsa nyuszi-lányokat nevezzük így. A Vierrák kiváló vadászok, igen erősek és rengeteg emberi vonással rendelkeznek. Lehetnek sötét és világos bőrűek, valamint foltosak (sötét/világos). Leginkább az emberek közt szeretnek élni, de a tiszta vérű egyedek jobban ragaszkodnak az ősi erdőkhöz.

Bangaa: Hasonló értelmiségek, mint az emberek, bár a társadalom ranglétráján egy fokkal lejjebb vannak, ami hüllő kinézetüknek köszönhető. Csakúgy, mint a Seekek, gyorsak és kiváló harcosok. Emellett remek érzékük van a varázsláshoz.

SZEREPLŐK

Vaan - *„Egy kölyök nagy álmokkal"*
A játék főszereplője. Vaan egy rabbanastriai fiatal, kinek legfőbb vágya egy Archadia-mentes világ, ahol szabadon lehet „légi kalóz". Szüleit



az archadiai invázió során elvesztette, ami sok mindent megmagyarázhat. Egyetlen rokonáról Rektsről nem tudni semmit, nagy valószínűséggel ő sem él. Megjelenése - ruházatának és arcvonásainak köszönhetően - egy picit nőiesre sikeredett. Vaan tagja egy Archadia ellenes szervezetnek, melynek köszönhetően élete egyik legnagyobb kalandját élheti át.

Penelo - *„A lány, ki békét szeretne"*
A játék kezdetekor Penelo leginkább Vaan barátnőjének tűnik. Tehetséges táncos és énekes, és emellett nagyon csinos lány. Nagyon figyelmes és aggódó természet, amit az E3-on vetített trailerben is tapasztalhattunk. Ha lesz szerelmi szál a programban, akkor az minden bizonnyal Vaan és Penelo közt lesz, bár a pletykák szerint nem lesz annyira kidolgozva, mint a X. részben.

Basch - *„A hűséges katona ki árulóvá vált"*
Basch a dalmascai királyi testőrség tagja, aki látszólag a felsőbb osztályokból való. Vaan testvére Rekt, az ő segédje. Hűséges Dalmasca királyához, bár a történet elején mégis meggyilkolja. Védekezésül pedig csak annyit mond, „A király eladta volna Dalmascát... Ő felsége volt az áruló".

Rekt - *„A tragikus sorsú báty"*
Rekt Vaan bátyja, aki a dalmascai királyságot szolgálja az archadiai invázió alatt. Róla annyit lehet tudni, hogy Baschal való vitája után valószínűleg meggyilkolják.

Balthier - *„Egy igazi úriember, egy lég-kalóz"*
Balthier egy 22 éves lég-kalóz, egy szabadságszerető ember, aki véletlenül keveredik bele Vaan kalandjaiba. Az eddig látottak alapján nem egy szokványos kalóz. Jól bánik a lőfegyverekkel, és Fran nevű segédje mindenben támogatja.

Fran - *„Bármilyen fegyverrel képes bánni."*
Fran egy viera, nem sokat tudunk személyiségéről, csupán annyit, hogy Balthier partnere, aki könnyen bánik a legtöbb fegyverrel.

Ashe
A 19 éves Ashe a 9. gyermeke Dalmasca királyának, és az egyetlen, aki túléli apja uralkodását. Rabanastre bukása után csatlakozik az ellenálláshoz, és reméli, hogy népét szabadságra juttathatja.

A megjelenés sajnos még elég messze van, hisz a játék 2005-ben jelenik meg Japánban,



és ahogy a Square-Enixet ismerjük, angol nyelvterületekre 2005 végén, esetleg 2006 elején jut el a program. Viszont ha ilyen későn jelenik meg, akkor Matsuno san egy igen művészi játékkal búcsúztatja a PS2-t, hisz 2006 már a PlayStation 3 éve lesz.

Kou

INFO BOX

PS2 - XB - GC - NG

Kiadó:
Ubi Soft
Fejlesztő:
Ubi Soft Montreal
Hivatalos honlap:
www.splintercell.com

Megjelenés:
2005. március 26.

ELŐREJELZÉS

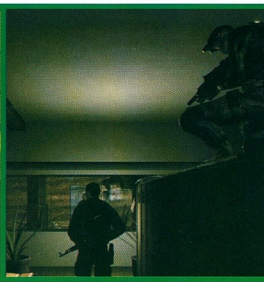
+

Remek újítások, ezeknek, és a jobb AI-nak köszönhetően fifikásabb játékmenet, szebb tálalásban, finomnak ígérkező kooperatív móddal

–

Ha nem rontják el a játékegyensúlyt, és nem lesznek komolyabb hibák (például online téren), nem lesz okunk panaszra









SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

AZ UBISOFT VÁLTOTT MŰSZAKBAN, FUTÓSZALAGON GYÁRTJA SIKERES FRANCHISE-TERMÉKEI ÚJABB EPIZÓDJAIT, HOL SAM FISHER, HOL A HERCEG CSILLOGTATJA FRISSEN SZERZETT KÉPESSÉGEIT. TAVASSZAL ISMÉT A GUMIRUHÁS SZUPERKÉMEN A SOR.

Hogy kicsit helyére tegyük a dolgokat: az első rész után a montreali stúdió nekiállt ennek a melónak, miközben a sanghai-i fiúk összedobták a Pandorát, ami picit felemásra sikerült épp emiatt. Az eddig látottak ismeretében az SCCT lesz az „igazi" folytatás, és nem is akármilyen… Mivel sok helyem nincs, épp ezért a legfrissebb információkat és érdekesebb újdonságokat emelem ki.

Kezdjük az új fegyverrel, ami nekem eddig is hiányzott, és biztos sokak kedvence lesz: a kés. Ez egy igazi mindenes, hiszen a tolvajkulcs mellett a gyors és erőszakos zárnyitás egyik eszköze is, de nagy szerepe természetesen a támadásoknál lesz. Nagyon fontos változás, hogy a legtöbb szituációban döntenünk kell, milyen megoldást választunk a továbblépésre, és ez megjelenik az adott szint teljesítéséről készülő statisztikában. A kivitel egyszerű: akár késsel, akár puszta öklöllel közelíted meg ellenséged, a jobb tűzgomb halálos, a bal nem halálos támadást indít. Utóbbi esetben az ismert módon elkapod embered, ha van információ birtokában, kihallgathatod, és jöhet az újabb döntés: jobbal kinyírod (például egy sziklapárkányon ledobod a mélybe, vagy kitöröd / átvágod a nyakát), ballal leütöd, és ugyanezen mozdulattal rögtön válladra is dobod a testet. Új elem, hogy Sam immár két kézzel is tud fegyvert kezelni, azaz egy gombnyomással át tudja tenni például a pisztolyt egyik mancsából a másikba, ami különösen hasznos egy sarok mögül kilőve.

A lopakodásban új elem lépett színre. A továbbfejlesztett fény- és árnyékhatásoknak hála, a régi lopakodásmérő tovább finomodott, és ehhez kapcsolódva megjelent egy kettős mérce, mely a környezeti, és a Sam által keltett zajokat veti össze. Működése roppant egyszerű: ha a környezeti mérő alacsony, azaz a helyiségben csend honol, Sam lépései nagy zajt csapnak, ellenben egy szivattyúházban például nyugodtan rohangálhatsz. A fentiek igazán izgalmassá válnak például külső helyszínen, viharban: figyelned kell a villámlásra (láthatóság), és egy jókora mennydörgésnél, mely elnyomja lépteid zaját, előrenyomulhatsz. Mindez azért is jelentős, mert igencsak komoly tuningot kapott az AI, emiatt az eddigieknél is figyelmesebbnek kell lenned. Ehhez kapcsolódik a másik újítás, az ajtók kezelése: az analóg kar mozgatásával finoman, hang nélkül nyithatsz be egy helyiségbe, vagy belökheted izomból a nyílászárót, ami főleg akkor lesz finom, ha egy őr áll óvatlanul a túloldalon…

A nagy nóvum a többjátékos üzemmódban jelentkezik, és ez a kooperatív mód. Míg az egyjátékos küldetéseket Sam egyedül nyomja végig, főnökei két új kémet is beizzítanak, akikkel közösen kell a terepen dolgozni, és ez a feladatsor szorosan kapcsolódik a fő történetszálhoz, sőt e missziókat ott tudod aktiválni. A mókát minden ismert módon kezelheted, tehát online, helyi hálózaton (system link), vagy osztott képernyőn, és bármikor elindíthatod, akár a szóló-mód közben átváltva, akár annak végigtolása után, ám gépi társ nem lesz, azaz mindenképp „be kell szerezned" egy havert ezekhez. Természetesen a régi, négyfős csaták is elérhetőek lesznek, új módokkal és felszerelésekkel.

Az audiovizualitás méltatására nem maradt helyem, bár lenne miről áradozni, hiszen a fiúk teljesen újraírták a motort, új a fizika, az animációs alrendszer, és dinamikusabb lett a pályák betöltése és kezelése is - sokak szerint az egyik legszebb konzolos cím készülődik Montrealban. Úgy tűnik tehát, Sam Fisher és Solid Snake küzdelméből megint sikerül valami hasznot lefölöznünk, és ennek roppant mód örülök magam is…

][redenc

STAR WARS - EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

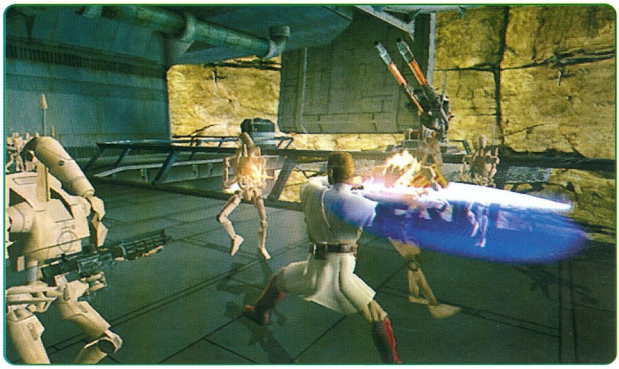
GEORGE LUCAS OLAJOZOTT FRANCHISE-MASINÁJA PÁR HÓNAP MÚLVA MENETRENDSZERŰEN KIHÁNYJA MAGÁBÓL AZ ÚJ EPIZÓD MELLÉ A KÖTELEZŐ JÁTÉKOT.

Bocsánat, ha túl szarkasztikus lenne a bevezető mondat; picit helyrebillentendő a mérleget, sietek hozzátenni, hogy azért az (ezt azért aláhúznám) utóbbi időben a SW-galaxis játékai elég jól sikerültek. Mindez annak a bölcs döntésnek köszönhető, hogy a LucasArts kiadta ama „bedolgozóknak" az aktuális feladatot, akik legjobban értenek a műfajhoz, legyen szó FPS-ről (JK2), akció / RPG-ről (KOTOR), vagy épp MMO-címről (SW Galaxies).

A Star Wars harmadik része 2005. május 29-én debütál a mozikban. Ez az a rész, amelynek sztoriját felesleges lenne titkolni, hiszen a rajongók az eredeti trilógiából már tudják, mi következik: Palpatine szenátor, alias Darth Sidious a klónhadsereggel kiírtja a jediket, és a jó Köztársaságot a rossz Birodalommá változtatja, megszületik Anakin Skywalker és Amidala hercegnő két gyermeke, Luke és Leia, és az ifjú padawan átváltozik a főgonosz Darth Vaderré.

A film mellé a rutinos „The Collective" csapat készíti a játékot, akik eléggé benne vannak a filmlicencekben (Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen, Buffy the Vampire Slayer, Indiana Jones and the Emperor's Tomb), és a Wrath Unleasheddel szereztek pár jó pontot Lukács úr háza táján. Viszonylag könnyű dolguk van, mert a KOTOR-ban kitaposott, jól bevált „jó legyek, vagy rossz" ösvényt ezúttal a sztori legyszerűsíti, így ebben a külső nézetes akció / kalandjátékban a két oldal két főhősét kell terelgetnünk, azaz a sötét bábukat Anakin, míg a világosakat Obi-Wan Kenobi vezeti (pontosabban képviseli).

A kiadott kis videó összhatásában és mechanikájában engem leginkább a LOTR: Return of the Kingre emlékeztetett, és az eddigi infók is a lézerkard - csatákat és az Erő különféle felhasználásait, az ezekből „legyártható" kombókat, speciális támadó - és védekező mozdulatokat emelik ki. Olyannyira igaz mindez, hogy az is kiderült: e harcokat a film kaszkadőr-koordinátora, Nick Gillard felügyeli, a koreográfiát a mozikból emelik át a játékba, plusz lesz pár, csak itt szereplő mozdulatsor is; a hivatalos sajtóanyag azt is megemlíti például, hogy a fejlesztők meglátogatták az ausztráliai

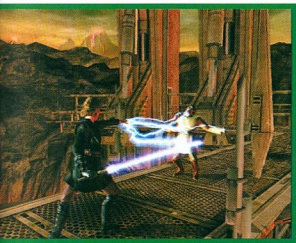


forgatást, és ott Gillard mellett George Lucas és Hayden Christensen is segített nekik, hogy „megragadják" a jedi útjának minden nüanszát (ilyenek ezek a közlemények általában, a marketingeseket igen gyakran hagyja el az erő...).

A kis, előbb említett mozgóképes anyag mindenesetre elég meggyőző volt, valóban látványos és hangulatos, jó karakter-animációval, szekérderéknyi speciális hatással, mátrixos belassítással, epikus zenével, a színészekre nagyjából hasonlító karakterekkel. Ügyes marketinghúzással a játék megjelenése picivel megelőzi a filmet, és nem azért, mert a fiúk nem tudták kihagyni a misztikus 05. 05. 05. dátumot, hanem mert már azt is tudjuk, hogy hőseinkkel bejárhatunk pár új, soha nem látott helyszínt is, így a rajongók biztos örömmel vetik rá magukat a címre, hogy picit bekukkantsanak a hétpecsétes titkok mögé (amikből azért marad a filmre is néhány).

A The Collective összkonzolos fejlesztése mellett érdekes módon a LucasArts a Ubi Soft Montreallal is leszerződött; utóbbi csapat a hordozható gépek, azaz a PSP, Nintendo DS, és Game Boy Advance tulajdonosait látja el a nélkülözhetetlen lézerzümmögéssel. A jó Gyuri bácsi tehát totális támadással próbál benyomulni védőpajzsaink mögé, ami egy rettentő képzavar, én meg szép lassan belekavarodok ebbe a mondatba, így hamar le is fénykardozom magam a játék megérkezéséig...

}{redenc









INFO BOX

PS2 - XB - GBA - DS - PSP

Kiadó:
LucasArts
Fejlesztő:
The Collective
Hivatalos honlap:
www.lucasarts.com/ep3

Megjelenés:
2005. május 5.

ELŐREJELZÉS

+

Amit eddig láttunk bíztató, és a franchise is elég jól muzsikál a játékfronton, tehát reménykedünk...

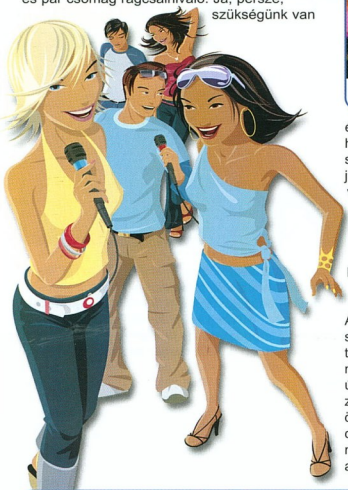
-

...csak ne legyen túl egysíkú, sablonos, és kötelező-ízű, és akkor minden rendben lesz.

GET THE PARTY STARTED!

...AVAGY HAGYD A JOYSTICKOT MÁSRA, VAGY VIDD FEL A PADLÁSRA!

Bizonyára mindenki emlékszik még Pink néni nagysikerű maxijára, ahonnan a címet is kölcsönvettem. Ebben az egy kis felszólításban minden összesűrűsödik, ami egy jó buli beizzításához kell. Vonatkoztassunk el egy pillanatra a több száz DJ-től, a rengeteg rockbandától, a milliónyi fiú- és lányegyüttestől, egészen addig, míg el nem jutunk a party alapvető elemeiig. Kell ugyebár egy jó társaság, akiknek egyáltalán nem muszáj ismerniük egymást. Hozzuk össze a barátainkat, akik még nem találkoztak egymással. Ezt követően nem árt néhány hektóliter innivaló (kóla, szörp és traubi) és pár csomag rágcsálnivaló. Ja, persze, szükségünk van egy olyan helyre is, ahol az egész kompánia kényelmesen elfér. Valami még mindig hiányzik. Megvan! Egy TV, és egy konzol (filmekben ilyenkor a síri csendet megtörő tücsökciripelés hallható)...



Nem, most nem egy húszfős DOA3, vagy Tekken 4 bajnokságot rendezünk, ne féljetek -



én sem őrültem meg teljesen. Nyilvánvaló, hogy egy népes társaságban nem mindenki szereti a konzolokat, vagy egyáltalán a videojátékokat. A kérdés, hogy „Most a tinimagazint, vagy a PlayZone-t olvasom éppen?" jogos, de lerántom a leplet a bevezetőről, és nem csigázok senkit tovább: partyjátékokról lesz szó a következő oldalakon!

Ezekhez nem kell többéves tapasztalat, sem a konzolos részletes ismerete, de mondok még jobbat is: joystick sem kell hozzájuk! Azért bátorkodtam megemlíteni, hogy gyűjtsünk össze olyan embereket is, akik még életükben nem játszottak komolyan semmivel, mert a tapasztalataim szerint még ők is ugyanúgy megtalálják ezekkel a játékszerekkel a közös hangot, mint a legtöbbet látott konzolos öreg rókák. Most lehet, hogy ferdítettem is kicsit a tényeken, mert például a húgom, aki nem egy nagy gamer (a Windows pasziánsza a favoritja) úgy rákattant ezekre a cuccokra, hogy alig lehetett elhurcolni a konzolok elől. Egy huszáros vágással azonnal térjünk is rá a kellékekre, amik a videojátékokkal szemben legközömbösebb embert is hosszú órákra lekötik.

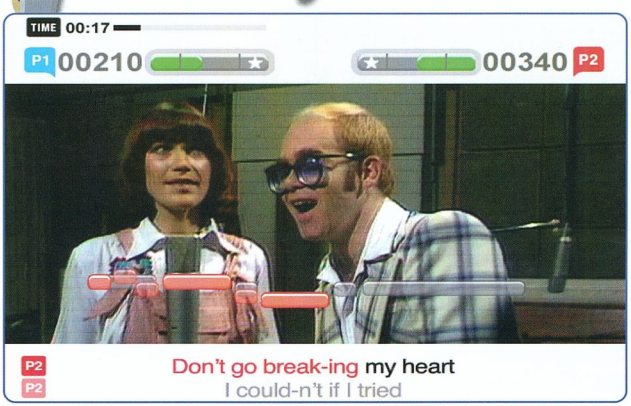
Karaoke

A Karaoke szó (és mint az egész jelenség) japánból származik. A „karappo" és az „oke" szavak összeolvadásából jött létre, és nyers jelentése körülbelül annyit tesz, hogy „üres zenekar". A Távol-Keleten irgalmatlanul szorgalmasan és keményen dolgoznak az emberek, ám nekik is szükségük van egy kis pihenésre a munka után. Pontosan ezért a tokiói munkaidő lejárta után dugig megtelnek a karaoke bárok hangukat hallatni kívánó emberekkel. Az évek során nyilvánvalóvá vált, hogy nem egy átlagos divathullám az énekes szórakozás: évtizedek óta egyre népszerűbb ez az időtöltés Japánban, és most már szerte az egész világon. Már Magyarországon is találkoztam egynéhány karaoke klubbal, és úgy tűnik, a tulajok is komolyan veszik az egészet, mert egyké hely igen profi technikával van megáldva. Ami a legjobban tetszett, az egy ázsiai úriember kezében van (meglepő), tízfős különtermekkel, kiváló hangfalakkal, és több száz dallal van felvértezve. Ezek igen drága dolgok, úgyhogy egy normál otthoni buliba igen kevés esetben vonhatók be. De ha van egy PS2-nk, vagy egy Xbox-unk, már csak 10-15 ezer forintra van szükségünk, és a nappalinkat is vérbeli távol-keleti karaokebarlanggá varázsolhatjuk!



A fent említett összegért megvehetjük az Xbox-os Karaoke Revolutiont, vagy a PS2-es Singstar Party-t. A legszebb az egészben, hogy az utóbbihoz ezért a potom összegért két szép, és igen korrekt minőségű mikrofont is kapunk ajándékba. Egyfajta USB elosztó segítségével köthetjük a PS2-re a drágaságokat, ám ha kihúzzuk az elosztóból a berendezést, láthatjuk, hogy sima Jack dugóval van felvértezve a technika, így akár számítógépünk hangkártyájára is rákötheljük a mikrofonokat. Univerzális jószágok, annyi szent. Az Xbox-os énekes szimulátorhoz elég, ha van otthon egy Xbox LIVE csomagunk, mert a headseten található miki tökéletesen megfelel a célnak.

A Singstar Party című játékban összesen harminc szám található, szerencsére gondosan összeválogatták őket, így mindenki találhat ked-



vére valót. Mondjuk úgy, hogy Elvis Presley-től, a Spice Grils-ön keresztül egészen Jamiroquaiig számos előadó, különféle stílusokban képviselteti magát a Singstar aktuális részében. Akik hadilábon állnak az angol nyelvvel nincsenek teljesen elveszve, ugyanis a dallammal megegyező szólamú dúdolás is értékes pontokat érhet a könnyebb nehézségi fokozaton. Ugyanakkor például Little Richard Tutti Frutti című számát még a legangolabb angolok sem tudják tökéletesen elénekelni. Persze én könnyen beszélek, mikor a legmagasabb pontszámom is csak 30% körül mozgott... Nekem már Bob Marley laza reggae stílusát is eszméletlenül nehéz volt reprodukálnom. Ugyanakkor a barátnőm például 87%-os hatékonysággal is alázott már le. Hamar rájöttem, hogy a karaoke nem az én stílusom, ám körülöttem mindenki nagyon jól szórakozott, ezért már megérte égetni magam kicsit Madonna Like a Virginjével.

Az Xbox-os Karaoke Revolution közel azonos a PS2-es verzióval, ám előbbi tíz plusz számmal gazdagabb felhozatallal büszkélkedhet: Madonna, Nickelback, Frank Sinatra, Van Halen, és ez csak pár név az igen erős listáról. Igaz, kétszer annyi zeneszám foglal helyet ezen a DVD-n, mint a Singstar Party-én, de a minőség nem arányos a mennyiséggel. Úgy gondolom, a Singstar prezentációja már önmagában megér egy misét, a Karaoke Revolution pedig vehetné magát kicsit komolyabban is.

Ami kimaradt

Egy egész mellékletet is szentelhettünk volna a különféle extravagáns játékszereknek, ám oldalszámunk véges, így nem is tudtunk minden érdekességnek helyet szorítani. A teljesség igénye nélkül kiragadtam a legérdekesebb kütyüket, amik megszínesíthetik játékos hétköznapjainkat:

Dance Mat:
PS2-re és Xbox-ra egyaránt szép számban készültek táncjátékok. Gondoljunk bele, mennyivel jobb szórakozás táncolni a mozdulatokat, mint gyepálni a joystickot. Ehhez nyújt segítséget a táncszőnyeg. Mindössze párezer forintért feldobhatjuk a megunt stuffokat! Testedzésnek is kiváló!



Resident Evil 4 Chainsaw:
Ehhez a Gamecube-os láncfűrész joystickhoz csak a japán vásárlók juthatnak hozzá januárban. A Resident Evil 4 megjelenése alkalmából készült el, hivatalos árát még nem közölték. Imádom Japánt!



Oni3 Katana Joystick:
Műanyag szamurájkard, amit a fanatikus Oni3 vásárlók tudhatnak magukénak. Több ez, mint egy plasztik díszfegyver, ugyanis a markolatba egy teljes értékű joystick van beépítve. Ezzel garantáltan beleélhetjük magunkat a főhős szerepébe!



Donkey Konga:
Mivel a GameCube konzol kicsit mellőzve lett a cikkben (szó sincs diszkriminációról), ezért a tulajoknak hoztam egy örömhírt: megjelent a Donkey Konga című játék, amiben hőn szeretett gorillánk bőrébe bújva kell végigdobolnunk magunkat a dzsungel útvesztőin. A játékhoz az itt látható bongo dobokat kapjuk, értelemszerűen le kell dobolnunk a megadott ritmusokat. Hogy ne legyen túl egyszerű a játék, még egy mikrofon is el van rejtve a szerkezetben, így bátran utasítgat minket a program néha serény tapsolásra is! Rendkívül szórakoztató, a folytatás már készül!



Fénypisztoly

Az igazi királyság, ami már ősidőkben is a játéktermek egyik hatalmas nagy slágere volt. Folyamatosan fejlődött, ám a technika igazság szerint még ugyanaz, mint évekkel ezelőtt. A gyönyörűséges fegyverünk nem lő ki semmiféle sugarat / fénynyalábot drága tévékészülékünkre, hanem éppen ellenkezőleg, befogadja annak fényét. A teljes működési elvet nem írom le, mert egyrészt kitenné ennek a cikknek a felét, másrészt, pedig magam sem értem körülbelül a hetven százalékát. Annyit azonban sikerült kihámoznom a technológiai halandzsából, hogy a fegyverben van egy igen érzékeny receptor, ami folyamatosan szemmel tartja a TV képernyőjét, így pontosan meghatározza azt a helyet, ahova célzunk. Mikor meghúzzuk a ravaszt, a kép elsötétül egy olyan rövid időre, amit emberi szem nem képes felfogni, ekkor határozza meg a lövés



pontos helyét a pisztoly. Mindezt olyan gyorsan teszi, hogy nekünk csak annyi válik láthatóvá, hogy fennakadás nélkül daráljuk az ellenségeket. Azt azonban nem árt tudni, hogy nem mindegyik fénypisztoly kompatibilis a 100Hz-es televíziókkal. Mielőtt a pénztárcánkba nyúlunk, hogy kihúzzuk azt a 8-13 ezer forintot egy ilyen kis drágaságért, nem árt fellapoznunk otthon a TV használati utasítását, és megnézni a szükséges adatokat, valamint a pisztolynak is utána kell néznünk az interneten. Szerencsére a nagyobb online shopokban már odaírták



mindegyik játékszer mellé, hogy milyen fajta készülékekkel kompatibilisek. Az apróbetűs részeket is olvassuk el, mert találkoztam olyan fegyverrel, ami a 100Hz-es TV-k csupán ötven százalékával volt kibékülve.
Miután felfegyverkeztünk, már csak jó játékok kellenek a totális kánaánhoz. PlayStation 2-re kutakodva igazi bőségzavarunk támadhat: kapásból itt van a Time Crisis sorozat, a Starsky & Hutch, a játéktermekből ismert Virtua Cop új része, a (siralmas) Resident Evil Survivor 2, és még sorolhatnám hosszú hasábokon keresztül. Xbox-ra kicsivel szegényesebb a kínálat, keményen gondolkodva csak a House Of The Dead 3 jutott az eszembe, persze biztos van még több ilyen game is, de míg PS2-re beugrott tíz cím, addig Xbox-ra egy, és ez jelent valamit. (Tudnunk kell még egy fontos dolgot: a legtöbb fénypisztolyos játék a játéktermi gépekről származnak, így a játékidő legjobb esetben is maximum két délután. Szerencsére itt nem kell ugyan dobálnunk a százasokat a gépbe, azonban - finoman szólva - nem mindegyik gamma éri meg a pénzét. Ezeket inkább kérjük kölcsön haveroktól, vagy esetleg közösen fektessük beléjük nehezen összeszedett kis pénzünk. Plusz nagy jóság, hogy mostanában már nem olyan nagy divat ilyen játékot kiadni, így - ha szemfülesek vagyunk - fillérekért is hozzájuthatunk a stílus nagyágyúihoz. A közérdekű közlemény után most már tényleg csapjunk a lovak közé! Óriási nosztalgializ fogott el, mikor megláttam, hogy két hónapja megjelent a Time Crisis: Crisis Zone PS2-re. Azt tudni kell, hogy több



maréknyi százforintos érmét tuszkoltam be a 2000 környékén megjelent játéktermi változatba, úgyhogy már rutinosan rántottam elő fénypisztolyom, és a képernyőre szegeztem nyomban. Úgy harminc perc lövölde után felöltött bennem egy egész érdekes gondolat: „Most a reflexeim koptak meg alaposan, vagy a nehézségi szintet tuningolták fel?". A kérdés költői, senki ne válaszolja meg helyettem...



GET THE PARTY STARTED!

PLAYZONE EXKLUZÍV

Konzolnet?

Már a Sega Dreamcast-je is elfoglalta azt az „internet elérésnek" nevezett stratégiai pozíciót, amit addig csak a PC tudhatott magáénak. Lehetett netezni az Sega gépén, ám igazi áttörést csak a Microsoft Xbox hozott. A konzol bemutatása után pár hónappal elérhetővé váltak a szerverek, és megindult az online móka. Akkoriban csak egy-két játék támogatta a netes multiplayer üzemmódot, ám már akkor is hatalmas szórakozás volt felpattanni, és NFL-ezni egy Észak-Dakotai srác ellen. Xbox LIVE-nak nevezik a Microsoft online konzolos szolgáltatását, ez jelent játékot, letölthető kiegészítéseket és javításokat a programokhoz. Szerencsére az Xbox beépített merevlemeze állja a strapát. A kezdőcsomag tartalmaz egy egyéves előfizetést, két demo-t, egy startup lemezt, és egy mikrofonos-fülhallgatós headset-et a kommunikációhoz (az ára kb. 12000 forint). Az egy ajándék-év letelte után hitelkártyával fizetni kell a szolgáltatásért egy jelképes összeget. Fontos, hogy csak gyári állapotában megtartott Xbox-szal, és eredeti játékokkal működik a LIVE.

A PS2 tulajdonosoknak sem kell irigykedniük, ugyanis számukra kb. 8000 forintos áron elérhető egy „Network Adapter", ami szintén az online játék elengedhetetlen kelléke. Itt nincs havi / éves díj, csupán 137 kilobyte szabad hely szükséges a memóriakártyán, és mehet is a multiplayer mókázás. Nem vesz el helyet ez a gonosz kiegészítés, ugyanis a PS2 hasában található Expansion slotba tökéletesen illeszkedik!

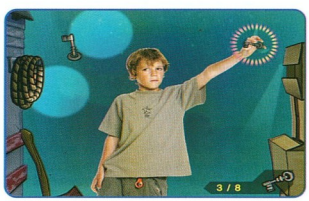
Ez még mind semmi, mert 2005 elején jön ki az Eyetoy Chat nevű „játék". Illetve ez nem is játék, hanem inkább egy IP alapú videotelefon. Fejlett címlista kezelés, miközben chatelünk, látjuk, hogy melyik haverunk online még, üzeneteket küldözgethetünk egymásnak, egyszóval igen kibővített featurelistája van a programocskának. Természetesen elengedhetetlen hozzá a Network adapter és maga a PS2. Kíváncsi vagyok, mi lesz belőle, nagyon érdekes kezdeményezés!

Eyetoy

Az abszolút sláger. Az alapkoncepció szerint a PS2 egyik USB portjára dugunk egy aranyos kis kamerát (designban maximálisan illik a Sony konzolkájához), ami a mozdulataink érzékelésével mozgásba lendíti a játékokat. Lehet, hogy elsőre bonyolultan hangzik, de kevés egyszerűbb dolog van a világon. Társasjátékokra szokták írni, hogy „7-től 107 éves korig". Nos, a fenti esetben több mint valószínű, hogy csupán fülszövegről van szó, ám az Eyetoy-t tekintve ez a végletekig igaz! Le sem tudom épkézláb szavakkal írni. Egyszerűen annyira magától értetődő a használata a szerkezetnek, hogy egy olyan ember is lazán elboldogul vele, aki angolul csak annyit ért, hogy „Start Game" „Exit" és „Change Game". Minden más a szem-kéz koordináción múlik.

Amennyiben a kamerán villog a piros kis lámpa, az azt jelenti, hogy nincs elég világos, sötétben pedig nem tud mit letapogatni. Nagyon fontos, hogy elegendő fény essen ránk, mivel csak így tudja pontosan érzékelni a mozgásunkat a technika. Félhomályban jó esély van arra, hogy „fantommozdulatok" keletkeznek, ekkor a menü magától lépked ide-oda, roszszabb esetben be sem enged egyik játékhoz sem a program. A másik alapvető feladatunk az lesz, hogy csináljunk magunknak egy kb. egy négyzetméteres szabad területet, nehogy romba döntsük a nappalit, miközben a TV-re meredve hadonászunk (arra is figyeljünk, hogy aki ránk néz, jól lássa a televíziót is, különben hamar egy idegszanatóriumban találhatjuk magunkat).

Három figyelemreméltó játék jelent meg eddig Eyetoy előtaggal a címükben, ezek a „Play", a „Play 2", és a „Groove". (Az Antigravet direkt nem említettem, az nem olyan erőteljes, mint a többi.) A Play-jel kezdődött minden, ez volt az úttörő még 2003 végén. 12 minijáték szerepel benne, amik közül néhány igen csak a színvemhez nőtt. A Wish-Wash egy egyszerű kis game, amiben megadott idő alatt kell lepucolnunk egy ablakot. Ez egyáltalán nem hangzik különlegesen, de mikor a tisztuló üvegfelületen keresztül meglátjuk magunkat, amint lelkesen, alig-koordináltan lóbáljuk karjainkat, akaratlanul is mosoly ül arcunkra. A többieket nem is említem, ők a hátadnál végig láttak téged, ahogy hadonászol, úgyhogy ne lepődjünk meg néhány hangos kuncogáson.



Panaszra semmi okunk nincsen, nagyon jó kis csomagot állítottak össze, de a még friss és ropogós Eyetoy: Play2-ben már határozottan érezhető a fejlődés az első részhez képest. Vadonatúj játékok, végletekig finomított gameplay, és maximalizált hangulat. Amennyiben úgy kívánjuk, basszusgitár virtuózokká válhatunk, vagy éppen egy dobfelszerelés mögé pattanhatunk, és a megadott ütemet verhetjük. A kedvencem a Bubble-Pop című szöszmötölés. A feladat szimpla: ki kell pukkasztanunk a képen található natúr buborékokat anélkül, hogy a pirosakból (általában) tíznél többet likvidáljunk. Mikor pont annyi rés van, ahova befér a mutatóujjunk, már nem nevezzük könynyűnek a játékot. Eszméletlen nehéz, de a társaság körében egyértelműen a legnépszerűbb volt. Jó látni az embereket, ahogy magukból kikelve próbálják a buborékokat lehadonászni a képről.

Az Eyetoy: Groove körülbelül fél éve jelent meg, tehát ez sem mai csirke, ám egyértelműen kiváló játék! Most lesz csak igazán szükség a szem-kéz koordinációnkra! Táncprogram, amiben oda kell kapkodnunk karjainkat, ahova az instrukció mu-



tatja! 25 számra rophatjuk, és itt is a legkülönfélébb zenei stílusokat vonultatták fel a készítők: a 70-es évek nagyjai, és az aktuális slágerek krémje foglal helyet a DVD-n. Medium és Hard fokozaton hibázni egyáltalán nem szabad, különben hamar a „Game Over" felirat fogad minket. Az Easy nehézségi szinten azonban kegyetlenül jól szórakozott mindenki, és nem is volt ez olyan easy.

Amellett, hogy hangulatos játék minden Eyetoy produktum, még testmozgásnak is kiválók. Egy-két órányi hadonászást, és táncolást mindenki megérez magán, sőt a Grooveban még az elégetett kalóriákat is nyomon követhetjük! Jobb ez, mint egy tévétrénerrel aerobicozni!

Gametrak

A személyes kedvencem! Ez A játék. Innen semmi sincs tovább, és ez előtt nem volt semmi. Adott egy egykilós szerkezet, amit gondosan lepakolsz a TV elé, lefektetsz egy aprócska szőnyeget a két lábfejed közé, majd felhúzol két darab kesztyűt, amit két zsinórral rákötsz a



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



súlyos masinára. Rövid kalibrálás után a kezeid mozgatásával navigálhatsz a menüben, a kis szőnyeg pedig „OK" gombként funkcionál.

Az egyetlen játék, ami támogatja a Gametraket, az a Dark Wind, egy First Person nézetű verekedős játék. (Ergo azt látjuk, amit a karakterünk lát.) Gondolom már mindenki rájött, hogy a kesztyűk mire is valók pontosan. Így van: ütésre! Tökéletes szimulálása a pusztakezes harcnak a Dark Wind. Mivel az összeköttetés a kezünk és a masina között tökéletes, ezért pontosan úgy mozog virtuális karunk, mint az igazi. Ha kinyújtjuk itt, a játékban is kinyúl. Mikor egy balhorgot ütünk a levegőbe, a programban is ugyanezzel ajándékozzuk meg ellenfelünk. Az érzékelőknek hála tökéletesen követi a mozgásunkat a Gametrak. A verekedés immáron nem illúzió, hanem valóság! Ha csak meglegyintjük ellenfelünket, az életéből sem megy le túl sok, ám ha teljes erőből odasózunk, akkor azt igencsak megérzi majd virtuális küzdőpartnerünk. (A legerősebb pofonom 56,5 mérföld per órával száguldott az ellenség felé, ami 90,4 Km/h-nak felel meg.) Akinek van egy kis bokszolói múltja, az igen otthonosan fog mozogni a Dark Wind világában. Egy ismerősöm - aki régen öklözött - meglátogatott, miközben játszottam. Tíz percen keresztül példátlan beleéléssel osztogatta a tanácsait. Például hogy „Először ijessz be ballal, majd egy jobb egyenessel vágd állcsúcson!", vagy „Miért nem táncolsz?!" és „Nem jól tartod a kezed, így nem lehet védekezni!!!". Ezalatt a néhány perc alatt serényen magyaráztam neki, hogy az AI azért annyira nem fejlett, hogy bevegye a beijesztéseket, valamint, hogy itt nem nagyon lehet táncolni, és a négyfajta védekezéshez így célszerű tartani a kezemet. Mivel öreg róka, kicsit megsértődhetett, hogy nem fogadtam el a tanácsait, valószínűleg azt hitte, hogy csak kibúvókat keresek tanításai alól. Igen kidolgozott játékmenettel büszkélkedhet a Dark Wind, úgy tűnik jó alaposan át van gondolva a koncepció, és minden elem a helyén van. Nagyon hangulatos bunyók zajlanak le, és ha ügyesek vagyunk, és sok ütést kivédünk, akkor bizonyos kézmozdulatokkal különféle varázslatokat is előhívhatunk! Az első pillanattól fogva belezúgtam a Gametrak irányítórendszerébe, és ezáltal a Dark Windbe is. Ha az Eyetoy játékokra azt mondtam, hogy kiváló testedzés, akkor erre nem is tudom, milyen jelzőt kéne használnom. Minden bunyó végén látható egy összegzés, ahol ki van írva a támadások és védekezések minősítése, a meccs hossza, a legerősebb ütés sebessége, valamint az elégetett kalória mennyisége. Intenzitástól és időtartamtól függően egy verekedés során 10-25 kalóriát dolgozhatunk le. Mikor én egyfolytában két órát játszottam, számításaim szerint kb. 1200 kcal-tól szabadultam meg. Hölgyeim és Uraim, ez élvezetesebb, mint akármelyik TV-trénerrel akármilyen árnyékboxolás, és a tanulság szerint hatékonyabb is. Tehát aki mozogni szeretne, és egy innovatív játékot akar, az ne sajnálja a körülbelül 100 Eurós vételárat ezért a csomagért. További jó hír, hogy már készülőben van a Gametrak rendszerhez golfos, baseballos, kosárlabdás, és táncos játék is. El leszünk látva bőven, és ha „csak" ilyen minőségű lesz az összes stuff, mint a bunyós, akkor én már elégedett vásárló leszek!



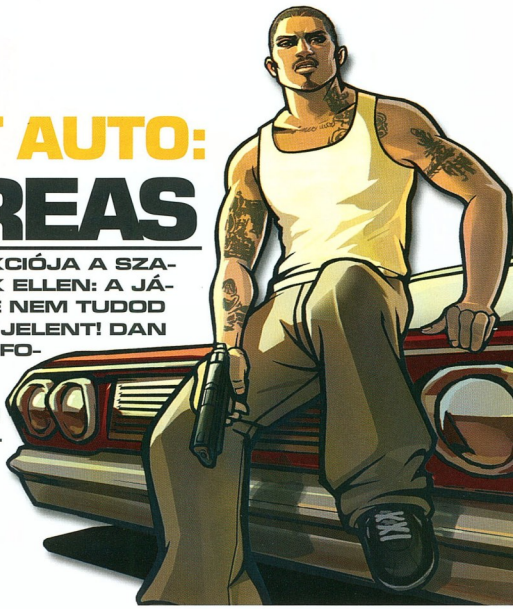


Az ünnepekre mindenki szerezzen be egy-két dolgot, amit megemlítettem, akár magának, akár ajándék gyanánt másnak. A leglaposabb bulit is képesek feldobni, de akár egyedül is játszhatunk velük, a saját szórakoztatásunkra. Miután kipróbáltuk a jobbnál jobb ötletekből készült játékokat, igen furcsa lesz visszatérni, például egy Mortal Kombathoz, vagy akármi máshoz. Kellemes ünnepeket, és jó szórakozást!

Dante

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

AVAGY A ROCKSTAR DURVA AKCIÓJA A SZABADIDŐ, A CSALÁD ÉS A BARÁTOK ELLEN: A JÁTÉK, AMIT HA KIPRÓBÁLSZ, TÖBBÉ NEM TUDOD LETENNI - ÉS EZ SÚLYOS HETEKET JELENT! DAN HOUSER ÉS CSAPATA FOKOZTA A FOKOZHATATLANT, ÉS ELKÉSZÍTETTÉK SORBAN A HARMADIK ALAPMŰVÜKET, A KONZOLVILÁG EDDIGI EGYIK LEGJOBB CÍMÉT, RÁADÁSUL AZ AKCIÓT RPG-ELEMEKKEL VEGYÍTETTÉK, AMITŐL MÉG JOBB ÉS ÖSSZETETTEBB LETT. EZEK A FIÚK VALAMIT NAGYON TUDNAK - A MI NAGY SZERENCSÉNKRE ÉS ÖRÖMÜNKRE...



INFO BOX

Kiadó:
Take 2
Fejlesztő:
Rockstar North
Hivatalos honlap:
www.rockstargames.com/sanandreas
Megjelenés:
2004. október 29.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□

VÉLEMÉNY

+

Hatalmas játékélmény, végtelen (!) szabadságfok, ezer apró ötlet, jól kitalált RPG-alrendszer, utánozhatatlan hangulat. Minden idők egyik legjobb PS2-es címe!

-

Grafikus hibák, pár idegesítő feladat, a mentési szisztéma miatti sok fölös rohangálás, a „kevés gomb sok funkcióra" átka.

PS2

PLATFORMOK

K.O. Elsőnek ez a kifejezés ugrott be a Rock-Star új üdvöskéje láttán, hiszen az SA kiütést mért a játékiparra és ellenfeleire. Nem emlékszem, mikor fordult elő például, hogy olyan mértékadó és elismert online magazinok, mint az IGN vagy a GameSpy, így kapituláltak volna egy játék előtt - előbbi 99, utóbbi 100%-ot adott, a hibák elismerése mellett és annak ellenére. Mert a régi gondok közül pár megmaradt, jött hozzá új is, de mindezt egyszerűen feledteti a játék, mely nagyobb, mint minden eddigi RPG-sztori, kiterjedtebb, mint bármelyik kalandjáték, és mely minden bizonnyal megdönt minden eladási statisztikát, és emelt fővel vonul be a történelemkönyvekbe.

Azt már a GTA3 megjelenésekor tudtuk, hogy az alapjátékhoz hűen még két kiegészítő várható Vice City és San Andreas címmel a GTA 4 előtt. Már a VC is magasra tette a lécet, hiszen „pótlemez" helyett egy teljes játékot kaptunk, hihetetlen hangzóanyaggal és hangulattal. Arra mégsem voltunk felkészülve, hogy San Andreas nem egy város



lesz, hanem a '90-es évek Kalifornia állama úgy cakompakk, három nagyvárossal (Los Santos mint Los Angeles, San Fiero mint San Francisco, és Las Venturas mint Las Vegas), tucatnyi településsel, hegyekkel, völgyekkel, országutakkal, folyókkal, mindezt mindenféle töltögetés nélkül, szabadon bejárhatóan. Na ez a K.O.

A fiúk az eddigi színtiszta (na jó, NFS-féle mókákkal fűszerezett) akció mellé RPG- és kalandelemeket pakoltak, ami határozottan jót tett a projektnek, és alaposan megbolondította az egészet - a játékidőt meg megduplázta, fel-



TIPPEK

A drogdílereknél sok pénz van - ők a fekete trikós vagy fehér kámzsás, a járdán ácsorgó figurák, akiknek válaszolni is lehet. Lődd le őket, ez növeli a Respectet is!

téve, ha valaki minden mélységét be akarja járni a címnek. Mondjuk az új elemektől - és ezt mindenki értse úgy, ahogy akarja, én nem is fogom kommentálni - a játék határozott egyezést mutat a Fable-lel (lásd pl.: fodrászat, tetkók, kaja, test látható változása, stb.).

Érdekesség, hogy bár a grafika sokkal érettebb, teltebb (bár láthatóan a grafikus motor utolsó tartalékait mozgósították az urak, és nyilvánvalóan az új erőmű majd a 4. részhez fog elkészülni), a hanganyag valahogy soványabb lett, mint a VC esetében. Egyrészt kevésbé neves a hangszínészgárda, bár Samuel L. Jackson vagy Peter „Izirájder" Fonda azért név, de mellettük jószerint alig ismert emberkék tűnnek fel, a főhősnek például egy Los

Angelesi fiatal rapper kölcsönzi a hangját - kétségtelenül ügyesen -, másrészt a zenei anyag sem szól akkorát. Jó, ez persze ízlés kérdése is, tény, hogy nekem jobban bejött a '80-as évek zenei világa, mint az itt hallható hip-hop, rap, house és egyéb hasonló stílus - szerencsére azért van funky, rock, country ellensúlynak…

I. Alapvetések

Rövid kis rész lesz ez, hiszen a mechanizmus hasonló az eddigiekhez. San Andreas lényegében három nagy szigetből áll: a térkép szerinti jobb alsó sarokban lévőn terül el Los Santos és vidéke, a bal alsón / szélsőn a Badlands néven emlegetett hatalmas terület, a Chiliad heggyel és a felső csücsökben San Fieróval, végül a felső rész a sivatagé és Las Venturas városáé. Mint eddig, most is ezek a részek fokozatosan nyílnak meg előtted, a fenti sorrendben. Ám mivel hősünk immár (hál' Istennek!) tud úszni és mászni, átkelhet a folyón vagy Los Santosban akár repülőre is ülhet, így elméletileg lehetséges átjutni a „tiltott területekre". Ezt kivédendő a fejlesztők beépítettek egy védőmechanizmust: amint tilos helyre lépsz, azonnal négy csillagos minősítést kapsz, és még zárt helyiségben is tucatjával (!) teremnek elő a semmiből a rendőrök és kommandósok - a túlélés esélye gyakorlatilag nulla. Emiatt, és a játék nagysága és összetettsége miatt is azt javaslom: ne próbálkozz, legyél türelmes, aknázd ki az adott terület nyújtotta minden lehetőséget!

II. Az RPG-rendszer

Kezdjük a lényegi részt az RPG-rendszerrel, hiszen ez új, és gyakorlatilag a játék csontváza; minden erre épül. Az L1 megnyomására megjelenő statisztikai lapon öt alaptulajdonságot találsz, menjünk előbb ezeken sorban! Megjegyzés: ha bármi, ezen öt tulajdonságot érintő esemény történik, a képernyő bal felső sarkában megjelenik az erről tájékoztató felirat, például: Fat: - egy kijelzőcsík - és egy "+" vagy "-" jel, attól függően, hogy nőtt vagy csökkent az adott érték. Az egész rendszer egyébként a stílusban szokott módon működik, azaz fokozatmentesen nő, majd egy értéket elérve megtörténik a szintlépés, erről egy „Upgraded" felirat értesít. A leírásoknál megemlítem azt is, ez milyen plusszal jár.

II.1. Respect

A gettóban két alapfogalom minden mozgatója: Respect és Faith - azaz tisztelet és hűség. A játékban egyszerű a képlet: minél jobban tisztelnek, annál több embert tudsz magad mellé gyűjteni (ez majd a bandázásnál lesz fontos, lásd ott), többen segítenek, és az emberek viszonya is pozitívabb lesz hozzád. A tulajdonságot küldetések teljesítésével, területszerzéssel, fizikai erősödéssel, megfelelő öltözködéssel tudod növelni - gyakorlatilag minden cselekedeted kihat erre, ez pedig visszahat azokra. A 100% az alábbiakból tevődik össze:

- küldetések során begyűjthető: 36%
- territóriumok birtoklása: 6%
- pénz: 6%
- fittség: 4%
- barátnő: 4%
- ruházat: 4%



TIPPEK

Kis trükk a fegyverekhez: bár kifejezett újratöltés gomb nincs, a tárazást gyorsíthatod az L2+R2 kombóval (azaz átváltasz másik fegyverre, majd viszsza).

Ez eddig 60%, a maradék 40% a „mozgó" elem, az alábbiak szerint:

- drogdíler megölése: +0.005%
- ellenlábas banda tagjának megölése: +0.5%
- territórium megszerzése: +30%
- saját bandatag kinyírása: -0.005%
- egy bandatag halála: -2%
- egy territórium elvesztése: -3%

Fentiekből is látszik, hogy a bandázás, azaz ellenséges területek megszerzése a legjobb üzlet, erről hamarosan részletesen is szólok. A szintlépésekkel egyre több (maximum 7) bandatagot tudsz magad mellé állítani.

II.2. Stamina

Az állóképesség az eddigi részekben is szerepelt, ha bújtatva is: minél többet gyalogoltál és futottál, annál hosszabb ideig tudtál rohanni. Itt ugyanez a szerepe, ám jelentősége nagyobb, hiszen hatalmas területet kell bejárni, és ha az istenháta mögött megsemmisül a járműved, bizony jó pár kilométer gyaloglás vár rád - nem beszélve az új elemekről (úszás, biciklizés, szupersprint), melyekhez szintén kell szufla. A tulajdonságot e tevékenységek gyakorlásával fejlesztheted, plusz az edzőtermekben, a szobakerékpáron, és a futópadon.

A szintlépés hatására tovább tudsz sprintelni, gyorsúszni, és gyorsbringázni.

II.3. Muscle

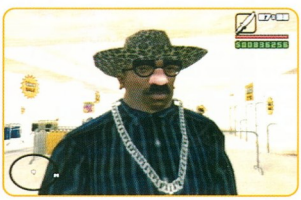
Izom. Nagy szükséged lesz rá, éppúgy, mint az állóképességre - főleg közelharcban kamatoztathatod (de kihat a tiszteletre és a szexuális kisugárzásra is). Legtöbb izmot az edzőtermekben, súlyemeléssel tudsz magadra pakolni.

A szintlépés eredménye nagyobb ütőerő közelharcban, és új stílusok tanulásának lehetősége az edzőtermekben (lépj a mesterhez a piros körbe, majd győzd le).

II.4. Fat

Hájasság, ami nem feltétlen hátrány. Ha - salátán kívül - bármit eszel, ez az érték nő.

Ha túl magasra tekered, az eredmény megjelenik hősödön - hatalmas, zsíros hátsójú testvért nevelhetsz így emberedből, ami a játék futkározós szakaszában kifejezett hátrány. Ám jó megjegyezni: kb. 2%-nyi hájat tarts magadon! Söder Norbi óta tudjuk: „ég a zsír, ég a zsír" - a sok fizikai meló (séta, futás, úszás, bringázás, verekedés) csökkenti ezt az értéket; ha lenullázódik, szervezeted az izomzatból bontja le a számára szükséges tápanyagokat, és mehetsz megint kondizni…



II.5. Sex Appeal

A tulajdonság azt mutatja meg, mennyire vagy vonzó az ellentétes (vagy akár hm… azonos) nem számára. Mivel a játék egyik minijátékában csajokkal kell randizni és őket megfektetni, igen fontos ezen érték fejlesztése. Természetesen kinézeted a legfontosabb mérvadó - ruhád, hajad, tetoválásaid, autód, fizikai jellemzőid, belső tulajdonságaid (tisztelet!).

II.6. Egyéb tulajdonságok

Fentieken túl van még pár tulajdonság, mely időről időre megfelelő tevékenységgel nő, és szintén szintet lehet lépni bennük. Ezekről felsorolásjelleggel.

Lung Capacity: Tüdőkapacitás. Minél nagyobb, annál több időt tudsz a víz alatt tölteni. Értelemszerűen víz alatti úszkálással növelhető.
Luck: Szerencse. Minél magasabb, annál nagyobb téttel fogadhatsz, és nő a nyerési esélyed is. Ez már a lóversenyfogadáson, videopókerben és biliárdnál is kamatozhat, de Las



Venturasban ölthet „ipari méreteket". Kagylók és lópatkók gyűjtésével (lásd: minijátékok) növelheted.
Gambling: A Las Venturas-i kaszinók asztalainál növelheted, csak fogadj nagy pénzekkel. Ha nő, több pénzt kockáztathatsz és kölcsönözhetsz. Fokozatai: 1% - Gambler, 1000$; 5% - Professional, 10 ezer; 10% - Hi-Roller, 100 ezer; 100% - Whale - egymillió.
Dating: Ez csak móka, a csajozással tudod növelni, minél magasabb, annál hamarabb tudod ágyba vinni a pácienst, és növelheted a „Times Laid" statisztikádat (magyarul: zsákolások száma).
Driving: Ez viszont vérre megy! Az első járművezetési tulajdonság, mind közül ez nő a leglassabban. Rengeteget kell „autószerű" gépeket terelned (vagy be kell iratkoznod az autósiskolába), hogy növeld. Az eredmény: biztosabb kanyarvétel és kisebb esély, hogy a járdaszegélynek koccanva fejre áll.
Bike: Mint fent, ez a motorokra vonatkozik. Hatására gyorsabban tudsz tolatni-fordulni, és biztosabban ülsz a nyeregben, azaz kevesebb zakó - ám ha mégis leesnél, a sérülés is kisebb lesz. Közepes mértékben nő.
Cycling: Ez nő a leggyorsabban, érdemes hamar kimaxolni (természetesen pedálozással), bringával akár házak tetejére is feljuthatsz, szó szerint határtalanná válik a világ. Szintén a tolatás / fordulás / biztos ülés szentháromságot növeli, no és a csak itt található speciális mozdulatot: magasabbra tudsz ugratni a géppel. Igen finom!
Flying: Sok repkedéssel és a suliban tudod pilótajártasságodat növelni, melynek eredménye biztosabb gépkezelés és pontosabb landolás. 20%-os értéket elérve ingyen pilótalicenchez juthatsz!
Weapon: Talán a legfontosabb - épp ezért a következő, nagyobb szakaszban szólok róla részletesen.

III. Fegyverek

Mint említettem, az SA legnagyobb újdonsága a fegyverek terén az RPG-réteg megjelenése. Bizonyos fegyverek használata esetén az adott típusban jártasságot szerezhetsz - felhívom figyelmed, hogy ez típus-specifikus, azaz nem általában a „pisztolyszintet" növeled, hanem például külön a 9mm-est, külön a Desert Eagle-t - ezt jó megjegyezni! Három szint van: az alap Poor, a 10-30%-nál elérhető Gangster, és 100%-nál a Hitman. A magasabb szintek a különféle szerszámok karakterisztikájától függően hatnak a kezelésre. Néhány hatás: nagyobb pontosság és tűzgyorsaság, automatikus befogás (lock-on) nagyobb távolságról, oldalazási sebesség növekedése, lövés séta vagy futás közben, tuti fejlövés. És még valami, amire sokan vágytak: a kétkezes fegyverhasználat - de csak Hitman szinten, az alábbi készségek esetében: 9mm-es (normál) pisztoly, lefűrészelt csövű puska (sawn-off shotgun), Tec9 géppisztoly, mini-SMG.
A jártasságot, mint írtam, az adott készség használatakor tudod növelni, és van prioritás is: legkisebb mértékben az ártatlan gyalogosok lepuffantásával nő, közepesen az ellenséges bandatagok mészárlásával, és legjobban a rendőrök elleni tűzpárbajban.

TIPPEK
Az autószállító trélerek rámpáját a jobb karral lenegedheted, ezzel remek ugratókat alakíthatsz ki, és bejuthatsz zárt területekre is…

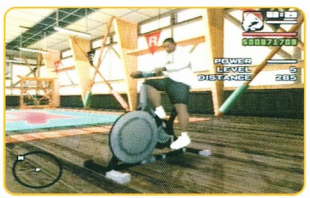


A lőfegyverek kétféle működéssel bírnak: amelyik tudja a cél automatikus befogását, ott ezt az R1 lenyomásával aktiválhatod, ha több célpont is van, léptetni az L2 vagy R2 segítségével tudsz (vagy az R1 „pumpálásával"). Ahol nincs ilyen lehetőség, tartsd lenyomva az R1-et, és a jobb vagy bal karral mozgasd a célkeresztet, lövés: L1 vagy Kör. A leguggolás növeli a találati pontosságot, és van még egy új mozgás: amikor guggolsz és nyomva tartod az R1-et, a bal kar jobbra / balra mozdításával CJ az adott irányba oldalra gördül, ami igen hasznos, ha begyakorlod.

12 fegyverosztály van a játékban, CJ mindegyikből csak egy-egy készséget hordhat magánál, mint ezt a Vice City-ben már megszokhattuk. Ugyanúgy, mint ott, ha már nálad egy, az adott típusba tartozó eszköz, az L1 megnyomásával cserélhetsz (a játék nem figyelmeztet erre, és nincs automatikus csere)! Lássunk egy gyorstalpalót ezekről - nagyon nem fogok belemélyedni a részletekbe, inkább mindegyiknél leírom, hol találhatsz belőlük egyet kezdésnek (hangsúlyozom: kezdésnek, azaz kizárólag Los Santosra koncentrálok, és ott is csak a könnyen leírható helyekre).

III.1. Hand (Kéz)

Ököl: Hála az edzőtermi mestereknek, ez is halálos fegyverré válik igen hamar…
Bokszer: A gantoni házadtól kiinduló, nyugatra vezető kétsávost egy felüljáró keresztezi, a szerszám ennek bal oldali (dél) tövében van, a fűben (induláskor egy „i" betű forog erre).



III.2. Melee (Közelharci fegyverek)

Baseballütő: Sweet harmadik küldetésében hozzájutsz egyhez.
Ásó: Ryder kertjében találsz egyet indulásnak, de vidéken több is akad, például Catalina hegyi kunyhójánál.
Biliárddákó: Elég jó hatásfokú készség. Blueberry-ben, az étterem mellett találsz egyet.
Katana: Király japán kard, nekem ez a kedvenc közelharci fegyverem (remek az animáció!). Lelőhely: LS, El Corona, a Unity Stationnel szembeni 69c bolt mögött, a kerítés túloldalán.
Golfütő: Egy golfautóba ülve találhatsz (pl. a filmstúdióban van egy - Vinewood, LS).
Nightstick (gumibot): a zsaruknál, illetve a rendőrőrsökön.
Kés: A lopakodók eszköze lesz, osonj az áldozat mögé, és vágd át a torkát Háromszöggel, vagy szúrd le Körrel. OG Loc második küldetésében kapsz egyet, illetve a Verona Mall mögötti üzletház hátában (LS, Market) - no és a legtöbb prosti is ilyennel mászkál…

Motoros fűrész: Aprítók kedvence. Háromszöggel döfsz, Körrel hasogatsz. LS, Willowfield, a vasútállomás területén találsz (a szénrakásoknál), illetve Ocean Docks, a térképen a jobb alsó sarokban.

III.3. Pisztolyok

Pistol (9mm-es): Gengszterszint: 10%, Hitman esetén kettőt vehetsz kézbe. Kezdésnek találsz egyet Sweet háza mögött: menj a kosárpályára, innen a hátsó kertbe, balra, hátul, a sarokban megtalálod a fegyvert. A zsaruknál és a bűnözőknél is ilyen van.
Desert Eagle: Gengszterszint: 20%, tízszer (!) erősebb normál társánál (kaliber: .50). Lelőhely: LS, Ocean Docks, a térképen a jobb alsó sarokban lévő sárga „kifli" (homokos part) alsó csücskében.
Silenced 9mm (hangtompítós): Gengszterszint: 20%, ötször erősebb normál társánál, és csendesen öl. A konferenciaközpont (Conference Center, nagy fehér épület) lépcsőjének tetején vár egy.

III.4. Puskák (Shotguns)

Shotgun (sima puska): Kétcsövű, gengszterszint 20%. Ellenségeidnél találsz ilyet.
Sawn-off shotgun (lefűrészelt csövű): Gengszterszint: 20%, Hitman elérésekor kettőt használhatsz, a legjobb közelharci (!) fegyver. Vinewood (LS) filmstúdiójának területén, az egyik épület mögött van egy.
Combat shotgun: A legerősebb puska, egy Spaz-12 automata. Gengszterszinthez 20% kell.

III.5. Géppisztolyok (Machine Guns, SMGs)

Tec-9: Gyenge, de hatásos. Gengszterszint: 10%, Hitmannel kettőt használhatsz. Kezdésnek Sweet házának tetején találsz: menj a kosárpályára, majd innen a hátsó kertbe, fordulj a fallal szemben ott, ahol a palánk van, és ugorj fel, így felkapaszkodsz a kerítésre. Balra át, ugrás, majd még egy, és a tiéd. Szintén találsz egyet vidéken, amint Tenpenny-ék kiraknak a semmi közepén, a lakókocsitelep egyik bungija mögött.

Micro-SMG (Micro-MP5, Uzi, Machine Pistol): Gyorsabb, és valamivel erősebb, mint a Tec-9. Gengszterszint: 10%, szintén lehet belőle kettőt használni. Gantonban Sweet házánál menj hátra a drótkerítéshez, majd indulj jobbra, míg elérsz a végéhez, és lesétálhatsz a csatornába. Jobbra egy híd alatt találsz egyet, míg a bal oldali híd lábánál páncélt!
MP5: A legjobb géppisztoly, nincs ellenfele. Gengszterszint: 30%. Ellenségeid is ilyet használnak, így beszerzése nem nehéz, de pl. Las Colinasban, a városszéli, alagút feletti utolsó „mediterrán" ház felső teraszán is van egy (a Jefferson Hoteltól északra).

TIPPEK

A 100%-hoz ezúttal nem szükséges a különleges ugrások (Unique Jumps) végrehajtása, és ezek jutalma is állandó: 500$.

III.6. Assault Rifles

AK-47: Igen gyors terroristafegyver, nagy pontosság közép- és hosszútávra. Gengszterszint: 30%, Hitman szinten tuti fejlövés - a kedvencem! A filmstúdió egyik épülete mellett (LS, Vinewood), ill. a Food Mart mögött (LS, Mulholland, a Winewood felirat közelében) találsz egyet, no meg bandázáskor az ellenségeknél, második-harmadik körben.

M4: Az ellenoldal erős válasza. Gengszterszint: 20%. LS-ban, a reptér kifutójának nyugati végében, a sárga-fehér csíkos betonbakok között hever egy (bejutás: a Willowfield felőli oldalon - ahol a porta is van -, egy autó tetejéről a kerítést átugorva).

III.7. Rifles

Az ebbe a kategóriába tartozó fegyverek használata nem fejlesztheto, nincs automata célzás, és mozgás közben nem használhatod őket, vagy fordítva: míg célzol és lősz, nem mozoghatsz.

San Andreas csajok

Név	Találkozás	Otthona	Elérheto	Stat	Let's eat	Let's dance	Let's drive	Speciális	Virág helye (L1)	Szex	Jutalom
Denise Robinson	LS, „Burning Desire" küldetés	LS, Ganton	16:00-06:00	átlagos	LS, Cluckin' Bell vagy a közeli bár	LS	East LS, a ház körül	Drive-by (a csaj jövöldöz, te ne...)	Idlewood, tetoválószalonhoz közeli benzinkút	40%	0%: - 50%: vezetheted a kocsiját (Hustler) 100%: Pimp Suit (dögös öltöny)
Helena Wankstein	Blueberry, Ammunation telepe	Flint County, farm	00:00-02:00 08:00-12:00 14:00-02:00	Muscle: 15-25% Fat: 0-5% Sex A.: 80-90%	LS, Rodeo	LS, SF	lassú tempóban a farm melletti mezőkön		A ház feletti S-kanyar északi kunkoránál	70%	0%: Láncfűrész, lángszóró, molotov. 9mm a farmon 50%: kocsija (Bandito) 100%: Farm Suit (farmerruházat)
Michelee Cannes	SF, Driving School	SF, északi vége, garázs	01:00-12:00	Muscle: 20-40% Fat: 20-50% Sex A.: 75-85%	Bár, a sulihoz közel (Zerótól egy tömbbel délre)	SF	gyorsan, lejtón fel és le (mint hullámvasút)	Néha ő akar vezetni. Újj be mellé.	Carlton Heights, az ottani buvóhely melletti utca	40%	0%: garázsa (ingyen Pay'n'Spray!) 50%: kocsija (Monster Truck) 100%: Racing Suit (autóversenyző overall)
Katie Zhan	SF, Avispa Country Club, golfpálya	SF, Paradise	12:00-02:00	Muscle: 75-90% Fat: mindegy Sex A.: 75-85%	Kaja, a házához közel	SF	Chinatown, lassan		Carlton Heights, az ottani buvóhely melletti utca	50%	0%: „Wasted" esetén ingyen kórház és a fegyvereket sem veszik el 50%: kocsija (Romero) 100%: Medic Suit (ápolóruha)
Barbara Schternvart	El Quebrados, a seriff hivatalának parkolója	A munkahelyén vehetted fel	00:00-06:00 16:00-00:00	Muscle: 10-15% Fat:60-100% Sex A.: 80-90%	Kaja, DNy-ra El Quebradostól	SF, LV	A város körül, nagyon lassan		EQ-tól Ny, a főútat melletti legészakibb ház mellett	60%	0%: „Busted" esetén nincs óvadék és a fegyvereket sem veszik el 50%: kocsija (Ranger) 100%: Cop Suit (rendőruha)
Millie Perkins	LV, „Key To Her Heart" küldetés	LV, Pricle Pine	12:00-20:00	átlagos	Étterem, DNy-ra a házától	LV	a ház körül, állagsebesség	Vedd fel a tőle kapott öltönyt (Gimp Suit), és jöhet a szex!	A virbatort szereti (LS, rendőrőrs, illetve a házában)	40%	0%: Gimp Suit (öltöny) 25-30%: kulcskárlya, telefonhívás után a hálójában (küldetés) 50%: kocsija (Club)



Country Rifle: Erős és pontos eszköz, közepes távolságra, egyet lő, kettő a halálos. Ellenség befogása az R1 segítségével. LS felett, Red Country területén, az adótorony mögötti villa úszómedencéje előtt hever egy.
Sniper Rifle: Másik nagy kedvencem, nagy távolság és pontosság jellemzi, erős teleszkóppal van szerelve, az R1 lenyomásával nézhetsz bele, zoom: R2 / L2. A stabilitást és lőpontosságot leguggolással növelheted. Vinewoodban (LS), a TV-stúdió udvarán találsz, menj fel a tűzlépcsőn.

III.8. Nehéztüzérség (Heavy Artillery)

A fegyverjártasság itt sem növelhető, a készségek használata közben nem guggolhatsz le. Sajnos ezek a legritkább készségek - ám ha Mike Torreno összes küldetését lenyomod, a házikójában hozzáférsz ezekhez!

Flamethrower (Lángszóró): Célzás az R1-gyel - vigyázz magadra! Sajnos az első példányokat csak vidéken találod - Shady Creekben, a folyó patkója és a földút villája közötti erdőben, illetve Flint Country területén, a nagy S-kanyar felett, a sínek túloldalán lévő kis kempingben.
Heat-Seeking Rocket Launcher (HS-RPG, hőkövetős rakétavető): R1-gyel fogd be a célpontot, ha az zöldről vörösre vált, küldd útjára az áldást! Biztos találat…
A legközelebbi SF-ban, a reptér ÉK-i felén, a vízparton található.
Minigun: Elképesztő tűzerő! Automatacélzás nincs, viszont az R1 segít a befogásban. Használata közben nem mozoghatsz. Az első SF-ban, a Las Venturas felé vezető vasúti híd feletti részen találod.
Rocket Launcher (RPG, rakétavető): Befogás R1 (e nélkül nem lőhetsz!), tűz a Körrel. Tarts megfelelő távolságot a céltól! Van egy LS-ban, a Glen Park melletti nagy, átjáróval kettéosztott háztömb sztráda felőli épületének tetején. Ejtőernyővel könnyű odajutni, a lejutás az igazi probléma…

TIPPEK
A prostik felszedése immár RPG-szerű - ha megkérdik: "You want a good time, honey?", adj pozitív választ (D-Pad jobbra).

III.9. Gránátfélék

Az ide sorolt fegyverek kezelését szintén nem tudod javítani. A dobás távolsága és íve attól függ, mennyi ideig tartod lenyomva a tűzgombot (Kör). -

Grenade: Repeszgránát, téged is sebez, úgyhogy tarts távolságot! Pár darabot találsz Idlewoodban (LS), a Well Stacked pizzéria mögötti motel körfolyosóján.
Tear Gas (Könnygáz): Érdekes fegyver, a gáz ugyanis CJ-re nem hat… Épp ezért közelharcra is jó: bedobod egy ellenséges banda közepébe, majd a fuldokló fickókat kézzel-késsel-miegyébbel kicsinálod; no és persze a menekülés egyik eszköze is. Találhatsz párat LS-ban, a Mulholland Intersection / Downtown határán álló nagy operaház lépcsőjén.
Molotov-koktél: Régi, kedves barát, vigyázz magadra! Lelőhely: East LS, Iron Works mellett (Cluckin' Bell közelében, nagy vörös épület).
Satchel Charges: Távirányítós-öntapadós plasztik, picit gyakorolni kell a használatát - Catalina egyik feladatánál átesel a tűzkeresztségen. Ha jól dobod el, feltapad a célpontra (ha van rá lehetőséged, sétálj ehhez, és közvetlen közelről dobj), majd vált át a detonátorra, és tisztes távolságból robbants. Montgomery-ben találsz, a fogadóiroda melletti sikátorban.

III.10. Kézi készségek

Porral oltó: R1 célzás, Kör vagy L1 tűz. Mindig a tűz fészkét (alapját) célozd. Persze fegyverként is használhatod…
Fényképezőgép: Arra jó, amire való. R1-gyel „célzol", R2 / L2 zoom, Kör „sima" exponálás, L1 exponálás memóriakártyára mentéssel (a fotókat a startmenü „Gallery" pontja alatt nézheted meg). Tenpenny-éktől kapsz egyet, de rögtön induláskor találsz egyet a szülői ház hálószobájában, bővebben a „Titkok nyomában" fejezetben!
Festékspray: A graffitizéshez kell (lásd külön), de fegyverként is használható. R1 célzás, Kör tűz. A szülői ház hálójában, vagy házatok mellett, a zálogház (Pawn Shop) tetején találsz pótlást. Lásd még: „Titkok nyomában".

III.11. Gifts (Ajándékok)

Flowers (Virágcsokrok): A csajozáshoz jó. Minden ellenkező híresztelés ellenére virágot nem szedhetsz, a csokrok készen kás dolog ezzel agyonverni valakit (á la Puskacső…), ajándéknak csak erős kapcsolatnál (40-60%) ajánlom!
Sétapálca: Chaplin elhagyott bambusz sétapálcája, Los Santosban, a VINEWOOD felirat mögött találhatsz egyet (Mulholland). Ez sem rossz fegyver…

III.12. Egyéb tárgyak (extrák)

Jetpack: Igen kellemes, hátra csatolható rakétahajtómű. A sivatagbeli „Green Go" küldetés után a Verdant Meadows reptéren jelenik meg. Irányítása: emelkedés: X, süllyedés:



Négyzet, irányváltás: bal analógkar, oldalazás balra: L2, oldalazás jobbra: R2, lebegés: L2 + R2.
Ejtőernyő: Sokak kedvence lesz, hatalmas móka! A lelőhelyei: LS legmagasabb épülete tetején (Downtown, a térképen a Mullholland sztráda nagy kunkorától balra találod, kör alakú alaprajz), SF szállodájának, illetve LV legnagyobb felhőkarcolójának csúcsán, a Mt. Chiliad, a sivatagi Big Ear, és a Grand Bridge legnagyobb pillérje tetején. A Chiliadra egy Sanchezzel menj fel, és ezzel dobbants el, ez a legjobb móka! A technika egyébként egyszerű: vedd fel a cuccot (piros / sárga batyu), válts rá (megjelenik CJ hátán), ugorj a semmibe, majd jó időben nyomd meg a Kör gombot. Irányítani a bal analógkarral tudsz.



várnak, általában a legtöbb benzinkútnál találsz ilyet, illetve parkokban és temetőkben (figyelem: átadása az L1-gyel, R1-gyel fegyverként használnál a cuccot, ami egy randinál elég végzetes…).
Műbráner: Los Santos rendőrsén (Pershing Square), a bejárattól előre, majd jobbra találsz egy zuhanyzót, odabent megtalálod ezt a kétfejű vibrátort (üres kézzel menj be, különben lelőnek). Természetesen fegyvernek is jó, mó-

Éjjellátó: Hogy láss a sötétben - no és hogy észleld a testek által kibocsátott hőt… Be / kikapcsolása: Kör.

IV. Irányítás

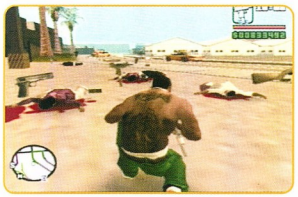
Az SA jóval összetettebb, mint elődei, ennél fogva az irányítás is picit bonyolultabb, legalábbis rengeteg rétege van. Épp emiatt nekem kissé kaotikusnak tűnt a játékban találha-

tó (Start menü), erre vonatkozó segítség, így talán nem haszontalan rétegenként végigmenni rajta (az L3 és R3 a bal, illetve jobb kar lenyomását jelenti.)

IV.1. Gyaloglás és fegyverhasználat

D-Pad fel - banda irányítása, aktív mód
D-Pad le - banda irányítása, passzív mód
D-Pad balra - negatív válasz adása
D-Pad jobbra - pozitív válasz adása
Bal irányítókar - CJ irányítása / célkereszt mozgatása
Jobb irányítókar - kamera mozgatása / célkereszt mozgatása
Start - menü
Select - kameranézet váltása
X - nyomva tartva: sprint, nyomogatva: szuperspint / víz alatt maradás
Négyzet - ugrás / mászás / ütés blokkolása
Kör - lövés / támadás / víz alá merülés
Háromszög - beszállás járműbe / minijáték indítása / speciális támadás / tárgyfelvétel
L1 - lövés / kamera középre / statisztika
L2 - fegyver váltása (balra léptetés) / zoom be (teleszkópnál) / cél léptetése
L3 - leguggolás
R1 - kézi célzás / automata befogás (lock-on)
R2 - fegyver váltása (jobbra léptetés) / zoom ki (teleszkópnál) / cél léptetése
R3 - hátranézés

Megjegyzések:



1. Ha kinyitottál egy kocsiajtót, hogy beszállj, de meggondolod magad (pl. feltűnik egy zsaru), pöcköld meg a bal kart, vagy nyomd le a Kör gombot.
2. Víz alatti úszásnál tartsd lenyomva az X gombot, CJ-t a bal karral terelgetheted. Figyelj az oxigénmérőre!
3. Az utcán mászkálva a járókelők időnként beszólnak neked. Ha negatív választ adsz, könnyen lehet, hogy megtámadnak!

IV.2. Motoros járművek

D-Pad fel / le - rádióállomás léptetése
D-Pad jobbra - „trip skip" (visszalépés az előző küldetés elejére)
Bal irányítókar - jármű irányítása / kamera mozgatása
Jobb irányítókar - mozgatás: kamera (kézi és „mozinézet-váltás") / löveg / hidraulika / emelővilla
Start - menü
Select - kameranézet váltása
X - gyorsítás
Négyzet - fékezés / rükverc
Kör - lövés az autóból / nitro bekapcsolása
Háromszög - kiszállás a járműből
L1 - lövés az autóból / nitro bekapcsolása
L2 - kinézés balra („drive-by", az oldallövés)
L3 - duda / hidraulika emelése
R1 - kézifék
R2 - kinézés jobbra (oldallövés!)
R3 - mellékküldetés / hidraulikus gép ugratása
L2 + R2 - hátranézés

Megjegyzések:

- Továbbra is lehetőség van menet közben, mozgó járműből kiugorni a Háromszög megnyomásával, ez főleg lángot fogó autónál lesz életmentő…
- Motoroknál továbbra is működik az egykerekezés, ezekért pénzt is kapsz. A stoppie technikája: gyorsíts, az előre iránnyal (bal kar fel) emelkedj ki a nyeregből, majd nyomd meg a rendes féket. Ha jól csinálod, a hátsó kerék elemelkedik a földtől. Próbáld meg minél tovább a levegőben tartani! A wheelie ugyanez az első kerékkel: sebesség, bal kar le, és gázfröccsökkel tovább - csak vigyázz, ne ess hanyatt!
- Motornál és biciklinél újfent tudsz előre is lőni menet közben, ezt jó észben tartani
- A kerekek kilövése mellett új elemként a benzintankot is célozhatod, egy jó lövés, és robban a gép!



IV.3. Bicikli (csak a fentiektől eltérő gombok!)

X - lenyomva: pedál tekerése; nyomogatva: gyorsabb hajtás
L1 - ugratás; lenyomva tartva: magasabb ugrás

IV.4. Helikopter (csak az eltérések)

Bal kar jobbra - döntés jobbra
Bal kar balra - döntés balra
Bal kar fel - gyorsítás, előre
Bal kar le - lassítás, tolatás
Jobb irányítókar - löveg / kamera
X - emelkedés
Négyzet - süllyedés
L1 - elsődleges fegyver
L2 - balra fordulás
L3 - lebegés
R2 - jobbra fordulás

IV.5. Repülő (csak az eltérések)

Bal kar jobbra - döntés jobbra
Bal kar balra - döntés balra
Jobb irányítókar - löveg / kamera
X - gyorsítás, előre
Négyzet - lassítás, tolatás
Kör - másodlagos fegyver
L1 - elsődleges fegyver
L2 - balra fordulás
R2 - jobbra fordulás
R3 - futómű kiengedése, behúzása

TIPPEK

A gyors elhízáshoz tömj magadba egyszerre 11 teljes adag (10$) kaját, majd 6 óra múlva ismételd ezt meg!

V. Titkok nyomában

Bár az új részből eltűntek az eddigi titkos csomagok, siratni mégsem kell őket: négy csoportban 250 különféle tárgy várja a kutatni vágyókat! Itt csak az általános tudnivalókat sorolom fel, a lapban találtok egy térképet, melyen az összes tárgy helyét feltüntettem, talán segít valamennyire a kutatásban vagy ellenőrzésben.

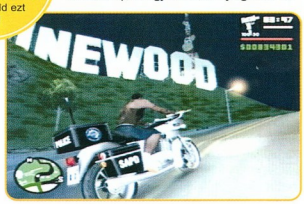
V.1. Graffitik (Tags / Los Santos)

Rögtön Sweet harmadik küldetésében megismerkedsz ezekkel. A város területén összesen 100 graffiti található, melyek egy-egy banda felségjelzései (a kutya és a fatörzs esete…). Ezeket kell átfújnod a Groove Street zöld emblémájára. A technika egyszerű: vedd kezedbe a spray-t, R1-gyel „fogd be a célt", és tűz. Ha kész a mű, egy kiírás tájékoztat a sikerről. Plusz festéket találsz anyuka házában, a hálóban, illetve a szomszédos zálogház (Pawn Shop) tetején. Vigyázz, ha fújás közben meglát egy zsaru, kapsz egy csillagot, ha meg ellenséges bandatag, ólmot…

Jutalom: minden egyes átfújás picit növeli a Respect értékét, az összes megtalálásakor a következő fegyverek jelennek meg a Johnson-házban: AK-47, Tec-9, lefűrészelt csövű puska, molotov-koktél.

V.2. Fotók (Snapshots / San Fiero)

San Fiero területén 50 kameraikon van szétszórva. Ezeket kell megkeresned és lefotóznod. A szép az egészben az, hogy nappal szabad szemmel ezek nem láthatóak, csak a géped keresőjén át nézve veheted őket észre. Éjfél után egy perccel viszont erős, vörös fénnyel elkezdenek világítani, mint a lámpák, ilyenkor könnyű kiszúrni őket - csak nézz jó magasra, mert odafönt lebegnek-forognak. Ha sikerült lekapni egyet (zoomolj rá, hogy csak ez látsszon!), megjelenik a nyugtázó fel-



irat, és az ikon eltűnik (a kivilágított állapot hajnali 5-ig tart).

Ha a film elfogyna, újra kell töltened a gépet egy másik masina felvételével. Pár lelőhely (van még!):

- LS, a Johnson-ház hálószobája
- SF, Cranberry Station, az állomás várótermében (a búvóhelyed közelében, a tűzoltósággal szemközt)
- SF, Easter Basin, a dokk végében, a zsilipkapu közelében (a reptér feletti részen)
- SF, Calton Heights, a kacskaringós út (térképen a „kígyó") mentén, az egyik garázs előtt

Jutalom: minden fotó 100$; az összes lefényképezése 100 ezer $, és az alábbi fegyverek jelennek meg Doherty-ben, a garázsod előtt:

Micro-SMG, gránátok, shotgun, mesterlövészfegyver.

V.3. Lópatkók (Horseshoes / Las Venturas)

Az 50 db arany lópatkót Las Venturas területén találod. Itt csak annyi a trükk, hogy nagyon sok a magasban, háztetőkön, erkélyeken található, így ajánlott a jetpack beszerzése (lásd fegyverek / egyéb).

Jutalom: minden darab zsebre rakása növeli a szerencse (Luck) értékét; az 50 darab után a Four Dragons kaszinó előtt a következő fegyverek termelődnek: M4, MP5, Combat Shotgun, plasztik (Satchel Charges).

V.4. Kagylók (Oysters / San Andreas)

Ha már egyszer tud úszni hősünk, a fejlesztők rögtön írtak hozzá kis mókát is. A teljes állam területén 50 aranykagyló hever a vizek mélyén, ezeket kell begyűjtened (a mellékelt térképhez egy megjegyzés: ahol egy hídon van a jel, ott természetesen az alá kell úsznod).

Jutalom: nő a tüdőkapacitás és a szexuális vonzerő (Sex Appeal); + a 100%-hoz ez is szükséges.

VI. R3 küldetések

Mint eddig is, bizonyos járművekbe szállva az R3-mal (jobb kar lenyomása) különféle küldetéseket indíthatsz el, jutalomért. A régi mókák jó része szerepel, picit talán másként, és vannak új feladatok is.

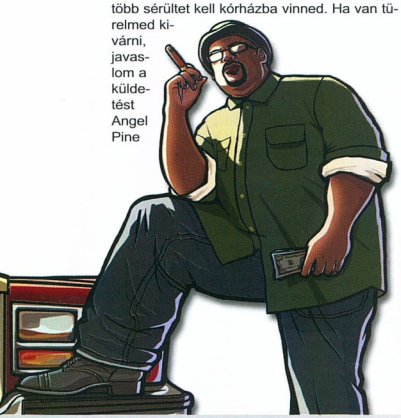
VI.1. Taxizás (Taxi Driver)

A feladat annyival lett könnyebb, hogy csak 50 utast kell célba juttatnod (összesen, nem zsinórban, bár az 5., 10., 15. stb. egymás után ismét jutalmat ad). Nehezítés viszont, hogy megjelent egy sérülésmérő, ami egyben a borravaló mértékét is determinálja, azaz ha finoman közlekedsz, több pénzhez jutsz. Érdemes hamar bevállalni a város megismerésére!

Jutalom: minden taxi nitróval (NOS) lesz felszerelve.

VI.2. Mentőzés (Paramedic)

Mentőbe szállva indíthatod, szintenként egyre több sérültet kell kórházba vinned. Ha van türelmed kivárni, javaslom a küldetést Angel Pine vagy más kisváros területén bevállalni, elképesztően egyszerű dolgod lesz…



Jutalom 12. szint után: életerőcsík növekszik

VI.3. Járőrszolgálat (Vigilante)

Bármilyen rendőrségi járműbe ülve vállalhatod be, egyre több menekülő bűnözőt kell levadásznod. Jó móka, ha magad mellé veszel a kocsiba három bandatagot, így ők simán szétlövik a szökevényt…

Trükk: állj be egy kajálda elé, nyomd be az R3-at, majd amint megkapod a feladatot, menj be az épületbe - hamarosan a bűnöző „magától" elhalálozik (hallod a „bippet" és megjelenik a felirat)! Ezután ülj vissza a kocsiba az új feladatért, és ezt ismételd (ha nincs felirat, csak a hanghatás, akkor is ülj vissza, majd újra ki). Ez a 11. szintig működik, de eddigre elég időd jön össze az utolsó kör lenyomásához…

Jutalom 12. szint után: páncélzat nagysága 150-re nő

VI.4. Tűzoltás (Firefighter)

Tűzoltóautóba ülve mehetsz oltani a térképen megjelölt helyekre, mint eddig. Vízágyú forgatása jobb karral, és tűz, az objektum után a lángoló emberkéket is le kell locsolni, szintenként egyre többet.

Jutalom 12. szint után: CJ tűzálló lesz

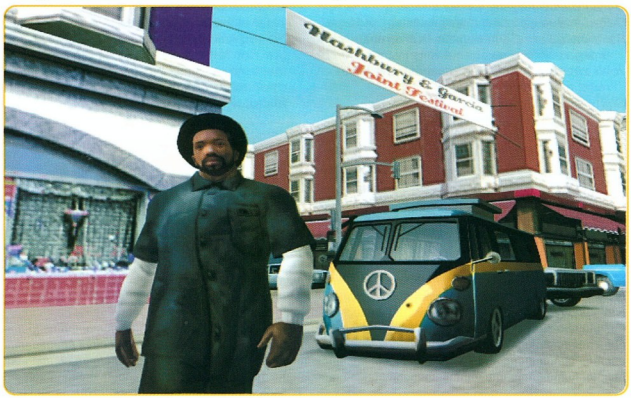
VI.5. Stricikedés (Pimping)

Ez új elem, és nagyon hálás! A feladathoz találnod kell egy Broadway nevű kerekded kabriót, egy tuti hely van: Idlewoodban, az Alhambrával szembeni (közel a Pay 'n' Sprayhez) benzinkút és autómosó mögött. A feladat: felszedni egy prostit, majd időre elfuvarozni a térképen megjelölt kuncsaftjához. Ezután egy újabb lányt kell szállítani, majd irány az előző csaj, és megkapod a részesedésed - az alap kb. 300$, és ez csak feljebb megy… A magasabb szinteken már lesznek izgalmak is - például egy nem fizető hapsi üldözése, megverése (ne lődd le, csak üsd!). Hálás a dolog, hiszen két fuvar között nyugodtan elviheted a kocsit javítani, bőven megéri.

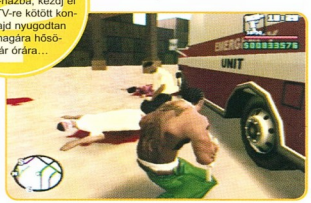
Jutalom: mint eddig, most is elvihetsz egy utcalányt az energiádat felpumpálni - ha sikerül ennek a feladatnak mind a 10 szintjét teljesíteni, ilyen alkalmakkor a csajok fizetnek neked!

VI.6. Betörés (Burglar)

Ryder első, Home Invasion küldetésében begyakorlod a betörés alapjait, ha tetszett, folytathatod a mókát. Egyetlen autó alkalmas erre, egy fekete Boxville, mely Gantonban, az edző-



teremmel szembeni egyik kék bérház udvarán áll. Csak este, kb. 21:30 magasságában indíthatod a küldetést, ekkor keresned kell megfelelő házat (a bejáratnál sárga nyíl), beosonni (guggolva közlekedj!), az értékes holmit (TV, HiFi, videó, játékkonzol) felkapni, és figyelve a zajmérőre, a bal kar pöckölgetésével kisuranni, majd a kocsi közelében,



ahol megjelenik a felirat, a Háromszög újbóli lenyomásával bepakolni a cuccot. Ha felfedeznek, megjelenik egy visszaszámláló (Cops felirat mellett), lejártával jönnek a zsaruk, úgyhogy ilyenkor jobb menekülni. A képernyőn az is olvasható, mennyi idő van még világosig - ne feledd, a kocsival vissza is kell érni Playa de Sevillába, a garázssorhoz!

Trükk: Ha könnyen akarsz pénzhez jutni, tedd a következőt: száguldj el a garázshoz, azaz jobbra, jobbra, majd balra. Az út egy kék házsorhoz visz (itt játszódik Sweet 8. küldetése, ahol meg kell mentened őt). Állj be az átjáróba, a két tömb közé. Jobbra és balra is egy-egy ajtó a sárga jellel. Menj be az egyikbe, pakold ki (összesen 4 szajré van), majd futás a másik lakáshoz, ezt is „csináld meg", és most jön a trükk: vissza az előző kéglibe, a cuccok újratermelődtek! Így ingázva, jól begyakorolva a dolgot 30-40 ezer dolcsit is összekaparhatsz! A garázs az épület mellett van, úgyhogy 30mp elég, hogy odaérj és beállj…

TIPPEK

Ha bandázásban sok területet megszereztél, menj a Johnson-házba, kezdj el játszani a TV-re kötött konzollal, majd nyugodtan hagyd magára hősödet pár órára…

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

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

Jutalom: amit összeszedsz; a 100%-hoz 10 ezer dollárt, vagy többet kell begyűjteni, ez +3000$-t ér

VI.7. Vonatozás (Freight Train)

A „Yay Ka-Boom-Boom" küldetés után válik elérhetővé. Pattanj fel egy vonatra bármelyik városban (célszerűen persze egy állomáson várakozó szerelvényre…), aztán mehet a buli, mely egyszerű: meg kell állnod a térképen jelölt állomásokon. Két alapelem: 44 mp/h órával menj, 45-nél már simán kisiklasz, és 600 méternél kezdj el fékezni, hogy pontosan megállj a célhelyen. Első szinten 5 állomást kell érintened, ezután szállj ki, majd vissza, ekkor elindul a 2. menet, itt is 5 cél vár.

Jutalom: a 2. szint teljesítése után 50 000$, és ingyen utazhatsz a vonatokon.

VII. Egyéb küldetések

Sajnos az egyéb küldetésekre és a fő küldetéssorra nem jutott hely, ha igény mutatkozik rá, talán még ezekre visszatérünk…

VIII. A „bandázás" (Turf war)

Ez a móka Sweet második küldetéssorának első, Doberman nevű feladata után válik elérhetővé, ekkor a térképen megjelenik a Los



Santost uraló bandák territórium-felosztása, a megfelelő színkódolással. Lássuk, hogyan hajthatod ellenőrzésed alá a várost.

Szerelkezz fel életerővel és páncéllal - hálás, ha eddigre lenyomod a mentős és járőrös küldetéseket, hiszen ez növeli ezek nagyságát. Vegyél magadhoz tűzerőt - alapnak shotgun vagy pisztoly is jó, de aztán mindenképp a gépfegyvereké lesz a főszerep, ezekben célszerű Hitman státuszt elérni, a kétkezes SMG, vagy a fejlövéses AK47 igen sokat segíthet. Ezután válassz: egyedül állsz neki a feladatnak, vagy kérsz segítséget. Utóbbi esetben keress saját (zöld inges - gatyás, fejpántos) testvéreket, valami lőfegyverrel célozd meg őket (R1), majd nyomd le a D-Pad fel / le gombját. Ha elfogadja a felkérést, balra fent egy kijelző jelenik meg, mutatva, milyen erős a csapatod. Az, hogy hány komát tudsz magad mögé állítani, a Respect értékétől függ, a maximum 7 fő lehet.

TIPPEK

Ha egy járókelő megszólít, és negatív választ adsz neki, könnyen előkerülhetnek a fegyverek!

Ezek után irány az ellenséges terület. Embereid követnek, de utasítani is tudod őket: D-Pad fel - kövessetek, D-Pad le - tartsátok a pozíciót. E két gombot hosszan lenyomva tartva feloszlathatod a bandát, de ez automatikusan megtörténik akkor is, ha túlságosan lehagyod őket. Azt mindenképp vedd figyelembe a döntésnél, hogy egy Groove Street testvér halála a Respect csökkenésével jár! Ha kocsiba szállsz, a fiúk beülnek melléd - persze nagyobb team szállításához már buszt kell „bérelned". Én egyébként nem javaslom a team-munkát - a srácok ostobák: a fegyvered és a kamera elé tántorognak, berohannak a tűzvonalba, csak a gond van velük…

No tehát, egyedül vagy csapatban, ott állsz az ellenséges területen. Ha utóbbi fennforgás van, hamar elindul a móka, mert embereid kirángatják még a kocsikból is a rosszakat, ha nem, keress magadnak áldozatot (a csapatban beszélgetők a legjobbak). 4-5 ellenfél lelövése elindítja a bandaháborút: megjelenik a „You have provoked a gang war" felirat, a járókelők és autók eltűnnek a környékről, a terület vörösen villogni kezd. Három hullámot kell eliminálnod és túlélned, az ellenséget színes jelek mutatják a radaron. Az első kör könnyű, főleg pisztolyosok jönnek, hamar nyomd le őket, kihasználva az új mozgásrosokat (mellvéd mögötti guggolás, oldalra vetődés és vissza). Ha mindnek vége, a „You survived the first wave!" kiírás tűnik fel. Ekkor hamar szedd össze a lőszert és a pénzt, és keresd meg a szintén megjelent vörös szívet (+ életerő), mely valahol a „harctéren" hever. A második kör keményebb, itt már a géppisztolyoké a szerep, ügyesnek és gyorsnak kell lenned, figyelve a radart. Ha ez is kész, jöhet a gyűjtögetés - és ha kell, keresd a szívet, és most már a plusz páncélt is, szükség lesz rá! A harmadik kegyetlen, AK47, és időnként egy-két autó is (drive-by) beszáll. A harmadik kör végén megjelenik a „The hood is yours!" felirat, a terület átvált zöldre, lehet örülni. Ekkor még úgy fél percig „él" az esetleg elhagyott szív és páncél, úgyhogy tápolhatsz is. Fontos: a játék nem szereti, ha harc közben elhagyod a területet, ilyenkor legtöbbször megjelenik egy „Get back into the war zone!" felirat, majd kis idő múlva egy stopper, ennek lejártával a szimuláció úgy értékeli, hogy megfutamodtál, tehát leállítja a mókát, és vesztesz. Ha lehet, kerüld az ilyen szitut (bár néha muszáj lesz ezt meglépni)!



A sikeres területszerzés több előnnyel jár: egyrészt minden birtokodban lévő territóriumról sápot gyűjtesz, a pénz a Johnson-ház előtt jelenik meg folyamatosan, néha tehát el kell oda menned lefölözni. Nő a Respect ér-



téke is, és a testvérek is birtokba veszik a zónát, ami ugye a későbbi csapatgyűjteshez jó - nem beszélve arról, hogy a fő- és mellékküldeteséket könnyebb lesz teljesíteni, hiszen nem lőnek rád orrba-szájba, ami amúgy mindennapos, ha ellenséges területre tévedsz.

Egy hátránya van mindennek: időnként a vesztes fél megpróbálja visszaszerezni birtokát, ilyenkor megjelenik egy „Our 'hood is under attack!" felirat, a terület vörösen villog, és egy piros emberikon is feltűnik. Ekkor oda kell rohanni, és eliminálni a rosszakat, ha ezt nem teszed meg, elveszted a zónát és csökken a Respect értéke is. Egy trükk van: ha ilyenkor mentesz, a program elsikálja a dolgot…

Megjegyzés: amint elhagyod Los Santost (a Green Sabre küldetés után), ez a móka lezárul, a területek eltűnnek, és csak a visszatérés után (Return To Los Santos) tudod elérni ismét ezt a minijátékot!

](redenc

KILLZONE



A KILLZONE TÖRTÉNETE A KÖZELI JÖVŐBEN JÁTSZÓDIK, AHOL AZ ISA (INTERPLANETARY STRATEGIC ALLIANCE) ERŐINEK TAGJAKÉNT KELL MEGÁLLÍTANUNK HELGHAST CSAPATAIT. A HELGHANOKAT VALAMIKOR AZ ISA ÁLTAL IRÁNYÍTOTT BOLYGÓKRÓL SZÁMŰZTÉK. EGY IGEN ELHAGYATOTT BOLYGÓRA KERÜLTEK, AHOL A SUGÁRZÁSOK MIATT RENGETEG PROBLÉMÁJUK AKADT; LÉGZÉSI ÉS LÁTÁSI ZAVAROK. ÉVEKKEL KÉSŐBB HOZZÁSZOKTAK A KÖRÜLMÉNYEKHEZ, ERŐSÖDTEK, DE AMI MÉGFONTOSABB: HADSEREGÜK IS NAGYMÉRTÉKBEN FEJLŐDÖTT.

INFO BOX

Kiadó:
SCEE
Fejlesztő:
Guerrilla
Hivatalos honlap:
www.killzoneps2.com

Megjelenés:
2004. november 26.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■□■■

VÉLEMÉNY

\+
Zavarba ejtően látványos az egész játék.

\-
Túlságosan mély intelligenciaszintet határoztak meg a gépi ellenfeleknél, és túlságosan is sok helyen lassul be a képfrissítés aránya.

PS2

PLATFORMOK

Helghast Assault

Egy viszonylag rövid videó után megkapva az irányítást, az aktuális fedezékünk megvédelmezése lesz a cél. Ehhez nem kell mást tennünk, mint óvatosan kihajolni az árokból és a felbukkanó ellenfeleket likvidálnunk. Kisvártatva elfogynak az ellenségek, úgyhogy előretörő társaink nyomába szegődhetünk. Miután sikeresen megérkeztünk a második tűzárokba, a feladatunk ugyanaz lesz: fedezékből eliminálni az



ellenfeleket. A rövid tűzpárbaj után sprinteljünk a hátunk mögött lévő kijárathoz, majd célozzuk be a roncs mögötti bunkert. Pár Helghast kilövése után jöhet a következő bunker felderítése, ahol egy gépágyú használatával be kell védenünk az építményt. A gépágyút az X gombbal tudjuk megragadni és a normál lövésgombbal tudjuk használni. Ügyeljünk rá, hogy ne hevüljön túl a fegyver! Siker esetén távozzunk a jobb oldali ajtón és haladjunk egészen addig, míg egy katona kérésére gránátot nem kell hajítanunk egy ajtó mögé. Miután ezt megtettük, szedjük össze a Helghast fegyverét. Továbbhaladva elérkezünk egy ugyanilyen bunkerhez, ahol ismételten gránátunkat kell használnunk. A következő részfeladat a rámpa megmászása, majd a hídon való átkelés lesz. Haladjunk át az épületen, majd a közeli mesterlövész okán.

másszunk fel a közeli víztoronyra, ahol mi is találhatunk egy „távolralátó" puskát. Ezzel leszedhetjük az ellenséges orvlövészt, így lemászva a létrán, továbbhaladhatunk a főúton. Miután befordulunk a sarkon, intézzük el a másik két mesterlövészt is. Előrefelé továbbhaladva másszunk fel a ház romjaira a csövön keresztül. Ugorjunk le a rámpáról és kövessük társunkat; az itt állomásozó tankot a földön heverő aknavetővel tudjuk elintézni. Miután ez megtörtént haladjunk tovább és intézzük el a gyér ellenállást. Az ajtó másik oldalán pár társunkkal találkozunk, mikor hirtelen ránk támad egy Helghast harci gép és vele együtt 4-5 katona. Miután elintéztük az ellenséget, menjünk fel a lépcsőn, ahol szintén két ellenséges katona vár ránk. Vegyük fel a töltényt a távcsöveshez, majd kicsit előrehaladva, egy újabb lépcsőhöz érkezünk. Likvidáljuk ellenfeleinket, majd búvóhelyet keresve vadásszuk le a túloldalon lévő embereket is. Rohanjunk át az összekötő hídon, majd kis harc után elérkezünk egy aknavetőhöz, mellyel ismét APC tankokat kell eltennünk láb alól. Ezután rohanjunk át az épületbe. Itt kövessük a katonát végig a folyosón, ki az



utcáig, ahol két épület maradványánál találkozhatunk társainkkal, majd fél tucat Helghast lemészárolása után a saját tankunk fog megmen-

teni. Innen továbbállva elérkezünk egy raktárszerűséghez, ahol az ellenállók megölése után felmehetünk az MG-hez. Ezzel meg tudunk szabadulni a tucatnyi ellenséges katonától. Létrán le, és várjuk meg, míg megérkezik a Helghast Dropship. Intézzük el az erősítésnek szánt katonákat, majd fussunk az ajtóhoz.

Vekta Evacuates

Kövessük társainkat, majd szálljunk szembe a beözönlő ellenséges sereggel. Fussunk le a lépcsőn, majd kutassuk végig a szobákat némi utánpótlásért. Haladjunk tovább a főfolyosón, míg el nem elérünk egy padokkal zsúfolt pihenőbe. Az imént felvett gránátvetőt alkalmazva tisztítsuk meg a terepet, majd gyűjtsük be az elhullajtott tölténycsomagokat. Hamarost összefutunk Billinghurst közlegénnyel, aki elvezet minket a következő helyszínre. Itt 4-5 Helghast katona vár ránk, akiket legyőzve továbbhaladhatunk a folyosón. A sarkon befordulva célozzuk be az ajtót, ami mögött rengeteg ellenséges katonába botlunk. Lőjünk le annyit amennyit tudunk, majd haladjunk tovább egyenesen. Szedjük fel a shotgunt a szobából, majd távozzunk azon az ajtón amerről az utóbbi pár Helghast érkezett. Haladjunk a folyosón előre, és essünk egy szinttel lejjebb. A két katona megsemmítése után induljunk tovább, míg meg nem elérkezünk a generátorszoba alsó szintjére. Miután megtisztítottuk a szobát, kövessük társainkat ki az épületből. Siessünk az ISA katonához, mivel az ittlevő MG segítségével nekünk kell megtisztítani a terepet. A bal oldali falak mögül jön az első három Helghast támadáshullám. Miután a kapitány rádión közli, hogy meneküljünk, ne kövessük rögtön az ISA katonát, hanem a jobbról érkező Helghast csoportot is lőjük le. A kutatóközpontban menjünk fel a lépcsőn, és szedjük össze a töltényeket az asztal mögül. Haladjunk lefelé a folyosón addig, amíg el nem érünk egy másik lépcsőt. Az üres szobába vezető feljáró csapda, tehát ne rohanjunk bele! Helyette inkább szedjük le a második fokon levő Helghastokat (sokan vannak, úgyhogy csak nyugodtan). Menjünk fel, majd a maszek lépcsőn át a szobába, ahol 4 Helghast legyőzése után haladhatunk tovább. A szerverszobából az alsó szinten levő katonákat dobálhatjuk gránátokkal, majd fedezékbe bújva a felső szinten levőket is. Keressük meg a kulcsot, majd tápoljunk: egy újabb roham érkezik hamarosan. Távozzunk a másik ajtón, majd a végig a folyosón. A következő szoba tele lesz ellenféllel, de könnyedén végezhetsz velük, hála a rengeteg fedezéknek. Rohanj le a lépcsőkön, majd fel a lépcsőn. Társaiddal rohanjatok végig a folyosón, míg egy piros padlós szobában nem találjátok magatokat. Tisztítsátok meg az utat és haladjatok előre, hogy a pálya elejére lyukadjatok ki. Az asztal mögüli ajtóból rengeteg Helghast özönlik be, ám nem lehet akadály a legyőzésük. Haladj lefelé az ajtó mögötti lépcsőn, majd végig a folyosón. Amint leérsz az alagsorba, menj egyenesen, de mielőtt kimész az elárasztott szobából, a jobbra lévő szobában segítsd ki a bajba jutott ISA katonákat. A folyosóról jobbra távozz, így egy kör alakú terembe érkezel. Némi harc után megközelítheted a szoba másik végében levő lépcsőt, ahol lefelé folytathatod tovább az utadat. A generátorszobában ne ijedj meg az újfajta ellenfelektől, haladj inkább tovább, majd a bal oldali lépcsőn rohanj le. Tisztítsd meg az utat magad előtt, majd rohanj keresztül a szobán és mássz le a létrán az alsó szintre. Itt ugyanígy cselekedj, majd rohanj ki a teremből. Az üzenet után forduljunk jobbra, majd menjünk ki a szobából és irány balra. Amint elérünk egy újabb szobát csapdába kerülünk, nincs más megoldás mint a harc (a legjobb ha az asztalt használjuk fedezéknek). Ha sikeresen átvészeltünk mindent, haladjunk tovább, végig a folyosón a lépcsőkig, ahol már csak le kell mennünk.



ÉRDEKESSÉGEK

Még a Killzone megjelenése előtt lecsapott a Sony a Guerrilla csapatára: exkluzív fejlesztési szerződést íratott alá a holland fiúkkal, mely értelmében még egy ideig bizonyos, hogy a cég játékai csak és kizárólag PS2 exkluzívak lesznek.

New Allies (Luger)

Lassítva közelítsük meg a közelben lévő metróállomást, mert az őrök már várnak ránk. Öljük meg őket csendben, majd vegyük fel a távcsöves puskát. Menjünk be az ajtón és végezzünk a harmadik őrrel is. Forduljunk balra és haladjunk át a harmadik kupacon is, és semlegesítsük a maradék 2 katonát. Térjünk vissza az útra, majd távozzunk a bal ajtón. A halott katona mellett másszunk fel a létrán, majd rohanjunk végig a folyosón. Kövessük az ISA katonát a garázsajtóig, ami alatt át kell majd bújnunk. Ha átértünk, helyezzünk el némi robbanófejet az ajtókra és keressünk fedezéket. Miután felrobbant az ajtó, menjünk be, és szabaduljunk meg ellenfeleinktől, majd induljunk el a jobb oldali szoba felé. Itt másszunk át az ajtó alatt, lőjük le a Helghastokat a folyosón, majd fedezzük társainkat. Ha ezzel végeztünk, menjünk vissza és kövessük Templart, le a lépcsőn. Itt haladjunk tovább, át a szobán, majd megint le a lépcsőn, majd ismét rohanjunk keresztül a szobán. Másszunk fel az előttünk levő szegélyre és végezzünk az alatta nagyon, mert ez egy csapda. Miután végeztünk, haladjunk tovább előre. Tisztítsuk meg, és folytassuk utunkat az épületen túlra. Itt lesz egy híd, de maradjunk az úton és menjünk tovább, míg 2 lépcsőhöz nem érünk. Ismét segítsünk bajtársunknak távcsövesünkkel, majd egy újabb Helghast tábor lakóival kell harcolnunk. Ragadjuk meg a légvédelmi ágyút és lőjük ki az erősítést. Ezután térjünk vissza az útra és folytassuk azt, egészen a végéig. Rico támadásának közepébe csöppenünk. Mi foglalkozzunk a katonákkal, addig Rico elintézi a tankokat. Ha végeztünk a Helghastokkal fedezzük Rico-t egy kisebb emelvényről. Ezután induljunk el egyenesen előre az ösvényen, vadásszuk le a Helghastokat mind az ösvényről mind az épületről. Másszunk fel a géppuskaálláshoz és lépjünk be az ajtón.



Strange Company (Rico)

Induljunk el jobb kéz felé, át az ajtón, és le a lépcsőn. Innen ismételten jobbra menjünk, át az ajtón, majd le a lépcsőn, addig, amíg megint egy ellenséggel teli szobába nem érünk. Innen még nagyjából 5 alkalommal kell a fenti procedúrát elismételni, míg le nem érünk a földszintre. Induljunk el a folyosón, majd balra elfordulva rengeteg ellenséges katonába ütközünk. Rico gépágyújával azonban

könnyedén elintézhetjük őket. Ezután slisszoljunk le a lépcsőn, majd ki az utcára, és át a túloldali ajtóhoz. Osonjunk fel a lépcsőn, majd forduljunk jobbra. A folyosó végén forduljunk balra, ha töltényre van szükségünk, ha nincs, menjünk tovább egyenesen. Jobbra kanyarodjunk, lőjük le a kinti Helghastokat, majd menjünk ki a járdára, és forduljunk balra. Induljunk el az utcán, majd vonuljunk fedezékbe, míg a Dropship lerakja a Helghastokat. Kaszaboljuk végig magunkat az ellenségen egészen az utca végéig, ahol jobbra, a falon találunk egy nyílást. Itt menjünk be, majd fel a lépcsőn, és forduljunk balra. A szoba másik oldalán levő lépcsőn menjünk le, és induljunk el a bevásárlóközpont felé. Induljunk fel a lépcsőn, majd forduljunk balra. A lépcsőn menjünk fel és tisztítsuk meg utunkat. Ezután egy szinttel lejjebb kell mennünk. Induljunk el egyenesen, majd másszunk fel a lépcsőkön. Végezzünk az ellenséggel, majd a kajáldáknál jobbra, végül balra. El az úttorlasz mellett, és fel a lépcsőkön. Fedezékbe bújva lődd ki a Helghastokkal, utána irány az emelet másik oldala. Menj keresztül az ajtón, és harcold végig magad a sétányon. Az itt található lépcsőn menj le és fordulj jobbra, majd balra. Használd a lépcsőt a hídhoz, ezen rohanj át - közben persze ügyelj a Helghastokra. A túloldalon is katonák jönnek, de őket könnyen le tudod szedni Chain Gunoddal. Menj át a hídon, kanyarodj le jobbra, és fuss végig az utcán. Rohanj fel a lépcsőn, majd haladj át a szobában található ajtón. Menj végig a folyosón, le a lépcsőn és át a hídon. Fordulj balra a híd után, majd rögtön a sarkon kanyarodj be, ahol végezz a hídon átrohanó Helghast katonákkal. A másik lépcsőn rohanj le és menj végig az utcán. A sarkon fordulj be, semmisítsd meg az ellenséget, majd menj át a hídon. Menj a viskókba, de vigyázz az itt portyázó Helghastokkal. Miután végeztél velük, tedd ugyanazt az utcán levőkkel is, végül haladj át a hídon. Fuss fel a lépcsőn, menj fel, és fordulj le jobbra. Haladj tovább, majd fordulj be jobbra, a folyosóra. Menj végig a következő szobáig. Az utcáról támadó Helghastokra legyen gondod, majd menj le a lépcsőn, és ismét haladj át a hídon. A piros ajtajú szobába menj be, majd a másik oldalon gyere ki, és küzdd magad végig a hídig. Menj be a túloldalon található szobába.

Az ISA fegyverei



ISA Assault Rifle
Elsődleges funkció: Gépfegyver (sorozatlövő)
Másodlagos funkció: Gránátvető
Távcső / közelítés: Van
Egy sima golyószóró gránátvetővel felszerelve, könnyen alkalmazható bármilyen helyzetben. Alapfegyverként kapjuk meg. Sebzése kicsit nagyobb az átlagosnál, és a leghatásosabb a Helghast Assualt Force katonák ellen.



ISA Pistol
Elsődleges funkció: Pisztoly, egy lövés
Másodlagos funkció: -
Távcső / közelítés: Van
Szintén alap fegyver. Hatótávolsága pisztolyhoz képest nagyon jó. Gyengébb, mint a többi fegyver, viszont életmentő tud lenni, ha netán elfogyott elsődleges fegyvereinkből a lőszer. Hátránya hogy sajnos nem automata.



ISA Shotgun
Elsődleges funkció: Fél-automata, egy lövés
Másodlagos funkció: Burst shot (több golyó egyszerre)
Távcső / közelítés: Van
Az ISA által használt shotgunt nem érdemes távoli ellenfelek likvidálására használni, hisz arra teljesen alkalmatlan. Nem tartozik a legerősebb fegyverek közé, bár közelről használva elég nagy kárt tud okozni az ellenségben.



ISA Chain Gun
Elsődleges funkció: Automata (golyószóró)
Másodlagos funkció: Aknavető
Távcső / közelítés: Van
Egy gépfegyver aknavetővel, elég értelmetlennek tűnik, viszont annál nagyobb pusztítást okoz. Ezt a fegyvert nem sokat fogjuk újratölteni, mert elég kevés töltény van hozzá. Ha egyszerre rengeteg ellenfelet kell elintéznünk, ez tökéletes lesz rá.



ISA Missile Launcher
Elsődleges funkció: Aknavető
Másodlagos funkció: Célkövető rakéta
Távcső / közelítés: Van
Míg a sima töltény egyenesen arra megy, amerre lövöd, addig a célkövetős rakéta végig követi az ellenséget. Egy lézeres iránnyzékkal be kell mérned az ellenséget, majd miután kilövöd a rakétát, mindvégig a célon kell tartanod az irányzékot. A célkövető rakéta lassabb, mint a sima társa. Általában ha tank likvidálása a feladat, mindig akad egy a közelben.



Luger's Sub-machine Gun
Elsődleges funkció: Full automata (golyószóró)
Másodlagos funkció:
Hangtompított sima lövés
Távcső / közelítés: Van
Luger alapfegyvere, sebzése nem nagy, de a golyószórója igen gyors. Másodlagos funkciója hangtompított lövés (erősebb, mint az alap).

ÉRDEKESSÉGEK

A Sony biztosra igyekszik menni a Killzone-t illetően. Még be sem fejeződtek az első rész munkálatai, amikor idén októberben már attól volt hangos a külföldi sajtó, hogy a holland Gurrilla már a második részen (is) dolgozik. Hogy ez jó lesz-e nekünk, vagy sem, az várhatóan jövő ősszel, még PlayStation 2-es környezetben kiderül...

Escape (Hakha)

Egy mocsaras, romos, füves vidéken találjuk magunkat. Két lépés után egy tucat Helghastot és egy ATC-t látunk felénk közeledni. A tankot bízzuk Rico-ra, mi a gyalogosokat szedjük le. Menjünk tovább egyenesen. Vegyük fel a távcsövest a létráról, és használjuk is rögtön a beözönlő ellenségeken. Haladjunk tovább előre. A felénk induló APC elől bújjunk fedezékbe - majd Rico kezelésbe veszi kicsit. Ezután nyílterű csata kezdődik, melyet ha túléltünk, induljunk el a dokk felé. Innen vegyük célba a hegyet, ám a roncstemetőben óvatosan haladjunk előre, hiszen minden oldalról támadni fognak. Egy hosszú, egyenes út után kibukkanunk egy épületnél, melyet körlépcső vesz körül. Induljunk el az egyetlen úton, míg egy nagy teraszra nem érünk, ahol társaink már várnak ránk. Feladatunk a partraszálló ellenséget likvidálni. Ezután a mellettünk levő épületnél robbanás történik, ami szabaddá teszi utunkat. Irány a part, ahol jobbra fordulva egy rövid séta után találkozunk a szorult helyzetbe került társainkkal. Miután segítettünk nekik, a dokkban rögtön két ellenséges hajót kell kilőnünk az MG segítségével. Induljunk el a ládák közt előre, majd fel a járaton, végig az épület fala mentén. Ismét segítenünk kell bajtársainknak. Ezután a tér közepénél található lépcsőn menjünk fel, és a másik oldalon pedig le. Induljunk el a kék ajtó felé, majd kanyarodjunk le jobbra, és menjünk be a hangárajtón, majd fel a létrán (csak Hakhával lehet). Figyeljünk a balra levő géppuskaállásokra! Kerüljünk beljebb az épületbe, majd egyenesen tovább, egészen a másik szobában lévő lépcsőkig. Ezen lebaktatva egy raktárba érkezünk, ahol ismét a mi segítségünkre van szükség. Ha végeztünk, menjünk ki a kék ajtón, és az épület oldalán levő úton végig. Fi-



gyeljünk a felülről támadó Helghanokra, majd rohanjunk át a téren a hangárba. Itt forduljunk be a piros ajtón, majd ki a kék kapun. Kénytelenek leszünk létrázni, ahol váratlanul megtámadnak minket. Ha megvagyunk, haladjunk felül tovább egyenesen, addig, amíg egy lefelé vezető lépcsőhöz érünk. Itt menjünk le, majd rohanjunk végig a fal melletti úton. Haladjunk tovább előre, majd készüljünk fel 3 géppuskafészekre. Likvidálásuk után a lépcsők segítségével vágjunk át a téren, majd folytassuk utunk a fal melletti úton. Itt csak Hakhával tudunk továbbmenni. Másszunk fel a lépcsőn, nyissuk ki a többiekek az ajtót, majd haladjunk tovább előre. A lépcsőn menjünk fel, majd a kis ház mellett haladjunk végig. A házban várjuk meg a betörést, majd ezután siessünk ki az ajtón, és folytassuk utunkat a két látható hajó felé.

Misty Waters

Rögtön egy csata közepébe csöppenünk. Ha túléltük, induljunk el az ellenséges hajó felé, ami egy híd alatt parkol. Haladjunk tovább, át a híd alatt. Kis idő múlva elérünk egy útlezárást, itt kanyarodjunk el balra, és legyen gondunk az ellenséges hajó likvidálására. Haladjunk tovább



egyenesen, míg egy dokkhoz és pár faházszerű tákolmányhoz nem érünk, ám itt ne kanyarodjunk le, hanem haladjunk előre a folyó mentén, és az elágazásnál a jobb oldali utat válasszuk. Haladjunk egyenesen tovább, míg egy másik dokkhoz nem érünk, ahol elállják utunkat. A torlasznak kifeszített hálót a hídon található gombbal kapcsolhatjuk le. Egy erődnél találjuk magunkat. Induljunk el előre, majd jobbra és felfelé a kis rámpán, és indítsuk be az ellenőrző robotokat, melyek megzavarják a katonákat. Haladjunk tovább előre, majd kapcsoljuk le a barikádokat az ösvény melletti táblán. Ezután irány a kunyhó, ahol robbantsuk fel mindkét APC-t. Kövessük társainkat, majd kisebb lövöldözés után használjuk az MG-t a Dropship és katonái ellen. Ha megvoltunk, irány a folyó. Induljunk el előre, majd a dokknál forduljunk jobbra, és haladjunk tovább a szárazföldön. Itt pár ISA katonának kell majd segítenünk. Ha megvagyunk, kövessük a katonákat a hegyoldalon, majd a kanyonban. Megérkeztünk a bázishoz, ahol a Dropshipről leszálló katonákat kénytelenek vagyunk elintézni, mielőtt bemegyünk. Az épületbe egy robbanás által keletkezett lyukon tudunk bemenni. Itt menjünk fel a lépcsőn, majd forduljunk jobbra, és lépjünk ki a kisajtón. Hatástalanítsuk a Dropship két gépágyúját, és ha kész vagyunk, a szemben levő ajtón tudunk továbbmenni. Végigrohanva a folyosón egy lépcsőhöz érünk, amin természetesen menjünk fel, majd rohanjunk végig, egyenesen be a kapun.

Hunting The Traitor

Figyeljük a mocsár mindkét partját, ugyanis már várnak minket. Az úttorlasznál forduljunk balra, majd a mocsárnál megint balra. Kisvártatva jobbra orientálódva az elágazásnál rövidítsünk azzal, hogy a fa mögötti utat választjuk. Induljunk el egyenesen, majd jobbra, és utána rögtön balra. Elérkezünk egy égő roncshoz, a mögötte lévő mocsárba ugorjunk bele, és



egyenesen induljunk el. Haladjunk tovább előre, míg pár tankhoz nem érünk, itt lőjük ki a két gépágyúst, majd haladjunk tovább felfelé. Mocsarazzuk át magunkat a harctéren is, majd innen induljunk tovább balra. Ha követjük az ösvényt, akkor hamarosan el kell érkeznünk egy úttorlaszhoz. Némi harc után megtaláljuk a kapcsolót, amivel szabaddá tehetjük az utat. Szép lassan induljunk el előre, de a bombázásra vigyázzunk! Pár lépés után elérkezünk egy térre, ahol a buckák között kell szlalomoznunk, ha túl akarjuk élni. Amint megtaláltuk az ösvényt, induljunk el rajta. Körülbelül mindegyik kanyarban 2-2 katonával kell megküzdenünk. A táboron pedig csak haladjunk át simán.

Forging a Path

Likvidáld az ellenséget, majd kezdj el haladni előre. Nemsokára tankokba ütközöl, ahol használnod kell a Laser Designatort. Ezután haladjunk tovább, egészen a táborig. Miután leromboltuk, menjünk tovább észak felé az ösvényen. A két ATC-t a gránátjainkkal tudjuk megsemmisíteni. Az útblokád eltüntetéséhez nyomd meg a gombot. A dzsungelben induljunk el előre, majd egy kis harc után rögtön forduljunk jobbra és csak ezt az ösvényt kövessük, addig amíg ki nem lyukadunk egy tábornál. Itt végezzünk a jónéppel, majd a gomb használatával takarítsuk el az úttorlaszt. Ezután kanyarodjunk el balra, majd jobbra. Haladjunk végig az ösvényen, míg egy tank nem támad ránk. Likvidáljuk, majd induljunk el balra. Ha minden jól megy, most egy hídnál kell lennünk. Itt nincs

A Helghast fegyverek



Helghast Pistol
Elsődleges funkció: Több golyó kilövése
Másodlagos funkció: Egy lövés
Távcső / közelítés: Nincs
Ez a pisztoly teljesen más, mint az ISA oldalon levő társa. Alapjáratban 3 golyót lő ki egyszerre, ami közeli támadásoknál nagyon jól jön. Távolabbi ellenfelekre érdemes az erősebb második funkciót használni. Előnye az ISA által használt fegyverekkel az, hogy ez a gép automata.



Helghast Light Machine Gun
Elsődleges funkció: Automata (golyószóró)
Másodlagos funkció: Nincs
Távcső / közelítés: Nincs
A leggyorsabban tüzelő fegyver a játékban. Rengeteg töltényt emészt, viszont közeli harcokban kiváló társ. Másodlagos funkciója nincs, de ezt kompenzálja gyorsasága.



Helghast Sniper Rifle
Elsődleges funkció: Egy lövés / Félautomata
Másodlagos funkció: Nincs
Távcső / közelítés: Van
Ugyanúgy megtalálható az ISA oldalán is, de általában a Helghast erők hagyják maguk után. Nagyon hatásos fegyver, hisz 99%-ban halálos lövést lehet vele leadni. Távcsöve viszont zavarhatja a szemet közelítésnél; rikító narancssárga lesz tőle minden.



Helghast Missile Launcher
Elsődleges funkció: Egy rakéta
Másodlagos funkció: 3 Rakéta
Távcső / közelítés: Nincs
Elsődleges funkciója sima rakétavető, ami hasonlóan erős, mint ISA-s társa. Másodlagos funkciója meg inkább gránátvető mint aknavető, hisz a 3 rakéta, mint 1 gránát repül előre sajnos (bár így is nagy pusztítást okoz). Nagy előnye, hogy nem kell újratölteni minden egyes lövés után, hátránya pedig, hogy nagyon lelassítja az embert.



Helghast Pistol Grenade Launcher
Elsődleges funkció: Gránátvető
Másodlagos funkció: Nincs
Távcső / közelítés: Nincs
Sima pisztoly alakú gránátvető, kicsit magasabbra kell célozni, ha használni akarjuk.



Helghast Assault Rifle
Elsődleges funkció: Golyószóró
Másodlagos funkció: Shotgun
Távcső / közelítés: Van
Az alap Helghast fegyver. Nagyobb tárral rendelkezik mint ISA-s társa, és szinte bárhol találni, hisz szinte minden Helghast ezt hordja magával. Mellékesen Hakha is ezt használja.

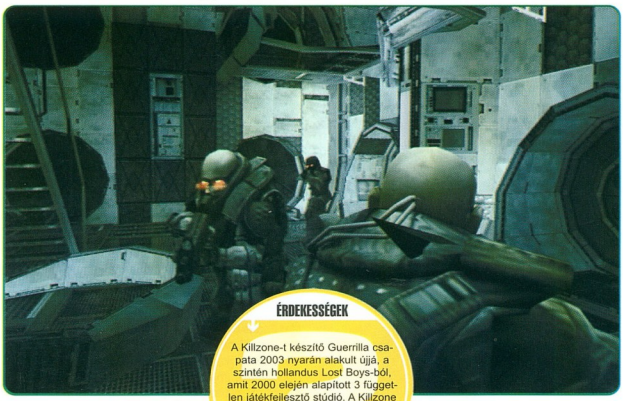


Helghast Heavy Grenade Atrillary
Elsődleges funkció: Gránát töltény lövése
Másodlagos funkció: Nincs
Távcső / közelítés: Nincs
Nagy pusztításokra hivatott fegyver, bár kevés töltényt találni hozzá. Általában 12-14 töltényt találunk hozzá. Lassan lő, viszont pontosan ott robban fel, ahol szeretnénk; így az ellenfél nehezen tud kikerülni előle.



Helghast Laser Designater
Elsődleges funkció: Rakéta özön
Másodlagos funkció: Nincs
Távcső / közelítés: Van
A legkegyetlenebb anti-tank fegyver, ami sajnos a játék Single részében található meg, és ott is csak a Forging a Path pályán. Körülbelül fél másodperc mire beméri a célt, és innentől kezdve tíz próbálkozásunk van, vagy végünk.

más teendőnk, mint a híd alsó szintjén levő két gombot megnyomni. Ezután szaladjunk el jobbra, majd fel balra, és tovább egyenesen. Rögtön a gépfegyverállások likvidálásával kezdjünk! Ha ezzel megvagyunk, elindulhatunk előre, ahol felszedhetjük az itt található bombákat. Ezeket helyezzük el a 3 fegyverraktárban



majd, ha felrobbantak, caplassunk át a táboron a bunkerekig. Lépjünk be az egyetlen bejáraton, majd rohanjunk végig az utolsó kijelzőig.

ÉRDEKESSÉGEK

A Killzone-t készítő Guerrilla csapata 2003 nyarán alakult újjá, a szintén hollandus Lost Boys-ból, amit 2000 elején alapított 3 független játékfejlesztő stúdió. A Killzone motorja Guerrilla égisz alatt a ShellShock: Nam '67 című vietnámi FPS-ben debütált idén ősszel.

Hidden Pasts

A sziklás úton induljunk el egyenesen előre, majd ha végeztük az ellenséggel, vegyük fel az aknavetőt az emeletről és végezzünk az ATC-vel is. Haladjunk tovább előre a félig lerombolt kerítésű épületig, ahol a falon felmászva juthatunk be. Itt állítsuk a mi oldalunkra az ellenség robotjait, és likvidáljuk az ATC-ket a gránátvető MG segítségével. A szemben lévő épületbe annak kisajtaján menjünk be. Irány a nagyterem, ahol kisebb ellenállásba ütközünk. Ha sikeresen átvészeltük, a szoba közepén levő utat válasszuk. Ha elértünk az út végére a bal oldali ajtót válasszuk, majd haladjunk tovább a folyosón, majd le a lépcsőn és be az ajtón. A folyosón szaladjunk végig, majd egy elég kemény géppuskaállást kell likvidálnunk. Ha netán túléltük, rohanjunk át a piros ajtón a rakétahangárba, majd kövessük Lugert be az ajtón. Ezután másszunk le a lépcsőn, és induljunk el a folyosón. A rakétasilóban kapcsoljuk be a robotokat, majd másszunk le a létrán, rohanjunk át a túloldalra, és másszunk fel. Menjünk végig a folyosón, míg el nem érünk egy körteret, ahol az egyetlen létrán másszunk fel, és nyomjuk meg a gombot. Fussunk át a másik szobába, ahol szintén nyomjuk meg a gombot, majd másszunk fel itt is a létrán, és csatlakozzunk társainkhoz. Induljunk lefelé, a jobb oldali lépcsőn vezető úton. A dolgozószobába érve elég nagy ellenállásba ütközünk. Ha sikeresen túlestünk rajta, induljunk fel a lépcsőn a fenti szobába, majd a szoba végén levő lépcsőn menjünk ki a helikopterhez.

További fegyverek



Grenade
Elsődleges funkció: Robbanás
Másodlagos funkció: Nincs
Távcső / közelítés: Nincs
Sima gránát, mely mindkét oldalon megtalálható. Speciális bennük, hogy bizonyos ideig a kezünkben tartva erősebb hatása lesz; bár ezzel óvatosa kell bánni, hisz felrobbanhat a kezünkben.



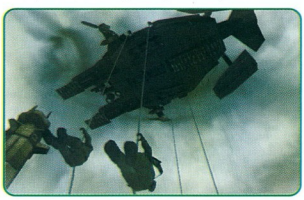
Combat Knife
Elsődleges funkció: Szúrás
Másodlagos funkció: Nincs
Távcső / közelítés: Nincs
Lugernél és Hakhánál találjuk meg. Ha mint akciógombként aratunk vele, akkor az eredmény Instant Kill.

Onwards and Upwards

Kezdjünk el haladni az ösvényen előre, majd likvidáljuk a táborban levő embereket. Kapcsoljuk ki az ittlévő gombbal az utat elzáró blokádot, és haladjunk tovább felfelé. Óvatosan haladjunk, mert az ellenségnél aknavetők vannak. Ha megvagyunk, felfelé folytassuk utunkat, ahol magunkra maradunk (köszönhetően a Helghast lézer gránátoknak). Haladjunk hát tovább előre, és fedezzük társainkat, majd folytassuk túránkat tovább az ösvényen, mígnem egy Dropshipet látunk elmenni. Itt lapuljunk meg, és óvatosan likvidáljuk az alattunk levő Helghast tábort. Ha kész vagyunk, a tábor közepén levő gombbal tudjuk az útblokádot hatástalanítani. Az így megnyílt ösvényen induljunk el. Haladjunk az épület felé, majd másszunk fel a lépcsőn és lépjünk be a hangárba. Kis harc után rohanjunk fel a lépcsőn, majd jobbra ki az épület oldalán levő útra. Itt menjünk be az útvégén levő hangárszerű terembe, és rohanjunk végig. Evickéljünk fel a lépcsőn, és menjünk be a szerverszobába, ahol csak egy gombot kell megnyomnunk. Menjünk vissza a lépcsőkhöz, és haladjunk tovább a tető felé. Menjünk be balra az ajtón, pótoljuk a hiányos tölténytárainkat, majd meneteljünk tovább, egyenesen ki a hídszerkezetre. Itt nincs más dolgunk mint felmenni, megnyomni a gombot, majd tovább, egyenesen lemenni a lépcsőn, és folytatni utunkat előre. Lassan elérkezünk egy „felvont hídhoz", melyet a híd előtti gomb segítségével ereszthetünk le. Rohanjunk át ezen, és folytassuk utunkat felfelé. Ismét egy táborhoz érünk, amin át kell mennünk, majd pár lépés után egy óriási épülethez érkezünk. Lépcsőzzünk fel.

Hope

Induljunk el előre, majd jobbra, le a lépcsőn, és előre, míg el nem érünk egy mentőhajót. Itt menjünk egy szinttel lejjebb, és nyomjuk meg a gombot, majd menjünk vissza, és a frissen nyíló ajtón menjünk keresztül. Lépcsőzzünk egy keveset felfelé. Rohanjunk végig a folyosón, majd kanyarodjunk el balra. Kisvártatva elérkezünk egy újabb lépcsőhöz, aminek a tetején maga a hajó vár. Rohanjunk át egyenesen, majd tartsuk a frontot míg Luger és Templar bemegy az irányítószobába. Ha készen vannak, rohanjunk fel az emelvényen levő hajóhoz, és nyomjuk meg a mellette levő gombot. Ha kell, szerelkezzünk fel, majd induljunk el az egyetlen nyitott folyosón. A végén kanyarodjunk el balra, majd jobbra. Itt kisebb csata után haladjunk el balra levő nyitott folyosón, majd kanyarodjunk el jobbra. A kis szobán haladjunk át egyenesen előre, majd balra. Kövessük Rico-t a mozgó platformon. Kis idő múlva egyedül maradunk, de ne féljünk, inkább induljunk el előre. Forduljunk le jobbra, be a pihenőbe. A nyitott ajtón menjünk át, és



induljunk el megint jobbra. Kis harc után másszunk fel a lépcsőn és a másik oldalon levő járaton folytassuk utunkat. Egy raktérbe pakoljuk fel készleteinket, és a szoba végén levő gombot nyomjuk meg. Menjünk vissza a lépcsőhöz, és az azzal szemben levő ajtón menjünk be. Forduljunk be balra, majd masírozzunk le a lépcsőn és a középső ajtón menjünk be. Nyomjuk meg ismételten a gombot. Távozzunk és az új járaton induljunk el. A szobába érve igen meleg fogadtatás vár minket. Ha végeztünk, a frissen berobbantott ajtón haladjunk tovább, és nyomjuk meg a gombot. Forduljunk vissza, és menjünk be a megnyitott ajtón. A videó után rengeteg ellenfél zúdul ránk, kb. 10 percig kell kitartanunk míg csapattársaink segítségével túl nem éljük a rohamaikat. Ezután menjünk fel a dómba, itt is likvidáljuk a katonákat, majd kövessük az utat, és nincs más tennivalónk mint Adams-et likvidálni.



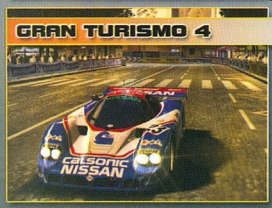
Kou

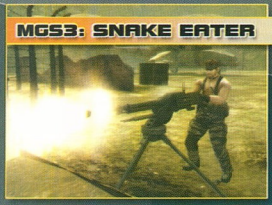


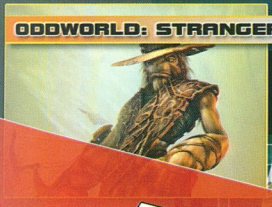
DVD
VIDEÓ MELLÉKLET

PLAYSTATION 2 · XBOX
PSP · GAMECUBE · GBA

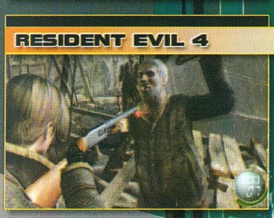
PLAY ZONE EXTRA





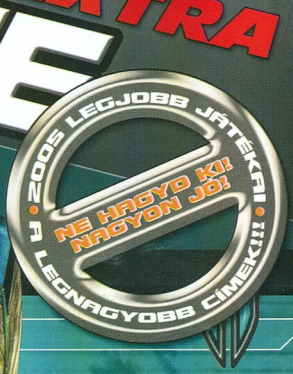












MEGJELENT!

3 ÓRA VIDEÓ, **84** JÁTÉK, **700** JÁTÉKKÉP
BEPILLANTÁS 2005 LEGNAGYOBB CÍMEIBE
EXKLUZÍV, CSAK ITT LÁTHATÓ VIDEÓKKAL!
2 AJÁNDÉK ÚJSÁGGAL ÉS
4 AJÁNDÉK A/2-ES POSZTERREL!

2004/2 · 1996 Ft

NFS: UNDERGROUND 2

A NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 EGY GIGÁSZI, SZABADON BEJÁRHATÓ VÁROSBAN JÁTSZÓDIK, AMI ÖT KÜLÖNÁLLÓ, DE KAPCSOLÓDÓ RÉSZBŐL ÁLL. A JÁTÉK ÓRIÁSI VILÁGOT TÁR ELÉD, AHOL ÍNYENCKÉNT CSEMEGÉZHETSZ A LEGKÜLÖNFÉLÉBB ÚTSZAKASZOK KÖZÜL. A VÁROS FELFEDEZÉSE KÖZBEN RIVÁLIS VERSENYZŐKKEL TALÁLKOZHATSZ, AKIKTŐL SÚLYOS LECKÉKET KAPHATSZ AZ ALVILÁGI MÓDSZEREKRŐL, ÉS AKIKKEL KIÁLLHATSZ A VÁROS LEGVESZÉLYESEBB PÁLYÁIN. AZ ÚJ JÁTÉKMÓDOK RÉSZLETESEBBÉ, ÉS JÁRGÁNYT PRÓBÁLÓBBÁ TESZIK A JÁTÉKOT.



INFO BOX

Kiadó:
Electronic Arts
Fejlesztő:
EA Games
Hivatalos honlap:
www.needforspeed.com

Megjelenés:
2004. november 19.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■□■■■

VÉLEMÉNY

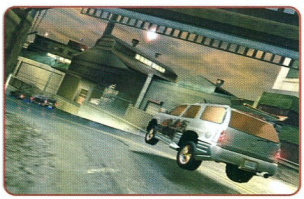
\+
Nagy város, széleskörű tuninglehetőségek, sokféle verseny.

\-
Néhány bosszantó bug, fokozatosan lanyhuló játékélmény.

PS2 - XB - GC - GBA

PLATFORMOK

Bizonyára senkinek nem mondok újat, ha azt állítom: a Need for Speed: Underground volt hosszú idők óta az első olyan játék, amely képes volt az utcai autóversenyzés régen is csillogó dicsfényét újdonsült formában a nagyközönség elé tárni. Az egykori nagy klasszikusok (a patinás Street Rod, a hazai vonatkozású Street Legal és folytatása, vagy a



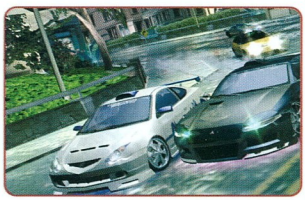
Drag Racing) felmutatott és hátrahagyott részleteiből merítő program sikereihez ugyan a valós élet és a hasonló témájú mozifilmek is nagyban hozzájárultak, az Electronic Arts kanadai stúdiója tudta, mit tesz le az asztalra. Sikerjátékot. Nem volt kérdéses tehát, hogy elkészül a folytatás, mégpedig rövidesen. Azóta a csatatér megváltozott, újabb trónkövetelők is feltűntek a színen (SRS, Juiced, IHRA Prof. Drag Racing), de a kevés új ötletet felvonultató produktumok csak nehezen tudják megdönteni a szilárd talapzaton álló Underground kultuszt. Az idén májusban felbukkant hírek tudatában, a jelenleg velem farkasszemet néző Xbox verzió vajon képes lesz megtartani a vezető pozíciót? Erre próbálunk választ találni…

A kaland kezdete...

Mindenek előtt: a Need for Speed: Underground 2 nem stílusteremtő alkotás. A mától való csencselés jól megfigyelhető itt is - az EA programozói valószínűleg rendesen szétnéztek a piacon, mielőtt körülülték a tervezőasztalt. Habár a koncepció maradt a régi, számos újdonsággal bővítették azt, melyek legtöbbje a karrier módozatban bújik majd meg. Autók tekintetében sincs különösebben nagy változás: a régi bevált márkák (mint a Ford, Peugeot, Nissan, stb.) kínálata mellett ugyan feltűnik egy-egy újdonság (lásd például a Hummer-t vagy a Cadillac-et), de az arzenál így sem rúg 30 fölé. A jól bevált játékmódok maradtak, a karriermód és az egyjátékos „egyszerű verseny" módozatok mellett az osztott képernyős, valamint az „Xbox Live!" versenyez a játékosok kegyeiért. A helyszín és a képregény-szerű sztorimesélés ad újabb löketet a játéknak, de ne szaladjunk ennyire előre.

Buherálni jó...

A nyelvválasztás és a főmenübe való kerülés után kutakodjunk egy kicsit: mivel a játék pro-



fil alapú, ezért a menedzsmentnek is meg kell bújnia valahol. A létrehozás, betöltés, mentés és törlés funkcióját a Profil Managerben tehetjük meg.

A programmal kapcsolatos általános beállítások az Options menüben találhatóak: az Audioban a hangerő, a Videoban az interaktív képernyőméret, a Gameplay-ben a nehézségi szint, az autosave, valamint a térképekre, kijelzőkre, és kamerákra vonatkozó opciók kaptak helyet. A Player menüpont már részletesebb: a váltó milyensége mellett lehetőségünk van a HUD-on megjelenített információk milyenségét (körmérők, pozíciójelzők, pontszámok, stb.) is konfigurálni. A legfontosabb azonban a Stability Control, melynek kikapcsolásával válik csak igazán élethűvé a vezetés: megszűnik a kipörgésgátló használata, kikapcsol a menetstabilitást ellenőrző elektronika - van, mikor ez nagyon hasznos lehet a játék során, érdemes megjegyezni ezt a funkciót.

A Controls alatt megbújó beállítások gondolom egyértelműek, a kontroller gombkiosztását variálhatjuk a gyárilag eltárolt változatokból: sajnos egyéni testreszabásra nincs lehetőség, amely eléggé kellemetlen lehet, ha már egy általánosan megszokott beállításhoz szoktattuk kezünket.

Az EA Games Trax már ismert lehet korábbról: mint ahogy az elődben, itt is neves előadók licenszelt zenei trackjei kaptak helyet: ebből állíthatunk össze egy válogatást, melynek tartalmát a menüre, a játékra, avagy a garázsra húzhatjuk rá - ezzel kiválasztva zenei ízlésünknek a legmegfelelőbb egyveleget. A Credits menüpont magáért beszél, aki kíváncsi a fejlesztő srácokra, itt tekintheti meg a névjegyzéket. Van azonban egy meglepetés azok számára, akik nem, vagy csak részben



kísérték figyelemmel a játék megjelenése körüli felhajtást: az ígéreteknek megfelelően az EA egy meglepetést is elrejtett a korongon, mely nem más, mint a Burnout 3 játszható demoverziója. Kipróbálás előtt célszerű elmenteni korábbi ténykedéseink eredményeit, ugyanis a demóból nem lehet visszatérni a játékba, ehhez kénytelenek vagyunk kikapcsolni a masinát.

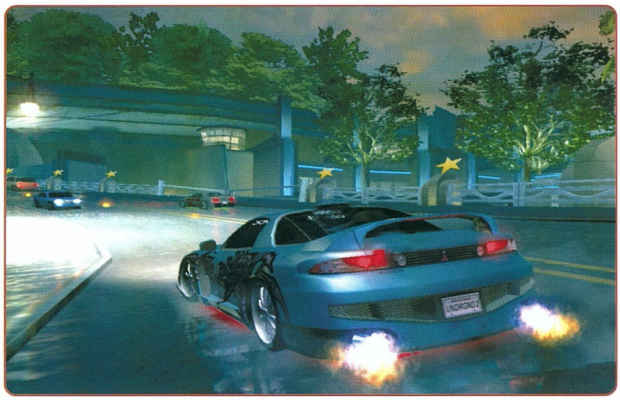
ÉRDEKESSÉGEK

A játék első része minden előzetes várakozást felülmúlva, 7, azaz hét millió példányban talált gazdára a megjelenése után eltelt rövid fél év alatt.

Miután az egyszeri beállításaink végére pontot tettünk, végre elkezdhetünk játszani: elsőként eldönthetjük, hogy a Karrier, a Quick Race, a kétjátékos, vagy az Xbox Live!-on történő játékot választjuk. A Quick Race a már

Árukapcsolás

Az NFSU2 a mai trendhez hasonlóan szintén vonultat fel ismert személyiségeket: a zenei trackek mellett (Adam Freeland, Paul Van Dyk, vagy Snoop Dogg) Brooke Burke játszsza Rachel szerepét - ha csak virtuálisan is. A tengerentúli FHM legszexisebb 10 leányzója közé beválasztott topmodell elmondása szerint imádja a száguldást, hasonló érzést táplál sportkocsija iránt, mint amit az NFSU2-ben megtestesít.



megszokott „choose & go race"- stílust követi: a nekünk tetsző versenymód után (Circuit - körverseny, Sprint - szakaszverseny, Drag - gyorsulás, Drift - freestyle, Street-X-spec. - freestyle, Free-Run - gyakorlás, vagy Underground Racing League - az NFS Liga versenyei) járgányt kell választatunk. Ha ezzel megvagyunk, a versenykörnyzet beállítása után - pályára vonatkozóan, úgymint: a verseny iránya, kiesés (Knockout versenyek) engedélyezése, körök száma, közúti forgalom mértéke, AI szint, vagy a Catch up funkció (gyorsabb vagy, mint az előtted haladó) - a sebességváltó típusának meghatározása (automata v. kézi) következik. A töltési idő kellemesen rövid, jószerivel fel sem eszmélsz, és a startvonalnál találod magad.

A legtöbb, fent elhangzott menüpont gondolom egyértelmű, csupán két dolog igényel némi magyarázatot: a Street-X újdonság, a Driftre alkalmas pályákon mehetünk körversenyeket három másik társunkkal együtt. A csúszkálás itt azonban nem segít: csak az ellenfelek kiszorítása vezethet igazi győzelemhez, melyet előbb-utóbb kénytelenek leszünk megtanulni, hiszen a program szemtelenül ki is használja az amatőrségünket. A technika elsajátítása tehát javallott, ugyanis ennek hiányában a későbbiek során lehetetlen nyerni az AI ellen. A másik részletezésre bocsátott módozat izgalmasabb: az elődből sokan hiányolták azokat a versenyeket, melyekben nem négy, hanem akár nyolc versenyző is összemérheti a tudását. Ezt a malőrt hivatott pótolni az Underground Liga, mely igazi



Speedway-eket (nagysebességű, aszfaltdöngetésre alkalmas versenypályákat) foglal magába, tehát a régi NFS-ekhez hasonlóan újra lehetőségünk van akár a saját (az L és R gombokkal szűrhetünk a gyári, a tuningolt, vagy az általunk buherált csodák között), akár a játék által felkínált autókkal versenyezni. Utóbbi lehetőség egyébként az összes versenymódban rendelkezésre áll amellett, hogy



az egyes autók képességeinek összehasonlítására is lehetőség nyílik. Az éppen megjelenő modell alatt az Acceleration jelzi a gyorsulást, a Top Speed a végsebességet, a Handling pedig az irányíthatóságot.

Gázpedál lenyom...

Ha nem karriermódban kívánunk játszani, a versenyek a korábbiakban megszokott módon zajlanak: tehát a változatos introkból összevágott és rögtönzött „felspanolás", valamint a lengén öltözött leányzók karlendítése után pimaszul kell nyomnunk a gázpedált. A menet megtétele után az általános statisztikákat láthatjuk, melyekből egyértelműen kiderül, milyen teljesítményt produkáltunk, mekkora volt a végsebesség, hány körön keresztül vezettünk, milyen köridőket mentünk, mennyi pontot kaptunk (ezt több dolog is befolyásolja, a későbbiekben még visszatérünk rá), és hasonló nyalánkságok. Újítás a visszajátszás lehetősége, mely korábbi NFS-ekben már megtalálható volt, az NFSU-ból azonban kimaradt. Váltogatva a kamerapozíciót látványos visszajátszásokat vághatunk össze, külső szemszögből nézhetjük végig, mit is produkáltunk a verseny alatt. Az egyjátékos „küldetés", fedőnevén Carrier Mode jelenti azonban az NFSU 2 igazi újítását. Lássuk mi is ez pontosan!

Kuplung felenged...

Az EA programozói kitaláltak egy egyszerű és frappáns kis történetet, nehogy a program azt az érzést keltse, hogy „in medias res" beleugrunk a dolgok sűrűjébe. A játék elején éppen ezért egy képregényszerű sztorimesélés

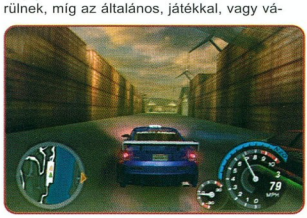


szemtanúi lehetünk, melyben megtudhatjuk, hogy a főhős - azaz mi - a múltbéli emlékeitől zaklatva Bayview tündöklő és benzingőzös utcáiról ismert világába tart. Érkezéséről Rachel, az éjszakai versenyzőkből verbuválódott Underground Liga „védőangyala" is tud, ezért meglepetéssel készül. Egyik saját tuningolt verdája áll a reptér parkolójában, melyhez természetesen a kulcsot is mellékeli. Ezzel a csodával indulunk felfedező körútra, mely tulajdonképpen a játék bevezető tutorialját foglalja magában. Mikor éppen belemelegednénk az önfeledt száguldozás és az irányítás elsajátításába, akkor jön a hidegzuhany: néhány verseny megnyerése után az asszony szava szent, kocsi vissza és az általunk választott kocsival kezdetét veszi a felfelé való lépkedés azon a bizonyos ranglétrán.

Lássuk, mivel is állunk szemben: az Explorer Mód (ez a városban való száguldozás, keresgélés és misszióhajhászás) meglehetősen sok újdonságot



kí-
nál. Ezek
közül az egyik
legfontosabb a
HUD bal oldalán levő
konzol-menü, melyet a
D-pad iránygombjaival ve-
zérelhetünk. Üzeneteinket elsősorban Racheltől és a kompániájától kapjuk, mégpedig elektronikus formában. A telefonok ideje lejárt, a tájékoztatás a beépített SMS, E-mail és CB Rádiórendszereken folyik. Az üzenet érkezését a felvillanó ikon mellett hangok is jelzik, ergo ebből is következtethetünk annak milyenségére. A különböző fontosságú E-mailek ikonja eltérő színnel bír (pl. a tippeket tartalmazó levelek zölddel vannak feltüntetve), elolvasni azonban mindegyiket a konzol megfelelő iránygombjával tudjuk. A fontosabb üzenetek felolvasásra kerülnek, míg az általános, játékkal, vagy vá-



roskával kapcsolatos infók sima textfájlként kerülnek szemünk elé. Akármilyen is legyen a fogadott mail vagy SMS, elolvasás után a központi üzenetközpontba kerülnek, melyet a D-pad jobbra való nyomásával varázsolhatunk elő. Több kategória áll rendelkezésre: a Rachel mappa értelemszerűen a tőle származó levelek, a Special Events a váratlan eseményekről tájékoztató információk, a Game Tips a játékmenettel kapcsolatosa segítségek, az Unlocks a folyamatos előrehaladásunkkal együtt járó újonnan elérhető tuningelemek, megnyíló utak, versenypályák, autókkal kapcsolatos üzenetek tárolására szolgál. Az Inbox az egyéb levelek gyűjtőhelye. Tőlünk függ, hogy mely leveleket tartjuk meg, de a rendrakásra szükség van, különösképp a játék vége felé, amikoris rengetegen sorakoznak majd a listában: ezekre szolgál az L és R gomb, melyekkel a mappák között tudnunk lépkedni, az X gombbal pedig az adott Mail-t vagy SMS-t tudjuk törölni. A B gomb megnyomásával visszatérhetünk az Explorer módba.

Nem az SMS rendszer az egyetlen, amelyre szükségünk lesz. Legalább ugyanakkora jelentőséggel bír a térkép folyamatos bújása, melyet a D-pad balra nyomásával húzhatunk elő. A World Map kicsinyített mása Bayview városi



úthálózatának: tájékozódó jelleggel bír az események, versenyek, helyszínek, shopok felett, a szűrés funkciójáról nem is beszélve. A bal oldalon megnyíló listában különböző színű és formájú ikonokkal ábrázolja a program a versenytípusokat ugyanúgy, mint a különböző tuningműhelyeket, speciális eseményeket, célpontokat, a városban közáló versenyzőket és saját autónkat is. A szűrő funkciónak az igazi szerepe, hogy megadja a lehetőséget a csak minket érdeklő események mutatásához (X gomb). Ha a számunkra fontos versenyből / shopból egyszerre több is akad, a D-pad balra-jobbra nyomásával tudunk közöttük választani. Ha mindez sikerült, bekapcsolhatjuk a GPS-t, amely az Explorer módba kilépve egy nyíllal irányít az útvesztőhöz hasonlító felül- és aluljárók tömkelegében a célponthoz. Több nézet mutatására is lehetőség van: ha zoomolni szeretnénk a számunkra fontos körzetre, az L és R gombok egyikével tehetjük meg.

A Word Map kivetülése a Mini Map, mely Explorer módban a bal alsó sarokban helyezkedik el. Segít tájékozódni, az utakon felbukkanó ikonok megegyeznek a World Map-ben találhatókkal. A térkép kijelzője módosítható, a forgatás az Options menüben állítható be a kívánt változatra. Mivel a Mini Map a versenyekhez alapvető, ezért célszerű testre szabni, hogy csak a számunkra fontos dolgokat tartalmazza. Így elkerülhetjük az ebből fakadó megtévesztéseket. A beállítás a Gameplay Options alatt bújik meg, a Pause menüben (Start gomb).

Még egyetlen fontos megemlítenivalónk van a versenyzés előtt, ez pedig a Karrier Statisztika, melybe a D-pad lefelé nyomásával léphetünk be. Egy általános összesítéshez jutunk, ahol külön kategóriákban állnak szép sorban a megszerzett pontszámok. Legyen az versenytípus, vizuális szorzó, tuningelem unlock, médiaanyag (DVD-k és újságcímlapok), pénzügyi forgalom, avagy %-os győzelemösszesítés, itt megtalálható. A gyűjtemény egyes

részletei között a D-pad balra és jobbra nyomásával szemlélődhetünk.

Az én garázsom az én váram...

Történetünk elején, mikor kénytelenek vagyunk megszabadulni gyorsan megszerzett járgányunktól, Rachel meginvitál bennünket a garázsába. Ha összenyertünk annyit, hogy megéri minket a védőszárnyai alá venni, kaphatunk új szériaautót, melyből aztán igazi versenyképes monstrumot faraghatunk. Ekkor ismerkedünk össze a szerelősráccal, akinek révén megnyílik a tuning tárháza, amely az egyik legnagyobb erénye a játéknak. Előbbi lehetőséggel együtt megjelenik a Jump To Garage menüpont is, mellyel egyszerűen visszamehetünk az Explorer módból a garázsba, amely vásárlás és alkatrészcsere szempontjából is jó húzás, megkímél minket a felesleges és egy idő után már unalmas autózgatástól.

Autót vásárolni a Car Lot helyeken tudunk (D-Pad autóválasztás, R-gomb és analógkar forgatás, A-gomb vásárlás), modellt cserélni (Trade) a garázs Trade menüpontjában lehet. Különbség az elődhöz képest, hogy a választott új autó ismételten gyári széria, tehát az általunk tuningolt elemeket újra meg kell vásárolnunk a jószághoz. A tuning sokkal mélyebb és szélesebb körű, és nem egységes helyen, hanem a város különböző szegleteiben tudjuk a négykerekűnket buherálni. Hogy ez jó, avagy rossz, mindenki döntse el maga, személy szerint jó és rossz oldalát is látom. Jó, hogy jobban hasonlít a valós élethez, hátránya, hogy az adott helyek közti furikázás eleinte hangulatos, később meglehetősen rányomja a bélyegét a hangulatosságra. Na de nézzük, mit is tartogat a tuning szentélye!

ÉRDEKESSÉGEK

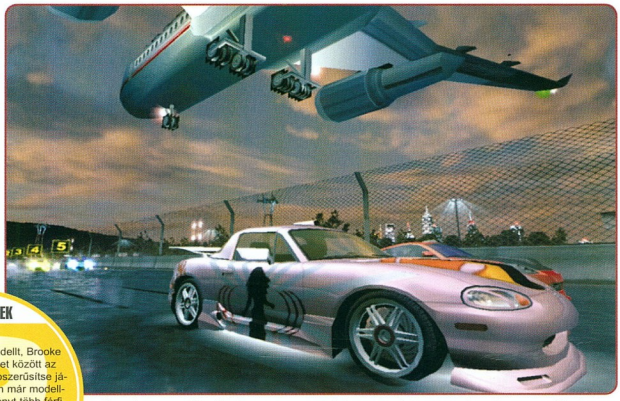
A híres connecticuti modellt, Brooke Burke-öt kérte fel többet között az Electronic Arts, hogy népszerűsítse játékát. A 14 éves korában már modellversenyt nyert hölgyeményt több férfimagazin is beválasztotta a világ TOP 100 / TOP 25 legjobb nője közé. A '71-es születésű Brooke a játékban Rachel szerepében tetszeleg.

Az egyes alkatrészeket az adott egységeket forgalmazó üzletektől vehetjük meg, melyek négy nagy csoportban különülnek el:

Car Specialities Shop: itt cicomázhatjuk fel a műszerfalunkat, pakolhatunk neoncsöveket a kocsi alá, válogathatunk a különböző színű szélvédők, első és hátsó lámpaburák között;



építhetünk az autóba Nitrogázpumpákat, szerelhetünk hidraulikás meghajtást, hifieszközöket; tehetünk fel forgó dísztárcsákat, automatikusan felnyíló és kinyíló kasztnielemeket, szárnyajtókat és még sok újdonságot. Az egyes elemek név, típus és méret szerint is rendszerezve vannak - általánosságban ez elmondható minden egyes shopban szereplő termékre. Az ár az adott egység képessége szerint változik, az adott kategóriák több alkategóriát is tartalmaznak, melyek csak az idő múlásával és a ranglétrán való felfelé lépkedésünk alkalmával válnak csak elérhetővé. Az adott elemet kijelölve azonnal láthatjuk a



változást az autón, illetve megfigyelhetjük, hogyan változik a látványpontszáma a kocsinak. Utóbbi különösképp fontos, hiszen szorzóként szerepel a pénzösszeg nyerésekor, így nem elég, ha műszakilag gyors járgánnyal rendelkezünk, de tetszetősnek is kell lennie.



Performance Shop: ezek rendszerint a Megalow üzleteket jelentik, ahol az alapvető tuningalkatrészeket vásárolhatjuk meg. Megjegyzendő, hogy a Megalow Parts-ra érdemes odafigyelni, többször szerveznek akciókat, ilyenkor olcsóbban tudunk beszerezni szükséges eszközöket (előfordul hogy olyanokat is, melyek más shopokban drágábban vásárolhatóak meg). A tuning itt némiképp eltér, az egyes menüelemek alatt csomagokban (Package) is megvehetjük az adott témához tartozó alkatrészeket (így helyenként olcsóbbak), de külön is kiválaszthatjuk, mire van szükségünk. Legyen az motorblokk, ECU, sebváltó, felfüggesztés, nitró, gumiabroncsok, fékrendszer, súlykikönnyítés, turbó, avagy a teljesítményfinomhangolás - itt biztosan megtaláljuk (igazi exkluzivitásokat csak a titkosan felbukkanó „Upgrade" helyszíneken kaphatunk, ahol akár versenyezhetünk is a trófeaként kiállított darabért). Utóbbira külön kitérnék, ugyanis ez szerves része a tuningnak: a tesztpadra ráállva láthatjuk, hogy az adott kocsi milyen teljesítményt sajtol ki magából - ha nem tetszik, változtathatunk az aerodinamikai jellemzőktől kezdve a fékeloszlásig mindenen, egészen az apró dolgokig, mint a befecskendezés, a gumik állapota, vagy az elektronikus lefojtás. Ráadásul minden versenymódhoz lehetőségünk van különböző konfigurációt állítani és eltárolni, hiszen pl. más beállítások szükségesek a gyorsuláshoz, mint egy sprintversenyhez (a gyorsulás / max végsebesség függvényében). A végleges finomhangolást tesztpályán is van lehetőségünk leellenőrizni, sőt összevetni a korábbi értékekkel. A tuning ezen része igazán fontos a programban, hiszen végre nem csak az alkatrészek vásárlásából áll a dolog, hanem egészen az apró részletekig lemehetünk. A tesztpadot a garázsból is elérhetjük (ugyanúgy, mint a World Mapet, ahol azonnal azokhoz a versenyekhez ugorhatunk, melyek szükségesek a fejlődéshez).

Graphics Shop: Az autóhoz nem csak a műszaki, de az optikai tuning is hozzátartozik. A Graphics Shopokban megtalálható minden ehhez szükséges eszköz: mázolhatunk kasztnit, spoilereket, tetőt, tükröket, felniket, díszkárcsákat, fékpofákat, motoralkatrészeket, kipufogót. Matricákat ragaszthatunk négy rétegben a kocsi minden szegletére (lásd: NFSU 1), feliratozhatunk a szélvédőkre, ajtókra, mindenhova, azaz a megáldott legvadabb festés-összeállítást is kivitelezhetjük.

Body Shop: Ide kell jönnünk, ha új kasztnielemekkel szeretnénk felruházni a masinánkat. Vehetünk első-hátsó lökhárítókat, küszöbléceket, spoilereket, motorháztetőt; légbeömlőnyílásokat, ködlámpát, féklámpát, ol-

Tippek a sikeres versenyzéshez

Fordítsunk kellő időt az autó kiismerésére. A Stability Control kikapcsolása új utakat nyit meg, Drift & Street-X-nél különösen hatásos. Gyakran kénytelenek vagyunk kihasználni a játékban rejlő hibákat is. Ilyen bug az árkád beütésű „falról visszapattanás" mely már az első NFSU-ban is megtalálható volt. Főleg a karriermód vége felé érdekes ez, mikorra már annyira megtanuljuk csúsztatni-irányítani a kocsit, hogy érezzük azt a pontot amíg nekiengedhetjük a falnak anélkül, hogy csökkenne a sebessége. Ez hatalmas pofon a realizmusnak, mint ahogy az is, hogy óriási karamboloknál sem törnek az autók. A neves autógyártók ugyanis nem adták áldásukat a törésmodell kifejlesztésére, így továbbra is törhetetlen csodákkal versenyezhetünk.

dalsó tükröket; kipufogódobot, felniket, karbonszálas elemeket (súlykönnyítés = nagyobb sebesség), illetve Body Kiteket, melyek több speciális kasztnielemet foglalnak magukba.

pen sárga ?): lehetőség van úgynevezett OutRun versenyekre is. Közeledve hozzájuk a D-paddal hívhatjuk ki őket, melynek elfogadásakor azonnal meg is kezdődik a hajsza. Az diktál, aki elől halad: nyerni úgy tudunk, hogy ellenfelünket megelőzve az adott távolságra (amit egy jelzőcsík mutat a bal felső sarokban) eltávolodunk tőle. Jó néhány spec. versenyre van még lehetőség, de ezt az olvasó felfedezésére bízzuk, mindenesetre a SUV versenyek (Sport Util. Vehicle) felettébb izgalmasak.



Versenyezni akarok!

Karriermódban szinte minden az Explorer módból érhető el, a garázst elhagyva Rachel feltölti a fedélzeti számítógépbe a jelenleg elérhető versenyeket. Választhatunk, melyik-



ben akarunk részt venni: ilyenkor semmi más dolgunk nincs, mint az adott helyszínre menni, és a D-pad felfelé nyomásával nevezni. A nevezéskor láthatjuk a nyerhető összeget, a pályát, a körök számát és az ellenfeleket is. Vannak úgynevezett speciális versenyek, melyek nem láthatóak a térképeken: ezek titkosak, csak autókázás közben figyelhetünk fel rájuk. Rendszerint nehezebbek, ugyanakkor a nyeremény is nagyobb. A Speciális eseményekről Rachel figyelmeztet minket, melyek gyakran pénznyereményből állnak (ilyen pl. a DVD- illetve az adott tuning-magazinok címlapfotózása, ahol még a képeket is nekünk kell elkészítenünk), de előfordul, hogy csupán presztízsnövekedéssel járnak.
A városban bóklászó versenyképes ellenfelek sem véletlenül járkálnak fel, s alá (térké-

Jótanács az autóbeállításokhoz

Nem kell mindig a legtökéletesebb autókkal rendelkeznünk: állítsuk be az autót a versenyhez - pl. a Draghoz a nagyobb gyorsulás, míg az egyenes pályákhoz, URL versenyekhez a nagyobb végsebesség ajánlott. A Kitekkel is jól járunk: olcsóbban szerezhetünk be alkatrészeket.

Nitrózni a városban is lehet: külön érdekesség, hogy a veszélyes vezetéssel nem csak pontot kapunk, hanem a spec. gáz szintje is növekedik, így az újratölthető a verseny alatt is. Ugyancsak fontos szerepet kap a szélárnyék tulajdonág: az NFSU2-ben igazán nagy sebesség elérésekor (főleg a gyorsulásnál) érvényesül ez a mechanizmus, a gyorsan haladó jármű mögül a légellenállás lecsökkenése miatt felzár-

ÉRDEKESSÉGEK

A színesbőrű rapper, Snoop Dogg, kifejezetten a játék számára készített egy régi-új zeneszámot. A The Doors, Riders on the Storm című számának speciális mixváltozata, kizárólag a játékban hallható.

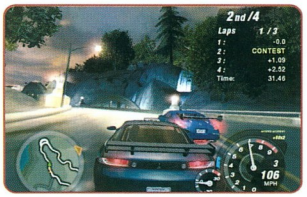


kózhatunk, s mögüle kivágva lehetőségünk nyílik megelőzni azt. Ahogy teljesítjük az adott versenyeket, úgy nyílnak meg újabbak, az elérhető tuning, és képességeink függvényében: ha ügyesek vagyunk, szponzorokat is találhatunk magunknak, melyek nagyobb pénznyereményt, autókat és egyéb számunkra kedvező dolgokat biztosítanak, ha teljesítjük az általuk kitűzött feladatokat (pl. legyünk címlapszenzáció, nyerjünk URL versenyeket, vagy kitűzött futamokat). A képzeletbeli létrán felfelé lépkedve haladunk előre a történetben, melyben lesz egy-két meglepő fordulat, de kitartással a végén elérhetjük megérdemelt jutalmunkat.

A karriermódot leszámítva a multiplayer funkciók is kellemesre sikeredtek, különösképp az „Xbox Live!" szolgáltatás, ahol ligákba tömörülve, vagy ismerősökkel összeverődve szállhatunk pilótafülkébe az elismerés és az elsőség megszerzéséhez. A Hi-Score rekordbázissal megtámogatott multiplayer a jövőbe mutat, egyik lehetséges alternatívája a helyi LAN módozat leváltásának. A kétjátékos lehetőségről ugyanez nem mondható el, nagy sebességnél kicsinek minősül a játéktér, gyakran élvezhetetlenné téve a versenyzést. Ha lehetőséged van rá, inkább ne használd ezt a funkciót.

Garázsmenet...

Összességében kellemes grafikai megjelenítéssel van dolgunk, habár a motoron nem sokat csiszoltak az előző verzió óta. Igazából nem is ez volt a cél, hanem a játékkör szélesítése, ami - elmondhatjuk - sikerült az EA-nak. Bugokból itt is akad rendesen, a tesztverzió esőcseppjei elkenődtek a hátsó lökhárítón, valamint néhol sebességproblémákkal is küzd a masina, de összességében jó az összkép. Igazi negatívumként a játék



hangulatának ellaposodása nevezhető, mely úgy 8-10 óra után lesz úrrá a játékoson - ettől annak idején az első rész is szenvedett - megszűnik a motiváció, csupán azért játszunk, hogy „ugyan, lássam már a végét egyszer...". Néhol szemtelenül csal az AI, de azért a cseleket kihasználva győzedelmeskedhetünk felettük. A hangeffektek kifejezetten jól sikerültek, gázfröccs adásakor ugrik az autó, a pörgős motorok visítanak, a 4 literes csodák duruzsolnak, igazi versenyzős hangulat lesz úrrá a játékoson.

A sebességgel már akadnak gondok, a Burnout 3 után kifejezetten lassúnak tűnik a játék - mintha a sebességmérő a többszörösét mutatná a reális értéknek. Mindesetre egy idő után eléri a kívánt sebességérzetet, de ezért rendesen meg kell szenvednünk. További hátrány, hogy a városi menetekben, gyorsulásban, Driftben, Sprintben ismételten csak négyen mérhetjük össze az erőnket, az Underground Liga azonban némiképp kárpótolhat bennünket érte. Azt hiszem az EA-nak sikerült a bravúr, a jó karriermóddal megáldott Need for Speed: Underground 2 egy méltó folytatása az elődnek - a tuning jól megvalósított, és a bosszantó hibák ellenére kellemes játékkal állunk szemben, de hogy a legjobb jelzővel illessük - annak még nem jött el az ideje.

Stinger

Konzol Stúdió

GameBoy Advance SP



27.990 Ft

Nintendo GameCube



23.990 Ft



Sony PlayStation 2
(PStwo)



37.990 Ft

Sony PlayStation
(PSone)
+ 5" Sony LCD



29.990 Ft

Microsoft XBOX



37.990 Ft

Konzol Stúdió Kft.

1092 Budapest, IX. ker. Kinizsi u. 21-25.
Tel./Fax: 06-1/216-6626
Mobil: 06-20/9-888-337
Web: www.konzolstudio.hu
E-mail: info@konzolstudio.hu
Nyitva tartás: H-P: 10-18; Sz: 9-13

Konzol Stúdió

Konzol Stúdió



HALO 2

MASTER CHIEF MÁSODIK ELJÖVETELÉNEK LEHETÜNK SZEMTANÚI. HÁROM ÉVE MÁR LESZÁLLT KÖZÉNK, AZONBAN MOST VISSZATÉRT ÚJULT ERŐVEL, ÉS HATALMAS LENDÜLETTEL. A DOLGUNK TULAJDONKÉPPEN MOST IS EGYSZERŰ: MEG KELL MENTENÜNK A MAGUNK ÉS EMBERTÁRSAINK IRHÁJÁT A BOSSZÚRA SZOMJAS, ÉS KEGYETLEN IDEGENEKTŐL. ÚJ FEGYVEREK, ÚJ JÁRMŰVEK, DE A HANGULAT A RÉGI!

INFO BOX

Kiadó:
Microsoft
Fejlesztő:
Bungie
Hivatalos honlap:
www.halo2.com

Megjelenés:
2004. november 11.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Az első résznél nagyságrendekkel jobb level-design, isteni zene és fantasztikus játékmenet.

–

A befejezés, mint a harmadik részre való kiheztetés, csöppet sem volt szimpatikus...

XB

PLATFORMOK

Cairo Station

Az átvezető animáció után következik csak az első valódi pálya, a Cairo Station. Kövessük a katonákat, és fegyverkezzünk fel. Nyomás a fedezék mögé, majd a berobbanó kapun keresztül érkező ellenségeken áthámozva magunkat induljunk mi is utánuk. Itt forduljunk balra, és oszszuk ki az Elite-eket. Irány tovább a rögzített géppuskához, és szórjuk meg bőségesen az alant felsorakozó Covenantokat. Az Elite-k miatt figyeljük a környezetünket is! Ezután szaladjunk a lépcsőkhöz, menjünk le, majd haladjunk tovább. A folyosón igen durva ellenállásba ütközhetünk. A hangárban Covenantok jönnek a dokkológépeikkel, úgyhogy maradjunk a felső platformon, és onnan szórjuk meg őket ólomzuhataggal. A szomszédos űrbázis felrobbantása után egy szomszédos teremből is betörnek az ellenfelek, fogadjuk őket kellő „tisztelettel". Cammogjunk át az ajtón, majd át a soronkövetkező termen is. A földbeágyazott „Mac Storage" lépcsőkön keresztül hagyjuk el a dokkot, közben az ujjunkat ne vegyük le a ravaszról. Bent nagyon vigyázzunk, mert a szűk helyen többen is nekünk esnek. Iramodjunk tovább, de óvatosan, mert a következő nagy helyiség plazmaágyús Gruntokkal és pár Elite-tel van megtűzdelve. Miután megszabadultunk a tengernyi ellenségtől, folytassuk utunk, így hamar elérünk a bajtársainkhoz. Kövessük őket, majd a nyomáskiegyenlítő terembe egyedül térjünk be. Ürséta következik, amit megkeserítének a jetpackkel felszerelt Elite-ek. Likvidáljuk őket, és keressük meg a nyitott ajtót. Ha elbántunk a seregnyi Drone-nal, a nagy lift felől érkező ellenfelekre koncentráljunk. Ereszkedjünk le a szerkezettel, majd ugráljunk át a másik oldalra, majd a balra található ajtón vetődjünk be. Megvan a bomba, már csak egy igen kemény őrséget kell elintéznünk ahhoz, hogy véget érjen a pálya egy fantasztikus átvezető animációval.

ÉRDEKESSÉGEK

A november 11-ei európai premierkor nem csak a játék hagyományos, hanem gyűjtői változata is forgalomba került - ez utóbbi fémdobozban, extra DVD koronggal választható meg, soha nem látott tartalmat (főleg a játék készítéseinek kulisszatitkait) felvonultatva.





Outskirts

Be is zuhantunk az új pályára hatalmas légiességgel… Gyerünk előre, kint mindenkit szedjünk le, majd menjünk fel a ház első emeletére, és foglaljuk el a sarkon lévő gépágyús posztot. Amellett, hogy erős, gyors és hatékony, még a lőszerkészletünk sem apad. Hullámokban fognak ránk törni az ellenségek, ám kevés esélyük van ellenünk a jelenlegi állás szerint. Egy idő

után megérkezik egy Phantom, aminek a tüzérsége elől nem árt fedezékbe vonulni. Két adagnyi elintéznivalót kapunk tőle, majd berobban egy kapu, és két Hunter cammog a területre. Vegyük el a mesterlövészpuskát a bajtársunktól, majd az első, vagy második emeletről célozzuk be a derekuknál lévő narancsos foltot. Egy lövéstől kifekszenek. Hagyjuk el a hadszínteret a felrobbant kapun keresztül. Az ellenállás igen korrekt, ahogy alkalmunk adódik, vegyünk fel egy Covenant sniper-fegyvert. Át a túloldalra, ellenőrzőpont. Az épületek közt korzózva számottevő nehézségekbe nem ütközünk majd, de a tetőkön pózoló mesterlövészekre nem árt ügyelni. Tipp: A szűk utcákon a gránátok elég jól alkalmazhatóak... Hamar elérünk a második lezuhant Pelican túlélőihez, akik egy épületbe vonultak vissza. Fel a lépcsőkön, tisztítsuk meg az épületet, likvidáljuk a Phantomból aláhulló Covenantokat, és várjuk az ajándékot! Szálljunk be a leérkező Warthog hátsó gépágyújához, a vezetést pedig bízzuk a gépre. Száguldjunk végig a parton (Elite, Grunt, Ghost és Phantom osztagok mellett), majd a második partszakaszon is hasonlatos felállásban leszünk kénytelenek elintézni őket. Miután ez megtörtént, pattanjunk a sofőrülésbe, és padlógázzal hajtsunk be az alagútba.

Metropolis

Hatalmas nagy Scorpion tank pilótafülkéjébe pattanhatunk most, a feladatunk mindössze annyi, hogy átérjünk a híd túloldalára, miközben minden ellenséget alaposan megpörkölünk. Heroic, vagy nehezebb fokozaton ez igencsak embert próbáló feladat lesz, normálon azonban viszonylag sima az ügy. Az ellenállás elsöprése



után irány a híd végi alagút! Vegyük el a nőtől a shotgunt, és a bajtársaink segítségével tisztítsuk meg az alagutat. Nem nagy ügy, mindössze pár csoportnyi Elite ellenségünk lesz. A felszínen egy hatalmas horda által ostrom alatt tartott parkszerű téren találjuk magunkat. Semmi baj, pattanjunk a közelben ólálkodó Warthog tüzérpozíciójába, és kellőképp keseritsük meg az inváziós erők életét. A következő téren pattanjunk át egy Ghostra, és a Wratih-et lőjük apró darabokra. Mindez még csak a bemelegítés volt, mert a következő szakaszban már két Wraith lesz, és még több Ghost... Foglaljunk el egy ellenséges tankot, és azzal osszuk az áldást: a nagyobb tűzerő, és a vastagabb páncélzat jó szolgálatot tesz. Mire minden ellenféllel végzünk, nyilvánvaló lesz, hogy merre kell továbbmennünk. A lépcsőkön caplassunk fel, szerezzünk egy rakétavetőt, töltsük fel löszerkészletünket, és figyeljük az Óriási Scarabot! Fel kell szállnunk rá, de ez ráér, míg meg nem áll teljesen a párkányoknál, ahol közlekedünk. Miközben balra, át az ajtón, majd menjünk, amerre lehet. Elite-k és Gruntok lesznek javarészt az ellenségeink újfent. A harciaskodás végén elérünk egy Banshee-hez. Kisebb viaskodás után el is köthetjük a járművet. Tíz perc repkedés következik. Maradjunk mindig a Phantom közelében, és ne haljunk meg. A végén a leszállóplatformot tisztítsuk meg, tegyük le a gépet, és lépjünk át a következő fejezetbe.



ben még mozog, a fedélzetén lévő ellenségeket pörköljük meg pár rakétával, gránáttal. A lefele vezető rámpákon induljunk el, majd az aljára érve rögtön dobjunk be egy-két gránátot az ott ácsorgó Elite-eknek. Ez még nem valószínű, hogy megöli őket, de mikor berontunk közéjük valami sorozatlövő fegyverrel, egyből megszeppennek. Miután kitakarítottuk a hajót, sétáljunk az irányítópulthoz.

The Arbiter

Az első olyan pálya a Halo játékok történetében, mikor nem a közkedvelt Master Chief karakterét irányíthatjuk. Kövessük a többieket, egészen a kapuig. Bent aktiváljuk az álcázó berendezést, és halkan szabaduljunk meg az Elite-től és a Gruntról. A szállítószalagok mentén manőverezünk ügyesen, mindig lesz fedezékünk a ládáknak köszönhetően. A lyukakba pottyanás elkerülése érdekében húzódjunk ki a futószalagok bal oldalára. Győzzük le a lenti ellenállást, majd irány a lift! Ereszkedjünk pár szintet, nyirjuk ki a Sentineleket, majd törődjünk a sok Grunttal és Elite-tel is. A túloldalon a két gomb a hangárajtók kinyitására szolgál, ezeket nyomkodjuk meg bátran. Ahogy bejön a hajónk, elkezd özönleni pár enemy oldalról. Miután lerendeztük mindet, a hangárkapuval szembeni (távol, de szembeni) kis ajtócskán távozzunk, legyilkolva az utunkba kerülő ellenségeket. Kövessük a folyosót, az ellenállás ismét közepes. A következő teremben viszonylag egyszerű a feladat: átjutni a túloldalra. A folyosórendszerben tartsunk lefele, de csak óvatosan, rengeteg Elite császkál erre. A terem-



The Oracle

Nem sokáig punnyadhatunk, mert jönnek a „közkedvelt" Flood ellenségek... Szerencsére vagyunk elegen, így hagyjuk érvényesülni társainkat is, mi pedig csak a koncot szerezzük meg (közben persze védjük a többieket is). Ezután két bajtársunkkal előreküldenek minket egy hatalmas, forgó-ereszkedő liftre. Jönnek majd szép



számmal ellenségek is. Harc helyett el is bújhatunk, hogy a Sentinelek szedjék le a Floodokat, de azt javaslom, hogy inkább aktívan vegyünk részt a matekozásban. Előbb-utóbb leér a lift az alsó szintre is, ahol egy ajtó fogad minket. Szálljunk ki, és a laborhoz jutunk. Mivel a harc kezd embertelen méreteket ölteni, így jusson eszetekbe Dante bácsi javallata: bujdosni és settenkedni nem szégyen! Szerencsére a falak mentén bőven akad „árnyékos" hely, ahonnan ügyesen osztogathatjuk elismerésünket az ellenségnek. A végszóra érkező Elite-eket küldjük át a túlvilágra, majd hagyjuk el a termet. Kint kapunk erősítést, ügyhogy irány a bázis túlsó végében lévő kapuhoz. Fel a lejtőkön, kanyarodunk, gyilok, gyilok, ajtón be. Itt bent Sentinelek dolgoznak, ne vegyük el a melójukat. Ha végeztek, induljunk felfelé, csak azt öljük meg, aki ránk támad. Legfelül lesz egy lift, ezzel emelkedjünk még magasabbra. Aktiváljuk az álcázóberendezést, majd poroszkáljunk az egyik oszlopszerűséghez. Mindhárom ilyen tartókábelt el kell vágnunk, mi-

Fegyvertár 1: Ember arzenál

Pistol: Habár kinézetre ugyanaz, mint az első részben, ez már egy másik pisztoly. Nincs zoom lehetőség (blaszfémia), kisebbet sebez, csak közeli célpontok ellen hatékony. Az lett ez a fegyver, mint ami a többi FPS-ben is: utolsó utáni választás (kétfegyveres lehetőség).
Battle Rifle: Az egyik elsődleges gyilkológépezetünk lesz a Halo 2-ben. A régi Assault Rifle-t cseréli le, nem kevés sikerrel. Közepes hatótávolsággal rendelkezik, nagyon pontos, és alig rúg vissza köszönhetően a röviden adagolt sorozatoknak. Energiapajzzsal rendelkező ellenségek ellen nem a legjobb választás.
SMG: Eszméletlen tüzelési sebessége van, habár ügyes kezek kellenek a célra tartásához, mivel elég komoly erővel rúg vissza. Mindkét kézben egy SMG, és igazán kemény ellenfelekké válhatunk (kétfegyveres lehetőség).
Shotgun: Az első részben a kedvenc fegyverem volt, és most sem vesztett sokat fényéből. Közeli célpontok ellen halálos erejű csapást jelent, távol lévők ellen azonban használhatatlan. A zárt folyosókon, és termekben több mint nélkülözhetetlen fegyver.
Sniper Rifle: Bezoomolva nincs többé éjjellátó berendezés, ám ezen kívül körülbelül ugyanolyan tulajdonságokkal rendelkezik, mint az első részben. Túl sokszor nem botlunk bele, ám mikor a kezünkbe kerül, szem nem marad szárazon. Gyönyörű puska!
Rocket Launcher: A FPS-ek kilencvenöt százalékában megtalálható a rakétavető, így a Halo 2 sem képez kivételt. Nagyjából ez is szinte megegyezik az elődjével, de kiegészült egy új funkcióval: járművek ellen hőkövető rakétákat tud kilőni. Ez a játék során értékes feature-nek bizonyul majd.

közben a Sentinelek támadásait hárítjuk el éppen. Miután ez megtörtént, az állomás zuhanni kezd sebesen. Rohanás a lifthez, vissza az alsó szintre. Ne nagyon törődjünk semmivel, csak próbáljunk kijutni a szétesőben lévő bázisról. Mikor a Banshee-hez érünk, kössük el, és a radar alapján jussunk el a kijelölt helyre. Innen pályaismétlés következik (szerencsére most rövid, nem úgy, mint a Halo első részében), egészen az „Arbiter" pálya hangáraig. Itt le kell nyomnunk a Heretic Leadert és két vele egyen erős hologramját. Szemtől-szemben semmi esélyünk, de a



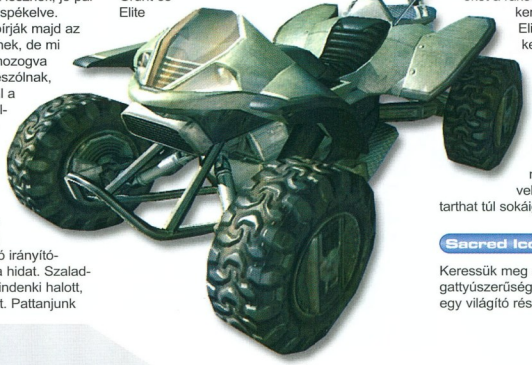
szélső kis folyosókon bujkálva, ki-kikukkantva és tüzelve jó esélyünk van a győzelemre.

Delta Halo

Újra Master Chief bőrében! Elsődleges feladatunk a markunkban lévő Rocket Launcher segítségével semlegesíteni három plazmaágyút. Semmiség... Fel a dombra, leölni a pár ellenséget, megkeresni, bemérni, és kilőni a három ágyút - másfél perces meló. Fentebb, a romoknál már komolyabb csatározások lesznek, jó pár Elite-tel és egy orvlövésszel megspékelve. A bajtársaink valószínűleg nem bírják majd az iramot, és a halál markába kerülnek, de mi ügyesen, fedezékről fedezékre mozogva végzünk mindenkivel. Rádión ideszólnak, hogy megközelítik egy Pelicannal a légteret. Nekünk még néhány hullámnyi ellenséget kell visszaverünk, míg ez megtörténik. Ügyeljünk a Dropshipekre, nehogy meglepetésszerűen a túlvilágra küldjenek minket. Kapunk is egy Warthogot, ám hamar egy szakadékhoz érünk, így ki kell szállnunk. A hídfő épületét tisztítsuk meg, és a bent található irányítószervek segítségével hívjuk elő a hidat. Szaladjunk ki újból, itt már jó eséllyel mindenki halott, úgyhogy kapunk is egy Scorpiont. Pattanjunk be, lőjük ki a túloldalon található Wraith-et, majd araszoljunk át a túloldalra. A romoknál lesz pár irtanivaló Ghost - az ágyúval lőjük őket halomra. Folytassuk utunk a belső romokhoz, ahol számtalan gyalogos vár majd ránk. Tisztítsuk meg a terepet alaposan, de a felső szintre már gyalog menjünk. Innen az épület közepébe kell bejutnunk. Mivel újfent szép számmal jönnek majd a Gruntok és Elite-ek, ügyesnek kell lennünk, hogy kihúzzuk az erősítésig. Haladjunk, elsöpörve mindent magunk előtt. A vízeséshez elérve öljük meg az ott sétálgató ellenséget, és vegyük el a sniper fegyverét. Amíg van lőszerünk, és ellenség a láthatáron, addig lőjünk vele, ezután induljunk tovább. A völgyecske túloldalán van a „kijárat", úgyhogy nosza, szép hosszú tűzharc árán jussunk el odáig. Nem sokkal később odaérünk a vízre épült masszív szerkezetekhez. A gyenguska ellenállást küzdjük le, majd jussunk be az épületbe. Itt néhány spéci Elite vár minket, akiket mérsékelten nehéz legyőzni. Tapasszuk be a szájukat egy-egy plazmagránáttal és jöhet is a következő szint.

Regret

Pakoljuk fel magunkat lőszerrel, meg új fegyverekkel, majd likvidáljunk pár Drone-t. A rámpákon felmászva jobbra indulhatunk tovább. Az itt található ellenségeket nyírjuk ki, majd vegyük kézbe a sniper puskát (a környéken van egy), és távolról szedjünk le annyi gonoszságot, amennyit csak tudunk. Irány a balra fekvő híd! Cseréljük le a sniper fegyvert, mondjuk két Plasma Rifle-re, közelre igen hatásos lesz. Araszoljunk át a túloldalra, minden ellenállást kiiktatva. Itt balra pár Grunt és Elite



(ezek mindig együtt vannak?) hiszi azt, hogy kiállhat ellenünk. Tévedtek. A kör alakú épületben süssük el az eddig cipelt gránátjainkat. A robbanások után keressük meg a teremből kivezető ösvényt, amit követve kiérünk egy nagyobb platformra. Igaz, ez hemzseg az ellenségektől, de egy kis összpontosítással nem lehet probléma. A Covenant Carbine-nel öljük le a két Huntert (a derekukon lévő narancsos-barnás foltot célozva plazmagránáttal és a frissen felvett fegyverrel viszonylag könnyen megszabadulhatunk tőlük), majd kutassunk egy Beam Rifle után (valamelyik halott Jackaltól). Ezzel vegyük célba a víz fölött közeledő, hatalmas Gondolát. Azonnal szedjünk le akárkit, aki feltűnik rajta. Mire elénk ér, már nem lehet különösebb gondunk. Szálljunk fel a hatalmas szállítóeszközre, és indítsuk be. A másik gigantikus épülethez vezető út nem lesz sima, pár hullám ellenség lep majd meg minket, de komoly gondot nem képesek okozni. Megérkezve, egy Jackalokból álló fogadóbizottsággal szembesülhetünk, akik legyőzése után szabaddá válik az út a komplexum belsejébe. Itt még több ellenség vár ránk, köztük néhány Drone-nal. Hamarosan megérkezik egy „lift", ami a víz alatt átszállít minket egy másik helyiségbe. Mikor megérkezünk, egy folyosón kell átverekednünk magunkat a hologramos teremig. Ha nem bírjuk a strapát, nem szégyen angolosan távozni. Újabb



víz alatti folyosó ellenfelekkel, majd ennek végén újabb víz alatti liftezés. Miután véget ért, szálljunk ki, öljük meg az Elite Guardiant, és a Gruntokat. A romokhoz érve iktassunk ki mindennemű ellenállást, amiért jutalmul kapunk utánpótlásokat. Sajnos nem időzhetünk sokáig, mert innen balra, egy Phantom tesz le igen szép adagnyi ellenséget. Frissen szerzett bajtársainkkal likvidáljuk is őket ízibe'. Ide nagyon közel van egy második Gondola is, előtte elszórva néhány Pelican által letett szeretetcsomag. Vegyünk fel egy Rocket Launchert és egy Battle Rifle-t, majd tisztítsuk meg a szállítóeszközt. Ezután ezt hozzuk mozgásba. Nem sokkal később Banshee-k támadnak ránk. Fogjuk be őket a rakétavetővel, és vegyünk tőlük érzékeny búcsút. Jönnek még jetpackes Elite-k, akik igazán kemény percceket okozhatnak számunkra. Vágjunk utat magunknak a belső templomig, ahol az Elite Guardianoktól nyúljunk le egy energiakardot, majd a vízesésnél lebegő prófétát kapjuk el. Nem kell lőni, meg ilyesmi, „egyszerűen" kerüljünk közel hozzá, nyomjuk meg az X-et, majd a B-vel üssük ki a székecskéjéből. Nem tarthat túl sokáig, ha tudjuk, mit kell tennünk.

Sacred Icon

Keressük meg a hatalmas oszlopnak látszó dugattyúszerűségeket, ezek oldalán ugyanis van egy világító rész, amit aktiválva út nyílik egy al-

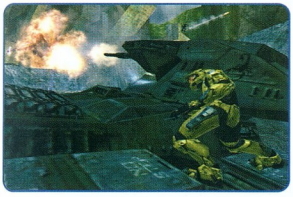
sóbb szintre. Folyamatosan kutassuk fel ezeket a szerkezeteket (a Sentinelekkel ne törődjünk túl sokat). Addig menjünk le, míg egy Enforcer által őrzött nagy placcra nem érünk. A fémbestiát könnyen legyőzhetjük egy Setninel fegyverrel, csupán alá kell állni, és ott lőni, ahol nincs pajzsa. Aktiváljuk a négy sarkon lévő szerkezetet, majd a frissen feltűnt holografikus kijelzőt. A mozgó platformmal hamar átjuthatunk a következő komplexumba. Megérkezvén szembesülünk a fogadóbizottsággal: Flood katonák, Enforcerek, és Sentinelek. A behemótot intézzük el, aztán bújjunk el egy kicsit, hogy a maradék ellenség egymással foglalkozzon. Mikor már tűkön ülünk, rontsunk ki, és osszuk az áldást. Óvatosan, mert sokan vannak. Mire megöljük őket, kinyílik egy egész hatalmas kapu valamelyik oldalon. Ezen be kell rontanunk, és likvidálnunk mindent, ami mozog. A helyiség egyik végében van egy dugattyú, ennek segítségével ereszkedjünk le. Nem kell mást tennünk, mint harcolni a Flooddal, és aktiválni egymás után ezeket az oszlopszerű dugattyúkat. Ez így fog menni még egy ideig, elakadni nem lehet, maximum meghalni. Le is érünk hamar egy poros terembe, teli Flooddal, de mi csak keresgéljük tovább a lejjebbjutásunkhoz elengedhetetlen szerkezeteket. Mikor egy igen hosszú és vaksötét aknán is túlvergekedtük magunkat, örüljünk, mert vége a dugattyúzásnak. Találkozunk a bajtársainkkal, úgyhogy már csak annyi a feladatunk, hogy legyilkoljuk a közeli Flood-zombikat, és, hogy az alagúton átrohanjunk a Covenant bázisra, majd ezt védjük meg.

ÉRDEKESSÉGEK

A Warner Brothers szemet vetett a Halo megfilmesítési jogaira. Állítólag már egyszer megpróbálkoztak az ez irányú jogok megszerzésével, de a Bungie-nál az eredeti Alien forgatókönyvírójához, és Ridley Scott rendező nevéhez kötötték a produkció elkészültét. A két említett úr egyelőre hezitál - úgyhogy biztosat nem mondhatunk -, de a jelek már biztatóak arra vonatkozóan, hogy hamarosan a vásznon is visszaköszönhet Master Chief intergalaktikus kalandozása.

Quarantine Zone

Pattanjunk egy Ghost nyergébe, lőjük ki a hatalmas Enforcert és a sleppjét, majd lebegjünk a nyitott biztonsági ajtó felé, a mögöttünk lévő dombra. Törjünk utat magunknak addig, míg meg nem jelenik a következő, „Healthy Competition" szakaszt jelző szélesvásznúság. Itt sprinteljünk a lejtő aljáig, majd nyomuljunk át a következő helyiségbe. A legelső Wraith-et foglaljuk el, és azzal menjünk tovább. Lőjük ki az Enforcereket, és a maradék két tankot, majd folytassuk utunk. A barlangba hajtsunk be, lőjük ki a Scorpion tankot, a Sentineleket, és a



Guardianokat, ezután a folyosókon keresztül el is érünk egy terembe, ahol a robotok harcolnak Flooddal. Nem túlzok, ha azt mondom, hogy észre sem veszik, ha elsurranunk a helyiség másik végében lévő kijárathoz... Itt nyílt terep következik, néhány gonosz zombival és fémszörnnyel, majd újból egy előzőhöz hasonló terem, amiből kiérve elfoglalhatunk ismét egy Wraith-et! Ezt kommandírozva osonjunk ki oda, ahol egy tank és egy Enforcer küzd egymással. Lőjük ki mindkettőt, majd a ránk törő Warthogokat is intézzük el. Haladjunk tovább, amerre a pálya visz. Szedjünk le mindent távolról, amenyire csak a tankocskánk bírja, míg nemsokára egy épülethez jutunk, amit a Flood gonoszsága vesz körül. Gyilkoljuk le őket, majd szálljunk ki a járművünkből, és a kis ajtón menjünk be. Utunk egy Gondolaszerű szállítóeszközhöz visz. Nincs sok dolgunk, mindössze annyi, hogy túléljük az intenzív támadásokat.



Gravemind

Berobbantunk az ellenség közé, és ezt értsük szó szerint. Tegyük el láb alól az összes ellenséget ebben a teremben, majd Cortana kinyitja nekünk az ajtót. Szerencsére mindig csak azt, amerre mennünk kell. Gyilkoljuk le a Brute-okat, majd térjünk át a következő helyiségbe, ahol még több ellenséget kell likvidálnunk. Keressünk fedezéket azon nyomban, hiszen csipog a pajzsunk! Hagyjunk időt az újratöltődésre, majd rontsunk ki, lőjünk, és újból bújjunk el. A furcsa lifttel ereszkedjünk le, majd kövessük a folyosót, és öljük a Brute-okat. Folytassuk utunk, míg Cortana szól, hogy melyik lifttel menjünk tovább. Hosszú ereszkedést követően egy ellenségekkel megpakolt részhez érünk. A Brute-ok nem szeretik, ha plazmagránátot tapasztunk az irhájukhoz, úgyhogy ez egy nagyon jó taktikának bizonyulhat ellenük. Itt Cortana irányításával szabadítsuk ki a katonákat, hogy segíthessenek nekünk, majd térjünk vissza a hosszú lifthez, amivel lejöttünk. Természetesen ellenállás az lesz bőven, de visszafele bajtársainkkal már némileg könnyebb dolgunk lesz. Célozzuk meg a felső szintet, és vegyük üldözőbe a Prófétát. Az első folyosó végén, az ajtó mögött hat-nyolc Drone vár minket! Menjünk tovább, öljük meg a két Huntert, ezután korzózzunk tovább, az ajtón sétáljunk ki, forduljunk jobbra, szerezzünk egy sniper puskát, és adjunk nekik! Törjünk magunknak utat, közben állandóan figyelve a körülöttünk fel-feltűnő ellenségekre. A lebegőhidaknál nem totojáztam, hanem menekültem. A tanácsom mindössze annyi, hogy csak akkor álljunk le harcolni ha nagyon hősiesek vagyunk, vagy ha ránk lőnek. Könnyű elosonni, mert egymással is el vannak foglalva (az ellenségeink ellenségei a mi ellenségeink is, úgyhogy három szembenálló félről beszélek). Át kell jutnunk a hatalmas toronyhoz. Nem kis feladat, de ha sikerül, még ne bízzuk el magunkat. Brute-ok, láthatatlan Elite-k, és Gruntok keserítik meg majd az életünket rögtön, ahogy leszállunk a lebegőhídról. Miután mindenkit legyilkoltunk, bejutunk a toronyba! Teremről teremre küzdjük át magunkat, addig nem lesz bajunk, míg el nem érünk egy körfolyosós helyiségbe, ahol Brute-ok, Elitek, és Hunterek csépelik egymást. Cortana jó dolgokat tanácsol: várjuk ki a harc végét, és a maradékot csipegessük fel. Persze előfordulhat, hogy belekeveredünk a viadalba, de azért igyekezzünk nem összeakasztani a bajszunkat túl erős ellenségekkel, mivel a folyosón szűk a hely,



ha pedig lemegyünk középre, akkor mindenki számára prédává válhatunk. Ezt a kis csetepatét letudva jön néhány igen durván felszerelt Elite, akikkel hihetetlen mód meggyűlhet a bajunk.

Uprising

Ezen a pályán ismét az Arbiter bőrébe bújhatunk. Vegyük fel a lejtőn lévő plazmakardot, és azzal küldjük meg az utunkba kerülő Brute-okat. Három-négy gránátvetős gonoszság is ránktámad a lankák alján, őket egy-egy plazmagránáttal intézzük el, hogy ne kelljen sokat totojáznunk. Hamarosan egy adag erősítést is kapunk, úgyhogy nem kell többet magányoskodnunk. Menjünk be az épületbe, iktassunk ki minden ellenállást, közben tartsunk mindig felfelé. A következő helyiségek Brute-okkal és Jackalokkal vannak megtömve, mégsem nevezném nehéz szakasznak. A négy kiszögellésre osztott „mélyszo-

Fegyvertár 2: Covenant arzenál

Plasma Pistol: Körülbelül azonos szinten van, mint az emberek pisztolya, ám ez energiatöltéseket lő ki hasonló sebzés mellett. Feltöltve a lövésünket egyetlen egy lassan mozgó energiagömböt küldhetünk az ellenség irányába, de sajnos ez még mindig nem bír túl nagy sebzéssel (Kétfegyveres lehetőség).
Plasma Rifle: Ugyanaz maradt, mint az első részben, de egy csipet fűszerrel: most már kettőt tarthatunk egyszerre kezeinkben, megkétszerezve a sebzést, és gyorsaságot. Sajnos hamar túlmelegszik, ilyenkor szüksége van egy-két másodpercre a harckészültség újbóli eléréséhez (Kétfegyveres lehetőség).
Energy Sword: A személyes kedvencem a Halo 2-ben! Eszméletlenül erős közelharci fegyver: bárkit elintéz maximum két suhintásból. Sajnos valamilyen módon limitált módon használható, mivel egy találat 5 egységet levon az energiaszintjéből.
Carbine: Ez a félautomata fegyver nagyon szépen illeszkedik a Halo 2 játékmenetébe. A Battle Rifle-hez hasonlóan nagyon pontos, de ez is csak közepes távolságokra hatékony. Közeli célpontok nem a legtökéletesebb választás a tüzelési sebessége miatt.
Needler: Szerencsére ez a szépség sem változott az első rész óta, és ugyanolyan jól használható jó pár ellenségfajta ellen. Kiegészült viszont egy új opcióval: mindkét kezünkben cipelhetünk egy ilyet, hogy még több halálos, robbanó szilánkot küldhessünk az ellenségek irányába (kétfegyveres lehetőség).
Beam Rifle: Ez a Covenantok mesterlövész puskája. Amennyiben nem hagyunk szüneteket a lövések között, úgy két-három durrantás után túlmelegszik. Egy lövés öt egységnyi "töltényt" emészt fel. Közelharcra alkalmatlan.
Brute Shot: Ahogyan a neve is mutatja, ez a Brute-ok kiváltsága. Alapjában véve egy sima gránátvető, aminek a lövedéke egy pattanás után, - vagy ellenséggel találkozva azonnal - robban. Közelharcokba nem érdemes bevonni, mert a robbanás szele ránk is káros lehet.
Fuel Rod Gun: Ez az a fegyver, amit a Hunterek használnak, és ami annyiszor megkeserítette életünket már az első részben is. Most Single Player módban is bevethetjük, tapasztalataim szerint maguk a Hunterek a legérzékenyebbek rá.
Sentinel Beam: Ezt ide kellett soroljam, mert a Halo-t védő robotok fegyvere ez, tehát nem az embereké (figyelitek a logikát?). A Sentinelek dobálják el, és tüzeléskor egy egyenes energiasugarat bocsát ki magából. Kis adagokban kell osztogatni az áldást, mert hamar apad a „lőszer".

ba" lehet az egyetlen durva momentum, úgyhogy kellő vigyázatossággal közelítsük meg az egyes szinteket. Menjünk ki az ajtón majd a csúszkálás után intézzük el a plazmaágyút egy gránáttal. A többit hagyjuk a bajtársainkra... Ugorjunk le, likvidáljuk a beözönlő Brute-okat, majd hagyjuk el a helyiséget. Sétáljunk tovább, így rövidesen szabad levegőre érünk ismét. A kinti fogadóbizottságtól ne sajnáljunk egy-két plazmagránátot, majd irány balra, ahol bepattanhatunk egy Ghost nyergébe! Vadásszunk Brute-ra! Miután mindegyiket kilőttük, a kis kanyonon keresztül távozzunk. Ne nagyon érdekeljen minket a ránk lövöldöző ellenség, egyszerűen hajtsunk, mint a mérgezett egér. Kövessük a kis patakocskát, míg elérünk egy kisebb arénához. Nem is csoda, hogy a fejezet itt a Fight Club alcímet kapta. Egy Wraith-et ki kell lőnünk valahogy, különben keserű sorsunk lesz itt. A Ghost-ról is oszthatjuk az áldást még az elején, ám előbb-utóbb elkerülhetetlen, hogy leszálljunk, és gyalogosan küldjük át a másvilágra a maradék ellenséget. Fel a lejtőn, át a nagykapun, közben mindenkit leölni. Itt találunk egy fegyverraktárt, szóval pakoljunk fel mindent, mi szem-szájnak ingere. A következő ajtón kisétálva már csak annyi a dolgunk, hogy elintézzük azt a körülbelül egy tucat Brute-ot, és a második Wraith-et. Gyerekjáték?

ÉRDEKESSÉGEK

24 óra leforgása alatt több bevételt termelt a Microsoftnak a Halo 2, mint sok, hollywoodi szuperprodukció a filmstúdióknak. A november 9-ei, amerikai premiert követően a boltok egy nap alatt 2.4 millió példányt értékesítettek a játékból - ezzel 125 millió dollárhoz juttatva az anyacéget.

High Charity

Iszkiri be az épületbe, ne törődjünk vele, hogy lőnek ránk. Bent a Brute-okon is rohanjunk túl, be a liftbe. Cortana lezárja utánunk, úgyhogy nem jöhetnek be az ellenségek. Felérve a felső szintre, induljunk a nyitott ajtó felé. Nem kell túl sokat szőrözni, a Drone-ok elintéznek helyettünk mindent. A lebegőhídhoz menjünk inkább, majd a következőhöz, és az azután következőhöz.

A nyitott kapun menjünk be, és nyírjuk ki a folyosón található Flood bestiákat. A séma egyszerű: kövessük a lilán világító ajtók sorozatát egészen a falig; itt forduljunk jobbra és tegyük az előbb említett dolgot ismét. Egészen a nagy liftig folytassuk az ajtóvadászatot. Menet közben lesz ám ellenállás, de, hogy megint említsem: nem muszáj mindenkit megölni. Mikor megérkezik a vertikális szállítóeszköz a végállomásra, lapuljunk meg valahol, és várjunk, míg a Flood le nem rohanja a Covenantokat. Ekkor angolosan slisszoljunk át a terem másik végébe, a hatalmas, szimbólummal díszített ajtóhoz. Bent egy lift még feljebb visz, és az utolsó helyiségben mindössze annyi a dolgunk, hogy eljussunk a túlsó végébe a „szobának", a Cortanás holokivetítőhöz.

The Great Journey

Pattanjunk be a Wraith-be, és ne ugrassunk le a szemben lévő szakadék aljára, mint ahogyan én tettem a pályán való első látogatásomkor... Irány a kis kanyon, minden Ghostot lőjünk ki, valamint vigyázzunk a társunk Spectréjére. Nem komplikált feladat (kivéve Heroicon és Legendary-n), csak el kell jutnunk a parton parkoló Scarabhez. A bal oldalon lesz még két ellenséges Wraith, és pár Brute - egy ajtót őriznek a drágáim. Lőjük ki mindet, és rombolunk be a kapun. Beérve meglepetés fogad minket! Huntereket kaptunk erősítésnek, de ez felvet egy érdekes problémát: milyen lehet akkor az ellenállás, ha ilyen erős társakra tettünk szert?! Menjünk át a másik szobába, tereljük el a Brute-ok figyelmét (hogy minket lőjenek), így a Hunterek simán szét tudják taposni őket. Ezt követően kiérünk egy hídhoz, ahol egy Phantomnak köszönhetően a Hunter barátocskáink nagy valószínűséggel a túlvilágra kerülnek. Araszoljunk át a túloldalra, maximális körültekintéssel. Vegyük kezelésbe a Jackalokat és Drone-okat, majd indulatosan lépkedjünk be az ajtón. Először fent intézzük el az ellenségeket, majd lent a számtalan Brute-ot. Dupla Needlerekkel felszerelkezve intézzük el őket, lőszer lesz elég. Innen egyenes út vezet Johnsonhoz, aki a Scarabot irányítva segít majd nekünk, azonban először meg kell védenünk. Pattanjunk a legközelebbi Banshee-ba, és kezdjük meg a kísérő szerepkörének betöltését. Na ez itt most mókás lesz. Figyelni kell a földet, mert Wraith-ek, és Spectrék tüzelnek kíméletlenül, valamint az eget is kémlelnünk kell, mivel ellenséges Banshee-k is az életünkre törnek. Figyelmünket megfelelő módon megosztva nehezen, de megérkezünk a célhoz. Megáll a hatalmas monstrum és egy jól irányzott halálsugárral kirobbantja a Control Roomhoz vezető biztonsági ajtót. Tegyük is le oda a repcsinket, és menjünk be. Bent egy üvegpadlós terembe érünk, ahol hat-nyolc Brute vár ránk. Nem lesz nehéz dolgunk, ha mindig visszavonulunk a padló alá. Ha szerencsénk van, követnek minket ide, mire mi kiugrunk egy másik lyukon, és fentről szórjuk meg őket mindennel, amink van. Egyszerre csak egy gonoszsággal foglalkozunk. Nae, ha a kemény harc után jöjjön egy még keményebb. Hagyjuk el a helyiséget, hogy elérjünk a játék utolsó csatájához. Tartarus az ellenség, aki egy kb. 150 kilós pörölllyel korzózik, és vág oda. Elméletben nem is olyan nehéz viadal ez: várjuk meg, míg a többi társunk leszedi a pajzsát, ezt a pár másodpercet kell kihasználnunk, most kell támadni. A pajzs feltöltődésekor azonnal biztonságos távolságra kell kerülni az ellenségtől, különben agyoncsap a kalapáccsal. Ezt elismételve párszor, Tartarus eltávozik az élők sorából.





Megnézhetjük a végső animációt, mivel végigvittük a Halo második részét. Igen, itt a „vége" a játéknak. Mivel letagadhatatlanul félbevágott munkára hasonlít az egész, így biztosak lehetünk benne, hogy előbb-utóbb lesz Halo 3 is. Általában ez a sorsa a trilógiák második részének, ám itt most különösen zavaró. De ne siránkozzunk többet, mert ettől eltekintve ismét egy igazán isteni játékot szállított nekünk a Bungie.

Dante



A KONZOLOK SZERVIZE

Dream Land

PS2 X-BOX GAME CUBE

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, JÁTÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK

ADÁS - VÉTELE

MINDEN, AMI A JÁTÉKHOZ KELL!

NYITVA: H-P-ig 10-17 h-ig

HÍVJ FEL! T: 479 - 0812

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

BP.VI. HUNYADI tér 12.

MADRICS termékek széles választéka a Dream Land -ben!

Playstation2™ Playstation™

- **5990,-** PS2 starter pack — 4 dzsoi 2 pad, DVD szamirányító, RGB cable pro, 2x pad kábel hosszabbító
- **990,-** RGB Cable Pro plus — RGB / kompozit kábel kapcsolóval játékhoz / DVD lejátszáshoz (minőség zökkenő mentes)
- **3490,-** Tri Mode Controller — Analóg, digitális és kormánykerék üzemmódokkal
- **5990,-** Head-Hunter Gun — Support: all USB port csatlakozókkal PS2/Intel / Guncon / Guncon2 kompatibilis
- **4490,-** PS One starter pack
- **9990,-** Cruiser Quatro kormány — Playstation / Playstation2 / Xbox / Gamecube gépekkel is használható
- **1490,-** 1MB Memo double pack — 2 db memóriakártya, ütemtörés nélkül
- **7990,-** Cruiser Classic kormány — pedálokkal / vibráció funkció

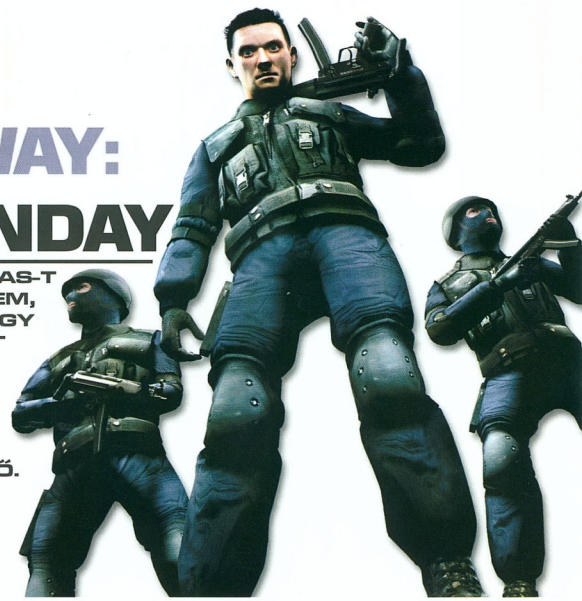
Gamecube™ GBA SP

- **5990,-** SP Survival Pack 11in1 — Gameboy SP tükrös készlet, borítók, link kábel, 4 kijelzővédő fólia, kéziszerszám, audiós tükör, tok
- **4990,-** 64 MB memóriakártya — GC 64MB MEMORY CARD — valós 64 MB kapacitás, tömörítés nélkül
- **5990,-** Starter Pack — CubeShock pad, 8MB memória kártya, RGB Cable Pro, 2x pad kábel hosszabbító
- **1490,-** RGB Cable Pro — extra audio / video kimenet, 2 m kábelhossz
- **2990,-** CubeShock Controller — CubeShock kontroll pad, kék / fekete színben) turbo / slow motion, 1,8m kábelhossz
- **2990,-** SP Outdoor Bag — GameBoy SP hordtáska, extra tűrhető, tárolórekeszek kazettának, 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 — nincs 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

THE GETAWAY: BLACK MONDAY



„NA MILYEN? A SAN ANDREAS-T AZÉRT NEM VERI ODA MI?" NEM, NEM VERI ODA. TEKINTVE, HOGY A KÉT JÁTÉKOT NEM IS LEHET EGY KALAP ALÁ VENNI, BÁR KÉTSÉGTELENÜL KÖZÖS A CSALÁDFA. A BLACK MONDAY AZONBAN MÁS UTAKAT JÁR, ÉS EZ NEM CSAK A HELYSZÍNRE ÉRTENDŐ.

INFO BOX

Kiadó:
Sony Computer Entertainment Europe
Fejlesztő:
SCEE London Studio
Hivatalos honlap:
www.blackmonday.co.uk
Megjelenés:
2004. november 12.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■■

VÉLEMÉNY

+

Nagyon hangulatos. Kitűnő szinkronszínészek. Egy darabka London.

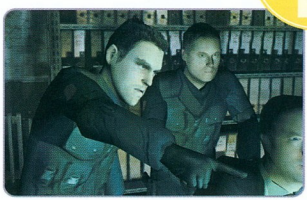
–

Az irányítással még mindig akadnak gondok. Rövid. Kevésbé szimpatikus szereplők. Hol a beígért misson disk?

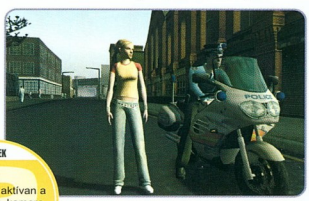
PS2

PLATFORMOK

Megérkezett a folytatás, melynek elődje igencsak megosztotta a játékostársadalmat. A legtöbben már akkor is a Grand Theft Auto riválisaként tekintettek rá, pedig csak annyi a hasonlóság, hogy mindkettőben autókkal furikázunk. A The Getaway sokkal inkább egy lineáris akciójáték, amely megpróbál egyfajta interaktív filmként hatást gyakorolni, szemben a San Andreas már-már tamagocsi-szerű aprólékosságával. Meg kell mondjam, én már nagyon vártam, mert a két évvel ezelőtti első rész nagy hatást gyakorolt rám. Most azonban egyik szemem sír, a másik nevet. Lássuk először, hogy mi ad okot a vidámságra: az átvezetők most is remekül sikerültek, a hangjukat kölcsönző színészek ott vannak a topon, élmény hallgatni a cseverészésüket. Megint sikerült London városát behozni a nappalikba, aki járt már arrafelé, az egyből ott érezheti magát a szinte tökéletes lemodellezésnek köszönhetően. A játék hangulata is élvezetes, a sztorit is összetettebbre, érdekesebbre



gyúrták. Kár, hogy a szereplők nem tudják annyira magukkal ragadni a játékost, már-már érdektelen mi történik velük, és jól sejtitek: innentől a rossz dolgok jönnek. Nagyon rövid! Ha nekiülsz, egy-két nap alatt kényelmesen végigviszed. Az irányíthatóság szerintem nem sokat javult, habár én már megszoktam az előző kapcsán. Igazából egyfolytában azon jár az agyam, hogy miért kellett erre két évig várni, hiszen olyan szintű újdonság nem került bele a kalapba, ami ezt indokolná. Ilyeneket legalább évente szeretnénk látni, tetszik hallani odaát? Jut eszembe: hol van a beígért küldetés lemez, melyben Mark Hammondot, az első rész hősét terelgethettük volna újfent?



TIPPEK

Használjuk aktívan a célra tartást, kameraforgatónak is ideális.

A koncepció egyébiránt maradt a régi, két teljesen eltérő figurával játszhatunk, most először a rendőrrel, és utána a bűnözővel, utóbbinak ráadásul társa is akad, szóval igazából három főhős is van. Huszonkét misszióban kell bizonyítanunk, és a vezetés mellett most nagyobb szerephez jutnak a gyalogos feladatok. A főjátékon kívül számos minijáték is bekerült a szavatosságot megnövelendő, alapból elérhető az előző részből még jutalomként megnyíló Free Roaming mód, de versenyezhetünk, illetve gyakorolhatjuk az üldözést, sőt akár taxizhatunk is.

Végezetül elmondhatom, hogy remekül szórakoztam, nyugodt szívvel ajánlható mindenkinek a játék, aki fogékony az efféle anyagokra. Várjuk a folytatást, de hadd ne kelljen már olyan sokat várni rá. Vagy ha mégis, akkor meg szeretnénk valami kellemes meglepit!

Mitch's story

Chapter 1 - Tuesday

Egy osztaggal megérkezünk a bevetés színhelyére. A feladat egyszerű, lefülelni a felderített drogfészket, és a banda tagjait előállítani. Kössük a többieket, a kérdéses lakás a második emeleten van, a grafitikkel teleújult fal mellett. Betörés után mindenkit tartoztassunk le (Kör), de miután felfedezzük az átjárót a másik helyiségbe, bevadulnak az ellenfelek - a tűzharc elkerülhetetlen. Újból a folyosóra kerülünk, ahol szedjük le sorjában a rosszfiúkat. Mire a végére érünk, már jön is rádión a parancs, hogy lenn van ránk szükség, tehát irány az udvar. Tegyük ártalmatlanná itt is srácokat, majd visszatérve a többiekhez, megint lőni kezdenek ránk, ezúttal fentről. A miénk a megtiszteltetés, hogy rendezzük az ügyet; fel kell mennünk a legfelső szintre, és be a nyitott lakásba. Sötét van, ezért előkerül az elemlámpa is. A felső szinten vannak a gyanús elemek, lehetőleg vigyázzunk a túsz testi épségére. Ezután ki kell másznunk az ablakon, és a tetőn leledző maradékot is felszámolni.

Chapter 2 - Shoreditch Boys

Sok időnk nem volt pihenni, egy boksz-klubba riasztanak minket. Ezúttal már a vezetés is a mi dolgunk lesz, nekünk kell a helyszínre fuvarozni a kis csapatot. A módszer már ismert az előző részből, de aki nem ismerné, roppant egyszerű: figyeljük az irányjelzőt, és mindig arra kell továbbhaladnunk. Használjuk a megkülönböztető jelzést, ha máskor nem is, legalább a kereszteződésekben jól jön majd. A helyszínre érkezvén már pár rendőrautó áll az utcán, hatoljunk be mi is az épületbe. Célszerű rögtön a legfelső szintre menni, és onnan kényelmesen, szinte páholyból dolgozhatunk. Miután a boksztermet megvagyunk, módszeresen meg kell tisztítanunk a többi helyiséget is. Lesznek, akik megadják magukat, őket nem kell szitává lőni. Figyeljünk mindig a hátunk mögé, váratlan helyeken tűnhetnek fel a rosszfiúk. Ne hagyjuk ki a pincét sem. Mikor az udvarra érünk, célszerű a tetőről lövőket a tartály szétlövésével egy füst alatt lerendezni, majd fussunk a sarkon eltűnő alak után a sikátorba.



Chapter 3 - The Latvian Cowboy

Egy társunkkal azt a külön feladatot kapjuk, hogy állítsuk elő ezt a lett ficsúrt. Először a színhelyre kell autókáznunk, a szokásos módon, de most már a bandák is támadnak, úgyhogy vezetés mellett erre is figyelni kell. Mikor megérkezünk, ügyeljünk arra, hogy a kapuban ácsorgó bajtársainkat lehetőleg ne gázoljuk halálra, ők ugyanis a segítségünkre lesznek a harc során. Végig kell járni az ócskavastelepet, és megtisztítani a fegyveresektől. Különösebben nem nehéz a dolog, eltévedni nem lehet, mert elég lineáris a szint, legfeljebb egy-két kitérő van. Pontos útmutatót ezért nem is írok, inkább néhány tippet még. A robbanóanyagos hordókba lődözzünk először, és vigyázzunk, amikor arra a részre érünk, ahol több roncs áll egymás hegyén-hátán, ugyanis ezek váratlanul le szoktak szakadni. Ne szégyelljünk egy-egy részt több oldalról is megközelíteni, ezáltal jobban gyengítve az ellent, amikor pedig többen jönnek (különösen a végén), akkor használjuk a fedezékeket. A pálya legvégén megtaláljuk a keresett személyt, akit le kell tartóztatnunk, és magunkkal invitálunk az őrsre.



Chapter 4 - Finding Miss Philips

Most egy hamisítatlan üldözésben lesz részünk, de észrevétlennek kell maradunk. A cowboy kék mercijét kell követnünk, de se lemaradni nem szabad, se túl közel menni (ezt jelzi is az index nekünk), a szirénát pedig felejtsük el. Néha kicsit jobban megnyomja a célszemély a gázt, ilyenkor igyekezzünk tartani a lépést. A célhoz érkezve már találunk ott egy megfigyelő személyt, aki előadja a további részleteket: ki kell szabadítanunk a fogva tartott Jackie Philips kisasszonyt. Az első részben célszerű a társainkat hagyni érvényesülni, igazi összehangolt csapatmunkát kell végeznünk ezen a pályán. Végig azzal parázhatnak minket, hogy óvatosan haladjunk a túsz miatt. Egészen addig, amíg meg nem találjuk, viszont nyugodtan lőhetünk mindenre, ami él és mozog. Utána viszont élve kell kijuttatnunk, úgyhogy maradjunk mellette. Ráadásul a csapatot is elveszítjük, és az épület is kezd romhalmazzá alakulni (beszakad a padló, amit át kell ugornunk). Egy jó tanács: mikor a lifttel leérünk, ne örüljünk felhőtlenül a támogatók megjelenésének, ugyanis a következő sarkon még vár pár rosszarcú. Innen azonban már majdnem sima az út a friss levegőre.



Chapter 5 - Hot Property

Nekünk jut a megtisztelő feladat, hogy a hölgyikét biztonságos helyre fuvarozzuk. Azonban hiába a kíséret, egy összehangolt akcióban elrabolják Jackie-t. Mivel az elején igencsak lőnek ránk, célszerű az eredeti gépjárművet lecserélni a következő sarok után magányosan ácsorgó zöld csodára, majd áttörve a blokádokon üldözőbe venni a fekete furgont. Most aztán szabad a vásár, meg kell állítanunk mielőtt célba ér. Lőhetünk is, de hatásosabb a jó öreg test-test elleni küzdelem. Próbáljunk minél többször belemenni, leszorítni. Ha sikerül megállítani, akkor le is kell lövöldöznünk a gonoszokat, persze vigyázva a kishölgyre, majd elfuvarozni őt az eredeti elképzelésnek megfelelően a tuti helyre. Persze útközben számíthatunk majd még némi ellenállásra.

TIPPEK

Mindig alaposan nézzünk körbe egy új helyszínen, mert a játék előszeretettel dug a hátunk mögé támadókat.

Chapter 6 - Under Ground Activity

A csini újságírónő ad egy tippet, így testületileg kivonulunk a Holborn metró-megállóhoz. Odafelé mi vezetünk, mint ahogy az már meg-



szokott. És persze lesz egy-két „útonálló" is. A helyszínen megvan az az előnyünk, hogy a zártláncú megfigyelőrendszeren élvezhetjük a műsort, viszont eljön a pillanat, amikor be kell avatkoznunk. A célszemélyt kell üldöznünk a csomaggal, és megakadályozni, hogy meglógjon. Minden utunkba akadót le kell terítenünk, a járókelőket, ha lehet, ne nagyon lőjük le. Az út nem bonyolult, de ha a társunkat követjük, akkor egész biztosan nem megyünk felesleges köröket. Emberünk végül felszáll a mozgó

metróra, de mi meg utána. Itt mindenki ellenséges szándékú, mégis akit lehet, inkább tartoztassuk le, a többieket likvidáljuk. A pilótafülkébe érve letartóztatjuk a színesbőrű fiatalembert.

Chapter 7 - The Jamaican

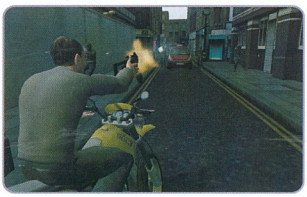
Könnyen jött, könnyen megy - szokták mondani. Alighogy elkaptuk a renitens legényt, máris lecsaptak a járőrre, aki elvitte, és vitték magukkal Tylert is. Legelőször is, olyan gyorsan kell kivonulnunk az esemény színhelyére, ahogy csak lehet, elég szűkre szabott az idő. Nézzük meg a térképet, és válasszuk ki a legrövidebb utat a sárga pöttyig. Amellett, hogy gyorsnak kell lenni, szabályosnak is - ha túl sokat „rendetlenkedünk", ugyanúgy vége van a küldetésnek. Kisebb utcai harc után megint autóba kell pattannunk, és követni a helikoptert, aki megtalálja nekünk a kívánt gépjárművet. Ha odaértünk, akkor előbb a hátsótól szabaduljunk meg, majd azt is kényszerítsük megállásra, amelyikben Tyler van. Ezután már csak be kell vinnünk az őrsre, persze ebben a fázisban számítsunk a leghevesebb ellenállásra a rosszfiúk csapatától.

TIPPEK

Hülyén hangzik, de ésszel száguldozzunk. Az irányítás elég érzékeny, főleg a gyors járgányoknál. Néha elég egy lassítás, de a hirtelen fékezésekkel is csodákat érhetünk el.

Chapter 8 - Desperate Measures

Mint az átvezetőből kiderül, Miss Philips búvóhelye sem a legbiztosabb, oda kell tehát száguldanunk. Két lehetőségünk van: vagy a legrövidebb utat választjuk, úgymond „a kertek alatt" (szűk, kanyargós utcák ugratókkal, kerítésekkel), vagy kerülünk, de a főbb utakon roppantmód gyorsak lehetünk. Az utóbbit ajánlom, de akárhogy is választunk, időre megy a móka. A helyszínen a társakkal együtt hatoljunk be a lakásba, majd kövessük a menekülő fickót, aki meglövi a főnökünket. Útközben rengeteg ellenféllel számoljunk, kicsit spórolni is kell majd a lőszerrel, legalábbis jobban, mint eddig, ráadásul itt már magányos farkasként küzdünk. Eltévedni nem fogunk, egyértelmű, hogy merre kell tovább haladni. Egy ponton rövid időre még autóba is ülünk, de utána megint gyalog folytatódik a hajsza. Igaz, itt már csak hátra kell dőlnünk.



Eddie's story

Chapter 9 - Monday

Miután megismerkedtünk a történet másik szálának szereplőivel, talán vágjunk is bele. Először is Samnek kell segítenünk, eljutni a Server Roomba. Igazából Ő tudja az utat (de figyelhetjük a táblákat is), csak segédkeznünk kell neki a biztonságiak lerendezésében, ezúttal viszont csak az öklünkre számíthatunk. Egyébként az első emeleten találjuk meg, és miután a kislány már boldogul, csatlakozzunk a csoport másik feléhez, a 15. emeleten. Az egyik szélső irodában találkozunk velük, és most Arthurt kell kísérnünk, hogy feltörhesse a széfet. Meg kell jegyeznem, ennél hülyébb útvonalat nehezen lehetne megvalósítani, mint amelyiken ők mennek, de kövessük csak a csapatot, és ha kell, üssünk. Mikor elérünk a kérdéses irodához, a mi feladatunk lesz, hogy az ajtóban állva őrködjünk, és távol tartsuk az érkezőket. Előbb egy kézi ütőfegyvert szerzünk, aztán már gépfegyvert is zsákmányolhatunk. Ha megvan a cucc, akkor le kell kísérnünk a többieket oda, ahol bejöttünk, a hídhoz. Egy ponton szét is válik a társaság, de a lényeg, hogy mindenki élve átvészelje a kalandot.

Chapter 10 - The Rescue

Az akció nem sikerült a legfényesebbre, mégis Sam szabadít ki, és vele menekülünk, akit a legjobban megmosolyogtunk az elején, hogy mit keres itt. Ő tudja kifelé az utat, viszont nem elég erős, úgyhogy remek páros leszünk. Amikor kell, verekedjünk, egyébként kövessük. Pár ponton kerülnünk kell majd hozzá képest,



mert ahol Ő átfér, ott mi nem feltétlenül. Menet közben lesz egy rész, ahol egyszerre többen is támadnak (ahol az autók is állnak), itt a pisztolyos fickót intézzük el leghamarabb, így kevésbé sebződünk, valamint könnyebb is lesz a dolgunk a lőfegyverrel. Nem sokkal ezután kénytelen-kelletlen különválunk, mert leszakad a híd. Innen egy-egy ponton összefutunk majd, de magunknak kell boldogulnunk a tájékozódással. Szerencsére komolyabb csúziikat szermányolunk, így könnyebb lesz az út. Amikor a nagy csatornába érünk, akkor menjünk annak a másik végébe, itt látjuk viszont Samet, akit ki kell szabadítani a túsz-szerepkörből. Innen megint együtt haladunk tovább, sőt ki is érünk a helyről. Viszont van még egy feladat hátra. Autóval menekülünk, és amíg Sam vezet, mi a tetőablakon kibújva osztjuk az áldást az üldözőkre. Folyamatosan figyelnünk kell, mert elölről-hátulról támadnak, sőt lesz olyan pont is, ahol meg kell állnunk, és addig nincs tovább, míg mindenkit le nem szedünk (használjuk a zoom funkciót aktívan).

Szereplők

Sergeant Ben Mitchell: A mostani őrmester fiatal korában maga is rendszeres drogfogyasztó volt, de a sereg átformálta, és helyes útra terelte. Szükszavúsága néha társai idegeire megy, csak akkor szólal meg, ha feltétlen szükséges. Egy-két éves felfüggesztés után tért vissza a kötelékbe, mikor is tisztázatlan körülmények közt hátba lőtt egy tinédzsert.

Eddie O' Connor: Danny edzőtermében rontja a levegőt már tizenegy éves kora óta. Amatőr bokszoló, és a környéken igen jól cseng a neve. Nem idegenek tőle a fegyverek, köszönhetően a kisebb seftes ügyleteknek, de jobban kedveli a bunyót.

Sam: Nagyon fiatal, ámde rendkívül érett gondolkodású leányzó. Érdekli a testedzés, a torna, de figyelmét leginkább a laptopja, és a rengeteg hackelni való vonzza. Stílusát tekintve nem éppen finomkodó, megmondja a magáét, ha arra kerül a sor.

Viktor Skobel: Korábbi orosz államférfi. 1992-ben települt át Észtországból. Rendkívül befolyásos körökben forgó üzletember, akinek jócskán van vaj a fején. Rendkívül értékeli a műtárgyakat és a hölgyek társaságát, különös ismertetőjegye a kezén lévő tetoválás.

Nadya: Viktor testőre, jobb keze, és az egyetlen nő, akit főnöke egyenértékűnek tart. Roppantmód élvezi a munkáját, és korábban rengeteg képzést kapott fegyveres harcban, és küzdősportban egyaránt.

Inspector Munroe: Mitchell főnöke. Könnyű szívű, de gyors és határozott döntéseket hoz. Rendkívül jól informált, és nem ismer lehetetlent.

Danny: Egykori bokszedző, és a helyi gyerkőcök pótapukája már vagy 25 éve. A felnőtt növendékek még mindig példaképként tekintenek rá, köztük Eddie is. Az edzőterem legális tevékenység, de vannak seftes ügyei jócskán. A Collins-banda felé is van tartozása, akik ezúttal szinte teljesíthetetlent kérnek.

A rendőrség is blokádokat állít, úgyhogy remek kis sétakocsikázás ez. Poén, hogy elhaladunk amellett a rendőrőrs mellett, amelyikbe telefonszerelőként lopóztunk be anno az első epizódban. Próbáljunk minél kevesebbet mutatkozni, így kevésbé sérülünk, ehhez az kell, hogy folyamatosan lőjünk, úgyis végtelen a munició. Ha a hídon átérünk, akkor már csak egy kicsi van hátra.

Chapter 11 - Cons And Icons

Eddie eredeti módszert talál ki Sam lekötésére, szó szerint ezt teszi vele, csak egy bilinccsel oldja meg. Ő pedig bemegy a bárba, ahol az ikon van, ami az egész akció mozgatórugója. Először elég néptelen a csehó, de amint felérünk az emeletre, beindulnak a dolgok. A tűzlétrán hiába próbálunk távozni, leszakad. Nincs más hátra, vissza kell mennünk a már ismert útvonalon. Persze előkerülnek az eddig szunnyadó srácok, lesz tehát kivel megküzdeni. Időközben a pince is kinyílik, aminek lejárata a pult mögött van, tegyük tehát itt is tiszteletünket, és megtaláljuk a keresett műtárgyat. Egy vezetős rész van hátra, de az előzőekből okulva most Eddie

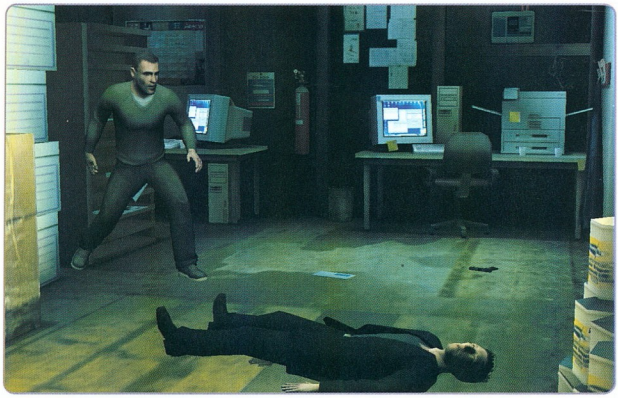
TIPPEK

Nem szégyen a test-test elleni küzdelem, ha gép által irányított járműveket ügyesen toszogatjuk, akkor könnyebben megszabadulhatunk tőlük.

Haladjunk egészen a rendőrökig, majd várjuk meg, míg elsétálnak. Ekkor menjünk tovább, majd kapaszkodjunk fel az út végénél a tetőre, fenn kicsit odébb, meg még eggyel feljebb. Ugráljunk át, várjuk meg, míg a rendőr odébb áll, majd be az ablakon, és fel az emeletre. Itt a bal oldali biliárdasztalról lendüljünk fel a fenti vasszerkezetre, és hallgatózzunk picit. Az átvezető után más úton kell távoznunk, mert a rendőrök sejtenek valamit ittlétünkről. Egész pontosan arra kell mennünk, mint amerre az első részben a bűnözőket Mitch kergette. Minden sarkon álljunk meg, és várjunk, míg letisztul a terep. A pince felé távozzunk.

Chapter 13 - Return To The Scene Of The Crime

A duó úgy dönt, hogy jó ötlet visszatérni a bűntett színhelyére (dönthetünk úgy is Eddie szerepében, hogy nem segítünk Samnek, és ha kiszállunk a kocsiból, akkor a lány egyedül vág neki), ezért arra vesszük az irányt. Persze



ül a kormány mögé. A boksz-klubba kell visszamennünk, anélkül, hogy a rendőrséget is odacsábítanánk. Szóval kerüljük a fakabátokat, vagy ha netán egy is a nyomunkba szegődne, még azelőtt rázzuk le, hogy célt érnénk.

Chapter 12 - The Wake Of Shoreditch Massacre

A klubnál persze áll a bál, mint azt az előzményekből már tudjuk, Eddie épp ezért nem me-



het be, mert egyből lebukás lenne a dologból. Samet viszont senki nem ismeri, így most vele kell belopóznunk. Menjünk el a főbejárat mellett balra és meg is találjuk a hátsó bejáratot. útközben mindenki megpróbál feltartóztatni, de ez nem okozhat semmiféle akadályt. Az épülethez érve már csak egy gond van: ezzel az autóval nem engednek be, gyalog meg nem tudunk átjutni. Nosza, válaszunk kedvünkre a környéken furikázó fehér, céges furgonokból, és ennek utasaiként már nyílik is az a fránya sorompó.

Chapter 14 - Tresspass

Az épületbe bejutva az összes ellenséges szándékú egyént ki kell végeznünk, hogy Sam eljusson a felső szintre a liftekhez. Szépen módszeresen intézkedjünk, és nem lesz gond. Ha az iménti misszióban magára hagytuk a kislányt, akkor viszont a garázson keresztül kell beosonnunk, hiszen nincs, aki megvédjen minket a csúf bácsiktól.

Chapter 15 - Codes Of Honour

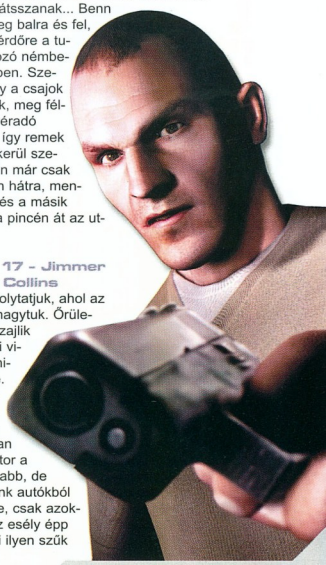
Lopakodás jellemzi majd a mostani műsort. Menjünk előre a folyosón, majd lapuljunk a falhoz. Kövessük az őröket, akik megkaparintották a laptopunkat, de csak módjával, távolról. Amint átérünk a túlsó oldalra, már ne menjünk utánuk, hanem induljunk balra, majd az első ajtónál be. Rögtön térjünk le jobbra, és kerüljük meg az asztalokat, hogy a szoba túlsó oldalán a falhoz lapulva visszajöhessünk, el az alkalmazottak háta mögött, egészen az ajtóig. Menjünk ki, majd jobbra. Lavírozzunk át a folyosókon, és az örök háta mögött osonjunk a túlsó bal oldali szobába, ahonnan nyissunk be a következő helyiségbe. Mikor észrevesznek, rögtön menjünk vissza az előző ajtón, és várjunk kicsit, míg lecsillapodnak á kedélyek. Pár



másodperc múlva már kimehetünk, tiszta a levegő. A folyosón kapaszkodjunk fel a lámpákra és küsszunk át az őr felett, majd leugorva kövessük tovább az őröket a következő szintre. Itt megint az ellentétes irányba induljunk, azaz balra, és a folyosón az első ajtón jobbra be. Jobbra tartva kerüljünk a szemben lévő gépezet mögé, és oldalazzunk el az ajtóig. Jobbra tartva menjünk át a másik gépterembe, és innen már újra követhetjük a párost megint feljebb. Most nagyon cselesek leszünk, és rögtön felmászunk a lámpákhoz, aztán jobbra elindulunk, egészen a túlsó végéig. Várjuk be, majd kövessük őket a végcélig.

Chapter 16 - This Geezer, Hector

Megint Eddie-vel vagyunk, és egy kis vezetős rész után egy szűk, kis utcába érünk, ahol már igen nagy az ellenállás. Hátulról, az udvarból hatoljunk be. Egy kedves kis stúdióba értünk, ahol pornófilmeket forgatnak. Körös-körül mindenhol meztelen nénik és bácsik, a kiskorúak hunyorítva játsszanak... Benn induljunk meg balra és fel, és vonjuk kérdőre a tulajt, a sápítozó némberek gyűrűjében. Szerencse, hogy a csajok elég ostobák, meg féltik is a kenyéradó gazdájukat, így remek kis tippet sikerül szerezni. Ezután már csak a kijutás van hátra, menjünk vissza és a másik irányba le, a pincén át az utcára.



Chapter 17 - Jimmer 'Fucking' Collins

Rögtön ott folytatjuk, ahol az előbb abbahagytuk. Örületes tűzharc zajlik az utcán, mi viszont nem hiányzunk ide. Oldjunk kereket mihamarabb, erre a sarokban ácsorgó motor a legalkalmasabb, de válogathatunk autókból is kedvünkre, csak azokkal kevés az esély épp bőrrel kijutni ilyen szűk

Ez a valóság?

Mint azt már említettük, a fejlesztők London belvárosát szemelték ki a játék színhelyéül, és azt pontosan le is modellezték, szóval aki ismeri az utcákat, az előnyben lesz. Jó néhány valós helyszín is megtalálható, álljon itt pár, a teljesség igénye nélkül:

Big Ben
Hyde Park
Tower of London
Picadilly
Trafalgar Square
Millenium Bridge

utcában, ennyi fegyveressel. A lényeg, hogy az imént említett nyomdába kell ellavírroznunk. A helyszínre érkezve már az utcán várnak, legegyszerűbb őket elgázolni. Az épületbe két úton is bejuthatunk: egyrészt hátulról az ajtón, nagyobb ellenállás árán, vagy az ablakon bemászva elölről (nagy poén, hogy az udvaron egy lasztit is találunk, amit kedvünkre rugdoshatunk fel s alá, a készítők le se tagadhatnák This Is Footballos múltjukat). Benn aztán minden ellenállást felszámolva be kell jutnunk a legbelső szobába, hogy egy kis jelenetnek lehessünk szemtanúi. A dolog pikantériája, hogy épp minket akarnak előkeríteni, az Icon kellene nekik (ha tudnák, hogy milyen közel vagyunk). A dolog végeztével vissza kell mennünk az úton, ahol jöttünk, ugyanis az itteni kijárat zárva van. Természetesen megint némi ellenállásra számíthatunk.

TIPPEK

A gyalogos missziónál nem használható korlátlanul a pihenés, melyel energiát nyerhetünk. Ezért mindig a legalkalmasabb pillanatban használjuk.

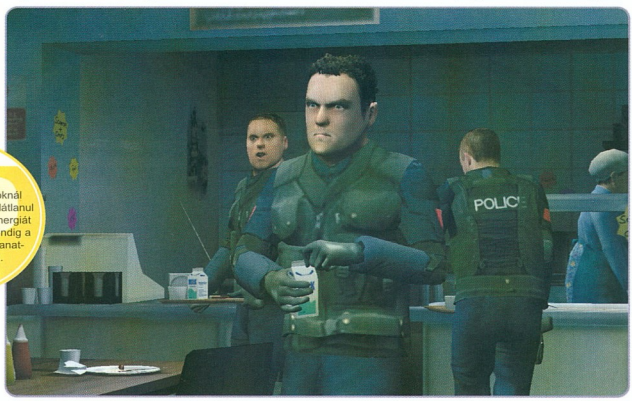
Chapter 18 - Your Man With The Tattoo

A nem épp szimpatikus Yuri nyomába kell szegődnünk, és észrevétlenül követnünk. Erre a vezetős részre ugyanazok a szabályok érvényesek, mint amiket már korábban hasonló szituációban kitárgyaltunk. A helyszínen aztán szinte minden főbb szereplő összefut, aminek mondanom sem kell, nem lesz jó vége. Legelőször Yurival számoljunk le, majd újabb döntési helyzet elé kerülünk (az előző ugye a 13-as szinten volt, amikor arról dilemmáztunk, hogy segítsünk-e Samnek). Most a szorult helyzetben lévő újságíró hölgyet, Jackie-t menthetjük meg, avagy hagyhatjuk a sorsára (ezek a döntések amúgy befolyásolják a játék végkimenetelét, azaz olyan befejezést láthatunk, amilyet alkottunk a szituációk megoldásával). Ezután szépen ki kell araszoljunk az épületből. Nem lesz könnyű, mert mindenki ellenünk van, de legalább nem kell gondolkodnunk, kit ne lőjünk le. A túloldalt a lépcsőházban egy szintet feljutunk, majd a garázs-részen át érünk ki az udvarra.



Chapter 19 - The Vor

Az udvaron még mindig teljes a káosz, de csakúgy, mint a pornóstúdiónál, ne foglalkozzunk vele. Amint egy kicsit előrehaladunk, a kicsit odébb ácsorgó furgon megfordul, és megpróbál kereket oldani. Nosza, gyorsan kerítsünk egy járművet (akár a bejáratnál álló rendőrautók egyikét), és szegődjünk a nyomába. Egészen a végcélig kell követnünk, ami azért lesz majd kemény dió, mert folyamatosan támadnak majd a rendőrök és a maffiókák is, ráadásul a furgonról is szórják a golyókat rendesen. Ha nagyon nem bírja a verda, akkor menet közben lecserélhetjük, de ne időzzünk túl sokat, mert lemaradunk. Mikor megérkezünk, menjünk be az épületbe a tetovált kezű barátunk után, és szálljunk be jobbra a liftbe. Innen egy elég hosszú és nehéz lövöldözős rész kezdődik. Az utat nem fogjuk eltéveszteni, egyfelé tudunk csak haladni. Nagyon sokan jönnek, és viszonylag kevés a muníció, nagyon be kell osztani. Nincs mese, ezt a pályát bizony ki kell tapasztalni, honnan jönnek az ellenfelek, melyik fegyvert mikor érdemes felhasználni. A végén meg kell ölnünk Nadját, Viktor hű csatlósát.



Chapter 20 - Paying Favours

Egy misszió erejéig megint visszatérünk Samhez, mégpedig pont abba a szituációba, ahol otthagytuk. Alexei leteszi a telefont, és a liftbe siet, mi meg utána. A feladat most is az, mint legutóbb, csak most mást kell követnünk, és egy kicsit másképp. A lifttel való utazás után rögtön másszunk fel a lámpákra, és menjünk át a raktár-részbe. Itt ugráljunk végig, majd irány a szűk lyuk a falon. Két ilyenen át kell kúsznunk, mire eljutunk a garázsrészbe, ahol ismét fel kell kapaszkodnunk a lámpákhoz. Menjünk el a túlsó végére, és várjuk meg, míg Alexei odaér a kocsijához. Ekkor menjünk vissza előre, és szálljunk le a kerítésen kívül. Nincs más hátra, hogy odaosonjunk az autóhoz és belopózzunk a hátsó ülésre.

Chapter 21 - Beginning Of The End

Vissza a főszálhoz, azaz Eddie-hez. Viktor még mindig szökésben, úgyhogy megint üldözni fogjuk, először autóval (vagy ha jobban tetszik, motorral). Egy egész konvoj kíséri, szépen lassan elkezdhetjük leszedni őket, de igazából nincs jelentősége. Annál inkább annak, hogy folyamatosan jönnek a támadások üldözés közben. Aztán a főgonosz járművet vált, és hajóra száll. Mi sajna épp lemaradunk, de persze nem ússzák meg ilyen könnyen, nélkülünk nincs társasutazás. A motorral kezdjünk eszeveszett száguldásba, hogy a kicsivel odébb lévő hídról még leugorhassunk a fedélzetre. Útközben persze a rendőrség kordonokkal „segíti" az akciónkat, így nem árt résen lenni az amúgy is nehezen kormányozható jószágon. Ha már a hajón vagyunk, akkor meg kell keresnünk a tetovált kezűt. Fegyverünk nincs, így eleinte ököllel kell inéznünk a dolgokat. Nem árt, ha sietünk, ugyanis időre is megy a móka. A túloldalon, mikor ismét kijutunk a fedélzetre, összefutunk Alexei-jel. Érdemes ide tartogatni a pisztolyt, amit útközben megszerzünk, de annyira azért nem kemény ellenfél, mint amilyennek mutatja magát.

Chapter 22 - The Fall Of An Icon

Felpörögnek az események, Eddie és Mitch együtt lendülnek harcba Viktor ellenében. Egymást fedezve haladunk, de leginkább csak magunkra számíthatunk. Már megint úgy kell összeszedni a fegyvereket menet közben, és amellett, hogy a rosszfiút üldözzük, még a csatlósaival is le kell számolnunk. Talán nem olyan kemény ez a rész, mint a háztetős, de azért nem árt jól beosztani a munícióit. A cél, hogy kövessük a főnököt, egészen a tető-részig, ahol szemtől szemben kell vele leszámolnunk. Csak ő és mi, mint férfi a férfival. Utána pedig megnézhetjük a záró képsorokat, és tehetünk egy pipát a naplónkba a Getaway: Black Monday címe mellé.



m_anger

Decemberben 10-17-ig!



7990,-
Commandos 2
+8MB memocard



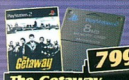
5990,-
The Getaway
F1 Career Challenge



7990,-
ARC
+8MB memocard



5990,-
WRC Rally II
Turok Evolution



7990,-
The Getaway
+8MB memocard



5990,-
F1 Career Challenge
LMA Manager 2003



7990,-
SSX Tricky
+8MB memocard



5990,-
Largo Winch
Final Fantasy X



7990,-
Dead to Rights
+8MB memocard



5990,-
HP Chamber of Secrets
V.I.P.

Metal Slug 3..... 7990
Tiger Woods PGA 2005.. 8990
Crash Twinsanity..... 11990
Lord o.t. Rings Third Age.. 8990
Star Wars Battlefront.... hívj!
Champions of Norrath.. hívj!
Splinter Cell Pandora T. hívj!
Driver 3..... hívj!
This is Football 2005.... hívj!
Pro Evolution Soccer 4.. hívj!
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



PS2 gamepad
különbözõ színekben
6490,-



PS2 esüst alapgép
Hívj!



Az idény legjobb árai!

ÚJ!
PSTwo alapgép
Hívj!



PS2 RGB/NTSC kábel
1490,-



XBOX S kontroller
zöld vagy fekete
6990,-

GTR 400 Racing..... 4990
Hulk..... 4990
Beyond Good and Evil... 4990
Mission Impossible..... 4990
Mace Griffin Bounty Hunter 4990
Killswitch..... 4990
Rise to Honour..... 4990
Pitfall..... 4990
Catwoman..... 4990
Die Hard..... 4990
Judge Dredd..... 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



7990,-



Hívj!



8990,-



Hívj!



Tony Hawk's Underground 2
8990,-



Hívj!

Használt vagy üzemképtelen gépedet megvásároljuk!

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



TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

FURCSA ÖTLETTEL ÁLLT ELŐ A FRANCIA SZÉKHELYŰ UBI SOFT CSAPATA: AZONOS NÉVVEL, ÁM A KÉT MEGHATÁROZÓ KONZOLOS GÉPTÍPUST KÜLÖNVÁLASZTVA, MÁS ÉS MÁS TÖRTÉNETTEL KÉSZÜLT ELKÁPRÁZTATNI A JÁTÉKOSOKAT. A TOM CLANCY NEVÉVEL FÉMJELZETT KOMMANDÓS ANYAGBAN MOST AZ XBOX-OS TÁRSADALOMNAK KEDVEZTÜNK: AZ Ő VERZIÓJUK ALAPJÁN VETETTÜK BELE MAGUNKAT A DZSUNGELBE, HOGY A LEHETŐ LEGRÉSZLETESEBB LEÍRÁSSAL TÉRJÜNK ONNAN VISSZA...

INFO BOX

Kiadó:
Ubi Soft
Fejlesztő:
Red Storm
Hivatalos honlap:
www.ghostrecon.com

Megjelenés:
2004. november 26.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

+

Élethű helyzetek, sok háttérinfó, szinte tökéletes megvalósítás, remek multiplayer.

–

Ritka szaggatás, a sebzésmodellen még csiszolhattak volna egy kicsit.

PS2 - XB - GC

PLATFORMOK

FPS berkekben bizonyára ismerősen cseng a név: Ghost Recon. A Tom Clancy nevével fémjelzett, taktikai vonalat képviselő háborús produktum elismerést vált ki a műfajra szakosodott játékosok körében. Nem véletlenül. A Ubi Soft gondozásában készült első Ghost Recon még 2001-ben debütált, s azóta is a stílus élvonalába tartozik. A Red Storm



Entertainment legújabb fejlesztése - ellentétben a legtöbb Tom Clancy játékkal - nem az általa szerzett művek (könyvek, szemelvények) alapján készült, azoktól teljesen független - mindössze annyival kapcsolható az említettekhez, hogy ennek is terrorista-elhárító történet adja a hátterét.

A számos expanzió után (valamint a rajongótábor nyomására) ildomos volt tehát egy folytatás elkészítése, melyről először az április 8.-ai Ubi Soft sajtókonferenciában hallhattunk. Tom Clancy roppantul népszerű, politikai és katonai krízishelyzeteket feldolgozó játéka már ekkor számos fejlesztőt ihletett meg hasonló produktumok elkészítésére. A fejlesztők úgy gondolták, hogy a Rainbow Six és Splinter Cell mellett a Ghost Recon-szálat is tovább folytatják: a csapatorientált, taktikai FPS kategóriába sorolandó program újabb stratégiai elemekkel bővül tovább, melyekhez logikusan felépített misszió alapú játékmenet társul majd. Ha mindezt frappánsan megoldott kézifegyveres összecsapásokkal vegyítik, nem kérdés: az észak-karolinai székhelyű Red Stormnak jó esélye van arra, hogy ismételten maradandót alkosson. A lázas munka már régóta folyik, gyümölcsének beérése pedig (talán nem meglepően) a karácsony előtti, november végi vásárlói szezonban vált esedékessé...

Mielőtt bármibe is belemennénk, néhány tisztázandó dolog: a Ghost Recon 2 jön ugyan GameCube-ra és PS2-re is (az Xbox verzióval nagyjából egy időben), de a két platformra készülő változat nem lesz azonos az Xdoboz-éval. Míg utóbbit a Red Storm, előbbieket az Ubi Soft Sanghai



stúdiója fejleszti, melyek amolyan előzetesei lesznek a cikkünkben szereplő GR2-nek. Habár számos hasonlóság felfedezhető lesz majd közöttük, már az alaptörténet is más: míg Ubi Softék 2007-ben próbálnak rendet tenni a kommunista észak-koreai zavargások közepette, Red Storm-ék Ghostjai 2011-ben tevékeny-

ÉRDEKESSÉGEK

A GR széria számos expanzióval bővült az évek során: a GR: Desert Siege csak PC-re, a GR: Island Thunder PC / Xbox / PS2-re jelent meg. A később érkező GR: Jungle Stormot csak a PS2 tulajok élvezhették. Utóbbi egyébként az Island Thunder egy kibővített verziója, mely a teljesen új hadjáratával gyarapította az addig is tetemes mennyiséget...

kednek a helyszínen. Megkísérlik, ami a korábbi csapatoknak nem sikerült, ám feladatukhoz további kellemetlenségek is társulnak majd: General Jung, a véreskezű önkényuralomra szert tevő katonai hadvezér atomfegyvereivel fenyegeti a világot. Ghostjaink ezt nem hagyhatják annyiban, és a felsőbb vezetéstől kapott parancs értelmében megkezdődnek a titkos akciók, mellyel lefegyverezhetik a terroristavezért. Az akciókban természetesen mi leszünk a kivitelezők, de a felkészülés időszakában számos dolog vár még ránk, így kezdjük is el!

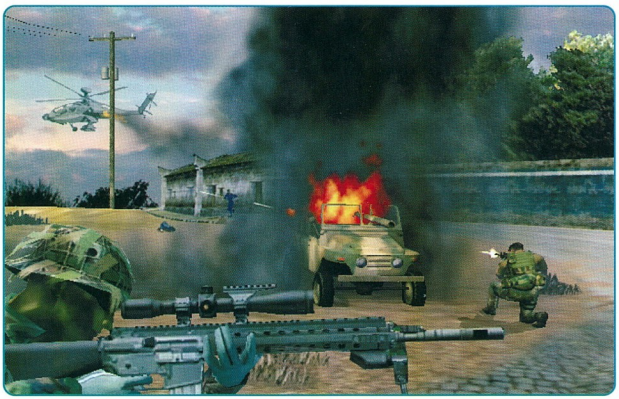
Előkészületek...

Tapasztaltabb játékos révén az intro megtekintése után az Optionsban kutakodnánk először, ám itt hallgatag intelligenciára találunk: az audiókimenet típusán és a fényerősségen kívül semmit sincs lehetőségünk állítani. Következő tippünk már 100 %-os találattal bír: a játék valószínűsíthetően profil-alapú, ergo minden ehhez kapcsolható, mely a későbbiekben fontos lehet. Készítsünk is gyorsan egyet, melyet a Profile menüpont alatt tehetünk meg. Korábban létrehozott beállításaink hiányában (a már meglévők között a *D-Pad fel-le* nyomásával válthatunk, majd az *A* gombbal aktiválhatjuk a nekünk tetszőt) az *X* gombbal kreálhatunk magunknak egyet. Az *L* és *R* segítségével az alternatív karakterek is bekerülnek a repertoárba - ha a profil létrehozásával készen vagyunk, az *A* gomb lenyomásával menthetjük el azt. Számos menüpont válik elérhetővé ekkor, a fontos beállítások a Game Optionsban (inverz nézet, vibra funkció, alapértelmezett nézet, autocélzás) és a Controller Setupban kaptak helyet. Utóbbiban négyféle, előre letárolt változat közül is választhatunk, de sajnos saját konfigurálásra itt sincs lehetőség.



Természetesen az sem mindegy, milyen uniformisban látjuk szívesen Ghostjainkat: a nemzetközi, és alakulatfüggő katonai öltözékek az Appearance menüben bújnak meg. Lehetőségünk van amerikai, orosz, nemzetközi, vagy akár észak-koreai viseletbe is bújtatni hőseinket: ezek milyensége fontos lehet egy-egy küldetés esetén. A váltás az *X* és *Y* gombokkal, a nyugtázás a *B* gombbal érhető el.

Szándékosan hagytam utoljára a Special Features-t, ami leginkább a játék multimédiás tartalmával vethető össze. Itt kaptak helyet ugyanis a későbbiekben a pontszámokkal (ezek jelenlegi állása a profilválasztó képernyőn is megjelenik) unlockolható dolgok, galériák, videók, ismertetők - ezek annyira példaértékűek, hogy teljes áttanulmányozásuk órákba is beletelhet. Hatalmas tárház ez, ahol szemügyre vehetjük az ellenfelek (Enemy Weapons) és ghostjaink fegyverzetét (Ghost Weapons), felszerelését (Supplies), a használható járműveket (Vehicles), csapatunk tagjait (Ghosts), és a szövetségeseket (Allies) is. Tájékozódhatunk a jövő speciális katonai alakulatáról a Future Force Warrior személyében, amit az amerikai hadsereg már tesztel, de éles környezetben még nem, vagy csak elenyésző alkalommal vetett be. Utóbbi érdekes, és tanulságos anyag, a FFW-ben turkálva megfigyelhetjük a jövő katonai öltözékét, a változásokat, a prototípus fegyvereket, illetve szemtanúi lehetünk néhány bemutató jellegű videónak is, melyeken hivatásos katonák láthatóak terepgyakorlatok, avagy bemutatók alatt.



A tartalom nagyrészéről csak idővel kerül le a lepel: a missziók után kapott pontok (ezekről később) feláldozásával nyílnak meg egyremásra a galériák, melyek alapvető információval szolgálnak pl. a csapatunk tagjairól. Innen értesülhetünk tehát, hogy a team vezetője, Scott Mitchell igazi kiváló taktikai érzékkel megáldott példaértékű katona, akit emberi tisztelnek és becsülnek. Társai, Alicia Diaz, a texasi farmer keményökölésű lányzója, aki azért csatlakozott a sereghez, hogy világot lásson, vagy az extrém sportokért rajongó Jennifer Burke, aki a lövész szerepét testesíti meg.



A Ghost-csapat összesen kilenc tagot számlál, de értelemszerűen nem vesz részt mindig mindenki az akciókban. A médiatárhoz bármikor visszatérhetünk egy-egy sikeres küldetés teljesítése után is. Ennek tudatában az Activate kiválasztásával élesítsük az újonnan megkreált profilunkat, hogy kezdetét vehesse a világ megmentéséért vívott harc.

Légy üdvözölve a Barakkban!

Bevetésünk kezdetekor ismét döntés elé állít minket a program: választhatunk a multiplayer, illetve a single player módoszok közül. Előbbiben az Xbox Live Play (4 játékos küzdelme Live!-on keresztül), System Link Play (Xbox-ok hálózatba kötése esetén maximum négyen), avagy Local Play (osztott képernyő) lehetősége nyílik meg, míg utóbbiban az egyjátékos scenariók közül válogathatunk. Ha még nincs internetes hozzáférésünk, a Sign In menüpontban a Live! - szolgáltatáshoz készíthetünk egyet, vagy belevethetjük magunkat az imént említett single küldetések teljesítésébe. Ha a fentebb említettek alapján még nem aktiváltuk a beállításainkat, itt még megtehetjük a Profile segítségével, de ezek után könyörtelenül az éles helyzetben találjuk magunkat. Kezdők számára mindenképp ajánlatos a Training (kiképzés) felé venni az irányt, ugyanis megéri az a fél óra, melyet a kiképzőterepen töltünk a játék irányításának megismerése érdekében.



A Trainingen belül megtanulhatunk okosan, ésszerűen mozogni, lőni, robbantani, lopakodni, tárgyakat használni, melynek hiánya az első percekben komoly gondot okozhat, ha nem vagyunk gyakorlottak a kontroller kezelésében. Alapbeállítás esetében a bal analógkarral haladunk előre-hátra, illetve oldalazunk jobbra-balra. A mozgáshoz kapcsolódó egyidejű forgolódáshoz a jobb kart használhatjuk. Ha guggoló pozícióra, vagy lopakodásra kényszerülünk, a *D-Pad lefelé* nyomásával vehetjük fel a megfelelő testhelyzetet. Ilyenkor is van lehetőségünk oldalazni, illetve fegyvereket használni. Előfordul azonban, hogy ez mind elégtelennek bizonyul, s kúsznunk kell: a magas fűben való hason csúszáshoz ismételten meg kell nyomnunk a *D-Pad le* irányát - katonánk ekkor a földön kúszik tovább, illetve hempereg jobbra-balra, ha

az oldalazó műveleteket is használjuk. A training megtanít arra, hogy bizonyos fegyvereket csak bizonyos pozíciókban tudunk használni: így pl. gránátot állva, guggolva, fekve is tudunk hajítani, de az ellenséges járművek likvidálásának egyik eszköze, a páncélökől bizony csak guggolva vagy állva használható. Helyzetünket egyébként a jobb alsó sarokban levő HUD is mutatja - amellett, hogy az éppen kezünkben levő fegyver rendelkezésre álló munícióját, és a betárazott mennyiséget is nyomon követhetjük



rajta. Az *L* gombbal a referencia-térképet tudjuk előcsalni, míg az *R* gomb határozott megnyomásával tüzelhetünk a célpontra. Előbbi elővarázsolásával látjuk az éppen teljesítendő parancsot (a küldetések során lényegesen több mindent kell megoldanunk, mint ami az elsődleges feladat), és csapatunk tagjainak helyzetét is, amit persze egyszerűbben szemen követhetünk a mini-mapen, a képernyő jobb felső sarkában. A szövetségesek színe kékkel, míg az ellenfelek pirossal jelennek meg a szemünk előtt: kör alakú ikon jelzi az elsődleges feladatokat, nagy négyzetek a szárazföldi / légi járműveket, a kisebbek pedig a gyalogos egységeket.



A *Back* gomb lenyomásával a Scoreboard jelenik meg, ahol a csapatunk statisztikáját láthatjuk az adott misszióra nézve (küldetés neve, eltelt idő, nehézségi szint, a likvidált ellenfelek / járművek / fejlövések és túlélők száma). A *Fekete* gombbal parancsot adhatunk az alakzat újrafelvételre, a Fehérrel pedig a szétszóródásra. A *jobb analógkar lenyomása* testesíti meg az arra alkalmas fegyverek zoom / távcsöves tulajdonságait, de ismételt lenyomásával visszatérhetünk a TPS módba.

Az *A* gombbal újratárazhatjuk gyilokvetőnket, illetve lenyomva tartása mellett a *D-Paddal* választhatunk aközül, hogy az adott fegyverrel egyes, hármas, avagy sorozatlövést kívánunke leadni. Az *X* gombbal kapcsolhatjuk be az éjjellátót (Night Vision), mellyel a már jól ismert módon tájékozódhatunk a sötétben. Az *X* gomb folyamatos lenyomásával, valamint a *D-Pad* megfelelő irányba nyomásával is aktiválhatunk változásokat: felfelé az éjjellátót, balra a távolságjelzőt, jobbra az objektumjelzőt kapcsolhatjuk ki, illetve be. A *B* gomb lenyomásával karakterünk azonnal vált a sorban következő kézifegyverre, azonban az olyan eszközök, mint a gránát, vagy AirStrike lézerbecélzó berendezés nem kerülnek így kiválasztásra. Ezek használatához nyomva kell tartanunk a *B* gombot és a *D-Pad* megfelelő iránya mellett ezeket is kézbe vehetjük. Az *Y* gomb felelős a csapatmozgatásért: ennek segítségével adhatunk ki parancsokat az alakulat tagjainak arra, hogy tüzeljenek, vagy szüntessenek, esetleg jobbról, avagy balról közelítsék meg a célpontot. Lehetőség van a helyben maradásra is, ezt a *D-Pad lefelé* nyomásával érhetjük el.

A játék során gyakran előfordul, hogy fedezékből kell leszednünk valakit, mialatt az ellenfél folyamatos tűz alatt tart minket. Ekkor jön jól a balra-jobbra kitekintés, melyet végezhetünk guggoló, vagy álló pozícióból is. Nem kell mást tennünk, mint a *D-Pad jobbra* vagy *balra* nyomásával kikémlelnünk a fedezék mögül és távcsöves puskával leteríteni az ellenfelet.

Persze, senki sem tökéletes: mi is kaphatunk találatot, de a sebzési modell nem buta, nem halunk meg egy-egy kar, vagy láblövéstől: a találat csupán lassabb mozgást eredményez; a sérülés mértékét a bal alsó sarokban található sebzésmutátoval lehetőségünk van nyomonkövetni. A fej, test, és láb szektorokra osztott színes négyzetek közül a zöld az épséget, a sárga a felszíni sérüléseket, a piros pedig a súlyos eseteket jelzi. Ha valamelyik kialszik, akkor nagy az esélye annak, hogy ha azon a testtájékon ismételten sérülést szenvedünk, reménytelenül fűbe harapunk.



A fegyverek célzója ráfókuszál az ellenfélre: de ennek függvényében működik a távolságjelző is, amely az adott céltól való távolságunkat mutatja. Katonánk egyébként nem cserél abban a pillanatban fegyvert, ahogy mi azt szeretnénk: időre van szüksége ehhez a művelethez ugyanúgy, mint az újratárazáshoz - ezt az időintervallumot bele kell kalkulálnunk az akcióba - célszerű ilyenkor fedezékbe húzódni. Ha a fentebb említett mozdulatokat begyakoroljuk, csupán ügyességünkön és ébrességünkön múlnak az akcióink sikerességei.

Hadjárat? Vendetta? Gyakorlás?

Az egyjátékos módusz kiválasztása után a Quick Mission alatt bújnak meg azok a küldetések, melyeket hadjárat módban már teljesítettünk. Ezen térképeket többször is teljesíthetjük: választhatunk, hogy magányos farkasként (Lone Wolf) indulunk csatába, védekező (Defend), elsöprő (Firefight) felderítő (Recon), vagy objektum alapú (Mission) játékra vágyunk. Ezek segítségével lehetőség nyílik arra, hogy egy-egy feladatot többféle szemszögből is megtapasztaljunk, vagy végrehajtsunk. A számunkra megfelelő menüponton az A gombot megnyomva a nehézségi szint megválasztása kerül szemünk elé, majd kezdődhet a feladat teljesítése. Minden egyes alkalommal (legyen az hadjárat, vagy Quick Mission) a tényleges akció megkezdése előtt lehetőségünk van a felszerelésünk összeállításán babrálni: a jelölőnégyzet megfelelő egységét a D-Paddal kiválasztva, majd jobbra - balra nyomkodva beállíthatjuk minden egyes slotba a megfelelő fegyvereket és tölteteket. Vigyázni kell arra, hogy az elsődleges és másodlagos gyilkolóeszközök kombinálására nincs lehetőség: azaz ha a fenti rubrikát kívánjuk változtatni, először ki kell jelölnünk a fegyverkasztot, és ennek függvényében változik majd a másodlagos fegyver típusa.

Négy kasztot kínál a program: **gránátos** (Grenadier), **mesterlövész** (Marksman), **lövész** (Rifleman), és a **tüzér** (Gunner). Ha megtaláltuk a nekünk megfelelőt, az adott kasztba tartozó fegyverek közül már kiválaszthatjuk a számunkra legal-

kalmasabbat - így az összeállítható variációk száma meglehetősen magasra rúg. Ráadásul ezt a műveletet minden csapattagnál eljátszhatjuk (*X gomb* - Player Equip), így személyenként teljesen eltérő, és egy adott körre specializált felszerelés-összeállítást készíthetünk. Emellett már csak apróságnak számítanak a páncélöklök, a csúszó és robbanótöltetek, a kézigránát, a lézerbemérés légitámadás, melyek szintúgy szükségesek a nagyobb egységek sikeres elpusztításához.



Miután túlvagyunk a sikeres előkészületeken, az *A Gomb* (Accept) megnyomásával kezdetét veheti az akció. Ha a program sztorivonalán szeretnénk végighaladni, a tizenöt misszióból álló hadjáratot (Campaign) kell választanunk. Ide belépve a korábban abbahagyott és elmentett játék betöltésének lehetősége vár ránk, de választhatunk úgyis, hogy teljesen új hadjáratot kezdünk. (*X gomb*) Lehetőségünk van a korábbiak törlésére (*Y gomb*), de mi most inkább készítsünk újat, és adjunk meg neki a már ismert módon egy azonosítót. Ha már létezik ilyen, felülírhatjuk a régit, vagy ismételt módosítást is végezhetünk.

William Jacobs őrnagy egy televízió műsor, a Modern Heroes műsorvezetője - vendégei a Ghost Recon csapat tagjai. A velük készített interjúk és beszélgetések alapját a mi leendő akciónk adja: mesélnek a bevetésekről, a politikai helyzetről, a küldetésekről, a váratlan eseményekről, melyeket nekünk úgymond „újra kell játszanunk". Történeti elbeszélések elevenednek meg a képernyőn: segítségükkel rengeteg mellékinformációra tehetünk szert, ha figyelmesen végignézzük az egyes tagokkal készített interjúkat. Ez azért is tanulságos, mert értesülhetünk a ránk váró nehézségekről, váratlanul felbukkanó eseményekről, melyek tudatában alaposan felkészülhetünk az adott misszió nehezebb pontjaira. Az interjú és az átvezető animációk után még a felszerelés összeállítása van hátra, és kezdetét veheti a terrorista-elhárítás.

A misszók során folyamatosan értesülünk a felsőbb utasításokról - ezek egy kijelző segítségével meg is jelennek a képernyő bal felső sarkában. Itt kapunk visszajelzést az akció sikerességéről, sikertelenségéről, az elsődleges és másodlagos objektumokkal kapcsolatos megsemmisítésről, azok védelemről, a szövetséges erők aktivitásáról, egyszóval mindenről, mely fontos és szükséges lehet. További plusz, hogy - különösen a játék elején - a sikeres kommandírozáshoz is kapunk segítségeket, melyek gyakran hasznos infóval látnak el minket, ha nem, vagy csak hézagosan emlékszünk bizonyos dolgokra.

A Start gomb megnyomásával a Pause menüt varázsolhatjuk elő: itt van lehetőségünk akció közben menteni (Save), egy-egy elbaltázott rajtaütés esetén újratölteni (Load), feladni a missziót (Abort Mission), vagy a játékmenetet érintő beállításokon (In-Game Options) babrálni. Utóbbiban kapott helyet az FPS / TPS nézet váltására használatos First Person, a Cheat szekció (gombkombinációkkal vihetünk be csalásokat) a tűzjelző indikátor, illetve a radar be- és kikapcsolására vonatkozó beállítások. A mentés, töltés és feladás mellett lehetőségünk van kilépni a főmenübe is, ha esetlegesen meggondoltuk volna magunkat az akció végrehajtását illetően. Akármelyik megszakító metódust is választjuk, az eredmény mindig az After Action Review panel megjelenése lesz. Ha tudomásul vettük, hogy a megszakítás a misszió elölről kezdésével jár, akkor láthatjuk ezt a panelt, amely az összesített eredményeinket tartalmazza. Az AAR-rel akkor is találkozhatunk, ha sikeres küldetésen vagyunk túl: az eligazítás és a következő interjúk előtt mindig lesz lehetőségünk áttanulmányozni a harcban nyújtott teljesítményünket. A táblázat feltünteti a csapat sikerességét (Mission Completion), a nehézségi szintjét (Difficulty), a likvidált egységek (Enemy Kills), az egytalálatos fejlövések (Headshots), a megsemmisített ellenséges járművek, valamint a megmaradt túlélők számát is. Alul az összesített Total Score mosolyog vissza ránk, mely az egyéb tényezők bonuszaként jár - ebből a pontszámból lesz lehetőségünk a Profil / Appearance menüpont elemeit unlockolni... Részletes összesítést kérhetünk az egyes csapattagok harcban nyújtott teljesítményéről is: az *Y gomb* (Soldier Scores) lenyomásával és a *D-Pad* segítségével tallózhatunk katonáink között. Értesülhetünk az egyes adatokról, hogy miben járultak hozzá az akció sikerességéhez vagy éppenséggel sikertelenségéhez.

Kúszok, mászok, lövök, védekezem - realizmus „majdnem"-felsőfokon.

A változások szele a Ghost Recont is elérte. A helyszín - mint ahogy azt a korábbiakban már említettük - nem dél-Amerika, hanem a kommunista észak-Korea, melynek éghajlati viszonyai meglepő hasonlóságot mutatnak hazánkéval. Az elődhöz képest ez annyi változást jelent, hogy nagyobb szerepet kaptak az erdők, folyók, a dús növényzet - tehát ideális háborús terepen kommandírozhatjuk kicsiny csapatunkat. A részletgazdag tájat kisebb-nagyobb falvak díszítik, melyek között az összeköttetést kikövezett utak, ösvények, hidak színesítik. A lebombázott városkép rothadás hatását kelti, az elhagyott, kihalt, élettelen romos utcák puskaropogástól sikító zaja már messziről érződik a játékos fülében. Nem lehet panaszunk a változatos időjárási viszonyokra sem: a nappalt éjszakai küldetések, rajtaütések és konvojkíséretek váltják fel: a szikrázó napsütést borongós, szakadó eső és köd környékezi meg, amely kedvez a dús növényzetnek - érthető tehát, hogy miért akkora nagy a bozót az erdőben vagy a sziklás vidékek lábánál. A hajlongó gaz bár statikus mozgást végez, közéjük lapulva, a maszatban kúszva mégis reális valós hatást kelt. Megfigyelhetünk néhány mozifilmbe illő részletet is: egy tank robbanása, vagy a fények, köd-effekt néhol filmvásznat sejtető hatást kelt. A korábbi Ghost Reconok kinézetét érő jogos kritikák tehát bizonyos szinten orvoslást nyertek. Sokkal szebb, lélegzőbb a

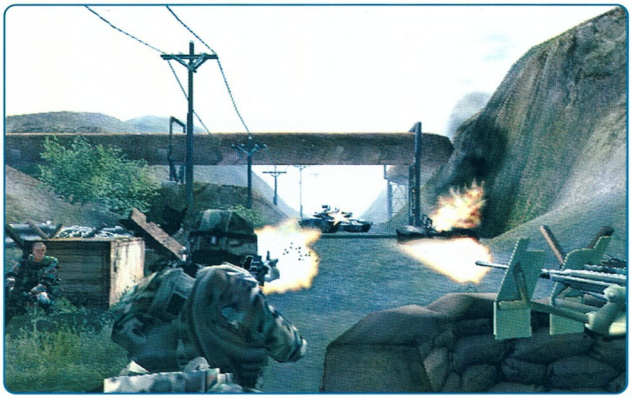




ÉRDEKESSÉGEK

A Red Storm sokat munkálkodott a modellek mozgásfázisain is. A Motion Capture stúdióban a fogások, forgások, esések és tűzelő mozdulatok mindegyike az amerikai hadsereg hivatásos trainereinek közreműködésével valósult meg. Nem csak az egyszerű animációk estek át ráncfelvarráson, hanem a folyamatos mozgatás terén is vannak változások: a fegyverhordozás, az újratöltés, cipelés, és tartás mozzanatai lényegesen szebbek, élethűbbek, mint a korábbiakban.

környezet, amely a TPS nézetből figyelhető meg leginkább. Kérdés: miért a TPS nézet? A készítők ezt a szélesebb / nagyobb látószöggel és a játékmenetbeli változtatásokkal indokolják. Természetesen ha nekünk jobb az FPS nézet, bármikor visszaválthatunk abba is (zoom vagy távcső esetében nem is használhatunk mást), de a program sok helyen kívánja meg a külső szemszögből való kamerapozíciót. A kamera dinamikusan és jól mozog, de mindig fix a távolsága, hogy a karakter ne távolodjon túl messzire, vagy kerüljön túl közel.



Nem csupán a grafikai feature-k terén van változás: a karakterek is részletesebb megvalósítást kaptak. A Red Storm az Oakley, Black Hawk, és Eagle felszereléseket gyártó cégeket kérte fel együttműködésre a minél tökéletesebb ruházat megalkotása érdekében. Így a valódihoz megszólalásig hasonlító uniformis (övek, csatok, sisakok, szemüvegek, stb.) kialakításában ezek hiányában is látványosak a fájdalmi mozdulatok, s az akció hevében nincs igazán időnk figyelni az ilyesmire. Ugyanakkor a sebzés milyensége remekül megkreált: a fejlövés tuti halál, de 2 pontos találatnál sem kell több egy ellenséges egység leterítéséhez - ennek tudatában sokkal taktikusabb lerohanási manőver kivitelezéséhez van lehetőségünk. A „Run 'n gun" módszer itt nem működik: nem tudjuk véghezvinni a „nekirohanok, ugrálok, és kikerülök mindent, mint Neo a Mátrixban" stílust - minden esetben megfontolt, és biztos taktikára van szükség ahhoz, hogy képesek legyünk előrenyomulni a terepen. Ehhez pedig nagy segítséget nyújtanak a fedezéket nyújtó, különböző torlaszok, ládák, falak, autóroncsok és az összes hasonlatos tereptárgy.



ra nyílt lehetőség. A különböző posztot betöltő karakterek természetesen eltérő modelleket viselnek, melyek jól kivehetőek még távoli kameranézetből is.

Változások

Red Stormék a fizikai megvalósítás terén sem bízták a véletlenre a dolgot: itt a nemrégiben lecsiszolódott Havok 2-es motorral találkozhatunk. Az eredmény: az ellenséges erők látványos és realisztikus fizikai haláltusája (pl. a test mozgása egy robbanásnál, vagy az egyes tereptárgyak, objektumok, épületek, növényzet viselkedése). Tipikusan jó példa erre az egyik misszió alapfeladata, az ellenséges erők utánpótlásához szükséges híd megsemmisítése. Bárhova is helyezzük a bombát, az mindig másképp fejti ki hatását, ergo nem láthatunk két egyforma robbanást. A sérülésmodell ugyan kicsit foghíjas: a néhány fájdalomérzeten kívül, amit katonánk kiprésel magából (pl. egy kósza golyó ellövi a lábát, fetrengés és ordítozás a medikért a földön), nem sok mozdulat mutat a fájdalom jeleire. A néhány közlési formán (fáj a lábam, orvost) kívül el tudnék képzelni egy-egy reflexszerű mozzanatot: pl. ha ellövik a katona vállát, kapjon oda a kezével, vagy ha hasi lövést kap, rogyjon össze - égről. Egy hasonló küldetésben egy gázzal töltött tartályt kell megsemmisítenünk, és az így keletkezett detonációval képesek leszünk lerombolni az ellenséges őrtornyot. De elmíthetnénk azt a küldetést is, ahol egy hidat kell megsemmisítenünk, vagy átfestenünk egy ellenséges állást a saját színeinkre, hogy a nemsokára megérkező légitámadás bemérő lézere azt találja el és ne a sajátunkat.

Multiplayer és összhatás

Akár Live!-on, akár hálóban játszunk, az érzés, amit diktál a program, egyszerűen leírhatatlan. Bátran kijelenthetjük, hogy az utóbbi idők legjobb Xbox-os multiplayer és co-operative programjával állunk szemben. Rengeteg térkép és játékmód áll rendelkezésre, amelyben egymásnak eshetünk 2-3-4-en, de akár négy-négy fős csapatban is. Választhatunk a gép elleni co-operative módozatot, vagy Squadot, a gigászi pályák garantált szórakozást nyújtanak. Head-



set a fejeden, parancsok a szádon, kontroller a kezedben, taktika a fejedben, haverok a drót másik oldalán és kész az ütőképes sereg. Nincs lag, nincs szaggatás, minimális a ködösítés: és Squad módban elérhető a video mode-attack, amelyhez foghatót még nem nagyon láttunk taktikai FPS-ben. Bújj fedezék mögé, és nyomd le a fekete gombot! Lehetőséged van rá, hogy fejed fölé, vagy oldalra helyezve a fegyvert tüzelj úgy, hogy te mindvégig fedezékben maradsz - ráadásul még a zoom funkciót is használhatod. A futurisztikus M29-essel mindez bandaháborúkat idéző okosággá alakul, igazi élvezet! A többjátékos módhoz nincs mit hozzáfűzni, tökéletes, ahogy van.



Kedélyes kis társaságunkban Ákos barátom fogalmazott jól: mióta megérkezett a Ghost Recon 2, nem játszunk Halo 2-t… Habár utóbbiban nincs co-op mód és a két játék stílusát tekintve is eltér egymástól, a kijelentés döntő hatással bír. Tom Clancy Ghost Recon 2-je jött, látott, (meg)győzött. Egy remekül kidolgozott, látványosan szép és tartalmas produktummal állunk szemben, melynek remekre sikerült multiplayere, élethű mozzanatai, és tekintélyes multimédiás tartalma minőségi terméket sugall. Ha még nincs ilyen stílusú játékod, mindenképp beszerzendő darab. Tom Clancy névjegye a garancia a tökéletes választásra.

Stinger

KONZOL DOKTOR

1147 Bp., Lőcsei u. 99. • Tel.: 222-0478; 06 20 20-55-149
E-mail: info@konzol-doktor.hu • www.konzol-doktor.hu
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig 9-17 óráig

Játék konzolok, tartozékaik értékesítése és szervizelése!



PS2 konzol
39.990,-



PS2
memokártya
1 db-os
6.990,-



PS2
Dualshock
joy
6.990,-



PS2 Network adapter
12.990,-



PS2
akciós
játékok
3.990,- IG/DB



PS2
memokártya
dupla
9.490,-



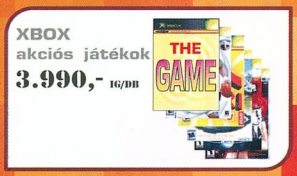
PStwo
konzol
39.990,-



PStwo vertikal stand
4.990,-



XBOX
konzol
39.990,-



XBOX
akciós játékok
3.990,- IG/DB



XBOX S kontroller
7.990,-



MEDION DVD player
MD 42069
16.990,-



MEDION DVD és DIVX player
MD 42068
19.990,-

Megrendeléseket postai úton is teljesítünk. Keresd napi akcióinkat!

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

CHEAT GALAXIS

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

↓ INDEX

- ATV Offroad Fury 3 (PS2)
- BloodRayne 2 (PS2 – XB)
- Call of Duty: Finest Hour (PS2)
- FlatOut (PS2)
- Gekido: Kintaro's Revenge (GBA)
- Godzilla: Save the Earth (PS2 - XB)
- Grand Theft Auto Advance (GBA)
- Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
- Harvest Moon: A Wonderful Life (GC)
- Mortal Kombat Deception (PS2 – XB – GC)
- NBA Ballers (PS2)
- Need for Speed: Underground 2 (PS2 - XB - GC)
- Neo Contra (PS2)
- Outrun 2 (XB)
- Ratchet & Clank: Up Your Arsenal (PS2)
- Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus (PS2)
- The Bard's Tale (PS2 - XB)
- The Getaway: Black Monday (PS2)
- The Incredibles (GBA)
- The Incredibles (PS2 – XB – GC)
- The Urbz: Sims in the City (PS2 - XB - GC)
- Tom Clancy's: Ghost Recon 2 (XB)
- Tony Hawk's Underground 2 (PS2 – XB)

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
PS2

Teljes pajzs, teljes egészségpont és $250.000:
Játék közben üsd be a *R1, R2, L1, X, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobbra, Fel* kombinációt.

Fegyverek megszerzése:
Játék közben üsd be a *R1, R2, L1, R2, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel* kombinációt.

Fegyverek megszerzése:
Játék közben üsd be a *R1, R2, L1, R2, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Le, Bal* kombinációt.

Fegyverek megszerzése:
Játék közben üsd be a *R1, R2, L1, R2, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Le, Le* kombinációt.

Agresszív forgalom:
Játék közben üsd be a *R2, Kör, R1, L2, Bal, R1, L1, R2, L2* kombinációt.

Továbbfejlesztett vezetési élmény:
Játék közben üsd be a *Háromszög, R1, R1, Bal, R1, L1, R2, L1* kombinációt.

Láthatatlan autók:
Játék közben üsd be a *Háromszög, L1, Háromszög, R2, Négyzet, L1, L1* kombinációt.

Vízen vezethető autók:
Játék közben üsd be a *Jobb, R2, Kör, R1, L2, Négyzet, R1, R2* kombinációt.

Öngyilkosság:
Játék közben üsd be a *Jobb, L2, Le, R1, Bal, Bal, R1, L1, L2, L1* kombinációt.

Összes autó felrobbantása:
Játék közben üsd be a *R2, L2, R1, L1, L2, R2, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, L2, L1* kombinációt.

Örült gyalogosok:
Játék közben üsd be a *Le, Bal, Fel, Bal, X, R2, R1, L2, L1* kombinációt.

A gyalogosok utálnak téged:
Játék közben üsd be a *Le, Fel, Fel, Fel, X, R2, R1, L2, L2* kombinációt.

A gyalogosoknak is van fegyvere:
Játék közben üsd be a *R2, R1, X, Háromszög, X, Háromszög, Fel, Le* kombinációt.

Lassított kép:
Játék közben üsd be a *Háromszög, Fel, Jobb, Le, Négyzet, R2, R1* kombinációt.

Gyorsított kép:
Játék közben üsd be a *Háromszög, Fel, Jobb, Le, L2, L1, Négyzet* kombinációt.

Gyorsabb játékmenet:
Játék közben üsd be a *Kör, Kör, L1, Négyzet, L1, Négyzet, Négyzet, Négyzet, L1, Háromszög, Kör, Háromszög* kombinációt.

Alacsonyabb körözési szint:
Játék közben üsd be a *R1, R1, Kör, R2, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le* kombinációt.

Magasabb körözési szint:
Játék közben üsd be a *R1, R1, Kör, R2, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt.

Média szint mérő:
Játék közben üsd be a *R2, Kör, Fel, L1, Jobb, R1, Jobb, Fel, Négyzet, Háromszög* kombinációt.

Normális időjárás:
Játék közben üsd be a *R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Le* kombinációt.

Esős idő:
Játék közben üsd be a *R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Kör* kombinációt.

Napos idő:
Játék közben üsd be a *R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Háromszög* kombinációt.

Felhős idő:
Játék közben üsd be a *R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Négyzet* kombinációt.

Ködös idő:
Játék közben üsd be a *R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X* kombinációt.

GC

THE URBZ: SIMS IN THE CITY



Gnome csalás megszerzése:
Vidd be a *Le, L, Z, R, X, Bal* kombinációt.

Maximum 'Physical Skill':
Vidd be a *R, Z, Le, Y, Y* kombinációt.

Maximum 'Mental Skill':
Vidd be a *Le, X, Bal, R, Le* kombinációt.

Maximum 'Artistic Skill':
Vidd be a *R, Y, Fel, Z, Le* kombinációt.

Skill-ek megszerzése:
Vidd be a *Le, Z, Fel, Y, R* kombinációt.

Társadalmi elismertség:
Vidd be a *B, Bal, X, R, L, A* kombinációt.

Csapat fotó:
A készítők képernyőjén üsd be a *Fel, Le, A, Fel, Le, A* kombinációt.

Fekete autók:
Játék közben üsd be a *Kör, L2, Fel, R1, Bal, X, R1, L1, Bal, Kör* kombinációt.

Rózsaszín autók:
Játék közben üsd be a *Kör, L1, Le, L2, Bal, X, R1, L1, Jobb, Kör* kombinációt.

Stretch megszerzése:
Játék közben üsd be a *R2, Fel, L2, Bal, Bal, R1, L1, Kör, Jobb* kombinációt.

Rancher megszerzése:
Játék közben üsd be a *Fel, Jobb, Jobb, L1, Jobb, Fel, Négyzet, L2* kombinációt.

Bloodring Banger megszerzése:
Játék közben üsd be a *Le, R1, Kör, L2, L2, X, R1, L1, Bal, Bal* kombinációt.

Hotring Racer 1 megszerzése:
Játék közben üsd be a *R1, Kör, R2, Jobb, L1, L2, X, X, Négyzet, R1* kombinációt.

Hotring Racer 2 megszerzése:
Játék közben üsd be a *R2, L1, Kör, Jobb, L1, R1, Jobb, Fel, Kör, R2* kombinációt.

Trashmaster megszerzése:
Játék közben üsd be a *Kör, R1, Kör, R1, Bal, Bal, R1, L1, Kör, Jobb* kombinációt.

Rhino megszerzése:
Játék közben üsd be a *Kör, Kör, L1, Kör, Kör, Kör, L1, L2, R1, Háromszög, Kör, Háromszög* kombinációt.

Romero Hearse megszerzése:
Játék közben üsd be a *Le, R2, Le, R1, L2, Bal, R1, L1, Bal, Jobb* kombinációt.

Caddy (golf autó) megszerzése:
Játék közben üsd be a *Kör, L1, Fel, R1, L2, X, R1, L1, Kör, X* kombinációt.

Jet Pack megszerzése:
Játék közben üsd be a *L1, L2, R1, R2, Fel, Le, Bal, Jobb, L1, L2, R1, R2, Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
PS2

Best Buy szponzor autók megszerzése:
A főmenüben üsd be a *Fel, Le, Fel, Le, Le, Fel, Jobb, Bal* kombinációt.

Kezdéskor 1000$ extra pénz / bónusz autók a Quick Race-ben:
A főmenüben üsd be a *Bal, Bal, Jobb, Négyzet, Négyzet, Jobb, L1, R1* kombinációt.

Kezdéskor 200$ extra pénz:
A főmenüben üsd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, R1, R1, R1, Le* kombinációt.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR
PS2

Végtelen lőszer:
Pauzáld a játékot, majd üsd be az *R1, Kör, L1, Négyzet, Kör, R1, Jobb, Jobb, Kör, Jobb* kombinációt. A játék visszatér a főmenübe, ha helyesen ütötted be a kódot. Választhatóvá válik az 'Unlimited Ammo' opció.

Összes extra grafika megszerzése:
Pauzáld a játékot, majd üsd be az *R1, Négyzet, R1, Négyzet, Kör, Bal, R1, Bal, Bal* kombinációt. A játék visszatér a főmenübe, ha helyesen ütötted be a kódot. Lépj be az 'Extras' menübe, ahol már az összes extra grafikát meg tudod tekinteni.

THE GETAWAY: BLACK MONDAY
PS2

Egészségpont megduplázása:
Az intro képernyőn (a főmenű előtti képernyőn) üsd be a *Fel, Fel, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Kör, Kör, Le* kombinációt.

RATCHET & CLANK 3
PS2

Dan külső megszerzése:
Az 'edit profile' képernyőre lépve tartsd lenyomva az *L2*-t majd üsd be a *Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Jobb, Fel, Bal* kombinációt.

Nefarious külső megszerzése:
Az 'edit profile' képernyőre lépve tartsd lenyomva az *L2*-t majd üsd be *Fel, Fel, Fel, Bal, Jobb, Fel, Bal, Fel* kombinációt.

Duel Blade Laser kard megszerzése:
Pauzáld a játékot, majd üsd be a *Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Fel, Le, Bal, Bal* kombinációt.

Squat számláló:
Jelöld ki a 'Stats' opciót a főmenüben, majd üsd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet* kombinációt. A statisztika képernyőn látni fogod a 'Squat'-ok számát.

Extra fegyverek:
Ha van a memória kártyádon Ratchet & Clank 2 mentett állásod, akkor vásárláskor választható-vá válik a Lava Gun, a Bouncer, és a Holoshield.

Sly 2: Band of Thieves Demó kipróbálása:
A főmenű előtti képernyőre lépve tartsd lenyomva a *L1 + L2 + R1 + R2* kombinációt.

FLATOUT
PS2

Minden megszerzése:
Profil névnek a *GIVEALL* kódot üsd be.

Egy rakás pénz megszerzése:
Profil névnek a *GIVECASH* kódot üsd be.

A csalások hatástalanítása:
Profil névnek a *RAGDOLL* kódot üsd be.

THE URBZ: SIMS IN THE CITY
PS2

Gnome csalás megszerzése:
Üsd be a *Kör, L1, L2, R2, R1* kombinációt.

Skill-ek megszerzése:
Üsd be a *L1, R2, Jobb, Négyzet, L3* kombinációt.

Társadalmi elismertség:
Üsd be a *Háromszög, R2, L1, X, Négyzet* kombinációt.

Csapat fotó:
A készítők képernyőjén üsd be a *Fel, Le, Kör, Fel, Le* kombinációt.

THE BARD'S TALE
PS2

God mód:
Tartsd lenyomva az *R1+R2* gombokat, majd üsd be a *Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, Le, Fel, Le* kombinációt.

Sebzés százszorozása:
Tartsd lenyomva az *R1+R2* gombokat, majd üsd be a *Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt.

Teljes egészség és mana pont:
Tartsd lenyomva az *R1+R2* gombokat, majd üsd be a *Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Le* kombinációt.

Az ellenségek támadása hatástalanná válik:
Tartsd lenyomva az *R1+R2* gombokat, majd üsd be a *Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le* kombinációt.

GODZILLA: SAVE THE EARTH
PS2

Csalás menü:
A főmenüben tartsd lenyomva az *L2, Kör, R2* kombinációt, majd engedd el a billentyűket az alábbi sorrendben: *Kör, R2, L2*.

ATV OFFROAD FURY 3
PS2

Minden megszerzése:
A 'Player Profiles' menüben üsd be a *!SLACKER!* kódot.

NEO CONTRA
PS2

19 élet:
A főmenüben üsd be a *Fel, Fel, Le, Le, L1, R1, L2, R2, L3, R3* kombinációt.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS
PS2

L = Leonardo
M = Michaelangelo
D = Donatello
R = Raphael
S = Shredder

Teljes egészségpont:
Üsd be jelszónak a *DSRDMRM* kódot.

Öngyógyítás (egészségpont lassan visszaáll):
Üsd be jelszónak a *DRMSRLR* kódot.

Teknőc hatalmasság (Sérthetetlenség):
Üsd be jelszónak a *LSDRRDR* kódot.

'Csikorgás' (Alternatív ütés hangok):
Üsd be jelszónak a *MLDSRDM* kódot.

Pizza paradicsom (Minden tárgy pizzává változik):
Üsd be jelszónak a *MRLMRMR* kódot.

'Totyogás' (Alternatív lépés hangok):
Üsd be jelszónak a *SSSMRDD* kódot.

Szuper-nehézség (Az ellenségek védekezése duplázódik):
Üsd be jelszónak a *RDSRMRL* kódot.

Rémálom (Az ellenségek sebzése duplázódik):
Üsd be jelszónak a *SLSDRDL* kódot.

Halálos ütés (Az ellenségek egyetlen ütése halálos):
Üsd be jelszónak a *LRSRDRD* kódot.

Szakadék (Zuhanástól az összes egészségpont elveszik):
Üsd be jelszónak a *SDSDRLD* kódot.

Méreg (Lassan elfogy az egészségpont):
Üsd be jelszónak a *DRSLLSR* kódot.

Szuper Támadási erő (Dupla támadás):
Üsd be jelszónak a *SDLSRLL* kódot.

Szuper Védekezés (Dupla védekezés):
Üsd be jelszónak a *LDRMRLM* kódot.

A kitartás próbája (Az állóképesség nem regenerálódik):
Üsd be jelszónak a *MRMDRMD* kódot.

Végtelen Shuriken:
Üsd be jelszónak a *RSRLRSM* kódot.

Nincsen Shuriken:
Üsd be jelszónak a *RLMRDSL* kódot.



Új Nexus külső (Donatello):
Üsd be jelszónak a *DSLRDRM* kódot.

Új Nexus külső (Leonardo):
Üsd be jelszónak a *LMRMDRD* kódot.

Új Nexus külső (Michelangelo):
Üsd be jelszónak a *MLMRDRM* kódot.

Új Nexus külső (Raphael):
Üsd be jelszónak a *RMSRMDR* kódot.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
PS2 - XB

Csalások engedélyezése:
Klasszikus módban végig kell vinni az összes pályát, úgy, hogy mind a tizenöt pálya feladatait teljesíteni kell. Ezután az összes csalás meg fog jelenni a 'Cheat menu'-ben, és ezeket ki-, és be lehet kapcsolni bármikor.

Natas KaFelas megszerzése:
Üsd be az *oldskool* kódot.

Nigel Beaverhausen megszerzése:
Üsd be a *sellout* kódot.

Paulie megszerzése:
Üsd be a *4-wheeler* kódot.

Végtelen egyensúly:
Üsd be a *straighthedge* kódot.

Megszerezhető karakterek:
Ben Franklin - A 'Boston Story Mode' végigjátszásával
Bull Fighter - A 'Barcelona Story Mode' végigjátszásával
Graffiti Tagger - A 'Berlin in Story' végigjátszásával
Jesse James - A 'classic mode on sick' végigjátszásával
Jester - A 'New Orleans in Story' végigjátszásával
Natas KaFelas - A 'classic mode on Sick' végigjátszásával
Nigel - A 'Story on Sick' végigjátszásával
Paulie - A 'Story on Normal' végigjátszásával
Pedestrian GroFel A - A 'Story on Easy' végigjátszásával
Pedestrian GroFel B - A 'Complete Story on Normal' végigjátszásával
Pedestrian GroFel C - A 'Story on Sick' végigjátszásával
Pedestrian GroFel D - A 'Classic Mode on Normal' végigjátszásával
Pedestrian GroFel E - A 'Classic Mode on Sick' végigjátszásával
Pedestrian GroFel F - A 'Story' 100%-os végigjátszásával
Pedestrian GroFel G - A 'Classic Mode' 100%-os végigjátszásával
Phil Margera - A 'Story on Easy' végigjátszásával
Ryan Sheckler - A 'Skatopia in Story' végigjátszásával
Shrimp Vendor - Az 'Australia in story mode' végigjátszásával
Steve-O - A 'classic mode on Normal' végigjátszásával
The Hand - A 'story mode on Normal' végigjátszásával
Eredeti Tony Hawk - A 'classic mode on Normal' végigjátszásával

NBA BALLERS
PS2

Megszerezhető dolgok:
Válaszd ki az 'Inside Stuff'-ot a főmenüben, majd ott a 'Phrase-ology'-t. Ezután üsd be az alábbi kódok egyikét:

nba ballers true playa - Minden megszerzése
give and go - Jason Williams Alternatív külső
boss hoss - Kevin Garnett Alternatív külső
stylin & profilin - Baron Davis megszerzése
celtics dynasty - Bill Russell megszerzése
towers of power - Bill Walton megszerzése
24 seconds - Chris Webber megszerzése
rising sun - Amare Stoudamire megszerzése
clyde the glide - Clyde Drexler megszerzése
rim wrecker - Darryl Dawkins megszerzése
in the paint - Dikembe Mutumbo megszerzése
dunk fest - Dominique Wilkins megszerzése
the ice man cometh - George Gervin megszerzése
court vision - John Stockton megszerzése
one on one - Julius Erving megszerzése
special delivery - Karl Malone megszerzése
ice house - Karl Malone devonshire-i birtoka
holla back - Kevin McHale megszerzése
japanese steak - Kobe Bryant megszerzése
euro krib - Kobe Bryant olaszországi otthona
nate the skate - Nate Archibald Alternatív külső
diesel rules the paint - Shaq Alternatív külső
hoosier - Larry Bird megszerzése
spree - Latrell Sprewell megszerzése
king james - Lebron James megszerzése
laker legends - Magic Johnson megszerzése
manu - Manu Ginobili megszerzése
student of the game - Michael Finley megszerzése
rags to riches - Nene Hilario megszerzése
the answer - Allen Iverson Stúdiója
killer crossover - Allen Iverson Alternatív külső
zo - Alonzo Mourning megszerzése
ball above all - Jason Terry Alternatív külső
bring it - Jalen Rose megszerzése
pass the rock - Jason Kidd megszerzése
give and go - Jason Williams megszerzése
stop drop and roll - Jerry Stackhouse Alternatív külső
pistol pete - Pete Maravich megszerzése
ain't no thing - Oscar Robertson Alternatív külső
fast forward - Rashard Lewis megszerzése
bring Le the house - Rasheed Wallace megszerzése
old school - Wes Unseld Alternatív külső
all star - Ray Allen megszerzése
from - Letown Reggie Miller Alternatív külső
rip - Richard Hamilton megszerzése
the chief - Robert Parish Alternatív külső
playmaker - Scottie Pippen megszerzése
nice yacht - Scottie Pippen Yacht-ja
juice house - Speciális átvezető #1
nbs showtime - Speciális átvezető #2
dub deuce - Speciális cipő #1
cold streak - Speciális cipő #2
platinum playa - Stephon Marbury megszerzése
ankle breaker - Steve Francis megszerzése
rising star - Steve Francis Alternatív külső
run and shoot - Tony Parker Alternatív külső
hair canada - Steve Nash megszerzése
make it take it - Tim Duncan megszerzése
living like a baller - Tracy McGrady megszerzése
world - Wally Szczerbiak megszerzése
penetrate and perpetrate - Walt Frazier megszerzése
hall of fame - Willis Reed megszerzése
wilt the stilt - Wilt Chamberlain megszerzése
center of attention - Yao Ming megszerzése

Cheat kódok:
A kódokat a ' today's episode section'-ban kell, a játék indítása előtt beütni. A kód első része azt mutatja, hányszor kell megnyomi az első gombot, a második, hogy hányszor nyomd meg a második gombot, a harmadik, hogy hányszor nyomd meg a harmadik gomgot. A D-Pad-et mozgasd bármelyik irányba, ekkor aktiválódik a csalás.

1,2,3 - Alternatív külső
4,2,3 - Baby játékos mód
1,3,4 - Nagy fej mód
7,2,2 - Tűz engedélyezése

BLOODRAYNE 2
PS2 - XB

God mód:
Üsd be a *Uber Taint Joad Durf Kwis* kódot.

Összes erő megszerzése:
Üsd be a *Blank Ugly Pustule Eater* kódot.

Az ellenfelek felrobbannak:
Üsd be a *Dodge This Moist Pimp* kódot.

Végtelen lőszer:
Üsd be a *Ugly Dark Heated Orange Quaff* kódot.

Végtelen őrjöngés:
Üsd be a *Pimp Reap Dark Dark Muse* kódot.

Fegyver tapasztalatok:
Üsd be a *Late Nurture Qweef SFeler* kódot.

Ellenfelek lefagyasztása:
Üsd be a *Blue Green Purple Imp* kódot.

Túlterhelés mód:
Üsd be a *This Dark Distorted Reality* kódot.

Idő faktor:
Üsd be a *Quantum Lament Distorted Doting* kódot.

Összes kombó megszerzése:
Üsd be a *Bone This Curry Vote* kódot.

Összes fegyver megszerzése:
Üsd be a *Whiskey Fake Kablow Shoot* kódot.

Minden megszerzése:
Üsd be a *Want This Dark Reality Taint Qweef* kódot.

Extra külsők megszerzése:
Üsd be a *Whack Lick Erotic Cunningly* kódot.

Vérontás pontok:
Üsd be a *Cargo Fire Imp Kak* kódot.



1,2,4 - Szuper blokkolás
3,1,5 - Szuper lökés
5,1,2 - További mozdulatok
3,3,2 - Fejlettebb kezelés
4,3,3 - Kölyök játékos mód
5,3,7 - Papír játékos mód
5,5,7 - Játék Agent-ként
3,0,0 - Játék Businessman-ként
5,6,7 - Játék Coach-ként
5,4,7 - Játék Secretary-ként
4,2,5 - Pygmy mód
3,0,0 - Véletlenszerű mozdulatok
0,1,1 - Turné mód
0,1,2 - Lövés pontosság kijelzése
4,4,3 - Fiatal játékos mód

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
XB

Best Buy szponzor autók megszerzése:
A főmenüben üsd be a *Fel, Le, Fel, Le, Le, Fel, Jobb, Bal* kombinációt.

Kezdéskor 1000$ extra pénz / bónusz autók a Quick Race-ben:
A főmenüben üsd be a *Bal, Bal, Jobb, X, X, Jobb, L, R* kombinációt.

Kezdéskor 200$ extra pénz:
A főmenüben üsd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, R, R, R, Le* kombinációt.

GODZILLA: SAVE THE EARTH
XB

Csalás menü:
A főmenüben tartsd lenyomva az *L, B, R* kombinációt, majd engedd el a billentyűket az alábbi sorrendben: *B, R, L.*

TOM CLANCY'S: GHOST RECON 2
XB

Menj a start menübe, és válaszd ki az 'enter cheats' menüt, ahol be tudod vinni az alábbi kódokat:

Automatikus győzelem - *B, B, X, Y*
Superman - *B, B, X, A*
Superman csapat - *B, B, X, B*

THE URBZ: SIMS IN THE CITY
XB

Gnome csalás megszerzése:
Vidd be a *Bal, Y, Le, A, X* kombinációt.

Maximum 'Physical Skill':
Vidd be a *L, R, A, Le, Black* kombinációt.

Maximum 'Mental Skill':
Vidd be a *L, B, A, Black, Le* kombinációt.

Maximum 'Artistic Skill':
Vidd be a *Y, Le, Black, A, B* kombinációt.

Skill-ek megszerzése:
Vidd be a *L, Black, Jobb, X, Bal* kombinációt.

Társadalmi elismertség:
Vidd be a *Le, Black, Jobb, X, Bal* kombinációt.

Csapat fotó:
A készítők képernyőjén üsd be a *Fel, Le, X, Fel, Le* kombinációt.

THE BARD'S TALE
XB

God mód:
Tartsd lenyomva az *L+R* gombokat, majd üsd be a *Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, Le, Fel, Le* kombinációt.

Sebzés szászszorozása:
Tartsd lenyomva az *L+R* gombokat, majd üsd be a *Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt.

Teljes egészség és mana pont:
Tartsd lenyomva az *L+R* gombokat, majd üsd be a *Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Le* kombinációt.

Az ellenségek támadása hatástalanná válik:
Tartsd lenyomva az *L+R* gombokat, majd üsd be a *Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le* kombinációt.

OUTRUN 2
XB

Összes autó megszerzése:
Üsd be a *DREAMING* kódot.

Összes küldetés megszerzése:
Üsd be a *THEJOURNEY* kódot.

Összes bónusz pálya megszerzése:
Üsd be a *TIMELESS* kódot.

Összes megfordított pálya megszerzése:
Üsd be a *DESRERVER* kódot.

Összes zene megszerzése:
Üsd be a *RADIOSEGA* kódot.

Klasszikus Outrun megszerzése:
Üsd be a *NINETEEN86* kódot.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
GC

Best Buy szponzor autók megszerzése:
A főmenüben üsd be a *Fel, Le, Fel, Le, Le, Fel, Jobb, Bal* kombinációt.

Kezdéskor 1000$ extra pénz / bónusz autók a Quick Race-ben:
A főmenüben üsd be a *Bal, Bal, Jobb, B, B, Jobb, L, R* kombinációt.

Kezdéskor 200$ extra pénz:
A főmenüben üsd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, R, R, R, Le* kombinációt.

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE
GC

Hogyan tudod odahívni a lovad:
Ha kétszer egymás után lenyomod az *R* gombot, egy füttyentést hallassz. A füttyentés szinte mindenhonnan előhívja a lovad, még a farm határain kívül is. Akkor is működni fog, ha te kívül vagy, és a ló a pajtában van.

GRAND THEFT AUTO
GBA

Cheat mód:
Játék közben nyomd le egyszerre a *A + B + Start* gombokat.

THE INCREDIBLES
GBA

Pálya kódok:
Level 1-1-1: *MSW5*
Level 1-1-2: *BK8V*
Level 1-2-1: *69NN*
Level 1-3-1: *GFVY*
Level 1-3-2: *V34K*
Level 2-1-1: *94HR*
Level 2-1-2: *ZWLG*
Level 2-1-3: *SP??*
Level 2-2-1: *KDY3*
Level 2-3-1: *Y27F*
Level 2-3-2: *6!2N*
Level 2-3-3: *BHBV*
Level 2-4-1: *MQR5*
Level 2-4-2: *3YTK*
Level 2-4-3: *?6DS*
Level 2-5-2: *6?SR*
Level 2-5-3: *SNJ5*
Level 3-1-1: *MNW9*
Level 3-2-1: *BF8Z*
Level 3-2-2: *65NS*
Level 3-2-3: *YVKK*
Level 3-2-4: *KGTY*
Level 3-3-1: *SDR6*
Level 3-4-1: *Z3ZB*
Level 3-5-1: *9?5M*
Level 3-5-2: *FC73*
Level 3-5-3: *NL2?*
Level 3-6-1: *VXBG*
Level 3-6-2: *YWKJ*
Level 3-6-3: *GJQZ*
Level 3-7-1: *KHP2*
Level 3-7-2: *313K*
Level 4-1-1: *?!JT*
Level 4-2-1: *ML17*
Level 4-3-1: *YXFC*
Level 4-4-1: *GHV1*
Level 4-5-1: *VW4C*
Level 4-6-1: *YX!F*

GEKIDO: KINTARO'S REVENGE
GBA

CRAZY - Végtelen energia

STARS - Végtelen sebesség

MIMMO - 2. fejezet

HURRY - 3. fejezet

FLASH - 4. fejezet

QUEEN - 5. fejezet

PS2 - XB - GC

THE INCREDIBLES

KRONOS - Egy találat is halálos

FLEXIBLE - Végtelen 'incredi-power', Elastigirl-nek

SHOWTIME - Végtelen 'incredi-power', Mr. Incredible-nek

DASHLIKES - Végtelen 'incredi-power', Dash-nak

TONYLOAF - Több egészség ikon

DANIELTHEFLASH - Gyorsabb futás

BWTHEMOVIE - Lassítás

SASSMODE - Gyorsabb játékmenet

GAZERBEAM - Szem lézer megszerzése

SMARTBOMB - Mindenki megölése a látókörön belül

UUDDLRLRBAS - Egészségpont 25%-ának visszaállítása

ATHLETESFOOT - A tüzelés nyomot hagy

EINSTEINIUM - Nagy fejek

DEVOLVE - Kis fejek

INVERTCAMERAX - Kamera nézet megváltoztatása

INVERTCAMERAY - Kamera nézet megváltoztatása

BHUD - HUD bekapcsolása

DISCORULES - Őrült színek

HI - Bevezető animáció lejátszása

YOURNAMEIN-LIGHTS - Készítők listája



PS2 - XB - GC

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

ASHRAH
Heavenly Light: *Le, Előre, 1*
Lightning Blast: *Le, Hátra, 1*
Spin Cycle: *Le, Fel, 3*
Nature's Torpedo: *Előre, Előre, 4*
Fatality 1: *Le, Le, Fel, Fel, 2 (Közelről)*
Fatality 2: *Előre, Le, Előre, Le, 2 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Fel, Le, Fel, Fel, 2*

BARAKA
Flying Shard: *Le, Hátra, 1*
Mutant Blades: *Előre, Előre, 3*
Chop Chop Blades: *Le, Fel, 3*
Fatality 1: *Előre, Fel, Le, 2 (Közelről)*
Fatality 2: *Előre, Le, Hátra, Előre, 2 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Le, Hátra, Fel, Hátra, 4*

BO'RAI CHO
Puke: *Hátra, Előre, 2*
Monkey Flips: *Le, Hátra, 1*
Belly Bash: *Előre, Előre, 4*
Earthquake: *Le, Fel, 3*
Fatality 1: *Le, Fel, Előre, Előre, 2 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Fel, Hátra, Előre, 3 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Hátra, Hátra, Előre, Előre, 2*

DAIROU
Tombstone Drop: *Előre, Hátra, Le, 1*
Stealthy Shadows: *Le, Fel, 3*
Iron Leg: *Le, Hátra, 2*
Fatality 1: *Le, Fel, Hátra, Hátra, 1 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Le, Le, Hátra, 3 (Közelről)*
Hari Kiri: *Hátra, Hátra, Hátra, Le, 1*

DARRIUS
Tricky Blast: *Le, Hátra, 4*
Twisty Kick: *Hátra, Előre, 4*
Chest Cruncher: *Hátra, Előre, 1*
Target Practice: *Le, Előre, 3*
Fatality 1: *Fel, Le, Hátra, Előre, 3 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Le, Előre, Előre, Fel, 1 (Közelről)*
Hari Kiri: *Hátra, Előre, Előre, 2*

ERMAC
Mystic Float: *Le, Fel, 3*
Mystic Bomb (Mystic Float közben): *Le, 3*
Dive Kick (Mystic Float közben): *Előre, 3*
Telekinetic Throw: *Előre, Hátra, 2*
Telekinetic Slam: *Hátra, Le, Hátra, 4*
Hado-Energy: *Le, Hátra, 1*
Fatality 1: *Le, Hátra, Hátra, Le, 3 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Hátra, Le, Hátra, Le, 4 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Le, Fel, Fel, Le, 3*

KABAL
Raging Flash: *Hátra, Előre, 4*
Plasma Blast: *Le, Előre, 1*
Nomad Touch: *Le, Hátra, 2*
Fatality 1: *Előre, Fel, Fel, Fel, 3 (Közelről)*
Fatality 2: *Fel, Fel, Le, Le, 2 (Közelről)*
Hari Kiri: *Előre, Fel, Fel, Le, 2*

KOBRA
Windmill Kick: *Le, Hátra, 4*
Burning Fist: *Le, Előre, 2*
Tele-Punch: *Le, Hátra, 2*
Chi-Blast: *Le, Előre, 1*
Crouching Chi-Blast: *Le, Hátra, 1*
Fatality 1: *Le, Hátra, Előre, Le, 4 (Közelről)*
Fatality 2: *Előre, Hátra, Előre, Előre, 2 (Közelről)*
Hari Kiri: *Fel, Fel, Hátra, Hátra, 2*

MILEENA
Rolling Thunder: *Hátra, Le, 4*
Soaring Sai: *Le, Előre, 2*
Kick From Above: *Előre, Előre, 4*
Fatality 1: *Előre, Előre, Le, Le, 1 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Fel, Fel, Előre, Előre, 3 (Teljes képernyőnyíről)*
Hari Kiri: *Hátra, Le, Előre, Hátra, 1*

NIGHTWOLF
Spirit Arrow: *Le, Hátra, 1*
Rhino Charge: *Előre, Előre, 4*
Lightning From Above: *Le, Fel, 1*
Reflector: *Hátra, Előre, 2*
Fatality 1: *Hátra, Előre, Hátra, Előre, 1 (Teljes képernyőnyíről)*
Fatality 2: *Le, Előre, Le, Fel, 2 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Fel, Fel, Fel, Fel, 3*

SCORPION
Bloody Spear: *Hátra, Előre, 1*
Hellfire: *Le, Hátra, 2*
Hátraflip Kick: *Előre, Hátra, 3*
Teleport Attack: *Le, Hátra, 3*
Fatality 1: *Előre, Le, Előre, Előre, 1 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Előre, Hátra, Előre, Hátra, 1 (Közelről)*
Hari Kiri: *Le, Le, Fel, Hátra, 1*

SUB-ZERO
Ice Clone: *Le, Hátra, 1*
Freeze Ball: *Le, Előre, 3*
Cold Shoulder: *Hátra, Előre, 4*
Fatality 1: *Előre, Hátra, Le, Előre, 2 (Közelről)*
Fatality 2: *Hátra, Le, Előre, Le, 1 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Le, Fel, Le, Fel, 2*

HAVIK
Torso Spin: *Le, Hátra, 1*
Diving Corpse: *Le, Előre, 1*
Crackling Legs Projectile: *Hátra, Előre, 2*
Head Snap: *Hátra, Előre, 2*
Corpse Taunt: *Előre, Hátra, 4*
Fatality 1: *Le, Előre, Előre, Fel, 4 (Közelről)*
Fatality 2: *Előre, Előre, Előre, Hátra, 2 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Előre, Fel, Fel, Fel, 2*

HOTARU
Grasshopper: *Le, Előre, 4*
Lave Burst: *Le, Hátra, 1*
Fatality 1: *Előre, Fel, Hátra, Le, 1 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Le, Előre, Hátra, Előre, 2 (Közelről)*
Hari Kiri: *Fel, Hátra, Hátra, Hátra, 2*

JADE
Vanishing Winds: *Hátra, Előre, 1*
Blazing Nitro Kick: *Hátra, Előre, 4*
Razor-Rang: *Le, Hátra, 3*
Dodging Shadows: *Hátra, Előre, 2*
Fatality 1: *Hátra, Előre, Fel, Előre, 1 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Hátra, Előre, Előre, Előre, 2 (Közelről)*
Hari Kiri: *Előre, Előre, Előre, Hátra, 2*

KENSHI
Telekinetic Slam: *Hátra, Le, Hátra, 1*
Telekinetic Toss: *Le, Hátra, 4*
Telekinetic Push: *Előre, Előre, 2*
Tele-Fury: *Hátra, Előre, 3*
Mind Warp: *Le, Hátra, 3*
Fatality 1: *Előre, Előre, Hátra, Hátra, 2 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Fel, Előre, Hátra, Előre, 2 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Le, Hátra, Hátra, Előre, 4*

KIRA
Black Dragon Ball: *Hátra, Előre, 4*
Kiss of Death: *Hátra, Előre, 1*
Night Shade: *Le, Előre, 1*
Fatality 1: *Hátra, Előre, Előre, Hátra, 4 (Teljes képernyőnyíről)*
Fatality 2: *Fel, Előre, Le, Hátra, 3 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Előre, Hátra, Fel, Hátra, 3*

LI MEI
Nova Blast: *Le, Hátra, 1*
Carnival Spin: *Előre, Le, 3*
Flying Furry: *Előre, Előre, 2*
Flipping Heel Kick: *Le, Hátra, 4*
Fatality 1: *Előre, Előre, Előre, Előre, 1 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Fel, Hátra, Előre, Előre, 4 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Fel, Le, Fel, Le, 3*

LIU KANG
High Flying Kick: *Előre, Előre, 4*
Low Fireball: *Előre, Előre, 1*
High Fireball: *Előre, Előre, 2*
Bicycle Kick: *Le, Előre, 3*
Fatality 1: *Hátra, Hátra, Hátra, Előre, 2 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Előre, Előre, Fel, Fel, 3 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Le, Le, Le, Fel, 3*

NOOB SMOKE
Smokeycut: *Előre, Előre, 4*
Stinky Cloud: *Fel, Le, 1*
Dark Assassin: *Le, Hátra, 2*
Death From Above: *Előre, Előre, 3*
Dark Shadows: *Le, Hátra, 4*
We Live: *Le, Hátra, 2*
Darkness: *Fel, Le, 1*
Fatality 1 (Noob): *Hátra, Előre, Hátra, Előre, 4 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2 (Smoke): *Fel, Le, Le, Előre, 2 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Le, Fel, Fel, Le, 4*

RAIDEN
Lightning Bolt: *Le, Hátra, 1*
Lightning Dash: *Előre, Előre, 4*
Teleport: *Le, Fel, 3*
Shocking Touch: *Előre, Előre, 2*
Fatality 1: *Hátra, Le, Előre, Le, 1 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Fel, Le, Előre, Előre, 1 (Teljes képernyőnyíről)*
Hari Kiri: *Előre, Fel, Fel, Hátra, 1*

SHUJINKO
Icy Breeze: *Le, Előre, 1*
Flaming Fist: *Le, Előre, 2*
Flying Jinko: *Előre, Előre, 4*
Flip Scissor Kick: *Le, Hátra, 3*
Spear: *Hátra, Előre, 1*
Slide: *Előre, Hátra, 3*
Opponent Slam: *Hátra, Le, Hátra, 4*
Fatality 1: *Fel, Le, Le, Előre, 3 (Közelről)*
Fatality 2: *Hátra, Fel, Előre, Előre, 1 (Közelről)*
Hari Kiri: *Le, Hátra, Le, Hátra, 3*

SINDEL
Banshee Scream: *Előre, Előre, 1*
Star Screamer: *Előre, Előre, 3*
Sliding Foot Grab: *Hátra, Előre, 1*
Fatality 1: *Hátra, Előre, Előre, Hátra, 1 (Lábsöprésnyíről)*
Fatality 2: *Fel, Fel, Hátra, Előre, 3 (Lábsöprésnyíről)*
Hari Kiri: *Előre, Fel, Fel, Le, 4*

TANYA
Human Cannon Drill: *Előre, Előre, 2*
Air Fire Blast: *Le, Előre, 2*
Surging Blast: *Le, Hátra, 2*
Split Flip Kick: *Le, Hátra, 4*
Find Me: *Fel, Le, 1*
Fatality 1: *Előre, Le, Le, Le, 1 (Közelről)*
Fatality 2: *Fel, Hátra, Előre, Fel, 2 (Közelről)*
Hari Kiri: *Le, Le, Előre, Fel, 3*

<<< GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (PS2): 1 MILLIÓ ZÖLDHASÚ BEZSEBELÉSÉHEZ MIND A NÉGY SAN ANDREAS KÖZELI VERSENYPÁLYÁN ELSŐ HELYEZETTKÉNT KELL CÉLBAÉRNED. >>>

PS2

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS





GTA3 - GTA: VICE CITY - GTA: SAN ANDREAS

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

KÉSZÜLJ...
MEGJELENIK JANUÁR VÉGÉN

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

A HÁROM FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2005 JANUÁR 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:

SILENT HILL 4 ajándékcsomag
Orosz Attila- Budapest
Barabás László - Budaörs

DEMON STONE - PS2
Varga Viktor - Debrecen

TERMINATOR 3 - REDEMPTON - PS2
Kristof Gábor - Kaposvár
Mendi Péter - Budapest

CATWOMAN - PS2
Virág András - Budapest
Klement János - Budapest
Opperhál Andrea - Miskolc

TONY HAWK'S UNDEGROUND 2 - PS2
Tarai Gábor - Budapest
Albert Ferenc - Szeged
Hajdú Anita - Budapest

COLIN MCRAE RALLY 2005 - PS2
Némedi Attila - Kecskemét
Boros Tamás - Budapest
Joó László - Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek, nyereményeiket a felajánló cégek küldik el postai úton.



KILLZONE™

2 DB
DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

2 DB
RUMBLE ARENA 2

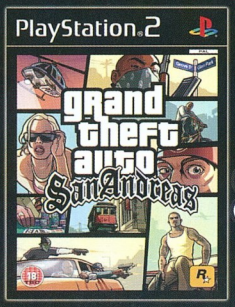
PLAYSTATION 2 gépre

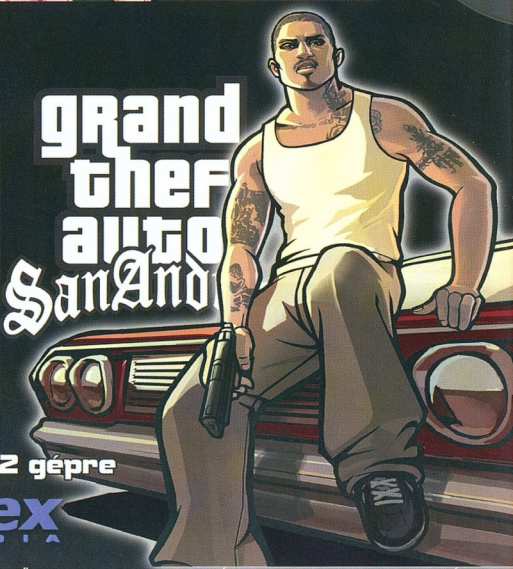






3 DB

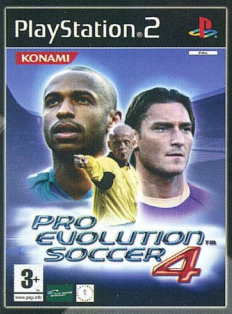




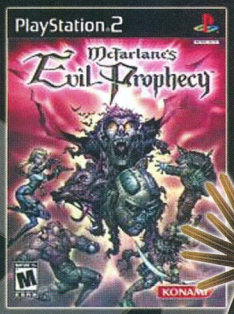
PLAYSTATION 2 gépre

automex MULTIMÉDIA

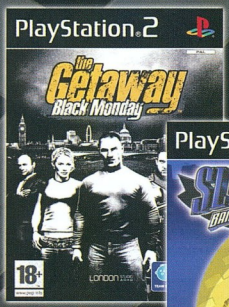
KÖSZÖNJÜK AZ AUTOMEX MULTIMÉDIA KFT, AZ ECOBIT MULTIMÉDIA



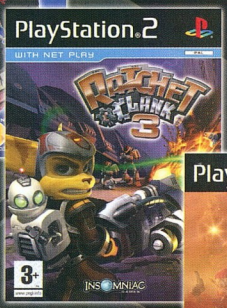
3 DB PRO EVOLUTION SOCCER 4
PLAYSTATION 2 gépre



3 DB Mcfarlane's Evil Prophecy
PLAYSTATION 2 gépre









1-1 DB PLAYSTATION 2 gépre

A SEVENM MAGYARORSZÁG, ÉS A SONY HUNGÁRIA SEGÍTSÉGÉT.

A FELADVÁNYOK:

1, FELADAT CSOMAG - a nyerő 10
- Hány kijelzője van a Nintendo új gépének?
- Mi az új Metal Gear Solid játék alcíme?
- Hogyan hívják a GTA:San Andreas főhősét?
- Hol találkozhattunk még a Ghost in Shell névvel a PS2 játékon kívül?
- Mi a Gyűrűk Ura trilógia 3 részének alcíme az eredeti könyvben?
- Milyen Spyro játékok jelentek meg eddig PS2-re?
- Mikor jelent meg az első Mortal Kombat játék (nem csak konzolra)?
- A TOM CLANCY'S GHOST RECON 2 névadója Tom Clancy miről híres?
- A Pro Evo Soccerből hány jelent meg PS2-re?
- Hordozható gép volt a Sega Nomad?
- A Tekken sorozat hányadik részét jelentették be nemrégiben?

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

1  C

2  F

3  L

4  M

5  T

3, FELADAT CSOMAG - betűtenger
Az alábbi betűtenger 10 PS2 játék címét rejti. Találjátok meg mindet!

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

A tíz játéknév így kezdődik:

Cr
Fl
Kn
Th
Me
Ga
Bl
Ki
Sc
Ja

PLAY ZONE

SLY 2:
BAND OF THIEVES



AKI A SLY RACOON ELSŐ RÉSZÉT VÉGIGJÁTSZOTTA, ÉS MEGVÁRTA A FŐGONOSZ CLOCKWERK LEGYŐZÉSÉT KÖVETŐ STÁBLISTA VÉGÉT, AZ MEGBORZONGVA EMLÉKEZHET A PILLANATRA, MIKOR A LÁVÁBAN ÚSZÓ GONOSZ FEJ SZEMEI BALJÓSLÓAN MEGINT FELIZZOTTAK, EZZEL BIZTOSÍTVA MINDENKI KEDVENC MOSÓMACIJÁNAK VISSZATÉRÉSÉT - ÉS A FEJLESZTŐK BANKSZÁMLÁJÁNAK GYARAPÍTÁSÁT...

A játék elindítása után az első részhez hasonlóan a sűrűjébe kerülünk, és láss csodát, mindenki kedvenc rendőrnője is feltűnik a színen, és már el is kezdi tanítani a játék kezelési fortélyait. Megismerhetjük barátnőjét is, aki szintén eléggé jó bőr, de vele még sok gondunk lesz a játék folyamán. Hiába, ebben a játékban is látszik, hogy nőkben nem szabad megbízni... Az első pálya egy alig néhány perces menekülés csak, pont arra elég, hogy beindulhasson a történet, és Párizs felé vehessük az irányt. Aki játszott az első résszel, azt sok meglepetés nem fogja érni a kezelés alapjaiban, a bal analógkarral mozgunk, a jobbal a kamerát forgatjuk (immár teljesen szabadon, körbe-körbe, fel és le). Az X gombbal ugrunk, ha kétszer gyorsan egymás után nyomjuk meg, akkor magasabbra, a Négyzet egy oldal irányú csapást tesz lehetővé a kampónkkal, míg a Háromszög egy függőleges csapást indít el - ezt a kettőt remekül lehet kombóként használni. Maradt még egy gomb, a Kör. Ha kékesen csillogó szegélyeket, párkányokat, vezetékeket, csöveket, vagy kiszögeléseket látunk, akkor arra ugorva, és a Kör gombot lenyomva meg tudunk rajtuk kapaszkodni. Egyedül a párkányokon való egyensúlyozáshoz kell folyamatosan nyomva tartani a Kört, a többi helyen elég csak az ugrásnál, utána már szabadon mászkálhatunk. Az L3 lenyomására aktuális életerőnk, pénzünk, és egyéb információk jelennek meg a képernyőn, az R3 lenyomásával pedig távcsövünket élesíthetjük be, amit ebben a játékban eléggé sokszor meg is fogunk tenni, hiszen így láthatjuk; hogy merre kell menni. Ha elvesznénk, keresgélhetjük a titkokat, kincseket.



AZ IRÁNYÍTÁS FINOMSÁGAI

Az első rész végtelen egyszerű irányítását kicsit megkavarták a készítők - amint feljebb említettem: lehet kombózni, vannak erősebb ellenfelek, akiket szinte csak úgy lehet biztonságosan likvidálni, ha mögéjük lopózva a Háromszöggel felkapjuk őket, majd a Négyzet gyors lenyomásával a levegőben lévő gonoszt földhöz csapjuk, akik ettől szépen eltávoznak az élők sorából. Újdonság még, az asztal alá bújás lehetősége is - ezt az ominózus „minden speciális mozgásnál ezt kell nyomni" Kör gombbal tudjuk megtenni, ott, ahol az asztalok kékesen csillognak. Ilyenkor belsőnézetbe vált át a program, lehet mászkálni, nézelődni (sok küldetés során szükségünk is lesz erre), hiszen az őrök éberek, sokan vannak, és egyszerűbb őket kikerülni, mint konfrontálódni velük. Arról nem beszélve, hogy lesz, amikor kapcsolót kell megtalálni az asztalok alatt. Már most szólok, hogy amennyiben észrevettek minket, és riadót fújtak, hiába bújunk az asztalok alá, ott is megtalálnak minket. Na de mi a helyzet az R és L gombokkal?! - teszi fel a kérdést teljes joggal a játékos. Semmi pánik kérem, mindet lehet, és kell is használnunk! Az R1 gombbal sprintelni tudunk (de ezzel vigyázzunk kétélű fegyver: gyorsak leszünk, de nagyon hangosak is egyben), a többi R / L gombokhoz szabadon rendelhetünk hozzá speciális mozgásokat, amiket kétféleképpen szerezhetünk meg. Vagy megvásárolhatjuk őket, vagy a titkok megnyitásával is szert tehetünk rájuk.



TIPPEK

Próbáljátok ki, hogy játék közben nyomtok egy Startot, és utána beütitek a következő kombinációt a D-padon: Bal, Bal, Le, Jobb, Bal, Jobb.

A MESTERHÁRMAS

Ebben a részben, már nemcsak a minijátékok, hanem a banda összes tagjának irányítása is hivatott feldobni a hangulatot. Mindhármukat aktívan kell használni a játék fejezeteinek végigjátszása során, de itt jön elő a játék - szerintem - legnagyobb problémája is: az első fejezetben még nagyon jópofa, hogy Barney kitalálja mit kell tennünk, Sly elindul, megcsinálná a feladatot, de egy erősebb ajtót mondunk nem tud kinyitni. Ekkor jön Murray, segít neki,



igen ám, de a kinyitott ajtó mögött egy kóddal ellátott gép van, amit csak Bentley tud feltörni. Ez igen jó indítás, csak mikor már a harmadik világban is ugyanezt kell csinálni, csak picit más környezetben, akkor elkezd az ember gondolkodni azon, hogy vajh' a kedves játékkészítők miért nem tudtak valami változatosabbat is kitalálni szegény hőseinknek.

A játékban immár igazán rá vagyunk szorulva a pénzérmék szorgos gyűjtögetésére, hiszen ezekkel tudjuk fejleszteni a karaktereket, amikre a későbbiekben elengedhetetlenül szükségünk is lesz. A játék minden világában minden karakterhez megnyílik egy-egy új, megvásárolható tulajdonság - természetesen egyre drágábban, de egyre jobb képességeket is biztosítva. Sly-nak például már az első pályán megvehetjük azt a képességet, amivel egy kis füstöt tud maga köré varázsolni, ezzel biztosítva a menekülési útvonalát. Murray-nek a pofonjait, és kombóit erősíthetjük, míg Bentley-

SONY PlayStation | SONY PlayStation 2 | MICROSOFT XBOX

RicGame

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

1082 Budapest, Harmincketteesek 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: jatekkucka@ricgame.hu

nek a fúvócsövét turbózhatjuk fel. A speckókat a még szabadon lévő R2, L1 / 2 gombokhoz rendelhetjük hozzá (akár ment közben is), szóval lehet variálni rendesen. Ezekhez azonban sok pénzre lesz szükségünk. Csínján bánjunk azonban a speckók használatával, mert az életerő mellett - ami szintén újdonság ebben a részben, hiszen az előzőben egy bekapott lövés halált jelentett -, a speckóknak is saját energiacsíkjuk van; szóval csak taktikusan a használatukkal! Alapvetően üssünk minden tárgyat szét, azok tele vannak pénzzel, likvidáljuk az őröket (utánuk marad mindig kis zseton, vagy életerő), illetve ki is zsebelhetjük az őröket, ha mögéjük lopózva a Kört megnyomjuk, értékes zsetonokkal leszünk gazdagabbak. A legtutibb módszer azonban az összes világban fellelhető 3 speciális műtárgy ellopása, amit eladva nagy pénzekhez juthatunk, sőt tulajdonképpen csak ezeknek a segítségével lehet minden extrát megvenni. Ezek a kincsek elég jól eldugott helyeken vannak, érdemes a távcsövet sűrűn használni a kutatás során, illetve a látványra csak céltalanul a mélybe nyúló csöveken végigkúszni - de vigyázat, ezeket csak küldetések után keressétek, mert ilyennel a hátadon nem lehet elkezdeni egy rendes pályát, a gép visszateszi a helyére, és lehet előröl kezdeni mindent.



A TITKOKAT REJTŐ PALACKOK

Minden világban megtalálható 30 db palack, aminek felkutatása után ki lehet nyitni egy széfet, ami Sly számára rejt egyébként még pénzért sem megvehető extra mozdulatokat. Őszintén szólva ezek a palackok piszkosul el vannak dugva, volt olyan nem is egyszer, hogy az utolsót jó 30 percen keresztül kerestem távcsővel felszerelkezve. De megéri a fáradtságot: egyrészt az adott világ 100%-os kipörgetéséhez kell, másrészt igen hasznos extrákat rejtenek ezek a fránya páncélszekrények.

ÍTÉLETHIRDETÉS

A Sly 2: Band of Thieves egy nagyon furcsa játék lett összességében. Aki nem játszotta az első részt, az biztos nagyon jól el lesz vele, élvezni fogja a csodálatos cel-shade grafikát, ami röccenés nélkül fut (mind a PAL, mind az NTSC verzióban), élvezni fogja, hogy a játékmenet könnyű (ha meg is hal a küldetés közepén, akkor is megmaradnak az eddig megszerzett cuccok), nem kell mindent előröl kezdeni. Újdonság lesz a kis ritmusjáték is a bálteremben (mikor ütemre kell nyomkodni a gombokat, hogy elterelljük a tigris figyelmét arról, hogy kollegáink éppen a mögötte lévő szárnyakat lopják el), élvezni fogja a palackok keresését is, amiből jóval kevesebb van most, mivel világonként és nem pályánként kell keresni őket, sőt talán még az ötlettelen, ám kétségkívül egyszerű bossfightok sem fogják kedvét szegni.





Minijátékok

Remek szórakozást nyújt például amikor kedvenc teknősünk távirányítós helikopterével kell biztosítanunk az utat a többieknek. Figyeljetek oda, nem baj ha elsőre még nem bombáztok, mert nagyon könnyen kiismerhető, hogy társaink merre mennek, két kör után már fogjátok tudni a következő kanyart előre, és a helikopter árnyéka is nagyon sokat segít a bombák precíz célbajuttatásában. Személy szerint én a harmadik világ gátrombolós-helikopteres részénél aprítottam fel egy joy-t, nagyon vigyázzatok, hogy ne kerüljön közel egy helikopter sem, mert akkor egyszerre lő ki 8 rakétát, amiket nehéz hatástalanítani. Marad a „lassú víz partot mos", avagy a „türelem rózsát terem" taktika, mindig lesz 20-30 mp, amikor csak a gátra lehet koncentrálni a tüzet, igazság szerint nem is nehéz az a rész, csak mostanában pöppet dekoncentrált vagyok...

Nekem, mint olyannak, aki az első részt többször is végigjátszotta nagy csalódás lett ez a program, igényes rétegjátékból, HC platformerből egy, a nagyközönség igényeit kielégítő, elcsépelt kliséket felvonultató, még az első résznél is könnyebb, ám jóval hosszabb és jóval unalmasabb játék született. Borzalmasan irritáló minden világban ugyanazokat a feladatokat megcsinálni - ha kevesebb világ lenne, akkor még talán jónak is mondhatnám -, de nekem sajnos ez csalódás volt, lehet én vártam sokat, lehet én vártam, hogy a Klonoa 2 és a Sly 1 mellett lesz még egy igazán ügyességre és ritmusérzékre épitő platformer, de nem lett.

Ettől függetlenül biztosan nagyon sokaknak tetszeni fog, és tetszik is a netes fórumokat elolvasva, és nem is rossz, csak én nem ezt vártam, ezért nem is merem nagyon lepontozni, győzzön a nép szava...

Kopa

↓ INFO BOX

Tesztplatform: PS2

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Sucker Punch
Hivatalos honlap: www.suckerpunch.com

Megjelenés: 2004. október 29.

↓ ÉRTÉKELÉS

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

PS2

↑ PLATFORMOK

JAK 3



→ ELJÖTT AZ IDŐ! MEGÉRKEZETT JAK & DAXTER, HOGY HARMADSZORRA IS RENDET TEGYENEK A ROSSZFIÚK KÖZÖTT. RÉGI-ÚJ DOLGOK KÖSZÖNNEK VISSZA AZ ÚJ EPIZÓDBAN, ÁM EGY DOLOG TÖKÉLETESEN UGYANOLYAN, MINT AZ ELŐZŐ RÉSZEKBEN: A HANGULAT!

A játékiparban igen ritkán szoktak olyat nyilatkozni egy jól menő sorozatról, hogy „ennyi, ez a történet vége". Általában igyekeznek nyitott végekkel lezárni az aktuális játékok forgatókönyvét, hogy zajos siker esetén azonnal neki tudjanak látni a folytatás készítéséhez (legfrissebb példa ugye a Halo 2, aminek egyszerűen nincs is vége). A Naughty Dog fejlesztőcsapata viszont kerek perec megmondta, hogy a Jak 3 a sorozat befejező epizódja (sőt, a reklámszlogenjükben is a végkifejlettel csábítják a vásárlókat). Azt nem tudom, hogy mennyire kell ezt komolyan venni, de ugyanezen csapat egyszer már abbahagyta a Crash Bandicoot játékok fejlesztését - az már igazán más kérdés, hogy ezután



sorra csaptak le a konkurens fejlesztőstúdiók a védjegyhasználat jogaira. Nyilvánvaló, hogy az egyik legsikeresebb, és legelismertebb akcióplatformjáték széria a Jak, amit üzleti érvágás lenne végleg abbahagyni. Amennyiben bele szeretnénk magyarázni a fejlesztők nyilatkozatába egy kis mellékes tartalmat, úgy értelmezhetjük másként is a mondatot. Ez az utolsó Jak játék PS2-re! Nagy valószínűséggel a következő rész már csak a következő generációs Sony konzolra fog megjelenni (vagy ahogy említettük: más fejlesztőstúdió védőszárnyai alatt érkezhet egy esetleges folytatás). Ameddig azonban nem kapunk hivatalos információkat, addig kezeljük az én elméletemet, és a készítők nyilatkozatát is egy szép nagy adag fenntartással.

Szupercsapat

A sorozat „befejező" részében is Jak karaktere áll a középpontban; aki játszott az előző részekkel azoknak nem kell bemutatnom, viszont az újaknak szolgáltatok egy kis háttérinfót. Jak Mar örököse, akit a múltban rejtettek el annak érdekében, hogy nyugodt körülmények között nőhessen fel, és ne a mai összezavarodott és kegyetlen világban. Természetesen visszakerül a jövőbe (vagyis egy kis képzavarral élve a jelenbe), ám Praxis báró elfogja, és csúnyán kísérletezni kezd vele. Egy bizonyos Dark Eco-val fertőzi meg Jaket, aki ezek után ha felmérgesedik, akkor sötét aura fonódik köré, és páratlan fizikai erővel vérteződik fel. Lehet, hogy kicsit nagyképű, de van lelke. Érthető okokból elege van az állandó „hős" szerepéből (az intro-ból azt is megtudhatjuk, hogy miért). Jak elmaradhatatlan társa, a mindig szarkasztikus figura, Daxter. Ez a látszólag édes kisállat (vidra-menyét keverék) nem volt mindig kicsi, sem pedig állat, azonban a sors fintora úgy hozta, hogy így kell leélnie a további életét. Egyetlen dolog hiányzik neki az emberi létből: az alsónadrágok érintése. Sokért nem adná, ha újra magára ölthetné kedvenc boxerét. Amekkora szája van, szegénykém már rég megölték volna hű barátja nélkül. Kimondottan kényelmesen érzi magát Jak bal vállán.

Alaphelyzet

Két főhősünk története szinte rögtön a második rész befejezése után játszódik: fény derül Jak és Krew ismeretségére, ezért zöldhajú barátunkat okolják az újabb ostromért. Végül a nagy tanács úgy dönt, hogy száműzi Daxtert, Peckert, és Jaket a sivár Wastelandbe. Itt nincs élet, csak homok és folytonos, tűző napsütés. Ennyi erővel halálra is ítélhették volna kedvenc karaktereinket, ám ez mégis nemesebb, nagyvonalúbb gesztus annál. Hamar rájön a trió, hogy bizony innen nincs menekvés, a sivatag martalékává váltak. Ám ekkor jön Damas király, és elviszi őket Spargus-ba. Nocsak, nocsak. Mégis van egy egész város eme kies vidéken?!

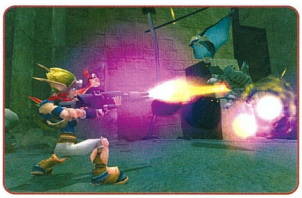
Itt hirtelen rengetegsok dolgunk lesz. Mindig akad valaki, aki éppen ki szeretne hívni minket egy-egy versenyre, esetleg egyéb feladattal látna el minket. Viszonylag nagy mozgásteret kapunk, úgyhogy akármerre kóborolhatunk a város falain belül, vagy kívül. Annyi azonban biztos, és fix pont a játék ideje alatt, hogy a térkép mindig a segítségünkre válik. Mikor nagyobb területeken mozgunk (ha például a Wasteland sivatag-



jában autókázunk, vagy a város falain belül kóborolunk), akkor mindig mutatja az aktív küldetés pontos helyét. Nekünk annyi a feladatunk, hogy odaporoszkálunk, és sodródunk a történettel. Előfordul, hogy éppen egy épületben kell teljesítenünk egy missziót. Ekkor a térkép csak és kizárólag a pályát jelzi ki; azt, hogy merre van a helyes út, csak kivételes esetekben jelöli. Megijedni nem kell, eltévedni biztos, hogy sosem fogunk. Ugyanakkor örülni sem kell túlzottan: a fejünk főni fog majd ezer más gubanc miatt.

Dús haj ellen

Akinek túl dús haja van, és esetleg kezd hasonlítani egy hetvenes évekbeli afro-hajkoronára, az nyugodtan üljön le a Jak 3 elé körülbelül 5 órára egyhuzamban. Garantálom, hogy a végére már inkább Danny DeVito-éra fog hasonlítani a frizuránk. A pályatervezés kimondottan jó. Rendkívül változatos helyszíneket vonultat fel a játék (nem, nem a sivatag az egyetlen motívum), és nem ritkán visszanyúl a régi nagy platformerek legáltalánosabb elemeihez is. Elég annyit tudni rólam, hogy tinédzser éveim elején a Donkey Kong és egyéb aktuális ugrabugra játékok hatására magas vérnyomást diagnosztizáltak a gyerekorvosok. Szeretem beleélni magam a jó programokba, de ez néha (például a fent említett eset) hátrányt is jelent. Mint említettem, a Jak 3 visszanyúlt pár régi platformkliséhez, amik újból 140 / 100 körüli értékre tornászták fel vérnyomásomat. Előfordul egy-két igen idegesítő rész, ahol egy rossz ugrás után kezdhetjük elölről a kicentizett ugrások sorozatát. Meg kell szoknunk az irányítást annak érdekében, hogy tízből kilencszer ne essünk bele pl. a lávába. A másodperc törtrésze alatt kell felmérnünk, hogy elég-e a szakadékhoz egy duplaugrás, vagy esetleg a spéci, hoszszúugrást kell-e alkalmaznunk. Az ehhez hasonló nyalánkságok kölcsönöznek egy kis oldschool hangulatot a programnak. Ez nem negatívum, csupán egy esetleges agyvérzés gondolata nosztalgikus érzéssel tölt el. Amelyik játék így fel tud húzni, az általában kiemelkedően jól sikerült, és igazán nehéz.



Bizony, a Jak 3 különlegesen nagy kihívást jelent reflexeink számára, úgyhogy ritka lesz az olyan küldetés, amit rögtön, első próbálkozásra meg tudunk oldani. Nem szeretnék elijeszteni senkit, szóval elárulom, hogy a legkeményebb missziók is könnyen teljesíthetők második-harmadik próbálkozásra. Ki kell ismerni a pályát, és ezután már nem tud minket meglepni.



Ötvözet

A játékmenet a megszokott, szinte teljesen ugyanaz, mint az előző részekben. Adott a hatalmas mozgástér, ahol (bizonyos korlátok közt) kedvünkre kóricálhatunk, és sokfajta elvállalható (kötelező, és mellék-) küldetés. Mindet felsorolni majdnem, hogy lehetetlen, ezért csak néhányat említenék meg (az itt ismertetett tippek hasznosak lesznek a hasonló típusú missziókhoz)!

ÉRDEKESSÉGEK

Egy tavaszi nyilatkozatának fényében, a Crash Bandicoot, és Jak & Daxter szériák mögött álló Naughty Dog stúdió alapító igazgatója, Jason Rubin idén év végén elhagyja a céget, és új kihívásokat keres a játékfejlesztő-iparban.

Kezdjük az Arénával. Ide háromszor kell visszatérnünk ahhoz, hogy megkapjuk Spargus állampolgárságunkat. Rendszerint özönlenek majd az ellenfelek minden irányból, ezért észnél kell lennünk. A kamerakezelés jóformán rajtunk múlik, szóval serényen nézelődjünk körbe-körbe. Úgy oldottam meg a problémát, hogy lőttem arra, amerre láttam, majd egy kis idő után megfordultam, és vakon eresztettem néhány lövést az ellenkező irányba is. Szinte mindig hallottam a találat hangját. Így megspórolhatunk pár körözést. Vigyázzunk, mert a terep időnként a lávába süllyed, ilyenkor pattanjunk fel a „magaslatokra". Megadott számú ellenség legyűrése után győzedelmesen hagyhatjuk el az arénát. A fentebb említett platformos játékrészhez jó reflexek, és irdatlan pontos ugrások kellenek.

Jaknek van párfajta elrugaszkodás a tarsolyában, igyekezzünk használni őket:
Hosszúugrás: Futás közben megnyomjuk az L1-et, majd az X-et.
Magasugrás: helyben állva L1, majd X.
Duplaugrás: X, majd a levegőben még egyszer X.

A káprázatos fegyverarzenálunkat bevetve a pattogások közben ránk támadó ellenségeket laza eleganciával küldhetjük át a másvilágra. Néha Daxterrel is be kell vállalnunk ugrabugra részeket, ami számomra meghatározó élmény volt. Határozottan állítom, hogy nem akarok izgága kisállat lenni. Remélem ez sok mindent megmagyaráz... Az egyik legjobb rész volt, mikor egy siklóval kellett átszelni a Templom és a Vulkán közti távolságot. El kellett találni úgynevezett Speed Ringeket, hogy minél tovább a levegőben maradhassunk. Vigyázzunk, mert egy-két inaktív gyűrű is van, ezeket kihagyva lezuhanhatunk, de ha meglőjük őket, azon nyomban aktiválódnak! Igen, az autós részek határozottan élvezetesre sikerültek. Az első jármű még nem tartogat túl élvezeteket, de a későbbi megszerezhető behemótok már annál inkább hozzátesznek a vezetési élményhez. Változó a fegyverfelszereltségük, a gyorsaságuk, az irányításuk, és az extra képességeik, vagyis tényleg különböző járművek kaptak helyet a játékban! Természetesen akad még rengeteg jármű-



tékmód (légdeszkázás, légvédelmi ágyúzás, hátas állaton versenyzés, és még sorolhatnám), de ezek ismertetésére már nem maradt hely. Legalább marad némi meglepetés a játékban is.

Titokgarmada

Szemérmetlen mennyiségű megszerezhető cuccot rejtettek el a Jak 3-ban. Ezek közt akadnak Cheatek, Fegyver- és Járműfejlesztések, Galéria, Örült Extrák és Pályaválasztás is. Közel ötven megnyitható, és feltárható meglepetés bújik meg a Pause menü Secrets pontja alatt. Ezek természetesen nem ingyen vannak. Úgynevezett Precursor Orbok megszerzésével nyithatjuk meg az extrákat. Mivel igen érdekes / értékes dolgok cserélhetők be, ezért kimondottan nehéz megtalálni az összes Orbot (összesen 600 van elrejtve a játéktérben). Szerencsére az eldugottságuk miatt mindig sikerélményt jelent, ha akár egyet is megtalálunk!

Sötét / Világos

Az előző rész kísérletezgetései után Jak megkapta a lehetőséget, hogy bizonyos szintet elérve átváltozzon Sötét Jakké. Ekkor gyorsasága drasztikus mértékben megnő, és fizikai ereje megtöbbszöröződik. Ezek mellé speciális képességek is társulnak:
Dark Bomb: Hatalmas Darc Eco energiahullámot bocsát ki Jak, ami következtében körkörös irányban minden ellenség azonnal elpusztul. Ezt az X és a Kör gomb együttes megnyomásával hozhatjuk elő.



JAK 3

TIPPEK, TRÜKKÖK

Dark Blast: Ez egy óriási lila energia-kisülést hoz létre, ami szintén halálos minden ellenségre. Az X és a Négyzet gomb együttes lenyomásával csalhatjuk elő a mozdulatot.
Dark Strike: Ellenségek ellen nincs túl sok értelme használni, mivel ez az energialöket eredetileg előttünk álló akadályok ledöntésére szolgál. Az R1 gomb nyomvatartásával tölthetjük fel, majd elengedésével lőhetjük ki az energiát.
Láthatatlanság: Ha megérintünk egy láthatatlanság-totemet, akkor rövid időre eltűnünk szem elől, így könnyűszerrel átsurranhatunk veszélyesebb akadályokon és csapdákon.

Jak ebben a részben megszerzi a Világos erők feletti hatalmat is. Míg a sötét képességek támadó jellegűek, addig ezek inkább defenzívek.

Light Regeneration: A nevéből egyértelműen kitűnik, hogy mire is szolgál ez az erő, Jak életerejét tölti fel. Az L2 és a Kör gomb egyidejű megnyomásával érhető el.



Flash Freeze: Ez az egyik legjobb képesség az egész játékban, ugyanis ezt aktiválva lelassul körülöttünk az idő, míg mi normál sebességgel mozoghatunk! Ha forró a talaj, akkor sincs baj. Az L2 és a Négyzet gomb egyidejű megnyomása szükséges az erő aktivizálásához.
Light Shield: Ez ideiglenes pajzsot képez körénk, ami visszaveri az ellenséges támadásokat. Az L2 és a Kör gomb egyidejű megnyomásával csalhatjuk elő a védekező erőt.
Light Flight: Ez az esztéletlenül jól kinéző erő Jaket olyan helyekre repítheti el, ahova normál esetben nem juthatna el. Az L2 és az X gomb egyidejű lenyomásával hozhatjuk elő szárnyainkat.

Fegyverek

A játékban összesen négy fegyver van, ám egyenként három tüzelési móddal rendelkeznek. Ezeket a történet során folyamatosan kapjuk meg.

Piros fegyver:
Első mód: Nagyon leegyszerűsítve mondhatjuk, hogy „energia-shotgun". Lassan tüzel, és csak



közelre képes nagy sebzést okozni. Nagyobb távolságra hatástalan. Csoportosan rohamozó, gyenge ellenségek ellen kiváló.
Második mód: Na ez már valami! Az R1 gomb nyomvatartásával tölthetjük fel, majd az elereszésével tüzelhetünk. Maximális töltöttségi állapotban körkörös irányba egy erőteljes lökéshullámot bocsát ki. Csoportosan Közeledő ellenségek ellen javallott a használata.
Harmadik mód: Gránátvető a maga Jakes módján. Ellenségre rácuppan, és bumm. Amennyiben a földre lőjük, úgy pattog még egy keveset a detonáció előtt. Csoportos, távol lévő ellenségek ellen használható!

Sárga fegyver:
Első mód: Közel- és középtávra ideális, viszonylag jó tüzelési sebességgel rendelkezik. Lézeres célzórendszerének köszönhetően akármit leszedhetünk, méghozzá jó gyorsan.
Második mód: Pattogó lövedékeket ereszt szabadon ez a fegyver, tehát szűk folyosókon használható a legjobban. Addig pattog a lövés, míg el nem talál egy ellent, vagy míg el nem „fárad".
Harmadik mód: Ez egy kis gömböt indít útjára, ami megállapodása után az égből minden irányba elkezd sebesen lövedékeket szórni. Igaz, hogy 50 töltényt emészt fel egy lövés, de a hatás magáért beszél.

Kék fegyver:
Első mód: Picit lassan indul be, de rövidesen irdatlan sebességgel ontja majd magából a lőszert az ellenség irányába. Csoportosult ellenségek ellen kiváló, amúgy pontatlan lehet.
Második mód: Egy egész pofás elektronsugarat bocsát ki, amit egyik ellenség sem szeret túlzottan. Legyen a gonosz szóló, vagy csoportban, ennek nem tud ellenállni.
Harmadik mód: Az Ötödik elem című filmben volt egy hasonló fegyver: egyszerre három lőszert lő ki, és mindegy, hogy merre nézünk, az ellenség irányába iszkolnak a kis lövedékek. Kiváló puska!

Sötét fegyver:
Első mód: Egy elektromos gömböcskét lő ki (feltölthetjük a lövést az R1 gomb nyomvatartásával), ami az ellenséggel való találkozás után apró darabokra „robban".
Második mód: Ez egy nagyon érdekes fegyver! Valószínűleg a Half-Life 2 gravigunja után a második legjobb ötlet! Akire rálövünk, annak negatív előjelet tesz a súlya elé. Egy debella gyalogos katonát eltalálva, az szépen elkezd lebegni, nekünk, pedig már csak le kell szednünk!
Harmadik mód: Kilövi a kis cuccot, az lebeg a levegőben, majd felrobban. Egy gyönyörű szép gombafelhő kíséretében ez a fegyver mindent elpusztít a hatótávolságán belül! Totális pusztulást hoz mindenre! Eszméletlenül jól néz ki az effektje!

A garázs mélyén

Semmire sem mennénk a sivatagban megfelelő jármű nélkül! A Jak 3-ban nyolc darab dűnemobil gondoskodik a szállításunkról és biztonságunkról!

Tough Puppy: Aranyos nevű kis buggy, aminek sem fegyverzete, sem páncélzata nincsen. Ugyanakkor igen gyors, remekül irányítható, és közepesen nagy ugrásokra képes! Ez az első autónk a játékban.



Sand Shark: Dupla gépágyú díszeleg az orrán, úgyhogy a szemből támadni kívánó sivatagi rablókat könnyen a másvilágra küldhetjük. Remek a végsebessége, azonban hajlamos a csúszkálásra. A páncélzata jelképes.
Dune Hopper: Ívben szálló minibombákat lő ki, így egy találattal megsemmisíthetünk szinte mindent, ami utunkat állja. Az L1 gombot nyomva tartva, majd elengedve hatalmas ugrásokra képes. Ezek mellett korrekt páncélzattal rendelkezik.
Gila Stomper: Célkövető automata gépágyú csücsül a tetőn, úgyhogy semmi sem maradhat ép a közelünkben. A páncélzata vastag, mint egy elefánt bőre, ám lassú szegénykém, mint egy lajhár.



Slam Dozer: Célkövető automata golyószóró alapfelszereltség. Ezen kívül körülbelül ugyanaz, mint a Gila Stomper, csak ez nagyobb, roboztusabb, erősebb és lassabb.
Desert Screamer: Duplaágyú az elején, erős motor a hátulján. Eszméletlen gyors, és remekül irányítható. Sajnos viszont a páncélzata igen gyér.
Heat Seeker: Duplaágyúval van felszerelve ez a jármű is. Igen gyors, ám az irányítása pocsék. Mentve, ami menthető: rápakoltak egy korrekt páncélt.
Dust Demon: A fegyverrendszerét jó pár rakéta képezi, aminek csak nagyon kevesen tudnak ellenállni a homokdűnék közt. Gyorsaságának köszönhetően veszélyes kis mérgezsákkal van dolgunk. A páncélzata alsó-középkategóriás.

Dante

↓ INFO BOX

Kiadó:
Naughty Dog
Fejlesztő:
SCEE
Hivatalos honlap:
www.jakiii.com

Megjelenés:
2004. november 26.
Tesztplatform:
PS2

↓ ÉRTÉKELÉS

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

PS2

↑ PLATFORMOK

TERMINATOR® 3
THE REDEMPTION

EGY ELPUSZTÍTÁSÁHOZ AZ EGYETLENNEK KELL LENNED

- RIP THROUGH AN ONSLAUGHT OF SKYNET MACHINES AS ARNOLD'S T850
- TEAM UP AGAINST WAVES OF ENEMIES IN TECH-COM FORCE CO-OP MODE
- SEIZE CONTROL OF 20+ VEHICLES IN THE BATTLE TO SAVE HUMANITY
- FIRE EXPLOSIVE WEAPONRY AGAINST NEVER-BEFORE-SEEN TERMINATOR UNITS

- „A TERMINÁTOR VIDEÓJÁTÉK, AMIRE MÁR OLY RÉGÓTA VÁRTUNK"
  IGN.COM
- „ELKÉPESZTŐ GRAFIKA, FRENETIKUS LÖVÖLDÖZÉSEK ÉS RÉSZLETEKIG KIDOLGOZOTT SZINTEK"
  GAMES DOMAIN.COM







TE VAGY A TERMINÁTOR

SZÁGULDOZZ, HARCOLJ ÉS ROBBANTS – SÖPÖRJ VÉGIG LOS ANGELESEN, 2030-BAN EGY MEGVÁLTOZOTT, ERŐSZAKOS VILÁGBAN, AHOL EGYETLEN CÉLOD: JOHN CONNOR MEGVÉDÉSE.

C2 PICTURES · INTERMEDIA · IMF · PARADIGM ENTERTAINMENT · XBOX · NINTENDO GAMECUBE · PlayStation.2

ATARI

RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL



ÚJABB ÉV, ÚJABB RATCHET, ÚJABB LEENDŐ PLATINUM EDITION...

A Sony-nál sem ostobák az emberek: az aranytojást tojó platfromer-licenszek karácsony előtt üzemszerűen özönlik el a piacot, megkönnyítve a gyerekek kívánságlistájának összeállítását (és a szülők pénztárcáját). Annyit azonban meg kell jegyeznem, hogy a Sony nagyon biztosra ment a Ratchet szériával: az első rész után kevesebb, mint egy évvel már jött is a folytatás, és még ki sem heverhettük a második rész okozta fáradalmakat, már itt is a harmadik epizód. A Ratchet széria azon kevesek közé tartozik, ahol a fejlődés töretlen, a megelőző részt mindig túlszárnyalja a következő, persze ez jelenthetné azt is, hogy az előzők nem voltak túl jók, de erről szó sincs jelen esetben. A Ratchetet kis jóindulattal műfajtemetőnek is nevezhetjük, olyan platformelemekkel tűzdelt óriási fegyverarzenált felvonultató akciójátéknak, amit még a legelvakultabb „gyerekeknek nem valók a még a Tom & Jerry rajzfilmek sem" típusú szülők is mosolyogva fizetnek ki a kaszszánál, elnézve a kis robotot és a Nagy Brehm-lexikon által be nem azonosítható állatkát, mint főhősöket a borítón.



TIPPEK

Használd azt a memóriakártyádat amin a Ratchet 1-2 mentéseid vannak, nem baj, ha nem játszottad őket végig anno. Bizonyos boltokban a játékban kedvezményt kapsz a fegyverek árából, és a 2. rész fegyvereiből párat (sajnos csak a gyengébbeket), ingyen is át tudod hozni ebbe a játékba - pénzt és időt spórolva meg magadnak.

MÉG EGY KICSIT A RÉGI RÉSZEKRŐL

A Ratchet első részét érdeklődve fogadtuk anno, bár első látásra fura volt a kissé szerencsétlen robot a főhős hátán. A játéknak azonban megvolt a maga varázsa; nagyon szépen játszatta magát, és én magam is úgy voltam vele, hogy na jó, ezt a pályát még lenyomom, aztán alvás... Aztán mit ad az ég, reggel is még csak azt hajtogattam, hogy már csak ez az egy pálya és aztán akkor már tényleg alvás... A második részben sokat javítottak a játékmeneten. A készítők rájöttek, hogy a fegyverek fejleszthetősége érdekesebbé teheti a játékot, arénaharcokkal bővültek a küldetések, több volt a minijáték is. Így hát a harmadik epizódot egyenesen érdeklődéssel tettem be masinába: vajon mit tud még nyújtani ez a játék, hiszen már a második rész is szinte tökéletes volt?!

Szokásoknak megfelelően Ratchet, és a közben mozisztárrá avanzsált Clank cimborája otthon ül teres nyugalomban, mikor is csúnya, gonosz, és rendkívüli módon antipatikus szörnyek hadat üzennek a galaxisnak, és Ratcheték szülőbolygóját is ostrom alá veszik. Régi barátaink jelentkeznek is, hogy segítségünket kérjék a hadviselésben, és már indulhat is a móka. A játékmenet talán annyiban változott, hogy már nem annyira a bolygóról-bolygóra élünk és harcolunk, hanem a flotta egy nagy csillagrombolója a támaszpont, onnan indul szinte minden küldetés, ott vannak a taktikai eligazítások, ott vásárolhatunk páncélokat, ott van egy szobánk, ahol játszhatunk egy kis kézi konzollal zseniális játékokat - de még ne szaladjunk ennyire előre... Miután megérkeztünk az anyahajóra kiderül, hogy a világot fenyegető szörnyeket eddig csak egy embernek, magának Captain Qwarknak (akire ugye emlékeznek azok, akik az első két részt játszották), a nagyszájú, szerencsétlen, zömében áruló szuperhőse az univerzumnak - akit eddig minden epizódban legalább egyszer le kellett vernünk - sikerült legyőznie. Első küldetésünk is az ő felkutatása lesz, szegény eléggé ramaty állapotban, majmok között éldegél egy dzsungelbolygón - ha jól rémlik, mintha mi küldtük volna oda a második részben... -, és egy könnyű bossharc (támadás elől elugrunk, aztán lövünk rá párat, majd gyorsan megint elugrunk típusú) után már magunkkal is vihetjük.

No kérem, itt jön a játék legzseniálisabb része, maga a csoda, amiért nálam egyértelműen ez a platformer nyert az év végi hajrában. Qwark kapitány ugyanis elvesztette a memóriáját a majmok között, és segédkeznünk kell annak visszanyerésében, mert csak így derül fény a titokra, hogy hogyan tudta legyőzni anno a gonoszokat. Ebben egy kis kézi-konzol lesz a segítségünkre, amibe filmeket kell gyűjtenünk, amin Qwark régi kalandjai vannak. És kérem: ezeket a filmeket nekünk végig kell játszanunk, bizony, bizony, fantasztikus, igazi retro 2D-s ugrabugrák ezek, amik még a játékon belül is rejtenek extrákat - lehet itt mindent gyűjtögetni, van itt statisztika az érmékről, mindenről. Zseniális, platformjáték minijátékként a paltformjátékon belül, imádom!

ÉN A ROBOT, ÉN RATCHET, ÉN AZ ŰRSZÖRNY, ÉN QWARK KAPITÁNY

A játék nagyon könnyen és egyszerűen irányítható, leheletnyit különbözik csak az irányítás az előző részekétől, valamint egy-két nagyon jó könnyítés is belekerült. Eleve sok karaktert fogunk tudni irányítani. Van ugye a főhős és kis robotja (akiből néha gigantikus robot is lesz), a főhős is át tud alakulni egy hologramvetítő segítségével ellenséges szörnnyé (hogy a vonalak mögött bomlasszon), és maga Qwark Kapitány is irányítható karakter lesz a 2D-s miniplatformjátékok alatt. Ratchetet a bal analógkarral mozgatjuk, a jobbal a kamerát tudjuk állítani, az L3 a felhasználható csavarjaink számát mutatja meg, és egészségi állapotunkat, az R3 megnyomásával pedig a térképet tudjuk tanulmányozni. Az X gomb az ugrás, kétszer meg-



nyomva dupla ugrás, de ha utána még nyomva is tarjuk a gombot - akkor picit lebegünk, lassítjuk az esést, és tudjuk irányítani is azt. Az X és az R1 együttes lenyomásával pedig egy speciális hosszú ugrást tudunk bemutatni - de tapasztalatom szerint szinte mindig elég a sima duplaugrás -, ekkor automatikusan megka-

SPILELAND

› Hihetetlen árakkal, akciókkal

› X-Box és PS1-PS2 gépek!

› Kiegészítők hatalmas választékával várunk!

› A szerviz nálunk megbízható és gyors!

Tel: 06 20 385 1561

Nyitva: hétfőtől péntekig: 11h - 19h-ig

Budapest IV. Galopp u. 1.

› Nálunk kipróbálhatod amit vásárolsz!

paszkodik hősünk a széleken. A Háromszög rövid megnyomásával a 3 legutóbb használt fegyverünk között tudunk váltogatni, folyamatos nyomvatartás mellett pedig előjön a fegyver és a mindenféle segédeszközöket felvonultató menü, amiben végre már nem csak egy nyolcas listából választhatunk, mint az előző részekben, hanem az R1 lenyomásával további 8-ból is - így jóval kevesebbet kell a játék menüjében állítgatunk dolgainkat. A Négyzettel a csavarkulcsunkat tudjuk használni, tekerni, ütni-vágni, míg a Körrel az éppen a kezünk ügyében lévő fegyvert tudjuk elsütni. A legfontosabb a R2 / L2 használata: ha valamelyiket nyomvatartva ugrunk, akkor oldalazni tudunk. Clank irányítása jóval egyszerűbb, vele jószerivel csak ütni és ugrani tudunk, de itt megvan a lehetőség kis robotok irányítására is, akiknek 4 egyszerű parancsot adhatunk ki - sőt, most még Qwark kapitány majmát is prédául küldhetjük némi banán segítségével a nagyobb őrök ellen. Egész jó kis logikai feladványokká nőheti ki magát egy-egy ilyen nagyobb, több őrrel és keresőfényekkel ellátott szoba megoldása. A legmókásabb dolog azonban amikor Ratchet átalakul gonosz szörnnyé, és Clankot kell segítenie az előrejutásban, ezért el kell beszélgetnie az igazi szörnyekkel, hogy azok hidakat, felüljárókat és utakat nyissanak meg. A beszélgetést szenzációsan oldották meg: gyakorlatilag egy Space Channel 5 szerű ritmusjátékról van szó, ahol adott ideig és adott időben kell irányokat és gombokat megnyomni. Ezt segíti egy kis ablak a képernyőn, mindig akkor kell megnyomni az adott gombot, amikor az elér a kis ablakba, és addig nyomva tartani ameddig abban van. Ha már a széléhez hozzáér, kezdhetjük előről a társalgást, de nem nehéz ez, csak egyszer kell megérezni a ritmust, utána menni fog, mint a karikacsapás. Qwark Kapitány csak ugrani, ütni és lőni tud, feltéve, ha szerzünk neki fegyvert.



KATONÁK ELŐRE!

A játék maga érezhetően nehezebb lett mint az előzőek; a túlélés legfőbb alapszabálya a nagyobb harcok közbeni folyamatos oldalazva ugrálás, és legalább 2 fegyver felturbózása olyan szintre, hogy legyen rajta automata célbefogás - ekkor már sok kellemetlen meglepetés nem érhet minket. Alapvető minden szétcsapkodása a csavarkulcsunkkal - most is az ellenfelekből és a kis dobozokból, valamint a berendezési tárgyak ütlegeléséből nyert csavarokkal tudunk fegyvert, lőszert, páncélt venni. A játék rengeteg mellékküldetést kínál fel az arénákban, és a csatornában megkeresendő kristályok gyanánt egyaránt. Ezeket igen javallott teljesíteni, hiszen az ezekből nyerhető extra csavarok nélkül nagyon nehéz dolgunk lesz: egy idő után se a páncélunk, se a fegyverünk nem lesz elég jó a nehezebb pályákhoz.



RATCHET 3 ONLINE

A játék legnagyobb újítása, hogy a készítők végre felfedezték, hogy ezekkel a karakterekkel, és ilyen jópofa fegyverekkel mekkora vérre menő henteket is lehet rendezni barátainkkal, akár otthon osztott képernyőn, akár a Sony PS2 Online-on keresztül. Sajnos a netes játékot nem tudtam kipróbálni, mivel még nem tudtam elég pénzt összeszedni az új PStwo-hoz, a régi gépemhez meg nincs broadband-adapterem. No de kérem, osztott képernyőn akár négyen is gyilkolászhatjuk egymást jó kis pályákon, Halo-t megszégyenítő járművekkel, és fegyverekkel - és én a magam részéről sokkal jobban preferálom a többen egy gép előtt stílusú multit, mint a neteset, mert ilyenkor lehet a legjobban összeveszni mindenkivel - igaz Kou-kám? Osztott képernyőn a Deathmatch, Siege és a Capture the Flag játékmóduszok állnak a rendelkezésünkre, asszem ezeket nem nagyon kell tovább részleteznem a mai fiatalságnak.



VÉGSZÓ

A Ratchet 3 nagyon jó lett - sőt kiváló -, a grafika csodás, a játék egész egyszerűen játszatja magát, a kihívás megfelelő, a szavatosság meg a végtelenségig nőtt a Multiplayer lehetőséggel, akár otthon haverokkal, akár PS2 Online-on játszva a játékot. A készítők végre rájöttek, hogy mennyi lehetőséget nyújt ez a sok jópofa fegyver az egymás elleni harcokban is, tiszta Team 17-es Worms „feeling" önti el az embert, miközben agresszív minirobotokat és önműködő gépágyúkat dobál legjobb cimborájára, aki pedig kis repülő robotokkal, és elektromos ostorral próbálja viszonozni az áldást. Mivel nekem jutott a Sly 2 tesztelése is, ösz-sze tudom hasonlítani őket. Ha választanom kéne, én tuti a Ratchet 3 mellett döntenék, szebb, jobb, frissebb, egymás ellen is játszható. Ja, és hogy miért csak 9? Egyrészt elvből nem adok 10 pontot, mert nincs tökéletes játék (maximum a Sonic 1-2), másrészt meg jövőre lesz biztos Ratchet 4...

Kopa

↓ INFO BOX

Tesztplatform: PS2

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Insomniac Games
Hivatalos honlap: www.insomniacgames.com

Megjelenés: 2004. november 12.

↓ ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■

PS2

↑ PLATFORMOK

WORMS FORTS: UNDER SIEGE!

CSAK AZÉRT, MERT PICIKÉK, RÓZSASZÍNŰEK, HATALMAS SZEMEKKEL NÉZNEK, ÉS MERT NINCS LÁBUK, MÉG NEM JELENTI AZT, HOGY NEM VESZÉLYESEK. EZEN KUKACOK KIKÉPZÉSE MÁR MAJDNEM EGY ÉVTIZEDE FOLYIK, ÉS EGY-KÉT TÖKÉLYRE FEJLESZTETT HADICSEL IS LAPUL A TARSOLYUKBAN. A VÁRAKOZÁSNAK VÉGE, MINDENKI KIPRÓBÁLHATJA A HARCIAS CSÚSZÓMÁSZÓK LEGÚJABB KALANDJÁT!



A Worms széria több mint kilenc éve indította meg rekordméretű offenzíváját a játékosok ellen. 1995 októberében, PC-re jött ki először a körökre osztott, mókás stratégia, ami mindenkit letaglózott. Igaz akkoriban még egy kukac maximum tíz rózsaszín pixelből állt, ám a tájak és hátterek gyönyörű kidolgozottsága, a hangulatos játékmenet, és a kiterjedt fegyverarzenál együttes hatása eszméletlenül erőteljes volt. Tisztán emlékszem,



hogy már a demójával is több hétig játszottam, annyira lebilincselt (megjegyzem, manapság egyáltalán nem ritka az olyan játék, aminek a teljes verziójával sem játszom annyit, mint anno a Worms demóváltozatával). Az elmúlt kilenc évben, ha jól számolom hat folytatása született a kukacos játéknak (Worms 2, Worms Armageddon, Worms World Party, Worms Blast, Worms 3D), hogy a sorozatból kicsit kilógó, Worms Pinball nevű készségről már ne is beszéljünk. A fenti felsorolásban szereplő programoknál amúgy határozott fejlődés figyelhető meg: a soron következő játékok mindig új fegyvereket, új helyszíneket, és polírozottabb grafikát hoztak, mint az elődjeik. Kiváltképp igaz ez a Worms 3D-re, amiben a fejlesztők levetkőzték a kétdimenziós beidegződéseket, és új utat törtek egy háromdimenziós világba. Veszélyesek az ilyesfajta éles váltások, nem egy versenyző bukott már bele (nem szívesen emlékszünk vissza ugye az Earthworm Jim 3D-re, ami a szenzációs két rész alsó-középkategóriás 3D-s folytatása)... Azonban kockáztatni megéri, mert a jackpot igen vonzó feltételeket hozhat magával (a sorozat további életben tartása, új lehetőségek tárháza). Úgy gondolom, a Worms 3D igen jó játék lett, és mivel a fejlesztők is így gondolták, leporolták az engine-t, és elkészítették a következő X, Y, Z kiterjedésű koordinátarendszerben játszódó kukackalandot, a Worms Forts: Under Siege!-t.

Mi a csel?

Az eddigi Worms játékokban viszonylag egyszerű volt a felállás: Adott két (változtatható létszámú) csapat, a teljes mértékben lerombolható pálya, a különféle tereptárgyak, egy rakat fegyver, pár néhanapján aláhulló szeretetcsomag, és egy kis adag stratégia. Ezekből az összetevőkből mindenki tudja, mi sült ki. Hát persze, hogy egy fergeteges, egész térképet betöltő harc! Elővették a szembenálló felek a legjobb fegyvereiket, és a legszebb mosolyukat, majd egymásnak estek. Csupán minimális stratégiai érzékre, és egy sokkal nagyobb adag ügyességre volt szükségünk a hőn áhított győzelem eléréséhez.

A Worms Forts-ban a kiválóan bevált alapokat megtartották, ám egy óriási borsszóróval megfűszerezték az egészet. Adott ugyanis a jól megszokott négyfős csapat, az elképesztően hatalmas fegyverarzenál, ám most már kukacainknak építkezni is kell a végső uralom bebiztosításához!

Építkezz okosan!

Az építkezés egyáltalán nem olyan bonyolult, mint amennyire első ránézésre tűnhet. Van egy főhadiszállásunk, ami a kiindulópontját képezi minden további építkezésünknek. Körönként egy új épületet rakhatunk le, és utána még lőhetünk is az ellenségre egyet. A frissen elkészült épületek fallal vannak összekötve a hatalmas főparancsnokságunkkal és egymással. Ez a láncszerű kapcsolat létfontosságú, hogy megmaradjon. Amennyiben egy „ház" felrobban, magával viszi azokat is, amik nem a főhadiszálláshoz közeli oldalán voltak, mivel az összeköttetés megszakad. Ugyanakkor ez egy igen ütőképes taktika is az ellenséggel szemben. A meccs első öt perce után általában már mindketten kiterjedt épülethálózattal rendelkezünk, így koncentrálhatjuk a támadást az egyik bázishoz közeli tor-

ÉRDEKESSÉGEK

A Worms egyike azon játéksorozatoknak, mely hihetetlen számú géptípus-támogatottsággal büszkélkedhet. Az eredetileg PC-s környezetben készített szoftver megjelent Amigán, Jaguáron, Macintoshon, SEGA Saturnon, Nintendo 64-en, DreamCasten, hogy csak a legegzotikusabbakat említsük, hiszen az olyan populáris masinákon, mint a GameBoy, A PlayStation és Xbox magától értetődik jelenléte.



nyukra, hogy a többi mielőbb működésképtelenné váljon! De mire jók ezek az épületek? Első ránézésre úgy tűnhet, hogy csak a bajt hozták a Worms játékok eddig sima játékmenetére,

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!

de nem adnak hozzá semmit. Ez szerencsére egyáltalán nem így van! Tulajdonképpen rendkívül hasznos minden egyes épületdarab, ami a játékban található. Az eddig rendben van, hogy építkezni kell serényen, és az ellenség erődjét kell támadni, de az első percben nyilvánvaló lesz, hogy ehhez kevés a Bazooka. A dolog pikantériája ott van, hogy az erősebb és pusztítóbb erejű fegyvereket, csak és kizárólag épületek tetejéről lőhetjük ki! Ezeket én ostromfegyvereknek hívom, pont a fenti ok miatt. Kezd összeállni a kép, ugye?



Szóval ott tartunk, hogy megépítettük aranyos kukacerődünket, és már bizsereg az ujjunk a ravaszon. Mindössze annyi a teendőnk, hogy felpattanunk valamelyik épületünk tetejére, és kiválasztjuk a megfelelő fegyvert. Már csak célba kell venni valamelyik ellenséges kukacot (vagy épületet), célozni és lőni. Azonban figyelnünk kell arra, hogy az építkezés során ne esztelenül pakoljuk le jobbra-balra az épületeinket, hanem azzal az előre megfontolt szándékkal, hogy „innen rá szeretnék látni az ellen bázisára, és el is akarom találni".

A fejlődés ára

Az alapépület a „Tower", aminek tetejéről csak az alap ostromfegyvereket lőhetjük ki az ellen erődjére. Ez önmagában még elég karcsú, és nem vezet sikerre. Folyamatosan fejleszteni kell épületeink tárházát, különben száz százalék, hogy alulmaradunk a küzdelemben. Az egyik kukacunkat be kell fogni a minden körben lehuppanó ajándék dobozok összeszedésére, amik rejthetnek komolyabb épületeket, fegyvereket és egyéb nyalánkságokat. A fejlődés biztos jele, hogy pl. egy „Citadel" többször annyi támadást képes elviselni, mint egy „Tower", ezen felül a tetejéről sokkal komolyabb ostromfegyverek lőhetők ki az ellenség bázisára.

Felvehetjük az összes durvább épületet tartalmazó dobozt is, akkor sem tudjuk őket megépíteni egyből. Ennek az az oka, hogy nem értük el a felhúzásukhoz szükséges fejlettségi szintet. Biztosan észrevettétek már, hogy a főhadiszállás fölött egy sárga csillag látható. Nos, ez egy úgynevezett „Victory Location". A bázis környékén elszórva található néhány belőlük. Ezek az egyik legfontosabb elemei a fejlődésnek. A teendőnk mindössze annyi, hogy ezekre a csillagos helyekre épületeket kell helyeznünk. A jobb felső sarokban kijelzi a program a fejlettségünk mértékét, amit az általunk birtokolt csillagok száma reprezentál. Igyekezzünk minél előbb elfoglalni és megtartani ezeket a pozíciókat, és igen hamar komoly tűzerővel rendelkezhetünk kívánságunk szerint. Természetesen az ellenségnek ugyanígy megvannak a „Victory Location"-jei, így egyértelmű, hogy miknek kell lenniük a csatában az elsődleges célpontjainknak. Ugyanez fordítva is igaz: az ellen tökéletesen tisztában van vele, hogy mivel mérheti ránk a lehető legnagyobb csapást.

Előbb-utóbb elérkezünk ahhoz a fejlettségi ponthoz, mikor már úgynevezett „Special Building"-ekkel is felfrissíthetjük drága erődünk vérkeringését. Ezek nem csak nevükben rejtik a speciális szócskát, hanem a funkciójukat tekintve is különlegesek. Itt van rögtön a „Weapons Factory", ami első ránézésre egy aranyosan pöfékelő fegyvergyár, ami semmi extrát nem csinál. Ám a következő körben arra lehetünk figyelmesek, hogy komoly tűzerővel rendelkező fegyverrakomány érkezik ejtőernyővel a bázisunk területére. A következő a „Science Lab", aminek jótékony hatásaként sebzésünk jócskán megugrik. És ki ne hagyjam a „Hospital"-t! Ez egy olyan jótulajdonsággal rendelkezik, hogy megépítése után képes egy halott kukacunk feltámasztására, így a felgyógyult csúszómászó újra hadrendbe állhat. Ezek a kedvenc speciális épületeim, de a Worms Forts tarsolyában van még egy s más.



Gyakorlat teszi a mestert

Mint, ahogy rengeteg eleme a játéknak, úgy az összessége is furcsának tűnhet első látásra, még a leggyakorlottabb Worms mágusoknak is. Legnagyobb szerencsénkre a Team 17-es srácok beépítettek egy igen jól működő Tutorial módot, ami bevezet minket a játék rejtelmeibe. Az a legjobb az egészben, hogy a kezdők kezdője, és a bajnokok bajnoka ugyanúgy maximálisan hasznosnak fogja találni a gyakorlófázist, mégpedig azért, mert mindkettejük rengeteg újdonsággal találkozhat.

Zárszónak is egy a vége

Az első órákban egyáltalán nem tudtam elhelyezni a Forts: Under Siege!-t a Worms játékok palettáján. Egyáltalán nem tetszett, hogy az eddig hibátlanul teljesítő játékmenetet elrontották holmi építkezéssel, és a viszonylag helyhez kötött kukaccsapattal. Miután többet és többet játszottam a Forts-szal, rájöttem, hogy ennél jobb nem is történhetett volna a sorozattal! Arra készüljön fel mindenki, hogy sokkal több stratégiai érzék kell majd a győzelemhez, mint a régebbi Worms-ökben, továbbá ugyanannyi, ha nem több ügyesség. Egyszóval: remek vérfrissítés a Forts: Under Siege! a sorozat számára.

Dante

INFO BOX

Tesztplatform: PS2

Kiadó: SEGA Europe
Fejlesztő: Team 17
Hivatalos honlap: www.wormsforts.com
Megjelenés: 2004. november 19.

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■□■■

PS2 - XB

PLATFORMOK

GRAND THEFT AUTO ADVANCE



→ AZ ÉV JÁTÉKA CÍM ELSŐ SZÁMÚ VÁROMÁNYOSÁNAK ÁRNYÉKÁBAN (ÉS ITT MOST AZ ÚJSÁG ELSŐ FERTÁLYÁBAN HELYET FOGLALÓ GENGSZTER SZIMULÁTORRA, VAGYIS A GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS-RA GONDOLOK) SZINTE ÉSZREVÉTLENÜL MEGÉRKEZETT ANNAK KISTESTVÉRE IS. EGY KICSIT EGYSZERŰBB, EGY DIMENZIÓVAL KEVESEBB, DE LEGALÁBB A MIÉNK, GBA-SOKÉ.

A Grand Theft Auto GBA adaptációja visszatér a sorozat gyökereihez. A hardver korlátozott képességei miatt újfent madártávlatból kell letekintenünk a városra, melynek egyszerű 3D-s épülettömbjei között 2D-s sprite-emberkék és járművek mozgolódnak. A zoom három fokozatban változtatható, illetve beállítható dinamikusra is. Utóbbi esetben haladási sebességünk függvényében emelkedik / süllyed a kamera. Józeműeknek ezzel együtt ajánlott az opciók között a legtávolabbi nézet kiválasztása: bár ilyenkor az emberek hangyányiak lesznek, a nagyobb látótávolság ezért bőséges kárpótlást nyújt.

LIBERTY CITY

A helyszín ismerős lehet a sorozat kedvelőinek, hiszen a GTA III-ban is a '90-es évek New Yorkjáról mintázott várost forgathattuk



fel. Kezdetben csak a Portland nevű városrészben garázdálkodhatunk, de ahogy haladunk előre a küldetésekkel, egy ponton (szám szerint a 19. missző után) megnyílik Staunton Island, majd később (34. küldetés) Shoreside Vale is. A kerületek nevei sem fognak meglepetést okozni a rajongóknak (és sok esetben visszaköszönnek a már jól ismert helyszínek is): a kikötő, vagy a piros lámpás negyed Portlanden, a nagy park Staunton Islanden, és így tovább. Térképet sajnos nem kapunk a játékban, be kell érnünk a képernyő bal felső sarkában látható radarral. Ezen láthatjuk közvetlen környezetünket, és apró ikonokat és pöttyöket is felfedezhetünk rajta. A város utcáin találkozhatunk egyéb, a radaron nem látható ikonokkal is. A vöröskeresztes fehér négyzet életerőnket tölti maximumra, a kis pajzs pedig a páncélzatunkat. A csillag csökkenti eggyel körözöttségünket, a halálfejjel pedig ámokfutásküldetéseket indíthatunk, amelyekről később szólok bővebben.

GYALOGOSAN

Bár időnk jelentős részét különböző járművekben ülve fogjuk tölteni, néha kénytelenek leszünk az autónkból kiszállva akciózni. Ilyenkor a D-pad megfelelő szárának megnyomásával mozoghatunk fel, le, jobbra és balra. A B gomb nyomvatartásával szaladhatunk, de csak korlátozott ideig, emberünk ugyanis nem egy maratoni futóbajnok. Az A-val használhatjuk fegyverünket, amit a Selecttel választhatunk ki. A jobb felső sarokban látható kis ikon jelzi támadóarzenálunk aktív darabját, a felhasználható munícióval egyetemben. Lássuk mi a választék:

Ököl: a pusztakezes harc általában nem elég hatékony, viszont kétségkívül löszertakarékos megoldás.

Baseball-ütő: szintén takarékos fegyver, viszont ez már egészen hatásos. Emberes suhintásainkkal nagyobb csoportokat is sikeresen elkalapálhatunk vele.

Pisztoly: jó sok golyót vehetünk hozzá, de igazság szerint elég gyenge és haszontalan szerszám. A fatestápoló jobb választás akkor már.

Shotgun: mindenki kedvence brutális tűzerővel rendelkezik, ám szórása igen nagy. Csak közelről érdemes



használni, úgy viszont két-három ellenséget simán leteríthetünk egy adag söréttel.

Uzi: bár tűzgyorsasága nem rossz, szerintem nem sokkal jobb a pisztolynál.

Rohampuska: ezzel igazán komolyakat lehet már irtani, a járműveket is szétkapja semmi perc alatt. Sajnos a lőszer gyorsan elfogy…

Golyószóró: a név magáért beszél - tűzereje brutális, de zabálja a munícióit.

Rakétavető: durva egy darab, nagy poén káoszba taszítani vele a kerületet.

Lángszóró: igazán stílusos fegyver, nagyjából a shotgunhoz hasonlóan érdemes használni - elszaladsz, megfordulsz, megvárod amíg az üldözők egészen közel érnek, és akkor rájuk szabadítod a poklot.

Kézigránát: tömegoszlatásra, járművek ellen nem rossz fegyver.



Molotov-koktél: ez a mix nem csak a torkot égeti… Egy jól irányzott dobással befűthetsz az ellenségeidnek.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék első, PC-s epizódja ingyenesen letölthető a Rockstar weboldaláról (*http://www.rockstargames.com*)

A gyalogos harcok során nagyon fontos az R-ravasz megfelelő alkalmazása. Ezzel válthatunk ugyanis oldalazásra, ami a célzás legkézenfekvőbb módja.

Fontos még megemlítenem, hogy futás közben az A lenyomásával átugorhatunk bizonyos akadályokat, így jutva be az autók elől elzárt területekre. Ha megunjuk a kutyagolást, nincs más dolgunk, mint hogy nulladolláros kezdő- és törlesztőrészletre lízingeljünk egyet az utcákon guruló autók közül. Ezt az L gombbal tehetjük meg, ha kellőképpen lassan halad, vagy éppen áll a kiszemelt jármű.

VEZETÉS

A kocsijából kirángatott sofőr helyét elfoglalva az irányítás megváltozik, visszatérve a korábbi 2D-s epizódokban megszokott módszerhez. A D-pad jobb és bal oldali szárával kormányozhatunk, az A szolgál gázadásra, a B fékezésre, illetve tolatásra. Ha az A nyomvatartása közben megnyomjuk a felfelé irányt, az autó tartani fog-

CHECKPOINT KONZOL
PS2 X-BOX
ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK
ADÁS - VÉTELE
JÁTÉK BESZÁMÍTÁS,
IEGÉSZÍTŐK NAGY VÁLASZTÉKA,
MEGBÍZHATÓ, GYORS SZERVIZ!
HA ÁRAM VAN, MINDEN VAN!"
T:06 70 279 0015
280 - 59 - 62
BP. XIX. ÜLLŐI ÚT 218/3
NYITVA:
H-P-ig 10-18h-ig
SZ: 1/210-13h-ig

ja az aktuális sebességét az A felengedése után is. Az R a kézifék, ami gyors fordulókhoz jól jöhet, de vigyázzunk: egyes autók hajlamosak felborulni az effélé vad kanyarvétel hatásá-



ra. Tapasztalataim szerint nem feltétlenül célszerű gyors autót választani. A kis látótávolság miatt nagy sebességnél folyton belerongyolunk az előttünk haladókba, míg egy lassabb, esetleg kisebb kocsival könnyedén szlalomozhatunk a forgalomban. Megoldás lehet a járda használata, de itt óhatatlanul is történnek balesetek, a gázolások pedig előbb-utóbb körözéshez vezetnek. Néha persze jól jön, hogy az autóban ülve sebződés nélkül likvidálhatjuk ellenségeinket: egyszerűen hajtsunk át rajtuk. Dudálni, illetve adott esetben a szirénát bekapcsolni az R + fel kombinációval tudjuk. Rendőr-, mentő-, vagy tűzoltóautóban, esetleg taxiban ülve mellékküldetéseket vállalhatunk el az L + R lenyomásával.



KÜLDETÉSEK

A fő sztorivonal teljesen lineáris, sorban kapjuk a missziókat aktuális munkaadónktól. Ezek általában „hozd ide - vidd oda" és „öld meg - robbantsd fel" típusú feladatok, néhány üdítő kivétellel, mint amikor egy képviselőt kell jobb belátásra bírnunk anélkül, hogy megölnénk. A mellékküldetések pedig nem csak jó pénzkereseti lehetőséget kínálnak, hanem rendkívül hasznos bonuszokat is megnyithatunk velük. 10 rendőrségi küldetés teljesítése után megjelenik egy körözöttségcsökkentő csillag a búvóhelyünknél. Ha minden szigeten 20 bűnözőt el-



fogtunk, 6 csillagot kapunk. 9 mentős misszió jutalma egy gyógyító ikon a házunk előtt, 12 után pedig sosem fáradunk ki a futástól. 20 tűzoltó küldetés teljesítését egy lángszóróval jutalmazza a program. 50 taxis fuvar eredménye pedig egy újfajta taxi a búvóhelynél.

A radaron kockás zászlós ikonnal jelzett checkpoint-versenyekből összesen 18 van a három szigeten. Ezek abszolválásával egy F1-es versenyautóhoz juthatunk hozzá. A halálfejes Rampage ikonokat felszedve ámokfutásba kezdhetünk: kapunk valami dögös fegyvert, és azzal kell meghatározott időn belül adott számú bandatagot eltenni láb alól. Megmaradt a jól ismert csomaggyűjtögetés is: összesen 100 pakkot szórtak szét a készítők a városban, ezek megtalálásával igen finom bonuszokat nyithatunk meg.

A játék összességében egész jól sikerült, csak egy idő után kissé unalmassá válik. Köszönhető ez a nem túl érdekes, viszont teljesen lineáris történetnek, és a kissé egysíkú feladatoknak. Én azért ezzel együtt is nagyon örülök, hogy végre van GTA GBA-ra is!

Immortal

INFO BOX

Tesztplatform: GBA

Kiadó:
Rockstar Games
Fejlesztő:
Digital Eclipse
Hivatalos honlap:
www.rockstargames.com/grandtheftauto/gba
Megjelenés:
2004. október 26.

ÉRTÉKELÉS

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

GBA

PLATFORMOK

METAL SLUG ADVANCE



→ A METAL SLUG A RENDKÍVÜL IGÉNYES, 2D-S ARCADE JÁTÉKAIRÓL HÍRES SNK EGYIK LEGSIKERESEBB SOROZATA, AMELY MÁR SZINTE MINDEN PLATFORMON SIKERT ARATOTT. A NEOGEO, NEOGEO POCKET COLOR, SATURN, PS, PS2, XBOX ÉS MOBILTELEFONOS PORTOK UTÁN MOST VÉGRE KEZÜNKBEVEHETJÜK A GBA VÁLTOZATOT IS.

A Metal Slug egy vérbeli 2D-s akciójáték, „old-school" játékmenettel. Ez nagyjából annyit takar, hogy semmi más dolgunk nincs, mint menni és lőni - na meg persze életben maradni. Utóbbi csöppet sem lesz egyszerű, mert magányos harcosként sokszor egész hadseregekkel, máskor fél képernyőt betöltő főellenségekkel kell megküzdenünk. A játéknak valódi története nincs. Az elején választhatunk egy férfi és egy női főhős közül, majd beállíthatjuk a nehézségi szintet (normál, vagy nehéz lehet - a könnyű fokozat a hagyományokhoz hűen kimaradt :), és mehet a menet. Az irányítás pofonegyszerű: a D-paddal mozgunk jobbra-balra, a lefelé irány a lehajolást jelenti. Az A-val ugrunk, a B-vel lövünk, az R pedig gránátdobálásra szolgál. Ha testközelbe kerül egy ellenség, akkor a B lövés helyett késelést jelent - nagyszerűen lehet így takarékoskodni a lőszerrel. Erre persze csak a komolyabb fegyverek esetében lesz szükség, az alap stukker végtelen munícióval rendelkezik. Komolyabb cuccokat a kiszabadított foglyoktól szerezhetünk. Nyugodtan lőjük/szurkáljuk meg őket is, ez náluk elhalálozás helyett szabadulást eredményez.





A fegyverek mellett egyéb bonuszkártyákat is kaphatunk tőlük, ezekből összesen száz van a játékban (lista mellékelve). Tapasztalt Metal Slug rajongók elég könnyűnek fogják találni a játékot. A korábbi részekben egyetlen bekapott találat is halálos volt, most akár három-öt golyót is benyelhetünk. Ráadásul az egyes missziók több Stage-ből állnak, és halál esetén csak az aktuális részt kell újra kezdeni. Persze így is rengetegszer kell egy-egy nehezebb pályaszakasznak nekifutni, mire becsukott szemmel is el tudjuk kerülni a golyókat, vagy kívülről megtanuljuk a főellenség összes mozgásmintáját. A szavatosság ezzel együtt hagy kívánnivalót maga után. A játékban található hat küldetés egy délután alatt teljesíthető, utána pedig már csak a kártyagyűjtögetés jelenthet kihívást.

A grafikára és a hangokra ellenben nem lehet panasz, teljes értékű átiratot kapunk gyönyörűen megrajzolt hátterekkel, rendkívül részletes animációkkal és remek digitalizált hangeffektusokkal. Ha háromszor ennyi küldetést kapnánk, simán vinné a 10 pontot, így viszont kicsit kevesebb…

Immortal

↓ INFO BOX

Kiadó:
Ignition Entertainment
Fejlesztő:
SNK Playmore
Hivatalos honlap:
www.ignitionent.com/products_metalslug_advance.htm
Megjelenés:
2004. november 12.
Tesztplatform:
GBA

↓ ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□■

GBA

↑ PLATFORMOK

Kártyalista

1 **Stealth** - észrevétlenséget biztosít
2 **Marsnium Slug** - sebezhetetlenség folyamatosan csökkenő HP mellett
3 **S.S. Sword** - ellenséges tankok támadása késsel
4 **Paper Thin** - halál egy lövéstől
5 **Type-R** - a metal slug átalakítása Type-R-é
6 **Black Hound** - a metal slug átalakítása black houndá
7 **Slug Gunner** - a metal slug átalakítása slug gunneré
8 **H.M. Clip** - géppuska-munició megkétszerezése
9 **R.L. Clip** - raketavető-munició megkétszerezése
10 **L.S. Clip** - lézerpuska-munició megkétszerezése
11 **S. Clip** - shotgun-munició megkétszerezése
12 **F.S. Clip** - tűzlövedék-munició megkétszerezése
13 **I.L. Clip** - iron lizard-munició megkétszerezése
14 **E.C. Clip** - enemy chaser-munició megkétszerezése
15 **D.S. Clip** - drop shot-munició megkétszerezése
16 **S.G. Clip** - szupergránát-munició megkétszerezése
17 **Grenade Clip** - gránát-munició megkétszerezése
18 **Handgun+** - pisztoly-tűzerő növelése
19 **H.Machn Gun+** - géppuska-tűzerő növelése
20 **R.Launcher+** - rakétavető-tűzerő növelése
21 **L.Shot+** - lézerpuska-tűzerő növelése
22 **Shotgun+** - shotgun-tűzerő növelése
23 **F.Shot+** - tűzlövedék-tűzerő növelése
24 **I.Lizard+** - iron lizard-tűzerő növelése
25 **E.Chaser+** - enemy chaser-tűzerő növelése
26 **D.Shot+** - drop shot-tűzerő növelése
27 **S.Grenade+** - szupergránát-tűzerő növelése
28 **Super TNT** - gránát tűzerő-növelése
29 **Army Knife** - kés erejének növelése
30 **Demon God** - kés erejének duplázása
31 **Flak Jacket** - 10%-al csökkentett sebződés
32 **L.1 Armor** - 10%-al csökkentett tanksebződés
33 **L.2 Armor** - 20%-al csökkentett tanksebződés
34 **L.3 Armor** - 30%-al csökkentett tanksebződés
35 **L.4 Armor** - 40%-al csökkentett tanksebződés
36 **L.5 Armor** - 50%-al csökkentett tanksebződés
37 **Hyper Vulcan** - vulcan-ágyú erejének növelése
38 **Hyper Cannon** - tank-ágyú erejének növelése
39 **Thruster+** - tank emelkedésének növelése
40 **A.P. Cannon** - egyenesen lövő tankágyú
41 **Crawler+** - átgázolás ellenséges tankokon
42 **IR Sensor** - megmutatja a foglyok helyeit
43 **X-Ray Sensor** - megmutatja a tárgyak helyeit
44-49 - ezeket a missziók teljesítéséért kapjuk
50 **Weird Ruins** - a romok lépcsőit járhatóvá teszi
51 **Pandora** - eltávolítja a mérgező gázt a barlangból
52 **Tutor's Love** - beenged a titkos kiképzőbázisra
53 **Cave Maze** - beenged a barlang rejtett részébe
54 **Ancient Soul** - beenged a romok rejtett részére
55 **Dungeon** - beenged a dungeonbe
56-60 - különféle haszontalan drágakövek
61-65 - ételek, amik visszatöltik a HP-t
66-77 - a játék szereplőinek kártyái
78 **Metal Slug** - a híres tank-prototípus
79 **Formor** - háromszor nagyobb az alap tanknál
80 **Emain Macha** - kettő az egyben-tank
81 **Kaladgolg** - csapatszállító vonat
82 **The Keesi III** - bombázó
83 **Cabracan** - földrengés-fegyver
84 **Decoration** - Paper Thin módban végigvitelért kapjuk
85 **Washout** - ölés nélküli végigvitelért kapjuk
86-89 **Soldier** - 100, 200, 300 ill. 999 katona megöléséért jár
90-99 **Prisoner** - minden 10. kiszabadított fogolyért jár egy
100 **All Cards** - a többi kártya megszerzéséért kapjuk

Game Park videojátékok
Dec04-23-ig Karácsonyi Vásár!
A Game Park -ban
És Budapest legnagyobb karácsonyi vásárában Népstadion kert, SYMA csarnok Naponta 10.00-19.00-ig
Vásár!
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

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

➔ A ZELDA SOROZAT LEGÚJABB EPIZÓDJA ÚGY HOZ ÚJ ÖTLETEKET, FRISSESSÉGET A SZÉRIÁBA, HOGY KÖZBEN MEGŐRIZ MINDENT, AMI AZ ELŐZŐ RÉSZEKET NAGGYÁ TETTE. SZERINTEM TUTI SIKER!

Talán nem járok messze az igazságtól azzal, ha azt mondom: a Zeldában minden megvan, amit egy videojátékban szeretni lehet. Gyönyörű mesevilág, ahol a kisfiúból nagy hős lesz, aki megmenti a birodalmat és a hercegnőt. Varázslatos tájak, ahol minden kő, és bokor titkokat rejteget. Kedves és mulatságos szereplők, akik sokszor szolgálnak hasznos tanáccsal vagy segítséggel. Sötét labirintusok, melyek szürkeállományunkat éppúgy próbára teszik, mint ügyességünket, vagy reflexeinket. Szörnyek, melyek nem túl



ijesztőek, de legyőzésükhöz sokszor elkél némi furfang is. Fantasztikus varázstárgyak egészen eredeti képességekkel - és minden hős álma: egy varázskard. Kell ennél több? Nekem nem!

ERDEKESSÉGEK

A Minish Cap egy különleges, limitált kiadású, aranyszínű GBA SP-vel egybecsomagolva is megvásárolható.

A történet kezdetei réges-régi időkre nyúlnak vissza, egy sötét korba, amikor a világot szörnyű árnyak fenyegették. Ekkor szállt a Földre az apró Picori (kis manószerű lény), és elhozta az emberiség hősének a kardot és az arany fényt, amivel legyőzhette a sötétség erőit. Azóta is béke honol a világon, az emberek pedig féltve őrzik az ősi pengét. Ám egy szépnek induló napon, éppen a Picori Fesztivál idején, megjelenik egy gonosz varázsló, és kihúzza a kardot az ősi ládából. Ezzel újra a vidékre szabadítja a szörnyhordákat, miközben a legendás fegyver kettétörik, és vele együtt a remény is. Tovább rontja a helyzetet az átok, amit a hercegnőre küld, s amitől Zelda kőszoborrá válik.



Csak egyvalaki mentheti meg Hyrule birodalmát: a kovács kis unokája, akit mi testesítünk meg. Ártatlan gyermeki tekintetünk előtt még megmutatják magukat a Picorik, akik összeforrasztathatják a törött szablyát (enyhe Gyűrűk Ura beütés).

Na de hogyan tudunk kapcsolatba lépni a gyűszűnyi manókkal? Hát úgy, hogy mi is kicsivé válunk! Ebben a sok helyen, többféle formában (üreges kő, szikla…) megtalálható portálok mellett egy különleges, beszélő kalap lesz segítségünkre. Ő Ezlo, aki szinte a játék legelejétől segítőtársunkká szegődik, és amellett, hogy mókás szövegelésével remekül elszórakoztat minket,



még hasznos tanácsokkal is szolgál. Az aktuális feladatainkra is mindig emlékeztet, ehhez elég a Selectet megnyomni. Manóméretűvé zsugorodva olyan helyekre is eljuthatunk, ahova egyébként nem férnénk be, viszont akkora pocsolyák és kövecskék is utunkat állhatják, amekkorákon teljes életnagyságban egyszerűen átgázolnánk. Sokszor kell a feladatok megoldásához megfelelően változtatnunk a normál és a manóméretet, valahogy úgy, ahogy a dimenziók között váltottunk a Link to the Pastban.

Rengeteg régi és új felszerelési tárggyal találkozhatunk majd a játékban. Ezeket a Startal előhívható menüben az A és a B gombokhoz rendelhetjük hozzá. Az R alapból bukfencezésre szolgál, ami a haladás leggyorsabb formája (eleinte), de egyben általános akciógomb is, így emberek elé állva beszélgethetünk vele, a portáloknál ezzel lehet összemenni vagy megnőni, és a köveket, korsókat is ezzel emelhetjük fel és dobhatjuk el. Újdonság, hogy ezúttal ún. Kinstone-okat is gyűjtögethetünk. Ezek kettétört kőérmék, melyek megfelelően összepárosítva rejtett helyeket nyitnak meg előlünk. A párosítás a következőképpen történik: mikor beszélgetünk valakivel, és azt látjuk, hogy egy gondolatbuborék jelenik meg a feje fölött, nyomjuk le az L gombot. Ezután próbáljuk meg Kinstone-készletünkből kiválasztani azt, amelyik színre-formára összeillik az övével. Két GBA-t linkkábellel összekötve a barátainkkal is megpróbálhatunk köveket egyesíteni.

Immortal

↓ INFO BOX

Tesztplatform: GBA

Kiadó: Nintendo
Fejlesztő: Flagship
Hivatalos honlap: www.nintendo-europe.com/microsite/zeldaminishcap
Megjelenés: 2004. november 12.

↓ ÉRTÉKELÉS

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

GBA

↑ PLATFORMOK

REQUIEM OF HELL



A DIABLO NYOMDOKAIN LÉPDELŐ JÁTÉK TÖRTÉNETE EGYMILLIÓ ÉVVEL EZELŐTTRE NYÚLIK VISSZA, AMIKOR IS A GONOSZ DÉMONKIRÁLY, DALU ÉLETRE KELT. TÚLÉLVE A PURGATÓRIUMOT MEGSZÁZSZOROZTA EREJÉT, ÉS MEGIDÉZTE A SÁRKÁNYFÁT, A POKOLI HATALOM FORRÁSÁT. AZ EMBEREK GYŰLÖLETÉBŐL TÁPLÁLKOZÓ FA, DÉMONOKKÁ VÁLTOZTATJA ŐKET. AMIKOR DALU FELJÖN A POKOLBÓL, HOGY CSONTVÁZSEREGE ÉLÉN LEIGÁZZA A VILÁGOT, ÚGY TŰNIK, SEMMI SEM ÁLLÍTHATJA MEG...

Amikor már minden veszni látszik, felcsillan egy utolsó reménysugár: Rabbi, a vak sámán kiáll Dalu ellen, és hatalmával megrémiszti a gonoszt. Mindketten tudják azonban, hogy a kocka hamarosan fordulni fog: az öreg mágus ereje egyre fogyatkozik, a démonkirály viszont naprólnapra erősebb lesz. Hiába zárja le Rabbi a poklok kapuját, az időt ő sem győzheti le - szíve utolsó dobbanásával az átjáró ismét kitárul majd, szabad utat engedve a démoni seregek-



nek. Az emberiség utolsó esélye az lehet, ha valaki leereszkedik a pokolba, hogy végezzen Daluval és a Sárkányfával, mielőtt még túl késő lenne. A sajnálatos tény, hogy a környéken mindenki a szörnyű.pusztítás áldozatául esett, nem tántorítja el a sámánt. Apró tanítványát, a tündérlány Gigit bízza meg a feladattal, hogy támasszon fel egy halottat, aki eljátszhatja a hős szerepét. Gigi választásában mi is segédkezhetünk, bár csak két karaktert kínál fel a program. Troy, egy 28 éves férfi, aki tizenkét embert bántalmazott és ölt meg, Linda pedig egy 23 éves nő, akit kilenc gyilkosságban találtak bűnösnek, de elszökött a kivégzés elől. A sors iróniája, hogy a végzet így is hamar utolérte…

Ha sikerült kiválasztanunk a kevésbé unszimpatikus jelöltet (döntésünknek nem igazán lesz befolyása a játékmenetre), folytatódik a sztori. A ravasz kis tündér kitörli a főhős emlékezetét, majd beadja neki a következő történetet: „A családodat a démonok irtották ki. Egyedül Te maradtál életben, mert kiváló fegyverforgató vagy, egy igazi hős. Bosszút esküdtél Dalu ellen, és rengeteg pokolfajzatot vissza is küldtél oda, ahová való - de végül legyűrt a túlerő. Most viszont kaptál még egy esélyt, hogy beteljesítsd a küldetést, és ebben én (Gigi) is segíteni foglak!".

Emlékek híján muszáj valamibe kapaszkodnunk, így kénytelenek vagyunk elfogadni a sztorit, és vele együtt a küldetést is. Kalandjaink megkezdődtek! A világot a Diablóban már megszokott izometrikus nézetből láthatjuk. A képernyő tetején három számozott ikon található - ezek jelképezik varázslatainkat, amelyeket az 1, 2 illetve 3 gombokkal süthetünk el. Persze csak akkor, ha az adott mágia fel van töltve, vagyis villog az ikonja. Minden varázslás után várnunk kell bizonyos ideig, amíg a spell ismét használható lesz - az ikonon belüli feltöltődő csík mutatja, hogy is állunk. Fontos még megemlítenem a kis képecskék bal alsó sarkában látható vonásokat - ezek jelzik az adott mágia szintjét. Minél többet használunk egy varázsigét, annál hatékonyabbá válik. A képernyő jobb felső sarkában aktuális szintünket, és a kiirtott pokolfajzatok számát láthatjuk. A kettő szoros összefüggésben áll egymással: a szintlépések sűrűségét a harcokban mutatott teljesítményünk befolyásolja. Sajnos a játékból teljesen hiányzik a hasonszőrű alkotásokban megszokott, és igen kedvelt egyedi karakterfejlesztés. A rendkívül minimalistára szabott RPG elemek miatt hősünk nem rendelkezik szerteágazó képesség- és képzettségrendszerrel, a HP-növelést pedig a program maga is el tudja végezni.

Ha már a HP-nál tartunk: aktuális életerőnket a jobb alul látható kék csík hossza jelzi. A harcok során ez könnyen lecsökkenhet, ilyenkor némi táplálék magunkhoz szólításával gyógyulhatunk fel. Ételt a terepen elszórva találhatunk, vagy a leölt ellenségektől szerezhetünk. Ahhoz, hogy ezeket használni tudjuk, be kell lépnünk a 0 gombbal az inventory menübe. Szerencsére ilyenkor a játék megáll, így nyugodtan hagyhatjuk hősünket akár halálközeli állapotba is kerülni, hiszen a legnagyobb csata közepén is bármikor visszatölthetjük életerőpontjait. Arra azért ügyeljük, hogy ha csak 20 HP hiányzik, akkor ne egy 45 HP-t adó csirkecombot tömjünk magunkba - vagy ha csak az van, akkor inkább várjunk még egy kicsit a gyógyítással.

Ha már bent vagyunk a karakterlapként is szolgáló inventory menüben, nézzük meg, milyen információkat találhatunk meg itt. Fent nevünk és életerőpontjaink száma, alatta szintünk és páncélzatunk erőssége látható. Az „Experience" tapasztalati pontjainkat mutatja, alatta a következő szint eléréséhez szükséges XP mennyisége olvasható. A „Special Skill" pontnál éppen használt fegyverünk különleges képessége látható. Olyanokra kell gondolni, mint kővé változtatás, vagy fagyasztás - ezekkel jelentősen könnyebb lesz a csata. A „Spells" pontnál varázslataink listája található. Összesen három bűvigénk lehet (mint ahogy azt a főképernyő ikonjainak számából már sejteni lehetett), ami a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető elégséges mennyiségnek. Inventory-nkat a Tomb Raiderből ismerős körbeforgatós módszer-

ÉRDEKESSÉGEK

Bár a RoH sajnos nem támogatja a GPRS-es N-Gage Arena módot, bluetooth-on keresztül azért lehetőségünk van barátunkkal együtt kalandozni.



rel oldották meg. A jobbra-balra irányokkal lapozgathatunk tárgyaink között, az éppen aktuális cucc leírását alul olvashatjuk. Az egyes ételekről itt tudhatjuk meg, hogy mennyi HP-t adnak, a fegyverekről pedig, hogy hány pontot tesznek hozzá támadóértékünkhöz, és hogy milyen speciális képességgel rendelkeznek. Minden harci

JÁTÉK ÁLLOMÁS
ADÁS - VÉTEL
S2 X-BOX GAME CUBE
GBA KONZOLGÉPEK
SZERVIZ
JÁTÉKOK:
999 Ft-tól!
HASZNÁLT GÉPEK:
10.000 Ft-tól!
Nyitva: H-Szo-ig.
11h-19h-ig
: 28-516-156
DVD KÖLCSÖNZÉS!
JÁTÉKÁLLOMÁS: 2100 GÖDÖLLŐ SZILHÁT U.4.
e-mail: jatekallomas@invitel.hu www.jatekallomas.fw.hu

eszközhöz tartozik egy „Durability" érték is - ez a használat során folyamatosan csökken, és mikor 1-hez ér, a fegyver eltörik és használhatatlan lesz. Alap kardunk (Linda esetében) illetve alabárdunk (Troynál) szerencsére mindig kéznél lesz, szóval érdemesebb a komolyabb szituációkra tartalékolni az erősebb fegyvereket.

Kalandjaink során találhatunk egyéb varázstárgyakat is, amelyek különleges képességekkel ruházzák fel tulajdonosukat. Ezek némelyikét magunkra kell aggatnunk, az ilyen cuccokat „Equipable Item" felirat jelzi, ami „Equipped Item"-re vált, ha már felszerelkeztünk vele (5-ös gomb). Piros „Non-Suitable Item" szöveget láthatunk azoknál a tárgyaknál, amiket egyelőre nem tudunk használni. Miután sikerült megtalálnunk a megfelelő fegyvert és felszerelést, belevághatunk a küldetésünkbe. Bár utunk során főleg harcolni fogunk, néha találkozhatunk barátságos NPC-kel is, akik különböző feladatokat bíznak ránk. Velük a 7-es gomb megnyomásával elegyedhetünk szóba. Sok esetben érdemes többször egymás után beszélgetést kezdeményezni, mert egyes esetekben csak így halad előre a történet. Sajnos a dialógusokat sok tekintetben elrontották a fejlesztők. Kezdődik ott, hogy meglehetősen furcsa angolsággal vannak megfogalmazva - úgy tűnik, a kínai fejlesztőgárdában nem akadt egy épkézláb fordító sem… Másrészt sokszor következetlenségeket fedezhetünk fel: a sámán olyan fegyverről hadovál, amit még meg sem kaptunk a kovácstól, és így tovább. Abban sem fedeztem fel semmi logikát, hogy bár az esetek többségében csak gombnyomásra gördül tovább a beszélgetés, így kényelmesen el lehet olvasni, rengetegszer rögtön a kiírás után eltünteti a szöveget a program, nagyon megnehezítve ezzel a párbeszéd megértését. Helyenként rendkívül idegesítő tud lenni hősünk és állandó segítőtársa, Gigi kommunikációja is. A legnagyobb harcok közepén is képes leállni a játék, csak hogy egy „Ments meg kérlek, Gigi!"-„Sajnos nem tudok segíteni…" szintű közjátékot élvezhessünk - akár ötvenedjére is.

TIPPEK

Ha úgy érzed, hogy nem elég erős a karaktered, akkor nyugodt szívvel térj vissza a korábbi feladatokra, és előző ellenfelekre, hiszen ezekkel könnyedén fejlesztheted a tulajdonságaidat.



Beszéljünk inkább a harcokról, azok megvalósítása egy fokkal jobban sikerült. Alapvetően az 5-ös gombot kell nyomogatnunk, és így kaszabolnunk az ellent. Szerencsére hősünk automatikusan a legközelebbi szörny felé fordul, így az iránygombokat nem is nagyon kell használnunk. A 6-os egy erősebb támadás, ám ennek előkészítéséhez kicsivel több idő szükségeltetik, így nem mindig éri meg használni. A 4-es gomb védekezésre szolgál, ennek nem vettem túl sok hasznát - ebben a játékban is legjobb védekezés a támadás. A 9-essel dobófegyvereinket hajíthatjuk el, ám ezek nem túl hatékonyak, és gyorsan ki is fogyunk belőlük. A nagyobb szörnycsapatokat érdemes óvatos duhajként megközelíteni, és egyesével legyűrni - ha körbevesznek minket, gyakorlatilag halottak vagyunk. Sokszor kellhet a „szégyen a futás, de hasznos" elvet követni, hiszen remekül átszlalomozhatunk ellenségek egész hadán keresztül is. Ha elakadnánk, próbáljunk meg a # lenyomásával vetni egy pillantást a térképre, ahol villogó jel mutatja a begyűjtendő tárgyak helyét. Kérhetünk segítséget Gigi-től is a 7-es gombbal, bár mint a fentiekből is kiderült, kis útitársunk nem lesz nagy hasznunkra…

Immortal

↓ INFO BOX

Tesztplatform: N-GAGE

Kiadó: Nokia
Fejlesztő: Digital-Red
Hivatalos honlap: www.n-gage.com/en-R1/games/gamedata/requiem_of_hell.htm
Megjelenés: 2004. november 22.

↓ ÉRTÉKELÉS

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

N-GAGE

↑ PLATFORMOK

SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT SEGÉLYVONAL.

XB → **Manhunt**

Tisztelt Szerkesztőség!

Egy X-BOX játékkal kapcsolatban szeretnék segítséget kérni, mert elakadtam.
MANHUNT: 11-es pályán a börtönblokkban a sárga és piros kivégzésnél mit kell tennem???
Előre is köszönöm válaszukat.

Oláh Attila

Kedves Attila,
A játékhoz újságunk 2004/2-es számában találsz minden részletre kiterjedő végigjátszást - most ebből idézném az idevonatkozó bejegyzést: „Az előbbiekben már beleszokhattál a fegyveres csatározásokba - most erről igyekszik leszoktatni Starkweather, mert külön rendelésre különböző fokú kivégzéseket kell végrehajtanod. Egy kis dekódolás a kívánságlistáról: a „violent" a kettesszámú kivégzést takarja maga mögött (azaz, amikor sárga színű a kedves célpont feje körülötti háromszögek triója), míg a gruesome a piros, vagyis legerőszakosabb kivégzési formát rejti majd maga mögött. A kalapácsig eljutni a börtönblokkokban lesz a legkisebb gondod ezen a pályán - az igazi kihívás csak ezután jön. Az első rendezői utasításban szereplő két kivégzést (egy sárgát, és egy pirost) végrehajtva megjelenik a következő ellenfél - akitől a baseballütőjét kell eltulajdonítanod. Ezzel szintén egy kettes, és hármas szintű kivégzést kell bemutatnod a rendezőúrnak, majd a folyosó végi cella ajtóhoz érve kimenteni az állásod a videokazettánál. A lerohanó deszantosokat vágd kupán a baseballütővel, majd fellopózva a lépcső árnyékában, tedd hűvösre az emelten posztoló állatokat. Ebben segítségedre lesz a folytonos fedezékkeresés, a maguk árnyékos részeivel. A félkört megtéve tulajdonképpen nincs is más dolgod, mint a túlsó részen lefutni a lépcsőn, és átszaladni a következő pályára. Ha esetleg energiaproblémáid lennének, lent az alsó részen, és a fenti cellák egyikében is találhatsz elszórva belőlük."

Bagó Péter

PS2 → **Forbidden Siren**

Szia sztok!
Lehet, hogy túl sokat kérek tőletek, de közeleg a karácsony és szép ajándék lenne ha segíteni tudnátok 1 játékban.

A Forbidden Siren-ben nem találok meg négy tárgyat, az Archivban az 1, 64, 83, 93-as számmal jelölik. És még egy kérdés a játékkal kapcsolatban, van-e valami jelentősége a pályák időre történő megoldásának? Remélem tudtok nekem segíteni, amit előre is köszönök! Roland

Kedves Roland!
Az időre történő feladatmegoldások, részei a 100%-os végigjátszáshoz szükséges teendőknek. Tehát ezeknek szépen neki kell ülni, és erőből végigrohanni rajtuk. A hiányzó négy archívumot a PlayZone 2004/4-es számában található TELJES Archive listából másoltam ki:
001: Irazu Valley mural (Unknown, 684 A.D. - 12:00) - Miután a soron következő 99 tárgyat begyűjtötted, egy utolsó mozi lejátszásának lehetősége nyílik meg előtted az Link Navigator utolsó, tizenötödik oszlopában. Levetítése után, ezzel a festménnyel lesz teljes az archívumod.
064: Tsuchinoko reward poster (Tomoko Maeda, Day 2 - 06:00) - Az árokba lökött kocsiról nyíló látkép a menetiránnyal megegyező bal kéz felé egy csatornakiömlő nyílásba torkollik. Itt fedezheted fel azt a lényt, aminek megtalálásáért ez a poszter jár.
083: Diary written by Kajiro maid (Harumi Yomoda, Day 3 - 00:00) - Kondo házának (Kondo's house) oldalsó deszkafalán található egy repedés. Ide bemászva, ezzel a naplóval lehetsz gazdagabb, viszont feltétlenül ügyelj a bent ólálkodó szörnyetegre!
093: Burnt scrap of white coat (Tamon Takeuchi, Day 3 - 20:00) - A három órával későbbi küldetés teljesítésekor találhatod a földön ezt a megégett papírdarabot.

Bagó Péter

A SEGÉLYVONAL CÍME:
PLAY ZONE - 1325 BUDAPEST, PF.: 214.,
vagy playzone@playzone.hu

PS2 → **PlayStation 2 Internet**

Üdv: Play Zone!

Tanácsot kérnék saját, és talán sok gamer nevében. Érdemes-e megvásárolni a már hálózatként PS two-t, vagy várjunk türelmesen a PS3-ra (meddig is)? És hogy van-e jövője kis hazánkban az online játéknak?

ui.: Nagyon fontos a véleményetek! Előre is köszönöm!

Tisztelettel: Zsolt

Szia!
A PS3 premierje leghamarabb is jövő év végére tehető. Addig még van egy bő év, amit igencsak tartalmasan el lehet tölteni egy PS Two birtokában! Ráadásul a nextgen konzolok bevezető árai semmiképp sem lesznek túl pénztárcakímélők, ezért érdemes lehet pár hónapot, esetleg fél évet is várni a beszerzésükkel. Főleg, hogy a Sony nem fogja elvágólagosan megszüntetni a PS2 támogatását, mint ahogy nem tette ezt a PS1-el sem.

Hazánk és az online játék kapcsolata a jövőben egyre inkább konszolidálódni fog. A PS Two beépített broadband adapterével a Sony egyértelműen elkötelezte magát a multiplayer támogatás mellett. Ráadásul náluk ezt teljesen ingyen kapjuk, ellentétben az X-Box Live szolgáltatással. A dolog egyébként úgy néz ki, hogy a gép hátuljába bedughatod a hálózati kábelt, ami egy legalább 512/128-as ADSL modemhez, vagy hasonló sávszélességet biztosító hubhoz csatlakozik. Sajnos még nem volt módom kipróbálni, hogy lassabb kapcsolat (pl.: 384-es ADSL) elég-e, mindenesetre a Sony minimum 512-t javasol. Dial-up vagy ISDN net viszont technikailag nem jó a PS2 online-hoz. Ha összedugdostuk a hardvert, jön a szoftver kérdése. A Sony kiadású játékok igényelnek egy úgynevezett PIN kódot, illetve egy Network Acces Disk-et a hálózat beállításához. Ezeket sajnos valami érthetetlen okból nem mellékelik a PS Two mellé, ezért szépen fel kell mennünk a *http://www.ps2registration.com* oldalra, és ott regisztrálnunk a gépünket. Fontos, hogy pontosan adjuk meg nevünket és lakcímünket, mert a fent említett kódot és lemezt postai úton fogjuk megkapni - elvileg egy hónapon belül. Ha mégsem jönne meg a cucc, nyugodtan bombázzátok őket e-mailekkel, az sokszor meghozza az eredményét. Szerencsére vannak olyan játékok is, amelyekkel sokkal egyszerűbben csatlakozhatunk a PS2 online-ra. Ezek „With Net Play" feliratú dobozokban kerülnek a boltok polcaira, és a programon belül találjuk a hálózat beállítási opciókat.

Összességében azt kell mondjam, a PS Two nagyon jó vétel annak, akinek eddig nem volt PS2-je, és szeretne neten is játszani. Ez már egyáltalán nem elérhetetlen, még itt Magyarországon sem. Ha viszont rendelkezel valamelyik korábbi modellel, elég egy Broadband Adaptert beszerezned, egy új konzol árának a töredékéért, és már mehet is a netes móka!

Immortal

PS2 - XB - GC → Worms 3D

Tisztelt Szerkesztőség!
Kérésem a következő lenne: a Worms 3D játékban a 25. pályán elakadtam a Campaign résznél - a világító tornyosnál. Nem tudok továbbjutni, ehhez szeretnék segítséget kapni.

Előre is köszönöm: koklax

Kedves Koklax!
Végigjátszó brigádunk a Plaice Holder pályára datált Téged, úgyhogy ehhez következik most a segítő jobbunk:

1. Gyűjtsd be bazookát a világítótoronyból, és öld meg a kukacot a ketrecben.
2. Vedd fel a Jet Packet tartalmazó ládát a cápa szájából.
3. Emelkedj fel a kalapig, és túlszállva rajta, vedd fel az újabb ládát innen.
4. Kerülj a világítótorony mögé, majd egy vissza-szaltóval, és vertikális ugrással próbálj felkapaszkodni az oldalára.
5. Egy gerenda lehelyezésével megmászhatod a meredek oldalát, és felugorhatsz a készség tetejére.
6. Ejtőernyőzz a hirdetőtábla mögé, majd bújj el a védelmező árnyékában, olyan közel hozzá, amennyire csak tudsz.
7. Remélhetőleg túlélted a földrengést, úgyhogy most már csak egy vissza-szaltó, és máris birtokba veheted a pálya utolsó ládáját a tábla tetején.

Bagó Péter

PS2 → The Suffering

Tisztelt Play Zone!

Először is gratulálni szeretnék a fantasztikus újsághoz! Nagyon jó, és tetszik a sok végigjátszás és árban is elfogadható.

Egy kéréssel fordulnék Önökhöz: elkezdtem játszani a The Suffering c. játékkal, de az Everyting Beautiful is Gone részt egyszerűen nem tudom megcsinálni. Nem jövök rá, hogy kell túl jutni rajta. Nagyon tetszik a játék és nem szeretném abbahagyni. Ezért kérem írják le a pálya megoldását nekem, vagy ha megvan a végigjátszása, utánvétellel kifizetem.

Előre is nagyon köszönöm: Laci 13 éves!

Szia Laci!

A megoldást a CD Games 2004/4-as számában találod, ahol a játék teljes végigjátszása is megtalálható. A következő oldalon található végigjátszások közül immáron külön is meg tudod rendelni a teljes játékra vonatkozó leírást (209-es kóddal), ha a későbbi pályákon esetleg elakadnál. Most a kívánt rész átviteléhez idéznék a CD Games végigjátszásából:

„Ugorj le a kitört kerítésrészletnél, majd miután kifosztottad, mássz fel az őrkunyhó tetejére. Innen a szemközti épület tetejére ugorva keresd meg a jobb kéz felé nyíló ajtó mögött megbúvó rendfenntartót. Miután a reszkető nyárfalevelet megszégyenítő mozgású tagot megtaláltad a lépcsőfeljáró alatt, kövesd az udvarra, ahol a reflektorokkal játszva meg kell őt védened a kaszásoktól. Miután egy barikádba torkollik az út, jobban teszed, ha lelétrázol egy szintet. Ezt meggátolja azonban egy zár, amelyet a létrára tolt dobozzal szüntethetsz meg... Mivel a baseballpálya kellős közepén éktelenkedő nyílásból szűnni nem akaró áradatban törnek elő a gyilkos lények, a fenti reflektorral a lyukba világítva keserítsd meg a szörnyek életét! A móka ezzel még közel sem ért véget - egy újabb adagra való mutáns lepi el a sportpályát. Miután a fegyvered segítségével megtisztítottad a területet, fussatok el a kommunikációs toronyig, ahol rábukkanhattok az oly nagyon áhított rádióra. Mivel nem a megfelelő állapotban találjátok, gyűjtsd be a térképeket és feljegyzéseket, majd létrázz fel az épület tetejére. Innen az égő háztetőre átszökellve huppanj le a földre, majd térj be az épületbe."

Bagó Péter

ÍGY RENDELJ:

A 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
069	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:

217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
224	Driv3r	2,X	600 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	222	Psi-Ops: The Mindgate Consp.	2,X	600 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
219	Galleon	X	600 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...

Üdvözlet nektek kedveseim, újra itt az utolsó oldal, s ez azt jelenti, hogy lassan ülhettek vissza a gép elé kipróbálni a frissen szerzett információkat kedvenc játékotokban.

Kicsit rendhagyó leszek most, mert bizony dorgálással kell kezdenem: szégyelljétek magatokat, hogy nincs időtök arra, hogy szegény öreg Grillonak írjatok pár sort *(szégyenlés ON - Jack).*

Nem aggódtam még leadás előtt pár nappal sem, mert gondoltam, ha én nem is nagyon kaptam a címemre levelet, akkor majd biztos BP kolléga átküldi az újsághoz küldött példányokat, meg a postai úton érkezetteket. Kaptam is a levelet Pétertől, hogy mikor kell pontosan leadnom a rovatot, de valami hiányzott... a Ti leveleitek! Igen is ki kell jelentenem, hogy lusták vagytok, mert azt elvárjátok, hogy mindenféle dolgot válaszoljak, meg legyen vicces, meg minden, de ha nincs mire reagálni, akkor ez nehéz lesz. Irgum-burgum!!! *(Pedig alapból vicces a figura, meg egy kicsit morc... - Jack)*

És persze most tehetném azt, hogy mindenféle jó kis viccet berakok, meg képeket, de ezt nem teszem meg, mert:

1. **vicc az utolsó oldalon minden újságban van, és én ide nem vagyok hajlandó berakni Garfieldot, meg Kázmér és Hubát, bár mindkettő jó dolog *(Akkor legalább egy fényképet plzzzzz.... - Jack)***
2. **ez az az oldal, ami nem a játékokról szól, hanem rólatok, a véleményetekről**
3. **különben is durci vagyok, és akkor is olvassátok végig a monológom, mert szenvedjetek Ti is, ne csak én *(morgás ON - Jack).***

Na, most már jobb, valószínűleg meg is maradok, de legyetek szívesek, ne tegyetek velem ilyet. Folyamatosan írjátok, hogy legyen havi megjelenésű a lap, meg hogy író-olvasó találkozót szervezzünk, de ha nincs közösség, akkor minek? (morgás OFF - Jack).

Azért ne ijedjetek meg, nem vagyok komolyan mérges, csak kicsit szomorú, de persze ebbe belejátszhat a front is (nem a keleti), meg foghatjuk a levéltelenséget a Halo 2-re is, esetleg a GTA: San Andreasra, és ebben az esetben ez érthető is.

Azért volt, aki megmentette a csapat becsületét, íme egy LEVÉL:

Sziasztok mindenki!

Az eddig megjelent számaitokat megvettem, nagyon jó, színes, sok kód, végigjátszás, sok előzetes, ami hiányzik, az a jó kis DVD mellékelet, amitől a legjobb újság lennétek. Szerintem az Xbox-ot jobban kéne erőltetni, mivel a PS2-nek külön újsága is van, meg minden újságban benne vannak, ezt nem azért írom, mert nekem Xbox-om van, hanem mert a nagy többségnek is. Ezzel zárom soraimat, jó munkát az egész szerkesztőségnek, sziasztok mindörökké XBOX!!!!

darkmaster27@freemail.hu

Köszi DarkMaster, mind a dicséretet, mind magát a levelet. A DVD mellékletről annyit, hogy ott a DVD-s Extra kiadás, aztán majd alakul a dolog. Ha minden alkalommal válogatnom kell majd a levelek közül, mert anynyit küldötök, akkor az megfelelő jelzés számunkra, hogy bizony bővíteni kell. Az Xbox nagyon jó konzol, de szerintem nem szabad abba a hibába esnünk, hogy bármelyiket előnyben részesítjük a többivel szemben, persze az arányszámonként változhat, de nem billenhet meg huzamosabb ideig az egyensúly. Az lehet, hogy van újság, ami csak a PS2-vel foglalkozik *(már nincs... - Jack)*, de nekünk az az érdekünk, hogy a konzolos társadalom minél nagyobb részét kiszolgáljuk, és ha mondjuk sokkal több Xbox-os cikket írnánk, akkor valószínűleg, hogy a PS2 tulajok inkább a konkurens újságot vennék *(Továbbra is minden fontosabb XB cím belekerül a lapba - Jack).*

Azt még meg kell jegyeznem, hogy nem volt teljesen igaz, hogy nem kaptam leveleket. Többen írtatok, hogy ebben vagy abban a játékban elakadtatok, és segítsek, mit kell csinálni. Több okból sem reagálok általában ezekre a levelekre. Először is, nem játszom sokat, főleg nem konzolon, így általában nem is tudom a választ, másrészt egyszerűbb, ha ezekkel a gondjaitokkal a szerkesztőséghez fordultok, mert ott ezeket a cikkírók megválaszolják *(Ezért van a Segélyvonal, az ottani címre írjatok plz. - Jack).*

Nekem kis-nagy bajaitokat írjátok meg, véleményetek, játékélményeiteket, akár jó kis anekdotákat is.

Szeretnék csinálni egy kis felmérést, leveleitekben légyszi írjátok le, hogy van-e netelérésetek, milyen konzollal rendelkeztek, és mennyit játszatok egy héten. Ez nem csak engem érdekel, hanem a többieket is a szerkesztőségben, ezen adatok birtokában tovább tudjuk alakítani a magazint a Ti szájízetek szerint.

Búcsúzom, remélem legközelebb nem csak magamban fogok írogatni, hanem Ti is közbeszóltok. Legyetek jók, hozzon sokmindent a Jézuska, a szilveszteri bulin csak okosan, mert mi mindenkire számítunk jövőre is. Köszönöm mindenkinek az év folyamán írt leveleit, véleményét, és ezt várom tőletek 2005-ben is.

BOLDOG KARÁCSONYT és JÁTÉKGAZDAG ÚJÉVET!!!

Ui: a netes fórumon is köszönjük mindenkinek a részvételt, ott is elértek minket. Ha valami sürgős, érdemes ott is próbálkozni *(www.playzone.hu - Jack).* Puszi!

Grillo
grillo@irj.hu

MEGFEJTÉSEK - PLAY ZONE 2004/6

1. feladatcsomag

1. Milyen eredetű szó a Demento? *(Latin)*
2. Hány irányítható karakter szerepel a Mortal Kombat: Deceptionben? *(24)*
3. Hogy hívják a Manhunt című játék főhősét? *(James Earl Cash)*
4. Hány játszható küldetés kapott helyet a Hitman: Contracts-ban? *(12)*
5. Minek a rövidítése a PSP? *(PlayStation Portable, vagy Portable PlayStation)*
6. Mi Peter Parker alteregója? *(Pókember, vagy Spider-Man)*
7. Hogyan hívják Larry Laffer unokaöccsét? *(Larry Lovage)*
8. Hány részt ért meg a Crazy Taxi sorozat? *(3)*
9. Sorolj fel 3 irányítható szereplőt a Forbidden Sirenből! *(Kyoya Suda, Tamon Takeuchi, Kei Makino, Akira Shimura, Shiro Miyata, Risa Onda, Naoko Mihama, Reiko Takato, Tomoko Meida, Harumi Yomoda).*
10. Mikor ér véget a Maya kalendárium? *(2012. december 23.)*

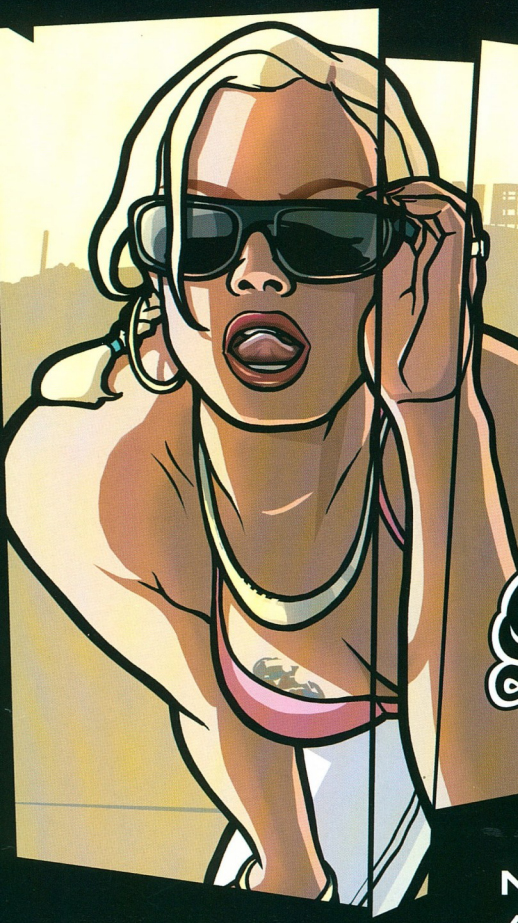
2. feladatcsomag

Conflict Vietnam
Driv3r
Mx Unleashed
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Samurai Warriors

3. feladat csomag

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

A
ROCKSTAR GAMES
BEMUTATJA



grand theft auto San Andreas™

A ROCKSTAR NORTH
ALKOTÁSA

MÁR KAPHATÓ
A BOLTOKBAN






WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

A JÁTÉK ZENÉJE ELÉRHETŐ AZ INTERSCOPE RECORDS KIADÁSÁBAN

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. "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. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organisation. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organisation is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.

www.
GAME4U
.HU

2004. december