

PLAY ZONE

SW: KOTOR 2 ▶

METAL GEAR SOLID 3 ▶

CQD: FINEST HOUR ▶

PATHWAY TO GLORY ▶

PRO EVO SOCCER 4 ▶

NFS:UG2 ▶

ASPHALT URBAN GT ▶

SPONGEBOB ▶

FIFA 2005 ▶

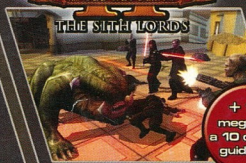
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

- ▶ 7 OLDALAS MEGAGUIDE
- ▶ JOGSIK BEMUTATÁSA
- ▶ 39 PÁLYA LEÍRÁSA

+ POSZTER

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

9 OLDALAS MEGAGUIDE + POSZTER

STAR WARS
KNIGHTS
REPUBLIC
THE SITH LORDS+ 13
megatipp
a 10 oldalas
guidebanCALL OF DUTY
FINEST HOUR+ 4
öröszig 16
fegyverének
leírásaGOLDENEYE
ROGUE AGENT+ 14
fegyver
részletes
leírása

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

GTA3

100%-os végigjátszás, benne:

Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása

Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendő, tűzoltó)

Összes fegyveres őrzöngés (rampage) leírása

Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása

Import/export garázs küldetései, az autók helyei

A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel

Fegyverek leírása és fellelési helyük

Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel

Bandák és szereplők részletes bemutatása

Repülés a dodóval

Rádióállomások bemutatása és a számok listája

Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése

Trükkök, tippek, easter egg

GTA: Vice City

100%-os végigjátszás, benne:

Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása

Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendő, tűzoltó)

Boltrablások leírása

Megvásárolható épületek és ezek küldetései, térképpel

Öltözékek leírása, ezek elérhetősége

Összes fegyveres őrzöngés (rampage) leírása

Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása

Versenyek (autó, motor, helikopter) leírása

A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel

Fegyverek leírása és fellelési helyük

Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel

Bandák és szereplők részletes bemutatása

Rádióállomások bemutatása és a számok listája

Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése

Trükkök, tippek, easter egg

GTA: San Andreas

100%-os végigjátszás, benne:

Összes (167) küldetés részletes leírása,

Összes (70) unique jumps - avagy ugratás

Összes patkó (50) + térkép

Összes megszerezhető épület, + bónusz épület (37) + térkép

Összes hely, ahova graffitit kell fújni (100) + térkép

Összes osztriga (50) + térkép

Összes ketten játszható küldetés

Randi guide (6 csaj)

Összes jármű (210) részletes ismertetése, illetve a megtalálási helyük

Összes (17) speciális jármű, és megszerzésük módja

Mind a 25 versenysorozat részletes ismertetése

Összes jármű oktatás ismertetése

Összes olyan objektum, amit le kell fényképezni (50)

Összes család

Összes Easter Egg és trükk

EZ NEM HIÁNYOZHAT A TE POLCODRÓL SEM!

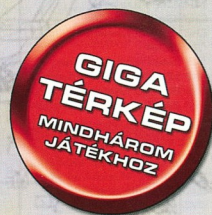
**100+ OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK,
SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!**

PC.GAMES UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC · PS2 · X-BOX

GTA

- **GTA: SAN ANDREAS**
- **GTA: VICE CITY**
- **GTA 3**



- > **100%-OS VÉGIGJÁTSZÁSOK**
- > **ÖSSZES JÁRMŰ, FEGYVER BEMUTATÁSA**
- > **CSALÁSOK, TRÜKKÖK MESTER FOKOZATON**
- > **ALKÜLDETÉSEK, VERSENYEK ISMERTETÉSE**
- > **A GYŰJTHETŐ, FELLELHETŐ DOLGOK HELYEI**

**RENDELD MEG MOST ÉS ZSEBELD BE
A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!**

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA GTA MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

MEGRENDELHETŐ: 06-1-379-7989 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315



TARTALOM

Sziasztok!

Ennél jobb élvezéssel el sem tudtunk képzelni, hiszen a már nagyon várt Metal Gear Solid 3 mellett sikerült fénykardvégre kapunk a Star Wars: Knights of the Old Republic második részét, valamint az Oddworld folytatását. Ezek a nevek is már szívdobogást okoznak bármely konzol fanatikuskak, azonban itt még nem ér véget a felsorolás, hiszen szó szerint az utolsó pillanatban beelőzött a Gran Turismo 4, melyet természetesen még csak a tengerentúli verzió alapján teszteltünk, de a kezünkben érezhetjük. A hatás fenomenális volt, erről ti is meggyőződhattok kiveséső cikkünk segítségével. Így hát nyugodtan kijelenthetjük, hogy úgy kezdünk bele ebbe az évbe ahogy meg sohasem, ilyen játékokkal öröm foglalkozni így a borongós, hideg januárban.

További terveink is bizonyára megmelengetik majd a szíveteket, hiszen több kéresek is teljesül az idén. A PLAY ZONE 2005-ben már kilenc alkalommal fog a kezetekben landolni, méghozzá nem is akárhogyan. A sikeres PLAY ZONE extra kiadványok tapasztalatai alapján úgy éreztük itt az idő, hogy akár DVD melléklettel is hozzájuthassatok a PLAY ZONE-hoz. Ezért következő számunktól kezdve 2 fajta PLAY ZONE lesz kapható, az egyik marad a mostani verzió, a másik mellett viszont lesz egy DVD-VIDEO korong, mely még jobban elkalauzol majd benneteket a konzol világ újdonságai között. A korong persze nélkülözhetetlen kiegészítéseket is fog tartalmazni a laphoz, video végigjártások és egyéb érdekességek megjelentetését is tervezük a DVD-n, így mindenképpen érdemes beruházni erre a verzióra. A DVD-s PLAY ZONE 16 oldalal vastagabb is lesz a síma verzióhoz képest, mely 16 oldalon főleg előzetesekkel, exkluzív cuccokkal fogunk titeket bombáztatni. Ha tudni hozzá szeretnélni a DVD-s verzióhoz, akkor ehhez kapsz egy kis segítséget a mostani lapban lévő lista formájában, hogy hol keresd a DVD-s lapunkat március 11-étől.

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

- 06 25 To Life
- 06 Timeshift
- 06 Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown
- 06 The Shield
- 07 Dead to Rights II: Hell to Pay
- 07 The Suffering: Ties that Bind
- 07 Madagascar
- 08 State of Emergency 2
- 08 MotoGP 4
- 08 The Incredible Hulk
- 08 The Regiment
- 09 LA Rush
- 09 God of War
- 09 The Movies
- 10 PSP
- 12 Batman Begins
- 14 LEGO Star Wars
- 15 Forza Motorsport
- 77 N-Gage vegyesfelvágott

→ VÉGIGJÁRTÁSOK, GUIDE-OK

- 16 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 26 Gran Turismo 4
- 34 Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
- 44 GoldenEye: Rogue Agent
- 50 Metroid Prime 2: Echoes
- 54 Call of Duty: Finest Hour
- 60 Oddworld: Stranger's Wrath



16



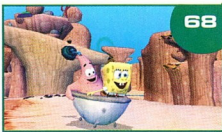
34

→ TIPPEK, TRÜKKÖK

- 66 Tak 2: The Staff of Dreams
- 68 SpongeBob SquarePants: The Movie
- 70 Cheat Galaxis
- 74 Kingdom Hearts: Chain of Memories
- 76 Pathway to Glory



66



68

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. Leluh út 12.
I. em/204

Tel./Fax: 239-7913, 369-2779

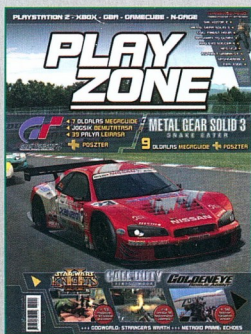
Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

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 újraterjesztése csak a kiadó engedélyével lehetséges.

Címlapon:
Gran Turismo 4



A PLAY ZONE
következő száma
2005. március 11-én
jelenik meg.

TOP 10 KONZOLMÁGUS 2004



1. Ken Kutaragi (Sony)
2. Hidetaka Kojima (Konami)
3. Yoshinori Kusanagi (PlayStation Digital)
4. Dan Houser (Rockstar)
5. Shigeru Miyamoto (Nintendo)
6. Hiroshi Sakaguchi (Square-Enix)
7. Yu Suzuki (SEGA)
8. Shigeru Miyamoto (Nintendo)
9. Tetsuya Nomura (Square-Enix)
10. Shigeru Miyamoto (Nintendo)

Partnereink voltak a PLAY ZONE
jelen számában:
Autobus Multimédia, Checkpoint,
Spiralard, Chameleon, Ecske Multimédia,
Game City, Gamepark, Játékáramlás,
Konzol Doktor, Konzol Shop, Konzol
Stúdió, Konzol Village, Konzol,
Multiformat, RádGame

PLAYSTATION 3

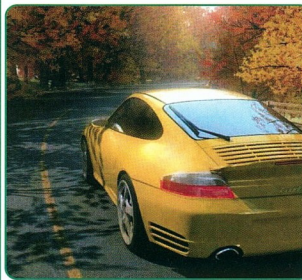
→ AVAGY MIT HOZ A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS
KONZOLHÁBORÚ?! - MÁSODIK RÉSZ

→ PS3: CELL

Noha a San Andreas még rengeteg titkot rejt, a Gran Turismo 4-be még épöcsk belekóstolhattunk, a Final Fantasy XII pedig még sem jelent, sokan már a PlayStation következő generációjára fenik a fogukat. Ugyan én még jó darabig nem tervezem sutba dobni a PS2-t, de cikk kedvéért tekintetem most mégis a nem is olyan távoli, s egyre kevésbé ködös jövőre vetem - megpróbálva csokorba foglalni minden információt, amit a Sony játékosok harmadik nemzedékéről tudni lehet.

A PS3 lelke egy otthoni számítógépekben (és persze konzolokban) még soha nem látott, forradalmi processzor-architektúra, a Cell lesz. Fejlesztésére 2001 tavaszán szövetségelt a Sony, az IBM és a Toshiba, hogy 5 év alatt 300 fejlesztőmőrnök és fél milliárd dollár bevonásával létrehozzák azt a jövőbemutató technikát, amely skálázhatóságának köszönhetően a legkülönbözőbb elektronikus eszközök számítási igényeit fogja majd kiszolgálni, legyen szó akár egy játékkonzolról, egy DVD-lejátszóról vagy egy modern kenyérszítóról. A Cell jelentése sejt, ami jól érzékelteti, hogy egy elosztott rendszerrel van szó. A feladatok kisebb, teljesen egyforma feldolgozó elemek (Processing Element, PE) között oszlanak meg, ellentétben például napjaink PC-vel, ahol minden funkcióért speciális céhardver felel. A Cell feldolgozó elemeiben a számítási feladatokat a 32 GFLOPS (FLOPS: Floating point Operations Per Second, másodpercenként elvégzett lebegőpontos számítás) teljesítményű APU-k (Additional Processing Unit, további számítási egység) végzik, amelyből a PS3 esetében 8 kap helyet egy-egy PE-ben. Az APU-k munkájának összehangolásáért a Processing Unit (PU) felel, ami nem más, mint egy 4,6 GHz-es PowerPC mag. A PS3 szívét képező Broadband Engine összesen négy PE-t tartalmaz majd, ami négy darab 4.6GHz-es proci, plusz a 32 APU-val egy TeraFLOPS teljesítményt jelent egy chipent! Ha ehhez hozzávesszük a grafikus chipet is, amely négy darab, egyenként négy APU-t és a vizualizációs egységeket tartalmazó PE-ből áll össze, végső soron másfél TeraFLOPS-os kapacitáshoz jutunk. Összehasonlításképpen: ez százszorosa egy mai csúcs Pentium4, és kétszázszorosa egy PS2 számítási teljesítményének. Hozzá kell azonban tennem, hogy az architektúra felépítéséből adódóan ezt az elméleti maximumot soha nem fogjuk elérni, de ettől függetlenül lenyűgözőek a számok.

A legjobb az egészben, hogy a Cell chippek képesek együttműködni szélessávú hálózaton keresztül más Cell chippekkel, így néhány PS3 összekötésével megtöbbszörözhetjük a



→ Az Electronic Arts elképzelései szerint így néz majd ki a Need for Speed következő generációs konzolokra szánt verziója. Álomképi Álomgép?

amúgy is döbbenetes teljesítményt. Ha pedig történetesen a kenyérszítónk vagy a fridzsiderünk is tartalmaz Cell processzort, azok is beszálhatnak a Final Fantasy 28 képeinek renderelésébe!

A grafikus csipről még nem sokat lehet tudni, csak hogy az NVIDIA egyedi fejlesztésű, NV40 és NV50 közötti hibrid darabjáról lesz szó, melynek sorozatgyártása 2005 őszén veheti kezdetét. Az első Cell-ek is ekkortájt fognak ki-kerülni a gyárakból, így a gép premierje 2006 első-második negyedévére tehető. A PS3 valószínűleg két változatban jelenik majd meg: az olcsóbb kiépítésű csak játék céljára szolgál, míg a drágább egy komplett szórakoztató rendszert foglal majd magában.

Immortal

A PLAY ZONE SZERKESZTŐSÉGE MEGVÉTELRE KERES
RETRO KONZOLOKAT, TARTOZÉKHATÉK JÁTÉKOKAT.
SEGA, NINTENDO, ATARI, 3DO, CDI, CD32, CDTV és egyéb konzolokat
várunk alakuló gyűjteményünkbe.

WANTED! WANTED!

Ha nincs szükséged a meglevő régi gépedre, játékidra, akkor várjuk
jelentkezéset a retro@playzone.hu címen, vagy a 579-7989-es
telefonálom!



NEWS

HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

PS2 - XB

→ 25 TO LIFE

EIDOS / AVALANCHE SOFTWARE

2005. TAVASZ



A Grand Theft Auto III megjelenése után gombamód szaporodni kezdtek a külső nézetes, és nagyfokú szabadságfokot preferáló mászkálós, lövöldözős játékok – ám valljuk be őszintén, hogy ezek többsége még csak közelé-

be sem ért a nagy etalonnak. Kicsit tizenkettő egy tucat érzést kelte, a mostanában anyagilag megrendült Eidos is beállni látszik a sorba: 25 To Life című programjával ugyanis egy hamisítatlan GTA klón gyártását jelentették be. Bár egy kicsit elvonatkoztattak a Rockstar alapvetésétől, hiszen a fő hangsúlyt a rend őrei, és azok ellenlétesai őrök harcára tették, de azért az íhlet adója letagadhatatlanul visszaköszön a képeket nézegetve. A program erőssége az élethű környezet tökéletes visszaadásának tűnik, illetve az a tény sem hangzik rosszul, hogy mindkét oldalt kipróbálva akár a rend őreit, akár a gengsztereket irányításunk alá vonhatjuk. A SOCOM, illetve a Ghost Recon után végre egy olyan játék, amely nem a dzsungelbe, hanem a mindenki által akár naponta látogatott szupermarketbe invitál... Mindkét irányítható oldal más és más tulajdonságokkal bír (a helyzetükkel fakadóan kihasználhatjuk előnyeket, illetve nyögthet a hátrányainkból adódó nehézségeket), amit feltérképezve könnyebben kijátszhatók válnak gyege pontjaik. Persze a pályák ismerete sem jelent majd hátrányt, hiszen sokrétű, és részletesen felhúzott hátterek, valódi, élő, lélegző környezetre számíthatunk. Az internetes játék mellett, a hangulatot több, híres hip-hop eladó (Tupac, Mos Def, DMX) zeneszáma emelheti még magasabb élvezeti fokra.

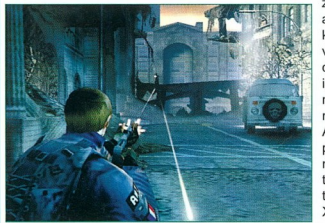
PS2 - XB

→ TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

UBI SOFT / RED STORM ENTERTAINMENT

2005. TAVASZ

2009, Algéria. A terroristaelhárító Team Rainbow emberére akadt. Egy gerillaszereplő rabolta el egyik tagját, mely személyes ügyvé változtatja a profil névtelen, arctalan, érzéstelen harcát. Be kell menni, és ki kell hozni a túszt, aki ezúttal a barátod! A Rainbow Six negyedik részébe tervezett 16 lövöldést



akkor egyedül, vagy ketten, kooperálva is végigjátszhatjátok, de természetesen az igazi kaland az internetes játékokban várja majd a játékosokat. A realisztikus csapatalapú FPS, számos újtással, idén tavasszal teszi tiszteletét a PS2-es és Xbox-os konzolokon.

XB

→ TIMESHIFT

ATARI / SABER INTERACTIVE

2005. TÉL

Az idei év első nagyobb, és meglepetésszámba menő bejelentése az Atari és a Saber Interactive fémjelzte TimeShift volt. Az időlassítást, és visszajátszást aktiválva szorgalmazó FPS-ben egy hatalmas erő által irányított



sereg ellen kell felvenned a harcot, ám (hogy stílusosak legyünk) az idő nekünk dolgozik... A 10 fajta fegyvert felvonultató, közeljövőben játszódó, belső nézetes lövöldében - ha korlátozott ideig is, de - lehetőségek nyílnak arra, hogy (csodaruhánc segítségével) beleszóljunk az idő menetébe: kisebb, nagyobb ideig megállíthatjuk, lassíthatjuk, vagy visszatekerhetjük az idő kerekét - módozatot adva arra, hogy egy-egy logikai feladványt megoldjunk, vagy egy rosszfiút újra, és újra lejátszunk



(hehe). A multiplayer mód meglepte bár még kidolgozatlan, de biztos, hogy mellékelve lesz a végleges játék elkészültéig, és abban is biztos vagyok, hogy hallani fogunk még a TimeShiftől az év végi megjelenéséig.

PS2 - XB

→ THE SHIELD

SEGA EUROPE / POINT OF VIEW

2005. JÚNIUS



Los Angeles különösen bajos kerületében, Farmingtonban áll az a hírhedt rendőrfő, mely nem épp humánus bánásmóddal híres. Ebben a környezetben csöppén David Acaveda, a frissen áthelyezett rendőrtiszt, aki szembe találja magát az erkölcsi fertővel, a néha munkájuk miatt szükségyszerűen bűnöző

ként viselkedő rendőrkollégáival. A csapat vezetője Vic Mackey, aki a Golden Globe díjas TV sorozat egyenes ági konzolverziójának főszereplője is egyben. A Point of View közreműködésével készülő külső nézetes akciójátékban a rendőri hatáskört túllépve szinte bármilyen eszközt bevetethetünk a bűnözők elfogására (vesztegetés, testi erőszak). A programban lehetőségek vannak a törvényes út járására is - a két oldal közül nekünk kell kiválasztanunk a személyiségünkhez leginkább illőt. A SEGA prezentálásában júniusban merülhetünk bele az alvilági élet megtisztításába.



PS2 - XB

→ DEAD TO RIGHTS II: HELL TO PAY

NAMCO / NAMCO

2005. TAVASZ



2 éves fejlesztés után úgy tűnik, hogy idén újra kézbe vehetjük Jack Slate, és Shadow nevű kutyájának irányítását a Dead to Rights második részében. A külső nézetes akciójátékban egy gyilkossalagg megvádolt zsarut állíthatunk, aki a folytatásban sem mond le hivatasáról. Grant City mocsákja fogja kisöpörni városából. Az első részhez hasonlóan, a koncepció ezúttal is a látványos akciózásra épül, kiegészítve számos olyan elemmel, mely némileg megátolta az első rész mennyibemenelét. Továbbra is 360 fokal szabadsággal bírnak a harcműzők, am ezúttal fejlesztettek a közelharc fegyvereken (most már akár késsel, ütőkkel, és egyéb, a kezünk ügyébe kerülő tárggyal is hadakozhatunk), finomodott a kamerarendszer, éleledett a grafika (tovább csiszolódott az arcok, fények, és háttérak kidolgozottsága), és megjelentek a szintek – Jack képes emeleket, és dobozok megmászására is egy képernyőn belül. A városi környezet forgatagát kiemelve, a Namco fejlesztőstúdiójában igyekeztek a lehető legreálisabbra gyúrní a minket körülvevő belső és külső tereket. Am az majd csak a játék megjelenése után dől el, mennyire sikerült ezek változatlanságát kielégítőre kovácsolniuk.



PS2 - XB

→ THE SUFFERING: TIES THAT BIND

MIDWAY / SURREAL SOFTWARE

2005. ŐSZ

A Surreal Software horrorba hajló, am ezen víziót mégis stílusosan prezentáló The Suffering tavalyi meglepően sikeres fogadtatásának köszönhetően meg is vásárolta őket forgalmazójuk, a Midway. Nem sokat ülvé a babérján, azon nyomban egy egyenes ávi folytatás elkészítése mellé állította a bandát. A The Suffering második része sem fog különbözni az elsőöt: új-fert Torque, az ártatlanul megvádolt családapa bőrébe bújhatunk - külső és belső nézetből egyaránt. A helyszín, és a történet azonban ezúttal más-hol, Torque szülővárosában, Baltimore államban játszódik, ahová hazatérve kevés pozitív dolog fogadja. Elég az hozzá, hogy az emberek szőrének nekünk a fejlesztők, kiegészítve a városi környezetet nem elhanyagolható izgalmaival. Az égiek valamikor az év végére datálták a The Suffering 2 megjelenését.



szálán eltűntek, és csak szörny hegyek ólálkodnak mindenhol... Sokkal többet még nem tudunk meg a történet folytatásáról, illetve az első részhez képest, hiszen a fejlesztés korai szakaszához mérten éppen hogy csak megkezdődött az információk csepegtetése. Am a kétkezes fegyverhasználatra, Torque 3 további szornyalakjára, és még több fegyverre (akár rakétavetőre) már bizony számíthatunk. A befejezésétek tekintetében hűek maradva az első részhez, ezúttal is három különböző végkifejletet számíthatunk. A fejlesztők, kiegészítve a városi környezetet nem elhanyagolható izgalmaival. Az égiek valamikor az év végére datálták a The Suffering 2 megjelenését.

PS2 - XB - GC - GBA - DS

→ MADAGASCAR

ACTIVISION / TOYS FOR BOB

2005. MÁJUS



most is olyan világoszárak adják a hangulatát hozzá, mint Ben Stiller, Chris Rock, vagy Ali G), hogy mindegyik eltérő tulajdonsággal, és ezzel együtt mozgásmódjával bír. Ezt a történetben elmés logikai és ügyességi feladatoknál kamatoztathatjuk - valamilyen úton-módon mindig egy-egy speciális mozgás juttathat majd át a következő pályára. A játék a létező összes konzolra megjelenik majd, és várhatóan a kisebb korosztályt célozza be, mint ahogy egy film is.

Júniusban költözik kishazánk mozitermeibe a TV képernyőin már májustól játszható Madagaszkár. A videójáték-átírat a Shrek készítőinek legújabb animációs filmjén alapszik majd, melyben a Central Park-i állatkert lakói úgy döntenek, hogy utat engedve addig elnyomott ösztöneiknek, kitörnek ketrecekiből, és felszabadítják otthonukat, az afrikai szigetét: Madagaszkárt. A filmben szereplő állatok közül négyet vonhatunk majd irányításunk alá ebben a platformjátékban: Alexet, az oroszlánt, Marty-t a zebrát, Glóriát a vízilót, és Melmant a zsiráfot. Különbözölnek (amellyel, hogy animációs filmekhez hasonlóan



APRÓ NEWS

Eladási rekordot döntött a DS

A szkeptikusok által már a megjelenése előtt temetett duplakijelzős hordozható Nintendo kisgépet alaposan meglepte a legoptimistább részvényeseket is: alig 1 hónap leforgása alatt több mint 2 millió példányban talált gazdára Amerika és Japán szerte. Az államokban november 21-e, a felkelő nap országában pedig december 2-ától kapható masina erős startja egy kicsit érthető: a rivális Sony kézikonzol, a PSP csak limitált példányszámban jelent meg, és egyelőre csak a japán piacon hozzáférhető. Mindenesetre ez a meccs még nincs lefutva, hiszen mindkét konzolnak rengeteg ideje és kontinense marad, hogy behozza, vagy túlszárnyalja lemaradásait, illetve eladásait.

King Kong

A Ubi Soft montreali és a Montpellierben székelő Beyond Good & Evil-ért felelős csapata dolgozik Peter Jackson, (a Gyűrűk Ura rendezőjének) ez évi monumentális filmalkotásán, a King Kong játék-adaptációján is. A játéklejlesztők szolgálatát követi a direktor minden egyes mozzanatát, hiszen nem csak ő, hanem a direktor is szeretné, ha a játék a lehető leginkább passzolna a film által keltett atmoszférába. Az összehangolt munka már csak azért is fontos, mert az idén decemberben debütáló filmmel egy időben tervezik meglepíteni a játékos is.



Ez utóbbitől sajnos semmilyen konkrétum nem tudhatunk, úgyhogy várunk az E3-ra, ahol nagy valószínűség szerint többet is megtudhatunk majd a King Kongról (PS2, XB, GC, GBA).

Vége a dálnak

Újabb patinás céggel zsugorodott a még aktív játéklejlesztők és kiadók sora: ezúttal a Titus által birtokolt Interplay adta meg magát a kapitalizmusnak. Miután az anyacég csődvédelme megszűnt, vele együtt zuhan a süllyesztőbe a birtokolt vállalat is - a felelős homályára kárhóztatva ezáltal Herve Cain céget.

Play Zone DVD

Március 11-étől exkluzív tartalommal (képekkel, videókkal, plusz 16 oldallal) keresd a Play Zone DVD változatát is!

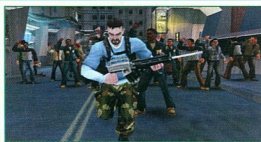


PS2 - XB

→ STATE OF EMERGENCY 2

BAMI ENT. / VIS ENTERTAINMENT

2005. ŐSZ



Úgy látszik csupa folytatás jutott erre az évre (is): idén ősszel jön egy újabb folytatás, ezúttal a 2002-es sikerjáték, a State of Emergency második része sora.

A több, mint másfél millió példányban elkelte agresszív rendcsináló játék folytatása

nagyonalakban megegyezik az elődével: lázadást szítani, és leszámolni a Cég embereivel, és szükségállapotot okozni az országban. Az eredeti után 10 évvel játszódó történet főszereplő megegyezik az elődével, a nagy kedvenc Spanky visszatér, kiegészülve további irányítható szereplőkkel, akiket akár a misztrikus között is cserélgethetünk. A kis kérikarikatűz-tikus első rész után a folytatás sötétebb tónusú, és fejlettebb grafikai motort kapott, bővül a fegyverarzenálé (C4, molotov-koktél, gránát, kés, baseball ütő), és fejlődik a játékmenet (a jófűk bántalmazásáért csökkenő népszerűségi mutató jár). A trendeknek megfelelően online többjátékos mód is szerepel majd az Xbox-ra és PS2-re egyaránt készülő programban.



Ősz tájékára saacollánk az európai premiert.



PS2 - XB - GC

→ THE INCREDIBLE HULK

VIVENDI / RADICAL ENTERTAINMENT

2005. ŐSZ



Annak ellenére, hogy a 2003-as esztendőben már megjátékosították Hulk történetét (akkor éppen az aktuális mozibármal kapcsolatban), a Vivendi nem hagyja paragon a Marveltől megvásárolt képregényfeldolgozási jogait, és a Radical Entertainment újabb Hulk játék készítésébe fogtak. A történetről és a kőrtörési vajmi keveset tudunk - csak annyit bizonyos, hogy a zöldtestű, acélerejű behemott máskékalhatunk, és adott esetben még akár házakat is szétverhetünk (mert hogy teljes szabadságfokot ígérnek az alkotók, zúgható, és lapítható autókkal, mászható, és kombinálható tereptárgyakkal, és minden utunkba kerül szerves, vagy szervetlen vegyülettel). A történetért és annak kidolgozásért az eredeti alkotó Paul Jenkins, valamint a becsatlakozó, ám szintén felbecsülhetetlen készség Bryan Hitch felel. Az előzetes tervek szerint idén nyárról kezdetű a nyugodt városi élet szétverését.



PS2

→ MOTOGP4

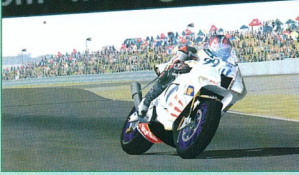
SCIEE / NAMCO

2005. TAVASZ

A januárú nem várt, és szokatlanul magas akciójáték-felhozatal mellé, enyhén gyanús most egy másfajta stílust is szervírozni, mégpedig a Namco prezentálásában - ez a MotoGP4. A motorszimulátor-széria negyedik részében újabb köbcentosztályt kapunk a meglévők mellé: immáron 125-ös, és 250-es kategóriákban is versenyezhetünk a valóságban létező versenypályákon. Ezzel egyenes arányban megnövekedett a versenyzők, és pályák száma is, amit nem elhanyagolhatóan a hivatalos versenynaptár alapján ültettek bele a Namco emberei a játékba (a verseny szervezőinek aktív közreműködésével). Az egyre népszerűbb versenymotor sorozat PS2-es inkarnációjában motorsuli, és internetes játékmód is helyet kapott - a stílus kedvelőinek tehát újabb kötelező címmel gazdagodhat a bevásárlólistájuk a tavaszi megjelenéskor.



om motograndpri



PS2

→ THE REGIMENT

KONAMI / KUJU ENTERTAINMENT

2005. ŐSZ



A Call of Duty: Finest Hour fejlesztése közben szerzett tapasztalatait felhasználva, újabb belső nézetes FPS fejlesztésébe fogott az angliai Kjuu. A The Regiment munkacímén készülő alkotásban a világ legrettegettebb terroristaelhárító csoportjának, a brit S.A.S.-nak egyik ügynökét karolhatjuk fel,

és kommandírozhatjuk végig a küldetéseken. Egy valódi veterán, John MacAleese kommentálásával, és folyamatos segítségnyújtásával lövöldözhetjük végig a játékot, amit egy másik, szintén sokat megélt elhárító, Rhett Butler segítségével készítették el a Kjuu-nál. Az élethűsége helyezésére a hangsúlyt, mind a fegyverek, mind pedig a fizikai rá-, be-, és kihatások a valódi életet tükrözik majd, és hogy a küldetések se legyenek légből kapottak, olyan, valós történeteket játszhatunk újra, mint például az 1980-as iráni nagykövetségi túszdráma. A csapattagok fejlett irányítását biztosítandó, egyedülálló mesterséges intelligencia készült a programhoz, mely egyaránt életszerűen irányítja majd a túszoikat, és a terroristákat is. Mint olyan, természetesen a mult, és a hozzá járó mikrofonos fejhallgató is a játék része lesz, illetve használható lesz hozzá.



PS2 - XB

→ LA RUSH

MIDWAY / MIDWAY

2005. NYÁR



A Halálós Iramban című film úgy látszik akaratlanul is kitörölhetetlen nyomot hagy majd maga után a videójáték-iparban, hiszen megjelenése óta sorra jönnek ki az illegális versenyekkel foglalkozó játékok is. A Need for Speed Underground lélegzetelállító sikerét látszik akaratlanul is elgondolkodik az ember, hogy vajon az Electronic Arts nyújtotta profizmus mellett kinek lehet esélye labdába rúgni? Úgy látszik a kiadók többsége vérszemmet kapott, és egyáltalán nem törődik a szkeptikusokkal: egyre-másra jelentik be éjszakai, gyorsulós, autós játékaikat. A Midway sem aprózta el: a Rides magazin-nal, és az MTV-n látott Pimp My Ride című műsor kapcsán elhíresült West Coast Customs tuningműhellyel körítve készítik a nagy hagyományokra visszatekintő Rush széria negyedik részét. Mint ahogyan a cím is utal rá, a helyszín ezúttal Los Angeles, az angyalok városa, ahová 50 licenccel, és koncepció szinten létező autótól hajthatunk be; és tova. A teljesen nyitott városban az egyedülálló sztori módnak köszönhetően mindig valamilyen érdekes hajszában találhatjuk magunkat: hol rendőrök elől, hogy egymás elől menekülhetünk, sugárutakat apró sikátorokon keresztül rövidíthetünk, és persze orba-szárba tuningolhatunk. A játék előrelátóan nyáron érkezik több film- és zenei sztár közreműködése mellett a két legnagyobb géptipusra.



PS2

→ GOD OF WAR

SCEE / SCEA SANTA MONICA

2005. NYÁR

A megboldogult C64-es időkre emlékeztető akció-játékkal készül a Sony Santa Monica-i stúdiója egy év eleji nagy dobásra (na nem grafikaiag, hanem játékeléptétséleg). A God of Warban ugyanis azon jó joystickpusztító szokást elevenítik fel a kiadóórásnál, hogy adott gombot örült módjára nyomkodunk egy-egy akadályon, illetve ellenségen juthatunk túl különböző sikerrel. A görög mitológiát alapul vevő külső nézetes akció-kaland-játékok leginkább a Prince of Persia legújabb inkarnációjához hasonlítanak - mind felépítésében, mint kidolgozottságában (ügyességi és akciórészekkel egyaránt meg kell

majd bírköznünk). Egy Kratos nevű hőst irányítva feladatunk Árész, a háború istenek legyőzése lesz, aki valamilyen oknál fogva hősünk testét



szemelte ki szeszélyes játékaikra. A cél: Pandora szelencéjének megtalálása, és a segítségével az elpusztíthatatlan isten elpusztítása. Utazásunk során rengeteg mitológiai lényt sodor utunkba a szerencse - ezeket különböző módon végezhetjük ki, melyek majd hatással lesznek a többféle befejezésre. Varázslótyúk, pusztító fegyverezénél, és mindenféle gyűjtögethető vacakok mellett grafika-lag sem lesz elhanyagolható a játék - mely csak reménykedhetünk, hogy Ameri-ka után kontinensünkön is tiszteletet tesz.

Májusban jön a Juiced

Ugyan már tavaly elkészült, ám az Acclaim akkori csődje miatt mégsem jelenhetett meg időben az utcai gyorsulási versenyeket felvonultató Juiced. A játék új kiadója, a THQ nem kapkodta el a dolgot, és további ráncfelvarrássra küldte az amúgy már 99,9%-ban elkészült játékot. Az új Juiced idén májusban teszi tiszteletét PlayStation 2 és Xbox platformokon, részleteiből információit pedig újságunk 2004/2-es számában találhattok a játékról.

Készül a Drakengard II

Vagy ahogy Japánban ezt nevezni szokás: Drag-On Dragon 2: Love Red, Ambivalence Black. A Cavia által fejlesztett, és majdnem a Square-Enix által publikálódó alkotás 18 évvel játszdók az első rész után, és főszerepben ismét Mana, az időközben felcseperedett bajkeverő lesz. Ennél többet azonban a fejlesztés korai szakaszára való tekintettel nem tudni, mindösszesen csak azt, hogy a japán premier idén júniusban esedékes (európai ebből következőleg tehát valamikor 2006 elején).

Visszaautasíthatatlan ajánlat

Az Electronic Arts az azóta megboldogult Marlon Brando aktív közreműködésével látott hozzá a Keresztapa első részén, és Mario Puzo regényén alapuló videójáték



elkészítéséhez. Az idén őszre datált The Godfather című PS2, és Xbox platformos játékról sajnos semmi többet nem tudunk - valószínűleg a májusi E3-ig az sem fog ki derülni, hogy szimulátorról, vagy akció-játékról beszélünk-e...

The Guy Game per

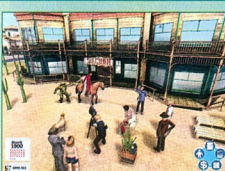
Nem mindennapi pert akasztottuk három kiadómogul nyakába egy csak 'Jane Doe'-nak aposztrofált anonim hölgyemény a The Guy Game című kvízzjáték megjelenése kapcsán. Történt ugyanis, hogy a Take 2 által kiadott játék részleteket tartalmaz egy nagy hagyományokkal bíró amerikai fesztiválról, amin a sértett hölgy meztelen felsőtesttel látható. A per oka pedig nem más, mint hogy a felvétel készítésének időpontjában 18 éves érte el a vizualizációnak számító 18 éves korhatárt. Így most hárman (a játék kiadásáért a Take 2 mellett a Microsoft és a Sony is) ülhetnek a vádlottak padján...

PS2 - XB - GC

→ THE MOVIES

ACTIVISION / LIONHEAD STUDIOS

2005. NYÁR



Populous, Syndicate, Theme Park, Dungeon Keeper - egy rövid, és zanzásított lista Peter Molyneux aranykorszakából, mikor még Bullfrog nevű csapatával készített jobbnál jobb, és - ahogy az idő beigazolta - klasszikusoknál is klasszikusabb játékokat. Aztán a céget bekebelezte az Electronic Arts, Mr. Molyneux pedig távozott az álomgyárból. De nem messzire, és nem sokáig: szinte azonnal jelentkezett új céggel, Lionhead Studios néven. Az általuk immáron több éve fejlesztett mozifilmkészítő program már látatlanban já-scerminnek ígérkezik, hiszen a stratégia-menedzser já-ték egy komplett filmstúdió vezérletét testálja ránk. A némafilmek korszakától napjainkig, szinte bármilyen fajta és stílusú filmet készíthetünk, vágathatunk, zenéjét szerezhetjük, dirigálhatunk - ezen túlmenően még sztárjaink életét is istápolhatjuk (akik nem éppen hétköznapi allűrökkel igyekeznek majd az örületbe kergetni minket). Álmaink megvalósításához persze először teljesíteni kell - totálisan ismeretlen rendezőként se pénzünk, se gárdánk nem lesz megfelelő szintű, így reputációnkat lépésről-lépésre, apránként fejleszthetjük majd magasabb szintre. Az elkészült műveket utána valódi filmként nézhetjük végig. A három konzolra várhatóan még idén megérkezik eme igen érdekesnek ígérkező menedzserprogram.



**PSP****BEMUTATÓ**

PSP

→ PLAYSTATION A ZSEBBEN

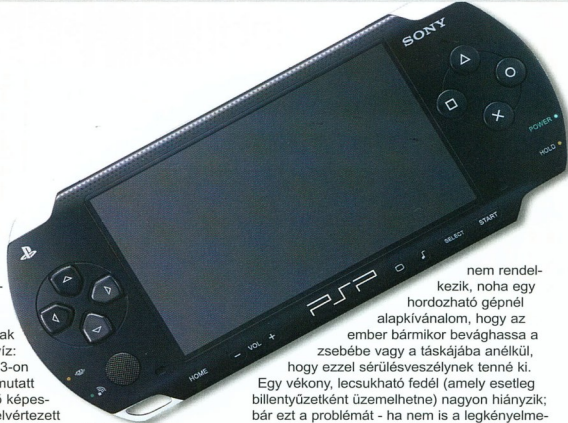
Emlékszem, kisiskolás koromban nagy népszerűségnek örvendtek a ma már hihetetlenül primitívnek tetsző kvarcjátékok. Bár két kezemen meg tudtam számolni, hogy hány animációs fázist tartalmaztak összesen ezek a tajvani csodák, mégis remekül elszórakoztunk velük, egészen a minden magyar otthon mellékéhszékében alaplatotként számító 1000 in One Tetris-ek megjelenéséig. Persze ekközben a világ fejlettebb részeit már rég más szelek fűjték: ott a számunkra elérhetetlen csodagépeknek számító Nintendo GameBoy jelentette a hordozható videojátékok non plusz ultráját. Jöhetett az Atari a Lynx-szel, a Sega a Game Gearrel, hiába voltak ezek színes kijelzővel és erősebb hardverrel felvértezve, a nagy N négy monokróm árnyalatalt operáló handheldjének masszív, piacvezető pozíciója nem került veszélybe. A GameBoy Color, majd a GameBoy Advance



megjelenésével, na meg a nextgen asztali konzolok frontján elvesztett csatával a kézikonzol-piac vált a Nintendo fő bevételi forrásává. A GBA álmeladásait és az ebből származó buzás hasznát persze mások is megirigyelték. A trónfosztásra voltak is kísérletek, de ezek sora meghiúsult: sem a koreai Game Park 32, sem a finn Nokia N-Gage nem tudta megszorongatni a japán konzolóriát, köszönhetően többek között a gyenge játékelhozatalnak. A tavalyi évben azonban felpörögtek kissé az

események, felkavarodott a már-már poshadásnak induló átlóvíz: a tavaszi E3-on a Sony bemutatt mesébe illő képességekkel felvértezett gépet, a PlayStation család legifjabb tagját, a hordozható PSP-t. A Nintendo sem késlekedett a válaszlépéssel: a DS jót(?) szokásuk szerint nem erős hardverével, hanem innovatív lehetőségeivel próbál a játékosok kedvében járni - ez jelen esetben két jelölt jelent, melyek közül egyik érintésérzékelny képernyő. A Sony szintén a saját maga által kifejleszt óvsérny jár, vagyis a csúcstechnikai megoldásokat elegíti az igényes designnal, majd mindehhez olyan játéktámogatást biztosít, amelyről biztosan letecszk a hajunkat! Az első kérdés, ami mindenben fölmerül: mit is tud, mennyire erős a PSP? A legjobban talán úgy lehetne meghatározni, hogy a játékok kivitelezése szempontjából a PS1 és a PS2 között helyezkedik el, inkább utóbbihoz közelebb. Sok effektet hardverből tud, amit a PS2-nek szoftveresen kell produkálnia, így bár Filirale-ben elmarad a „nagytestvér” mögött, a kisebb képernyő erősen megközelíti annak grafikai színvonalát.

A PSP talán legnagyobb erőssége hatalmas, 16,9-es képarányú LCD kijelzője, melynek minőségétől minden handheld-fannak elcsöppenn majd a nyála. A 480 x 272 pixeles felbontás, na meg a több mint 16 millió színnyalvat tökéletesen alkalmassá teszi a gépet filmnézésre is. A hatalmas képernyő egyetlen hátránya, hogy alapesetben semmiféle védettséggel



nem rendelkezik, noha egy hordozható gépnél alapkövetelmény, hogy az ember bármikor bevághassa a zsebébe vagy a táskájába anélkül, hogy ezzel sérülésveszélynek tenné ki. Egy vékony, lacsmatató fedél (amely esetleg billentyűzetként is üzemelhett) nagyon hiányzik; bár ezt a problémát - ha nem is a legkényelmesebb módon, de - orvosolja a gyári védőtasak.

A géphez a játékokat a Sony saját fejlesztésű, UMD nevű optikai lemezen vásárolhatjuk majd meg. A kis lemez egy lekerekített sarkú háromszögre emlékeztető tokozásban kap helyet, ami megkönnyíti a kezelést, és megvédi a káros fizikai hatásoktól (vagyis nehezebb megkarcolni). Az UMD disk kapacitása 1.8 GB, ami bár nem számít manapság túl nagy számnak, de eléggé tűnik az igényes grafika és digitális hangokkal, zenékkel felvértezett handheld játékok tárolására. A Sony nem ad ki őr hardvert az UMD-formátumhoz, nyers UMD-lemezek sem kerülnek forgalomba, de ettől függetlenül nem kell lemondanunk arról, hogy saját multimédiás állományainkat lejátszassuk hordozható PlayStationünkön.



A megoldás a digitális fényképezőgépekénél is használatos Memory Stick Duo - ez lett a PSP másik adathordozója az UMD mellett. Nagy előnye, hogy írható, na meg elérési ideje és energiafogyasztása is elenyészt, mint a mozgó alkatrészes optikai meghajtójá. Ezen az apró memóriakártyán tárolhatjuk állásmentéseink mellett mp3 formátumú zene- és MPEG4 kódolású videófájloinkat is. A gépet egyszerűen egy USB-kábellel csatlakoztatva számítógépünkhöz, amely azonnal felismeri azt, így könnyedén mozgathatunk állományokat a két rendszer között, legyen szó akár mentéseink archiválásáról, vagy zenetrunk feltöltéséről. Alapesetben nem jár a PSP mellé Memory Stick, külön kell megvennünk, mint a PS2 memóriakártyáját. A Value Pack megvásárlása esetén az egyéb kiegészítők mellett egy 32 MB kapacitású kártyát is kapunk, ami persze még mp3 lejátszáshoz is igencsak kevéske. Szerecsére tizezer forintos árkategóriában már 128 mégb Memory Stick is kapható, de vastag pénztárcával rendelkezők 1-2 GB-os példányokat is beszerezhetnek majd. Utóbbira komplett PSP játékok is ráférhetnek, így nem kizárt, hogy a jövőben itt is lehetőség lesz a

PSP - technikai specifikációk

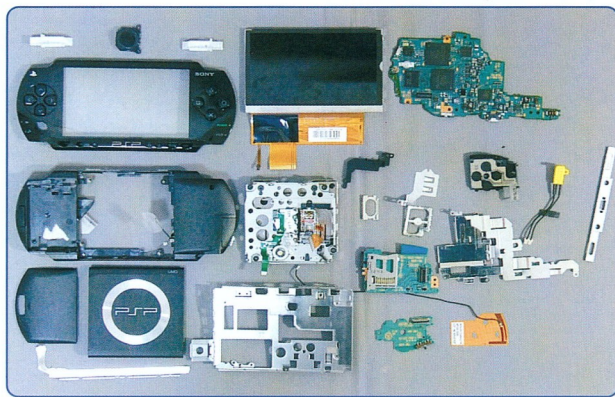
Méret	kb. 170mm x 74mm x 23 mm
Súly	kb. 260g (akkumulátorral)
Színválaszték	Egyelőre csak fekete.
CPU	PSP CPU - 333MHz
Memória	32MB főmemória + 4MB beágyazott DRAM
Képernyő	4,3"-os, 16:9-es képarányú, 480x272 pixel felbontású, 16,77 millió színt megjeleníteni képes TFT LCD, maximum 200 cd/m2 fényerővel.
Hang	beépített sztereó hangszórók + fejhallgató csatlakozó
Lemezmeghajtó	UMD-olvasó
Be- és kimenetek	IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0, Memory Stick PRO Duo (32MB), IrDA, IR Remote (SIRCS)
Erőforrás	Beépített lithium-ion akkumulátor (3.6V/1800mAh), hálózati adapter
Kezelőszervek	D-pad, "Analog" gomb, digitális akciógombok (kör, négyzet, kereset, háromszög), digitális jobb és baloldali ravasz, START, SELECT, HOME, POWER On/Off/Hold/Off kapcsoló, WLAN On/Off, Fény- és hangerő szabályozó gombok, UMD-meghajtó nyílás
Kiegészítők	Jelenleg kapható: Állvány, fülhallgató, mikrofonos fülhallgató, akkumulátor, védőtok, csuklópánt, Tervben: GPS, kamera, billentyűzet

töltésidők csökkentésére és az olvasófejt óvá-sára a memóriakártya kihasználásával, mint ahogy tehetjük azt a PS2-n a HDD segítségével. Erre szükség is lenne, hiszen az UMD-meghajtó által produkált, akár 20-30 másod-perces töltési idők egy handheld rendszer ese-tén semmiképp sem nevezhetők korreknek, főként, hogy jobbhoz vagyunk szokva. A játé-kok irányítása nem fog nehézséget okozni a Dual Shock 2-höz szokott PlayStation-rajon-gók számára. A D-pad és a négy akciógomb egy az egyben az asztali konzol irányítóját idézi, bár sajnos utóbbiak nem nyomásér-zékenyek a PSP-n - ennyit a finom gáz-fék játékról a GT4 Mobile-ban... Ravaszokból ezúttal négy helyett kettőt kapunk, egyet a jobb, egyet pedig a bal oldalra. A dupla ana-lóg karok helyett ezúttal egyetlen analóg gombocskára szolgál az érzékeny vezérlési funkciók ellátására. Igazság szerint ez sem nyújt igazi analóg kontrollt, de kellően sok fo-koztatn mozdítható ahhoz, hogy ezt az ér-zetet keltse.

A PSP-játékok nagy hangsúlyt helyeznek majd a többszemélyes játékmódokra. A vezeték nélküli kommunikáció kihasználásával ezeket



minden nehézség nélkül elérhetjük majd. „Hm, álljunk csak meg egy szóra, tanárú!” - szól most közbe a figyelmes olvasó. Izmos processzor, nagyméretű LCD, pörgő-forgó optikai meghajtó, Wi-Fi - egyik sem energia-takarékos megoldás! Meddig bírja ezt az 1800mAh-s Li-Ion aksit? A kérdés jogos, bu-kott már meg kézikonzol a mértéketlen en-ergiafogyasztáson (a Sega Game Gear szeré-nyen hat ceruzaelemre fogyasztott el reggeli-re), s a Sony optimista kijelentései (egy feltöl-tés 10 óra bármikor) mellett ijesztő jósla-tok (1-2 óra maximum) is szárnyra kaptak. A valóság a kettő között van. Az igényesebb (látványos 3D grafikát használó) játékok 3 óra alatt képesek lemeríteni az akkumulátort, a vezeték nélküli többjátékos opció kihaszná-lásával pedig még eddig sem bírja a gép. A filmnézés 4-5 óra alatt emészt fel a PSP tartalekát, zenét viszont akár 10 órán keresz-tül is hallgathatunk folyamatosan. Bár ezek az adatok némileg felülmúlják a pesszimista előrejelzéseket, én továbbra is az akku-élet-tartamot tartom a rendszer Achilles-sarkának.



Egy hordozható játékgépnél mindenképpen jogos elvárás lehet 6-10 óra játékidő (amely egyébként a konkurrens Nintendo DS-nél biz-tosított). A napelemes zseblámpa típusú meg-oldások kedvelői persze az elektromos háló-zatról is üzemeltethetik portábilis PlayStationjüket.

A PSP sikere a játékinálton biztosan nem fog múlni, bár az európai premier idején még nem lesz túl lenyűgöző a választék. Az induláskor valószínűleg kilenc játék lesz elérhető szá-munkra: a Ridge Racer az arcade-, a Formula One a Formula-1, a WRC a rali-, a Fired Up pedig a lövöldözős autósversenyes kedvelőinek fog örömet szerezni. A változatosság kedvéért két újra Pure személyében. Jön még két sportjáték is: a Hot Shots Golf és az egyelőre csak Foot-ball munkacímen futó fociprogram. A Medievil nevű, szurreális harmadik személy nézetű ak-ciójáték már ismerős lehet a régi motorosoknak, csakúgy mint az Ape Escape, amely Academy nevű vicces minijátékgyűjteménynek jelentkezik az új platformon. A nagyobb nevek persze majd később érkeznek, mint például a mindennél job-ban vár Gran Turismo 4 Mobile, vagy Final Fantasy VII: Advent Children film.

Bizony, a Sony filmeket és zenei anyagokat is tervez kiadni az új UMD-formá-tumra. Ennek én személy szerint nem jósolok nagy jövőt, főleg nem mivel: kinek van arra pénze, hogy a DVD-változat mellett UMD-lemezen is megsze-rozze kedvenc filmjét vagy zenei albumját? Főleg, hogy az eredeti birtokában minden

további nélkül készíthet róla egy biztonsági má-solatot, amelyet a Memory Stickre helyezve energiatakarékos módon lejátszhat PSP-jén is. Erre mondják, hogy öngöl.

A gép Japánban tökéletes időztélssel, a kara-csonyi szezon előtt került volna a boltok polcai-ra - ha nem kapodják el már elővételben mind a 200 ezer darabot az újdonságra kiehéztet rajongók. A Sony az év végéig 500 ezer konzolt tudott legyártani (van némi problémájuk a GPU-előállítás ütemével), de ez sem enyhítette a hi-ányt. A keresletet az sem veti vissza, hogy a ja-pán boltok az ajánlott fogyasztói ár másfélsze-re



reséért, a komoly készleteket felvásárló kínai szürkeimportőrök pedig tripla áron kínálják a masinát. Gondok persze ezen túl is vannak: elég sok gyári hibás példány került forgalomba, melyek dead-pixeletek vagy képernyőszen-yeződésekkel tartalmaztak, nem kapcsolódtak be, vagy nemcsak egyszerűsággal dobcsillag módjára röptették ki magukból a drága lemezt. A márciusi amerikai (és remélhetőleg egybe-n európai) premiere a Sony talán orvosolni tudja ezeket a hibákat, és akkor tavasszal tökéle-ten működő, és kellő mennyiségű PSP kerül a boltokba. Az ajánlott fogyasztói ár a legújabb hí-rek szerint 200 \$ alatt lesz (199 \$?), de meg-lepődnék, ha nálunk 60 ezer pénz alatt indulna.

Immortal



UMD - technikai specifikációk

Méret	kb. 65mm x 64mm x 4,2mm
Súly	kb. 10g
Lemezátméro	kb. 60mm
Maximum kapacitás	1,8GB (egyoldalas, kétrétegű)
Lézer hullámhossz	660nm (vörös lézer)
Titkosító kódolás	AES 128bit
Formátumok	PSP játék, UMD Audio (kodek: ATRAC3plus, PCM - MPEG4 AVC), UMD Video (kodek: MPEG4 AVC, ATRAC3plus, Caption PNG)



BATMAN BEGINS

BEEMUTATÓ

↓ INFO BOX

PS2 - XB - GC - GBA - PSP

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Eurocom Entertainment

Hivatalos honlap:
www.eagames.com/redesign/games/ps2/batman

Megjelenés:
2005. július 1.

↓ ELŐREJELZÉS

+

Bízunk benne, hogy sikerül jól elkapni a képregények hangulatát, és a beigért lehetőségek valósá válnak.

-

A filmekből készült játékok a rövid fejlesztési idő miatt gyakran közepeszerűen sikerednek - ez reméljük nem lesz jellemző a Batman Beginsre.



BATMAN BEGINS

→ AVAGY MINDEN ÍGY KEZDŐTÖTT EL...

Ha végignézzük az elmúlt évek mozifilm természetét, bizony nagyon sok képregényadaptációval találkozhatunk. Sokkal, sőt - az utóbbi időben - többel is, mint amennyinek lennie kellene. Mindannyian tudjuk, hogy a pénz nagy úr, ezért - ha kereső szájzettel is, de - megértjük ennek az okát. Ha jó a film, annak örülni is tudunk, pláne, ha értelmes játék is készül belőle (emlékezzünk csak a zseniális Spider Man 2-re, mely megannyi kellemes órát okozott). A legendás Batmanból csak az év nem készült film (játék annál több; az esetek többségében a hamar feledésbe merülő kategóriából kerültek ki), aminek valószínűleg az az oka, hogy az utolsó epizódok olyan szinten voltak rosszak, hogy a gyönyögtől sirva röhögött - vagy fordítva. Na ilyen most nem lesz, erre látatlanban fogadni nemkernék. A Mementót rendező Christopher Nolan űlt a rendezői székben, és főszerepben a nagyszerű Christian Bale és rajta kívül megannyi igényes színész: Morgan Freeman, Liam Neeson, Michael Caine és még sorolhatnánk.

Ezek után nem kérdéses, hogy a mozival egy időben

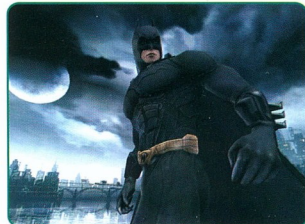
debütáló, szinte minden platformra megjelenő játéktól is sokat várunk.

Bár a fejlesztés vége még messze van, a készítő már most több dologra büszkéek. Az egyik ilyen, hogy minél kevesebb átvezető jelenetet szeretnének beletenni (oka, hogy inkább a játékra magára helyezik a hangsúlyt - így várhatóan nem egy három óra alatt végigvihető mozifilmre kell számítanunk). A történeke alig lesznek scriptelve, ez valószínűleg azt jelenti, hogy a fő szál mellett elég komoly egyéb lehetőségeink lesznek a szabad kalandozásra; a SM2 sikere és kötetlen játékmeneete úgy látszik arra ösztönözte a fejlesztőket, hogy bátran merítsenek ötleteket máshonnan is.

A harcok központi szerepet fognak kapni, és ezek során Denevéremberünk természetesen igénybe veheti a jól ismert kellékárát: nem csak a szado-mazo szerelést és a bormaszkot, hanem vezethetjük a Batmobile-t, dobálghatjuk a Batarangot és használhatjuk az optikai kábelhálót - utóbbiakat várhatóan nem Batman házmősi rendszerében. A környezetünkben lévő tárgyakat egyébként különféle módon is kapcsolhatba kerülhetünk, pl. összetörhetünk sok mindent vagy használhatjuk őket bizonyos helyzetekben, adott szituációkban a környezeti elemekből még előnyt is kovácsolhatunk! Az ellenfelek legyőzése többféle módon történhet: ha nagyon akarjuk, akár nyers erővel is boldogulhatunk, de bizonyos helyzetekben érdemes kivárni, és a legmegfelelőbb pillanatban és helyzetben megindítani a támadást.

Batman félelmetes, ezért a bűnözők - ugye - rettegnek tőle. Ere a félelemre pedig építeni

is lehet. A képernyőn fel van tüntetve ellenfelünk szívverésének mértéke (egy 60-tól 108-ig terjedő skálán), minél jobban be van tojva a szerencsétlen, annál magasabb ez az érték. Aki pedig retteg, az értelemserűen nem harcol olyan eredményesen, ahogy tenné ezt nyugodt állapotban, így minél job-



ban ráijesztünk a bűnözőkre, annál könnyebb dolgunk lesz. Különös zörejek, a társak hirtelen eltűnése, vagy egy váratlan robbanás mind olyan dolog lehet, ami segít minket. Ebből talán már jól látható, hogy a harc mellett ugyanolyan fontosá válhat a lopakodás is - ez esetben tehát nem egy egyszerű „megyek és ütök” típusú akciójáték kezd majd manifesztálódni lelki szemek előtt, ami több mint örömteli. Ha ehhez hozzávesszük az örökké sötét Gotham City gótikus hangulatú környezetét, izgalomunk tovább nő, de a végeredményre még fél évet sajnos várunk kell.

Vega

PLAY ZONE

DVD EDITION

84

**OLDALAS PLAY ZONE TARTALOM
AZ EDDIG MEGISMERT FORMÁBAN**

2

**ÓRÁS VIDEOÓ DVD A LEGFRISEBB
TRAILEREKKEL, VIDEOKKAL**

16

**OLDALAS EXTRA MELLÉKLET
KIZÁRÓLAG A DVD-S VERZIÓBAN**

**EXKLUZÍV "ÍGY KÉSZÜLT" VIDEOÓK
ÉS MEGA BEMUTATÓK DVD TARTALMÁBÓL:**

**Jade Empire ☺: Brothers in Arms: Road to Hill
Prince of Persia: Warrior Within ☺: Resident Evil 4
Star Wars: Republic Commando ☺: Project Snowblind
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown ☺: The Godfather
Stolen ☺: Oddworld: Stranger's Wrath**

Úgy döntöttünk, országsszerte kiemelünk pár újságárushelyet, ahol biztos megtalálod majd a **PLAY ZONE DVD-s változatát**. Természetesen a **PLAY ZONE** ezután is ott lesz az összes többi újságárusnál is, de ezzel a plusz lehetőséggel szeretnénk garantálni, hogy mindig megtaláljuk egymást :)

Tuti lelőhelyek vidéken: Miskolc Színvapor (Bajcsy Zs. 2-4.) - Nagykanizsa Kanizsa Plaza - Kaposvár Kaposvár Plaza - Szolnok Szolnok Plaza - Zalaegerszeg Zalaegerszeg Plaza - Debrecen Debrecen Plaza - Debrecen Cora City Press - Nyíregyháza Szegő Plaza - Szeged Cora City Press - Budaörs Auchan City Press - Székesfehérvár Auchan City Press - Szombathely Fő tér 16. City Press - Veszprém Kossuth L. u. 1. City Press - Tatabánya Fő tér 20. City Press - Kecskemét Petőfi S.u. City Press - Eger Széchenyi u. 20. City Press - Dunaújváros Üzletház City Press - Győr Pálffy u. 2. City Press - Salgótarján Erzsébet tér 5. City Press - Dombóvár Hunyadi tér 15. City Press - Budakalás Cora - Fót Cora - Százhalombatta Piac tér - Pécs Jókai u. (Nagypostánál) - Békéscsaba Andrassy út 22.

Tuti lelőhelyek Budapesten: IX. Boráros tér metró aluljáró Relay - VII. Blaha L. tér metró aluljáró Relay - IX. Népliget metró aluljáró Relay - III. SÚBA Rákóczi u. 36. - XXII. Campona City Press - V. Ferenciek tere aluljáró Relay - III. Árpád híd metró aluljáró Relay - I. Déli Pu. metró aluljáró Relay - XIII. Nyugati metró aluljáró Relay - IV. Újpest Központ metró aluljáró Relay - XV. Pólius Center Tesco-nál City Press - X. Kobánya-Kispest metró aluljáró Relay - XIV. Örs Vezér tér Arkád Üzletház aluljáró Relay



LEGO STAR WARS

BEMUTATÓ

↓ INFO BOX

PS2 - XB - GBA

Kiadó:

Eidos Interactive

Fejlesztő:

Traveller's Tales &

Giant Interactive

Hivatalos honlap:

www.lego.com/eng/starwars/
videogame

Megjelenés:

2005. május 5.

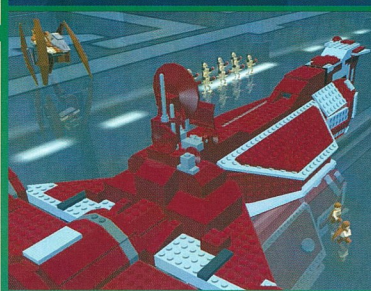
↓ ELŐREJELZÉS

+

A hangulat nagyszerűnek ígérkezik a rendkívül ötletes megjelenésének köszönhetően, ráadásul az egyetlen olyan Star Wars játék, amelyben a teljes nyitótárlígiát végigjátszhatjuk.

-

Magáról a játékmenetről egyelőre keveset lehet tudni, így elképzelhető, hogy a fiatal korosztály miatt túl könnyűre fog sikeredni.



LEGO STAR WARS

→ MŰANYAG ŪRANYAG!

Újabb jelentkezővel gazdagodik idén tavasszal a „hova is tegyelek” típusú játékok listája. Mert valójuk be, hiába tekint vissza több éves múltja a Csillagok Háborúja és a LEGO Csillagok Háborúja, első blikkre elég bizarrnak tűnhet a megjétköztetés ötlete. Persze ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy a készítő nem éri el céljait, hiszen a 2005-ös év - ezt már januárban bátran kijelenthetjük - a Star Wars jegyében fog telni. Garancia erre a három éve várt harmadik epizód a mozikban, és a már most biztosnak tűnő minimum



hat (!) megjelenő játék. Ezek közül öt darab a LucasArts-nál készül, azonban a formabontónak ígérkező LEGO Star Wars a Traveller's Tales és a Giant Interactive fejlesztésében valamint az Eidos kiadásában fog megjelenni - előreláthatóan május ötödikén.

Játssz jól!

Talán magukat a LEGO játékokat senkinek nem kell bemutatni, hiszen legtöbbször gyerekkorában hosszabb-rövidebb ideig központi szerepet töltöttek be a kis holdvilágké-pű figurák az összerakható házaikkal és környezetükkel. Azt talán kevesen tudják,

hogy a több mint 75 éves cég eddigi legnagyobb sikerét pont a Csillagok Háborúja játékok jelentették, összesen 1 milliárd dollárral is többel gazdagítva öt év alatt a kiadót. A cég neve egyébként két dand szóból lett összerakva, a „Leg” és a „God” jelentése „játsszál jól”. Nincs is ehhez mit hozzátennünk, remélhetőleg a PlayStation 2-re és Xbox-ra megjelenő alkotás után sem fogunk csalódni a cég hitvallásában.

Star Wars érzés - egy kicsit máshogyan

Előre szeretnénk leszögezni (nehogy valakit véletlenül csalódás érjen), hogy a játék elsődleges célközönségét a 6-12 évesek jelentik, ami persze nem jelenti azt, hogy az idősebbek ne szórakozhatnak ugyanolyan jól. Egy olyan akciójátékra számíthatunk, melyben a három rész legfontosabb történéseit élhetjük át - akár az erő sötét oldaláról is! Háromszor hét (vagyis 21) pályra fog szerepelni a programban, ezek között találhatunk olyanokat, ahol az ellenfelek legyőzése van a középpontban - itt a jól bevált „haladok előre, kaszabolok a kardommal és rendet vágok az erőmmel” játékmenetre számíthatunk, de lesznek az űrben játszódó küldetések is, hiszen a három rész történéseit nem is lehetne úgy feldolgozni, hogy ezeket kihagyják. Erőteljesen támogatva lesz a kétjátékos lehetőség - a készítőnek nem tiltott célja az, hogy leültessek egymás mellé a szülőt és

gyermekét, hogy együtt vehessék fel a küzdelmet a választott oldalon. A legpótlóbbnak persze maga a környezet és figurák kidolgozottsága tűnik, az igazi hangulatot valószínűleg ez fogja garantálni. A karakterek teljesen felismerhetők egyedi jegyeikről, lám milyen könnyen lehet egyéniséget adni a figuráknak, a LEGO-nál nagyon értenek ehhez! A környezet is megér egy misét, pláne amikor az erő használatával a Jedik „építik” maguk előtt a pályát. Ezt úgy tessék elképzelni, hogy valamely képesség használatával a tárgyakat úgy rendezhetjük össze, mintha hagyományos építőelemeket használnánk, és előttünk épül ki minden. A készítőket pont erre a legbüszkébbek, ha meg persze a lézerkardos párbajokra, melyek már önmagukban garanciát kell jelentenek az élvezetes játékmenetre. Hiszen gondoljunk csak bele, barátunkkal a legismertebb Jedik bőrébe bújva végigvagni magunkat az ellenfelek ezreire egy szokatlannak tűnő megjelenítéssel és teljesen újszerű játékmenettel - ugye bizserегnek az ujjaid? Akár az év egyik legérdekesebb játéka is lehet a LEGO Star Wars-ból, kíváncsián várjuk!



Vega

FORZA MOTORSPORT

➔ ÉLJEN A MOTORSPORT! EBBEN A SPORTÁGBAN EMBER ÉS GÉP SZOROS KÖZREMŰKÖDÉSÉNEK LEGSZEBB GYÜMÖLCSÉIT ÉLVEZHETJÜK. ZAMATÁT A TÖBB SZÁZ LŐERŐ, FRISSESSÉGÉT A SZEKEREK HIGH-TECH FELÉPÍTÉSE, VÁLTOZATOSSÁGÁT, PEDIG AZ EMBERI TÉNYEZŐ ADJA. NEM KELL VENNÜNK EGY FERRARI ENZO-T AHHOZ, HOGY ÉREZZESSÜK 650 ASZFALTSZAGGATÓ LŐERŐ KEGYETLENSÉGÉT! FORZA MOTORSPORT!

Mivel benzint iszom és féktárcsát eszem, nevezhetem magam autofanatikusnak. Ennek a velejárója, hogy igen magasra helyezem a léceket. Minden kell! Optikai- és teljesítménytuning, szép grafika, jó kezelhetőség, értelmes ellenfelek és érdekes helyszínek! Gondolom érted, hogy a játék bejelentésétől fogva úgy vártam a Forza Motorsportot, mint a messiást. Mindent megérték a sajtóanyagban, amit én egy autós játékba beleképztem. Azt tudjuk, hogy a nagy csokor fejlesztői fogadalom a legtöbb esetben végül csak apró bokrértárméretűre zsugorodik össze, ezért fenntartásokkal kell őket kezelni. Ennek ellenére is hittem a Microsoftot, hogy végre csinálnak valami olyat, ami nekem és egyúttal minden autómániásnak tetszeni fog.

Miután eltöltöttem néhány órát a Forza Motorsport játszható (még nem végleges) verziójával, és felkapartam az állam a padlóról, megkönnyebbültem. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere! Mindenki kapaszkodj meg, mert a játékban hozzávetőlegesen 200 autó kapott helyet, egyedi viselkedéssel és motorhangokkal. Megtalálható itt a VW Golf IV-től kezdve, az Audi S8-on, Porsche Carrera GT3-on és Ferrari Enzo-n keresztül a LeMans-i versenyen induló csúcsgépek az összes említésre méltó automobil. Ez az impresszív lista még önmagában nem lenne elég, mert ekkorát más játék is magának tudhat. Nem, a Microsoft nem elégszik meg ennnyel: nagyobb, jobb és szebbet akar a konkurenciánál.

Szép volt, ahogy a Need for Speed Undergroundban testre szabtuk az autónkat? Az csak az első lépés volt. A Forzában egy fokkal továbbvitték az ötletet. Az rendben van, hogy negyvenféle motorikus és többször ennyi optikai tuninggal van felszerelve a szekér. Ez ma napig már nem is különös. De az, hogy egy hátsó szárny, vagy egy új első lökhárító befolyásolja az autók aerodinamikáját, már egészen más tésztá. Leszorító erőt képeznek ezek a csöppsegek, így az autó irányítása drá-



maian javulhat, tehát nem csak jól néz ki, hanem kifejezetten hasznos is. Az autók fényezését saját magunk keverhetjük ki, így több millió színárnyalat közül bökhetünk rá a nekünk tetszőre. De ez még mindig nem minden! Saját, vagy előre legyártott matricákkal és feliratokkal díszíthetjük benzintemetőnköt, sőt:

száz rétegni díszítést vihetünk fel reá! Pavlov kuttyája ilyenkor kezdett el nyáladzni, de még mindig van mit mesélnem! Tehát kiválasztottunk egy szép kasznit, felszícsiztunk, felmatrikáztunk és felpaprikáztunk a motorját is. Mehetünk száguldozni azonnal az Xbox Live-ra, és a többi játékos ellen a saját, kiszuperált járgányunkkal versenyezhetünk! Ez azt jelenti, hogy soha, de soha nem találkozzunk két tökéletesen ugyanolyan autóval online játék során. Ez már pikáns (azt már csak halikán jegyezzem meg, hogy végre alkalmunk nyílik szétőrti a rommtuningolt gyöngyszemünket, neműgy, mint a NFSU-ban).

Szép grafika, a DNS-ünk által átalakított autók, változatos helyszínek, de még mindig keserű lenne picit a szájjárem, ha nem lenne ez a félelmetesen profi fizikai motor beépítve. Már egy 300 lőerős szörnyecskenél is lehet érezni, hogy szinte kitépi magát az ember kezéből! Egyszerűen az az érzésem támadt, hogy azon nyomban felkaparja az aszfaltot és a mögöttem lévő szélvédőjét szilánkosra törí vele. A vállalkozó szellemű játékosok kikapcsolhatják a vezetési segítségkeket és akkor egy igen kemény szimulációban tesztelhetik tudásukat. Annakra nem elvetemült még így sem, mint a Richard Burns Rally, de komoly kihívást jelent. Amikor bekapszoljuk a segítségkeket, még mindig nincs garantált siker, mivel ilyenkor is gyakran a Laguna Seca versenypálya kavicságyában találom magam.

Összegzésként mindössze annyit tanácsolnék, hogy mindenki vegyen egy naptárat és az utolsó nyolc hónapot tépje ki belőle, csak a negyedik hóig hagyjuk meg a lapokat. Ugyanis idén áprilisban minden autómániás megkaparinthatja azt a játékot, amire már nagyon régóta várt, és attól kezdve új időszámítás kezdődhet számukra.

Dante

↓ INFO BOX

XB

Kiadó:
Microsoft
Fejlesztő:
Microsoft

Hivatalos honlap:
www.forzamotorsport.net

Megjelenés:
2005. április

↓ ELŐREJELZÉS



A törésmóddal felturbóztott, látványos grafikájú Forza Motorsport végre igazi Gran Turismo konkurens lehet a piacon.

Csak ne lennének annyira igénytelenek a pályák...





METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

VÉGIGJÁTSZÁS

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

➔ **IMÁINK MEGHALLGATTATTAK: HÁROM ÉVNYI VÁRAKOZÁS UTÁN ITT VAN, VÉGRE MEGÉRKÉZETT A 15 ÉVES MÚLTÁR VISSZATEKINTŐ METAL GEAR (SOLID) SZÉRIA SORON KÖVETKEZŐ EPIZÓDJA. ÚJ KÖRNYEZET, ÚJ FŐHŐS, ÚJ JÁTÉKME- NET, 40 ÉVVEL KORÁBBAN BONYOLÓDÓ CSELEKMÉNY - INNOVÁCIÓ A KÖBÖN. FÉLVE ÍRJUK LE E SOROKAT, DE NEM TEHETÜNK MÁST: HÖLGYEIM ÉS URAIM, ETALON SZÜLETETT!**

↓ INFO BOX

Kiadó:
Konami
Fejlesztő:
KCEJ
Hivatalos honlap:
www.metalgearsolid.com

Megjelenés:
2005. március 25.
Tesztplatform:
PS2

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET: ☐
MEGVALÓSÍTÁS: ☐
JÁTÉKÉLMÉNY: ☐
ÖSSZATHÁS: ☐

↓ VÉLEMÉNY

+
Remekül felépített, fordulatok-
ban bávkedő történet; innova-
tív újítások, hosszú játékidő.

-
Külső tereknél előnytelen és ide-
gesítő kameramozgást valamint
látószöveget tapasztaltunk.

PS2

↑ PLATFORMOK

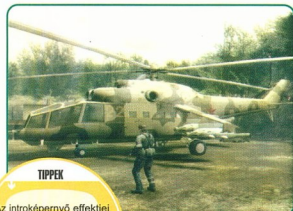


Nem hiszem, hogy lenne olyan játékos, aki még ne hallott volna a Metal Gear Solid szériáról. A négy epizódot megélt sorozat az 1998-as PlayStationös, teljesen három dimenziós kivételével várt közismertté. A közönség, játékokban addig nem látott filmes hatásokkal, büntetés történettel, végletekig kidolgozott karakterekkel és dramaturgiailag tökéletesen felépített szituációkkal szembesülhetett. A folytatás sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Így Kojimának és csapatának sok követ kellett megmozgatnia ahhoz, hogy egy mindenki számára elfogadható és tökéletes harmadik epizódot préseljenek ki magukból -

sikerral. Álminkban sem gondoltunk volna arra, amit a tévéképernyő előtt eltöltött 15-20 óra alatt tapasztaltunk...

A Metal Gear Solid 3 kétségkívül nehéz szülés volt, ám nem annyira, mint a sokat vitatott elődjét. Kojima ezúttal is új területre merész-
kedett, s ezzel együtt az elérhető maximumot hozta ki a produktum alapját képező masiná-
ból. „Vissza a gyökerekhez” - ez a mondat le-
beggett a fejlesztés hosszú éveit alatt az alkotók szeme előtt. A csapat olyan feladatra vállalko-
zott, melyre eddig még talán senki sem gon-
dolt: felépíteni egy élő, lélegző főrával és fau-

nával rendelkező természetes környezetet. Örömlen jelenthetem, hogy az elképzelés mozgásban legalább olyan jóra sikeredett, mint a tervrajzokon. A pátoszgepezet csendben bekapcsol a háttérben, a recenziés pedig hátradról székelében és elkezd ömlengeni, egészen a véglettel napjára. Az úr dobálózhatna nyelvtörő, szípköröző szofordulatokkal, de nem teszi: egyrészt mert lusta, másrészt mert



TIPPEK

Az introképernyő effektíve módosíthatóak. Az R1 / R2 / L1 / L2 / L3 / R3 gombok a kép színt, a háttérrel, valamint az animáció gyorsaságát állítják.

egy hosszan tartó verbális orgazmus sem képes visszadni azt az érzést, mely az embert éri az első találkozás láttán. Jogosan?

A pudring próbája az évés: a kóstolva ismerszik meg a játék... Az első harapást követően egy újabb szelet elfogyasztást eredményezni, egészen a torta behabzásáig. Additív. Az MGS3 mellekhatása a hosszsan tartó almatlanság, az örökösön csikorgó agytekervények, és az örömförrás állandó habzásolásának vágya.

Kojima alkotott, minden téren. Az ő műve a lehető legnépszerűbb elemekből épül fel, melyek mindegyike külön-külön is aranyat ér. Azt hiszem mindent láttál a játéka állított médiagepezet két és fél éves működése alatt? Tervez. Az alap változtatlan, a kórtés és az erre felhúzott újítások azonban elérhetetlen magasságba helyezik a terméket. Éhes vagy? Vaddász majd fogyszad el a zsákmányt. Megsérültél? Kötőzd be a sebeidet. Nincs fegyvered? Rejlőzködj, lopakodj, álcázd magad. A történet lassan indul be, de ha egyszer felpörög, többé semmi sem állítja le. Ennél többet és - a legfontosabb - jobbat nem tud a kurrens konzolgeneráció. Szavakkal leírhatatlan az az emocionális hullám, a legapróbb részletekig kidolgozott elemek, a jellemfejlődésen át az eső karakterek okozta katarzisz. Ezt látnod KELL: függetlenül attól, hogy szereted-e a stílust és a szériát.

Az alapok amúgy változatlanok: továbbra is a lopakodáson van a hangsúly, a környezet viszont új. Zárt, lineáris bázisok helyett ezúttal a dzsungel szolgáltatja az izgalmaival teli helyszínt. Az irányítás po-

Metal Gear Solid - És ami mögötte van

Az MGS2 maga volt a káosz, a laikusok és a széria elkötelezett híveinek egyaránt: a finálé olyan információáradatot hozott magával, mely majd két évnnyi spekulációba, és vad találgatásokba torkollott. Bár az MGS3 sem magyaráz meg mindent, a titokzatos „Patrióták” kitérőtér sem rántja le a leplet, keletkezéseuk történetéről és eredeti céljukról azonban képet kaphat az, aki odafigyeléssel pörögti Ki Kojima mesterművét. A Patrióták - akik korábban a „Philosophers” nevet viselték - a két világháború között jöttek létre. A három nagyhatalom (USA, Szovjetunió, Kína) összefogásának eredményeképp létrehozták a földkerekség talán legnagyobb anyagi tartalékát, három részre osztották, ebből pedig a csapataikat finanszírozták és a későbbi rendezésre tettek belőle félre. A pénzösszeg teljesen hánnyad később Volgin apjához, majd a Colombya vándorolt, de az eredeti tulajdonosok nem tettek le a teljes vagyon megkaparintásáról: a kinaiek EVA-ra bízták a bankók hollétének felkutatását - a hőgyemény a Patrióták egyik iskolájának jeles tanulója volt - míg a szövetséges oldalon Snake és Boss tevékenykedett az ügyben (előbbi személy akaratlanul és teljes tudatlanságban).

A háttérben a szálatok végig az amerikai kormány, s az időközben a Patrióták nevet felvevő Philosopherek irányítottak: Boss csak látszólag állt át a szovjetekhez, valójában mindvégig hű maradt szeretett hazájához. A misszió csak úgy érhetett véget, ha Snake a saját kezével öli meg mentőrt - ezt meg is tette, de az igazság kiderülése után

kiborult a billi, s a katona ridegég vált, megkezdve ezzel menetelését az Outer Heaven-i álom felé vezető rögs úton. Ocelot is a csoport szolgálatában állt, a Snake Eater misszió „gyártálatkozáján” meg kellett volna jelennie, de készt, így Snake EVA-be futott, aki kémmek adta ki magát. Ocelot reggel feltűnt a helyszínen, de mivel protagonistánk a szemében ellenség volt, valamint a másik fél személyét (a CIA által iderendelt későtűgynököt) nem ismerte, támadásba lendült, a végeredményt ismerjük.

Ki Boss elrabolt gyermeke? (Ismérős ez a rablós sztor? Segítlek: Olga, Metal Gear Solid 2) Senki sem mondta ki, de az elhangzott párbeszédnek alapján majdnem biztos állíthatjuk, hogy Ocelot a Patrióták elérték a céljukat: kiveteltek egy tökéletes ügynököt, egy legendás katonát pedig sakkban tartottak. Azt azonban nem tudjuk, hogy hogyan: az időtájt az alapítók testét már több kiő föld borította, az MGS1-2 történései alatt pedig már hamvakból sem maradt egy dekányi sem. A leglogikusabbnak egyfajta örökölési lánc tűnik, hasonlóan a királyi családokhoz.

Hogy mi lett Oligával és a gyerekével, hogy miként alakultak Big Boss későbbi missziói, s hogyan találkozik és barátkozik össze Gray Fox-szal (a majdnem Ninja-val), pontosan hogyan is hozta létre Zanzibar Landet és az Outer Heaven-i bázist, kik is valójában a Patrióták - tucatnyi nyitott kérdés, tényleges válasz nélkül. Vajon ezekre egyszer fény derül? Ki tudja - talán csak Kojima-san...

fonegyszerű: a Select gombbal a támogatást nyújtó csapat érhető el (valamint til lehet menteni is), a Starta bökve az ügynövezett. Survival Viewer'-hez kapcsolódó gyógytált, álcacsérés és a tárgyak menedzselésére kifejlesztett menüpontok tűnnek fel. Mozogni a bal analóg karral lehet, a lassú sétára a D-pad haszná-

ható. A fegyverek és tárgyak gyors váltása az L2 / R2-es gomb segítségével lehetséges. Az örök mögé lopózva a CQC-ra alkalmas fegyverekkel (pisztoly és kés) gyorsan és hangtalanul lehet elérhataladni - a különböző modulatok a kör lenyomásával aktiválhatók, nyomvaratva tüsszl ejthetők a személyek, az L3-at beizzítva pedig szórá bírhatók. A Stamina feltöltése rendszeres evással lehetséges: ez a már említett Survival Viewer megfelelő pontjánál lehet végbe, a különböző terepekhez illeszkedő ruhák cseréjével egyetemben.

Mivel minden egyes terep más és más típusú környezetet jelent, a tucatnyi arcfejtés és kamuflázs változtatása a túlélés alapfeladata - a végigjátszás során nem



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

VÉGIGJÁTSZÁS

térünk ki erre. A jobb felső sarokban található ikon az álcázottság mértékét jelzi, százzal fejezve. Értelemszerűen minél magasabb az az érték, annál inkább beálcázva Snake a környezetbe. Vannak speciális esetek, mikor különleges ruhák felöltése a feladat: erről a rádiós párbábszerekekben kapunk értesítést, a metódus pontos leírásával megoldva. Az MG33 hosszú: nagyon hosszú, főleg ha a széria korábbi epizódjaival vetjük össze. A leírás nem lépésekre bontott útmutató: inkább egyfajta segítség a főszálon történő lavírozáshoz, a fontosabb helyek megtalálásához, az események megértéséhez és a problémák abszolválásához. Ideje leporolni a fegyvereket, nagy kaland kezdődik!

VIRTUOUS MISSION

Az impresszív sikeredet landolást követően az első feladat a háttérakciáinak visszaszerzése. Szerencsére a táská egy közelebbi feladatra adt feladatot, melyet megkaparintva megkezdődik a tényleges akció. Egy hosszabb diskurzus követően megtudjuk, hogy Sokolovot egy északra fekvő gyárból tartják fogva: irány tehát a komplexum. Mielőtt a következő területre merészkednénk, ajánlatos a kezdőhelyszíntől balra és jobbra lévő kis ösvényeket átvizsgálni: némi munió és pár levadászható kígyó a jutalom. A mocsárban az éppen viselt ruha bekoszolódását megelőzendő tessék félmeztelenre vetkőzni, az ingoványban egy pillanatra sem megállni, a krokodillokat pedig kikerülni. Továbbhaladva feltűnik az első két ellenség: a tisztás felé tartó levadászók könnyű, az utána lévő kiscselezése azonban egy kis rafináltságot igényel, ramboid típusok persze erőse is utat törhetnek maguknak. Mindegy, hogy melyik oldalról közelítünk, ugysis a függőhídnál kötünk ki. Pár katonai kiiktatása után, majd óvatosan(!) átkelve máris a romos állapotban lévő épületnél találjuk magunkat. Természetesen itt is több lehetséges út van a beszivárgásra; a leggyorsabbban az első két őrszem likvidálásával, majd a Squares álcá felöltésével, óvatosan lépkedve be lehet támadni az északnyugati szeptát - a

maradék két harcost érdemes elkerülni, mivel Alert módban nem lehet Sokolovot menni. A vasgát felülről, pedig megtaláljuk az orosz ludost: épp terrajrozok adt át az enyészetre, Snake-et pedig Volgjin katonájának nézi. A történet máris bonyolódik: nem elég, hogy Kruschev és a KGB rá vigyáz, még a kémnyomolvas Colonel is az ő börtönre pályázik. Szó szót követ, majd megkezdődik a tényleges

megjelenésével katasztrófabá torkollik a misztéria. Sokolovot egy helikopteres csapat elragadja, Snake mentora pedig bejelenti, hogy áll a szovjetekhez. Feltűnik Volgjin is, aki megragadja az alkalmat, s az esetleges jövőbeni konfliktusokat megelőző elintéző munkáit Boss közbejé, előtti Snake karját majd a mélybe taszítja: előtte megkaparintja a legendás katonai bandanáját, aki ezután elmerül a habokban.



TIPPEK

The End már elintézhető a tényleges összecsapás előtt. A sötét találatok után, az animáció végeztével az öregember még egy ideig a helyszínen marad. Ha ilyenkor gyorsan elkapod a lokáció előtt, a 'repülő őrként' tartott kis patkánál lévő benyitónál található mesterlövészpuskát, egy fejlevéllel megelőzhető a hosszú macska-egér játék.

ménekítés - vissza a kezdőpóztól. Nem eszik ilyen forrón a grús: megjelenik Ocelot és a KAS, Sokolovot követve. Snake nem könnyű eset: a keményfiúkat pusztá kézzel intézi el, végül pedig Ocelottal is összeakasztja a bajszát, természetesen sikerrel: a fiatal és még földfülvé tiszt saját hibája miatt veszít, de héroszunk megkönyörül rajta, sőt, még tanácsot is ad neki - használjon inkább revolvért, az jobban illik a technikájához. A függőhídhöz érve a Boss

Snake súlyosan megsérül, de legalább életben van: Para-Medic bevezet a Cure rendszer rejtelmeibe. A Shagohodott időközben elszállítják, Snake pedig a felmentésére vár - előtte azonban Volgjin a Boss által cipelt két atomtöltet egyikét a dzsungelbe eresztí, eltüntetve ezzel a nyomokat a kiléve szadista hajlaimait. A küldetés sikertelne.

A Colonel utóbbi cselekedete nemzetközi konfliktusba torkollik. A robbanóanyag amerikai gyártmány volt, az orosz léghéltárolás pedig észlelte a géptérteamet szállító légi járművet: Kruschev telefonon hívja fel Johnstont, s egy hetet ad arra, hogy a kormánya bebizonyítsa - nem volt közük az esethez, minden a Boss hibája - máskülönben elszabadul a pokol s kezdetveszi a harmadik világháború. Ezúttal is protagonistánkra hárul a feladat. Bár keze és egyégy testrésze súlyos sérülést szenvedett, alig egy hét kórházi ápolást követően már egy kísérleti alkalmazottságban ül, hogy helyrehozza a hibát. Ezúttal nem megy valami jól a belépő, a gépet kiszúrják a szovjet MIG-ek, de szerencsére nincs idejük levadászni. Snake ejtőernyővel landol az éjszaka közepén: ezúttal teljes titokban, minden feltűnést mellőzve kell bevennie a gyártelepet, hogy találkozzon a II. világháború alatt az oroszokhoz menekült két kódfejtő egyikevel, ADAM-mal.

OPERATION SNAKE EATER

A helyszín ismerős, csak a napszak változott: ezúttal az éj leple alatt kell becserkészni Sokolov egykori laborjait, a romos gyárépületet. Az első lépések megtevéte után feltűnik Boss, majd egy könnyed harcot követően lefegyverzi Snaket és arra utasítja, hogy térjen haza. Természetesen hősünk erre nem hajlandó, a Boss viszont volt olyan kedves az összes közeli őrt riasztani, így a túlélés végett

Hideo Kojima

Kicsoda valójában Hideo Kojima? Egy ikon, a japán játékvilág szimbóluma, mini Miyamoto. Művésze, a szó újkori értelmezésében. A digitális média erkölcsei szörfője, aki mindig képes megújulni, s friss maradni. Ridig szabályok, sémák és kisléhegő soha nem kerülnek bele a produktumába. A giccsmerelés mekkája, Hollywood közisztetlethez álló filmrendezői sokat tanulhatnának tőle a történetírásról, a dramaturgiáról, a karaktertervezésről, valamint az operatőri munkáról.

Hideo Kojima 1963. augusztus 24-én, Setagayában (Tokió) született, ám világrajövetele után családja Kóbéban telepedett le. Amerika iránti érdeklődéséhez köthető az íráshoz és a filmkészítéshez való mérhettelen vonzódása. A '80-as évek elején a mozgóképek világát hátterbe szorította a Nintendo akkori gépeinek megkaparintása. Olyannyira megtetszett Kojima-sannak a gép, hogy be akart kerülni a játékiparba. Számtalan japán illetőségű cég meglátogatója után végül a Konami mellett tette le a voksát, s azóta is ott fejt ki áldásos tevékenységét. Első terméke már a tervezési fázis alatt orblátást bukott: a mi legnagyobb szerencsére a felső vezetés adott még egy esélyt az

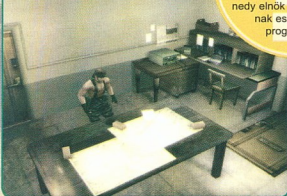
ifjú titánnak a bizonyításra. A délcég fiatalember ezúttal biztosra ment, papíra vetette a formabontó Metal Gear koncepcióját. Ezelőtt még nem volt példa olyan elképzelésre, mely a lopakodást helyezett előtérbe az akkor divatos agyatlán lövöldözéssel szemben. Az újító szándék végül testet öltött, a közönség ovációjaival a hátában. Ahogy a sikerprogramoknál az lenni szokott: felmerült a folytatás gondolata - a Metal Gear 2: Solid Snake, 3 évvel később, 1990-ben látott napvilágot, szintén MSX platformon.

Az elkövetkezendő évek nem vezethetők tulajdonban termékenynek, ennek ellenére azon kevés termék, mely Kojima keze munkáját dicsérte, egytől egyig beírta magát a játékipar nagykönyvébe. Elsőként az interaktív mangafüzete emlékeztető, a Blade Runner eszenciáját megragadó Snatcher tűnt fel a színen, majd ezt követte a mindmáig csak japán nyelven kommunikáló Policenauts tucatnyi konverziója. A Metal Gear széria években csendben szunyókált a háttérben, míg meg egy nagyobb horkantás kieresztette a szellemet a palackból: csináljunk 3D-s MG-t! A többi innenről már ismert, ha máshonnan nem, ezekről az oldalokról...

Metal Gear evolúció

Az élővilágban tapasztalt evolúció a program névadójaként funkcionáló gigászi monstrum esetében is megfigyelhető. Az MGS3-ban bemutatkozó Shagohod bár nem emlékeztet jövőbeni testvéreire, jelen állapotában is magán viseli a Metal Gearrel jellegzetes alakját: a két mozgatható lábat, valamint a hatalmas fegyverzetnél ismét a két új hadviselési formát elhozó koncepciót: olcsó és gyors mobil káoszgépeket). A szovjet masina egy halálos töltetet küldő Vulcan Cannonnal, két hatalmas gépgéppárral, valamint egy nukleáris töltet külvívőre alkalmas fegyverrel rendelkezik. A 40 évvel később feltűnt Rex hasonló paraméterekkel bír, a letisztultabb forma, a járásra kihelyezett mozgásfunkciók és a vastagabb fegyverzetnél leszámítva. A későbbi Ray lényegesebb változást nem hozott, mindössze a külsín változott, valamint a tárolókapacitása: a sikít, lézérrel is felaggatott szörnyeteg Godzillára hajaz, ének megfelelően immáron víz alatt is képes boldogulni.

érdemes a lehető leggyorsabban az aljnővényzet adta takarást kihasználni. A fiadó lecsengése után egy szál késsel felszerelkezve irány az épület - bár most jóval kisebb létszámú a védősereg, használatos fegyver hiányában célzószert méterről méterre haladni, egészen a már látott vasajtóig. Újabb intermezzo következik, ADAM-nek se híre, se hamva, helyette feltűnik EVA, s rögtön be is mutatja tudományát. Pár perces társalgást követően nyugovóra térnek szereplőink, hogy a hajnali napfény kellemes melegére ébredjenek, majd rögtön munkához lássanak, tévén Ocelot és a GRU ismét erre tévedt.



TIPPEK

Kojima az első misszió napja előtt egy évvel született - a dátumot a játékban azért változtatták meg, hogy ez ne homályosítsa el Kennedy álnak meggyilkolásának eseményét a programban.

a leglassabb állásba kapcsolni - az ösvény hemzseg a csapadtól. Hőkamera segítségével könnyen megtalálhatók az ezeket aktíváló kötelek. Bolshaya többi területe elektromos kerítések tucajával és az aljnővényzethez telepített aknákkal csábítja belépésre a hivatlan látogatókat. A robbanózserék egyszerű káoszszállal, a kerítéseket pedig vagy egy magasabb fára mászva, vagy az esetleges elhasználódott / hiányzó részeket megtalálva lehet kikerülni. Kutyák és örök serege vár a betolakodókra, kicselezések nem könnyű feladat, ráadásul esetén elszabadul a káosz, úgyhogy tessék vigyázni. A közelben található egy bázis, ahol több ládányi munició, valamint egy új kamufázs mellett egy helikopter, jópár baka és számos gépfegyver állomásozik. A lövészárkok jó búvóhelyet és kiindulási pontot nyújthatnak egy gerillatámadáshoz: a Hindot keletre lévő út a célpont, előtte a tetőn mindenképp vegyék fel az említett álcát.

Az események ismét éles fordulatot vesznek: Ocelot harmadik alkalommal tűnik fel a színen, ezúttal azonban biztosra megy. A két harcost egy szakadék választja el, Snake most pedig egy egész seregnyi katona áll, gondolkodva róla, hogy a revolverhősnék ne essék bántódása - legalábbis ne túl sok. A westernfilmből illő környezetbe kalandos akció dukál: pisztoly-párbaj, Ocelot jelen állapotában nem jelent nagy kihívást, a sziklák között cikázva néha-néha előbújik hogy eleresszen egy sorozatot, a szekenciát megtanulva villámgyorsan elintéztető. A baka, a kegyelem-dőfés megadása előtt azonban több száz méh tűnik fel a sár-támad a helyszínen lévő emberekre. Snake menekül, egyenesen bele a tátongó mélységbe.

A barlangrendszer felépítése nagy hasonlóságot mutat a minószi labirintussal, fonal híján itt egy fényforrás jelenti a kiutat. A közelben található pár kisebb vízesés, az egyik mellett pedig egy kis benyíló, valamint egy csontváz, a sarokban pedig az áhított fálya. A tájékozódás innentől fogva pofonegyszerű, a vízesések felső szintjére mászva / kúszva az északi irányt kell követni, a következő területen úgyszint-

tén. Pár percnyi sétálást követően egy hatalmas terembe érkezünk, s egy újabb bossfight veszi kezdetét.

A „The Pain” névre hallgató símaszkos ellenfél puha dió, amolyan bevezető a későbbi küzdelmekhez. Két támadással operál: elsőnek gránátokat hajgál, valamint egy seregnyi méhet ereszti után. Ha egy nagyobb felhőnyi rovar közeledik, a vízbe ugorva túlélihet az akció. A sziklára visszamászva már sebezhető az uraság, de pár bekapott lövedék után egyfajta pajzsot húz fel. A második próbálkozás már veszélyesebb: a semmiből hirtelen egy Tommy Gun kerül a kezébe, de szerencsére a célzás nem erőssége öklének. A megfelelő alkalmakat kihasználva és a támadásokat kivéve gyorsan múlt időbe telet - irány a megnyitott ajtó. A következő terület rendkívül lineáris, csak és kizárólag egy kis völgyet lehet követni, egészen egy mély szakadékig - a sziklákon

EVA távozik, Snake pedig ramboid módba kapcsol. Hét ór elintézése a feladat, ajánlatos egyenként becserkészni őket, leszámítva a szobára rontó három egyedet. A szovjet védősereg létszámszökkenése után a fiatal és aléltó immáron revolverforgató - Ocelot túsul ejti EVA-t, Fortuna istennő azonban ezúttal is távol marad a harcától. Az új fegyver beuccsol, a hőgymény kiszabadul, Snake pedig második alkalommal is futni hagyja Ocelotot. A szőke szépség motorra pattan, hogy még időben visszaérjen az orosz bázisra. Snake pedig becélozza az immáron tárva nyitva álló kaput.

Köszöntök mindenkit a játék egyik legimpozánsabb helyszínén - az első olyan alkalomkor, amikor az ember megnézi, hogy ezt tényleg egy PS2 préseli ki magából, s nem egy időkőzben Nextgen konzollá avasztalt masina. A hely nyüzsg az éhes krokodiloktól és mérgekgigyóktól - az úszás így veszélyes, ám nélkülözhetetlen feladat. Az áttelesen parta rubickolva a mozgási sebességet ajánlatos



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

VÉGIGJÁTSZÁS



le-más-
va elér-
kezünk
Ponizovjébe:
grafika vs. áll-
kapocs 2.0. Az
örök ezúttal egy
légi alkalmatlanság-
ban csúcsulnak, csak
és kizárólag a reflektó-
ruk által bevilágított terü-
letet tarják felügyelet alatt.
Az első nagyobb komplexum
tetején felvett Water Camo itt
nagy szolgálatot tehet, de a mo-
csár mélyén rejtőző krokodilfej
hatékonyan hozzájárul az álcázottság
mértékéhez.

Megint egy régi helyszín (az első trailert meg-
tekintő egyedek rögtön ráismernek), a stég
mellett pedig megjelenik az összes fontosabb
szereplő, Volgin kiéli szadista hajlamait, Ocelot
pedig az általa favorizált orosz rulett egy válto-



zatával mulatja az időt. Sokolov
legnagyobb bánatára. Feltűnik a
több mint 100 éves, tolokocsival
közeledő The End, a Vampre haja-
zó The Fear, a háttérben Boss mögött
pedig Sorrow. A következő állomás a
Warehouse, a program első „igazi” zárt terüle-
te. Mindössze két katona biztosítja a raktárhe-

szélén, a túldolgalon lévő masszív fal pedig egy
kis járatot használva válik áthatolhatóvá.

A Gorki Lab több bejáratral is rendelkezik, cél-
szerű nem a főkaput becélozni. Most jön kapó-
ra az EVA által adott tudásfelerősítés: viselésé-
vel hatékonyan és erőszak nélkül kikerülhet a
fegyveres személyzet. Az alagsorba érve fel-
vehetünk egy altatóval átitatott zsebkendőt,
mely a fémruhás szakik könnyed
és gyors elcsendesítéséhez ideális.
A gépterm végében található ajtó
kinyitva egy érdekes diskurzusnak
lehetünk szem és fülünne: egy illumi-
nált állapotban whiskey-t korgolygató
igazi kommunista tervező talál ki min-
dent, az első Metal Gear-ról, Volginról és
egy bizonyos „Philosopher’s Legacy”-ről. Mi-
vel Snake megdicséri a cipőjét, egy lyukkártyá-
val lesz gazdagabb, mellyel bejuthat a Ware-
house bejáratánál lévő zárt kapun, azt követve

lyiség alsó
színtjét, kiik-
tatásuk után a
lépcső becélá-
sával, majd meg-
mászásával ismét
a dzsungelben talál-
juk magunkat; a szo-
klatlan csend pedig jó
előjele egy csapdával
dúsított terepnek.

A túlélés nehéz fel-
adat – főleg ha az
áthaladást egy
hosszú, elektro-
mos kerítés, kuty-
ák és pár ór-
szem

pedig eljuthat a Shagohodot rejtő gigási épü-
letkomplexumba, Groznij Gradba. Visszae-
vickelni könnyű, egyedül csak Fear megjelenése
okoz némi fennakadást. A fák között majom-
ként ugráló, pókszerű kreatúra is a könnyebbik
fajtából származik. A Thermal Google felöltésé-
vel és egy MK22-essel felszerelve egyszerűen
elkapható. A Warehouse-ba visszatérve
konstatálhatjuk, hogy Granin nem állított csap-
dát: a kulcs valóban feltárja a masszív vasszer-
kezet mögött rejlő ösvényhez vezető utat.



TIPPEK

Ha csak az MK22-es kábltöfö-
gyvert használod a bossfightok
alatt, hozzájuthatsz az ellenfelek
speciális kamouflázsaihoz. Ezek
nagyobb mértékben járulnak
hozza az álcázottság mértéké-
hez, emellett pedig pokolian
jól mutatnak!

Az erdő további meglepetéseket
tartogat The End személyében,
aki immáron ébren, teljes menettel-
szereléssel vár Snake-re. Hideg éle-
lem és acéldegek kellene a legyőzéséhez:
gyakorlatilag láthatatlan, teljesen beelővda a
környezete, állandóan változtatja helyét a há-
rom különböző helyszín között, a hab a tortán
pedig az általa kilőtt altatólővedék: ha nem
operáljuk ki időben Snake testéből, akkor a
küzdelemnek vége. De szerencsére nem örök-
re: The End igazi üzemember, a hátán cipeli víz-
sza Snaket egy helyes kis cellába. A lényeg:
soha ne maradj egy helyben, mindig mozogj.
Ha közel kerülsz az őreghoz, akkor elkezd
beszélni majd löni: ilyenkor azonnal ugorj
felre és fuss, ekkor pedig próbáld megta-
lálni Thermal Google-lal vagy a lábmomait,
vagy a szabad szemre hagyatkozva a
napfénytől esetleg megcsillanó óvatlanod és figyel-
metlened válik, ez jó támpontot jelenthet a
megtalálásához, a térképpel egyetemben, ahol
szép nagy körök jelzik a potenciális leshelye-
ket. A háta mögé kerülve shotgunnal (mely az
út közben megtalálható kis faház mélyén lapul
két gépfegyver és pár őrszem társaságában)
leteríthető, vagy a kevésbé akcióorientált play-
er a kezdőhelyszínről nyugatra fekvő beton-
kockában felvehetnek egy mesterlővészpuskát.
Kellemes kis macska-egér játék mely 30-45
percig is elhúzódhat, de megéri, a becserkés-
zés izasztó élménye örök emlék marad.

Az újonnan megnyílt alagút egy nagyon ma-
gas létrát rejt a nyomrában: megmászása több
percig is eltart, szórakoztatásul felcsendül a

MGS képregény

Nagy a mozgólódás ez évben az MGS szcé-
nában: nem elég, hogy két új címet is kiperé-
stet magából a Konami (jelen cikk alanyát és
a PSP-s Metal Gear Acldot), még egy hivatá-
los képregény beindítására is maradt elég
energijuk. Az első körben 25 füzetre terve-
zett Comic Bookot az IDW kiadó jegyzi, a
grafikáit pedig a Popobot és a Lore-t elkö-
vető Ashley Wood felel. A dolog nem sült el
valami jól: az úriember rajzolás stílusa jócs-
kan elüt a szeria mögött álló Shinkawa (töké-
letes) művelőt, az MGS1 sztoriját átitató
Kris Oprisko pedig temérdek hibát követett el
a 2D-s konverzió elkészítése közben.

TIPPEK

Ha azonnal elmented a
játékot mikor Snake börtö-
nbe került, kilépsz, majd
újra visszatárolod, egy kar-
dozó mini-gameben
vehetsz részt.

főcímmel. A dzsungelt hátrahagyva elérkezünk a hegyekre: innenőt fogva kicsit felgyorsulnak az események. A sztriken haladva értelemszerűen vigyázni kell az ökrök, az érkező helikopterek elől pedig ajánlatos elbújni a hegy tetején megtalálható kis raktárpépület egy sötét zugában rejtőző rakétavető megállásáig. A következő szakasz egy kisebb bázist rejt, egy nagyobbszámú vörös színű ajtóval: ez az egyelőre még zárt kapu vezet a Grozny Grad által húzódo katakombába, míg a legfelső, barnára festett vaszerkezettől az EVA-val való találkozásnak helyet adó kis viskó bejáratáig. Hosszabb intermezzo következik, félmeztelen EVA-val, The Boss-szal, a gigászi komplexummal és a Shagohoddal a középpontban. A sztrike másva Snake távszóve segítségével szemtanúja lesz Volgin eddigi legkegyetlenebb akciójának - a villámok eregető kopasz favágó épp egy hordót hív, melyből hirtelen valami folyadék kezd szivárogni: vér. Miután a bődön tiszteltet teszi az égiéknél, a landolást követően feltárat tartalmaz: belül szegény Granin holtteste fekszik. Ocelot és Boss elmaradhatatlan szereplői az átvezető animációknak: Ocelot a többiek távozása után halálra remílt szegény Tanyát - gyánakzik rá. Az animáció végzetével a város birtokában végre megnyílik előttünk a külső ajtó, s feltárat a csalamandereszer kapuja.

Felkúlna a színen a Cobra Unit utolsó élő tagja is: The Fury. Jetpackkel a hátán, kezében pedig egy hatalmas lángszóró lőbálva veszélyes ellenfél. A vele való párharc leginkább az MGS-es Vulcan Ravens kergelőzésre emlékeztet.



A tüzes kedvében lévő egykori szovjet úrhajós szemből támadni kész öngyilkosság: a folyosók közt cikázva hátulról ajánlatos becserezni, majd futni, mivel a hely tele van robbanószerrrel töltött hordókkal, a Fury által kilövelt lángoszóva pedig komoly sérüléseket okoz. A hőérzékelő kamera és a nehézséppuska ezáltal is jó szolgálatot tesz, a végeredmény pedig impozáns, Fury messze a legatrálisabb távozással bíró ellenfél.

Elérkezünk hát Grozny Grad szívébe, a győzelem kapujába, de még hosszú út vár Snake-re a végkieléglet. Az első feladat Sokolov meg-

Karakterisztika

The Boss: Legendás harcos, Snake mentora és lelki társa, a Cobra Unit létrehozója, a CQC kiagyalója. A II. világháborúban a szövetséges erők segítőtje, a győzelemért folytatott harc oszlopos tagja. Bár a Snake Eater misszió alatt mindvégig árulóként kezelték, valójában haláláig hűségesen szolgálta az amerikai kormányt.

Sokolov: Orosz tudós, a Shagohod főtervezője. Miután felismerte az általa kreált masina valódi célját, segítséget kért az amerikai kormánytól. Családját sikerült az USA-ba menekíteni, őt magát viszont csak évekkel később próbálták új otthonába szállítani.

EVA: A háttérben meghúzódó alvóügynök - a Philosopherek által létrehozott speciális iskolák jeles tanulója. A világ előtt mint KGB kém szerepel, valójában a kínai kormány embere, céljai mindvégig a Philosopher's Legacy megkaparintása volt.

mentése - a tudós a hangártól keletre lévő szárnyban munkálkodik, bejutás a kezdeti szintől északra lévő ajtón áthaladva, majd a következő területen északra tartva lehetőséges. A kutatólaborba való belépés csak Raikov öngyának engedélyeztet: irány tehát levadászni a hosszú, fehér hajálva és a Raidenre emlékeztető küllemmel rendelkező katonát. Ha sikerül elalattatni, a testét a felső szinten található öltözőszobába felvonsozva megkaparintható az egyenruhája, a Snake által cipelt maszk segítségével pedig máris úgy festünk, mint az egykori baka. A besurranást tehát nem okoz különösebb problémát, a kijutás viszont

Volgin: Keményvonalas, sadista, biszexuális szovjet főtiszt, speciális képességekkel felvértezett harcos, Hruscov politikájának legfőbb ellenzője. Az apja révén hozzájut a Philosopher's Legacy tetemes részéhez, melyből a Grozny Grad bázis felépítését, valamint a Shagohod fejlesztését finanszírozza.

Ocelot: Kifutott gygyverforgató, kitaláló, ámbar még tapasztalatlan harcos, valamint kettősügynök. A II. világháború alatt kődfőt volt, majd (lítészól) a szovjetekhez csatlakozott, ahol sikeresen beépült a legfelsőb körökbe. Volgin társa, valójában viszont a CIA kémje. Anyja minden bizonnyal Boss, apja pedig Sorrow.

Snake: Boss tanítványa, a CQC kifejlesztésében oroszánrészt vállalt. Míg CIA ügynök és kém, a földkerekség második legjobb harcosa. Hő a kormányához, teljesíti a rá rótt feladatokat - egészen mentora haláláig.

Titkos rádiófrekvenciák

Bár az adathordozót így is csurig töltötte a Konami csapata, Kojima gondoskodott róla, hogy az alapjáték mellé témérdek extrát fel lehessen préselni. A számtalan easter egg mellett megjelent a Healing Radio fogalma: a frekvenciákat megszerezve és feltárcsázva Snake tucatnyi melódit élvezhet, ekközben pedig életereje és staminája drasztikusan növekszik. A kódok az öröklött szerezhethők meg, de a lusta ifjonok kedvéért is a teljes lista:

- # 140.01 - Salty Catfish / 66 Boys
- # 140.52 - Rock Me Baby / 66 Boys
- # 141.24 - Sea Breeze / Sergei Mantis
- # 142.94 - Pillow Talk / Stary.K
- # 144.06 - Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry
- # 147.08 - Surfing Guitar / 66 Boys
- # 147.59 - Sailor / Stary.K
- # 149.53 - Don't Be Afraid / Rika Muranaka

Volgin haragját - a misszió elsődleges feladatát tehát ezúttal sem sikerült teljesítenie Snake-nek.

A sadizmus eddigi legmagasabb fokát élhetjük át: Ocelot, Tanya és Boss jelenlétében Volgin addig püfli Snake-et, míg meg nem törik - a várt pillanat nem jön el, köszönhetően protagonisztánk kiképzésének (az R1 átvezetők alatti megnyomása számos alternatív beállítást eredményez, jelen esetben pedig a továbbjutás kulcsát: Sorrow kezében táblával egy rádiófrekvenciát mutat - 144.75 - ez később még nagy hasznunkra lesz). Volgin bizonyítékot kar Boss-tól hűségére vonatkozóan: vágja ki Snake két szemét. Nehezen ugyan, de a Boss kést ragad és megpróbálkozik a feladattal, Tatjana mindenki meglepetésére közbelép - Ocelot gyanúja tovább erősödik, újra beveti sajátos oroszlottjait.

Mielőtt elsúlna a fegyver s ezzel Tatjana életét vesztené, Snake hőiesen módon közbelép, de meginsylin magánakcióját: a golyó pont szemén talázza. A szereplők távoznak, kivéve Tanyát, aki felfedi valódi kilétét - a halál küszöbén álló Snake előtt. Végig EVA rejtőzött az egyenruha és a szemüveg mögött. A kijutás feladata ránk hárul, a menekülést a hölgymény szervezi. Több mód is van a zárka elhagyására: a legegyszerűbb az

TIPPEK

The Fear megmérgezhető. A sok ugrolástól lecsúsznak a staminája, kifárad és ekkor lemarzik a földre némi életért. Ha előtte lelovunk pár mérgező békát, egyből azokra ugrik rá, de a gyomrára azonnal felmondja a szolgálatot és vad hánnyábas kezdet - ilyenkor szabadon támadható, ergo fél pillanattal alatt elintézhető.

már igen: Sokolov egy mikrofilmet nyújt át Tanyának, a hölg távozása után pedig befut Snake, majd szóba elegyedik az egyszerű már megmentett szemüveg tervezővel. A diskurzus nem tart sokáig, mivel időközben megérkezik Volgin is - érdekes módszer választ a köszönésre, a merőtóds viszont hasznosnak bizonyul: a Colonel egy pillanattal alatt rájön, hogy a vele szemben álló tiszt nem az, akit ő ismer... Boss és Snake megütözik, majd Volgin laposra veri Snake-et, de életben hagyja: még szeretne vele kicsit eljátszozni. Sokolov sajnos nem éli túl

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

VÉGIGJÁTSZÁS

Motion Capture mámor

Az MGS sorozat egyik legnagyobb vonzereje mindig is a frenetikus áttevőanimációkban rejlett. Kojima ezúttal sem hazudtolta meg önmagát, és az MGS3-ban minden képzetet felülmúló látványt kreált. Az élethű mozdulatokhoz ezúttal is érzékelővel telített színdíszeket, kaszkadőröket alkalmaztak: Ocelot hírdőztető pisztolyprédikációjának teljes egészét például egy középkori úriember, Taro Kanazawa játszotta el - hatalmas elismerést vívva ki ezzel magának a stáb többi tagja szemében.

First Aid Kit

Splint: Sín a törött csontok rögzítéséhez

Suture Kit: Vágásokhoz használatos fonal, a vérzés elállításának céljából.

Bandage: Vágások, égési sérülések, löfegver okozta sebek és törött csontok kezelésére alkalmas kötés.

Knife: Lőszerek és egyéb nyílak kioperálásához használatos eszköz.

Cigar: Piócák és éleskódók eltávolítására alkalmas szivar.

Ointment: Egési sérülések kezeléséhez alkalmaszható kenőcs.

Disinfect: Vágások és fegyverek okozta sebek fertőtlenítéséhez.

Styptic: A vérzés azonnali elállításához szükséges tapasz.

Majmok a játékban!

Az „Snake vs. Monkey” játékmód majmai a PS1-es klasszikus platformer Ape Escape-ból kerültek ki. Kojima nagy kedvence volt a régi szép időkben a program, ez az opció egyfajta tiszteletadás, no meg reklám, mivel szintúgy Konami termékről van szó. A dolog nagyon élvezetes: a már ismert helyszíneknek kell Solid Snake-kel levadászni az elsőkött majmokat, egy banánformájú pisztoly segítségével. VIGYÁZAT - ADIKTÍV ANYAG!

említett frekvencia behangolása, mely azon nyomban kinyitja a cella ajtaját, alternatív megoldásként pedig a testfunkciók leállítására - tetszhalálra - kifejlesztett kapszula használható. Snake kiszabadul, fegyvere és felszerelése azonban nincs: EVA szerencsére megkaparintotta őket. Félméztelenül, csökönt lá-tótérrel kell elvickálni a bázis észak-nyugati részére, ahol egy csatornalejáratba bújva el-me-

nekühetünk. Kemény dió egy szál villával eljuttatni a megadott pontig, de nem lehetetlen: harcba keveredni öngyilkosság, futni viszont nem szegény. A megadott, tanktól nyüzsgő helyszínen kutyák és tucatnyi ór vár Snake-re, őket muszáj kikerülni. A lejárati a parkolótól északra letele található, a szellőzőrendszer kül-téri csöveinek árnyékában.

Ahogy az lenni szokott, beüt a krach: az előre kitervelt utat a riadó miatt lezárták, így alternatív megoldást kell kiötni. A csatorna-rendszer rendkívül lineáris, eltéríteni lehetetlen: a vasajtókkal lezárt szekciók a falakon lévő résekre kuszva kerülhetők ki, a kutyák pedig a Boss által adott revolverrel könnyen legyőzhetőek.

Snake nyomába egy egész seregnyi ór és katoná ere, az egyetlen kijáratot pedig egy több tíz méter magas vízesés jelenti. Ocelot feltűnik, a szerencse ezúttal sincs vele: a kegyelem-dőfést megadó golyó nem hagyja el a pus-kacsóval, Snake pedig kihasználja az alkalmat és Harrison Fordot megszegeztető módon távozik a helyszínről. Esméletlenül zuhan a vízbe majd a játék legszebb helyszínén költ ki, Sorrow társaságában. Hölgyeim és uraim, kérek! Kapaszkodni: az MGS3 és a széria egyik legmegkapóbb bossza következik (szigorúan Mantis után természetesen).

Kojima formabontó megoldást választott Sorrow legyőzésére: az előrehaladás alatt a játékos által megölt ellenfelek szellemei jönnek szembe, törött nyakkal, szétlőtt testtel és egyéb fájdalmakkal. Nem érdemes rájuk pazarolni a muni-ciót: hatástalan. Adjátok át magatokat a feledésnek, hagyjátok, hogy

a szörnyek elragadjanak és elszívják az élet-erőket. Jópár percnyi sétálás vár az eddig rambold módban közlekedő delikvenszerekre, a



végeredmény azonban kárpotól: a „Snake is dead” képernyő felbukkanásakor az L2 megnyomásával villámgyorsan tessék bekapni a feltámasztó kapszulát: Snake ekkor magához tér s örömmel nyugtázza, hogy életben van - a spirituális utazás végén „újászületett”.

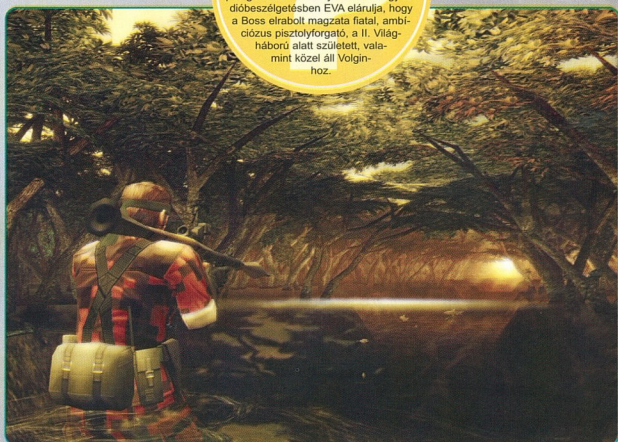


Sorrow mentális képességekkel felvértezett médium - volt. Immáron két éve alulról szagolja az ibolyát, a gyilkosa pedig nem más, mint Boss. Nincs idő elgondolkodni ezen: EVA a közelben vár, az északra fekvő vízesés mögötti

A hangár az üvegfoltyos előtti hosszú átjárónál lévő átjárónál közelíthető meg - bejutás ugyanott, ahol Sokolovért kellett menni. A Shagohod készen áll, befejeződtek a munkálatok. Tudósok már nem tartózkodnak a



barlangban. Könnyed, romantikus elemekkel fűszerezett jelenetet következik, Snake viszont nem áll kótelnek, bármennyire is közeledik EVA. Visszakapja felszerelését, majd megismerkedik a Shagohod elpusztításának lehetséges módjaival. A szöke szépség tetemes mennyiségű C3-at csempészett ki a bázisról, melyet nem sokkal az akció kezdete előtt kaparintottak meg az oroszok. Az anyag sajátossága, hogy szabadon formálható, ráadásul már kis adagnyi is képes lerombolni egy egész épületet. A négy üzemanyagtartály feldíszítésével megoldható a probléma - ehhez azonban vissza kell jutni Grozny Gradba, ami az alagút végén lévő létra segítségével gyerkejték. Snake-nek nincs könnyű dolga: a kijutást követően máris majdnem fűlön csúszik, de sikerül időben fedezékbe bújni.



hangárban, civilek és katonák azonban igen. Gyors álombaszenderítésüket követően megkezdődhet a szabotázsakció: a C3-as töltetek négy tankra helyezése után elindul a visszaszámítás, a gyors menekülést Volgin és a kompánia többi tagjának megjelenése szakítja félbe. Bár EVA aláaknáztta az esetlegesen érkező erősítés egyetlen útját jelentő hidat, nem sikerült időben eltűnnie: ott fekszik a Shagohod lábánál. Szerencsétlenségünkre EVA-nál volt a Philosopher's Legacy lelőhelyét tartalmazó mikrofilm. Volgin Boss-nak adja át megöröszere - előtte elárulja, hogy miért is értékes a kazetta tartalma - aki EVA-val együtt távozik. Ocelot ez alkalommal sem teheti el láb alól hűsünet: a Colonel maga akarja elintézni Snake-et.

Alig 5 perc áll rendelkezésre Volgin elintézésére - a dolog nem egyszerű, bizonyos időközönként egy nagyobb energiáimpulzussal támad, mely azon nyomban megsemmisíti az éppen kézben lévő fegyvert. Mikor feltölti energiáját, kiszól Ocelotnak, vagy egyszerre több lövedék hagyja le a testét, de sebezhetővé válik: leg-egyszerűbb gépágyúval kezelésbe venni, a keményebbek közelharcra is próbálkoznak. A küzdelem végül éles fordulatot vesz: Ocelot megtagadja a Colonel parancsát, s nem lövi le Snake-et; Volgin küzdjön végre férfinórára, csak az ökleit használva. Ezúttal markai pisztolyként funkcionálnak, a golyók könnyen kikerülhetők, ilyenkor pedig jöhet a megérdemelt sorozat.

Snake szerencsésen kijut a robbanás előtt és elviharzik EVA-val, akit a Boss végül elengedett, azzal a feltétellel, ha elárulja Snake-nek, hogy a közel tónál vár rá. A Shagohodon egy karcolás sem esett: Volgin bepattant a pilótáülékbe s Snake-ék nyomába ered. Vad szárguldas következik, tucatnyi örről, később motorosokkal. Gépfegyvert a kézbe és mehet az irtás, végig az egész bázison, egészen az aláaknázott hídig: amikor a Shagohod ideér, EVA jelt ad, Snake pedig a távcsoves puszkával életre kelti a szunnyadó robbanóanyagot. Ocelot ezúttal is önállósítja magát, motorra pattan, hogy végre

TIPPEK

A Boss testén lévő 3 kigyó Big Boss három kislányát - Solid Snake, Liquid Snake, Solidus - szimbolizálják. Gyermekének apja Sorrow, a csemete pedig minden bizonnyal Ocelot: egy rádióbeszélgetésben EVA elárulja, hogy a Boss elrabolt magzatra fiatal, ambiciózus pisztolyforgató, a II. Világháború alatt született, valamint közel áll Volginhoz.

kíélje vágyait - nem jár sikerrel, majdnem ott hagyja a fogat a harctéren, de végül Snake megmenti, mikor cafatokra lögy egy épp lezuhanó készülő vasos acélgerendát. A hidat elérve pozícióba áll a két hős: Snake céloz és lög, a Shagohod neki a mélybe hullik - de meg se kottyan neki a zuhanás. Nincs több menekülési út, csak a küzdelem maradt, szemtől szemben.

A robbanás következtében levált a Shagohod oldalát és hátát védő páncélréteg, az ördögi gépezet így sebezhetővé vált. A két oldalas, fűrófére hasonló alkalmatlanság egy jól irányzott rakétalövedék hatására megáll, ilyenkor a két védtelen pontra löve sebezhető a monst-rum. A dolgot többször eljátszva meginnog a

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

VÉGIGJÁTSZÁS

masina, de ez nem elég a teljes megsemmisítéséhez. Volgin rákapcsolódik a fegyver gerinchálójára, s energiával táplálja. Most jön a neheze! EVA játssza a csi szerepét, míg őt kergeti a Colonel, Snake célozhat. Volgin csak oldalról vagy hátulról érhető el, szemből pajzs védi. Ha Snake-re tapadna, tessék futni, például az egyik közeli légvédelmi üteghöz. A Vulcan ágyú összeütközése halálos, mint ahogy a két elűlő gépfegyveré is. A hernyótalpak kilövése ezúttal is bejön, így végül a Colonel saját dugájába dől: mikor feltöltene magát energiával, vihar kerekedik s az első villám pont belécsap. Látványos robbanást követően a Colonel elhalálozik, de nincs idő ünneplésre. Egy nagyobb sereg katona tűnik fel, a menekülés pedig folytatódik. Először kisebb utakon, majd egy ösvényen, míg végül az Indiana Jones-ban és a Star Wars-ban látott elemeknek. A Happy End várat magára, EVA-ék balesetet



TIPPEK

Nem csak akkor vannak alternatív kamerabedíltások, easter egg-ek ha megjelenik a képernyő sarkában az R1 gomb. Egyéb helyeken is elérhetők ezek a néha mókás, néha elgondolkodtató képek, de ezeket külön nem jelzi a program.

szenvednek, Snake megússza a dolgot, az amazon viszont komolyabban megsérül. Szerencsére van annyi kötszer nálunk, hogy felgyógyítsuk, de a tólg szorosan mellette kell maradnunk, és vigyázni rá. Két területen kell aktíválni, míg végül elérjük a Boss által megadott helyszínt. EVA felkészült a távozásra idejettelt WIG-et, Snake pedig felkészült életé eddigi legnagyobb küzdelmére: meg kell ölnie mentőrt, a Boss-t.

Elérkeztünk az utolsó, s egyben legkeményebb csatához - valamin az egyik legszebb helyszínhez is. Boss teljesen fehérbe öltözött így nagyon nehéz szabad szemmel kiszúrni a virágmezőn. Thermal Google és egy villámgyors, hatékony gépágyú használatát elengedhetetlenül szükséges. Boss Patriot fegyverének lövedékeit nehéz kiküldeni, de sok ugrálással nem lehetetlen. Mikor kilátja a tárat, közelharcra támadásra készült: ha ellencsapásként a Körrel a földre terítjük, pár másodperc szabad prédává válik és ilyenkor teljes erődbóval lehet sorozni. Ha sikerrel járunk, csököken az életereje s újra akcióbba lendül: a szekvencia ismétlésevel kisebb nehézségek árán ugyan, de sikerül legyűrni a tökéletes katonát, de nem hal meg: a kegyelemzőfés megadása a játékos feladata.

EVA időközben életre keltette a WIG-et, a két hős pedig felszáll, hogy maga mögött hagyja Oroszországot és emlékeiket - mint mindig, Ocelot ezúttal is feltűnik. Eljött a végső leszámolás ideje: az ifjú alig egy nap

Metal Gear Acid

A PSP nemrég debütált, Japánban pedig már a konzol első (s remélhetőleg nem utolsó) Metal Gear címe is partra szállt. A Metal Gear Acid nem szokványos darab: Kojima a periferiák kiforratlanságára hivatkozva új koncepciót változt fel. A recept a következő: vedd a remek Magic and Gathering (nagy múltra visszatekintő kártyás szerepjáték), önts nyakon az MGS széria történetének legszokványosabb elemeivel, húzz rá egy tult bört és dob piacra. Érdekes elképzelés, a gyakorlatban pedig - a jelek szerint - tökéletesen működik; ékes példája annak, hogy egy nagy koponya mit képes kihozni egy zseniális alapötletből.

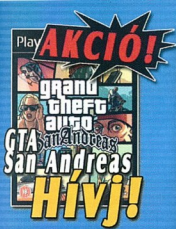
alatt megtanulta a GQC alapmozdulatait, de ez nem elég Snake legyőzéséhez. Kenyértörésre kerül a sor, mindketten revolvért ragadnak, de golyó egyikben sincs. Mindössze egy töltény van a közelben, az is Ocelot nyakában - az a golyó, amely az első találkozásukkor cserbenhagyta a tapasztalatlan fegyverforgatót. Ocelot nem hazudtolja meg magát: betölti kedvenc hatótípusát a munitiót, majd zsonglörködésbe kezd. Két pisztoly közül kell választani - az egyik a megváltást hozza el, a másik viszont a halált. Mindegy, melyik mellett döntünk, a végfeljelt ugyanaz: Snake harmadik alkalommal is futni hagyja Ocelotot. EVA nagy nehezen felhúzza a gépet, s megkezdik hosszú repülésüket a szabadság felé - de az orosz vadászpilóták közbeszólnak. A túzélesi parancs kiadása előtt lefűjűk az akciót, a misszió pedig véget ér: mindketten túléltek.

A nagy finálé számos meglepetést, válaszokat tartogat, melyet már magatoknak kell felfedeznetek: a japán kreatör jó szokásához híven a kreditlista végére is hagyott csattanót - az álle-esés garantált.

Mit is mondanánk zárásként? Az MGS3 zseniális játék: korszakalkotó, a széria legjobb darabja. Kojima egy isten? Ez nem kérdés. Ki-hagyhatatlan, megkerülhetetlen program - min-denki számára kötelező!

Wilson

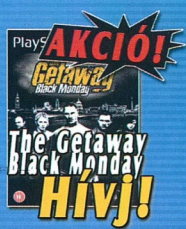




The Cat in the Hat 4990
World War Zero 7990
Van Helsing 5990
Wrath Unleashed 4990



Sega Superstars 6990
Catwoman 4990
Gran Turismo 4 Prologue. 4990
Virtua Fighter Evolution 4 4990
The Simpsons Hit&Run. 4990



The X-Files 4990
Spy Hunter 2 4990
Serious Sam 6990
Splashdown 2 3990
Beyond Good and Evil . 4990



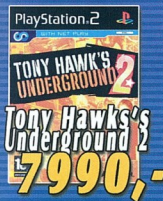
LoTR: Third Age 7990
S.W.A.T. 4990
Kaan 3990
Final Fantasy X 3490



Clock Tower 3 5990
Downhill Domination .. 4990
Ghost Master 4990
Harry Potter Quidditch WC 3990
Ghost Hunter 4990



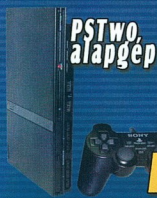
Deadly Skies III 4990
Fallout 3990
Asterix & Obelix 4990
Freaky Flyers 3990



Indy Car 2005 4990
Rise to Honour 4990
DragonBall Z 3 8990



8M memocard + NTSC kábel 6500
8M memocard + Hitman 3 13490
8M memocard + gamepad 11990



Hívj!



Válassz és hívj!



Hívj!

Használt vagy üzemképtelen géped árát **levásárolhatod!**
Expressz Playstation javítás!
PS2/PSX/PSTwo fejcsere 1 nap alatt!
Csomagküldő szolgálat!

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

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

E-mail: gameattila@chello.hu



GRAN TURISMO 4

GUIDE

GRAN TURISMO 4

➔ A KÍGYÓZÓ SOROK A BOLTOK ELŐTT UGYAN ELMARADTAK, MI AZÉRT NAGYON VÁRTUK A GT4 MEGJELENÉSÉT. ERŐT, ENERGIÁT, ÉS PÉNZT NEM KÍMÉLVE AZ ORSZÁGBAN ELŐSZÖR NÁLUNK OLVASHATOD A MÁRCIUS 11-ÉN MEGJELENŐ GRAN TURISMO 4 ELSŐ KÉZZEL-FOGHATÓ INFORMÁCIÓT. NEKÜNK BEJÖTT - SZERINTÜNK NEKED IS BE FOG!



INFO BOX

Kiadó:
SCEE
Fejlesztő:
Polyphony Digital
Hivatalos honlap:
www.playstation.jp/scej/title/gt4/main.html
Megjelenés:
2005. március 11.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ☐☐☐☐☐☐☐☐
MEGVALÓSÍTÁS: ☐☐☐☐☐☐☐☐
JÁTÉKÉLMÉNY: ☐☐☐☐☐☐☐☐
ÖSSZATHATÁS: ☐☐☐☐☐☐☐☐

VÉLEMÉNY

✚ Csodaszép grafika (az új etalon), B Spec, Photo mód, rengeteg új pálya és autó, Mission Hall.

– Csapnivaló árkád rész, a multiplayer módok hibái, az online hiánya - egyes pályák felújítása balul sült el.

PS2

↑ PLATFORMOK

Sohasem felejttem el Géza bá' tekintetét. Vértörő, kidüldölt szemek, az adrenalinától eltorzult arc. Hogy mi kell ahhoz, hogy egy jó kedélyű, kicsit Hókuszpók-szerű nyegyes családapa vérengző fenevadná váljon? Nos jelen esetben elég volt pár hálózatra kötött PS2-alapú szimulátor, és hozzá Gran Turismo 3. Emberünk teljes lázban égett, s amikor ő játszhatott, akkor egy Formula 1-es pilóta elszántsága tükröződött az arcán, problémák, rontás során pedig hasonló dühroham és családottság, mint amikor egy-egy versenyző a valós versenyeknél ilyen helyzetbe kerül. Azt az időt sem töltötte azonban kihasználatlanul, amíg csak bámeszkodhatott, jótanácsokkal és méltatlankodással figyelte játékban lévő társait. Mi ebből a tanulság? Ez a Gran Turismo érzés. A játék magával ránt, beszippant, és soha többé nem enged. Aki egyszer megfertőződik, az csak nagyon nehezen gyógyulhat... Ha egyáltalán akar...

Gran Turismo 4. Milliók várták már remegve és megannyi halasztás után végre megjelent. Ugyan egyelőre csak Japánban, de némi kaland után egy példány hozzánk is megérkezett (ezúton is köszönet a Konzol Kuckónak a segítségért)! A játék csúszásának okait hanyagolva mi inkább a játékra koncentrálnánk. Hőgyeim, és uraim: íme a GT4 a maga, teljes valójában:

Ahogy az már lenni szokott - most is az intróval kezdődik a találkozás, és a GT4 hozza a megszokott színvonalat. Felcsendül az ismerős daltam, de ezúttal operaáriába öntve, és egy GT400-s elatunk diszkretn körbe forogni. Körülötte változik a táj, a meglátogatásra kerülő helyszínek némelyike villan fel. Aztán persze elszabadul a

pokol: a zene bedurvul, és a megszokott látványos versenyjeleneteket látjuk. Kissé megmosolyogtató az emlék, hogy pár éve még arról ábrándoztunk, hogy mikor lesz majd olyan szintű a játék grafikája, mint amilyen a bevezető... Nos, azt hiszem elérkeztünk ehhez az időhöz, hiszen a visszajátzásokat már alig lehet megkülönböztetni az imént vázolt képsoroktól, és bizony játék közben is csodaszép látvány tárul eléink. A külsőn persze most is tovább fejlődött, bár lassan már az a kérdés, van-e tovább tovább. Az autók most is rendkívül gazdagon kidolgozottak, ám ezúttal a készítőink inkább a környezetre mentek rá. Hihetetlen módon fel lett tuningolva a látvány, egyes pályák, például a vá-

TIPPEK

A megjelenéskor Japánban kijött egy szerényen csak Bibliának becézett külön kiadvány, melyben egy 300 oldalas könyv és egy másfél órás DVD foglalja a pályákat, kocsikat és fejlesztés hátterével. A cucc összerendezgetését maga Kazunori Yamauchi (mr. Gran Turismo) felügyelte, tehát nem valami bővírlő van szó.



rosiak, olyan fantasztikusan néznek ki, hogy az ember el sem hiszi, hogy ezt még mindig a PS2 sajtolja ki magából. A pályákon animált karakterek mozognak (hozzá kell tenni, nem mindegyiken), villantják a szemünkbe a vakut, sőt a rally módban még be is szaladnak eléink a bátrabbak. Ha már a terepmódokatnál tartunk, akkor meg kell említeni, hogy a porefekt is szebb lett, már egyáltalán nem látni a lapokat, melyekből felépül. Ami viszont leghamarabb fel fog tűnni, hogy megnőtt a sebességérzet. A GT3-at sokan kritizálták lassúsága miatt, hogy egyáltalán nem éreznék még a gyors gépeknél sem, hogy ver-

senygepben ülne az ember. Nos most ez megváltozott, egyrészt grafikaiak is sokkal sebezhetőbb a látvány, másrészt a hang gondoskodni arról, hogy igazán egy száguldo autóban érezzük magunkat. Teljesen evidens, hogy ez hiányzott ideig: a menetszél, a szélvédőre vágódó levegő zaja az, mely igazán hitelessé teszi a száguldoást. Így aztán ez még egy adag adrenalin pumpát az ettől amúgy sem mentes élménybe - aki kibirja az utolsó két licenz-tesztet (azon belül is a Le Mans-i hosszú egyenest és a Nurburgring girbe-gurba szakaszait) mindenféle tenyérizzadás nélkül, az igazán hidegvérű alkat. Persze vannak a még további újdonságok is, mint például a kocsi kipufogójának lágolása, de fontos megemlíteni, hogy a boxutca is benépesedett. Ha ugyanis kiállunk, már nem egy fantomkommandó munkálkodik a masinánkon, hanem egy profi, szépen animált szerezőgárda, ami szintén nagyon sokat lendít a hangulaton.

Ami a high-tech eszközöket illeti, a GT4 ezen a téren is halad a korrallal. Az már talán nem is olyan nagy szám, hogy a hang Dolby Pro Logic II Surroundban jön, viszont HDTV tulajok örülhetnek: ugyanis nem csak a 480p, de a 1080i is támogatva van. Az utóbbi természetesen a szebb, de csak árnyalatnyival. A játék tökéletes 60 FPS-t produkál ezekben a módokban is, ám a PS2 „rece-betegség”, vagyis az anti-aliasing hiánya sajnos megmutatkozik. Az autók játékok kötelező kiegészítői, a kormányok sem lettek hanyagolva - természetesen a Logitech Driving Force család ajánlott, hiszen már az előző rész is erre lett kiegészítve (az már izlés dolga, hogy az új, 900 fokban forduló változat, vagy a régi meg szokott „simát” közzé melyik a szimpatikusabb).



Még valamiről nem esett szó így nagy általánosságban, és az a mesterséges intelligencia. Sokat fejlesztettek rajta a készítőik, mondhatni majdnem teljesen 100%-os lett. Sajnos még most is sokszor előfordul, hogy egyszerűen útban vannak az ellenfelek (pl. a licenszkenél a felvezető auto akadályoz jó párszor), de az az effektus is visszaköszön, amikor hátulról kapunk egy „puszlit” az egyik kollegától.

Ha már a negatívumokról tartunk, akkor gyorsan essünk túl még egyen, ami lehet, hogy nem is olyan nagy probléma. Arról van szó, hogy a kép véletlenszerű időközönként (gyanálhatóan amikor már túl sok minden történik egyszerre) kicsit bepihekedik és be is lassul. Ez talán attól lehet, hogy a játék ugye NTSC verzió, a gép pedig PAL-os, és lehet, hogy nem bírja egyenmást a kielezett erődemónstráció közben. Ha az európai verzió megmunkál, majd meglátjuk, hogy jelentkez-e a probléma, re-

ményeink szerint minden rendben lesz. A játékmenet felépítése nagy vonalakban nem változott, a főmenüben az Options, a Save, a Credits és a Replay menüpontok mellett a két jól megszokott sort találjuk, nézzük azt most ezeket, hogy milyen változások, finomságok vannak.

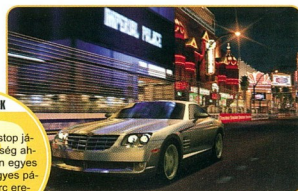


Arcade mód

Csakúgy, mint eddig, ez a pont kínálja a gyors szórakozást. Nem kell semmivel bíbelődni, „durbelebumm” a közepébe, és már játszhatunk is. Másabb lett viszont az egész felépítése, és ez már rögtön a pályák kiválasztásánál elkezdődik. Négy kategória van, és ezekbe külön tematika szerint rendezve vannak a helyszínek (lásd az erről szóló szekciót, a pályák bemutatásával, valahol odébb). Ami viszont igazán más - az a kocsi-választás. Nincsenek már nehézségi fokok - a következőkben tudjuk meghatározni egy csúszkával, hogy milyen kemények legyenek az ellenfelek. Választani többféleképpen tudunk: vagy a gyártók szerinti listából (itt 240 típusból csemegézhetünk), vagy pedig egy időszakra, amely 1966-tól 1999-ig fut, és innen egy évet bőve megkapjuk az adott év jellemző modellejt (ez 87 járgányt fed le). Van még egy harmadik lehetőség is, amelyben az általunk előre kijelölt kedvenc kocsink van - a környő elérhetőség kedvéért, a keresgélést mellőzve. Mielőtt elindul a verseny, elérhetünk egy Quicktune menüt, amelyben kicsit bele tudunk piszkálni a járgány menettulajdonságaiba, de persze csak pár dolgot tudunk változtatni, nem olyan mély a dolog, mint a Gran Turismo módban. Azután már persze az önélelelt száguldas jön, de ennek végén meg egy hatalmas pofon: az Arcade módban ugyanis gyakorlatilag nem nagyon tudunk semmit megnyitni. A választható pályák száman látható, hogy nem maximális, ugyanis egyik kategóriában sem rendelkezünk alapból az összes helyszínnel, de a kérdés akkor az, hogy ezek hogyan városlathatóak elő. Nos, a GT módból, de ott sem azzal, hogy versenyeket nyertünk, vagy bármí más feladatot teljesítettünk, esetleg pontokat gyűjtünk,

hanem egész egyszerűen az eltöltött napok száma az, ami alapján bővíti a készlet. Április elején indul a naptár, és ahogy telik az idő, egyre nagyobb a választék (egyébeken a GT módban szabadon elérhető pályák is ezen lista szerint bővülnek). Íme a menetrend:

- Apr 16 - Deep Forest
- Apr 30 - Opera Paris
- May 14 - Fuji Speedway 90s
- May 28 - Special Stage Route 5
- Jun 11 - Suzuka Circuit
- Jun 25 - Twin Ring Motegi
- Jul 9 - Grand Valley Speedway
- Jul 23 - Hong Kong Circuit
- Aug 6 - Suzuka Circuit West
- Aug 20 - Fuji Speedway in '05 GT
- Sep 3 - Ice Arena
- Sep 17 - Apriort Hill Raceway
- Oct 1 - Cote'd Azur
- Oct 15 - Tahiti Maze
- Oct 29 - Twin Ring Motegi Road Course (Long)
- Nov 13 - George V
- Nov 27 - Cathedral Rocks
- Dec 18 - Amalfi



ERŐKESZÉK

120 napos non-stop jártára lenne szükség ahhoz, hogy minden egyes kocsi, minden egyes pályán, csak 6 perc erejéig kipróbáljunk.

Ami pedig a kocsikat illeti, már kezdetben elérjük a teljes választékot, vagyis a versenyzéssel itt sem tudunk bővíteni. Ez pedig nagyon fájó pont, hiszen az Arcade mód ezzel tulajdonképp az értelmet veszítette el, céltalan kocsikázással jár, elmarad a felfedezés öröme, vagy a tényleges cél elérése. Ehhez jön még az is, hogy ugye a beígért online módzat kimaradt, a hírek szerint jön majd még idén egy speckó változat, amely külön erre lesz kieleve (valami olyasmire számítsunk, mint a GT Concept volt). De ami azt illeti, a meglévő többjátékos módzakkal is probléma van: nem lehet a garázsból autót választani, csak ami az Arcade módból elérhető. Ez ugyan nem kevés, de hát az ember szeretne a sajátjaival nyomolni. A 2 Player mód-



GRAN TURISMO 4

GUIDE

ban nagyon le van véve a grafikai szint, az animációs folyamatok ugyan, de ennek ára, hogy a környezet textúrái iszonyatosan randák lesznek, és az amúgy jól ismert pályák teljesen más képeket mutatnak majd. A házias autók (autó, pálya) ráadásul - állítólag - túl van boyolítva, de ezt sajnos nem állt módunkban tesztelni (egyéb-ként maradt a már szokásos hat fős létszám). Ilyen tapasztalatokkal a zsebünkben kicsit feleslegesnek tűnik az egész Arcade mód, pályázunk is át a GT-be, némi rossz szájízal.

Gran Turismo mód

Szerencsére itt nincsenek „forradalmi” újítások, illetve amik vannak, azok nem negatívak. Belépve szó szerint feltárla a világ: egy térképet kapunk - természetesen - középpontban a My Home áll. Itt érhetjük el a garázsunkat, rendezgethetjük a felvett anyagainkat, statisztikákat böngészhetünk, illetve menthetünk. Az autógyárak nemzetek szerint vannak rendszerezve, a különböző lobogókkal borított autósülletreke kattintva már a márkák között turkálhatunk. Belül már választhatunk is a megvásárolható modellek között, illetve ha vannak különlegesebbek, akkor azokat is itt tekinthetjük meg - de ezeket nem tudjuk feltétlen megvásárolni, van ami megnyerésre vár. Természetesen megtaláljuk az adott márká tuningsekciját is, ahol a szokott módon tudjuk autónk teljesítményét növelni, valamint ha akadnak speciálisan erre a modellre szabott versenyek, bajnokságok, akkor azokat is elérhetjük innen. A használatból piac tehát külön kerül; ezeket már külön pontokban, a Used Cars szekcióban érhetjük el - illetve van egy Old Timer rész is, a veterán kocsioknak. És ez még mindig nem minden, ugyanis a Tuner Shopban együtt megtalálhatóak a legnevesebb tuningműhelyek, akiktől szintén vásárolhatunk speciálisan felkészített gépeket, illetve továbbgyűrhetjük ezek teljesítményét is. Meg kell még említeni a GT Auto szerepét, amely nem más, mint további szépséti lehetőségek helyszíne, no meg a szükséges plusz. A vizuális tuning jegyében lemosathatjuk az autónkat (jópáma animáció kíséretében), illetve rengeteg tipusú felni közt választhatjuk ki a nekünk tetszőt. Ennél viszont sokkal hasznosabb, hogy lecserelehetjük az olajat, valamint megjelent egy új lehetőség is, ami eddig nem volt: hátsó szár-

nyat szerelhetünk fel, ami még nagyobb le-szorítóerőt biztosít. A versenyek úgynevezett Hálókban, szintén tematikusan vannak elhelyez-ve. Azon belül persze további rendszerezésség található, különféle kritériumok szerint indulhat egy-egy versenyen, bajnokságban. A kezdőknek ott van a Beginner Hall, ahol elsősorban a meghajtott kerék szerint vannak csoportosítva a küzdel-



TIPPEK

A Japán kiadásához jár egy 200 oldalas könyv (a szokásos kézikönyv-füzetke mellett), melyben a pályákról és kocsikról tájékozódhatunk, valamint egy gyorslétároló is végigböngészhetünk, hogyan is kell gyorsan és jól vezetni egy-szerre.

akkor. Ha már kicsit jobban megy, akkor a Professional Hálókban folytathatjuk, komolyabb csoportokkal (Tuning Cars, Turbo, Boxer Spirit, Classic Cars, Supercars, a meg per-sze a Gran Turismo VB), és itt már inkább a bajnokságok dominálnak. Ezek általában öt versenyből állnak, és a végén elért összpont-szám szerint dől el a siker, avagy a kudarac. A három fő világrész külön Hálókba kapott, az európai, amerikai és japán csarnokokban hasonló az elrendezés a korábbiakhoz, itt is vannak szö-lő versenyek, illetve sorozatok, de nevezni többny-ri csak az adott régió verdaival lehet (persze akadnak kivételek). Az Endurance Hálókban most is a hosszútávú versenyek vannak, ezek lefo-lyá-sa akár több óra is lehet, szóval gatyát felköt-ni! Ide csak akkor jöhetnek egyébiránt, ha már 25%-ot teljesítettük a játékban. Az Extreme Hálókban leggyakrabban tartogat megmértet-te-késeket, ám ide is csak akkor jöhetnek, ha már a Beginner és a Professional lejátszottak. Az utó-só helyszín a Special Condition Hall, ahol a rally-ven-szerket találjuk - a sárban, hóban dagonyá-záshoz tehát ide kell betérni.

Az egyes pályákon külön is gyakorolhatunk és elérhetjük őket a Hálókban kívül is. Minden típus-nak van egy külön ikonja, ez elrendezés ugyan-a-z a négy nagy osztály, melyek az Arcade mód-

ban is megtalálhatóak. Ezen kívül van még egy Replay Theater a visszajátszások menedzselé-séhez, valamint egy Music Theater, ahol a ze-nék között kotorászhatunk, illetve a kiválasztott zeneszámot, vagy akár Playlistet hallgatva játsz-hatunk.

Licenzek

Szándékosan nem beszéltem License Center-ről, ez ugyanis megér egy külön értekezést. A jogosítványok a Gran Turismo sorozat vég-jegyévé váltak. Ezek szükségesek ahhoz, hogy egyáltalán bármilyen versenyen el tudjunk indulni. Össze-sen öt van a játékban, darabonként 16 feladattal és egy közbeeső ká-vészünnettel, mely nem kötelező, hanem amolyan kis levezető fel-adat. Természetesen a licenszek egyre komolyabbak, összetettebbek. Az alábbiakban felsoroljuk, hogy hol, mit is kell csinálni, de részletes kivesé-

zésre nincs hely, ezért megpró-bálunk pár hasznos tanácssal se-gíteni. Ez főleg a kezdőknek szól, a profibab ezeket már maguktól is tudják, ok nyugodtan ugorjanak.

Photo mód

A program másik nagy újdonsága ez a pont. Kétféleképpen érhetjük el, egyrészt a GT módbeli térképről. Ilyenkor egy adott hely-színre utazhatunk el (ezek nem azonosak a pályákkal) és ott a megfelelő terep előt-tün-dünk egyet kattintva a virtuális fotómasi-nán. Természetesen elhelyezhetjük a kocsit és a kamerát is, beállíthatjuk a fókusz, a megfe-lő szögöt - akár el is forogathatjuk a képet, vagy rá is zoomolhatunk. Másrészt viszont egyes versenyeknél (demóknál, B Spec-nél, vagy a free versenyeknél), van lehetőség a visszajátszás egy kockáját kimeríteni, és a kocsit körül is szabadon forogathatunk, ki-vá-lasztva a megfelelő szöget. Ha már a kom-po-zíció megvan, akkor meg variálhatunk a fényerővel, színtelítettségével, és az igazi móka azonban csak ekkor jön, ugyanis az elké-szült nagyfelbontású (!) képet elmenthetjük memóriakártyára, kinyomathatjuk (egyfelő-re csak az Epson USB-S modelljeivel működik a dolog), de Pendrive-on a PC-nkre is átrak-hatjuk. Indulhat a galériakészítés!

Icons

1. Indulás és megállás 100 méteren
2. Indulás és megállás 200 méteren
3. Helyes kanyarvétel 1.
4. Helyes kanyarvétel 1. (erősebb járgánnyal)

5. Egy teljes kör a Tsukuba Circuiton
6. Indulás és megállás 500 méteren
7. Indulás és megállás 1000 méteren
8. Helyes kanyarvétel 2.
- Coffee Break* A bóják közt kell átlátozni - döntés nélkül
9. Helyes kanyarvétel 2. (erősebb járgánnyal)
10. Egy teljes kör Laguna Seca Raceway-en
11. Rally-s kanyarvétel 1.
12. Rally-s kanyarvétel 2.
13. Gyors, nagy ívű kanyarvétel
14. Nagy ívű hajtű
15. Egy teljes kör az Infineon Raceway-en
16. Összetett pályarészlet, hajtűvel

A licenz

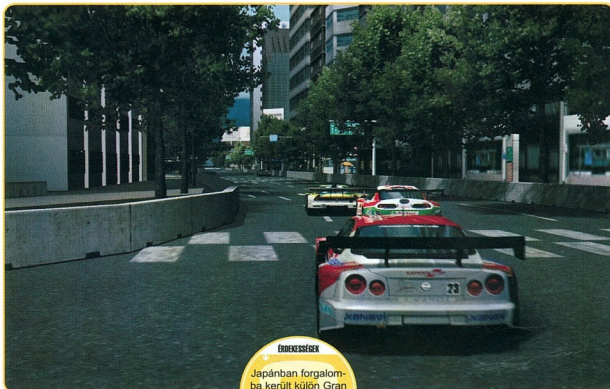
1. Jobb-bal kanyarkombináció
2. Jobb-bal kanyarkombináció (erősebb járgánnyal)
3. Gyors balos kanyarvétel
4. Hosszú egyenes után gyors balos
5. Egy teljes kör a Grand Valley East Sectionön
6. Szűk, éles sikan, majd éles kanyar
7. Enyhé bal, majd sikan éles bemenettel, és enyhé kimenettel
8. Két erősebb kanyar után egy enyhé, szűk kijáráttal
- Coffee Break* Egy spirális vonalon kell kifelé haladni, és az összes bóját eldönteni
9. Enyhé, hármas sikan
10. Egy teljes kör a Suzuka Circuiton
11. Rally, hosszú, nagy ívű kanyarral
12. Rally, összetett kanyarkombinációval
13. Összetett kanyarkombináció, majd hosszú egyenes
14. Szűk lassító bevétele
15. Egy teljes kör a Trial Mountainen
16. Összetett szakasz, Nürburgring Nordschleife részlet



B licenz

1. Hajtűkanyar
2. Nagy sebességből éles kanyar bevétele
3. Nagy ívű, megtört visszafordító
4. Egy összetett kanyarkombináció a Deep Forest Raceway-en
5. Egy teljes kör a Costa de Amalfin
6. Szialom pálya 1.
7. Szialom pálya 2.
8. Derékzögű kanyarok
- Coffee Break* Ugyanaz a bójaborogatós mód csigavonalban, mint korábban, de most befelé haladva
9. Szűk, kanyargós, lefelé vezető sikanór, a Citta di Aria pályarészlete
10. Egy teljes kör Hong Kongban
11. Sikan vétel nagy sebességnél, rally-ban
12. Enyhébb, majd erősebb kanyarok havas pályán
13. Gyors kanyarok, El Capitan pályarészlet
14. Újabb El Capitan pályarészlet, szintén gyors, húzósebb kanyarokkal
15. Egy teljes kör a Citta di Arián
16. A Citta di Aria egyik kemény hajtűje: nagy

sebességről beesni egy szűk kis sikanba, majd felfelé vezető úton egy éles hajtű, és pár gyors kanyar.



IA licenz

1. A Midfield Raceway három visszafordítója
2. A Suzuka Circuit első negyede, sikanokkal és közepes kanyarokkal
3. A Fuji Speedway 90's beépített lassítója
4. Az Apricot Hill Raceway befejező harmada, gyors sikanokkal és egy nagy ívű kanyarral
5. Egy teljes kör az El Capitanon
6. Az Autumn Ring szögletes sikanjai, majd visszafordítója
7. A Trial Mountain visszafordító, és a közbeeső kanyarkombináció
8. Hong Kong éles visszafordítója, majd szögletes kanyarjai
- Coffee Break* A Driving Park kedves kis bójákban kialakított szűk teszt pályája, amely a Complex Stringből merített ötletet
9. Az Opera Paris egy részlet, szűk, szögletes kanyarok
10. Egy teljes kör a Fuji Speedway 2005 F-en
11. Rally, ellentétes hajtűkanyar-pár
12. Egy összetett rész a Chamonix, havas pályából
13. Nagyon szűk, gyors szakasz, végén kanyarkombinációval
14. A Twin Ring Motegi Road Course befejező kanyarkombinációja
15. A Circuit de la Sarthe Nürburgring Nordschleife
16. A Circuit de la Sarthe hosszú egyenesén, és az azt követő pár kanyaron kell eszméletlenül gyors tempóban végigszágulni

Szuper licenz

1. Egy teljes kör a Twin Ring Motegi Road Course-on
2. Egy teljes kör a Citta di Arián
3. Egy teljes kör a Special Stage Route 5-on
4. Egy teljes kör a Costa de Amalfin
5. Egy teljes kör a Seattle Circuiton
6. Egy teljes kör a Ice Arenában
7. Egy teljes kör a Trial Mountain Circuiton
8. Egy teljes kör a Tokyo R246-on
- Coffee Break* Ismét bójaborogató, de ezúttal egy szűk, Wolfenstein-szerű dobzablirintusban
9. Egy teljes kör az El Capitanon
10. Egy teljes kör a Grand Canyonon
11. Egy teljes kör az Opera Paris-on

12. Egy teljes kör a Suzuka Circuiton
13. Egy teljes kör az Infineon Raceway-en
14. Egy teljes kör a Chamonix-on
15. Egy teljes kör a Circuit de la Sarthe-en

BEKÉPES

Japánban forgalomba került külön Gran Turismo designtal ellátott memóriakártya is.

16. Egy teljes kör a Nürburgring Nordschleife

Hát ezek lennének a licenszek, úgy gondolom akár profi valaki, akár most ismerkedik a GT-vel, mindenképp ezzel érdemes kezdeni, hiszen a versenyekhez ugyanis szükségesek a jóság, másrészt viszont remek gyakorlás, és egy főleg az újoncok részére lesz hasznos. Nem utolsó sorban a pályákat és azok részét is jobban megismerjük általa, és ezt tudjuk majd kamatoztatni a versenyekben is. Itt kell megemlítenem, hogy egy téképen lévő pontlól nem beszéltem még, ezt ide tartogattam. A Mission Hall nem a License Center része, de tulajdonképp annak meghosszabbítása. Itt már nem kapunk semmilyen okmányt, és továbbra sem kell autót a részvételhez. Ügyességi feladatokról van szó, amelyekről a Prologue-ból kaptunk kóstolót. Mindegyik az

A Spec, B Spec, Mi Spec?

Fontos dolog az A Spec, eddig nem volt ilyen. A rendes versenyekben, legyen az Arcade mód avagy GT, pontokat kapunk, melyeket ráadásul a GT esetében gyűjteni is tudunk. Az autószerzés módja továbbra is a vásárlás és a versenyek után történő nyeremény, de egy megadott A Spec-pontszámot elérve is juthatunk extrákhoz. A menetek előtt mindig megkapjuk, hogy mekkora a megszerezhető mennyiség, amely erősen függ attól, hogy milyen verdaival indulunk az ellenfelekhez, és a nehézséghez képest.

És hogy mi akkor a B Spec? Ez ám az igazi újdonság! Ez egy olyan módja a játéknak, ahol nem is mi vezetünk, hanem a gép, mi viszont instruírtul tudjuk, hogy milyen stílusban tegye. Mindezt elő fokozatban tehetjük, egyre agresszívabb vezetésre ösztökélve a virtuális pilótát. Vigyáznunk kell azonban, ugyanis a nagy nyomás alatt már hibázhat, és esetleg fejfel rohantat a falnak. Van lehetőség még előzésre való buzditásra, és a boxutcaba való kiszállásra. Ez moka a B Spec, igazi csapgyőzelmek éreztetik magukat. Ja, és az idő megszerzett pontok szintén összeadódnak GT módban - némi extra jutalom reményében.

előzéssel kapcsolatos, a legegyszerűbb, amikor csak egy adott pályaszakaszon belül kell leghagyni valakit, a következő lépés pedig, hogy egy megadott körszámon belül kell ledarálni X ellenfelet. A legutóbb azonban a One Lap Magic,

vén hívni, Monacóhoz hasonlatosan. Igazi, embert próbáló feladat, különösen a hosszú, hátsó egyenes gyilkos, főleg valami igazán gyors járművel. Találkozunk majd a sikanós és a sikan nélküli változattal is.



amely tulajdonképpen a McLaren rendszeres évi mókjának a kópiája. Adott egy verseny-pálya, ahol különféle azonos márkájú, de eltérő tudású autók sorakoznak fel. A leglassabb indul leghamarabb, majd a többiek késleltetve. Természetesen a csúszagadózó a miénk, a cél, hogy a hátrányt behozva elsőként szakítsuk át a célszalagot. Ha a jóság megvan, minden-képp érdemes itt folytatni, több okból is: egy-részt tanulás, másrészt remek pénzkereseti lehetőség.

Pályák

Végezetül értekezzünk kicsit a helyszínekről, hiszen ez mindkét játékmódot érinti. Számos új helyszín van, ezek közül kímélendő, hogy van már havas, jeges helyszín, valamint igazi vízes pálya is. Érkezték érdekes városi helyszínek, legendás versenypályák, és remek kitalált track-ek egyaránt. A régiók közül jó pár ráncfelvarráson esett át, ez némelyiküknek jól tett, másoknak kevésbé. Ezekről a felújításokról általánosságban elmondható, hogy talán picit szélesebbek lettek a csúcsok és egyes kanyarok lekeresíthetebbek. Lehet, hogy ez csak a szigetországbeli verzióknak szól, volt már rá példa, hogy arafelé könnyebb verzió jelent meg egy adott játékból, az eltérő igényeknek megfelelően. A japán verzióban található pályák egyébként sem feltétlenül fognak meg-egyezni a hozzájuk érkező változatával, de java-részt ezekkel találkozhatunk is. Reméljük a változás inkább pozitív lesz és nem kisérdnek majd, hanem beraknak egy rakás újonságot és pár régi kedvencet (de szép is volna, ezek jöhet-nének: Red Rock Valley, Rome, Grindewald, Pikes Peak Hill Climb...). Nézzük meg pár mon-datban, melyekkel is találkozhatunk most:

Valós pályák

Circuit de la Sarthe / Circuit de la Sarthe (Unchicaned)

Igen, igen, ez a híres Le Mans-i versenypálya, a hosszútávú versenyek Mekkája. Valószínűleg jogdíj problémák miatt nem lehet az eredeti ne-

Fuji Speedway 80s / Fuji Speedway 90s / Fuji Speedway in '05 GT

A legendás japán pálya megérdemelte hogy bekerüljön a játékbba, hiszen hajdanán még Formula 1-es verseny is tartottak itt. Mind-járt három verzióban szerepel, melyek közül az első az eredeti, érintetlen nyomvonali. Egyse-ző vonalvezetést, de rendkívül gyors. A 90-es években az utolsó gyors kanyarba egy lassított, vagy a harmadik, modernizált válto-zatra rá sem lehet ismerni. Teljesen új burkolat, hatalmas aszfaltozott bukótérek, megváltoztatott nyomvonali.

Infineon Raceway

Szintén új versenyző a GT történetében, és az amerikai színek erősíti (ezek erő-teljes jeygeit magán is viseli).



Ez a valóság?

Sokan támadják a Gran Turismo sorozatot, hogy nem realis a vezetés élménye. „En szok-tam menni jegen a Ladámmal, és ennek sem-mi köze a valósághoz! A nagybátyám meg ra-lizik, ő is megmondhassa.” Ilyen, és ehhez ha-sonló vélemények gyakran elhangzanak, ám nem kell feltétlenül hitelt adni e szavaknak. A GT igenis realis - a lehetőségekhez mérten. A fejlesztés rendszerint úgy indul, hogy a ké-szítőző kibérelnek egy pályát, és összehordják a lehető legkülönbözőbb kocsikat, és órákon, napokon át dokumentálnak, fotóznak, motor-hangot rögzítenek. Külön helyszínekre is el-utaznak, csak hogy személyesen rögzíthessék, amit esetleg csak TV-ből, vagy képekről láttak eddig, a minél pontosabb modellezés érde-ke. Ráadásul ezt már az első rész óta műve-lik, gondolhatjátok milyen adatbázis és ta-paszlat lehet már a kezükben. A játék szülő-

Az emelkedőkre felvezető, aztán alattomosan és beláthatatlanul elkaranyorodó aszfaltcsík tar-to-gat majd meglepetéseket az első menetben, mint ahogy a hátsó girbe-gurba „egyenes” is ke-lemes fejtorést okoz majd.

Laguna Seca Raceway

A legenda visszatér. Szerencsére már régi jó is-me-rősként köszönthetjük a némileg módosított pályát. Az új változat mintha kevésbé lenne ha-rapós, könnyebbek lettek a kanyarok, a célegye-s-nében végén új bukótér van. A dugóhúzó (lefe-lé menő balos-jobbos, a pálya védjegye) azonban még mindig élvezetes.

Nürburgring Nordschleife

Ha az előbb legendát írtam, nem tudom most mit kéne. Mindig is szerettem volna megismer-ni a hírhedt 22 kilométeres aszfaltcsíkot, szeren-csére Yamauchi San is szívügyének tekintette. Ez a pálya egy szörnyeteg. Borzasztóan kes-keny, iszonyatos tempót enged, és tele van fur-fangos kanyarokkal. Ehhez jön még a változó minőségű burkolat, helyenként lepatog az autó róla. Ha kedvünk szottyan, kutakodhatunk Niki Lauda lángoló Ferrarijának nyomai után is (a többszörös világbajnok itt szenvedett kis híján végzetes kimenetelű balesetet,

melynek nyomait ma is viseli magán).

Suzuka Circuit / Suzuka Circuit East Course / Suzuka Circuit West Course

A japán pálya, melyet mindenki ismer az F1 révén, viszton itt új élmény lesz. Talán éppen ezért nem is érdemes pa-zaronlani rá a szót, de a nagy, nyolcas ala-kú változat mellett még elérhető két rövidebb szekció is, amelyek a keleti, illetve a nyugati fe-leket engedik külön-külön is nyúzni.

Tsukuba Circuit

Egy kevésbé ismert, ámde remek japán pálya. Vonalvezetésben egyszerűszen tűnik, akárcsak a Fuji korpája, de nagyon rövid, épp ezért a kom-lyabb verdalet nem is tudjuk igazán kihasználni rajta. Később a játékbban kipróbálhatjuk a pálya vízes változatát is, fincsi.

Twin Ring Motegi Road Course (Long) / Twin Ring Motegi Road Course (Short)

Talán a jelen második legismertebb japán ver-senypályája. A Moto- GP örültek bizo-nyára jól ismerik, most azonban, ahogy a kolle-gánál is, a két kisebb és rövidebb felet (East és West) is tesz-telhetjük.

Twin Ring Motegi Super Speedway

Szintén az előző család tagja, ugyanis a Motegi pálya egy komplexum, és ez az óvó rész is itt található. Ez meg a Champ Car versenyek iránt érdeklődőknek mondhat valamit, s bár óvóból sincs két egyforma, végül is csak két kanyar és két egyenes.

Kitelátó pályák

Apricot Hill Raceway

Visszatérő vendég, a cseles kis kanyarjaival. A pálya végi sáknára különösen érdemes odafigyelni, mert ez kulcs lehet egy jó hajrában.

Autumn Ring / Autumn Ring Mini

Nagyon hangulatos és technikás pálya, bizonyára sokak kedvence is egyben. A két legérdekesebb része az elején található szögletes kanyarok kavalkádja, a másik pedig majdnem a legvégén található éles kanyar, amely saját magán gázol át, persze egy kis szintkülönbséggel.

Costa di Amalfi

Az új versenyző igencsak hangulatos környezetet támad, tengerpart, napsütés, mediterrán falucska. Cserébe viszont nagyon szűk és jelentős szintkülönbséggel bíró kis utcákon kell haladnunk a házak közt. Az első kanyar után, a kaplaton található ugrató, úgy érzem sokak kedvence lesz, és a rengeteg visszafordító helyes vételének kikísérletezése is kellemes feladatnak ígérkezik.

Deep Forest Raceway

Szinte már öskövület, annyit versenghetünk rajta. A belső erdős részt a technikás kanyarok, a külső egyenes szakaszokat pedig a száguldas miatt lehet szeretni.

Driving Park Test Course

Na ez az a pálya, amely másképp fog fejtrészt okozni, mint a többi. A lényeg nem változott, a rendkívül hosszú óvó most is számos teszt helyszíne lesz, és gyakorolhatjuk a széláramykos "játékot" is.

Driving Park Gymkana Course

Ez tényleg csak tesztre jó, a licenszeknél fellelhető kávészünetek java itt játszódik. Bolyák mindenféle, de leginkább csak egy téglalap alakú betonplacc.

Driving Park Motor Sports Land I. & II.

Kicsit már összetettebb, a leginkább is végtelenül egyszerű és kicsi pálya. Meginkább talán a Tsukuba kistesójára hasonlít.



Driving Park Beginner Course

A Driving Park része, nagyon picike. Tulajdonképp tényleg csak gyakorlásra jó. Formailag leginkább egy óvalra hasonlít, plusz egy kanyar beépítésel.

El Capitan

Rendkívül szimpatikus új pálya. Kellemes hegyi táj, és ennek kapcsán látványos szintkülönbségek jellemzik ezt a kanyargós, technikás kört. Külön látványos, hogy a pálya bal szélén helyenként a kavicsagyak mellett vékony piszokréteg van az aszfalton.

Grand Valley Speedway (Long) / Grand Valley Speedway (Short)

Régi ismerős, a rövidebb és a hosszabb verziót is betéve ismerjük már. Az első kanyar mindenképp megadja az alaphangulatot, és a hátsó hidas rész pedig remek csatákra ad lehetőséget.

High Speed Ring

Visszatérőként az „alappálya”, és egészen kicsinódott, mióta utólagra találoztunk.



Városi pályák

Citta di Aria

Volt már egy mediterrán falu az előző kategóriában, és ime itt egy másik. Ha lehet, még nagyobb szintkülönbségekkel, öröletesen keskeny utakkal, melyet közvetlenül házfalak szegélyeznek, igazi kis sikátorokig haladunk keresztül. Kemény kanyarok, és meglepésenként kitüremkedő tereptárgyak jelennek nehézséget. Amire nagyon kell figyelni, azok a szűk kapuk, valamint a két végén



A vonalvezetés mit sem változott, de épp ezért kedveljük. Az egyszerűség nem feltétlen egyenlő a gyengeséggel.

Midfield Raceway

A jó öreg Midfield. Durva visszafordítók, cseles és gyors sikanok, valamint jó pár alagút – talán így lehetne leginkább jellemezni a pályát. A hátsó kanyar minden pályán élvezetes visszafelé is, erre különösen igaz, teljesen más arcát mutatja úgy.

Special Stage Route 5 (Long) / Special Stage Route 5 (Short)

Igazából az SSR már a korábbi részek kapcsán is kiűnt a tömegből, tekintve, hogy az éjszakai pályák kisebb-ségét képviselte. Aztán meg ezen folytat mindenféle kísérletek, úgy mint az első vízes pálya, vagy még anno a PSOne-on egyike volt a bonuszként kinyitható, nagyfelbontású pályáknak is. Mivel végig fal övezi, akár egy kattanás is tünhet, és pont ez adja meg a hangulatot egy jó kis csatához.

Trial Mountain Circuit

Többé-kevésbé minden pálya változott a régié közül, de talán ez az, amelyik leginkább – legalábbis a külső-ségeket tekintve. S amíg a többinél nincs különösebb gond, nekem ezzel sikerült a legkevésbé megbarátkozni. Valahogy túl sterili lett, elvesztette azt a vagány hangulatát. A jellemző részek is másak, a középső nagyon hosszú egyenesre már nem szűrődik be a sejtelmes fény a felfhomályba, és az utolsó, rendkívül szemétkán is valahogy más lett.

található visszafordítók – az őket megelőző sikanokkal egyetemben.

Cote d'Azur

Azt mondják sokan, hogy ha a Formula 1-es szezon csak egy versenyből állhatna, akkor feltétlenül Monacóban kellene megrendezni. Nagyon kellemes pálya, és szerencsére már jól ismerjük a GT-ből is. Mondanom nem kell semmit, gondolom, mindenki tudja, miről van szó. Nem változott, de ez így is jó.

George V Paris

Egy kellemes este Párizsban, a Diadalív környékén, ó, be romantikus... Ráadásul mindezt autóval! A nagyon szűk utcákon, rafinált, szögletes kanyarokkal találkozunk majd – igazán technikás kis pálya, és emellett nagyon szép is. De ha jól akarunk szerepelni, nagyon be kell tanulni.

Hong Kong

Soha nem jártam még Hong Kongban, de még csak a közéletben sem, viszont az ismeretlemből alapjában valahogy így képzelem el. Sok csill-vívi neonfény, nagyon hangulatos. A pálya durván szögletes vonalvezetése ne ijesszen el senkit, egy jópórá városi pályával állunk szemben. Nem túl bonyolult, s az egzotikussága miatt hamar megkedvelhető.

Las Vegas Drag Strip

Hmm. Pálya? Tulajdonképp csak egy egyenes. Itt igazából nem kell pályaismeret, a koskiké a főszerep. Na meg a mesés kaszinóvilág lenyűgöző háttere.

TIPPEK

Japánban elérhető egy Nike Gran Turismo Limited Edition is, melyhez pótló és díj is jár, ha a cuccot visszelé is játék közben, és van Eye Toy kamerád, akkor egy spekkó Nike designt autót is megnyithatsz (ezt egyébként külön kellene megnyerned).

GRAN TURISMO 4

GUIDE

New York

Ha már arról lecsúszunk, hogy a Time Square-en szilveszterezzünk, akkor legalább próbáljuk ki magunkat egy versenyen arafélé. Szerecsére a GT4-ben erre van lehetőség. Tipikus amerikai utcaszerkezet, mindenhol derékszög, csak a hátsó részen, a célegyenes előtt találunk egy körforgalmat. Amennyire nem tetszett első látásra a Prologue-ban, annyira megszerettem más azóta.

Opera Paris

Itt a második számú párizsi eltévelyedés - ezúttal világosban. Ugyanolyan szűk, mint a másik, de pergősebb - nem annyira szigorú, kanyar kanyar hátán típusú. Viszonylag nehéz előzni, de legalábbis egy kis tülekedés szükséges hozzá.

Seattle Circuit

Vétek lett volna kihagyni a seattle-i pályát.

Az az első visszafordító! Az a lépcsőzetes emelkedő! Az az utolsó szűk, cseles lassító! Na és persze visszafelé is tökéletes. Viszont ezt is elérte a változás szele, mintha az új változatban könnyebbek, lekevertettebbek lennének a kanyarok.

Seoul Central

Nos, Korea is megkapta a maga belvárosi pályáját, mely a környezetet tekintve a tokiói hangulatot tükrözi. A vonalvezetés viszont végtelenül egyszerű, majdnem hogy egy oda-vissza dologról van szó, csak az egyik végén mégis kiszélesül picit.

Tokyo R246

Amikor először megtudtam, hogy a készítő a Sony székház köré álmotdát meg az egyik pályát, akkor azt mondtam, hogy neee, ez nem sühet el jól. Be kell valljam, hogy tévedtem, rengeteget játszottunk rajta, és valóban jól sikerült. Mindig mosolyog az ember, amikor a gyantán kezdő a hosszú célegyenes végén nagyot csattan a falon. Persze hamar rá lehet érezni az izére, és akkor nem okozhatnak gondot se a gyors kanyarokkal tarkított részek, se a keményebb visszafordítók.

Terep pályák

Cathedral Rocks I. & II.

Roppat vadregényes táj, magas hegyek, zöldellő fenyőerdők, akár az El Capitan mostohatestvére is lehetne. Itt viszont ralizunk kell. Egyaránt van technikás és gyors része



Afto, afto, hol az afto?

Izgatottan átlapoztam a cikket, és sehol nem találtam meg a verdákat? Terveztük ugyan, hogy berakjuk a játékban szereplő TELJES autótárat (daolva a körös helyiánnal), de a japán változathoz képest nem csak az amerikai, hanem az európai kiadás is jelentős változásokon megy majd keresztül (ez egyébként a pályákat is érinti majd valamelyest). Viszont mindenképp érdemes egy picit foglalkozni a témával, hiszen olyan, mintha egy film kapcsán az a főszereplőről nem beszélünk. Legelőször is a legfontosabb: még mindig nem tórik a karosszéria. Ez a jelenlegi ígéretek szerint majd csak a GT5-ben lesz megoldva, addig várhatunk türelmesen. És hogy milyen finomságok vannak mégis a japán kiadásban? Nos az összes régi nagy kedvenc újra előkerült (talán probléma is, hogy egy-egy japán modellből megint rengeteg van, például Skyline-ből), de vannak különlegességek is. Ilyen, hogy bekerültek olyan matuzsálemek is, mint a Ford T mo-



TIPPEK

Létezik egy Gran Turismo Awards, melyet idén is kiosztottak a Las Vegas-i SEMA Auto Show-n. A díjjal a valódi autószerkezeteket és műveket jutalmazták, valamint a járgány bekerül a következő kiadásba is.

is, minden tudásunkra szükség lesz. A kisebbik verzió végig murva, a hosszabb már félig aszfaltozott (ha ezen megyünk, figyeljünk a burkolatváltásra, teljesen megváltozik a kocsik vezethetősége). Mindkettő remek móka, meg van véve.

Chamonix

Az egyik havas pálya. Nem teljesen hófódté, de az aszfalt jeges, és csúszk. Az egyik fele technikai, kanyargós, a másik lendületesebb, mondhatni gyors. Kellőképpen hosszú, és mivel ilyen még nem volt, ezért érdekes. Vigyázat, a nagy tempó megbosszulhatja magát.

Grand Canyon

A Prologue-ban már kaptunk ízelítőt, most végre kedvünkre randalizhatunk a vörös homokban.

Kanyargós mivolta miatt hosszúnak tűnik, de körülbelül ugyanolyan a táv, mint a többi hasonló

pályánál. Helyenként azért szerecsére nagyobb tempót is enged.

Ice Arena

A másik havas pálya, és ez már ténylegesen az, végig. Kisebb hófalak közt kell versenyeznünk, ami inkább csúszkálás lesz a rengeteg kanyar



miatt. Nincs mese, meg kell szokni a csúsztatásokat, itt csak így tudunk haladni.

Swiss Alps

A „Svájc Alpok” pályának nevével ellentétben nincs köze a hóhoz, fagyhoz, a verseny murván zajlik, de hiszen mindnyájan ismerjük is. Komolyabb gondolkodást csak a két durva kanyarkombináció okozhat, na de be kell egyáltalán ezt valakinél is mutatni?

Tahiti Maze

Ez a pálya nagyon sokat változott külsőségeiben. A gondnokok kertészeket fogadtakhat, ugyanis minden növény zöldtől pompázik, rá se lehet ismerni a régire (hacsak a nyomvonalból nem - az nem változott). Viszont apróságokat meg lehet figyelni, például sokkal jobban kijönnek a szintkülönbségek.

Hát ennyi lett volna a kis írásunk a Gran Turismo 4-ről. Sok mindenről lehetne még írni, rengeteg tippet lehetne adni, de az idő és a hely által szabott szűkös keretek ennyire adtak most lehetőséget. Reméljük, hogy a rajongókat sikerült egy picit kielégíteni, és rengeteg „irritáló” személyt megfergetni. Nincs már messze a március, amikor hozzánk is elér az őrlak, úgyhogy a következő tanácsom: vidd le gyúrtan a kutyádat sétálni, és kezdj el felvigyázni keresni hozzá, tölts rengeteg időt a barátoddal, családoddal. Fízsed be a csekkjeidet, és szerezz be minél több tartós élelmiszert. Amikor ugyanis megjön a játék, akkor ezekre már nem lesz idő. Hosszú hónapokban gondolkodj...

m_anger

Konzol Stúdió

Cím: 1092 Bp., Kinizsi u. 21.-25.; Tel/Fax: 06-1/216-6626; Web: www.konzolstudio.hu; Nyitva: H-P: 10-18, Szo.: 9-13

Vedd kezébe a jövőt!



PSP

PS2



PSPo függőleges tartóállvány



Egér és billentyűzet adapter (pl.: FPS játékokhoz)



Driving Force Pro kormány (900°-os fordulát) + pedál



Táncszőnyeg



100 Hz-es, lézerrányzékos fénypisztoly



Onimusha 3 Katana kard-joystick



Street Fighter 15 éves jubileumi joystick



Network adapter hálózati és online játékhoz



Sony headset



Billentyűzet



Egér



VGA adapter, PC monitorhoz



Logitech sszázhusz kormány



Logitech vezeték nélküli joystick



Konzol hordtáska



RGB kábel + S-Video kimenet, digitális (optikai) hangkimenet



PlayStation joy, XBOX-ra átalakító



USB eszköz XBOX-ra csatlakoztató kábel



XBOX Live kezdőcsomag



Voice Communicator (headset)



5 portos (4 XBOX) elosztó helyi hálózati játékokhoz



8 MB-os memóriakártya



Utángyártott DVD távirányító



Egér és billentyűzet adapter (pl.: FPS játékokhoz)

Hangszóró rendszerek



Creative 2.1-es rendszer, hangerőszabályzóval



Logic3 4.1-es rendszer (400W)



Logic3 5.1-es rendszer dekóderrel, távirányítóval



Creative 5.1-es rendszer, hangerőszabályzóval



Logitech 6.1-es rendszer



Creative DTS-100 univerzális dekóder

GAME BOY ADVANCE



Spirál lámpa, állítható szárral



Nagyító + világító egység



Mini kamera 8 MB, 640 X 480



SP hálózati töltő



SP szivargyújtó töltő



SP USB töltő

A fenti termékek üzletünkben megtekinthetők, megvásárolhatóak. Bővebb információ: info@konzolstudio.hu; 06-20/9-888-337



STAR WARS - KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS

➔ A TÖRTÉNETILEG ÖT ÉVVEL AZ ELSŐ EPIZÓD UTÁN JÁTSZÓDÓ KALANDBÓL KÉSZÜLT, ALANT ELTERÜLŐ VÉGIGJÁTSZÁSUNKBAN SZERETNÉNK SEGÍTSÉGET NYÚJTANI AZOKNAK, AKIK ELKEVEREDTEK A REGÉNYHOSSZÚSÁGÚ SZTORIBAN. GYERTEK VELÜNK, ÉS NE CSÁBULTATOK EL A SÖTÉT ERŐ HÍVÁSÁNAK...



↓ INFO BOX

Kiadó:
Activision
Fejlesztő:
Obsidian Entertainment
Hivatalos honlap:
www.kotor2.com

Megjelenés:
2005. február 11.
Tesztplatform:
XB

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ■■■■■□□
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■□□
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■□□
ÖSSZAHATÁS: ■■■■■□□

↓ VÉLEMÉNY

✚ Rengeteg háttérinfó, többszörös küldetések, egy idő után monoton harci hangulat – olykor el lehet veszni a részletekben...

— Néhol túlságosan elbonyolított küldetések, egy idő után monoton harci hangulat – olykor el lehet veszni a részletekben...

XB

↑ PLATFORMOK

Kaland az Ebon Hawk fedélzetén kezdődik. Az első és legfontosabb, hogy a sérült hajót megjavítva eljuss a Peragus-ra. A reparálást a Communications Roomban (a pilótafülke mögött található) kezd, ahol találás egy Computer Spike-ot. Csúsztasd a számlógépbe, így ki tudod nyitni a Main Hold lezárt ajtaját. Amíg bolyongsz az Ebon Hawkon, találasz működésképtelen droidokat, tárolóegységeket, és halott katonákat – átkutatva őket mindent vegyél el tőlük. Mivel nincs meghatározva, hogy miből mennyi lehet nálad, érdemes az összes talált tárgyat magadhoz venni. Akadnak majd olyan csapattagok, akik a Workbench-ek vagy a Medical Labok segítségével a használhatatlan, vagy felesleges eszközöket szétszedve más fontos elemet is képesek lesznek előállítani, ami igen sokszor hasznos lehet. A keresgélés közben találás egy nő holttestét, vedd fel tőle a Key Card-ot és nyisd ki vele a Cargo Holdban délre levő Low Security Door-t. Használd a liftet, hogy ki-juss az űrbe, a hajó felszínére. Ha sikerült, a felvonó közelében (a túltöltődött vezetékekkel ki tudod nyitni a mellette levő ajtót) biztosan találkozol aknákkal. T3-M4 képes hatástalanítani őket, utastisd is erre. Menj az Engine Roomba, amely az Ebon Hawk déli fertályán található. Az átjárót a felszínről nyert aknákkal tudod kirobantani. Menj a sérült hiperhajóműhöz és öt alkatrész (Parts) segítségével javítsd meg. Az Ebon Hawk állapotát ezzel sikerült stabilizálni, de még két feladatod van. Sétálj a Medical Bay-be és használd a Security-t a Container kinyitására, ahol a Medpackkel stabilizáld az ott fekvő Jedi életét. A Cargo Holdban találás egy 3C-FD egységet, javítsd meg, hiszen jól használható az egyes küldetések teljesítéséhez. Váltás Single módba (Back gomb) és menj az Airlockhoz a T3-M4-essel, másíks droidodat, a

3C-FD-t pedig irányítsd a Main Holdbeli számlógéphez, majd zárjuk be vele a belső Airlockot. Most már kinyithatod a külsőt. A T3-ssal menj be. A visszajutás hasonlóképp működik: egyszerre csak az egyik ajtó lehet nyitva. A Garage Area-ban a Workbench segítségével készíthetsz Repair Kit-et, vagy Medpac-ot is. Ha az Ebon Hawk tetején levő sérült vezetéket rövidre zárod a droidokkal, további területeket tehetsz elérhetővé. Sikerkült fixálni a hajó állapotát, így menj vissza a pilótafülkébe és keresd meg a Galaxy Map-et. Válaszd ki a Peragus aszteroida-fúrálóállomást, és irány a célpont.

PERAGUS, MINING STATION

Mikor felébredsz, egy Kolto-tankban találd magad. Akárhányszor visszajössz, feltölti az energiád, tehát hasznos eszköz. Menj a laboratóri-



ÉRDEKESSEK

Anakin Skywalkernek volt a legmagasabb Midichlorian szintje. Míg az ővé 27.700, Darth Sidious-é csupán 20.500 (a Kyber Kristallal együtt). Yodaé 17.700. Han Solo-é pedig 1500 körül mozog.

umba, keresd meg a legközelebbi ajtót amelyiket ki tudod nyitni, menj be. Használd a terminált a Storeroom és a „hullaház” kinyitására, ha nem telted volna meg előtte. Keresd meg a hátul levő hullát, majd vedd el tőle a Plasma Torch-ot: ez majd nem minden olyan ajtót képes kinyitni, melyeket pusztá kézzel nehéz lenne. Kifelé sétálva Kreia felé, és egy rövidke csejverej invitál. Már itt elkezdődik a Dark és Light Side pontok dobálása: ha barátságosan beszélsz vele, Light Side, ha elutasítod,

Dark Side pontokat kapsz. A játék során bármikor, nyugodtan elterhatsz az általam kijelölt útvo-
naltól, néhány apróságot eltekintve - bonusz
missziók! - nagyjából ugyanazt az útvonalat já-
rod be. Menj ki a „hullaház”-ból, és a terem vé-
gén található ajtón hatolj be. Kutasd át a fekvő
holtesteket, egykínél találás egy VibroSwordot.
Olykor-olykor állj meg, alaposan tekintsd végig
az inventory-d, hátha találás olyan használatos
tárgyat, mellyel sokkal kedvezőbb alakulnak a
meghatározó értékek. A Workbench-ek rendki-
vül hasznosak, bármint elő tudsz állítani szét-
szedni, illetve az upgrade-elhető tárgyakat is itt
tudod szebbé varázsolni. Fordíts sok időt ezekre
- ha alapos vagy, sokkal könnyebben haladsz
előre a játékban. A VibroSword felvétele után
menj a következő szobába és öld meg a rád tá-
madó droidokat. Nézd át a Security Terminal
logját, ebből mindig megtudhatod, mit kell csi-
nálnod. A bányász terve, hogy a Stealth Field
Generátorral ártalmatlanná tegye a droidokat -
ez a könnyebb út: kereshetsz egy terminált,
hogy leltisd őket, avagy egyenként esz mind-
egyiknek a VibroSwordoddal. A terminál a három
droid legyőzését követő szobában van. Új Force
Power kapsz, a Precognition. Ezt a képességet
használva előre felismerheted a veszélyes hely-
zeteket. Vesd is be: a terminál utáni szobában
máris érzékelisz három nehezebben legyőzhető
droidot. Lépj be, tedd el láb alól őket. A nagyobb
szobában megtalálod azt a termi-
nált, amelyikkel inaktíválni tu-
dod őket és a börtönör ro-
botot. Menj be a börtön-
be, mentes meg Atton-t,
aki a csapatod oszlo-
pos tagja lesz. Atton
nem tud mindent meg-
csinálni magától a kon-
zolon: van, mikor neked
kell segítened magodon.
A Hangar Bay-be való be-
jutáshoz is ezt kell tenned.
Egy T3-M4-es droid felett ve-
szed át az irányítást, vele kell meg-
találni a megoldást arra, hogy az Emergency
Administration Level Doorokat ki tud nyitni.
Nézz körbe az épp aktuális szobában, a Shock
Armot élesíts be fegyverként, majd vedd az
irányt a keletre fekvő Security Door felé.
A Sublevel Fuel Depotra kerülés. Minden likvi-
dálj ami rád támad, és minden feltehetően végy
magadhoz, az aknákat pedig hatástalanítsd. Ha
felszedted őket, menj vissza abba a szobába,
amelyikben kezdtél, és robbantsd ki az ajtót úgy,
ahogy anno az Ebon Hawkon tetted. Gurulj le a
helységben, öld meg a rád támadó droidokat, és
menj be a végén található felvonóba. Vissza-
térsz a Fuel Depotra. Keresd meg a lezárást
felelős CPU Terminált. Ahogy a T3-as megfor-
dul, valaki egy Ion Beammel hatástalanítja őt.
A válszázdait főgögen ismét Dark és Light Side
pontokat kaphatsz, vigyázz majd mondás. A Ma-
in Holdtól nyugatra levő folyosón lehet eljutni
az aknákkal teliített folyosókig: Atton figyelmeztet
a veszélyekre, és ad egy Comlinket, amellyel min-
dig tarthatjátok a kapcsolatot. A lift levisz és a
bányában találod magad. Mikor Atton figyelmeztet
az újabb veszélyre, vedd fel a Miner Unifor-
mot. Használts Teles Mining Shieldet is.
Szedd fel az aknákat, a folyosó egyik kődös vé-
gében találkozhatsz néhány droiddal és egy óket fo-
lyamatosan javító egységgel. Szedd le őket.
Menj tovább, egészen addig, míg elérsz a köz-
ponti pajzsosztatig. Öld meg a droidokat, és
menj a Central Controllerhez. Üsd szét a Plas-
teel Cylindert (>> PS), vegyfel belőle minden
használatos. A terminálnál az Access Fuel

Containment Funcions, majd Shutdown Con-
tainment Fields menüpontot válaszd és lépj ki.
Az Ecavacator és Mining Droidok elpusztítása
után a bejáratnál jobbra eső ajtónál vedd fel a
Sonic Grenade-et és a szétört droidból az alkát-
részeket. Menj a sorban következő pajzsge-
nérátorhoz, Sonic Mine-nal robbantsd fel. Tovább-
menve, jobbra ismét találás egy törtött droidot,
hatástalanítsd az aknákat, menj tovább a folyo-
són. Mikor bejártad a területet, menj vissza a



TIPPEK

Használd a fénykard speciális ké-
pességeit. A Workbench-ek lehetőse-
get adnak arra, hogy a fénykardot is
tuningolj különböző tárgyakkal, amelyből
számtalan akad. Használd össze, melyik
ad ki jobb attribútumértékeket - ennek
megfelelően alkalmazd az egyes kar-
d forgató feladatait is. Ha sokan veszik
körüli, értelemszerűen ilyen stílusú
külsőket fűzjél kell választanod a
környéghő győzelem-
hez.

központi teremnél levő generátorig.
Mikor odaérsz, jobbra meglátsz egy
újabb folyosót. Atton szól, hogy siet-
ned kell, mivel a turbólift bármelyik
pillanattal bezárhat (időzár) és nem
tudsz majd kimenni a helységből.

A ventilációs berendezés nem műkö-
dik, tehát felmelegszik a közeg és meg-
sülisz, ha nem cselekszedsz gyorsan. Hatás-
talanítsd az aknákat, robbantsd ki a sérült PS-t.
Vedd fel az elszórtan található dolgokat, majd a
PS mellett jobbra levő folyosón menj be. Előre-
haladva újabb droidokkal találkozol, de a végén
meglepet a turbóliftet. Menj vissza a Peragus
Fuel Depotra. Beszélj a protokoll-droiddal, tölle
meglepet a turbóliftet. Menj vissza a Peragus I-
gye és hogy miért haltak meg a bányászok.
Kiderül, hogy vannak még túlélték: meg
tudjuk menteni őket, de ki kell deríteni a
ventilációs rendszer kódját. A kód
hangvezérelt, a tulajdonosa halott.



A droid ugyan elárulja a kódot, de ez önmaga-
ban még kevés lesz. Nézz körül a lift mellett,
hogy oldali szobában: a droidoktól vegyfel fel
mindent, használd a Workbench-et. A PS-ből
vedd fel a Sonic Imprint Sensort. Menj tovább az
ajtón. Néhány droid után a jobb oldali teremben
két újabb sétál be. Vedd fel az alkátszereket,
majd fűss sétál a folyosón található első jobb
oldali ajtóhoz. Ez egy Damaged Door, nem lehet

a hangkódos megoldást. Kapsz egy felvételt,
holokokat kell keresned, melyekből összeál-
líthatod a továbbjutáshoz szükséges kódot. Mi-
után befejezték a csaverészt, a jelenlegi és
az előző szinten levő összes terminál hololo-
gikát lehathatnod (4 db), amely logok előtt ott a
„Sonic Sensor” felirat. Vegül menj a halott srác-
hoz, ahol a HK-50-es protokoll-droid van (röla ki-
derül később, hogy Assasin droid) és kérd
meg, játssza vissza az utolsó pillanatot. Ezt is
rögzítst a Sonic Sensorral, majd sétálj vissza a
Maintenance Officer Terminalhoz, amely a Main-
tenance Control - Airlock mellett található. Add
be a kódot, nyisd ki az Airlockot. A következő aj-
tón továbbjutva vedd fel a Storage Lockerből az
úrruhát, és sétálj át a Peragus Asteroid Execu-
torba. Haladj felfelé, amíg tudsz: menj le

ERDEKESSEK

A KOTOR 2 galaxis tér-
képe egy az egyben beleil-
lik a hivatalos Star Wars
univerzumba:
[www.supersadow.com/
starwars/map.html](http://www.supersadow.com/starwars/map.html)

a Peragus Dominionr Levélig, likvidáld
a szembőlövő robotokat. Sétálj be
az ajtón, pusztítsd le a Mark II-est.
A Security Dooron még nem
tudsz bemenni, de a mellette le-
vő igen: tedd meg, járd be a te-
rületet (droidok, halottak, tárolók
átkutatása) és menj tovább a követ-
kező ajtón egészen addig, amíg meg
nem találod a CPU terminált. A menüben
az utolsó kiválasztva nyisd ki az ajtót, de még
ne menj át rajta. Sétálj inkább tovább, öld meg
a rád támadó egységeket, a Damaged Cylindert
(DS) aknával robbantsd ki, vedd fel a tartalmát.
Gyere vissza ki: a Security Door zárva, így menj
át a szemben levő folyosóra. Megint a droidok,
halottak átkutatása következik. Az északi két aj-
tón haladj tovább: szedd fel mindent, majd a Lab
Stationnál a Chemical-ot használd gyárhatsz
magadnak stimulánsokat. A teremben levő egyik
holtestnél találás Gamorrean Gauntlets-I. Vedd
fel, nyisd ki a délre fekvő zárat, majd menj a
CPU terminálhoz, és átküldd a turbólift ajtaját.
Hát ez nem sikerült, mivel kell a kód: ennek hiá-
nyában sétál vissza az előző terembe, majd bal-
ra. Előrehaladva szembesülsz egy újabb Secu-

rity Doorral, melyet aláaknázhatsz. Menj be rajta, leperd le a robotokat, majd a Large Lockerekből vedd fel az eszközöket. Sétálj vissza oda, ahol kinyitottad az ajtót a terminállal, de még nem mentél be rajta. Csak egyenesen kell haladnod, és újra összefutsz egy Mark II-essel. Legyőzve először jobbra, majd balra sétálj, a zöld gázfelhőn fuss át. Az itt levő terminálnál nézz bele a holo terminálba, majd Check the Trans-mission > Milyers Flash Code-ot válaszd. Helyezd bele Coorta holográfiát, melyet korábban felvettél és próbáld meg lejátsszani. Hoppá, sikerül, no akkor meglesz a kód is: Access Entry: Private Comlink Message. Kész is. Fuss át a teremre, vedd fel, amit találsz, és robbantsd ki a sérült ajtót. Vedd fel az Adrenaline Strength-et, majd menj vissza azon az úton, amelyiken jöttél, egyenesen át a termeken - egészen addig, amíg egy ajtóhoz nem érsz. A terminált javítsd meg, és fuss körbe ugyanúgy, ahogy az előbb tetted. A gázfelhőben fekvő hullától vedd fel a holográfiát, majd menj vissza a másik holoterminálhoz és helyezd bele az imént megszerzettet. Hallgasd le az üzeneteket, melyből megtudod, miért volt szükség a kódra, amely a turboliftet üzemelteti. Menj vissza az ajtónyitót CPU Terminálhoz, (Shift Assignment Console), majd a Workbench-hez vezető lezárt ajtóhoz. Robbantsd ki, a Large Lockerekből vedd ki a tárgyat, majd menj vissza a turbolifthez. Lépj be a CPU konzolba és [Intelligence] Enter, szám-sor". Nem működik. Nézd meg a biztonsági kamera felvételét, amelyből kiderül, hogy valaki módosította a kódot. Pusztiltál el a konzolt, mi-nek következtében kinyílik a lezárt ajtó. Menj be a liftbe. Kreia figyelemzett, hogy megjött az el-lenség és el kell hagynuk a helyet. Kreia csatlakozik a teremhez, így most már együtt mehet-tek vissza Attonhoz. Ő is csatlakozik, tehát már három folytathatót kalandjaidat. Kiderül a turpiság: a protokoll droid neked támad, nem véletlenül, ez egy HK-50-es beryglikus droid. Likvidáld és vedd fel a maradványokat (önmegsemmisítő rendszer, Vocabulator, Advanced Mining Laser). Menj a Harbringer Command Deckhez. Balra indulj el. Találsz egy Footlockert, foszd ki - a kereszteződésnél Sith Assassino-k tömegét rád. Haladj tovább a Briefing Room Console felé. Vedd fel a PS tartalmát. Sétálj vissza a kereszteződésig, majd balra. Nyisd ki az ajtót, győzd le a Sith Assassinoikat, majd vedd fel az elsőrt apróságokat. Az ajtón át nem tudsz át-menni a hídra, a meneküléshez viszont szükség van az asztroidea-térképre. Menj vissza a kiindulási ponthoz, majd egyenesen jobbra. Elő-re át az ajtón, majd mindjárt jobbra a PS-ből vedd fel a CPU Spike-okat és a többi tárgyat, s sétálj a Navicomputerhez. Repair menü > Down-load the Orbital Drift Charts utána pedig Check Harbringer Logs. Menj át a PS mellett ajtóhoz: majd a következő teremben jobbra. Végig a folyosón át az ajtón, PS / Footlocker, majd át az ajtón, újra PS. Továbbhaladva újabb Sith Assas-sinok boldogítanak, a mentőkabinok persze használhatatlanok, így vissza kell menned a Navicomputerhez. A teremben levő másik ajtón, a kereszteződésnél egyenesen haladj tovább, át az ajtókon, a Crew Quarters felé. Itt rögtön menj balra, a következő teremben találsz egy Foot-lockert. Sétálj vissza, a szemben levő ajtón át találsz egy PS-t. Menj vissza, ki a folyosóra.

Egy kis átvezető után megtudod, hogy valaha ez volt a te szobád, majd menj be. A Footlockerből

szedd fel a Datapadot, és az Armbendedet, a Medical CPU-ba tedd be a Datapadot és kapsz néhány stimuláns injekciót. Menj át a szemközti szobába, szedd fel mindent, amit csak találsz, majd a folyosóra vissza, kelet felé vezessen utad. Menj át az ajtókon, győzd le a Sith Assas-

ert találsz. Fuss a Maintenance Controlhoz, mindkét menüpontot aktiválva a számítógépen, nyisd ki az ionágyúhoz vezető ajtót. Menj vissza, a kereszteződésnél jobbra, át az ajtón. Találsz egy Workbench-et, egyszóval bögyözd ki-csit a karakteredet. Végezd el az upgrade-eket



ÉRDEKESSEGEN

Minden idők legerősebb Jedi lo-vagja Luke Skywalker. Hiába a magasabb Midichlorian szint, Yoda mester a 2., a legelőbb Jedi, s a rend alapítója, Kaja Sinis az 5., Ben Skywalker (Mara Jade és Luke Skywalker fia) a 7., Darth Vader a 9., s Anakin Solo (Han Solo és Leia Organa fia) csak a 20.

sínokat, a Republic Corpse-okat vizsgálád át. A terem bal oldali aj-taján át menj végig a folyosón, az ajtón át, majd a bal oldali ajtón áthaladva menj végig a folyosón, s így a (Medical Bay Door) Kolto-tank-hoz jutsz. A PS-ek kifosztása után menj a Medical Console-hoz, és helyezd be a Datapad-ot (Insert Datapad), majd válaszd ki a Check Logs menüpontot és azon belül a Check Came-ra Recordings-t. A felvételtől és a logból kiderül, hogy került a Harbringerre a Sith lovag. Vedd fel a Military Suitot, és haladj tovább a terem másik végébe a sérült orvosi droidhoz. Javítsd meg (Repair), majd menj a Lab Stationhoz. Itt ismértelen készíthetsz Medikiteket. Ha elkészültél, sétálj ki a nyílt ajtón, ahol találsz egy Repub-lic Soldiert. Menj balra, öld meg a Sith Assassint, és jobbra előre, a Low Secu-rity Door felé vedd az irányt. Szedd fel a Footlocker / PS-ből a tárgyakat és ments egyet. Lépj ki a folyosóra, majd jobbra a turbolift felé, de még ne menj be rajta, haladj tovább egyenesen. Az előtött levő ajtóban

és egyebeket (pl. az Echani Battle Armor up-grade-elheted az Environment Underlay Mark II-vel, a Vibrolade-el pedig az Energy Celler). Menj vissza a folyosón a hajtóműig. Haladj to-vább az Ion Energy Controllig, és engedélyezd az ionhűtést. Sétálj tovább, a Fuel Depotba. Megtalálod a T3-as droidot, melyet szétlőttek korábban: ismét csatlakozik hozzád. A Conce-aled Stash-ből vedd fel a tartalmát, hatástala-nítsd az aknákat és menj át a szemben levő ajtó-n. PS, majd újabb droidhadsereg támad rád - likvi-dáld gyorsan őket. Fuss tovább előre az ajtón, hatástalanítsd az aknákat, gyalogolj át az ajtón, öld meg ismétetlen a droidokat. Még ne menj fel a feljárón, hanem suhanj át az ajtón, hatástala-nítsd az aknákat, öld meg a droidokat,

TIPPEK

Ügyelj a színtételek mozzanataira: a program által feltüntetett Azo-színtételek (Y gomb) nem mindig abból az irányba vis, amely a számozódást irányít. Ez leginkább a multicasztroedényi fegyver-hez meg. Ha egy Jedi Guardian időközben Jedi Master irányba is halad, lehetetlen mindkettő számszám alkalmas fejlődési irányonként biztosítani. Ilyenkor jobb, ha magad osztod el a pontjaid a képességek között.



ismét összefutsz néhány Sith Assasinnal - egyenesen azért nem kell menned, mert semmi nem találsz. Sétálj jobbra be az ajtón, kutasd át a Corpse Republic Soldiert. Vedd fel a nála ta-lálható Strength Enhancert és a Droid Main-tenance Datapadot. Ments egyet. Lépj a turbolif-tal az Engine Decks-be. Menj át a szemközti ajtón, Kreia elindul harcolni a Sith ellen. Indulj balra át az ajtón, PS (Echani Armor) / Footlock-

majd ezek után térj vissza a feljárón. Menj az Emergen-cy Stationhoz és válaszd a Shut Down Emergen-cy Field to Exit Ramp-et. Ezzel hatástalaní-tod az erőpajzsot. Gya-logolj fel a feljárón, be az ajtón. Öld meg a rád támadó droidokat, szedd fel a maradványo-kat. Keresd meg a Fuel Control Stationt, ahol meg-nézheted a kamerákat, de fuss vissza délkeleti irányba a Peragus

Docking Bay-be. A folyosón hatástalanítsd a droidokat - ha át-nézel az üvegen, már láthatod az Ebon Hawkot. Menj tovább előre, majd jobbra fel a feljárón. A továbbjutáshoz szükséges aqk mágnésnes van zárva, de a T3-as ki tudja nyitni a konzollal. Állj a Hangar konzolhoz és válaszd a legelső menüpontot. Menj be a már kinyitott ajtón, balra be az ajtón, s inaktívald az aknákat. Menj le a folyosón, öld meg a droidokat, hatástalanítsd az aknákat, majd menj ki az ajtón. Találsz egy Decontamination konzolt, válaszd a Repair > Open Chamber menüpontot. Nem működik, így válaszd a Destroy-t. Menj be a nyílt ajtón, át a gázfelhővel telt területen, a Low Security Door felé. Robbantsd ki az aknával, majd be rajta, és

vedd fel a Metal Boxok tartalmát. Sétálj át az aj-
tón, a hangárban álló Ebon Hawkhoz. A Cargo
Canisterektől tartalmát és a Broken Droid alkatrés-
zeit vedd fel, majd menj fel a rámpán. Az ágyú-
val szedd le a Sith Assassinokat, a maradókat a
hajón kell megölni, ha feljutnak. Készen állsz ar-
ra, hogy elhagyj a Peragus-t?

A hajón beszélgetést folytatás a Jedikről, a Har-
bringeréről, a Telosról, a Mandalori háborúkról, s
a Jedi tanításról is. Vigyázz, mit válaszolsz, kap-
hatsz és veszthetsz is Light Side pontot.
A csevej után menj, és keresd meg Kreiát, majd
beszélj Attonnal. Ezek végzetével menj a Gala-
xy Maphez, és jelöld meg a következőt, a
Telos bolygót.

TELOS

Mikor felelsz, egy energiárcs tart fogva.
A Batu Remus név feljavadás érkezik: kienged,
majd harca hív. Old meg, ám a csepatep vége-
re megérkezik Lt. Grenn is, s elszállásol a Resi-



dental Modul területén, amíg sikerül rendezni,
hogy mi is vagy valójában. Ez idő alatt hívást
kapsz a Czerka Corporationtól és az Ithorian-
októl: a Czerka választása könnyebb (igaz, a
Dark Side pontokat növeli, de majd visszaszer-
zed), választ ez a lehetőséget. Beszélj a droid-
dal, menj tovább és keresd Jana Larsót. A Res-
toration Projecthez kell egy droid, amelyik a
Shuttle Bay Dock Modul 126-ban van. Ez az
Ithorianoknak fontos, akik újra népesítenék a
Telos-t. Ezt a droidot most a Czerkának kell bir-
tokolnia, ezért ide kell visszahoznunk. Menj ki az
irodából, a Residential 082 Eastbe, majd a B
apartment modulba. Az egyikben megtalálod a
droidkereskedőt, ahol adhatsz, vehetsz droid-
alkatrészeket. Menj az Entertainment Modul
081-be. A Merchantnál vehetsz a fénykardhoz
szükséges kristályból, meg sok egyéb egyez-
vert is, de olyanokat a későbbiekben is ta-
lálhatunk megajánlani. Menj a Cantinába:
keresd meg a szinten a TSF állomást. Be-
szélj a droiddal: kiderül, hogy az Ebon
Hawkt elköltözték, de a hajó nem hagyta
még el a Telos bolygót. A felszerelésed
visszakapod, vedd is fel őket. Nem
elég felszereltet, vedd meg a kell
agagnyi újra mindent. Menj be a
másik ajtón, beszélj Lt. Grennel.
Keresd meg a szinten a 126-os
Dockhoz vezető liftet, majd sétálj
le. Haladj a szemközti terminál
melletti Ithorianokhoz, és
mond, miért jöttél. Az aj-
tó kinyílik, menj be. Menj
a hajóhoz, de szerencsét-
lenségére társaságot
kapsz, tedd is el láb alól
őket. Vidd el a protokoll
droidot a Czerkához. Menj a
Bumani Exchange ajtaját felé. Be-
szélj az ott álló taggal, majd
menj a Cantinába és keresd
meg Luxát. Beszélj vele, csi-

náld meg neki, amit kér. Menj a Res. Modul 082-
be, a Medical Stationban találhatsz terminálhoz.
Fogadd az üzenetet, majd menj B3 apartman-
részebe. Végig ki a csapatodból mindenkit,
csak egymagad szállj a B3-as szoba elé. Mi-
után bementél, és elvégeztél ott a dolgot, menj
vissza a Czerka központba, ahol egy cs csata
vár rád. Kérdezd meg a droidot a Luxától kapott
Blaster Rifle-ről. Menj vissza a TSF irodába, a
hadnagyhoz. Beszélj vele. Rövidesen kapsz egy
újabb mellékküldetést: Batu Renről kell informá-
ciót szerezned, amit a Dockban (Docking Bay 3)
található öröklött tudhatsz meg. Menj vissza az
hadnagyhoz, akitől az információért megkapod
a jutalmat. Ezek után vedd a Czerka központba
az irányt, ahol megtalálod a két szökött bűnözőt,
akiket Grenn említett. Jana Larsótlól kieszde-
tünk információkat Batónról is. Ismét egyedül
menj az Ent. Module 082 B3-as szobájához.
Most már beengednek, s odaadják a Luxa által
említett 500 kreditet, ám időközben rád is tá-
madnak. Öld meg őket. Menj vissza a Cantinába
Luxához. Újabb feladat: menj az Ent. Module
Unit B2-be, a droidkereskedőhöz. Beszélj vele,
mond meg neki, hogy fizetnie kellene a
Czerkának. Menj vissza Luxához, és
mond meg neki a fejleményeket.
Hozd fel neki az Ebon Hawkot,
majd sétálj vissza a Bumani Ex-
change-hez. Beszélj az őrről,
mond: „Luxa küldött...”. Menj be,
kérd meg a recepciót és öld
meg a rád támadó öröket. Kutasd fel
a Boss-t és végezzünk vele. Likvidál a
rád küldött droidokat is. Kiderül, hogy egy ap-
rócska összeesküvés áldozata vagy, végezz
gyorsan mindenkiel. A tisztogatás után vedd fel
a PS-ben rejlő és a szétszört tárgyakat. Menj
vissza a Czerka központba Jana Larsóhoz, és
csevegi vele. Említsd meg neki a jutalmat, erre
ő a Docking Bay 3-hoz irányít. Beszélj Durro-
sal, aki így már beenged. Menj is be, nyissuk ki
az ajtót, majd a teherhajóhoz. Ezt a Restoration
Zone 0031-ben teheted meg. Hagyd el a várost.

TELOS - ACT II

Alighogy felszállsz, mindjárt találatot is kapsz és
lelővik a hajódat. Mikor magadhoz térsz, egy
Bao-Dur nevezetű, mellesleg eléggé Darth
Maulos figura fogad téged. Csatlakozik a team-
hez, ami nagyon jó, mert ő műszaki specialista,
és mellesleg ért a fénykard-készítéshez.
Említsd meg neki az Ebon Hawkot, ki-
derül, tud segíteni, és elkísér a Merce-
nary Campig. Menj és öld meg a rád
támadókat addig, amíg egy bejárat
után választásra nem kényszerülsz az
őcénaparton. Válaszd az Along the
Shore-t, mert ez a biztonságosabb útvo-
nal. Menj az aknamelep felé, hatá-
stalanítsd őket és az ágyút is. Sé-
tálj a Czerka Excavation Site
felé. Öld meg a Warbotokat és
gazdájukat. Találkozhatsz zsoldo-
kkal, rakétaállomásokkal.
Az aknákat hatástalanítsa
után menj a CPU terminál-
hoz. Lépj be az Old Military
Base-be, melynek az ajta-
ját védő pajzsot Bao-Dur
nyitja ki majd. A kereszteződésnél ha-
ladj balra: hatástalanítsd mindent, és
vedd magadhoz a tárgyakat. A ke-
reszteződéshez visszatérve balra,
majd a droidokon átgázolva jobbra,
át a pajzsos (Bao-Dur) s meglátod
az őrskiót. Menj balra, látni fogsz
három ajtót, melyből az egyiket



pajzs véd. Az egyik a Hangar Centeré - szem-
beülsz vele, hogy nem nyílik, mert a reaktor
nem üzemképes. A pajzsall védett ajtón lépj be,
a terminálnál kapszold ki a gázt. Fuss át a hos-
zúk folyosón, a kereszteződésnél droidok. Öld
meg őket, majd haladj tovább. Találkozhatsz
egy Czerka taggal - veled tart egy darabig. Menj a
folyosón a pajzsall védett ajtó felé, öld meg a
droidokat. Robbantás ki az ajtót. A jobb oldali
terminálnál robbantás fel a droidokat. Újabb tűz-
szerzés akció következik: Security Door -
bumm! Belépve Bao-Dur verje szét az erőpaj-
zsot, majd séta be az ajtón. Fuss végig a folyo-
són, a kereszteződésnél jobbra üsd szét az aj-
tót, majd haladj tovább. Javítsd meg a droidot,
hogy tudjon követni téged. A térképen menj a
Reaktor felé: indítsd be, majd sétálj a térképen
látható alsó-középső terebbe, ahol két terminál
találsz. A déli oldalon van egy ajtó, melyet már
szét tudsz verni. Haladj tovább nyugat felé a
hangárhoz, s az ott levő terminálnál kinyithatod
a hangár ajtaját. Öld meg a Tank Droidot, majd
vedd fel a kinyílt helységben található eszkö-
ket. Menj az őrskióhoz és szállj fel.

ÉRTÉKESÉSEK

A nő nem legerősebb
Jedie egy, a Rotteron-ról
származó Ce Ce
Denowai vezetett hő-
gyemény volt.

TELOS - ACT III

Nincs szerencséd: megint kényszerle-
szállást hajtasz végre, most néhány HK-
50-es Assassin Droid ténykedése miatt.
Öld is meg őket gyorsan. A hajó mögött



délkeletre, egy kis bucka mögött meglele a ti-
kos Jedi Akadémia bejáratát. Menj a a Polar
Plateau Interiorba. Odalent találkozhatsz Atris-szel,
az egykori Jedi Tanács tagjával. Eleget be-
szédb vele, s a követőivel (Mistress) is. Keresd
meg a barátaidat, akik az északi szobák va-
lameylikében vannak. Nézz szét, végül menj a
hangár felé. Ütközzön keresd meg a T3-M4-est.
Hagyd el az Ebon Hawkot a bolygót. A fedélze-
ten járjssz le a T3-as hangoligát. Sok mindent
megtudhatsz belőle. Mielőtt elhagdnád a hajót,
a Vocabulator tedd be a sérült HK-47-es droidba,
mely a Storage Roomban van. Menj a pilótafül-
kébe a Galaxy Maphoz és válaszd ki következő
bolygónak a Nar Shadaát.

NAR SHADAA

Attól az arcodba csap egy kis monológot a Nar
Shadaáról, de te is érdeklődhetesz, pl. Nar Hutá-
ról, Atton Jedikhez fűződő kapcsolatáról, s a
katonáról is. Ahogy landolsz, kellemetlen fogada-
tásnak lesz részese, ugyanis a Watto-szerű figu-
ra dockjára szállsz le. Fizethetsz neki, vagy meg
is leheted, az eredmény a. Kezdd meg Nar
Shadaa-beli ténykedésed. Vátoobmenve ban-
dálkál találozhatsz bármelyik lehetőséget is -
válaszold (megmentem vagy megölné a védtelen)
meg kell küzdened velük. A csorónak add 5 kre-
dit. A fénykardodhoz két alkatrészt hiányzik
már csak, abból egyet a közelben fogsz megta-
lálni. De előbb menj be Swoop garázsába: itt ta-
lálasz Workbench-et, végezd el a szükséges mű-
veleteket. Beszélj Tienn mesterral. A legfonto-
sabb, hogy új azonosítót (ID) lássd el az Ebon
Hawkt (Ship ID Transponder code). Ahhoz,

STAR WARS - KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS

VÉGIGJÁTSZÁS



hogy a mester ezt neked el tudja készíteni, kell neki a Transponder kártya egy másik hajóból, vagy egy üres Transponder kártya az általad szerzett ID azonosítóval. A droidjának kell egy társ, a helyi ócskás Kodintól az IT-31-es Utility Droidot kell elhozni. Menj be a zárt ajtón. Találsz egy PS-t, majd haladj tovább balra, hosszán - ott találd meg Kodint és az IT-31-es. Szerezd meg tőle a droidot, és vidd vissza Tienhez. Az asszisztensdroidtól kapsz egy Droid Shieldet, amit robotokra aggathatsz rá. A környéken lesz egy két „üzeletember”, akitől vehetsz ezt-azt, sőt kiderül, hogy az Ebon Hawk valójában nem is a te hajód. Két behajót kreditet követel egy helyi szerencsétlentől: ha beavatkozol, Light Side pontot kapsz érte. Keresd meg a Nar Shaddaa Docks-hoz vezető ajtót: menj be, majd balra. Haladj az első ajtóig, menj be rajta. Nézz be minden helységbe (kapsz mellékküldetéseket is), majd keresd meg Lootrát. Segíthetsz, vagy meg is öliheted: előbbinél megkapod a hiányzó darabot és lehetőség lesz még visszatérni a bolygóra. Ha megöli, a csapatagatok bizalma csökken. Miután segítettél neki, megkapod a fénykardhoz szükséges

összevetelt. Ha segítesz, a Refugee Sectorban meg kell keresned Aidát, Lootra feleségét. Kifelé jövet a szemben álló idegentől megtudhatod, hogy a lakónegyedben az Ithorian az energiacellával is felcserélte a transzport díját. Egy újabb siker eredményében fússz vissza, közöld a jó hírt, majd megkapod a jutalmad. Gyere vissza ki, a Pylonokat vezérlő terminálhoz csúsztasd be a megszerzett Access Cardot és vezérelj az energiát mindhárom pylonhoz egyszerre. Most

már készen állsz, mehatsz a Refugee Sectorba: ott öl meg minden Sarroc-ot, akik megszállták a telepet. Likvidáld az Exchange-alkalmazottakat, a koldusnegyedben szerzett missziók megoldásához a főnököket, Overseert is. Miután rábuktál, add neki oda az Aidáért járó 800 kreditet. Utána öld meg, majd tegyél el mindenkit láb alól, aki csak rád támad. A kijáratnál ismét összefutsz a Watto-szerű figurával. Mielőtt odamennél a Dockhoz, beszélj Aidával meg az édesanyjával is. Sétálj vissza a Refugee Landing Place-hez, keresd Lootrát. A Nar Shaddaa Docks-ban találd meg, annak is a Flophouse csücskében. Ha teljesítetd a küldetést, megkapod a fénykard megépítéséhez szükséges utolsó alkatrészt is. Szólítsd meg Attont, ha jól választasz, Light Side pontot kapsz érte. Ha faggatod a múltjáról, növekszik az influence-szint. Menj Vogga rezidenciájára, ehhez használd a térképet. Egy aprócska diszkurzus után vedd az irányt a Jekk'Jekk Tarrba.

A belső helyiségben megtalálod a Shadow Captaint, akit a Flophouse-ban várnak a katonái. Add át neki az üzenetet, majd menj vissza és közöld az eredményt a katonákkal. Menj a Refugee Landing Padhez, majd az Ebon Hawkhoz. A rád támadó Red Eclipse Sleeve-eket tedd el láb alól, majd mássz fel a hajóra, s ott is találksz ki a „szemetet”. A Communication Centerben megtalálod a vezérüket, beszélj vele. Találkozol egy Sith lovaggal, aki rád támad. Ne öld meg, mert ő lesz Visas Marr, aki ugyan Sith tanítvány, de csatlakozik a csapatodhoz. A sérült HK-47-esbe tedd be a Droid Processzort, amit a droidkereskedőtől vettél. Beszélj Bao-Durrall, aki elkészíti a fénykardot. Menj a Workbench asztalhoz, majd beszélj az üdönsültsz csapataggal, Visas Marral. Váltás Kreiával pár szót (képes tanítani neked apróbb Jedi trükköket), majd hagyd el a hajót, és vedd utadat az Entertainment Prominade felé. Mikor odaérsz, az egyik vendég épít tancsölányokat keres: ha jól karaktered jártszól, válláld el - a pénz sohasem jön rosszul, mellesleg kapsz egy jópofa ruhát is. A zárt ajtón nem tudsz bemenni, de a főbejárat mellett várakozó kis teremtménytől kredit ellenében megtudhatod a jelszót. Menj be, nézz körül,

majd szaladj Fossához a Dockba. Megtudod tőle, hogy miért várakoznak a teherhajók és miért nincs forgalom a dokkban. Gond van az azonosítókkal - nosza, neked sem kell több, amúgyis szükség van egy azonosítóra - vállald tehát el a munkát. Egy adott sorrendet kell beállítani, ez pedig a Silver / Alakador / Tooma hajórend lesz. Ha végeztél, add le a jelentést, majd vedd az irányt a Hutt vezérhez, Vogga-hoz. Bolyongj kicsit, majd menj be a Jekk'Jekk Tarrba és csinálj meg a mellékküldetéseket.

Kis idő múlva Atton tájékoztat, hogy a Comlinken üzenetet fogott egy Visus nevezetű idegentől. Menj a Jekk'Jekk Tarrba, de egyedül. Atton utánad rohan, s figyelmeztet: a Tarr levegője nem bélelgezhető. Kapunk néhány Antidote Potiott, melyek csak dísznek lesznek jók, mást kell alkalmaznunk az életben maradásra. Légy óvatos, ments gyakran. A dokk felé tartva összefutsz Mirával, az egyik fejedvással. Nem tűnik ellenségesnek, mitöbb: figyelmeztet, hogy társaid is bajba kerülnek, s hogy erről a találkáról valószínűleg mindenki tud, még a fejedvások is. Eközben Atton a bárban összehalálzik a tancsokkal. Rátámadnak (kiderül, hogy kik is valójában), s neked kell megölni a Twin Suns duót. A legyőzések pillanatában Atton visszamegy a hajóra, figyelmeztetni a többieket is a fejedvásokra. Újabb Bounty Hunter csapat közeleg. Mira biztonságos helyre cipel, s elmondja, hogy Visus meghívása nyilvánvalóan csapda. Hősdöt egy csellel elkábítják, s Mira lép a helyébe. A hóganyát és miert később érted meg. A Jekk'Jekk Tarrba, menj balra, majd egyenesen át a teremben addig, amíg az utolsóhoz nem érsz. Mira leveleszi az úrruhát, és bajba kerül. Te persze ebben a pillanatban térsz magadhoz, szaladj a tett színhelyére. Belépéskor átvezetöl animáció, majd Kreia segítségével megtanulod



TIPPEK

Figyelj a Critical Hittre. A játéka a „J20” rendszert használja, melyben a támadó értékek jelentik az egyes számokat. A véletlenszerűen generált kódban a 20 jeleni a Critical Hitet, amely esetén a mindenkor sebő értéked duplázódik. Az esélyt lehet növelni / csökkenteni különböző tárgyak, és felszerelések használatával.

használni a Breath Controlt, amely bizonyos ideig megvédi a mérgező gáztól. Használd ezt a Jedi technikát, hogy legyőzhessed az ellenfeleket. Sokan támadnak rád, nem lesz neked dolgod. Ments, mielőtt átértesz az ajtókon. Kövesd a legészakabbra lévő teremhez vezető utat. Beszélj az ott lévő „szórazókata hölgygél” és menj le a Jekk'Jekk Tarr Tunnels-be. Itt az interferencia törnéseket a térkép-analizátorod, de annyit tudsz mondani, hogy mindig tarts balra, amíg el nem érsz egy Security Doorig. Ismét lehetővé lesz Mirával játszani: az Ubeseet Bounty Huntereknek át vezet az út. Mielőtt ezt megtennéd, meg kell küzdened Hanharra, a Wookie fejedvással, aki Mira élettére tör. Üdönsülts karakteret rendszel rád, vedd fel az elhagyott ruccját és a Blaster Rifle-t. Segítség, hogy Mira alatt nem robannak fel az aknáknak, tehát nyugodtan beleszaladj a két lábú hajó bundát. Kézd el löni, futni, löni, futni, s így tovább, míg Hanhar el nem pusztul. Visusécs után Kath Houndsokat küld rád, remélem, sok Meele nagy pájzs van nálad, mert az Easy fokozatot átugorva rendkívül nehéz harcoknak nézel elébe. Old meg őket, végy fel minden tárgyat, hagyj el a helyiséget. Ments előtte. Öld



meg a fejedvadászokat, nyisd ki az ajtókat (Mirával). Fedezd fel a helyszín legapróbb zugait is. A ventilációs rendszer paneljén nyisd ki az összes zárat. Itt találás egy Workbench-et is, hát használd. Ha meglett az Escape Tunnelt (ami a ventilációs központ mellett van), az Emergency Control nézd meg. Válassz az Access al Available Escape Route menüpontot. Attólval az evakuációs riasztót. A karaktered előtt újra szabad az út - öld meg az Ubeseit Bounty Huntereket. Szedj fel mindenhol mindent (Large Lockerek, holttestek) majd menj le az arénába. Átvezető anim következik, meghal mindenki, téged pedig Gato teleportál el a hajójára. Mira és az ex-Jedi Mester Zil-Zil beszélget, majd Kreia feléleszti a vukit (itt már bűzik Kreia körül valami). Attól és Mirát láthatjuk - még mindig szükség van a Transponder kódra, mondjuk Vogg egy hajójának azonosítója meg is felelne.

A Hutt azonban nem mindenkit enged be a Warehouse-ba, ahol szerezhetnénk egyet - ezért adjuk a T3-M4-et, persze csak „kamubi” hogy azzal bejutva szert tehessünk a kódra. Menj be és beszélj a C7-es egységgel, majd rögvést a C6-os droiddal is. Menj vissza a C7-eshez, és öld meg (Shock Arm a legjobb), majd menj be a szétnyitlt ajtón. Ekvipeld a droidodra a felszerelést. Olvasd le a kódot az ajtó jobb oldalán lévő panelről, így néz ki: Center Counter Clockwise / Right Clockwise / Left Counter Clockwise. Ezzel biztosan kinyílik az ajtó. Beszélj a droiddal, majd menj vissza abba a terembe, ahol a C6-ot hagytad. Ments előtte, mert HK-50-es Assassinnok várnak rád. Használd a Shocking Armot a legyőzőshöz. Ezután hagyd el a Warehouse-t ott, ahol bejöttél.

Megkapod a kódot és a Blank Transponder Cardot is, amire szükség van az Ebon Hawk ID-jének megváltoztatásához. Legyőzősük után fel tudod venni a hajón lévő droidhoz szükséges HK Chassis-t is. Megvan tehát a kód, Tienn mester át is írja. Mira csatlakozik a teamhez, Atton pedig elviszi a droidot Tiennhez a Transponder kód miatt. Most már lekövetik Gotóé az Ebon Hawkot. Össze kell állítanod egy kétfős csapatot Jedid megmentésére.

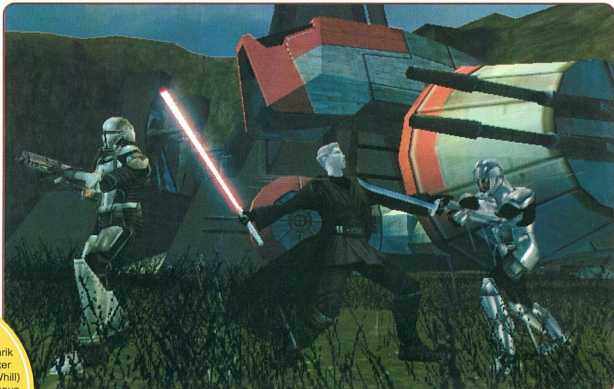
GOTO'SHIP

Csapatod megérkezik a hajóra, most őket irányított. Beszélj a droiddal, és töltsd le tőle a Shutdown programot. Nyisd ki az ajtó, győzd le az ellenfeleket. Egy Goto Commander droid támad rád: átgázolva rajta megkapod az Access kódokat, melyek a terminálok működéséhez szükségesek. Elminálj mindenkit, aki csak rád támad. Ha kapsz kódokat a droidoktól, akkor az adott fegyverzetet már le tudod tiltani a fali terminálokon. Menj az Audience Chamberhez - ott lesz a Jedid. Az Auxiliary Console-ból újabb jelzőt tudhatsz meg: a szemben lévő folyosó végén mindent kikapcsolhat az opez. A műveletet a Command Console-oknál is végrehajthatók. A Droidokt kapott Shutdownt kell feltölteni a terminálokba, majd ennek lefutásával lehet inaktíválni az adott egységeket. A déli részen, a Workbench-et tartalmazó szoba mellett találás egy másik terminál, amelyből letöltheted az Overload programot. Ha lekapszoltad az első cellánál az erőpáncsot, a sérült droidból letöltheted a Reset programot is. A fenti cellánál, a rakéták működéséhez szükséges kódszavakat szerezheted meg. Menj a Central Comman-

derhez, de vigyázz az aknára és a droidokra. Nyisd ki a High Security Doort, majd sétálj a Bridge Comm. Systembe és reseteld a Turret rendszert, valamint minden egyebet, amit erről a terminálról el tudsz érni. A Power Bridge-ben kapszold le az elsődleges energiatárolást. Kifelé jövet Duros Bounty Hunterek botlás, semmisíts meg őket. Ismét meg kell küzdeni a táncoslábú Bounty Hunter duóval, a Twin Sznzal. Fuss az Ebon Hawkra. Épphogy elhagyd Goto hajóját, az darabjaira hullik. Az Ebonon kiderül, hogy Mirát az a Zex Kai Ell bérletel fel, aki anno a Jedi tanács elnöke volt, azzal a céllal, hogy szemmel tartson téged, s odacsalogassa Gotót. Kapsz egy droidot is Gotótól, aki elviek-

KORIBBAN

Kreia szerint a keresett Jedi mester a régi Jedi Akadémia környékén lesz. Jedijeink érzik a jelenlétét, Kreia mégsem jön veled. A hajón maradj és inkább meddálj. Sötét energiák veszik körül a bolygót - de téged ez ne érdekeljen, válassz két társat és indulhat a felderítés. Ha a porban heverő Sith holttestekhez érsz, Hssiss-szek elevelednek meg a semmiből és támadnak rád: ők a védőszentek, képtelenek vagy likvidálni őket. Fedezd fel a területet, miközben Kreia mesél neked a sírokról és a Sith-ekről. Elérsz a Syrak Cave-hez, de még ne menj be. Folytasd utadat tovább: találkozol 1-2 Tuk'Atával, szedd szét őket. Menj be a Sith Academy-ra. Lassan haladj



ben a te védelmedre lett beprogramozva. Menj vissza a Nar Shadaára.

NAR SHADAA

Az öreg Jedi mester sok mindent elmond neked: szerinte akadnak még Jedik, szétszórva az univerzumban, de nincs aki összefogja őket. Elmondja, hol vannak a többiek, és hogy a Jedi Civil War nem volt véletlen. Jedi mesterekből mára nem sok maradt. Egy új trükk megismerés után megállapodsz vele, hogy ha sikerül minden Jedi Mestert felderíteni, találkoztok vele a Dantooine-on. Kijutván a Dockba, beszélj Fassával, a Nar Shadaa-i szegénynegyedben



elő családról, akik el szeretnék hagyni a bolygót. A küldetés sikeres, egy Side Questtel megint kevesebb van a repertoárban. Sétálj fel az Ebon Hawk fedetetére: beszélj Kreiával, akinek köszönhetően mulitaskoztoshatsz, s megleheted az első lépést a magasabb Jedi erők megismeréséhez. Implementáld a HK-47-esbe a HK Chassis-t, és kapszold be a droidot. A bértyilokláról szóló hablaty után mégis szolgálni fog téged. Menj az Atton melletti Galaxy Maphoz és utazz a Koribanba.

előre, mindenhol öld meg mindenkit, aki ellened szegül, különben felhalmozódik a tömeg és úgy nehezebb esélyed van a túlélésre. Az egyik Footlockerben lévő Datapad segít hozzáférni a Sith növekedékek CPU termináljához, találás egy Sealed Doort is - Mira meg is jegyzi, hogy ez nem véletlenül van itt, valószínűleg nagyon fontos dolgot takar. Keresd meg a Sith terminált: készíts új hozzáférést, mellyel kinyithatod a Library Room ajtaját. Ahhoz, hogy a Training Roomot is elérj, teljesíteni kell a Level 1 Writen Testet. Mivel nem tudjuk a kérdéseket, vagy visszandered a Kreia által mesélt történeteket, vagy találgatsz. Elég négy helyes választ adni: 1. Freedom Nagd 2. Twenty 3. Czeka 4. I Always Life 5. első válasz. Menj a Training Roomba, és indítsd el a CPU panelt. A 2-es tesztet indítsd el: persze nem működik, s helyette a Level 16-os szintű gyakorlatot kapjuk (nem véletlenül). A ketrecekben lévő Starving Tuk'Atákat küldi rád: pusztítsd el mind, majd menj a Detention Roomba. Megtaláljuk Master Vash Jedi mester holttestét, aki ezek szerint a Sith-ek áldozatát esett. Menj oda hozzá, s megkapod a fénykardját. Sétálj a szabadban lévő terminálhoz és a Loona Vash hozzáférést használva válassz az Open Front Door menüpontot. Indulj el kifés, s utközben összefutsz Darth Sionnal. Szó esik a sötét oldalról és Kreiáról is, a lényeg azonban az, hogy le kell győződnöd ró, már majdnem elpusztított, mikor Kreia menekülésre szólít fel téged. Ezt a csatát nem nyerted meg - még nem. Menj vissza, a Shyrak Cave-hez. Sétálj be: szépen haladj irányt és mindent öld meg, majd vedd az irányt a Secret Tomb felé. Ki kell állnod a múltbéli igazadért: a szokásos látomáspróbatétel helyszínén vagy: eldöntened, melyik oldalra állsz. Ha a sötét oldalt választod, állj

STAR WARS - KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS

VÉGIGJÁTSZÁS

Malak mellé - ha nem, válszólj jól, s le kell győznöd a szolgákat. A csata végén Malak ellen fordul, de nem halasz meg, ha kudarcot vallasz. Fedezd fel a sírt, készüdj fel néhány nehéz harcra. Gyógyítani nehéz lesz, ezt a területet átjárja a félelem, nem töltődik az erő-csikod. A sötét látomásban minden barátod rád támad: pusztítsd el a látomást. A halott Jedi Datapadját olvasd el. Ahogy Kreiát és „ábrátainkat” legyőzöd, menj be az utolsó ajtón. Itt Darth Raven és tanítványai várnak téged. Mint ahogy azt sejtetni lehet, ez egy teszt. Ezt Kreia is elmondja: a multibéli cselekedeteid kihatással vannak a jövőre. A misszió végén XP pontokkal és egy újabb fénykarddal leszel gazdagabb. A szembe vett ajtónál menj vissza a Sznyrak's Cave-be. Sétálj ki a barlangból és szállj fel az Ebon

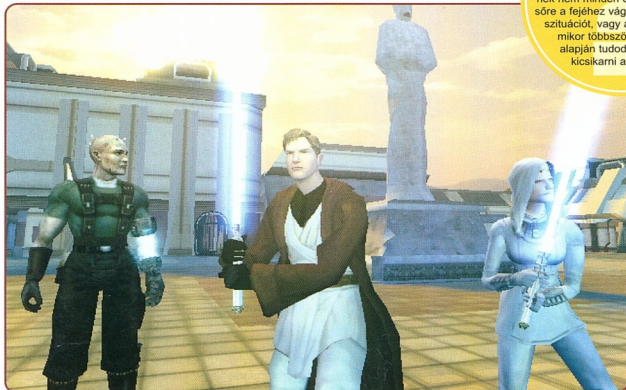
aknát a B-13 Chache bunkerban. Keresd meg a térképen, majd végezd el a feladatot. Előtte azonban nézd meg a gyakorlatot, és szállj be a csatába egy kevéske XP-ért cserébe. Keresd meg Kex-et, a kereskedőt. Xarga azt mondja, hogy egy ifjú, ám meglehetősen erős mandalori harcos eltűnt a dzsungelben. Ha megtalálod (dzsungel, északkeleti rész), hozd vissza a táborba és jutalomban részesülsz. Zukanak meg egy Phase Pulse Converter kell, hogy megjavíthassa az adó-vevő tornyot, s vele együtt a nyomkövető komputer. Ha megtalálod a darabokat, hozd vissza neki. Szólj a mandalori Guide-nak, hogy vigyen vissza téged a hajóhoz, onnét ugyanis rövidebb az út. Menj vissza,

ted a Scoutokat, sétálj vissza Kelbornhoz és újságold el neki a jó hírt. Irány vissza a bázisra, egyenesen Zukához. Add neki oda a Phase Pulse Converter részelt, majd javítsd meg a szétszakadt vezetéket, mely a terminálból indul. Menj Xargához, akitől megtudhatod, hogy már Mandalore is tudja a hősietek sorát. Ez jó hír. Menj is a vezírhez. Szerecsend az, hogy a Leader ép most később menjen az Onderonra, vele tartasz, s naná, hogy akard. Ha szükséged van valamire az Ebon Hawk-ról, vissza kell menned érte. Mielőtt mindezt megtengnéd, ha még nem mentél volna be a Mandalorian

Chache-be, akkor tedd meg: odabent az aknák és a droidok elpusztítása után már nincs feladat, megteheted az Ebon Hawk - Command Center közötti utat. Mikor épp elhagynád a helysítőt, a semmiből előbukkanó Sith bériglyások megtámadják a bázist, így segítened kell. Mandalore csatlakozik a teamhez, s a siklóval elhagyjátok a holdat, ártéplőtök a tatulnszerű Onderonra.

TIPPEK

Alaposan kérdezz körbe mindenkit. Ha a cselekmény során elindítasz egy szálát, az adott karakternek nem minden esetben tudod előre a fejéhez vágni a megváltozott szituációt, vagy a kérdést - van, mikor többszöri párbeszéd alapján tudod csak belőle kicsikarni a lényegét.



Hawkkal. Mialatt a HK47-es rakoncátlanokdik, a T3-as droidok helyettesít, te pedig elindulhatsz az Onderonra.

ONDERON

Mivel az Onderon blokádnál alá került, így annak egy holdjára kell leszállnod (miután semlegesítetted a rád támadó erőket). Mivel a hajó nincs valami túlúsgoson jó állapotban, meg nem javított, nem tudsz újra felszállni. Kreia is ugyan ezen a véleményen van, plusz rezgést érez az erőben a régi Outpost miatt, ami célszerű lenne felkutatni (hátha találasz transzport modult, amellyel eljuthatsz az Onderonra). Kezdd el szépen felderíteni a területet - állatokkal találkozhatsz leginkább, melyeket nem túlúsgosan nehéz likvidálni. Nyomulj előre a lezuhanat hajój, ezidő alatt Atton szól, hogy valószínűleg társaságot kapsz, mert az Ebon Hawk szenzorai jeleztek valamit. Rövidesen az űrszta is véget ér, tehát pilótának nekik a alapvető javításokat elvégezt a hajón. Rövidesen össze-fut a Nar Shaddaa-i Zhug familiával, kiket az Exchange küldött a likvidálásodra. Told az arcukba a fénykardot. Sétálj észak felé, a Dxun Dzsungelbe. Rövidesen találás egy mandalori holttestet, akit valószínűleg 3-4 napja ölték meg. Később néhány mandalori harcosba is belebotlasz, akik a bolygón maradtak. Összefutsz Mandalore-ra, a harcosok fiatal vezetőjével, aki segít eljutni az Onderonra, de előtte bizonyítani kell rátermettségét: fel kell robbantanod néhány

TIPPEK

Az „alküldetések” (Side quest, Bonus Mission) teljesítése nem kötelező, de ajánlatos. Nem csak azért, mert kreditet kapsz (ezt a mini játékoknál, mint pl. a Pod Racer, vagy a Pazaak-nál is megteheted), hanem mert Side Pontok és a szintlépéshez való XP-k is járnak érte.

vedd fel az alkatrészt a földön fekvő holttestől. Az „utaskísérővel” menj vissza a bázisra, majd ki a Dxun dzsungelbe. Fedezd fel minden egyes régiót, miközben összefutsz egy Zakkeggel, mely elég csúnya dög, de képes vagy elpusztítani, s trófeaként elvinni a fület a bázisra. Vidd el Mandalore-nak, akinek ezzel képes vagy bizonyítani a rátermettségét. Az egyik Cannoktól felszedheted a Phase Pulse Converter egyik darabját, amit majd vissza kell vinned Zukának. A térkép északi részén összefutsz Kumus-szal, az elvesztett fickóval. Megtudod tőle, hogy löszér hiányában nem tudt visszafutni a bázisra, az ellenség pedig ott masíroz a lába alatt. Csökkentsd a Kumák számát nullára, majd kiabálj fel. Kumus-nak hogy elmúlt a veszély, lemaszhat. XP, Light Side és csapattag influence point emelkedés a jutalmad. Ezzel a misszióval már csak annyi a tennivalód, hogy szólsz Xargának a bázison, akitől megkapod a jutalmad.

Visszafelé beelőbontasz több Cannokba, akitől elorozhatod a Phase Pulse maradék két alkatrészét is. A térkép délnyugati csücskében ráakadsz a Mandalorian Chache detonátorra, amit fel kell robbantanod, ám ezzel még nincs vége: az állatok is megrohamoznak - vissza kell verned a támadást. Hatástalanítasz az egyetlen aknán: időközben a DNY-i szektorban találkozhatsz Kelbornal, aki megkérd téged, hogy szaglász körül a harmadikként érkezett objektum körül - valószínűleg Scout harcosok érkeztek, nem szabad, hogy rátaláljanak a bázisra. Miután jól lelőt-

ONDERON, TOWN OF IZIZ

A kereskedőnegyedben szállsz le - kicsoda szerencse, nem messze az uralkodói palotától (Royal Palace), ahol esetlegesen rábukkanhatsz a Jedi lovagokra. Mandalore szerint Dhagon Ghen, a nem túlúsgosan jó, viszont annál befolyásosabb doki is segíteni tud - aki mellesleg a mandalori vezető jóbarátja. A rendelő / iroda / lak a kereskedőnegyed másik szejletében található, közel a Cantinához. Mindjárt a leszállást követően megkapod a Starport Visa kártyát, amely a szigorúan ellenőrzött dokk elhagyásához kell. Szerecsend az, hogy a Beast Riderhez, beszéléssel veled. Kapsz 1000 kreditet az elszabadult állat megfékezéséért, jó üzlet. Belépve a kereskedőnegyedbe, egy vita szemtanúja leszel, az örök egy örögüről azt állítják, a birodalmi kénjme. Természetesen nem az, eldöntened, közelbelsz-e. Rájöhetsz, hogy itt az Open Starport Visa nagy úr, mindenkinél arra van szükség. Egyelőre nem tovább, érdeklődj a városban. Menj a piac-térre (Market Place) A tértől jobbra levő folyosón egy sikátorban van a Sly Rampbe vezető folyosó. Ide egyelőre nem mehetsz be. Sétálj a Western Square-be, ismét találkozol néhány fejvadászsal, lödd le őket. Thug Grenadierek is társulnak hozzájuk, velük könnyen végezhetünk.



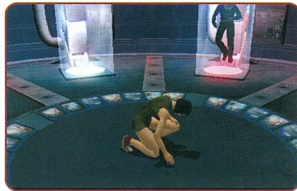
Keresd meg az 1B-8D droidot: nála vehetsz egy-két Spike-ot, Repair Kitet. Ami fontosabb az, a vele szemközti oldalon lelt Dhagon Gent rezidencia. Ő az orvos, akit keresel, de úgy tűnik, nincs itt. Egy gyilkosságban gyanúsítottként van fogvatartva a rakétatoronyban. Captain Rikerrel kell beszélned együgyiben, aki a Merchant Square-en tartózkodik. Az őrr küld neki 20 kreditet is, ezt szintén add át. Belépve a rezidienciára, a Metal Box kinyitása után a meglévő Chemicals-ból stimulánsokat készíthetsz magadnak a Lab Stationnál. Sétálj ki, nézz be a délre található Cantinába. Keresd Xaartot. Megtudod tőle, hogy

a doki nem lehetett a gyilkos, mert akkor éppen együtt voltak, s a rendelőben múltatták az időt. Nocsak, megvan az alibi, már csak bizonyíték kellene. Sakarie is érdekes lehet, van Quixoni Lightsaber Crystalja, amiért csak akkor érdemes szenvedned, ha a Dark oldalon vagy, ugyanis ezt csak Sith lovagként használhatod. Meg amúgyis - a kristályt csak az Open Starport Visáért hajlandó adni. Kérdezzess mindenkit Dhagonról. Ha végeztél, menj vissza ki a Western Square-re. Ismételt Bounty Hunterek kisebb csapatára leszel figyelmes: átgázolva rajtuk az egyiknél találjs egy Bounty Hunter Starport Visát. Menj a Cantinába, beszélj Kiph-fel, aki a Bounty Visából 500 kreditért Open Starportot készít. Sétá Xaarthoz és adjuk oda neki. Lépj ki, majd menj át a kereskedőnegyedbe (Merchant Quarter). Kapsz egy üzenetet, hogy egy Anda nevezte idegen vár rád a Merchant Quarter északi részén. Találkozz vele, de csak akkor csinálj meg neki a feladatot, ha Dark Jedi vagy. Beszélj a doki érdemes, mert kapsz egy Security Cardot, amellyel kémlelheted a biztonsági kamerák állapotát. Captain Riiker elmondja neked, hogy a Dhagon doki kiszabadításához fel kell kutatnod a gyilkost, a törvények csak ezt teszik lehetővé. Kezd a Cantinában. Menj vissza a Western Square-re. Összevessz Captain Gelesivel, kicsit csevegi vele a gyilkos-ságról. Menj Kiphhez, vele is tedd ugyanezt. Keresd fel Nikkót és újabb részekre derül fény. Sétálj ki a gyilkosság helyszínére. Egy futkorászós rész következik, ugyanis a vértócsa mellett hulladékok egy droid alkatrészeire bukkansz. Nézd meg a Broken Droidot, majd újra beszélj Kiph-fel. Egy felszolgálódroidról van szó, amely a Cantinában dol-

Nikkóval, aki Captain Riikerhez irányít téged. Nikko elmeséli a történetet, és sikerül tisztázni a doki. Ő megszervezi neked a titkos randit, az iroda előtt lesz a Jedi-találka. Persze semmi sincs ingyen, egy Encrypted Holodisc-ket kell visszacserezni neki, s ekkor már szembe is állhatunk Master Kavarral. Feltehetően Bakkel, a vadászcsoport vezetője vitte el a Holodisc-ket, hát kérd vissza tőle. Ő természetesen nem adja oda, ezért csapjunk oda, s így meglesz. Visszatétel után mi igenis azonnal találkoznunk szeretnénk a mesterrel: kívánságod parancs, a Cantinában találod magadat. Rád támadnak, Master Kavar, a Jedi Guardianok vezetője pedig megpróbálja máshogy rendezni a helyzetet. Menj ki a Western Square-be, megérkeznek a Trooper-ek, s Izis városa háborús övezetté változik. Segíteni csak úgy tudsz, ha megölöd mindent, ami mozog, s rád támad. Menj a Merchant's Quarterbe, Master Kavar később veszi fel veled a kapcsolatot. A Sky Ramp Checkpointnál újabb küldetést kapsz: General Vaklu, az űrlotta parancsnoka vadászokat küld rád. Időközben már a Commonerek is a fejéi akarják. Valaki közben élesíti a védelmi rakétasilkokat, tehát ezeket szintén likvidálni kell. Válszod ki a megfelelő Saber technikát, a Resilience alkalmas a helyzet kezelésére. Menj az Izis Starportra - ha esetleg vissza szeretnél jönni, egyszer teheted meg, mégpedig a láthatatlanná válás segítségével. Vissza kell menned a Dxunra - Atton időközben beszól a Comlinken, hogy sikerült megjavítani az Ebon Hawkot. Beszélj Kelborn-nal, Zukával, és a Mandalorian Guard Captainnal. Utóbbinak adjuk oda a Zakkeg fület. Ha nincs CPU Spike-od, a Workbench asztalon (a Command Centerben) készíthetsz néhányat a

DANTOINE

A droidot meg tudod, hogy a Jedi Enclave Ruins a Khoonda Docktól északnyugatra fekszik. Kicsit távolabb, Saedhét, a farmert megtalálva a nyílt terepen kiderül, hogy az Atmosphere Sensorral a helyi élősködők nem támadnak meg téged, s hozz neki is egyet, mert az megér neki 1000 kredit is. Vedd utadat a Crystal Cave felé, majd menj be. A barlangban amellet, hogy összefutsz egy tudóssal, találász Atmosphere Sensort is, melyet majd vissza kell vinni a farmernek. A kristályteremhez érve Kreia elmeséli, hogy valójában mik is ezek - szedi mindegyik ti-



pusból egy-egy darabot, szükség lesz rájuk a fénykardok készítésénél. Fuss vissza a Khoonda Main Entrance-hez: a párbeszédből kiderül, hogy valószínűleg egy Jedi mester „rejtőzik” a romos Jedi Enclave falai között. A recepció elmondja, hogy az Adminisztrátor iroda pont ezen szoba mögötti teremben található. Suulru, akivel az Admin iroda felé találkozol, küldetést ad: hiányzik neki a Vaporatorja, ami valószínűleg Jorannal van, a kereskedő-fejvadásznál: 500 kredit kapsz érte, ha teljesíted ezt a feladatot. Jorant utólagja az Enclave Ruins felé vezető ösvényen látta. Menj és beszélj Terena Adarával, a bázis vezetőjével, a mester barátjával. Egeelőre érdemi információval nem tudsz szolgálni. Sétálj ki az épületből, és vedd az irányt az Enclave Courtyard felé. Sétálj át a területre, likvidálj a Kinrath-okat, s keress meg a Courtyard bejáratot. Miközben keresgelsz, találkozol Daraalával, akitől vehetsz néhány Jedi ereklyét, de nem érdemes, találd majd eleget. A bejárat felé Salvagerekkel akadsz össze, akiket le is mészárolhatsz, de ha nem vagy gorbomba, nem bántanak téged. Néhány helyi vadállatot legyőzve keress meg az Enclave Sublevel bejáratát jelző ajtót és sétálj le rajta. Lent jár be alaposan minden területet, pusztítsd el a Laigrekeket. Találni fogsz egy bezárt ajtót és egy terminált, mellyel túltúlháthatod az áramköröket és kirobantathatod a falat. Ahány ilyenrel találkozol, mindegyiknél ez a művelet, megfelelő számú CPU Spike kell. Végül elérkezel egy olyan terembe, ahol egy Discipline nevű ürmber (Jedi-történész) tartózkodik. Sok min-

dent elarul a Jedi múltból, de a lényeg: ő az utolsó csapattag. Találász egy bezárt ajtót itt raboskodik Jorann, akitől a Vaporator van. Ki akar szabadulni, de ehhez az összes Laigreket likvidálni kell a területen. Ha ezután kiszabadított az öreget, hálálkodva elnyargal a helyszínről, át a Thugokon, s Gerevick csapatát immáron neked kell legyőzöd, majd visszatéred a Crystal Cave-be. Utóközben összefutsz Jorannal, akitől visszaszerezheted a Vaporatort. Ezzel már van értelme újra visszatérni a Khoonda központba: sétálj egyenesen Suulruhoz, s add neki oda. Még van egy kis dolog a Crystal Caveben, ezért szaladj gyorsan oda: menj egészen addig, míg nem találkozol egy Mercenaries csapattal. Öld meg őket, s Master Vrook kiszabadul.



ÉRDEKESÉK

George Lucas már a következő trilógia részét is gondolkodik. A tervek szerint az Episode VII forgatása valamikor 2014 környékén venné kezdetét...

gozott. Csak akkor tudsz meg valamit, ha a fej meglesz. Menj ki a kereskedődroidhoz, akitől vehetsz S-OD3 maradványokat. Próbálkozz Kiph-nél - ő képes visszállítani az utolsó pillanatokat a droid fejének memory core-jából. A gyilkos a Market Place felől jött. Beszélj

szétszedett komponensekből. Sétálj vissza a Dxun Landinger, fel a hajódra. Beszélj Kreiával, aki ismét új Jedi trükköt tanít neked. Mivel sem a Dxunon, sem az Onderonon nem tudsz egyelőre semmit sem kezdeni, vedd utad a Dantoine felé.

STAR WARS - KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS

VÉGIGJÁTSZÁS

Néhány kreatúra legyőzésével juss el ismét a Crystal Cavernbe, ahol találhatod egy, a nevének szülő fénykard-kristályt. Érdemes felszárni, hiszen személyre szabott képességek, tehát az első adandó alkalommal érdemes a Workbench-nél megbuherálni a jelenlegi fénykardot. Útközben a Mercenaries csapat vezetője, Azkul a segítségért kéri: ha segítesz, Dark Side, ha nem, nehézség kezelem lesz. Menj az Ebon Hawkra, s útközben hatástalanítsd az aknákat. Taníthatod Discipline-t a Jedi mesterségre, de Kreiával se felejt el beszélni; keresd fel Bao-Durt, aki elkészíti az új Jedi kardot. Menj a Workbench-hez és upgradeld a fénykardot. Ha mindennel kész vagy, sétálj vissza az adminisztrátori szobába, Adare-hez. Megkapod a Security Key-t, mellyel minden eddig bezárt ajtó kinyílik előtted, és az érkező Mercenary csapatok ellen felkészítheted a támaszpontot. Ellenőrizni kell a rakétatornyokat, beszélni kell a katonákkal is - ha végeztél, Zerrott kell keresned, tőle is CPU Spike-okat kell szerezned. Az egyik orvosi szobában találás sérült milicistákat, gyógyítsd meg őket, vagy hozd rendbe az orvosi droidot, aki megteszi ezt. Az egyik szobában találás egy Workbench-et, itt tudsz CPU Spike-okat és Repair Kiteket készíteni; célszerű ezért Bao-Durt magaddal vinned, ugyanis a nagyobb Skillhez kevesebb Spike szükséges. Aktiváld a droidokat - az egyiknél van a kereskedő Kaere Hydros-pannerje. Vidd vissza neki.

A lőtornyok barátságos célpontokra vannak irányítva, programozd át őket az ellenséges célpontok megsemmisítésére (Turret Control Station terminál, Security ajtó mögött). Ha mindennel végeztél, menj az admin szobába. Mond el Zerronnak a helyzetet, s bátoríthatod a védők csapatát is. Mercenaries csata következik: a hídfőn át támadnak, de a megjavított droidok és a Jedi Mester is segít. Beszélj Master Vrookkal, meg egyezkedj veled abban, hogy ha sikerül az összes Jedi mestert felkutatni, a Jedi Enclave-ben ismét találkoztok. Térj vissza az Ebon Hawkra és hagyd el a Dantooine-t. Kelbom jelenkezik be: fogott egy sürgös üzenetet, amelynek szöve: vissza kell térned a Mandalorian Campre, a Dxun bolygóra...

DXUN - ACT II

Menj a bázisra. A Command Centerben adják át a mandalori harcosok az üzenetet: mihamarabb



az Onderon bolygóra kell utaznod, életbevágó feladattal. Bajban van a királynő és Master Kavár; segítened kell, de Kreia érzi, hogy valami furcsa dolog történt a Dxunon. Kiderül, hogy a mandaloriak elfogtak egy ellenséges jelet. Két csapat kell, egy az Onderonon, és egy másik a Dxunon. Ki kell jelölnöd két csapatot, majd át kell telepítened magad az Onderonra. Első tem: támadnak a Bomák; miközben ellenük küzdesz, hatástalanítsd a bombákat. Bao-Dur képes kikapcsolni a jelzőszenszort, amely leadja a vészriasztást. Őd meg a Sith katonákat, miköz-

ben a hajó melletti terminálból letöltheted a körzet térképét. Rengetegen támadnak rád: szép lassan haladj előre, tedd el láb alól az összes Sith-es figurát, s menj be a Tomb Dooron. Az ajtót kinyitva két Sith Lord vár rád, legyőzve őket nyomj be a Freedom Nadd sírba. Haladj előre, őd meg a droidokat (az orvosdroidot ne, mert



ELLÉNSÉGEK

A Sith Lord és a Dark Jedi nem ugyanaz. Míg a Sith Lordok a Sith Rendet követik, a Dark Jedi mindent negatív energiát és gonzságot megtestesít.

ha megjavított, egy darabig a segítségével lehet). Később egy Dark Jedi Apprentice - Sith Warrior duó lendül támadásba: egy hatalmas teremben vannak rád, amelynek köz-

pontjait ajtáink meg nem tudsz bemenni, ám a jobbra-balra levő folyosókon tovább tudsz haladni. A termináloknál ki tudod nyitni az alacsonyabb szintre vezető ajtókat. A Dark Side Energy-val töltött területen szerezheted Light Side pontokat, ha képes vagy uralni az erőt. Az egyik csarnokban találkozol három Sith mesterrel: le kell győznöd őket (nem nehéz). Az erő világos oldalát választva küzdj meg velük, majd a mumifikálódott testből fel tudsz venni egy-két apróságot (közzük: kristályokat). Beszélj Xargával, és kezdőd meg tőle, mi történhet a hősséddel. A Basilisk War Droid átalakításával képes három tagot átszállítani az Onderonra, s kettes számú csapat eljuttatja vele a víz városába. Kreiára, s a mellé választott társra gyorsan rátámadnak a helybéliel. Menj a Sky Ramphez. Őd meg a Vaklu Gunnerokat, s lárm: Captain Bostuco, a kezdetben elutasító parancsnok is veled tart. Váratlanul felrobban a Power Conductor, de neked be kell menned a zárt ajtón. Bostuco kódjával el tudod érn a Turret Control Tower Console menüjét: válaszd az Access Turret Control, majd a Turret Control pontot. Egy kis lövöldözés mögött következők: le kell szedned a város felett garázdálkodó nyolc ellenséges hajót. A Force Fieldet hatástalanítsd a Lightsabereket; útközben csatlakozik hozzád néhány katona, akikkel együtt tedd el láb alól a Sith Lordot. Menj egyenesen a Royal Palace-ba. Bezárják előtted az ajtókat, kénytelen

vagy másik útvonalat keresni a trónterembe. Indulj balra, némi harc után összefutsz a mesterrel. Beszélj Captain Cadronnal. Tőle megtudhatod, hogy csak úgy tudsz a trónterembe bemeni, ha az elsődleges CPU terminálból minden műveletet átirányítasz a másodlagos CPU terminálra, majd utóbbról adod ki a nyitóparancsokat.

Az elsődleges term. a déli teremtől még délebbre található - ha rábukkansz Rikerre egy erőmögöbe zárva, ott lesz a keresett objektum is. Irányítsd át minden fontos műveletet a menüből, majd nyisd ki az erőketrecet, s beszélj Rikerrel. Menj vissza az elsődleges terminálhoz, ahol kiderül, hogy a trónterembe vezető erőmező el-
tűnt, így mehetsz is tovább. Szerencsétlenségére a királynőnél már csata van - de még időben érkezél. Győzzd le a Vaklu generalist, akit ott helyben a királynő emberei ki is végeznek. El-nyeri büntetését, ám arra is fény derül, hogy kicsoda Kreia valójában. Beszélj a Mesterrel - amellet, hogy megállapodtok a Dantooine-találkában, pluszban tanít neked egy-két új Jedi technikát. A hercegnő megjutalmaz, és mehetsz vissza a Dxun bolygóra. Miután kiiphentet magad abban a 2 percben, már indulhatsz is a találkára, a Dantooine-on levő Jedi Enclave-be.

Beszélj Bao-Durral és Discipline-nél (vagy akit arra a feladatra rendeltél ki) a Dxunon történet eseményekről.

DANTOOINE, JEDI ENCLAVE

Mikor a Dantooine-ra érsz, szinte egyenesen az újraképzett Jedi Enclave-be. Mikor odaérsz, láthatod, hogy épül az új Jedi akadémia. Menj be a program által is mutatott ajtón és Jedi mesterekkel találod magad szemben. A beszélgetés végén épp el akarják venni az erőt, ami körülvesz téged (az okok könnyen kiderülnek a párbeszédből), ám a Sith Kreia közbelepet. Elpusztítja a mestereket, te pedig új feladatot kapsz: menj vissza a Khoonda Courtyardba. Mihelyt feljutsz a hajóra, az események felgyorsulnak: elhagyod a Dantooine-t és leszállsz a játék elején bejárt Telos bolygón. Atris-at, az egykori Jedi mestert keresed. Menj a Meditation Centerbe: Atris megtámad téged, kénytelen



KONZONE

PS2 X-BOX

KONZOLGÉPEK, KIEGÉSZÍTŐK ÉS
JÁTÉKOK A LEGJOBB ÁRON!

TELJES KÖRŰ SZERVIZ.

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS.

SPECIÁLIS KÍVÁNSÁGOK

TELJESÍTÉSE!

NYITVA:

H-P-ig: 12h - 20h-ig

Szo.: 10h - 15h-ig

V: 10h - 14h-ig

station.kft@chello.hu

www.konzone.hu

1027 BP. BAJVÍVÓ U.8. T: 06 30 642 5076, 06 20 971 8667

vagy megölni. Utána elhagyhatod a Telos-t, s mehatsz is a Nar Shadaára.

NAR SHADAA, CITADEL STATION

Az Ebon Hawk a Citadel Stationon száll le. Kapásból Sith lovagok támadnak rád, tanítsd mőresre őket. Találkozz az onderoni Riiker-ekkel, akik épp a Citadel Stationon történő Sith üzemanyag szabotázst akarják véghez vinni. Szükségét érezi, hogy segíts, ezért menj a Residential Area 082 East blokkba. A katonák fedeznek téged az ellenállókkal szemben, hát teperd le őket. A Sith Commandó átgázolva halad az Ent. Module 081-be: a szinten található liftnél találkozik a mandaloraiakkal. Visas Marr veled megy, így már csak egy társat kell mellé választanod, s indulhatsz egy újabb csatába. Jelzést kapsz, hogy közelednek a Sith hajók: háború van, a csata hevében leszállsz egy csillagrombolón, mely a Ravager nevet viseli.

SPACESHIP RAVAGER

Menj egyenesen, majd jobbra. Elsődleges cél, hogy felrobbantsd a hajót: ehhez négy robbantótöltetet kell elhelyezni a térképen is jelölt területen. Miután mindhámat letetted a megfelelő helyre, a negyedik valami oknál fogva felrobban, így keresned kell még egy bombát. Visas Marr, egykori Sith lakóhelyén feloldozza magát a mestere tanításai alól, te pedig mehatsz a Ravager Bridge felé. Tisztléd meg a terepet, majd menj a legnyugatibb tereembe, a parancsnoki órára, ahol Visas Marr mestere vár rád. Ő a magasságos Darth Nihilus, akit le kell terítened, félúton Visas Marmak kell egy kis bátorítás, hogy meg tudja ölni egykori sötét

mentorát. Az energia-elszívás felett átvéve a hatalmat elpusztíthatod a sötét Lordot. Miután elpusztult, Visas beszámol a látomásairól, melyek cseppet sem kecsegtetőek. Sétálj vissza a Main Deckbe. Beszélj Colonel Tobinnal, majd menj a Maintenance Bay-be. A terminálnál unlockold a bombát, majd vedd fel a rakétáknál található töltetet. Ezzel megvan a negyedik is, helyezd a térképen jelzett helyére, majd éltsd be. Szaladj a kezdőpontra a mandalori harcoshoz, majd távozz a kijáraton. Az Ebon Hawk az utolsó pillanatban száll fel, a Ravager az új martalékává válik. Végső úticélod, a gonosz Malachor V következik, a nagy összecsapás helyszíne.

MALACHOR V

A balszerencés landolás után gyorsan szállj ki, itt kénytelen vagy egyedül haladni. Vigyázz a Storm Beastekkel, nehéz ellenfelek. Lassan haladj előre, míg át nem mész egy hídson egy központon. A feltámadó Hanharr ismét feltűnik egy pillanatra, de most ne törődj vele. Menj a Malachor Depths-be. Likvidáld az ellenfeleket. Mentés gyakran, az egyik nagy teremben csapdába kerülsz, meg kell küzdeni egy Greater Sotrm Beasttel. Mira is felébred, ám épp rosszkor: Hanharr támad rá, megint le kell vágnod a yukit.

A Malachor V elpusztításához Bao-Dur droidjának segítségére lesz szükséged. A generátorok felrobbantásához a mini-droiddal meg kell keresni a szintenként kettő CPU terminált, majd élesíteni a Mass Shadow generátorokat. Ha sikerült mindegyiket működésbe hozni, Bao-Dur köszönetet mond kedvencének, ám az Ebon Hawk vártanul leesik a mélybe. Dark Sion

cutszene következik, ám a végső küzdelem első felvonása előtt le kell győznöd az ilyenkor szokásos csatlósokat. Derítsd fel a területet, majd menj a Trayus Proving Grounds-hoz. Sétálj végig, és vedd utad a Trayus Academy-be. Ha levágtál mindenkit, fuss át a Trayus Core-ba. Találkozzal Darth Sionnal: a párbeszédet mindig összecsapás követi - összesen négyszer kell leterítened, mielőtt kilehel a lélek. Miután elpusztult a gonosz, sétálj be a Trayus Core-ba. Találkozzal Kreiával, aki felfedi valódi énjét, Darth Trayát. Természetesen őt is térdre



kell kényszerítened, amely nem egyszerű feladat, mert folyamatosan elszívja az energiád, ám a jó helyezkedés és a megfelelő kardforgatási technika, plusz az erőképessegek meglepetés hatását. Ha ragaszkodsz a megmenetéséhez, tovább kell küzdened az ereje által vezérelt három fénykard ellen: győzd le őket taktikusan, s ismét választás elé kerülsz. Ekközben Darth Trayá elmondja jóvendőseit, ezt a pontot most nem lírojk le... Lassan bealathatod Darth Trayát, s a bolygó megsemmisülésekor az utolsó pillanatban érkező Ebon Hawkon elhagyhatod a csatateret. Hajd hasítsa a semmit, aztán egyszer majd egy új kaland várja hőseidet...

Stinger



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

VÉGIGJÁTSZÁS

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

→ MEGLEPŐ HÚZÁSSAL ÁLLT ELŐ A JAMES BOND-FILMEK JÁTEKLICENCIÉERT FELELŐS KANADAI ELECTRONIC ARTS: MI LENNE, HA ELSŐKÉNT A JÁTEKTÖRTÉNELEMBEN NEM A JÓ, HANEM A ROSSZ OLDALON ÁLLÓKAT IRÁNYÍTHATNÁNK? AZ ELKÉPZELÉS MEGVALÓSULT A GOLDENEYE: ROGUE AGENT NEVŰ PROGRAM JELENTI, MELYBEN MINDENKI FELVEHETI A HARCOT A NINTENDO 64-ES KULTUSZJÁTÉK "KVÁZI FOLYTATÁSÁBAN". SZTÁRPARÁDÉ, KÖZÉPFONKON.



be jutunk. Menjünk le a nagy terembe, és evickéljünk át a szállító folyosók túlsó felé.

Fort Knox

Mindjárt az elején egy gyors talpalónt vehetünk részt. Ennek egyik célja, hogy megszokjuk az irányítást, a másik meg hogy kiválasszuk a nekünk inkább szimpatikus konfigot (alapvetően arról van szó, hogy melyik analóg kart preferáljuk a forgásra, oldalazásra, illetve mozgásra). Miután sikerült választani, ténylegesen beindul az akció. Egy száguldó helikopteren vagyunk, illusztris társaságban: a legendás duplanullás mellett teljesíthetünk szolgálatot. Viszont az akció mindjárt az elején balul sül el: gépünket kilövik, és zuhanni kezdünk. Az egyik épület belsejében landolunk, és Bond barátunk társaságát nem sokáig élvezhetjük,

keveredő katonákat a fegyveres irtás mellett a szállítószalagok bekapcsolgatásával is tizedelhetjük. Menjünk fel a lépcsőn, és a falon található lyukon át megrítkíthatjuk az ellent, de akár le is mehetünk egy kis közelharcra. Ha tiszta minden, erre kell továbbhaladnunk, lemegetünk oldalt a lépcsőn is, de lecsúszhatunk a résnél a csövön is. Menjünk fel a másik oldali ajtóhoz, a lépcsőn át. Szaladjunk végig a folyosón, majd a következő nagy térben ismét adáz ellenállás fogad. Mindenki leszdedve célozzuk meg a túlsó oldali páncélszekrény szerű ajtót és menjünk át a folyosón, majd egy újabb hasonlón. Sajna a kitűzött feladatot nem tudjuk véghezvinni, mindenképp felrobban a helyiség. Természetesen minket okolnak az esetért, és 007-es haláláért is. Mint

TIPPEK

Szárjunk időt mindig a regenerálódásra (a síma és a speckó energia esetében egyaránt), pláne a nagyobb termek előtt.



mert magával rántja a lezúduló roncs. Már könnyebben elhullatása után szedjük össze magunkat, és válaszolunk a felénk záporozó golyókra. Menjünk le a lépcsőn, persze védjük ki a folyamatos támadásokat, majd újra lépcső. Itt két szinttel lejjebb már nincs tovább, úgyhogy induljunk meg itt. Egészen egy ajtóig jutunk a még mindig dúló tűzharcban, amilyen menjünk is be, hogy egy pillanatnyi csendet élvezhessünk. Ezután irány balra, az újabb ajtón át, majd végig a folyosón. Itt először próbálhatjuk ki az élő pajzsot, de a lényeg, hogy kis lődözés után egy irányítófülké-

ahogy azt már az intróban láttuk, elbocsátanak minket, szerencsére azonban akad munka, Goldfinger bácsi nem hagy cserben minket.

Auric Enterprises

Már a felvezetésben szó esik arról az új kutyáról, melyet ezen a pályán próbálhatunk ki először. Becsületes neve az M.R.I. Vision, és tulajdonképpen átlátunk vele a falakon, láthatjuk ellenfeleink mozgását anélkül, hogy kijönne a biztonságos fedezékünk mögül. A történet úgy gördül tovább, hogy Dr. No rajtaüt

↓ INFO BOX

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA LA
Hivatalos honlap: www.eagames.com/official/goldeneye/rogue/us/home.jsp
Megjelenés: 2004. november 26.
Tesztplatform: XB

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKTÖLTET: ■■■■■■■■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■■■
ÖSSZAHATÁS: ■■■■■■■■■■

↓ VÉLEMÉNY

Érdekes alapötlet, jó minőségű átvétel, két kezes harc, speckó erőik.

Szörnyű bugok, összezacsapott pályák, élethiány, helyenként irreálisan nehéz.

PS2 - XB - GC

↑ PLATFORMOK

Goldfinger rejtekhelyén, a mi feladatunk, hogy megistáztítsuk a terepet. Ne feledjük, hogy ha-
zai pályán járunk, tehát találkozzunk majd
Goldfinger embereivel is. Őket ne bántsk,
mert hasznunkra lesznek, elvégre közös az el-
lenfél. Az első szobában löjük ki az üvegfal
mögött bujkálókat, majd a következő szobá-
ban is tegyük meg a ládák közt kóricálással.
Egy nagy terembe érünk, és itt használjuk
majd ki igazán az M.R.I.-t. Szedjük le az ellen-
feleket, majd térünk át a másik felébe is. Itt
már sokkal jobban bujkálnak a katonák, kom-
bináljuk az új röntgenlétást a Mag Rail GUNnal,
így akár fedezékből lövöldözhetünk (ugyanis
ez a fegyver átvissz ezeken is). Ha tiszta a te-
rep, akkor menjünk ki a zöld villógalóval jelzett
ajtón. Kisebb tűzharcba csöppennünk, de miu-
tán tisztázott a folyosó erőviszonyait, irány a
következő szoba. Itt a dermesztő hangulatot
mi fogjuk feltűzni. Találunk ismét Mag Rail
Gunt, továbbá ismét csapdába ejthetjük sze-
gény gyanútlan ellenfeleket: ezúttal az arcukra
fagyaszthatjuk a mosolyt, ha bezárjuk őket.
Ha megvagyunk, ismét a túlsó oldalon, a zöld
fény felé távozunk. Az újabb folyosós rész
után ismét egy nagyobb terembe kerülünk,
középen valamiféle forgó szerkezettel,
mely sugarakat lövell ki magából.

Szedjük le az ellenséget biztos tá-
volból (ehhez használjuk ki a rob-
banó hordókat) - legelőbb a rakéta-
val lödözöket semmisítjük meg. Ha
megvagyunk, menjünk át a közép-
ső izén (ha akarunk fel is mehetünk
egy lifttel, de nincs itt semmi érdeme-
g) és az újabb ellenállást felszámolva
távozunk ismét a zöld felé mellett, az ajtón.
A következő nagy teremben egy nagy rakétát
találunk, na meg néhány rosszfiút is. Őket a
megszokott módszerekkel tegyük el az útból,
segítségünkre lesz közpén a kapcsoló is,
mely a rakétát teszteli egy látványos láng-
sok kísérlettel. Így annak, aki arafelől kóricál.
Ha tiszta a terep, akkor a bal hátsó lifttel men-
jünk le, és irtsuk ki a maradék fegyvereseket
is, hogy aztán a szemközti lifttel felmenjünk,
és ismét a zöld felé mellett távozunk a szobá-
ból. Egy kisebb laborba érve sikerül meglepe-
tést okoznunk, mivel nem számíttanak ránk,
így akár elegánsan, lopakodva is megoldhat-
juk az ügyet, de a lényeg, hogy ismét
mindenkit nyírjuk ki. Kifelé még
utunkba kerül két akadékoskodó, de már ők
sem tudnak meggátolni minket a lift elérésében. Fenn egy
folyosón kezdünk (vigyázzunk a
szövágessékre), majd az
irás után egy nagyobb
terre jutunk. Itt némi lö-
völdözés után lefelé
kell haladnunk, lent
pedig ismét löjünk.
Ha tiszta a terep,
menjünk a kivezető
ajtó felé, de előbb még az ol-
dalt látható csövet lövöldözzük meg.
Benn ismét kisebb harc jön a
folyosón, majd egy újabb te-
rem. Szedjük le mindenkit lá-
táthatóan belül, aztán men-
jünk lefelé, és itt is tegyük
rendet. Mivel el van zárva az
út, ezért uszgyi felé, itt is
ölés, majd át a túlsó oldalon,
és le az itteni lépcsőn. Most já-
runk az iménti torlós túloldá-
lón. Menjünk fel a másik lé-
pcsőn, majd tovább az úton

és a katonákat leölve át az ajtón. A már isme-
rös folyosó után egy kohóba jutunk, ahol
megint rendet kell raknunk. Ebben ismét a
csapdák segítenek majd, három helyen is tu-
dunk ilyen aktiválni, hatása pedig, hogy forró



TIPPEK

Használjuk fel okosan a szétszóró fegyvereket, csak akkor cseréljük le őket, ha már biztosan nem jövünk vissza, amíg alig közelben vagyunk, addig érde-
mes visszajáratogató-
ni.

arany zúdul az ellenfelek nyaká-
ba (legalább drága temetésük
lesz...). Persze használjuk a fe-
dezeket és a robbanó hordókat
is. A végső cél, hogy a túlsó oldalon át-
jussunk, és a második csövet is szét-
lőjük, majd távozunk a mellette lévő ajtón.
Menekülnünk kell, előbb egy rövidebb, már is-
mert jellegű folyosón kell végigszaladni, majd
egy romos, bedőlalt falak és oszlopok által sze-
gélyezett hasadékon. Természetesen az ellen-
felek folyamatosan jönnek, egy helyen pedig
csak guggolva jutunk át a törmelék alatt. Az út
végén balra menjünk be a barlangba, és a
szűk kis járatokon át kijutunk végre a szabad-
ba. Persze még itt is ellenállásba ütközünk (vi-
gázzunk, mert sok a rakéta), de szerencsé-
re mi is találunk végre ilyen fegyvert. Ha min-
denkét módszeresen leszedtünk, már csak át
kell sétálni a csatatérre, és kilépni a hőmező-
re. Értünk is jól, hmm... - Pussy Galore, a
pink helikopterjén.

Hong Kong

Az előző akció után dicséretet kapunk, ám
rögtön itt a következő. A feladat „egysze-
rű”: ki kell nyírni Dr. Nót. Persze a
megvalósítás némileg bonyolultabb,
de ezért vagyunk, nem igaz? A lé-
nyeg, hogy a főhadiszállásával
a kivitelezésre. Kapunk is egy jó
kis fegyvert az akcióhoz, vagyis
csak fogunk, ugyanis mindjárt ennek be-
szerezése az első feladat. Viszont amit
már a pálya elején használtunk, az az
EM Hack, amellyel ki tudjuk kapcsolni a
csapdákat távolról is, valamint el tudjuk
rontani az ellenség fegyvereit. A lift mel-
lől indulunk, szerencsére nem vettek ész-
re. Szedjük le mindenkit, majd irány a
következő szoba, a pallón át. Itt is te-
gyük rendet, majd a csodás fényrakéták
mellett onszonjuk fel a lépcsőn. Kis csiki-
csuki után, mikor már mindenki elhagyta,
a terem túlsó végében megtaláljuk a kere-
sett fegyvert. Ám pénz beszél, a megbi-

zott ember átver minket, szuperpuska helyett
Dr. Nót jön, egy bazi nagy repülő cuccal. Ne
sokat teketóriázzunk, forduljunk meg, és ucu-
u nyiki. Oljünk meg mindenkit, majd a másik ol-
dalon nyolunk menjünk le. A feladat változatlan!



az ellenség likvidálása, majd az újabb pallón
áthaladva a következő teremben is ugyanez.
Itt jobbra lesz egy lift, azzal menjünk le. Az
utazás alatt további kellemetlenkedők kukuc-
kálnak be, őket is rendezzük. Leérve kisebb
tűzharc után a háztetőkhöz érünk. Mielőtt a
drótkötél segítségével átmennénk, tizedjük
meg a túlsó oldalon ellent amennyire lehet (így
is maradnak még elegen), aztán amikor már
tisztá a levegő, mehetünk. A tetőn a forgó lá-
mpa közt kell lavírozni, ez jól lehet fedezék-
nek is használni, de a katonák is ezt teszik.
Folyamatosan irtva a nemkívánatos szemé-
lyeket, eljutunk egy részre, ahol le kell mennünk
egy fedett részre, miután itt is megszállt ren-
dezünk, menhetünk egyet, és folytatódhat a
szint. Tovább folytatódik a menekülés a tetőn,
de ezúttal már mindenféle repülő szerkezetek
is szállnak az üldözésebe. Ezeket elég soká-
ig tart lelőni, hacsak nincs véletlenül kéznél
egy rakétavető. Persze a löszert spórolandó



használhatjuk az előre elkészített csapdákat
is. Induljunk neki, és hámozzuk át magunkat
az ellenfelek. Ne felejtsük ki, hogy a hidak
mellett oldalt is van egy átjáró lépcsővel, itt
nemcsak ellenfeleket, de hasznos fegyvereket
is találhatunk. A harmadik szigetnél már nincs
újabb, kénytelenek leszünk ismét drótköte-
lét használni átúljúdni. Előtte persze ismét
szedjük le, azit csak lehet. Ezután menjünk le a
lépcsőn, majd be az épületbe. A létrán felju-
tunk az imént már felírt légitöltőt részre, aho-
va átmenni nem tudunk. Lőjük le a maradék
ellenállót, majd drótkötélen irány a következő
tétő (előtte persze pár jól irányzott lövéssel ké-



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

VÉGIGJÁTSZÁS

szítsuk elő a terepet). Küzdjük le a védőket, majd fel a lépcsőn, és be az ajtón. Egy létramaszás után egy kisebb lakosztályban találjuk magunkat, és jobbra fordulva kényelmesen céllovódzhatunk. Ezután a lenti szintet kell rendbe tenni, melyet néhányszor ellep az ajtón kiáradó utánpótlás. Ha minden tiszta, menjünk le ide, és a túldolai lépcsőn pedig fel. Itt némi harc után ismét előkerül két repülő szerkezet, szedegessük le ezeket is, majd megint drótkötél. Most nem tudunk előre dol-

és figyelni főleg a rakétásokra. Van csapda is (a hidakon találhatóak a kapcsolók), ezzel a lentieket tudjuk elintézni. Szintén van itt egy-egy terminál, ezeket elég csak a dolgok rendezésével használatba venni, és letölteni róluk az adatokat. Ha minden okés, akkor evickeljünk a túldolai ajtóhoz, és menjünk be rajta. Haladjunk át a folyosón, és ezzel egy még keményebb feladathoz értünk. Először pucoljuk meg az itteni oldalt, majd foglalkozhatunk a szemközti vel. Közben jön számtalan repke-

ket" kell segítenünk, azaz a légi egységeket leszedni. Ezután Dr. No is megjelen, őt is sorozzuk meg, de egy idő után elmenekül. Menjünk át a keletezett hídon, és itt is lödözözzünk kicsit. Ha tiszta a terep, menjünk át a lépcsőn le, majd a létrán fel, de ha megérkeztünk, figyeljünk hátra is, mert onnan is lőnek. Menjünk tovább, fel a lépcsőn, majd az írtás után az utolsó drótkötélhez jón. Az utolsó feladat, hogy tisztítsuk meg a leszállóhelyet annyira, hogy fel tudjanak minket szedni a helivel. A fő gondot a repülő izék jelentik, célszerű először ezeket elintézni. Hozzávalókat (rakétavető) fenn, a két kukkeres helyen találunk, melyekhez mindkét oldalt lépcső vezet. Ezután már csak a gyalogos egységeket kell leszedgetni és kész is a pálya.

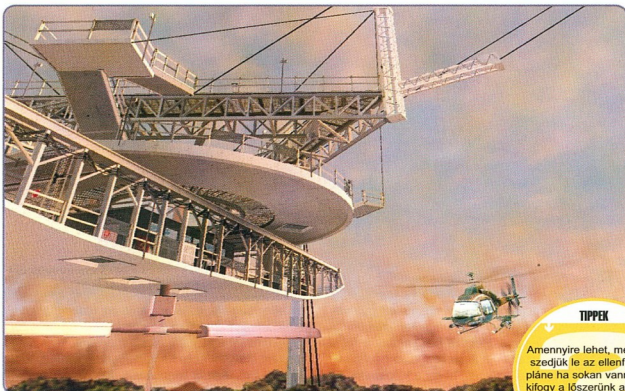
Midas Casino

Az új pálya, új kütyü elv most is igaz. Ezúttal egy pajzost kapunk, amely nemcsak véd, de közelharcnál támadásra is alkalmas. A "fogyszásza" a bekapott találatok mértékétől függ. Ezúttal Goldfinger kaszinójába látogathatunk el, melyet erősen támadnak. A mi feladatunk lesz, hogy a szuperitkos fegyvert ne tudják megszerezni a páncélszekrényből. A liftből kilépve még minden nyugodtnak tűnik, ám a következő teremben máris egy repülő csoda fogad (szegény lány meg a csillár alatt végzi). Ha leszedtük, akkor húzzuk le is oldalt a redőnyt a további zaklatásokat elkerülni, majd foglalkozzunk az örökkel.

Menjünk fel a bárpult feletti lépcsőn, és be az ajtón. A folyosón átszaladva pár másodperc múlva látjuk majd kárát, hogy erre jartunk, de ennyi áldozat kell a harchoz. Egy újabb, kanyargós folyosóra jutunk, melynek végén egy lift vár. Mikor ideérünk, előkerül egy repülő szerkezet is. Menjünk vissza az előző saroknál lévő erkélyhez, és egy alkalmas fegyverrel (mondjuk a Detonátorral) szedjük le, így nyugodtabb lesz az utazás. Lefelé menet amúgy is vannak egyéb jelentkezők, ráadásul



félúton át kell szállnunk egy másik liftbe. Lent egy körfolyosón át kell mennünk a túldolaira, a következők lifthez. Az úton persze lövöldözés lesz, melyhez most segítségért is kapunk. A felvonót végül kilövük, úgyhogy használva érkezzünk meg alulra. A kis se more folyosón ismét kapunk támogatást a küzdelmekhez, majd a végén egy lépcsőn kell leszababáznunk. Megérkezünk a földszintre, de nincs idő a nyérőgepeket kipróbálni, tisztítsuk meg inkább a terepet és távozzunk a túldolal. A következő teremben ismerős zöld asztalok is vannak, de mi inkább az ellenfelek koncentrációját, különösen az elit őrre, aki pajzsos is rendelkezik. Dolgunk végzetével a házról szentalunk egy lejáratot, a kis járat pedig egy szervizfolyosóra vezet, amely persze katonáknak van teli. Küzdjük át magunkat rajta, hogy megint egy „UFO”-val küzdhesünk meg, meg persze egy rakás őrrel, az újabb félkarú rablós terem-



TIPPEK

Amennyire lehet, messziről szedjük le az ellenfeleket, ha sokan vannak. Ha kifogy a lösszerünk akár egy pisztolyt is csodálhat lehelünk - nagy távolságból is.

gozni, mert magas a fal, úgyhogy csúszás közben már kezdjük el a munkát, majd a fedezékek mögött megbújva fejezzük be azt. Ha kész, akkor menjünk fel az állványzaton, és itt is öljünk meg mindenkit. Menjünk be az ajtón, át a folyosón, az épület másik oldalára. Szedegessük le az ellenségeket messziről, majd menjünk át. Itt volt volna fel bennünket a helikopter, de Pussyt túl forrónk ítélt meg a helyzetet. Írtunk hát ki mindenkit, majd menjünk át a hídon, és a többieket is itassuk ki. Van itt csapda (mérges gáz), de itt nem sok értelme van használni, hisz mi is könnyen megsemmisülhetünk. Menjünk fel a lépcsőn, az „útonállókat” lerendezve, és el is érkezünk egy újabb drótkötélhez (egyebéket egy másik úton is idejuthatunk, ha nem a hídon indulunk meg, hanem alul megyünk át, ekkor egy létrán kell felmászni). Amennyire lehet, most is játszunk céllovódást, aztán irány át. Menjünk be az ajtón, és ismét mentés jön. Egy keményebb rész következik, így egy teremben kell leküzdeni az utánpótlással jöcskán ellátott csapatot. Ne álljunk egy helyben, igyekezzünk mozogni,

dő izé is, ezeket a szétszórva található rakétavetőikkel tudjuk kezelni. Használjuk okosan az oszlopokat fedezéknek, és igyekezzünk pontosan célozni, mert nincs sok utánpótlás. Ha kész, akkor a jobb oldalon található drótkötélre közeledjünk át (ha van még mivel, előtte takarítsunk kicsit) és az itteni placcot is tisztítsuk meg (a végén jön egy repülő is). Dolgunk végzetével a túldolalon esünk be a csövekbe és haladjunk tovább. Egy csinos kis szobába érünk, ahol Pussay Galore hangját halljuk, majd menthetünk is. Most tehát a kisasszonyt kell megmentenünk. Egy terembe érünk, mely fürdőkádakkal és rosszfiúkkal van teli. Utóbbiakat itassuk ki, aztán irány a szauza. Itt lövöldözhetünk ismét kedvünkre, de be is zárhatjuk a delikvensseket, had főjének a saját levükben. Menjünk ki, majd fel a lifttel. Itt nyírjuk ki a fehér ötányost, aki beköppött minket, és persze kis barátait is. Ezek után kiérünk a tetőre, de persze még nincs itt a vége. Át kell drótkötélvezni a következő ház tetőre, és a gyalogos erők után, „barátón-

Fegyverek

Egyezesek:

Spec 9 - az alap pisztoly, végtelen lőszerrel
Jackal .357 - szintén pisztoly, de kormányozható

Mamba 12g - lefűrészelt csövű shotgun, főként közelharca

HS-90 - gépfegyver, talán az egyik leghatásosabb, pláne, ha a másik kezünkben is van valami hasznos, vagy meg egy ilyen

Type-S Frag - gránát, gránátrobbantással
Venom 200ML - mérgező nyílászáró, ki a, az ellenfél rövid időre megbénul

MKII Detonator - robbanó töltetet lő, amelyet tetszés szerinti időben pukkanthattunk el

Tesla EM - elektromos fegyver, csak a pajzs átlövésére használható

Mag-Rail - átvész a falakon, a röntgenlátással kombinálva használható

Kétkezések:

Longbow SR - távcsöves puska, sniperkedéshez

AR4 Commando - gépfegyver célzóval felszerelve, kicsit szór

O.M.E.N. XR - lézerfegyver, nagyon hatásos, egy lövéssel le lehet teríteni bárkit, de nagyon pontosan kell vele célozni

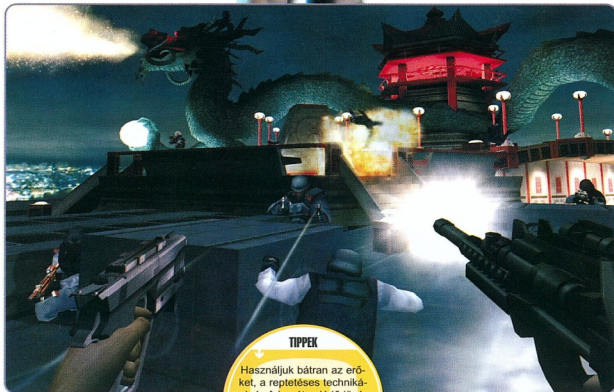
Predator MG - golyószóró, rendkívül hatásos, sok lösszerrel, de nagyon nehéz, lassúak vagyunk vele

Harpoon RL - rakétavető a nagyobb célpontok ellen, de szintén igen súlyos darab

ben. Innen a túldalt egy különterembe jutunk, ahol figyeljük, mert fentről, az ablakból is lőnek. Menjünk ki a másik ajtón, és az újabb szervizfolyosónál menthetünk egyet. Hámozzuk át magunkat a rumlis raktáron (a falon használhatjuk a kapcsolót, mellyel áramot vezethetünk a pocsólyába), majd a következő teremben is rendezkedjünk. Menjünk tovább, ahol a lifttel újabb katonák érkeznek. Miután exitáltak, megkapjuk a hírt, hogy másfél kell mennünk a pánclerembe, mert eltorlaszolódtak a bejárat. Ne menjünk le a lépcsőn, hanem csak guggoljunk le, és úgy lövöldözzünk, majd amikor már okés a helyzet, menjünk tovább. Az autók mellett megtaláljuk a lejáratot, és ezen el is jutunk a célhoz. Bejutás után hagyjuk az aranytömböket, foglalkozunk inkább a katonákkal, meg nyissuk ki a kaput a jobb oldali kapcsolóval. Menjünk körbe, és szaladjunk át a gépagyú alatt, be a következő terembe. Irtunk ki mindenkit (vannak megint "tartós" egészségi tisztek), majd kapcsoljuk át a 2-es kapcsolót is, hogy továbbmehessünk a körfolyosón. Ezután újabb terem, 3-as kapcsoló. Figyeljünk, mert itt jön után-



pár lövés, aztán fel a létrán. A folyosón kijutunk ismét a szabadba, ahol a katonákat és a két „UFO”-t (a repülőket nem muszáj lelőni, de nyugodtabb a helyzet, ha elintézzük őket) leküzdve fussunk fel az úton, majd fel a létrán. Megint végig kell menni az úton ahogy az előbb, persze a nehezítő körülmények most is megvannak. Az újabb létrán fel, majd a katonákat legyűrve be az ajtón. Mentés. A lyukon át nyírjuk ki a tiszteket, majd leessz a többieket is. A folyosón át egy újabb terembe jutunk. Menjünk ki a vezérlőből, és ereszkedjünk le a drótkötélre. Módszeresen nyírjuk ki mindenkit, ügyelve a nagy tankra. Ezt a legvégén tudjuk leszedni a földön heverő rakétavetővel. Menjünk tovább az alagútban, megküzdve a katonákkal, egészen az ajtóig. Megint a szabadba jutunk, és ismét az utat kell követni, és közben az ellenfeleket likvidálni (használgat a többieket is. A folyosón át egy újabb létrán, és ismét ugyanez (vigyázzunk a hátunk mögött, fentről lödözőkre is), majd megint egy létra és eljutunk egy utolsó létrán át az épületbe vezető ajtóig. Mentés. Egy elég kemény utcai csatározás jön, részletesen nem érdemes róla írni, a lényeg, hogy gyors-



TIPPEK

Használgat bátran az erőket, a reptételek technikával, és falon át való lödözéssel rengek eredményeket érhetünk el, még ha kicsit várnál is kell az úratöltő-désre.

pótlás is. Futás a gépagyú alatt, majd ismét egy terem, a 4-es kapcsolóval. Ezek után menjünk be középre, hogy kimenekítsenek, de először még nem mi vagyunk soron, meg kell mentenünk az O.M.E.N.-t. Szaladjunk körbe-körbe, és kaszáljuk a bekukucskálókat (koncentráljunk a tisztekre). Amikor a gép szól, menjünk be középre, és aktíváljuk a kapcsolót.

Hoover Dam

A gát legaljánál raknak ki minket. Fussunk fel a folyosón az ajtóig, utközben szedjük le a katonákat. A létrán feljutunk egy állvány tetejére, ahonnan egy nagy csarnokba látunk rá. Szedjük le a távcsővel az ellent, majd menjünk le a létrán. Miután a többieket is leszedtük és szépen körbeértünk a polcok közt, használjuk a liftet. Menjünk a vezérlőfülkébe,

san szaladjunk az autó mögé és vegyük fel a rakétavetőt. Ezzel lökünk ki az egyik közeledő tankot, majd fokozatosan irtunk a katonákat, a tőlük elszedett rakétavetőket pedig a tankokat. Használgat ki a fedezékeket, és jó messziről szedjük le mindenkit. Az út túlsó felére érve nem lehet felhőtlenül örülni, mert ekkor jön még csak a légi csapás. A heli leszedése után irány le a létrán, és a kis összekötő alagútban át a másik oldalra. Itt az előzőhöz hasonló menetben lesz részünk, kezdésnek érdemes a legutóbb kapott pajzst használni és azzal leteríteni a közeli katonákat, majd egy rakétavetővel már el lehet indulni. Középen inkább a tankok, a vége felé pedig ismét a gyalogosok dominálnak. Ha eljutottunk a túlsó oldalra, menjünk be az ajtón, ahol mentés fogad. Ránk fért. Bann pusztítsuk végig a folyosót, majd egy belső udvarra érünk, ahol egy helikopter fogad. Miután le-

Bonuszavó

Az élet kegyetlen, ebben a játékban mindenért külön pont jár. Az öléseket, a pontosságot, a nehézségi szintet is figyel a gép (több pontot kapunk, ha komolyabban indulunk), és van még valami: a Rouge Bonus-ok. Íme:

Perfect Shot - fejölvés esetén

Death Trap - ha hagyjuk, hogy a csapadék intézze a piszkos munkát

Hostage - ha túszt szerzünk, és pajzsként használjuk

Melee Throw - ha eldobjuk a túsztunkat, mielőtt extál

Intimidation - ha úgy megijesztjük az ellent, hogy az saját emberét ejti túsztul, hogy az irháját mentse

In Transit - liftvezérlésnél, drótkötélezéssel elért találások esetén

Explosion - ha valakit felrobbantunk gránáttal, rakétával vagy a hordókkal

Knock Out - sikeres közelharc esetén, kiütéses győzelem

Shield Attack - ugyanez, de ha a pajzs is aktív

Induction Field - a reptételek technika használatát

Cheap Shot - a falon át való sikeres ölésekért

Hack - az EM Hack használatáért

szedtük, menjünk tovább, és nyírjuk ki a fennmaradó őrséget is. A túlsó oldalon bal kéz felé lesz egy ajtó „veszélyes terület” felirattal, ez persze azt jelenti, hogy menjünk be. A kis lépcsőn egy folyosóra érünk, ahol forgó rudak vannak. Küzdjük át magunkat a katonáknak és korlátoknak, majd továbbhaladva egy kaskaringós folyosón egy nagyobb terembe érünk. Itt is az ellenállás felszámolása a fő cél, na meg a továbbhaladás. Még választhatunk is, hogy inkább a felső szinten vagy lenn gyúrjunk. Ha megvagyunk, jobbra az ajtón át egy szélesebb átjáróra jutunk rengeteg láddal és pár katonával. Ezután meg két lyven kell átvergődnünk, de itt már fenn az erkélyeken is jönnek.

A mentési pont után gyűrjük le a következő szoba „Jakiit”, majd hívjuk le a liftet a túlsó bal oldali sarokban lévő konzollal. Menjünk fel a szép lassan közeledő felvonóval, és közben szedegessük a ránk leselkedőket. Mikor felérünk, egy nagyobb teremben találjuk magunkat. Miután tisztá a levegő, menjünk át a hídon a másik oldalra, hogy a bomba kérdését megoldjuk. Most pedig a menekülésen van a hangsúly. Vissza a másik oldalra, és ki a jobb oldali ajtón. Menjünk le a csőbe, aztán végig az omladozó járaton, kiirtva a katonákat is. A lifttel menjünk fel, mire Xenia fogad,



nem üsszunk meg a vele való küzdelmet sem. Először is le kell hoznunk a fellegekbe, ugyanis helikopterrel találunk. Miután pedig lelőttük, gyalogosan kell lenyomnunk (hozzávalók szanaszét).

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

VÉGIGJÁTSZÁS

The Octopus

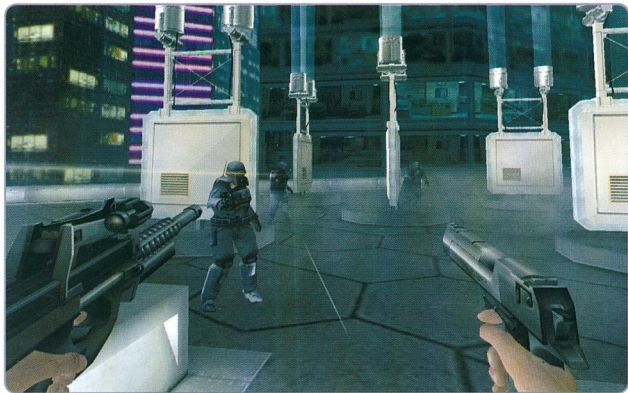
Megkapjuk a negyedik, egyben utolsó upgráde-et is, ami nem más, mint a mágneses mező. Ezt bevetve az ellenfeleket rongybabaként

fel kell számolni, aztán egy folyosón át eljutunk egy üvegajtóig, mely zárva van, de közben mérgező gáz ömlik be a légterbe. Az EM Hackkel használjuk a túlódali konzolt, így már át tudunk menni. Miközben a „rubikkockák” fe-

nyugi jön, ezúttal csak vásároljunk ismét a terminálnál, aztán szintén ismerős terem következik, a sok utas, kerek szoba, de ezúttal felelőről. Ha készek vagyunk, a szemközti lifet használva lemehetünk, és innen már egyenes út vezet vissza a hajónkhoz, persze némi kis harccal vegyítve.

Crav Key

A szigetre érkezve rögtön megvívhatjuk a belemelőt harcot a kikötőben. Erresszük le a hidat a kapcsolóval, a túlódalt pedig aktiváljuk az EM Hackkel. Ezután küzdjük el magunkat körbe, az ajtóig. Egy tipikus raktárelépület, a szakosas ládák közti bújdosás, majd egy lépcsőházban kell felmennünk. Fenn kapcsoljuk ki a biztonsági zárat, és irány le az eddig zárt ajtóhoz. Küzdjük át magunkat a ládák közt, majd a már nyitott részen is. A kapun áthaladva egy kisebb udvarba jutunk, ahol először két UFO-t kapunk a nyakunkba, majd egy pár katonát önlök be. Ha késő, akkor kaptassunk fel az emelkedőn, és a kapukon túlhaladva szálljunk alá a lifttel. Hámozzunk magunkat keresztül a föld alatti bányán, majd kiérünk újra a szabad ég alá. Itt a dőmpör osztja két részre a küzdőteret, aztán drótkötélen kell átlendülnünk a szakadéktól. Tisztítsuk meg a szakaszt, majd mielőtt megint használnánk a követ-



tudjuk mozgatni ... a halálba. Rögtön indulásnál ki is próbálhatjuk a kikötőben. Írtunk ki mindenkit, majd a következő teremben szintén. Haladjunk le a lépcsőn, és be a lifthe. Egy kerek szobába jutunk, ahol mindenfelől támadnak, sok ajtó van és a célzást rengeteg tereptárgy zavarja. Szépen számoljuk fel az őrséget, majd válasszuk a zöld fényben pompázó kijáratot. Újabb lift, újabb szobára való gazdálkodás. Ha mindenki leszdedtünk, akkor az EM Hack segítségével rontsuk el a lépcső aljánál köpködő agyút, majd a fenti szint túlódali lévő szerkezetet kapcsoljuk be, ami által már át tudunk menni a keletkezett hídon. Egy kis folyosón érünk a következő terembe, ahol első dolgunk egyike legyen az újabb fal köpködő kiiktatása, majd a rabbanó hordók segítségével végezzünk mindenkiel. A pincy szobában vásároljunk robbanószerkezetet a terminálnál, majd irány tovább. Itt jókora ellenállás fogad, különösen sok a rakétás, ígygezzünk jó messziről leszdedni őket. Ha készek vagyunk, akkor a túlsó végén eljünk meg egy újabb vásárlást a terminálnál, majd irány a lift. A kör alakú vezérő-teremben mindenkiel végezzünk, majd menjünk át a folyosón a következő helyszínre. Itt a szintkülönbség jelenthet némi érdekességet, de csak sima oldódás van továbbra is. Egy raktárhelyiségbe jutunk, ahol a dobozok közt kell előrelátni, és közben persze lövöldözni. Ezután egy olyan szoba jön, ahol két hídon tudunk közeledni, és újra vannak csapdák. Ha a terminálokat bárhol aktiváljuk, akkor a csapdajátók kinyílnak, és aki épp ott áll, az leiesik. A következő teremben választási lehetőségünk is van, miután megfeszítettünk a katonáktól a terepet, vagy körbemelegünk és használjuk a lifteit. Így fent tudunk áthaladni a következő színhelyen, vagy a bejáratról nem messze lévő ajtón távozunk. Válasszuk a másodikat, és küzdjük át magunkat a dobozok közt, figyelve a fentről lövöldözőkre is. Egy kis szobán vezet át az utunk, hogy egy hasonló, de nagyobb terembe érkezünk. Itt körbe fel kell mennünk, persze közben az ellenállást

lé közelítünk, a gép felajánlja a mentést. Nem is véletlenül, mert iszonyatos küzdelem veszi kezdetét. Az emelkedő és süllyedő kockák fedezékek alkalmatlanok, viszont remekül akadályoznak a célzásban. Először menjünk hátra, ez az egyetlen nyugodt hely, majd fokozatosan írtsuk ki a támadókat. Ha megvan, akkor az indulási pontnál lévő terminálról töltssük le az adatokat, majd menjünk be a túlsó végén a lifthe. Leérve kitasszuk ki a fal köpködőjét az EM Hackkel, a katonákat meg a fegyvereinkkel. A következő teremben egy vízszintes blokk találunk. A feladat, hogy a katonákat szépen folyamatosan likvidálva a liftekkel feljussunk a felső szintre, és a következő szobába. Itt a forgó kerekék közt kell érvényesülni, vagyis átjutni. Ezután egy jó kis háromszintes moka jön, elektro-mos csapdával. Továbbhaladva egy olyan szobába jutunk, ahol több prés működik, és ezek között kell átszaladgálnunk és közben harcolni is. Ha megvagyunk, akkor ismét egy forgókerekess terem jön, majd pedig ismét egy többszintes terem. Itt fokozatosan haladva menjünk fel a liftekkel, és közben öldöklőnk. Újabb forgókerekess szoba, jóval nagyobb ellenállással, majd a már alulról megírt vizes blokk legfelső része jön. Itt „csak” át kell kerülnünk a túlsó oldalra, persze az ellenfelek leszdedésével. Kis

TIPPEK

Használjuk a halálcsapdákat, rengeteg helyen találhatók, sok időt spórolhatnak velük, és egyezre több ellenfelet tudunk eltenni láb alál.



Lent helyezték el a robbanótöltetet, majd az épület hátulján irány fel a dombra. A kapun áthaladva egy hosszú folyosón kell végigszaladnunk, majd egy komplexebb, ládakkal teli, hűdőkkel átvett rész jön, tele katonákkal, a végén meg UFO-k is jönnek. Ha túlestünk ezen a részen, akkor irány be a kapun, fel az emelkedőn és jöjjen egy kemény csata. Először csak katonák jönnek (őket messziről szedjük le), de ha közelebb megyünk újfajta, vagy tankok is. Ezeknek a csövet kell löni, lehetőleg rakétával, hogy megsemmisüljenek. A nagy kapun áthaladva menethetünk, majd irány végig a hosszú folyosón, és a vezérőteremben rendezzünk messzárlást. Aktiváljuk a kapcsolót, majd a másik ajtón irány az újabb folyosó. Ha végünk, akkor előérő Dr. No UFO-ja, meg kell semmisítenünk (sok Detonator hever szanaszét), majd a középső ajtón tovább.

Spekkák

Bondnak ott vannak a vaccai, nekünk az Aranysemm válik majd hasznunkra. Négy különféle erőt birtokunk, melyeknek egy közös energiája van. Ha ez elfogy, várnunk kell a töltődésére.

MIRI Vision - A falakon tudunk vele átnézni. Minél közelebb van a delikvens, annál jobban látjuk. Szép lassan, de viszi az energiát.

EM Hack - A távolabb lévő vagy elérhetetlen eszközöket ezzel tudjuk működésbe hozni, de az ellenfelek fegyvereinek átmeneti tönk-

retételére is alkalmas. Egyszerre csak egyszer használható, kisebb-nagyobb szeleket vesz le az energiából attól függően, mire használtuk.

Polarity Shield - Pajzs a bekapott találatokhoz, de közelebbre is alkalmazható. Attól függően fogyszag, hogy mekkorákat tudunk be. **Induction Field** - A repítéses technika. Mint egy Jedi lovag, úgy tudjuk az ellenfeleket egy láthatatlan erővel a falhoz csapni, vagy elhajítani. Használhatók leviszi nagyjából az egész energiát.

KONZOL DOKTOR

1147 Bp., Lőcse 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

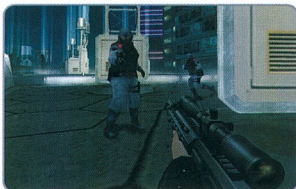
Játék konzolok, tartozékaik értékesítése és szervizelése!

 PS2 konzol 39.990,-	 PS2 memóriakártya 1 GB-os 6.990,-	 PS2 Dualshock joy 6.990,-	 PS2 Network adapter 12.990,-
 PS2 akció játékok 3.990,-	 PS2 memóriakártya dupla 9.490,-	 PS2 konzol 39.990,-	 PS2 vezeték stand 4.990,-
 XBOX konzol 39.990,-	 XBOX akció játékok 3.990,-	 XBOX S kontrollér 7.990,-	
 MEDION DVD player MD 4206S 16.990,-	 MEDION DVD és DIVX player MD 4206S 19.990,-		

Megrendeléseket postai úton is teljesítünk. Keresd napi akcióinkat!

Új konzolok vásárlása esetén a régi napi árunk beszámlázott. A teljesítéskor a bejelölt árúlag díjnyújtás és a 24 órás átjáró garancia.

Most jön a fő attrakció, magával Dr. Nóval és kis barátait kell megküzdünk. Ő közepén rohagaj, eleinte ne is vele foglalkozzunk, hanem a kapcsolatokat kell átkattingatunk az EM Hackkel, de mivel folyamatosan megy a harc, és nem tud olyan ütemben töltődni a speckó energia, ezért mindig bújunk be valamelyik ajtó mögé pihenni-töltődni. Ha a kapcsolok megvannak, akkor már „csak” mindenkit ki kell nyírni, beleértve a főkolompóst is. Ez az eddigi legnehezebb rész, rengeteg türelem szükséges.



Ínkább gyakrabban térjünk be a nyugodt helyre, várjuk meg, míg minden feltöltődik. Használjuk a speckóinkat! Mikor végzünk, le kell mennünk, és ki a radar által jelzett ajtón. Végig a folyosón, majd beszálás a helibe.

Volcano Lair

Az előző pálya végén hallhattuk, hogy felütek minket. Most aztán megfizethetünk mindenkinek mindenért. Ugorjunk be a liftbe, majd lenn az új O.M.E.N.-fegyverrel lyuggassuk szét az ellenfeleket. Ezután menjünk le középre, és tovább le a járaton. Egy termen haladunk át, persze nem akadálytalanul, majd egy kisebb szoba következik. A lépcsőn felhaladva már komolyabb csapatok állnak szemben, leg hamarabb a köpködőktől szabaduljunk meg. Nagyon nehéz ez a rész, mindenképp használjuk a Mag Rail Gunt, a röntgennézéssel, illetve a De-



tonátor is jó szolgálatot tesz. Ha az innenső oldalt megtisztítottuk, akkor középen, a pajzs mögül a résen át tudunk intézkedni. Ha kész, akkor menjünk le a tülso végére, és szedjük le a katonákat, majd használjuk a liftet. Elérünk a börtönrészeletre, egy nagy terembe jutunk. Használjuk bal oldalon az elektromos csapdát, egyébként meg szedegessük le messziről az ellent. Ha tiszta a terep, akkor a jobb kéz felőli

újabb terem jön, és hihetetlen nagy ellenállás. Úgy oldottam meg, hogy amíg nem figyelek, gyorsan hátraszaladtam a lézerekhez, és az egyiket Detonátorral, a másikat „reptetéssel” likvidáltam, a többiekkel meg már viszonylag könnyebb dolgom volt. A bejáratától jobbra lévő járaton menjünk le az alsó szobába, és szerezd meg az O.M.E.N.-vírust. Haladjunk tovább a kanyargós folyosón, és az ajtó után egy kör-

körösen felfelé vezető úton kell végigmennünk. Persze tele van katonákkal, akiket meg kell küzdeni. A legjobb, ha a Detonator és a Mag Rail Gun párosát használjuk. Fenn aztán liftbe szállunk és visszaérünk vele a kiindulási helyhez, csak a másik oldalra. Menjünk jobbra, végig a folyosón, majd be a liftbe. Egy konferenciaterembe érünk, ahol végzezzünk a pár katonával, majd menjünk tovább. Itt legvél kell mennünk a körfolyosón (közben csatározunk kell a szokott módon), majd a tülso ajtón be. Ismét egy konferenciaterem, ahol a harc után jobbra kell távoznunk. Egy hosszú, jobbra sanderő folyosó jön, amelyen fokozatosan ellenfelek bukkannak fel. Újabb tárgyaló jön és megint egy olyan körfolyosó, mint először. Felúton váratlanul segítséget kapunk, pár szövetséges katona képében. A tüloldali tárgyalóba megint hatoljunk be, és ismét csak jobbra lesz egy hosszán kanyargó folyosó végig katonákkal. A változatosság kedvéért megint egy tárgyaló és ismét csak egy körfolyosó. Itt azonban már keményebb dolgunk van, kettől is támadnak. Ritkítuk meg őket, aztán jöhetnek a tisztek. Igen ám, de nekik pajzsuk van, úgyhogy a lézert felejtjük is szépen el. Rengeteg türelemre lesz szükségünk, ugyanis mikor kinyitjuk őket, fejenként két másik lép a helyükbe. Ők is pajzsosak, sőt már O.M.E.N.-nel lödöznek. Ami a leghasznosabb mindnyájuk ellen, a gránát vagy a pontos célzás, bármilyen golyó alapú löfegyverrel. Ha kell, pisztolytaló löjők öket fél órán át. Ha kész, akkor kövessük a nyilat, és menjünk végig a folyosón, a cserkészetek le rendezve. Már csak GoldenEye-t kell lerendeznünk, amiért olyan csúnyán elárult. De szerencsére ehhez már nem kell sokat dolgoznunk. Dőlünk hátra - mert megérdemeltük - és élvezd a győzelmet (utána pedig sürgősen szózzuk ki a játékokat valakinek).

m_anger



METROID PRIME 2: ECHOES

GUIDE

METROID PRIME 2: ECHOES

➔ **AZ ÉVI VÉGI HAJRÁBAN VÉGRE MEGÉRKEZETT A GAMECUBE-OSOK 2004-BEN TALÁN LEGJOB-BAN VÁRT JÁTÉKA: A METROID PRIME MÁSODIK RÉSZE. SZERENCÉSRE A KÉSZÍTŐK NEM CSAPTÁK ÖSSZE A JÁTÉKOT, ÍGY CSAKIS SZUPERLATÍVUSZOKBAN TUDUNK NYILATKOZNI A PROGRAMRÓL. FOGADJÁTKOK SZERETETTEL EZT A KIS TIPPSCSOKROT.**



↓ INFO BOX

Kiadó:
Nintendo
Fejlesztő:
Retro Studios
Hivatalos honlap:
www.metroid.com

Megjelenés:
2004. november 26.
Tesztplatform:
GC

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ■■■■■■□
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■□
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■□
ÖSSZAHATÁS: ■■■■■■□

↓ VÉLEMÉNY

+
Amitől az előző rész jó volt, az megvan ebben is, helyenként kicsit feltuningolva.

-
Akinék az előző rész nem tetszett, annak ez sem fog.

GC

↑ PLATFORMOK

A karácsony előtti játékdömping során mindkét nagyobb konzoltábor egy-egy kivételesen igyenes FPS-sel gazdagodott; így miközben a PS2 és Xbox tulajok öldöklő szócsatákban próbálják bebizonyítani a Killzone, illetve a Halo 2 felsőbbrendűségét, a Nintendócsok csak csendben ülnék bűvös kockájuk előtt, és Metroidoznak. Nem véletlen a gubbasztás, hiszen a Retro Studios remekművének második epizódja simán felveszi a versenyt a fent említett két agyonstárolt játékkal, sőt! Most ezt bizonyítjuk be az alábbiakban...

Mielőtt elkezdeném kivesézni az alapfunkciókon túlmutató lehetőségeket, szeretnék egy kis kitérőt tenni, hogy bemutathassam a játék menetét és felépítését. A bejárható terep kisebb-nagyobb helyszínekre van bontva. Ezek a helyszínek különféle típusú kapukkal vannak elválasztva egymástól, mérete pedig igencsak eltérő lehetnek: ugyanúgy van közöttük kisebb folyosószakasz, mint ahogy hatalmas, többszintes sziklakatlan is. A lényeg viszont minden esetben ugyanaz: semmisítsük meg az ellenséges létformákat, gyűjtsünk információt a környezetről, keressük meg az összerendezhető felszereléseket, oldjuk meg a továbbjutáshoz szükséges feladatokat, majd induljunk tovább egy kiválasztott irányba. Időnként mentési lehetőséget is kapunk, ehhez a speciális Save szobákat kell megtalálnunk. Mivel az ellenségek újatermelődnek, nem sok értelme van folyton korábbi mentési helyekre visszarahangálni - a fontosabb események, főnökharcok vagy pályarészek után úgysit találunk majd egy újat, köszönhetően a jól végiggondolt pályatervezésnek. Ennek ellenére sokszor kell majd újra meglátogatnunk a

már bejárt helyszíneket, hogy frissen szerzett képességeink birtokában addig elérhetetlen helyekre jussunk be, vagy korábban áthatolhatatlan átjárókat nyissunk meg. Az efféle visszatérések időnként ijesztően hosszúnak tűnnek, de ez nem szabad, hogy elriasszon minket: a mászkálás nem lesz unalmas, és az ismertnek hitt terepek is szolgálnak majd meglepetésekkel.

A sztori előzményeiről egy kissé gyengére sikerült bevezető filmcsekből értesülhetünk: a Galaktikus Szövetség bízza meg Samus Aran csillagközi fejedelmét egy eltűnt katonai osztag felkutatásával. A nyomok az Aether nevű planétára vezetnek, ahol is hősnőnk sikeresen belekormányozza hajóját egy mágneses viharba, így kényszerleszállást kell végrehajtania. A manőver ugyan sikerül, de a jármű olyan mértékű sérüléseket

TIPPEK
Ha nem számítógépes és internethozzáférése, mindegyik weboldalt nagyon egyedi és látványos, interaktív módon ismerkedhetsz meg az Echoes világával.



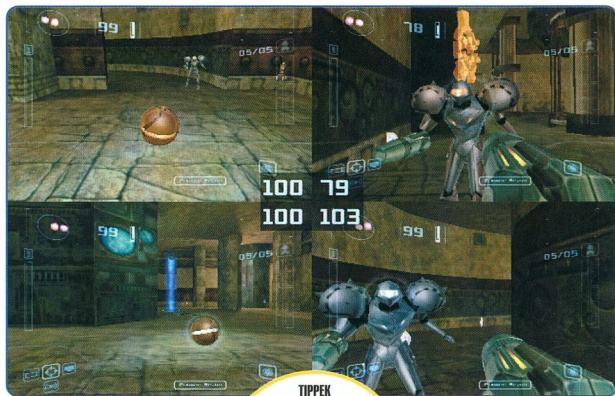
célzand, hogy használhatatlanná váljék (utazási céljára legalábbis mindenképpen, ám mentési pontnak azért megteszi). Ugráljunk fel gyorsan a tetjére, és álljunk a fényoszlop közepébe, hogy a következő indításnál ne kelljen újra a bevezető videóval kezdenünk. Ha ezzel megvoldnánk, elkezdhetjük a környék felderítését. Az irányítás megegyezik az előző részből

megismerttel: a bal oldali analóg karral mozoghatunk előre-hátra, illetve foroghatunk. A jobb oldali ravaszt nyomva tartva ugyanez a kar szabad nézelődésre szolgál. A bal ravasszal a közelben lévő ellenségeket célözhatjuk be, ilyenkor forgás helyett oldalazást jelent a Control Stick jobbra-balra húzása. A B-vel ugorhatunk, az A pedig sugárvetőnket sűti el. A különféle sugárfegyverek között a sárga C-karral válthatunk. Rakétákat az Y-nal lődözhetünk, már ha épp rendelkezünk ilyesmivel. Az X-szel felvehetjük az úgynevezett Morph Ball formát, hogy labdaként gurulhassunk be egyébként elérhetetlen helyekre. A D-pad iránygombjaival váltogathatunk a sisaklemzőnk különféle üzemmódjai között, melyek meghatározzák, hogy hogyan érzékeljük a körülöttünk lévő világot. A Z a térképet hozza elő, míg a Start a menübe repít minket.

Kalandjaink kezdetén hamar rá kell döbbernünk: egyedül maradtunk. A keresett osztag tagjai mind egy szálig elpusztultak a bolygót elárasztó rejtélyes idegen lények támadása során. Hamarosan találkoznak egy békés bennszülöttel, a Luminoth faj képviselőjével is, aki magyarázattal szolgál a planétán zajló furcsa eseményekre. Minden baj egy meteor-becsapódásra vezethető vissza, ami szakadást idézett elő a tér és az idő folytonosságában, kettétépvé ezzel Aether világát két alternatív valóságra: a Világos és a Sötét Aetherre. A bolygó energiái megosztottak a két világ között, ám most nekünk harcos ruhadobozok tessék gondolni... megpróbálják elszípkézni a fény dimenzióját eltérő erőket, elpusztítva ezzel



Light Aether és a Luminoth-okat. Küldetésünk „kicsit” módosul tehát, hiszen ismét egy egész világ és egy békés faj sorsa a tét. Egy ilyen kihívásnak csak akkor tudunk megfelelni, ha tökéletesen tisztában vagyunk képességeinkkel, és a lehető leghatékonyabban használjuk azokat. Samus Aran csodapáncéljának rengeteg fantasztikus tulajdonsága van ugyanis, melyek közül sok a korábbi epizódokból köszön vissza, de bemutatkozik néhány új funkció is. A lehetőségek ismertetését sisakróltyunk



TIPPEK

Samus csodapáncéljában nem kell félned a nagy magasságoktól. A legnagyobb esélleket is sérülés nélkül uszathatod meg, kivéve, ha a pálya széléről zuhansz le. Szerencsére ekkor is csak némi energiát veszítesz, és folytathatod a játékot.

üzemmódjait kezdem, hiszen ezek határozzák meg, hogyan is látjuk a világot.

Combat Visor: általában ezt fogjuk használni, hiszen harchoz, barangoláshoz ez a legmegfelelőbb.

Scan Visor: a környezetünkben található objektumokat azonosíthatjuk ezzel az üzemmóddal. A még nem szkennelt tárgyak / lények kék, a már szkennelték zöld színben rajzolódnak ki előttünk. A piros szín a továbbjutás érdekében feltétlenül szkennelendő dolgokat jelzi. Hogy mit érdemes szkennelni? A válasz egyszerű: mindent, amit csak lehet! Információt szerezhetünk a bolygó állat- és növényvilágáról, történelmi feljegyzéseket találhatunk a planéta múltjáról, megfethetjük a különféle gépek működését, tippeket kaphatunk a továbbvezető út megtalálásához (pl. „ez a fal szerkezeti gyengeséget mutat, erős rázkódás kárt tehet benne” - magyarul lödjünk bele

rakétával, hogy beomlasszuk), de a kapcsolókat is szkennelésel aktiválhatjuk. Még a főellen-ségeket is érdemes alávetni egy ilyen procedúrának, sokat segíthet gyenge pontjuk megtalálásában. Ha még nem említettem volna, szkennelni a bal oldali ravaszt nyomvatartásával lehet. A legtöbb információ bekerül a naplókba (Logbook) is, melyet a Start gombbal előhívhatunk menüből érhető el.

Dark Visor: mindent fekete-fehérben mutat, kivéve a vörösen világító ellenségeket és összegyűjtött tárgyakat. Olyan dolgokat is észrevehetünk vele, melyek egyébként nem tartoznak a Fény világához. Sokszor a továbbjutás múlik azon, hogy ezeket a hatatlan platformokat, kapcsolókat és egyéb objektumokat megtaláljuk, így elakadás esetén érdemes lehet a Dark Visorhoz folyamodni.



Echo Visor: leginkább egy szonárhoz hasonlít, ugyanis hangvisszaverődés alapján tárja előnk a környezetünk képét. Időközönként hanghullámot bocsát ki, ilyenkor a környéken található ellenségek és tárgyak láthatóvá válnak. Itt is igaz, amit a Dark Visornál írtam: sokszor a továbbjutás kulcsát jelentheti egy-egy más módon észrevehetetlen hangforrás kiiktatása, szóval érdemes időnként „fülni” kicsit.

Kezdetben csak a Combat- és a Scan Visor áll rendelkezésünkre, a másik kettőt csak később kapjuk meg. Ugyanígy felteszhetjük kalandjaink során a páncélunkat is: a Varia Suittal kezdünk, amely ellenlái a legtöbb környezeti hatásnak, és védelmet biztosít az ellenséges létformák támadásai ellen is - persze nem a végtelenségig. Később rálelünk a

Multiplayer pályák

Sidehopper Station	Minden képességünket kihasználhatjuk ezen a pályán, különös tekintettel a Morph Ball módra.
Spider Complex	Elsősorban a Spider Ball használatára van kihegyezve, hiszen a pálya közepén rengeteg mágnessin helyezkedik el.
Shooting Gallery	A rögzített ágyúk használatáról szól, ezekkel kell minél több Kilit megszerezni. A Morph Ball foglalatokban elhelyezett bombákkal szabaddhatjuk fel a már foglalt fegyvereket.
Crossfire Chaos	Nyílt Faze-ta face közelmekre a legalkalmasabb pálya, ahol elsősorban a Placement vetők gunjának dominálna.
Pipeline	A víz alatti részekben az fog győzni, aki a legjobban használja a Gravitá Boost képességet.
Spines	Morph Ball formánkat kell használnunk, hogy az ágyúkból kilőve magunkat közlekedhassunk a platformok között.

METROID PRIME 2: ECHOES

GUIDE

Megnyitható extrák

Promóciós galéria	40%-os szkenelészint a naplóban
Karakter galéria	60%-os szkenelészint a naplóban
Lények galériája	80%-os szkenelészint a naplóban
Főellenségek galériája	100%-os szkenelészint a naplóban
Samus-páncél mozi	A tárgyak 75%-ának megszerzése
Dark Samus befejezés	Az összes tárgy megszerzése
Szkeccs galéria	Befejezés Normal nehézségen
Történeti galéria	Befejezés Hard nehézségen

Dark Suitra, amely megóv minket a Sötét Aether mérgező atmoszférájától. Ha enélkül lépünk be a párhuzamos világba, számoljunk vele, hogy folyamatosan csökkenni fognak páncélunk energiatartalékai. Emellett az ellenséges fegyverektől elszenvedett sérüléseket is csökkenti ez az upgrade. A Light Suit még ennél is jobb: mozgathatunk vele a Sötét

Vízben, emellett használhatjuk a sárga utazósugarakat is, amelyekkel nagy magasságokba juthatunk el.

Fegyverarzenálunk az első Metroid Prime-ből már ismert készségek mellett néhány új ágyút is tartalmaz, na de menjünk csak sorban:

„ellenség befog - fedezékbe ugrik - sugart tölt - fedezék mögül előugrik - sugart elenged” taktikát követni. A feltöltött sugárágyú kisebb távolságokból magához vonzza az összeszedhető tárgyakat, ami megkönnyíti azok begyűjtését.

Dark Beam: leginkább a Fény Világának teremtményei ellen hatásos. Feltöltve bénító lövést adhatunk le vele, de ez öt egységnyi munióciót (Dark Ammo) fogyaszt. Ha kifogyunk a löszerből, még mindig löhetünk vele egyszerű sugart, de ekkor ehhez is töltünk kell az ágyút (az A gomb nyomvatartásával).

Light Beam: fénysugart bocsát ki, melynek hatótávolsága nem túl nagy. Ezt ellensúlyozandó áthatol az ellenséges testén, így akár többet is megsebezhetünk egyetlen lövéssel. Szerencsés találat esetén előfordul, hogy az áldozat teste lángra kap. Feltöltve több célratörő sugart engedhetünk útjára, 5 egységnyi munióciót (Light Ammo) használva ezzel. Löszérhiány esetén a teendő megegyezik a Dark Beamélel. Különösen hatékony a Sötét Világ lényei ellen.

ken átrobbanthatjuk vele a falakat - ha szabad szemmel nem vesszük észre a repedést, használjuk a Scan Visort.

Seeker Launcher: miután megtaláljuk, az Y nyomvatartásával feltölthetjük rakétave-tőnket. Ekkor egy célkereszt jelenik meg, amellyel legfeljebb öt ellenséget foghatunk be (vagy akár egyet ötször), majd elengedhetjük rakétáinkat.

Super Missile: miután megszereztük, a Power Beam feltöltése (az A nyomvatartása bizonyos ideig) után az Y-nal süthetjük el. Ugyan őt rakétát használna, de tűzereje brutális!

Darkburst: előhőzása hasonló a Super Missile-nél leírtakkal, csak a Power Beam helyett a Dark Beamet kell feltölteni. A harminc Dark Ammónyi és öt rakétányi költsége ugyan niasztó lehet, de tömegszállításra remekül alkalmas, különösen a Fény Világban.

Sunburst: természetesen a Light Beam feltöltése után Y-nal süthetjük el ezt a hatalmas fénylángot, amely lángra lobbant minden út-



jába kerülő lényt. Költsége harminc Light Ammo plusz 5 rakéta (a hülyének is megéri, nekünk meg pláne!).

Sonic Boom: az előzőekhez hasonlóan működik, csak ez esetben az Annihilator Beamet kell feltölteni. Költsége harminc Dark és ugyanennyi Light Ammo, valamint öt darab rakéta. Leginkább nagy ellenséges csoportok ellen hatékony.

Sok esetben a pusztító tüzérről nem elég a továbbtűzökhöz. Ilyenkor az eszünkkel kell használnunk egy-egy logikát, ügyességi feladattal megoldásához. Az efféle gondolkodtató pályá-



TIPPEN

A Multiplayer mód csak akkor érhető el, ha leg-alább két kontrollert van csatlakoztatva a géphez. Az igazán móka persze egy négyfős buli, úgyhogy lehet hívti a haverokat!



Power Beam: alap sugárvetőnk nem rendelkezik túl nagy tüzérről, viszont meglehetősen gyors intenzitással ergethetjük vele kis plazmagömbjeinket.

Charge Beam: a Power Beam különleges üzemmódja, amelyet az A nyomvatartásával érhetünk el. Ilyenkor az alapsugár helyett egy megnövelt erőjű lövedéket engedhetünk útjára. Sajnos amíg töltődik a sugár, addig védtelenek vagyunk, így érdemes az

Annihilator Beam: egyszerűen használja a Light és Dark Ammo-t, így mindkét korábbi fegyver jó tulajdonságaival bír. Feltöltött üzemmódban nagyon durva pusztító hatást érhetünk el vele.

Missile Launcher: az Y-nal süthetjük el, már ha nem üres a rakétatárolónk. Elég komoly pusztítóerőt képvisel, így nem érdemes a gyenge ellenfelekre pazarolni. Bizonyos helye-

részeknél nem ritka, hogy Samus egyik legérdekesebb képességét kell igénybe vennünk: a Morph Ball üzemmódot. Az X lenyomására ugyanis apró labdává gömbölyödik hősünk, így olyan helyekre is bejuthatunk, amelyek egyébként elérhetetlenek lennének. Az is előfordul, hogy egy-egy gépezetet kell aktivizálnunk oly módon, hogy a kis gömböt az energiatöltőt foglaltatba juttatjuk, majd ott elhelyezünk egy energiabombát. Máskor ágyú-

ból kell kilövetnünk magunkat, vagy színdarab-szerűen gurulhatunk végig. Természetesen a labda-üzemi módoknak is megvannak a maga fejlesztési fokozatai, lássuk most ezeket!

Morph Ball Bomb: ha már rendelkezünk vele, maximum három kis energiabombát helyezhetünk el az A gomb lenyomásával. A felrobbanó bombák kárt tesznek ellenségeinkben, vagy utat törnek nekünk a gyengébb falakon keresztül. Használhatjuk őket ugrásra is, ugyanis a detonáció feldobja Samus-t a levegőbe. Ha nem elég az így elért magasság, próbálkozzunk a dupla ugrással: tegyük le az első bombát magunk alá, majd mielőtt az felrobbanna, gyorsan helyezzünk mellé egy másodikat. Mikor felpörülünk, hagyjuk egy bombát a levegőben is, közel a tetőponthoz. Ha jól időzítettünk, a leesés után a második bomba visszahúzza minket, hogy pont akkor érjük el újra a tetőpontot, mikor a harmadik robban, így az még magasabbra repíthet.

Boost Ball: a B megnyomásával kicsit begyorsíthatjuk labdáinkat. A száguldo golyóbs megsebezheti



a gyengébb ellenségeket, illetve az első Metroid Prime-ből már jól ismert félcsovós mókák is megmaradtak: katlanszerű képződmények falán egyik oldalról a másikra gurulva, és jó ütemben gyorsítva egyre magasabbra juthatnak.

Spider Ball: a mágneses sín pályákra kapcsolódhatunk rá az R gomb lenyomásával, ha már rendelkezünk ezen képességgel.

Power Boots: az alap bomba jelentősen felturbózott erejű változata.

Természetesen Samus emberi alakjában (már amennyire emberi alakja van egy Chozo páncélba bújtatott hölgynek) is jó pár speciális képességgel fog bírni a játék végére. Ime:

Space Jump Boots: a B-vel felugorva, majd a levegőben újra B-t nyomva extra magasságokba, vagy éppen távolságra ugorhatunk.

Gravity Boost: víz alatti mozgásunkat könnyíti meg, valamint egy harmadik ugrás közbeni B-nyomást is engedélyez a nedves közegben.

Grapple Beam: a kis kampóval jelzett pontokra léphetünk be lengősugarunkat az L nyomvatartásával, hogy aztán Tarzan módjára lengedezzünk rajta. A szürke karral változtathatjuk a lengés irányát, az L felengetésével pedig megszüntethetjük a sugarat.

TIPPEK

Miként végigvitte a játékok, elérhetővé váltak egy nehezebb fokozat, a Hard mód. Ez újabb kihívást, és újabb elérhető jutalmakat jelent.

Screw Attack:

régi Metroid-osoknak ismerős lehet a kétdimenziós epizódokból. A Space Jump után egy harmadik B-t nyomva, plusz az irányítókart előre tolva Samus szaladni kezd a levegőben. A B jó ütemű nyomogatásával ez elég hosszan folytatható, így komoly távolságra és magasságra juthatunk el. Ráadásul ilyenkor sebezhetetlenek vagyunk, sőt, mi okozunk sérülést a velünk érintkező ellenségeknek.

Lassan elérem az utolsó lap alját, de szeretnék még néhány jótanácsot megosztani veletek. A legfontosabb: ne rohanjatok keresztül a játékon! A Metroid többek között a felfedezés örömeiről szól. Ha nem szkeneltet, nem gyűjtötök be minden információmorzsát, akkor kimaradtok a történetből, és sokkal kevesebb fogjátok élvezni a játékot. Pont emiatt nem árt némi algtudás az Echoes-hoz. Kalandjaink során löszér-, és energiabővítő-



ket találhatunk. Elvieg ezek nélkül is végigjutható a játék, de nagyon megnehezíti a dolgunkat, ha figyelmetlenül elmegyünk ezek mellett.

Ne szégyelljük elővenni a térképet! Az előző részben már megismert, remekül használható 3D-s rendszer mellett szinte lehetetlen akadani. Gyakoroljuk be már az elején a zoomolási és forgatási funkciókat, hogy később már rutinból tudjuk megtalálni a legmegfelelőbb nézőpontot. Ha lehetőségnk engedi, próbáljuk ki a multiplayer opciót is. 2-4 játékos engedélyeztet, osztott képernyőn, speciális pályákon. Két játékmód áll rendelkezésünkre: a Deathmatch-ben a cél minél több Frag begyűjtése, míg a Bounty Hunterben a likvidált ellenfelek után maradt érméket kell összegyűjteni. Végül az utolsó tipp: minden Metroid rajongó, és minden igényes játékosra fogékony GameCube tulaj szerezz be ezt a játékot, ha tetheti! Biztos, hogy nem fogtok csalódni.

Immortal

B.U.É.K.!!

HÉ! EZEK ELAVULT KÉPEK!

MÁRA MEGHÁROMSZOROZTUK A JÁTÉKOK SZÁMÁT!!!

Bp. XVII. Berky Lili u.36.(A Pesti út mellett, a Kucogó térnél.)

Nyitva tartás: Hétköznap 12-19h-ig, Szombaton 09-15h-ig

Üzlet Tel.: 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

Megnyitható multiplayer extrák

Luminoth soundtrack	Első beszélgetés U-Mos-szal
Torvus Bog soundtrack	A Torvus templom energiájának visszaállítása
Pipeline Arena pálya	A Torvus templom energiájának visszaállítása
Pirate Fear soundtrack	Az Argon templom energiájának visszaállítása
Sanctuary soundtrack	A Sanctuary templom energiájának visszaállítása
Spires Arena pálya	A Sanctuary templom energiájának visszaállítása
Dark Echoes soundtrack	A játék végigvitele
Darkness soundtrack	A játék végigvitele



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

VÉGIGJÁTSZÁS

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

➔ A HÁBORÚBAN HARCOLÓKAT NEM A MEDÁLOK ÉS ÉRDEMRENDEK ÉRDEKELTÉK. A HAZA HÍVÓSZÁVÁRA NEM A DICSŐSÉG DIADALITTAS MÁMORÁBAN INDULTAK HARCBA. ŐKET CSAK EGYVALAMI ÉRDEKELTE: A TISZTESSÉG, ÉS A HELYTÁLLÁS. AZ ACTIVISION LEGÚJABB, MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS JÁTÉKÁBAN TESTKÖZELBŐL TAPASZTALHATJUK MEG EGY HÁBORÚ MINDEN ASPEKTUSÁT. MI MOST EZEN AZ ÚTON KALAUZOLUNK VÉGIG BENNETEKET!



↓ INFO BOX

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

Megjelenés:
2004. december 3.
Tesztplatform:
PS2

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT: ■■■■■■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■■
JÁTEKÉLMÉNY: ■■■■■■■■

ÖSSZHTÁS: ■■■■■■■■

↓ VÉLEMÉNY

+

Játékosbarát dolog, hogy változatos, sablonokat mellőző küldetéseket nyomhatunk mindhárom nagyhatalommal. Szép, hangulatos, és izgalmas.

-

Illúziórömbölők a programban hagyott bosszantó, és idegesítő megvalósítás hibák...

PS2 - XB - GC

↑ PLATFORMOK

A tavalyi év végén, talán kicsit szerencsétlen időpontban érkezett meg kontinentálisra a PC-n már nagy sikereket elért, háborús FPS-sorozat konzolos inkarnációja, a Call of Duty: Finest Hour. Szerencsétlen, mert a december eleji felhozatal a nagy karácsonyi készülődés közepette már nem igazán izgatót senkit, és a legnagyobb konzolos nagygagyuk, a Halo 2, a San Andreas, a Killzone, vagy a Metroid Prime 2 addigra kellőképpen előtérbe kerültek, hogy másoknak már ne maradjon (túl sok) hely, és esély a boldogulásra. Ennek ellenére a PlayZone stábjának nem felejtette el a játékot, s igen vidám percek töltött el vele a két ünnep között - mert hát azért adrenalinot fokozó háborús hangulatot, és ebből következően kellemes játékelményt nyújtottak a Call of Duty konzolos verziói is - ha még kicsit néha betegeskedett is a megírt kód (apró tervezési- és szkript hibák, hektikusan váltakozó nehézségi szint, durva fagyások). A januártól nem várt erős kezdés ellenére úgy gondoltuk, hogy a Finest Hour-nak helye lesz magazinunkban, hiszen az összhatas és nehézség miatt mindenképpen jogosan követel magának helyet a PlayZone-ban.

Mielőtt belekezdenénk a három kampány 19 pályájának megoldásába, egy általános jellegű tanács-csoporttal kezdénem: igyekezzünk a feladatunkat komolyan venni! Ez egy háborús játék, két cipelhető kézfegyverrel, és hajtható eszközzel (a gyűjtögethető arzenál ennél értelemesen több, de egyszerre csak ennyi lehet nálunk), mely azt jelenti, hogy nem szabad meggondolatlanul randalírozniuk. Általában csapatban fogunk dolgozni, ami azt jelenti, hogy társainkkal összehangolt, jól átgondolt

támadásokat kell vezetnünk. A lerohanás nem minden esetben célravezető megoldás, hiszen lehet hogy sikeres, de energiapazarló ütközeteket vívunk. Célsejtűbb biztosra menni, kivárni, figyelni, és átgondoltan cselekedni. A fegyverek korlátozott cipelhetősége miatt igyekezzünk megválogatni az adott pályán két leginkább használható puskát - no meg persze az sem elhanyagolandó, hogy rendelkezünk kell hozzá elegendő tölténnyel... A kezelés megfelelő elsajátítása életmentő lehet, úgyhogy az első pár pályán ne szegyejljünk átvenni a gombkiosztást, akár többször is. A menüből elérhető többfajta beállítás közül biztosan megtalálhatjuk a számunkra megfe-

ÉRDEKESSEGEN

A Call of Duty sorozat eddig 6-féle platformon jelent meg: 2003-as PC-s debütjét követően még kijött mobiltelefonra, N-Gage-re, PlayStation 2-re, Xbox-ra és GameCubera is.



lélőt. Fontos lesz a célra tartás, az újratárazás, és a gránáthajtás csipéből, és csukott szemmel való végrehajtása. Az egyértelműnek tűnő útvonalak mellett igyekezzünk a pálya minden részét is felderíteni, hiszen nem egyszer bukkannhatunk értékes energia-, vagy fegyvertárolókra, ami jócskán megkönnyítheti a dolgunkat. A meggondolatlan, több esetben elcsúszott lépések meghozzák a maguk büntjét - nehezebb fokozaton egyre nagyobb mértékű a golyók ütötte sérülés, és kisebb a cipelhető elsősegélycsoomagok száma is.

EASTERN FRONT

1. Not One Step Back

A tulajdonképpeni felvezető misszióban a kezelés alapját fogjuk elsajátítani. Mint a sztálingrádi csata aktív résztvevői, a csónakból a stéghez érve máris állhatunk sorba a jussunkét - balszerencsénkre azonban fegyver helyett nekünk már csak lőszer jut. Elkeseredni

tek eltévedt lövedékeitől, de közben azért haladjunk is előre, ne csak lapítsunk nap-hosszat... A három löállás elbukása után másszuk meg a hegytetőt, és tépjük le a németek zászlaját a bunkerből.

3. Dead in Her Sights

Most az előző küldetésben megismert Tanya szerepében járhatunk egy rövid ideig, úgyhogy a távcsöves puskát kedvelők már előre dör-



TIPPER

A játékot mindhárom nehézségi fokozaton végigjátszva megnyílnak a főmenüből is elérhető csatlások, az Extras / Cheats menüpont alatt. Ebben a menüben a három oldal küldetését kipróbálva, kihasználhatod a leleplező mozi is vár.

azonban nem kell, a későbbiek során lesz majd honnan pusztító eszközöket vételeznünk. Innen a lövészárkok és fedezékek rejtekében maradv, felesletesünket, Puskórmesterrel kell követnünk. A feladat nem lesz túl bonyolult, az út is viszonylag lineáris - hagyjuk bekapcsolva a játék automatikus segítségét, így viszonylag hamar belerázódhatunk a kezelésbe (guggolva araszolás a lövárakban, stb.). Puskórközvetlen közelében maradv (és utasításait haladéktalanul betartva) nem eshet bántódásunk (ha mégis, a lépten nyomom elsőszegélycsomagokból mindig helyreállíthatjuk meg-tépatott egészségügyi értékünket). Az első Checkpoint után rögtön fel is vehetjük az első flintánkat, amelyet be is kalibrálhatunk pár nácín a szemközti épületből. Miután ez megtörtént, kövessük Puskórt, és irtuk ki a többi szerebjező német katonát is. A tér elfoglalása helyett folyatassunk inkább alternatív kerülő-úton, hogy megállíthassuk az ellenséges géppuskások tüzelését az épületből.

2. The Flag Must Fall

Az épületebe való behatolással viszonylag hamar eltelik a pálya első fele - csak be kell rugni a pár ajtót, és leszndni a fedezékbe bújó németeket. Az igazán izgalmas feladat a géppuskák kezelésekor veszi kezdetét: először meg kell akadályoznunk a német előretörést, majd miután az őrmestert egy sajnálatos véletlen folytán kilővi a németek mesterlövész, Pavelovna hadgyen képeben új felettess kapunk. Az új felettessel új feladat is jár: kifűstöl-ni a náciakat a városra néző toronyból. Ehhez három feladat is társul: a bunkert védő három löállás likvidálása is a mi feladatunk lesz. Induljunk el a lefele vezető lépcsőn, majd az árkokba vetve magunkat, szisztematikusan keressük fel mindhárom löállást, balról-jobbra. Óvakodjunk a folyamatosan lesben álló néme-

zölhetik a tenyerüket. Egy épület ablakából nyolc német katonát kell kiiktatnunk, akik folyamatosan változtatják helyüket, és ráadásul még rejtőzködnék is. Ennek ellenére viszonylag hamar teljesíthető a feladat. Az ezután megérkező tankról le kell lőnünk a három kísérő tisztet, hogy aknászkó zavartalanul csapdába csalhassa a német páncélost. Az akción sikerrel jár ugyan, de a németek nem hagyják ennyiben: támadást indítanak a bázisunk ellen! Ezt nem nézhetjük öble tett kézzel, úgyhogy kövessük Kirelenko közlegényt, aki élvezet bennünket a gyárhoz vezető csatornanyílásig (az utunkat keresztbező német tanknál várjuk ki, míg utánfutói, új biztonságosan átkelhetünk előtte). A csatornában először forduljunk jobbra, majd lökjük le a sarkoknál őlládkoló fegyvereseket. Az aulán átgyáva kerülünk át a toronlak mögötti járatba, ahol az irányító szerint haladjunk mindig a megadott irányba. A keresztbező-déseknel jóformán lényegtelen, mely irányt választjuk - a járatok többsége egymásba nyílik,

s ugyanoda vezetnek (amelyek nem, ott pedig csak lőszer, vagy energiát találunk majd). Miután átküszünk egy szűkösebb alagúton, fűsünk át a fahídon, és forduljunk be jobbra. Erre azért lesz szükség, hogy a társainkat lekasza-bóló szemközti gépfegyveres oldalába kerüljünk, s minél kevesebb sérülést beszedve hatástalansítsuk. Folyatassuk tovább utunkat a még feltáratlan alagúton - a szerebjező németeknek továbbra se kegyelmezzünk. Mász-szunk fel a lépcsőn, ügyünk meg 1-2 métert, majd letrázzunk le a gyárhoz vezető bal oldali feljáróhoz.

4. Defeat the Factory

Fejünket behúva maradunk Sokolov közlegény nyomában, aki élvezet minket a gyárban tartózkodó parancsnokhoz. Felmenőnk itt nem egyszerű feladatot állít minket: védjünk meg a traktorgyárban tartózkodó páncélosunkat, amíg meg nem érkezik az erősítés. Ez pedig nem kevesebb, mint 10 percet vesz igénybe. Észnél kell lennünk, mert folyamatosan igen akkurátus tüzerőt kell felszámlálnunk az ablakokból, és ha csak kis ideig is lankad a figyelmünk, buktak az egész küldetés. Figyeljük társaink kiáltásait - ha „left”, akkor a bal, ha „right” szavakat hallunk, akkor a jobb oldal irányából várható támadás. Két egységet kell minden körülmények között megállítanunk: a páncéloköllel számbaző német gyalogságot, és a géppuskáilványát célzó két jómáradat. A két oldal között rohangálva, és az ablakok lörésén kívül, előbb utóbb letelik a 10 perc. Jelentve a parancsnoknak kinyílik az oldalsó hangárajtó, ahonnan rálatunk a tankot vezérő egységeink megtámadására. A dobokoz mögött bújó három németet pillanatok alatt lekapathatjuk a távcsöves puskánkkal. Szedjünk össze egy elsősegélycsomagot a sarkokból, és gyógyítsuk fel vele a megsebesült bajtársunkat.



5. Breakdown

Ismét szereplőt váltunk: az imént megismert Badanov tankirányító szerepét vehetjük fel. Amíg bajtársunk az időközben meghibásodott lánctalpaist javítja, mi a környező ház rejteké-

Fegyverarzenálé #1: USA

M1 Garand

Típus: Félautomata flinta
Tár: 8
Hatótávolság: Nagy
Tüzelési sebesség: Középes
Okozott sérülés: Magas

Thompson

Típus: Gépfegyver
Tár: 30
Hatótávolság: Rövid
Tüzelési sebesség: Gyors
Okozott sérülés: Magas

Browning Automatic Rifle

Típus: Gépfegyver

Tár: 20

Hatótávolság: Nagy
Tüzelési sebesség: Gyors
Okozott sérülés: Magas

Browning .30 Caliber

Típus: Gépfegyver
Tár: 100
Hatótávolság: Középes
Tüzelési sebesség: Nagyon gyors
Okozott sérülés: Magas

Springfield M1903

Típus: Vadászpuska
Tár: 5
Hatótávolság: Nagyon nagy

Tüzelési sebesség: Lassú
Okozott sérülés: Nagyon magas

M3A1 „Grease Gun”

Típus: Gépkarabély
Tár: 30
Hatótávolság: Rövid
Tüzelési sebesség: Középes
Okozott sérülés: Középes

M2 Fragmentation Grenade

Típus: Robbanányang
Tár: -
Hatótávolság: Középes
Okozott sérülés: Nagyon magas

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

VÉGIGJÁTSZÁS

ből vehetjük fel a harcot a ránk rontó németekkel. Főleg a tank felől oldalt védjük, hiszen ha az sérül, ugrik az egész küldetés. Hamarosan kijavítódik a hiba, mi pedig a

vá kell löni. Vigyázzunk a telepített őrtornyokra és lövészokra, de a néha felbukkanó tankokat sem árt időben hatástalanítani. A rak-tárban segítsünk levakarni a bajtársainkra

Fegyverzerenél #2: Orszószag

DPM Típus: Gépfegyver Tár: 47 Hatótávolság: Közepes Tüzélesi sebesség: Nagyon gyors Okozott sérülés: Magas	Tüzéleti sebesség: Nagyon gyors Okozott sérülés: Alacsony	Tár: 5 Hatótávolság: Nagyon nagy Tüzéleti sebesség: Lassú Okozott sérülés: Nagyon magas
PPSh Típus: Gépkarabély Tár: 71 Hatótávolság: Rövid	Mosin Nagant Típus: Retesz vadászpuska Tár: 5 Hatótávolság: Nagy Tüzéleti sebesség: Lassú Okozott sérülés: Nagyon magas	RGD-33 Stick Grenade Típus: Robbanányag Tár: - Hatótávolság: Közepes Okozott sérülés: Nagyon magas
	Scoped Mosin Nagant Típus: Vadászpuska	

monstrumba pattanva már dűböröghetünk is tovább. Első alkalom, hogy belülről is irányít-hatjuk a szerkezetet, így érdemes jól ki-tapasztnunk az alkalmazható gombkombiná-ciókat. Eredjük az előttünk haladó tank nyo-mába, és pörköljük oda bátran a házak ablakaiból felállított német lövészoknak. Termé-szetesen a földön kóricáló páncéltörőket se kíméljük! Egy-két sarok után szembetalál-hatjuk magunkat a pálya legveszedelmesebb ellenfeleivel: pár német tankkal... Próbáljuk őket még azelőtt kilőni, hogy észrevennének minket. A bázis már nincs messze: újabb bal- és jobbkar- kombinációk után már csak a bejáratot támadó egységek eliminálása van hátra.

6. Into Red Square

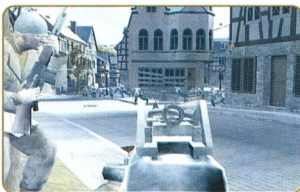
Az ezredes már adja is az ukázt: vigyük el a rádiót a Vörös tér mögötti bázisállomásra, hogy az onnan érkező adatokkal segíthessük a rakéták célra irányítását. A vonalállomá-n nincs messze: mindössze az előttünk haladó tank nyomában kell maradnunk, hogy a szűk utcán odaérjünk. Közben belkutatunk egy Vörös teret is, melyet vissza kell foglalnunk a németek elől, de utána már gyerekjáték lesz a célépület megtalálása. Azonban feltétlenül vi-gyázzunk a házból lépten-nyomon előbük-kanó páncéltörőket! Az állomás előterében tartózkodó tankok likvidálása után rontunk be az épületbe, majd löjük le az emelet-ről rakétázó németeket. Száll-junk ki a tankból, és a két közlegény után haladva, aj-tórláncra közelítsük meg az emeleten lévő adótor-nyot.

7. Op. Little Saturn

Zsedörnek lövünk ki hat Stukát, majd induljunk meg az ellenfél bázisa fe-lé. Mikor a hátsórszág megkezdte a rakéta-zást, nyomjunk rá mi is a bejáratot védő egysé-gekre. Lövünk a mozgó

és álló osztagokat egyaránt, majd ezek kifűstölése után araszoljunk egyre beljebb. A táboron hamar át-verekehdhetjük magunkat ha résen vagyunk, és tudjuk ho-

akaszkodó németeket, majd tovább haladva a keleti kapu felé, lövünk ki a három páncélos osztagot. Ezek után már csak a hangárba kell beállnunk, ahol a továbbhaladáshoz négy, a felső szinten megbúvó páncéltörőket kell leszednünk.



8. Airfield Ambush

Szánkunkba visszazúlván kövessük szorosan tár-sainkat a síneken túlra, ahon-nan egy kis közjáték után a repülőteret találhatjuk magunkat. Vegyük keze-lésbe az itt parkírozó ki-lenc légi járművet, majd gördüljünk tovább ész-ka-i irányba. Haladjunk át az ellenségtől hemzsegő rakétárpületen, majd foly-tassuk egyenesen a kitaposott úton. A felszállópályá mellé érkezvén ügyel-jünk a folyamatos német utánpótlásra, mert nem sok nyugtunk lesz a rakétázó és gördülő egységeiktől. Hogy minde nem legyen elég - új feladatot is kapunk: meg kell akadályoz-nunk az innen startoló repülőgépek felszállá-sát. Húzódjunk le a felszállópályáról, majd célra állva próbáljuk időben fellobbantani az előttünk elhaladó vasmadarakat. Miután jó párral végeztünk, megnyílik előttünk az út a hegyekbe - ehhez csak észak felé, az emel-kedőhöz kell vennünk az irányt. A felállított blokádok miatt azonban nem jutunk messzire: gyalogszerrel kell továbbhaladnunk. A sziklák és felállított szögcsődrótok rejtekéből próbáljuk megsemmisíteni a nekünk szentelt fogadóbi-zottságot, majd az út jobb oldalán található árokba huppanva osonjunk el a végében ta-lálható köztömbig. Innen a második teherautó-ként küszkönk, hogy a páncéltörőket kifűs-tölhessük a két, szemközti géppuskátlányt. Az immár védelem épület bevétele gyerek-játék lesz: a lézengő németek lefegyverzése pillanatok alatt végrehajtható, a második-on található könyv segítségével pedig a misszió is befejezhető.

ÉRDEKESSEGEN

A Finest Hour szinkron-stabja igazi Hollywoodi mű-vészeket tudhat a soralban. Hangjukat adták a játékhöz többek közt: Emmett James, Matt Lindquist, Brian Johnson, és Chris Edgerly.

NORTH AFRICA

9. Mission: Matmata

Az Afrikában állomásozó német erőket fífká-sal kell ám legyőznünk, úgyhogy csak módjáv-al rontunk nekik első felindulásból... Inkább próbáljuk meg becserkészni az északnyugatra fekvő magaslatoit, amelynek tetején egy na-gyon kezes kis gépfegyver vár. A völgybe cé-lozva hamar leszűrelhetjük a három német lövőállást, utána már csak az ottmaradt páncé-lóست kell likvidálni valahogy. A piszkos bombá-ka ráhajgálva óvatosan közelítsük meg a ho-rogkeresztes épületet, ugyanis az ablakaiból előbukkanó lövészek komoly sebeket ejthet-nek rajtunk. Miután a házból kifűstöltük őket, araszoljunk fel az oldalsó ajtó mögötti dombol-dalra, és vegyük be a kommunikációs közpon-t. A radarállomás fellobbantása után száll-junk alá a város következő részébe, és keres-sük meg a géppuskafészek épületet. Mász-szuk meg a tetejét, és vegyük kezelésbe a rögzített lövőállásban található fegyvert. Tisztít-suk meg a kapu túloldalán lévő területet, majd keressük fel magunk is a generátort.

10. Depot Saboteurs

Miután a levegőbe repítettük a szerkezetet, nem titok, hogy a területen tartózkodunk, úgy-hogy valószínűleg a környék összes németje a mi nyakunkban fog loholni. Maradjunk Starkey őrmester nyomában, és vegyük fel a szomsz-dos épület tetejétől az ottelettel tányárakná-ka. Ezt helyezzük le a szomszédos épület mellett elfutó út közepére, és várjuk az érkező tankokat. Három darabot kell elintéznünk, hogy továbbhaladhassunk az üzemenyagraktár felé. A nehéztüzérség után (ha lehet) mondtunk) még embert próbáló feladatot kell megoldanunk: a beágyazott géppálysók ellen, csak utántöl-tésükkor, és oldalsó irányból közelítve lehet esélyünk. Hogy meggláthatjuk célállomá-sunkat az üzemenyagcső hordókat. Ott darab-a kell időzített szerelnünk, hogy a kijáratnál várakozó dzsippel tovasszághadhassunk.



11. A Desert Ride

A hegytetőn álló mesterlövész eliminálása után vegyük kézbe a flintákat, és célozzunk a dzsipp háta mögül érkező ellenlására. Mire a tankra kerülne a sor, Starkey őrmester szeren-csően újraterjeszti a járművet, úgyhogy be-szállhatunk a géppuskafészekbe. Haladási irányba állítva a célkeresztet, ügyeizzünk megfékezni a blokádoknál kialakuló csetepaté-ka, és lövünk a benzines tartályokra, vagy a robbanékony autókra. Emígyen viszonylag ha-mar, és kevés bekapot sérüléssel juthatunk túl az akadályoztatott pontokon. A cél: a szperntin tetején álló erdő megrohamozása, és a bent tartózkodó bajtársaink kiségitése.

12. Raiding the Fortress

A hihetetlenül elbaltázott súlyozásnak köszön-hetően ezen pálya nehézsége nagyságrendekkel

nagyobb lesz mint az előzőké, és hogy valami jó hírrel is szolgálhassak: az a játék végéig csak női fog. Szóval itt állunk a németek keresztüzének közepén, és meg kéne állitanunk valahogy őket. A dzsip rejtekében maradva célozzuk be a szemközti két gépgyűst, majd miután kifüstoltuk őket, koncentrálnak a dél felől beözönlő ellenség-áradatra. A hordó berobbanásával lélegzetvételnyi szünethez juthatunk, ami alatt gond nélkül felszerelhetjük robbanóanyagunkat a bejáratra. A robbanás után menjünk fel Dehart őrmesterért a toronyba, majd induljunk meg vele az északi kapu irányába. Tegyük egy kis kitérőt nyugatra, és a kupola alól kilesve löjünk bele a hordóba, illetve az elbújt fegyveresekbe. Ez pillanatokon belül nagy hasznunkra lesz majd. Keletről vegyük fel az elsősegélycsoomagokat, majd maradjunk Dehart nyomában, hiszen a küldetés az ő életén áll vagy bukik. Miután az északi kapu átjött németeket megállítottuk, forduljunk nyugatra, és telepítsünk robbanószerkezeteket az utat elálló páncélosra. A cisztermához nyíló lejárattal megtalálása innen már gyerekjáték lesz - a küldetés sikeres teljesítéséhez ide kell Dehartot élve lekísérnünk.

WESTERN FRONT

13. First City to Fall

A német erők megfeszítésének kulcsfontosságú városához érkezünk, amely nem más, mint Aachen. A Shermanok védőgyűrűjében kell eljutat-



nunk az M12-t a város főterére, hogy bevégezze dolgát, lerombolja az utolsó germán védőbástyát is. Maradjunk a tankok fedezékében, és forduljunk rá a főutásra. Nyomuljunk be a kisvártatva kirobantott jobb oldali házba, és szedjük le az emeleten megbúvó páncéltörőket. Térjünk vissza az útra, és folytassuk vadászatunkat a meg-megjelenő német aknavetősökre. Miután áthaladtunk az árkad alatt, újabb páncéltörősek várnak az utcán, majd ismét egy épület teljes át-felvétele lesz a feladatunk a sarok után. Semmisítsük meg a németeket a harmadikon, majd spruzzunk a pincébe, ami egyben a pályás alsó Checkpointja is lesz. Innenőt kezdve rádobbanhatunk, hogy a németek a házak alatt összekötött alagutakon keresztül kommunikálnak és közlekednek egymás között. űghyogy éppen ideje lesz véget vetnünk az arany életünknek. Lőjük végig magunkat a járaton, majd lépcsőzzünk fel az emeletre. Az ablakból már láthatjuk tankjaink megérkezését a térre, űghyogy kapjuk el az itt phenő géppuskát, és adjuk a rakétavetősöknek. Miután a veszély elmúlt, lépcsőzzünk le az utcára, és csatlakozzunk a társainkhoz. Legyünk azonban résen - alig hogy elindulunk, három páncéltörő német jelenik meg a hátnak mögötti csatnalejáróján! Intézzük el őket, majd eredjünk újra a föld alá.

14. Underground Passage

Öt felszínre vezető létra felrobbantása lesz a feladatunk ebben a felszín alatti miszióban,

amit rögtön a mellettünk lévővel meg is kezdhethünk. Induljunk lefelé a csigalépcsőn, és füstöljük ki a német ellenállókát. Az egyenesen fekvő járatba felrobbanva a karkaton találhatjuk magunkat, ahol nem kell más tennünk, mint leamortizálni az itt lévő létrát. Ereszkedjünk vissza a csatorna-szintre, és bal kéz irányában megindulva rábukkanhatunk a harmadik felrobbantható létrára - araszoljunk oda fedezékről-fedezékre (a felújárón ólálkodó lövészekre ne felejtünk el odafigyelni!). Miután ezt is a múlt időbe tettük, induljunk el visszafelé, és lépünk be a jobbra nyíló átjáróba. Az élesen jobbra ívelő kanyarban fokozott figyelemmel ha-

lépcsőzve szaporazzuk meg lépteinket, ugyanis az alsóbb szintekről páncéltörő egységek próbálják megsemmisíteni az M12-ünket. A teljes szintet megpuccolva a földszinten keresztül csatlakozhatunk páncélos egységeinkhez. A tankok mellett araszolva folyamatosan figyeltük a felbukkanó ellenséges gyalogságra, és ne kegyelmezzünk nekik! Hogy ne legyen minden ilyen egyszerű, kisvártatva ellenséges tankokba ütközünk. Nem kell fejfel rohanni a falnak - egy alternatív útvonalon a hátukba tudunk kerülni. Ezt az egyik kapujalon keresztül tehetjük meg, amelyen a házak mögött araszolhatunk előre. űghyogynak az emeleti ablakokból gránátokat hajgálják, és a géppuskakálásba befészkelődött germánokra. Ha elérünk a saro-



ladjunk előrefelé, ugyanis a járat végi emelvény egy géppuskafészeken ülő német vár. Próbáljuk az ostromok mögül megfelelő időzítéssel, a lehető legkisebb energavesztés mellett kiiktatni. Ha sikeres volt az akciónk, rohanjunk le a lépcsőn, és robbantsuk fel a negyedik létrát is. A lépcsőkon keresztül megközelíthetjük bajba került bajtársainkat, majd az alagutaz ész után létrán felmászva megtalálhatjuk az őtödik felrobbantásra váró feljárat. Miután a németeket elvagtuk a csatornarendszértől, már csak a kiasót a járaton kell végigvergődnünk, hogy újra meglegjünk a mieinket.

15. Surrender at Aachen

Lépcsőzzünk fel a pincéből a házba, és ártalmatlansítsa a németeket. Az ablakból löjjük ki a tankjainkra támadó gránátvetősöket, majd haladjunk tovább a romos épületben. Lefelé

kig, már csak a ház emeletéről kell eljutnunk, hogy az itt lévő páncéltörőkkel megsemmisítsük az ellenállás láncolatát.

16. Come Out Fighting

A küldetés viszonylag könnyű feladatokkal indul: füstöljük fel az ellenséges tankokat a közeli házhoz. Miután megtörtént, hajtsunk fel az emelkedőre, és célozzuk be Tillet városát. űtközben lesz pár Flak88-as ágyú, meg páncéltörő - a további fejfázások megelőzése végett ezeket meg időben löjjük ki. Tillet előterében három löllás megsemmisítése vár ránk, majd az egyik házban lévő páncéltörő kollégák felderítése és eliminálása a cél. Ehhez be kell parkolnunk az épület mögötti udvarba, és gyalogszerrel folytatnunk az utunkat. Miután a három emeleti germán elhalálozott, szálljunk vissza a tankunkba, és folytassuk a város elfoglalá-

Fegyverzenénél #3: Nagy-Britannia

Lee-Enfield
Típus: Reteszes vadászpuska
Tár: 10
Hatótávolság: Nagy
Tűzelési sebesség: Lassú
Okozott sérülés: Nagyon magas

Sten Mark 2
Típus: Gépkarabély
Tár: 32
Hatótávolság: Középes

Tűzelési sebesség: Gyors
Okozott sérülés: Alacsony
M2 Fragmentation Grenade
Típus: Robbanóanyag
Tár: -
Hatótávolság: Középes
Okozott sérülés: Nagyon magas

Bren LMG
Típus: Gépfegyver

Tár: 30
Hatótávolság: Nagy
Tűzelési sebesség: Gyors
Okozott sérülés: Magas

Springfield M1903
Típus: Vadászpuska
Tár: 5
Hatótávolság: Nagyon nagy
Tűzelési sebesség: Lassú
Okozott sérülés: Nagyon magas

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

VÉGIJÁTSZÁS

sát. Útközben a már szokásos ágyú + páncél-öklő kombó köszönt, és a város második blokádjánál is újfent három Flak88 kifutólése a cél. A történet mintha ezúttal is ismételné önmagát: tankunkkal a közeli ház asztaláig udvarba parkolva fel kell számolnunk az emeletéről lődöző páncéltörő osztagot. A mókának azonban ezzel még nincs vége: a pusztító eszközöket kezünkbe véve saját fegyverünkkel kell legyőznünk a megjelenő német tankokat. 10-15 darab felrobbantása után alábbhagy a támadókedvük, így mi is nyugodtan folytatjuk az utunkat. Tankunkkal hamarost Tillet harmadik részében találjuk magunkat, ahol kétszer négy tank kiiktatása lesz a feladatunk. A járőröző páncélosok likvidálására megérkezik a német erősítés: két percig kell kiktartanunk a templomot övező gyűrűben, és máris miénk a város. Gyereklátész, ha nem cövekelünk le egy helyben.

kell felhatolnunk, hogy minden németet elriasztunk, és felvehessük páncélőlleiket. Az ablakon kinézve kilőhetjük az idegördülő páncélos erősítést, és a miénket bevárva már erredhünk is a következő küldetés nyomába.

TIPPEK

Használjuk gyakran a görnyedés, illetve hason kuszás opcióit! Úgyan így lassabban közlekedhetünk, de ki- sebb a valószínűsége, hogy ellenfeleink eltaláljanak.



17. Road to Remagen

A pálya első szakaszában a Rajnára átvélő híd megletét kell visszaigazolnunk. Ehhez azonban át kell vágnunk az egész városon... Az eleje még viszonylag sétáloppal lesz: a házak kiszögelléséi mögé bújva játszhat könnyedséggel hámolhatjuk át magunkat a német ellenállás. Dél felé haladva igyekezzünk oldalról megközelíteni a ládálásokat, így kevesebb vérvesszeséget juthatunk túl rajtuk. A híd megletétét hamarosan saját szemünkkel is megtapasztalhatjuk, majd egy téren átvágyva magunkat egy alagútnak folytathatjuk. A cél: bebiztosítani és átvinni a híd ellenőrzését. Az alagút végéből kijönni nem lesz túlságosan egyszerű, hiszen mind balról, mind jobbról, és még szemből is ellenséges katonák várnak ránk. A fedezékeik mögül viszonylag véde tudják ránk zúdítani ölműzhatagait, úgyhogy csak szemünk kiváló célozképessége mentheti meg az írnhakat. Folytassuk a templom felé, ám jobb irány helyett balra igyekezzünk menetelni, hiszen így hátába kerülhetünk egy amúgy könnyen halálössze is válható gépfegyversnek. A templom mögül már látunk arra az utcára, amely a küldetés végső helyszínre lesz - bár még végig kell küzdenünk magunkat rajta. A kis beugrók segítenek ebben, ám a teljesülés nem jön ilyen könnyen: meg kell hódítanunk az utca végén álló házat is. Az emeleti

18. Last Bridge Standing

A változatosság kedvéért ismét egy kis tankparatolás következik: Remagen szűk utcáskáin kell végigküzdelnünk a nehéztűzsergünkkel. Az első térg viszonylag egyszerű lesz a menet, s itt is csak azért kell várakoznunk néhány másodpercet, hogy felszedjük az út közepére pakolt aknákat. Miután mind az ötöt elavoltítottuk, haladhatunk tovább a híd irányába. Néha persze fel-felútnak a német ellenállás is, de számottevő tüzerőt nem tud kiállítani ellenünk... Az utcákon továbbhaladva jobb kéz felől a felső szinten lévő ablakok lesznek a kritikus pontok, majd a bal oldalon álló géppuskafészek. Mivel a tankok az út végén megakadnak, most egy ideig nélkülük kell továbbhaladnunk. Stílusosan egy temető mellett, illetve azon keresztül kell átvágnunk nyugati irányba, hogy folytathassuk akciókat a híd irányában.

19. Into the Heartland

Avagy ahogyan egy utolsó pályának ki kell néznie. A hiddal farkasszem nézve már kezdetűnk sulykolni magunkba: át kell verekednünk magunkat rajta, át kell verekednünk magunkat rajta... A sejtlemesen szembemőpülő ködben megbúvó németek, és a folyó-völgy visszhangja megfelelően drámalvá, és feszültté teszi majd az átkelést. Vegyük egy mély levegőt, és kezdjük meg átmásolni rajta! Fedezékekről-fedezékre, és pillérről-pillérré haladva próbáljuk tizedelni az ellenfél sora-



A Checkpoint után látrázzunk le a tüzelőállások mellett, és csatlakozzunk páncélosainkhoz. A Tigris pillanatok alatt kifutóik ők is, egyetlen nehézséget az út végén álló raktár jelent nekik. Segítsünk megtisztítani nekik a terepet, majd szépen át kell kísérnünk őket a gyártelepen. A helyiségek mindegyikében megbúvunk pár német, úgyhogy csak

it, majd miután átértünk a túoldalra, vadász- szuk le a géppuskafészekben ülő náciakat. Egy-egy lesz bal, illetve jobb oldalt, viszont szemből egyenesen négy állás is nehezíti a dolgunkat. Próbáljunk meg kúszásból, oszlopok mögül kilőni úgy, hogy végleg elhalgasson a fegyverek zaja. Miután a terepet megtisztítottuk, hatoljunk be a balra fekvő toronyba. Lefelé indulva hajtsunk be pár gránátot, hogy mire leérkezünk, már viszonylag csendesebb társaságra akadunk. A bolyongások lényege: átsurranni a szemközti toronyba, hogy annak tetején likvidáljuk a géppuskailányt, és hogy felfügesszük az amerikai zászlót az erődítmény oldalára. A misszió inentől kezdve tulajdonképpen sétáloppal: csak fel a számbáznunk a torony tetejére, leolnunk az itt lévő német egységeket, beúlni a fegyver mögé, és le vadászni pár vasmadarat. Megvertük, megnyertük, elvertük. Gratulálunk!

Fegyverarszenál #4: Németország

MP40

Típus: Gépkarabély
Tár: 32
Hatótávolság: Közepes
Tüzelési sebesség: Gyors
Okozott sérülés: Alacsony

Gewehr 43

Típus: Félpáratoma flinta
Tár: 10
Hatótávolság: Nagyon nagy
Tüzelési sebesség: Közepes
Okozott sérülés: Magas

MG42

Típus: Gépfegyver
Tár: 57
Hatótávolság: Közepes
Tüzelési sebesség: Gyors
Okozott sérülés: Magas

Karabíner 98k

Típus: Reteszcs vadászpuska
Tár: 5
Hatótávolság: Nagy
Tüzelési sebesség: Lassú
Okozott sérülés: Magas

Panzerschreck

Típus: Páncélöklő
Tár: 1
Hatótávolság: Rövid
Tüzelési sebesség: Nagyon lassú
Okozott sérülés: Nagyon magas

Stielhandgranate

Típus: Robbanányag
Tár: -
Hatótávolság: Közepes
Okozott sérülés: Nagyon magas

Bágy Péter

A KONZOLOK SZERVIZE



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.



termékek széles választéka a



-ben!

Playstation2™
Playstation™



5990,-
PS2 starter pack
Playstation 2, PS2 starter pack
PS2 starter pack, PS2 starter pack



990,-
RGB Cable Pro plus
RGB Cable Pro plus, RGB Cable Pro plus
RGB Cable Pro plus, RGB Cable Pro plus



3490,-
HeadHunter Gun
HeadHunter Gun, HeadHunter Gun
HeadHunter Gun, HeadHunter Gun



5990,-
HeadHunter Gun
HeadHunter Gun, HeadHunter Gun
HeadHunter Gun, HeadHunter Gun



1490,-
PS One starter pack
PS One starter pack, PS One starter pack
PS One starter pack, PS One starter pack



9990,-
Cruiser Quadra kommandó
Cruiser Quadra kommandó, Cruiser Quadra kommandó
Cruiser Quadra kommandó, Cruiser Quadra kommandó



490,-
PS Memo double pack
PS Memo double pack, PS Memo double pack
PS Memo double pack, PS Memo double pack



7990,-
Cruiser Classic kommandó
Cruiser Classic kommandó, Cruiser Classic kommandó
Cruiser Classic kommandó, Cruiser Classic kommandó

Gamecube™
GBA SP



5990,-
SP Survival Pack
SP Survival Pack, SP Survival Pack
SP Survival Pack, SP Survival Pack



4990,-
64 MB memóriakártya
64 MB memóriakártya, 64 MB memóriakártya
64 MB memóriakártya, 64 MB memóriakártya



5990,-
Starter Pack
Starter Pack, Starter Pack
Starter Pack, Starter Pack



1490,-
RGB Cable Pro
RGB Cable Pro, RGB Cable Pro
RGB Cable Pro, RGB Cable Pro



2990,-
CubeShock Controller
CubeShock Controller, CubeShock Controller
CubeShock Controller, CubeShock Controller

Xbox™



6990,-
Starter Pack
Starter Pack, Starter Pack
Starter Pack, Starter Pack



3490,-
X-Controller Converter
X-Controller Converter, X-Controller Converter
X-Controller Converter, X-Controller Converter



11990,-
Q3 WS Controller
Q3 WS Controller, Q3 WS Controller
Q3 WS Controller, Q3 WS Controller



4990,-
Q3 Controller
Q3 Controller, Q3 Controller
Q3 Controller, Q3 Controller



4990,-
RGB Cable Pro Advance
RGB Cable Pro Advance, RGB Cable Pro Advance
RGB Cable Pro Advance, RGB Cable Pro Advance



1990,-
RGB Cable Pro GOLD
RGB Cable Pro GOLD, RGB Cable Pro GOLD
RGB Cable Pro GOLD, RGB Cable Pro GOLD



ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

GUIDE

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

➔ **ODDWORLD. A CÍMÉBEN IS BENNE VAN, HOGY EZ EGY FURCSA VILÁG. ROSSZ SZÓVICCSEL ÉLVE: NEM RENDKÍVÜLIEK A RENDKÍVÜLI DOLGOK... SZÓ SZERINT BÁRMI MEGTÖRTÉNHE! IGAZSÁG SZERINT MINDEN SARKON BELEBOTLUNK VALAMI EGETRENGETŐEN NAGY FURCSASÁGBA! MOST KICSIT HANYAGOLNI FOGJUK ABE BARÁTUNKAT, DE NEM KELL FÉLNI, KAPUNK HELYETTE EGY FRISS, ROPOGÓS, SZAPPANKERÜLŐ HŐST!**



↓ INFO BOX

Kiadó:
Electronic Arts
Fejlesztő:
Oddworld Inhabitants
Hivatalos honlap:
www.oddworld.com
Megjelenés:
2005. március 4.

Testvérplatform:
XB

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
MEGVÁLÓSÍTÁS: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
JÁTEKÉLMÉNY: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
ÖSSZSZATÁS: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

↓ VÉLEMÉNY

+
Kiváló hangulat, nincsenek gyenge részek, Clint Oddwood színre lép...

-
Ha tudtok ilyenről, kérlek írjátok meg nekünk - mi ugyanis nem találtunk ilyen...

XB

↑ PLATFORMOK

Mikor a kilencvenes évek második felében az Oddworld játékok megkezdtek világhódító hadjáratukat, még sehol sem voltak a divatosnak mondható 3D-s platformjátékok, úgyhogy más híján, 2D-s, de mégis gyönyörű oldalszkróllozás formában vezethetjük Abe-et a „szabadsága” felé. A játék a hevenyészett akció helyett, illetve mellett, az elmés feladványokra épült. A továbbjutás érdekében szinte minden alkalommal szürkeállományunk megmozgatására volt szükség. 2001-ben, az Xbox megjelenésével egy időben huppant a boltok polcaira a Munch's Odyssey. Ez az új Oddworld-játék már csillogó-villogó 3D-s motorral szalagált, új játszható karakterrel mutatott be, és még mindig intelligens rejtevényekkel volt teleítélve.

A Stranger ezzel ellentétben jóval akcióorientáltabb elődeié, de a sorozat jellegzetes világát és hangulatát ugyanúgy hozza. Az univerzum ugyanaz, ahol Abe a boldogságát kereste, ám míg ő az észével, Stranger a puszta kezével küzd le az elé toromszerű akadályokat. Ha a helyszínt szeretnénk belőni magunknak, kábé egy XIX. századi vadnyugatra hajazó világot kell elképzelnünk. Ugyanannyi homok, ivó, rosszfiú, és magányos-szükszavú hős. Ezek közé tartozik Stranger is, a legújabb Oddworld-hős.

Mint írtam, ez a játék teljesen új koncepció alapul - egy vérbeli shooterrel van dolgunk! Látszik, hogy a fejlesztés két éve alatt maximális érbeodással folyt a munka, mert itt bizony minden apró játékelem a végletekig ki lett polírozva. Minden darabja fényesre csiszolt, és az egész egyetlen hatalmas drágakövet alkot. Tökéletes az egyensúly a fegyverek és ellenségek közt, és a pályavezetés sem hagy kívánnivalót maga után. Nagyon jól sikerült eltalálni a nehézségi

színtet: - a játék apránként, és fokozatosan adagolja a keményebb ellenfeleket.

Típek

Tippek
Oddworld: Stranger's Wrath-ben a legfőbb feladatunk a fejdvaszat. Persze ezt nem azért tesszük, mert éppen nem lenne jobb dolgunk, de nem ám! Kell a múltunkra a pénz. Amennyiben nem tudjuk összeszedni a szükséges anyagi javakat, a Doki nem tud rajtunk segíteni (az, hogy mi is a rejtélyes bajunk, majd kiderül a történet harmadgyedénél, de nem lövöm le a pontot előre). Tehát a levadászandó bűnözőkről a Bounty Store-okban szereshetünk tudomást, itt vállalhatjuk el a küldetéseket, és itt kapjuk



ÉRTÉKESÍTÉS

A játék harmadgyede táján Strangerről igen érdekes dolog fog kiderülni, ez némileg megváltoztatja a játékmenetet is!

meg a fejpenzi a teljesített feladatokért. Mivel eljutni a főellenségekhez (képük a WANTED felíratú lapokon) kizárólag egyenes utakon lehet, ezért azt nem from le külön. Mikor elvállalunk egy küldetést, megkérdezzhetjük a városlakó tollaskákat, hogy merre is van a bűnöző. Ők segítőkészek lesznek, és mindig útbátgazatlan minket! Noha az út „egyesen” a boss-okhoz, korántsem egyszerű. Minden főnöknek megvannak a saját törvényen kívüli csatlósai, akik egy kisebb sereget képeznek. Itt nem működik a Rambo-taktika. Ha két ellenségrel több van a radarunkon, akkor nem érdemes bero-hanni közéjük, mert könnyen előfordulhat (sőt,

valósínű), hogy mi húzzuk majd a rövidbebet. Inkább fedezékből próbáljuk meg kilőni a gonoszokat, vagy csalogassuk el őket társaitól a megfelelő módon. Viszont, ami ezután következik, az a játék egyik legnehezebb eleme: a főellenségek elleni harc. Ezeknél lehet a legjobban elakadni, mert általában hosszúak, és nem túl könnyű meglesni a gyenge pontjukat. Írásom további tárgya így hát az, hogy milyen taktikával, milyen fajta lőszerezéssel szállhatunk szembe a leg-
hatékonyabban a gonoszágokkal!

Filthy Hands Floyd

Ez a gonosz Floyd elfoglalta a tollaskák „szekervonalát”, így semmiféle utánpótlás nem jut Gizzard Gulch népéhez. Nem is vehetünk semmit a boltban, mert üres, egy fia lőszerük sincsen. Tehát Floyddal egy hatalmas adag tollas-szekér társaságában kell megküzdenünk. Mivel ez még a játék eleje, így nehéz is lehet elsőre, de például másodikori végigjátszás során már csukott szemmel és megkötözött fülekkel is könnyűszerrel legyőzhetjük. A kulcsszó a legtöbb boss-fightban - így itt is - a fedezék. Ha van egy állandó fedezék, ahol felgyűlhathatunk, nem lesz semmi baj, mert két támadás között mindig feltöltjük lepadt életerőnket! Itt szerencsére rengeteg ilyen van, pl. az a kis házika, ahol nemcsak regeneralódhatunk, hanem még lőszert is találhatunk eleget. Floyd szinte sosem mozdul el a saját kis magaslatáról, ezért jó ötlet, ha már a harc elején (ahogy elintéztük a csatáit) odaszorítom 5-6 Fuzzlet-t a környékre. Ezek gyönyörűen elkezdik harapálni, és eszedik le alaposan az életét. Mikor látjuk, hogy esztől veszít rohan-
gál, szaladjunk oda és Zappflies-szal körköljük oda neki. Várjuk meg, míg feltöltődik elektromos lőszerünk, mert anélkül keveset sebez. Amennyiben még bírja, kapjon Fuzzlet-t, és újból Zappflies-t. Ez könnyű volt!

Looten Duke

Ez a Looten Duke igazán kemény gyerek. Elfoglalta a kis csapatától (miket beszéltek, rejtene-
gnek vannak) Gizzard Gulch szennyvíztisztító telepét. Hogy miért pont ezt szemelte ki magának, azt senki sem tudja, de annyi biztos, hogy 15 méteres falak veszik körül a komplexumot, melynek egyetlen bejárata van, és bent pedig vagy 20 katonára sűrűdödik. Kemény diónak néz ki, és - nem széptem a dolgot - az is. Egy magaslátórlátatunk erre a kis bázisra, és ha vetünk távcsövet a boltban, akkor ki is kémlelhetjük az ellenséget. Néhány Chippunkai először ajánlatos elcsalogatni azokat, akik kívülről őrzik a bejáratot, utána el kell őket tenni láb alól. Vissza a magaslatra, és ugyancsak a Chippunkókkal csalogassuk őket a lőrésekhez, majd elektromosan feltöltött levegyünk perzséjükkel őket. Mután több nem jön a nyíláshoz, óvatosan hal-
tozunk be a komplexumba, és intézzük el a maradékokat. Looten előlön, ha már nincs egy samesza sem életben. Rohanjunk fel az első emeleti „gyilkjáróra”, és onnan löljük Lootent Thudslugs-szal, és Zappflies-szal! Előbb-utóbb ő is feljön utánunk, ekkor fussunk

körbe, csalogassuk le, majd újból a fenti karzat-
ról szórjuk meg mindennel, amink van. Két-három illet bír ki, mielőtt a csatlakozók hombrétroz az örök vadászmezőn (de el is kábitthatjuk, hogy aztán dutyiba zárjuk).



Boilz Booty

Ez a rémség szabályosan megostromolja Gizzard Gulch települését. Nem csoda, hogy piba, hiszen az intróban az ő bájátját kaptuk el, és dugtuk rács mögé a bevezető küldetésben! Nem messze onnan, ahol kezdünk, jobbra van egy romos házacska, ahol néhány leomlott deszka tökéletes fedezéket biztosíthat számunkra. Azonnal bujünk oda. Nem egyedül jött Boilz, hanem hozott magával még 10-15 kis idegoncsot, akiknek viszik az ujjuk a ravaszon!

Sebaj, itt nekünk tökéletes helyünk van. Ha felkészültünk, kukucsáljunk ki, és ahogy narancssárgára változik a célkeresztünk, eresztünk el pár Zappflies-t. Nem számít hogy kire lövünk, csak lövjünk! Meqlátnak minket a fedezékben, úgyhogy még bujdosás közben is le-
gyünk felkészülve arra, hogy tüzelnünk kellhet! Erresszük be az összes Fuzzlet-t a hadszínter-
re, hadd vegezzék a dolgukat! Természetesen az ellenségek utánpótlása is elfogy, ekkor lép színre Boilz. Igen erőteljes lövéseket képes irányunkba küldeni, úgyhogy akármít is teszünk, sose távolodjunk el a fedezékünkől 5 méternél messzebbre! Kifejezetten irritálja ezt a gonosz-
ságot, ha elektromosan csúg feltöltött Zappflies-szal kinalgatjuk, de a Thudslugnak is éppen annyira tud örülni (és a Boomabot is hatásos)! Nosza, addig üssük a vasat, amíg meleg, a főellenséget pedig addig, míg eszméletét nem veszti, vagy meg nem hal!

Ezt a kisvárost is alaposan megtisztítottuk, úgyhogy itt már nincs is semmi keresnivalónk. Fogadjuk a tollaskák köszönetét, majd iramodjunk tovább, a következő városba, Buz-zarthonba. Táblák tájékoztatnak, nem fogunk elévüdni. Ütközben találkozzhatunk egy Oppel farrmál (nem autótak természetek itt, hanem valamilyen furcsa Oppel = apple = alma -, vagyis ólma), ennek a helyét jegezzük

Jo'Momma

Micsoda kedves öreg hölgyemény! Legszebbben megköstölöm a legfinomabb sütemé-
nyét, egy bögre forró kakaó társaságában. Megtenném mindezt, ha nem lenne törvényen kívül bandavezér, gonosz szarvakkal felvértez-
ve. Üsse kavics, nem állhat az utamba, kell a pénz a műtémtemre a szentségit! Az öreg hölgyem-
yem pedig a jór hajroncsnál vert tábor, és ő sincs egyedül. Neki már izmosabb sameszak vannak, mint az előző városban legyőzött gézengúzok-
nak. Hatalmas szerencse, hogy a telep hem-
zseg az élő lőszertől, és az óriási fedezékektől. Kezdetnek szedjük össze annyi muni-
ciót,



amennyit csak bírunk, de lapítsunk, nehogy észrevegyenek minket! Az ellenség legyen bármekkora, Boomabotot egyáltalán ne, Thudslugot pedig csak kis mennyiségben vessünk be ellen-
ük. Tartogassuk a főellenségek ezeket az ajándékokat! Két behemót van a „földszinten”, kezdjük velük. Amennyiben nem őket löljük ki először, úgy meqlátnak minket a többiekkel való har közben, és a nyakunkra másznak. Sting-bees-zel sorozzuk meg mindkét jószágot, majd egy pár Thudslugot nekik! Vadászuk le a többi lőszert, és a bal oldalon találhat karzatot lévő lövészeket vegyük célba a mehecskéikkel! Nem nagy ügy leszdeni őket. Rohanjunk oda, ahol a két monstrum áll ottbott, ott egy fél. Menjünk fel, de maradjunk a „fémház” mögött. Innen löljük ki a lent hemzsegő roszfúkat, majd a távolodalon lévő Jo'Mommát piszáljuk meg a Boomabetek-
kél! Hamar kilőtt, ekkor masszunk át, és már vi-
hetjük is a sított!

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

GUIDE

Meagly McGraw

Emlékeztek még az Opplé farmra? Na, ez a gonosz pontosan oda ment. Szerencsétlen tolaslakk mezőgazdasági létesítményeit egy az egyben elfoglalta, ellenvéleményt nem tűr módon. Nem hagyhatjuk, hogy ez így legyen, rövest oda kell mennünk. Már a tanya bejáratánál is szép látvány fogad majd minket: rengeteg az ellenség. A Rambo-taktika továbbra sem alkalmazható, úgyhogy csak finoman. Különben is,



STINGER
Abe-nek mennyi gondja volt a Stig-ekkel... Stranger bosszút állhat rajtuk!

bal oldalán van egy szőlőprés, melyre ha ráolvunk egy Zapfly-t, akkor összezárul. Kitudni! Néhány Chippunkak csalogsuk oda az ellenségeket, és paszirozzuk össze őket! Ez így nagyon szépen hangzik, de vannak még bőven. Intézzünk el mindenkit, majd irány a nagyház, és találkoznak Meagly McGraw-val! Egyedül az itt a baj kérem, hogy Meagly a testőre, Picúr hátán pöffeszedik két és fél méter magasban. Ez nem túl biztató. Menekülünk az alsó szintre, és a lejáratotak szörj meg Fuzzles-szal. Csalogassuk ki a szabadba a főellenséget, és ott intézzük el Thudslugs-szal. Picúr hamar elhullik ezektől, de Meagly még csak most következik! Ellene mindent bevethetünk, amink maradt, csak annyi a fontos, hogy mindig, folyamatosan legyen menekülési útvonalunk egy közeli fedezékhez! Őt-hat találatt ettől a rosszarcutól, és nekünk kampec. A Stingbees-t nem szereti, és a feltöltött Zapflies-t sem. Macska-egér játék, de végül ő lesz a zsákmány!

Pack Rat Palooka

Eliopta ez a rosszfiú Eugenius lapotlapját, amelynek segítséget



vel le akarja állítani Buzzartan áramellátását. Ezt nem hagyhat-

juk, úgyhogy rohanvást haladjunk a Junkyard felé! Miután megtisztítottuk a személtélepet, színre lép Pack Rat is! Lehetne ez a főellenség iszonyatosan nehéz is, mégis, ez a legkönnyebb az egész játékban! Rakétákat lövöldöz, ellenségeket küldözget... Na és? Jobbra van egy L alakú rácós oszlopszerűsöd, oda el lehet bújni! Itt már csak ki kell lőni a jobbra-fentről található automata gépünket, és már koncentráltatunk is a főellenségre! A pajzsa két oldalán két-két

energiakonzentráló pont van. Ezeket ki kell lőni feltöltött Zapflies-szal, akkor lehall Pack Rat védelme, és kegyetlenül elkezdhetjük sorozni Boombatekkel, és Thudslugokkal! Egy idő után újra működésbe lép az energiapajzs, és két kisebb ellenség is a nyomunkba ered. Az egyik bambán áll a helyén, a másik megtámad minket, de ahogy odaér hozzánk, mi csak fejfeljük le, szippantjuk fel, és kilöhetjük a másikat is. Innenről fogva ugyanaz a dolgunk, mint az előbb. Három-négy körig bírja Pack Rat Palooka!

Gyerünk, irány a Mongo Valley! Itt, a kis völgyben van egy aranyos település, melynek neve New York. Ebben a városban rengeteg érdek dolognak lehetünk szemtanúi, úgyhogy csak figyeljünk!

X'Ploives McGee

Ez a rosszfiú bevette magát New York bányái-ba. A hozzá vezető utat elfoglalhatjuk előrelézésnek is. Idáig eljutni is nehéz volt, legyőzni is nehéz ezt a bosszt. Kezdetben békésen kosikázik egy csillábn, jó magasan, úgyhogy első feladatunk az lesz, hogy sikeresen lehozzuk őt onnan! Megkavarja a dolgokat az is, hogy közben kapjuk az áldást a nyakunkba, egy-egy ellenség, lövés, vagy csapda képében. A lényeg mindössze annyi, hogy megöljük az irányváltó gombokat akkor, amikor a csillájjel odeva X'Ploives. Három külön váltóval kell ezt megismételni, és hupp-hopp már lent is van a nyakunkon a bestia. Itt kapunk szerencsére egy Autosave-et, úgyhogy ha meghalunk (párszor tuti), innen kezdhetjük újra. Először forduljunk meg, és a mögöttünk lévő teremben hemzsegő ellenségeket a robbanó hordó kilövésével semmisítsük meg. A kékpáncsós rosszfiút ne próbáljuk megölni, nincs annyi időnk, mert jön a bossz. Helyette Bolamite-tal kötözzük meg, és a robbanó hordós

terem előtti szikla körül körözve lövjük X'Ploives-t mindennel, amink csak van. Ha kiszabadul a kékpáncsós ellenség, kötözzük viszká, és ismét foglalkozzunk a főellenséggel. Ezzel a taktikával kifejezetten gyorsan megszabadulhatunk ógonosságától!

Fatty McGroomboom

Dagi McDurr. Nem mondom, jó kis neve van, mint valami gyorsretörő western-meni. Ez a csúfság retentő módon beásta magát rejtékelyére. Nem túlzok, ha azt mondom, kb. 40 kisellenség hemzseg körülötte! Az aréna bejáratánál balra van egy tökéletes bűvöhely, itt bevárhatjuk a rosszarcúakat. Fatty csak néha-néha jön le a platformjáról, akkor sem mászik el idáig. Kb. negyed óra, míg az összes kisellenséget elintézzük, ekkor rátérhetünk a lényegre. A bejárat után van egy szép nagy szikla, mely tökéletesen alkalmas a bűvöhely szerepének betöltésére. Innen ki-kikukantva Boombatek hadával lephetjük meg Fatty-t, aki ezt nem tolerálja túlzottan! Vigyázat, mert a Dagitól jobbra-fentről néha előjön egy sniper, aki igen kemény sérüléseket képes okozni Strangernek! Tehát Fatty-t lövjük, de ő néha lejön a platformjáról, és hova máshova jöhetne, mint hozzánk. Ekkor kell vigyázni, mert rakétáit közvetlen közelről lövi, ügyesen kell ugrálnunk, és rögtön visszatámadnunk! Tehát Boombat és Stingbees a séf mai ajánlat!

Lefty Lugnutz

Hozzá nem túl bonyolult a feladat, megölni viszont már nehezebb. Meg kell tanulnunk egy vadállat párzasi bögését, mert Lefty vérbéli vadász, és csak ezzel tudjuk előcsalogatni. A sirtkertben tanágyzik a rosszfiúknak a bossz, úgyhogy későülünk fel a legrosszabbra. Három házíkö van fent a temető fölött, valamelyikből jön ki Lefty. Mikor megsebezük, visszaűzük, és legközelebb egy másik odúból tojja el kalapos orcáját. Boombat és Thudslug a nyérő párosítás ellene. Miután eleget vettünk le az életéből, ránk küld jónéhány törvényenkívült, úgyhogy keressünk gyorsan fedezéket a házíkök-



tól balra lévő sziklával környékén (azért, hogy a kicsikkel való harc közben Lefty ne tudjon minket eltálatni). Semmi jó nem tart örökké, ezért Lefty életének negyedét leszedve a vérbéli vadász lepatann a sirtkerbe hozzánk. Legyünk felkészültek, és sebesen rohanjunk a folyópart-ig, majd forduljunk jobbra. Itt lesz egy sziklával elkerített kis tér, és jó sok előlőser. Tovább azért gyönyörűség az a hely, mert Lefty soha nem jön el idáig! Mikor készen állunk, dugjuk ki az arcunkat a fedezékből, és ha narancsárgára vált a célkereszt, egyből lövünk Thudslugot, Boombatot, vagy (ha ezek már elfogytak) Stingbees-t, és feltöltött Zapflies-t. Azért kell a célkereszt színétre hagyatkoznunk, mert a legritkább esetben láthatjuk csak Lefty-t a sűrű bokrok miatt! Soha ne legyünk kint két lövésnél több időre, és ismétlem, sose távolodjunk el a fedezéktől! 5 méternél távolabbra!

JÁTEKÁLLOMÁS

ADÁS - VÉTEL
S2 X-BOX GAME CUBE
GBA KONZOLGÉPEK

SZERVIZ

JÁTEKOK:

999 Ft-tól!

HASZNÁLT GÉPEK:

10.000 Ft-tól!

Nyitva: H-Szo-ig.

11h-19h-ig

T: 28-516-165 e-mail: jatekallomas@invitel.hu www.jatekallomas.fw.hu



DVD KÖLCSÖNZÉS!

JÁTEKÁLLOMÁS: 2100 GÖDÖLLŐ SZILHÁT U.4.

Elboze Freely

Hű, 6 nagyon gonosz. Nem túlzok, de tényleg három órát próbálkoztam vele, mire rájöttem, hogy mi a gyenge pontja. A legrosszabb az, hogy egy pillanatra sem állhatunk meg kifújni magunkat, mert az a biztos halált jelenti. A legjobb az, hogy nincs löfölgvénye, és csak közelharcban árthat nekünk! Van 8-10 mechanikusan irányítható platform az arénában, három gőzszlop, és maga a küzdőtér. Állandóan a platformokon kell ugrálnunk, mert Elboze folyamatosan kísézi őket a lábunk alá a kapcsolók segítségével. Miután körbe értünk rajtuk, a gőzszlopok segítségével tudunk újra felugrani rájuk. A taktika (így utólag visszatérve) rém egyszerű. Mindössze annyit kell tennünk, hogy ha látjuk, amint a platformunk kapcsolója felé rohan a bestia, rálvünk hátulról, a nyaka körül található narancsszínű folt. Ez a páncéljának az egyetlen gyenge pontja. Ha nem ezt találjuk el, minden lepatan róla. Mikor meglőttük ezt a

egységük. Először egy kisebb robbanószerkezzel feltuningolt arénában kell harcolni vele és rengeteg emberével, de mindegy mit csinálunk, mert mielőtt lemenne teljesen az életünk, alkuat ajánl a bossz. Alkudozás közben meglegnek minket, és már csak megkötözve térünk magunkhoz. A poncho, a fegyver, minden a földön. Ja, mi pedig egy kötélen lógunk gúzba kötte. Itt jön a játék egyik nagy fordulata, szerintem hatalmas ötlet volt a készítőtől. A teremben tűz üt ki, és nekünk pusztá kézzel kell legyőznünk a főellenséget és csapatát. Mindenekelőtt azokat a kicsiket intézzük el, akiknél puská van, majd a többiekre is figyelhetünk. Lökjük bele őket a lobogó tűzbe, akkor sokszor, gyorsabban sebződnek. Rátérhetünk Raiderre. Illetve nem is kell rátérni, ugyanazt kell tenni vele, mint a kicsikkel! A tűzben hamar ropogósra sül.

Másfél-két óra játék után elérünk Sekto fészke! Itt találkozunk, nem is egyszer, néhány Sekto-pókkal! Veszélyes teremtmények, és főellenségekre utaló életereő-vonaluk van. A legfontosabb a velük való harc során, hogy mindig legyen egy nagyobb tárgy, amely körül folyik a harc. Így nem tudják ránk lőni a zóld



nyálkát, de mi felkészülten tudjuk sorozni a Stingbees-, Thudsug-, Boombat-tróval! A főellenség előtt egyszerre két ilyen pók mászik a nyakunkba!

Sekto

Csak elértünk hozzá! Kegyetlen nehéz dolgunk lesz vele, nekem szó szerint órák tagadtak, míg végre sikerült felülkerekednem rajta! Tanácsot nem is tudok hozzá adni, mert bevettém mindent, amim volt. Aki idáig eljutott már rendelkezik némi rutinnal Stranger világában, úgyhogy használjunk fel minden tapasztalatot, amit eddig szereztünk (meg ugye azokat a fétve őrzöttet fegyvertáteleinket, amiket idáig cipeltünk). Még ekkor is nehéz dolgunk lesz, szerintem nem is csak a mázi-faktor segített a legyőzésében!

Dante



TIPER
 A General Store-ban mindig találhatunk valami kis fegyvert, amort, vagy egyéb hasznos upgrade-t!

A sztori háromnegyedénél járunk körülbelül, de innen már nincs lehetőségünk fejvadászgatásra. Most már csak a bosszú lebeg a szemünk előtt, és ebben a Grubbs népséggel közös ellenségre lettünk: Sekto. Kizsákmányolta a Grubbok folyóját, nekünk pedig az életünk tőrt, és mivel fény derült valódi személységünkre, a fejünket a falára kívánja, a gyűjtemény többi részéhez! Nagyon izgalmas pályák jönnek, de egyszer sem kerülünk bajba, ha taktikusan cselekszünk!

- 1: Nem rontunk be kettőnél több ellenség közé.
- 2: Mindig figyeljük a radart.
- 3: Nem muszáj felszippannani mindenkit, az életünk fontosabb.
- 4: Ha nem tudjuk újratölteni az életünket, piherünk biztos helyre, míg fel nem töltődik a Stamina.
- 5: Használjuk a környezetet. Sok fedezéket, és egyéb hasznos dolgot rejthet.

D. Caste Raider

Sekto a hátunk mögött megegyezett ezzel a fickóval, természetesen ellenünk szolt az

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

A HÁROM FELADVÁNY BE-
KÜLDÖI KÖZÖTT AZ ITT LÁ-
TATÓ NYEREMÉNYEKET SOR-
SOLJUK KI. NINCSEK MÁS DOLGO-
TOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET
2005 FEBRUÁR 15-IG
ELKÜLDENI A SZERKESZTŐ-
SÉG CÍMÉRE A SÁROKBAN
TALÁLHATÓ KUPONNAL
EGYÜTT (IRÁJÁTOK MEG
MILYEN GÉPEK VAN!).

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

A NYERTESEK NEVEIT
A **PLAY ZONE** KÖVETKEZŐ
SZÁMÁBAN TALÁLHAT-
JÁTOK MEG!

ELŐZŐ SZÁMUNK
NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

KILL ZONE ajándéksomag
Maticsek László - Budapest
Osadcsék Andrea - Zalaegerszeg
Nagy Ignác - Debrecen
Tóth Lajos - Budapest
Varkonyi Péter - Budapest

DRAGONBALL Z - PS2
Hajdu Péter - Győr
Kovács Tamás - Budapest

DIGIMON RUMBLE ARENA - PS2
Gal Attila - Budapest
Nagy Péter - Erd

GRAND THEFT AUTO - PS2
Gergo Robert - Budapest
Kovács Piroška - Budapest
Baros Lajos - Pécs

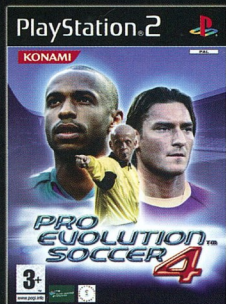
PRO EVO SOCCER 4 - PS2
Kiss Tamás - Budapest
Sós János - Miskolc
Szabo László - Budapest

EVIL PROPHECY - PS2
Kovács József - Kecskemét
Novák Attila - Budapest
Molnár Viktor - Budapest

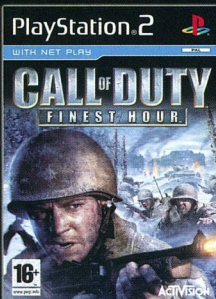
4 SONY JÁTÉK - PS2
Kovács József - Kecskemét
Susányi Imre - Budapest
Halasz Péter - Budapest
Szekeres József - Komló

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

3 DB METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER PLAYSTATION 2 gépre

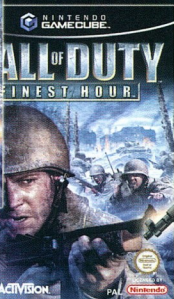


3 DB PRO EVOLUTION SOCCER 4 PLAYSTATION 2 gépre



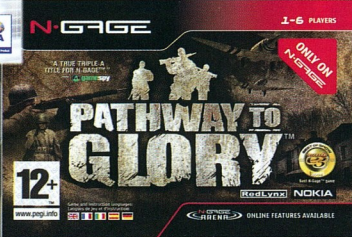
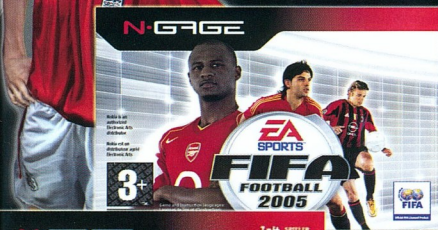
3 DB CALL OF DUTY FINEST HOUR PLAYSTATION 2, X-BOX és GAMECUBE gépre

3 DB CALL OF DUTY FINEST HOUR PLAYSTATION 2, X-BOX és GAMECUBE gépre

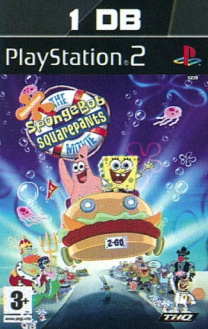


automex
MULTIMÉDIA

2-2-2 DB N-GAGE játék



SAPKA és
NYAKBAKASZTÓ



PLAYSTATION 2

gépre

automex
MULTIMÉDIA



1 DB

STAR WARS
KNIGHTS
THE SITH LORDS

XBOX
gépre

A FELADAT CSOMAG - a nyerő 10

- Hogyan nevezik a PS3 központi prociját?
- Mely PlayStation 2-n, de Dreamcast-on is játszhatók voltak a magyar Appaloosa?
- Mi volt a Fahrenheit fejlesztőjének, a Quantic Dreamnek első játéka?
- Hány darab PSP volt az indulásig, a decemberben japán premieren?
- A Warner Spector által alapított cég nevére lennétek kíváncsiak?
- Mi volt az előző, XB3 Oddworld játéka címe?
- Ki lesz a Resident Evil 4 főhőse?
- Hogyan hívják majd a Nintendo következő generációs szettét konzolját?
- Milyen túlórákat készített a francia Darkworks?
- A Ubi Soft melyik stúdiója fejleszt a márciusban megjelenő Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory játékot?

2, FELADAT CSOMAG - képtelen feladat
Nagyon egyszerű lesz a dolgokat, hiszen mindössze néhány az év végén megjelenő játékok neveit kell megmondanotok. Segítségül annyit elárunk, hogy csak PS2 játékokról van szó és megadtuk a kezdőbetűket.



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

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

A tíz játéknév így kezdődik:





TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

TIPPEK, TRÜKKÖK

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

➔ **REMEK FORMAI DÖZÍTÉSEL, A KARÁCSO-
NYI NAGYÁGYÚK LECSENGÉSE UTÁN, IDÉN
TAVASZRA VÁRJUK A TAK AND THE POWER OF
JUJU CÍMŰ PLATFORMJÁTÉK EGYENES ÁGI FOLY-
TATÁSÁT!**

A Tak 2 amerikai verzióját karácsony előtt szerencsétlenül mélyvízbe dobó THQ tanulni látszik a hibájából, hiszen megvárva míg kont-nensünkön lezajlik a nagy platform átvonulás (Sly 2, Jak 3, Ratchet 3), csak március végén engedi a délcég játékosok kezei közé a produk-tumát. A Tak 2 egyáltalán nem egy rossz játék, nekem például egyenesen be is jött - úgyhogy a szerkesztőségben úgy döntöttünk megéri ezt a két oldalt a játékban található érdekességek kiaknázására áldozni. A következő két oldal-on az általunk fontosabbnak talált dolgokhoz (leg-inkább a főellenségekhez) kaptok egy kis se-gítséget - kezelési tanácsokkal kiegészítve.

Sokkal erősebb dobások!

Maradj teljesen mozdulatlan és tartsd nyomva az L1 gombot, ekkor egy illa aura vesz majd körül, mely csak akkor jelenik meg, ha már megszerezted az első fontosabb képességeket (mint a futás, vagy a gyorsulás). A Három-szög segítségével töltöd fel, és miután elen-gedő, sokkal erősebbet és nagyobb fogszt üt-ni.

Planetárium pálya - a fészkek elpusztítása

Mikor eléred, lödd a planetárium pályáját, hogy elpusztítsd a nagy lézert blokkoló ágyút. Ha ezek megtörténnek, szállj be, és kezdj el a kék lényekre és a fészkekre is löni.

Titkos átjáró a második pályán

A második pályán található egy T-alakú fa, amelyen található egy jelzés. Ezt üssük meg a bot-tunkkal, melynek eredményeképpen egy portal jelenik meg, amely rögtön az 5. misszióhoz repít.



Egyjátékos mini-játékok

	Bogarak	Kristályok	Gyümölcsök
Ballon Head Showdown	48	62	19
Barrel Blitz	1	105	81
Chuckin' Chickens	18	71	50
Flea Flyer	22	6	17
Gloomleaf Arena	68	13	8

Nagyobb ugrás a maci hátán

Ha sehoggy sem sikerül elérned a kívánt célt (még a medve hátáról sem), ne csüggedj; elég, ha négyezer ráugrasz a bundájára, mert miután elkap, egyenesen a kívánt ponthoz repít.



Impek megállítás a álomvilágban

A folyamatosan jövő impeket egyszerűbb le-győzni, mint gondolnád. Az első imp szériá után rögtön üssük a portálnak és míg fel nem ro-bban, üssük. Ezek után nyugodtan végezhetsz az impekkel anélkül, hogy hátra támadnának.

A tollak fontossága

Nem is gondolná az ember, hogy a tollak sze-repe a játékban milyen fontos: feltöltik az ener-giád és megmutatják a helyes utat. A narancs-sárga tollak a még felfedezetlen területek mu-tatják, míg a szürkék a bejárt ösvényeket jelö-lik. Szerencsére a tollak újra teremnek, szóval ha energiahiányra küszködsz, bármikor visz-sza tudsz menni értük!

Az állatok szerepe

Az állatoknak óriási szerepe van a játékban! Lássuk most ezek fontos tudnivalóit:

A borz: a borz totok, hisz „illatát” átvéve el tu-dod risztani ellenfeleidet (bonusz, hogy áltál-la-ban a nedek kedvező irányban fognak mene-külni).

A medve: mint már azt fentebb említettem, az ugrásban segít, de csak akkor tudod ezt ki-használni, ha a éppen a méhkaptárból kifolyó mézet nyalogatják.

A hódok: ume szimpatiskus állatok segítségével hidakat rágathatsz magadnak, melyek segítsé-gével átmehetsz a folyók felett.

Vadkanok: meglovagolhatod őket és vadsga-gukat kihasználva áttörheted a nagyobb akadá-lyokat, illetve famaradványokat zúghatsz szét velük (ezáltal új hozzávalókat is találhatsz re-ceptjeidhez).

Woodiek egyszerű legyőzése

A való világban az ellenfeleink leginkább fa-szörnyek, melyeket nem nehéz legyőzni, csak hát mindig újrálendnek. Ha látsz a közelben egy sámant, mindig őt válassz elsődleges cél-pontnak, hisz ő élesztgeti fel ellenségeinket.

Kétjátékos mini-játékok

	Bogarak	Kristályok	Gyümölcsök
Balloon Head Showdown	48	62	19
Catapult Chaos	103	33	20
Chicken Tennis	202	17	203
Chuckin' Chickens	18	71	50
Dart Toom Dodgem	83	43	142
Dinky Snowboard Big Air	233	127	204
Frog Derby	281	62	149
Glide Ride	131	61	179
Krash Course	5	41	41
Vine Climb	8	1	3

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 52 574

1053 BP; SZENT ISTVÁN KRT.23

TEL:0670 531 0414, 0670 249 2574

NYITVA: H-P 10-18IG. SZ -V. HÍVJ FEL!

Receptek

Minden világban legalább kettő JuJu tekerés található, természetesen jól elrejtve. Ezeket a tekeréseket jobb, ha megtalálod, mert ha megfelelő mennyiségű kristályt, bogarat és gyümölcsöt gyűjtesz, különböző recepteket nyithatsz meg. Erre receptek új karaktereket nyitnak meg a minijátékokban, illetve újfajta minijátékokat is elő tudsz velük hozni, és az Extra menü dolgait is ezekkel tudod megnyitni. Tehát ügyelj arra, hogy megszerezd ezeket a tekeréseket, mert később nem lesz rá alkalmaid begyűjteni őket!

A Lélekcsőrgő megszerzése

Ez a rész tapasztalataim szerint nem kötelező, bár aki maximálisan akarja teljesíteni a játékot az ügyis megcsinálja...



Miután visszatértél Jibolbába a 10 darab Varázs Nubu növénynek, egy videó fogad, melynek lényege az, hogy el kell menned Tree Top faluba, hogy megszerezd a Lélekcsőrgőt. Amint megérkeztl a faluba, azt tapasztalod, hogy Tialoc és csatlósai Pins és Needles már ott vannak. Egy újabb videó után megkell küzdened Pins-szel és Needles-szel. Legyőzésük után a tied a csörgő.

A keményebb főellenségek legyőzéséről:

Első pálya: Az álmvilág őrzője

Egy nagyon csúnya csápos lénnel találod magadat szemben, akinek feje a föld alá nyúlik. Ahhoz, hogy megkapd a további jutást segítő portált, muszáj lesz elpusztítanod valamennyi csápját. Az összefonódott karokat a JuJu futással, vagy a Double Jump támadással bagozd ki, majd folyamatosan ütögesd őket a botoddal. Amint egy csápot megsemmisítettél, a lény feje hirtelen elbukkan a földből, és tűzcsövéket kezd lövellni feléd. Kerüld meg ki ezeket, majd amint visszadugta a fejét, folytassd a karok ültéglését. Amint a lény utolsó csápját is elintéztük, az kiköpi nekünk a portált, amelybe bele kell ugranunk.

Ötödik pálya: Az álmvilág őrzője (második felvonás)

Először is a fentebb leírt módon zárd el az imped beözönléti útját, mind a jobb és mind a bal oldalon. Ezután vá-

lassz ki egy csápot és a JuJu Juice-t használnva kezdj el futni felé. Mikor a kar támadni készül, te is támad meg a botoddal. Nagyon figyelj arra, hogy ne érintsd meg a fogakat, illetve a csápokat körülvevő elektromos hullámokat. Miután egy csápot legyőztél, kezdj el rohanni, mint az örült, hisz a fej ismétleten tűz csövéket köp-köd feléd. Sajnos előfordulhat, hogy futásod kicsit szaggatott lesz, mivel a JuJu dűszög ragadhat is. Próbáld annyiszor használni őket, amennyiszor csak lehetséges, és hasonló taktikával üsd szét a karokat, majd fuss a lángoló csövek elől. A tűzlabdákat használó csápok ellen a legjobb taktika, ha messziről kezdjed el dobálni őket a botoddal. Miután minden csáppal végeztél, a szörny feje ismételtelen egy portált dob ki, melyre már csak rá kell ugranod.

Hetedik pálya: A torony megközelítése

Indulj el jobbra, fel a platformokon, hogy ki-vidáshas az impekt generáló masinát.

Meg ezen a platformon végezz a csáppal, majd indulj vissza a ki-indulópontra. A feladat nem más, mint az impekt készítő gépek és a csápok megsemmisítése. Pontosan ott impgenerátorral, két tűzokádó és négy elektrosztatikus csáppal kell megküzdened. A karok legyőzése után a fő jelét kell felvennünk a harcot.

A legjobb taktika ellene a fejre felferohános, megtaposás módszer - szerintem. Ez annyit takar, hogy rohanj fel ellenfelünk fejére, majd a JuJu erővel taposd meg azt (ki gondolta volna, nem igaz?). Ezt ismételd folyamatosan, míg el nem pusztul.

Tialoc legyőzése

Eleinte Tialoc különösebb lövedékek lő Dead JuJura, Lokra és Jibolbára. Rohanj oda Jibolbához, majd az X megnyomásával cserélj tested. Végezz az összes szörnyeteggel a közelben és szökjenj át Dead JuJu testbe, hogy ismétleten a ször-

nyekkel törődhess. Ismételd el ugyanezt Lokkal is. Ennek hatására Tialoc védőpajzsa le-
válnak, így védtelenné válik támadásaidkal szemben. Tialoc mester stratégiát vált annak, hogy ezek után szörnyeket küld barátaikra. Öld meg őket, majd ismét Tialocot csépeled, és ismételd a monsztrák kivégzését mindaddig, míg Tialoc meg nem hal.

Nagyonalakban ennyi lenne a Tak 2: The Staff of Dreams. Ha mégis elakadnál, javasoljuk keresd fel a Cheat Galaxist pár oldallal odább - garantált gyógyírt találhatsz a sebedre...

Kou

↓ INFO BOX

Tesztplatform: PS2

Kiadó:

THQ

Feljesztő:

Avalanche Software

Hivatalos honlap:

www.tak2game.com

Megjelenés:

2005. március 25.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ■■■■■■■■
MEGLÉNYÍTÉS: ■■■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■

ÖSSZTARTÁS: ■■■■■■■■

PS2 - XB - GB

↑ PLATFORMOK

Mini-játékok titkos karakterei

	Bogarak	Kristályok	Gyümölcsök
Fauna	44	13	0
JB	16	19	38
Lok	2	2	5
Skeleton JuJu Spirit	55	171	35



SPONGEBOB SQUAREPANTS: THE MOVIE

TIPPEK, TRÜKKÖK

SPONGEBOB SQUAREPANTS: THE MOVIE

➔ **MÉG TIPPELNI SEM TUDOK, HÁNYAN KEZDTÉK ÖRÖMÖTÖKBEN VAD VITUSTÁNCOT ROPNI ÉS FÜRDŐSZOBAI SZIVACSKOKAT ÁLDOZNI A KÖVETKEZŐ, EGETRENGETŐ KIJELENTÉS HALLATÁN: MEGÉRKÉZETT A RUGALMAS, LIKACSSO SZERKEZETŰ ÉS HASÁB-ALAKÚ RAJZFILMHŐS, SPONGEBOB KALANDJAINAK LEGÚJABB ADAPTÁCIÓJA. NEM BAJ - AKI BÚJT, AKI NEM: ITT VAN.**

A víz alatt játszódó sztori kagylóhéjban (a közérthetőség kedvéért a játékban is olvasható angol neveket fogom használni, no meg szeretnék megkímélni mindenkit az olyasféle retentető okosságoktól, mint Tintás Tunyacsáp): tengeri szivacsunk, SpongeBob és barátai Bikini Bottomban élnek, főhősünk pedig a Krusty Krab nevű gyorsétteremben dolgozik. Most azonban nagy baj történt - Neptune király koronáját megdurantították, és nagyon úgy fest, hogy Mr. Krabs, SpongeBob főnöke a ludas. Persze később kiderül, hogy a gonosz Plankton áll a dolgok hátterében, most éppen egy Z-Tervnek keresztelt akció keretében némi agykontroll segítségével bízoglasorsba akarja taszítani Bikini Bottom békés népét. No, ez az, amit - a leginkább egy szelet Pannónia sajt és Pinocchio keveréke emlékeztető - hősünk nem

Sonic Wave Guitarért pl. 40 (!) pályát kell teljesíteni. Nem csak a harcban, hanem a továbbjutásban is segítenek minket, segítségükkel aktiválhatók ugyanis az egyes platformok mozgató / ajtónyitó kapcsolók. A súlyzókat a tereptárgyak és az ellenfelek szétverésével lehet bezsebelni - tulajdonképpen úgy működnek, mint egy szerepjátékban a tapasztalati pontok. Amennyiben elértük belőlük a jelzett szintet (ennek határa egyre magasabbra nő), kapunk egy upgrade-pontot, amelyet az egyes képességeink fejlesztésére szorhatunk el. Nem túl bonyolult dolgok ezek: az alapállapot mellett van egy macsó-verzió is mindegyiknek (nem az én rossz viccem, tényleg így hívják), amely egy kicsit nagyobb sebzést és valami extrát nyújt. Nézzük, melyik hősünk mire képes:

ÉRDEKESÉK

A filmben (és a játékban) a Baywatch "stárja", az aranytörkű David Hasselhoff is feltűnik, amint megmenni a bájba került két hőst. Az egyik lánykának jobban örülünk volna...

SpongeBob

Health: Egyértelmű, az életerőnk maximumát növelhetjük vele. Alapból három életponttal rendelkezünk (ezeket a hamburgerek jelzik, és értelemszerűen a bekapott hambikkal is lehet őket visszatölteni), ez további három fokozatban bővíthető, így a maximuma hat lehet.

Karate Spin: Alaptámadásunk - SpongeBob megerdül a tengelye körül és megsebzí a karhosszúságban lévő ellenfeleket. Macsó változata annyiban különbözik tőle, hogy némileg erősebb, és ha jól időzítünk, képesek vagyunk a feladójának visszaütni a ránk kilőtt lövedékek.

Bash: Felültes - hősünk jó nagyot söst a feje fölé. Akadnak olyan ellenfelek, melyek a föld felett lebegnek, ellenük kell használnunk, hiszen ugrás közben a Karate Spin nem működik (egyszerűen az árméykukba állunk és durr). A fejlettebb változat esetén szivacsunk beleállítja az ellenfelekbe a keszttyűjét, amelyet ezután egy gombnyomásra felrobbanthatunk (illetve négy-öt másodperc után magától is megsemmisül).

SpongeBowl: Távolági támadás, SpongeBob egy bowling-golyót gurít az ellenfelek közé, értelemszerűen hatástalan a repülő rosszasságok ellen. Macsósiwa találat



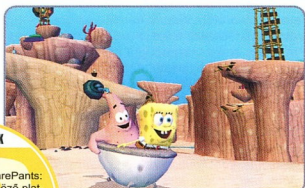
kor felrobban (illetve menet közben felrobbantható), így nagyobb területet betérítve sebez.

Sonic Wave Guitar: A más játékokból már ismerős rakétához hasonlatos fegyver, amely repülés közben irányítható. Az elektronikus gitárból kiáramló „halálos” hanghullám továbbfejlesztett változata képes követni a kijelölt ellenfelet.

Patrick

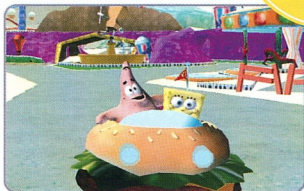
Health: Ugyanúgy működik, mint SpongeBobnál, nem is érdemes rá több szót vesztegetni. **Star Spin:** Patrick alaptámadása, gyakorlatilag megegyezik a másik főhőssel. Macsóra tuningolva ez is visszapasszolja a lövéseket a kiadójára. A fejlettebb verzióknak van egy Kicsiny aurája, ezáltal még nagyobb területen sebez.

Smash: Ugrás közben, a levegőben kell elsütni - tengeri csillagunk a földre való huppanásakor egyúttal sebez is. Olyan ellenségekkel szemben kell használnunk, amelyekhez talajszinten nem lennénk képesek hozzáférni a gyorsan pörgetett fegyvereik miatt. Macsóított



ÉRDEKESÉK

A SpongeBob SquarePants: The Movie a különböző platformok (a mobiltelefonok is beleértve) tekintve kisebb jubileumot is jelent: ez a 15. játék a franchise-ban.



hagyhat annyiban: felkerekedik hát legjobb barátjával, a még nálánál is szerencsétlenebb és eselenebb, kövér, rozásznú tengericsillaggal, Patrickkal az oldalán, hogy megakadályozza a szörnyű tervet.

Tengeri herkenytűk

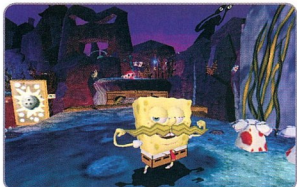
Alapvetően két dolgot kell gyűjtögetnünk: különböző súlyokat (pontosabban súlyzókat) és Goofy Gooder Tokeneket. Utóbbi érmékből egy darab minden egyes teljesített pálya végén vár ránk - ahhoz szükségesnek, hogy segítünk a Mandy névre hallgató kis seltő megajándékoz-hassa hőseinket egy-egy új képességgel (aki amúgy Neptune király lánya, és még véletlenül sem fölméletlen - igaz, így élénkező szegénykét, nem is olyan nagy baj). Minden egyes képesség meghatározott számú érme birtoklása esetén szerezhető meg - az utolsóért, a

változata a környéken lebsebzó ellenfeleket pluszként meg is szadí. **Throw:** Segítségével felkapathatunk majd eldobhatunk egy tárgyat. Ezzel egyrészt sebezhetünk, illetve szétlőröthetünk valamit, másrészt az elérhetetlen kapcsolókat is működésbe hozhatjuk. A tuningolt verzió segítségével messzebbre hajthatjuk a felkapott cuccot.

Vízirevű

A több fejezetre bontható alappályák úgy működnek, mint minden platformjátékban, ezekhez csak pár szavas általános tanácsokat lehet adni: mindig jól nézzünk körül, minden útvonalnak látszó helyen próbáljunk meg továbbhaladni és aktiváljunk minden egyes utunkba kerülő kapcsolót. Néha azonban megnyithatunk egy-egy Challenge-pályát (mindig jelzi valami a helyüket, pl. egy világító platform, és mindegyik teljesítéséért egy Goofy Goober Token jár) - ezeknél a következő típusokkal futhatunk össze:

Combat Arena Challenge: Itt három hullámban érkeznek az ellenfelek (30-40-50 fő), értelemszerűen mindenkit le kell vernünk a jutalomért. Szerencsére nem túl nehéz feladat,



mert a pályán elszórt életerőpótló hamburgerek újratelmerődnék egy idő után.

Floating Block Challenge: Időre megy, a levegőben lebegő, forgó, eltűnő, mozgó, egy oldalukon tuskás platformokon kell eljutni addig a helyig, ahol a token található. Igen gyors reflexeket kíván, pláne, hogy egy rossz mozdulat és a mélybe zuhanunk, ami azonnali halált jelent.

Spongeball Challenge: SpongeBob kis galacsinná megy össze, és így kell irányítanunk, gurítgatunk a csapdákkal teli pályán - amely - hasonlóan a fentiekhez - a levegőben lebeg. Forgó csövek, megnyíló padlóelemeken kell eljutni adott idő alatt a célig. Néha örjítően nehéz.

Bungie Challenge: A jó öreg bungie-jumping, annyi extrával, hogy a levegőben lebegő céltablákba kell beletalálnunk ugrás közben, illetve egyéb csapdák is nehezítik a dolgunkat.

Két hagyományos platformpálya közt mindig találkozni fogunk egy olyannal, amikor valamilyen járművet (pl. egy hamburger-autót, vagy egy kádat...) irányítunk egy versenypályán, vagy éppen csúszkálunk kell vele lefelé egy meredek, keskeny ösvényen. Ezek a pályák négy szakaszban állnak: az első feladatot általában végigmenni rajtuk és szétörni a megadott számú célpontot - ha ezzel megvagyunk, gyakorlatilag tovább is ugorhatunk. Ha nem így gondoljuk, folytathatjuk ugyanezen a pályán, a következő feladatokkal: **Time Challenge** (a megadott időn belül kell eljut-

nunk a célig), **Ring Challenge** (a pályán megjelenő, egy idő után eltűnő karikákon áthaladva kell végigmennünk rajta), **Macho Time Challenge** (a saját legjobb időket kell megdöntenünk). Mivel mindegyikért egy-egy Goofy Goober Token jár, ha túl jók lennénk a Time Challenge-nél, érdemes a cél előtt lecövekelni egy kis időre, hogy a macsó időt ezután könnyebben elérjük.

Rejtett helyeken - szétörhető falak, padlódarabok mögött és alatt, illetve a járműves pályákunk uttelegázásoknál - néha belefuthatunk egy zöldes színben pompázó kincsesládába. Ebből összesen negyvenketőt találhatunk, és mindegyik egy kis extrát nyit meg, amelyeket az Options menüben tekinthetünk meg.

ÉRTÉKESÉSEK

Stephen Hillenburg, SpongeBob szülőatyja a rajzfilm készítése előtt tengerészeti tudományok oktatójaként dolgozott.



hogy bármikor bármelyik szakaszra visszatérhetünk - így ha a fő vonalon nem tudunk továbbhaladni (mondjuk egy kapcsoló megnyitásához nincs meg az egyik képességünk), akkor visszamehetünk egy-egy érmeért. A főellenfelek legyőzésére engedelmetekkel nem vesztgetünk nyomdafestéket - egyrészt mert kevés van belőlük, másrészt mert kb. két-három perc alatt legyőzhetők.

Utána a vízözön?

Ami azt illeti, a SpongeBob SquarePants: The Movie az eddigi legjobb játék, amely a kissé habókos szivacs főszereplésével készült - más kérdés, hogy ez a vakok közt a félszemű klasszikus esete. A Heavy Iron fejlesztőinek becsületére váljék, hogy beleraktak minden olyan komponens, ami manapság szükségeltetik

IONY PlayStation

IONY PlayStation 2

MICROSOFT XBOX

Ric Game

Az óráink magavise, a szerzők lánya, a hírszolgálat kritikán aluli. Bár részletei a vádáltható, de kifejezetten a kamatozott... viszont szépek vagyunk! Ha nincs ennél jobb ajánlatod, akkor nézz be hozzánk!

**1089 Budapest, Harmincskettesek tere 4.
bejárat a Hirtelny utcából**

nyitvatartás: Hétfőtől - szombatig 10.00-18.00-ig



Tel: 06-1-334-06-10;

Mobil: +36-20-9-333-770;

Fax: +36-334-06-10

Honlap: www.ricgame.hu

E-mail: jatekkucko@ricgame.hu

egy jó platformjátékhoz (más kérdés, hogy mindegyik lopott), technikai problémákkal sem találkozunk, a tiszta játékidő körül 14-16 óra és még a képi világ is jó visszaidéző a rajzfilm idióta miliójét (Bikini Bottomtól például valóban egy tengerfenékre szállt bikini alkotja - ezért az égbolt élénk színe, virágos mintázata). Ez azonban még így együtt is kevés. A THQ üzletpolitikáját ismerve, abban viszont biztosak lehetünk, hogy nem utólag futhatunk össze a sárga tengeri szivaccsal és díszes kompániájával. Bluggy!

Kozi

↓ INFO BOX

Tesztplatform: PS2

Kiadó:

THQ

Fejlesztő:

Heavy Iron Studios

Hivatalos honlap:

spongebobmoviegame.com

Megjelenés:

2005. január 28.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLET:
MEGVÁLÓSÍTÁS:
JÁTEKÉLMÉNY:

■■■■■■■■■

■■■■■■■■■

■■■■■■■■■

ÖSSZTARTÁS:

■■■■■■■■■

PS2 - X3 - GC - GBA

↑ PLATFORMOK



CHEAT GALAXIS

CHEAT GALAXIS

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

↓ INDEX

- Alien Hominid (GC)
- Asphalt Urban GT (DS)
- Call of Duty: Finest Hour (XB)
- Classic NES Series: Super Mario (GBA)
- Dragonball Z: Budokai 3 (PS2)
- Dragonball Z: The Legacy of Goku II (GBA)
- Fight Club (XB)
- Ghost Recon 2 (PS2)
- Goldeneye: Rogue Agent (PS2 - XB - GC)
- Killzone (PS2)
- LMA Manager 2005 (PS2 - XB)
- NCAA March Madness 2005 (PS2)
- NFL Street 2 (PS2 - XB - GC)
- Outlaw Golf 2 (XB)
- Outlaw Golf 2 (PS2)
- Prince of Persia: Warrior Within (XB)
- Richard Burns Rally (PS2)
- SpongeBob SquarePants: The Movie (PS2)
- SpongeBob SquarePants: The Movie (XB)
- Street Racing Syndicate (PS2 - XB)
- Tak 2: The Staff of Dreams (GC)
- Terminator 3: Rise of the Machines (XB)
- The Urbz: Sims in the City (GBA)
- Tony Hawk's Underground 2 (GC)

PS2 Action Replay Max kódok:

- Dragonball Z: Budokai 3
- Forgotten Realms: Demon Stone
- Jak 3
- Killzone
- Lemony Snicket's: A Series of Unfortunate Events
- Obscure
- The Getaway: Black Monday

DRAGONBALL Z: BUDOKAI 3 PS2

Bonusz tárgyak:

Bardock, Babid's Pot és a Silver Membership Card megszerzéséhez rendelkezniük kell egy Dragon Ball Z: Budokai 2 mentett állással a memóriakártyákon.

Dragon Ball-ok:
Íme egy lista, hogyan tudod megtalálni a Dragon Ball-okat a Dragon Universe-ben.

Két Dragon Ball található a *Saiyan Saga*-ban (Föld): Az első a fehér síkságon, a Red Ribbon katonai bázis környékén találod.

ezek közül a vízben található.

NFL STREET 2 PS2 - XB - GC

Az AFC North All-Stars megszerzése:

Üsd be a NAOFRCTH kódot a csapat választó képernyőn.

Az EA mező megszerzése:
Üsd be az EAField kódot.

A Reebok csapat megszerzése:
Üsd be a Reebok kódot.

Ne legyen labda elejtés:
Üsd be a Gluehands kódot.

PS2 SPONGEBOB SQUAREPANTS: THE MOVIE

Nyomd meg a *Start*-ot, tartsd lenyomva az *L1*, *L2*, *R1*, *R2* billentyűket és üsd be az alábbi kódok egyikét:

Dupla férfisság pont:
Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör

Goofy Goober Patrick:
Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet

Ösemer Patrick:
Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Kör

Ösemer SpongeBob:
Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet

Rövidnadrágos SpongeBob:
Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör

Összes mozdulat megszerzése:
Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet

Mind a 6 egészség rovátka megnyitása:
Kör, Kör, Kör, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör

Összes ismeretlen (zárt) feladat megnyitása:
Kör, Kör, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Négyzet



Minden mozdulat Macho szintre fejlesztése:
Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Kör

Választható ruházatok:
A karakter választó képernyőn nyomj meg a bal gombot.

További nehézségi fokozatok:

'Z' megszerzéséhez végig kell vinni a Dragon Universe módot Very Hard nehézségi fokozaton. 'Z2' megszerzéséhez végig kell vinni a Dragon Universe módot 'Z' nehézségi fokozaton. 'Z3' megszerzéséhez végig kell vinni a Dragon Universe módot 'Z2' nehézségi fokozaton. A 'Trophy' megszerzéséhez végig kell vinni a Dragon Universe módot 'Z3' nehézségi fokozaton.

Dragon Arena megszerzése:

A Dragon Arena megszerzéséhez végig kell vinni a Dragon Universe módot mind a tizenegy karakterrel: Piccolo, Vegeta, Kid Gohan, Teen Gohan, Gohan, Goku, Broly, Uub, Yamcha, Krillin, Tien.

A második a két fent található sziget között található.

Két Dragon Ball található a *Frieza Saga*-ban (Namek). A harmadikat a jobbra található felső szigeten találod. A negyedik a térkép széléhez közeli bal oldali szigeten, a felső szigettől délnyugatra találod.

Egy Dragon Ball található a *Cell Games*-ben (Föld): Az ötödik labdát a térképen található irányító környékén találod.

Két Dragon Ball található a *Buu Saga*-ban (Föld): A hatodik labdát a keskeny homokfővényszerű szigeten (úgy néz ki, mint egy tengerpart), a harci tornák helyszínének közelében találod.

Kid Gohan story módjában négy Dragonball található a földön és három Dragonball található a Namek planetán. Néhány

Az AFC South All-Stars megszerzése:
Üsd be a SAOFUCTH kódot a csapat választó képernyőn.

Az AFC West All-Stars megszerzése:
Üsd be a WAEFECT kódot a csapat választó képernyőn.

Az AFC East All-Stars megszerzése:
Üsd be az EAASFECT kódot a csapat választó képernyőn.

Az NFC South All-Stars megszerzése:
Üsd be a SNOFUCTH kódot a csapat választó képernyőn.

Az NFC West All-Stars megszerzése:
Üsd be az ENASFECT kódot a csapat választó képernyőn.

Az NFC East All-Stars megszerzése:
Üsd be a NNOFRCTH kódot a csapat választó képernyőn.

GHOST RECON 2 PS2

Sérthetlenség:
Üsd be az L2, R2, L2, R1 kombinációt.

Összes fegyver:
Üsd be az X, L2, Háromszög, Négyzet, X, Select kombinációt.

Összes küldetés:
Üsd be az X, L2, Háromszög, R2, Select kombinációt.

LMA MANAGER 2005 PS2 - XB

Összes sérülés gyógyuljon meg egy nap alatt:
Névnek a LMA2005A kódot add meg.

500,000,000 egységnyi pénz:
Névnek a LMA2005B kódot add meg.

Moon ball:
Névnek a LMA2005MA kódot add meg.

Héliumos hangok, kiabálások:
Névnek a **LMA2005MB** kódot add meg.

Basszus hangok, kiáltások:
Névnek a **LMA2005MC** kódot add meg.

NCAA MARCH MADNESS 2005 PS2

Eredeti Nike Air Jordan megszerzése:
Üsd be az **HDI3459B** kombinációt Campus Store kódként.

OUTLAW GOLF 2 PS2

Minden megszerzése:
Az extrák menüben üsd be a **Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Fel, Fel** kombinációt.

Összes ütő megszerzése:
Üsd be névként: **release all clubs**

Összes pálya megszerzése:
Üsd be névként: **release all courses**

Összes játékos megszerzése:
Üsd be névként: **release all golfers**

Nehezebb versenysorozat:
Üsd be névként: **Iron Man 93** (figyelve a kis és nagybetűkre!)

Könnyebb versenysorozat:
Üsd be névként: **Mr. Chicken 93** (figyelve a kis és nagybetűkre!)

Tökéletes ütések:
Játék közben tartsd le nyomva az **L1** billentyűt és üsd be az **X, Háromszög, X, X, Háromszög, L2, Háromszög, X** kombinációt.

Pattogó labdák:
Játék közben tartsd le nyomva az **L1** billentyűt és üsd be a **Fel, Fel, X, Fel, Fel, Háromszög, Fel, Fel, Négyzet** kombinációt.
Nagyobb labdák:
Játék közben tartsd le nyomva az **L1** billentyűt és üsd be a **Fel, Fel, Fel, Select** kombinációt.
Kisebb labdák:
Játék közben tartsd le nyomva az **L1** billentyűt és üsd be a **Le, Le, Le, Select** kombinációt.
Végtelen ütés tokenek:
Játék közben tartsd le nyomva az **L1** billentyűt és

üsd be a **L2, L2, R2, R2, Kőr** kombinációt.

Nagy fejek:
Játék közben tartsd le nyomva az **L1** billentyűt és üsd be a **Háromszög, X, Háromszög, Kőr, Select** kombinációt.

RICHARD BURNS RALLY PS2

Összes autó és versenysorozat megnyitása:
Névként a **CAJUN** kódot add meg.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT PS2 - XB - GC

Paintball mód:
Az extrák menüben üsd be a **Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Fel, Fel** kombinációt.

Megszerezhető karakterek:
Hakkha - a sztori mód negyedik szintjének végigjátásza után lesz választható
Luger - a sztori mód második szintjének végigjátásza után lesz választható
Rico - a sztori mód harmadik szintjének végigjátásza után lesz választható

FIGHT CLUB XB

Választható öltözékek:
Nyomd meg az **X** gombot a harcok választó képernyőn.

Bunyó Fred Durst-tel:
Vidd végig a játék sztori módját, hogy Fred Durst választhatóvá váljon.

Bunyó Halo-val:
Vidd végig a játék árkd módját Fred Durst-tel,

Átvezető filmek megszerzése:
Vidd végig a játék árkd módját, az összes választható karakterrel, hogy az összes film választhatóvá váljon.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR XB

Összes szint megszerzése:

Üsd be a **Start, back, back, X** kombinációt.

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES XB

Sérthetatlenség:
Üsd be az **Y, X, B, B, A, A, B, X** kombinációt.

Végtelen folytatási lehetőség:
Üsd be a **B, B, B, X, B, A, Y, A** kombinációt.

Folyamatosan harcoló TX Endoskeleton:
Üsd be az **X, B, X, A, A, Y, X, X** kombinációt.

50%-kal csökkentett egészségpont, ha T-850-ként harcolsz:
Üsd be a **B, Y, A, A** kombinációt.

50%-kal növelt egészségpont, ha T-850-ként harcolsz:
Üsd be az **A, Y, A, Y, A** kombinációt.

50%-kal csökkentett egészségpont, ha TX-ként harcolsz:
Üsd be a **B, B, X, X, B, A, Y** kombinációt.

PS2 - XB STREET RACING SYNDICATE

Rendőri figyelmeztetés a bűntető cédula helyett:

A főmenüben lépj be a kód almenübe, és üsd be a **LEMEGO** kódot. Ezután, ha belépsz a játékba, a street módban a rendőrék el fognak engedni figyelmeztetéssel az első három alkalommal, amikor félre állítanak.

Ingyenes autójavítás:
Üsd be a **Fel, Le, Bal, Jobb** kódot a főmenüben, majd lépj a kód almenübe, és üsd be a **FIXITUP** kódot.

Pac-Man díszítés:
Üsd be a **Fel, Le, Bal, Jobb** kódot a főmenüben, majd lépj a kód almenübe, és üsd be a **GORETRO** kódot.

1999 Mitsubishi Eclipse GS-T megszerzése árkd módban:
Üsd be a **Fel, Le, Bal, Jobb** kódot a főmenüben, majd lépj a

kód almenübe, és üsd be a **IGOT-GST** kódot.

Mazda RX-8 megszerzése árkd módban:
Üsd be a **Fel, Le, Bal, Jobb** kódot a főmenüben, majd lépj a kód almenübe, és üsd be a **RENESIS** kódot.

1996 Toyota SFeira RZ megszerzése árkd módban:
Üsd be a **Fel, Le, Bal, Jobb** kódot a főmenüben, majd lépj a kód almenübe, és üsd be a **SICKJZA** kódot.

Subaru S202 STi megszerzése árkd módban:
Üsd be a **Fel, Le, Bal, Jobb** kódot a főmenüben, majd lépj a kód almenübe, és üsd be a **SICKJDB** kódot.

2004 Toyota Celica GT-S Action csomag megszerzése árkd módban:
Üsd be a **Fel, Le, Bal, Jobb** kódot a főmenüben, majd lépj a kód almenübe, és üsd be a **MYTCGTS** kódot.



Összes többjátékos mód skin megszerzése:
Az extrák menüben üsd be a **Le, Bal, Fel, Bal, Jobb, Le, Bal, Fel** kombinációt.

KILLZONE PS2

Összes szint megnyitása:
Indíts új egyjátékos kampányt, és profil névnek a **Shooterman** kódot add meg. Így az összes pálya választhatóvá válik.

hogy választhatóvá váljon Halo, a csapós.

Bunyó Abe Lincoln-ként:
Vidd végig a játék árkd módját, az összes választható karakterrel, hogy Abe Lincoln választhatóvá váljon.

Bunyó Richard Chesler-ként:
Survival módban tizenöt-ször kell nyerned, hogy Richard Chesler választhatóvá váljon.

Végtelen lőszer:
Üsd be az **X, A, Y, Y, Y, A, X, B** kombinációt.

Összes fejlesztés alatt álló fegyver megszerzése:
Üsd be az **A, A, X, B, X, B, B** kombinációt.

Összes jelenleg létező fegyver megszerzése:
Üsd be az **Y, B, A, B, A, X, Y, X** kombinációt.

Pálya választás:
Üsd be az **X, Y, Y, X, B, A, A, B** kombinációt.

50%-kal növelt egészségpont, ha TX-ként harcolsz:
Üsd be a **B, X, X, X, B, A, Y, A** kombinációt.

Centipede minijáték:
Üsd be az **A, B, B, B, X, Y, B, A** kombinációt.

Missile Command minijáték:
Üsd be az **A, B, B, X, Y, A, B** kombinációt.

Összes videó megszerzése:

Üsd be a B, B, B, A, X, Y, X, Y kombinációt.

Összes állókép megszerzése:

Üsd be az B, B, B, X, B, Y, B, B kombinációt.

OUTLAW GOLF 2 XB

Minden névadás:

Üsd be névként: *I Have No Time* (figyelve a kis és nagybetűkre!)

Összes ütő megszerzése:

Üsd be névként: *release all clubs*

Összes pálya megszerzése:

Üsd be névként: *release all courses*

Összes játékos megszerzése:

Üsd be névként: *release all golfers*

Nehezebb versenysorozat:

Üsd be névként: *Iron Man 93* (figyelve a kis és nagybetűkre!)

Könnyebb versenysorozat:

Üsd be névként: *Mr. Chicken 93* (figyelve a kis és nagybetűkre!)

Tökéletes ütések:

Játék közben tartsd lenyomva az L billentyűt, majd üsd be az A, B, A, B, Fehér, B, A kombinációt.

Pattogó labdák:

Játék közben tartsd lenyomva az L billentyűt, majd üsd be a Fel, Fel, A, Fel, Fel, B, Fel, Fel, X kombinációt.

Ragadós labdák:

Játék közben tartsd lenyomva az L billentyűt, majd üsd be a Le, Le, B, Le, Le, X, Le, Le, A kombinációt.

Nagyobb labdák:

Játék közben tartsd lenyomva az L billentyűt, majd üsd be a Fel, Fel, Back kombinációt.

Kisebb labdák:

Játék közben tartsd lenyomva az L billentyűt, majd üsd be a Le, Le, Le, Back kombinációt.

Végtelen ütös tokenek:

Játék közben tartsd lenyomva az L billentyűt, majd üsd be a Fehér, Fehér, Fekete, Fekete, Y kombinációt.

Nagy fejek:

Játék közben tartsd lenyomva az L billentyűt, majd üsd be a B, A, Y, Back kombinációt.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN XB

Gyorsabb támadások: A játék megkezdésekor profi névnek a *Sherwin Attack* faster kódot add meg.

SPONGEBOB SQUAREPANTS: THE MOVIE XB

Választható öltözékek
Pauzálád a játékot, tartsd lenyomva az L és R gombokat, és üsd be az alábbi kódot egyikét:

SongeBob ösmerber ruházat: „XXXXXX”
SpongeBob rövidnadrág: „XXXXXX”
Goofy Goober Patrick: „XXXXXX”
Patrick ösmerber ruházat: „XXXXXX”

PS2 ACTION REPLAY MAX KÓDOK

JAK 3

(M)
NJ15-QFCZ-DWNZN
3CQ2-MX6H-YWM2G
EEH1-FHNZ-QUNJ4
PGZT-R1G9-EJHC8

Végtelen egésszégpont:

650P-0XUQ-CP24T
4UDY-9CYA-CDW5G
AYKP-AGXD-NDG38
GJ04-DJAE-862U2

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

(M)
29GW-0B79-K0K0G
HWW6-NC55-T2AK1
U2CG-29M8-N98VU

Végtelen lőszer (fegyverek)

A670-802Y-RM6FG
BVUB-RJX1-YCUTF

Időmérő megállítása (R3+Fel aktiváláshoz, R3+Le megállításhoz)

2XWA-EPJ8-73VUM8
5BN4-NAXR-0WZJZ

173Q-UU2E-VME32
WKX2-WGBF-3JCGG
ARHK-ZET5-CQ43D

Sebesség kódok

3VC7-Z7RN-NCTZK

Gyorsabb játék (Select+Fel)

UNDN-78GG-W6H31
Y5XP-3K8X-3NPEM
W9EU-JVVB-C4J32

Hyper mód (Select+Fel)

8YGA-ZB8Y-YKCJY
PD5U-KTWR-5WA68
22U1-DYE2-4EMA1

Őrület sebesség (Select+Bai)

QT60-K5GK-RP351
2RFJ-RDCR-JA032
HE46-JGQX-RBVOR

Normál sebesség (Select+Jobb)

NQ1T-21U2-83ZJE
6TPG-CATK-NDYPA
JZ64-NQR8-G2B9G

Lassítás (select+L3)

NT8Z-Q4CV-RJ4EG
B2P5-546E-BR6QX
ZQ08-FFD6-R53N5

Végtelen egésszégpont

(A rögtön halált okozó dolgok - mint például robbanó hordók - továbbra is sebeznek)

VX2X-QV78-Y0KVA
P8RD-Y5AO-HKZ5G
Q3H0-HVMZ-M96W5

KILLZONE

(M)
MDX3-GK9K-R729A
3C0E-8UK7-UQ3EJ
JG18-D8H0-FZNTZ

AR Max 3.14 Fix

D184-0FBF-ZC21F
0Q64-AEUG-6V0T4
NMNA-XZEK-F78W0
BEGJ-YTWY-E7BU3
ET53-8VPM-3Z52Q
QQWF-6AUR-HKU8P

Összes pálya választható

Z10T-QRNA-K6Q6M
7PD1-QRUH-JXYXE

God mód

AMQE-UTJA-EVJE1
21XR-K2T2-DTD80

Koordináták kijelzése
NNP8-NBB2-2TN0T
YVZ2-6KVY-WTY2F

Végtelen lőszer / nincs újratöltés

AZJ5-043D-DJWK3
7M45-2KEV-BWRMD

Végtelen sprint

WDF1-4K09-KM420
X8FN-ZMQB-Z7BBX

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

(M)

GBJH-B10H-FWYE3
TRQH-4VND-KDGTX
Q26F-JAQW-GJHX2

Végtelen egésszégpont

ACFJ-P93C-V2261
BVDV-4NME-GW962
XP5R-YF6V-X8ZBC
OKKA-8670-ZEYRR

Végtelen nyílvesztő

NZG8-7BXP-R1U38
X9UY-JX8D-4VCFA

OBSCURE

(M)

54Y5-GNZ0-AQ4RA
UGDY-W6UT-9AX2P

Végtelen pisztolylőszer

PDKB-G18J-33QGO
ZW3X-1NU1-N1AWE

Végtelen energia ital

NYBZ-R7HA-MRMCR
JYHP-P9CZ-EAVFA

Végtelen mentési lehetősége

UEJJ-343Y-FUWVU
UTV9-3EJA-QUQ05

Végtelen shotgun lőszer

A5C2-VN16-OMNOX
GTBC-VKRU-P1MAU

Végtelen elemilámpa

HOVD-NVM2-6P65Y
D3F3-QC38-ADTF9

Végtelen lézer

H9HT-J85H-Z13X5
T3KQ-GU6U-91UA8

LEMONY SNICK-ET'S: A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

(M)

6WYG-Y1DH-N84G0
GRNA-AV5U-Y9N8P

Végtelen egésszégpont

1MED-H3ZT-Q3X4A
01K4-F33M-M39UH

75 fekete Puzzle darab

UHAC-KP6E-WNW04
7BRQ-MRJA-ARPRC

25 sárga Puzzle darab

PD8J-719C-QX3YG
49JF-W5N0-DBPJY

75 zöld Puzzle darab

1CG7-YN2C-ANBQ2
407D-BY3Q-MD9XD

25 kék Puzzle darab

X5DJ-PFFW-PT15A
MNYU-4V7F-HYYD2

25 piros Puzzle darab

DKMW-M364-XTC89
4QG2-5Y51-F780Y

DRAGONBALL Z BUDOKAI 3

(M)

R0GZ-RN4Z-HTF4P
T2B8-2MV2-B6D7D
QUCZ-XC1V-9DFQV

Maximum pénz

AT7B-UG50-6KUW3
4U97-BEWH-M7XZ5

Végtelen pont karakter készítő

R39V-KG2A-AAPFM
YZG8-ZWBD-BT8P7

Összes pálya

KB5X-3MV9-RF49G
4YC6-3ECF-H22QH

Összes karakter

VFCA-FVWH-TEADM
MNBC-JKTA-J4WJM
K60G-ME91-PT31N

Összes kapszula

66ND-UKJ4-Q7WTR
VBGC-1N1A-06WD1
EP5B-UQ44-XN1N8
4PQ5-PVBE-90H8A



Nálunk kipróbálhatod, amit vásárolsz!



KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

TIPPEK, TRÜKKÖK

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

➔ **DISNEY MESEVILÁGGAL ELEGYÍTETT FINAL FANTASY? EZ AZ EGYIK LEGVADABB JÁTÉKÖTLET, AMIRŐL VALAHA HALLOTTAM! ÉS A SQUARE-NEK EZ IS BEJÖTT: AZ EREDETI KINGDOM HEARTS PS2-ŰN SZÉP SIKERT ARATOTT. ETTŐL PERSZE VÉRSZEMET KAPTAK A JAPÁN SRÁCOK, ÉS ÚJ ÖTLETTEL ÁLLTAK ELŐ: DISNEY MESEVILÁGGAL ELEGYÍTETT FINAL FANTASY, PLUSZ KÁRTYAGYÚJTÓGETÉS ÉS KÁRTYÁS HARCRENDSZER - MINDEZ GAME BOY-RA! ÉRDEMES VOLT A STÍLUSALKALÁDÓT TOVÁBB FOKOZNI? TÖBBEK KÖZÖTT ERRE IS VÁLASZT TALÁLHATSZ A CIKKBEN.**

A történet egyébként ott kezdődik, ahol az előző részben véget ért. A főhős ismét Sora, a gazdag fantáziával megáldott kisser, a helyszín pedig a Feledés Kastélya, ami Sora emlékeiből épül fel. Célnünk, hogy megeljük valakit, aki oly kedves a szívünknek - legjobb barátunkat, a rég nem látott Rikut. A kastély rengeteg világot rejt magában, amelyek mind egy-egy Disney mesén ala-



pulnak. Sajnos a varázslatos helyszínek felderítése nem veszélytelen: mindenütt ott nyúzsógnak az ellenséges, gonosz teremtmények, a Szívtelenek. A történet további szálait a játékban elhangzó dialógusokból ismerhetjük meg mélyebben.

A beszélgetések amúgy nem befolyásolják az események menetét, pusztán végig kell olvasnunk őket egy-egy új kártya megszerzéséhez, vagy a történeli szál továbbgördítéséhez. Az efféle találkozásközött a véletlenszerűen generált szobák hálózata álló világok valamelyikében fogunk kalandolni. Bár a terep kinézetét az egyes helyszínek stílusa határozza meg, legyen szó akár Aladdin szivagtá városáról vagy a Száz Holdas Pagonyról, maguknak a szobáknak a felépítése meglehetősen egységes sémát követ. A nézet izometrikus, a látvány pedig a méretes és jól kidolgozott karaktereknek köszönhetően igenis kizárólagos, de sajnos a helyiségek elég aprók, s be rendezésük is meglehetősen szegényes. Ennek megfelelően mozgásrepertórium sem túl lenyűgöző: a D-paddal mászkálhatunk és létrákon mászhatunk fel a magasabban fekvő teraszokra, a B-vel ugrálhatunk, az A-val pedig kulcspergőket (Keyblade, ez Sora alapfegyvere) suhintgatjuk meg. Utóbbi manőver szolgál a pályán el-

szórt ládák szétzórására, az ajtók kinyitására és az ellenséges lények megtámadására is. Az ajtónyitás persze nem ilyen egyszerű (a harc sem, de azt majd később elemzem): az ajtóárok csak speciális kártyák, úgynevezett Map Card-ok birtokában juthatunk át. Minden ajtó meghatározott követelményeket támaszt a térképkártyával szemben: legyen az értéke egy adott szám alatti vagy feletti, legyen adott színű, stb. A fontosabb helyszínekre pedig csak speciális kártyák segítségével juthatunk be. Ezek sárga színűről ismerhetők fel. Az alap térképkártyákból három féle színvariáció, és ezeken belül rengeteg altípus létezik. Hogy mit találunk a következő szobában, az nagyon függ a felhasználó térképkártyától. A Start gombbal előhívható menü Map Cards pontja alatt kaphatunk információt az egyes típusok hatásáról, ezeket megpróbálom pár szóban összefoglalni nektek:

Zöld térképkártya: Sora képességeihez ad bonuszokat a következő szobában tartózkodás időtartamára. Megnövelheti juthatunk értékét, vagy új képességekkel ruházhat fel minket, mint például a nagyon hasznos Meeting Ground lap, amely megkezdhetővé tesz segítő társainkat már a csatak elejétől kezdve.

Piros térképkártya: a szobában megjelenő ellenségek számát, erejét és gyorsaságát befolyásolja, akár pozitív, akár negatív irányba.

A Tranquil Darkness-szel megnyitott helyszíneken például csak néhány Szívtelent találunk, míg a Teeming Darkness kártya használata esetén nyüzsgő fog a szoba az ellenségekkel.

Kék térképkártya: ezek kinyitják a helyszíneket el a szobában. Hogy hány darab van belőlük, és ezek közül mennyi rejt valóban kincset, illetve hogy ezeket őrzik-e Szívtelenek, az a kártya típusától függ. Szintén ebbe a csoportba tartozik a Moment's Reprise kártya, ami mentéspontot tesz a helységre. A Moogle Shop lappal a Final Fantasy üzleties kis szórakoztatásból kitalálhatjuk, hogy hány kártyát adhatunk el, felturbózza kissé a paklinkat.

Deje rátnérünk a harcokra. Ezek kétféleképpen kezdődhetnek: vagy rácsapunk a Keyblade-dal egy Szívtelenre, vagy egyszerűen belefutunk. Az

előbbi módszer természetesen helyzeti előnyhöz juttat minket, mert ellen-segíneink kissé kábultak lesznek a csata kezdete-n. A küzdelmek az alap izometrikus helyett 2D-s oldalnézetet használnak, hasonlóan az oldalra scrollozós beat 'em up játékokhoz. A D-paddal mozgathatunk előre-hátra és jobbra-balra, a B-vel pedig ugorhatunk, így kerülve támadópozícióba. Mindig egy célkereszt jelöli a legközelebb eső ellenfelet, akire csapást mérhetünk. Támadni az a gombbal lehet, ami minden esetben egy kártyalap kijátszását jelenti. Az aktuális lapot a bal alsó sarokban láthatjuk, az L és az R gombokkal pedig előre-hátra lapozhatunk a paklinkban. Minden kártya egy 0 és 9 közötti értékkel rendelkezik. Ha egyszerre (pontosabban közel egy időben) játszunk ki egy lapot ellenfelünkkel, akkor a nagyobb értékű kártya jut csak érvényre - ez az úgynevezett Card Break. Ilyenkor a vesztes kártya elvesz a pakliból (legalábbis a csata végéig), és az alulmaradt fél kis időre harcceptelenné válik. A 0 értékű kártyáknak külön jelentőség van ilyen szempontból: semlegesíteni tudnak bármilyen erős lapot, ami után játszunk ki őket, viszont



ha a 0 értékű lap jön előbb, akkor bármelyik más-kis Breakelni fogja. A harcok során használható kártyatípusok a következők:

Attack Cards: a támadókártyák piros színűek, és egyszerű fizikai támadások kivételére alkalmasak - magyarul odasújtunk Kulcspergőnkkel az ellenségek fejére (már ha van nekik olyan). Minden támadókártya négy értéket bír: a lap bal felső sarkában található Attack Power a támadás erejét mutatja, a jobb felső sarkban látható Attack Speed az akció gyorsaságát, bal alul az Element a kártya elemi típusa, ellenfele



KONZOL VILÁG

PS2 X-BOX

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK,
JÁTÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK

VÉTEL - ELADÁS

JÁTÉK BESZÁMÍTÁS

TELJES KÖRŰ SZERVIZ!

LEGOLCSÓBB ÁRAK A VÁROSBAN!

Tel: 349 9703, 06 70 618 4500

NYITVA: H-P-ig 10-18-ig

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

CÍM. 1134 BP. VÁCI ÚT 51/A. (100 méterre a Jézsól A színháztól!)

válogatja, hogy melyik ellen milyen elem hatásos; a jobb alsó Delay érték pedig azt az időt jelzi, amelynek a támadás után el kell telnie, hogy újra akcióbá léphessünk.

Friend Cards: a barát kártyák zöld színűek, és barátainkat, a várost hősöket hívhatjuk segítségül velük. Kezdetben csak Donald kacsa és Goofy lesz elérhető, de későbbi kalandjaink során mellénk szegődik Aladdin, a kis hableány Ariel, Jack a Nightmare Before Christmas-ből, Peter Pan és a Szépség és a szörnyeteg szörnyetege is. Természetesen mind egyedi, speciális támadással lesznek segítségünkre.



Magic Cards: a kék színű varázskártyákkal egyrészt varázstámadásokat (villámlás, fagyasztás) hívhatunk elő, másrészt megidézhetünk segítőt, akik vagy a harcból vesznek ki a részüket (mint Simba az oroszlánkirály, vagy Cloud a Final Fantasy VII hőse), vagy az életörönk visszatöltésében segíthetnek (mint Bambi vagy Gillingalag). A HP-1 egyébként a szinten ide tartozó Cure lappal magunknak is vissza tudjuk állítani, ezt a kártyát mindig érdemes hát a pakliban tartani.

Item Cards: zöld színű lapok, mindenféle elixírek és bájtalok tartoznak ebbe a kategóriába,

amelyek típusuktól függően újratöltik a pakliban bizonyos fajtájú kártyát.

Enemy Cards: ellenségek legyőzésével szereb-hejük meg ezeket a fekete kártyákat. Használatuk valamely képességünket turbózza fel az esetek többségében. Csata közben a Select megnyomásával vehetjük használatba őket.

Lehetőségünk van a küzdelmek során különféle kombókat is létrehozni a lapjainkból. Az aktív kártya betárazásához nyomjuk meg egyszerre az L és az R gombot. Három lap betárazása után szintén az L + R süti el a támadást. Ilyenkor a kiválasztott lapok értéke összeadódik, így az ilyen akciót nehéz megtörni. A későbbi szintlépések során speciális kombókat, úgynevezett Sleighteket tanulhatunk. Meghatározott típusú és értékű kártyákat kell egyszerre elslútnunk, hogy az ilyen különleges támadásokat elő tudjuk hozni. A használatuk nagyon hatásos, de ne vigyük túlzásba, mert minden egyes alkalmazásukkor egy kártya a csata idejére elvesz a pakliból, így kifuthatunk a lapokból.

A paklibat a Starttal előhozható menüben állíthatjuk össze. Bár összesen három áll rendelkezésünkre, eleinte érdemes csak az elsőre koncentrálni, azt a lehető legjobbra fejleszteni. Próbáljunk minél magasabb értékű lapokat használni, és tegyünk bele néhány nullást is, törölpak. Az alacsony értékű kártyákat inkább hagyjuk ki, hiába nagy ugyanis a pakliban, ha folyton felesleges Card Breakke futunk bele, nem érünk vele semmit. A dekk méretét egyébként Sora CP (Card Power) értéke korlátozza: a pakliban lévő kártyák összereje nem haladhatja meg az értéket. Szintlépésnél a HP (életör) és a CP növelésére van lehetőségünk, illetve

időnként új Sleighteket tanulhatunk. A Kingdom Hearts ennek ellenére meglehetősen vegyes érzelmeket keltett. A kivitelezés mindenképpen nagyon profi és igényes munkára vall, és érdekes, újszerű ez a valós idejű, kártya alapú harcrendszer is. Hosszú távon azonban unalmasá válik a folytonos csatározás, mivel a pörgős küzdelmek során nem tudunk igazán taktikázni. Engem a történet sem tudott lekötölni, hamar meguntam a játékot. Kicsit sajnálom, kár érte, ebből a témából többet is ki lehetett volna hozni...

Immortal

↓ INFO BOX

Tesztplatform: GBA
Kiadó:
Square-Enix
Fejlesztő:
Square-Enix
Hivatalos honlap:
www.square-enix.com/
games/kingdomhearts

Megjelenés:
2005. február 25.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ■■■■■■■■
MEGVÁLÓSÍTÁS: ■■■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■
ÖSSZATHATÁS: ■■■■■■■■

GBA

↑ PLATFORMOK



PATHWAY TO GLORY

TIPPEK, TRÜKKÖK

PATHWAY TO GLORY

➔ **NAGYON SZERETEM A KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIAI JÁTEKOKAT, EZÉRT AZTÁN IGAZÁN SAJNÁLOM, HOGY NAPJAINKBAN KIHÁLÓFÉLBN VAN EZ A MŰFAJ. SZERENCSÉRE GAME BOY ADVANCE-RE AZÉRT MÉG MINDIG ADNAK KI SZÍNVONALAS, STÍLUSBA VÁGÓ ALKOTÁSOKAT, ÁM EZEK MIND JELLEGTESEN A JAPÁN IZÉLVÁLAGNAK MEGFELELŐ KÖRNYEZETBEN JÁTSZÓDNAK. NINCS IS SEMMI BAJ AZ ŐZIKESZEMŰ MANGA-CSAJOKKAL ÉS A NAGYDUMÁS HŐSÖKKEL, DE NÉHA AZ EMBER MÁSRA VÁGYIK... MONDJUK EGY JÓ KIS MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS, ELIT ALAKULAT-HANGULATOT ÁRASZTÓ TÖRTÉNETRE!**

Nem kellett sok, hogy a buszmegállóban várva a csopprnyi kazetta behelyezése után 1943 őszén találjam magam... A helyszín Szicília, már túl vagyunk a parttraszálláson, de a tengelyhatal-



mak ellentámadásba kezdtek. A kis szakasz feladata a német páncélosok feltartása, a roham megtörése. Összeállított a csapatomat: rádiós, szaniték, két páncéloselhárító, mesterlövész, géppuskások... A tapasztalt, több bevetést megért (és túlélt) öreg rókák mellé néhány zöldfülű újonc is kerül. Még javában rendezgetem a fegyverzetüket, mikor a szemem sarkából észreveszem a megállóba gördülő buszt. Gyorsan felpattanok rá (szerencsére ülhely van dögvé), befészekeltem magam az ablak mellé, és már indítom is a missziót. A harcok rendkívül kemények, minden idegszámmal a feladatra kell összpontosítanom. Sajnos nem úszom meg veszteség nélkül: egy régi jó katonám és két újonc az életét áldozta a győzelemért - ők már csak posztumusz kapják meg a kitüntéseiket. A harc hevénben mintha azonban elfelejtettem volna valamit... Megvan! Leszállni...

Na de utazzunk kicsit visszább az időben, oda, amikor először helyeztem a kis kazit a Nokia kézikonzol hátlapja alá. A főmenüből első körben az Options pontra ugrottam, de a hangerő beállításán ki-



vül más használható lehetőséget nem találtam, esetleg a Bluetooth-os játékhöz szükséges név megadása lehet még érdekes. Az N-Gage Arenát hanyagoltam, mivel feltöltőkártártyát nem mellékeltek a játék mellé, az én szerény költségvetésemet pedig igencsak meglehelné a GPRS móka. (Nem is vagyok biztos benne, hogy a tesztverzióval működött volna ez a funkció.) Maradt a Start New Game pont, amely újabb választási lehetőségeket tárt elém. A Storyline-t, vagyis a fő küldetészálat játszhatjuk egyedül (SoloPlayer) vagy kooperatív módban. Utóbbi történet Bluetooth-on keresztül, de ha csak egy gépnünk van, akár

TIPPEK

Mindig juttassuk a kör végére fedezékbe, az elemek táloszón kívülre embereinket, ellenkező esetben a biztos halál vár rájuk.

azt is adogathatjuk egymásnak a Hot Seat módban. A Multiplayer pont alatt egymás ellen is megmérkőzhetünk a Bluetooth vagy a Hot Seat opciók kihasználva (Local Battleground), illetve kereshetünk ellenfeleket a világ más tájairól a GPRS alapú N-Gage Arena szolgáltatós keresztül (Global Battleground).

Koncentráljunk most a fő történeti szál egyjátékos módjára. Először is adjuk meg nevünket, majd válasszunk ki három nemzetet a felkínált kilenc (USA, Anglia, Franciaország, Ausztrália, Kanada, Skócia, Lengyelország, Wales és Új-Zéland) közül. Az ő fiaikat fogjuk hadjáratunk során kommandírozni, aminek a katonák akcentusán kívül semmi egyéb hatását nem tapasztaltam. Mondjuk kissé furcsán nézett ki, mikor egy lengyel-skót-ausztrál inváziós sereg szállt partra Szicília-ban, de annyi baj legyen... Csapatunk jelenlétét is megválaszthatjuk jópár igényes darab közül, majd indíthatjuk a kampányt. A szép és hangulatos áttevő képsorok után az eligazításon találjuk magunkat. A szöveg elején rövid helyzetleírást és feladatismertetést olvashatunk. Az „Amount of viable air strikes” melletti szám a küldetés végrehajtása során kérhető légitámadások számát jelenti. A „Useful members...” alatt a misszióhoz ajánlott csapatösszetételt olvasható, ezt általában érdemes figyelembe venni, mert hasznos tippeket kapunk.

Fegyverek

M1 Rifle	A legendás Garand nem lebecsülendő eszköz: hatótávolsága kellőképpen nagy, és egy-egy találat is halálos lehet vele.
M1A1 SMG	Ismét egy jó ismerős, a klasszikus Thompson géppisztoly. Messzire nem túl pontos, de ezt ellensúlyozza nagy tűzgyorsasága - akit egy ilyen sorozat elkap, az nem áll fel többet.
M1918A2	A BAR-ként közismert automata puská nagyobb távolságra oszt halálos sorozatokat. Nehezebb és lassabb mint a Thompson.
M1903 Rifle	A Springfield mesterlövész puská az ellenséges gyalogosok rémálma. Nagy, sík terepeken nincs ellenfele, de ha a terepadályok miatt nem tudunk vele messziről tűzvonalba kerülni, meg leszünk löve.
M1911A1 Pistol	Kis hatótávolságú fegyver, nem sok hasznát fogjuk venni.
M1 Bazooka	Páncélozott harci járművek, ellenséges géppuskafészek és épületek ellen a leghatékonyabb eszköz. Spóroljunk a rakétákkal, elég keveset vihetünk magunkkal.
1941 LMG	A Johnson könnyűgéppuská nagy hatótávolságra is komoly tűzerővel bír, nagy a tűzgyorsasága, viszont nagyon nehéz, és nem igazán a pontosságáról híres.
Flamethrower	Kis hatótávolságra nagyobb csoportok ellen nincs hatékonyabb fegyver, mint a lángszóró, ráadásul stílusos is.
Hand Grenade	Járművek és gyalogosok ellen egyaránt hasznos eszköz, sajnos nem tudjuk túl messzire hajtani.
AT Grenade No.75	Kifejezetten járművek likvidálására szolgáló gránát.

A „Historical background” némi történelmi hát-térinformációt szolgáltat az ingyeneseknek. Továbbá a küldetés térképét vételezhetjük szemre. X mutatója a kezdőpozíciókat, körök a célok elhelyezkedését. Utóbbiakat érdemes me-morizálni, mert a missió közben előhívható tér-képen nincsenek rendesen jelölve.

Következhet csapatunk összeállítása. Szaka-szunkat minden játék kezdésén véletlenszerűen generálja a játék, ahogy az elesett bajtársak he-lyére érkező újoncokat is. A katonák neve mellett rangjelzésük, ettől jobbra a nemzetiségüket jelző kis zászló alatt beosztásuk látható. A választék:

Szanitéc (Medic): jele a kereszt, feladata pedig a sérült katonák ellátása a harc téren. Mivel a sebesülteket egy idő után hajlamosak elvérezni, a gyors beavatkozás életmentő lehet. Minden kül-dezésre érdemes legalább egy orvost magunkkal vinni, hiszen a gyógyítás mellett a harcból is ki tudjuk venni a részüket.

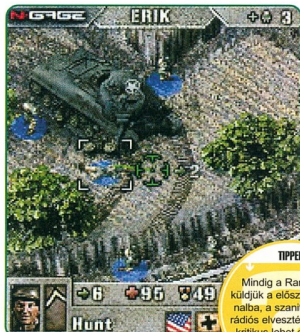
Mesterlövész (Sniper): célkereszt ikon jelöli biztos kezű lövészeinket. Az egyik leghaszno-sabb egységet jelentik a játékban, talán túlságo-san is erőse sikerültek. Hatalmas távolságból, nagy hatékonysággal szedik le az ellenséges gyalogosokat, akiknek így esélyük sincs rán-klóni. Ha csak lehetjük, vigyük magunkkal leg-alább egyet, de akár többet is.

Páncéloselhárító (Heavy armament specialist): rakéta a jele, hiszen kiválóan bányák a páncéloköl-let. Amennyiben ellenséges járművekre, meg-semmisítő géppuskafészekre vagy épüle-

Az ikonok mellett három szám látható, melyek fentől lefelé emberünk tapasztalatát, akciópont-ját és életerejét jelentik. Jobb oldalt a katoná be-vetéseinek (Battles), az általa megölt ellensé-geknek (Kills) és a ki-tüntetéseinek (Medals) a számát vehetjük szemügyre. A küldetés-től függően 5-8 embert vihetünk magunkkal. A következő képernyőn a kiválasztottak felsze-relését módosíthatjuk. A fegyvereket külön tá-blázatban mutatom be, az egészségügyi cso-mag és a rádió szerepe pedig egyértelmű, vég-jünk hát bele az igazi harcba!

Első feladatunk, hogy felmérjük a helyzetet. A D-paddal mozgathat-juk a kamerát, ám iga-zán csak térkép előhívá-sával nyernünk átfogó ké-pet (2-es gomb). Itt kék négyzetek jelölik a saját, sárgák a szövetséges, pirosak pedig az ellensé-ges egységeket. Piros foltként láthatjuk az ellenséges egységek látó-mezőjét is, ajánlatos ezen kívül tartózkodni. Térjünk vissza a normál nézethez. Mindig egy-egy kato-nánknak adhatunk utasításokat; az éppen aktív csapatagot egy fehér négyzet jelöli ki. Az (1) és (3) gombokkal válthatunk embereink között, vagy egyszerűen vigyük följük a kurzort, és az (5) le-nyomásával válasszuk ki őket. A játék során a mozgás és a tüzelés fogyaszt akciópontokat. Előbbiek mozgassuk a kurzort a pálya bármely pontjára. Ekkor kirajzolódik az útvonal, amelyen katonánk elérheti az adott pontot, a kurzor mellett pedig megjelenik az ehhez szükséges akciópont-mennyiség. Mozogni három testtartásban lehet: állva, görnyedve és kúszva. Természetesen minél inkább lapulunk, annál lassabban tudunk ha-ladni, ám nagyobb biztonságban leszünk.

Ezzel együtt is érdemes az esetek többsé-gében felállni (8) a helyváltoztatáshoz, majd a felállás legugrogolni vagy lehasalni a (0) gombbal. Kivétel ez alól, ha az ellen-ség tűzvonálán kell átjutnunk, ilyenkor vé-letlenül se álljunk fel, mert akár a mi körünk-ben is löhetnek ránk. Erre egyébként nekünk is van lehetőségünk: ha elég akciópontot tartalé-kolunk a saját körünkben, embereink automati-kusan tüzet nyitnak a gép fordulójában a látóte-rükbe kerülő ellenséges alakulatokra. Épp ezért fontos, hogy mindig jó irányba nézzenek embe-reink: a kijelzőkörüli szélelen nyomott (5)-ös gomb-bal fogathatjuk őket. Figyeljünk arra, hogy a le-guggogtatás és a fókázás beszűkíti a látóteret. Ha a saját körünkben akarunk támadni, csak vi-gyük a kurzort egy ellenség fölé, és nyomjuk meg az (5)-öt. A célkereszt színe jelzi a lövés pontos-ságát, ezt plusz akciópontok hozzáadásával ille-tve elvételeivel (D-pad fel-le) növelhetjük, illetve csökkenthetjük. A (6) bémörök behozza a célke-resztet, így akár az ellenséges csapatok közepé-be is célözhatunk a páncéloköllel vagy a kézigra-náttal. Az elsődleges és másodlagos fegyver / eszköz között (4)-es gombbal válthatunk, vagy



tekre számíthatunk, elkél belőlük egy-kettő a csapatban. Gyalogosok ellen is hatékony lehet, de korlátozott lö-szerkészlete miatt megfontolandó, hogy érde-mes-e könnyű célpontokra pazarolni a rakétákat.

Rádiós (Radio operator): kis CB-rádió jelöli. Ké-pes légítámogatást kérni bombázóport zúdított-va egy kisebb területre. Csak akkor vigyük ma-gunkkal, ha az adott küldetésben rendelkezünk a légicsapás lehetőségével (ez az eligazításból derül ki). Kellemes, bár nem túl realis megoldás, hogy nem kell várunk a repülők megérkezésé-re, kérésre azonnal dobják az „égi áldást”.

Lövész (Ranger): géppuska-ikon a jele, hiszen remekül bányák a legtöbb tűzszerszámmal, és a gránátok kezelése sem okoz neki problémát. Ha a speciális egységek mellett marad még hely a csapatban, érdemes azt lövészekkel feltölteni.

TIPP
Mindig a Rangereket küldjük a először a tűzvoná-lal, a szanitéc vagy a rádiós elvételése ugyanis kritikus lehet a küldetés teljesítése szám-pontjából.

Hétvégén is tudsz vásárolni!!!

Gameboy Advance Playstation 2 Playstation. Xbox. Gamecube játékok óriási választékával

Adás - Vétel - Csere

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

Akcio: 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!

a (7)-es lenyomásával előhívható menü Üe pa-rancsával vehetjük használatba őket. Sok pályán lehetőségünk van telepített géppuskafészekre, ágyúkat vagy járműveket elfoglalására, használjuk ki jól ezeket a lehetőségeket.

Sajnos vannak apróbb hibák is (nem lehet az el-ronított lépéseket visszavonni, nincs küldetés köz-ben mentés, a térkép nem jelzi a célokat), de ez-eket többnyire felelteti a kiváló hangulat és az izgal-mas játékmenet. Csak ajánlani tudom minden, ko-molyabb játékokra fogékony N-Gage tulajnak!

Immortal

↓ INFO BOX

Tesztplatform: N-GAGE

Kiadó:

Nokia

Fejlesztő:

Nokia

Hivatalos honlap:

www.pathwaytoglory.com

Megjelenés:

2004. november 25.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT:

■■■■■■■■

MEGVALÓSÍTÁS:

■■■■■■■■

JÁTÉKÉLMÉNY:

■■■■■■■■

ÖSSZATHÁS:

■■■■■■■■

NG

↑ PLATFORMOK



N-GAGE VEGYESFELVÁGOTT

BEMUTATÓ

N-GAGE VEGYESFELVÁGOTT

→ AZ ÉV ELEJI FELHOZATALBÓL SZEMEZGETVE, AZ ALÁBBI N-GAGE BEMUTATÓ-CSOKROT PREZENTÁLJUK ÍGYENC KONZOL TULAJDONOS OLVASÓINKNAK. NOKIÁBAN JÁRATOS SZAKÉRTŐNK LE IS PONTOZTA ÖKET.



FIFA SOCCER 2005

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Electronic Arts
www.n-gage.com/en-R1/games/gamedata/fifa_soccer_2005.htm
Új év, új FIFA - ez a törvényszerűség a Nokia konzol-telefonjára éppúgy érvényes, mint bármely más játékalapra. Általában az új idénynek megfelelő tartalmi felújítás mellett kisebb-nagyobb (de inkább kisebb) változtatásokon esik át az irányítás és a játszhatóság is. A friss adatokban ezúttal sincs hiány: összesen 20 nemzet bajnoksága került a játékba teljes licenszrel, ami a válogatottakkal együtt több mint tízezer valós játékost jelent. Van itt még karrier mód (amely nincs agyonbonyolítva) és Bluetooth-os többjátékos opció, akár négy résztvevővel, egyszerűen nagyon imponáns a kép az első meccs elindításáig. Ott aztán megkapjuk az előző évi verziót, feljavított kamerakezeléssel és némileg lelassított animációval. Bár minden full 3D, sem látványban, sem játékelményben nem nyújt többet, mint a GBA-s epizód. Az pedig nem sok, főleg ami a „szimuláció” mélységét illeti. Van passz, meg lövés, meg futás - 10 évvel ezelőtti színvonalon. 2005-ben ennél többet várunk, még egy kézikonzolon is. A fociragongók persze eliesznek vele ideig-óráig, hiszen azért megcsicsák egy fociprogramról van szó, és ami a labda kerek - bármi megtörténhet!
Értékelés: 6/10

SSX - OUT OF BOUNDS

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Exient
www.n-gage.com/en-R1/games/gamedata/ssx_out_of_bounds.htm
Az extrémport-játékaírók és extrém sportjátékaírók ismert EA BIG SSX sorozata az önfeledten száguldozó hódieszközök világába kalauzol minket. Leginkább egy Need for Speedbe oltott Tony Hawk-ként tudnánk jellemezni a stufott, hiszen látványos trükköket kell végrehajtjanunk,

miközben a kijelölt pályán végigcsúszva megpróbálunk vetélytársaink előtt a célba érni. A sunyi lökdösődést sem nélkülöző versenyeken nyert pénzből új felszerelést, ruhákat vásárolhatunk, vagy fejleszthetjük tulajdonságainkat. Természetesen a győzelmeikkel újabb- és újabb pályákat is megnyithatunk, melyekből összesen tizenegy került a játékba (mindegyik több szakaszra oszlik). Ennél eggyel kevesebb, összesen tíz karakter közül választhatjuk ki a nekünk tetsző főhőst. A prezentáció egyébként nagyon korrekt: 22 zenészmű, igényes menük, korrekt játékmódok, melyek között a szokásos karrier, egyszeri verseny és időfutam éppúgy megtalálható, mint a Bluetooth-on vagy az N-Gage Arenán keresztül többjátékos mód.



Maga a játék teljesen 3D megjelenítést használ. A sebesség az N-Gage-en eddig tapasztaltakhoz mérten korrektnek mondható. Problémás viszont a tér érzékelése: a készítőknél sikerült homogén fehér színnel, minimális árnyékolással megjeleníteni a havas lejtőket, így nem igazán látszik, hogy merre is van a fel és merre a le, hogy az egyéb irányokról ne is beszéljünk. Ráadásul a pályák nincsenek szűken lehatárolva (erre utal az alcím is), ám jelen esetben, az N-Gage grafikai korlátainak ismeretében úgy érzem, kar volt útjaink a „hóvakaságon”, akkor azért el lehet szórakozni a játékkal: a majd harmadik, különféle nehézségű trükk előhozásának begyakorlása hosszú időre lekötheti az erre fogékony közönséget.
Értékelés: 7/10

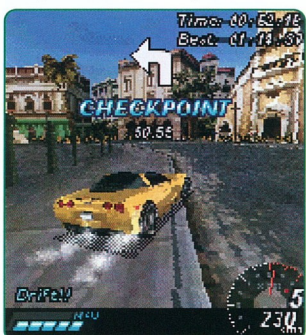
ASPHALT: URBAN GT

Kiadó: Gameloft
Fejlesztő: Gameloft
www.n-gage.com/asphalt/
Végre egy finom falat, egy színvonalas arcade autósverseny N-Gage-re! Nem vártam sokat a Gameloft új játékaíró, de nagyon kellemesen

csalódtam. A Need for Speed legszebb korszakait idézte fel bennem az Urban GT: licenszelt autósodák, látványos helyszínek, amelyeket valós városok ihlettek, kellemes pályatervezés, izgalmas versenyek, civil forgalom, rendőrök, pár perces futamokra berendezett Arcade- és hosszabb távú szórakozást nyújtó karrier mód, mindez csinos grafikai kőrités mellett - mi kellhet még?

Kedvcsinálólul egy lista a játékban fellelhető autósodákról: Aston Martin Vanquish, Aston Martin DB9, Audi TT Roadster 3.2 Quattro, Chevrolet Corvette C6, Ford GT, Hummer H1 és H2, Jaguar XKR, Lamborghini Murcielago és Murcielago R-GT, Lamborghini Gallardo és Gallardo Police, Lamborghini Diablo GTR és Diablo Roadster, Lotus Exige, Morgan Aero 8, Nissan Z, Nissan Skyline GT-R, Saleen S7, Shelby Cobra Concept, Shelby GT-500, TVR T 440R, TVR Sagaris. Ezeknek megnyithatjuk néhány különleges változatát is a játékban előrehaladva.

A grafika tényleg szép, két külső és egy belső (sajnos műszerfal nélkül) nézet közül választhatunk, az ugratásoknál pedig látványos, lassított külső nézetre vált a játék. Jópofa, hogy mozgó autósállító kamionok rámpájról ugrathatunk el. Van nitro is, amelyet a Burnout sorozatból kopipintakolt, ugyanis veszélyes vezetési manőverekre használhatjuk fel: ha kellőképpen közel húzzunk el a civil járművek mellett, különféle feliratok jelzik az akció sikerességét. A frame-rate



tűrhető, bár sajnos a szokásos szaggatást ezúttal sem ússzuk meg. Szerencsére a látvány minősége kárpótol ezért a kis bosszúságért.
Értékelés: 9/10

KING OF FIGHTERS EXTREME

Kiadó: Nokia
Fejlesztő: Hudson Soft
www.n-gage.com/en-R1/games/gamedata/king_of_fighters.htm

«> TUDTAD-E: A PLAYZONE JÖVŐ HÓNAPTÓL KEZDVE 16 OLDALLAL TOBB, ÉS DVD-VEL ELLÁTOTT EXT-RA VÁLTOZATBAN IS MEGVÁSÁROLHATÓ LESZ. KERESD MÁRCIUS 11-ÉTŐL AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL! >>>



A 2D-s veredőcs játékok egyik utolsó mohikánja az SNK, és a nevével fémjelzett King of Fighters sorozat. Szinte nincs is olyan játékplatform, amelyre ne készült volna KoF átirat, így kijárt már egy, a bunyóra kiélezett N-Gage tulajdonosok is. A szereplők ismerősek lesznek a régi epizódokból, összesen mintegy harminc van belőlük. A sorozat érdekessége, hogy három csoportokban küldhetjük harcba őket, s bár ez nem hat fősből álló csapatot jelent (más utáni lépések szinte a kivételtől mentesek), de némi taktikázásra azért lehetőséget ad. Sajnos az N-Gage billentyűzetet nem érzem elég érzékenynek egy ilyen gyors reflexmozdulatokat igénylő játékhoz (talán egy QD-val jobb lett volna), és a mozgások is kissé darabosnak tűntek, de ezzel együtt is egy korrekt, és mindenképpen hiánypótló átirattal letünk gazdagabbak.

Értékelés: 7/10

X-MEN LEGENDS

Kiadó: Activision

Fejlesztő: Barking Lizards

www.n-gage.com/en-R1/games/gamedata/x-men_legends.htm

Ez bizony nem más, mint a „nagykonzolokon” igen jó kritikát kapott új X-Men játék N-Gage változata. A stílus és a kivitelezés szinte semmit nem változott a portálás során. Egy jól összerakott, csapat alapú hack 'n' slash-ról van szó, amelyben az összesen 11 mutánsból összeválogatott négyfős csapatunkkal kell végigverednünk magunkat a küldetéseken. Pontosan 50 misszió található a játékban 22 fejezetre osztva, amely igencsak impresszív számadat egy handheld játék esetében - a készítőket negyven óra játékidőre ígérték! Ráadásul a többszöri végjátászás sem fűladhat unalomra, hiszen a rengeteg különféle képességű karakterből elképesztő mennyiségű eltérő csapat állítható össze. A grafika teljesen korrekt, szerencsére nincs semmi 3D, kidolgozott izometrikus környezetet kapunk kellően nagyméretű és jól megrajzolt figurákkal. Az irányítás is rendben van, a látványos (bár csak a képernyő harmadát elfoglaló) átvezető filmcsek pedig tényleg csak a habot jelentik a képezelbeli tortán. Szuper lehet a bluetooth-os kooperatív mód is négy játékos részvételével, bár ezt gondolom, keveseknek lesz lehetősége kipróbálni. Összességében mindenkinek bátran merem ajánlani az X-Men Legends-et, a képregéyek rajongóinak pedig egyenesen kötelező darab!

Értékelés: 9/10

POCKET KINGDOM: OWN THE WORLD

Kiadó: Sega

Fejlesztő: Sega

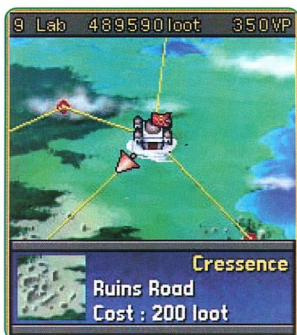
www.pocket-kingdom.com/

Végre egy igazán innovatív, eredeti játék, amely totálisan kihasználja az N-Gage legnagyobb előnyét: a GPRS kommunikációt. A Pocket Kingdom ugyanis az első hordozható MMO játék. MMO = Massively Multiplayer Online, vagyis nagyon-sok-játékosos többjátékos mód.

A játékmenet röviden: van egy kis királyságod, amely gyakorlatilag egyetlen kastélyból áll. Itt sorozhatod seregeket, vásárolhatsz felszereléseket, fegyvereket és nyersanyagokat, összeláthatod csapataidat és meghatározhatod azok



taktikáját. Mindez végtelenül leegyszerűsített formában történik, hogy a lehetőségek tengerében senki nem fog elveszni, az egyszerű biztos.



Ha rendbetettük a házunk táját, elindíthatjuk csapatainkat a térkép felderítésére. Ezt eleinte csak offline, gépi ellenfelek mellett tehetjük. Az újonnan felfedezett királyságokat jó szokás szerint meglámadhatjuk, pénzt és egyéb értékeket zsákmányolva, növelve rangunkat és fejlesztve seregeinket. A harcokba nincs beleszólásunk, minden attól függ, hogyan állítottuk össze a kis csapatot. A pár perces küzdelmeket jópofa, 2D, oldalnézetes grafika mellett izgulhatjuk végig.

Amennyiben jól szereplünk, egy idő után belépünk az N-Gage Arenába is. Itt a világ minden tájáról érkező játékosokkal csapoghatunk és csatázzunk - de vigyázz, minket is meglámadhatnak! Szerencsére a játérendszer biztosítja, hogy a kezdők csak hozzájuk hasonló szintű ellenfelekkel kaphassanak, és a nagygyűk is könnyen egymásra találjanak. Érdekes kezdeményezés ez a Pocket Kingdom, nekem kissé túlságosan is leegyszerűsítettnek tűnt, de igényes kidolgozásával és humoros stílusával belepota magát a szívémben.

Értékelés: 8/10

Immortal

CHECKPOINT KONZOL

PS2 X-BOX

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK

ADÁS - VÉTELE

JÁTÉK BESZÁMÍTÁS,

KIEGÉSZÍTŐK 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: 11/10-13h-ig



SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT SEGÉLYVONAL.

PS2 - XB →

Silent Hill 4

Hello!

Nagyon kéne a Silent Hill 4 végigjátszása, mert nagyon nehéz. Rengetegszer napokra megakadok benne. Ott vagyok az elején a metróban. Kiszabadítottam a csajt a metróból, megöltem egy párszor a szellemeket és amikor bementem azon a kocsin, ahol a csaj kijött és bent volt egy láda valami 100+ jellel. Na most 3 kérdésem van. Az 1. Hogy kell a ládát kijelnyítni? Hova kell menni a metróban? Mit jelent a jel a ládán és az üdítő automata és mit kell vele csinálni? Előre is kösz!

hellRider

Kedves pokolJáró!

A dollárral ellátott automatát és dobozát a történet egy későbbi pontján fogod tudni kinyílni, egy erre szakosodott pénzermével. Addig azonban még jó pár izgalmas helyszínt, és szereplő vár rád... A metróból való kijutás a következőképpen történik: mindegyik kocsiból át tudsz szállni egy másikba. Hol direkt módon, hol az oldalsó ajtón keresztül a sínek mellett tudsz átszaladni a következő vagonba. A cél: az átellenes peronig való eljutás. Onnantól ismételtelen lineárisabb lesz az útvonál, úgyhogy nem lehet gond a továbbjutás. Ha mégis megfellejtlen titkokra bukkannál, bátran rendeld meg újságunk 2004/6-os számát, amiben minden részletre kiterjedően foglalkozunk a játékkal.

Bagó Péter

PS2 - XB - GC →

Prince of Persia: Warrior Within

Üdv.

Szóval van az a rész ahol nagyon kell szietni mer minden oszlop (árbóc) kidől, meg a hidak leszakadnak alattam, és végre sikerül kiugranom egy sziklás részre (ahol persze volt egy ellenség), és van ott egy láda meg valami folytonosan világító bigyó, és egy idő után a szikla beomlik és vége. Elugrani csak arra az egy szem kis faágra tudok, de hiába, mert onnan sehova se lehet menni, meg a falat sem tudom kitörni ami a sziklán van.

Jó lenne ha visszairátok valamit. Előre is
Köszönöm: Argosz

Hello!

Ha jól sejtem, akkor a Cliff nevű pályán vagy a múltban. A leírásod alapján nem vagyok benne biztos, hogy melyik rész is okoz problémát, de leirom azt, amire én gondolok. Szóval a faágról át kell ugrani az újabb hídra, majd ennek végében fuss le a falra, és rögtön ugorj is, hogy elérd a felső hidat. Innen már szerintem menni fog, de ha nem, akkor fordulj nyugodtan a CD Games 2004/6 decemberi számához, amelyben teljes végigjátszást közlünk.

Üdv!

m_anger

PS2 →

Grand Theft Auto: San Andreas

Sziasztok!

Elakadtunk egy küldetésben, ami a címe Los Desperados. Azt tudom, hogy egy álommasra kell menni és elmentünk oda. Áll ott 3 ember és nem csinálnak semmit, felrobantam őket kiírta, hogy a feladatot elrontottam én meg lövöldözők mindenkre és még a rendőrök se jönnek rám. Mit csináljak? De kiírta, hogy a saját embereimet öljem meg, én meg sorba szépen lőttem le és semmi. Segítsetek és mindenki gyilkolja egymást. Ja és király az újság. Sok sikert!

Fodor Tamás

Tomi!

A feladat a következő: bérrel fel mondjuk két nehézűt, akikkel lehetőség szerint egy

négycsillagos kocsihoz közelítsd meg a Unity Stationt. Itt már várnak rád a Varrio-fiúk, akikkel mehetek Vagos bandatagokat rövidíteni. A legjobb a küldetésben egy jó automata gépfegyver, vagy esetleg molotovoktól. Még két alkalommal kell rászállni a Vagos-okra, akiket nem lesz nehéz leszedned. Arra vigyázz, hogy a saját társaidat ne bántsd, illetve ne haljanak meg. Utána már csak a játék utolsó, történet szerinti küldetése van hátra, és végeztél. További részletek végett rendeld meg tőlünk a frissen megjelent GTA könyvünket, melyben a játék minden részletre kiterjedő végigjátszása és útikalauza található!

Bagó Péter

A SEGÉLYVONAL CÍME:

**PLAY ZONE - 1325 BUDAPEST, PF: 214.,
vagy playzone@playzone.hu**

PS2 →

Finding Nemo

Kedves Play Zone!

Nekünk apa első alkalommal már rég hozta el ezt a remek újságot, de mi mindjárt láttuk, hogy a játékainkban igen nagy segítségére lehet! Apa ugyanis felhívta a figyelmünket arra a címekre, ami hátul a 81. oldalon található, ezért elhatároztuk, hogy segítséget kérünk mi is. A Nemo nyomában (PlayStation 2) játékban ott akadtunk el, amikor a Nemonak a csigának (16 vagy 18 db-on) végig kell ugrálni úgy, hogy feltehetően mindegyikre csak egyszer szabad ráugrani (ami lehetetlen), hogy az összes benyomódva

maradjon az akvárium homokjában. Azonban nincs olyan csiga, amelyik nyugton maradna vagy mi nem találtuk ki milyen sorrendben kellene rajtuk ugrálni, mert ha a joy-ra ráugrunk egy csigára kétszer, akkor már nem jó. Igen ám, de a joy a legkisebb nyomásra, érintésre is kétszer vagy háromszor esetleg még többször is ugrál egy nyálvalás csigán. A joy helyett vetessünk egy újat apával vagy csak az ugrálási sorrendet kell hozzá valahogy eltávolítani?

Drága lányok!

Nehogy felesleges költségre verjétek drága

jó apátokat! Nekünk ugyan nem volt szerencsénk a játékkal idáig eljutni, de egy pályaválasztó kódot sikerült a tarsolyunkból előhúzni. Ennek segítségével már át tudtok lépni a következő pályára, és tovább folytatni Némó víz alatti kalandjait. A gombkombinációkat a főképernyőn, egymás után kell beadnotok: Háromszög, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, Háromszög.

Bagó Péter

PS2 - XB → Syberia

Sziasztok!

A Syberia első részében Aralbadban járunk. Kate éppen kóktélt szeretne keverni Helena Romanskinak, szerintem minden hozzávalót összegyűjtöttem, és a helyére tettem (citrom, vodka, méz), megvan a partitúra is, mégsem tudom elkészíteni az italt.

*Segítenétek?
Köszönöm: Zita*

Zítust!

Az alábbi megoldást lapunk 2004/1-es számából másoltam ki, melyben a játék teljes végigjátszása is megtalálható:

„Vizsgáljuk meg a bárputot, vegyük el a citromot, és a mézes üveget. Hagyjuk magára Helenát, és a két sakkozót mellett a falon tekerjen el a melegvízes medence csapját. Ezután merítsük meg a mézet a medencéből, és menjünk vissza a bárpulhoz. A citromot tegyük be balra a helyére, míg a mézet jobbra a tartóba, a vodkát pedig mellé. Nyomjuk meg az I/O gombot, aztán a balról második billentyűt, kapcsoljuk át jobbra a kis kapcsolót, nyomjuk meg a balról harmadik billentyűt, majd a mézet jelölő gombot, a citromot facsarjuk, adjunk hozzá jeget, és végül nyomjuk meg a bármixet jelölő gombot jobbra.”

Crowie

XB → MP3

Kedves Play Zone!

XBox-ra szeretnék videó (divix) és mp3 lejátszó programot. Nem tudjátok esetleg, hogy honnan vagy hogyan szerezhetnék? A válaszokatok küldjétek el levelében. Előre is köszönöm a levelet és a segítséget!

Tisztelettel: Konyha Tamás!

Hall!

Az Xbox-hoz jelenleg nincs olyan legális program, mely engedélyezné a DivX filmek használatát. Egy DVD Kit vásárlásával azonban DVD filmek lejátszása, audio CD-k felröplésének* lehetősége pedig alaphelyzetben is benne van az Xboxban. Igaz, ez egy speciális wma formátumba másol, de ez a zenehallgatás szempontjából teljesen mindegy, nemde?

Warhawk

PS2 - XB → Manhunt

Csakó csajok!!!

A Manhuntban nem találok a készítőк képernyőjét, és ezért nem tudom használni a kódokat. Légszít segítsétek!

A megoldás nem oly bonyolult, mint amilyenek látszik: a cseles alkotók jól elrejtették magukat a Creds menüpont alatt bújtak meg a sötétben...

Bagó Péter

PS2 → Turok Evolution

Hello Zone!

Nagyon szeretném a segítségeket kérni mert egy PS2 játékban elakadtam. A Turok Evolution című játékról lenne szó, a 6. pálya első szakaszán akadtam el, amikor a három gömböt kell megtalálni, hogy továbbjussak. Kettő megvan, a harmadik a levegőben magasban van és sehogyan nem érem el, hiába próbálkoztam bármivel. Kérem segítsétek mert nagyon tetszik ez a játék! Örök Hála, nagy rajongótok vagyok, klassz az újság, csak így tovább!

Üdv.: Zolee!!!

Szia Zoli!

Sajnos újságunk egyik tagja sem tudott mélyrehatóbb ismeretséget kötni a fentebb említett játékkal, cheatkereső kommandóink azonban eredménnyel járt! Az alábbi kódot beadvá ugyanaz az összes pálya megnyílik előttd, s így tovább barangolhatsz a történetben: sellout.

Bagó Péter

ÍGY RENDELJ:

A végigjátszások megrendelhető az alábbi módon: A postakón kérhető „Belföldi pénzesutalványon” fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány leadásán lévő kölcsöntvény rovaton pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorozatát és nevét.

A kiadó a végigjátszások nyomtatott formában juttatja el a megrendelőnek 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.

Renndelhető végigjátszások

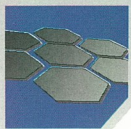
A teljes lista megtalálható itt: www.végigjatszas.hu

017	Bloodrayne	P2,X,G	500 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft	156	Prince of Persia: Sands of Time	P2,X,G	600 Ft	170	Champions of Norrath	2	600 Ft
034	Ender the Matrix	P2,X,G	500 Ft	103	Splinter Cell	P2,X,G	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P2,X,G	600 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2,X	600 Ft
037	Freedom Fighters	P2,X,G	500 Ft	108	Syberia	P2,X	400 Ft	152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	P2,X	600 Ft	172	Janes Bond 007: Everything or Nothing	P2,X,G	600 Ft
041	Grand Theft Auto III	P2,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	P2,X	500 Ft	111	The Great Escape	P,X	500 Ft	154	Syberia	P2,X	600 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft
045	Halo	P,X	500 Ft	113	The Thing	P2,X	400 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
046	Harry Potter	P2,X,G	400 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft	156	Worms 3D Tippex	P2,X,G	300 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
054	Indiana Jones (2 részben)	P2,X	500 Ft	125	XIII	P2,X,G	500 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P2,X	300 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P2,X,G	600 Ft
055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	161	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	188	Syberia 2	P2,X	600 Ft
056	Lord of the Rings	P2,X,G	500 Ft	130	Beyond Good & Evil	P2,X,G	600 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	190	Hiltman Contracts TT	P2,X,G	400 Ft
057	Mafia	P2,X	500 Ft	133	Colin McRae Rally 04	P2,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	P2,X	500 Ft	134	Conan: The Dark Age	P2,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	P2,X	500 Ft	135	Deus Ex: Invisible War	P2,X	600 Ft	162	Manhunt	P2,X	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
065	Myat 3 Exile	P2,X	300 Ft	139	Kill Switch	P2,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	P2,X,G	500 Ft	141	Legacy of Kain: Defiance	P2,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 Kart TT	2,X	300 Ft	201	Hiltman Contracts	P2,X,G	600 Ft
076	Pirates of the Caribbean	P2,X	500 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P2,X,G	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	202	Spythor Filter: The Omega Strain	2	600 Ft
081	Prince of Persia: SoT TT	P2,X	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	P2,X,G	600 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P2,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	P2,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	Atlas TT	P2,X	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P2,X,G	300 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
223	Catwoman	P2,X,G	600 Ft	215	Mashed	P2,X	600 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P2,X	300 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
224	Driv3r	2,X	600 Ft	212	Obscure	P2,X	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P2,X,G	300 Ft	209	The Suffering	P2,X	600 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P2,X	300 Ft	222	Pai-Ops: The Mingda Cons.	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: Tippex-trükkök, GU: Guide



LEVELEZÉS

LEVELEZÉS

→ MINDEN ÚT A ZÓNÁBA VEZET...

Boldog újévet gyerkőcök, köszöntök mindenkit a konzolok évbén (ez a saját horoszkópom szerint lett kiszámolva, mert ha van a patkány-nak, meg a malacnak, akkor az XBOX-nak, meg a PS2-nek is legyen!) Szóval mekért elkez-dött a hajtás a szünet után, remél-em a szil-veszteri bulitok megtörve, de újult erővel veti-tek bele magotok az elkövetkező játékgazdag időbbe.

Meg kell mondjam, hogy most nem szűkölköd-m a levelekben, bár én akkor is elolvastam mind, ha több jönne. Úgy látom, jót tett a „dádá” és páran összeszedték magukat. Köszö-nöm nekik, meg mindenkinak a jókívánságokat az ünnepekre - utólag is. Nem is foglalom to-vább a bulitokról, lássuk, mi érkeztél!

HÁJ PLÉJZÓN ÉS EVIRBÁDI !!

Először számon magam arra, hogy leírjam jelenle-gi kedvenc magazinom és a magyarországi kon-zol "élet"-ről bennem kialakult véleményemet!!! Akkor először is az újjáról: Az újság nagyon be-jön; hiszen minden megvan benne, ami nekem számít!!! Hírek, óriási tesztek, kódok!! A design is megfelelő... Az egyik probléma az, hogy (szoká-s) monológ következik) csak kéthavonta jelenik meg...! A januári számban láttam, hogy 1 ember írt értékelhető levelet - ez az, ami gáz!! Nem tudom, hogy mi lehet a probléma, mert azt nem hiszem, hogy egy ember veszi a lapot. Szerintem, ez ami-att van, hogy sok konzolosnak nincsen internet hozzáférése, hiszen egy számítógépes magazin az vesz, akinek van gépe, egy konzolosat meg az, akinek van konzolja... Szóval nekem és kitartásom-nak köszönhetően gépem és konzolom is van...! A DVD melléklet nagyon jó!! Ez az első újság, ahol értelmes reklámok kerültek be a magazinba.

Akkor most témát váltanék. A problémám a ma-gyar konzolos társadalommal, hogy nagyon PS2 CENTRIKUS LETT!!! Ez szerintem nagyon rossz, hiszen (ezt tapasztalatlából tudom) kedvenc platfor-mom, a gamecubeot, xboxra kellett váltani a játé-kok ára és az információ nélkülözése miatt!! Másik problémám az, hogy mindenki azt mondja, hogy „az illegális játékok így meg úgy”, hogy kép-zelik, hogy (tulajdonképpen megtehették) 15e fo-rintért fogok játékokat vásárolni. 2005555% hasznuk van egy játékon és kihasználják, hogy az illegális játékokon kívül nincs más lehetőségünk. Hol van a boltból pl: az xbox classics sorozat, ami még Bécsben is (ami mint tudjuk kétszer olyan drága mint magyar) egyenesen 10 euró azaz 2400ft áron kapható. Jelenleg kb.10 játék volt ezen az

áron (pl: wreckless). És ne mondják nekünk, hogy ha 10e adják nincs rajta haszon, hiszen pl: a 2005. januári szám 1. oldalán található bolbitan 15e forint helyett 10e forintért lehet megkapni a fíra 2005.

Ezzel a levelel nem akarok világot megváltani, csak azt akarom, hogy egy kicsit mindenki elgon-dolkozzon!! Azok az emberek, akik fent ülték az irodájukban és számolják a pénzüket azok is!! El-nézést, ha vité megbantok, csak a saját véleményem from le.

Boldog új évet és jó karácsonyt kíván: Kris

Azért kezdtem ezzel a hosszú levéllel, mert... ..ezt kaptam először (azt hiszem, most más érv nem jut eszembe). Kedves Kris, sok érde-kes témát dobbs fel, először azt jegyez-nem meg, hogy legközelebb fordíts egy kicsit több időt a helyesírásra, és itt a vesszőkre gondol-(a vessző az fontos... - Jack).)! A fogalma-zás jó, úgyhogy ötös alá.

Az első bekezdéshez annyit, hogy kősi, meg majd azon leszünk, hogy egyhavi legyen, (ha nem is havonta, de 2005-ben sűrűbben fogunk találkozni, hiszen a PZ kilenc alkalommal landol majd az újságos dobozban - Jack). A leveleirők hiányáról már kifejtettem nézeitem a decemberi számban, ezt most mellőzök, ebben a hónap-ban meg vagtok dicsérve. A játékok drágasá-gáról annyit, hogy bizony nem biztos, hogy a kereskedő tehet róla, akinél megveszed, hogy az árak magasak. Sajnos nálunk nem nagyon várható nagy változás e téren, az import, meg minden azért érthetően rádob a dolgokra jó pár százalékkal. Persze én sem örülök ennek, de nem vagyok egy közgazdász típus, így a pontos okokat nem ismerem, lehet, hogy az az oka, hogy mi akkor is kelet vagyunk a nyugatnak, még ha középben is élünk? Azért aki teheti, vegy-en eredeti gamét, mert ezzel is serkenti a gazdaságot, és növeli a GDP-t (vagy nem, de jól hangzik). (Azért vannak kedvező jelek itthon is a játékok árval kapcsolatban, 2005-ben szerin-tem itt is lesz jócskán változás. Egyébként pe-dig sajnos az osztrák piac konzol stuffok terén úgy sokkalom 20-30 szorosa lehet a hazainak, márgéid ha keveset lehet eladni, nyilván ma-gas lesz a termék ára is - Jack)

A világmegváltással semmi gondom, csak ne fáj-jon - és kitartás: előjönnek majd azok az idők, amik-or a mostani drága játékok olcsók lesznek (csak akkor lehet, hogy nem kell majd a kutyanak sem).

Hay Grillo!

Vettem a bátorságot és tollat ragadtam, hogy vála-szoljak a kérdéseidre. Internet sajna nincs, s ezért akadok ki, ha azt hallom ill. olvasom, hogy több info a www.xy.hu -n található. Köszi. Amúgy vérzik a szívem, hogy nincs Internetem. (Mikről mondhatok le?) Nekem PS2 gépem van (amit szinte istenitek). Hogy hány órát játszom 1 héten? Kemény kérdés. Ha dolgozom és nem zavar a párom akkor... várj számolok, kb. 66 óra (hétfőig is beleszámoltam). Ha szabin vagyok hátár a csillagos égi. Sokszor ki is akad a párom miatta.

Lenne egy kéréssem, azaz kettő: ha bemutatásra kerül a DMC3 és a TEKKENS akkor legyen datuma és fin a posztoreken légyis, légyis, légyis!!!!!!

További sok sikert az újsághoz! Kellemes Karácsonyt és BÜK!

Szilvi (a haveroknak Kerge)

Ez a levél azért is lett berakva, mert először is hölgy írta, másodszor meg postán érkezett, s gondoltam, hogy szegény titkárnőnk ne szen-vedjen feleslegesen (a gépéleztetése is kö-zszőnm). És megérttem, ha nincs Interneted, otthon (nekem sincs), de azért az érthető, ha er-re hívatkoztok, hisz manapság azért az ebben érdekeltek hogy hányszor hozzáférhet a nethez valamilyen módon.

A PS2-t feljegyeztem, de az nagyon durva, hogy annyit játszol. Ez napi 9,4285714 órára jön ki, ami azért nem semmi! És ki mosogató? Minden tisztelet a párodé, hogy ezt elviseli. A plakát bi-ztos nagyon jó lesz, ez nem az én asztalom, de továbbítom.

Most pedig nagyon gyorsan befejezem, mert túlfutottam jócskán, mind helyben, mind idő-ben, hát igen, megint egy évvel éregebb lettem, már arra sem emlékszem, hogy milyen talábtát is kéne szednem a feledékenységem ellen. Azt hiszem két szüni és "Vir"-val kezdődik, vagy azt mássa szedem? Majd legközelebbre kideri-tem, legyetek jók, és irjatok!

Grillo
grillo@ir.hu

ps(2): Ja igen, ne feledjétek a Play Zone követ-kező száma, már DVD melléklettel is kapható lesz. Lehet, hogy még videót is felrakunk rá a szerkesztőségéről. (Tiltakozunk... - Jack)

MEGFÉJTÉSEK - PLAY ZONE 2005/1

1. A nyerő 10

- Hány kijelzője van a Nintendo új gépének? **Kettő**
- Mi az új Metal Gear Solid játék alcíme? **Snake Eater**
- Hogyan hívják a GTA: San Andreas főhőst? **Carl Johnson**
- Hol találkoztunk meg a Ghost in Shell nével a PS2 játékon kívül? **Film volt**
- Mi a Gyűrűk Ura trilógia 3 részének alcíme az eredeti könyvben? **A király visszatér**
- Milyen Spyro játékok jelentek meg eddig PS2-re? **Spyro: Enter the Dragonfly, Spyro: A Hero's Tail**
- Mikor jelent meg az első Mortal Kombat játék (nem csak konzolra)? **1993 (Amiga,**

- Game Boy, Game Gear, DOS, Genesis, Sega CD, Sega Master System, SNES)**
- A TOM CLANCY'S GHOST RECON 2 névadója Tom Clancy miről híres? **Könyvekről**
- A Pro Evo Soccerből hány jelent meg PS2-n? **Négy**
- Hordozható gép volt a Sega Nomad? **Igen**
- A Tekken sorozat hányadik részét jelentették be nemrégiben? **Ötödik**

2. Képtelen feladat

- Crimson Tears**
- Flatout**
- LOTR - The Third Age**
- MegamanX - Command Mission**
- The Urbz - Sims in city**

3. feladat csomag

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

STAR WARS KNIGHTS of the OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

EGYEDÜL HOZOD MEG A DÖNTÉST. EGYÜTT MENTEK VÉGIG AZ ÚTON.
KÖZÖSEN SZEMBESÜLTÖK A KÖVETKEZMÉNYEKSEL.



Csapatársaid döntésaid alapján fognak Követni az Erő sötét vagy világos oldalára.



60 új szakértelmet és Jedi-képességet használhatsz fel a gonosz Sith elleni küzdelemben.



Utazz be és fedezz fel 7 különböző világot a kaland során, hogy megmentsd a galaxist.

EZÚTTAL DÖNTÉSEID MINDENKIRE HATÁSSAL VANNAK KÖRÜLÖTTED.

WWW.KOTOR2.COM



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

PC
CD



OBSIDIAN
ENTERTAINMENT



Kojima ismét elképesztőt alkotott.

Megjelenik 2005 márciusában

„Minden idők legjobb
taktikai akciójátéka”

Official PlayStation Magazin UK

IGN.COM
EDITORS' CHOICE
award

96%



METAL GEAR SOLID 3

Forgalmazza az **ECOBIT** Rt. 1077, Budapest, Wesselényi u. 25.

(1) 478-0910 • www.ecobit.info • sales@ecobit.hu

METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc.