PLAYSTATION 2 - XBOX - GC - GBA - PSP - DS - N-GAGE

NYEREMÉNYES!
TÖBBSZÁZEZER FT ÉRTÉKBEN

NINTENDO DS
PS2 ÉS XBOX JÁTÉKOK
PÓLÓK, BÖGRÉK
POSZTEREK

PLAY ZONE

BROTHERS IN ARMS
TELJES GUIDE + POSZTER

resident evil

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

DEVIL MAY CRY 3 DANTE'S AWAKENING

+ 16 fegyver felfejlesztése

+ 15 érdekes háttérinfó a SW-ról

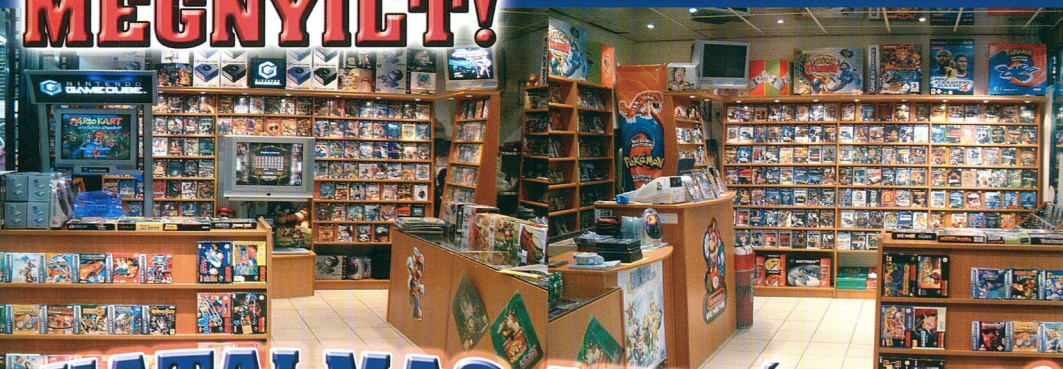
+ 4 harcstílus, 20 mozgás leírása

+++ MERCENARIES +++ THE BARD'S TALE +++ CONSTANTINE

2005/3 - MÁRCIUS
998 Ft

Game Park videojátékok

MEGNYÍLT!



HATALMAS AKCIÓKKAL!



AZ ARZENÁL ÜZLETHÁZBAN

KÖZPONTI INFO: 06/30/5544-237, FAX: 258-7807

Új üzlet:
Bp. VII. Thököly út 2.
Arzenál üzletház fsz.
(A Keleti PU.-nál)
Ny: H-P:10-19 Szo:10-14
T: 30/ 7439-574

Game Park videojátékok

Régi üzlet:
Bp. XVII. Berky Lili u.36.
(A Pesti út mellett, a Kucorgó térnél)
Ny: H-P:12-19 Szo:09-15
T:258-7809, 30/ 9422-558

www.gamepark.hu e-mail: vinzol@axelero.hu

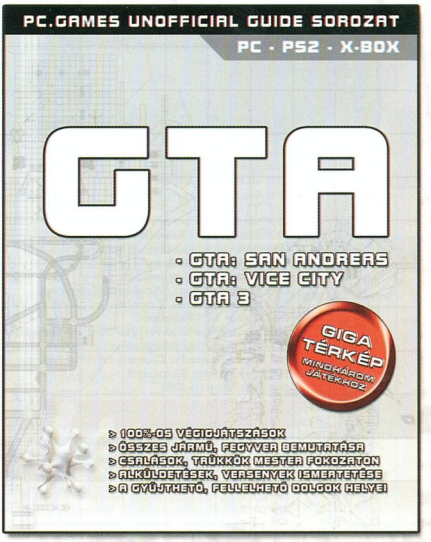
100+ OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK, SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!

GTA3

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Összes fegyveres őrjöngés (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, rendőr, tűzoltó)
Boltrablások leírása
Megvásárolható épületek és ezek küldetései, térképpel
Öltözékek leírása, ezek elérhetősége
Összes fegyveres őrjöngés (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 csalás
Összes Easter Egg és trükk

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

Szia sztok!

Az éppen csak 1 éves PLAY ZONE nagy változáshoz érkezett, hiszen lapunkat ezentúl DVD-VIDEO melléklettel is meg lehet vásárolni. Az újság indulásakor kitűzött célt (hogy ne legyen túl magas a lap ára) igyekszünk betartani, épp ezért lehet ezentúl 2 formátumban megvásárolni a PLAY ZONE-t. Mivel jelenleg nem jelenik meg DVD mellékletes konzol lap Magyarországon, úgy gondoltuk, szívesen vennétek egy ilyen lehetőséget. A DVD felépítése már ismerős lehet a PLAY ZONE EXTRA vásárlóinak, az ott bevált rendszert vittük tovább, persze a lap tartalmához igazítva a DVD-t.
A rendszeres megjelenés azonban lehetővé teszi, hogy extra anyagok és igazi csemegék is felkerüljenek a korongra, erről ti is megbizonyosodhattok a videók végigböngészése közben. A DVD-s lapszám azonban nem csak a mellékletben különbözik, hanem +16 oldalban is, ahova a legfrissebb és legtutibb előzetesek kerülnek be. Persze itt is kapcsolódik a lap a DVD-hez, ezekhez az előzetesekhez is találhattok anyagot a DVD-n.

A múltkori számban már megtettük, hogy a biztos DVD-s lelőhelyek országos listáját leközöltük, ezt megtesszük most is, de ne feledjétek, a legbiztosabb módja annak, hogy hozzájussatok a laphoz, ha előfizettek rá.

Nos, vágjunk bele a mostani PLAY ZONE-ba, ígérjük, egy darabig nem tudjátok majd lerakni a lapot…

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

06 Starcraft: Ghost
06 Kingdom Under Fire: Heroes
06 Johnny Whatever
06 Beat Down: Fists of Vengeance
07 The Matrix: Path of Neo
07 Without Warning
07 Gauntlet: Seven Sorrows
08 Crime Life: Gang Wars
08 Advent Rising
08 Tales of Legendia
08 Battlefield: Modern Combat
09 Stubbs the Zombie in „Rebel Without a Pulse"
09 Fear & Respect
09 America's Army: Rise of Soldier
11 Worms 4: Mayhem
12 Darkwatch: Curse of the West
13 Haunting Ground
14 Nintendo DS

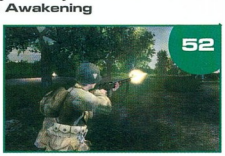
→ 16 OLDALAS MELLÉKLET

M02 Hitman: Blood Money
M04 Castlevania: Curse of Darkness
M06 The Godfather
M08 Tekken 5
M10 Egy új kor első hírnökei (PS3, XBOX2)
M12 Mortal Kombat: Shaolin Monks
M13 Resident Evil Outbreak: File #2
M14 Commandos: Strike Force
M15 Far Cry: Instincts
M16 Batman Begins

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

16 Resident Evil 4
26 Star Wars: Republic Commando
34 The Bard's Tale
40 Mercenaries
48 Constantine
52 Brothers in Arms: Road to Hill 30
58 Winnie the Pooh's Rumbly Tumbly Adventure
64 Devil May Cry 3: Dante's Awakening





→ TIPPEK, TRÜKKÖK

60 The Punisher
62 Playboy: The Mansion
70 Cheat Galaxis
76 Donkey Kong: King of Swing
77 Racing Gears Advance
78 Metroid Prime: Hunters

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 évente 9 alkalommal
Ára: 998 Ft
DVD-vel: 1798 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1785-3591

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12.
I.em/204
Tel./Fax: 239-7913, 369-2779

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj DVD-vel:
6 számra: 8.990 Ft
3 számra: 4.495 Ft

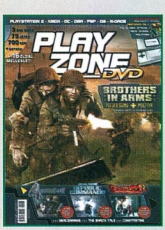
Előfizetési díj a sima lapra:
6 számra: 4.990 Ft
3 számra: 2.495 Ft

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

Címlapon:
Brothers in Arms: Road to Hill 30





A PLAY ZONE következő száma 2005. április 15-én jelenik meg.

TOP 10 JÁTÉKHŐSÖK



1. Mario
2. Sonic
3. Jak
4. Ratchet
5. Yoshi
6. Spyro the Dragon
7. Sly Racoon
8. Crash Bandicoot
9. Kirby
10. Ecco the Dolphin

GIZMONDO

→ A HARMADIK ÚT

→ GIZMONDO



Miközben a Sony PSP és a Nintendo DS öldöklő küzdelmet folytat a handheld piac feletti uralomért, a játékosok többsége nem is tud róla, hogy van más lehetősége is annak, aki korszerű kézikonzolra vágyik. Itt van példának okáért a Gizmondo, mely elsősorban nem a hardcore gamereket célozza meg, hanem sokkal inkább azokat, akik a színvonalas szórakozás mellett egyéb hasznos funkciókra is vágynak. A gép hardvere rendkívül erős: a 400MHz-es ARM9 processzor az Nvidia 64 bites 3D koprocesszorával megtámogatva akár a PSP ellenfelévé is tehetné, ha a játékok alatt nem egy Windows CE operációs rendszer döcögne. Ezzel együtt a Gizmondo a PSP-ét erősen megközelítő grafikát tud produkálni, de ennek élvezeti értékéből sokat levon a rendkívül apró képernyő. A 240x320-as felbontással még nem is lenne gond, de a 2,8"-os képátmérőjű TFT még a GBA SP kijelzőjénél is kisebb.

A készülék külsőre - szerintem - nem túl megnyerő, a túlságosan is lekerekített forma és a csúnyán kiálló vállgombok miatt inkább modern vekkernek, vagy olcsó gyerekjátéknak nézné az ember, mintsem nagytudású hardvernek. A játékok vezérléséhez egy D-padot, négy akciógombot és két ravaszt kapunk. Nagyon hiányzik egy analóg kar a gépről, a Nokia N-Gage ugyanis már bebizonyította, hogy pusztán digitális irányítással nagyon kényelmetlen a full 3D-s játékokat vezérelni.

Ami igazán érdekessé teszi a Gizmondót, az a rengeteg plusz lehetőség. Kezdjük ott, hogy a Windows CE eleve tartalmazza az Mpeg4 kódolású videók nézegetésére alkalmas Media Player 9-et, valamint egy MP3-lejátszó komponenst is. A multimédiás lehetőségeket a beépített VGA-kamera teszi teljessé. Mivel a gép támogatja a GPRS-kommunikációt, a kamerával készült képeket ezen keresztül MMS-ként is elküldhetjük barátainknak, de természetesen egyszerű SMS írására is van lehetőség. A sokoldalú handheld még beépített GPS-t is tartalmaz, ami nagyszerű útitárssá teszi: akár a helyi nevezetességeket, akár csak a legközelebbi éttermet szeretnénk megtalálni, a Gizmondo segít rajtunk! A térképek frissítése is gyerekjáték, hiszen a Bluetooth támogatásával egyszerűvé válik a kommunikáció az otthoni PC-nkel is.

A Gizmondo legnagyobb gyengéje a szerény játékkínálat lehet. Jelenleg húsz körül van a gépre megjelent, illetve bejelentett játékok száma, melyek között néhány ismert név is található, mint például a Richard Burns Rally, a Conflict Desert Storm 2 és a Conflict Vietnam, a Future Tactics, a Fallen Kingdoms vagy a The Great Escape. Érdekes, hogy több bejelentett cím a beépített GPS-re épül: a Colors például egy nagyvárosi környezetben játszódó, multiplayer orientált third person akciójáték lesz, amely a környező utcákat képezi le a képernyőre, és itt a való világban is a közelben lévő játékostársak karaktereivel küzdhetünk meg. Érdekesnek tűnik még a Furious Phil című, poszt-apokaliptikus mutánsgyilkolászás a 66-os út mentén, vagy a retro-cuccok kedvelőinek az arcade shooter Angel Fish, illetve a Trailblazer remake. A játékok standard SD kártyáról installálhatók, ami az egyszerű kalózkodás miatt eltántoríthatja a kiadókat a platformtól.

A Gizmondo ára 420 USD, ez nagyjából 80 ezer forintnak felel meg.

Immortal



Partnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában:
Automex Multimédia, Checkpoint konzol, Dreamland, Game City, Gamepark, Játékállomás, Konzol Stúdió, Konzoldoktor, Konzolshop, Konzolvilág, Konzone, Multiformat, RicGame, Spileland, Stadlbauer

HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

PS2 - XB - GC → **STARCRAFT: GHOST**

VIVENDI / SWINGIN' APE STUDIOS — **2005. ŐSZ**

A februárban debütált Blizzard játék, World of Warcraft prospektusában akadt meg a szemfülesek szeme egy Starcraft: Ghost hirdetésen, mely szerint a több mint 3 éve készülő, és azóta fejlesztőt is váltó játék a következő generációs konzolokra készülne. A csapat szinte azonnal cáfolta a szárnyra kapott pletykát, és újból deklarálta, hogy a Ghost még a most futó konzolgeneráción teszi majd tiszteletét. Mint ismeretes, a PC-s stratégiai játék, a Starcraft világában játszódó külsőnézetes akciójátékra számíthattunk volna, melyet még a Nihilistic Software kezdett el fejleszteni, ám minőségi kifogásokra hivatkozva a Blizzard a Swingin' Ape Studios-nak adott át fejlesztésre. Legutóbbi hivatalos álláspont szerint a játék idén ősszel érkezik PS2, Xbox és GameCube géptípusokra.



PS2 → **KINGDOM UNDER FIRE: HEROES**

BLUESIDE / PHANTAGRAM — **2005. ŐSZ**

Hét új karakterrel, újabb mozgásokkal és akcióstílussal, valamint felturbózott játéklehetőségekkel tér vissza a tavalyi év egyik kellemes meglepetésének, a Kingdom Under Fire: The Crusaders-nek egyenes ági folytatása, a Heroes. Az online és offline módokban egyaránt kiegészített külső nézetes harcos játék ugyanazt a hadszínteret választotta, mint elődje, így a már ismerős ork, elf, és emberi lények csatájára számíthatunk ezúttal is. A sajtóközlemény szerint a KUF sorozat ezzel még nem ért véget - hamarosan újabb információkra számíthatunk a következő részekkel kapcsolatban is.



PS2 - XB → **JOHNNY WHATEVER**

GIZMONDO / GIZMONDO — **2006.**



Miután tavaly novemberben a Gizmondo márkát tulajdonló Tiger Telematics megvásárolta a sokországos Warthog fejlesztőcsapatát, szellemi termékeit és összes védjegyét (szoftvert és engine-t egyaránt), nem lehet pontosan tudni, hogy ezt exkluzív Gizmondo (hordozható kézikonzol) játékok gyártására fordítja, vagy megmaradnak a multiplatform fejlesztéseknél. Sajnálnám, ha előbbi bekövetkezne, hiszen a tavaly nyáron bejelentett Johnny Whatever egy igazán egyedi kísérletnek indult. A játék főhőse a már a címben is említett Johnny Akárkicsoda, aki megrögzött punkrockerként próbál harcolni Angliában az orwelli antiutópiát megteremtő Iron Royals ellen. A teljesen egyedi koncepcióban a zenét kell felhasználnunk mint fegyvert, hiszen gitárunkkal a képernyőn végigfutó dallamokat kell visszajátszanunk - megfelelő gombkombinációk időre történő lenyomásával. Minél tovább bírjuk szusszal, annál erősebb „zenei csóvát" lövellhetünk ki hangszerünkből, amivel sakkban tarthatjuk a ránk rontó rendőrrobotokat vagy ellenséges rockereket. Külső nézetből, egy viszonylag változatosan és ötletesen felépített lepusztult városban rohangászhatunk, miközben próbáljuk kiharcolni az elnyomott emberek szabadságát.

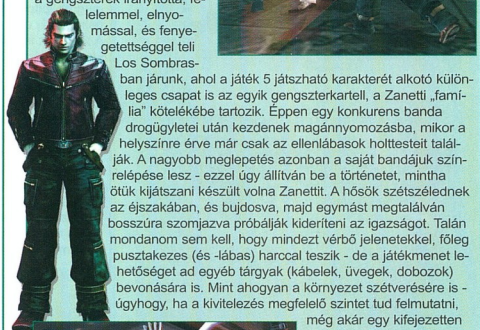


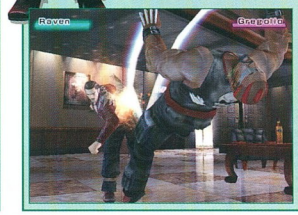
A számok között egyébként olyan megaklasszikusok hallhatóak, mint a Rolling Stones, a The Troggs vagy a Cranberries. A megjelenése valamikor a 2005-ös, 2006-os évfordulóra lett belőve (és azon sem lepődnénk meg, ha már a következő generációs konzolokra érkezne)...

PS2 - XB → **BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE**

CAPCOM / CAVIA — **2005. ŐSZ**

Úgy tűnik reneszánszukat kezdik élni a régóta hiányszámba menő haladós, klasszikus bunyós játékok, hiszen akár csak a Konami, úgy a Capcom is hasonló játékon munkálkodik. A Beat Down kerettörténete szerint a gengszterek irányította, félelemmel, elnyomással, és fenyegetettséggel teli Los Sombras-ban járunk, ahol a játék 5 játszható karakterét alkotó különleges csapat is az egyik gengszterkartell, a Zanetti „família" kötelékébe tartozik. Éppen egy konkurens banda drogügyletei után kezdenek magánnyomozásba, mikor a helyszínre érve már csak az ellenlábasok holttesteit találják. A nagyobb meglepetés azonban a saját bandájuk színrelépése lesz - ezzel úgy állítván be a történetet, mintha ötük kijátszani készült volna Zanettit. A hősök szétszéledve az éjszakában, és bujdosva, majd egymást megtalálván bosszúra szomjazva próbálják kideríteni az igazságot. Talán mondanom sem kell, hogy mindezt vérbő jelenetekkel, főleg pusztakezes (és -lábas) harccal teszik - de a játékmenet lehetőséget ad egyéb tárgyak (kábelek, üvegek, dobozok) bevonására is. Mint ahogyan a környezet szétverésére is - úgyhogy, ha a kivitelezés megfelelő szintet tud felmutatni, még akár egy kifejezetten élvezetes anyaggal is gazdagodhatunk. Az öt játszható karakter, a többfajta befejezés (karakterenként eltérő, valamint a végkifejletre kihat a teljesítményünk is), és a csapattagok megkeresése, hogy együttes erővel léphessünk fel az árulóink ellen - bizakodásra adhat okot. Valamikor ősszel.





PS2 - XB → **THE MATRIX: PATH OF NEO**

ATARI / SHINY ENTERTAINMENT **2005. TÉL**



Közel 6 millió példányban kelt el a 2003-ban megjelent, és a hitelt érdemlő kritikusok szerint is az évtized bukásának titulált Enter the Matrix. A korszerűtlen, elcsépelt és idejétmúlt grafika, irányítás, és pályaszerkesztés úgy látszik nem szegte kedvét sem az Atarinak, sem pedig a Wachowski testvéreknek, ugyanis idén télen újabb Mátrix játékkal rukkolnak majd elő a Shiny közreműködésével (Earthworm Jim, MDK). Kiküszöbölvén az Enter the Matrix óriási hibáját, miszerint a főhősök helyett csupán mellékszereplők kalandjait élhettük át, a Path of Neo, magát a kiválasztottat helyezi a középpontba. A játék cselekményszála a komplett trilógiát felöleli majd: nem kevés pályát és lehetőséget adva ezzel. A főbb karakterek, mint Morpheus vagy Trinity, természetesen végig a közelünkben lesznek, akik élethűségéről a színészek arca, valamint hangja gondoskodik. Kíváncsi vagyok, hogy vajon viszszanyerhető-e az a bizalom, melyet az Enter the Matrix-szal a Shiny már eljátszott egyszer - talán az E3-mon már az első képeket is megcsodálhatjuk majd a játékból, most azonban be kell érnünk ennyivel.

PS2 - XB → **WITHOUT WARNING**

CAPCOM / CIRCLE STUDIOS **2005. ŐSZ**

A legutóbbi Tomb Raider epizód - a várakozásokkal ellentétben csúfosan megbukott The Angel of Darkness - után nem csoda, ha a családott Eidos felelősségre vonások hadát indította el. Ennek köszönhetően a még most is készülő hetedik epizódot már nem a Core Design fejleszti, és a bukás következtében kényszerült elhagynia saját cégét az alapító Smith testvérpár is. Sokat azonban nem ültek a babérjaikon, hiszen CiRCLE Studios néven új csapatot alapítottak, és idén ősszel - immáron a Capcom védőszárnyai alatt - már meg is jelenik első játékuk, a Figyelmeztetés Nélkül. A történet szerint egy olyan különleges osztag csapattagjait vehetjük majd irányításunk alá, akik világmegváltó feladataikkal akkor is bevethetőek, amikor más már rég kudarcot vallott volna. Most is ez a helyzet: egy radikális terroristacsoport a Peterson-Daniels kémiai labor elfoglalásával több millió ember életét veszélyezteti, és bármilyen katonai akció végzetes kimenetelű lehet. Itt jön a képbe a kicsiny csapatunk, akiknek 12 óra leforgása alatt kell likvidálniuk a rosszfiúkat. A játék egyedülálló újítása, hogy a hat irányítható karakter között váltva totálisan eltérő szcenáriót játszhatunk végig (mindenki a saját szemszögéből, teljesen más módon és útvonalon éli meg és túl a konfliktust), valamint az idő szorításának következtében mindig pörgős, lankadatlanul magas adrenalinszintre számíthatunk. A feladatok között nem csak a settenkedés, és lopakodás, hanem a túszmentés, bombahatástalanítás, és más, elágazó alküldetések is megtalálhatóak majd. Az elhangzottak alapján bizakodóak vagyunk - várjuk az őszi megjelenést!



PS2 - XB → **GAUNTLET: SEVEN SORROWS**

MIDWAY / MIDWAY **2005. OKTÓBER**



John Romero (akinek nevét többek között a Doom és Quake játékok óta vésték emlékezetünkbe), miután hosszú évek önkéntes száműzetését töltötte handheld gépek, és mobiltelefonos játékok programozásával, most egy igazi klasszikus nagyágyúval tér vissza a nagygépes játékfejlesztéshez. A lassan 20 évnél is idősebb arcade-klasszikus Gauntlet legújabb változatát ugyanis a régebben Playboy-nyuszi feleséggel büszkélkedő Romero felügyeli. A Seven Sorrows egy érdekes kombinációja lesz a fantasy-nak, az akciónak, és stratégiának, megspékelve egy kevés RPG-elemmel, és akár egyedül, akár többen is (online mód) játszhatunk majd. A történet négy halhatatlan hősről szól, akik a saját elmélyének világába börtönzött, éppen ezért a múlt megváltoztatásán ügyködő uralkodó legyőzését tüzték ki céljukul. Egyszer már elbuktak ugyanezen küldetés teljesítése közben - ám két évtizedes rabság után újult erővel vethetik bele magukat a gonosz megfékezésébe. A játék látványos csatákat, eltérő kinézetű és tulajdonsággal bíró hősöket, fejleszthető karaktereket és igen változatos játékmenetet ígér. Az októberi megjelenésig még biztosan foglalkozunk majd a játékkal a PlayZone hasábjain is!



APRÓ NEWS

Piszkos Harry
A Warner Brothers Interactive Entertainment néven alakított saját tulajdonú játékkiadó-divíziót, hogy szeletet hasíthasson az egyre nagyobbá és kövérebbé váló videojáték-tortából. Ehhez pedig keresve sem találhattak volna jobb alanyt, mint Clint Eastwood '71-es alkotását, a Piszkos Harry-t. Az új kiadó Eastwood aktív közreműködésével (fizimiskájával, hangjával és ötleteivel) készíti a filmen alapuló játékot - a következő generációs konzolokra. Többet egyelőre nem - talán majd csak az E3-on árulnak el...

GTA Online
David Jones, aki többek között a Grand Theft Auto világáért, történetéért és szereplőiért is felelős (de ő alapította a Rockstar által bekebelezett DMA Design is) - egy új játékon dolgozik csapatával, a Real Time Worlds-szel, tudtuk meg február közepén. Az All Points Bulletin névre hallgató, teljesen szabadon



bejárható online világ, nem meglepően GTA szintű szabadsággal és vele való hasonlósággal bír: a játékos már virtuális létének legelején eldöntheti, hogy a törvényt, vagy annak ellentétes oldalát szeretné-e képviselni. A bandázás, autókázás, fegyvervásárlás, ezek használata és fejlesztése alapkövetelmény egy 2007-ben megjelenő játéktól, így természetesen az All Points Bulletin sem nélkülözi őket. A játék egyelőre még platformfüggetlen - így akár az is elképzelhető, hogy a PC-k mellett a következő generációs konzolokra is megjelenik majd. Izgatottan várjuk a további híreket a játékkal kapcsolatban.

Halo 3 már jövőre?
Nem kis pletykával gazdagította a Halo 3 körüli hájp-gépezetet az IGN nevű internetes portál. Belső informátorukra hivatkozván ugyanis elsütötték azon Microsoft taktikát, miszerint a már most is javában készülő Xbox 2-es Halo 3, a PlayStation 3 debütálásával egy napon kerülne a boltokba - nem kis fricskát mutatva ezzel japán vetélytársuknak, a Sony-nak...

PS2 - XB → **CRIME LIFE: GANG WARS**

KONAMI / HOTHOUSE CREATIONS **2005.**

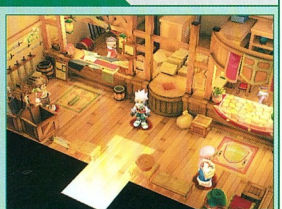


Napjaink populáris témáját, a hip-hopot, mint stílust és életérzést állítja középpontjába a Konami közelgő Beat 'em Upja, a Crime Life. Az ősszel érkező bandaháborús anyag leginkább a San Andreas lefektette alapokon próbál elindulni - megfigyelhető az az egyértelmű tendencia, melynek következtében ezen számunkban is vagy három ilyen stílusú anyagról tudtunk beszámolni... Egy képzeletbeli amerikai városban, egy bizonyos Grand Central City-ben járunk, ahol mindennaposak a területeiket védő bandák összetűzései. Egy ilyen helyzet meglehetősen mostoha körülményeket szül - nekünk mégis a mindennapi „háborúk" közepette kell bizonyítanunk rátermettségünket. Hírnevünket csapatunk legutolsó tagjaként kell feltornásznunk egészen a bandavezéri pozícióig. Ehhez nem csak támadnunk, hanem védekeznünk is kell - tehát néminemű stratégiai érzék (taktikák felvázolása, és kivitelezése) is szükségeltetik majd - bár ettől függetlenül gyaníthatóan a gyakáson lesz a főbb hangsúly. Nekem kicsit erőtlennek tűnik a koncepció, de hát a remény hal meg utoljára - szeptemberig még sok víz lefolyik a Dunán (benne a reményhalakkal)...



PS2 → **TALES OF LEGENDIA**

NAMCO / NAMCO **2006.**



Nem áll meg az élet a Tales of sorozatnál sem, hiszen a Namco már gőzerővel dolgozik a következő PS2 exkluzív epizódon, mely a Legendia alcímet kapta. A japán fejlesztőbrigád a Kill Bill anime-rendezőjével, Kazuto Nakazawával karöltve egy igazán meseszerű, és meglehetősen eredeti látványvilágot alkotott. Főhőseink egy testvérpár lesznek (a 17 éves Senel Coolidge és két évvel fiatalabb húga, Shirley Fennes), akik egy hatalmas viharba keverednek apró ladikjukkal a tengeren. Egy szigetnek tűnő óriási hajón találnak menedékre, ahol elkezdődik igazi kalandjuk, hiszen egy csomó ismeretlen és izgalmas figurával hozza össze őket a sors, akik közreműködésével haza kell majd találniuk. A játék kezdeti fejlesztési szakasza miatt a harcrendszer, vagy a szörnyek milyensége még nem tisztázott, azt mindenesetre már most borítékolhatjuk, hogy egy újabb igen finom RPG van kilátásban a 2006-os évre is a Namcótól.



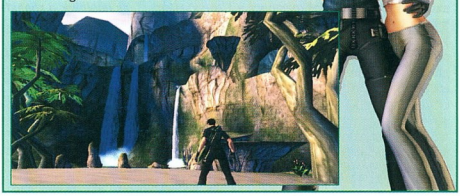
XB → **ADVENT RISING**

VIVENDI / GLYPHX GAMES **2005. MÁJUS**



Nincs jobb szó rá: epikus művet készít az ausztrál GlyphX Games, Orson Scott Card, a Végjáték című sci-fi szerzőjének segítségével. A külsőnézetes akciójáték változatosságát talán tényleg csak egy jól sikerült regényéhez lehetne hasonlítani: hatalmas kiterjedésű és változatos helyszínek, több planétán és naprendszeren átívelő történet, pattanásig feszített konfliktus a főhősök és más idegen fajok között - mindezt olyan szintű látványvilággal nyakon öntve, mely még 2005-ben is ritkaságszámba megy. Hősünk Gideon Wyeth, az emberi fajból fennmaradt azon kevesek egyike, akik képesek lehetnek kideríteni, hogy a galaxis más létformái miért vadásznak rájuk, túlélőkre. Járműves, légpárnás üldözések, Mátrixot megszégyenítő kilassítások és mozgásrepertoár, irányítható és menedzselhető csapatmozgás - ez lesz a májusban érkező Advent Rising. Nézd meg te is mozgásban a DVD-n!





PS2 - XB - XB2 → **BATTLEFIELD: MODERN COMBAT**

ELECTRONIC ARTS / DIGITAL ILLUSIONS **2005. NOVEMBER**



Avagy amikor egy kiadó nagyban gondolkodik. A PC-n már nagy népszerűségnek örvendő, grandiózus jelenetekkel tarkított, és igen sokrétű játéklehetőségeket magáénak tudó Battlefield sorozat összel tisztelteit teszi a jelenlegi, és a következő generációs konzolokon is (ami már előrevetíti az Xbox 2 őszi premierjét). A modern harcászati színtér szinte összes létező fegyverét bevethetjük (ezekből 70, azaz hetven különböző fajtát találhatunk bevetéseink során), kúszhatunk az esőerdők burjánzó növényzetében, vagy bujkálhatunk fedezékről-fedezékre egy város utcáin. Lesznek használható járművek is (földön, vízen és levegőben egyaránt!), és természetesen szingli és multi pályák (ez utóbbi mód 24 játékos egyidejű csatájára nyújt majd lehetőséget).



XB → **STUBBS THE ZOMBIE IN „REBEL WITHOUT A PULSE"**

ASPYR / WIDELOAD GAMES **2005. NYÁR**



Meglehetősen bizarrnak, ám mégis abszurd módon ironikusnak ígérkezik Alexander Seropian, a Bungie alapítója által létrehozott új cég, a Wideload Games első játéka. Edward „Stubbs" Stubblefield, egy átlagos hétköznapjait élő amerikai állampolgár volt, míg 1933-ban brutálisan meg nem gyilkolták, és el nem temették Pennsylvania kietlen mezőin. Évek múltán felértékelődött a hely, befektetők érkeztek, komplett infrastruktúrát húztak fel, és szinte a semmiből hozták létre Punchbowl városát. Stubbs ekkor tér magához, és sírjából kimászva, zombiként próbálja kideríteni mi történt vele és a körülötte fekvő többi halottal. A Halo motorral hajtott külsőnézetes játékban zombi létünk minden előnyét kihasználhatjuk - karunkat letépve például olyan helyekre is előreküldhetjük önálló életet élő végtagunkat, melyeket amúgy nem érhetnénk el. Természetesen kombinálhatunk tárgyakat, használhatunk fegyvereket, és nyomozhatunk nagyokat ebben a néha vicces, néha erőszakos programban. A nyár vége előtt még mindenképpen beszámolunk róla részletesebben is!



PS2 - XB → **FEAR & RESPECT**

MIDWAY / EDGE OF REALITY **2005. TÉL**

Új vizekre evez a moziváznakon már bizonyító filmes írórendező John Singleton. A Fekete vidék, Shaft és Halálosabb iramban című filmek készítője a Midway-től kapott visszautasíthatatlan ajánlatot, hogy készítse el egy, napjainkban játszódó, külsőnézetes, gengszteres akciójáték forgatókönyvét. Singleton nem volt rest, és megalkotott egy Los Angelesben játszódó sztorit, egy éppen a börtönből szabaduló 22 éves gengszter életét felvázoló történetet (akinek szerepét egyébiránt a híres rapper, Snoop Dogg vállalta magára). Az erősen a San Andreas-ra hajazó műben a Rockstar alapvetéséhez hasonlóan képesek leszünk gyalogszerrel és négy keréken egyaránt végigszelni az Angyalok Városát, miközben különböző módszerekkel érvényt szerzünk akaratunknak. Innen is ered a játék címe: félelemmel, illetve tisztelettel viseltetnek-e majd iránttunk a helyi bandák, illetve saját galerink tagjai. A karácsonyra tervezett megjelenésig még jó pár hónap hátravan, így lesz még mit csiszolni a modernkori környezeten és használható fegyvereken - melyek közül állítólag széles repertoárban szelektálhatunk kedvünkre megfelelőt. Az első kedvcsináló filmecskét megtalálhatjátok DVD-mellékletünkön is.





PS2 - XB → **AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER**

UBI SOFT / SECRET LEVEL **2005. NYÁR**



A szeptember 11-ei terrorcselekmények sora jókora rést ütött az amerikai nép, s vele együtt az amerikai hadsereg amúgy sem apró büszkeségén, s tépázta meg mindig optimista felfogását. Az utána következő Amerikát leginkább az összefogás, és harcászati összpontosítás jellemezte, melynek következtében az Afganisztánba induló amerikai csapatok népszerűsítésére maga a hadsereg kezdett egyedülálló megoldásba: számítógépes játékon keresztül buzdította a fiatalokat a seregbe lépésre. Ez volt az America's Army, amelynek idén nyáron konzolos reinkarnációját várhatjuk a Ubi Soft tolmácsolásában. A katonai szakértők bevonásával készülő PS2-es és Xbox-os port a lehető legmagasabb fokú élethűségre törekszik, mind fizikailag, mind pedig a használt technikát illetően. A Rise of a Soldier egyedülálló karriermóddal is kecsegtet: a küldetések között akár különböző szakágak között is fejlődhetünk (gránátos, mesterlövész, stb.), és szóló mód mellett multiplayer élvezeteknek is hódolhatunk. A márka PC-n már sokadik részét éli, konzolon nyáron dől el, hogy mennyire lesz majd sikeres az elképzelés.



APRÓ NEWS

Jön a SOCOM 3

A lapzárta utolsó utáni pillanatában érkezett a hír, hogy a Sony és a Zapper Interactive idén ősszel már a harmadik SOCOM epizóddal igyeknek elkényeztetni a PS2 tulajokat. Az új rész többek között Marokkóban, Lengyelországban és Bangladesh-ben játszódik majd, és totális ráncfelvarrást ígér. Többek között egy új technológiai alkalmazás segítségével öthatszor nagyobb kiterjedésű pályákra számíthatunk, mint láthattuk azt a SOCOM II-ben. Szintén újítás az úszás bevezetése, és a járművek vezethetősége. A játék 34 különböző fegyverrel, 21 hozzájuk tartozó kiegészítéssel kecsegtet - képekkel, és bővebb információval a következő számunkban, megjelenésével pedig szeptemberben számolhatunk.

Vége a dalnak: PSX

A Sony kísérleti jelleggel bevezetett asztali, mindenes készüléke a PSX, mely egyszerre volt DVD-író és lejátszó, online kapcsolattal bíró PlayStation 2 konzol, analóg TV, valamint egy több száz gigabájtos merevlemez keveréke, úgy néz ki,



nem találta meg vásárlórétegét: egy éves japán alulkereslet után idén februárban a Sony leállította a gép gyártását. Hivatalos közleményt ugyan még nem tettek közzé, de nagyban valószínűsíthető, hogy ez esetben nem lőtték be jól a „jövő" fogalmát a Sony-nál.

GTA Tokyo

Vad találgatás indult a következő Grand Theft Auto helyszínéről egy GTA rajongói fórumon, amikor egy szemfüles játékos a San Andreas bevezetőjében látható repülőteres jelenetsorból kockázott ki képeket. Tudvalevő ugyanis, hogy a történet elején szereplő mátrixtáblán különböző, Rockstar játékokra utaló nevek sorakoznak. Többek között feltűnik „Liberty", „Vice" és „Carser" városa, mögöttük pedig egy kétbetűs karaktersorozat (GT, VC, MH). Az összeesküvés-elmélet gyártók máris kikövetkeztették, hogy a szintén a táblán látható „Tokyo" és a mögötte árválkodó NG rövidítés a Next Gen (vagy Game) szóösszetételre utalhat - vagyis Tokyo lesz a következő játék helyszíne. Ezt némileg alátámaszthatja, hogy a Take 2 tavaly ilyenkor levédette már a GTA5, GTA6, GTA Bogota és GTA Tokyo márkaneveket is - hivatalos megerősítés azonban mindezidáig nem érkezett az ügyben...

2005/3



PLAYSTATION 2 · XBOX
GAMECUBE · DS · PSP

- ✔ 3 ÓRA MINŐSÉGI VIDEÓ
- ✔ 79 JÁTÉK BEMUTATÁSA
- ✔ TÖBBSZÁZ KÉP

• ÚJ PSP ÉS DS VIDEÓK!!! •
NE HAGYD KI NAGYON JÓT
• A LEGNAGYOBB CÍMEK!!! •

PLAY ZONE DVD

25 to Life, Advent Rising
7 Sins, Ape Academy
Area 51, **Batman Begins**
Castlevania - Curse of Darkness
Call of Duty, Cold Fear, Coldwinter
Colin McRae Rally 2005, Constantine
Commandos - Strike Force
Crimelife, Death by Degrees
Devil May Cry 3, Everybody Golf
Drakengard 2 - Drag-on Dragoon 2
Fantastic Four, **Far Cry Instincts**
Fear and Respect, Fifa Street
Fight Night Round 2, Final Fantasy XII
Fired up, First to Fight - Flanking A
Football, Forbidden Siren 2, Formula 1
Gauntlet - Seven Sorrows
Gran Turismo 4, Haunting Ground
Hitman - Blood Money
Killzone, Kuon, Marc Ecko's Getting Up
Medievil, Metal Gear Solid 3
Mortal Kombat - Shaolin Monks
MotoGP4, NARC, NBA Street V3
Oddworld Stranger's W., Pariah
Rainbow Six 4, Resident Evil 4
Resident Evil Outbreak: File #2
Ridge Racer, Rumble Roses
Star Wars: Republic Commando
Star Wars: Revenge of the Sith
Still life, Stolen, **Tekken 5**
Tiger Wood, **The Godfather**
Timesplitters3: Future Perfect
Unreal Championship 2
Untold Legends,Wanda and the Col.
Winnie the Pooh's, Wipeout Pure
Worms4 Mayhem, WRC

EXKLUZÍV VIDEÓK A DVD-N:

Call of Duty - reklám
Gran turismo 4 intro, Killzone - reklám
Metal Gear Solid 3 - reklám
Resident Evil 4 - making of videó
Resident evil 4 - reklám
Rumble Roses - reklám
Star Wars Republic Commando
demo videó

WORMS 4: MAYHEM

JÖNNEK A FÉRGEK!

Érdekes, hogy mennyire bele tud szürkülni a sikerbe egy fejlesztőcsapat az évek során. A Team 17 az Amigás időkben rengeteg stílusban rukkolt elő igényes alkotásokkal: volt köztük lövöldözős akciójáték (Alien Breed sorozat), felülnézeti autókázás (Powerdrive), verekedős cucc (Body Blows), ugribugri platformer (Superfrog), és még RPG is (The Speris Legacy). Aztán jött a Worms, a világ egyik legelborultabb játéka a harcias kukacaival, és azóta szinte nem is láttunk igényes stuffot a fiúktól a népszerű sorozat újabb és újabb epizódjain kívül (na jó, talán a Kingpint, de az is '98-as). A sorozat egyébiránt idén érkezett 10. születésnapjához, melyet a fejlesztők stílszerűen egy új rész piacradobásával ünnepelnek. A Worms 4: Mayhem sok tekintetben visszatér a gyökerekhez, ami jó döntésnek tűnik, mert legyünk őszinték: a kukacos játékok varázsa erősen megkopott az utóbbi időben. Ez az erőltetett, marketingszagú nyomulás mellett elsősorban annak köszönhető, hogy elkezdték bonyolítani az eredetileg végtelenül egyszerű játékmenetet, amely - a humor mellett - oly nagyszerűvé tette a Worms első epizódjait. Ezúttal újra a lecsupaszított alapkoncepciót kapjuk: 2-4 kukaccsapat küzd egymással mindhalálig, egy körökre osztott stratégiai játékban, a lehető legextrémebb fegyverekkel, amelyek használata azért némi ügyességet is igényel (hogy ne csak a taktikai érzékünkön múljon a siker). Persze mindezt full 3D grafikai megjelenítéssel élvezhetjük, mert annyira azért a 17-es csapatot sem szállta meg a nosztalgia, hogy újra egy 2D-s résszel rukkoljanak elő (hogy ez jó-e vagy sem, azt mindenki döntse el magában).

Na, de miben lesz ez más, mint teszem azt, a Worms 3D? A feltupírozott grafikát most hagyjuk: tény, hogy végtelenül aranyos, rajzfilmszerű megjelenítést kapunk, minden eddiginél igényesebb és viccesebb animációval - de csak ezért nem érdemes egy játékot megvenni. Ami ennél sokkal fontosabb, hogy új fegyverekkel gyarapodik a már eddig is szép számú arzenál. Lesz itt a telepíthető, mozgásérzékelős gépágyútól kezdve a mesterlövész-puskán át a tehénbombázásig mindenféle pusztítóeszköz - csak hogy minél változatosabb módokon vethessünk véget az ellenséges férgek életének. És ez még nem minden! A Worms 4: Mayhem a szerkeszthetőség jegyében fogant, így aztán lehetőségünk lesz saját fegyvereket is alkotni. Kiválaszthatjuk a lőszer típusát (ágyúgolyó, rakéta, esetleg egy szerencsétlen pingvin), meghatározzuk a kilövésének módját, viselkedését (egyből robban, esetleg pattog előtte egy sort, stb.), na meg persze a romboló hatását, és voilá! Kész is egyedi harceszközünk, mondjuk egy mérgező pingvineket tüzelő ágyú. A fegyverek mellett kukacaink kinézetét is ízlésünk szerint átszabhatjuk. Összeállíthatjuk ruházatukat, meghatározhatjuk

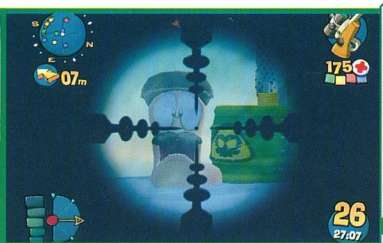


hangjukat, zászlóik és az utánuk maradó sírkövek kinézetét, rengeteg előre letárolt változat közül választva ki a kedvünkre valót.

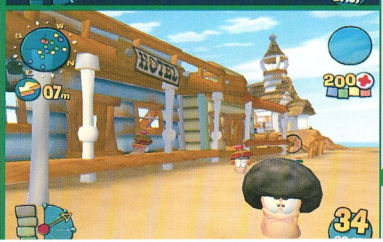
Az egyjátékos mód 25 küldetést tartalmaz majd, melyek között a szokásos „irtsunk ki minden ellenséget" típus mellett feltűnnek más jellegűek is: időnként egy-egy tárgy megtalálása, vagy valamilyen objektum lerombolása lesz a feladat. A helyszínek öt alaptémára épülnek, így harcolhatunk dínós, középkori, arab, vadnyugati és modern építkezési területet mintázó pályákon is. A Worms igazi varázsa persze a többjátékos módban rejlik, amelyhez 20 térképet kapunk, na meg a véletlenszerű pályagenerálás lehetőségét. Az Xbox tulajok online multira is számíthatnak, a PS2 verzióban viszont valószínűleg be kell érnünk a Multitapos négyjátékos móddal. Kivételesen ez nem olyan nagy veszteség, hiszen a kukacháború egy gépen játszva, bulijátékként villantja meg igazi erejét. Lehet, hogy a konzolparty-k legújabb slágerét köszönthetjük 2005 tavaszán? Elválik.

Immortal









INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó:
Codemasters
Fejlesztő:
Team 17
Hivatalos honlap:
www.wormsmayhem.com

Megjelenés:
2005. május 27.

ELŐREJELZÉS

+

Remek party-játék lesz, talán visszahoz valamit a régi Worms-érzésből.

-

Ebből a témából már nem nagyon lehet többet kihozni.

DVD: VIDEÓ

INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó:
SEGA
Fejlesztő:
Sammy Studios
Hivatalos honlap:
www.darkwatch.com

Megjelenés:
2005. május

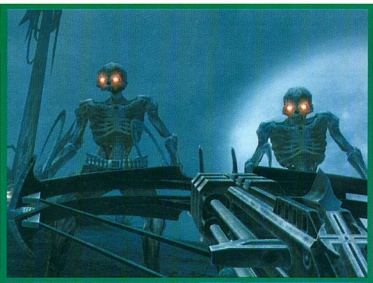
ELŐREJELZÉS

+

Non-stop akció vadnyugati, horrorral megbolondított környezetben, no meg persze az élőhalottak!

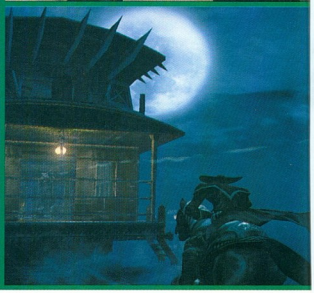
–

Ennyire elcsépelt, gyenge sztorit még nem hallottunk. Ja, mégis! Kb. ezerszer.









DVD: „MAKING OF" VIDEÓ

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

CHARLES BRONSON ÉS VAN HELSING TÖRVÉNYTELEN GYERMEKE A VADNYUGATON BEBÜNTET MINDENKIT, AKI NEM ÉL, ELLENBEN MOZOG.

Mágiával és anakronisztikus technológiával telített vadnyugati világ, tele élőhalottakkal és egyéb szörnyekkel - elég érdekes téma ahhoz, hogy valakinek eszébe jusson egy játék alapjaként felhasználni. Persze amennyire fantáziadús az ötlet, annyi buktatót is rejt magában. Amikor először olvastam a játékról, még finoman szólva is szkeptikusan közelítettem felé A Darkwatch ugyanis egy olyan titkos, évszázadok óta fennálló szervezet, melyet azért hoztak létre, hogy az emberiséget megvédje a gonosz teremtményektől. Eredeti, soha nem hallott-látott ötlet, valószínűleg mindeddig nem tapasztalt mélységei lesznek a történetnek... Persze, lehetne mondani azt is, hogy nem számít - de erre visszakérdeznék: már hogyne számítana? A főszereplő ennek a szervezetnek a legfrissebben toborzott tagja, nem mellékesen pedig félig vámpír, félig ember. Vele kell rendet teremtenünk a nevét ezúttal méltán kiérdemlő vadnyugaton - és még a rendelkezésünkre álló eszközökre sem lehet panaszunk.

Volt egyszer egy vadnyugat

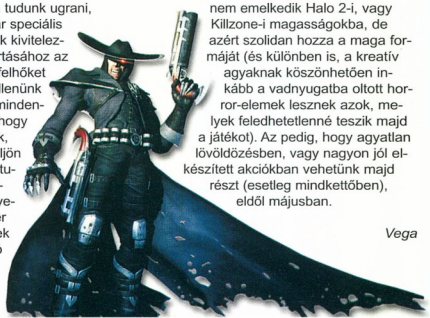
A játék stílusa hivatalosan FPS, de már a demóban is szerepelt egy olyan pálya, ahol külső nézetből, egy ló hátán utazva kell osztanunk az áldást a pokol teremtményeire - így várhatóan lesznek olyan küldetések, melyeket nem a hagyományos belső nézetből kell abszolválnunk. Az irányítás a mostanában megszokott - és jól bevált - módon lett kialakítva: a két karral mozgunk, a jobb ravasszal lövünk, míg a ballal dobálhatjuk a nagyot durranó eszközöket, pl. a dinamitot. Külön érdemes kitérni a fegyverekre, hiszen több érdekesség is van velük kapcsolatban. Egyszerre mindig csak kettő lőfegyver lehet nálunk, ez a realizmus szempontjából igazán örömteli (dicséret illeti a készítőket), bár némi kétkedésre adhat okot azzal kapcsolatban, hogy mi szükség van valósághűségre egy olyan játékban, ahol egyébként minden a fantázia szüleménye. Vagy éppen a technikáé - így senki ne lepődjön meg azon, hogy az egyébként rendkívül hatékonyan használható alappisztoly mellett találhatunk akár rakétavetőt is. Összesen 11 különböző fegyver lesz a játékban, ezek közül mindegyik rendelkezik közelharci támadási formával is! Van, amelyiknek az agyával jól fejbe lehet verni az ellenfelet, míg másokkal a csőre tűzött bajonettel lehet nyársalni.

Egy maréknyi dollárért

Ha azért nem is, de egy kortynyi vörös folyadékért bármit megtennénk. Ne felejtsük el ugyanis, hogy az ereinkben vámpírvér is folyik, ami speciális képességekkel is felruházza hősünket. Ezek segítségével magasabbra tudunk ugrani, élesebb lesz a látásunk, de akár speciális támadásokat is képesek leszünk kivitelezni. Energiánk magas szinten tartásához az ellenfelek után megmaradó vérfelhőket kell begyűjtenünk. Ha már az ellenünk törő seregeknél tartunk, akkor mindenképpen érdemes megemlíteni, hogy ők lehetnek a biztosítékai annak, hogy a Darkwatch ne úgy merüljön a feledés homályába, mint egy tucat-lövölde. A kaszával, puskákkal és fejszékkel támadó szörnyetegek közül kimagaslik az Oozer névre hallgató hatalmas, szemek nélkül is tökéletesen tájékozódó dagadék, de a fantasy játékokból régi ismerősként visszaköszönő Banshee is igazán megérdemel egy jó adag sörétet. Ami elsőre kicsit kevésnek tűnhet, az a pályák (alacsony) száma, hiszen összesen csupán kilenc darabra számíthatunk, de ezek szerencsére elég hosszúak - fél és másfél óra közötti végigjátszási idővel bír mindegyikük. Persze az egyjátékos mód mellett sokat várunk a multiplayer lehetőségektől is, hiszen ezek keretén belül egyszerre akár nyolcan vadászhatjuk egymást olyan pályákon, amelyek a szingli módúszban nem érhetők el.

A mellékelt képek (és DVD-s vásárlóink esetében az animációk is) tanúsítják, hogy a készítők rendesen rágyúrtak a grafikára is, ami ugyan nem emelkedik Halo 2-i, vagy Killzone-i magasságokba, de azért szolidan hozza a maga formáját (és különben is, a kreatív agyaknak köszönhetően inkább a vadnyugatba oltott horror-elemek lesznek azok, melyek feledhetetlenné teszik majd a játékot). Az pedig, hogy agyatlan lövöldözésben, vagy nagyon jól elkészített akciókban vehetünk majd részt (esetleg mindkettőben), eldől májusban.

Vega



HAUNTING GROUND

EGY JÓL CSENGŐ FRENCSÁJZ ÉS EGY SZEBB NAPOKAT IS MEGÉLT, AZTÁN ÚJRAGONDOLT ÖTLET ELEGYÍTÉSÉBŐL KEVERTE KI NEKÜNK A CAPCOM AZT A BÁJITALT, MELYET ELKORTYOLVA AZONNAL BELESZERETTÜNK A HAUNTING GROUNDBA. VESZÉLYES ÉS MISZTIKUS, MINT A RESIDENT EVIL, AGYAFÚRT ÉS CSAVAROS, MINT A CLOCK TOWER - A SIKER MÁR MOST GARANTÁLT!

Fiona Belli, 18 éves ártatlan kamaszlánykát vehetjük kezelésbe a Haunting Ground elején, aki rögtön roppant kellemetlen helyzetbe kerül: egy autóbaleset következtében elveszíti szerető szüleit... Ahogyan általában az ilyen esetekénél is lenni szokott, a baj nem jár egyedül: a karambol utáni első tiszta pillanatban egy kalitka képe kezd kirajzolódni előtte. Belülről..

A zár feltörése után ebből még csakcsak sikerül kikászálódnia valahogyan, de jobban megvizsgálva a körülötte lévő környezetet egy totálisan ismeretlen helyet lát. Hogy miként került ide, és egészen pontosan hová tűntek a ruhái, hogy ki az a titokzatos lilahajú lány, aki segít neki, és miféle kastély látképe rajzolódik ki a távolban - az a játék első, megtehető lépései közben fog kiderülni...

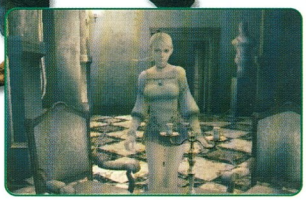


A Capcom a szebb időket is megélt, és első két részében zseniálisnak mondható Clock Tower életérzését próbálja visszahozni a Haunting Groundban is: ugyanis főhősnőnket állandó stressz alatt tartva, a program célja nem más, mint hogy az állandó fenyegetettségtől megnőtt adrenalin szintünk végig a maximumom maradjon (főleg váratlan helyzetekre, így elsősorban ijesztő jelenetekre hegyezvén ki a hangsúlyt). Ehhez nagyban hozzájárul majd Debilitas, az átlagemberhez (és Fionához) képest is nagyjából háromszor nagyobbra nőtt debil, testi fogyatékos szörnyeteg, aki a játék helyszínéül szolgáló ódon kastély folyosóit járja, és artikulálatlanul ordítva próbál ráijeszteni és megsemmisítő csapást mérni főhősnőnkre. Az állandó fenyegetettség mellett persze nem térhetünk ki fő "küldetésük" elől sem: ki kell derítenünk, hogy mi célt szolgál az ittlétünk, illetve, hogy miként is juthatnánk ki abból a hatalmas középkori kastélyból, ahová kerültünk. A folyosókat járva izgalmas kísérletekre, véres jelenetekre, számos átvezetőanimációra, és megoldatlan feladványokra bukkanhatunk.

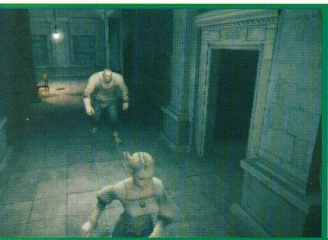
Kezelését tekintve a Haunting Ground az újkori külsőnézetes horror-játékok sémájára épül: az analógkar marokra fogásával, valamint az akciógombok nyomogatásával a szokásos mozgásfázisokat csalhatjuk elő (séta, kocogás, négykézláb kúszás, tárgyhasználat, nyílászárók elbarikádozása, beszélgetés). Újítás azonban, hogy még kalandozásaink elején egy hasznos segítőtársat kapunk: ő Hewie, egy hófehér németjuhászkutya. A védtelen lány és a harcias eb együttműködése lehet több esetben is a továbbjutás kulcsa, valamint nem egyszer drága jó négylábúnk mentheti meg minket Debilitastól is. Hewie egyébiránt teljes mértékben irányítható; ha Fionának sikerül a bátor négylábú bizalmába férkőznie, akkor egyre hatásosabb fegyvert kovácsolhat belőle. Szintén a Clock Towerből átemelt ötlet, hogy hősnőnk szívverését (és az ezáltal felfokozott izgalmi állapotát) a kontroller rezgéséből is megállapíthatjuk - ez már csak azért is különösen fontos, mert Fiona nem harcedzett hölgyemény, a krízishelyzeteket kifejezetten rosszul viseli, a sok egymás utáni megpróbáltatás pánikra késztet. Ilyenkor a képernyő elszürkül, és nehezebbé válik az irányítás is - azt érzékeltetvén ezzel a játékossal, hogy Fiona élete egy hajszálon függ a sokkba (és az ellenfél markába) kerülés állapotától.



Természetesen sok más, itt nem taglalt megoldásra is számíthatunk a Haunting Groundban, mely leginkább egy nyomasztó, folyamatosan feszültség alatt tartó horrorfilmre hajaz. A kaland- és akcióelemek megfelelő vegyítése, a történet alakulásáról folyamatosan tájékoztató bejátszások hamar magukba szippanthatják az embert. A Play Zone stábja már alig várja, hogy e felettébb attraktív hölgyeményt pátyolgathassa az ódon kísértetkastélyban...



Bagó Péter









INFO BOX

PS2

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

Megjelenés:
2005. április 29.

ELŐREJELZÉS

+

Már az alapszituáció is bizakodásra adhat okot, hát még a kivitelezés!

-

Ez rossz már nem lehet!

DVD: KÉPGALÉRIA



NINTENDO DS

→ INNOVÁCIÓ, KREÁCIÓ, RELÁCIÓ, ADDIKCIÓ. CSUPA OLYAN KIFEJEZÉS, MELY TÖKÉLETESEN RÁILLIK, ÉS KÖRBEÍRJA A NINTENDO LEGÚJABB FEJLESZTÉSÉT. EZ A DS: EGY HORDOZHATÓ KONZOL, DUPLA KÉPERNYŐVEL!

A jó öreg Nintendo mindig is élen járt az innovációban, előremutató újításai gyakran lendítettek nagyokat a játékkonzol-ipar szekerén. A régi szép időkben ez a fajta szellemiség a csúcstechnológiával kézen fogva jelent meg a termékeikben, manapság azonban mintha épp a korszerű (és ezáltal költséges) megoldások kerülnék el a nagy N háza táját. Ilyen, és ehhez hasonló gondolatok száguldoztak a fejemben, miközben legújabb kézi videojátékukat próbáltam kihalászni kissé leharcolt dobozából (hiába no, ez még az amerikai verzió, megviselte kissé a csomagolást a hosszú utazás). Miután az ezüstszürke gép kicsusszant a papírtokból, rögtön megállapítottam, hogy ez bizony nehéz! Ráadásul, igen-igen nagy. Még a régi GBA-hoz képest is méretesnek tűnt, pedig valójában szélességre és hosszúságra nagyjából azzal egyezik meg, csak ugye itt nincsenek ergonómikusan levágva a sarkok, ehelyett masszív féltégla-dizájnt kapunk. Ezzel együtt összecsukott állapotban egész mutatós a szerkezet, ráadásul ilyenkor a képernyők is védettek a fizikai sérülésekkel szemben, minden további nélkül elsüllyeszthetjük zsebünkben a gépet - már ha belefér.

A képernyőt felnyitva elém tárult a DS. A meglehetősen puritán kinézetet még a két darab képernyő meglehetősen szokatlan látványa sem tudta ellensúlyozni. Maguk a kijelzők egyébként nem túl nagyok, egyenként



256x192 pixel felbontásúak, és 260 ezer szín megjelenítésére képesek. A képminőség ezzel együtt nagyon ott van a szeren, a tökéletesen egyenletes háttérvilágításnak és a minőségi LCD-nek köszönhetően érezhető a fejlődés a GBA SP-hez képest, pedig az sem volt rossz. Az alsó képernyő különlegessége, hogy érintésérzékelővel látták el, ami a PDA-kon már régóta jól bevált, de játékgépnél eddig még soha nem használták. Az érintőképernyőt akár ujjunkkal is nyomkodhatjuk, de sokkal pontosabb és tisztább megoldást jelent a mellékelt stylus (apró műanyag pálca, gumírozott véggel) használata. Ezt egyébként bármikor besüllyeszthetjük a DS hátulján található foglalatba, így csökkentve az elvesztés veszélyét. Az egyetlen problémája a stylusnak, hogy egyik kezünket teljesen lefoglalja, így a másikkal kell tartanunk a gépet, és eközben kezelni a D-padot és a bal oldali ravaszt. Nem lehetetlen feladat, de hosszú távon bizony kényelmetlen. A megoldást az alaptartozékként mellékelt csuklópánt jelenti, amelynek végére a Nintendo rendkívül ötletes módon egy kis műanyag bütykőt helyezett el, amelyet hüvelykujjunk begyére erősíthetünk, hogy a nem kívánt szennyeződéseket elkerülve használhassuk ujjunkat az érintőképernyő nyomorgatására. Ráadásul a mesterséges toldalék jóval kisebb felületen érintkezik a kijelzővel, mint ahogy azt ujjunk tenné, így majdnem olyan precízen vezérelhetjük a játékokat, mint a stylussal - csakhogy így két kézzel tartjuk a konzolt, és a bal oldali ravaszt is elérhetjük

A gombkiosztás némiképp változott a GBA-hoz képest, de nagy újdonságokra nem kell számítani. Bal oldalt a szokásos D-padot találjuk, jobb kezünknél viszont az A és B mellett két további akciógomb is helyet kapott, X és Y néven. Az L és az R ravaszok szerencsére szintén megmaradtak, amit viszont hiányoltam, az valamiféle analóg irányítókar. A DS-ben ugyanis elég kraft van ahhoz, hogy igényes 3D játékok készülhessenek rá, ezekhez viszont elengedhetetlen az analóg kontroll. Az érintőképernyő bizonyos esetekben megoldás lehet - FPS-ekben gyakorlatilag az egérrel egyenértékű, az analóg padot kenterbe veri -, de példának okáért a harmadik személy nézetű játékoknál, vagy éppen sportszimulációknál nagyon fog hiányozni a kar.

A fölső képernyő két oldalán kaptak helyet a hangszórók, melyek akár meglepően hatásos virtual surround hangzásra is képesek. A minőség tényleg nagyon rendben van, a maximum hangerőt viszont szívesen toltam volna kicsit feljebb is, bár ez valószínűleg komoly torzulásokat eredményezett volna. Természetesen használhatunk fülhallgatót is, melyet szerencsére sima dzsekdugóval csatlakoztathatunk, nem kell átalakítót használni, mint az SP-nél. A DS rendelkezik beépített mikrofonnal is, ami



rengeteg lehetőséget rejt magában a hangvezérelt játékoktól kezdve a diktafon-szerű felhasználáson át egészen a hang alapú kommunikációig - utóbbi akár voice-over-IP alapú internetes telefonálást is jelenthet, ugyanis a DS hamarosan képes lesz vezeték nélküli hálózaton keresztül akár a világhálóhoz is kapcsolódni. Ha hinni lehet a Nintendónak, nemsokára egy egyetemi, céges vagy reptéri WiFi kapcsolódási ponton, vagy akár az otthoni wireless routeren keresztül is csatlakozhatunk majd az Xbox Live-hoz hasonlatos szolgáltatáshoz, hogy játékostársakat keressünk a világ bármely pontjáról. Ez azonban még a jövő zenéje, egyelőre be kell érnünk a 20-30 méteres távolságból működő vezeték nélküli kapcsolattal, amely maximum 16 játékost köthet össze egy jó kis össznépi multizás, vagy éppen csetelés erejéig. Utóbbira kiválóan alkalmas a beépített Pictochat alkalmazás, mely remekül kihasználja az érintőképernyőben rejlő lehetőségeket. A virtuális billentyűzeten pötyögve a szövegbevitel egyszerűvé és gyorssá válik, a mellékelt rajztáblán pedig kiélhetjük művészi ambícióinkat, és kézzel rajzolt üzenetekkel lephetjük meg társainkat. A japán iskolákban a DS már le is váltotta a hagyományos, papírgalacsin-alapú üzenettovábbítást, de valahogy kétlem, hogy nálunk hasonlóan elterjedne - más kultúra, más igények, más lehetőségek.
A Pictochat mellett találhatunk még beépített óra- és naptáralkalmazást is a DS-ben. Sajnos ezzel ki is merítettem a játékon kívüli lehetőségeket, pedig a touchscreen, a mikrofon, a WiFi



kommunikáció és a valósidejű óra szinte teljes értékű PDA-funkcionalitásra teremtene módot - a gép ezirányú lehetőségeit valószínűleg az első flash-kártyák megjelenése után tudjuk majd kihasználni.
Bizony, a Nintendo maradt a jól bevált memóriakártyás adattárolási megoldásnál, amely töltési idő és energiafogyasztás szempontjából mindenképpen előny a PSP optikai lemezéhez képest. Hátrány lehetne a kisebb kapacitás, illetve a nagyobb előállítási költség, valódi problémát azonban egyik sem okoz. A kisebb felbontású textúrákkal operáló DS játékok el fognak férni az 1 gigabitet (128 MB) is meghaladó kapacitású kártyákon, amelyek a PSP diszkeknél alacsonyabb áron kerülnek majd forgalomba. A DS egyébként alkalmas GBA játékok lejátszására is,



ráadásul a régi kedvencek meglepően jól néznek ki a fényesebb, élesebb kijelzőn. A dolog egyetlen hátránya, hogy az új hardver nem kompatibilis a linkkábellel és a GC-GBA összekötő zsinórral, így ezekről a funkciókról le kell mondanunk. Mivel a DS kártyák sokkal kisebbek, mint a GBA cartridge-ek, két külön port került a gépre, az alul található GBA slot egyfajta bővítőhelyként is működik. Ide csatlakoztathatjuk például a népszerű, filmnézésre, zenehallgatásra és e-book olvasásra is alkalmas GBA Movie Player új verzióját, vagy a Nintendo hamarosan megjelenő, DS / GBA kompatibilis, SD memóriakártya alapú MP3-MPEG4 zene- és videolejátszóját.
A lényeg persze nem ez, sokkal inkább a játékkínálat. Itt két dolog számít igazán: a mennyiség és a minőség. Előbbivel egyelőre nincs baj, mind a Nintendo, mind a third party kiadók szépen bekezdtek, így - köszönhetően a játékok régiófüggetlenségének - az európai premierre már szép kis csokorra való DS szoftver virít majd a boltok polcain. A minőség már kényesebb kérdés: bár a gép bőven alkalmas Nintendo 64 szintű játékok futtatására, ez önmagában kevésnek tűnik a PSP ellenében.
A multiplatform anyagokon bántóan látszik a két handheld közötti erőkülönbség, így a nagy N csak az érintőképernyő ötletes kihasználásában bízhat. Egyelőre a régi N64 játékok portjai kevéssé építenek a touch screenre, a jópofa, ámde idővel megunható minijáték-kollekciók pedig hosszú távon nem fogják előrevinni a DS szekerét. Kérdés, hogy mennyi komolyabb, nagyobb lélegzetvételű játékot kapunk majd. Mivel az érintőképernyős irányítás és a 16 fős vezeték nélküli multiplayer mód (akár egy kártyáról is!) tökéletes FPS és RTS platformmá teszik a DS-t (kézikonzolon mindkét stílus hiánycikknek számít), én optimistán látom a jövőt. Ráadásul nem erőlteti mindenki minden áron a 3D grafikát, így rengeteg igényes 2D stuffra is számíthatunk (pl. Castlevania DS, illetve a klasszikus JRPG-k képviselői).
Személyes véleményem szerint remek kis gép a DS, de erősen kérdéses, hogy a Nintendo ki tudja-e aknázni majd a benne rejlő potenciált. Amennyiben az innovatív, újszerű játékélményre törekvés megmarad a jól hangzó marketingszövegek szintjén, a gép csúnyán el fog bukni a szebb, erősebb PSP-vel szemben. Én azonban szeretném hinni, hogy lehet még új a nap alatt, és van más út is, mint a teljesítmény folytonos növelése. Meglátjuk.
A DS Európában lapunk megjelenésével egy időben, március 11-én startol. Várható kiskereskedelmi ára nálunk 45 ezer forintra tehető.

Immortal



Nintendo DS technikai specifikáció

Processzorok	ARM7@33MHz, ARM9@66MHz
Képernyő	2db 3" átmérőjű, 256x192 pixel felbontású TFT LCD, maximum 260 ezer szín, az alsó érintésérzékelővel ellátva
Hang	16 csatorna, sztereó (Virtual Surround) hangszórók, beépített mikrofon, fülhallgató bemenet
Adathordozó	DS és GBA kártya
Vezetéknélküli kommunikáció	IEEE 802.11 alapú, hatótávolság 10-30m, maximum 16 résztvevő, játék-áttöltési lehetőség
Alapszoftver	Pictochat; naptár, óra és ébresztő funkció; érintőképernyő-kalibrálás
Nyelv	Angol, japán, spanyol, német, francia, olasz
Akkumulátor	Li-Ion, négy órás töltéssel 6-10 óra játékidő, a GBA SP töltőjével kompatibilis
Alaptartozékok	Speciális Nintendo csuklópánt, Metroid Prime: Hunters játékdemó
Méret	149mm x 85mm x 29mm összecsukva
Súly	275g
Szín	Ezüst és fekete

RESIDENT EVIL 4



→ MIT IS ÍRHATNÁNK EGY LEGENDA VISZSZATÉRÉSEKOR? A RESIDENT EVIL 4 A MEGJELENÉSE UTÁN AZONNAL BEROBBANT A KÖZTUDATBA, LESÖPÖRTE A PIACON LÉVŐ ERŐTLEN PRÓBÁLKOZÁSOKAT, ÉS ÚJRA HELYET KÉRT MAGÁNAK A LEGNAGYOBBAK PANTEONJÁBAN. MI PEDIG BEENGEDTÜK ODA...

INFO BOX

Kiadó:
Capcom
Fejlesztő:
Capcom
Hivatalos honlap:
www.capcom.com/re4

Megjelenés:
2005. március 18.
Tesztplatform:
GC

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

\+

Hatalmas kiterjedésű területek, szinte korlátlan cselekvéshatár.

\-

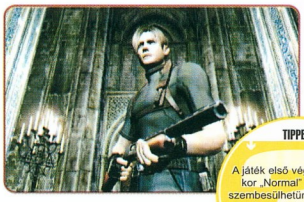
Fantáziátlan történet, leegyszerűsített fejtörők.

→ DVD: VIDEÓ, „MAKING OF"

PS2 - GC

PLATFORMOK

Több mint 2 éves, idegőrlő várakozás után végre megérkezett! A Shinji Mikami (veterán Capcom alkalmazott, Resident Evil producer, az első rész megálmodója) által vezetett csapat többszöri újragondolás, számtalan kukába hajított vázlat, és sikertelen próbálkozás után jelölte ki magának azt az utat, aminek végére érve most eme korongot is a kezünkben szorongathatjuk. És mindjárt kettőt is, hiszen a Resident Evil 4 olyan grandiózus példány lett, hogy egy lemez már nem is elég ő méltóságosságának. A kronológiailag a történet harmadik része utánra tehető folytatásban Leon S. Kennedy-t, a második részben megismert, ám akkor még kezdő rendőrt irányíthatjuk - aki immáron mint komoly elittestőr tér vissza, egyenesen az Amerikai Egyesült Államok elnökének lányának biztonságáért felelő beosztásban. Mint ahogyan 6 évvel ezelőtt sem, úgy ezen a napon sincs több szerencséje ifjú tisztünknek: a lányt egy ismeretlen szervezet elrabolja, és egy eldugott spanyol kisvárosban cipelik. Kilétük és céljaik ismeretlenek, ám mivel kiemelt prioritású ügyről van szó, speciális bánásmódban kell részesüljenek. A legjobb ügynök (értsd mi) veszi át az ügyet, hogy utánajárjon El Pueblo rejtélyes titkának...



TIPPEK

A játék első végigjátszásakor „Normal" fokozattal szembesülhetünk, de második alkalommal már a nehezített, "Professional" módot ajánlja fel...

Eddig tartott a felvezetés, amitől kezdve csakis tőlünk függ, hogy miként alakul majd tovább a történet fonala. Igen meglepő, és kicsit szokatlan érzés is volt viszontlátni azt a számtalan régi vonást, amely hosszú évek Resident Evilezései alatt az emberre ragadtak. Már csak azért is, mert a 4-es számmal aposztrofált folytatás totálisan újragondolt koncepcióval igyekszik harcba indulni a vásárlók kegyeiért (és természetesen bukszájukért egyaránt). Az új rész sokféle jelzővel illethető (mindamellett, hogy bődületesen szép grafikája van, soha nem látott hosszúságú és változatos cselekményszala, pályafelépítése, ügyességi feladványai), de leginkább azt hiszem a sablonos a legmegfelelőbb szó rá. Sablonos, mert mindazon értékek, melyek az RE szériát kiemelték az átlagos, tucat-termékek sorából, ezúttal nem kerültek bele a programba. Jól látható az a féle kezdeményezés, mely a program készítőiben



munkálkodott, amikor a lefektetett és már bevált alapok helyett egy jóval populárisabb piaci igények kielégítése felé tesznek kísérletet. Ezt a gesztust már részben igazolva láthatjuk mi is, és a Capcom is, hiszen az eddigi nyilvánosságra került adatok alapján a program beváltotta a hozzá fűzött remé-

nyeket, és megfelelő számú rajongótáborra talált. Azt, hogy ezzel hány, kezdetektől fogva kitartó Resident Evil fantól szabadultak meg - úgy látszik bevállalható kockázatnak vélték a japán fejlesztőstúdiónál...

Azt persze nem tudom, s nem is akarom elvitatni a játéktól, hogy bődületesen összetett, szó szerint lenyűgöző munka. A játék minden porcikájából dübörög a professzionalitás, így ha csak egy erődemonstrációnak is, de akkor is érdemes 1-2 kósza pillantást vetni rá. Technikailag talán a GameCube határát feszegető látványról, és kódolásról beszélhetünk a legelfogulatlanabbul: objektíven is nézve félelmetes az a fajta mélység, melyekbe egy ilyen apró kocka magával tudja rántani az előtte helyet foglaló játékost. Mint szinte mindenben, így irányításában is megváltozott a játék, mióta utoljára láttuk lezser főhősünket, a fix kameraállásból nagyon impresszíven dinamikus karakterkövetés lett, és ez még csak az első lépés, amit az RE4 a forradalom felé vezető úton tett. Azt már a korai híradásokból is tudtuk, hogy megszűnnek létezni a korlátok - ezt most tényleg szó szerint kell értenünk! Innentől kezdve nincs kibúvó az ellenfeleink elől - nem tudjuk a régebbi programok fogyatékosságait kihasználni: a szintkülönbségek és nyílászárók totális átjárhatóságával nem csak mi, de ellenlábasaink is előnyt kovácsolhatnak maguk számára. Mint ahogy ők, úgy mi is bevethetjük magunkat épületek ablakain, átvethetjük magunkat kerítéseken, és töltés, valamint eltűnő, vagy sérthetetlen karakterek nélkül, odavissza alapon kaphatunk és adhatunk ólmot akár több emeletnyi szintkülönbséggel is. Jó lesz, ha hozzászoktatjuk magunkat ahhoz a különösen nagy agresszivitáshoz, amit a mesterséges intelligencia próbál kommunikálni felénk: a nagyunkra akaszkodik, és addig nem is hagy békén, míg el nem éri célját, és ki nem ontja életünket.

TIPPEK

A fából készült ajtók / védőpajzsok mögött tartózkodóak egyáltalán nincsenek biztonságban, hiszen ez az anyag a Resident Evil 4-ben immáron könnyűszerrel átlőhető, és deformálható - a mögötte lévő delikvens pedig sebezhető...

Az „A" akciógomb az ajtónyitáson, fegyverelsütésen, és párbeszéd kezdeményezésen kívül másra is használható azonban. A Resident Evil 4 talán legnagyobb újítása, hogy a sok esetben krízishelyzetbe kerülő főhőst csak az mentheti meg a végzete elől, ha megfelelő időben, és megfelelő gyorsasággal tapad rá a képernyőn felvillanó gombokra. Ezek jószerivel kiszámíthatatlanul bukkannak fel a legváratlanabb helyzetekben (például közvetlenül mögénk huppan egy óriási kőtömb, ami elől ki kell térnünk a képernyőn felvillanó gombok őrült gyors nyomkodásával), és ilyenkor reflexünkre van bízva a túlélésünk. Kicsit elkeseríthetnek találom, hogy a logikai feladványok kárára, melyeket említésre sem méltatnék, annyira középszerűvé degradáltak, ilyen próbálkozásokkal kelljen fenntartani az érdeklődést a játékmenet iránt. Amivel amúgy nem lenne semmi baj, mert változatosak a helyszínek, és igen sokrétű dolgokat kell végrehajtanunk, de ez inkább múlik a szerencsén, vagy ügyességen, mintsem a logikán, mint ahogyan ez eddig módi volt az RE sorozatok történelmében.



Szintén újítás - bár nem ennyire drasztikus -, a pénz bevezetése. Erre azért volt szükség, mert megszűntek a ládalerakóhelyek, és bejött a képbe egy erősen üzleti alapú elgondolás. Így egyszerre két dologra kell odafigyelnünk: mit, és mennyiért veszünk. Főleg azért, mivel a fix méretű aktatáskánk szolgál egyedüli raktárhelyünkként, vagyis ennek kinövését csak két lépéssel konstatálhatjuk: a felesleges tárgyak eldobásával, vagy egy nagyobb koffer vásárlásával.

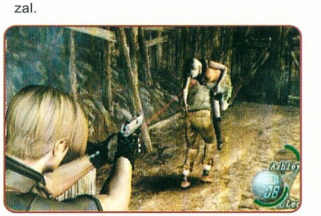


A játék hosszúságának okán vázlatszerű végigjátszást közlünk - azonban minden főellenfél-taktikát, és végrehajtandó feladatot megemlítünk. Jó szórakozást a játékhoz!



CHAPTER 1-1

- Mielőtt belépnél az út végén álló házba, vedd fel a gránátokat a mellette lévő kunyhóból.
- Öld meg a bent tartózkodó spanyolt.
- Irány az emelet: vedd fel a szétszórt tárgyakat, majd ugorj ki az ablakon.
- Mivel a híd leszakadt, visszafelé már nem tudsz menni.
- Haladj tovább egyenesen, átvizsgálva az útszéli kalyibákat, és lődd le a szembejövő lakosokat.
- Lépj át az ajtón, majd meg se állj, míg meg nem érkezel a falu főterére.
- Balkéz felé haladva próbálj elsiklószolni a helybéliek elől, majd lépj be az egyik közeli házba, ahol elbarikádozhatod magad az időközben gyanút fogó lakosok elől.
- A másodikon feltöltheted a készleteidet, majd készülj a lakosok első támadási hullámára.
- A láncfűrészes spanyol legyen az elsőszámú célpontod, hiszen ő jelenti rád a legnagyobb veszélyt!
- Elegendő helybéli lemészárlása után ellenfeleid szétszéledtek, szabaddá téve továbbhaladásod útját.
- A nyugati ajtón távozhatsz a Farm irányába.
- Öld meg a lakosokat, majd jegyezd meg az egyelőre zárt ajtó helyét.
- Gyűjtsd be az energiádat regeneráló tojásokat, majd távozz az északkeleti ajtón.
- Indulj el a szerpentinen, majd megfelelő időben nyomva a gombokat, kerüld ki a rád gurított kősziklát.
- Indulj el a csatornában, és meg se állj a túlvégéig.
- Vigyázz a dinamittal szaladgáló helybéliekre!
- Lődd le a ház ajtaján lévő zárat, gyűjtsd be az elszórt tárgyakat, majd told el a könyvszekrényt, hogy megismerkedhess Luisszal.



CHAPTER 1-2

- Az apró közjáték után ismét reflexeidet kell villogtatnod: a megfelelő időben megnyomott gombok segítségével menekülhetsz meg a kivégzésedre küldött csatlós elől.
- Luis távozása után gyűjtsd be a még fellelhető tárgyakat, majd távozz a bejáraton.
- Kövesd a csuklyás alakot, akinél utána

RESIDENT EVIL 4

VÉGIGJÁTSZÁS

kedvedre be is vásárolhatsz (főleg a távcsöves puska javallott).
- Lődd le a lehető legtöbb lakost, még távolról, hogy közel érve már ne okozzanak neked túl sok gondot.
- Lépj át az ajtó túloldalára.
- Haladj tovább az ösvényen, majd miután felértél a hely tetejére, vedd fel a táblát.
- Ugorj le, és fókuszálj az apró bódé tetejére.
- Itt felveheted a második tábladarabot, melyet az előbb találttal kombinálva egy új emblémát kapsz.
- Ezzel az északi ajtót tudod majd kinyitni, melyen menj is keresztül bátran.
- Lődd le az eléd kerülő ellenfeleket, majd haladj tovább egyenesen.
- Válaszd a jobb oldali ajtót, majd ugorj át a nyíláson.
- Bújj el a kocsi mögé, ahonnan viszonylag nagyobb biztonságban irthatod a falubelieket, majd mielőtt továbbhaladnál, vigyázz a földre helyezett csapdákra is!

A fegyverekről általában

A sorozat talán legnagyobb újítása, hogy a fegyvereket immáron nem keresnünk kell, hanem megvásárolnunk őket. Ezzel belépett a Resident Evil életének második legnagyobb újítása: a pénzgyűjtés (különben nem lenne miből megvásárolnunk fegyvereinket). Már a történet legelején felbukkanó álarcos idegen a játék egészén végigkísér majd minket, és viszonylag sűrű időközönként térhetünk be boltjába, hogy különböző felszereléseket vásároljunk nála. Segítségével nem csak fegyverarzenálunkat, hanem a szorosan a játékmenethez kötődő tárgyakat is megvásárolhatunk. Így például elsősegély spray-t, vagy nagyobb aktatáskát, ami tulajdonképpeni inventory-nknak felel meg. A fegyverek adásvételén kívül van még egy opció amit végrehajthatunk nála: ez pedig a fejlesztés. Az összesen négyféle értékkel jelzett adatokat az alábbi csoportokra bonthatjuk szét: Firepower (tűzerő), Firing Speed (tüzelési sebesség), Reload Speed (újratöltésre fordítandó idő), Capacity (tárkapacitás). Kemény pénzösszegekért cserébe fegyvereink ezen értékeit fejleszthetjük, egészen pontosan a legmagasabb, 6-os szintig. A fegyverekhez a későbbiekben különféle kiegészítéseket (vállbiztosíték, távcső, gránátok, muníció) is vásárolhatunk. A fegyvercsoportokat igyekeztem úgy válogatni, hogy egy kupacba az azonos tölténypatront használóak kerüljenek.

CHAPTER 1-3

- A városvezető szobájába visszatérve egy különös jelenet szemtanúja lehetsz...



- Lépj keresztül az ajtón, lődd át a balra lévő barikádot, és vedd fel a maszkot.
- Vágd át magad a helybélieken, egészen a létráig.
- Miután lemásztál, gyűjts be néhány halat - ezek segítenek helyreállítani az egészségedet.
- Létrázz fel a túloldalon.
- Az út végén fekvő házig kell eljutnod.
- A zárt ajtónál oldd meg az aprócska logikai



feladványt.
- Vizsgáld át a szobát, majd vedd fel a kulcsot a ládikából.
- Távozz az ajtón át, ahol a jelenet végignézésével már a következő fejezetben találod magad.

- A lenti szinten további tárgyakat tudhatsz majd magadénak.
- A házból kilépve koncentrálj a láncfűrészes támadókra, majd utána a többi falubélire.
- Az ajtó után vedd magadhoz az összes elszórt tárgyat.
- Irány újra a falu, ahol a frissen megjelenő lakosokra összpontosíts.
- Vedd fel a kulcsot, melyet a piros jelzésű ajtónál használhatsz.
- Mentsd ki az állást, és vesd bele magad a kazamatákba.
- A járat végén csencselj az árussal, majd mássz ki az alagútból a mögötte húzódó létrán.
- Vágj át a temetőn.
- Nyugtázd a zárt templomajtót, majd oldd meg a templomkertben lévő apró kis rejtvényt.
- Indulj el templomkert oldalából kiágazó ösvényen a rozoga híd felé.
- A híd után szaladj végig az ösvényen, és lépj be az ajtón.

- Kutasd át a közeli bódékat, majd lépcsőzz le az ajtóig.
- Haladj keresztül rajta, és üzletelj a kereskedővel, ha szükséged van rá.
- Keresd a duplaajtót, majd indulj el a mögötte fekvő hegyi ösvényen.
- Kerüld ki a rád zúduló újabb sziklát, a megfelelő gomb gyors nyomogatásával.
- Kerülj át az ingoványos terület túloldalára, kutasd át az elhagyatott épületet, majd lépj be a túlsó végében található ajtón.
- A tó előtti elágazásnál balra egy rövid bejátszásban láthatod, hogy mi vár rád...
- Térj be jobbra a házba, és mentsd el az állást - szükséged lesz rá!
- Ülj be a stég végén horgonyzó ladikba.
- Kezdj el a túlpart felé hajtani, majd mikor megtámad a vízben élő Del Lago, készülj egy nagyon kemény főnökharcra.
- Amíg a csónakodat húzza, próbáld meg minél többször hátba dőfni a szigonnyal, majd mikor eltűnik a víz alatt, és újból felbukkan, hajítsd bele a szájába a vasdárdádat.
- Legyőzése után ragadj rá az A gombra, hogy megmenekülj a lábadra csavarodott kötéltől.
- Nézd végig a jeleneteket, melyekkel véget is ér ez a fejezet.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék stáblistáján figyelhetünk fel az alábbi figyelmeztetésre: bármilyen illegális másolat készítése a játékról a Racoon City Rendőrhivatalának beavatkozásának veszélyét, és a S.T.A.R.S. akciócsapat megjelenését vonja maga után.

CHAPTER 2-1



- Olvasd el az asztalon hagyott memoárt, majd gyűjtsd be a szobában sorakozó tárgyakat.
- Hagyd el a házat, majd juss el az északon fekvő ajtóig.
- Az első mutálódó lakosnál ne lepődj meg - célozz a feje helyén nőtt nyúlványra, hogy végleg kiterítsd.
- A harc után kellj át a gáton, majd ereszkedj le a kötélhágcsón.
- A dobozokat lelőve készíts hidat magadnak a felduzzasztott folyón.
- Lőj le minden dobozt, hogy át tudj kelni a duzzasztógát túlsó oldalára is.
- Kelj át az alkalmi hídon, és mássz fel a toronyba.
- Húzd meg a kart.

- A vízesés mögött megnyíló út felé távozhatsz; megjelent viszont egy csomó ellenfél.
- Intézd el a különféle módszerekkel rád vadászó lakosokat, majd szaladj be a barlangba.
- Szaladj egyenesen, míg el nem érsz egy oltárig.
- Vedd fel az ereklyét, majd távozz az ezáltal megnyitott titkos átjárón.
- Egészen a csónakig kell elverekedned magad, ahonnan visszatérhetsz egy már ismerős helyszínre.
- Szaladj visszafelé a templomhoz, ám útközben megtámad a következő főellenfél.
- Megfelelő távolságból rálőve nem lehet probléma a hátából felbukkanó amorf lény megcsonkítása (akár távolról, akár puszta kézzel).
- Gyűjtsd be az általa elhullajtott pénzösszeget.
- Haladj vissza egészen a templom zárt bejáratáig.
- Használd rajta a felvett tárgyat, hogy beléphess az ajtaján.
- Mászd meg a létrát, majd a csillár segítségével lendülj át a túloldalra.
- Az ajtó kinyitásához oldd meg az egyszerű logikai feladványt, majd térj vissza az imént még zárt rácsos ajtóhoz.
- Immáron Ashley-vel, mássz le a létrán, és indulj el visszafelé a faluba.
- Mozizz, majd készülj a következő fejezetre.

CHAPTER 2-2

- Tanuld meg Ashley irányítását, ugyanis nagy szükséged lesz még rá!
- Szedd össze az összegyűjthető tárgyakat, majd haladj tovább a falu irányába.
- Csencselj az árussal, ha kedved van hozzá.
- Egészen a főtérig kell visszabóklásznod, ahonnan a Farm irányába kell távoznod.
- Most, hogy már ketten vagytok, ki tudjátok nyitni az eddig zárt ajtót - tegyétek is meg.
- Fuss át a hídon.
- A házban igyekezz távol tartani az ablakokon beözönlő lakosokat. Próbálj fejre célozni, és egyfolytában tartsd szemmel az általad fedezett két nyílászárót!



- A másodikon ugyanez lesz a feladatod - kiegészítve a földszintről felmászó falubeliekkel.
- Rövid idő után a helyzet normalizálódik, és véget is ér ez a küldetés.

CHAPTER 2-3

- Gyűjtsd be az elhajított és szekrényekbe rejtett tárgyakat.
- Hagyd el a házat, és mentsd el az állásod.
- A két óriási kapu közül nyisd ki a kívántat a középen árválkodó karral.
- Akármelyiket is választod, erős ellenállásba fogsz ütközni, balra számtalan láncfűrészessel, és feldühödött lakossal, jobbra pedig egy már egyszer legyőzött óriási monsztával.
- Egy-egy kulcsot kell begyűjtened, mellyel átjuthatsz a mögöttük fekvő területre.
- Olvasd el az itthagyott feljegyzést a házikóban, majd fuss fel a hegyre telepített felvonóhoz.



ÉRDEKESSÉGEK

A játék végigvitele után kezdődik az igazán kemény bevetés: az Assigment Ada, és Mercenaries aljátékot, több óranyi önfeledt gyilkolásra adnak lehetőséget, melyekben további rejtett karakterek is előcsalhatunk, például Hunkot, a Resident Evil 2 egyik titkos karakterét.

- Szállj be a gondolába, és figyelj a szembejövő, valamint oldalsó kiszögellésekről támadó falubéliekre.
- Gyűjts be a szükséges utánpótlást az irányítószobában, majd nyargalj le a lépcsőn.
- A barlangból szólítsd magadhoz az értékes tárgyat.
- Menj még egy szinttel lejjebb a lépcsőn.
- Vásárolj be az ismeretlennél, majd ments egyet.
- Haladj tovább az úton, míg nem el nem jutsz egy házig.
- Bitores Mendez legyőzéséhez főleg végtagjait, illetve fejét kell céloznod, közben sebesen eliszkolnod, ha a közeledbe ér. Általában távolról lehet biztonságosan szórni az illetőt (és ez mindkét formájára igaz).
- Vedd fel a hamis szemgolyót, majd törj utat magadnak egy oldalsó résen keresztül.
- Szaladj vissza egészen a felvonóig, és liftezz vissza a hegyoromra.
- Az ittlévő zárt ajtó szenzoránál használhatod a szemgolyót.
- A lejtőről guruló teherautót még azelőtt próbáld ártalmatlanítani, hogy halálra gázolna.
- Fuss át a kastélyba vezető hídon.

CHAPTER 3-1

- Tárazz be az idegennél - szükséged lesz az új, és erősebb fegyverekre...
- Lépj be a kastély ajtaján.
- Számolj le az itt lézengő ellenfelekkel, majd baktass fel a csigalépcsőn.
- Kerüld ki a rád zúduló tüzes áldást - végzed ki a fenti katapultost a mellette lévő robbanó hordó segítségével...
- A lenti katapultot még nem tudod használni, úgyhogy lépcsőzz tovább a következő emeletre.
- Ügyelj a három felől záporozó tüzes lövedékekre - a házból megfelelő rálátásod nyílhat mindegyikre.
- Fuss át a hídon, és a kar segítségével emeld fel a lenti ágyút.
- Zúzd be vele az eddig bevehetetlennek tűnő várkaput.
- Vásárolj be a kománál, ha szükséged van rá, majd lépj át a mögötte lévő kapun.
- Gyűjtsd be az itt heverő tárgyakat, majd vedd magadhoz a platinakardot is.
- Irány az emelet, ahol cseréld ki új szerzeményedet az itt lévő aranykardra.
- Lődd ki az időközben megjelenő piros ruhás szerzetest, majd térj vissza a földszintre.
- Tedd az aranykardot a lenti üres részbe, és lépj át a megnyíló kapun.
- A jelenet után haladj tovább egyenesen.
- Öld meg a falusiakat, és keresd a kastély kapukulcsát az egyik áldozatnál a következő helyszínen..

SPECIÁLIS FEGYVEREK



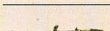
TMP
Ár: 15 000
Megvásárolható: Chapter 1 - Völgy



Mine Thrower
Ár: 28 000
Megvásárolható: Chapter 2 - A kastély bejáratánál



Handcannon
Ár: 0
Megvásárolható:
Az első újrajátszás alkalmával válik elérhetővé



Rocket Launcher
Ár: 30 000
Megvásárolható: Chapter 1 - Völgy



Infinite Launcher
Ár: 1 000 000
Megvásárolható:
Az első újrajátszásnál vásárolhatod meg



Chicago Typewriter
Ár: 1 000 000
Megvásárolható:
Az Assigment Ada küldetés teljesítése után

RESIDENT EVIL 4

VÉGIGJÁTSZÁS

KÉZIFEGYVEREK



Handgun
Ár: 8000
Megvásárolható: Chapter 1 - Völgy



Red 9
Ár: 14 000
Megvásárolható: Chapter 1 - Alagút



Punisher
Ár: 20 000
Megvásárolható: A „kékmedál" al-küldetés teljesítése után lesz megvásárolható



Blacktail
Ár: 24 000
Megvásárolható: Chapter 2 - A kastély bejáratánál



Matilda
Ár: 70 000
Megvásárolható: Az első újrajátszás alkalmával lesz megvásárolható

- Luis után rohanva használd a kulcsodat a zárt ajtónál, majd szaladj egészen addig, míg egy újabb bejátszás nem veszi kezdetét.
- Juss el az írógépig, majd menj át a mellette lévő ajtón.
- Fordulj jobbra, menj tovább egyenesen, míg el nem érsz egy tűzzel elzárt területhez.
- Vedd fel a kulcsot a festményből, majd nyisd ki vele a börtönblokkba vezető, elzárt ajtót.
- Ashley-t biztonsági okokból hagyd az ajtón kívül, míg te lent rendet teszel..
- Törd be a cella ajtaját, majd készülj egy kis harcra.
- A vak szörny a hang alapján tájékozódik, tehát a futás eleve kizárt. Próbáld messziről lőni a hátára szorult szimbiontát - ez az egyetlen gyengepontja.
- Halála után a cellában lévő kar segítségével zárhatod el a felső folyosó tűzcsóváit.
- Ashley-vel karonfogva indulj el az eddig tűzzel védett folyosó felé.
- Öld meg a szerzeteseket, majd lépcsőzzetek le a kis szobába.
- Míg Ashley az egyik, te a másik gombra állj, hogy kiemelkedjen a továbbjutáshoz szükséges szerkezet a földből.
- Tekerd meg a szerkezet karját.
- Mássz fel a lépcsőn, és kérd meg Ashley-t, hogy tekerje meg ő is a galériára helyezett két szerkezet karját.
- Főleg a vadászpuska segít megvédeni Ashley-t a rátámadó szerzetesektől.
- Kelj át az új platformon, és hagyd el a termet.
- Beállhatsz lövöldözős játékot játszani a kereskedőnél, és menthetsz is ezután.
- Még egy nagy hall van hátra és egy írógép, és már töltődik is a következő fejezet.

CHAPTER 3-2

- Hagyd el a helyiséget a barna ajtón keresztül.
- Ugorj le a csatornába, és ügyelj az új ellenségre idelent.
- Mássz fel a túloldali létrán, és hagyd el a helyiséget.
- A börtönblokkban szintén ügyelj a láthatatlan, de néha vibrálásukról felismerhető ellenfelekre, és gyűjtsd be a cellákban elszórt tárgyakat.
- Nyiss be a legtávolabbi cellába.
- Szaladj fel a lépcsőn, és nyiss be az ajtón jobbra.
- Ügyesen lavírozz át a lengő akadályok között, majd létrázz fel a túloldalon.
- Küzdj meg a szerzetesekkel, majd használd a csillárt a továbbjutáshoz.
- Vásárolj be, ha szükséged van rá, majd távozz a kinyitott ajtón keresztül.
- Vedd fel a feljegyzést, és lépj át a következő terembe.
- Ölj meg mindenkit, és haladj tovább.
- Pár termen keresztül egy piros ruhás szerzetes lesz a célpontod - nála lesz ugyanis a továbbjutáshoz szükséges kulcs.
- Miután leölted az ide-oda cikázó, végül géppuskafészekbe menekülő szerzetest,



vedd fel az általa elejtett kulcsot.
- A galériába érvén oldd meg az egyszerű festmény-fejtvényt és lépj át a következő terembe.
- A kör alakú teremben lődd ki a rakétavetőseket és nyílpuskásokat, majd nyomd meg a falra szerelt gombot.
- Az erkély bal oldalán maradva lépj be az első ajtón.

TIPPEK

A második végigjátszás alkalmával a játék felajánlja, hogy szereplőid speciális kosztümökben tündököljenek. Leon a hagyományos R.P.D uniformisban, Ada fekete bőrszerkóban, Ashley pedig popsztár hacukában feszít.





- A váza alatti gombot megnyomva térj vissza az előző terembe.
- Keresd meg a kecskével díszített táblát.
- Lépj ki az első megnyomott gomb melletti ajtón.
- Ments egyet, ha szükségét érzed, majd haladj tovább.
- Fuss át a szökőkút mögötti ajtóhoz.
- A jelenet után lépj be a labirintusba, és keresd meg a két holdkő-részletet.
- Ügyelj a kutyákra, majd illeszd össze a két részletet.
- Lépj be vele az eddig elzárt házba, és nézd meg az átvezető jelenetet.



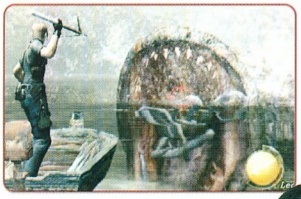
CHAPTER 3-3

- Vásárolj a kereskedőnél, majd lépj be az ebédlőbe.
- Olvasd el a falra függesztett utalásokat, majd a zárt ajtótól jobbra lévő átjárón indulj tovább.
- Gyűjtsd be az itteni tárgyakat, majd térj vissza az ebédlőbe.
- Nyomd meg a csengőt, majd lődd ki a képen az üveget..
- Lépj be az új szobába.
- Öld meg a ketrecben megjelenő alakokat, majd lődd ki a kivezető ajtókon lévő lakatot.
- Haladj tovább a kijárat irányában, és kezd el leszedni a megjelenő szerzeteseket.
- Vedd kezelésbe a kart, majd fuss át a híd túloldalára. Huppanj le, és vedd fel az ide helyezett drágaságokat.
- Mássz vissza, lődd le a lakatot, majd át a hídon. Lépj át az ellenségektől hemzsegő ajtón.
- Csencselj a kereskedővel, majd az ajtón kilépve fejezd be a missziót.

CHAPTER 3-4

- Gyűjtsd be tárgyakat, majd jegyezd meg, merre tűnt el Ashley.

- Lépcsőzz le, és öld meg az ellenfeleidet.
- Fedezd Ashley-t, közben fókuszálj a piros ruhás szerzetesre.
- Mentsd ki az állásod Ashley-vel, majd lépj át a következő terembe.
- Ügyelj arra, hogy ne kerüljön túl közel hozzád egyik szerzetes sem, hiszen védtelen vagy.
- Használd ki, hogy át tudsz bújni az asztalok alatt, illetve a gyertyák segítségével lángra lobbanthatod a szerzeteseket...
- Összesen három alkalommal kell kinyitnod a továbbjutás kapuját.
- A labirintusszerű teremben először is toldd el a könyvszekrényt, de még NE nyomd meg a mögötte lévő gombot.
- Kússz át az asztal alatt, majd nyomd meg az itt lévő gombot.
- Vedd fel a kőtáblát a kandallóból, majd nyomd le a következő gombot is.
- Most végre megnyomhatod a könyvespolc mögöttit, és átfuthatsz a szoba távolabbi részébe.
- Lépj át az ajtó túloldalára.
- Helyezd be a kövedet a folyosó végi szobában található emelvénybe, és oldd meg a klasszikus fejtörőt.
- Az új teremben emeld el a Salazar família családi jelképét, és egy újabb kegytárgyat.
- Visszafelé haladva ügyelj a megelevenedett lovagokra - időben ugorj el lesújtó karjuk (és kardjuk) elől.
- Fordulj rá az eddig ignorált ajtóra, ahol nem csak feltöltheted a készleteidet, de a



Salazar jelképet használva kijuthatsz a labirintusból is.
- Itt már vár Leon és a fejezet vége.

CHAPTER 4-1

- Fuss vissza egy extraerős fegyverért.
- Ashley-nek bakot tartva bejuthatsz egy eddig elzárt kis kamrába.
- Most vissza a fejezet kezdőpontjához, ahol a fegyvert találtad.
- Fuss át a kis összekötő folyosón, majd mentsd ki az állásod az írógépnél.
- Lépj rá a furcsa szerkezetre, és szállíttasd át magad a túloldalra.
- Öld meg a tűzokádó szerkezetek mögé bújt szerzeteseket, és vedd fel a harmadik (oroszlános) ereklyét a barlang túlsó végéből.
- Vissza Ashley-hez, akivel vegyétek használatba a sarok után állomásozó bányakocsit.
- Használd a három ereklyét a falon lévő alkotáson, hogy bevehesd a mögötte húzódó járatot is.
- Ülj be az újabb vagonba.
- Szaladj át pár termen, majd tépd fel a jobbra lévő ajtót az árushoz és a céllövöldéhez.



- Térj vissza az előző terembe, tovább egyenesen, és meg se állj a trónteremig.
- Útközben használd a reflexeidet, majd az ajtó előtt kérd meg Ashley-t, hogy várjon meg itt.



- Vedd fel a királyi ereklyét a teremből, majd küzdj meg a megjelenő lovagokkal.
- Rohanj vissza Ashley-vel a folyosón, és nyiss be a szemközti ajtón.
- A két szobrot a két gombra tolva, valamint Ashley-vel a másik kettőre állva hamar túljuthatsz ezen a szobán is.
- Gyűjtsd meg a négy tárgyat a csapda kikapcsolásához.
- Miután Ashley csapdába esik, lődd ki a két szerzetest a masina üléséből, majd mentsd meg a lányt.
- Tedd el a királynőt ábrázoló bábut.
- Lődd ki az ajtó zárját, majd térj vissza a nagy hallba ebből a teremből.
- Végezz a megjelenő ellenfelekkel, majd helyezd bele a szobrokba a két királyi szobrodat.
- Ugorj ki a jobbra lévő ablakon, mássz fel a létrán, és mássz be a kupola alakú helyiségbe.
- Az emberrablás után újfent ismeretlen szörnyalakok tűnnek fel, csak a golyóidra várnak.
- Húzd meg a kapcsolót, majd lődd ki a beragadt híd fogaskerekét.
- Haladj tovább, csencselj az árussal, mentsd ki az állásod, és némi gyilkolás és barlangászás után lépj be az óratoronyba.
- Itt három, a szerkezet működését gátló támasztékot kell megtalálnod és megsemmisítened. Ehhez éles szemre, valamint egy pisztolyra lesz szükséged.
- Használd a kapcsolót az emeleten a szerkezet beindításához.
- Létrázz le, vedd fel a kesztyűt, melyet az ellenfelek dobnak eléd, majd távozz a kijáraton.
- Fuss át a hídon, ügyelj a képernyőn megjelenő gombokra.
- Győzd le a várvédőket, majd

TIPPEK

Ugyan itt már jóval gyorsabb az ajtónyitás animációja, mint a sorozat eddigi részeiben, de még ezen is lehetőségünk van gyorsítani!. Mikor belépünk egy helyiségbe, nyomjuk le gyorsan még egyszer az akciógombot (esetünkben az A-t), így Leon meggyorsítja kicsit a folyamatot a cipőtalpának segítségével...

mássz be a létrán az épületbe.
- Haladj végig a járaton.
- Ismét reflexpróbáló feladatok következnek: egy gomb megnyomása, és egy főellenfél-harc vár rád.
- Próbáld kikerülni a lény támadásait, és megnyomni a kijárat melletti gombot. Míg a lift biztonsági rendszere deaktiválja a zárat, folyamatosan légy mozgásban a lény elől. Használd a hordót a folyosókon és a teremben a megfékezésére.
- A lifttel hagyhatod el a helyiséget és ezt a fejezetet.



CHAPTER 4-2

- Jobbra lesz a kereskedő, és a szokásos céllövöldéje, balra pedig a továbbjutás.
- Öld meg a helybélieket, majd lépj be a bányába.

VADÁSZPUSKÁK



Shotgun
Ár: 20 000
Megvásárolható: Chapter 1 - Völgy



Riot Gun
Ár: 32 000
Megvásárolható: Chapter 2 - A kastély bejáratánál



Striker
Ár: 43 000
Megvásárolható: Chapter 2 - Az áruló szakadékjánál

- Pattanj be a kocsiba, és lődd ki az elindításhoz szükséges kart.
- Öld meg a rád rontó ellenfeleket, ugrass át a szakadékon, majd kapcsold át a biztosítékot a túloldalon.
- Vissza az alsó szintre, rendezd le a láncfűrészes fiút, és használd újra a kapcsolót.
- Robbantsd fel a dinamitokat a sziklánál.
- A két óriás közül az egyiket becsalogathatod a középen lévő óriási kohónyílásba, ha a szemközti magaslatról idejében odasiklasz az ezt irányító szerkezet karjához.
- A másikat hagyományos, hátbalövéses módszerrel intézheted el.
- A barlangban két gombot kell megnyomnod, hogy kijuthass innen - közben a repkedő szörnyek sokaságát is serényen irthatod.
- Kerüld ki sziklaomlást, majd haladj egyenesen.
- Vedd fel a Royal Insignia tárgyat, amellyel be is teljesítetted ezen küldetésedet.

CHAPTER 4-3

- Töltsd fel magad a szükséges tárgyakkal az árusnál.



- Ronts rá a helybéliekre, majd mássz le az egyik romházban található lejáróm.



- Lődd ki a csapdákat, melyek a terem túlsó végébe vezetnek.
- Mássz fel az emeletre a továbbjutást jelentő kulcsért.
- Öld meg a két láncfűrészest, majd távozz a bezárt ajtón.
- Fuss át a helyiségen, míg egy újabb csapdához nem érkezel.
- Semlegesítsd, akárcsak az imént, vizsgáld át a koporsót, majd szaladj tovább egyenesen.
- Lépj be a piros ajtón.
- Ülj be a kocsiba, és lődd ki a balra lévő kart.
- Miközben száguldasz lefelé, a közvetlen környezetedet próbáld megtisztítani a folyton hozzád csapódó potyautasoktól.
- Lődd ki a sín mellett álló láncfűrészest, aki megakadályozna a továbbhaladásban.
- Lődd ki a fejmagasságban közeledő deszkákat is.
- A megfelelő pillanatban készülj egy mindent elsöprő lejtőre, és egy mögötte tátongó hatalmas szakadékra.
- Lépj be az ajtón és vedd fel az Önfeláldozás kövét.
- Létrázz fel, majd helyezd az emblémát az oroszlán szájába.
- Használd az ajtó mögötti liftet.

CHAPTER 4-4

- Meg se állj Salazar szobráig.
- Miután ellenfeleid aktiválták a kapcsolót, vonulj kicsit visszább, egészen a létráig.
- Felmászva rajta öld meg az összes ittlévő megszállottat, majd közelíts a központi platform felé.



- A bal oldali karral a bal oldali kéz működését szabályozhatod.
- Kerülj a szobor háta mögé, hiszen az ittlévő újabb kapcsoló elengedhetetlen a sikerhez.
- Át jobbra, innen ugorj át szembe, és le a létrán.
- Húzd meg a kapcsolót.
- Irány a harmadik kar, amellyel beindítod az ellentétes irányú mozgást.
- Ugorj le a szobor elé, majd mivel az életre kel, kezdj el szélsebesen futni.
- Kerüld ki a rád potyogó tartópilléreket a képernyőn megjelenő gombok lenyomásával.
- Az ajtón csak akkor tudsz benyitni, ha előtte lelövöd róla a lakatot.
- Tedd meg még időben, különben halálra zúz Salazar szobra!
- Kezdj el elindulni felfelé, míg szembe nem találkozol pár hordóval.
- Lődd ki őket, mielőtt átgurulnának rajtad.
- A liftről letolva a ládákat immáron gond nélkül feljebb emelkedhetsz.
- Útközben szedd le a szerzeteseket, majd indulj el a kereskedő irányába.
- Salazar legyőzéséhez mindig a mutálódott növényszájat, illetve a beleépülő Salazar fejét kell céloznod (ez utóbbit csak azután, hogy a szájat felhergelted). Azonban vigyázz ha a száj kitátja magát, hatalmas harapással vethet véget életednek, úgyhogy amint ezt meglátod, rohanj arrébb vagy 50 métert. A két oldalsó csáp ideiglenesen eltüntethető, de mire igazán rákoncentrálhatnál Salazarra, újranőnek.
- A lenti részen találhatsz némi utánpótlást arra az esetre, ha kifogynál a tartalékaidból.

TIPPEK

Érdemes megvásárolni a kereskedőtől a kincskeresők térképét, ugyanis a sokszor jól eldugott, értékes tárgyak szabad szemmel észrevehetetlen helyeken rejtőznek. Már csak annál is inkább, hiszen a kincseket kombinálva sokkal magasabb áron adhatod el őket, mint egyesével!

KARABÉLYOK



Rifle
Ár: 12 000
Megvásárolható: Chapter 1 - Völgy



Rifle (Semi-Auto)
Ár: 35 000
Megvásárolható: Chapter 2 - A kastély bejáratánál

- A küzdelem után mássz fel a létrán, majd be az ajtón, végül le a kötélen a lifthez.
- A vásárlás rajtad áll; elsősorban a közeli csónak lesz létfontosságú.

CHAPTER 5-1

- Haladj tovább az úton, míg el nem érkezel egy romvárosba.
- A zárt ajtót megvizsgálva láthatod, hogy egy lézeres szerkezettel egybekötött érzékelő védi.
- Miután a lézersugár bekapcsolódik, mássz fel az első toronyba és irányítsd át a következő ház tetején lévő tükörre.
- Mássz át a következő toronyba, forgasd az ittlévő szenzort az ajtó melletti tükör irányában, hogy megnyisd a kaput.
- Térj ki a neked szánt szikla elől, majd mássz fel a létrán.
- Ugorj át a résen, majd az ablakon, öld le az ellenfeleket, majd indulj el a fényforrás irányába.
- Lökd le a szekeret, hogy a robbanás megszabadítson üldözőidtől, majd nyomd meg a gombot az út végén a továbbjutáshoz.
- Vásárolj be a kereskedőnél, mentsd ki az állásod, haladj tovább.
- A konyhában ne balra fordulj, hanem menj egyenesen, míg meg nem hallod Ashley hangját.
- Mészárold le az ellenfeleket a helyiségben, majd közelítsd meg a táskát, amelyből egy vörös ékkő kerül elő.



- Az árus után a kissé nehézkesen működő ajtókon való átjutás lesz a feladatod.
- Miután áthámoztad magad a hullámokban rád törő ellenségen, keresd a kék színű ajtót.
- A boncteremben keresd a biztonsági panellel védett helyiséget.
- Oldd meg a rejtvényt, és vedd fel a fagyasztóhelyiséghez tartozó mágneskártyát.
- Egy olyan szörnyet szabadítottál el, melyet jelenlegi fegyvereddel nem tudsz kiiktatni, úgyhogy nem maradt más választásod, mint a futás.
- A fehér ajtóig eljutván használhatod a frissen szerzett kártyádat, a kriogenetikai szerkezetet kell kezelésbe venned vele.
- Alakítsd át a kártyádat úgy, hogy az a hulladékfeldolgozóhoz is passzoljon.
- Vedd fel az infravörös érzékelőt, melyet a vadászpuska teleszkópjával kombinálva kiszúrhatod az előbb látott lények gyenge pontjait.
- Célozz a testükben élősködő élénkzöld nyúlványokra.
- A folyosóra visszatérve keresd a hulladékfeldolgozó szobát, ahonnan további szobák nyílnak majd.
- Ashley cellája már megvan, viszont egyelőre nem tudod kiszabadítani őt, úgyhogy tovább kell menned.
- Vágd keresztül magad az ellenségeken, le a lépcsőn, majd be az ajtón.
- Haladj el az írógép mellett, és a szörnyella testéből vedd magadhoz a kulcsot.
- Ezzel visszaszaladhatsz Ashley-hez, és kiszabadíthatod őt.



CHAPTER 5-2

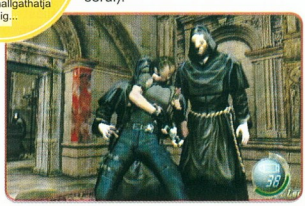
- Gyűjtsd be a tárgyakat, majd lépj ki a folyosóra.
- Kapcsold be az áramellátást a hulladékfeldolgozó szobában, majd szaladjatok vissza az óriási szemétledobó telepig..
- Az ugrás után egy parazitával fertőzött lény fog követni titeket, úgyhogy érdemes minél gyorsabban eliszkolni innen.
- A kapukat minden esetben zárd le magad mögött; ezzel is időt nyersz üldözőid elől.
- A második rács után told a ládát a vízbe, majd öld meg a szemből közelítő Iron Maident (infravörössel).
- Toljátok el a továbbjutást akadályozó konténert, és lépjetek be a zöld ajtón.
- Törd le az ellenállást, majd mássz le az alsó szintre.
- Míg Ashley elszöszöl a kis helyiségben az óriási golyóval, addig fedezd őt.
- Mássz be az újonnan nyílt járatba, pöccintsd fel a kapcsolót, majd harcolj az új típusú ellenféllel.
- Lépj át a következő folyosórészre, és nyiss be a balra nyíló szobába.
- Nyomd meg a piros gombot.
- Ashley segítségével juss tovább a félig leeresztett ajtónál.
- Lépj be a piros ajtón.
- Mentsd ki az állásod, tárazz be a jóságokból, majd menj tovább, ha végeztél.
- A kijárat előtt lévő karokat egyszerre meghúzva juthattok ki a barlangból.



ÉRDEKESSÉGEK

Az El Pueblo területén lézengő lakosok valóban spanyolul halandzsáznak. Egy hozzáértő fül kevésbé szalonképes kifejezéseket sorát hallgathatja végig..

- Amíg Ashley a volánnál ül, neked a platón állva kell megtisztítanod a terepet, különös tekintettel az ellenséges teherautóra, melyet még idejében ki kell lőnöd, hogy elkerüld a konfrontációt!
- A közjáték arra lesz jó, hogy elhagyd Ashley-t, hogy felmássz az oldalsó létrák egyikén, beüzemeld a teherliftet - pont ezalatt támadnak majd védencedre a megszállott helybéliek.
- A következő kocsikázós részben újfent meg kell védened magatokat, és kifüstölnöd egy újabb nyakatokba akaszkodó gépjárművet (a motorháztető istenien sérül).



- Landolás után vedd magadhoz a zöld kristályt, majd távozz a kijáraton..

CHAPTER 5-3

- A lépcsők után balra indulj el.
- Gyilok, majd lépcsőzés jön; végül egy zárt ajtó kinyitása vár rád a lépcsők legalján.
- Haladj tovább egyenesen, fordulj jobbra, majd lépj be az ajtón.
- Szalomozz át a szintkülönbségeken, majd lépj be az ajtón.

MAGNUMOK



Broken Butterfly
Ár: 38 000
Megvásárolható: Chapter 2 - A kastély bejáratánál



Killer7
Ár: 77 000
Megvásárolható: Chapter 3 - A felvonó után

- A lift után hamar összehoz a sors a halottnak hit Krauserrel, akivel késpárbajt kell vívnod.



- Figyeld a televíziót, ugyanis a legváratlanabb helyzetekben kényszerülsz védekezési pozícióba, amit ha elmulasztasz, halállal végződik a randevútok.
- A jelent végeztével távozz a túloldalon található ajtón keresztül.
- Emlékezz vissza a mozira: egy kis ügyességi rész jön, lavírozz át a lézercsíkok között, majd a megfelelő időben nyomd le a kívánt gombsorozatokat.
- Az ajtónyitó kapcsoló után még jön egy tripla leszúrt Ritberger, már amit elő kell adnod, hogy túléld a gyilkos lézereket...
- Roden helyett használd a trón mögötti liftet.
- Tartsd az irányt, majd mentsd ki az állást az erre szolgáló helyen, mert egy igen irritáló rész jön...
- A duplaajtón átlépve egy rakodóhelyiségbe érkezel.
- A vezély immáron testet ölt: egy hatalmas lény elől kell majd menekülnöd, miközben nyomogasd a megfelelő gombokat.

Láncos kontoller

Őrült ötletekért a japánoknak sem kell a szomszédba menniük: egy helyi kisvállalkozás a *NubyTech.Inc* úgy döntött, hogy megadja a módját a Resident Evil 4 megjelenésének, és speciális, a játékhoz tervezett láncfűrészt formáló kontrollerrel próbálta magára felhívni a figyelmet. Én általában semmi jónak nem szoktam az elrontója lenni, de az irányító (ha lehet annak nevezni egyáltalán) még ránézésre sem ergonómikus (bár lehet, hogy ez nem is volt cél), és felettébb kényelmetlen lehet vele a játékot játszani. Ettől függetlenül a poénra vevők között úgy néz ki megfelelő fogadtatásra talált, hiszen mind Amerikában, mind pedig Európában is forgalomba hozza majd a cég egy-egy partnerén keresztül. Döbbenetes...



- A lezárt ajtók kinyitásához használd a közelükben lévő gombokat: lőj rájuk.

TIPPEK

Saddler portréi aranyat érnek! Érdemes bekukkantanod a kastélyban fellógatott festmények mögé, ugyanis általában értékes aranyrudak lapulnak mögöttük!

- Háromszor kell megszöknöd a lény elől, ám ezzel még korántsincs vége!
- A középső szikla körül rohangálva próbáld becélozni a piros, robbanó hordókat, hogy a megfelelő időzítéssel rálőtt golyó maradandó károsodást okozzon üldöződ ben.



- Miután kimúlt, lépj be az eddig bezárt területre.
- Mássz fel a létrán, majd a következőn is, aztán kelj át az ajtó mögötti folyosón is.
- Létrázz le az alsóbb folyosóra, öld meg a támadóidat, végül vesd bele magad a lyukba.
- Ments, ha szükséged van rá, majd a létrán távozz.
- Lépj be az ajtón, és készülj a Krauser elleni végső összecsapásra.
- Keveredj el a zárt ajtóig, majd miután rosszakaród megjelent, küzdj meg vele.
- Miután elillan, kinyílik az eddig elzárt egyik terület.
- Összesen három tárgyat kell begyűjtened: ebből kettőt az elzárt területek rejtenek, egyet pedig majd magából Krauserből kell kiverned.
- Kövesd mindig a támadód, keress kapcsolókat és karokat, majd miután mindkét tárgyat megszerezted, iramodj fel az egyik toronyba.
- A főnökharc során főleg lábra kell menned, hiszen az lesz az egyetlen sebezhető pontja. Miután megrogyott, már lőheted a fejét. Sajnos az idő sürget, úgyhogy erős fegyver, és pontos lövések szükségeltetnek.
- A három tárgyat kombinálva már ki tudod nyitni a továbbjutást jelentő kaput.

CHAPTER 5-4

- A városlakók vészjósló tömege láttán enyhítő látvány helikopteres erősítésed: egy kis jutalom a sok átszenvedett, kínkeserves harc után.
- Lődd le a zárat az első ajtóról, majd másszd meg a létrát.
- A toronyból jól megszórhatod a lakosokat, majd még továbbmászva húzd meg az ittlévő kart.
- Bújj át a két karhoz, melyeket meghúzva a következő hely nyílik meg előtted.
- Haladj előre, míg egy ajtóhoz nem érsz.
- Adát követve kukkants bele a szemetesbe...
- Öld meg a szörnyet, majd lépcsőzz le.
- Küzdd át magad a seregnyi lényen, és csekkold le a terem túlsó végében lévő masinát.
- A hozzá tartozó kártyákat valamelyik halottnál kell keresned.
- Két terminált is aktiválnod kell a kijárat szabaddá tételéhez, ám előtte még a kártyaolvasónál kell bekapcsolnod a biztonsági rendszert.



- A kinyitott ajtón át távozva hamarosan újra találkozhatsz Ashley-vel, és felfegyverkezhetsz a kereskedőnél.
- Ölj meg mindenkit, és távozz az első ajtón keresztül.
- Végy magadhoz mindent, majd fuss vissza oda, ahonnan jöttél.
- Meg se állj a műtőig.



CHAPTER 6-0

- Szaladj fel a lépcsőn és át az ajtón.
- Ez az utolsó lehetőséged a mentésre és a vásárlásra.
- A lépcső alján már a főellenfél vár!
- Saddler elintézése meglepően egyszerű: a lábán található szemekre, majd térdeborulása után a központi pupillára koncentrálj.
- Miután megérkezik a gránátvető, eliminálod a gonoszt, és fuss vissza Ashley-ért.
- A jet skivel kerülgesd ki a szembejövő akadályokat.
- Dőlj hátra, és nézd meg a megérdemelt befejezést.

Bagó Péter

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

Újdonságok



Sony PSP
Megjelenés: 2005 Ápr. - Máj.
Üzletünkben már kipróbálható!



Nintendo DS
Megjelenés: 2005 Márc. 11.
Üzletünkben kipróbálható!



Gran Turismo 4
Konzol: PlayStation 2
Megjelenés: 2005 Márc. 9.
Üzletünkben kipróbálható!



Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Konzol: PlayStation 2
Megjelenés: 2005 Márc. 3.



Resident Evil 4
Konzol: GameCube
Megjelenés: 2005. Márc. 18.

PS2



Egér és billentyűzet adapter (pl. : FPS játékokhoz)



PStwo függőleges tartóállvány



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



Táncszőnyeg



100 Hz-es, lézerirányzékos fénypisztoly



Kamera + EyeToy: Play játék



Street Fighter 15 éves jubileumi joypad



Network adapter hálózati és online játékhoz



Sony headset



Billentyűzet



Egér



VGA adapter, PC monitorhoz, bármilyen konzolhoz

XBOX



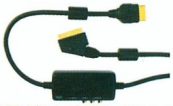
Egér és billentyűzet adapter (pl. : FPS játékhoz)



Logitech vezeték nélküli joypad



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 játékhoz



8 MB-os memóriakártya



Utángyártott DVD távirányító



Logitech visszahúzós kormány

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

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 DDTS-100 univerzális dekóder

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



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

MI TÖRTÉNT AZUTÁN, HOGY A KLÓNOK TÁMADÁSÁNAK ELSŐ HULLÁMA VÉGET ÉRT A GEONOSIS BOLYGÓN? A KÖZTÁRSASÁG BELSŐ VISZÁLYTÓL SZENVED? MI A CÉLJA A SZENÁTUSNAK? KÉRDÉSEKET KERESHETNÉNK BŐVEN, DE A VÁLASZOK A KLÓNOK STRATÉGIÁJA MÖGÖTT TALÁLHATÓAK. SCORCH, FIXER, SEV ÉS BOSS CSAK RÁD VÁR, HOGY A KÖZTÁRSASÁG PARANCSAIT TELJESÍTVE GYŐZELMEKET ARASSON.

INFO BOX

Kiadó:
Activision
Fejlesztő:
LucasArts
Hivatalos honlap:
www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando
Megjelenés:
2005. március 4.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

\+

Star Wars hangulat más szemszögből, remek megvalósítással és játékélménnyel fűszerezve.

\-

Hibákat keresve sem találhatnál (max. a hossza és a droidok változatossága) - kötelező darab.

DVD: VIDEÓ, TUTORIAL

XB

PLATFORMOK

PROLOGUE, THE BEGINNING: FIRST DAY

Nehéz a klónkatonák élete: miután megszületsz és felébredsz, az első nap izgalmai előtt találod magad. Túllépsz a világ megismerésén, a fizikai, logikai tréningen és kitanulod a speciális alakulatok minden fortélyát is. Különleges kiképzést kapsz: a Delta Squad oszlopos tagjaként a feladatod, hogy egy speciális katonai alakulatot kommandírozz. A katonáskodás nem lesz könnyű: éles bevetéseken veszel részt, ahol bizony nagy tettek kivitelezését bízzák majd rád. A Köztársaságnak szüksége van a „névtelen hősökre", ezért azonnali akcióra indulsz: első bevetésed közvetlenül a Geonosis planétán dúló klónháború kellős közepébe repít téged. A szállítóhajók indulásra készek, a Delta Squad az utolsó transzporttal érkezik a hadszíntérre. Legfőbb cél: a szeparatista droid erők megállítása és szabotálása, mely a tervek szerint lavinaszerű offenzíva kulcsa.

ÉRDEKESSÉGEK

A Lama Su vezetésével működő, mellesleg legnagyobb klónüzem Tipoca City városában található.

NULLADIK ÓRA, KLÓNHÁBORÚ - GEONOSIS (ZERO HOUR - CLONE WARS - GEONOSIS)

1. Extreme Prejudice

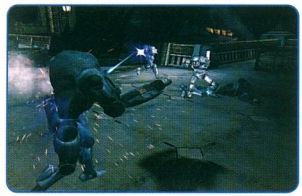
„... elsődleges feladatod Sun Fac, a geonózisi hadvezér eliminálása. A Delta Squad az eligazítás után közvetlenül a tűzfészekbe, a Gladiatorial Areába érkezik: mielőtt bármihez hozzákezdenél, össze kell szednod a kommandó tagjait, nélkülük nem indulhatsz bevetésre..."

Haladj előre az egyetlen lehetséges úton: ez amolyan Tutorial szint, ahol a program megismertet a HUD-on felbukkanó, számodra fontos információkkal. Tanulás (továbbiakban TN) - Bacta Dispenser használata. A gyógyító készülék az energiaszinted visszatöltését hivatott elvégezni. Használata: a célkereszt megfelelő alakzatánál az A gombot tartsd lenyomva a kívánt értékig. Nélkülözhetetlen a továbbjutáshoz, sokszor a taktikus lépések alapját képezi; éppen ezért használd okosan. Haladj ÉNY-i irányba: találsz egy Bacta Dispensert (későbbiekben Bacta), töltsd fel magad. TN - Objective Tracker. A HUD-on középütt megjelenő távolságjelző gyűrű a számodra fontos objektum irányát és tőled levő távolságát mutatja. Fuss a Secure Area Around szektorba: eliminálj a gyalogos droidegységeket. Találsz muníciót, vedd magadhoz. Menj tovább a kö-



vetkező Checkpointig (továbbiakban CP), ölj meg mindenkit, aki rád támad. Az alagútban kis idő múlva a szeparatisták erői szétszedik a válaszfalat, ott nyomulj előre. Rövidesen meglátsz egy lezuhant Drop Shipet, sétálj át alatta; menj tovább, majd a droidokat megsemmisítve vedd fel a gránátokat. TN - robbanóanyag-hajítás - a gránátok, különböző detonátorok (kb. ötféle van belőlük) mennyisége és típusa a HUD jobb alsó szélében látható: a középtük levő választás a fehér gombbal történik, eldobni a bal Trigger lenyomásával tudod őket. Sétálj fel a lerobbantott rámpán, s dobj egy gránátot a lövegtoronyba (Destroy Gunposition). Követ-

kező feladatod, hogy a járatban előrenyomulva kutasd fel a Six-two egységet. TN - guggolás / kúszás - nyomd le a bal analógkart a műveléthez. Kússz végig a járaton, rövid idő múlva megtalálod D62-t. Státusza kommandós, beceneve Scorch, aki mellesleg robbantási szakértő és kedvenc fegyvere az Anti Armor Upgradedel szerelt DC17-es Blaster. TN - parancsok kiadása - könnyedén tudsz különböző parancsokat osztogatni az egységed tagjainak: ha az adott objektumnál megjelenik a kék hologram, az A gomb lenyomásával tudod rábírni a megfelelő csapattagot a feladat elvégzésére (pl. robbantásra, terminál hackre, Bactánál való gyógyításra, stb.). Használd is gyorsan ezt a képességet, s vezényeld Scorch-ot a hologramhoz. Egy újabb fontos megjegyzés: a célkeresztet az objektumra irányítva láthatod annak elvégzéséhez szükséges időt. Ha a csapattársad végzett, a detonációt a célkereszt célpontra való szegezésével és az A gomb lenyomásával tudod előidézni. Haladj tovább, várd meg a légicsapást, amíg meg nem tisztítja előtted az utat. Szivárogj be a geonózisi toronyba, majd hatolj át az ajtókon. A CP után feladatod felderíteni four-zerót, akit a teremből felfelé vezető folyosó után lelhetsz meg.
A D40-es beceneve Fixer (a kedvencem...) státusza kommandós, a Delta Squad (továbbiakban DS) biztonsági rendszerekért felelős komputer (CPU) specialistája. Preferált fegyvere a Vibroblade, mellyel sajnos nem találkozunk irányítható fegyverként a játék során. Vezéreld Fixert a CPU Terminálhoz (továbbiakban CT). TN - a HUD-on található Squad ikonok (bal alsó sarok) mutatják a csapattagok státuszát, és tőled való helyzetét, színük pedig az egészségi állapotukat. Hatolj át az erőpajzson. TN - páncélenergia feltöltés: D40 jelzi, kevés a pajzsenergiája, célszerű lenne feltölteni. A műveletet egyszerre el tudod végezni minden társadnál, csupán oda kell őket irányítani a Bactához (A gomb). Ha csak egy Dispenser érhető el, sorban töltik fel magukat, ha több, kijelölheted, melyiket ki használja. Menj fel a lépcsőn, majd át a zsilipen: az ellenfelek likvidálásához használhatod a felrobbanó tárgyakat is (sárga, piros színű dobozok). Semmisítsd meg a geonózisi hajókat, mögöttük rejlik a továbbjutás kulcsa. A helyzet nem túl fényes, ezért használd a Light Visort (LV). TN - Visor: a fehér gombbal tudod az éjjellátót (Night Vision) használatra bírni. Hozd működésbe, haladj balra, majd pedig jobbra, miközben jónéhány bogarat (geonózisiak) is likvidálnod kell. TN - Squad Command menü: ez egy nagyon fontos része a programnak; ha lenyomva tartod az A gombot 2 mp-ig, akkor válik láthatóvá a csapattagok irányítására vonatkozó menü, melyben a D-pad megfelelő irányba nyomásával adhatsz ki parancsokat. Ezek a következőek: Search & Destroy - fokozott felderítés, automatikus likvidálás; Secure Area - adott körzet maximális védelme; Form Up - alakzat újrafelvétel; valamint a Recall, mely az összes kiadott manőver törlésére szolgál. Használd okosan, nagy segítségedre lesz a későbbiekben. Haladj a Balcony felé: semmisítsd meg a gyalogos droidokat (használj pl. Thermal Detonátort), majd vedd az irányt a másik ajtó felé. Miután leereszkedsz a kötélen, megleled a csapat utolsó tagját, Ohsevent (D07) is. A Sev névre hallgató veterán





státusza szintén kommandós, a DS igazi vadásza, ennek megfelelően a DC17-es Sniper funkcióját részesíti előnyben. Lődd szét a Strategy Room plexijét: vedd fel az EC Detonatort, likvidálj mindenkit (későbbiekben LM), a War Droidot koncentrált tűzerővel szedd le. TN - koncentrált tűzerő: ez a célponton az A gomb megnyomása, melynek következtében minden DS tag az adott ellenség leterítésére fókuszál. TN - munícióhiány: ha elfogy a Blaster Clip, az alapértelmezett fegyvert, a kézi pisztolyt használhatod. Ebből sosem fogy ki a lőszer, viszont lassú és keveset sebez. A fegyverváltáshoz a D-pad fel-le nyomkodását, az adott gyilokvető spec. képességei közötti váltáshoz pedig a jobbra-balra irányát használd (pl. a DC17-es Anti-Armor robbanótöltete vagy Sniper funkciója). TN - csapattag gyógyítása: ha túlságosan megsérül egy csapattagod, nem hal meg, csupán mozgásképtelen lesz; újjáéleszteted / meggyógyíthatod egy adott szintig az A gomb lenyomásával, vagy ha messze tartózkodsz, parancsot is kiadhatsz az egészségi állapotának javítására. TN - ha te sérülsz meg súlyosan, három művelet közül választhatsz: 1. a Delta Squad folytassa az adott offenzívát, 2. visszavonulnak és meggyógyítanak téged,



3. betöltesz egy régebbi játékállást. Az Inventory-ban egyébként a fekete gombbal válthatsz, a puskatussal vagy a kézitükével való hadakozást pedig a B gombbal tudod elővarázsolni. Ez utóbbi nagyon hasznos, Droidok-Droidekák (kék energiamezővel felvértezett, gurulásra képes gyilkológépek) - trandosaniak likvidálására, közelharcra keresve sem találhatnál jobbat. Menj tovább és LM, majd robbantsd ki az ajtót. Néhány droid után TN - Sniper manőver. Vannak objektumok, melyek lehetőséget adnak a mögéjük való lebújásra, ezzel a mesterlövész fedezékbe kerül. Ezek akkor hatásosak, ha vagy fedezni kell valakit, vagy ezt a technikát igényli meg a feladat, pl. messze van a célpont, azonban a gyors leszedése elengedhetetlen. Tedd is ezt, semmisítsd meg a távoli célpontot, majd menj fel a rámpára, s szedd le az embereidre támadó lényeket. Sétálj vissza az előző helységbe és vedd az irányt a jobb oldali ajtó felé.

2. Infiltrate the Droid Foundry

„... a szeparatisták a bolygó sötét bugyraiba, barlangjaiba rejtették a droidgyártó üzemeiket: a delta csapatnak át kell hatolnia a geonózisiak búvóhelyein és felderíteni a droid összeszerelő üzem főközpontját..."

Mialatt lefelé haladsz, megkapod az eligazítást, s a DC17 Sniper funkciójára vonatkozó ismereteket is. Leérve LM, majd masszívan nyomulj előre. A halott katonától vedd fel a Sniper kiegészítőt, melynek egyszerre akár több célponton is átmenő lövedéke nagyot sebez. Feladat: a Jamming Device felderítése - nyíttasd ki a lezárt ajtót, a Sniper funkcióhoz használd a jobb analógkart. Haladj a jobbra, felfelé vezető folyosón, majd menj be a jobbra található nagyobb teremben. Szedd le a hídon levő ellenfelet, mire az átjáró leomlik - nagyszerű eredmény, most ne foglalkozz vele. LM végig le a folyosón, s nézz körül a jobb oldali átjáró mögött megbúvó nagy helyiségben. Tiltsd le a Jamming Device energiapajzsát, majd szedd le a rád támadó geonózisi hordát. Kommandírozd a Sniper állásokra a katonáid, majd te magad menj a pajzsgenerátor termináljához, és hatástalanítsd. Végül néhány droid szétszedése után robbantsd fel a generátort. Ereszkedj le az alagsorba a központ mögötti járaton, s nyomulj előre a folyosón, miközben újabb ellenfelek támadnak rád. Las-

san haladj előre, használd a fedezékeket, robbantsd fel a torlaszt, lődd ki a jobb oldali lövegtornyos geonózisit, majd haladj a CP felé. Előrehaladva robbantsd fel az objektumot, majd irány a Factory Vent.

3. Destroy the Factory

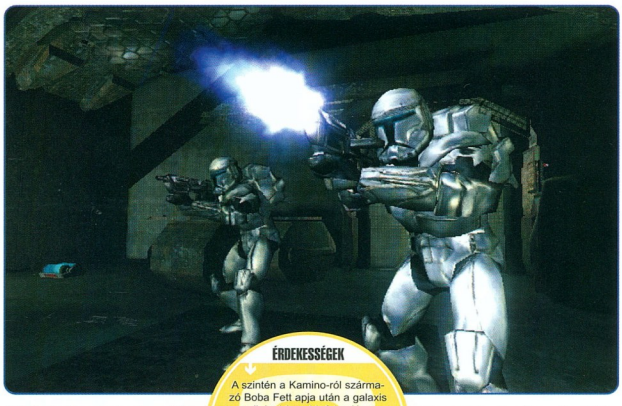
„… a Delta egységnek sikerült behatolnia a létesítménybe, de a misszió neheze még csak most következik: számos feladatot kell végehezvinni ahhoz, hogy elpusztíthasd az üzemet, ezáltal megbénítsd a droidok utánpótlási vonalát…"

Elsőként meg kell találnod a Factory Computert, amelyhez a szemben levő ajtón át kell eljutnod. LM egészen a nagy teremig, majd egy újabb robbantás után eljuthatsz a Main Terminalhoz. A War Droidok szétszedése után hatolj át a mellettük levő ajtón: pusztítsd el az újabb sereget - segítségül használd a fedezékeket. A megbénításhoz meg kell semmisítened az elsődleges energiavezetéket (First Power Conduct). Vedd fel a Beam Weapont, majd a szemben levő átjárón távozz a helyszínről. Haladj a következő CP-ig, majd a lőrésen CT-vel szedd le a War Droidot. Miután az első sikeresen megsemmisült, jöhet a második energiavezeték (Second Power Conduct), ehhez haladj a következő CP-ig, ahol Bactát és munícióit is találsz. Fuss át a jobb oldalt látható ajtón, ahol LM, majd a két erőpajzs hatástalanítása vár rád. Geonózisiak és droidok hordái törnek rád, melyeken átgázolva végre megsemmisítheted a másodlagos energiavezetéket. Hagyd el a gyárat a bal oldalt levő folyosón, ahol a szállítóhajód vár rád.

4. Advance to the Core Ship

„… most, hogy az utánpótlásforrások kiapadtak, a Delta egység képes lesz áthatolni az ellenséges területen és elérni a szeparatista központ bejáratáig. A sikeres inaktiváláshoz azonban szükség van a droidvezérlő űrállomás kilövési koordinátáira is…"

A feladat: eljutni a következő kanyonig, ehhez LM egészen a következő CP-ig. Semmisítsd meg a barikádot, majd az ellenség elpusztításához vedd igénybe a lezuhant hajó lövegágyúját. Fuss végig két CP-n keresztül, mikoris egy torlasszal találod szemben magad. Robbantsd fel, majd haladj a halálkanyon felé (Canyons of Death). Nyomulj előre a Core Shipig, hagyj magad mögött két CP-t, miután egy nagyobb csapat droid néz farkasszemet veled. Használd a gránátvető fedezéket, lassan előrenyomulva érj el a légelhárító állomás bejáratáig. Hatolj be, mivel le kell állítani a légelhárító löveget, készülj fel, sok droidharcossal találkozol. Ahhoz, hogy elpusztítsd az újratöltő mechanizmust, inaktiváltasd az objektumot, majd haladj a következő CP-ig. Találsz egy terminált, itt lekapcsolhatod az egész rendszert. A teljes sikerhez meg kell keresned a központi rakétairányítót, amihez fel kell menned a balra levő folyosón, a CP-t elhagyva, az átjárón át. Az ablakon betörő geonózisiaktól nem kell félned, ha a sarokban található terminálnál lezárod a zsalukat. Továbbhaladva elpusztíthatod az irányító-berendezést is. Egy



ÉRDEKESSÉGEK

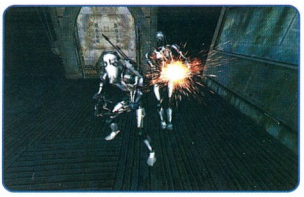
A szintén a Kamino-ról származó Boba Fett apja után a galaxis egyik leghíresebb fejvadásza. A Mandalorian Battle Armort viselő figura nem édesgyermeke Jangonak, csupán egy replika, aki a korai klónozási technikának köszönhetően nem felnőtt példányként, hanem gyermekként jött a világra.

átjáró kirobbanására leszel figyelmes, s eszedbe jut, jó lenne elhagyni a bunkert. Tedd is meg, bár újabb droidhadsereg bukkan fel, de nyugodtan menetelj át rajtuk. Végezetül jobbra lefelé haladj, ahol rövidesen elhagyhatod a létesítményt. Nem ártana eljutni a Core Shipig... Sétálj jobbra, ott LM aztán lefelé és balra. A CP elhagyása után LM, szállj be a lövegtoronyba majd haladj lefelé. Foglald el a sniper-pozíciókat, szedd le a robotokat - használhatsz kézi ágyút is az elpusztításukhoz. Az Anti-Armor Ordnance Blaster Upgrade felvételével robbanótölteteket is kilőhetsz (másodlagos funkció), mely rendkívül hatásos a War Droidok ellen. A jobb oldali blokádot a levegőbe repítve, s a CP-n áthaladva pusztítsd el a Giant War Droidot. Új feladatot kapsz: tartsd a pozíciódat a Gunship Support megérkezéséig. Kis idő múltán haladj befelé, Fixert irányítsd a CPU-hoz. Neki köszönhetően már átmehetsz a hídon, ám ne felejtsd használni az ott levő CPU-t is. Mássz be a mellette levő nyíláson, majd menj fel a lifttel.

5. Infiltration of the Core Ship

„… a Delta egységnek sikerült elsőként a köztársaság színeiben ellenséges hajóra bejutni. A harcnak azonban nincs vége, kegyelmet nem ismerő harci droidok hordája várja őket vigyázban állva…"

Ez egy olyan misszió, melyben nagyrészt egyedül, Boss-ként helyt állnod. Eltévedni nem lehet, szépen haladj előre, vigyázva, hogy csak azokat a droidokat pusztítsd el, melyek észlelik a jelenléted. Az első likvidálása után menj át a maga mögött hagyott résen, kövesd az utat egészen addig, míg egy Bactához nem érsz. A repkedő geonózisi bogár veszélyes, szedd le gyorsan. Robbantsd ki a szellőzőnyílást, s keresd meg a liftet, majd menj fel vele. A CP után haladj balra, öld meg a rád támadó droidokat. Az új feladat: szabotálni a Storage Rack Controls-t; ehhez rohanj előre, használd a CPU-t, jobbra vedd fel a munícióit, és csússz be a járaton. A lifttel felérve ne félj a robotoktól, használj Thermal Detonatort. Repítsd a levegőbe az egész torlaszt, majd nyomulj előre, majd mindjárt jobbra. A járatba beérve ismételt liftezés következik, mellyel felérsz arra a szintre, ahol a társaid is tartózkodnak. Kutasd fel őket: elsőnek D07-et, majd a droidokon áthaladva a többieket is megleled. A Thermal Detonator hatásos a nagy tömeg ellen, rövid ideig blokkolja őket, ekkor megszórhatod mindegyiket. Meg kell keresned a Loading Substationt, ezt a Bacta melletti fedezéktől nem messze találod; robbantsd fel, majd haladj tovább a következő ajtóig. Fuss a következő CP-n át, szedd le a robotokat, majd szaladj fel a rámpán, a másik oldalon meglátod a CPU-t. Nyisd ki vele az ajtót, majd tedd el láb alól a Giant Droidot; sétálj be a mögötte levő átjárón, majd keresd meg a liftet. Ahhoz, hogy a feladatot elvégezd, be kell jutnod a parancsnoki hídra (gyorsnak kell lenned, különben sikertelen az erőfeszítés); felérve egy rakat hulladék vár téged - miután rendbe tetted őket, nyomulj előre a kirobbantandó ajtóig. LM a következő manipulálandó átjáróig, de utána légy óvatos: szedd le a rakétasilókat, majd a számtalan ócskavasat és nyomulj előre a hídhoz. Töltesd le a kódot, majd amíg tart a procedúra: fedezd a társaid.



„… mialatt a Jedik a harcmezőn szerezték meg a diadalt, a katonák egy kisebb csoportja elhagyja a Geonosis-t, tudván, hogy teljesítették a feladatukat. …"

(1. Extra menüpont aktív)

367. NAP - KLÓNHÁBORÚ - CHAYKIN CLUSTER

Valami nem stimmel: a Clone Trooperek és kommandósaink rendre furcsább missziókon vesznek részt, melyek a rendszer belső viszályát engedik sejtetni…

6. Ghost Ship Recon

„… kommandósaink habár csapatban ténykednek, egyenként is halálos fenyegetést jelentenek. Közelebb érve az óriási csillagromboló-hoz, a Delta egység szétválik: egyetlen reményük a küldetés sikeressége, ha gyorsan és nesztelenül dolgoznak, másképpen nem tudják véghezvinni a feladatot…"

Kövesd az utat, a folyosó végén van egy kis járat, menj be. Ott használd a CPU-t, majd gyere vissza ki, így már tovább tudsz haladni. Fuss fel a terem másik oldalán levő feljáróra, majd fordulj jobbra és sétálj végig a folyosón. Mássz be a szellőzőbe, kapcsold be a Visort, majd keresd meg a kijáratot. Az egyenes úton végighaladva a katona kinyitja neked a kisebbik ajtót - ez okozza a vesztét, de téged ez most ne érdekeljen: mássz be a szellőzőrendszerbe, majd itt is találd meg a kijáratot. Útközben ha a Ravager Droidok rád támadnak, a jobb Triggerrel le tudod őket szedni. Célod, hogy felderítsd az AFT Data Core-t; a CPU-val nyisd ki a Droid Corridort. Ezek után keresd meg D07-et; juss el a következő CP-ig, aztán a lépcsőn fel az ablakig. D07 bejelentkezik, azonban mint te is láthatod, támadás áldozatául esik. Megmentéséhez be kell jutnod a Starboard Data Core-ba: mássz be a járaton, egészen a CP-ig, majd tovahaladva mássz is ki onnét. A trandosaniak legyőzéséhez legjobb a közelről használt tüske. A működésképtelen ajtó melletti kereszteződésnél haladj balra, mígnem elérsz egy lefelé tartó folyosóig. Vigyázz a vadászokkal, s folytasd utad egészen a mozgolódó R2-es egység szintjéig. Ismételten kússz át a szűk járaton, s a vadászok leölése után vedd fel az Array Gunt; végül keresd a zölden világító átjárót, mely a központba vezet. Szedd le a sok



trandosanit, majd fuss az emelvényen levő CPU-ig. Miután végeztél, rohanj a detektor által jelzett zsiliphez, ahonnét a korábbi vadászok is érkeztek. Haladj előre, majd balra, ahol a lövegtornyok is vannak; a CPU-t használva inaktiválhatod őket, mely után vedd az irányt a CP felé. Beérve egy nagyobb terembe újabb vadászat következik, majd a lépcsőn felsétálva, s újabb trandosaniakat a másvilágra küldve elérsz a következő lövegtorony-központig. A romos teremben használd a CPU-t, majd az emelvényen levő Flight Recodert. Újabb trandosani hullám érkezik; kissé unalmas őket leöldösni, de szükség van rá a Delta Squad újraegyesüléséhez, különben elszaporodnak, s mozdulni sem bírsz miattuk. Nyomulj előre az egyetlen lehetséges útvonalon, és robbantsd ki az átjárót.

7. Rescue The Squad

„… nem volt terv arra az esetre, ha a túlélők szembekerülnek az ellenséggel… a Delta egység gyaníthatóan a legnehezebb óráját éli: egymástól elszeparálva, sérülten kell erőiket összevonni és rögtönzött ellencsapást véghezvinni. Ha ez nem sikerül, értelmetlenül rothadnak el ezen a szellemhajón…"

Feladat: találd meg a Landing Pointhoz vezető kijáratot. Szaladj jobbra, eközben vigyázz a vadászokra és a lövegágyúkra. Menj fel a rámpán és robbantsd fel a barikádot. Ezzel elérsz a következő szintre, ahol a dobozokon keresztül juss el a jobb oldali zsilipig. A CP után a mennyezetről is trandosaniak törnek rád, hát add meg nekik, ami jár; a CP után nyittasd ki az ajtót, a Ravagereket s egyéb monsztákat likvidálva juss el a rádión megbeszélt találkozási pontig. Haladj a trandosani Proximity aknák felé, majd felrobbantva öld meg a vadászokat. A Bacta melletti aknatelepen is áthaladva a kanyarnál heves golyózápor fogad: használj a nagy dög ellen bombát



és detonátort, majd a robbanó töltetek után a sarokba húzódva megölheted a Heavy Repeateres trandosanit néhány sniper-lövedékkel. Birtokodba kerül egy új fegyver, az LS-150-es Heavy ACP Repeater Gun, amely igazi „nagypapa" gyilokvető. Robbantsd fel az ajtó előtti torlaszt, majd haladj a következő CP-ig, így lassan eljutsz egy törhetetlen üvegajtóig, ahol vissza kell verned a támadást addig, míg csapattársad a másik oldalról ki nem nyitja azt. Fixer technikai zseni, neki sikerül; a D40-es tehát újra online, a következő cél D07-esünk felderítése. Fuss a nagyobb terembe, szedj le mindenkit, majd menj is ki a bal oldali átjárón, tovább, az irányítóközpontig. Ne időzz sokat, szépen sétálj jobbra-le - mindvégig vigyázva a lövegekre. Az ágyúval leszedett trandosaniak után nyittasd ki a lezárt ajtót, mellyel lassan eljutsz a mozgásképtelen Sev (D07)-ig. Éleszd újra, majd vonulj vissza egészen a Bacta melletti kéziágyúig; némi energiatöltés után fuss vissza, terítsd le a Heavy Repeateres ellenfelet, s távozz a piros színnel jelzett folyosón. A CP-n túlhaladva meg kell találnod a harmadik csapattagod, aki valószínűsíthetően szintén magatehetetlen állapotban feksziik valahol. A folyosó végén található lőállásból kegyetlen irtás következik, minek következtében továbbhaladhatsz balra; az újabb fedezék mellett robbantsd ki a barikádot, majd vizsgáld végig a járatokat és LM. Keresd meg azt a pontot, ahol kirobban a fal és trandosaniak törnek be, szedd le őket, majd ott haladj tovább a következő CP-ig. Hatástalanítsd az aknákat, a jobb oldali járaton továbbhaladva észreveszed D62-t is. Az elhagyott Bactához visszatérve töltsd fel teljesen, mert a torlasz folyosóján gyalogos droidok sokasága vár rád; tedd a dolgod, majd szállj be a liftbe. A kereszteződésnél indulj balra, s lépésben érd el a kinyitásra váró zsilipet. Most nincs messze a parancsnoki híd: az ajtó kirobbantása és



ÉRDEKESSÉGEK

A klónkatonák otthonának a Kamino bolygót tekinthetjük. A végtelen óceánokkal és folyamatos viharokkal tűzdelt világ természetes élőlényei, a Kaminoanok a legjobb genetikai zsenik a klónozás terén.

az aknák hatástalanítása után a CP-t elhagyva néhány löveg vár rád. Nézz be a szobákba, vedd fel a munícióit, mert szükséged lesz rájuk. Repítsd levegőbe a droidsilót, majd a CP után haladj a lezárt ajtó felé. Mily meglepő, a szakadatlan robotinvázionák nincs vége: kénytelen vagy rajtuk átgázolni, míg meg nem találod a trandosani Jamming Device-t. Menj fel a rácsra, a híd legvégéhez: foglald el a lőállásokat, egyik katonád kommandírozd a Jamming Device-hoz. Pusztítsd el, s minden rád támadó ellenfelet semmisíts meg.

8. Attack of the Clones

„… miután a Delta egység teljes erőbedobással gondozásába vette a trandosan-szálat, a speciális alakulatnak meg kell találnia és el kell pusztítania az ellenséges csapatszállító-hajót - ezzel ítéletet hirdetni a folyamatos inváziót képező forrás magja felett…"

Védd meg a hidat az ellentől; ha sikerült, rohanj vissza a lifthez. Haladj jobbra, az egyik járatból War Droidok várhatóak, nem is kevesen,

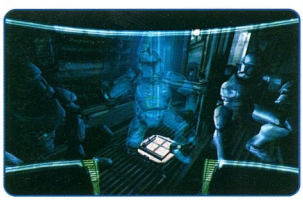
pusztítsd el a silót, a CP-vel szemben egy újabb úttorlasszal nézhetsz szembe, repítsd a levegőbe, miközben balról és jobbról is érdeklődés várható. Menj át rajta, bújj fedezékbe, s csald ide az ellenséget. Nyomulj előre, majd ismételd a folyamatot, végül használd a liftet. Ha leértél az alsó szintre, kapásból sortűz fogad, hisz nem is számítottál másra; egy-két detonátor megoldja a problémát, ám hiába az erőlködés, rövidesen szembesülsz a ténnyel: nem tudod elhagyni addig ezt a helyet, amíg meg nem javítod a börtönblokk lezáró rendszerét. Éppen ezért menj oda a CPU-hoz, majd át a vele szemközti folyosón, szedj le mindenkit és haladj tovább. A Bacta után vigyázz a sortűzzel, mert közben a CPU-t is aktiválnod kell. Lassan nyomulj előre, ha kell, használj Bactát. Lődd ki a lövegállásból az ellent és vedd magad is birtokba. Sétálj jobbra, a búvóhelyig, vezérelj oda valakit, közben használd a CPU-t, ennek következtében mérgező gáz borít el mindent, pedig meg kellene keresni a Clone Trooper Transmission Signature-t. Gyere visszafelé, kövesd a detektort, így az egyik folyosó jobb oldali falán megtalálod a célobjektumot. Robbantsd ki a rácsot, és hagyd el a blokkot. A hulladéklerakóba kerülsz (tiszta Episode IV) ám nem maradhatsz sokáig, természetesen el kell hagynod a helyszínt az Airlockon keresztül. A fehér gomb segítségével megtalálhatod a kijáratot a hangár felé. Balra találsz egy CPU-t, melyet vegyél pártfogásodba, majd irány a jobbra levő folyosó. Vigyázz a tornyokra, közben hagyd el a CP-t, és siess lefelé. Rövidesen jó kis vérengzést csaphatsz, hisz trandosaniak áramlanak mindenfelől. Kb. félúton fordulj balra, majd le a földszintre és a lövegtornyokat használva LM. Meg kell szerezned mindkét rakétabázist, majd szét kell lőnöd vele a trandosani szállítóhajót.

ÉRDEKESSÉGEK

A Kaminoanok a fegyverszakértelműkről messze híres Rothana rendszerrel karöltve fejlesztették ki a klónkatonák védelmét szolgáló öltözéket, páncélzatot és fegyverarzenált.

9. Saving the Ship

„... a hadszíntér kiszélesedik. A szeparatisták is megérkeznek, azzal a szándékkal, hogy begyűjtsék a jutalmukat. Vajon képes a négy kommandós a droidok szűnni nem látszó serege ellen tartani a frontot? A köztársaság számít a Delta egységre...”



A feladat kijutni a Maintenance Tunnelen keresztül. A hajóroncs melletti lejáraton folytasd az öldöklést, míg el nem érsz a B hangárig. A célhoz érve élesítsd a tölteteket, majd ennek végeztével haladj a C hangár felé. A CP után lődd le a robotokat, majd lejjebb tedd ugyanezt. Szabotáld az erőmező generátort a CPU segítségével. Ha ez megvan, már indulhatsz is a D hangár felé, az ajtó mögött várnak rád, légy óvatos. Robbantsd ki, LM, míg el nem érsz a célobjektumig. Tisztítsd meg a hangárt az előzőekben leírt módon, majd használd a CPU-t a Walker varázslathoz. Használd annak rendjemódja szerint, majd ha elpusztul az erőpajzs, derítsd fel a liftet, s hagyd el a hangárt. Most már leléphetsz innét a Maintenance Tunnelen keresztül; mikor kiérsz, menj balra. A kereszteződésnél levő Super Battledroidok és csatlósaik likvidálása nehéz feladat, készülj fel rá rendesen. Ha sikerrel jársz, hajtsd fel a Gun Control Station!: az energianyalábos teremben LM, majd keresd meg a három CPU-t és aktiváld őket. Ezzel beindítod az auto-védelmi mechanizmust, ám ezalatt társaidat fedezni kell a hátulról jövő támadások ellen. Miután kellő irtást rendeztél, nézz ki a frontoldali ablakokon, s láthatod, miként semmisül meg az Episode III-ban is szereplő droidvezérlő ürállomás.

„... azok az idők járják, amikor nagyszerű harcosok maroknyi csapata is képes változtatni a háború kimenetelén. A köztársaság nagy hálával tartozik a Delta Squadnak, amiért azok megszerezték a szeparatista-zsoldos szövetségről szóló bizonyítékokat.”
(2. Extra menüpont aktív)

785. NAP - KLÓNHÁBORÚ - PLANET KASHYYYK

A köztársaság a Kashyyyk bolygóról érkező segélykérésre lesz figyelmes: A vukik szülőbolygóját ellepték a trandosani harcosok, akik Mercenary fegyverekkel fenyegetik az őslakosokat. A harcedzett Delta kommandó ismét kulcsfontosságú bevetésre készül...

10. The Rescue of Tarfful

„... a misszió célja, hogy kommandósaink gyorsan, hatásosan és a megszállók figyelmét fel nem keltve vigyék véghez feladatukat. A nem éppen barátságos viselkedésükről ismert szövetségesek, a rémséges vuki harcosok bálványát, a rettegett Tarfful vezért kell kiszabadítanunk a fogvatartói markából...”

Feladat: a Slaver Camp felderítése. Haladj a barlang felé, LM. Az út egyszerű, így nyomulj előre, míg meg nem leled a Slaver Campet. Vigyázz a rakétabázisokra; ha leszedted őket, nyisd ki az ajtót, mikoris némi ellenállásba ütközöl. Nem árt odafigyelni, mert mögüled is érkezik szeretetcsomag. Hatolj be a Slaver Campbe: rohanj végig a folyosón (útközben a fentről érkező áldásra is figyelj: ez nyilvánvalóan egy csapda), ám a bal oldalon van egy kisebb járat, melyet kirobbantva kereket oldhatsz. Szerezd meg a leszállóhely feletti irányítást, ehhez a jobb oldali alsó sarokban találsz egy gyengébb vázlafalat, amelyet könnyedén kirobbanthatsz. Tedd is meg, majd a CP után vedd az irányt a Detention Center felé. A feladat végrehajtása közben egy idegen hajó érkeztére leszel figyelmes, melyet célszerű lenne azonosítani. Vajon kinek



Fókuszban a Csillagok Háborúja

Mint minden Star Wars filmben, itt is először a papíron, kézzel tervezett modellek alapján építették fel azt a csodás világot, amely a Republic Commandoban a játékos szeme elé tárul. A karakterek, a környezet és az egyes tereptárgyak hasonló tervezési fázison estek át, mint a celluloidszalagos változatokban.

A Clone Trooper dizájnterv az Episode II-ben látottak alapján készült. Emellett a készítők figyelembe vették a Ralph McQuarrie által készített Stormtrooper páncélzatot is, amely megalkotását a távol-keleti szamuráj harciviseletek inspirálták.

A koncepciótervekért felelős Greg Knight a játék mozgásfázisainak megalkotásánál az amerikai haditengerészet, a római gladiátorok és a ninja harcosok stílusa által vegyített masszából keverte ki a Delta Squad élethű megjelenését. Az eredmény: a „standard” klónkatonákhoz képest karakteresebb, dögösebb ábrázolás, amely igazi speciális osztag látszatát kelti.

A fejlesztési folyamatok végén maga George Lucas javasolta, hogy különböző színű jelzésekkel lássák el a csapattagok páncélzatát. Ez nemcsak ötletes, de hasznos is, hiszen így könnyebben megkülönböztetí a játékos, hogy éppen kit lát a szeme előtt.

A klónkatonák speciális páncélfestése a filmvásznon is megjelenik: az Episode III során számtalanszor találkozunk ezzel, a különböző rendfokozattal és feladatkörrel bíró Clone Trooperek más és más festéssel, és pecsétekkel büszkélkedhetnek majd.

A készítők kissé más szemmel tekintettek a nyilvánvaló Star Wars univerzumra. Míg a filmek az átlag feletti emberek, hősök (mint pl. Jedi lovagok) létét helyezi előtérbe, a program a valódi nehézségekre, a földhöz közelibb élet átvitelére törekszik. Amíg pl. Anakin Skywalker úgy suhan a droidokon, mint kés a vajon, addig a katonáknak ez már nehezebb feladatot jelent, kötve vannak a fizika törvényeihez, más szemlélet alapján élik mindennapjaikat.

A közelharcok során ugyanazokat a kézifegyvereket használhatjuk, mint amik a mozifilmben láthatóak. Minimális mértékben eltérnek ugyan, de a bevált modern DC-17-es Blaster (mellesleg favorit), a geonosiani Beam Weapon, valamint a Trandoshan Blaster hasonló mozzanatokat produkál, melyeket májusban a filmvásznakon tapasztalhatunk.

A zenei trackek kavalkádja tökéletes: köszönhető ez a Lucasfilm Entertainmentnek és az ő égiszük alatt tevékenykedő szeninek, Jess Harlinnak, aki talán még a KOTOR 2-nél is lendületesebb, a Republic Commando stílusához tökéletesen passzoló Star Wars hangulatot csempészett a felcsendülő dallamok közé.

Karaktered, a Boss sem akárkinek a hangján szólal meg: a voice actor szerepet nem más, mint a filmbéli Jango Fett megszemélyesítéséért felelős Temuera Morrison vállalta magára. A vele készített interjút az Extrák menüpontban találod a Kashyyyk hadjárat teljesítése után.

állt az érdekében idejönni...?! Sétálj előre, szedd le az ellenállást, majd irány a torony. A tetőre érve kirobbanthatod a falat, de ha kinézel a rácson, akkor láthatod az idegen sikló landolását is a Landing Pointra. Menj a nyíllal jelzett irányba, majd a CP után szivárogj be a börtönblokkba. Az ajtó kinyitása után egy elszabadult szörnyeteg támad rád; fegyverezd le, s vedd fel az LS-150-es Heavy ACP Repeater Gunt. Kelleni is fog, hiszen ki kell szabadítani a bebörtönzött vuki harcosokat. A cellából egy másik ajtó is nyílik, azon haladj tovább. Szedd le a rád támadó idegeneket, majd a CPU segítségével szabadítsd ki a raboskodó vukit, plusz robbantsd ki a cella falát is. Jobbra egy ajtót látsz, nyisd hát ki: ismét összefutsz egy Heavy Repeateres ellenféllel, s csatlósaival is. Keresd a sárga CPU-t, hajts végre újabb mentőakciót. Habár ő még nem Tarfful, segíteni fog neked, s eltolja a torlaszt, amely elzárja a továbbjutás útját. LM, utána menj fel a torony tetejébe a nyíllal jelzett ponthoz. Most már megmentheted Tarfful, ám ehhez likvidálnod kell a rád törő ellenséget, s az akció után jobbra kell haladnod. A kirobbantott ajtó mögött levő sárga CPU-t használva már át tudsz menni az átjárón. Egy vuki épp rendbe próbálja tenni az őrző-védő szolgálatot, ám tényleges hasztalan, s ki is múlik rendesen. Miután kilehelte a lelkét, haladj felfelé a feljárón. Ha kinézel az ablakon, szembesülsz vele, hogy a hajónál bizony meglepetésben lesz részed. Robbantsd fel az utadban álló korlátot, majd a lenti ajtón átérve keresd meg Tarffult. A küldetés ezen pontja teljesítve, azonban a missziót a vezérnek túl is kell élnie, így meg kell védened a speciális Eliminator Droidtól, akit csak együttes tűzerővel tudsz legyőzni.



11. Obliterate the Outpost

„... a szeparatista jelenlét immáron megkérdőjelezhetetlen: a bázisukat és az őket támogató / pótló műveleteket meg kell tizedelni, mielőtt a további antiszeparatista aktivitást elkezdenéd. A Delta Squadnak megint nagy falattal kell megküzdenie..."

Néhány trandosani után megleled a Trandosan Compoundot. Át kell törnöd az aknamezőn s a védelmen, egészen addig, míg egy sniper-lőálláshoz nem érsz. Régi ismerőseid, a droidok itt is jelen vannak, tegyél róla, hogy ne legyenek. Menj át az útvesztőn és az emelkedőn levő Bactán át a CP-ig. Nagyrészt egyszerű ellenfelekkel találkozol, így lazán előrenyomulhatsz a lövegtoronyig. A balra levő úton haladj tova, míg egy újabb robbantási kísérletet nem tehetsz. Ekkor újabb feladatot kapsz: semmisítsd meg a leszállóhelyet; tedd is meg, majd a Bacta melletti barikádot szintén juttasd hasonló sorsra. Eliminálj a droidokat (Super Battle Droid) majd a CP után félúton repítsd a levegőbe a torlaszt. Ha sikerült, meglesz a Wookie Homing Rocket Launcher is. Tovahaladva három újabb detonációt kell előidézned, miután jobbra kell indulnod az erőmezőt érintve, melyet szintén hasonló sorsra kell juttatnod. A sárga CPU-nál élesítsd az aknamezőt, ezáltal nem kis meglepetést okozol a droidekáknak. Menj a pusztítás útján tovább, és a transzportcsőben is hagyd el a csarnokot. A CP után fuss előre, át a hídon, majd robbantsd be az átjárót. A híd alá leérve LM, segítségül használhatod a sniper-állásokat is. A terem egyik sarkában ismételten rejtett ajtóra lelsz, hát vedd is használatba - lépj át rajta. A CP-t elhagyva LM, ám a híd másik oldalán levő Turret-lövegekkel vigyázz: muszáj inaktiválnod őket, dosaniak legyilkolása után robbantsd fel a leszállópályát. A CP és a kötéllel való ereszkedés után megkapod az új feladatod: pusztítsd el a tartalék ellátmányt... Ehhez egy laza robbantás szükséges és némi gyilkolás: a Supply Chache megsemmisítése előtt rengeteg ellenfelet kell a másvilágra küldened. Lődd ki a lövegtornyot, majd kövesd a távolságdetektor irányát, amely egy War Droid-siló irányába mutat. Tudod a feladatod, tedd hát meg; a pirotechnikai bemutatót követően ha felnézel az égboltra, láthatod, hogy egy Drop Shipből újabb áldás érkezik. Az LM-művelet után be kell hatolnod az erősen őrzött területre, ahol egy Spider Droid üdvözöl. Néhány rakéta és robbanótöltet megteszi a hatását, addigra azonban a segítség is megérkezik.

ÉRDEKESSÉGEK

Jango Fett minden klónkatona ősapja. Az ajánlatot még a Klónháború hajnalán írta alá a Bogden bolygó egyik holdján egy Tyranus nevezetű helybélivel. A hírhedt fejvadász gyilkolási ösztöneivel, harci képességeivel, és szellemi üdeségével a legtökéletesebb forrásnak igérkezett a program véghezvitelához.



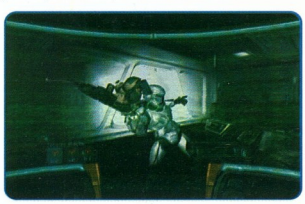
12. The Bridge at Kachirho

„...a harc érzékeny pontjához érkezel: a kachirhoi híd a szeparatisták fő utánpótlási útjának csomópontját képezi. Az objektum gyengesége a középső tartószerkezete; harcold magad odáig és semmisítsd meg az utánpótlás teljes lebénításához..."

Miután leereszkedsz a köteleken az a cél, hogy a vukik segítségével bejuss a Center Spanba. Ehhez nem kell mást tenned, mint követni az előtted futó egyedet - egészen addig, amíg egy nagy csarnokba nem jutsz, ahol a kijárat előtt özönlenek be a trandosaniak. A rés felett találsz egy hatalmas faágat, hát szedd is le, ez eltorlaszolja az útvonalat, ám a következő pillanatban betörnek máshol - a terem bal oldali részének falán. LM, majd a Heavy Repeateres szörnyeteget is leszedve haladj tovább. Robbantsd ki a jobb oldali átjárót és a másikon levő rejtett ajtón távozz. Sötét helyen tartózkodsz, így nem árt a Visor bekapcsolása: a CP és az aknák után haladj előre, szedd le a löveget és a trandosaniakat. Rohanj előre a Heavy Repeateres ellenfeledig, s a sarokban levő rejtett továbbjutási ponton hagyd el a csarnokot. A CP után fuss előre, át a hídon, majd robbantsd be az átjárót. A híd alá leérve LM, segítségül használhatod a sniper-állásokat is. A terem egyik sarkában ismételten rejtett ajtóra lelsz, hát vedd is használatba - lépj át rajta. A CP-t elhagyva LM, ám a híd másik oldalán levő Turret-lövegekkel vigyázz: muszáj inaktiválnod őket, hogy jöhessenek a silók is. Nehéz harc, használj rakétákat, és detonátorokat egyaránt: a tornyokba ültesd bele Fixert vagy Scorch-ot, s adj ki mindent megsemmisítő parancsot. Nincs más hátra, mint a híd felrobbantása, mely balszerencsésen sül el: nem következik be detonáció, ezért máshogy kell lerombolnod az objektumot. Szedd le a Spider Droidot és csatlósait, majd fuss fel a rámpán az ablakhoz. Előtte vedd fel a Wookie Homing Rocket Launchert, majd lődd szét vele az ablakból az üzemanyagcsöveket, melyek a híd két oldalán futnak végig. A látványos tűzijátékkal teljesíted a küldetést.

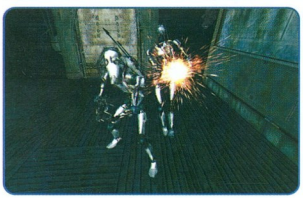
13. The Wookie Resistance

„... a konfliktus fokozódik. Ha a vukik biznak a támadó erők visszaverésében, annak sikere a nagy harcosban, Tarffulban lakozik. A Delta Squad biztosításával az őslakosok összevonják erejüket a szeparatista vonalak ellen..."



Haladj visszafelé, ahonnét érkeztél, gyere vissza egészen a lerombolt hídig, de vigyázz az élesített aknákkal. Robbantsd fel a barikádot, s kövesd a rácsot szétverő vukit. Miután

leereszkedtél, a feladatot a következő szektor elérése képezi. A trandosaniakat szépen szedd le, majd használd az ajtó melletti CPU-t. Szaladj át a kinyílt ajtón, a vuki segítségével pedig tépd szét az ellenfeleket. Ismételten használd a CPU-t, majd menj fel a lépcsőn; a CP után a jobbra levő terembe kell elérned. LM, majd a balra nyíló folyosón haladj végig. Keresd meg Tarffult; nyomulj előre - lineáris az út, így csak kövesd a távolságjelző detektort. Kísérd a vezért a híd végéig, majd folyamatosan tovább a találkapontig. Az út nagyjából egyenes, eltévedni nem lehet, az első komolyabb állomás a Loading Dock A lesz. A CP után elérsz a munició-tárolókhoz, melyet a War Droid-silók inaktiválása és a többiek leszedése után a mellettük levő két CPU-val húzhatsz ki a listáról. Tedd ugyanezt a következő célponttal, nevezetten a Loading B-vel is. A Repülő geonózisiak energianyalábjai veszélyesek, vigyázz velük. Robbantsd fel az útorlaszt, majd haladj át rajta és LM. A következő CP-t magad mögött tudva szaladj fel a nagy csarnokba, ahol Super Battledroidok és ezek keverékei várnak rád. LM, melyhez használd a Sniper búvóhelyeket. Az ablakokból azonban folyamatosan lőnek, miközben meg kell keresned a felső szinten levő narancsszínű CPU-t. Annak aktiválása után a többiek is feljönnek ide, Tarfful fedezékbe bújik, te pedig szembenézhetsz egy újabb



Eliminator Droiddal. Legyőzése után megleled a találkapontot, Tarfful és a vukik el is indulnak a harctérre. Menj utánuk.

14. Search and Destroy

„… a szeparatistákkal való legfőbb összeütközés most már elkerülhetetlen: a két egyesült frakció egyik célpontról a másikra halad, felkészülve a mindent eldöntő csatára…"

Elsődleges feladatod, hogy felderítsd a Separatist Battle Cruisert. Droidok özönlenek rád, akiket természetesen meg kell semmisítened. Ha végeztél, nyisd ki az ajtót, majd ess neki a Spider Droidoknak - ezek már nem okozhatnak nehézséget, így szedd is le őket gyorsan. Siess az elreteszelt átjáróhoz. Egy vuki siet segítségedre, ám mögötte - nem meglepő - Battle Droidok tartózkodnak. A következő folyosó-terembe érve LM, a Spider Droidokat is beleértve. Rövidesen még egyszer megismétlődik az előbbi procedúra, de szerencsére CP-t is ad a program. A balra levő ajtón át menj oda, ahol a vuki raboskodik, rövidesen megtalálod a hangárt, vondd is irányításod alá. Ennek végeztével robbantsd fel az üres üzemanyagtartályt, s vedd az irányt a Wroshyr kert felé. Gázolj át rajta, a CP-nél robbants egyet. A küldetés sikerességéhez meg kell keresned az Alpha Generator CPU terminálját is. Derítsd fel a vezérlőközpontot, de vigyázz: az út alatt tucatnyi ellenfelet kell a másvilágra küldened. Haladj tovább, robbantsd ki az ajtót, foglald el a sniper-pozíciókat, majd használd a CPU-t, hiszen a generátornál vagy. Ha elkészültél, azt egy CP-vel jelzi a program, mely után célszerű visszafelé, majd balra indulnod. Miután az Alpha Generator megvan, jöhet a Beta Generator is: a művelet hasonló, ha sikerült inaktiválni, a bal oldalt található továbbjutási pontot célozd meg. A következő CP után hagyd el a termet, semmisítsd meg a War Droid-silót, ami újabb CP-t eredményez. A rámpán átvezető úton eljutsz egy újabb csarnokba: ismét egy vukira leszel figyelmes, kövesd hát. A faládák mellett találsz három Bactát, ha esetleg szükséged lenne rájuk. Rövidesen kijutsz a hangárhoz, melyben a hajó érkezésedkor felrobban, és Eliminator droidokat hagy hátra. Használd a sarkokban levő lövegállásokat, így nem kell félned, ha embereid nem szedték le mindegyiket. Keresd meg a felvonót. Derítsd fel a droidokkal védett, mellesleg kinyitásra váró ajtót, és a CP utáni nagy folyosón LM. Sokan támadnak, célszerű először a silókat célozni, így könnyebben eljuthatsz a felvonóig. Mivel a liften holmi robotoknak semmi keresnivalója, ezért néhány Thermal Detonator és lőszer segítségével tegyél rendet közöttük. Az eligazítás után katonáid megbütykölik a masinát, és el is indultok a végső összecsapást nyújtó helyszín felé…

ÉRDEKESSÉGEK

A Kashyyyk rendszerbe tartozó, őserdei élővilághoz hasonlítható felszínű Kashyyyk bolygó a hüllőszerű Trandosaniak közvetlen közelében fekszik. Ez az oka annak, hogy a két faj múltja meglehetősen közös, mind technikai, mind pedig kulturális szemszögből nézve…





15. The Final Strike

„…a szeparatista szállítóhajó - gyilkológépezetek szakadatlan hullámait zúdítva a vuki városra - az egyetlen, amely fenyegeti a Delta Squad sikerességét. A négy nagyszerű kommandósra hárul a feladat, hogy lelőjék az ellenség hajóját az égboltról…"

A végső feladat: semmisítsd meg a Separatist Cruisert. A Sniper és Eliminator Droidokon átkommandírozva robbantsd ki a bezárt átjárót, s nyomulj előre a három Bactáig. Utadat a jobbra levő útvonalon keresztül folytasd, ahol geonózisi bogarak és Eliminator Droidok várnak rád. Ha egyenesen továbbhaladsz, láthatod a hajót és egy lőállást is; ez egy olyan misszió, ahol négy különböző helyről kell aktiválnod a kommandósaidat, így a lőállások megtalálásának köszönhetően mindig eggyel kevesebben maradtok. Továbbmenve War Droidok egész sora állja az utad, ha legyőzted őket, megleled a második lövegtornyot is, így már csak ketten harcolhattok tovább. Kicsit nehezebb összecsapások következnek, mivel sok robot állja utatokat, de - némi taktikázás után - véghezvihető a dolog. Törd fel az átjárót, bent szedd le a Spider Droidot, majd az ugyancsak kirobbantásra váró retesz mögött kapcsold be a Visor funkciót. Mily meglepő: újabb bogarak rontanak rád. Ám ami sokkal fontosabb: mindenképp meg kell keresned a sötétben a vuki Homing Rocket Launchert. A továbbjutást jelentő ajtón betörve megint-csak Sniper Droid vár rád, de az imént felszedett rakétavetővel könnyedén elintézheted - tedd is meg. Haladj tovább, s mikor elhagyod a CP-t, megleled a harmadik lövegtornyot. Bosszként magadra maradsz, de már nincs sok hátra: kutasd fel a negyedik tornyot, melyhez nem kell mást tenned, mint továbbhaladva, s a bogarak garmadáját halomra ölve (a tüske még mindig hatásos!) eljutnod a következő reteszajtóig. Szállj be a gépezetbe, és lődd az éppen jelölt célpontot a hajótesten. Azt eredmény: felrobban a szeparatista szállítóhajó, míg a Delta Squad egyesíti erőit. Azaz csak egyesítené, de Sevet körülveszi az ellenség, minek következtében kilátástalan helyzetbe kerül, a Team pedig nem kap engedélyt a segítségnyújtásra.

THE FATE OF DELTA SQUAD:

„…fájdalommal és bűntudattal terhelve, hogy bajtársukat Sevet hátra kell hagyniuk, a Delta Squad követi a parancsot és a Republic Gunship fedélzetére száll. A Republic Commando fájdalmas felismerése, hogy a kötelesség a testvériség felett áll…"
(3. Extra Menüpont aktív)



EPILOGUE: THE BATTLE FOR KASH-YYYK BEGINS

„… mialatt a felsőbb utasítások megérkeznek, a kommandó megmaradt tagjai üres fejjel bámulnak ki a semmibe… Fixer észrevesz valamit a horizonton: egy birodalmi cirkáló? A birodalmiak? A döbbenet csendjét Yoda mester bejelentkezése töri meg…"

Hogy mi a közlemény célja, s mi következik ezután, nem áruljuk el (az Episode III-ból úgyis minden kiderül)…

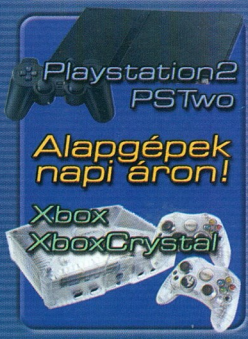
Stinger

Playstation 2

Gran Turismo 4	Hívj!
S.W.A.T.	4990
Fallout	2990
Athens 2004	4990
Arc	4990
BYW: Don't try this at home	4000
Black and Bruised	4000
Asterix & Obelix	4990
Bad Boys II	4990
Boxing Champions	2000
Batman Rise of Sintzu	4990
Battlestar Galactica	3990
Barbarian	3990
Blood Omen 2	3990
Clock Tower 3	5990
Crouching Tiger Hidden Dragon	4990
Commandos 2	3990
Crash 'n Burn	5990
Colin McRae Rally 2004	4990
City Crisis	2990
Crisis Zone	6990
Colin McRae Rally 2005	7990
Catwoman	5990
Crash Nitro Kart	4990
Def Jam Vendetta	3990
Downhill Domination	3990
Driv3r (Driver 3)	7990
Deadly Skies III	4990
Dark Angel	2990
Forbidden Siren	4990
F1 Racing Championship	2990
Fifa 2004	4990
Gran Turismo 3	3990
Gladius	3990
007 James Bond Nightfire	2990
Judge Dredd	3990
Harry Potter Quidditch	4990
Harry Potter Azkabani fogoly	6990
Headhunter Redemption	7990
Half Life	3990
Hunter: The Reckoning	3990
Jet Ion GP	1990
Legend of Kay	5990
Max Payne 2	8000
Project Eden	1990
Police Chase Down	2990
This is Football 2003	2990
R Type Final	3990
Rayman M	3990
Rocky Legends	8000
Pro4	7990
NHL 2005	8000
WRC 4	8990
Ace Combat 5	9990
Tony Hawks Underground 2	7990
Sonic Mega	7990
FIFA 2005	8000
Hot Wheels Stub Track Challenge	6990
Serious Sam	4990
Silent Hill 4	11990
GTA San Andreas	11990
Sphinx	3990
GhostHunter	4990
True Crime Streets of LA	3990
Goldeneye	7990
The Getaway Black Monday	9990
A Train 6	11990
Socom	3990
NTSC/RGB kábel	1490

Xbox

Mafia	7990
FIFA 2005	6990
Shenmue II	3990
Mortal Kombat Deadly Alliance	4990
Tenchu	4990
Max Payne 2	7990
Shrek 2	7990
Fussball Manager 2005	4990
Tony Hawks Underground	4990
Medal of Honor Rising Sun	4990
Red Dead Revolver	7990
Prince of Persia	3990
Crash Nitro Kart	3990
The Thing	3490









Használt, 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

THE BARD'S TALE



A BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE ÓTA KISSÉ MEGSZAPORODTAK A HASONLÓ JELLEGŰ AKCIÓ / RPG HIBRIDEK. A BARD'S TALE PONT ENNEK A LEGFRISSEBB PÉLDÁJA, RÁADÁSUL UGYANÚGY A SNOWBLIND ENGINE-T HASZNÁLJA, MINT TÁRSAI. VISZONT ENNEK A CÍMNEK RÉGEBBI MÚLTJA VAN, HAJDANÁN PC-RE ILLETVE C64-RE JELENT MEG AZ EREDETI SOROZAT, MELY HÁROM RÉSZT ÉLT MEG. IGAZ, ENNEK AZ ÚJNAK LEGINKÁBB CSAK ANNYI KÖZE VAN HOZZÁ, HOGY UGYANAZ A CÍME. PERSZE ETTŐL MÉG NEM ROSSZ, SŐT!

INFO BOX

Kiadó:
Ubi Soft
Fejlesztő:
InXile Entertainment
Hivatalos honlap:
www.thebardstale-thegame.com
Megjelenés:
2005. március 25.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Szép grafika, egyament humor, rengeteg választási lehetőség, van party, újszerű ötletek.

–

Hiányzik a megszokott gyűjtögetés és fegyverkezés, helyenként sablonos, a renderelt animációk érthetetlenül randák.

PS2 - XB

PLATFORMOK

CHAPTER I: HOUTON

Drunken Rat Tavern
A kocsmába érve a kis trükkünk után lássunk neki a pincében rejtőző szörny felszámolásához. Miután megszégyenülten és beégve visszakullogunk, a röhögésen kívül kapunk egy jobb kardot is, mellyel már bátran nekiláthatunk. Ráadásul a pincében összeakadunk egy fazonnal is, aki tanít egy új varázslatot, és egy sajátos Tutorialon is áteshetünk. A frissen tanultakkal már könnyedén legyőzhetjük a nagyobbik patkányt is, majd visszaérve legyünk lekezelőek a kocsmáros csajjal, nem bánjuk meg.

Houton
Reggel már vár ránk odakinn az a bizonyos iménti fura fazon, aki ad nekünk egy amulettet és egy feladatot is: meg kell keresnünk a Bannafeet nevű fickót a Fairyhaunt Woods-ban, akitől tovább tanulhatunk. Mindenekelőtt azonban keressük meg a kutyust (a kocsmától kicsit odébb található a kútnál) és legyünk vele kedvesek (na nem úgy!). Innentől kezdve van egy elválaszthatatlan társunk, aki több dologban is hasznos lesz, például kincskeresésnél, de később tréníroztathatjuk is, így a csatákban is számíthatunk majd rá. Vegyük nyakunkba a falucskát, járjuk be tüzetesen. Nem csak a felfedezés örömért és rengeteg emberrel való megismerkedésért, hanem hogy egy csomó extra feladatot is kapjunk, amelyek ugyan a játék végigviteléhez nem szükségesek, de hasznosak lehetnek. Ha megvagyunk, akkor irány a déli kapu.

Fairyhaunt Woods
Vágjunk neki a farkasokkal teli erdőnek, ahol hasznukra lesz a pincében tanult nóta. Hamar találkozunk egy vadásszal, aki azt tanácsolja, vegyünk íjat, mert azzal lehet igazán jól boldogulni. Az út egy idő után kétfelé ágazik, de bármelyiket is választjuk, eljutunk a keresett személyhez (a rutinosabbak mindkettőt bejárják). Bannafeettel legyünk kedvesek, mert vicces fickó, és elküld minket egy kút fenekére, és kezdhetjük elölről az ide utat. Egyébként meg megígéri, hogy tanít nekünk egy újabb dalt, csak előbb szabadítsuk ki Ketill Swartot a börtönből. Menjünk hát vissza a faluba, a most keletkezett rövidebb úton, és irány a keleti kapu.

Houton Forest
Az erdőben először északra, majd keletre tartsunk, hogy megtaláljuk a börtönt, de persze van itt más érdekesség is, ha kedvünk szottyan, érdemes körbemenni. Az ellenfelek ezúttal picit ke-

ÉRDEKESSÉGEK
Bárdunk hangja ismerős lehet a filmszínházakból, hiszen Cary Elwes, a remek hollywoodi komikus (Nagy Durranás, Robin Hood: A fuszeklik fejedelme, Fűrész...) kölcsönzi.



ményebbek, de a kis csapatunk könnyen megküzd velük. A jelszó bemondása után bejutunk, és két további őrt kell megölnünk. Kis vita támad, hogy kit is kell megmenteni, a lényeg, hogy fordítsuk át a kapcsolókat a megfelelő sorrendben - ezt a rabok mondják el (2-1-2-3-1-2). Küzdjük magunkat vissza az erdőn át, majd irány Bannafeet. A kis fickó állja a szavát, és megtanít egy újabb varázslatra, az-

tán eltűnik. A faluba visszaérve már megint előtűnik a fura fazon, és elküld minket Kirkwallba a bátyjához, Bodbhoz. Menjünk hát az északi kapu felé, itt azonban a Sheriff fogad, aki ki van akadva, hogy kiszabadítottuk Ketill Swartot, és megbíz, hogy fogjuk el ismét, ehhez pedig Neversdale-be kell mennünk. Ha kimegyünk, akkor a térképen találjuk magunkat, ahol immár két irányba is mehetünk.

CHAPTER II: NEVERSDALE

Egy új ellenféllel találkozunk, egy kellemetlen vaddisznófélével, elkel majd a frissen szerzett Heroine segítsége. A folyón kell átkelnünk, ám ezt csak a keleti oldalon tehetjük meg, úgyhogy küzdjük át oda magunkat. Beszéljünk Chubnikkel, aki 15 ezüstért átvisz minket a folyón. Alkudozhatunk is, de később baj lesz belőle, úgyhogy fizessünk neki. Miután átértünk, éppen láthatjuk a bátor Ogunt, amint utolsó szavait mondja ki, mielőtt fejbe lövik. A támadóival mindegy, hogy kedvesek vagy gorombák vagyunk, mindenképp meg kell küzdenünk egy kisebb csoporttal. Ha végeztünk, nézzük meg az ex-„kiválasztott" hulláját, és adjuk át anyja üzenetét, ha felvettük ezt a mellékszálat. Kicsit továbbhaladva megtaláljuk Kettilt, aki egy kunyhó tetejéről kiabál nekünk. Nosza, menjünk be és intézzük el. Ha készen vagyunk, akkor ne feledjük a benti cuccokat is összeszedni, majd a túszunkkal együtt haladjunk tovább. Tisztítsuk meg a kis zsákutcát is némi bonuszért, majd irány a folyópart, ahol Piskey vár bennünket, az előző tutajos testvére. Attól függően, hogy milyen üzletet kötöttünk elébb, olyan áron visz át minket. Ha nem alkudoztunk, akkor ingyen. Odaát aztán belefutunk Fnarfba, a Trow-ok vezérébe, és rövid szóváltás után meg kell küzdenünk vele és bandájával. Kettil felajánlja segítségét, de ne fogadjuk el, mert ha eloldozzuk, akkor megszökik. Csata közben gyógyítsuk magunkat az imént a zsákutcában szerzett varázslattal, ha szükséges. A végén Fnarf elmenekül, mi pedig küzdjük át magunkat a kijáratig. Vigyük el a foglyot Houtonba, és egálban leszünk a Sheriffnél.



CHAPTER III: KIRKWALL

Megérkeztünkkor egyből előterem egy régi barátnőnk, mindegy hogy reagálunk, a vége az lesz, hogy elszalad az apjához. Fussunk egy kört a városban, kezdjük a helyi kocsmában, ami nyugatra van a bejárattól. Itt érdemes eljátszani a patkányos trükköt, némi profitért. Ha pedig már a környéken vagyunk, benézhetünk a szomszédos kovácshoz is, van pár jó cucca (pl. hárfa, amellyel már két lényt idézhetünk egyszerre). A nyugati oldalon két fickóval találkozunk, akik Finnstownba invitálnak, valamilyen jutalom reményében, de oda majd csak később, a IX. fejezetben megyünk. Van még két gyengén megvilágított helyiség és egy zárt ajtó, ezekkel mindjárt foglalkozunk. Menjünk oda Bodbhoz és legyünk vele szarkasztikusak, mire kiderül, hogy van egy testvére és elvezet hozzá. Folytassuk gyanakvóan, és lám van egy harmadik, sőt mint kiderül egy negyedik Bodb is. Szerencsére ő már az igazi, fussunk utána. A családi éneklés következtében a zárt ajtó kinyílik és kapunk egy új varázslatot is, amelyet rögtön használjunk is a gyengén megvilágított raktárakban. Vezessük el a feszkót és törjük össze a hordókat (pláne ha üzleteltünk



Houtonban a hordókészítővel), majd szedjük össze a ládákból az újabb cuccokat - persze mindezt mindkét helyen. Eztán irány a frissen kinyitott ajtó, és itt is rendezkedjünk, mígnem a túlsó félen a hordók mögött egy ajtóra nem lelünk.

Hidden Bluff

Nocsak, egy újabb Bodb. Vele is legyünk lekezelőek, mint a tesóival, mire pénzt ajánl fel, csakhogy segítsünk megmenteni a hercegnőt. Be is vezet a templomba, ahol már mind az öten megpróbálják őfenségét megidézni, de nem sikerül, mert egyikük elvesztette a csengőt, ami szükséges ehhez. Persze nekünk kell visszaszerezni Finn farmjáról, ahová az innen nyíló kapun jutunk. A farkasokat leküzdve meg se álljunk a túlsó végig, ahol a kőoszlopok mellett megtaláljuk egy újabb kiválasztott holttestét. Vegyük fel a páncélját, neki már úgysem kell. Ezután menjünk be a farmra, ahol az öreg papa rögtön ránk támad. Szerencsére nincs jóban a számokkal, így beszéljünk vele, és legyünk szarkasztikusak. Megígéri, hogy odaadja a csengőt, de végül megérkezik a lánya, aki nem más, mint akivel a megérkezésünkkor találkoztunk. Úgy alakul, hogy el kell vennünk, hogy miénk legyen a csengő, de hogy ne kelljen ilyen áldozatot hozni, menjünk el a kocsmába, és beszéljünk (durván) Connorral. Erre verekedés tör ki, ahol hagyjuk nyerni a dagit, hadd csábítsa vissza asszonykáját. Menjünk vissza Finnhez, aki átadja a csengőt, de nem simán. Egy vad ló nyakába akasztotta, a kőoszlopoknál. Öljük meg a jószágot, és már mehetünk is vissza a templomba. Sikerül megidézni végre Caleigh-t, s megvan a következő feladat is: szerezzük meg a Magical Lute-ot a Trow-októl.

TIPPEK

Az extrákat úgy tudjuk kinyitni, hogy a papoknál adományozunk az összekuporgatott vagyonkánkból egy nagy (Large) adagot. Minél többször tesszük, annál több dolog jön elő.

CHAPTER IV: HIGHLAND PARK

Hamar sikerül bajba kerülni, Fnarf érkezik meg kisebb csapatával, és meg kell küzdenünk. A csata után menjünk be a kinyílt keleti kapun és beszéljünk a jobbra, a fák között rejtőző Mellel. Legyünk hozzá kedvesek, cserébe segít az energiakapuk kinyitásában. Viszont utána bepánikol, és ilyenkor két percünk van mindenkit leölni az adott részen, különben Mell kereket old. Ilyen módszerrel átjutunk pár kapun, aztán már nincs több, irány tovább az ösvényen. Eljutunk egy újabb ex-kiválasztotthoz, tőle is kapunk valamit: egy íjat, persze a dalocska sem marad el. Most megint egy energiakapus rész jön, csakúgy, mint elsőre. Az ösvény végén ne hagyjuk ott az extrákat a kincses ládikóban. Küzdjük magunkat tovább a Trow-ok végeláthatatlan hordáján előbb a szűk ösvényen, aztán a vizesblokkon keresztül (ne felejtsük el itt sem a három ládát). Ismét Mell kapunyitogatós magánszáma jön, majd pedig a végső küzdelem Fnarffal. Használjuk az általa megidézett segédek ellen a Light Fairy-t és magunknak a gyógyító banyát, közben pedig sorozzuk nyílzáporral. Miután megszereztük, amiért jöttünk, menjünk ki a kapun, ahol találkozunk Mellel. Megmagyarázni nem tudja, hova tűnt, de legalább ad egy varázslatot. Térjünk visz-



sza a templomba, ahol Caleigh most a Kirkwalltól keletre lévő toronyba küld minket. Mielőtt nekivágunk, nézzünk be a kovácshoz, vannak új cuccai.

CHAPTER V: FOREST TOWER

Először a giganagy farkasokkal teli erdőn kell átvágnunk, ehhez érdemes a két melákot elővenni, vagyis a Mercenary-t és a Body Guard-ot. Aztán irány a bejárat.

Forest Tower, Level 1
A fő ellenfelek itt a mérgező növények lesznek. Ügyeljünk arra, hogy halálukkor gyorsan szedjük fel az elhullajtott spórákat, mert különben újratermelődnek. A három ösvény közül a jobb oldali zsákutca, de érdemes végigmenni a ládikó miatt. A másik kettő ugyanoda vezet. Amikor megtaláljuk a következő ládában a Trap Findert, üzemeljük is be a második helyre, hasznos lesz. A következő elágazásnál a bal oldali út talán egy kicsit kedvezőbb, de a legjobb, ha bejárunk mindent. A végén még ne hagyjuk ki a kis kamrát jobb oldalt, aztán irány a következő szint.

Forest Tower, Level 2
Gyakorlatilag ugyanaz a felállás, mint az első szinten, csak több csapdával. Trap Finder és valami erősebb tag (mondjuk Mercenary) alkossa a csapatunkat. Kisebb elágazások után eljutunk a harmadik szintre vezető kapuhoz. Előtte még járjuk be a maradék terepet a hasznos holmikért.

Forest Tower, Level 3
Újabb labirintus, a már megszokott formában. Először a kis beugrót intézzük el, és csak aztán menjünk délkelet felé. A járat végén aztán egy termet lelünk, de mielőtt belépünk, állítsuk be a Mercenary-t és a Heroine-t.

TIPPEK
A pénzzel nem nagyon kell spórolnunk (főleg a vége felé lesz már rengeteg belőle): vásároljunk kedvünkre, de persze ésszel.



Herne's Chamber
Most meg kell küzdenünk Herne-nel, ahogy ígérte, várt ránk. Kis csapatunkkal könnyedén megoldhatjuk a dolgot, ha szükséges, menet közben idézzünk meg valamit, és Crone-t is vegyük előre. A csata végén megjelenik Caleigh, és arra kér, menjünk vissza Kirkwallba. Igen ám, de még ki kell jutnunk a toronyból. A növények helyét druidák vették át, és mivel a csapdák már nem aktívak (csak az 1. szinten, a 2-3-on legfeljebb egy-két óriásszikla gurul elő), ezért érdemes a Crone-Mercenary párossal menni. A terepet ismerjük, úgyhogy könnyedén kitalálunk.

Kirkwall
Itt viszont áll a bál. A lovas öldöklésünk nyomán elözönlötték a várost a csontvázparipák. Küzdjük át magunkat a túloldalra, és beszéljünk Bodbal. A közjáték után induljunk el a hegyekbe.

CHAPTER VI: MOUNTAIN PASS

Mountain Pass
Ha leküzdjük a farkasokat és elindulnánk az úton, akkor vissza kell fordulnunk, mert bárdunk agyonfagy. Menjünk oda az északkeleti sarokban álldogáló Gowerhez, aki ad nekünk melegítő italt, ha szépen beszélünk vele. Menjünk végig a kanyargós ösvényeken, és járjuk be az egész terepet. Végül egy ládához érünk, amely gyanúsan csapdaszerű, ugyanis egy jégtáblán van. Kapunk egy Mercenary upgrade-et és egy druidát, aki a folyóba löki a jégtáblánkat.

Frozen River
A vízből támadó lények ellen a legjobb a Crone-Thunder Spider felállás. A partra érve váltsunk vissza a megszokott teamre és menjünk végig az ösvényen. A jégtáblához érve ne hagyjuk ki a jobb oldali kis átjárót sem, a végén van egy láda. Utána megint „hajókázunk", most a Thunder Spider mellé egy Mercenary-t választunk. A partra érve számoljuk fel a falkát, és hajózzunk még egyet az iménti párossal. Majd mikor megérkezünk, öljük le a fogadóbizottságot. Kicsit odébb végre megtaláljuk a kardot, amely a sörös barátunkat felszabadíthatja, ám mikor ügyefogyott hősünk kihúzza, a jég beszakad alatta.

Frozen Tombs
Menjünk délre és beszéljünk a jégfal mögött raboskodó Dolynnal. Legyünk hozzá kedvesek és beszéljünk vele még kétszer további infókért. Térjünk vissza a terembe, és ezúttal induljunk nyugat felé. Sok itt a csapda, úgyhogy egy Trap Finder hasznunkra lesz. Egy újabb terembe érünk, ahol ezúttal délnek induljunk. A hatalmas halott vikingek ellen egy Mercenary a megoldás. Dolyn placcához érve megtaláljuk a Raven Stone-t, így menjünk is vissza a kiinduló terembe, ahol már át tudunk menni az északi ajtón.



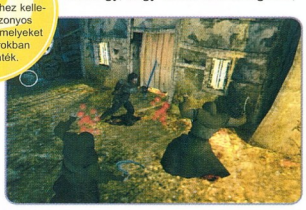
Burial Chambers
Maradjunk az iménti párosnál és küzdjük át magunkat a járatokon (a keresztelődésekben nyugatra tartsunk és a nagy teremben ne hagyjuk ott a ládát), egészen a trónon ülő vikingig. Beszélgessünk vele, majd a közjáték után provokáljuk addig, mire kinyitja az északi ajtót, hogy bizonyíthasson. Most ügyesnek kell lennünk, ugyanis addig tart a menet, amíg Hrafn 25 ellenfelet meg nem öl. Viszont érdemes előle elhalászni a dicsőséget, mert így tovább jutunk a labirintusban és két kincses ládikót is lelhetünk. Ha megvan a megfelelő mennyiség, akkor Hrafn átkerül Valhallába, mi pedig megkapjuk a Royal Stone-t és egy csomó hasznos dolgot. Kapunk új hangszert, amellyel már három lényt idézhetünk, valamint az Elemental varázslatot, amely megolvasztja a jeges falakat. Menjünk is hát vissza a bejárathoz, és olvasszuk meg a falat. Ha nem akarunk küzdeni, akkor „tegyük el" az Elementalt mert a fagyott harcosok is felolvadnak. Vegyük magunkhoz a láda tartalmát, majd menjünk vissza.

Frozen Tombs
Az olvasztó lénnyel szabadítsuk ki Dolynt, aki hálából elkísér bennünket, és kinyitja az eddig zárt ajtókat. Menjünk ismét a nyugati folyosóra, majd északra. Itt két ládát is lelünk, majd ugyanezen a folyosón bemehetünk a jeget felolvasztva a másik terembe is egy újabb ládáért. Menjünk vissza a kiinduló szobába, és menjünk az egyetlen nem ismert irányba: keletre. Járjuk be a labirintust a ládákért (a második északi folyosót hagyjuk utoljára), Dolyn segít az ajtóknál, aztán a végén vegyünk érzékeny búcsút tőle. Előkerül Gower is, legyünk rendesek vele, mire ad egy kardot és némi mellékest. Most már irány a torony.

CHAPTER VII: MOUNTAIN TOWER

Rögtön Cuthbadbe (a druida, aki ellökte a jégtáblát) és bandájába botlunk. Mindegy, hogy alakul a beszélgetés, verekednünk kell (igaz, ha szemétkedünk, akkor csak vele). Ezután küzdjük magunkat végig a pályán, és járjuk be a zegzugokat is, mígnem elérünk a toronyhoz.

TIPPEK
Használjuk bátran a Caleigh és Herne varázslatokat, ám ezekhez kellenek azok a bizonyos Adderstone-ok, melyeket a bal alsó sarokban számol a játék.



Mountain Tower, Level 1
Szerelkezzünk fel a Mercenary-Vorpal Rat-Crone hármassal és lépjünk be az arénába. A helyi kisfőnök egy tesztnek vet alá minket, mely négy hullámban zajlik. Az elsőben a patkány lesz hasznunkra. A másodikban ha meghal, idézzünk a helyére egy Elementalt. A harmadiknál már célszerű egy vagy két hármas szintű Herne-t hívni, a negyediknél pedig már folyamatosan ezt tenni. Közben folyamatosan intézkedjünk mi is íjjal, és ha kell, idézzük meg az elhullottakat újra. Miután végeztünk, járjunk körbe, és gyűjtögessük be a bonuszokat, majd az északi ajtón át távozzunk a második szintre vezető lépcső felé.

Mountain Tower, Level 2
Amire mindenképp szükségünk lesz ezen a szinten, az a Trap Finder, ugyanis rengeteg a csapda. Rögtön elágazás van, a keletre vezető út simább, de vannak ellenfelek; a délre vezetőhöz Light Fairy kell, mert vaksötét van. Mindkettőt érdemes végigjárni (a ládák miatt), de ugyanoda jutunk. Egy kisebb sereget kell legyőzni, majd húzzuk meg a kart a kapunyitáshoz. Ismét küzdenünk kell egy picit, majd megint az a helyzet, mint az előbb; két út van: egy sötét csapdákkal teli, meg egy világos, ellenfelekkel teli. Járjuk be mindkettőt, majd a járat végén egy rácsba ütközünk. Beszéljünk szarkasztikusan az amazonokkal, mire elkotyogják, hogy félnek a patkányoktól. Nosza eresszünk be egyet.

Mountain Tower, Level 3
Ezen a szinten nincs elágazás, végig csak a folyosót kell követni, a kis belső szobákban pedig begyűjteni a ládikák tartalmát. Egy Mercenary-Elemental-Crone hármas megfelelő lesz. A legvégén elérjük Lugh székhelyét.

Lugh's Chamber
Nekem a következő vált be: egy Mercenary-Elemental-Crone társasággal vágtam neki, és folyton újraidéztem őket, ha meghaltak.



Közben íjjal soroztam Lugh-ot messziről, nehogy a pengéi felöröljenek. Amikor a mana már elfogyott, akkor megidéztem egy hármas szintű Caleigh-t. Innen már csak pár lövés és megvan. A csata után Caleigh jelenik meg, és közli, hogy Dounby-ba kell mennünk, mégpedig a kocsmába, plusz még kapunk pár dolgot. A toronyból még ki kell menekülnünk, és ezúttal is druidák ellen kell küzdenünk. A frissen szerzett Knightot mindenképpen tegyük a csapatba, mellé egy Elemental vagy Thunder Spider és egy Crone ideális. Gázosabb helyzetekben kérhetünk egy Herne-t. Arra is figyeljünk, hogy a csapdák visszaállítódtak, ilyenkor vagy figyeljünk, vagy idézzünk meg egy Trap Findert.

TIPPEK
Az íj amúgy is hasznos fegyver, de ha okosan használjuk a „radar"-t, akkor a nagyobb csapatokat már úgy is megritkíthatjuk, mielőtt képre kerülnének.

Azok a varázslatos nóták!

Megtehetnénk, hogy most leköszöljük a játékban szereplő dalszövegeket, de inkább valami hasznosra fordítjuk a helyet. A bárd 16 mágikus nótát tanulhat meg, melyek mindegyike egy-egy lényt idéz meg, akiknek később továbbfejlesztett formáját is megidézhetjük. Nézzük, melyek ezek:

Mercenary
Egyszerű csávó, körbejár a baltájával, és mindenkit agyonüt. Szerencsére minket barátjaként tisztel.

Knight
Egy igazi tökös, bátor lovag, szintén közelharcban lesz hasznunkra.

Heroine
A hölgyike remek céllövő, halálos nyilaival lesz a segítségünkre.

Brute
Egy újabb nagydarab melák, viszont ő nem csak szemtől szembe jó, hanem távoli támadásra is képes (hajigál).

Elemental
Mivel tisztán tűzből áll, ezért jó tulajdonsága, hogy mindent és mindenkit felgyújt.

Behemoth
Egy csontvázszerű lény, aki fejjel rohan…
…na nem a falnak, hanem az ellenfélnek.
A hatás (ki)robbanó.

Thunder Spider
Villámokkal operáló pókica. Könnyen sérül, de majd' minden ellenség ellen jó.

Knocker
Kis ember, ki nagy villámló botokkal jár, és ezekkel nagy galibát okoz az ellenfelek közt.

Crone
Visongó öreg banya, de meggyógyítja a sérült csapattagokat.

Enchantress
Mágikus erőinek köszönhetően vissza tudja hozni az elhullott csapattagokat holtukból, és lassíthatja az ellenfeleket.

Bodyguard
Jó testőrhöz méltóan magára vonja a távolról lődöző ellenségek figyelmét, és véd tőlük. Nem hasonlít Kevin Costnerre (igaz, mi sem Whitney Houstonra...).

Rogue
Ő a közelharci ellenfeleket csábítja el, majd elintézi őket a tőreivel. Nők és a bizalom? Hmm…

Trap Finder
Bolondos öreg fazon, aki előszeretettel ugrál bele a csapdákba, helyettünk. A titkos járatokat is megtalálja.

Health Stealer
A fantázia világ Robin Hoodja: elszívja az ellenfelek energiáját, és a szövetségeseinek adja.

Light Fairy
A sötét helyeken vesszük majd nagy hasznát, de a csatákban is. Ugyanis nemcsak a szobákat világítja be, hanem elvakítja az ellenfeleket is.

Common Rat / Vorpal Rat
Közönséges kis rágcsáló, mégis nélkülözhetetlen társ. Sokszor lesz a továbbjutás kulcsa.

CHAPTER VIII: DOUNBY

East Dounby
Ebben a városban nem nagyon fognak szeretni minket, mindenhol druidák vannak. Menjünk a keletre vezető úton, át a kereszteződésen és be a Sheriff irodájába. Az érdekes beszélgetés után menjünk vissza a kereszteződéshez, és haladjunk dél felé. Menjünk túl az Old City barlang bejáratán és a kereszteződésben forduljunk jobbra, és lépjünk be a save melletti kunyhóba. Benn beszéljünk a két testvérrel, Jeannal és Jacques-kal. Elküldenek először Donnanhoz, aki a még két ismeretlen házból az északiban lakik, hogy hajtsuk be rajta a tartozásukat. Majd ezután Catairhoz kell menünk, szintén hasonló okok miatt (ő lakik a másik kunyhóban). Mindkettő hazugságnak bizonyul, úgyhogy erőszak hatására átadják a varázslatot, melyet ígértek, sőt, ha még meg is idézzük az így kapott jövevényt (innentől használjuk bátran a druidák ellen), akkor dupla tapasztalati ponthoz jutunk. Menjünk tovább délre, a nyugati városrész felé.

West Dounby
Az első épület a templom, a második a kocsma. Na ide térjünk be (jellemző...). Ha már itt vagyunk, nyerjük meg a helyi „kimittud"-ot, aztán lépjünk tovább.

Küzdjük le a ránk váró druidák hadát, majd a kereszteződésben haladjunk nyugatra, ha „shoppingolni" akarunk, bár érdemesebb várni a IX. fejezetre, ahol jobb cuccok lesznek és az itteniek egy részét ott meg is kapjuk. Menjünk inkább északra, a másik kocsmába. Először dzsemmeljünk egyet a részegekkel a színpadon, majd játsszuk el a szokásos patkányos trükköt a magányosan álldogáló nőnél, ezután beszéljünk Dugannel. Az öreg elhinti az infót, hogy hová is kell mennünk legközelebb (Greenlands-re), de ha mégegyszer beszélünk vele, akkor a föld alatti járatokról is beszél. A kulturhelyiségből kijövet tehát kelet felé induljunk és látogassunk is el az iménti említett Old City-be. A járatokban mellőznünk kell a segítők használatát, de amint kiérünk a vörös kődből, ismét használhatjuk őket. Most már nincs más dolgunk, mint továbbállni erről a helyről: irány a keleti kapu.



CHAPTER IX: FINSTOWN

Fin's Woods
Hamar kiderül, hogy a történet a nagy jutalomról csak mese volt. Amint megérkezünk, rögtön körülzárnak, csapdába estünk. Ritkítsuk meg a terepet egy hármas szintű Herne-nel, majd álljunk neki íjjal leszedegetni az ellenfeleket (Bodyguard-Crone-

Elemental felállást ajánlok). Ha végeztünk, a viking örök beengednek a városba.

Finstown

Térjünk be balra a helyi kocsmába, ahol beszéljünk a csapossal, majd idézzünk meg egy patkányt, hátha a vikingek is félnek tőle. Menjünk át a vezér, Silkbeard főhadiszállására és beszéljünk vele és hallgassuk meg az énekűket is. Utána tudunk vásárolni Dirktől, aki a keleti falnál áll egy asztalnál. Következő utunk a fegyverraktárba vezet, a délnyugati csücsökben. Próbáljunk bemenni a figyelmeztetés ellenére, majd a támadókat térítsük észhez egy hármas szintű Herne-nel. A csata után mégis menjünk be (mindegy, hogyan reagálunk a kérdésre), és verjük le a bennlévőket, a kincseket meg vegyük magunkhoz. Menjünk át a szemben lévő ketrechez, és beszéljünk a városatyával (szépen), aki mellénk rendel négy íjászt a vikingek ellen. Beszéljünk még benn a további két lakossal, némi extráért cserébe. Módszeresen irtsuk ki a melákokat a városból (célszerű közelharci társakat beállítani: Brute, Knight és melléjük egy Crone), aztán a főnökkel is szembe kell szállnunk a kapuhoz érve (itt már lőjünk el pár hármas szintű Herne-t is). Menjünk még vissza az egykori HQ-ra, hogy az ott lévő ládákat átkutassuk, aztán folytassuk a küldetésünket a következő helyszínen (ehhez vissza kell mennünk West Dounby-ba, és a nyugati kapun távoznunk).

TIPPEK

A kezdő színhelyen, Houtonban felborogathatjuk a teheneket. Ha 25-öt is eldöntünk, akkor lesz majd egy, amelyik megtámad.

CHAPTER X: GREENLANDS

Greenlands, southern plains

Egy csapat druida köt belénk, és megölik kedvenc ebünket, ezt meg kell bosszulni. Knocker, Knight, Thunder Spider felállás javasolt, és indítsunk egy hármas szintű Caleigh-vel, így egy darabig sérthetetlenek leszünk. Mindenképpen kardot használjunk a sárkány ellen, amikor leereszkedik. Ha győzünk, akkor menjünk ki a túlsó oldali kapun (van egy láda a sarokban).



Greenlands, northern plains

A magas fűben vörös fejű lények rejtőznek, őket és a druidákat leverve járjuk be a terepet, és gyűjtsük be a ládák tartalmát. Középtájon találkozunk egy MacRath nevű emberkével, akinek finoman szólva nem értjük minden szavát. Sokat nem tudunk töprengeni, mert megjelenik Nukelavee és megtámad minket. Nem lesz nehéz dolgunk vele, pedig még a varázslásunkat is letiltja, dolgozzuk meg íjjal. A csata után hősünk úgy dönt, hogy irány vissza West Dounby-ba, ugyanis az idegen Dugan nevét mondta ki (southern plainsen lesz egy kisebb ellenállás). A kocsmabéli barátunk készségesen le is fordítja, miről lenne szó, úgyhogy menjünk vissza a northern plains-re, amelynek túlsó végén már egy pár holt lélek összegyűlt, őket üssük szét. A feladat tehát a Shadow Axe megtalálása lesz, úgyhogy vizsgáljuk meg a sírköveket és szálljunk alá a dungeonbe.

MacRath's Dungeon

Hasonlóan az előző földalatti járathoz, itt is lila köd van, vagyis a varázslatainkat elfelejthetjük. Szerencsére íjjal is könnyen boldogulunk, járjuk be a járatokat, míg ki nem kötünk a portálnál. A feladat most az lesz, hogy végigjárjuk ezeket a minipályákat, és mindig a megfelelő portálon távozzunk (persze a kínálkozó ládikákat fosszuk ki, az ellenfeleket meg öröljük fel). A csapatunkba (ahol lehet) feltétlen állítsunk be egy Trap Findert is, aki a csapdák mellett a titkos járatokat is felfedi. A sorrend: Skull, Circle, Tree, Moon. Na és itt álljunk meg egy szóra! A feladat itt fáklyák gyújtogatása lesz, ezt az óra járásának megfelelően tegyük meg, vagyis: délnyugat, északnyugat, észak, északkelet, délkelet sorrendben. Visszakapjuk a kutyusunkat (kicsit máshogy) és egy varázslat is üti a markunk. Haladjunk tovább: Axe, Moon, Sun, Cow, Sun, Spiral, Sun, Triangle, Chicken, Song. Az utolsó pályán láthatjuk, az egyik „Chosen One" próbálkozását, majd tanítsuk mi móresre a zombit. A Behemoth most jó szolgálatot tesz, őt mindenképp idézzük meg. Ha megvan a Shadow Axe, akkor menjünk ki, majd irány a World Map és délen a következő régió.



ÉRDEKESSÉGEK

A játék atyjának Brian Fargo-t tekinthetjük, akinek nevéhez mellesleg az Interplay megalapítása és számos játék is fűződik.

CHAPTER XI: STROMNESS

Stromness

A minket fogadó két vikinget a kedélyes beszélgetés után öljük meg. Egy viszonylag nagy terepre értünk, az ellenfél azonban folyamatosan újratermelődik, szóval nem érdemes leállni csatázgatni. Az oldalsó részek védettek, az energiafalaknál meghalnak a vikingek. A ládákat érdemes felfedezni, a sarkokban van három (a délnyugatit mindenképp gyűjtsük be, mert egy új páncél van benne), illetve egy valahol középtájon. Menjünk a nyugati oldalra, ahol a vityilló déli oldalánál találunk egy Trow-t. Legyünk vele gonoszak, mire tanít egy nótát. A háznál az őrült Hatcherrel találkozunk, és kis beszéd után megindulunk a harcmezőn át a vízparti oldalra. Az úton óvjuk az öreget, nehogy baja essen. Ha átérünk, akkor az eddig zárt boltba is be tudunk menni az ő közbenjárására. Amit feltétlen érdemes megvenni, az az Ancient Flute, így már négy lényt idézhetünk. A fegyverekből találunk később jobbakat, de ha van pénz, akkor uccu neki. Kicsit délebbre van egy másik Trow, vele szépen kell beszélnünk egy újabb dalért. Ha mindennel megvagyunk, akkor menjünk ismét az öreghez (a bolt mellett ácsorog, ha otthagyjuk), és induljunk el vele a kapuhoz. Védelmezzük az úton, mire kinyitja nekünk a kaput.

The Farm

Ismét a hentest kell kísérgetnünk, és ezúttal élőhalott állatok támadnak bennünket. Kísérjük el a pálya túlsó felére, és közben azért gyűjtögessük a ládákat is. Időközben Hatcher is begyűjt egy íjat, és így együtt megküzdhetünk a Haggis Monsterrel. Jól meg kell sorozni, de közben szedegessük le a rengeteg lehulló állatot, mert ezek ha egyesülnek a szörnnyel, akkor annak visszanő az energiája. Ha készen vagyunk, kapunk egy csomó mindent, aztán fussunk a vízpartra, és vegyünk érzékeny búcsút a „rokontól".



CHAPTER XII: FIRBOLG MINES

Firbolg Mines

Nem meglepő, hogy egy bányában bányászokkal találkozunk, járjuk hát be a járatokat és beszélgessünk velük (sajna nem túl közlé-

KONZOL DOKTOR
1147 Bp., Lőcsei u. 99. • Tel.: 222-0478; 06 20 20-55-149
E-mail: info@konzol-doktor.hu • www.konzol-doktor.hu
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig 9-17 óráig
Játék konzolok, tartozékaik értékesítése és szervizelése!
PS2 Dualshock joy
6.990,-
PStwo konzol
39.990,-
PS2 memokártya 1 db-os
6.990,-
2005. márciusban a szervízdíjból 10% árengedményt adunk!
XBOX S kontroller
7.990,-
XBOX konzol
39.990,-
Akciós játékok
3.990,- forintig
Megrendeléseket postai úton is teljesítünk. Keresd napi akcióinkat!
Új készülék vásárlása esetén a régit napi áron beszámítjuk.
A feltüntetett árak a készlet erejéig érvényesek és a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák.

kenyek). Az első elágazásnál a jobb oldali járatot (ahol lila köd van), hagyjuk későbbre. Sajna Finfolkok is vannak, úgyhogy nem lesz harc nélküli a kirándulás. Ha feltérképeztük a terepet, akkor menjünk vissza az ismeretlen járathoz, és itt beszéljünk (kedvesen) Culainnal. Segítenünk kell neki összeszedni a társait, hogy könnyebben menjen az ásás, de erre már csak 10 perc maradt, mert ennyi levegő van. A két legközelebbit vigyük is hozzá azonnal, majd egy kört téve gyűjtsük be a maradék négyet is, és őket is vezessük oda. Ha sikeres az akció, akkor megkapjuk a jól megérdemelt jutalmunkat. Látogassunk be a megnyílt járatba is, ahol egy ládával és Dolynnal találkozunk, aki nagyon hálás, ezért tőle is kapunk egyet s mást. Menjünk a térképen jelölt sárga pöttyhöz, amely most már nincs elzárva, és ugorjunk fel a tutajra.

Underground River
Ez tulajdonképp egy átvezető pálya. Előbb hajókáznunk kell (bereszthetünk egy patkányt csalinak a vízbe), majd egy rövid barlangos rész ellenfelekkel és pár ládával, és aztán megint tutajozás.

Finfolk Caverns
Egy kiterjedt barlangrendszerbe kerülünk, körkörös, egymásba futó járatokkal, és újratermelődő ellenfelekkel. A legdélibb ponton van egy áthatolhatatlan energiafal, mellyel nem tudunk mit kezdeni. Menjünk a legkeletibb csücsökbe, ahol is találunk egy gyámoltalan Firbolgot, Bannock nevezetűt. Legyünk jófejek, és vezessük ki a tutajhoz. Végül menjünk el az északnyugati sarokba, ahol egy tutajt találunk és Olevvel, a vikinggel találkozunk. Beszélgetésünkkor elsőre mindegy, hogy kedvesek vagy bunkók vagyunk, a másodiknál ne válasszuk egyiket sem, és hallgassuk végig, ju-



talmunk egy token lesz. Dumáljunk vele még egyszer, és a Firbolg „likvidálásáért" is kapunk egy kis ajándékot. Menjünk vissza az energiafalhoz, és idézzük meg a frissen upgrade-elt Bodyguardot, és így már át tudunk menni. Gyűjtsük be a ládákat, majd lépjünk be a déli bejáraton.

Obligatory Lava Level
Itt csupán annyi a dolgunk, hogy megmentsük, avagy hagyjuk a halálba futni az aktuális „Chosen One"-t. Az utóbbiért upgrade-elt Behemoth-dalt, az előbbiért egy új hárfát kapunk. Tessék választani. Utána vissza a barlangba és délkeletre a hajóhoz.

Narrow Sea
Megint tutajozás, de sokkal keményebb ellenfelekkel. Az én partim így nézett ki: Bodyguard, Knight, Thunder Spider, Elemental. Továbbá amikor már sokan vannak, és megjelenik a csáp is, érdemes egy hármas szintű Caleigh-t kérni. Ettől egy darabig sérthetetlenek leszünk, és a csápot is le tudjuk lőni a továbbhaladáshoz. Mindezt négyszer kell eljátszani. Az út végén három láda vár, és a kijárat.

CHAPTER XIII: THE ISLAND TOWER

A szokásos átvezető után a felvezető pályára kerülünk. Küzdjük végig magunkat a vörösfejűeken és a druidákon a torony bejáratáig.

Island Tower, Level 1
Szokás szerint megtörténik az ismerkedés a helyi főnökkel, de ezúttal még a bejárat is becsukódik mögöttünk. A térkép nem bonyolult, tulajdonképp csak egyfelé lehet menni, az ellenfelek javarészt az előző pályáról ismert sziklaszörnyek. A labirintus teli van csapdákkal, de nem vészes a dolog annyira, hogy Trap Findert hívjunk, kerülgessük ki őket.

Island Tower, Level 2
Az ellenfelek ezen a szinten a változatosság kedvéért láthatatlanok. Különösebb gondunk nem lesz velük, mint ahogy az ösvények bejárásával sem.

Island Tower, Level 3
Ez pálya sem nehezebb, mint az előzőek, itt a Fireboarok játszák majd a főszerepet. A kis tüzes bestiákat a legokosabb távolról elintézni, ezért ilyen lényeket idézzünk meg. A vége felé már lesz pár más lény is, sziklaszörnyek és láthatatlanok.

Mannanan's Chamber
Ez a srác bizony már keményebb ellenfél, állandóan eltűnik, és ilyenkor vagy forgószelet, vagy lávaesőt idéz meg, melyek elől próbáljunk elmenekülni. A csapatba érdemes nehézfiúkat rakni (Bodyguard, Brute) és egyszer-kétszer megidézni egy hármas szintű Caleigh-t, és az átmeneti sérthetetlenséget kihasználni. Ha végeztünk, akkor szerencsére nem kell megint végigmenni a tornyon lefelé, kapunk egy „taxit", viszont vár ránk egy újabb, végső torony. Irány Dounby!

CHAPTER XIV: DOUNBY TOWER

Dounby Tower, Courtyard
Megérkezve elveszítjük az eddigi csapatunkat, és egy fixet kapunk helyettük (persze később lehet változtatni). Egy csapat druidát kell legyőzni, a szitu ismerős lehet az intróból. Egy hármas szintű Mannanan varázslat megteszi hatását, utána már csak a három Trow Bad Luck nótáját kell utoljára meghallgatnunk, aztán nekivághatunk a toronynak.

Dounby Tower, Level 1-12.
Minden szinten (összesen 12 van) egy korábban megismert ellenfél-csoporttal kell leszámolni, így a fejtörést legfeljebb a csapat összetétele jelentheti, bár nekem az alapfelállással sem volt gondom (esetleg a Health Stealert cseréljük fel egy Crone-ra, vagy amikor szükséges, idézzük meg). A 7. és a 12. szinten menthetünk.

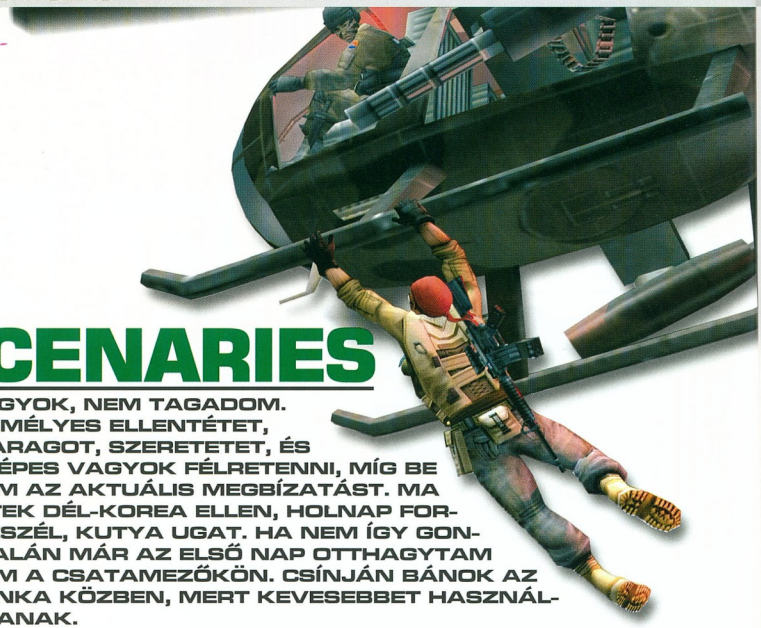
Fionnaoch's Chamber
A végső helyszínre érve meglepő végkifejlet fogad. A poént nem akarom lelőni, ezért legyen elég annyi, hogy Caleigh és Fionnaoch fogad, és mindketten előadják a saját verzi-



TIPPEK
Ha a csirkékre vadászunk, akkor egy idő után egy hatalmas példány jön elő, amelyet leküzdve némi extra tapasztalathoz jutunk.

ójukat. Ezután döntenünk kell, hogy kinek hiszünk és erről a csapattagjainkat is kikérdezhetjük. Döntsünk bárhogy, a végső csatában sem lesz egetverően nehéz dolgunk, használjuk bátran a hármas szintű Caleigh és Herne varázslatokat. Egyébként ha jobban meggondolom, akkor a harmadik választás a legcélszerűbb és egyben a legmókásabb is, na és ehhez még csatáznunk sem kell.

m_anger



MERCENARIES

→ ZSOLDOS VAGYOK, NEM TAGADOM. AZ ÖSSZES SZEMÉLYES ELLENTÉTET, SZIMPÁTIÁT, HARAGOT, SZERETETET, ÉS EMBERSÉGET KÉPES VAGYOK FÉLRETENNI, MÍG BE NEM TELJESÍTEM AZ AKTUÁLIS MEGBÍZATÁST. MA KÍNÁNAK SEGÍTEK DÉL-KOREA ELLEN, HOLNAP FORDÍTVA. PÉNZ BESZÉL, KUTYA UGAT. HA NEM ÍGY GONDOLKODNÉK, TALÁN MÁR AZ ELSŐ NAP OTTHAGYTAM VOLNA A FOGAM A CSATAMEZŐKÖN. CSÍNJÁN BÁNOK AZ ELVEIMMEL MUNKA KÖZBEN, MERT KEVESEBBET HASZNÁLNAK, MINT ÁRTANAK.

↓ INFO BOX

Kiadó:
Activision
Fejlesztő:
Pandemic Studios
Hivatalos honlap:
www.lucasarts.com/games/mercenaries
Megjelenés:
2005. február 18.
Tesztplatform:
XB

↓ ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■□■■■

↓ VÉLEMÉNY

+

Kiváló hangulat, változatos küldetések.

–

Néhol fogyatékos az AI, és kissé kopottas a grafika is.

PS2 - XB

↑ PLATFORMOK

Csapjunk is a lovak közé! Gyorsan megkapjuk az alapszituáció vázlatát, és hamar egy teherszállító repülő gyomrában találjuk magunkat. Tegyük azt, amit Fiona mond nekünk. A pilóta hamar közli, hogy a demilitarizált övezet felett vagyunk. Leérkezésünk után indítsuk el a verdát, és hajtsunk a térképen megjelölt pont irányába. Ez a Szövetségesek (Allies) főhadiszállása. Útközben megeshet, hogy néhány észak-koreai katona néhány gépfegyverrel utunkat kívánja állni, de nyugodtan figyelmen kívül hagyhatjuk őket.

Szett 1: ♣

'Ante Up'

Cammogjunk oda a parancsnok mellett álldogáló fickóhoz, és fogadjuk el a megbízást! A feladatunk, hogy igazoljuk a Treff 2-es kártyalapot. Nincs semmi ördöngösség: kövessük a térképünkön látható sárga jelet. Hajtsunk fel a dombra, majd lőjük ki az észak-koreai katonákat, de a Treff 2-est hagyjuk életben. Mikor mindenki elhullott körülötte, szaladjunk oda, üssük le, majd verjük bilincsbe. Sérülés nélkül nem ússzuk meg - de nem vészes. Hívjuk gyorsan a mentőhelikoptert, pakoljuk be a foglyot, és vegyünk tőle érzékeny búcsút. Láthatjuk, hogy újra aktivizálta magát az ellenség. Ezért sétáljunk oda a domb végében lévő homokzsákokhoz, és a „Surgical Strike" lézeres célzóberendezésével mérjük be a lövegeket, és bombáztassuk le őket. Megbízás teljesítve, jutalék a bankszámlánkon. Irány a dél-koreai támaszpont!

'Stem The Tide'

A frissen elfogadott megállapodás értelmében meg kell védenünk a dél-koreai főhadiszállást a rohamozó észak-koreaiaktól. Szaladjunk gyorsan a térképen látható sárga körhöz, és huppanjunk az egyik géppuskafészekbe. Innen osszuk az áldást a csúnya rosszfiúkra. Egy idő után a fülünkbe szólnak a rádión, úgyhogy fáradjunk át a következő ellenőrzőponthoz, és tegyük azt, amit az előbb. A szituáció ugyanaz, ezen kívül még két pont lesz támadás alatt. Tartsuk őket addig, amíg meg nem jön az erősítés. Az átutalás után irány Pyongyang, ahol az orosz maffia székel.

'Foothold'

A közelben egy észak-koreaiak által felügyelt gyárterepen egy minden földi jóval megrakott kamion vesztegel. Nincs túl sok dolgunk, mindösszesen annyi, hogy ezt ellopjuk, és visszavigyük a ruszkiknak. A telepen szállingózik majd vagy 5-10 katona, de elég pitiáner módon harcolnak,



ÉRDEKESSÉGEK

Mindegyik karakter más idegen nyelvet beszél, így az adott frakcióhoz jóval közelebb tud kerülni, mint társai!

nem lehet probléma lenyomni őket.

Bonuszfeladatként még a három géppuskafészket is elpusztíthatjuk. Ha minden megvan, irány az oroszok garázsa. Ezt követően látogassuk meg a kínaiak bázisát.

'Pest Control'

A múzeumnál beásták magukat az észak-koreaiak, úgyhogy ki kéne füstölnünk őket. Szerezzünk egy jó kis gyors járgányt, és induljunk el a térképen megjelölt irányba. Teljes gázzal hajtsunk át az útakadályokon, majd megállíthatatlanul ro-

bogjunk a múzeum téglaépületéig. Ekkor már keresztülhajtottunk a katonák 80%-án, szóval most mindenki minket fog üldözni. Nem nagy trauma, kapjuk elő legjobb fegyverünket, és oszszuk az ólommal tuningolt áldást. Ne mozduljunk el a főépület mellől a harc során. Mikor már nincs senki lőtávolságon belül, válasszuk ki az „Artillery Strike"-ot, és a füstgránátot vágjuk a múzeum falához, majd fussunk el távolra. A robbanás után öljük meg a maradék katonákat, és menjünk át a Szövetségesek bázisára.

'Out Of The Woodwork'

Három észak-koreai alagutat kéne beledolgozni az altalajba. Ehhez viszont mindössze két darab Surgical Strike-ot kapunk. Semmi sincs veszve, mindent meg lehet oldani! Szokás szerint induljunk el a térképen megjelölt helyszínre. Lőjük halomra az első, ránk támadó hullámot, majd a „Surgical Strike"-kal célozzuk be az épületet, ahonnan kijöttek. Innen már csak egy picit kell arrébb menni, hogy a másik két alagút lejárata is feltűnjön. Célozzunk a két cucc közé pontosan, így a következő támadás mindkettőt a levegőbe röpítheti. Amennyiben balul üt ki a dolog, még mindig marad elég C4-ünk, hogy közelről is elpusztítsuk őket. Gyerünk át a kínaiakhoz!

'No One Will Ever Know'

A főhadiszálláson található ládát verjük szét és nyúljuk le a mesterlövészpuskát. Három orosz tisztet kell likvidálnunk, lehetőleg jó távolról. Ez nem csak azért jó, mert extra fizut kapunk érte, hanem azért is, mert az oroszok így nem fognak ránk gyanakodni (és ezáltal haragudni sem). Ne



lépjünk be a kék zónába, mert mindegy, hogy fasírtban vagyunk-e az oroszokkal, vagy sem, ilyenkor szó nélkül ránk lőnek. A legszebb az, hogy a környező dombokról tökéletes rálátás nyílik a célpontokra! Óvatosan, ügyelve mindenre, lőjük ki a ruszki fejeseket, végül találkozzunk a kínai ügynökkel. Vissza a csájníz HQ-ra.

'Under New Management'

Nampo városában el kell intézninünk hat megjelölt észak-koreai katonát, majd igazolnunk kell a Treff Dámát. A blokádnál pattanjunk be a páncélozott kínai gépbe, és guruljunk addig, míg el nem kezd lejteni az út. Itt a városka szélén, a dombtetőn nem csak a kilátás remek, hanem ha ügyesek vagyunk, akkor mind a hat katonát ki tudjuk lőni a mesterlövészpuskánkkal. Ezekután jön a nehezebbik része a megbízásnak. A Treff Dáma természetesen a terep túlsó végén lesz, így át kell küzdenünk magunkat körülbelül 20-30 kiskatonán, hogy őt elérjük. Gyakori fedezékbe bújással, és folyamatos lőszerutánpótlással viszont nem izzadhatunk meg túlságosan. Kapjuk el a Dámát, majd robogjunk át a dél-koreai bázisra.

'A Proper Function Of Government'

Az előbb jól behízelegtük magunkat a kínaiaknak, most ideje, hogy „kicsit" megutáltassuk az arcunkat arrafelé. A Pyongyang reptéren három megjelölt hangár áll, ezek közül az egyikben egy



foglyul ejtett dél-koreai ügynök található. Hogy melyikben van, az titok, mert a megbízás megkezdésekor random módon variálódik. Befele laza lesz az út, mert a megfelelő álcázásunkról gondoskodnak a koreaiak. Keressük meg az emberkét, ültessük be magunk mellé, majd ugrassunk ki a jól látható rámpán. Ne a déli irányba futó hídon menjünk, mert tele lesz kínai őrökkel, hanem inkább Kelet-Pyongyang felé vegyük az irányt. Dokkoljuk le az ügynököt Kaesongban. Ha már úgyis itt vagyunk, a következő megbízást is elvállalhatjuk.

'A Farewell To Kings'

Meg kell semmisítenünk pár rakétakilövő állást, és igazolni kell a Treff Királyt. Irány Ichon, itt lesz a parti ma este. A blokádnál nagy meglepetésünkre lesz egy bájos kis tank, amely csak arra vár, hogy eltulajdonítsuk. Huppanjunk a vezetőülésbe, és lőjük az ellenállást. Innen az első adag rakétát megsemmisíthetjük, majd a közelükben lévő rádiózavaró berendezésnek is adjunk pár robbanós puszit (a radaron gyönyörű pirossal van jelölve). Fogjuk magunkat, és a következő két kilövőállást is kapjuk szét darabokra. Ezután megtudjuk, hogy a Pikk Király valahol fent van az egyik hangár tetején. Nagyon egyszerű a dogunk, mert az épület udvarában pár helikopter parkol, így lazán eltéríthetünk egyet. Szálljunk fel a tetőre, üssük ki a Királyt, verjük bilincsbe, és hívjuk a mentőhelikoptert. Most már átmehetünk az oroszokhoz.



'Gimme My Money'

Egy gyönyörű, fullextrás helikoptert kapunk a ruszkiktól erre a küldetésre. Csordogáljunk el a térképen megjelölt helyre, lőjünk ki minden ellenállót, majd repüljünk a rakomány fölé. Eresszük le a csigát, húzzuk fel a cuccot, és szállítsuk el a megjelölt helyre. Ezek után már csak annyi a dolgunk, hogy visszavigyük az oroszok helikopterét. Ennyi. Vállaljuk el a következő küldetést.

'Bait And Switch'

Irány a vasútállomás, ahol a Treff Bubi lesz a következő célpontunk. Pattanjunk be az egyik tankba, és osztogassuk vele az áldást a többi jármű-

nek és gyalogosnak. Előbb-utóbb feladja páncélosunk a küzdelmet, ekkor saját erőből kell tovább küzdenünk. Lőjük őket, ahogy csak bírjuk, közben folyamatosan kutassunk fedezék után, nehogy komolyabb bajunk essen. Mielőtt elkezdünk foglalkozni a figurás lappal, intézzük el a többi kiskatonát. Ezután már őrizetbe vehetjük a Treff Bubit.

Ha el szeretnénk fogni a többi treff lappal jelölt személyt, akkor ennél megfelelőbb időpontot nem is találhattunk volna. Mivel ezután már csak a Treff Ász megbízás van hátra az első fejezetből, ha elfogadjuk, nem vadászhatunk tovább a kicsikre!

TIPPEK

A Mercenaries-nak nem csak egy befejezése van! A végelszámolásba beletartozik a Song bázisán nyújtott teljesítményünk!



'Bringing Down The House'

Ennél a küldetésnél felköthetjük a legkommandósabb alsónadrágunkat, mert elérkeztünk az első Ász-megbízáshoz! Először is oszlassuk fel az érkezésünk alkalmából összegyűlt fogadóbizottságot, majd irány az LZ (Landing Zone). Itt hat észak-koreai katonát kell leölnünk ahhoz, hogy leszállhasson az erősítést szállító helikopter. Mielőtt földet érne a madárka, pattanjunk be a közeli légvédelmi masina nyergébe, és fókuszáljunk az égen feltűnő ellenséges gépre. Miután kilőttük a gonosz gépmadarakat, a frissen összeállt csapatunkkal vágjunk neki túránknak: mindhárom rádiójel-zavaró berendezést apró szilánkokra kell robbantanunk. Azt javaslom, indulj unk el óvatosan a legközelebbi irányába, majd valahogy térítsük el az ott járőröző tankot, ami-

nek bepattanhatunk a kabinjába. Ezzel sokkal könnyebb lesz szétlőni a zavaró-berendezéseket, csak vigyázzunk a rakétavetős ellenségekre. Maradjunk lendületben, miközben a maradék két zavaróberendezés irányába hajtunk - majd robbantsuk azokat is apró darabokra. Ha a tankunk mégsem maradna túl sokáig egyben, a jó öreg C4-es mindig hűen szolgál minket. Miután lenyomtuk a gépeket, irány a Sing torony, melyet egy Bunker-Buster bombával tegyünk a földdel egyenlővé (álljunk a háztól jó távol a robbanás pillanatában)! Mikor már csak por és törmelék marad az épületből, megjelenik a Treff Ász is. Üssük le, bilincseljük meg, és készen is lennénk...

Szett 2: ♦

Ugyanazon a térképen vagyunk, ahol a Treff lapokat begyűjtöttük, azonban most a Károk után eredünk. A Szövetséges M.A.S.H.-ben vagyunk, innen indulhatunk utunkra. Menjünk is mondjuk a kínaiakhoz.

'Escort Service'

Pattanjunk be a kínaiak egy járművébe, majd induljunk neki a délen, Nampo városánál található hídnak. Támadó erők érkeznek ellenünk hamarosan, de ne törődjünk vele, csak zúgjunk sebesen egészen a kínai tisztig, akit fuvaroznunk kell. Dudáljunk neki, hogy szálljon be mellénk, és már indulhatunk is. Nem érdemes figyelmet szentelni az életünkre törő észak-koreaiaknak, inkább csak nyomjuk tövig a gázpedált. A térképen megjelölt ponton tegyük ki a tisztet, és készen is vagyunk. Teperjünk át a Szövetségesek bázisára.

'Embedded'

Ez egy jó kis lazítás lesz a többi gyilkosabb küldetés előtt. Egy újságírót kell eljuttatnunk megadott időre bizonyos helyekre. Először fel kell vennünk a zsurnalisztát, majd el kell vinnünk Ichonba, utána Nampóba, Haejuba, majd Propaganda Village-be. Végezetül pedig ki kell raknunk Kaesongnál.

'Downed Bird In Enemy Nest'

Ez már bizony húzósabb megbízás, mint az eddigiek. Meg kell találnunk egy lezuhant Blackhawk helikoptert, majd a túlélőket vissza kell szállítanunk a demilitarizált övezetbe. Csinálhatjuk többféleképpen is, elmondom, hogy nekem mi vált be. Nem indultam neki autókkal az ellenségnek, hanem fogtam magam, és rendeltem az orosszoktól egy szállítóhelikoptert 70 000 dollárért. Ezzel odarepültem, ahova a térkép mutatta, majd óvatosan, a légvédelmet kijátszva leszálltam. Itt egy kis csetepaté során sikerült lenyomni az összes rám támadó észak-koreai katonát. Mire ezzel megvagyunk, még marad elég időnk az ellenség erősítésének megérkezéséig, úgyhogy nyugodtan leszedhetjük a közeli légvédelmet, nehogy felszálláskor kilőjön minket. Ha mindennel megvagyunk, szedjük össze a baleset túlélőit, pakoljuk be őket a gépbe, és gyorsan repüljünk vissza a Szövetséges támaszpontra.



'Persuasion'

A kínaiakhoz visszatérvén jó alaposan magunkra fogjuk haragítani a dél-koreaiakat... Három percünk és negyven másodpercünk van addig, míg megérkeznek a dél-koreai csapatok Propaganda Village-be. Meg kell védenünk a kínai tiszteket, és magát a települést a betolakodóktól. Azon



ÉRDEKESSÉGEK

Ha nem megy egy küldetés, a világért se adjuk fel! Próbáljuk meg inkább egy másik taktikával teljesíteni a feladatot!

nyomban húzzunk a helyszínre, a Nampótól délre lévő híd tökéletes választás. A helyszínen azonnal pattanjunk valamelyik géppuska mögé, és várjuk az aktuális ellenséget. Mindig csak onnan fognak jönni, amerre a kínaiak blokádja néz, tehát délről. Hullámokban törnek majd ránk, gyalogosokkal és dzsipekkel egyaránt. Amennyiben kicsit offenzívebb taktikát szeretnénk követni, úgy a blokád mellett pihenő tankba huppanjunk be, álljunk a második blokádhoz, és parkoljunk le az út szélén. Aki közelít, annak adjunk párat a löveggel. No big deal. Siessünk vissza a kínai bázisra.

'Knock Knock'

Be kell hatolnunk egy észak-koreai bázisra, ahol a Káró Király rejtőzik. Öt igazolni kell, továbbá nem árt, ha mind az öt tüzérségi löveget felrobbantjuk. Ez a parancs, úgyhogy nyomás a térképen villogó sárga jelzés felé. Amilyen szerencsénk van, hamar rájövünk, hogy az első ellenőrzőpontnál egy magányos tank csak arra vár, hogy elfoglaljuk. Nosza, öljük meg a körülötte hemzsegő katonákat, majd üljünk be a vezetőfülkébe. Nyomuljunk be a bázisra, de előtte a tornyokban bujkáló, RPG-vel felszerelt kiskatonákat iktassuk ki. Ezután ne törődjünk semmivel, csak padlógázzal hajtsunk be a támaszpontra, és rekordsebességgel lőjük ki az öt löveget. Az egész egy pár pillanatig tart majd csak, és rövidesen a tankunknak is búcsút inthetünk. Sebaj, a nehezén túl vagyunk. Az előbújó Káró Királyt csak akkor kezdjük ostromolni, mikor már minden bakája alulról szagolja a rizsföldeket. Ne öljük meg, csak iktassuk ki. A rádiójel-zavaró berendezést robbantsuk fel, majd hívjuk a foglyot elszállító helikoptert. Gyerünk át az oroszokhoz!

'Playing The Odds'

Egy újabb küldetés, amiért a dél-koreaiak felírják nevünket az ötös halállistára. Mivel a Propaganda Village-ben történtek óta amúgy is rühellnek minket, ez már semmit sem nyom majd a latba.

Megvesztegethetjük a kínai tisztet, és tőle kaphatunk két tüzérségi támadást „ingyen" (a vesztegetés $50000), de van egy alternatív módszer is. A kéznél lévő támadóhelikopterrel csak szimplán a bázis fölé kell repülnünk, és a darálóval simán leszedhetjük a dél-koreai csapatokat. Mikor a csík kiürül a jobb oldalon, akkor a dél-koreaiak végleg visszavonulnak, és a küldetés véget ér. Most visszamehetünk Pyongyangba, a maffiához.

'Omerta'

Mivel az előző küldetésből megmaradt a helikopterünk, ezért most nagyon könnyű dolgunk lesz. Meg kell merénylenünk négy darab fontos személyt, és külön bonusz jár azért, ha mindezt csendben, észrevétlenül tesszük. Az oroszok tanyája mögött vegyük fel a mesterlövészpuskát,

Zsoldos csapat

Chris Jacobs:
Anyja koreai tolmács, apja az amerikai hadsereg ezredese. Egyikük az ázsiai nyelvre, a másik háborús történeteivel komoly katonai taktikára okította a fiút kiskorában. Egy ideig a seregben szolgált, de rájött, hogy a képességei kicsit több pénzt is hozhatnak a konyhára, úgyhogy beállt az ExOps zsoldoscsapatába. Fizikai edzettsége páratlan, sokkal több fájdalmat, és sérülést képes elviselni, mint a másik két bajtársa.

Jennifer Mui:
Ez a 33 éves brit nőszemély már lassan hét éve szolgál az ExOps csapatában, ám ez előtt az angol titkosszolgálatnál, az MI6-nél tevékenykedett. Itt kitűnően fel tudta használni a kémkiképzés minden elemét, így az egyik legjobb ügynöke volt a szervezetnek. Olyan helyekre is észrevétlenül belopózik, ahova más katona legvadabb rémálmában sem merne bemerészkedni.

Mattias Nilsson:
A múltjáról senki sem tud túl sokat, ám annyi biztos, hogy rendkívüli kiképzést tud maga mögött ez a svéd fiatalember. Az ExOps csapatát még csupán egy éve gyarapítja, így a legtöbben kezdőként tekintenek rá (azt mondják, amíg nem húzol le itt pár évet, addig nem is láttál igazi harcot). A főnökei már csak úgy emlegetik, hogy „aki mindenhonnan egy darabban tér haza".

szálljunk be a gépbe, és induljunk el az első célpont felé. Egy háztetőn kell landolni, így tökéletes rálátás nyílik majd a tisztre. Lőjük ki szépen távolról, majd folytassuk utunk. A következő egy észak-koreai hadifogoly, akit egy rakétával könnyen ki tudunk lőni a levegőből úgy, hogy senki sem vesz minket észre. Egy dél-koreai tiszt a harmadik célpont. Őt nagyon gyorsan és akkurátusan kell kivégeznünk, mert ha nem tesszük, helikopterbe száll és elrepül. Akkor már csak hangos-rakétás leszámolás lesz az egészből (szerintem). Végezetül egy kínai tankparancsnok marad, akire - ha az előbb nem pazaroltuk el az utolsó rakétánkat - kilőhetjük nyugodtan. Back to the Russians.

'...It's who you know'

A Káró Dáma után eredünk ezúttal, egy hasznos újságíró segítségével. Mindenekelőtt fel kell vennünk a firkászt, és követni kell a fel-feltűnő checkpointokat. Az n-edik pont után rájövünk, hogy a kórházat használja a csempészügyletei fedezéséhez. Mikor azonban tetten érnénk, az egész betegellátó intézményt felrobbantja a gonosz generális, és elmenekül. Üldözőbe kell vennünk, egészen a kikötőig. Vigyázni kell, mert útközben igen heves ellenállást képezhetnek az emberei, megneheztve amúgy sem könnyű életünket. Az észak-koreai tiszt hajójánál már „csak" annyi a dolgunk, hogy az embereit szitává lőjük, őt magát pedig megbilincseljük és elszállíttassuk. A kiskatonáknak erős fegyvereik vannak, szóval vigyázat! Ezután mehetünk a dél-koreai bázisra, ahol némi kenőpénz mozgósítása után talán nem lövik szét a fejünket…

'A Hot Time In Nampo'

Mivel a kínaiak nagyon imádnak minket, és a koreaiak csak némi pénzmag fejében nem köpnek le minket, ideje fordítani az álláson. Ezzel a küldetéssel alaposan rálépünk a kommunista ország tyúkszemére. Először is robogjunk Nampóba, ahol a három megjelölt tartályhoz helyezzünk el egy-egy C4-es töltetet, majd kellő távolságból robbantsuk fel őket. Ezek után már csak tíz kínai



benzinszállító tartálykocsit kell levegőbe repítenünk, hogy mindenki boldog legyen. Ezt nem részletezem, mindenhol megtalálhatók a kínai bázis területén, és könnyen kiszúrhatók: hatalmas kamionok, sárga benzintankkal. Robbantsunk fel tízet, és mission accomplished. Újabb dél-koreai küldetés következik.

'First Principles'

Lezuhant egy lopakodó bombázó észak-koreai területen. Nekünk ezt kell megsemmisítenünk, mielőtt nagyobb baj történik. Majdnem ott van a baleset helyszíne, mint ahol a Szövetségesek Blackhawkja lezuhant pár küldetéssel ezelőtt. Pattanjunk egy dél-koreai rakétás dzsipbe, dudáljunk össze pár embert, és irány a csatatér. A kocsit ne parkoljuk le közvetlen közel a gép romjaihoz, mert robbantgatások következnek. A kb. 20 ellenséges katonát intézzük el, majd helyezzünk el egy C4-es plasztikbombát a lopakodó romjain. Szaladjunk vissza a dzsipünkhöz, és mielőtt beszállnánk, robbantsuk fel az előbb lett bombát. Húzzunk gyorsan a térképen frissen megjelent jel irányába. Ez egy teherautó, amelynek hátuljában koreai fogoly lapul. Blokkoljuk a kamion útját, szálljunk ki az autóból, rángassuk ki a sofőrt az autóból, és lőjük le, mielőtt ő megölné a pilótát. Ezek után már csak vissza kell vinni a repülőtisztet Ichonba. Az utolsó dél-koreai küldetés következik.

'Master Of None'

Ez egy igazán kemény megbízás! A Káró Bubi igazolása mellett haza kell vágnunk egy egész észak-koreai lövészszázadot, mielőtt a civil áldozatok száma eléri a 25 ezret! Mint általában, most is két irányból közelíthetjük meg a terepet. Mehetünk helikopterrel és autóval is. Amennyiben a földön vágunk neki, úgy nagyon gyorsan töltsük fel készleteinket némi RPG-vel, mert jó sok páncélos állja majd utunk. Ahogy leszedtünk a kapunál némi ellenállást, azonnal el kell foglalnunk az egyik komolyabb tankot, és ajánlatos azzal osztani az állást. A hídig ne menjünk el, inkább az ezen az oldalon lévő lövegeket lőjük ki a páncélos ágyújával. Amennyiben rosszul áll a szénánk, ne sajnáljuk azt a párezer dollárt egy járműjavító pakkra - itt szó szerint életet menthet. Ha helikopterrel jövünk, először oszlassuk az ellenállást a levegőből, majd földet érve foglaljuk el a robosztus tankot. Innentől ugyanaz a stratégia, mint az autós belépőnél. Ha a híd innenső oldalát megtisztítottuk, ideje átmenünk a túloldalra. Két kisebb kaliberű tank, jó pár katona és egy-két harci helikopter vár majd ránk. Iktassuk ki őket, majd a maradék tüzérségi lövegeket is szedjük darabokra (a placc oldalán van feljáró a magasabb helyekre). Miután az összes tüzérlöveget szétkaptuk, jön hír még egyről. Hatalmas, irtsunk ki mindenkit, aki ellenáll, majd kellő távolságból kérjük a Cruise Missile-t az objektumnak. Nyírjuk ki a maradék katonákat, majd ejtsük foglyul a bubit, és tegyük gépre! Irány a Szövetséges bázis, jön az Ászküldetés!

Mint az előbb, most is figyelmeztetek mindenkit, hogy itt az utolsó alkalom igazolni azokat a lapokat, amelyeket eddig még nem sikerült. A számozott Káró lapoknak nincs esélyük ellenünk, mert az e-mailjeinkből világos, hogy melyikük hol tartózkodik!

'The Guns Of Kirin-Do'

Káró Ász vigyázz, mert jövünk! Egy szigeten találjuk újfent magunkat, ahol két feladatot kapunk: semmisítsük meg a Type 07 Supergunt és igazoljuk a Káró Ászt. Mikor elérjük az utakat, teljesen mindegy, hogy merre indulunk el,



így is, úgy is a Prototype Gunnál fogunk kikötni. Ez az a fegyver, melyet fel kell használni a Supergun elpusztításához. Ahogy lehetőségünk adódik, azonnal foglaljunk el egy járművet, hogy álcázzuk magunkat valamennyire. Ezt követően, amilyen gyorsan csak tudunk, térítsünk el egy akármilyen páncélozott szállítóeszközt, mert hamarosan radioaktív területre érünk, amelynek sugárzását a vastag fémborítás nem engedi át, így nem is fogunk sebződni. A Prototype Gunhoz nem lesz sétagalopp eljutni, mert rengeteg észak-koreai katona hemzseg szerte a szigeten. Néha muszáj lesz megállni harcolni, hogy ne a drága páncélautónk lássa kárát a hatalmas túlerőnek. Hiába, ahol sugárzás van, ott vigyázni kell a védőfelszerelésre. Fent a dombon, ahol a hatalmas ágyú található, még több katona lesz, mint eddig. A prioritási listánk élén szerepel az, hogy beüljünk a vezérlőpult mögé, és szétszedjük a Supergunt. Miután ezt megtettük, foglalkozhatunk az itt ólálkodó maradék egységekkel.

Fogjuk magunkat, és induljunk el a Káró Ász irányába! Nagyon, nagyon óvatosan közelítsük meg a helyszínt, mert tankok, és vagy 20-30 katona őrzi

ÉDEKESSÉGEK

A játékban jóval több jármű található, mint amennyit a Merchant Of Menace „boltból" megvehetünk. Nyomás felfedezni!



az ászt. A páncélos monstrumok legyőzésére a legjobb taktika, ha elfoglaljuk őket, majd az egyikkel kilőjük a másikat. Ezek után már csak a kis bakák vannak hátra. Szerencsére van elég fedezék, úgyhogy izzasztó módon, de sikerül legyőzni őket. Ezek után már csak igazolnunk kell az ászt, és rátérhetünk a pakli harmadik negyedére!

MERCENARIES

VÉGIGJÁTSZÁS

Szett 3: ♥

Megérkezünk az északi tartományba, a játék második felének történései itt játszódnak. Ne is vesztegessük az időnket, vállaljuk el az első szövetséges küldetést, mivel a táboruk itt van egy köpésre.

'Inspect And Verify'

A tömegpusztító fegyverek biztosait kell szállítgatnunk ide-oda, hogy ellenőrizzék, amit ellenőrizniük kell. Mindenekelőtt pattanjunk be a közeli APC-be, dudálgassunk egyet, hogy mindenki



beszálljon a járműbe. Induljunk is el a legközelebbi helyszínre. Itt tisztítsuk meg jó alaposan a terepet, mert ellenállás lesz bőven, és nem akarjuk, hogy a biztosok meghaljanak, ugye? Amennyiben tiszta a terep, úgy pakoljuk ki őket a sárga körben, és várjuk meg, míg elvégzik a dolgukat. Maradt még két további helyszín, ahol vizsgálódniuk kell. A szisztéma teljesen ugyanaz, mint itt. Először szét kell alaposan nézni, kinyírni minden ellenállást, majd kipakolni a vizsgálódókat. Ha végeztünk, cammogjunk vissza az okostojásokkal a szövetséges bázisra.

'Reactor Retrieval'

Ki akarnak végezni az észak-koreaiak három vizsgálóbiztost, nekünk ezt kell megakadályoznunk. Az egésznek annyi a szépséghibája, hogy mindösszesen tíz percünk van erre, és ahogy meglátnak minket a gonoszok, egyből elkezdik lelőni túszaikat. Először is a két megjelölt kivégzőtisztet kell eltennünk láb alól, de anélkül, hogy bemennénk a telep területére. Mesterlövészpuskával simán el lehet intézni az egészet. A tankokkal sem szabad sokat molyolnunk, mert veszélyesek. A legjobb, ha külső támogatást kérünk fel arra, hogy intézzék el a páncélozott szörnyetegeket! Most jön a lazább rész: kerítsünk egy járművet, pakoljuk be a tudósokat, és hajtsunk vissza a szövetséges bázisra anélkül, hogy darabokra lőnének minket az észak-koreaiak. A megbízás teljesítése után át is nyargalhatunk az oroszokhoz.

'In The Neighborhood'

Ez tulajdonképpen egy kifejezetten egyszerű küldetés, ha jól csináljuk. Akik bonusz feladatokat is szeretnek teljesíteni, azoknak azt ajánlom, hogy azzal kezdjék az egész missziót. A dél-koreaiak területén járunk, vagyis nem számít, hogy barátjuk vagy ellenségük vagyunk, simán ránk lőnek. Megfelelő álcázás kell, mondjuk valami korrekt kis dél-koreai jármű. A rádiójel-zavarót kell legelőször megsemmisítenünk. Amint ez megtörtént, már játszi könnyedséggel lenyomhatjuk a kijelölt dél-koreai épületeket, mindössze néhány air strike kell. Vissza a maffiához a következő feladatért.

'106 Miles To Sinuiju'

Érdekes megbízás! Az oroszok feladatul csempészáruk mozgatását bízták ránk. Az alapötlet szerint van egy bizonyos ára a küldetésnek, amely folyamatosan csökken, ahogy telik az idő, vagyis szélsebesen kell cselekednünk! Minden futárhoz menjünk el a csomagért, végül a dokkban adjuk át az oroszok emberének. Nyomjuk le az utolsó maffiaküldetést is!

'Raw Materials'

Jöhet végre a Kör Király! Azonnal nyomuljunk a búvóhelyére, és rendezzünk hatalmas csetepatét! A fogadóbizottságot gyorsan tegyük el láb alól, majd vágjunk utat magunknak a bázis belsejébe. Itt, a bejárathoz közel lesz egy rádiójelzavaró berendezés, amelyet több mint ajánlatos kiiktatni. Erre a helikopterek felszállnak, hogy kellemetlenségeket okozzanak nekünk. Nem számít, van néhány légvédelmi jármű a közelben, úgyhogy szélsebesen iramodjunk oda, pattanjunk tüzérpozícióba, és adjunk a helikoptereknek! Ezek után jön csak a neheze! Rengeteg - és ezt értsük szó szerint -



katona nyüzsög a Kör Király körül! Próbáljunk felülkerekedni rajtuk, majd ha már csendesebb a szituáció, hívjunk légi támogatást a bunker megsemmisítésére. Ekkor előbújik a király, és menekülőre veszi a figurát. Ez minket ne hasson meg, kapjuk el a grabancát, és igazoljuk a lapot! Itt végeztünk is, cuccoljunk át a dél-koreaiakhoz.

'Repo Man'

Elképzelhető, hogy dél-koreai barátaink csak némi kenőpénz fejében (250 ezer ropogós amerikai dollár) engednek be minket táborukba, az 'In The Neighborhood' küldetés miatt. Az oroszok kezére jutott a koreaiak egy csúcsfejlesztésű járműve, és nekünk az a feladatunk, hogy megakadályozzuk a maffiózókat abban, hogy kielemezzék és lemásolják a technikát. Öt percünk van arra, hogy átérjünk a ruszkikhoz, úgyhogy kegyetlen gyorsan, nyúlcipőben iramodjunk a főhadiszállásukra. A térkép jelöli, hogy hol van a KIFV-nek nevezett jármű, úgyhogy menjünk is oda. Ha ebben a sorrendben csináltátok a küldetéseket, akkor a maffia szeret minket, és nem lőnek ránk. Így siessünk oda a dél-koreai gépcsodához, pakoljunk mellé egy C4-est, és robbantsuk darabokra. Küldetés teljesítve! Meneküljünk vissza a koreai bázisra a következő megbízásért!

'Clear Channel'

Öt kínai létesítményt kell a földdel egyenlővé tennünk, ám rizikós a feladat. Amennyiben nem csináljuk elég távolról, úgy eléggé megorrolnak ránk. Ezt nem nagyon akarjuk, mert a dél-koreaiak után már csak az ő megbízásaik vannak hátra. Rendeljünk egy szimpatikus harcihelikoptert, és repüljünk a megadott irány felé. Azt a gépet kérjük az oroszoktól, amelyik 14 rakétával rendelkezik, ez az olcsóbb. Jó magasról lőjünk ki két-három rakétát a létesítményekre, hogy ne vegyenek észre minket. Körülbelül 200-250 méter már eléggé fent van az égben az észrevételenségünk biztosításához. Miután mind az öt célpontot lebombáztuk, visszatérhetünk az utolsó dél-koreai küldetésért!

'The Acid Queen'

A Kör Dáma egy vegyifegyver-gyárban tartózkodik a térkép északkeleti részén! Kapunk egy gyönyörűséges LHX harcihelikoptert a megbízóinktól, úgyhogy nosza, repüljünk át a telepre. Tudni kell, hogy eléggé meg van pakolva a terep légvédelmi egységekkel, így csak másodpercek kérdése, hogy kilőjék alólunk a vasat. Pontosan emiatt nagyon gyorsan kell gondolkodnunk, és a legszaftosabb célpontokat muszáj kilőnünk! Kvákk-kapitányos landolásunk után kezdjük el irtani a gonosz ellenségeket. Noha a közelben van egy tank, abba mégsem érdemes bepattanni, mert az RPG-vel felszerelt bakák könnyedén eltalálják a 60 tonnás acélmonstrumot. Gyalogosan is megfelel nekünk! Intézzünk el annyi enemy-t, amennyit csak tudunk, végül a légvédelmet kell totálisan kiiktatnunk. Ez nem lesz könnyű, mert nagyon sok ilyen jármű állomásozik a vegyifegyver-telepen. Mindazonáltal ha nem lőjük őket darabokra, akkor nem tudunk erősítést hívni a gyár bombázására. Amennyiben sikerült minden SAM járművet szétkapni, egy jó kis Surgical Strike-kal tiporjuk el a gyárat. Ekkor előbújik a Kör Dáma, úgyhogy cammogjunk oda, ahol a helyzetét jelzi a térkép és igazoljuk! Megbízás teljesítve! Irány a kínai támaszpont!

ÉRDEKESSÉGEK

A KOTOR II-vel, és a Mercenaries-zel a LucasArts jól járt: jelen pillanatban az angol eladási listá első két helyét ők foglalják el.

'Manipulate The Data'

Újabb könnyű küldetés! Rendelnünk kell egy helikoptert magunknak, és azzal kell megközelíteni a feltörendő számítógépet. A lényeg annyi, hogy vigyázzunk, mert a közelben van egy légvédelmi löveg, úgyhogy alacsonyan kell repülni, nehogy eltaláljon minket. Én a gyors taktikát követtem. Becsobbantam a géphez közel, feltörtem, lelőttem pár katonát, és sipirc vissza a helikopterhez. Magától értetődik, hogy innen villámgyorsan el kell tűznünk, úgyhogy vigyük is el az adatokat szélsebesen a kínai bázisra.

A küldetés teljesítése után fogadjuk el a következő megbízást.

'Exit Strategy'

El kell pusztítanunk egy előretolt dél-koreai főhadiszállást. Most elkezdhetném magyarázni, hogy ez mennyire nehéz küldetés, de ezt mégsem teszem. Miért nem? Mert van egy alternatíva, amellyel percek alatt teljesíthető az egész megbízás. Rendeljünk egy MD-500-as helikoptert magunknak, majd repüljünk be a városba, ahol a dél-koreai bázis van. Itt leledzik két rádiójel-zavaró berendezés, melyeket csukott szemmel, hátrakötött kézzel és befogott fülekkel is ki tudunk lőni a rakétákkal. Ezek után nincs más dolgunk, mint hogy leszálljunk egy, a főhadiszálláshoz közeli épület tetejére, és egy bájos Surgical Strike-kal lebombáztassuk a koreaiak támaszpontját! Ennyi lenne. A bátrabbak közelítsék meg szárazföldön a HQ-t, a hídnál még tankokat is találnak. Így még mindig rém nehéz lesz, de a kihívás kárpótol. Jöjjön az utolsó kínai küldetés!

'Chain Reaction'

A Kör Bubinak kell elkapnunk a grabancát. De van egy kis bibi. A gonoszság a taechoni reaktornál bujkál, amely testvérek közt is piszkosul radioaktív! A kínai támaszpont mellett pattanjunk be egy jól szituált tankba, majd induljunk el Taechon felé. A prioritási listánk élén az ellenség páncélosait iktassuk ki! Mi-



kor már nem maradt a Bubi körül senki, akkor jön a legfurább része a dolognak. Mivel sugárzás szennyezi az egész terepet, ezért nem nagyon böklászhatunk kint túl sokat. Azt tanácsolom, hogy ne nagyon vegyük hősiesre a figurát, és inkább egy jól irányzott lövéssel iktassuk ki a Bubit, majd egy eszméletlen gyors holttest-fényképezést követően pucoljunk el innen. A megbízás teljesítését követően irány a Szövetséges támaszpont!

Szokásos figyelmeztetésem következik: akik a nem igazolt Kör lapok nyomába szeretnének eredni, ez a legjobb és legutolsó alkalom!

'Gambit'

Ez egy igazán röhejesen könnyű Ász-küldetés. De komolyan! Lemértem: az egész nem tartott tovább 5 percnél. A szemben lévő kerítést robbantsuk fel, ha van nálunk némi robbanószer, ha viszont nincs, akkor hívjuk fel az örök figyelmét, ők majd lebontják nekünk RPG-vel! Hősies társaim nyugodtan harcolják végig a tengerszám özönlő ellenséget, nekem azonban van egy sokkal jobb ötletem! A bázisra beérve egyből kezdjünk el lélekszakadva rohanni! Rohanjunk addig, amíg a fülünkön nem vesszük a levegőt! Ne törődjünk senkivel, csak azt lőjük szét, aki közvetlenül az utunkba kerül. Siessünk, mert a Kör Ász egy atomrobbanást szeretne kicsiholni atomerőművéből. Ezt mi nem hagyhatjuk. Teljesen lineáris az egész pálya, csak fussunk, míg fel nem érünk a helikopter-leszállóhoz. Itt 10 kiskatona és az Ász fogad minket. A bakákat lőjük szét, majd ejtsük foglyul a Kör Ászt, végezetül hívjuk a helikoptert, amely viszi a foglybácsit a hűvösre. Jöhet az utolsó negyed, a Pikk lapok!

Szett 4: ♠

Megérkeztünk a történet utolsó negyedébe, a Pikk lapok birodalmába. Ennek a szettnek a végén vár minket Song generális, akire százmillió dolláros verdíjat tűztek ki. Ez azonban még picit odébb van, most koncentráljunk a jelenre. Irány a Szövetséges HQ!

'Humanitarian Efforts'

Baj van! Kitört a járvány, és nekünk kell eszméletlenül gyorsan megszerezni és eljuttatni a vakcinát a rászorulóknak. Pattanjunk be egy járgányba, és hajtsunk gyorsan a térképen megjelölt ponthoz. Itt dudáljunk egyet, és szállítsuk be magunk mellé a dokit. Ezek után már csak le kell szállítani az ellenanyagot a romoknál lévő másik orvosnak. Vigyázat, mert kínai felségterületen van, úgyhogy inkább lopózzunk körbe, és a hegyek felől közelítsük meg a célállomást. Adjuk oda neki a stuffot, és már mehetünk is tovább. Mondjuk a dél-koreaiakhoz.

TIPPEK

Szégyen a futás, de hasznos! Ha túl sokan üldöznek minket, nyugodtan meneküljünk!

'In And Out'

Egyszerű, szimpla kis mentőakciónak nézünk elébe! Egy dél-koreai ügynököt kell kiszabadítanunk, aki - csak, hogy bonyolódjon a helyzet - kínai felségterületen böklászik. Nagyon jó. Keressünk egy akármilyen kínai járművet, térítsük el, és menjünk el ezért a bajba keveredett kémért. Az álcánkkal nem lesz baj, olyannyira nem, hogy mikor megérkezünk, a koreai manus lazán elkezd ránk lövöldözni. Semmi vész, csak dudáljunk egyet, és máris bepattan mellénk. Nyomás vissza a dél-koreai bázisra. Útközben nem árt ügyelni a tankokra és egyéb akadályokra! Nem nehéz, úgyhogy vállaljuk is el a következő megbízást.

'Boom-'

Ez hatalmas adag borsot fog törni a kínaiak orra alá, szóval készüljünk fel arra, hogy komoly öszszeget kell majd a fejezet végén letenni az asztalukra, hogy küldetést kapjunk tőlük. A legfontosabb dolog, hogy szerezzünk egy korrekt helikoptert, amellyel viszonylag gyorsan, és hatékonyan mozoghatunk a terepen. Mindenek előtt a kínai HQ tövében van egy radarzavaró készülék, ezt egy laza mozdulattal a levegőbe kell röpíteni. Egy C4-es tökéletesen megteszi. Ezt követően pattanjunk vissza a helikopter pilótaülésébe, majd a híd déli főjénél lévő dombok tetején landoljunk. Helyezzük magunkat kényelembe, célozzuk be a hidat, és hívjuk a Cruise Missile Strike-ot. Volt átkelő, nincs átkelő. A kínaiak el lettek vágva a szárazföldtől. Vállaljuk el a dél-koreaiak utolsó megbízását!

Merchant Of Menace

Az orosz maffiózók Shakespeare klasszikus reneszánsz művétől kölcsönözték a címet (Merchant of Venice: a Velencei Kalmár) a saját csempészárukat terítő honlapjukhoz. Habár az isten háta mögött, valahol Észak-Koreában vagyunk, a távárisok mindent meg tudnak szerezni, ami szem-szájnak ingere. A PDA-nkon keresztül ellátogathatunk az oldalukra, ahonnan azonnali szállítással járműveket, fegyvereket, és egyéb ellátmányokat, valamint különféle csapásméreséket rendelhetünk, méghozzá jutányos áron. Amit nem tudnak megszerezni, az nem is létezik. Tökéletes példa erre, hogy ők már forgalmazzák a H3-as Hummer-t kint a fronton, és kb. 30 000 dollárért akár nekünk is hoznak egyet. Nézzünk ki valahogy harc közben is, nem?

'Titular Regius'

Feladatunk megtalálni és igazolni a Pikk Királyt. Három pontot kapunk, mint lehetséges tartózkodási helyet. A lényeg annyi, hogy mindig a legutolsó helyen lesz. Kettőt átfésülünk, és ő a harmadiknál lesz mindig. Kezdjük mondjuk a keresést a legészakibb helyszínen. Itt három tank is korzózni fog, ám mi elég ügyesek vagyunk ahhoz, hogy egyet eltulajdonítsunk, és kilőjük vele a másik kettőt. Igen közel kell hajtanunk az épületkomplexumokhoz, hogy Fiona közölje velünk a tényt, miszerint nincs ott a Király. Fésüljük át a terepet, és folyamatosan kémleljük az eget is, mert alacsonyan szálló helikopterek igyekeznek megnehezíteni majd az életünket. Próbáljuk megőrizni a páncélosunk épségét, és így a harmadik helyen előbukkan a Pikk Király. Semmiség lesz elfogni és elszállítatni. Korzózzunk át az oroszokhoz feladatokért.

'Escort Service'

Bizony, megint dajkálnunk kell. Ezúttal Josefet kell elkísérnünk egy találkára, méghozzá egy



hatalmas, fekete Volgával, kereken egymillió dolláros jutalék fejében. A tárgyalás megkezdődik, ám úgy látszik, Szergej felültetett minket, és egy egész vagonnyi észak-koreai milicista esik nekünk egyik pillanatról a másikra. Lesz pár mesterlövész puskával, őket könnyű kilőni, de a helikopterrel érkező RPG-s bakákra figyeljünk, mert törhetnek pár zacskó borsot az orrunk alá. Igazság szerint özönleni fognak az ellenségek, de ez ne rettentsen el minket, csak lőjünk és lőjünk. Nem kell sokat várni, és kijön Josef is az épületből. Ekkor pattanjunk be a Volgába, és paskoljuk meg a dudát, hogy beszálljon az orosz. Menekülnünk kell, méghozzá sebesen. A bázis délkeleti sarkában van egy kis ugrató, ennek segítségével meglóghatunk (a főbejárat már nem nyílik ki nekünk). Már csak vissza kell botorkálnunk a maffia HQ-ra, és el kell fogadnunk a következő megbízást.

MERCENARIES

VÉGIGJÁTSZÁS

Csalások

A Mercenaries-ben minden kódot a PDA-ban kell bepötyögni, ezen belül is a „Factions" képernyőn. A kódok Playstation 2 és Xbox konzolon is ugyanazt a hatást váltják ki (a halhatatlanság csalás mindig csak az adott küldetésre vonatkozik, tehát minden egyes megbízás során újra be kell pötyögni; amennyiben járműben vagyunk a cheat beírásakor, úgy a járgány is elpusztíthatatlan lesz).

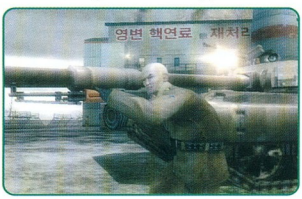
Kód	Hatás
Jobbra, Le, Balra, Fel, Fel, Balra, Le, Jobbra	1000000 $
Le, Le, Le, Le, Fel, Balra, Jobbra, Jobbra	A Shop teljes kínálata elérhető
Fel, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra	Halhatatlanság
Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Balra	Végtelen lőszer
Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Fel, Fel, Le, Le	Indiana Jones Skin
Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Fel, Fel	Han Solo Skin
Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Le, Fel, Fel, Fel	Josef Skin
Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Le, Le, Le, Le	Hadifogoly Skin
Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Le, Fel	Kör Ász Skin
Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Le, Le, Fel, Fel	Káró Ász Skin

'Housekeeping'

Josef átvette a maffia irányítását, úgyhogy most le kell vadásznunk négy, a régi főnökhöz hű magas rangú gengsztert. Kell egy jó helikopter és egy király mesterlövészpuska! Mind a négy tagnál szinte teljesen ugyanazt kell tennünk. Odarepülünk a közelükbe, leszállunk egy olyan helyre, ahonnan jó rálátás nyílik a gyűlésekre, és a távcsöves puskát használva rájuk zoomolunk, így azonosítva a „tiszteket". Ezek után már csak egy jól irányzott lövés mindegyik fejébe, és meg is van oldva a megbízás. Vissza az orosz HQ-ra, az utolsó maffiás küldetés vár ránk.

'Loose Ends'

El kell varrni a szálakat. Szergej nem maradhat életben, és a mi feladatunk lesz eltenni őt láb alól! Az előbb használt helikopter remélem, még megvan, mert most is nagy szükségünk lesz rá. Az észak-koreai helikopter a legjobb választás, mert akkor a légvédelem nem fog piszkálni minket. Repüljünk a térképen látható sárga jel felé, ez Szergej. Amint a közelébe érünk, híreket kapunk egy, a maffiát ért támadásról, szóval kevés időnk maradt. Gyorsan mérjük be az orosz ex-főnök autóját, és lőjük ki. Ezt követően eszeveszett sebességgel száguldjunk vissza a maffia HQ-hoz, és pattanjunk be az egyik tankba. Lőjünk minden ellenséges páncélost, mert különben összedől a ruszkik főhadiszállása, és a küldetésnek lőttek. Biztos születésnapunk van, mert itt van a Pikk Bubi is, az egyik páncélozott személyszállító hátuljában. A csetepaté végeztével igazoljuk őt is. Mehetünk a kínaiakhoz, akik egymillió dolcsi fejében újra szóba állnak velünk!



'An Eye For An Eye'

Ez kemény munka lesz! A dél-koreaiak szét akarják kapni a teljes kínai tüzérséget, és a mi kiadásé - feladatunk lesz ezt megakadályozni! Nos, azt előre leszögezem, hogy nem leszünk teljesen egyedül, földi csapatok segítik majd munkánkat. Nem is kell törődnünk egyáltalán a szárazföldi támadócsapatokkal, csak a víz felől érkező harcihelikopterekkel. A HQ előtt van egy légvédelmi jármű, vállról indítható föld-levegő rakéta, ezek nélkülözhetetlenek ehhez a megbízáshoz. A légvédelmi géppel parkoljunk olyan közel a vízhez, amennyire csak tudunk. Kezdjük el veszettül kémlelni az eget, és azonnal lőjünk mindenre, amit az antiair rakéták befognak. Nem bír sokat egy tüzérségi löveg, így kb. a helikopterek két lövésétől felrobbannak. Nagyon kell vigyáznunk rájuk, legalább egynek épen kell maradnia. A küldetés sikeresen zárul, ha lejár az idő, és legalább egy löveg még áll. Gyerünk, a következő misszióra.

'Chokepoint'

Komplex feladatnak nézünk elébe! Egy dél-koreaiak által irányított területen ki kell iktatnunk teherszállító repülőgépeket, továbbá egy teherhajót. Egy jó kis helikopterrel meglepetésszerűen pattanjunk a hajó fedélzetére, és keressük meg a rádiózavaró-berendezést, amely a hajóhíd közelében van. Mikor ezt megtettük, rohanjunk le a „ladikról", és ha megfelelő távolságba értünk, hívjunk rá egy Surgical Strike-ot. Persze ez nem ennyire egyszerű, mert jó néhányan trófeának akarják aranyos fejünket a környéken, úgyhogy csak módjával adagoljuk a támadásokat. A ránk förmedő bakákat küldjük át a másvilágra, mielőtt a hajót tengerfenékre küldenénk. Most jöhetnek a teherszállító gépek. Menjünk északra, de a radart figyeljük, és állunk meg a rádiózavaró-berendezés hatósugarához a legközelebb. Hívjunk pár Air Strike-ot, és figyeljük, hogy megy füstbe a dél-koreaiak terve. Már csak egy kínai küldetés van az Ász-megbízásig, nosza, vállaljuk el!

'Two Degrees Of Separation'

Meg kell találnunk a közösségi vezetőt, és dumcsizni kell vele egy sort. Menjünk arra, amerre a térkép vezet minket, abból baj nem lehet. Beszélgessünk el az idős úrral, és készüljünk fel a legrosszabbra. Észak-koreai csapatok tűnnek elő a semmiből, pokoli durva helyzet alakul ki röpke két másodperc leforgása alatt. A lépcsőn feláramló csapatokat fogadjuk kellő figyelmességgel, szerezzünk tőlük egy RPG-t, vagy valami hasonló okosságot. Miután kilőttünk minden bakát, aki életünkre tört, figyelmünket tereljük a völgy felé. Iktassuk ki a tankokat, és a rádiójel-zavaró berendezést. Ezek után már nem kell sok erőlködés, és máris a Pikk Dámát bilincselgetjük, és pakoljuk gépbe!

Mindenki figyeljen alaposan! A megmaradt Pikk lapokat akik igazolni akarják, azok most tegyék ezt meg, mert jön a Pikk Ász küldetés. Miután megvan minden kártya, menjünk át a Szövetségesek főhadiszállásra.

'Ace Of Spades'

Egy gyönyörűséges M1Abrams tank pilótafülkéjében találjuk magunkat, egy csinos kis csapattal körülvéve. Első feladatunk a börtön átvizsgálása lesz. Haladjunk folyamatosan, közben figyeljünk minden irányba, mert akárhonnan leselkedhetnek ránk ellenséges páncélosok. Egy idő után beérünk egy kis romos falvacskába, ahol rengeteg löveg lesz szétszórva, plusz három támadóhelikopter is meg szeretné keseríteni életünket. A repkedő gonoszságokat simán kilőhetjük a tankunk ágyújával, ám igyekezzünk gyorsan tenni mindezt, mert az ő lövésük sem éppen rózsapatron erejű. Miután nincs légi fenyegetés, henteljük le a légvédelmet. Amennyiben ezt is megtettük, már nyugodtan kérhetünk egy kis lőszerutánpótlást, valamint javítókészletet gépszörnyünkhöz. Haladjunk tovább, és ne nagyon foglalkozzunk az ellenséges bakákkal (hacsak nem RPG van náluk). Előbb-utóbb elérünk a börtönig, úgyhogy huppanjunk ki a tankból, és menjünk be az épületbe. Itt találkozunk Kim elnökkel, aki közli, hogy az őrült fia megszerezte az atomfegyverek kilövési kódját. Folytassuk utunk, míg elérünk pár helipadhoz, ahol kezdjünk el nagyon óvatosan mozogni! Koncentráljunk, mert tankok, helikopterek, és egyéb nyalánkságok is nyakunknak ugorhatnak ezen a szakaszon! Sajnos innen már nincs sok közös percünk kedvenc M1Abrams-unkkal, mert egy felrobbant hídhoz érünk, amelyet csak és kizárólag egy gyorsabb négykerekűvel lehet csak átugratni. Mikor már átröppentünk, azon nyomban pattanjunk ki a verdából, és készüljünk fel egy igen intenzív tűzharcra. Lőjünk mindenre, ami mozog, közben folyamatosan nyomuljunk egyre előrébb, egészen a kapuig. Ezt be kell robbantanunk, ami után beindul a számláló: hat perc, és harminc másodpercünk van az atombombák kilövéséig. Induljunk el jobbra, robbantsuk fel a kaput és a rádiójel-zavaró berendezést, majd tápláljuk be a kódokat. Mindezek után már csak mészárlás következik, és Song generális elfogása! Ha ügyesek voltunk, és élve kaptuk el, akkor százmillió dollár ütötte markunk! Szép munka volt, Zsoldos!

Dante



TUDTAD-E?

A Mercenaries mesteremberei készítették el tavaly a kiváló Full Spectrum Warrior-t!





A KONZOLOK SZERVIZE

Dream Land

PS2 X-BOX GAME CUBE

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, JÁTÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK

ADÁS - VÉTELE

MINDEN, AMI A JÁTÉKHOZ KELL!

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

HÍVJ FEL! T: 479 - 0812

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

BP.VI. HUNYADI tér 12.

MADRICS termékek széles választéka a Dream Land -ben!

Playstation2™ Playstation™

5990,- PS2 starter pack

990,- RGB Cable Pro plus

3490,- Tri Mode Controller

5990,- HeadHunter Gun

4490,- PS One starter pack

9990, Cruiser Quatro kormány

1490,- MB Memo double pack

7990,- Cruiser Classic kormány

Gamecube™ GBA SP

5990,- SP Survival Pack 11in1

4990,- 64 MB memóriakártya

5990,- Starter Pack

1490,- RGB Cable Pro

2990,- CubeShock Controller

2990,- SP Outdoor Bag

Xbox™

6990, Starter Pack

3490,- X-Controller Converter

11990,- Q3 WS Controller

4990,- Q3 Controller

4990,- RGB Cable Pro Advance

1990,- RGB Cable Pro GOLD



CONSTANTINE

HA HISZEL A NAG HAMADIBAN TALÁLT ARÁMI TEKERCSEK VALÓDISÁGÁBAN, MELYEK AZ ÉLŐ KRISZTUSUNK UTOLSÓ SZAVAIT HIVATOTTAK LEJEGYEZNI (SZENT TAMÁS EVANGÉLIUMA), AKKOR ITT AZ IDEJE, HOGY AZ ÍTÉLETNAP UTÁN ISMÉT SZEMBENÉZZ A POKOLFAJZATOK VÉGET NEM ÉRŐ HORDÁIVAL. EMBERI HIT ÉS A KERESZTÉNYSÉG SZENT KATONÁJA, JOHN CONSTANTINE, KI A MENNYNEK NEM, DE A POKOLNAK ANNÁL INKÁBB KELLESZ; KIRE A FÖLDNEK VAN CSAK IGAZÁN SZÜKSÉGE: TELJESÍTSD BE SORSOD...

INFO BOX

Kiadó:
SCi
Fejlesztő:
Bits Studios
Hivatalos honlap:
www.constantinegame.com

Megjelenés:
2005. március 4.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■□■■

VÉLEMÉNY

\+
Kettős szemlélet, filmhű megjelenés, kellemes játékmenet. Valásos háttérsztori, és démonok!

\-
Felesleges fegyverarzenál, néhol szegényesebb megjelenítés.

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB

PLATFORMOK

A DC Comics / Vertigo Hellblazer című grafikus novellája és a Warner Bros. Constantine címen futó mozifilmje nagyjából egy időben késztette (persze, késztette...) a Bits Studios programozó srácait arra, hogy azonos című játékukban megmutassák a pokol erőinek és a menny magányos harcosának legújabb összecsapását. A kaland a nevezett személy, John Constantine



személye körül bonyolódik: a természetfeletti hatalommal megáldott fiatalember a szó szoros értelmében képes a pokol és a létező világ közötti átjárásra, amit egy fiatalkorában elkövetett öngyilkossági szándéknak köszönhet. A műtőasztalon fekvő gyermek majd' két percet töltött a másvilágon, mikor az orvosoknak sikerült őt visszahozni onnan, ahonnan előtte még senkit sem. Az ominózus esemény következtében olyan képességre tesz szert, melyek szó szerint emberfelettiek. A felismerés viszi őt abba az irányba, hogy látomásainak szentelje életét, mert tudja: a gonosz itt van körülötte, benne, és mindenben - és csak a megfelelő alkalomra vár, hogy elkárhoztassa a Földet, azaz elhozza az Apokalipszist. A terep már előkészítetett: minden adott, hogy Mammon, a Sátán fia megtegye az utolsó lépést, s megnyissa a démonhordákat ránk ereszt kapukat. Egy szerencsés véletlen, és a démonűzés mesterségének gyakorlása következtében főhősünk azonban összefut a bájos, ámde szkeptikus rendőrfelügyelővel Angela Dodsonnal, aki ikertestvére különös halálával kapcsolatosan nyomoz. A hölgyemény rövidesen rájön, hogy a bizonyítékok többet rejtenek magukban, mint amit halandó ember felfogni képes, így a csapat összeáll, s az Atya, a Fiú és a Szentlélek hatalmával felfegyverkezve nekilátnak a világ megmentésének.

ÉRDEKESSÉGEK

Francis Lawrence, a Constantine című film rendezője hatalmas név a zenei szakmában. Nevéhez számos díjnyertes videoklip, sajtóanyag és MTV Music Awards serleg tartozik. Sőt, 2002-ben Shakira révén megnyerte a latin Grammy díjat is.

„...IGO..."

Mielőtt bármit is tennél, nézz szét a nem túlságosan bőbeszédű menüben: az Audio és Video menüpontok átnyálazása után készíts egy



profilt, mert e nélkül meglehetősen nehézkes lesz a démonok elleni küzdelem. Néhány gombnyomás után már az akció kellős közepében találod magad. A kusza sztorit látványos, hosszabb volumenű intró vezeti be, melyből szemvillanás alatt kiderül, hogy John mivel is foglalkozik szabadidejében: relikviákra vadászva, névtelen halandókat szabadít meg a megszállók hadától, egyszóval ördögűző. Rövide-

sen azonban rá kell eszmélnie, hogy az emlegetett első fázis kezdetét veszi; a démonok elviekben nem léphetnek át bizonyos határokat, így a földet sem érinthetik csak úgy. Ellenben valami oknál fogva elszabadul a pokol, mely nem jelenthet mást, minthogy megszegték a szabályokat - és ez csak egy esetben lehetséges… A láncdohányos karaktered feletti irányítást átvéve célszerű begyakorolnod bizonyos mozdulatokat, mert ezek hiányában fűbe, illetve betonba harapsz már az első sarkon.

ÉRDEKESSÉGEK

John Constantine már születése pillanatában kiválasztott lett. Víziói már gyermekkorában kísértették, első félszerzetét egy buszon utazva pillantotta meg: ez vezetett az öngyilkossági kísérletéhez, melynek következtében képes lett a két dimenzió közötti átjárásra.



„...POR..."

Lássuk a mozgásokat: Johnt a bal analógkarral irányítod, miközben a jobb oldalival nézelődhetsz. Ez amolyan freelook, mint a többi TPS játékban. Az A gombbal vihetsz be fizikai támadást (kombózni is tudsz, az A gomb többszöri ismételt lenyomásával), míg az X-et lenyomva a True Sight képességet aktiválhatod. Ezzel a speciális látásmóddal megpillanthatod a láthatatlan dolgokat, így pl. egy láda mögötti átjárót, vagy a megoldandó puzzle elemek egyes részfeladatait (a pokolban például valami oknál fogva nem tudsz továbbhaladni, mert valami túl magasan van, vagy megközelíthetetlen - ennek a megoldása a Föld síkjában a True Sighttal válik láthatóvá: oda kell tolni egy ládát, mely segítségével aztán visszatérve a démonok világába, már tovább tudsz jutni). Az A gomb (amellett, hogy ütlegelésre, pofozkodásra és rugdalózásra is alkalmas) a ládák, elmozdítható tereptárgyak használatbavételéért (pl. a szobrok ledöntése, vagy a kapcsolók használata) felelős. A B gomb a Flask of Enlightenmentből való energia visszatöltésre használható, az Y pedig a varázslatok elmormolásához szükséges. Az aktuális mágiát a D-pad jobbra-balra nyomásával tudod kiválasztani, melynek aktiválásához az Y megnyomása után szép sorjában kell beadnod a jelölt gombkombinációt. Ilyenkor a program lelassítja az idő múlását, így veszélyesebb helyzetekben is képes vagy parancsokat kiadni. A bal Trigger a másodlagos fegyverek (Szenteltvíz, Moses Shroud vagy Screech Beetle) használatát hivatott szolgálni, a jobb pedig a tüzelésért felelős. A célkeresztet egyébként az Options menüben automatára is lehet állítani, így még könnyebb dolgod lesz. A jobb analógkar lenyomásával ráközelíthetsz a karakterre, míg a bal oldali hatására speciális manőverre vagy képes: John megfordul, s kinyújtott karral képes rögtön a mögötte levő ellenfeleket is likvidálni.

ÉRDEKESSÉGEK

Az ördögűző igen magasan képzett specialista - rendszerint katolikus pap - aki egy meghatározott, úgynevezett ördögűző rituáléval űzi ki a megszállottból a sátánt vagy démonikus szellemet.

Ez hatásos lehet olyan pillanatokban, mikor hátulról is várhatóak ellenfelek és túl kevés a lehetőség a forgolódásra. A fehér gomb a nálad levő másodlagos, a fekete pedig az elsődleges fegyverek közötti váltásra szolgál. Az akadályokon való felkapaszkodáshoz, átmászáshoz és a szakadékok közötti átugráshoz nem kell külön gombot használnod: ahol ez lehetséges, karaktered az analóg kar előrenyomására automatikusan végrehajtja a mozdulatot.

„...SIT..."

A HUD-on csak a legszükségesebb információk kaptak helyet: az energiaszintet akkor

Démonok

Scavenger Scout: Ezek a bukott lelkek töltöttek a legkevesebb időt a pokolban, így ők a Scavenger faj leggyengébb példányai. Gyorsaságukat gyakran nagy csapatokban kamatoztatják.

Scavenger Soldier: A pokol leggyakoribb gyalogos egységei: nagyobbak és erősebbek, mint a Scoutok. És veszélyesebbek is.

Scavenger Crawler: A faj egy másik formája, mely ugyan kicsi, de roppantul gyors, és képes a gravitáció törvényeivel ellenkezve a falakon és mennyezeteken is mozogni.

Scavenger Warrior: A Warrior a legerősebb a Scavenger démonok közül. Bőrük vastag burok, a kezükön levő penge pedig bármilyen ellenfél húsát képes cafatokra szaggatni.

Seplavite: Ezek a repkedő démonok pokolplazmát zúdítanak az ellenfelük arcába. A legtöbb fegyverrel sebezhetőek, ám csak közelről vihetünk be sikeres támadást.

Half-Breed: A Félvér a démonok egyik speciális fajtája, akik már régóta a Földön járnak - méghozzá emberi alakban. Képesek mágikus támadások kivitelezésére, rendkívül szívósak, ám a szenteltvíz roppantul hatásos ellenük.

Vermin: A Vermin képes patkányok egész hordáját egyetlen célpont felé irányítani. A legtöbb fizikai, lőfegyveres és mágikus támadás hatásos ellene.

Vermin Demon: A magasabb démoni erők egy dögvészt hozó kreatúrát küldtek a Földre, melynek célja, hogy megtalálja a Sangre de Diót, mely ahhoz szükséges, hogy a Sátán fia megszülethessen. Csak akkor sebezhető, ha közelharci támadást intézünk ellene, s az újraformálódás előtt viszünk be lőfegyveres sebzést.

Bile-Riz: A Bile-Riz démonok képesek a halottak testébe beleköltözni és a testet irányítva rárontani az ellenfelükre. Legegyszerűbben az Exorcism mágiával sebezhetőek, mely megszabadítja a testet és elpusztítja a parazitát.

Host: Ők azok a járkáló hullák, akiket a fentebbi Bile-Riz démonok akaratuk alá vontak. Csak akkor pusztíthatóak el, ha az említett Exorcism varázslatot alkalmazzuk, vagy előzzük a bennük lakozó gonoszt - ez gyakran nehéz feladat.

Kan-Gore: A Sátán kedvenc játéksárkánya, mely a Naissance de Demoniacs-ot (a démonok születése c. ősi tekercset) őrzi a pokol könyvtárában. Elveszett lelkek ezreiből táplálkozik, a lángszóró lehet a leghatásosabb fegyver ellene.

Impaler: A halandó formában fájdalomra született teremtmények pokolbeli megnyilvánulása. Bőrük akár a páncél, egyetlen sebezhető pontjuk a gerincük közepén tátongó lyuk, melyet akkor lehet megsebezni, mikor a falnak rontanak.

Bastado: Két, együtt elhalálozott halandó a pokolban egybeforrt korcsa. A kétfejű démon lassú mozgású, ámde a pokol tüzével képes dobálózni, miközben a teleportáló képességével próbál közelebb jutni.

Behemoth: Egyike a legmonstroózusabb démonoknak. Hatalmas ereje a Stomp Attackban mutatkozik meg: képes ellenfelét magához szippantani és halálos csapást mérni rá. Csak a feje alatti terület sebezhető.

Cleaver: A gyűlölet szülötte a fej nélküli, egyetlen kézből álló veszedelmes démon. Rendkívül gyors, nyúlványai éles pengékben végződnek.

Balthazar: A rendkívül erős félvér démon a Sátán hadseregének egyik hadvezére, aki az uralkodó eljövetelének előkészületeiért felelős.

Gabriel: Gabriel arkangyal a mindenható jobbkeze, akit a menny fényessége oltalmaz. A történet végén meg kell küzdeni vele!

Mammon: Minden gonoszság megtestesítője, a Sátán fia, aki a mennyekben fogant, de a pokolban született. Ez teszi őt képessé a démonokra és az angyalokra vonatkozó szabályok megszegésére; célja, hogy a Földet is pokollá tegye.



ÉRDEKESSÉGEK

A pentagramma öt csúcsa hagyományosan az „öt alapelemet" jelképezi, amelyek sorban: föld, levegő, tűz, víz, és a kvintesszencia, az „ötödik elem", vagyis a szellem / lélek / éter.

láthatod, ha megsebeznek, vagy visszatöltesz, a mágikus energiát jelző mutató viszont mindig a szemed előtt van. Az éppen aktuális varázslat ikonja alul, míg a hozzá szükséges energia szintje felette található. Manád töltődik, ha sebzést viszel be, avagy megölsz valakit. Értelemszerűen az utóbbi jelent nagyobb emelkedést, de kis időnyi várakozás után magától is elérheted azt a szintet, amely az adott varázslat beteljesedéséhez szükséges. A bal alsó sarokban a használatban tartott fegyvert, munícióját, valamint a másodlagos tárgy / relikvia típusát és mennyiségét tüntették fel. Más nem is szükséges, a kalandokkal és a feladatokkal kapcsolatos egyéb információk vagy a képernyőn, vagy a naplódban kerülnek feljegyzésre. Utóbbi meglehetősen fontos a játék során, számtalanszor kell átlapoznod, hogy megfejts egy-két logikai fejtörőt, vagy ismeretet szerezz az éppen rád támadó ellenfeledről. A napló megtekintésekor az Objectives pontban az éppen megoldásra váró, vagy már teljesített feladatokat, s a belőlük származó ismereteket találod. Ha ezen nyomokat követed, nem tévedsz el a programban. A Notes fül apróbb megjegyzéseket takar: itt találod pl. az érdekességeket, mint pl. a falon olvasható speciális jeleket (melyek később egy puzzle kirakásában segítenek), az Angela kezén található tetoválást, vagy éppen a vizes flaska jelentőségét, amely a pokolból való visszatérésért felelős. Az Artifacts rejti a fegyverek és relikviák, a Spells a varázslatok, a Demons pedig az ellenfelek részletes ismertetését, melyek részletes összefoglalóját cikkünkben is elolvashatjátok.

ÉRDEKESSÉGEK

A három ábrahámita vallás (a júdaizmus, a kereszténység és az iszlám) közül egyedül a kereszténység állítja, hogy az angyaloknak volna szabad akaratuk, s így elvileg képesek lehetnének a lázadásra. A júdaizmus és az iszlám szerint azonban az angyaloknak kategorikusan nincs szabad akaratuk.

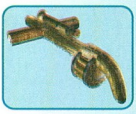
Fegyverek erősségi sorrendben



Witch's Curse: Ez a fegyver igazi vallásos relikvia: Simeon Joseph, a XIX. századi démonvadász használta először a pokolból jött teremtmények levadászására. Igaz lassú, de tökéletes fegyver, a legtöbb démon ellen hatásos.



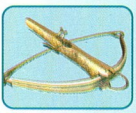
Crucifier: Az egyik kedvencem; golyók helyett 6 inch hosszú vasszögeket képes magából az ellenfél húsába / csontjaiba zúdítani, melyek a találat után újra felszedhetőek, és újra használhatóak.



Holy Shotgun: Egy igazi és erőteljes relikvia, melyet még a XV. században alkottak. Egy itáliai szobrász és egy római katolikus pap készítette a felszentelt lövedékeket okádó shotgunt, akik több ízben összetűzésbe kerültek a gonoszszal. Félvér démonok likvidálására használatos.



Dragon's Breath: Ez a relikvia egy ősi korokból származó lángszóró, mely a Kan-Gore sárkánydémonból származó folyékony tűzzel sebez. A hatalmas lángcsóva, mely elhagyja a fegyvert, leginkább a démonok gyalogos egységei ellen hatásos.



Purger: Erőteljes nyílpuska, mely egy, a kelta druidák tanításait követő népcsoporttól származik. A fémtüskében végződő nyilak kilövésük után felszedhetők és újra használhatóak.

„...PERUM !..."

Az egyes missziók között látványos átvezetők mesélik el a cselekményt; rövid ideig ugyan, de segítséged is lesz: Beeman Atya és segítőtársa, valamint Gábriel arkangyal, akivel a végén összetűzésbe kerülsz, de közben azért hasznos tanácsokkal lát el.



Az egyes fejezetek záró akkordjaként stage boss-okkal is meg kell küzdened; ők a végkifejlettel kapcsolatos relikviákat őriznek, ilyen pl. Kal-Gore, a sárkánydémon Naissance de Demoniacs tekercse, mely nélkülözhetetlen a továbbhaladáshoz. A történet egyébként változatos és váratlan fordulatokkal teli, akárcsak a mozivászonra készült változat is. Keanu Reeves-nek rendkívül karakteres főhőst sikerült csiholnia; a néha erősen fuldokló láncdohányost mesterien visszaadja, a képregénynek megfelelő módon. A fegyverekkel kapcsolatosan azonban nem érzem ezt a hasonlóságot: a Witch's Curse-ön, a Crucifieren és a Holy Shotgunon

Tárgyak, relikviák

Holy Water Bombs: Ezek az üveggömbök szentelt vízzel vannak megtöltve és hatásuknak a félvér démonok nem örülnek.
Flask of Enlightenment: A megvilágosodás üvegcséje egyenesen az öt tibeti pap által megszentelt Ba'Hai életforrás vizéből származik. Használata visszatölti az energiaszintet - feltéve, hogy vizet töltöttél bele előtte.
Screech Beetle: A kicsi fekete bogár Amityville közeléből származik, használatakor a ciripelés fülsiketítő erővel tör ki belőle, s egy bizonyos ideig távol tartja a démonok hordáját. A True Sighttal megkeresve újra felvehető és megint használható.
Moses Shroud: Egy ősi sírboltban találtak rá évszázadokkal ezelőtt. Valószínűleg Mózes kezéből származik; ha előveszed, rendkívül erős fénye elvakítja ellenfeleid, s Shock Wave-ként súlyt le rájuk. Kisebb termekben célszerű használni, ereje egy nagyobb bomba pusztításához fogható.
Spear of Destiny: A végzet lándzsája, kevésbé ismertebb nevén a Sangre de Dio, mellyel megadták a kegyelemdöfést a keresztre feszített Jézusnak. Urunk vérének maradványával ezt a szent relikviát átitatja az emberiség hite és ereje. Mammon legyőzésére használhatod.
Cross of Isteria: Isteria két keresztjének egyike. Képes bármilyen víz megáldására és felszentelésére, mellyel ezután a félvér démonokra gyakorolhatsz nagy hatást.
Knuckledusters: Egyszerű, ámde aranyból készült boxer, melyet vallási jelképekkel véstek tele. Anicott püspök a keresztes háborúkban szerezte.

MULTI FORMAT
PLAYSTATION 1 - 2, X-BOX, GAMECUBE
GAMEBOY ADVANCE - SP
ADÁS - VÉTEL - CSERE
PROGRAMOK, TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
SZERVIZ, POSTAI CSOMAGKÜLDÉS
A LEHETŐ LEGJOBB ÁRAK!
MULTI FORMAT
06 70 53 10 414
06 70 24 92 574
1053 BP; SZENT ISTVÁN KRT.23
TEL:0670 531 0414, 0670 249 2574
NYITVA: H-P 10-18IG. SZ -V. HÍVJ FEL!

Varázslatok

Gateway: John a Gateway mágiát használja arra, hogy a pokol univerzumába jusson. Ehhez az ott nem létező forrást, a szentelt vizet kell használnia, amelyből Water Portalt képezve képes a dimenziók közötti átlépésre.

True Sight: Ez a képesség lehetővé teszi főhősünket a láthatatlan dolgok felfedésére, e mellett a félvér démonokról is lerántja a leplet. Nagyon hatásos, mivel nagyon gyakran ennek a spellnek a használata vezet a továbbjutáshoz. Nem igényel mágikus energiát.

Storm Crow: Elektromos kisülés minden körülötted levő ellenfélre. Közepes manaszintet emésztő speciális képesség.

Excorcism: Az emberi holttesteket gazdatestként használó élősködők, a Bile-Riz démonok ellen hatásos. Megszabadítva a földi maradványokat a gonosztól, elpusztítja azokat. Közepes nehézségű varázslat.

Hunger: Az „Éhség" halált hozó dögvészt zúdít a támadók nyakába. Elég erős támadó manőver, de csak közepes manaszintet igényel.

Protection: Eme varázsige elmormolása után speciális erőtér veszi körbe Johnt, amely mindennemű támadási formától megvédi. A Protection nem emészt fel sok energiát.

Confusion: A „Zűrzavar"-ral John megtéveszti a démonokat, mégpedig úgy, hogy egyikük kinézetét önmagáéra formálja.

Gargoyle: Mikor a Gargoyle-t használod kővé változtatod az ellenfeled. A szoborrá lett démonpajtások csak lőfegyverrel sebezhetőek egészen addig, mígnem vissza nem változnak valódi alakjukba. Nehéz varázslat.

Demon Leech: A pokol első hadvezére, Balthazar megsemmisítésére használható varázslat. Lényege, hogy ellenfeled saját sebzésétől szenved, a rád irányuló támadásai őt magát sebzik.

kívül teljesen feleslegesnek éreztem a többit; néha olyan érzésem támadt, mintha csak azért tették volna őket a programba, hogy egy-két helyen mást is kelljen használnom. Az energia és a muníciószinted az elhintett lövedékes dobozokkal, flaskákkal tölthető újra, vizet a mosdókból, s a vizes automatákból is meríthetsz: azon felül, hogy feltölt, az élet forrásából származó flaskád is telecsurgatja. Az újrafelhasználható lövedékek (pl. a Purger nyílvesszői, vagy a favorit Crucifier 15 cm hosszúságú vasszegecsei) vagy a holttestekből, vagy a földről szedhetőek fel - utóbbihoz néhol erősen javallott a True Sight alkalmazása. Ezen varázslat egyébként a sötétben való tájékozódásra is kiválóan alkalmas; előfordul, hogy a démonok a bolondját járatják veled, érdemes ilyenkor is használni. Ha esetleg nem tudsz valahol továbbjutni, biztosan ez a titok kulcsa.



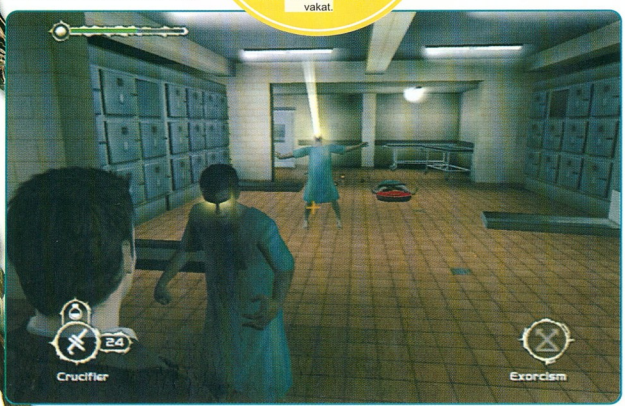
„...EX CRUCIEM DOMINI..."

A program változatosan szórja eléd az ellenfeleket, sőt! Néhol egész újszerű helyzeteket produkál, így a maximális hatás eléréséhez a sötét környezet ajánlott. Habár a mozgásfázisok szépek és folyamatosak, ugyanez a környezetről csak általánosítva mondható el: a változatos helyszíneket néhol feldobták egy-egy apró különlegességgel, de kijelenthető, hogy szkriptes, előre letárolt eseménysorozattal van dolgunk. Pl. ha nem érintünk egy adott területet, nem biztos, hogy az adott esemény (pl. a kórházban az égő jelenet után a tolókocsi elsuhanása, vagy az autók riasztói) bekövetkezik. Összességében véve kellemes órákat szerez nekünk a program, a bonuszok gyűjtögetése (apró kis kártyák elrejtve a pokol és a földi pályák legeldugottabb réseiben) pedig megajándékoz bennünket néhány Hellblazer relikviával, animációval, vagy 3D-s, renderelt modellel. Mivel a filmet csak április 7-étől vetítik a hazai mozik, egyelőre be kell érnünk ennyivel: ha képes vagy végiggyalogolni a kellemes sztorin, s a Sátán fiával megküzdve megmenteni a világot egy sötét, komor világban, 14 küldetésen keresztül, akkor a Constantine a te játékod lesz. Nem nyújt se többet, se kevesebbet, mint a hasonló stílusú programok, de a komor világképével, a fekete mágiával, és „a gonosz eljövetele" történettel előnyt élvez velük szemben.

Stinger

ÉRDEKESSÉGEK

Az V. Pál által 1614-ben rögzített kódex 21 előírást, közte imákat, a feszület és a szentelt víz használatát is tartalmazza. Az ördögűzést végző püspöknek vagy az általa felhatalmazott papnak jobb kezét a sátán által megszállt személy fölé kell tartania, stólája két szélét a nyakához kell támasztania, és többször el kell mondania az „ex cruciem domini" szavakat.



BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30



IGEN NAGY VÁRAKOZÁSOKKAL TEKINTETTEM EME JÁTÉK ELÉBE, MIVEL EGYRÉSZT IMÁDOM A HÁBORÚS FPS-EKET, MÁSRÉSZT PEDIG ELÉG ÜTŐSNEK KELL LENNIE EGY OLYAN JÁTÉKNAK, AMELYET A CÍMLAPON EMLEGETÜNK. LÁSSUK HÁT!

INFO BOX

Kiadó:
Ubi Soft
Fejlesztő:
Gearbox Software
Hivatalos honlap:
www.brothersinarmsgame.com

Megjelenés:
2005. március 18.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Realisztikus környezet és csaták, valós alaptörténet és szereplők, nagyon jó hangulat, normal-on is elég nehéz, van benne kihívás!

–

Több fegyver kellene, és túl sablonosak egy idő után a helyzetek. PS2-n nem túl szép, és nem folyamatos a képfrissítés.

PS2 - XB

PLATFORMOK

NO BETTER SPOT TO DIE

Feleszmélek, majd lassan feltápászkodok. Halványan tudatosul bennem a csatatér zaja: felismerem az engem szólongató bajtársamat. Reflexből megragadom a fegyveremet, és megpróbálok célzott lövéseket leadni a dombtetőn beásott németekre. Talán győznénk, ha működne a rádiónk és megkapnánk végre azt a 'szott páncélos erősítést. És ha a náciknak nem lenne hasonló támogatásuk velünk szemben... Az említett támogatás meg is jelenik, de első lövése csupán egy fácska halálát okozza. A lövész módosít az irányzékon, és a következő pillanatban megint a földön fekszem. Egyik társam-testvérem ordítva átkozódik, és le akarja lőni az egész hitleri sereget kézifegyverével, amikor az aknagránát előtte robban, hátrarepítve őt vagy öt méterrel. Ez tényleg a vég...

RENDEZVOUS WITH DESTINY

Eligazítás volt ugrás előtt, és már a bejelentkezés folyt, amikor a légvédelmi lövedék telibe kapta a balszárnyat. Valaki ordított, hogy ugrani kell, mire Mac visszaordított, hogy a 'szott zöld lámpáig nem ugrik senki - de ekkor a második találat kirepített az ajtón. Érkezéskor rá kellett jönnöm, hogy a felszerelésem odalett, de az iránytűmön levő nagy sárga nyíl szerencsére segített, mert mindig az aktuális feladatom irányát mutatta, illetve a körben végigfutó sárga csík az attól való távolságomat engedte sejtetni. El is indultam, mígnem egy alakot pillantottam meg. Már a megadást fontolgattam, de kiderült, hogy Mac az. A kezembe nyomta a 45-ösét, hogy lőjek mindenre, ami szürkét visel, és kövessem. Ezt (mármint hogy ki visel mit a környezetünkben), a Select gomb lenyomásával előhívható, madártávlati helyzetkiértékelő nézetben tanulmányozgathatjuk kedvünkre. Itt ejtőernyő iknal van jelölve az éppen aktuális célfeladatom, a csapatom helyzete zölddel, az ellenséges egységek pirossal, azok számával és fegyvernemével együtt. A térképszerűség forgatható és nagyítható is az R3 lenyomásával. Kicsit továbbmenve egy bajtársunk lóg a fáról: a felakadt ernyőjének hevedere tartja, miközben két német tanakodik alatta. Mac figyelmeztet, hogy óvatosan, majd ordítva elkezdi lőni a két nácit, amihez én is csatlakozok, némileg csendesebben. Az akció végén végre normális karabélyt szerzek, és megyek Mac után. Nemsokára Cole és Leggett csatlakozik hozzánk, és miután megtudjuk, hogy rossz városban vagyunk, elindulunk a sárga nyíllal jelzett irányba. Jelen esetben ez ahhoz vezetett, hogy belebotlottunk egy



német csoportba, akik fedezék mögé lapulva el is kezdtek lövöldözni felénk, amit mi szintén fedezék mögé lapulva viszonoztunk. Ez azonban így nem hatékony, ezért egy kis taktikát kell vinni a dologba: az egyik csoport tűz alatt tartja az ellenséget, hogy azok meglapuljanak, valamint ennek folyományaként egyrészt nem tudnak pontosan célozni, és ritkábban tüzelnek, másrészt pedig a figyelmük felénk irányul, ami fontos a második egységünknek, ugyanis ők ezt kihasználva olyan helyre lopóznak, ahonnan az ellenséget nem védi semmi, és oldalról levadásszák őket.

TIPPEK

Több célpontnál mindig a legszélsőt eliminájuk, mert ha a középsőt támadjuk, kétoldalról bedarálhatnak minket!

Azt, hogy az ellenség milyen mértékben lapul meg, azt egy kördiagramon követhetjük nyomon felettük. A piros a rossz, mert ilyenkor rá se hederítenek a golyóinkra, tehát nem tanácsos támadást indítani ellenük, hacsak nem szeretjük a „reload checkpoint" feliratot nézegetni. Ha viszont szürke, akkor jó eséllyel mészárolhatjuk le őket oldalról vagy hátulról, esetleg rohammal is próbálkozhatunk. Még két náci próbálkozik velünk, de nekik is hamar végük. Ezután a terepet bejárva pár német puskát találok (a Négyzet nyomva tartásával lehet fegyvert felszedni, de adott típusból csak egy lehet nálunk egyszerre), és megcsodálom a lezuhant repülő lángoló roncsát. Továbbhaladva újabb németekbe botlunk, de az előbbi taktikát alkalmazva gyorsan legyakjuk őket. Imígyen elfoglalva a teherautó melletti AA (Anti Aircraft - légelhárító) üteget, újabb feladatot teljesíthetünk a felrobbantásával. Ezt egyszerűen kivitelezhetjük, mert odamenve kiíródik, hogy nyomjunk X-et a robbanócsomag élesítéséhez, majd húzódjunk gyorsan távolabb, hogy a detonáció ne okozzon kárt poligontestünkben. A második AA-nál viszont már kissé nagyobb csetepatéra számíthatunk, ezért mindaddig legyünk fedezékben, ameddig nem látunk rá az ellenségre, lőjük őket szürkére, majd nyílt terepen gyorsan mozogjunk, és oldalról szedjük le a *kraut*-okat.

AMBUSH AT EXIT 4

Hartsock csatlakozik a *fire team*-hez, vagyis ahhoz az osztaghoz, amely főleg a zárótüzet biztosítja az *assault* csapat manővereihez, bár mindkét csapat alkalmas mindkét műveletre. A különbség csupán a fegyverekben van, vagyis a távoli, pontosabb lövésekre alkalmas karabélyokban és az inkább közelharcra használatos, nagyobb tűzgyorsaságú, de pontatlanabb géppisztolyokban. Egyszerre két csapatnak adhatok ki parancsokat, melyeket az iránytűmön is



követhetek, de itt láthatom azt is a kör szélén, hogy az egységeknek mi a hozzám viszonyított iránya. Az utasítások pedig a következők:

Csapatválasztás: *D-pad* (irányítógombok) jobbra és balra, vagy *L2*. A két team közül itt választok, attól függően, melyiknek akarom kiadni a parancsot.

Mozgás (move): lenyomom és nyomva tartom az *L1*-et, a célkeresztel mozgatott körrel kijelölök egy helyet valahol a földön (ha a földre irányítjuk a célkeresztet, akkor jelenik csak meg a kör). Az *L1* felengedésekor indulnak el a fiúk abba a pozícióba, vagy ha nem akarunk mégsem parancsot kiadni, akkor nyomjuk meg az *X*-et a törléshez. Ha véletlenül mégis elindultak, adjuk ki a követést, és visszajönnek. Célszerű olyan helyre irányítani őket, ahol fedezékben vannak, vagy rálátnak egy fedezék lakóira. A fiúk maguktól tüzelnek, de néha koncentrált tüzet kell kérni egy specifikus célra, az alább következők szerint.

Tüzelés (fire): az *L1* lenyomásával becélozzuk a kívánt célt, majd felengedjük a gombot. Esetleg ha becéloztuk (néha lőni kell feléjük egyet), akkor nyomjuk le az *L1*-et. Ha jól csináltuk, akkor a kördiagramja felett megjelenik egy lefelé mutató nyíl annak az egységnek az emblémájával, akinek a parancsot kiadtuk. Ekkor már csak meg kell várni, míg szürke nem lesz a körcskéjük, és mehet a sunyizásos támadás oldalba- és hátbakapós módszerrel, vagy pedig rohammal,



amellyel vigyázzunk, mert könnyen odaveszhetnek az embereink.

Cél elfoglalása, roham (charge): hasonló módszerel történik a kijelölés, viszont az *L1* nyomva tartásával együtt meg kell nyomni az *R1*, vagyis a tűz gombot is. Ekkor a körjel körül célkereszt-forma látható, bátor embereink pedig odarohannak és kinyírnak mindenkit. Hangsúlyozom, hogy csak akkor küldjük oda a csapatunkat, ha oldalról vagy hátulról közelítik meg az ellenséget, illetve ha a németek létszáma kevesebb, esetleg ha tartósan szürkében tudjuk tartani a pozíciójukat, mert könnyen egyszemélyessé válhat a küldetés... Fokozottan kerüljük a géppuskafészkek *(MG - machine gun)* frontális támadását.

Követés (fall in): a kiválasztott csapat kísér engem, velem együtt mozog. A lefelé iránygomb lenyomásával aktiválom, és az ikonjuk az iránytű közepébe kerül, az én alakom mellé.

Szétszóródás fedezékbe (fall out): az emberek a felfelé iránygomb hatására a legközelebbi fedezékbe húzódnak, például ha hirtelen ellenségbe botlunk.

A kis betanító rész után ki is használtam friss tudásomat, és kiadtam a tűzparancsot a másik csapatnak a németekre. Mialatt azok meglapultak, befutottam társammal a tőlük jobbra álló házba, és onnan kényelmesen levadásztam őket. Ezután óvatosan nyomultam a germán üteg felé, tűz alatt tartottam, mi pedig becserkésztük őket oldalról. A taktikai térképet bármikor be lehet kérni, ha nem biztos a t. parancsnok-játékos a dolgában, és ott lehet tanulmányozni a terepviszonyokat. Bevallom, én alig fordultam ehhez a segítséghez a későbbiekben, mert annyira azért nem segít, szerintem csak azért került bele a játékba, hogy ezzel is erősítsék a „taktikai" szót a termék jellemzésében, pedig ezzel nem tűnik ki a hasonló, csapat alapú FPS-ek közül, lásd pl. Ghost Recon. Szerencsére azért gondolkozni kell benne erősen, pláne magasabb nehézségi szinten; ez nem valami buta, végigrohanós játék. A pontosabb célzást elősegítendő az *R3*-mal (jobb joy lenyomása) előhívható nézetre is gyakran szükség lehet, amikor a fegyvert vállhoz emelve némileg megnő a célpont képe (vagyis célra tartunk), csakhogy ez állva nem stabil, ha hatékonyan szeretné használni az ember, akkor guggoló helyzetben érdemes próbálkozni vele. Na de hol is tartottam a történetben? Megvan. Ha kicsináltuk az összes német egységet, csatlakozni kell a társainkhoz, majd elfoglalni egy MG-állást. Az MG kellemetlen, mert ontja magából a golyókat, viszont nagyon pontatlan is. Erről mi is meggyőződhettünk, mert miután a szokásos taktikával oldalba támadtam - fedezőtűz nem is nagyon kellett hozzá -, beülhettem a fegyver mögé (*X* - amikor kiírja), és belső nézetbe váltva adagolhattam a rövid sorozatokat. A géppuska a többi fegyvernél is erősebben húz felfelé, ezért mindig újra kell pozícionálni a lövéshez. Miután a (tipikusan) hullámokban támadó nácikat kinyírtam, meg is volt a fejezet.

TIPPEK

A tank az ágyújából is tüzel a célra, ezért nem tanácsos ilyenkor annak a közelében tartózkodni!

TIPPEK

Fegyvertöltéskor, harc közben mindig bújjunk fedezékbe, vagy ha nem lehet, akkor mozogjunk folyamatosan, mert ha megállunk, az a halálunkat jelentheti.

OBJECTIVE XYZ

Innentől kezdve bárki lehet parancsnok a TV előtt is, mert az alapokat nagyjából megtanulta, én már csak magyarázgatok. A mostani feladat szerint németeket kell legyőzni a barakkoknál. Indulás kor ne feledjük a követési parancsot



kiadni, különben társunk csak ott ácsorog. A kerítések mögött a szokásos módon járjunk el *(suppress fire, flanking)*, viszont továbbhaladva egy MG csöve kezd el ugatni. Mivel már kapunk kézigránátot is a felszerelésünkhöz, azt ügyesen megpróbálhatjuk a Háromszöggel eldobni a géppuskás felé, persze vigyázva arra, hogy az

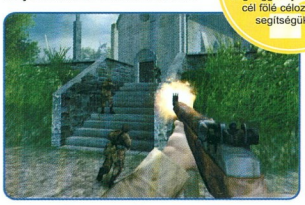
ne találjon el minket. Érdemes addig Hartstockot fedezékbe küldeni a hősködés, és az ebből fakadó hirtelen ájulás elkerülése végett. Továbbmenve vigyázzunk, mert az ablakokból is lövöldöznek a németek; ezért óvatosan nyomuljunk előre, lövésre húzódjunk fedezékbe és keressük meg a kis dájcs agresszort lelövés céljából. Újfent megjegyzem, hogy a németek nem kaptak túl jó kiképzést, mert oldalról jövő lövések ellen is csak a hátukat védik néha, és hajlamosak úgy elbújni pl. faládák mögé, hogy a teljes felsőtestük kilátszik. Ha a nácik bemennek a házba, akkor nem kell utánuk menni, hanem megkerülve a házat, a hátsó bejáraton át kis szerencsével meglephetjük őket. Checkpoint után készüljünk fel egy kis rohamra, bár jobbra, a fedezéknél egy MG-t is igénybe vehetünk. A kerítésnél is lesz pár náci fedezékben, ne rohanjunk előre. Ha behatolunk a házba, ott inkább a géppisztolyokat vegyük elő, mint ideálisabb közelharc fegyvert, esetleg a puskatussal is elég hatékonyan csapkodhatunk, a *Kör* gomb nyomkodásával. Két katona szerencsétlenkedik egy páncélöklöllel, majd számítsunk megint egy kis rohamra. Ezután menjünk a jobb oldalra, onnan adjunk ki zárótűz-parancsot, mi meg kényelmesen szedjük le az embereket, ahogy szoktuk. Ha megvagyunk, menjünk oda a többiekhez.

FOUCARVILLE BLOCKADE

Elsődleges feladat a városka biztosítása, amire három emberünk van. Induljunk el, mire szembetalálkozunk pár nácival, akiket a rutinná váló lefoglalós művelettel, majd pedig balról, a ház felől megkerülve tegyünk ártalmatlanná. Maradjunk a folyó mellett, majd a házban is kutassuk fel a két németet. Ha megvan mind, üzenetet kapunk az MG megkerülésére, mely addig is jól megszórt minket, ha felbukkantunk a látóterében. Javaslatom az, hogy válasszuk a jobb oldali utat, de vigyázzunk a bujkálós ellenségre, akik ráadásul gránátot is dobálnak (néha magukra, mert egyszer Jürgen a falnak dobta az eszközt, mely onnan visszapattanva majdnem köztük robbant fel). Most kb. félúton lehetünk, balra rohanjunk át a főúton, és onnan már oldalba kaphatjuk a géppuskást. A mezőn a fák és bokrok között lövöldözzünk le mindenkit, mire üzenetet kapunk, hogy menjünk a templomhoz, és annak a környékét is tisztítsuk meg. Itt a jobb és bal oldali sírkertben is csetepatéba keveredünk, de ha betartjuk a szabályokat, akkor élve megússzuk. Ha megvagyunk a tisztogatással, akkor jöhet a templom védelme - tehát amikor megkapjuk ezt a parancsot, gyalogoljunk le az út végén a sarokban álló MG-hez, az embereinket is vigyük a hátunk mögé, hogy lelövöldözzék a túl közel kerülőket és azokat, akik kiesnek a hatósugárból; közben eme hatékony műszerrel lőjünk mindenkire, aki mozog. A sikeres akció után újabb parancs jön, miszerint likvidáljuk a német Mortar-csapatot, tehát az aknavetősöket. Ez jó feladat lesz, mivel azok sem unatkoznak addig, hanem belövik az egész bejáratot, és az így felrobbantott kerítésrésén át kell nekünk is behatolni a területre, jobb oldali irányban. Az aknavetőtűzben futkározva jobb felé találjuk a célszemélyeket, a 2x3 nácit. Ügyesen lövöldözzük le őket, majd levezető feladatként találkozzunk Mac feljebbvalónkkal.

TIPPEK

A bazookán vagy páncélöklön a rovátkák nem véletlenül vannak, a távolság függvényében kell a cél fölé céloznunk a segítségükkel.



ROMMEL'S ASPARAGNUS

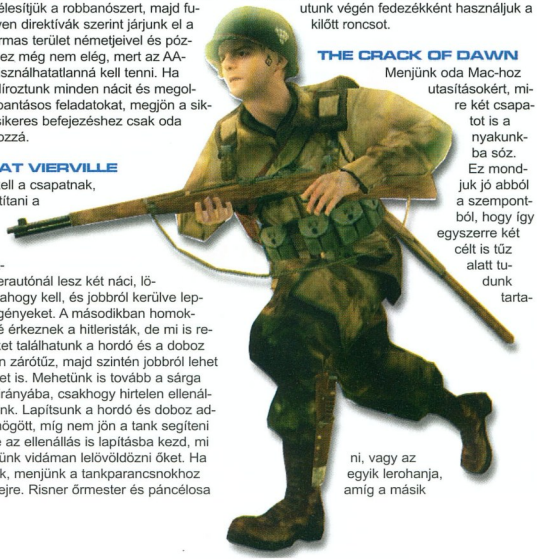
Azt a nemes feladatot róják ránk, hogy robbantsunk fel három csoport póznát a mezőkön, ter-



mészetesen teljesen körbevéve nácikkal. Ezeket a földbeásott póznákat arra használták amúgy, hogy megakadályozzák repülőgépek landolását nyílt terepeken. Itt már bonyolódik a helyzet, mivel a fedezékek egymást is védik, de elárulok még egy aranyszabályt: mindig a külső, szélső fedezékek felszámolásával kezdjük a műveletet, sose középről akarjuk kifüstölni az ellenséget, mert keresztűzbe kerülünk, és elég hamar újrakezdhetjük a missziót. Jelen esetben talán menjünk egyből balra a vizesárokba, a teherautó orra felőli résen át, ahonnan rálátunk egy palánk oldalára és így az innen védtelen fedezékre is. Onnan jöjjünk vissza a jobb oldali első csoporthoz (tartsuk őket tűz alatt természetesen a másik csapatunkkal), majd az azután levőt tisztítsuk meg, és onnan visszamenve a legelsőhöz, annak az oldalnak a szélén menve viszonylag biztonságosan végezhetünk a negyedik fedezékkel. Az oszlopok felrobbantása ugyanúgy történik, mint az AA és AT (Anti Tank - tankelhárító) ágyúk esetében: odamenve *X*-szel rakjuk le és élesítjük a robbanószert, majd futás. Ugyanilyen direktívák szerint járjunk el a kettes és hármas terület németjeivel és pózná-ival is, de ez még nem elég, mert az AA-lőveget is használhatatlanná kell tenni. Ha sikerrel leradíroztunk minden nácit és megoldottuk a robbantásos feladatokat, megjön a siklógép, és a sikeres befejezéshez csak oda kell menni hozzá.

ACTION AT VIERVILLE

Takarítania kell a csapatnak, meg kell tisztítani a városkát a megszálló erőktől.



Az első szektorban a teherautónál lesz két náci, lövessük őket ahogy kell, és jobbról kerülve lepjük meg szegényeket. A második homokzsákok mögé érkeznek a hitleristák, de mi is remek fedezéket találhatunk a hordó és a doboz mögött, innen zárótűz, majd szintén jobbról lehet elkapni ezeket is. Mehetünk is tovább a sárga nyilacskánk irányába, csakhogy hirtelen ellenálásba ütközünk. Lapítsunk a hordó és doboz adta fedezék mögött, míg nem jön a tank segíteni nekünk, mire az ellenállás is lapításba kezd, mi pedig mehetünk vidáman lelövöldözni őket. Ha kész vagyunk, menjünk a tankparancsnokhoz egy kis csevejre. Risner őrmester és páncélosa csatlakozik hozzánk, amit egy kis tank ikon jelez ugyanúgy, mint két eddigi csapatunkét. A harckocsinak ugyanazokat a parancsokat adhatjuk ki, mint az embereknek, sőt, ha hátulról közelítjük meg, akkor az *X* gombbal fel tudunk rá mászni és használni a géppuskáját - ilyenkor az *L1*-et használva irányíthatjuk, a már ismert kék köröcskék lerakásával az útvonalon. Tankunk jó szolgálatot tesz, mint mozgó fedezék, mivel csak az ellenséges tankok, anti-tank fegyverek (panzerfaust), és a tankelhárító (AT) ágyúk tudnak kárt tenni benne, kb. három találattal. A következő területen használhatjuk is új szerzeményünket, és oldalba kaphatjuk vele a védett nácikat, de utána inkább hagyjuk ott, míg biztonsággal nem hatástalanítjuk a két AT-ágyút! Az ezután következő útlezáró kőtorlasztól jobbra pedig egy ellenséges tank fenyeget pár nácival - vagyis nem árt vigyázni az előrenyomulással. Ha megöltük a gazokat, már csak egy német ellentámadást kell visszavernünk, de nem veszélyes, ha kiismerjük a templomkert falait és kerítéseit. Dolgunk végeztével pedig menjünk újra a tankhoz mítingelni.

DEAD MAN'S CORNER

Egy majdnem teljesen egyenes úton kell végigkísérni a tankot. Ez nem nagy feladat, ha előre-



menve felrobbantjuk az AT-ágyút, előtte persze megölve a németeket, akiknek ez az ötlet egyáltalán nem tetszik. Ezután is lassan haladjunk, ne engedjük túlságosan előre tankunkat, és használjuk a jobb oldali mellékutat. Az úttorlaszoknál irányítsuk oda a továbbjutáshoz, majd utunk végén fedezékként használjuk a kilőtt roncsot.

THE CRACK OF DAWN

Menjünk oda Mac-hoz utasításokért, mire két csapatot is a nyakunkba sóz. Ez mondjuk jó abból a szempontból, hogy így egyszerre két célt is tűz alatt tudunk tartani, vagy az egyik lerohanja, amíg a másik

szóval tartja a németeket. Haladjunk is szépen előre velük, és kb. öt németre számítsunk a kerítések mögött. A domb tetején kibukkanva viszont kellemetlen meglepiként egy MG tartja tűz alatt az utat, így kerülnünk kell. Jobbra induljunk el, és a tábori konyhánál kapunk is egy Checkpointot. Továbbmenve balra találunk egy jó kis szénaboglyát fedezéknek, csakhogy szemből vagy négyen lőnek, így nem sok mozgásteret ad. Szerencsére picivel hátrébb egy sövényféleség ad biztosabb menedéket, ahonnan golyózáport zúdítva rájuk jobbról kiszedhetőek, majd előremenve az ottani fedezékből a többi is szépen lepuskázható. Most kissé nehéz feladat jő, mert a házikó padlásáról és lentről, mellőle is lőnek minket, így vagy fedezőtűz alá vesszük a géppuskát és felváltva átrohanunk az úton, vagy pedig az egész csapattal egyszerre futunk át mindenféle akciózás nélkül, mert elég nehéz egy MG-t nyomás alatt tartani. A kertnél maradjunk fedezékben, és likvidáljuk a bent kódorgó két németet, mielőtt továbbmegyünk a kerítés külső részén, annak takarásában a házig. A házikó bal oldala teljesen nyitott, kényelmesen lelövöldözhetjük a nácikat, mielőtt behatolunk a házba, egészen a felső géppuskáig. Ekkor viszont ellentámadást kapunk, de beülve az MG mögé a nagyját leszedhetjük, míg a többiekkel embereink végeznek (feltéve, ha nem felejtettük őket a kinti fedezék mögött). Védjük hát a pozíciónkat, míg Mac meg nem érkezik, és sikerrel teljesítettük eme részküldetést.

THE FALL OF ST. COME DU MONT

Hirtelen németek érkeznek, nekünk pedig tartani kell a helyet. Szemből tüzelnek fedezékbe húzódva, de mint már tapasztalhattuk, ebben a játékban nincs teljesen védett hely. Alkalmazzuk a szokásos eljárást, vagyis szemből tartsuk tűz alatt őket, így balról be tudunk lőni, és mi is valamennyire védve leszünk. Ha felfedeznek minket, és kijönnek lecsapni, akkor gyorsan hátrál-



junk a kerítés mentén, és a fiúk elintézik őket. Ha kész vagyunk, akkor nyomuljunk előre a városka jelölt része felé, viszont lehetőleg ne a nyílt terepen, mert állandó az aknatűz. Kerüljünk inkább balra, a kis pajtaszerűség felé. Minél inkább a terep szélén haladunk, annál nagyobb a biztonságunk. Ha elértünk a házzal egy magasságba, vegyük tűz alá a nácikat és hívjuk a csapatainkat. Ha ott vannak, mehetünk megkerülni a kis épületet balról, és hátulról elkapni a németeket. Checkpoint után picivel nehezebb rész jön, mivel egy padláson húzták meg magukat a nácik, és lentről is lőnek ránk, de a teherautó fedezékéből előbb-utóbb leszedhetőek. Újabb checkpoint után találkozzunk Mac-kel és Leggettel, feladatunk pedig a ház elfoglalása lesz, mielőtt a német tank megérkezik segítségnek. A verandánál a terv a szokásos: elölről tűz alá venni a nácikat, oldalról pedig lelőni őket. Innen viszont csak egy út vezet a belső udvarba, amely meglehetősen szűk, ezért embereinket vagy hagyjuk kint, vagy pedig vigyük be az udvarra a fedett rész alá, ahol van elég fedezék nekik. Újabb Checkpoint, és szomorúan konstatálhatjuk, hogy az emlegetett tank megérkezett, és a hatástalanításához meg kell keresni a páncélöklöt (panzerfaust). Ez a szűk bejárat vonalában van, jobb kéz felé az udvar végén, ahonnan egy német bukkan fel a kerítésen átugrálva, és „újratermelődik", akárhányszor lőjük is le (a német, nem a panzerfaust), vagyis ne pazaroljunk rá löszert (a fiúk majd elintézik), hanem kapjuk fel a tankelhárítót, vonuljunk fedezékbe (ajánlom



a fedett rész végét, a bejárattól balra), és három rakétagránátot eresszünk a páncélos testébe. Vadásszuk le a maradék németet, majd menjünk Mac-hez, és végeztünk is itt.

BUYING THE FARM

Elsődleges feladatunk a farm elfoglalása, és csatlakozás Leggettékhez a másik oldalon. Ez a pálya örömmel töltötte el lesipuskás lelkemet, mivel végre kaptam távcsöves mesterlövészfegyvert, eső effektet, és még tanktámogatásom is volt! A ház egy dombocska tetején fekszik, de odáig el is kéne jutnunk, amit az erős német ellenállás hivatott megakadályozni, elég jó fedezékek mögé bújva. Sajnos nem volt tankelhárító cuccuk, így beküldtem a Shermant közéjük, aminek nagy lövöldözés, pár robbanás, majd síri csend lett a vége. Felfelé a jobb oldali út vezet, melynek a végén balra kell fordulni, és likvidálni a kerítés mellett megbúvó fritzet. Itt



pihenhetünk is egy kicsit, mert innen már jól leszedhető a fenti, romos kerítés sarkában leselkedő mesterlövészük a távcsövessel (guggoló helyzetben pontosabb a célzás). Mehetünk is tovább, de mielőtt balra fordulnánk a sarkon, hagyjuk ott a tankot, mivel a másik sarokban egy AT-ágyú néz majd velünk farkasszemet. Ennek személyzetét aktív lövöldözéssel, esetleg jó fedezékek között mehetünk közel hozzá, majd ha kilőttük, akkor a tankelhárítós fickókkal is végezzünk hamar. Ha megvagyunk, menjünk Leggetthez, követve a sárga nyilat. Sajnos nem jó hírrel fogad, de hát ilyen a háború.

TIPPEK

Úgy válasszunk fedezéket magunknak, hogy egy oldalról kapjunk csak tüzet. Ezért mozogjunk mindig a terület szélén is, hogy védve legyünk a halálos keresztűz ellen.

ALTERNATE ROUTE

Célunk e napon a carentani híd megsemmisítése lészen. Induljunk is legott, a tankunkat küldjük előre fedezék gyanánt. Ez szükséges is, mivel a síneken túl egy másik, ellenséges tank tolja felénk a csövét, de Shermanunk végez vele. Innen forduljunk visszafelé, balra, és haladjunk a folyó mentén, ne ácsorogjunk, mert az aknavetőtűz nem tréfa. Mint az az AT-löveg sem, amely a befordított vagonok mögött les a páncélosunkra, míg mi jól fel nem robbantjuk, amit a legénysége már nem gátolhat meg. Küldjük is be a tankunkat, mi pedig a felborult vagonok bal oldala felől szedjük le az ott bujkáló két németet, és haladjunk tovább egyenesen, az állomás épülete felé. Vigyázva nyomuljunk, mert a vagonsor mögül újabb tank kúszik elő, de ha odahívjuk a miénket is, akkor nem lesz gond vele. Hagyjuk is magukra őket, és inkább az épületben megbújt nácikat öldössük le. A híd már alá van aknázva, nekünk csupán a detonátor karját kell lenyomni, ez viszont a híd másik felén van, pár nácival és egy éppen érkező tankkal megtámogatva. A tank szerencsére nem tud átjönni az akadályon, ahogy a kísérő németek sem, így azokat lövöldözzük le szépen, kerülgessük a páncélos gránátjait, és egy tiszta pillanatban rohanjunk oda a pumpához és robbantsunk.

PURPLE HEART LANE

Egy Marsh nevű városkában kell a német turistákkal leszámolni. Ehhez újra távcsöves puskát kapunk, plusz öt gránátot és a szokásos másod-

lagos fegyvert, egy géppisztolyt. A kőkerítés jobb oldalán haladva szedjük le a közelmerészkedőket, majd fussunk át a bal oldalra, és a terület széle felé, a vízben haladva támadjuk hátba a fedezékben lévőket. Ha tiszta a terep, akkor nyomuljunk előre a 4-es híd irányába. Az utat a folyómederben aknatűz zárja el, így haladjunk balra, majd előre a híd felé. Itt aktivizáljuk távcsövesünket, és szépen lövöldözzük le a



fedezék mögé húzódó germánokat vigyázva, mert balról is érkezik egy kis erősítés hozzájuk. Ha mind meghalt, rohanjunk át a híd alatt az ezredeshez, és a dumcsizás után nyomuljunk is tovább. Vagyis nyomulnánk, de a németek hirtelen megszaporodnak a mocsár felől! Ne álljunk le harcolni, ha nehéznek találjuk, inkább rohanjunk fel a kapuhoz. Itt a mocskok nem engednek még be minket, csak ha kinyírjuk a mocsárban



lapuló csapatokat balra, viszont ez már csak összesen olyan három embert jelent. Jó taktikával hamar végzünk, visszamegyünk, és végignézhetjük a kis közjátékot.

COLE'S CHARGE

A parancs szerint el kell foglalni egy parasztházat, és találkozni Cole-lal. A hős katonák „roham!" kiáltással vetik bele magukat a golyózáporba, de mi inkább ügyesen és taktikusan húzódjunk a mező szélére, és lassan előrehaladva öldököljük az embereket a fedezékek háta mögül, de mindig figyeljünk oldalra is, a meglepetések elkerülése végett. A teherautónál az utolsót is le tudjuk lőni, és mehetünk Cole-hoz. Az új parancs az, hogy tegyük biztonságossá a területet. Menjünk hát ki a kis fakapun, lavírozzunk el a fedezékként rendszeresített alacsony kerítések között, és likvidáljuk a szürkeruhásokat. Ne feledjünk a terep szélén haladni, és mindig a legszélső fedezékek felszámolásával kezdjünk. A házrom megtisztítása után mehetünk is tovább - meg kell szüntetni az MG 42-es állásokat. Menjünk fel a földútra, és a Checkpoint után tanulmányozzuk a térképen a terepet. Szerencsére remek kis fedezékek találhatóak errefelé, és működik a klasszikus, hátulról megközelítős taktika is; a terepre ráadásul két nyiladékon át is be lehet hatolni. Ha megvagyunk a művelettel, menjünk vissza Mac-hez, aki nyilvános dicséretben részesít.

RIPE PICKINGS

A fura nevű fejezetben igen bátor és dicsőséges dolgot kell cselekednünk, ugyanis Lt. Combs bajtársunk beleakadt egy csapat náciba, akik sakkban tartják. A helyszín eleje ugyanaz, mint az előbb volt, vagyis menjünk előre az úton, a pajtáig. Itt németek üdvözölnek minket célzott lövésekkel, amit bújócskával viszonozzunk, majd tartsuk őket tűz alatt a csapatunkkal, míg mi a másikkal megkerülve a házikót hátba támadjuk őket. A távolabbi ház lyukas padlásán egy MG üzemel, erre vigyázzunk! Ha csendes lett a terep, menjünk tovább a sárga nyilacska irányába, a gyümölcsfás ligetbe. Itt egy gödörben akadunk Combs-ra, akit lőnek a németek, mint állat. A bejárat mellett balról egyből le is szedhetünk egyet, majd a másikat tűz alatt tartva osonjunk el előrefelé, leghátra, és onnan lelőhetjük. Velünk szemben kettő, távolabb is annyi, és hátsó sövény mögött is két náci tobzódik, míg csapatmunkával le nem lövöldözzük őket. A hátsó kertnél vigyázzunk, mert elég jó fedezékből tartja tűz alatt a bejáratot egy katona. Ha már nincs több német a területen, menjünk vissza Combs-hoz, és kísérjük vissza élve a táborunkba. Természetesen a visszaúton is ellenségbe botlunk. Hagyjuk ott a fiúkat az elterelő tűzhöz, mi pediglen szokás szerint kerüljünk egy nagyot bal felé, ahonnan oldalról simán belátni a fedezékük mögé (ám előtte a hátsó részen lőjük le azokat, akik balról akarnak a mi oldalunkba golyókat engedni). Szerencsére már nem lesz több akadály visszafelé, és a fejezet végéig is csupán egy kis ellentámadást kell visszavernünk. Ez a már ismert, csupán falakból álló házromoknál lesz, ahol az erdő felől érkeznek a támadók. Ügyesen használjuk ki a fedezékeket, majd lőjük le a németeket, és találkozzunk Cole-lal aki borocskával fogadja bátor csapatunkat.

TIPPEK

Nézegessük gyakran a taktikai képernyőt, mert az ellenség számáról és fegyvereiről is információt nyerhetünk.

PUSH INTO CARENTAN

Ez a rész szintén a már ismert városkában játszódik, amelynek ipari negyedét kell biztosítanunk. Az első állást bal oldalról támadjuk le, majd hatoljunk be a kapun. A terep nagy részét kitevő kis kerítések jól eltakarnak minket, de tudunk lövöldözni is felettük. A németeknek ugyanez miatt tetszik a rész, ezért ne rohanjunk előre, csak ha már látjuk, hogy merről tudjuk kiszedni őket a fedezékük mögül. Ha a gyalogságot megöltük, akkor már csak két tank kilövése van hátra, amihez megint keresni kell a páncélöklöket. Az egyik a nyitott pavilonféle alatt van, ahol rengeteg a fadoboz, pontosan az egyik nyitottban hever a földön, középtájon, a másik pedig egy katonánál lehetett, mert a legszélső kerítés mellett találtam rá, a szökőkút környékén, a falnál. A tankoknál arra vigyázzunk, hogy a fedezéket nyújtó dologhoz ne legyünk túl közel, mert a detonáció szele bizony megcsaphat minket. A kettes számú harckocsi felrobbantása után be kell hatolnunk a raktárba, elkapni a gránátosokat. Itt csak óvatosan, mert nincs hely, hogy a fedezékek mögé manőverezzünk biztos távolból. Ha tiszta a terep, menjünk oda a megérkező Mac-hez az udvaron.

CAT AND MOUSE

Még mindig Carentan városában vagyunk, és a templomtorony párkányán beszélgetünk békésen, amikor Obrieski haverunkat váratlanul fejlövés éri, amit gyenge szervezete rosszul tolerál, ráadásul átesik a peremen a mélységbe. Szóval megint jönnek a nácik. Kapjuk hát fel a távcsöves puskánkat, és a peremről kényelmesen lövöldözzük fejen és egyéb testrészen a lent fedezékbe húzódó alakulatokat. Lövöldözhetjük ugyan futás közben is őket, ha ez nagyobb sikerélményt nyújt, mivel a lépcsőházban egy lőszeres ládikából bármikor újratölthetjük kedvenc fegyverünket. Gyorsabb a művelet akkor is, ha a sima célkeresztet nagyjából becélozzuk az emberünket, és utána kapcsolunk csak nagyításba, mert emígy elég lassan mozgatható már a célzás. Mac néha bemondja, hogy éppen merről érkeznek újabb egységek, ha pedig itt elvégeztük a dolgunkat, akkor leküld minket egy emelettel lejjebb, hogy ott segítsünk a bajtársaknak. Irány hát a lépcsőház, tekerjünk le a lenti teraszra, és ütközben szórakozásból lőjük meg a harangot is, ami teljesen jól kong. Lent ugyanaz a dolgunk, vagyis távcsövessel védjük meg az emeletet és lent harcoló testvéreinket, fogyatkozó töltényeinket pedig itt már két ládából is utántölthetjük. Ha kezdenek a lentiek fogyni, ne örüljunk, mert három páncélos érkezik, bár nem egyszerre. Az ellenük bevethető bazooka egy oszlopnak van támasztva azon a szinten, természetesen ez is feltölthető a ládákból, szükség esetén. Az első tank a terasz bal oldalán fog felbukkanni, vigyázzunk, mert visszalő! Ilyenkor örülhe-



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

tünk, ha csak a légnyomás csap meg minket, a már ismert süketséget, és motion blur-ös támolygás-effektet előhozva. Ha felrobbant, akkor irtsuk tovább a nácikat, és várjuk a másodikat, mely nem tudom, hogy honnan jön elő, de egyszer csak megjelent a jobb oldalon, pár gyalogsági ember támogatásával (az is lehet, hogy elakadt valami akadályban, mert ilyet a mi tankjaink is előszeretettel csináltak). A harmadik tank végre a sárga nyilacska által jelölt irányban bukkan fel, adjunk neki három gránátot, had füstöljön. Meg is van a fejezet.

NO BETTER SPOT TO DIE

Igen, igen! Ez az első, prológus-jellegű pálya! Itt haltunk halomra a németek

TIPPEK

Célzáskor vegyük figyelembe a fegyverek visszarúgását. Combra célozva a harmadik sorozatban leadott lövésünk már a has vagy mell tájékát éri.



és a tankjuk által, de ez most másként lesz. Először is el kéne jutnunk a 30-as dombhoz, a játék alcímét is adó Hill 30-hoz. Ám a két felborult, döglött lovas-szekérnél már németeket kapunk a nyakunkba. Ezek mondjuk még a legyőzhető kategóriába sorolhatók, oldalbatámadós manőverrel. Majdnem minden fedezék mögött németek vannak, így ne rohanjunk előre esztelenül, ez nem a Halo 2. A javasolt sorrendem a következő: a jobb szélső tűz alatt tartása és elfoglaltatása vagy elfoglalása a jobb sarka felől, oldalról. Vissza középre, velünk és a döglött lovas-szekérrel szemben, és onnan a náci kilövése. Innen balra van egy üres fedezék, amelyből rálátunk egy távolabbi oldalára, likvidálva az ottaniakat. Most a terület megkerülésével az imént megüresedett fedezék mögé csoportosulva ismét rálátunk egynek az oldalára, és kilőhetjük onnan is a nácikat. Ekkor elvileg már csak két fedezék mögött van ellenségünk, tőlünk jobbra és szembe. A szemben lévővel ne játsszunk, mert MG lő elég intenzíven onnan, hanem inkább foglaljuk el az oldalsót, akár az embereinket is ráküldhetjük, és onnan már az MG-s fickó oldalát kaphatjuk el biztonságosan. Erről a harctérről jutunk az előzményekben ismert helyre, ahol el is kezdődik a darálás. Viszont most Mac felszólít minket, hogy keressük meg azonnal az amerikai páncélosokat, és hozzuk el segítségnek. Készüljünk fel hát a visszaútra. Kapásból két náci jön majd velünk szemben, próbáljuk meg az elsőt még akkor elkapni, mielőtt bebújna a döglött tehén mögé fedezékbe. A második nyílt terepen próbál lövöldözni ránk, vesztére. Most egy kis dombocskán álló romházhoz érünk, ahova menjünk is fel, mert a másik végéből jó rálátásunk lesz egy nácira, és ha szerencsénk van, elég messze leszünk hozzá, hogy a mesterséges intelligenciája fedezék mögé bújtassa. Távoli, célzott lövésekkel hamar kifekszik, ám közben legyünk résen, mert a másik domb körül egy tank cirkál! Ha tiszta a terep, fussunk át a szembe levő dombra, ahonnan az előbb lőttük ki a németet, és óvatosan mozogjunk a végébe telepített MG-fészek felé, amely amúgy háttal áll nekünk, így a kraut csupán a kézifegyverével nyit tüzet ránk. Nyírjuk ki, majd furfangosan figyeljük ki a tankot, és ha nem lát minket, akkor fussunk balra a teherautó felé. Ugráljunk fel a platójára az elé letett dobozokról, átjutunk a kerítéssel lezárt részre, onnan pedig a harmadik dombocskára, ahova gyorsan rohanjunk át, miután kilőttük az ott ácsorgó nácit. A helyéről kiváló rálátásunk lesz arra a fedezékre, ahol amúgy három germán lőne szitává, ha máshogyan próbálkozunk. Itt akár el is használhatjuk a gránátjainkat, majd menjünk le azon az oldalon, hogy végezzünk másik két némettel, akik nem is vesznek észre minket, csak ha már késő, mert az egyik páncélosunkat figyelik a hídon. Ezeken kívül csupán egy darab szürke maradt a másik oldalon, és már mehetünk is a

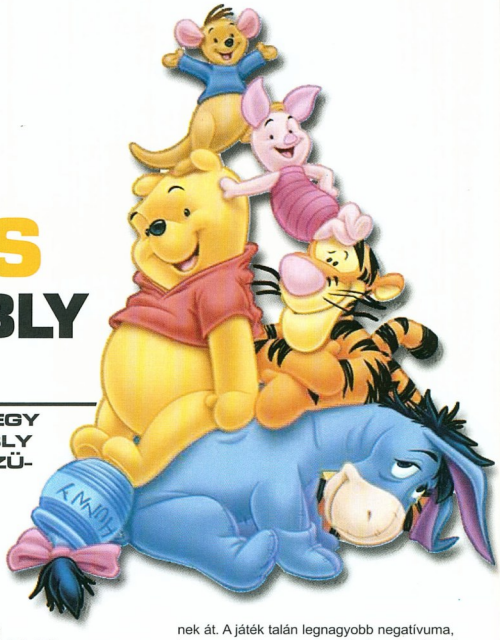


hídhoz, ahol levánszorog hozzánk a két páncélos, indulhatunk vissza velük. A visszaút nem sétagalopp, pár tankkal is összeakadunk, azért tartsuk egyben a Shermanokat a dupla tűzerő miatt. Az MG-állásba is beült újra egy német, adjuk ki nyugodtan a támadás-parancsot rá a tankoknak. Ha elértük társainkat, kormányozzuk fel a lánctalpasokat a német járatokhoz, ahol persze elakadnak, de elég jól ki lehet füstölni velük a német csapatokat, persze egy kis rásegítéssel. Ha elcsendesedet minden, menjünk le Mac-hez, és miközben dumál, bámuljuk meg a szétnyílt hasú, szerencsétlen katonát a földön.

Gratulálok harcos!

Lt. „Dzson" Matt Bakker'

WINNIE THE POOH'S RUMBLY TUMBLY ADVENTURE



A ZELEFÁNT CÍMŰ MOZIFILMMEL EGY IDŐBEN A BOLTOKBA KERÜLŐ RUMBLY TUMBLY ADVENTURE MICIMACKÓ SZÜLETÉSNAPI ZSÚROKKAL KAPCSOLATOS KALANDJAIT ELEVENÍTI FEL. VIGYÁZAT! 12 ÉVEN FELÜLIEKNEK NEM AJÁNLOTT!

INFO BOX

Kiadó:
UBI Soft
Fejlesztő:
Phoenix Games Studios
Hivatalos honlap:
www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pId=1894
Megjelenés:
2005. március 11.

Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■■

VÉLEMÉNY

+

Álomszép karakterek, könnyed és szórakoztató feladatok, igazi családi játék.

–

Sajnos a töltési időt feláldozták a szépség oltárán...

DVD: VIDEÓ

PS2 - GC - GBA

PLATFORMOK

A francia kreativitás és szaktudás már régóta köztudott a számítógépes és videojátékok terén, de amit ezúttal műveltek a Phoenix Studios révén az valami elképesztő. A Rumbly Tumbly Adventures alcímű Micimackó alkotás ugyanis az utóbbi esztendők egyik leglátványosabban elkészített gyerek játéka lett - értsd ezt úgy, hogy a képernyőn látható hősök immáron megszólalásig hasonlítanak azok eredetijére. A bevett gyakorlattól eltérően szinte már játék közben is átvezető-animáció jellegű minőség fogad, melyben célunk, hogy Micimackó állandó éhségéről elterelve a figyelmét, boldogabbnál boldogabb pillanatokat idézzünk fel. És mi más lehetne erre alkalmasabb, mint kedves jóbarátaink születésnapi mulatságai.

A visszaemlékezés alkalmával szinte az összes Micimackó történetben szereplő állatka feltűnik: itt lesz Tigris, Malacka, Füles, Nyuszi, Kanga, Zsebibaba és Bagoly - hogy csak az ismertebbeket említsük. A játék amúgy meglehetősen felhasználóbarát - mondom ezt annak tükrében, hogy a megcélzott korosztály 3-12 éves korig terjed. Ennek megfelelően a feladatok nincsenek túlbonyolítva, minden helyszínen óriási, villogó körök jelzik, merre kell továbbhaladnunk, illetve mit kell csinálnunk. Fontos lehet, hogy mézet gyűjteni a villogó tárgyakból (fák, gombák, kerítések, sziklák) tudunk - ezzel a későbbiekben nélkülözhetetlen tárgyakat vásárolhatunk. A szereplőket irányítani meglehetősen egyszerűen tudjuk: X - akciógomb, Négyzet - tárgyhasználat, Kör - futás, Háromszög - térkép. További pozitívum, hogy a játék végigvitele után további aljátékokat játszhatunk (akár többen is), illetve hogy a legkisebbek egy külön, speciálisan nekik fejlesztett kalandot élhetnek át. A játék talán legnagyobb negatívuma, hogy nem hogy magyar nyelvet, vagy feliratot nem támogat, de még angolul sem írja alá az elhangzott szövegeket - így hazánk fiatal játékosai kevésbé élvezhetik majd a játékot. Nyelvtanulásnak viszont egyáltalán nem utolsó a Winnie the Pooh's Rumly Tumbly Adventure.

ÉRDEKESSÉGEK

Az 1882-ben született Alan Alexander Milne, gyermekének játékaitól: a mackótól, a tigristől, a malackától, és a szamártól kapta inspirációját Micimackó című mesekönyvéhez.

Az alábbiakban a játék fő történeti szálának teljes megoldása következik.

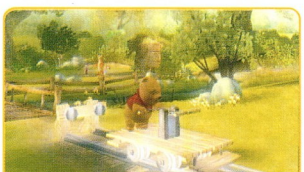
Malacka születésnapja *(60 mézescsupor)*
Vedd fel a kulcsot a farönkről, és nyisd ki vele a zárt ajtót. A következő helyszínen a doboz eltolásával teheted szabaddá a továbbjutás útját. A korgó hasadra felfigyelő elefántok elől elmenekülve a közelben lévő lufit kell betájolnod. Ha ezt kipukkasztod, az elefántok nem üldöznek tovább. Lökd bele a dobozt a vízbe, melyet a sodrás egy neked megfelelő helyre szállított. Menj vissza tehát az előző képernyőre, ahol immár át



tudsz kelni a kis szigetre, hogy felvehesd az ittfelejtett deszkát. Ezt déli irányban, a félkész hídnál használhatod, hogy átjuss Malackához. Kis barátod azonban vonakodik bármit is csinálni, míg nem kap egy seprűt, mellyel portalaníthatná házát. Nosza: látogass el Kangához, és kérd el tőle. A barátságos kenguru azonban

addig nem hajlandó odaadni a seprűjét, míg Zsebibabát haza nem hozod. Látogass el a jobbra lévő területre, és Füles hátára pattanva segíts összegyűjteni három lepkét. Tereld a lepkefogó hálóba a pillangókat, s már be is teljesítetted küldetésed. Visszatérve Kangához immár elkérheted a seprűjét, amit elvihetsz Malackához. Igen ám, de a méhek megtámadták apró termetű pajtásodat! Gyűjtsd össze a kellő mennyiségű mézescsuprot, melyeket a méheknek felajánlva kiszabadíthatod Malackát. Add oda neki a seprűt, és tartsátok meg a születésnapi partit!

Zsebibaba születésnapja *(85 mézescsupor)*
Zsebibaba születésnapjához Tigrist kell felkeresned, hiszen ő lesz majd az, aki megtanítja a kis kengurut ugrálni. Ehhez nem kell mást tenned, mint beszélned Nyuszival, majd megkeresned a lapátot, mellyel a Tigrishez vezető homokbuckát lapátolhatod el. Még le kell eresztened egy hidat, amelyhez egy kurblira lesz szükséged. Miután megtaláltad az ugrálásból leállni képtelen Tigrist, menj vissza az elejtett kulcsárt pár képernyőt, nyisd ki a házához vezető ajtót, majd beszélj Nyuszival. A ragasztóval ugyan odarögzítheted a csíkos állatot a földhöz, de ezek után nem csak ugrálni nem tud tovább, hanem elmenni sem. Kérj nyuszitól egy botot, amit csak akkor ad oda, ha bekapcsolod neki



az öntözőberendezést. A helyes kombináció beütése után szabadítsd ki Tigrist, majd miután Micimackó szorult kellemetlen helyzetbe, lopózz Ürgéhez. Ügyelj az elefántok látómezejére - próbálj úgy lavírozni, hogy kikerüld őket. Az Ürge segítségével kiszabadított Micimackó immár elkísérheti Tigrist Zsebibabához, és egy világraszóló nagy ajándékkal lepheti meg...

Tigris születésnapja
(105 mézescsupor)
Indulj el délnek, Malacka házához. Kangát találod itt, aki egy kulcsot ad a sufnijához. Térj vissza a házadhoz észak felé, majd indulj el balra. A fészer előtt told el a dobozokat, és a kulcsodat használva vedd fel a bozótvágó ollót. Indulj vissza, jobbra, majd a házadtól északkeletre vágd át az ajtót benövő növényeket. A méheket lefizetve vedd fel a harangot, majd akaszd a fa mellett álló állványra. A megkongatásával Bagoly érkezik meg pillanatokon belül. A tőle kapott lepkefogó hálóval keresd meg Fülest, Kanga házától délre, és fogj be négy lepkét a segítségével. Ezekkel Malacka immár át tud kelni a szakadék túloldalára, ahol egy ott ólálkodó elefántot kell eliijesztenie (a képen megjelenő gombok egymás utáni lenyomásával). A farönköt kidöntve Micimackó is át tud kelni a túloldalra. Vedd fel a kosztümöt, majd vidd el Kangának. Mivel ennyi még nem elég, keresd fel újfent Baglyot, és próbálj átkelni a hegyekbe vezető úton. A testi adottságaiból eredendően "széles" csacsi medve itt most nem tud átkelni, ám Malacka gond nélkül megoldja a feladatot. Miután sikerült az apró jószággal eljutnod idáig, döntsd le a sziklát, hogy Micimackó is átjuthasson a havasok irányába. A jégtömböt a szakadékba tolva készíts hidat, majd miután átkeltél a túlsó oldalára, vedd meg a méhektől a második kosztümöt. Kangához kell elszállítanod ezt is, hogy mindenki Tigrisjelmezbe öltözve ünnepelhesse a csíkos barátod születésnapját.



Füles születésnapja *(120 mézescsupor)*
Indulj el délre, Malackához. Innen jobbra Nyuszit találod, aki a háza melletti béka kuruttyolásától nem tud nyugodtan pihenni. A békaasszonyság ugyanis elvesztette csemetéit - őket kell tehát megkeresni. Indulj el balra, ahol Tigris bőrébe bújva kell megkeresned a híd leengedéséhez szükséges kurblit. Miután átlopóztál az elefántok között, vedd fel a szerkezetet és használd a hídfőnél. Micimackóval vedd meg az üres üveget a méhektől, és használd Zsebibabáékon a következő képernyőn, hogy elkezdődhessen Füles segítségével a békafogás. Ha megvan a három poronty, vidd őket Nyuszihoz, aki így már nyugovóra térhet. Vedd fel a lapulevelet a béka alól, és vidd balra. Innen délnek indulva már átkelhetsz a patakon, majd a méheket lefizetve távozz a tőlük vásárolt kalapáccsal. Ezt balra használod majd, az egyik kősziklánál, amelyből nyugodt szívvel csinálj kőtörmeléket. A barlangban csak Malacka segítségével juthatsz tovább, akivel lelökve a követ nem csak füles új házát mentetted meg a veszélytől, de a kijáratot is elzártad. Eredj tehát a közelben heverő botért, és miután grimaszaiddal elijesztetted a környék lényeit, segíts Micimackónak kiszabadulni a fogságból. Már csak Fülest kell idehívnod, hogy teljes legyen a születésnapi hangulat.

Micimackó születésnapja *(135 mézescsupor)*
Micimackó úgy dönt saját születésnapján, hogy kincset fog keresni. Ebben kell segédkezned neki. Tigrist a kezdőponttól délre találod, akinek segítségével egy deszkát fektethetsz keresztbe a patakon. Délen vásárold meg a mágnest a méhektől, majd visszatérve a házadhoz indulj el a bal kezed irányába. Szippantsd magadhoz a kis szigeten fekvő kulcsot, majd Füles hátáról vadászd le a tolvaj madarakat. A kulcs segítségével a tőled jobbra lévő zárt ajtót nyithatod - ezáltal Bagolyhoz jutsz. Vedd meg az olajoskannát a méhektől, amellyel a Kanga házától balra lévő rozsdás ajtót javíthatod meg. Malacka segítségével üldözd el a szörnyeket, majd tedd átjárhatóvá a bozótost Micimackó számára is. Toldd el a ládákat, hogy hozzáférhess a lapáthoz, amellyel ásd ki a térképet az X-szel jelölt helyen. Ezt mutasd meg Bagolynak, aki egy gyertyával ajándékoz meg. Irány a hegy, tőled



jobbra, ahol a gyertyád segítségével olvaszthatod meg a barlang bejáratára fagyott pókhálót. Odabent cselezd ki az elefántokat, majd gyűjtsd meg az öt mécsest a megadott időtartamon belül. Gratulálunk!

Bagó Péter





THE PUNISHER

→ MILYEN LEHET EGY KÉPREGÉNY FILMFELDOLGOZÁSÁNAK JÁTÉKADAPTÁCIÓJA? OLVASD EL A JÁTÉKHOZ NYÚJTOTT MANKÓNKAT, ÉS MINDENT MEGTUDSZ!

Most, hogy a képregényhősök ismételten reneszánszukat élik a képernyőkön, a Marvel és hasonló kategóriájú kiadók (pl. a Constantine-t is piacra dobó DC / Vertigo) kedvelőinek egy csepp idejük sincs unatkozni. Szuperhősök jönnek-mennek egymás után a mozivásznon, s vívják csatáikat a nézettségért, hogy aztán végül a legsikeresebbek (pl.: Pókember) maradjanak csak talpon. Ha a képregénykiadó-óriás Marvel karaktereire gondolunk, előkelő helyet képvisel a Megtorló (Punisher) is, így nem volt véletlen,



hogy Frank Castle szerepe az 1990-es Dolph Lundgren-féle C kategóriás tékamozi után ismét megelevenedett a mozivásznakon.

Ki is az a Punisher? A bosszúra éhes, fájdalomtól sajgó lelkű ex-tengerészgyalogos, Frank Castle az 1974-es The Amazing Spider-Man képregény 129. számában tűnt fel először. Az egyszemélyes gyilkológép feleségét és gyermekét a maffia kegyetlenül lemészárolta, miután szemtanúi voltak egy véres leszámolásnak. Castle-nek szerettei után nem marad vesztenivalója: életét a bűn üldözésére és büntetésére teszi fel. Egyszemélyes hadsereg, profi bérgyilkos, bíró és végrehajtó egymaga. Nincs múltja, nincs jövője, csupán egyvalami érdekli: megbosszulni azt, mi számára egykoron a legfontosabb volt… Várható volt tehát, hogy a mozisiker után (meglepően jól termelt a film az Államokban) játék formájában is szem elé kerül a történet. A fejlesztői szerepet a Volition, a kiadói bábáskodást pedig a THQ vállalta magára. Az eredmény: egy gyengécske alkotás, amely valószínűsíthetően a tömegjátékok állóvizébe fojtja a produktumot. Hogy miért? A cikk végére kiderül…

Mivel a program alapvetően a képregény és a film keverékére hagyatkozik, mindkettővel párhuzamba állítható. A sztori amolyan visszatekintő, a Ryker-börtönszigeten két nyomozó társaságában elevenítjük fel az elmúlt három hét eseményeit, miután Frank Castle-t több gyilkosság elkövetésének alapos gyanújával letartóztatják. Hősünket ez nem érdekli, hiszén elvégezte amit akart, így nyugodt szívvel menetel a halálba. A dossziékat fellapozva egy drogosoktól és bűnözőktől hemzsegő romos épületben kezdjük a kalandozást, amely egyben gyakorló szint is.

Felkészülni…

A profi megalkotása után Castle pihenőszobájába kerülsz, ahol a fegyverek és a felszerelések mellett elrejtve a játék főmenüjét találod. A Warzone a küldetéseket, és azok leírását, céljait tartalmazza New York térképén. Az Armory-ban egy általános ismertetőt hallhatsz a programban fellelhető gyilokvetőkről, melyek csak úgy unlockolhatóak, ha akció közben a pályákon megtalálod őket. Az Upgrades menüpont magáért beszél: a megszerzett pontjaidat (ezekről később) költheted el különböző felszerelésekre, és a játékmenetet könnyítő okosságokra. A War Journal napló funkciót tölt be: a kardélre hányt ellenfeleid, illetve a rólad szóló újságcikkek között böklászhatsz, melyek olykor hasznosak a későbbi visszatekintések alkalmával. Az Extras menüpont annak fejében változik, mennyire vagy sikeres az akciók során: hol az időt, hol a gyorsaságot, hol pedig az ügyes vallatást a program képregény-borítókkal, koncepciótervekkel, átvezető filmekkel, trailerekkel és csalásokkal jutalmazza. Az Options menüt nem ecsetelem, mindenki számára világos információkat tartalmaz.

TIPPEK

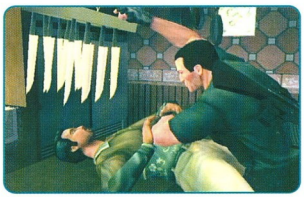
Először lőj, aztán kérdezz: a vallatandó személyek amúgyis kevesebben vannak, könnyű őket megtalálni. Így érvényesül legjobban a Run'n Gun-módszer.



Mikor a Warzone menüben egy-egy küldetést kiválasztasz, a kezdés mellett lehetőséged van fegyvert váltani (Change Weapons), statisztikákat elemezni (View Statistics), illetve speciális módozatokban játszani. A Challenge módban az a feladat, hogy a rendelkezésre álló idő alatt a feltüntetett mennyiségben, eltérő vallatási forma alapján kell kideríteni a továbbjutáshoz szükséges információkat, míg a Punishmentben (amely csak a Silver Medal szint megszerzésekor válik aktívvá) a minél magasabb pontszám elérése a cél.

Vigyázz…

Karakteredet a TPS akciójátékokhoz megszokott módon irányítod, azaz: a bal analóggal mozogsz, a jobbal pedig a kamerapozíciót változtathatod. A program meglepően sok cselekedetet ismer, de egy idő után mindegyik unalmassá válik. Az A gombbal tudod aktiválni a kapcsolókat, illetve elvégezni az egyes mozzanatokat az adott helyszínen. Mivel Castle elég mozgékony, képes a vetődésre, illetve az előre és hátra bukfencre is: ezt egyszerűen a B megnyomásával és a megfelelő irányba való tereléssel oldhatod meg. Tüzelni a jobb Triggerrel, hajigálni pedig annak bal megfelelőjével tudsz. Ami fontos lehet



még, az a gyilkoló eszközök közötti váltás, melyért a D-pad felelős. Ha a bal kart lenyomod, guggolni tudsz, ha a jobbal teszed ugyanezt, Sniper Aim módba kerülsz, mellyel pontosabb találatot vihetsz be, ugyanakkor lassabb az akció. Az egyik legérdekesebb dolog akkor történik, mikor az Y-t használod: ilyenkor néhány másodpercig Slaughter módba kerülsz, amelyre megnő Castle gyilkolóereje; a Triggerekkel késeket hajigálsz, gyorsan mozogsz és iszonyatos pusztítást okozhatsz.

Tűz!

Ezek az eksönök nem okoznak akkora élvezetet, mint az, amikor egy ellenfél közvetlen közelébe kerülsz, ugyanis itt csúcsosodik ki a Punisher előnye a többi hasonszőrű játékkal szemben. Itt választhatod ugyanis a kihallgatás, fenyegetés avagy a kényszerítés lehetőségét, melyet az A gomb megnyomásával érhetsz el (helyzettől függően kb. százféle létezik belőlük).



Ilyenkor több lehetőséged is van: rögtön kivégezheted (X gomb) vagy fojtogatod (Choke), vagy kicsit helyrepofozod (Punch), esetleg szétvered az arcát (Face Smash), netalán pisztolyt szegezve a homlokához kényszeríted térdre a szerencsétleneket. Az egyes mozzanatokat az analógkarok megfelelő irányba nyomásával aktiválhatod, melyet a manőver erősségének meghatározása követ. A színes csíkok az ellenfél energiáját (piros), illetve stressz-szintjét (sárga) jelentik: ha három másodpercig képes vagy a karokkal a jelzőcsíkot a narancssárga mezőn belül tartani, tűszod mindent bevall. Ha nem a vallatás a célod (a koponyával jelzett karaktereket célszerű kihallgatni, ugyanis ők azok, akik a sztori szempontjából érdemi információval tudnak szolgálni) az A gomb megnyomásával élő pajzsként is használhatod a többi gazfickó ellen, ami egy igen ötletes megoldás főleg akkor, ha kis területen nagy számú gonosztevővel kell megküzdened. Tűszod el / oda is hajíthatod ha már nincs rá szükséged. Ez idő alatt lehetőséged van fedezéket szerezni, mely jól jön újratöltés (A gomb) vagy egyéb tárgyak felszedése (Swap = fekete gomb) esetén. Ha a vallatni kívánt személyt a narancssárga jelzéshez viszed, változatos kihallgatási formákban részesítheted, ha azonban a fehér jelzéseket választod, látványosan kivégezheted (megsütheted, ledarálhatod, kihajíthatod az ablakon, stb.). Sikeressegedet a program pontokkal jelzi, mely hozzáírodik a mindenkori pontszámodhoz. Ha azonban olyasmit teszel, ami helytelen (lelősz egy bűnözőt, aki vallott avagy „értelmetlenül" gyilkolsz) levonásokat kapsz. Az első érthetetlen dologgal itt találkoztam: mi értelme van ennek a büntető rendszernek, ha a Punisher szellemisége, a történet és a környezet megkívánja a gyilkolást? Uszítjuk a játékost az ölésre, mégis megdorgáljuk Pistikét, ha habzó szájjal agyonlő egy tucat pokolra való gengsztert? Kérdem én Volition, miért volt erre szükség?! Mínusz pont.



Előfordul olyan helyzet, hogy neked kell tűszokat megmentened: ilyenkor célszerű a sima pisztoly, mert Aim módban könnyebb vele eltalálni az ellenfél koponyáját; más kérdés persze, hogy a célzás sok esetben tel-



jességgel használhatatlan, sebzés bevitelére egyszerűen nem alkalmas. Mire befogsz valakit, sikerül a megfelelő irányba terelned a célkeresztet, hetedhét országon túl jár már az illető, miközben beléd ereszt öt tárat. Hiába a változatos fegyverarzenál (a főmenü Armory-ja tömve van jobbnál-jobb stuffokkal) szinte mindegyik hasonló elven működik, ami ugye abszolúte nem reális. Újabb mínusz pont. Sokszor érthetetlen az is, hogy közelről egy tárat beleeresztve egy ellenfélbe miért rohan az tovább és miért lő agyon minden különösebb gond nélkül. Ráadásul mindezt olyan bambán, hogy még csak el sem bújik, és menekülni sem próbál. Mínusz pont.

A vallatások sokszor teljesen feleslegesek, mitöbb értelmük sincs olyan esetben, ha nem kulcsszemélyről van szó. Az első pályán még alkalmazza ugyan az ember, de ha mindenféle kivégzési formával találkozol, eszedbe nem jut újra elővenni. Rövid idő után monoton, unalmas lesz az előrenyomulás és ezen a változni próbáló (de nem tudó) környezet sem segít. Mínusz pont.

Rátérve a küllemre: ezen a téren nincs annyi szégyenkeznivalója a játéknak, megúti a nagy átlag szintjét. Véleményem szerint azonban süt róla az összecsapottság; az ismétlődő szobák, faltextúrák, és a hasonló ruházatú személyek a polc aljára való cuccot sejtetnek. A fizikai motor domborít ugyan néha, de sikeressége sajnos elvész a többi negatívum között. Szintén jó dolog a több fajta fegyver alkalmazása, ám az arzenálban való válogatás közben Castle leejti a lecserélt stukkert, sőt, két különböző hordozására sincs lehetőséged. A HUD-on is csak az aktuális tárhelyet látod, valójában fogalmad sincs, mennyi lőszer van nálad. A földön heverő fegyvereken való áthaladáskor ugyan megsúgja a program, hogy mennyit vettél fel, ez azonban édeskevés. Mínusz pont.

Konklúzió

A tizennégy misszió mindegyike boss fighttal ér véget, melyek a kibontakozó sztorivonalban amolyan gócpontnak nevezhetőek. A főnökök likvidálása nem túlságosan nehéz, mégcsak taktika sem kell hozzájuk (ha folyamatosan fejleszted a fegyvertárad és páncélzatod, akkor meg pláne), elég ráfeküdni a tűzgombra; ez, valljuk be, nem igazi kihívás, így nem sok a különbség az egyes pályaszakaszok között. A tizennégy helyszín összességében nem sok, egy átlagos játékos 5-6 óra alatt végigrohan a programon, ami manapság nem elegendő, hisz a legtöbben tartalmasabb szórakozásra vágyunk. Mínusz pont.

Az átvezető animációk hangulatosak és látványosak, kár, hogy végezetükkel a játékos szembesül a sajnálatos valósággal.

Ez a program a vallatáson kívül semmi érdemleges újítást nem tartalmaz, melyet ugyan a rengeteg gyilkolással, arroganciával és egy rajongó számára érdekfeszítő extrákkal el lehet feledtetni, de rövid idő alatt kibújik a szög a zsákból. A Run'n Gun-szerű „végigrohanok és mindekit kiírtok" stílusú Punisher csak azoknak ajánlható igazán, akik nagy becsben tartják a sorozatot és imádják a képregényt. Nekik a sok comic között, szalaggal átkövetve, igazi ajándék lehet, de ha kellemes TPS programot keresel a piacon, ez nem az. Kár.

Stinger

ÉRDEKESSÉGEK

A Punisher zenei kiadványán (OST) olyan előadók szerepelnek, mint a Nickelback, vagy a Puddle of Mudd.

↓ INFO BOX

Tesztplatform: XB

Kiadó:
THQ
Fejlesztő:
Volition Inc.
Hivatalos honlap:
www.thq.com/punisher

Megjelenés:
2005. március 18.

↓ ÉRTÉKELÉS

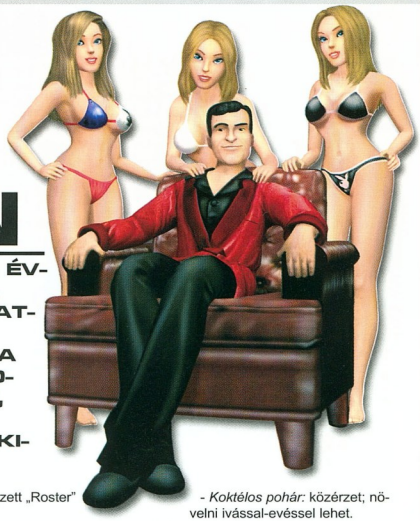
JÁTÉKÖTLET: ■■■■■□■■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■□■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■□■■■■■

ÖSSZHATÁS: ■■■■■□■■■■

PS2 - XB

↑ PLATFORMOK

PLAYBOY: THE MANSION



A PLAYBOY MAGAZIN KIADÁSÁNAK 50. ÉVFORDULÓJÁRA MI SEM LEHET IDEÁLISABB, MINT EGY SIMS-FÉLE JÁTÉK, MELY BEMUTATJA HUGH HEFNER, A TULAJDONOS ÉS "FŐPLAYBOY" ÉLETÉT, ÉS A MAGAZIN KIADÁSA MÖGÖTT ÁLLÓ FOLYAMATOT. AZ ELGONDOLÁS JÓ, A KIVITELEZÉS POCSÉK. KÁR ÉRTE, ENNÉL TÖBBET ÉRDEMELT VOLNA MIND A LAP, MIND HEF, A POPKULTÚRA EGYIK LEGKIEMELKEDŐBB SZEMÉLYISÉGE.

Kurta-furcsa cikkecske következik, mivel egy összetett mechanizmusú játékról két oldalban lehetetlen teljes áttekintést nyújtani, alant a három, szerintem legfontosabb „fogaskereket" járom körbe.

A MENÜK

Az első menü a magazinéé. Az alábbi oldalakat tartalmazza:

- *Címlap.* Itt láthatod, mit kell még összehoznod, milyen az eddig összeállított lap minősége, kiválaszthatod a középső oldalt (Center-



fold), és beállíthatod a feliratok címlaphoz illő színét (Color).
- *Tartalom.* Itt állíthatod össze a magazint. Balra láthatod, mik vannak birtokodban, és ezek minőségét, jobbra a kiválasztott anyag demográfiai súlyozását, erről lásd a „Lapkészítés" tippet. A „Delete" gombbal törölhetsz, a „Select" gombbal berakhatod a lapba a cuccot.
- *Piac.* Beállíthatod a lap árát (kezdetben lehet alacsonyabbra venni), a hirdetések mennyiségét (minél több, annál több pénzt hoz a konyhára). Ezek állításánál figyeld meg, hogyan változnak a grafikon értékei - bővebben erről szintén a „Lapkészítés" tippnél.
- *Archívum.* Csak egy összefoglaló az eddigi lapokról.
- *PMOY.* Ha kiadtál 12 számot, itt kiválaszthatod, ki legyen az év Playmate-je.

A második gomb a „Hef" menübe vezet, itt megtalálod a feladatok összefoglalását és leírását, Hef tulajdonságlapját, a magazin piaci helyzetét és egy súgót.

A harmadik menüben tudod a villát berendezni és alakítani, ez elég egyértelmű.

A negyedik igen fontos, az úgynevezett „Roster" menü. Az alábbiak tartoznak ide:

- *In Mansion:* a villában jelenleg tartózkodó személyek.
- *Staff:* itt láthatod a felvehető személyzetet. Fotós, újságíró, Playmate és nyuszi alkot egy teljes stábot, utóbbi a partikhoz nélkülözhetetlen. Az első gombbal lehet valakit felvenni, illetve kirúgni.
- *Celebrities:* az elérhető híreségek, belőlük válogathatsz, ha címlapfotóra, esszére vagy interjúra akarsz megnyerni valakit, ilyenkor partit kell rendezni, és a megfelelő karaktert kijelölve megnyomni az első gombot (Invite), illetve ugyanezzel visszavonhatod a kijelölést.
- *Inner Circle:* a belső kör, lásd lejjebb, ha valaki bekerül ide, őt kiválasztva a „Call" gombbal áthívhatod a villába, „akciózni"

A „Throw Party" itt a legfontosabb gomb, ezt megnyomva rendezhetsz bulit, a meghívottak kiválasztását kolléganőidre bízhatod, illetve magad intézheted mindezt. Sajnos mindennek kifejtésére nincs helyem.

HANGULAT ÉS PARTIK

Kissé zanzásítom a dolgokat; mivel a játék alfája és ómegája a sikeres partik



lebonyolítása, és a megfelelő vendégek megnyerése bizonyos dolgokra, célszerű e két vetületet egyben tárgyalni.

Egy karaktert kiválasztva megjelenik a tulajdonságlapja. Bal oldalon három kapcsolati mérce, fentről lefelé: személyes, üzleti és érzelmi. Jobbra két hármas csoportban az igényei; az első kék trió a különféle tevékenységekkel befolyásolhatóak:

- *Koktélos pohár:* közérzet; növelni ivással-evéssel lehet.
- *Tudósföveg:* fejlődés; növelése gondolkodtató tevékenységgel lehetséges (pl. backgammon).
- *Szék:* szórakozás és pihenés; bármilyen könnyed játék növeli, illetve ücsörgés egy kényelmes fotelben vagy rekamién.

A piros csoport a kapcsolati mércéhez köthetően megfelelő témájú beszélgetéssel növelhető, azaz személyes, üzleti és érzelmi / romantikus témával. E kettő között az illető átlagos hangulata. A „Mood Display" gombbal (ill. L2) kijelezheted bárki hangulatát, a feje felett megjelenő glória színe jelzi ezt, a zöld jó, a piros rossz; ha bárkit bármire rá akarsz venni, az csak zöld állapotban fog működni.

Ha egy sikeres partit akarsz adni, vendégeid hangulatát magasan kell tartanod. A metódus tehát az, hogy megnézed, ki hogy áll, és elkezded terelni őket. Ha valaki valamely aktivitásban (kék csoport) szenved hiányt, kijelölöd, 'Commands / Follow Me', odamész a megfelelő tárgyhoz, és arra bökve 'Use' (például ha valaki közérzete alacsony, vidd a bárpulthoz vagy a büfeasztalhoz). A piros csoport, azaz a kapcsolat ugyanígy befolyásolható; az első lehetséges megoldás, ha Hef maga áll neki a megfelelő témáról csevegni, ám ez sok időt vesz el. Jobb, ha gyorsan megnézed, kinek hasonlóan alacsony az adott kapcsolati mércéje, ekkor ismét 'Follow Me', odaviszed az illetőhöz a pácienst, és 'Make Introductions', majd kiválasztod az alkalmas tematikát.

Mivel sajnos a játék ezen része is elég siralmasra sikerült, és a partik olyan rövidek, hogy mindenre úgysem lesz idő, az én általános tippem az, hogy ha valakit meg akarsz nyerni valamire, támadd le, és személyes dumával (Casual) tekerd fel az első mércét 75-80%-ra, majd 'Invite To Inner Circle'. Ha az illető elfogadja, bekerül a „Roster" menübe, és innen bármikor áthívhatod őt „akciózni".

TIPPEK

A rengeteg hiba és az elnagyolt játékmechanizmus miatt érdemes egy-egy küldetés előtt menteni, és a lap kiadása előtt is, így játszhatsz a tartalommal a példányszám és a bevétel emelése miatt, ha nem úgy sülne el a dolog, ahogy szeretnéd!

RicGame

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

1082 Budapest, Harminckettesek tere 4.
bejárat a Hírlaluky 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: jatekkucka@ricgame.hu

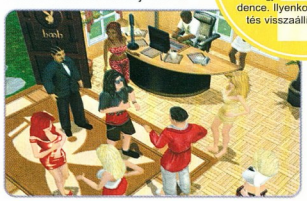
A LAPKÉSZÍTÉS

A játék másik alapvetése egy újság összehozása. Ehhez hatféle dolgot kell organizálnod, melyekről hamarosan szót ejtek. Előtte azonban egy fontos tipp: a magazin-menü dollárjeles ablakában láthatsz egy grafikont. Ez mutatja meg, az adott pillanatban az olvasókat mely témák érdeklik. Ezek:

- kamera: mozi (Movies)
- teniszütő: sport (Sports)
- könyv: művészet, irodalom (Arts & Lit)
- színházi maszk: humor (Humor)
- napszemüveg: divat (Fashion)
- hangjegy: zene (Music)
- Capitolium: politika (Politics)
- szex-szimbólumok: szexualitás (Sexuality)
- PDA: technika, kütyük (Tech & Toys)

Nagyon fontos, hogy próbálj meg tematikus számot készíteni, azaz egy adott téma köré felfűzni a lapban megjelenő képeket és írásokat (ez a demográfiai súlyozás)! Célszerűen ez a téma az legyen, amelyre épp igény van, azaz amelyiknek a fekete oszlopa a legmagasabban áll. Ha a tartalmat összeállítod, itt mindig ellenőrizheted a folyamatot, az arany oszlop jelzi az adott szám súlyozását. A felső, második csúszkával (Ad Quantity, azaz a reklámok mennyisége) ezt finoman befolyásolhatod, próbáld ki ezt is!

Cover Shot: A címlap, erre női hírességet (Celebrity), illetve már publikált csajt (Published Playmate) kell felkérned, a kép ruhás legyen (max. bikinis, de félmeztelen semmi esetre sem). Amikor felkéred a csajt erre a



szerepre, valamelyik kapcsolati mércének 80% körül kell lennie (legjobb az 'Inner Circle' státusz), és legyen jelen fotós. Nagyon jó, ha a fotózás előtt a fényképészt és a modellt összehozod, magas üzleti kapcsolattal profibb képek készülnek, és persze mindkettőjük hangulata legyen maximumon. Nincs korlátozás, ki hányszor szerepelhet a címlapon. Természetesen jó, ha a tematikának megfelelő hírességet választasz, szexhez Playmate, a többihez a megfelelő szakma üzője ideális.

Centerfold: A középső, kihajtogatható lap. Egy csaj csak egyszer szerepelhet itt, ha piacra került, utána már „published" státuszba kerül, és csak a címlapra tehető fel. A fotózás előtt jó, ha a leányzó fizikumát feltolod maximum közelébe, erre legjobb az ugróasztal, vagy a kondigép. A fotózás előtt úgy, mint fent, magas üzleti kapcsolatot alakíts ki a fényképésszel és a modellel, legyenek kiváló hangulatban, aztán mehet a móka, természetesen félmeztelenül.

Pictorial: Képsorozat, adott tematikával. Fotósod készíti, ezért az ő hangulatát növeld maximumra, és ezután fektesd neki a témának. Itt is persze a megfelelő toposzt válaszd, és természetesen az ideális az, ha az illető az adott témában otthon van (a Roster menüben a tulajdonságlapján a „Likes" alatt láthatod a fent felsorolt ikonokat, a „Dislikes" kerülendő, azaz ha valakinél itt a hangjegy szerepel, ne készíttess vele zenei szériát).

TIPPEK

A 4. küldetésben, mielőtt Hillary részére speciális partit adnál, ments! Ha a parti sikeres, a Grotto elérhetővé válik, ám egy ismert bug miatt ahelyett, hogy ez megjelenne, eltűnik a medence. Ilyenkor csak a mentés visszaállítása segít...

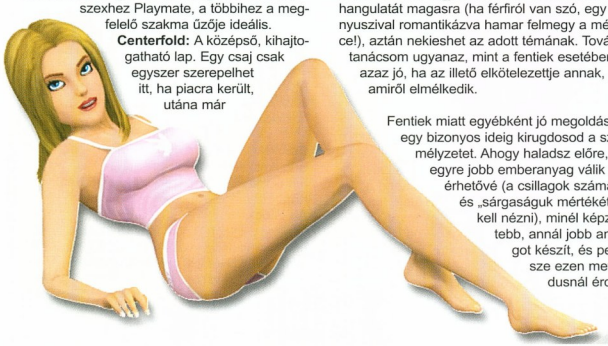
Interview: A Playboy híres interjúinak egyike. Celebrity kell hozzá, no meg egy újságíró. Előbbi csak akkor fog ráállni, ha jó kapcsolatban vagytok (Inner Circle, vagy akár barátnői státusz). Ideális, ha a lap tematikájának megfelelő az illető személye, és tökéletes, ha a zsurnaliszta is szereti ezt a témát. Természetesen itt is érdemes összehozni a riportert és alanyát, legjobb, ha mindhárom kapcsolati mérce magas, és persze legyen a hangulatuk a maximumon, amikor leülnek beszélgetni

Article: Egy cikk. Újságíród készíti, ráadásul ingyen, ezért itt az a jó megoldás, ha az adott témáról megíratsz vele egy dolgozatot, kihajtod, megrendeled a következőt, és csak a legjobbat publikálod. Többi, mint fent, azaz legyen maximumon a hangulata a komának, és szeresse azt a témát, amiről ír.

Essay: Egy híresség által írt esszé. Legyen az illetővel magas valamely kapcsolatod, legjobb, ha a belső kör tagja. A felkérés előtt emeld a hangulatát magasra (ha férfiról van szó, egy nyuszival romantikázva hamar felmegy a mérce!), aztán nekieshet az adott témának. További tanácsom ugyanaz, mint a fentiek esetében, azaz jó, ha az illető elkötelezettje annak, amiről elmélkedik.

Fentiek miatt egyébként jó megoldás, ha egy bizonyos ideig kirugdosod a személyzetet. Ahogy haladsz előre, egyre jobb emberanyag válik elérhetővé (a csillagok számát és „sárgaságuk mértékét" kell nézni), minél képzettebb, annál jobb anyagot készít, és persze ezen metódusnál érdemes két közel egyforma figura közül azt választani, aki a következő szám tematikájához passzol. Kerüld a Confrontational, Jealous, és Drinker tulajdonságú (Quirks) kollégákat is, mert velük csak gond lesz. Ideális a magas Charm tulajdonság, újságíróknál az intellektus, bár ez növelhető, ha sok cikket íratsz velük, és miközben írnak, bámulod őket. A csereberét teljes öt csillagos személyzetnél abba lehet hagyni - ilyenkor érdemes különféle érdeklődésű figurákat összeválogatni, hogy legyen az adott tematikára megfelelő embered.

](redenc



INFO BOX

Tesztplatform: PS2

Kiadó: Ubi Soft
Fejlesztő: Cyberlore Studios
Hivatalos honlap: www.playhef.com

Megjelenés: 2005. március. 4.

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■□■■■■■

PS2 - XB

PLATFORMOK

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING



A MINDÖSSZE CSAK 4 ÉVE INDULT SOROZAT MÁRIS A HARMADIK RÉSZÉHEZ ÉRKEZETT - ÁM A HAGYOMÁNYOKKAL SZEMBEN EZÚTTAL NEM EGYENES ÁGI FOLYTATÁSRÓL, HANEM ELŐZMÉNYEKRŐL BESZÉLHETÜNK. DANTE ENNEK ELLENÉRE DANTE MARADT, ÉS GYORSABBAN JÁR A KEZE, MINT VALAHA...

INFO BOX

Kiadó:
Capcom
Fejlesztő:
Capcom
Hivatalos honlap:
www.capcom.com/dmc3

Megjelenés:
2005. március 24.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

\+
Extra adag stílus, adrenalinpumpáló játékmenet, cool főhős.

\-
Ezen még gondolkodom...

DVD: VIDEÓ

PS2

PLATFORMOK

Féldémon démonvadásznak lenni nagyon jó dolog. Hogy hogyan lettem én? Miután apám lezárta az átjárót az alvilág és az emberek világa között, elvette az anyámat, innen pedig már mindenki használja a fantáziáját. Saját irodát nyitok, hogy az emberek szakszerű segítséget vehessenek igénybe, abban az esetben, ha némi mozgás történik a két világ között. Furcsa... Még ki sem nyitottam, de egyik reggel egy érdekes ember lépett be az irodámba. Még a mondandója is ott visszhangzott fejünkben, mikor köddé vált a pali, és hűlt helyén egy falka démon andalgott. Ez a nap is jól kezdődik...

ÉRDEKESSÉGEK
Húsz órás játékidejével a DMC 3 tízszer hosszabb, mint a kísértetiesen hasonló Van Helsing játék.



Gondolom minden veterán konzolos emlékszik még a 2001-es évre. Ekkor jelent meg a Devil May Cry első része, és bizony ekkor nyúlta le legkedvesebb démonvadászunk a nevemet. Sebaj, ezért hajlandó voltam neki megbocsátani. Hogy miért is dobtam el haragom? Egyszerűen csak azért, mert a Devil May Cry elképesztő módon színesítette a szörnydarálós-kardélrehányós műfajt. Isteni játékmenettel megbolondított, gyönyörű grafikájú, korrekt történettel megspékelt játékot kaptunk a Capcomos srácoktól. Ha az előbb összepakolt mini-DMC oltár nem lenne elég, akkor még hozzátenném azt is, hogy a főhős maga volt a megtestesült cool-fogalom. Az átvezetőkben király beszólások hagyták el száját, minden mozdulata egy-egy jól megkoreográfált hongkongi akciófilm-jelenettel is felért, szóval ő volt a laza asskicker.

Az csak természetes, hogy egy ilyen siker után a Capcom rögtön bitekbe is vetette a második rész koncepcióját, és gőzerővel megindult a fejlesztés. Szintén természetes, hogy egy ilyen volumenű első rész után mindenki azt várta a japán bájtmágusoktól, hogy a folytatással minden tekintetben túlszárnyalják majd az előzőt. Azt kell mondjam sajnos, hogy az aztán végképp természetes, hogy a megjelenés előtt agyonsztárolt második epizód - finoman szólva - nem váltotta be a hozzá fűzött ígéreteket. Rengeteg ilyen esettel találkozhattunk már mind a játék, mind a filmipar határain belül. Szomorú, de ez a „valóság sivataga" (by Morpheus).

Szerencsére a Capcomos srácok jó jakuzák módjára nem vágták le kisujjukat a mérsékelt anyagi siker és a komoly kritikai bukta után.

Royal Guard

Picit hasonlít a Tricksterre, ezzel az ellenség sebzését úgy lehet csökkenteni, hogy jobb pozíciókba pattogunk el.

Block& Charge
Értelemszerűen ellenséges támadásokat lehet blokkolni vele. Nyomjuk meg hozzá a Kört.
Air Block
Ugyanaz, mint a Block, azzal a különbséggel, hogy a levegőben védekezhetünk ennek segítségével! Nyomjuk meg a Kört a fellegekben, hogy aktiváljuk.

<<< A CAPCOM BIZTOS A DEVIL MAY CRY FRANCHISE-BAN, UGYANIS A SOROZAT LEGELSŐ RÉSZÉT HAMAROSAN MEGJELENTETI PSP-RE IS! EZEK UTÁN MÁR A VILLAMOSON IS IRTHATJUK A DÉMONOKAT! >>>

Előtört belőlük őseik harciszelleme, és szamurájokhoz méltó önfegyelemmel és szigorral nekiláttak Dante harmadik eljövetelének barkácsolásához. A fejlesztés közben sem dobálóztak nagy dolgokkal a média irányába, nem ám. Csak annyit mondtak, hogy „visszatérünk a gyökerekhez, ez még az első részt is lemossa majd". Semmi extra, csak forradalmat ígértek. Szeretem ezt a fajta hozzáállást, mert a megjelenéskor általában röhöghetek a PR-osokon egy jót, akik vizet ittak és bort prédikáltak. Nem vagyok ennyire rosszmájú vagy károrvendő, mindössze nem szeretem, ha valaki olyat ígért, amit képtelen teljesíteni. Tavaly évvégén közöltünk egy előzetest a Devil May Cry 3-ról, melyet a demóváltozattal eltöltött órák alapján vetettem papírra. Ekkor felgyúlt bennem a remény lángja. Nem is láng volt ez, hanem hatalmas jelzőtűz. Éreztem és láttam, hogy ezt - a második résszel szöges ellentétben - tényleg komolyan gondolják a készítők, és ez bizony tényleg 100%-os erőfeszítés eredménye.

A stílus, mely hiányzott a középső testvérből, most teljes mértékben, megsokszorozott erővel jelen van. Már a bevezető során is olyan érzésünk támad, mintha csak egy nagykaliberű hongkongi akciófilmet néznénk, a jobbik fajtából. A mozdulatok, a beszólások, a kamerakezelés, mind-mind profi az intróban. Szerencsésnek mondhatjuk magunkat, mert az egész játék során érezzük majd végig a fent említett profizmust. Elképesztő módon, mindenhol előbukkan.

A játékmenet tehát a végletekig átgondolt, komoly dizájnelvek követése alapján csiszolódott mostani, szinte hibátlan formájára. Nem csak hogy idézi, de még túl is szárnyalja az első rész adrenalintöltettel megbolondított, sebes küzdelmeit. Ezt tényleg minden PlayStation 2 tulajnak látnia kell. Hardkór DMC rajongóknak a könnybelábadt szemeket előre garantálom. Semmit sem érne az eszméletlen kombó-hegy, a stílusos mozdulatsorozat, vagy a Dante-humor, ha mindezt egy szegényesebb köntösben tálalnák nekünk. Már a demoverzió alapján is megírtam, hogy hihetetlen, hogy ilyen látványt kicsikartak a lassan öregedő PlayStation 2 hardveréből. A teljes verzió végigjátszása után ez a csodálkozás csak tovább nőtt. Elképesztő helyszínek, elképesztő minőségben jelennek meg a TV képernyőjén. Kezdve a pocsolyás, romos utcákkal, folytatva a gigantikus torony belsejével, egészen a démonvilág nirvánájáig, mindegyik környezet szemet gyönyörködtető. Ha már dicsértem a grafikát, nem suhanhatok el szó nélkül Dante mozgásanimációja felett sem. Talán ez az az egy dolog, ami mindhárom részben szinte egyformán kiemelkedő volt. Az ismert mozdulatok tárházát kibővíti a vadonatúj kombók sorozata, és a választható küzdőstílusok sokszínűsége. Egy dolgot még feltétlenül ki kell emelnem, ez pedig a hangulatot hatványozó pörgős zene. A küzdelmek alatt végig szól a dübörgős muzsika, és egyszerűen hatalmas zúzda hangulatot ad a henteléseknek. TV-re, vagy hangfalszettre kellő mennyiségű hangerőt pakolunk, és máris visz magával a gépszíj! Bravó Capcom, ez nagyon jól sikerült!

TIPPEK

Minden küldetés előtt egy átvezető mozi van, ezekben mindig szerepel az adott misszió sorszáma, különböző formákban.

GUIDE TO THE NETHERWORLD

A cikk értékelő része után csapjunk is a komolyabb lecsóba. A Devil May Cry 3 nemcsak azoknak nyújt szórakozást, akik végigjátszották az előző két részt, hanem azok is ugyanúgy élvezhetik, akik csak most kapcsolódnak be az eseményekbe.



Alapjáraton Normal nehézségi szinten indul a móka, amely a profi DMC-seknek laza sétagalopp, a totál kezdőknek viszont közepesen nagy kihívás lesz. Pontosan ezért építettek be egy nagyon aranyos opciót: amennyiben túl sokszor hagyjuk ott a fogunkat a pályán, úgy felajánlja a program a játék újrakezdését Easy módban. Itt egyrészt kevesebbet sebeznek az ellenfelek, másrészt a legbonyolultabb kombókat is megcsinálhatjuk egyszerűbb kombinációk segítségével. Ez a „félautomata" mód kifejezetten értékes lehet a zöldfülűeknek, amíg rá nem éreznek a démonvadászat furcsa ízére.

Akik idáig is komolyabban foglalkoztak a Devil May Cry témával, azok örömére irreálisan nehéz módok is beépültek a programba. Mikor végigtoljuk a Normal nehézségi szintet, akkor megnyílik a Hard fokozat. Ez már jóval nagyobb kihívást rejt. Vicces, de ha végigvisszük Hardon a játékot, akkor elérhetővé válik a Dante Must Die mód. Amennyiben az előbbi szintet neveztem ultimate-nehézségűnek, akkor erre már szavakat sem találok. Eszeveszett csaták, végeláthatatlan ellenfél-rohamok, és sűrű elhalálozások jellemzik ezt a kategóriát. Aki még mindig túl könnyűnek találja a Devil May Cry 3-at, az feltételezheti az alsóneműjét, mert a Dante Must Die fokozat sikeres teljesítése után megnyílik a Heaven Or Hell nehézségi szint. Erről teljességgel lehetetlen épeszű mondatokat faragni. Leírhatatlanul kemény. Tényleg, szavakat sem találok a mód nyújtotta kihívásokra. Mindazonáltal jó ötlet volt a fejlesztők részéről ez a skálázhatóság, szívem szerint a Ninja Gaiden fejlesztői orrát beledörgölném a DMC3-ba. Ott egyből a Heaven Or Hell mód nehézségével kezdődött és fejeződött be a játék, és ettől élvezhetetlenül durva volt. Itt szerencsére nem fordul elő ilyen, mindenki kényelmesen rátalálhat a neki megfelelő nehézségre.

ÉRDEKESSÉGEK

Dante hataloméhes ikertestvére. Vergil is szerepel a játékban, azt nem árulom el, milyen minőségben.

A Devil May Cry 3-hoz nem lenne túl sok értelme végigjátszást írni. Ezt nem azért mondom, mert semmibe veszem a sztorit vagy a pályákat. Egyszerűen az az oka, hogy a játék kifejezetten lineáris. Ez a legtöbb stuffnál hatalmas probléma lenne, ám ebben az esetben hajlamos vagyok elsiklani felette, mert ez kifejezetten előnyére vált a végleges terméknek. Nem kell túl sokat agyalni a továbbjutáson, elég a totális pusztításra koncentrálni, valamint a villámreflexeink készenlétben tartására.

Trickster

Ez a Küzdőstílus - mint a neve is mutatja - a különféle trükkökre alapoz, így nagyobb hatékonysággal leszünk képesek kikerülni az ellenség támadásait. Mindenféle stílushoz különféle plusz képességek is tartoznak, egyikhez több, másikhoz kevesebb. Abban viszont mindegyik megegyezik, hogy egy stílus kitartó használata jutalmakat hoz magával. Aszerint, hogy mennyit használjuk az adott Style-t, úgy nő annak XP-je, és szintet is léphetünk kitartóságunk jutalmául. Ez nem csak dísznek van beépítve, hanem kapunk plusz képességeket is az adott küzdőstíluson belül! Nézzük át, hogy mik tartoznak a Tricksterhez.

Dash
Ez egy kifejezetten hasznos kitérőmanőver, a legtöbb főellenség ellen kiváló szolgálatot tett. A lényege annyi, hogy kívánságunkra Dante a megadott irányba tesz egy kb. ötméteres, szélsebes szökkellést. A bal analóg kart húzzuk akármelyik irányba, miközben a Kör gombot megnyomjuk!

Wall Hike
Ezzel az aranyos képességgel Neo-stílusban felsprintelhetünk egy darabig a függőleges falakra is. A bal analógkart toljuk a fal felé, majd nyomjuk meg a Kör gombot.

Sky Star
Ezt csak Második szintű Tricksterek tudják megcsinálni! Hasonlít nagyon a sima „Dash"-hez, a különbség mindössze annyi, hogy ez a levegőben teszi lehetővé a kitérőmanőver alkalmazását. A levegőben húzzuk a bal analógkart akármelyik irányba, miközben a Kör gombot megnyomjuk.

Double Dash
Ezt csak Második szintű Tricksterek tudják megcsinálni! A Dash manőver közben, ha megnyomjuk még egyszer a Kör gombot, akkor kétszer olyan távolra is kitérhetünk.

Swordmaster

Ki, mire következtet a Style neve alapján? Elárulom, azok nyertek akik arra gondoltak, hogy akik ezt a képességet választják, azok a kardokkal sokkal veszélyesebbek lesznek, mint az átlag DMC játékos. Minden karddal különböző képességek érhetők el, ezért nézzük meg őket csoportosítva:

Rebellion

Prop Shredder

Dante a kardját szélsebesen megpörgeti, ezzel húsbavágó élményt okoz az ellenségnek. Előcsalogatásához nyomjuk meg a Kör gombot.

Aerial Rave

Ez az áldott képesség felhatalmaz minket arra, hogy a fellegekben is egy igen komoly sebzéssel bíró kombót írjunk le hűséges kardunkkal. Mindössze annyit kell tennünk, hogy elkezdjük csapkodni a Kör gombot a levegőben.

Sword Pierce

Ezt csak Második szintű Swordmasterek tudják megcsinálni! Ez az ultimate ellenségnyársaló kardmozdulat sorozat! Tartsunk célra az R1-gyel, toljuk a bal analógkart az ellen felé, majd nyomjuk meg a Kört.

Cerberus

Flicker

Eme áldott képességet aktivizálva Dante jól meglóbálja háromrészes botját, így a közvetlen közelében lévő ellenségeket enyhén sebzi. Nyomjuk meg a Kört a használatához.

Crystal

Ezt csak Második szintű Swordmasterek tudják megcsinálni! A botszettet jól földhöz vágjuk, mire jéghegyek emelkednek ki a talajból a közvetlen környezetünkben. R1-et tartani, majd toljuk előre a bal analógkart, és nyomjuk meg a Kört.

Million Carats

Ezt csak Második szintű Swordmasterek tudják megcsinálni! Ismét földhöz vágjuk a botszettet, ám most egy szigorú kinézetű gleccser emelkedik ki a talajból. A Crystal aktiválásakor nyomjuk meg a Kört párszor, hogy előjöjjön a kombó.

Agni & Rudra

Crossed Swords

Ellenfelek gyors széttépése keresztformációval! Nyomjuk meg a Kört, és meglátjuk!

Sky Dance

Kardjainkkal rövid pörgő-forgó bemutatót rögtönzünk a levegőben, méghozzá az ellenségek kárára. A levegőben nyomjuk meg a Kört, és előjön a mozdulatsor.

Crawler

Ezt csak Második szintű Swordmasterek tudják megcsinálni! Távoli ellenségek ellen kiváló! A földbe vágjuk az egyik kardot, mire a gonosz ellen felé egy lángból álló szőnyeg gördül. Tartani kell R1-et, majd az ellenség irányába tolni a bal analógkart, végül meg kell nyomni a Kört.

Nevan

Slash

Ez egy teljesen szimpla támadás, amely nem megszokott a Nevan fegyvertől, de most ez van. A Kör gomb megnyomásával hozható elő a mozgás. Ugyanezt a levegőben is megcsinálhatjuk!

Feedback

Ezt csak Második szintű Swordmasterek tudják megcsinálni! Egy látványos mozdulattal megpörgetjük magunk körül a fegyvert, mire az ellenségek már csak a cool-faktor miatt is sebződnek! R1-et tartsuk, toljuk előre a bal analógkart, majd nyomjuk meg a Kört. Amennyiben a támadás elvégzése során megnyomjuk még párszor a Kör gombot, úgy előjön a Crazy Roll mozdulat, amely az egész Feedbacket megspékeli egy kis árammal.

Beowulf

Zodiac

Az ellenség nem tolerálja túlságosan a kezeinkből felszabaduló óriási mennyiségű energiát. Előcsalogatásához nyomjuk meg a Kört.

The Hammer

A levegőben nyomjuk meg a Kört, és erre Dante egy nagyon szép duplakezes ütéssel a földbe passzírozza az alatta lévő ellenségeket. Hogy megcsináljuk, nyomjuk meg a Kört, miközben a levegőben vagyunk.

Volcano

Ezt csak Második szintű Swordmasterek tudják megcsinálni! A földbe öklözünk egy hatalmasat, amit egy szépséges robbanás kísér. Aki az útjába kerül ennek a pukknak, annak annyi. Tartsuk az R1-et, toljuk az ellenség felé a bal analógkart, majd nyomjuk meg a kört.

FEGYVERTÁR

Ahhoz, hogy maximális hatékonysággal tudjuk irtani a DMC3 démonjait, el kell sajátítanunk a fegyverek megfelelő használatát. Közelharci és lőfegyverek is megtalálhatók a repertoárunkban. Mindenki azzal küzd, ami a legjobban tetszik neki, de a legnagyobb sebzést csak úgy okozhatjuk az ellenségnek, ha a két fegyverfajtát felváltva használjuk. Az alábbiakban megosztom veletek a Devil May Cry 3-ban fellelhető összes fegyver összes kombóját. Bizony nem elegendő nyomogatni egyfajta gombot, hanem aktívan memorizálni, és használni is kell a mozgáskombinációkat. Vegyük sorjában, fegyverenként:

Rebellion

Dante hűséges kardja, amely egészen a hetedik küldetés befejezéséig nem fedi fel a benne rejlő erőt. Viszont azután megkapjuk a Devil Trigger módot, és lesz nemulass a monsztereknek.

Stinger

Ezt a képességet 1000 Red Orbért vásárolhatjuk meg a küldetések előtti Customize képernyőn. Egy rendkívül gyors támadásról van szó, amely szabályosan felnyársalja az utunkba kerülő ellenséget. Ahhoz, hogy előcsalogassuk, tartsuk nyomva az R1 gombot (célra tartás), toljuk az ellenség irányába a bal analógkart, majd nyomjuk meg a Háromszöget.

Stinger Level 2

Az előző támadásnak a továbbfejlesztett változata, elsajátításához már 10000 Red Orbot kell leperkálnunk. Sokkal nagyobb a sebzése, viszont ugyanazzal a kombinációval kell előcsalogatni, mint a normál változatát.

Drive

Szintén 10000 Red Orbba kerül ez a képesség, de ez tényleg megér minden fillért. Fel kell tölteni az erejét a mozdulatnak, majd hirtelen kiengedni a felgyülemlett energiát az ellenség irányába. Egy villámgyors lökéshullám képében manifesztálódik a bennünk rejlő, ámde kiszabadult erő. Előcsalásához rövid ideig tartsuk nyomva a Háromszög gombot, majd az ellenség felé nézve engedjük el.

Air Hike

Ez bizony nem egy olcsó mulatság, kereken 20000 Red Orbot kell otthagynunk a képesség-boltban. A grandiózus árért cserébe viszont játszi könnyedséggel fogunk kétszer olyan magasra ugrani, mint normál esetben. Néhány szupertitkos rejtett zug felfedezéséhez elengedhetetlen az Air Hike elsajátítása. Az óriási szökkenés az X gomb kétszeri megnyomásával hívható elő.

Cerberus

Ez a drágaság három egymásba kapcsolt rúd összességét képezi. A második főellenségtől szerezzük meg, és a jég elementális erejét hordozza magában.

Windmill

Még a nevében is benne van, hogy ez a mozdulat leginkább egy szélmalom lapátjának a mozgására hasonlít. Laza 7500 Red Orbot kell fizetni érte. Olcsó, és kiválóan funkcionál (emellett még jól is néz ki, mikor használja Dante). Tartsunk célra az R1-gyel, majd az ellenséggel ellentétes irányba húzzuk a bal analóg kart, végül nyomjuk meg a Háromszöget.

Revolver Level 2

A Revolver a fegyver „alapképessége", amikor is jól meglóbáljuk, és rásózunk vele az ellenség kobakjára. Igen ám, de ezt kemény 15000 Red Orbért cserébe tovább lehet fejleszteni. A lóbálás megnövelt sebességének köszönhetően a sebzés is jóval komolyabb lesz, mint első szinten. Tartsuk az R1-et, majd toljuk a bal analógkart az ellenség felé, végül nyomjuk meg a Háromszög gombot a mozdulatsor előhívásához.

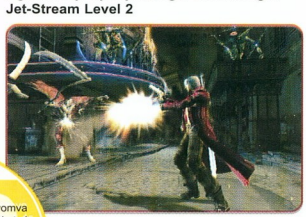
Agni & Rudra

Az egyik legjobb fegyver az egész játékban, annyi szent. Ez a bájcseverésző kardpáros nagyon jól használható, kellően gyors és a sebzése is megfelelő.

Whirlwind

Mindössze 7500 Red Orbot kell érte kicsengetnünk, és már meg is tanultuk a támadást. Nagyon hasonlít a Diablo 2 Barbárjának hasonló nevű skilljéhez, mivel ez is a pengék villámgyors rotációjára épít. Tűz és szél, Agni & Rudra ereje zúdul a démonra, akit megtámadtunk. Tartsunk célra az R1-gyel, majd az ellenséggel ellentétes irányba húzzuk a bal analógkart, majd nyomjuk meg a Háromszöget.

Jet-Stream Level 2



Tessék, csak tessék, mindössze 10000 Red Orbért cserébe megtanulhatják a Jet-Stream második szintjét. Kihagyhatatlan ajánlat! Mindenkinek szüksége van erre a jóságra, mert már az alapváltozat is elég jó, no de nem érhet fel a fejlesztett stuffal! Egyszerre akár több ellenséget is megtámadhatunk a Level 2-vel! Tartsunk célra az R1-gyel, majd a démon felé toljuk a bal analógkart, végül tartsuk nyomva rövid ideig a Háromszöget!

TIPPEK

A főmenüben tartsuk nyomva az L1, L2, R1, R2 gombokat, és forgassuk a bal analógkart addig, míg meg nem halljuk a démoni „Devil May Cry" mondatot. Ezzel megnyitottuk az összes játékmódot, a galériát, és jó pár Dante kosztümöt!



Jet Stream Level 3
Bizony, a fenti képességnek van Harmadik szintje is! Igaz, hogy ezért már 15000 Red Orbot kell cserébe adnunk, de sokkal jobban megéri a pénzét, mint az elől. Hasonló, mint a többi Jet-Stream támadás, azonban a tréningezésnek köszönhetően ennek segítségével számos támadósorozatot köthetünk össze egyetlen mozdulattá. Nem csoda, ha kevés ellenség bírja ki ezt a lesújtó támadássorozatot! Tartsunk célra az R1-gyel, majd a démon felé toljuk a bal analógkart, végül tartsuk nyomva rövid ideig a Háromszöget!

Air Hike
Bizony, itt is meg lehet szerezni az Air Hike képességet. Csak az egyik helyen lehet megvenni, és onnantól már a miénk a mozdulat! 20000 Red Orb első végigjátszás során elég sok érte.

Nevan
Hú, ez aztán a nagyon komoly és durva fegyver! Segítségével Dante a denevérek urává válik. Az éjszaka teremtményei engedelmeskednek neki, így parancsára akármilyen ellenséget szétcincálnak!

Reverb Shock
Ezért a támadásért kereken 7500 Red Orbot kell leszurkolnunk. Egy igen erős elektromos kisülést küld az ellenség irányába, így felvillanyozhatjuk a leglaposabb helyzeteket is. Amellett, hogy olcsó, és hatékony, még nagyon jól is néz ki! Tartsunk célra az R1-gyel, majd toljuk az ellenség irányába a bal analógkart, és nyomjuk meg a Háromszöget.

Bat Rift Level 2
Az első szintjét ennek a támadásnak már alapjáraton is birtokoljuk, ám a 10000 Red Orbba kerülő fejlesztés sokkal nagyobbat szól! Először a legvégőbe taszítja az ellenséget, majd rákürd egy sereg véres szemű denevérpalántát, akik az enemy után repülnek, és cincálják, amíg el nem tűnnek! Tartsunk célra az R1-gyel, majd toljuk az ellenség irányába a bal analógkart, és nyomjuk meg a Háromszöget.

Air Raid
Kemény 20000 Red Orb az ára ennek a mozdulatsornak, majd ki-ki eldönti, mennyire van szüksége rá. Csak akkor használhatjuk ezt a képességet, mikor már átváltoztunk démoni alakba. A lényege annyi, hogy szárnyaink kitárulnak tőle, és egy rövid időre képesek leszünk röpködni. Szökkenjünk fel a levegőbe, tartsuk az R1 gombot, majd nyomjuk meg az X-et.

Volume Up
Ezzel a képességgel drasztikusan meggyorsíthatjuk a fegyverünk denevértermelő képességét. Nincs külön gomb az igénybevételére, mivel ez egy állandóan aktív skill. Hasznosságához mérten az ára sem csekély, mivel 20000 Red Orbot kell otthagyni a kasszánál, ha érdekel minket a portéka.

Beowulf
Na, ez már valami. Dante ezzel a „fegyverrel" teljesen dominánssá válik a harctéren. Nem állhat útjába senki, mert egy-két ütés, és máris alulról szagolja az ibolyát a gonosztevő démon.

Beast Uppercut
A bestia felütése. Habár csak 7500 Red Orb az ára ennek a támadásnak, mégis kifejezetten hasznos. Ezt aktivizálva Dante az ellenfél irányába lódul, majd egy gyönyörűen kivitelezett ütéssel felküldi a rosszarcút a levegőbe. Mire az tompa puffanással földet ér, mi már készen is leszünk a következő támadásra. Tartsunk célra az R1-gyel, majd toljuk az ellen felé a bal analógkart, végül nyomjuk meg a Háromszöget.

Straight Level 2:
10000 Red Orbba kerül a támadás, és nagyjából ugyanazt tudja, mint az elsőszintű variánsa azzal az aprócska különbséggel, hogy ez már egy jóval erőteljesebb ütés bevitelével jár együtt. Tartsunk célra az R1-gyel, majd húzzuk az ellenséggel ellentétes irányba a bal analógkart, és nyomjuk meg a Háromszöget!

Rising Dragon
A neve mindent elárul ennek a 15000 Red Orbot kóstáló képességnek. Ezt a támadást aktiválva az ellenséget a felemelkedő sárkány erejével taszítjuk a levegőbe, mindezt olyan sebességgel, hogy még pislogni sem marad ideje a gonoszságnak! Tartsunk célra az R1-gyel, majd húzzuk az ellenséggel ellentétes irányba a bal analógkart, és nyomjuk meg a Háromszöget!

A lőfegyverekkel sajnos nincs semmiféle kombó, de kiváló kiegészítői a közelharcos fegyvereknek. A cikket díszítő dobozokban ismertetem az összes Stílust, és a hozzájuk tartozó különféle plusz képességeket is. A fenti kombók használatával, és a boxokban említett stílusok logikus kiválasztásával könnyű dolgunk lesz! Jó játékot!

Dante

Gunslinger

Bezony, ez a stílus a lőfegyver-forgatók nagy kedvence, és nagy barátja. Nézzük át fegyvernként, hogy milyen plusz képességekhez juthatunk hozzá.

Ebony & Ivory
- Ha a Kör gomb mellé a bal analógkarral irányt is nyomunk, akkor kétfelé is tudunk egyszerre tüzelni!
- Mikor egy földre került ellenfél mellett nyomunk sok Kört, megnézhetünk egy picike „kivégzést".
- Amikor a levegőben vagyunk, és nyomunk egy Kört, akkor az alattunk álló démonokra csini golyózáport szórhatunk!
- Ha egy ideig nyomva tartjuk a Kört, akkor egy feltöltött lövést küldhetünk az ellen irányába.

Shotgun
- Ha megnyomjuk a Kört, Dante meglóbálja a shotgunját, így körülöttünk mindenkit érnek a lövedékek.
- Rövid ideig nyomva tartjuk a Kört, majd elengedjük. Ekkor felturbózott lövést ad le a shotgun.

Artemis
- Tartsuk a Kört, miközben célra tartunk, majd engedjük el a gombokat. Ekkor egy jó nagy adag lézer röppen a kiszemelt ellen irányába.
- Tartsunk célra az R1-gyel, majd toljuk előre a bal analógkart, és nyomjuk meg a Kört. Ekkor egy nagy energiagömb indul útnak.
- Az előző kombó után nyomjunk sok Kört, és jön a lézereső!

Spiral
- A kört megnyomva lazán lőhetünk ki olyan lövedéket, amely gellert kap, így minden ellenfelet sebez, aki útjába kerül.

Kalina Ann
- Kilőhetünk egy rakat rakétát, ha megnyomjuk a Kört.
- R1-et nyomva tartva, bal analógkart ellenség felé tolva, majd Kört megnyomva pengét lőhetünk ki az ellenségre!

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

A HÁROM FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2005 ÁPRILIS 1-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: PLAY ZONE
1325 Budapest, Pf.:214

A NYERTESEK NEVEIT A PLAY ZONE KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

Metal Gear 3 - PS2
Harangozó András Budapest
Vajk György Szeged
Nagy Melinda Debrecen

Pro Evo Soccer 4 - PS2
Marticsek László Budapest
Kapusi Gábor Szolnok
Morvai Pál Budapest

Call of Duty - PS2, XB, GC
Asztalos Péter Budapest
Baranyai Tímea Budapest
Horai Gabi Nyiregyháza

N-Gage játékok
Farago Tamás Budapest
Varga Mónika Debrecen
Orosi Péter Budapest
Pinter Attila Kecskemét
Kovács Anett Győr
Józsa Imre Ózd

NFS: UG2 csomag
Ferenczy Csaba Mónosbél
Kószegi Tamás Isaszeg
Kara Zsolt Fertőszentmiklós
Szabó Balázs Debrecen
Molnár Tamás Debrecen

SW: Kotor II - XB
Csapó Tamás Budapest

Spongebob - PS2
Dévényi Zoltán Budapest

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

1 DB
NINTENDO DS



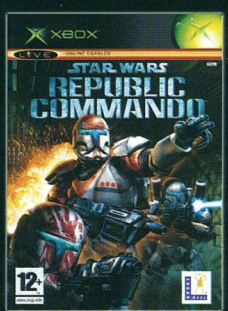


64 BITES, 3D-S, DUPLA KÉPERNYŐS KONZOL
A NINTENDO HAZAI KÉPVISELETÉTŐL, A STADLBAUER KFT.-TŐ



1-1 DB
MERCENARIES
PLAYSTATION 2 és
X-BOX gépre



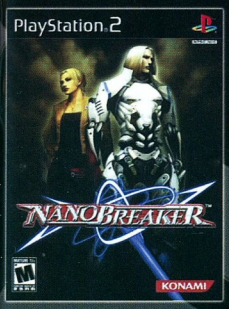


2 DB
STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO
X-BOX gépre

automex
MULTIMÉDIA

KÖSZÖNJÜK AZ AUTOMEX MULTIMÉDIA KFT. AZ ECOBIT MULTIMÉDIA

2 DB PS 2 gépre





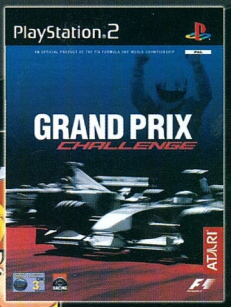


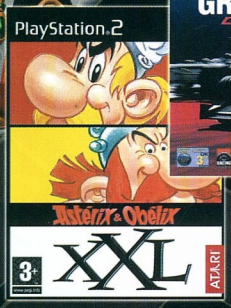




1-1-1 DB PS 2 gépre

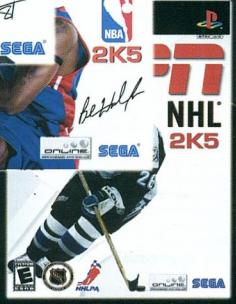






2-2 DB PS 2 gépre





1-1-1 DB PS 2 gépre



5 DB ajándékcsomag

automex MULTIMÉDIA

A FEA MAGYARORSZÁG ÉS A NOKIA MAGYARORSZÁG SEGÍTSÉGÉT

A FELADVÁNYOK:

1, FELADAT CSOMAG - a nyerő 10
- Mi lesz a The Suffering 2. részének alcíme
- Hogyan hívják az Oddworld: Stranger's Wrath című játék főhősét?
- Melyik játéksorozattal hozható leginkább összefüggésbe Hideo Kojima neve?
- Peter Jackson és a Ubi Soft idén karácsonyra egy nagyszabású film játék-adaptációját készíti. Melyik alkotás ez?
- Milyen lemezformátumot fogad el a PSP?
- Melyik készülő játékkal függ össze a West Coast Customs autótuning-műhely neve?
- Mi lesz a soron következő konzolos Medal of Honor alcíme?
- Mely fejlesztőcsapat nevéhez fűződik a TimeSplitters trilógia?
- Hány része jelent meg újságunk megjelenéséig a SOCOM játéksorozatnak?
- Mi a polgári neve Megtorlónak a The Punisher című játékban?

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

1  C

2  D

3  S

4  F

5  M

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

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

A tíz játéknév így kezdődik:

Me
Si
Bl
Ki
Sc
Mi
Go
Po
NF
Sh

PLAY ZONE

CHEAT GALAXIS

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

INDEX

- BlowOut (XB)
- Champions: Return to Arms (PS2)
- Devil May Cry 3 (PS2)
- Dragon Ball: Advance Adventure (GBA)
- ESPN NFL 2K5 (PS2)
- Gran Turismo 4 (PS2)
- Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
- Hot Shots Golf (PSP)
- Mercenaries (PS2 – XB)
- Metal Gear Acid (PSP)
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)
- Nano Breaker (PS2)
- NBA Street Vol. 3. (PS2 - XB – GC)
- Oddworld: Stranger's Wrath (XB)
- Ridge Racer (PSP)
- Shadow of Rome (PS2)
- Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords (XB)
- Super Mario 64 DS (DS)
- Super Smash Bros. Melee (GC)
- Tenchu: Fatal Shadows (PS2)
- The Getaway: Black Monday (PS2)
- The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)
- The Punisher (PS2 – XB)
- Vampire Chronicle: The Chaos Tower (PSP)

PS2 Action Replay Max kódok:

- Ace Combat Squadron Leader
- Call of Duty Finest Hour
- Capcom Fighting Jam
- Mercenaries
- NBA Street V3
- Phantom Brave
- Rumble Roses
- Shadow of Rome
- Spyro: A Hero's Tail
- UEFA Champions League 2004-2005

GC Action Replay Max kódok:

- Donkey Kong: Jungle Beat
- Donkey Konga
- Resident Evil 4

NANO BREAKER
PS2

Mini-játék megszerzése:
Játék közben vidd be a *Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Kör* kombinációt. Ezután elindul egy mini-játék a jobb felső sarokban található térképben.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
PS2

Sosem köröznek:
Játék közben vidd be a *Kör, Jobb, Kör, Jobb, Bal, Négyzet, Háromszög, Fel* kombinációt.

A kód bevitele után a körözést jelentő seriff csillagok sosem jelennek majd meg, a már meglévő csillagokat nem tünteti el.

Hat csillagos körözés:
Játék közben vidd be a *Kör, Jobb, Kör, Jobb, Bal, Négyzet, X, Le* kombinációt.

NBA STREET VOL. 3.
PS2 - XB - GC

Pontosabb célzás:
Üsd be az *„Excellent"* kódot az opciók képernyőn.

THE GETAWAY: BLACK MONDAY
PS2

Életpont megduplázása:
Az intro képernyőn (mielőtt megjelenne a főmenü) vidd be a *Fel, Fel, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Kör, Kör, Le* kombinációt.
Végtelen lőszer:
Az intro képernyőn (mielőtt megjelenne a főmenü) vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, Háromszög, Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet* kombinációt.

THE PUNISHER
PS2 - XB

Minden megszerzése:
Profil névként a *„V Pirate"* kódot add meg. Ezután menj az extrák menün belül található cheat menübe.

ESPN NFL 2K5
PS2

$1,00,00 Crib Credit:
VIP profil névnek a *PhatBank* kódot add meg.
Összes Crib Item megszerzése:
VIP profil névnek a *CribMax* kódot add meg.
Minden mérföldkő teljesítése:
VIP profil névnek a *MadSkilz* kódot add meg.

Han Solo kinézet:
A PDA-n belül menj a 'factions' képernyőre, és vidd be a *Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Fel* kombinációt.

Mafia Heavy kinézet:
A PDA-n belül menj a 'factions' képernyőre, és vidd be a *Bal, Bal, Jobb, Jobb, Le, Fel, Le, Fel* kombinációt.

A licensz centerben megszerezhető autók, a hozzájuk tartozó követelmény:

NISMO 270R '94 (S14) megszerzése - Az 'International A License' teljesítése
DOME ZERO '78 megszerzése - Az 'International A License' összes versenyén első hely elérése
FORD Model T Tourer '15 megszerzése - A 'Super License' összes versenyén első hely elérése
HONDA DUALNOTE '01 megszerzése - A 'Domestic A License' összes versenyén második hely elérése
HONDA S500 '63 megszerzése - A 'Domestic B License' összes versenyén első hely elérése
JENSEN HEALEY Interceptor Mk.III '74 megszerzése - Az 'International B License' összes versenyén első hely elérése

PS2

DEVIL MAY CRY 3

Összes mód, kosztüm és galéria megszerzése:
A Start menübe lépve tartsd lenyomva az *L1, L2, R1, R2* billentyűket, és forgasd addig a bal analóg kart, amíg nem hallod a Devil May Cry szöveget.
Kosztümök és karakterek megszerzése:
A küldetés választó képernyőn nyomd be az *R1* vagy *L1* billentyűt a kosztüm vagy karakter kiválasztásához.
Coatless Dante megszerzése - Easy vagy Normal nehézségi fokozat teljesítése
Coatless DMC1 Dante megszerzése - Hard fokozat teljesítése
DMC1 Dante megszerzése - Normal fokozat teljesítése
Sparda megszerzése - Hard fokozat teljesítése
SFeler Dante megszerzése - Dante Must Die teljesítése
Dante Must Die megszerzése - Hard fokozat teljesítése
Gallery - Easy vagy Normal nehézségi fokozat teljesítése
Gallery update - Hard fokozat teljesítése
Hard fokozat megszerzése - Normal fokozat teljesítése
Heaven or Hell megszerzése - Dante Must Die teljesítése



MERCENARIES
PS2 - XB

Minden megvásárolható eszköz:
A PDA-n belül menj a 'factions' képernyőre, és vidd be a *Le, Le, Le, Le, Fel, Bal, Jobb, Jobb* kombinációt.

Végtelen életpont:
A PDA-n belül menj a 'factions' képernyőre, és vidd be a *Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt.

GRAN TURISMO 4
PS2

Extra készpénz / licensz felminősítés

A GT3 / GT4 Prolgoue mentéseket fel lehet használni, hogy a már megszerzett pénzt és licenszeket átvidd a GT4-be, így a játékban megszerezhető licenszek felével már rendelkezni fogsz, és lesz elég pénzed, hogy autót vásárolj.

MAZDA KUSABI '03 megszerzése - A 'Domestic B License' összes versenyén második hely elérése
MAZDA RX-8 Concept (Type-II) '04 megszerzése - Az 'International B License' összes versenyén második hely elérése
MERCURY Cougar XR-7 '67 megszerzése - A 'Super License' teljesítése
NIKE One 2022 megszerzése - Az 'International B License' teljesítése
NISSAN GT-R Concept '01 megszerzése - Az 'International A License' összes versenyén második hely elérése
NISSAN SKYLINE GT-R '01 megszerzése - A 'Domestic A License' összes versenyén első hely elérése
PONTIAC Solstice Coupe Concept '02 megszerzése - A 'Super License' összes versenyén második hely elérése
PONTIAC Sunfire GXP Concept '02 megszerzése - A 'Domestic A License' teljesítése

VOLKSWAGEN Lupo 1.4 '02 megszerzése - A 'Domestic B License' teljesítése

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS
PS2

Eszközök, fegyverek, páncélzat, stb. megduplázása:
A trükkhöz két játékos szükségeltetik; meg kell nyitni a mentett állást, vagy indítani kell egy új játékot, és be kell importálni azt a karaktert, akinek a cuccait meg szeretnéd duplázni, illetve egy másik karaktert, aki átveszi, és megtartja a tárgyakat. Az első karakterrel ejtsd el az összes tárgyat, eszközt, stb., majd a másikkal vedd fel. Mentsd el az állást, készíts új mentést, ne a már meglévőt írd felül. Lépj ki a játékból a főmenübe, és indítsd egy új játékot. Importáld be a karaktered, akivel eldobattad a cuccokat, majd az új mentett állásból azt is, aki felvette. Így a réginek meglesznek a saját cuccai, és az újnál is ott lesznek ugyanazok a dolgok. Indítsd újra a játékot, és ismételd meg a trükköt, ahányszor csak akarod.

TENCHU: FATAL SHADOWS
PS2

Alternatív kosztümök:
Rin rejtett kosztümje, Ayame Tenchu 3 kosztümje - vidd végig a játékos bármelyik nehézségi fokozaton
Ayame Tenchu 1 és Tenchu 2 kosztümjei és 1600 tekercs - Győzd le Juzo-t a Pit Fight módban, úgy, hogy még legalább 23 perc maradjon, és győzd le a két Ayame-t.
Pit Fight mód - Vidd végig a játékot Normál nehézségi fokozaton.
Pit Fight mód főellenségek - Mind a hat ellenséges csapatot győzd le a Pit Fight módban.

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH
XB

Cheat Mód:
Játék közben csatlakoztass egy kontrollert a kettes portba, majd távolítsd el. Ezután vidd be az *X, X, Y, Y, B, B, A, A* kombinációt az egyes kontrolleren. Hangjelzést hallasz, ha sikerült bevinni a kódot.

God Mód:
Lépj Cheat módba (a fenti kóddal), majd vidd be az *X, Y, A, B, X, Y* kódot az egyes kontrolleren. Az életpont mérő sárgára változik, ha sikerült bevinni a kódot.
Plusz $1000:
Lépj Cheat módba (a fenti kóddal), majd vidd be az *Bal Analóg kar, Bal Analóg kar, Jobb Analóg kar, Bal Analóg kar, Jobb Analóg kar, Jobb Analóg kar* kombinációt az egyes kontrolleren.

BLOWOUT
XB

God mód:
Üsd be a *'NOPAINNOCANE'* kódot.
Összes fegyver:
Üsd be a *'CHARLIEHUSTLEOVERDRESSEDROMEO'* kódot.
Végtelen lőszer:
Üsd be a *'FISHINABAREL'* kódot.
Fegyverek fejlesztése:
Üsd be a *'FRIENDLIESTGODINGALAXY'* kódot.
Pálya választás:
Üsd be a *'COOLLEVELCHEATCODE'* kódot.
Szint ugrás:
Üsd be a *'YESTERDAYYOURZEBRADIE'* kódot.
Teljes térkép:
Üsd be a *'YESTERDAY YOURZEBRADIVORCED'* kódot.
Ajtók kinyitása:
Üsd be az *'ANYANDALL CODE'* kódot.
Életpont visszaállítása:
Üsd be a *'CANEREADY TOROCK'* kódot.
Nagy láb:
Üsd be a *'DEADREDPAR TYSHOES'* kódot.
Nagy fej:
Üsd be a *'BUTTCHEAT CANSURPRISE'* kódot.
Ellenfelek lefagyasztása:
Üsd be a *'CHARLIEOS CARLIMADELTA'* kódot.
Idő faktor:
Üsd be a *'CHARLIEALPHA NOVEMBERECHO'* kódot.
Programozó üzenete:
Üsd be a *'GOODGOD HELPME'* kódot.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II
XB

Különféle karakterek megszerzés
A döntéseidtől függően különféle karaktereket szerezhetsz meg a játék során.

Handmaiden - Válassz férfi karaktert a játék kezdetén, és Handmaiden csatlakozik hozzád, amikor elhagyod a Telos Jedi Akadémiát.
Mira - Hanharr és Mira harca előtt állj a Neutral, vagy a light oldalra és Mira csatlakozni fog hozzád.
Hanharr - Hanharr és Mira harca előtt állj a Dark oldalra és Hanharr csatlakozni fog hozzád.
HK-47 - Szerezd meg a világokban kallódó 4 különféle HK alkatrészt, és beszélgess a hídnál található elromlott HK robottal. Amint megjavítod, csatlakozni fog hozzád.
Disciple - Válassz női karaktert a játék kezdetén, és Disciple csatlakozik hozzád, amikor találkozol vele a Dantooine-on.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
GC

Megszerezhető dolgok

Az alábbi módon lehet megszerezni a kívánt extrákat:
Eredeti öltözékek megszerzése - Vidd végig egyszer a játékot. Ezután végig tudod vinni a játékot abban az öltözékben, amit a játék kezdetén viseltél.
DX kamera - Vidd végig a játékot, és mentsd el. A következő alkalommal a DX kamera ott lesz az zsebedben. Ezzel a kamerával színes képeket is készíthetsz, nem csak fekete-fehéreket, mint az első kamerával.
Hylian nyelv megértése - Vidd végig a játékot egyszer, mentsd el, ezután Valoo, a Deku fa, és Jabun angolul fognak beszélni.
Alternatív kosztüm Aryll-nak - Vidd végig a játékot és indíts egy új játékot.

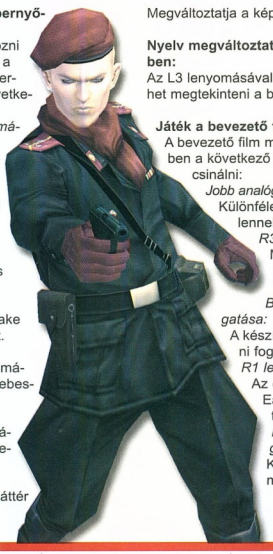
SUPER SMASH BROS. MELEE
GC

Az All-Star Mód megnyitása:
Az All-Star mód megnyitásához szerezd meg az összes rejtett karaktert (köztük Mr. Game-t & Watch-t is).

Pályák megszerzése:

Az alábbi módon nyithatod meg az extra szinteket:
Battlefield Stage
A 'Battlefield Stage' megszerzéséhez teljesíteni kell

METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER
PS2



Játék a címképernyővel
El lehet szórakozni az animációval és a háttérrel a címképernyőn, ehhez a következőket kell tenni:
Háromszög lenyomása
A háttér feketére változik, így csak Snake látszik, ahogy a harcossal küzd.
L1 lenyomása:
Megváltoztatja Snake és a harcos színét.
L2 lenyomása:
Megváltoztatja Snake és a harcos színét.
R1 lenyomása:
Felgyorsítja az animáció mozgásának sebességét
R2 lenyomása:
Lelassítja az animáció mozgásának sebességét
L3 lenyomása:
Megváltoztatja a háttér kinézetét.
R3 lenyomása:
Megváltoztatja a képernyő színét.

Nyelv megváltoztatása az Intro közben:
Az L3 lenyomásával négy nyelven lehet megtekinteni a bevezető filmet.

Játék a bevezető filmmel
A bevezető film megtekintése közben a következő trükköket lehet csinálni:
Jobb analóg kar mozgatása:
Különféle szimbólumok jelennek meg.
R3 lenyomása:
Megváltoztatja a megjelent szimbólumot.
Bal analóg kar mozgatása:
A készítők listája mozog-ni fog a képernyőn.
R1 lenyomása:
Az énekes a 'Snake Eater' szavakat suttogja.
Bármelyik nyílgomb lenyomása:
Kis körök jelennek meg a képernyőn.

GC

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

(M)
TE50-VQZF-5DD04
RVZM-8KUB-24D5Q

Főellenségek elleni küzdelemkor végtelen ütem
2F9Z-KUNM-VW6H3
WG0D-J9RE-QPJ2C

9999 ütem
80TV-T1DC-RDAX5
Y5Z5-FRR7-MWZTU
NDXQ-9NHQ-J84DH
MVXK-KX45-A2F8T

DONKEY KONGA

(M)
J9ZF-H17A-FRZF9
NK03-QAQB-06KD8

Tonnányi pénz
WGGG-492N-C10D8
K8Y3-A23K-4ZY1U

A siker mérő mindig tele van
X641-GTMP-T1TUK
R4V6-MRV5-N0DNV
09YG-REHK-MZMUT

Nem vesztesz pontot
P494-6J2X-JTD2Z
YQ1B-GB6W-70NR8
P3DM-6K1Y-Y6U45
97CM-NUEV-2RNCQ

RESIDENT EVIL 4

(M)
VMVR-G7J9-19KQQ
AE84-YAU2-FD2RE

Minden extra játék megnyitása
(Emellett megnyitja az összes karaktert)
0XDK-QCRH-WTNP6
MHK3-ZHH9-3TM9Z

Végtelen életpont
GE6Z-T7QQ-BEPV9
R4MU-C1T7-WUF9K

Maximum életpont
B6VW-E1HK-48K3C
J6UE-WMGC-MW13J
1RP6-79GH-PF76M
M9E4-9UZ2-AYN14

Maximum életpont a partnernek
47CQ-138V-E3H0W
JJY7-RF99-HT20P

Maximum életpont a partnernek
JKTW-E369-3F35M
WDU5-6RFZ-PMZR0
ZW7U-UME1-TBD5Y
Z5XB-VBY0-NB71W

Legtöbb ellenfél egy találattól meghal
ERGQ-ATZ0-82GH2
FGNR-686D-RNFRG

Végtelen lőszer
U359-REQE-JY2EZ
Y9X3-1X57-8HEBW

Minden fegyverbe 999 lőszer fér
C6RM-3RVH-3G7JF
5FKE-92TP-CHY0B

Végtelen rakéta
34FN-MFQY-P2CTB
YPUZ-RCY3-5BP1C
AWK2-WJT6-E43KR
RARC-M9G8-YY7P6

Végtelen tárgy használat
P28E-EJY7-26PM5
HNYH-5N11-XFNZF

Végtelen gránát / nyíl / tojás
WZPD-U6VV-2P1HJ
KM4Q-KH33-YXZ74

Maximum / végtelen pénz
DNPD-W7P7-0974H
RM5V-ZT1Y-V921E

Minden $1-ba kerül
BGU0-U2QM-1TCUQ
1Y8D-PHP9-VFNF9
MC6C-PJVY-ZU29M
EJ82-1WAE-75CM8



az All-Star módot egyjátékos módban.
Poké Floats Stage
A 'Poké Floats stage' megszerzéséhez legalább 200 meccset kell játszanod VS módban (anélkül, hogy közben kilépnél).
Big Blue Stage
A 'Big Blue stage' megszerzéséhez legalább 150 meccset kell játszanod VS módban (anélkül, hogy közben kilépnél).
Brinstar Depths Stage
A 'Brinstar Depths stage' megszerzéséhez legalább 50 meccset kell játszanod VS módban (anélkül, hogy közben kilépnél).
Dream Land Past Stage
A 'Dream Land stage' megszerzéséhez le kell győznöd a Target Test-et az összes normál, és rejtett karakterrel is.
Final Destination Stage
A Final Destination stage' megszerzéséhez teljesítened kell az összes (51) meccset
Flat Zone Stage
A 'Flat Zone stage' megszerzéséhez egyjátékos módban teljesítened kell a Classic módot, Mr. Game-mel & Watch-al.
Fourside Stage
A 'Fourside stage' megszerzéséhez legalább 100 meccset kell játszanod VS módban (anélkül, hogy közben kilépnél).
Mushroom Kingdom II Stage
A 'Mushroom Kingdom II stage' megszerzéséhez (ami eredetileg a Super Mario Bros. 2 NES verziójából van) be kell gyűjtened egy Birdo tróféát. A trófea véletlenszerűen jelenik meg, de ha megszerezted, megkapod ezt a pályát.
Kongo Jungle Stage
A 'Kongo Jungle' a játék N64 verziójából való, és 15 perces közelharcot kell folytatnod, hogy megszerezhesd. Ehhez érdemes Donkey Kongot választani, és a Le + B mozdulatát használni mindvégig.

Karakterek megszerzése
Az alábbi módon szerezheted meg az extra karaktereket:
Dr. Mario
'Dr. Mario' megszerzéséhez folytatások használata nélkül végig kell vinni a Classic módot egyjátékos módban bármelyik nehézségi fokozatban.
Young Link
'Young Link' megszerzéséhez végig kell vinni a Classic módot 10 különféle karakterrel (Link és Zelda köztük kell legyen) bármely nehézségi fokozatban. Ekkor ki kell állnod Younk Link ellen, akit le kell győzni.
Falco
'Falco' megszerzéséhez teljesíteni kell a '100-Man Melee' módot. Ezután győzd le Falco-t.
Ganondorf
A gonosz 'Ganondorf' megszerzéséhez teljesíteni kell a 29-es meccset. Ezután ki kell állnod Ganondorf ellen, és le kell győznöd.
Jigglypuff
'Jigglypuff' megszerzésé-

hez végig kel vinni a játékot egyjátékos módban bármilyen nehézségi fokozaton.

Pichu
'Pichu' megszerzéséhez, teljesíteni kell a 37-es meccset (Legendary Pokémon). Ki kell állnod Pichu ellen, és le kell győznöd.

Luigi
'Luigi' megszerzéséhez Adventure módban úgy kell teljesítened a pályát, hogy a stopper másodperc számlálójában legyen egy kettes (például: 03:12:43). Ekkor egy olyan jelenetet láthatsz, ahol Luigi messzire rúgja Mario-t, és így megküzdhetsz Peach-el. Győzd le mindkettőjüket, és vidd végig a játékot.

Mewtwo
'Mewtwo' megszerzéséhez vagy 20 órán keresztül játszanod kell VS módban, vagy ugyanebben a módban 700 meccset le kell játszanod. Ha ez megvan, ki kell állnod Mewtwo ellen, akit le kell győznöd.

Marth
'Marth' megszerzéséhez végig kell vinned a Classic módot a 14 alap karakterrel, és ezután le kell győznöd Marth-ot.

Mr. Game és Watch
'Mr. Game és Watch' megszerzéséhez végig kell vinned a Classic és Adventure módot is egyjátékos módban vagy a Target Test-et az összes - normál és rejtett - karakterrel, bármelyik nehézségi fokozaton.

Mr. Game & Watch
A megszerzésük másik módja, ha több mint 1000 meccset játszol VS módban.

Roy
'Roy' megszerzéséhez vidd végig az Adventure módit Marth-tal bármilyen nehézségi fokozaton. Ezután ki kell állnod Roy ellen, és le kell győznöd.

RIDGE RACER
PSP

Tükör mód
Tartsd lenyomva a Select gombot a pálya választáshoz a Single Race vagy Time Attack módban.

Végtelen Nitro
Tartsd lenyomva a Select gombot, amikor az OK-t választod az autó és pálya választó képernyőn (a verseny elindítása előtti utolsó képernyőn) a Single Race vagy Time Attack módban.

Bonusz autó
Indítsd el a Rally-X minijátékot az opciók menüből. Miután 50.000 pontot elértél, és kilépsz, a Rally-X autó elérhetővé válik a World Tour módban.

Rave Racer Arcade átvezető film
Teljesítened kell az EX Tour 36-ot.

Ridge Racer 4 átvezető film
Teljesítened kell az EX Tour 33-at.

Ridge Racer 5 átvezető film
Teljesítened kell az EX Tour 34-et.

Ridge Racers 2004 E3 demó videó
Teljesítened kell az EX Tour 35-öt.

Machine Design Collection 1 képek
Teljesítened kell az EX Tour 37-et.

Machine Design Collection 2 képek
Teljesítened kell az EX Tour 38-at.

Machine Design Collection 3 képek
Teljesítened kell az EX Tour 39-et.

HOT SHOTS GOLF
PSP

Összes játékos:
Egyjátékos módban rontsd el az első két ütésed. Ezután végezz el három tökéletes lendítést. Ezután az összes játékost kiválaszthatod majd.

METAL GEAR ACID
PSP

Jehuty kártya:
Írd be a 'JEHUTY' jelszót, hogy megszerezd a Jehuty kártyát a Zone Of The Enders-től. Ez a kártya minden felszerelést és felszerelés kiegészítést elpusztít az aktuális teremben.

Karen kártya:
Írd be a 'KAREN' jelszót, hogy megszerezd a Karen kártyát a Policenauts-tól.

Mika kártya:
Írd be a 'MIKA' jelszót, hogy megszerezd a Mika kártyát a Snatcher-től.

Viper kártya:
Írd be a 'VIPER' jelszót, hogy megszerezd a Viper kártyát a Black Arts-tól.

XM8 kártya:
Írd be az 'XMEIGHT' jelszót, hogy megszerezd az XM8 kártyát, ami a következő tulajdonságokkal rendelkezik: 50 támadás pont, 60% találati arány, 5.56 mm lőszerek, 6 lövés, 70% reakcióidő, 6 lépés, és égetés.

Bikini model clip:
Írd be a 'SABRAGE', a 'NOMEL', az 'ELYTS' vagy a 'MAEB' jelszót, hogy megnézhesd a japán bikinis modelleket bemutató klipeket. Ettől Snake-nek vérezni fog az orra, Teliokra nem lesz hatással.

PS2

SHADOW OF ROME

Az extrák megszerzése:
Art Gallery - Normal nehézségi módban szerezz bronz fokozatot minden versenyben
Ugly Duck Fling Minigame - Hard nehézségi módban szerezz bronz fokozatot minden versenyben
Survival Mode - Normal nehézségi módban szerezz ezüst fokozatot minden versenyben
Labyrinth Arena - Normal nehézségi módban szerezz ezüst fokozatot minden versenyben
Great Escape Minigame - Normal nehézségi módban szerezz arany fokozatot minden versenyben
Gorilla Costume for *Agrippa* - Teljesítsd az összes gladiátor kihívást

Octavianus speciális kosztümjeinek, frizuráinak megszerzése
Ha meghatározott mennyiségű dolgot vásárolsz a city gates területen található árusoktól, speciális extrákat szállítanak a házadba. Ezeket az öltöztetőn keresztül lehet elérni.

Crew Cut frizura - Elérhető a kezdetektől
Mr. Onion Head frizura - Öt tárgy vásárlása után érhető el
Pansa's Robe frizura - Tíz tágy vásárlása után érhető el
Splitting Head Ache frizura - Húsz tárgy vásárlása után érhető el
Chameleon öltözet - Az összes tárgy megvásárlása után érhető el

Agrippa páncélzatának megszerzése
Ha elég 'salvo' pontot gyűjtesz a játék során, megszerezheted a speciális páncélzatot, amit azután minden harcban felhasználhatsz.

Fortus Rex - Gyűjts 300,000 salvo pontot
Talon Aegis - Gyűjts 800,000 salvo pontot



VAMPIRE CHRONICLE: THE CHAOS TOWER
PSP

Marionette:
Válaszd az arcade módot. Jelöld ki a '?' jelzést a karakter választó képernyőn, majd nyomd meg hétszer a Start gombot, és utána valamelyik ütést, vagy rúgást.

Oboro Bishamon:
Válaszd ki az egyik módot (mindegy melyiket). Jelöld ki Bishamon-t a karakter választó képernyőn, majd tartsd lenyomva a Start gombot, és közben nyomd le valamelyik rúgást, vagy ütést.

Shadow:
Válaszd az arcade módot. Jelöld ki a '?' jelzést a karakter választó képernyőn, majd nyomd meg ötször a Start gombot, és utána valamelyik ütést, vagy rúgást.

EXTRA opciók:
Tartsd lenyomva az L-et és válaszd ki az opciókat a főmenüben.

Végigjátszás utáni bónuszok:
A játék 100%-os végigjátszása után megnézheted az 'Art Gallery'-ben elérhetővé válnak az arcade játékok, képek, és átvezető animációk.

SUPER MARIO 64 DS
DS

Megszerezhető kulcsok
White Room kulcsa - Kapd el az összes fényes nyulat
Wario kulcsa - Menj Luigi-vel a tükör szobába, majd ugorj a Wario festménybe, és győzd le az óriás jégbikát
Luigi kulcsa - Luigi (Big Boo's Haunt pálya harmadik emeletén található) festményébe ugorva győzd le King Boo-t
Mario kulcsa - Győzd le Goomboss-t a Rec-Room-ban található 8-Star ajtó mögötti szobában.

Ágyú
Hogy a kastélyon kívüli ágyúhoz juthass, szerezz 150 csillagot. Ott lesz egy kalap, és Luigi nyula is.

DRAGON BALL: ADVANCE ADVENTURE
GBA

Minden megszerzése:
A főmenüben vidd be a *L, R, Up, Le, L, R, Bal, Jobb, R, R, Jobb* kombinációt.

PS2

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

RUMBLE ROSES

(M)
X0K6-GJKF-FELCZX
RUK6-QZ0V-N33ED

Egyjátékos kódok
8KKF-R7N8-CYM6F

Végtelen halálos / gyilkos mozdulatok
VQ17-H6U0-RD8AB

Nincsenek halálos / gyilkos mozdulatok
8G0R-U207-ZVQW1
TJ5G-79UG-GTVX2

A halálos mozdulat számláló mindig tele van
95DX-Q375-2110Z
AZEH-2R0C-FCH3B

A halálos mozdulat számláló mindig üres
AUWU-NP6T-VMTB9
60JU-UE51-K8CXQ

Humiliation Gauge üres
P7HP-T8ZC-J58VU
QT40-EWR9-CA6MH

Humiliation Gauge tele van
EHN4-6PPG-NXGED
BDBX-CMNN-MJT9R
95HU-8RB7-T5VME
WP9G-0DMM-MB4ZK

Móka Móka Móka
KTXH-6C27-EWTKC
JB9E-91K0-74840

Ghost mód
MQMW-RT9D-626P7
2GK1-3QJJ-C1JWF

SD mód
U74Z-FEWK-W4RDR
U9UC-CH38-QF962
34VZ-N70Q-9P39N
6QH7-U6RC-0NYPM
DN9K-GYYK-X0Q6U
03AH-5PBC-9K2T7

MERCENARIES

(M)
FW6H-38YC-PBYX0
UWBC-UY53-DYXC1

Végtelen lőszer
Select + Fel aktiválja,
Select + Le kikapcsolja
XFP1-QCTD-X9KBM
YVB1-B2UB-H8MW9
TDQY-QT6W-GPZX4
M8GZ-KRNZ-09Q35
THYR-HUQ9-EUTB9

Sérthetetlenség
QCDW-AF4E-FN0A2
PT7H-NRNM-6A631
B6AD-2PHV-JTHNV

Végtelen életpont (Főkarakternek)
ANTE-KTJ6-1E6DM
PT7H-NRNM-6A631
U6GN-QNR0-AUM79

Agresszív AI kikapcsolása
TTZA-RR87-XDMX6
NFH1-5VJC-YDHHU

Maximum pénz
HHN8-5GKQ-8AJGJ
U120-R0D0-3KDFF
0UJT-TUCN-D8XX8

NBA STREET V3

(M)
E829-1FTN-3613Z
A6AD-P782-0P14Q
FXN6-UZKF-0WEKG
QE5J-JE53-WWNJB

Pontszerzéssel kapcsolatos kódok
VBEP-W63Q-H7MN5

Kettes játékos nem szerezhet pontot
XEBQ-U3KA-VB5PV
FUJB-PXBZ-T520D
XFHT-D27W-Y36QB

Egyes játékos nem szerezhet pontot
57G4-ATZZ-QG278
GHHH-FV59-DEZ39
XFHT-D27W-Y36QB

Egyes játékos mindig nyer
K0R4-K5Q3-2GGA6
Y98Y-GT9C-4HWJP
R13E-A89X-4HX42
3CW7-CC1X-Q7GTC

Gyors pontszerzés
Az *R1+L1+R2+L2* kombináció lenyomása után 20 pont
A6ZR-HQ7A-R1QFB
4RTF-38B4-UK7A6
3CW7-CC1X-Q7GTC
9A9J-GCC9-16QA9
EDCV-52Y0-Y4QTE
Y98Y-GT9C-4HWJP
ADGU-XMGQ-A7HUQ

ACE COMBAT SQUADRON LEADER

(M)
HNHZ-QHFA-FT3ZH
UU6V-WQ99-8ZEK2

Végtelen rakéta
W2EC-J9MA-04XZT
A42H-CJCW-010DU

Maximum pont
R3UN-G26V-8W53X
95VV-YPAU-TQA3U

Végtelen lőszer
9T70-72YQ-A12WD
TJPY-C8AY-80PVU
GQRZ-7BP6-71YH4

AI kikapcsolása
U1YW-VAFZ-H4178
AYNH-2BVT-AN1FM
M56A-3QR4-64URZ
6W5J-ZW00-R2ZZM

Sebesség kódok
B3KZ-JGHX-4M66Z
8UQH-1851-EZQPC

Hyper Mód
2J8W-6UC2-Y8DA1
TJPY-C8AY-80PVU
K7XT-RV31-Y4FYZ

Gyorsabb játék
EQW6-1EW3-JNTYD
TJPY-C8AY-80PVU
T6JV-R0MP-0CYDD

CAPCOM FIGHTING JAM

(M)
BXKP-8D34-RAJ1Z
YJ35-CHFQ-F5PWJ

Egyes játékos kódok
KZT9-96M8-FQKNM

Végtelen életpont
Z5KR-Q1A4-ERND8
V41V-BEJ4-RVDUB

Végtelen erő
C9K8-01DT-X3QBJ
N43J-9A77-9YZMG

Kettes játékos kódok
Y38P-1YBY-B32C5

Egy ütéssel kiütés
A8X7-KVMZ-PV5E3
1WBP-18VH-A5NAB
Y7CU-7QZ7-EWHT9

Nincsen erő kijelző
X0Q4-V41H-4EMH2
YE4U-DAAR-XKZ78

Egyes játékos méretének megváltoztatása
EUNR-6Y8F-ZMPMM

R3 a növekedéshez
Az *R3* lenyomása után a játékos nagyobb lesz
9TMX-G07U-DUR48
9RUK-FCVR-6614R
N91Z-VYZ5-G2FB7
4AKX-YP8Z-5Y790
Q45K-KJF4-RY7DA
XB3C-6VQ9-GATK6

L3 a kicsinyítéshez
Az *L3* lenyomása után a játékos kisebb lesz
MKGB-9CMG-JURQK
2Q79-4FP3-D157E



MRZE-X43G-AX8KJ
9D1J-6ZV3-YRFYB
E56U-JW7Q-1Q81U
PFER-N9D7-1RRY5

SHADOW OF ROME

(M)
K0DA-MXE3-4YUCD
A2DK-33Z9-H4DN7

Végtelen életpont
Y2MU-JCQM-UF4YM
74KF-ZE49-NM771

Maximum zseton
U6E2-WUR8-Y8KMC
FGY2-DPCU-BJQ3H

AI kikapcsolása
Az *L3* vagy *R3* lenyomásával lehet ki- és bekapcsolni
WM50-ZWPV-G6070
XM2P-T2WK-H6W49
T8KC-X7D4-PT5GB
4MAF-Y5RM-VBRF5
UD22-NGK6-2457X

Törhetetlen fegyverek
7JWU-RYTK-72R68



CALL OF DUTY FINEST HOUR

(M)
QG9P-N5T8-7W47D
TNQC-GBPA-Z36H0
CG84-DFELW-WJNUC
VFE7-FK9B-M32EA
TVUG-RXH7-Z7HPD

Egyjátékos kódok
6J4G-NWRB-H9WX9

Sérülés kikapcsolása
CE42-N4Q8-Y99CM
AYNH-2BVT-AN1FM
Y1M4-GT41-V7J5E
5MXT-J6KY-RJJUG

Végtelen karakter pont
6AV4-7J6V-6EWKE
3X4W-3KWN-QCRGF

Maximum SP pont vásárlás után
X685-NC4C-FG0AV
D7DN-B29N-Y2KNF

5HTH-7B3V-FGR9V
TGAE-AGN1-D7Z91

PHANTOM BRAVE

(M)
E0YT-1585-VFP1Q
4T7U-UBBK-YDE71
MWTW-8FXB-V9001
W6CD-U2BH-X7096

Maximum Bordeaux
R40G-Y7MH-008Z7
R68U-GKQJ-248W6

Nincs phantom eltüntetés
QPJD-A3UB-QFTJK
V1WF-03KZ-Y3M9H

Maximum tapasztalati pont egy küzdelem után
878T-Y5TC-8QU54
34GA-ECGY-12F5H

Maximum fegyver tapasztalati pont
5HXG-38CZ-501CR
MM0Z-6CC3-YCMQ2

Mindig győzelem
K40T-7B6Y-Q5FFZ
2X8M-D6NT-V5F9T

Bárhova mozgás
3J63-2ZVY-DWDNQ
1MAC-PYMQ-TKNMP

Végtelen fejlesztési pont
JR26-DAUZ-1B306
F1P9-UU7V-2UXNX

Maximum Mana
J5EW-N31M-UC5DR
PMTV-WVHW-63880
WE1J-48XD-PRHFE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

(M)
9K6K-AUV6-8KRXU
AMF2-RRUT-9U4DR
QU5Q-1XZJ-6FQNM
7CRW-YUVG-83094
3017-KTQM-N09YB
67YB-2HV5-C0GX3
0ZBX-1UFH-M3CK4
TECH-VXBA-12CTY
3EXB-YR72-PUA1D
AYA1-610U-EEXEQ
6CCE-PH81-8EW9W
0R1U-0RRJ-QP0CZ
P1DK-ZT02-G8Y9U
RBU7-82RJ-PQ917
DAJ6-NPC8-83RXG
03AH-5PBC-9K2T7
0YKZ-QXRE-H7V7U

Minden megszerezhető cucc
1FTH-0K9Z-E8RKZ
B2YB-YRQP-EQU95

P1 0 gólt szerez (Select + Fel)
AHY9-07M6-QY94A
PVEQ-7GB5-MX8U7
62A8-4T1N-4THV5

P1 99 gólt szerez (Select + Le)
TUDH-CAK9-AFDB6
Z6C3-77EJ-DYWWZ
7KBR-2GTZ-EEH2J

P2 0 gólt szerez (Select + Bal)
PA5A-RYDZ-E0KEX
BGHM-K4XA-ZPWWR
YYMX-BFYJ-7PZX9

P2 99 gólt szerez (Select + Jobb)
T3VK-0YT8-60MW4
2XY1-02QA-63KZ4
HC3Q-CNQX-AJFUM

Alacsony gravitáció
RCBF-KXQ0-FB9Y4
P8JU-MRBG-HZKK6

SPYRO: A HERO'S TAIL

(M)
E58J-D5G9-2ZQ1G
M5DQ-FG26-5GZQ1

Végtelen életpont
Z6NZ-BCU0-Z101H
KT8F-ZTHG-RU76J

Maximum drágakő
M3AW-PGHW-F2YZ0
W037-TTQ5-QMWUC
1J3P-ZG54-AN4TQ

Sebesség kódok
8153-5A31-K9V69

Mániákus futás
V47F-1ANC-P3KYX
B4GX-AAFV-PGGFM

Mániákus futás (mindenkinek)
QW0A-6EZF-YDYZP
07VN-PM1Y-6FWHB

Mániákus futás extra
G9BJ-1029-R95CM
HW8X-7TPE-C76RZ

Mániákus futás extra (mindenkinek)
A7YC-JZRG-DP33N
F48P-J2E4-PFA3B

Lehelet módosító kódok
YXRK-ZNGY-QGYH8

Elektronikus lehelet
AT0J-XW9X-K764K
6XXW-8T6Z-RTKCQ

Jeges lehelet
14MP-PXCM-EGBNQ
45A7-60M1-E1MV4

Vizes lehelet
35KY-T52Q-J3JEX
WGHV-GJQX-THGTX

Tüzes lehelet
9KBJ-X48A-MZ3HE
MG3E-FJ8K-DJ26J

PlayStation

konzolshop

Magyarország legnagyobb konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem





SONY PS2 8MB AKCIÓ!

6.499 Ft

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

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

SPILELAND

KONZOL

PS1-PS2

X-BOX

GÉPEK
KIEGÉSZÍTŐK
KÜLÖNLEGESSÉGEK

A szerviz nálunk gyors és megbízható!

Tel:06 20 385 1561

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

Budapest IV. Galopp u.1.

Nálunk kipróbálhatod, amit vásárolsz!

DONKEY KONG: KING OF SWING



→ JÓ LÁTNI, HOGY MÉG A LEGIDŐSEBB JÁTÉKHŐSÖK IS KÉPESEK LEHETNEK A MEGÚJULÁSRA. DONKEY KONG KARAKTERE, A LEGENDÁS 1981-ES JÁTÉKTERMI GÉP ÓTA MINDEN NINTENDO PLATFORMON TISZTELETÉT TETTE, ÉS MÁR TÖBB GBA JÁTÉKBAN IS FŐSZEREPET KAPOTT. EZÚTTAL AZONBAN MINDEN EDDIG LÁTOTTÓL ELTÉRŐ, EGÉSZEN ÚJSZERŰ KALANDBA VÁGHATUNK BELE KEDVENC GORILLÁNKKAL: A KING OF SWING UGYANIS NEM MÁS, MINT EGY VÉRBELI MAJOMSZIMULÁTOR!

Bizony, nem sikerült ennél jobb meghatározást találnom a játék stílusára. A nagyon eltalált irányításnak köszönhetően valóban egy, a fák ágain lengedező majom bőrében érezhetjük magunkat. A kezelés nem ördöngösség: a ta-



lajon állva a jobb- és bal oldali ravaszokkal, vagy alternatív lehetőségként a D-paddal mozoghatunk oldalirányba. Felugrani az L és R egyidejű lenyomásával, majd felengedésével tudunk. A levegőben a két ravasszal módosíthatjuk némileg majmunk röptének irányát. A pályákon színes, sárga közepű karikák jelzik a kapaszkodókat. Ezeket a ravaszok lenyomásával kaphatjuk el, a jobb oldali gomb Donkey Kong jobb kezét, a bal oldali bal kezét irányítja. Ha egyik kezünkkel sikerül megkapaszkodni, majmunk körbe-körbe lengedezik a kapaszkodó körül mindaddig, míg másik mancsunkkal is sikerül megragadnunk egy ágat - vagy míg el nem engedjük az elsőt -, így lőve ki magunkat a kívánt irányba. Eleinte meglehetősen sűrűn helyezkednek el fogódzkodók, ám később nagyon jó reflexekre és ritmusérzékre lesz szükség a légi-akrobatikához. Különösen, hogy az egyre nehezedő pályákon idővel a kapaszkodók sem jelentenek biztos pontot: sokszor mozognak, sőt, leszakadnak súlyunk alatt, így nem gondolkozhatunk sokat az ugrások között. Az egyszerű ágak mellett síneken mozgó fogaskereket, kapcsolókat, köveket is



elkaphatunk: ezek mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy ügyességünk mellett kombinációs készségünket, logikánkat is próbára tegye a játék.

A pályákon ellenségek is feltűnnek, akiket legegyszerűbben a szuperugrás képességgel intézhetünk el: a két ravasz hosszú nyomvatartásával Donkey extra nagyot ugrik, elpusztítva az útjába kerülő bestiákat, és széttörve a banánt rejtő hordókat. A banángyűjtögetés fontos részét képezi a játéknak, a gyümölcstől nyerhetjük ugyanis vissza az életerőnket. Egészségi állapotunkat a képernyő alján lévő három szív jelzi. Minden sérülés egy szív elvesztésével jár, ám 10 banán feláldozásával ezt vissza is szerezhetjük (B gomb). A szintek végén található főellenségekhez érdemes komolyabb mennyiségű majomcsemegét tartalékolni. Húsz banán egyidejű elfogyasztásával (A gomb) túladagolhatjuk hősünket, aminek rövid ideig tartó sérthetetlenség, megnövekedett erő, sebesség és ugróképesség a hatása. A komoly ár miatt használata csak különösen indokolt esetben ajánlott.

A játék kalandmódjában összesen öt világot kell bejárnunk, egyenként 4-4 pályával (plusz az elmaradhatatlan főellenségekkel). Egyes pályák végén egy ágyú vár minket, amelybe beleülve majmunk banánnal teli, ámde időlimites bonusz-szintekre repítheti magát. A végcél 8-8 bronz-, ezüst- illetve aranymedál összegyűjtése, melyeket a sztori szerint Donkey nemezise, a gaz krokodil King K. Rool rabolt el. A fő egyjátékos mód mellett négyféle minijátékot is kapunk, amelyekben akár négyen is megmérkőzhetünk egymással - ez még inkább kitolhatja az amúgy is jónak mondható szavatosságot. Engem nagyon megfogott a King of Swing, csak ajánlani tudom minden GBA tulajnak, aki friss, ötletes, igényes játékra vágyik.

Immortal

↓ INFO BOX

Kiadó:
Nintendo
Fejlesztő:
Paon Corporation
Hivatalos honlap:
www.nintendo.com

Megjelenés:
2005. február 4.
Tesztplatform:
GBA

↓ ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□

GBA

↑ PLATFORMOK

Extrák	
Time Attack mód	A játék megnyerésével érhető el.
Diddy Kong a kaland-módba	Szerezz meg minden medált Donkey-val!
Jugle Jam játékok megnyitása	Minden bronz-ezüst-arany medál hármas egy új versenyszámot nyit meg.
Wrinkly Kong a Jungle Jam-be	Szerezd meg mind a húsz kristály-kókuszdiót.
Kremling a Jungle Jam-be	Hat Jungle Jam versenyszám megnyerése az ár.
King K. Rool a Jungle Jam-be	Szerezz aranyérmet minden Jungle Jam versenyszámban!
Bubbles a Jungle Jam-be	Vidd végig az Adventure módot Diddy-vel, és szerezz meg minden medált!

RACING GEARS ADVANCE



A GAMEBOY ADVANCE AZ UTOLSÓ VÉRBELI 2D-S JÁTÉKPLATFORMKÉNT A RETRORAJONGÓK KEDVENC KONZOLJÁVÁ NŐTTE KI MAGÁT AZ ÉVEK SORÁN. A RÉGI KLASSZIKUSOK NOSZTALGIAPORTJAI MELLETT GYAKRAN TALÁLKOZHATUNK MÁR-MÁR ELVESZETTNEK HITT JÁTÉKSTÍLUSOK KÉSEI KÉPVISELŐIVEL IS. A RACING GEARS ADVANCE PONTOSAN EBBE A KATEGÓRIÁBA TARTOZIK, HISZEN EGY VALÓDI OLDSCHOOL FELÜLNÉZETES AUTÓVERSENNYEL VAN DOLGUNK, AMELY LE SEM TAGADHATNÁ A NAGY ŐSÖK HATÁSÁT.

Ami először szembeötlött a játék indításakor, hogy rengeteg létező autómárka logója díszeleg a nyitóképernyőn. Általában nem jellemző, hogy egy 2D-s, arcade versenyjátékhoz eredeti kocsikat licenszeljen a kiadó, szóval a Racing Gearsnek már az első futam előtt sikerült meglepnie.



A főmenü ezzel szemben minden eredetiséget nélkülöz: az egy- illetve többjátékos mód mellett csak az Options menüt találjuk itt, ahol a hangerő beállítása mellett a gombkiosztást is átkonfigurálhatjuk (bár szerintem az eredeti tökéletesen kézre áll). Az egyjátékos mód három lehetőséget rejt: indíthatunk bajnokságot, futhatunk egy gyors versenyt, vagy szabadon, ellenfelek nélkül gyakorolhatunk. Érdemes az utóbbival kezdeni, hiszen a pályák ismerete jelenti a győzelem zálogát. Éreznünk kell a kanyaríveket, hogy ne sodródjunk le a pályáról. Ismernünk kell a hosszú egyeneseket, ahol a nitró-gyorsítást leghatékonyabban tudjuk használni. Tudnunk kell, hol rejt veszélyeket a pálya, hogy elkerülhessük a sérüléseket. Fejben kell tartanunk az ugratók elhelyezkedését, hogy mindig kellő sebességgel szaladhassunk rájuk. Végül, de nem utolsósorban, meg kell találnunk az útlevágásokat, amelyek kihasználásával értékes másodperceket javíthatunk köridőinken. A Racing Gears pályái méretes, aprólékosan megrajzolt, tükörsimán scrollozó műremekek. Összesen öt típus van belőlük, úgymint autópálya széles aszfaltcsíkkal, őszi táj duzzasztógáttal, sivatag benzinkúttal, vulkanikus sziget lávafolyammal és borvidék sok szőlővel és szerpentinnel. Helyszínenként öt-öt, egyre nehezedő pálya vár ránk. Ezeken vannak szintkülönbségek is, néha felüljárók, fák takarják el autónkat, ám ilyenkor egy nyíl jelenik meg a kocsi helyén, mutatva haladási irányunkat.

Az irányítás rendkívül egyszerű: a D-pad vízszintes száraival kanyarodunk, az A gomb szolgál gázadásra, a B

TIPPEK

Jó rajtpozíció eléréséhez próbáld a zöld lámpa kigyulladása után minél gyorsabban lenyomni az A gombot!



pedig fékezésre. Az L-lel váltogathatunk a kocsinkra szerelt fegyverek között (itt találjuk a nitrót is), az R-rel pedig használatba vehetjük a kiválasztott cuccot. A különféle rakéták és olajfoltok mellett kevésbé harcias kiegészítőket is vásárolhatunk autónkhoz. Nagyon hasznos lehet az aktuális pálya talajának megfelelő, jó tapadást biztosító gumiabroncs, az erősebb motor, a turbófeltöltő, a páncélzat vagy éppen a plusz fegyverhely, de kocsink teljesítményének növekedése idővel erősebb fékek beszerzését is szükségessé teszi. A fejlesztések hatása jól érezhető a játékban, mint ahogy a sérülések is, így mielőtt költséges upgrade elésre adnánk a fejünket, érdemes megjavíttatnunk gépünket. Jó dolog, hogy a már megvásárolt kiegészítők nem vesznek el, így a Car Assembly pont alatt mindig az aktuális pályának megfelelően szerelhetjük fel kocsinkat.



A játékban összesen 12 sofőr-autó páros kapott helyet, de eleinte csak hét közül választhatunk. Mindegyikünknek egyedi élettörténete, és ennek megfelelő speciális tulajdonsága van. Egyesek a fegyverhasználat sebességében vagy hatékonyságában jeleskednek, mások villámgyorsan indulnak meg álló helyzetből, vagy éppen nehezen pördülnek ki. A kis autók remekül mutatnak a pályán, a gépi versenyzők pedig igazán jól, már-már emberien versenyeznek. Folyamatosan megy a helyezkedés, a lökdösődés, kihasználják az útlevágásokat, és egy pillanatra sem maradnak le a nyomunkból. Elég egyetlen hiba, egy kis kicsúszás, és máris a vert mezőnyben találhatjuk magunkat. A Racing Gears Advance még a legtapasztaltabb játékosoknak is komoly kihívást tud nyújtani, kezdőknek pedig nem is merem igazán ajánlani, tekintve, hogy nincs lehetőség a nehézségi szint megváltoztatására. Ezt leszámítva szinte hibátlan a játék, így műfajának egyik utolsó mohikánjaként tökéletesen példázza, miért is szerettük annyira ezt a stílust.

Immortal

INFO BOX

Tesztplatform: GBA

Kiadó: Zoo Digital Publishing
Fejlesztő: Orbital Media
Hivatalos honlap: www.orbitalmedia.com/rga

Megjelenés: 2005. január 27.

ÉRTÉKELÉS

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

GBA

PLATFORMOK

METROID PRIME: HUNTERS



HA MÁR SZERKESZTŐSÉGÜNKBEN JÁRT A NINTENDO ÚJ, DUPLA-ÉRINTŐKÉPERNYŐS MASINÁJA, NEM HAGYTUK KIHASZNÁLATLANUL AZ ALKALMAT, ÉS LETESZTELTÜK A LEGÚJABB METROID PRIME EPIZÓDOT...

Bár ismét a vén Európának jut ki utoljára a jóból - jelen esetben a nálunk március 11-én debütáló Nintendo DS-ből -, mégis némi kárörvendő elégtétellel töltheti el szívünket a tény, hogy az új kézikonzolhoz legelőször hozzájutó ázsiai kollegákkal ellentétben mi kapunk a gép mellé csomagolva egy Metroid



Prime demót. Azzal most inkább ne foglalkozzunk, hogy ugyanezt a pakkot az amerikai játékosok jóval hamarabb, és ráadásul olcsóbban kapták meg... Úgy látszik, hátrányos helyzetünkkel még sokáig együtt kell tudnunk élni.

GBA-ra két Metroid epizód jelent meg idáig: mind a Fusion, mind a Zero Mission elnyerte a tesztelők és a játékosok tetszését, és személy szerint nekem is a kedvenceim közé tartoznak mind a mai napig. A Hunters legszembetűnőbb újítása a korábbi handheld epizódokhoz képest, hogy a GameCube-os Prime sériához hasonlóan 3D megjelenítést, és első személyű nézetet használ. A grafikai motor nagyjából az első Quake szintjén mozog, így valódi háromdimenziós környezetet kapunk poligonellenfelekkel. A sokszögek száma persze nem túl magas, és a textúrák is igen alacsony felbontásúak, de ez az apró képernyőn kevésbé zavaró; az LCD-n a játék mutatósabb, mint ahogy azt az interneten terjengő screenshotok mutatják (ez valószínűleg a legtöbb DS játékra igaz). A grafikusok munkáját dicséri, hogy a viszonylag szerény lehetőségek ellenére sok tekintetben a csúcs kinézetű GC-s epizódokat idézi a játék, a régi ellenségek jól felismerhetőek, a környezet pedig a maga puritán egyszerűségében is autentikus Metroid-hangulatot áraszt. A kockás Prime-érzés reprodukálásában nagy szerepet kapnak az ismerős hanghatások és dallamok is, az audió szekcióval minden a legnagyobb rendben van.

A handheld konzolokra írodott FPS-ek egyik gyenge pontja az irányítás megvalósítása szokott lenni. Mivel GBA-n leginkább csak Doom és Duke Nukem 3D szintű, úgynevezett 2.5D technikát használó stuffok jöttek ki a témában, a digitális pad alkalmazása nem jelentett komoly hátrányt. A valódi 3D motort használó első személyű lövöldéknél azonban elengedhetetlen az analóg irányítás. Tapasztalatból mondom: anélkül tiszta kínszenvedés lesz a játék. PC-n az egér tökéletes megoldásnak bizonyult, a konzolos gamepadok analóg karjaira azonban ez már távolról sem igaz. A DS érintőképernyőjének köszönhetően a Metroid Prime: Hunters egy teljesen új metódussal szállhat versenybe. Az alapkiosztás szerint a D-pad felel meg az előre-hátra mozgásnak, illetve az oldalazásnak, míg a ravaszokkal elsüthetjük fegyverünket. Célzásra, fordulásra az alsó kijelző szolgál: akár a stylust, akár a hüvelykujjunkra erősített műanyag toldalékot használjuk, nagyon precíz, és meglepően könnyen megszokható irányítást kapunk. Az ugrás, a fegyverváltás és a morph ball üzemmód aktiválása szintén a touchscreenen keresztül történik. Előbbihez gyors egymásutánban kétszer a képernyőre kell böknünk, utóbbiaknak pedig külön ikonok felelnek meg a kijelző alján. Sajnos a stylus használatakor gyakran előfordul, hogy óvatlanul felemeljük a kis tollat, majd újra visszahelyezzük, amit sok esetben ugrás parancsként értelmez a program. A csuklópántra applikált „bütyök" használata esetén kevésbé jelentkezik a probléma, viszont így még az én nem éppen apró férfikezemmel sem értem el kényelmesen a kijelző teljes területét, köszönhetően az ormótlan dizájnnak - a fiatalabb, illetve a nőnemű játékosoknak ez fokozottan zavaró lehet. Az alapbeállításokon kívül még négy előre definiált irányítási szisztéma közül választhatunk, melyek között megtaláljuk az alsó kijelző használatát nélkülöző, teljesen digitális, és az E3-on látott, az érintőképernyőt bökdöve lődözős módokat, valamint ezek balkezesek számára optimalizált változatait is. A demóban két fő játékmód közül választhatunk: egyjátékos tréningben három gyakorlókküldetés áll rendelkezésünkre, multiplayer módban pedig három pályán küzdhetünk meg barátainkkal. Nézzük először a Training mód lehetőségeit!



ÉRDEKESSÉGEK

A Metroid Prime: Hunters teljes verziója egyike a DS európai premierjekor a boltokba kerülő nyitócímeknek.



Regulator: szobák során kell keresztülverekednünk magunkat, a következő helyiség ajtaja mindig az összes ellenség likvidálása után nyílik meg. A puszta tűzerő azonban nem mindig elég a továbbjutáshoz: az egyik teremben például mozgó platformokon kell ugrálnunk, majd morph ball üzemmódban fellőni magunkat a következő szoba bejáratához, ahol szintén labda alakban kell átjutnunk egy egyszerű labirintuson. A végső küzdelmet saját sötét alteregónkkal vívhatjuk meg, így kapunk egy kis ízelítőt a multi deathmatchek hangulatából is. Összesen tíz percünk van a teljes pálya végigtolására, ami bőségesen elegendő. Pontokat a legyőzött ellenfelek után kapunk, alapesetben darabonként tízet, de igazán kaszálni az úgynevezett kombókkal lehet. Jelen esetben kombó alatt egymás után, célt tévesztett lövés nélkül több ellenség elpusztítását értjük. Egy kettes sorozat 2x20, a hármas 3x30, a négyes 4x40 pontot hoz a konyhára, és így tovább.

TIPPEK

Ha az Electro Lobot kétszer veszed fel, a tűzgomb nyomva tartásával feltöltheted, hogy egyenes pályájú lövedéket tüzeljen, nagyban megkönnyítve ezzel a célzást.

Survivor: ebben a játékmódban nincs időkorlát, csak utolsó vérig tartó küzdelem az ellenségek végtelen hada ellen. A pálya kiképzése ennek megfelelő, nem lineárisan kapcsolódó szobákat kapunk, hanem egy korrekt deathmatch helyszínt, amely egyaránt tartalmaz nagy tereket és szűkebb folyosókat. A pontozás ugyanazon szisztéma szerint zajlik, mint a Regulator módban, vagyis az igazán magas pontszámok eléréséhez sokat kell gyakorolnunk az érintőképernyős célzást, mozgást, és a különféle fegyverek használatát.

Morph Ball: feladatunk, hogy labda formában végiggurulva a kijelölt pályán összegyűjtsük a kis kék golyókat, méghozzá lehetőleg sorrendben. Ez azért nagyon fontos, mert itt is akkor ugrik meg igazán a pontszám, ha több golyót gyűjtünk be a megfelelő sorrendben egymás után. Összesen 55 másodpercünk van a feladat teljesítésére, így érdemes lendületesen, az ellenségeket finoman megkerülve, a kijelölt útvonalhoz ragaszkodva haladni. Ez a D-paddal viszonylag nehezen kivitelezhető, inkább az érintőképernyős, analóg irányítást ajánlanám. Ha mind a három egyjátékos módban sikerül feliratkoznunk a High Score listára, jutalmunk egy extra videobejátszás lesz. Itt jegyezném meg, hogy igazán szuper animációkat láthatunk a játékban, ráadásul még izgalmasabbá teszi őket, hogy egyszerre futnak a két képernyőn. Néha ugyanannak a jelenetnek az alját és a tetejét mutatják a kijelzők, máskor viszont különböző kameraállásokból zajlik az akció alul illetve felül, ami rendkívül újszerű rendezői megoldásokra ad lehetőséget.

Multiplayer módban maximum négyen mérhetjük össze tudásunkat egyszerű deathmatch-ben, összesen három erre a célra kialakított pályán. A harc során minden fegyver elérhető, amellyel az egyjátékos módban találkozhattunk, sőt, az electro lobot csak itt használhatjuk. A helyszínek közül a GC-s Metroid Prime Chozo romvárosára emlékeztető Ancient Vestige a legkisebb, öt perces játékidővel. A Trooper Module szintén egy egyszerű pálya, sok morph ballozási lehetőséggel és öt perces köridővel. Az Assault Cradle név alatt a Survivor mód pályája köszön vissza. Ez a legnagyobb helyszín, ahol hét perces meneteket tolhatunk, és egyben ez az egyetlen, ahol a külső platformokról lezuhanhatunk a semmibe, így halva értelmetlen halált.

Végszóként annyit mondanék, hogy nagyszerű kezdeményezés a Nintendótól, hogy egy ilyen színvonalas demót ad az új kézikonzol mellé. A Metroid Prime: Hunters remekül kihasználja a DS érintőképernyőjét és vezetéknélküli kommunikációs képességeit, így emészthető grafika és remek hanghatások mellett érdekes, kicsit újszerű, de mindenképpen élvezetes játékélményt nyújt. Úgy érzem, érdemes lesz beszerezni a teljes verziót is!

Immortal

↓ INFO BOX

Tesztplatform: DS
Kiadó: Nintendo
Fejlesztő: Nintendo
Hivatalos honlap: www.metroid.com
Demó Megjelenés: 2005. március 11.

↓ ÉRTÉKELÉS

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

→ DVD: VIDEÓ

DS

↑ PLATFORMOK

SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT SEGÉLYVONAL.

PS2 → Tom Clancy's Rainbow Six 3

Sziasztok!

PS2-re, a Rainbow Six 3-as játékhoz keresek csalásokat. Van egy pálya ahol elakadtam - ahhoz kellene segítség. Előre is köszi! Merk Balázs

Kedves Balázs!

Ravasz módon nem írtad meg, hogy melyik pályán igényelsz segítséget, így nem volt más választásunk, mint kikeresnünk Neked a játékhoz tartozó pályaválasztási kódot! Az alábbi kombinációt a játék főmenüjében kell beadnod: *L1 , R2, L2, R1, Balra, Jobbra , Négyzet, Kör.*

Bagó Péter

PS2 - XB - GC → Mortal Kombat: Deception

Sziasztok!

Segítséget szeretnék kérni Tőletek a Mortal Kombat Deception PlayStation 2 játékhoz. A következő problémák merültek fel:

1. Minden játéknál és játékon belül az L1 gomb lenyomásnál Enter kódokat kér. Nem tudom a kódokat. Például a Koncest játékmód vagy a Kryptás játék el sem indul kódok nélkül. Kérlek írjátok le a kódokat.
2. Az első játéknál (hagyományos verekedős játék) csak a középső 12 játékos közül lehet választani a többit nem lehet kiválasztani. Mi ennek az oka?

Köszönettel:

Bősz Mónika

Móni drága!
A kért kódokkal a játék az irányítót kézben tartó játékost azonosítja. Ezekkel a „Profil" kódokkal lehetővé válik, hogy egy memóriakártyával több játékos (barátaid, testvéred) is elmenthesse a játékban való előrejutását. A kódokat így Te magad adhatod meg első alkalommal az Options menüben.
A hagyományos, verekedős résznél pedig addig nem is lesz több választható játékos, amíg meg nem „nyitod" őket. A még nem aktív karakterek több módon is előcsalhatóak - általában a Konquest módban szerzett zsetonokkal tudod megvásárolni őket a Kriptában, jó sok pénzért...

Reméljük így már akadálymentes az út a Mortal Kombat bajnokság megnyeréséhez :)

Bagó Péter

A SEGÉLYVONAL CÍME:
PLAY ZONE - 1325 BUDAPEST, PF.: 214.,
vagy playzone@playzone.hu

PS2 - XB → **Syberia 2**

Kedves Play Zone!

Az újsággal kapcsolatban csak azt szeretném leírni, hogy egyszerűen szép és tartalmas. Végigjátszások, segítségek és tippek tömkelege található, szóval minden ami egy vérbeli játékosnak kell. Az ok amiért tollat ragadtam, a következő: elakadtam a Syberia 2-ben (PS2), annál a résznél amelyiknél lezuhan egy repülőgép és a benne lévő panelt kéne 0328-ra beállítani. Kérlek segítsetek!!!

Köszönettel Kaspár Zsanett!

Zsani!

A megoldást a CD Games 2004/3-as számából ollóztam ki, ahol a játék teljes, konzolokra is alkalmazható végigjátszása található:

„A magaslaton balra indulva a lezuhant roncshoz érkezel, ahol a vezetőülésbe szállva annak automatikájával ismerkedhetsz meg. Első körben kapcsold be a főkapcsolót, a bal felső sarokban - ezzel kigyullasztottad a piros lámpát az energiaellátásnak, a sárgát az A, és a zöldet a B gombnak. Kapcsold le a B gomb melletti kart - így kialudt a zöld világítás.

A hangszóró alatti 3 kapcsoló közül a legutolsót lefelé állítva, már csak az alattuk lévő kisebb csavarókkal kell játszanod, hogy megkapd a felvillanó 03-as számot. Ezután az A kapcsolót leállítva és a B-t felkapcsolva ismét a hangszóró alatt kell büvészkedd - az elsőt le, a második kettőt pedig fel kell pattintanod. Miután felvillant a 28-as szám, megvan a kombináció, amit nemsokára a radartoronynál kell majd használnod. Térj vissza az előző képernyőre, ahonnan déli irányban a kommunikációs toronyhoz érkezel. Éppen hogy csak el tudsz ugrani az időközben megjelenő Bourgoff-testvérek elől - a haramiák Hansszot túszul ejtve egy sífutóval távoznak a területről. Lépj oda a radarállomáshoz, ahol a megfelelő frekvenciát beállítva (0328), immáron beszédbe elegyedhetsz az alvó repülőpilótával. Miért kiderül, ő Boris Charov, egy régi ismerős Komkolzgrad városából, aki ha a Holdra nem is, de legalább a közeli orosz tundrára eljutott. Miután sikerült felébresztened, segíts neki lekászálódni a fáról, majd kérd segítségét jelen ügyben. Mivel a vonat gyalogszerrel túlságosan messze van, egyetlen épkézláb megoldásnak a másodpilóta katapultülésének használata látszik. Egyetlen bökkenő, hogy pontos koordináták nélkül képtelenség lesz a vonaton landolni. Ehhez azonban segítséget nyújt a radartorony: mássz fel az óriási tányérantennához és tekerd meg a kart kétszer. Visszamászva a radarszobába, kapcsold be a szerkezetet, majd olvasd le a képernyőről 80-20-as koordinátát. Borishoz visszatérve boldogan újságold el a legfrissebb híreket, és elköszönve tőle, lövesd ki magad a megadott pozíció irányában. A mozdony mellett landolva viszontköszönthteted a Youkit, és Cirkos úr telefonhívásából azt is megtudhatod, hogy Cantin már Romansburgban jár. A hóból kikandikáló kart meghúzva Oscar kerül elő, ám megfagyott mechanikájának köszönhetően még nem muzsikál valami tökéletesen.. A vonaton található műhelyt felkeresve egy olajoskannát keríthetsz elő, amivel beolajozva Oscar elgémberedett végtagjait, új életet lehelhetsz a jólelkű masinériába. Mint elmondja - nem éppen tehetett arról, hogy a Bourgoff testvérek közbeléptek, hiszen testi fölényüket kihasználva védtelenül állt velük szemben, a gyengélkedő Hansnak pedig esélye sem volt szembeszállni velük. A vonat azonban csak is kizárólag az Oscarnál lévő kulccsal indul, így Igor és Ivan kénytelen volt a hófutóval menni. Nektek viszont ott a vonat, amibe Oscar unszolására szállj is be mihamarabb."

Bagó Péter

PS2 → Devil May Cry 2

Helló!

Még mindig a Devil May Cry 2. A 8.misszióban elakadtam - kérnék egy kis segítséget. A vízből kijövök, egy terembe jutok Lucia-val, és itt elakadok.

Előre is köszönöm, Imre

Imrus!

Vissza kell verned a tűzlabdákat a szembe három alkalommal a kardoddal, így megemelkedik a vízszint annyira, hogy tovább tudj majd jutni. A felszínre úszva újra egyértelműbb lesz majd az út...

Bagó Péter

XB → Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

Hali!

Elakadtam a játékban, mert nem tudom, hogy lehet megkapni a fénykardot a Dantooine nevezetű planétán!! Tudom írtátok, hogy az összes mellékküldetést meg kell csinálni, de én szerintem megcsináltam, mert kirakta abba a kicsi ablakba a fénykard utolsó darabját, amikor segítettem az ellenálásban és utána a Jedi mester eltűnt ezért gondolom. De még sincs meg a fénykardom! Légyszi segítsetek szerintem pár ember elakadhat ugyanitt, előre is köszönöm!

Fodor Krisztián

Kedves Krisztián!
A játékban nagyon sok helyen kaphatsz / szerezhetsz fénykardot, ahogy azt a végigjátszásban is közöltük. A Dantooine bolygón először a Crystal Cave-et kell felkeresned, teljesítened a küldetéseket, majd a Jedi Enclave-ben kell rendet tenned. Nézz vissza többször a Khoonda Plainsbe, mert újabb infókkal láthatnak el téged. Ezután sétálj a Crystal Cave-be és a Mercenaries-okat leölve szabadítsd ki Master Vrookot. Szedd fel a nevedre szóló kristályt, majd lépj az Ebon Hawk fedélzetére és keresd Bao-Durt. Ő a tech-specialista, mindig ő készíti el az új fénykardokat, melyeket aztán te már upgradelhetsz a Workbenchen. A mester miatt pedig ne aggódj, találkozni fogsz még vele, hisz a cél, hogy mindet felkeresve egyesítsd őket a Dantooine-on.

Stinger

TUTI DVD-S PLAYZONE LELŐHELYEK

Vidéken:

Miskolc Szinvapark (Bajcsy Zs. 2-4.)
Nagykanizsa Kanizsa Plaza
Kaposvár Kaposvár Plaza
Szolnok Szolnok Plaza
Zalaegerszeg Zalaegerszeg Plaza
Debrecen Debrecen Plaza
Debrecen Cora City Press
Nyíregyháza Szegfű 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
Budakalász Cora
Fót Cora
Százhalombatta Piac tér
Pécs Jókai u. (Nagypostánál)
Békéscsaba Andrássy út 22.

Budapesten:

IX. Boráros tér metró aluljáró Relay
VII. Blaha L. tér metró aluljáró Relay
IX. Népliget metró aluljáró Relay
III. SÜBA 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. Pólus Center Tesconál City Press
X. Kőbánya-Kispest metró aluljáró Relay
XIV. Örs Vezér tér Árkád Üzletház aluljáró Relay

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljára lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét.

A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

PLAY ZONE, 1325 Budapest, Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni.

Rendelhető végigjátszások

A teljes lista megtalálható itt: www.vegigjatszas.hu

017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	170	Champions of Norrath	2	600 Ft
034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2,X	600 Ft
037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft	152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2,X	600 Ft	172	James Bond 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft
041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft	153	Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft	173	Forbidden Siren	2	600 Ft
043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	111	The Great Escape	P,X	500 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft
045	Halo	P,X	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft
057	Mafia	P,2,X	500 Ft	133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	160	Mission Impossible: Operation Surma	2,X,G	600 Ft	191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft
058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	161	Arx Fatalis	X	600 Ft	197	Harry Potter and the Prisoners of Azkaban	2,X,G	600 Ft
063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	199	Red Dead Revolver	X	600 Ft
069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft	200	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft	165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft
076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Strain	2	600 Ft
081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
093	Serious Sam	P,X	300 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft	205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft												

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
224	Driv3r	2,X	600 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	222	Psi-Ops: The Mindgate Consp.	2,X	600 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
219	Galleon	X	600 Ft												

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube, **A**: Gameboy Advance. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

LEVELEZÉS

MINDEN ÚT A ZÓNÁBA VEZET...

Üdvözletem a kedves közönségnek, aki megélte ezt a kicsit még télbe forduló tavaszt (mikor írom a levelezési rovatot, épp nagy havazás várható), hisz azt hiszem, továbbra is megéri túlélni a nehéz időket, ha máshogy nem megy, hát a kontrollert szorongatva a kandalló mellett. Nekem elég sűrű volt a beosztásom az elmúlt két hónapban, először a vizsgák, egy hónapja meg belépett életembe a World of Warcraft véglegesen, és minden időmet el is rabol. Azt hiszem, ez az a játék, ami miatt PC-t vennék, ha nem lenne (ezt azért írom le, mert mindig azt hallom, hogy XY játékért vett haver konzolt, és jólesik a kicsi szívemnek, hogy most én is mondhatok ilyet). Nade hagyjuk ezt, mert azért rátok van időm, nézzük, mit hozott a postás!

Csá Mindenkinek!

13 éves PS2 tulaj és megrögzött Play Zone vásárló vagyok. Ilyenkor mindenki azzal kezdi, hogy jó az újság, de DVD kéne bele. Nos ez óriási nagy tévedés! Ha valaki DVD-t akar nézni, akkor olyan újságot vegyen, vagy hozzon ki egyet a tékából! Plusz már jó néhányszor leírtátok, hogy a Play Zone Extrában van. Nekem a poszterek nagyon bejönnek. Válaszaim a januári számban feltett kérdéseitekre: sajna nincs net elérésem, PS2, ha éppen nem vagyok büntetésben, akkor hét közben minden nap 2-3 óra, hétvégén 5-6 óra. Az osztályomban ketten vagyunk konzol tulajok és amikor éppen suliba menet veszünk Play Zone-t (én legalább is csak azt veszek), akkor mindenki sorban áll érte, hogy elolvashassa. Sokszor átjönnek a barátnőim, azt mondják, hogy PS2-zni sokkal jobb, mint számítógépezni. Ez főleg olyankor jön fel, ha olyan játékon játszunk, ami nekik is megvan. Amúgy DarkMasterrel ellentétben én a PS2-t részesítem előnyben.

Na hagyom, hogy csináljátok a király újságotok! Sok sikert! Csá! Liliána

Kedves Olvasók! Igaz, hogy azt írtam, hogy a lányok is írjanak, de lassan kezdem úgy érezni, hogy valamit én nem csinálok jól.

Ezzel nem azt akartam elérni, hogy a fiúk mostantól egyáltalán nem érdekelnek (ezen a téren), nyugodtan ők is mélezzenk, nem fogom félreérteni *(Nahát miket lehet itt olvasni, kicsit nem figyel oda az ember és... - Jack).* Lányok, előttetek meg emelem kalapom, nem hittem, hogy ennyien vagytok a konzolosok között.

A levélre reagálva: én is szeretem a posztereket, látnád a koliszobánkat, mindenféle jó képpel van tele *(főleg az a középen lévő szőrös felsőtestű, aliennek minősülő lény tetszik... - Jack),* sajnos már nem nagyon van helyem az újaknak. A büntetéssel csak okosan, igen sok játékra felhasználható időt elvesz az ember életéből, anno nekem is voltak ilyesféle gondjaim, de gyorsan leszoktam róla, úgyhogy több időm volt a gép előtt. Az szép tőled, hogy megosztod az újságod a többiekkel, ezért bízony pirospont jár, további jó játékot!

Hello Play Zone!

Nem szoktam levelet írni, de nektek írok, mert Király az újság! Szerintem ez az egyetlen igazi konzolos újság! Minden szuper, a leírások, a poszterek, a DVD melléklet pedig hab lesz a tortán!

Nekem 1 éve van XBOX-om. Két kisfiam és a munkám mellett másra nincs is időm (néha fordított helyzet áll elő). Nagyobbik fiam 4 éves, időnként összeveszünk, hogy ki játszon. Ilyenkor előkerül a Tom & Jerry W.O.W. lemez és jól elverjük egymást. Egyébként mióta apámnak megmutattam a NFSU-t, ő is XBOX-ot akar venni. Ha tudtok egyet jó árban, érdekelne. Kedvencem a HALO 1,2, S.W.:KOTOR, GTA sorozat. Feleségem szerint túlzásba viszem. Lehet, hogy igaza van, már késtem el játék miatt a melóból. Az éjszakai játékokról nem is beszélve. Most mennem kell, mert a sógorom tegnap elkunyerálta a gépet, de már nagyon hiányzik. Csak így tovább srácok, sok sikert!

uí.: Előző számban a segélyvonalban ZOLEE-nak üzenem a Turokhoz: a fatörzstől balra (amin a GÖMB van) a szakadék szélén lenézel, van ott egy kis perem, leugrasz, végigmész a járaton és megvan a harmadik GÖMB.

Üdvözlök mindenkit ZOY!

Több okból raktam be pont ezt a levelet. Először is férfi írta, ami mostanság ritka, mint a fehér holló, másodsorban pedig a segítség ZOLEE-nak biztos jól jön.

Jól nézhettek ki, mikor a fiaddal egymást gyepáljátok, ennél jobb már csak az lesz, mikor édesapád is beszáll, és a három generáció fog együtt szórakozni *(Maximum felváltva... - Jack).* Ahhoz viszont muszáj hozzáfűznöm egy-két gondolatot, hogy a játék más, komolyabb dolgok rovására megy. Több barátom járt már úgy, hogy annyira rabjává vált a játéknak, hogy ez a kötelességének teljesítésében vált akadályá (buktak minden vizsgán). Nem tudom, hányan lehetnek, akik azért visznek haza rossz bizonyítványt, , mert épp nem értek rá tanulni a virtuális világ miatt, de szerintem szörnyen nagy lehet ez a szám. Gondolkodjatok kicsit, biztosan beleférjen a napi kis tanulás a szórakozás mellé (meg a munka), foglalkozzatok néha mással is, menjetek el egy jó buliba, vagy olvassatok, mert az már beteges, ha csak azért mész ki a lakásból, hogy megvedd az újságot (bár számunkra ez megtiszteltetés). Itt a tavasz, tessék lemenni focizni (na jó, én sem mennék le), vagy kirándulni, ne a konzol mellett teljen el a húsvét *(Húsvét? Ember itt még havazik... - Jack)* (tessék locsolni!!!).

Már megint átmentem tanár bácsiba, ezt teszi a kor, meg a tény, hogy én is ülnék vissza játszani most azonnal, és ez kicsit engem is megijeszt. A lényeg, hogy ne tessék begyógyulni a képernyő elé, legalább annyi időt tessék szakítani, hogy nekem írjatok! Legyetek jók és mindenkinek tojjon jó nagyot a nyuszi!!!

Grillo
grillo@irj.hu

MEGFEJTÉSEK - PLAY ZONE 2005/2

1. A nyerő 10

1. Hogyan nevezik a PlayStation 3 központi processzorát? *(Cell)*
2. Mely PlayStation 2-es, és Dreamcast-os játék fejlesztője volt a jelenleg Jaws-on dolgozó magyar Appaloosa? *(Ecco the Dolphin)*
3. Mi volt a Fahrenheit fejlesztőjének, a Quantic Dreamnek első játéka? *(Omikron: The Nomad Soul)*
4. Hány darab PSP volt az indulókészlet a decemberi japán premieren? *(200 ezer)*
5. A Warren Spector által alapított cég nevére lennénk kíváncsiak... *(ION Storm)*
6. Mi volt az előző, Xbox-os Oddworld játék címe? *(Oddworld: Munch's Oddysee)*
7. Ki lesz a Resident Evil 4 főhőse? *(Leon S. Kennedy)*
8. Hogyan hívják majd a Nintendo következő generációs, GameCube-ot követő asztali konzolját? *(Nintendo Revolution)*
9. Milyen túlélő játékot készített a nemsokára megjelenő, Cold Fear-en is dolgozó francia Darkworks? *(Alone in the Dark: The New Nightmare)*
10. A Ubi Soft melyik stúdiója fejleszti a márciusban megjelenő Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory játékot? *(Ubi Soft Montreal)*

2. Képtelen feladat

Euro RAlly Champion
Fight Club
Garfield
The Polar Expressz
The Singstar Party

3. feladat csomag

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

"NEM KÖVET SEMMILYEN DIVATOT, MEGTEREMTI AZT!"

– XBM Magazine



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

A CSAPAT A FEGYVERED™



EGYSZERŰ CSAPATIRÁNYÍTÁS

AZ EPISODE III ELŐZMÉNYE

TÖBB MINT 15 ÖSSZETETT PÁLYA

MULTIPLAYER JÁTÉKMÓD

EREDETI *STAR WARS* FEGYVEREK

PC CD-ROM SOFTWARE

XBOX

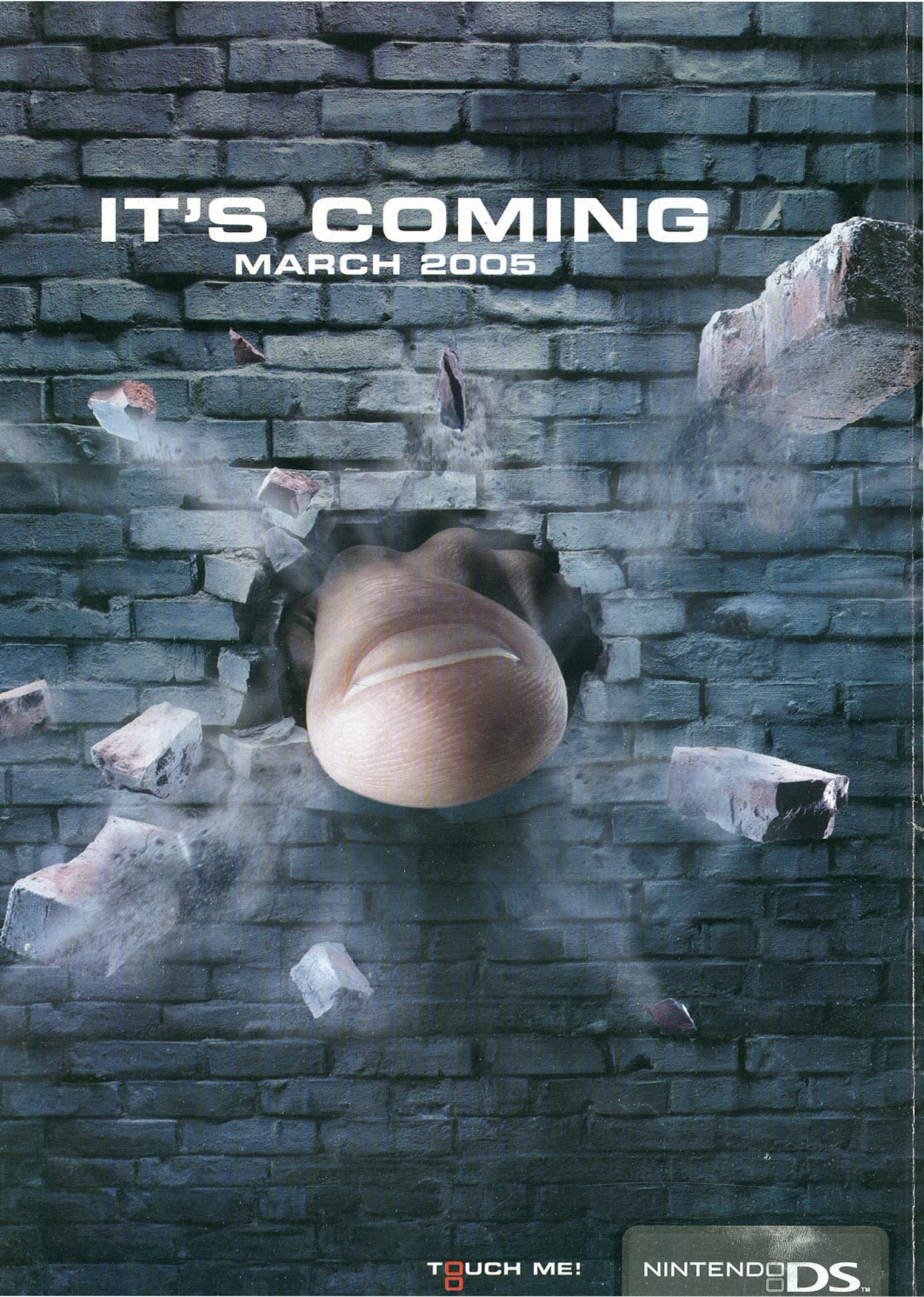
XBOX LIVE ONLINE ENABLED

POWERED BY gamespy

LUCASARTS

www.lucasarts.com

LUCASARTS AND THE LUCASARTS LOGO ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. *STAR WARS REPUBLIC COMMANDO* IS A TRADEMARK OF LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. ©2005 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OR LUCASFILM LTD. & ® OR TM AS INDICATED. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT, XBOX, XBOX *LIVE*, THE *LIVE* LOGOS AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARK OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENCE FROM MICROSOFT. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES INC. ALL RIGHTS RESERVED.


IT'S COMING
MARCH 2005
TOUCH ME!
NINTENDO DS.