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

NYEREMÉNYEKBEN TÖBBSZÁZEZER FT ÉRTÉKBEN!

DOOM 3
PROJECT SNOWBLIND
THE PUNISHER
CONSTANTINE
V-RALLY 3
MATRIX
EVIL PROPHECY
+ PÓLÓK ÉS EGYEBEK

PLAY ZONE

DOOM 3

TELJES GUIDE + POSZTER

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



+ 15 extra mozdulat elemzése

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING



+ 10 tuning beállítási lehetőség

Unreal CHAMPIONSHIP 2 THE LIANDRI CONFLICT



+ 21 fegyver részletes kivesézése

TEKKEN 5 +++ PROJECT: SNOWBLIND +++ WORMS 4 +++ COLD FEAR

2006/4 - MÁJUS
998 Ft

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

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

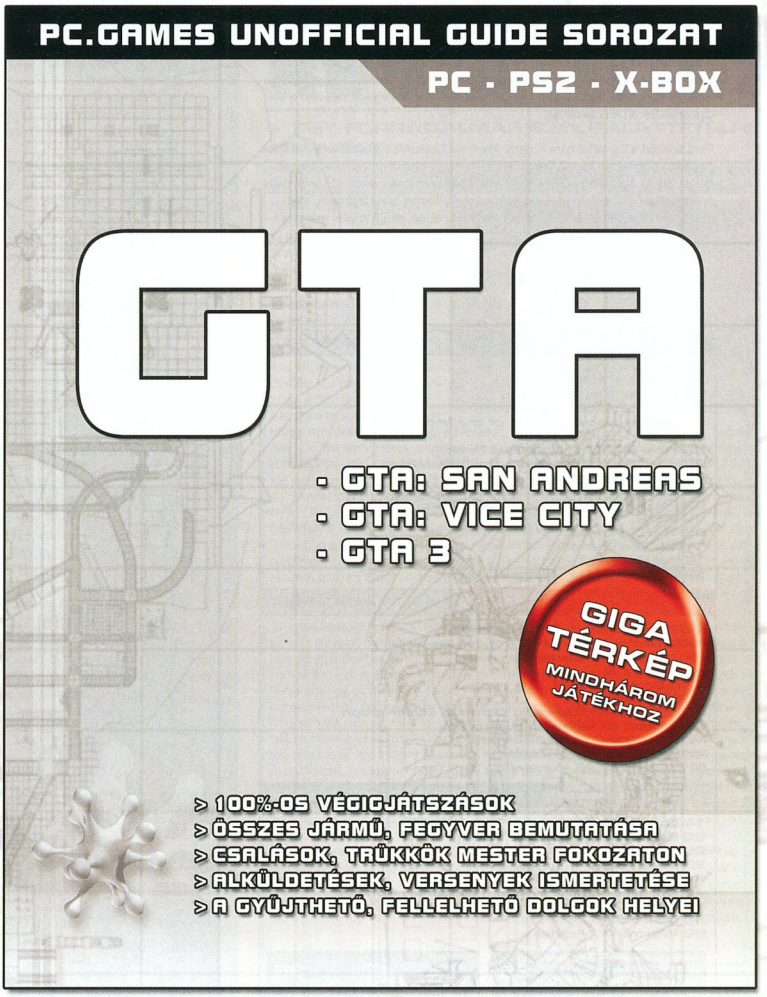
GTA: San Andreas

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

EZ NEM HIÁNYOZHAT A TE POLCODRÓL SEM!

A GTA, GTA3, GTA: VICE CITY, GTA: SAN ANDREAS NÉV ÉS AZ EHHEZ KAPCSOLÓDÓ JOGOK A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE BEJEGYZETT VÉDJEG

188 OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK, SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!



KAPHATÓ A MediaMarkt ÉS SATURN

ÜZLETHÁLÓZATBAN ORSZÁGSZERTE!

TARTALOM

Sziasztok!

Úgy látjuk az eddig beérkezett visszajelzéseitek alapján, hogy a múltkori szám DVD-s változata elnyerte a tetszéseteket, sőt magával a DVD tartalmával is meg vagytok elégedve. Köszönjük a hozzánk érkezett sok segítő szándékú levelet, igyekszünk még jobban kihasználni a korong adta lehetőségeket, és minél több infót rázsúfolni a nagyon hamar elfogyó területre. Mostani számunk melléklete is ebben a szellemben készült, a lap tartalmához próbáltuk igazítani a vizuális megjelenítést. Persze a hagyományos tartalom mellett rengeteg extra is helyet kapott a válogatásban, majd rácsodálkoztok ti is egyik másikra, ha végigpörgetitek a DVD tartalmát.

Persze azért a lap tartalmára is nagy figyelmet fordítunk, éppen ezért is örültünk az utolsó pillanatban beeső Doom 3-nak, mely valószínűleg igencsak tetszeni fog az XBOX használóknak. Akad azonban több multiplatform cím is, ami megdobogtathatja bármely konzol tulajdonos szívét, semmi panaszra nem lehet okotok a felhozatalt elnézve. Lassan-lassan közeledik az E3 is, ami már most látszik a bejelentéseken, s valószínűleg (hasonlóképpen az eddigi évekhez) játék dömping fogja jellemezni a kiállítást. Reméljük a legjobbakat, de addig is itt van a mostani PLAY ZONE, vessétek bele magatokat!

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

06 Samurai Western
06 50 Cent Bulletproof
06 Shadow the Hedgehog
06 Spartan: Total Warrior
07 Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
07 Tomb Raider: Legend
08 Halo 2: Multiplayer Map Pack
08 Shadow Hearts: From the New World
08 Total Overdose
08 007: From Russia With Love
09 Fatal Frame / Project Zero: Zero
09 Eidos
09 The Darkness
11 24: The Game
12 Scarface
13 SOCOM 3: U.S. Navy SEALs

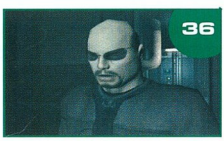
→ 16 OLDALAS MELLÉKLET

M02 Condemned: Criminal Origin
M04 Medal of Honor: European Assault
M06 Gauntlet: Seven Sorrows
M08 Xbox 2
M10 Soul Calibur III
M11 Madagascar
M12 The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
M13 Dead to Rights II: Hell to Pay
M14 Conker: Live and Reloaded
M15 The Legend of Zelda
M16 Destroy All Humans·

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

14 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
22 Enthusia Professional Racing
28 Tekken 5
36 Doom 3
42 Project: Snowblind
48 Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
54 UEFA Champions Leage 2004-2005
58 Cold Fear
62 Worms 4: Mayhem





→ TIPPEK, TRÜKKÖK

68 Cheat Galaxis
74 Klonoa 2: Dream Champ Tournament
76 Ace Combat Advance
77 Rave Master: Special Attack Force
78 Warioware Touched!
79 Project Rub

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

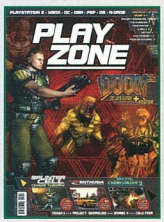
Előfizetési díj DVD-vel:
6 számra: 8.990 Ft
3 számra: 4.495 Ft

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

Nyomdai munkálatok:
Arrabona Print

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

Címlapon:
Doom 3





A PLAY ZONE következő száma 2005. május 27-én jelenik meg.

TOP 10 AUTÓSZIMULÁTOROK

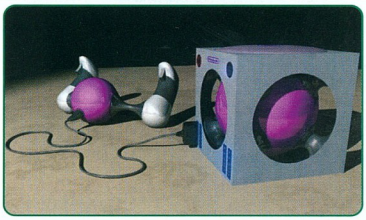


1. Gran Turismo
2. Toca Race Driver
3. Street Racing Syndicate
4. Burnout
5. Colin McRae Rally
6. Midnight Club
7. Ridge Racer
8. Crazy Taxi
9. Auto Modellista
10. Micro Machines

NINTENDO REVOLUTION

→ EGY FORRADALMÁR SZOLGÁLATTÉTELRE JELENTKEZIK...

→ NINTENDO REVOLUTION



Háborús szelek fújnak konzolfronton. A Microsoft hetente robbant egy újabb bejelentéssel, a Sony bölcsen hallgat és csepegtet, és a legutóbbi GDC-n (játékfejlesztői konferencia) Satoru Iawata, a Nintendo elnöke dorgált: „a nyers lóerő és a tökéletes grafika nem az egyetlen út, és veszélyes is lehet." Az alternatívát a nagy öreg új konzolja, a Nintendo Revolution jelentheti (bár egy lehetséges másik név is közkézen forog, a Nintendo 21, egyelőre a „forradalom" látszik befutónak). Ami a kütyü körül biztos: a processzort az IBM szállítja, Broadway néven, és egy továbbfejlesztett PowerPC G5 CPU lesz, a grafikus mag az ATI fejlesztése, Hollywood kódjellel - e két elnevezésből is látszik az irányvonal: „az NR, mint az interaktív szórakoztatás új fővárosa" (elnöki idézet). A spekulációk (ez nem tény!) szerint kétféle rendszer képzelhető el: 2.7 GHz CPU, 512MB RAM, 600MHz GPU, illetve egy duálprocis 1.8GHz-es erőmű, 256MB DDR RAM, és egy 500MHz-es GPU, 128MB GDDR3 VRAM-mal szerelve. Mindkét összeállításban a háttértár egy 15 gigás merevlemez lehet, és kérdőjeles a média is, ám valószínűsíthető, hogy a Sonynak odacsapva Blu-Ray lemez helyett HD-DVD lesz a kiválasztott (ez formátumtól függően 15-60 giga tárolását teszi lehetővé egy korongon). Ami tuti, az a DS-ben is bevált Wi-Fi kapcsolat, továbbra is ingyenesen, és az a tény, hogy a gépet nemcsak tévéhez, hanem számítógép-monitorhoz is csatlakoztatni lehet majd.

Az igazi találgatás a kontroller körül zajlik, ugyanis lawata szan csak annyit közölt, hogy ez-lesz az igazi forradalom, ám több versenyző is képben van. Befutónak látszott a DS-féle érintőképernyő és/vagy a hangvezérlés, de ezek halványodnak, főleg, mert utóbbit a konkurencia is le akarja nyúlni, így már nem hasít. Megjelentek képek, amelyek szerint a Nintendo egy giroszkópot épít a vezérlőbe, azaz annak mozgatásával lehetne vezényelni karaktereinket, vagy esetleg egy touchpad lesz (a laptopok ismerős megoldása), illetve a hanyattegér szisztéma is felröppent. Ami érdekes: az elnök úr azt is bejelentette, hogy az NR visszafelé kompatibilis lesz a régi Nintendókkal, tehát kedvenc GC-stuffodat nyomhatod majd itt is, így viszont érdekes kérdéssé válik, hogyan oldják meg ezek vezérlését az új eszközzel. (Felröppent egy másik találgatás is egyébként, eszerint a Kyosera fejleszt egy „Home Nintendo" rendszert, melyben a vezeték nélküli kapcsolattal lehet összekötni az egyes gépeket, a média egy 8 centis, kétrétegű, 5.4 GB kapacitású, tokozott DVD lesz, az irányítókaron lévő kezelőszervek pedig az említett nyomás- és simogatás-érzékeny megoldásokkal bírnak.)

Egy biztos: a fejlesztőkörnyezet már a partnereknél van, jól értesültek szerint az első cím mi más is lehetne, mint egy új Mario, nyomában egy friss Zeldával. Sokat már nem kell találgatnunk, hiszen a májusi E3-on úgy hírlik, a Nintendo bemutatja forradalmárát a világnak, és mivel az új Xbox és PlayStation is ott fog debütálni, Los Angeles bizonnyal háborús övezetté fog válni. Mi viszont ebből az ütközetből csak győzteséként jöhetünk ki...

}{redenc



Patrnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában: Automex Multimédia, Checkpoint Konzol, Dreamland, Game City, Gamepark, Játékállomás, Konzol Stúdió, Konzoldoktor, Konzolshop, Platinum Shop, Multiformat, RicGame, Spileland

HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

PS2 → **SAMURAI WESTERN**

505 STREETGAME / ACQUIRE **2005. JÚNIUS**



Igazán nem vádolhatjuk ötlettelenséggel a japán Acquire csapatát, akik először a Tenchu, majd a The Way of the Samurai szériával bizonyították rátermettségüket, és elhivatottságukat a japán szamuráj-világ iránt. Ezúttal is valami hasonlóban mesterkednek, hiszen a Samurai Western néven készülő produktumuk nem más, mint a The Way of the Samurai című sorozat harmadik epizódja - csak ahogy a cím is mutatja: a vadnyugaton. Az érdekes felállás szerint az 1800-as évek Amerikájában járunk, ahová egy családi afférból kerül a játék főhőse: Goujirou Kiryuu. A tradicionális japán kiképzésben részesült, és ily módon a pengéjében jobban bízó Goujirou elrabolt testvérének keresésére indul a vadnyugatra, ahol nem meglepő módon több: fegyveres haramia is útját állja. Itt lép a képbe a sorozat második része óta bevezetett legnagyobb újítás: immáron nem a megfontolt előrehaladáson, és lassan felépített, mesteri támadásokon lesz a hangsúly, hanem a villámgyors kaszaboláson, és rapid gombnyomogatásokon. Katanánkkal végigzúzva a 16 küldetést számolhatunk al- és főellenségekkel, kombókkal, 25 különféle karakterrel, 70 kiegészítőtárggyal, és 20 további fegyverrel - valamint egyedülálló kétjátékos móddal, ahol akár a haramiák szerepét is magunkra ölthetjük. Az amúgy is pörgős játékmenetet a stílushoz illő átvezető-animációk teszik még élvezetesebbé. A japánban az év elején debütált, hozzánk nyáron érkező verziót további extra játékmódokkal is ellátja az 505 GameStreet, aki a Samurai Western európai terítését végzi.



PS2 - XB - GC → **SHADOW THE HEDGEHOG**

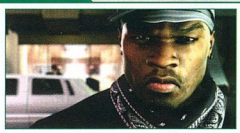
SEGA / SEGA **2005. TÉL**

A Sonic Adventure második részében debütáló Shadow (Sonic sötétebb tónusú alteregója) idén teljes értékű játékot kap - jelentette be előző hónapban a SEGA. Takashi Iizuka, a két Sonic Adventure vezető fejlesztője szerint már régóta vártak a lehetőségre, hogy a misztikus karakterből többet is megmutathassanak, melyre év végén minden lehetőségük meg is lesz, hiszen a Shadow the Hedgehog című multiplatform játékban csak és kizárólag a sündisznóárnyat kell irányítanunk. A játék gyűjtögethető fegyverekkel, vezethető járművekkel, és a történetet befolyásoló döntéshelyzetekkel egyaránt kecsegtet - ez utóbbi azt is jelenti egyben, hogy a történet több befejezéssel is bír, és az uszkve 50 küldetés alatt csak rajtunk áll, hogy milyen mélységekig taszítjuk a jó, illetve sötét oldal felé hősünket. Hiszen a játékos feladata lesz kideríteni, hogy a Dr. Robotnik, G.U.N. hadsereg és idegen lények triumvirátusából vajon melyikhez áll közelebb, vagy a legtávolabb misztikus protagonistánk.



PS2 → **50 CENT BULLETPROOF**

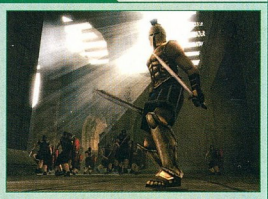
VIVENDI / VIVENDI **2005. OKTÓBER**



Az Eminem és Dr. Dre nevével fémjelzett istálló legújabb felfedezettje, 50 Cent (polgári nevén Curtis Jackson) vérprofi módon megkreált imidzse szinte másodpercek alatt visszahozta a belefektetett nem kevés dollármilliót: raplemezei mellett filmfőszerepi lehetőséget, és összel saját videojátékot is kap a valódi leszámolásokat is megélt gangszta. A fegyverpárbajok és késelések alkalmával szerzett tapasztalatait, és a marketingérdekek szintén nem elhanyagolható súlyát figyelembe véve szinte megsemmisítő üzenetet intézett a játékipacnak: „Ahogyan az életben, úgy a zeneiparban is az ellenlábasaim tökéletes megsemmisítésére törekszem. Miért tennék másképp a videojátékokkal?". Sajnos a „Golyóálló" alcímmel felvértezett 50 Cent játékról vajmi keveset árultak el a múlt havi bejelentéskor, azt mindenesetre már tudjuk, hogy gengszterünk világméretű összeesküvésre, hatalmas méreteket öltő drog- és fegyverkereskedelem nyomaira bukkan, mely saját életét is fenyegeti. Nem rest hát felkerekedni, hogy igazságot tegyen (melyből apró ízelítőt kaphattok DVD-mellékletünkön), mindezt egy különös akcióját formájában. Mivel a történetet a Maffiózók című szappanopera-sorozat mögött álló Terence Winter jegyzi, még akár jó is lehet. Ha egy üzlet egyszer beindul...

PS2 - XB - GC → **SPARTAN: TOTAL WARRIOR**

SEGA / THE CREATIVE ASSEMBLY **2005. SZEPTEMBER**



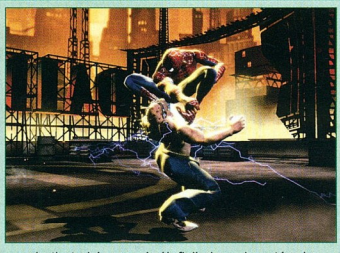
A főképp grandiózus csatajeleneteivel, és kommandírozható hadseregeivel brillírozó Total War széria idén összel végre kimerészkedik a monitorok védőugarából, és először teszi tiszteletét a konzolosok nappalijában is. A SEGA nem kispályázott: nem csak hogy vadonatúj irányba mozdította ki a sorozatot azáltal, hogy az ókori Hellasz egy spártai hősét állította a játék középpontjába, de kapásból fel is vásárolta a fejlesztésért felelős Creative Assembly fejlesztőcsapatot. Úgy tűnik, hogy biztosítottnak látják a sikert, hiszen mi másért feketnének dollármilliókat egy csapatba, ha nem azért, mert hosszútávon gondolkodnak bennük... Szóval van nekünk egy harcedzett hősünk, akit a sorozat eddigi részeivel ellentétben nem több ezer társával, és az egész csatatér figyelemmel tartásával egyetemben kell harcba küldenünk, hanem egyedül kaszabolhatjuk akár az ókori mitikus lényeket is. A Spartan: Total Warrior tehát elsősorban a közelharcokra koncentrál - mindamellett, hogy megizzasztja a konzolok matematikai processzorát is, hiszen megmaradnak a körülöttünk harcoló több százas létszámú seregek... Az ókori mitológiából merítvén a környezetet, természetesen a kornak megfelelő ellenfelekre is számíthatunk: hatalmas, sőt, emberi léptékkel mérve óriási lények megjelenése sem kizárt a csatamezőkön! Az őszre datált Spartan változatos helyszíneivel (városok, hegyi szerpentinek, füves rétek, és az elmaradhatatlan Kolosszeum), látványos kombómozdulataival, és hathatós verésre alkalmas fegyverzetnállal próbálja elcsábítani a konzoltulajdonosakat. Egy egész csinos kedvcsináló filmecskét DVD-s változatunk vásárlói például azonnal meg is szemlélhetnek képernyőiken.



«« BEZÁR A STOLEN FEJLESZTÉSÉÉRT IS FELELŐS BLUE 52. INDOKLÁSUKBAN AZ ANYAGI HELYZETÜK INSTABILITÁSÁT JELÖLTÉK MEG, ÍGY A STOLEN AZ UTOLSÓ JÁTÉK AMIT LÁTHATTUNK TŐLÜK. »»

PS2 - XB - GC - PSP → **MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS**

ELECTRONIC ARTS / NIHILISTIC SOFTWARE **2005. TÉL**



Az Electronic Arts és a Marvel által tavaly megkötött hosszú távú együttműködés első számú gyümölcseként köszönthetjük a címben nevezett verekedős játékot, melyben klasszikus Marvel képregényhősök szállhatnak majd szembe a képzeletbeli EA-s teremtményekkel. A játékon olyan veteránok is ügyködnek, mint a már számos elismerést begyűjtött Jae Lee és Paul Catling párosa, akik nevéhez többek között a Csodálatos Pókember és X-Men képregények, valamint a Megtorló, és a Pókember 2 filmek karaktertervei köthetőek. A játékban tucatnyi karakterrel találkozhatunk - melyek között ott lesznek a legismertebb Marvel képregényhősök (Pókember, Elektra, Rozsomák), és vadonás új, képzelet alkotta hősök is, melyeket hónapról-hónapra, egy májusban induló hatrészes mini képregény-sorozatban (Marvel Nemesis: The Imperfects) terveznek a nagyérdemű elé vezetni. A Nihilistic által fejlesztett 3D-s anyagban a játékos totális szabadsággal bír: nemcsak hogy bevetheti a hősönként eltérő különleges szupertulajdonságokat, de emez kihathat akár az arénák fizikai szerkezetére is, vagyis teljes fokú rombolhatóságot ígér a cucc. A fejlesztők büszkék rá, hogy a játékuk a könnyed kezelhetőség mellett azonnal érezteti a játékossal, hogy egy gigászi erőket megmozgató szuperhőst kell irányítaia. Hogy mindez mennyit jelent majd a valóságban, azt azonban csak az év végi megjelenéskor fogjuk majd megtudni.

PS2 - XB2 - PSP → **TOMB RAIDER: LEGEND**

EIDOS / CRYSTAL DYNAMICS **2005. TÉL**



Idén ünnepli csúfos bukásának második évfordulóját a legutóbbi Tomb Raider epizód, a The Angel of Darkness, amit talán legvadabb rémálmaikban sem szeretnének viszontlátni az Eidos vezetőségében, hiszen az elkapkodott, összecsapott, félig készen kiadott program nagyobb kárt okozott, mintha hagyták volna még egy ideig csiszolódni... Így talán nem is csoda, ha hosszas hallgatás, egy Core Design vezetőségváltás, és a Crystal Dynamics berkeibe átpasszolt folytatás tervezése előzte meg a következő generációs Lara főszereplésével készülő Tomb Raider: Legend bejelentését. Újságunk megjelenésének pillanatában talán már többet is nyilvánosságra hoztak a szám szerint hetedik Tomb Raider epizódból, ám a nyomdai munkálatok átfutási idejének köszönhetően az április elejei napokban még csak igen szűkszavú információk állnak rendelkezésünkre. Annyi már bizonyos, hogy a sorozat visszatér a gyökereihez, és az Angel of Darkness-ben tapasztalható szabad pályabejárást nyugodtan elfeledjethetjük. Toby Gard (akinek csupán a játék alapötletét és magát Lara Croft karakterét köszönhetjük), miután az első rész elkészülte után elhagyta a Core Design kötelékét, és csúfosan zátonyra futott a Confounding Factorral (Galleon, PlayZone 2004/5), visszatért Larához, hogy ezúttal a Crystal Dynamics „meghívott" művészeként segítse a fejlesztés munkálatait (egészen pontosan az új külsőt kapott Lara idomai formálódtak a meglátásai szerint). A játék tehát újfent ókori leletekkel, és régészeti ereklyékkel foglalkozik, Lara pedig visszatér a kincskamrák mélyére, és egzotikus tájakra - csapdákkal, emberi és állati ellenségekkel egyaránt. A készítők célja az volt, hogy sűrítsék az akciójeleneteket, sokkal pörgősebbé váljék a játék - így a kalandelemek némileg logikusabban, és kevésbé hangsúlyosan kaptak helyet. Ezt jelzi talán az is, hogy a szinte végtelen tárgy cipelésére alkalmas hátizsák helyett Lara ezúttal övére csatolva cipeli legtöbb tárgyát: a messzelátóját, gránátjait, pisztolyát - és apróbb, kalandozásaihoz szükséges elengedhetetlen szerkentyűit. Mivel a játék pontos megjelenése még mindig bizonytalan, és csak most kezd beindulni a vele foglalkozó médiagépezet, könnyedén ígérhetjük, hogy a megjelenéséig még bővebben is foglalkozunk vele.



APRÓ NEWS

Polyphony tervek

A 3,182,535 darab kiszállított példányával abszolút rekorderként vonul be a videojátékok nagy történelemkönyvébe a Gran Turismo 4 idei, március 9-ei európai premierje, amikor is soha nem látott mennyiségű előrendelést követően a fentebb említett, kicsit több mint 3 millió GT 4 került kiszállításra a szoftverkereskedésekbe. A soha, Európában még egyetlen játék által el nem ért bűvös nyitószámot lelkes kitöréssel fogadta a játék készítéséért felelős Polyphony Digital is, akik ennek apropóján kicsit többet is elárultak jövőbeni terveikről. A céget vezető Kazunori Yamauchi - mindamellett, hogy újfent megerősítette a Gran Turismo 5 PS3-as készültét -, további, előkészületben lévő játékokról is említést tett. Ezek közül talán a legizgalmasabb az a még bejelentetlen project, mely kilépve az autóversenyzés világából, valószínűleg az RPG harcmezejére lép - de csak valamikor 2008-ban, ugyanis ekkor érkezik el az idő, hogy elkészüljön a titokzatos mű...

Készül a Metal Gear Solid 4!

A Metal Gear Solid 3 márciusi európai premierje alkalmával rántotta le a leplet a készülő negyedik Metal Gear Solidról Hideo Kojima, a sorozat atyja. Az egyik,



meg nem nevezett, következő generációs konzolra készülő folytatás teljesen új lapon kezdi az MGS történetének mesélését, hiszen mint azt a mester is többször elmondta, a harmadik résszel lezártnak tekinti a trilógiát. Ehhez mérten a folytatásban jóval kevesebb részt is vállal, és ifjabb titánoknak engedi át a helyét. A tervezési fázisban lévő MGS4 szlogenje a „nincs hová bújni" lesz...

Jön a Resident Evil 5!

A Capcom már a következő Resident Evil készítésén fáradozik - derült ki egy márciusi újságinterjúból. Hiroyuki Kobayashi, a negyedik rész vezető dizájnerével készített interjú szerint a sorozat továbbvisi a most elkezdett történetvonalat, vagyis meg kell barátkoznunk a negyedik részben bevezetett újításokkal, melyek sokak szerint túlságosan lányosra sikeredtek...

XB → **HALO 2: MULTIPLAYER MAP PACK**

MICROSOFT / BUNGIE **2005. JÚNIUS 28.**

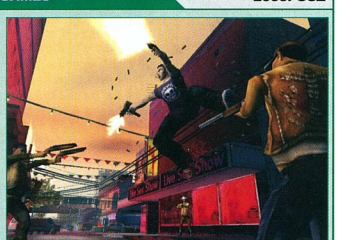


Több lépcsőben, összesen 9 új pályával készül kiegészíteni a Halo 2 nyújtotta multiplayer élvezeteket a Bungie idén júniusban. A boltokban kapható, 20 eurósra tervezett kiadás mellett az arénák Live! szolgáltatás esetén is megvásárolhatóak lesznek - ezekből e hónap végén kaphatunk ízelítőt 2 ingyenes (Containment és Warlock) és 2 további megvásárolható pálya képében (Sanctuary és Turf). A Halo 2 minden létező játékmódjára alkalmas helyszínek offline módban is élvezhetőek maradnak, hiszen System Link, vagy osztott képernyő segítségével netkapcsolat nélkül is bebarangolhatóak lesznek. A bolti verzió két további extrával is kecsegtet majd: egy, a pályákat bemutató videomontázzsal, és a készítés körülményeit bemutató műhelylátogatásos filmecskével. Akik türelmesebbek, érdemesebb lesz kivárniuk az őszi iskolakezdést: a Microsoft ugyanis augusztus végén ingyenesen közkézre bocsátja mind a 9 pályát (a Halo 2 a tavaly novemberi megjelenése óta összesen 6 és fél millió példányban kelt el világszerte).



PS2 - XB → **TOTAL OVERDOSE**

SCI / DEADLINE GAMES **2005. ŐSZ**



A tequila-gőzös mexikói határvidékre kalauzol bennünket a Sales Curve Interactive legújabb különösnézetes akciójátéka, melyben egy elhunyt kábítószer-ellenes ügynök gyászoló fiait kapjuk kezünk alá. Az már a DVD-nken is megtalálható videoelőzetesből is kitűnik, hogy pörgős, akciódús, filmes hatásokkal operáló játékra számíthatunk, melyben apánk gyilkosa után kutatva kell igazságot szolgáltatnunk. Természetesen a mexikói drogügyletek mellett képtelenek leszünk beleavatkozás nélkül elhaladni, és az, hogy belefolyunk a helyiek érdekeltségeibe, csak további konfliktusokat szül - sz'al egy perc nyugalmunk sem lesz a játék során. A Total Overdose egyfajta vagány életérzést és végtelen szabadságfokot próbál tükrözni a játszhatóságában is: autósüldözések és robbanások, forróvérű mexikói lányok utáni kajtatás, mértéktelen burrito-zabálás, biciklire pattanás és trükközés, és persze harc-harc hátán. Nekünk felkeltette az érdeklődésünket, még akár a koraőszi szezon nagy meglepetése is válhat belőle.

PS2 → **SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD**

ARUZE / NAUTILUS **2006. TAVASZ**



Folytatódik a Nautilus nagy sikereket elért RPG-sorozata is, a Shadow Hearts. A harmadik rész 1929-ben, pár évvel az előd ök után játszódik, egészen pontosan Amerikában. A főkuszban ezúttal egy 16 éves fiú áll, név szerint Johnny Garland, aki édesapját és nővérét egy autóbalesetben elveszítve vált amnéziássá. Fiatalkorú magándetektívként tengetve életét furcsa eseménysor tanúja lesz, a természetfeletti látomását egy indián származású lány, Shania segít majd kibogozni. Ketten indulnak el Amerikában, bebarangolva Chicagót, New Yorkot és a Grand Canyont, hogy fényt derítsenek a világméretű konspirációra: a Földet idegenek akarják elözönleni. A harcrendszer maradt a már a második részben is megismert Judgement Ring szisztéma szerint, ám sokkal többet még nem lehet tudni a készülő produkcióról. A kedvcsináló trailert megtalálhatjátok a DVD-mellékletünkön, mely alapján grafikailag mindenképp kiemelkedő alkotásra számíthatunk. Megjelenés - Európában - csak jövőre.





PS2 - XB - GC → **007: FROM RUSSIA WITH LOVE**

ELECTRONIC ARTS / ELECTRONIC ARTS **2005. ŐSZ**

Bár az EA legutóbbi James Bond próbálkozása, a Rogue Agent csúfosan megbukott (meggyalázva ezzel még a szinte érinthetetlen magasságokig emelkedett N64-es GoldenEye-t is), mégsem hajlandóak lemondani arról a szent elképzelésükről, hogy összehozzanak egy épkézláb kémsztorit a jelenlegi konzolparkra (meg hát ugye vétek is lenne kihasználatlanul hagyni a filmek megjátékosítására felhatalmazó jogokat, melyek szintén nem kevés dollármilliókba fájtak az óriáskiadónak...). Emiatt hát csupán azon illene meglepődnünk, hogy az aktuális választás az 1963-ban bemutatott Oroszországból szeretettel című opuszra esett. A Sean Connery főszereplésével készült film szinte minden fontos jelenetét viszontláthatjuk majd a játékban is - ám ezúttal igyekeztek nagyobb szabadságfokot is biztosítani a készítők, mint ahogyan eddig a filmadaptációknál ezt megtapasztalhattuk. A külsőnézetes program autentikus képet próbál festeni a '60-as évek világáról, amit a korhű fegyverek, felszerelések, és autók képében majd testközelből is leellenőrizhetünk. Többlépcsős pályamegoldást, fejlettebb lopakodást, és mesterséges intelligenciát, és nagyon mély tárgyhasználati és fejlesztési metodikát ígérnek a fejlesztők a télen érkező programba.



PS2 → FATAL FRAME / PROJECT ZERO: ZERO

TECMO / TECMO **2005. TÉL**



Mivel már 60%-os készenléti állapotban leledzik, így Japánban a nyáron, év végén pedig talán már Európában is megjelenhet a Fatal Frame (Project Zero) sorozat legifjabb tagja, a Zero. A hagyományoknak megfelelően a széria harmadik tagja is a régi Japánban játszódik, az első és második részhez viszonyítva némileg új szereplőgárdával, azonban úgy tűnik, valamilyen szinten mégis kapcsolódik majd az eddigi részek története... A folytatásban ezúttal három hőst irányíthatunk. A főhősnő az a 23 éves fotográfus (Rei Kurosawa) lesz, akit - miután megtalálta halott barátjának a fotóját - furcsa látomások, hallucinációk, álmok kísértenek. A testén megjelenő, és folyamatosan növekvő misztikus kígyótetoválás az általa látott szellemekről is visszaköszön. A másik két karakter Miku Hinasaki és Kei Amakura lesz, akik közül előbbi az első részben már szerepelt, és most Rei segédjét alakítja, míg Kei képében egy írót köszönthetünk, aki racionális magyarázatokat próbál találni Rei látomásaira. A nappali és éjjeli időszakot kettéválasztva, álom és valóvilág között próbálhatjuk meg kideríteni a furcsa lidércek jelenlétének okait. Ahogyan a sorozat életében eddig is, úgy most is az unikumnak számító fényképezőgéppel exponálhatjuk a halálba a különböző lidérceket és szellemalakokat, valamint nem maradhatnak ki a logikai fejtörők sem. Izgalmasan hangzik - mi már besötétített függönyök mögött várunk a megjelenésére.



→ EIDOS

Hatalmas visszhangot váltottak ki a médiában az utóbbi hetek történései, már ami az Eidos körüli hercehurcát illeti, hiszen a csőd szélén táncoló angol vállalat csakis úgy menekülhetett meg a totális enyészettől, ha elnökségi tagjai a tulajdonjogaik értékesítése mellett döntenek. A működés pénzügyi feltételeit hitelező angol pénzintézet szűkre szabott határidejének lejártával két cég is lecsapott a Tomb Raider, Deus Ex, Thief és Hitman franchise-okat tulajdonló cégre: a volt EA vezérrel, John Riccitiellóval, és a U2 frontemberével, Bonóval felálló Elevation Partners, valamint a szintén albioni SCi tettek vételi ajánlatot a cégre. Mivel a döntés az Eidos vezetőinek kezében van, erős lobbizás indult mindkét vevő részéről, hogy az ő ajánlatukat tekintsék befutónak, mely hadakozás még lapunk leadásának pillanatában is tartott. A 71, és 76 millió fontos vételi ajánlat tetejébe az SCi 26%-os részesedést is szerzett a cégből, így próbálván kigolyózni a konkurens Elevation Partnerst az üzletből. Megállapodás egyelőre nincs, ám ettől függetlenül az Eidos az összes futó fejlesztését eltolta az őszi, vagy az azutáni szezonra (Tomb Raider: Legend, Hitman: Blood Money, 25 To Life). A konkrét megállapodás részleteiről a következő számunkban beszámolunk.

PS3 - XB2 → THE DARKNESS

MAJESCO / STARBREEZE STUDIOS **2006.**



A Top Cow kötelékeibe tartozó The Darkness című képregény alapján készít videojátékot a The Chronicles of Riddick-kel már hírnevet szerző Starbreeze Studios. A következő-generációs konzolokra készülő alkotás főszereplője a képregényben is középpontban álló Jackie Estacado nevű bérgyilkos, aki elsősorban a maffiának segít elrendezni a rázósabb ügyeket. Az egyik ilyen megbízásakor azonban - amikor természetfeletti erők szállják meg - különleges képességekre tesz szert. Innentől kezdve meg kell tanulnia kordában tartani a benne háborgó erőket, és együtt élnie vadonatúj képességével. A külső és belső nézetben egyaránt játszható, modernkori bűnügyi drámákra és természetfölötti horrorfilm-hősökre építő misztikus akciójáték szingli és multimóddal várja majd az érdeklődőket, valamikor az Xbox 2 és PS3 startja után... A munkálatokat egyébiránt aktívan alakítja és felügyeli a képregények írója, Paul Jenkins is, valamint éppen a napokban született megállapodás a produkció megfilmesítéséről is - ügyhogy többfrontos The Darkness támadás is várható a közeljövőben!

APRÓ NEWS

Elkelt a Radical

A többek között a Simpsons: Hit & Run és a The Hulk című játékokkal már bizonyított független Radical Entertainment a Vivendi égisze alá került. A 200 főt foglalkoztató vállalatot ugyanis múlt hónapban saját tulajdonába olvasztotta a VU Games - az azonban jó hír, hogy cégbeli változtatásokát és elbocsátásokat nem terveznek.

Burnout 4 életjelek

Két héttel ezelőtt fedte fel a leplet a Burnout széria következő tagjáról az Electronic Arts. A Burnout Revenge névre keresztelt program még idén összel tiszteletét teszi a PS2-es és Xbox-os konzolokon, mindamellett pedig totális újítást ígér minden téren. Ezúttal olyan valóságban is létező városokat kapunk versenyhelyszínül mint Hong Kong, Róma, Detroit vagy Tokió, ahol még agresszívebben kiélhetjük magunkat, mint tettük azt idáig. A fejlesztés során ugyanis külön hangsúlyt kapott a játékos igényeinek kiszolgálása, így ha lehet mondani még fokozottabb hangulatban ülhetünk majd le a képernyők elé (még tovább fokozott ütközések, tömegkarambolok, látványos csattanások, stb.). A játékot az idei E3-m kiállításon mutatják be a nagyérdeműnek hivatalosan is.



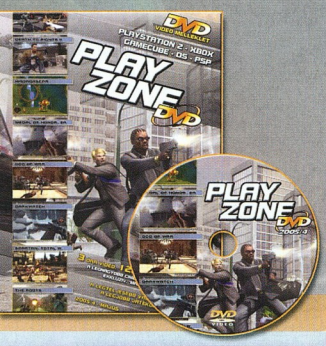
Régi-új Sony hősök

Az amerikai EGM magazin e hónapban megjelent számában írnak elsőként a Sony idén összel érkező új platformjátékairól, a Ratchet: Deadlocked, a Jak X, és Sly 3 munkacímen futó fejlesztésekről. Sajnos semmi többet nem tudunk még a játékokról, de biztosak vagyunk benne, hogy az őszi megjelenésükig még foglalkozunk velük a PlayZone hasábjain is!

A Ubi Soft belehúz

A Ubi Soft 32 konzolos és PC-s cím megjelentetését tervezi jelenlegi, 2006. március 31-éig tartó üzleti évében. A múlt hónapban közzétett részletes listán olyan nevek szerepelnek, mint a Splinter Cell 4, vagy a Prince of Persia 3, de számíthatunk egy új Brothers in Arms játékra, valamint több, következő-generációs konzolfejlesztésre is.

2005/4



PLAYSTATION 2 - XBOX
GAMECUBE - DS - PSP

- 3 ÓRA MINŐSÉGI VIDEÓ
- 120 JÁTÉK BEMUTATÁSA
- TÖBBSZÁZ KÉP

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

PLAY ZONE DVD

AREA 51, SOUL CALIBUR III
50 CENT: BULLETPROOF, ANIMAL CROSSING
ANOTHER CODE, ASPHALT URBAN GT
ATELIER IRIS: ETERNAL MANA, BATTLEFIELD MODERN C.
BATTLESTATIONS MIDWAY, BROTHER IN ARMS
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
CASTLEVANIA DS, CHAMPIONS: RETURN TO ARMS
COLD FEAR, DARKWATCH, **DEATH TO RIGHTS II**
DIGIMON WORLD IV, DIGITAL DEVIL SAGA, DOOM 3
EGG MONSTER HEROES, ENTHUSIA PROF. RACING
ESPN MLB 2K5, FEEL THE MAGIC, STUBBS THE ZOMBIE
FORZA MOTORSPORT, GHOST IN THE SHELL, GOD OF WAR
JADE EMPIRE, JUICED, KENSHUUI TENDO DOKUTA
KESSEN 3, KILLER 7, L.A. RUSH, **MADAGASCAR**
MADDEN 2K5, MAKAI KINGDOM, STARFOX ASSAULT
MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE
MARIO KART, **MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT**
MEDIEVIL RESURRECTION, MERCENARIES, MERCURY
METROID PRIME: HUNTERS, MIDNIGHT CLUB 3: DE
MOBILE SUIT GUNDAM: GUNDAM VS ZETA GUNDAM
MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS, STELLA DEUS
MUSASHI SAMURAI LEGEND, STARGATE: THE ALLIANCE
MX VS ATV, NANOBREAKER, NEW SUPER MARIO BROS
NHL FACEOFF, OKAMI, PHANTASY STAR UNIVERSE
PHANTOM CRASH 2050, PHANTOM KINGDOM, PICTOCHAT
PILOT DOWN, PLAYBOY THE MANSION, PUYO POP FOREVER
RADIATA STORIES, RAINBOW SIX LOCKDOWN, RAYMAN
RED NINJA: END OF HONOR, RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE II
WARIOWARE 1, WARIOWARE 2, RISE OF THE KASAI, SUPER MARIO 64
UNTOLD LEGENDS 3, ROBOTS, S.C.A.R. - SQUADRA CORSE ALFA ROMEO
WILD ARMS: ALTER CODE F, SHADOW HEARTS - FROM THE NEW WORLD
SHADOW OF THE HEDGEHOG, SHINING FORCE NEO
SID MEIER'S PIRATES!, SPIDERMAN
SPARTAN: TOTAL WARRIOR, SPRUNG
STAR WARS III: REVENGE OF THE SITH
SUPER MONKEY BALL DELUXE
TENCHU_SHADOWS, THE GODFATHER
THE LEGEND OF ZELDA, THE MOVIES
THE PUNISHER, THE ROOTS
TEKKEN 5, TOTAL OVERDOSE
WINNING ELEVEN 8
WORLD RACING 2, XENOSAGA 2
ZOOKEEPER, WORMS 4: MAYHEM
RAZES HELL, DESTROY ALL HUMANS!
THE SUFFERING: TIES THAT BIND
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
UNREAL CHAMPIONSHIP 2, UNTOLD LEGENDS 1

EXKLUZÍV VIDEÓK A DVD-N:
THE GODFATHER - SZINKRONIZÁLÁS
TONY HAWK UNDERGROUND REMIX 1-2
TEKKEN 5 - INTRÓ, COLD FEAR - INTRÓ
SQUADRA CORSE ALFA ROMEO - INTRÓ
WARIOWARE TV REKLÁM, DS NINTENDO DS GAMES2
DS TV REKLÁM 1-2-3, 24: THE GAME - BEMUTATÓVIDEÓ
WILDBOYZ TV REKLÁM, PLAYBOY: THE MANSION - INTRÓ
YOSHI TV REKLÁM, SOUL CALIBUR III - ÍGY KÉSZÜLT
FORZA MOTORSPORT - VALÓSÁGÖSSZEHASONLÍTÁS
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING - BEMUTATÓVIDEÓ
FORZA MOTORSPORT - FORZA MOTORSPORT VS. GRAN TURISMO 4

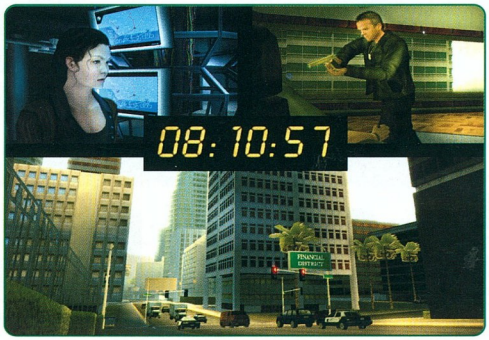
24: THE GAME

PALMER ELNÖK TÖBBSZÖR IS SZÁMÍTHATOTT MÁR JACK BAUER SEGÍTSÉGÉRE A MINDEN EGYES SZÉRIÁBAN 24 ÓRA ESEMÉNYEIT FELÖLELŐ, DÍJNYERTES FOX-SOROZATBAN. MOST, A MÁSODIK ÉS HARMADIK SZÉRIA KÖZÖTTI IDŐT FELÖLELŐ, PS2-RE KÉSZÜLŐ JÁTÉKBAN VÉGRE A CTU-ÜGYNÖK BŐRÉBE BÚJHATNAK, ÉS EGYBEN TÖBB MEGVÁLASZOLATLAN KÉRDÉSRE IS VÁLASZT KAPHATNAK A SOROZAT RAJONGÓI.

Akik látták a FOX csatornáján futó sorozat angol nyelvű részeit, azok nagyjából tisztában lehetnek a történésekkel a fent említett két szériát illetően, ám a magyar nézők eleddig csupán a történések elejét ismerhetik, legalábbis azok, akik a királyi televízió képernyőjén anno nyomon követték az eseményeket (bár a szemfülesebbek március elején már megrendelhették a második szériát DVD-n, amelyen helyet kapott a magyar felirat is)! Egy szó, mint száz, nem szeretném lelőni a főbb poénokat, így megpróbálom minél kisebb mértékben érinteni az első széria utáni epizódok történéseit.

A Sony által házon belül fejlesztett játék természetesen a sorozat producerei, történetírói, rendezői, valamint a főbb szereplők bevonásával készül. Többek között olyan kérdésekre lehet majd választ kapni belőle, hogy hogyan került Kim Bauer vagy Chloe a CTU alkalmazásába, vagy hogy kezdett el Jack és Chase együtt dolgozni, és hogy jött össze Kim és Chase először. Továbbá, hogy hogyan épült föl Palmer elnök az őt ért, amúgy elég halálosnak tűnő támadásból, és ki is volt a támadások mögött igazából, vagy hogy ki irányította az országot, amíg Palmer a kórházi ágyhoz volt kötve. A játékbeli karakterek modellezésekor, valamint a beszédhangok rögzítésekor a sorozat szereplői aktívan is részt vettek a munkálatokban, így Kiefer Sutherland (Jack), Elisha Cuthbert (Kim), és Carlos Bernard (Tony) hangját is hallhatjuk majd a játékmenet folyamán. Természetesen a főbb helyszínek is teljes mértékben megegyeznek a sorozatban tapasztaltakkal, így a CTU központja is ugyanúgy fog kinézni a játékban, mint ahogy azt a filmstúdiókban felépítették a tévésorozat forgatásakor.

Maga a játék hasonlóan pörgős és akcióban dús lesz, ráadásul a történések itt is 24 órát ölelnek majd föl. A tévében látottaknak megfelelően itt is részt vehetünk majd rajtaütéseken, lopakodhatunk majd ellenséges területen, látványos autósüldözésekben kell majd megállnunk a helyünket, és fontos információkat kell majd kicsikarnunk, humánusnak kevéssé nevezhető CTU-s eszközök igénybevételével a gyanúsítottakból. Akik pedig Edgar vagy Chloe szerepét szeretnék kipróbálni, elemükben érezhetik majd magukat a titkosított adatok dekódolásánál, illetve a műholdas adatokkal történő munkánál. Mindezt főként a célból, hogy az elnök, valamint más civilek életét, egyszemélyes kommandósként, Jack bőrébe bújva megmenthessük.

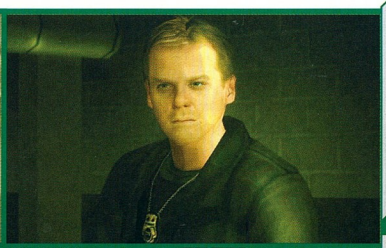


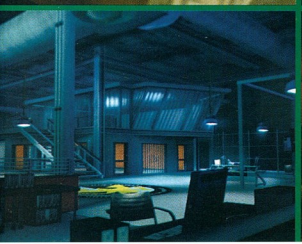
A sorozathoz a játék annyiban is hű marad, hogy a zenéjét az a Sean Callery írta, akinek traktusai a tévében is minden alkalommal elhangzanak egy-egy epizód kezdetekor. Ugyanígy az egyes helyszínváltásokkor (meg a reklámok előtt és után) bevágott osztott képernyős nézet is helyet kapott a PS2-es verzióban, így az eredeti hangulatra vágyó játékosoknak zokszavuk sem lehet a körítést illetően, hiszen kedvenc színészeik körében üldözhetik a csúnya-gonosz terroristákat az Egyesült Államok különböző államain keresztül. Arról nincs hír, hogy az őszi megjelenést megelőzően mikor láthatunk többet a játékból (esetleg egy kiállításon?), de a bejelentést követően rögtön közzétettek jó pár képet a játékból, valamint egy publikus promóciós videót, amely bemutatja, hogyan készült a játék, valamint némi betekintést enged a játékmenetbe is (utóbbi amúgy elérhető a DVD mellékletünkön is). Ezeket elnézve sok panasz a grafikára nem lesz, részben köszönhetően a korábban említett ténynek, miszerint a valós szereplőkről mintázták a virtuális karaktereket, valamint azok arcfelépítését, részben a gyönyörű, részletgazdag megjelenítésnek, melyet látványos vizuális effektek támogatnak meg az akciórészek oldaláról.

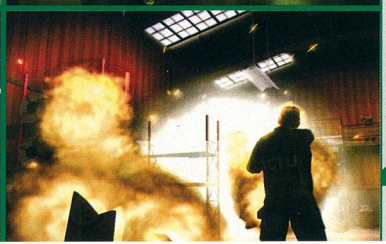
A kérdés csupán annyi, vajon képesek leszünk-e Jack szerepét átvéve, a rendelkezésre álló nagyon rövid idő alatt meghozni a szükséges döntéseket, ezzel megmenteni a világot (vagy legalábbis az USA-t), no meg túlélni a játék mind a 24 óráját?

Chilly









INFO BOX

PS2

Kiadó:
SCEE
Fejlesztő:
SCEE
Hivatalos honlap:
eu.playstation.com

Megjelenés:
2005. ősz

ELŐREJELZÉS

+

24 órád van, hogy kitaláld...

–

A kivitelezés, és azon belül is a grafika, még könnyedén válhat gyenge pontjává a programnak.

DVD: VIDEÓ

INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó:
VU Games
Fejlesztő:
Radical Entertainment
Hivatalos honlap:
www.scarfacegame.com

Megjelenés:
2005. szeptember

ELŐREJELZÉS

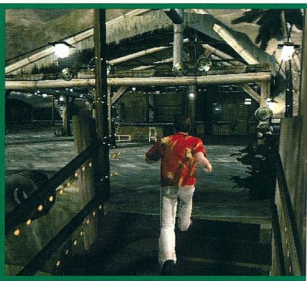
+

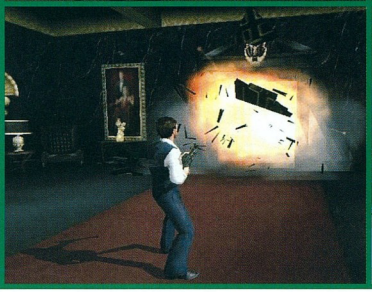
Autós üldözések, bosszantható ellenség, s mindehhez egy legendás film szolgáltatja az alapot.

–

Túlságosan is GTA koppintásnak tűnik.









DVD: KÉPGALÉRIA

SCARFACE

AZ ELPUSZTÍTHATATLAN SEBHELYESARCÚ.

Brian De Palma 1983-ban készült gengszterfilmje, a Sebhelyesarcú elég emlékezetes darab volt a műfajon belül, így nem lehet csodálkozni azon, hogy a Keresztapához hasonlóan végül ebből a filmből is játék készül. Tony Montana történetét - mint megannyi gengszterfilmet - Al Capone élete ihlette: a film egy kubai emigránsról szól, aki könyörtelenségének köszönhetően rövid időn belül Miami legnagyobb drogbárójának bizalmas emberévé válik, mi több: nem áll meg ennél a pontnál, s amikor lehetősége van rá, átveszi az irányítást a floridai bűnszövetkezet fölött. A film végén persze őt is utolléri a végzete, és egy columbiai halálosztag szitává lövi, de olybá tűnik, ez nem akadályozta meg a játék fejlesztőit, hogy továbbszőjék a történetet. A Radical Entertainment munkatársai vették maguknak a bátorságot, és „belekontárkodtak" Oliver Stone forgatókönyvébe, úgyhogy az ő verziójukban Tony Montana életben marad: gránátvetős M16-osával végez a támadóival, majd elrejtőzik, és azt tervezgeti, miként fog bosszút állni a bűnszövetkezeten, amely tönkretette őt. Hogy visszatudja küzdeni magát a korábbi pozíciójába, gyakorlatilag újra fel kell építenie a karrierjét, tehát kokaincsempészéstől kezdve mindent el kell vállalnia. A játék erőteljes hasonlóságot mutat a Grand Theft Auto sorozattal: egyrészt autózni kell, másrészt lövöldözni, s a küldetéseket szép sorjában kapja a játékos. Hogy olyan hírnévre tegyünk szert, mint Al Pacino a filmben, meg kell semmisíteni a konkurens bandákat, és persze a rendőrséggel sem illik kesztyűs kézzel bánni. Vad autós hajszák és áldz tűzpárbajok: erről fog szólni a játék. Ha jól mennek a dolgaink, szépen gyarapszik a vagyonunk, vásárolgathatunk, és ami a lényeg: a reputációnk növekedésével új városrészek nyílnak meg, s haladhatunk tovább a történetben. A főhős személyiségét anno remekül kidomborította Al Pacino alakítása, és a játék alkotói szemlátomást azon vannak, hogy a játékos is hasonlóan nagyot alakíthasson. Külön rendszeresítve lett egy gúnyolódás gomb, amellyel be lehet szólni az ellenségnek, s amikor az egy rövid szünetet tart a riposzt miatt, elő lehet ugorni, és ki lehet használni az alkalmat néhány pontos lövéshez - a felhergelt ellenfél néha még a fedezékbe húzódásról is megfeledkezik. Tony temperamentuma is szerepet kap: ha hagyjuk, hogy „felmenjen benne a pumpa", végül egy dühödt támadásban eresztheti ki a gőzt, mikor is minden közelében tartózkodó ellenfelet automatikusan becéloz, és gondolkodás nélkül lő.

A játék látványvilága hasonló lesz a GTA sorozathoz, azon belül is a Vice Cityhez, hiszen abban is Miamiról mintázták a várost. Persze ez esetben - amikor konkrétan Miamiban járunk - még fontosabb követelmény a hasonlóság. A város teljes úthálózata ugyan nincs benne a játékban, viszont a film jellegzetes helyszínei közül sokra ráismerhetünk. A városban természetesen civil forgalom is lesz, viszont nem tudunk majd olyan esztelenül pusztítani, mint a GTA-ban. Az amorális gengszterbe mégis csak szorult annyi betyárbecsület, hogy nem hajlandó civilekre lőni. Bármikor elő lehet venni a pisztolyt, nem kis riadalmat keltve a járókelők körében, viszont ha egy ártatlan embert akarunk lelőni, Tony nem engedelmeskedik a parancsunknak, és leereszti a fegyvert. Arról még nem szól a fáma, hogy Tony hangját a játékban is Al Pacino fogja-e kölcsönözni, mindenesetre nem lenne rossz, ha felkérnék a színészt, mert a karaktermodell elég jól hasonlít rá, és úgy lenne teljes az összkép. Ha minden jól megy, talán még az sincs kizárva, hogy nem csupán egy GTA-utánzat lesz az egészből.

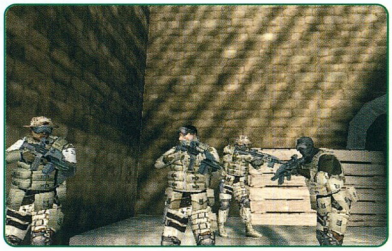
Vári Zoltán



SOCOM 3:
US NAVY SEALS

AZ AMERIKAI HADITENGERÉSZETNÉL SEAL-NEK LENNI NEM EGY SÉTAGALOPP...

Zipper Interactive... Hajdanán mennyire odavoltam ezért a kis csapatért! Mindig színvonalas, újszerű és magával ragadó játékokat tettek le az asztalra. Akiknek nem nagyon esik le, hogy kik ők, megsúgom, hogy anno megcsináltak egy Mechwarrior 3-at, és annak küldetéslemezét PC-re, továbbá egy Recoil nevű fantasztikumot is legyártottak. Ez a két játék elég volt ahhoz, hogy engem teljesen lekötelezzen a csapat, és bízzak bennük, akármibe is vágják a fejszéjüket. Kicsit csodálkoztam is, mikor 2002-ben kihozták a SOCOM első részét. Kizárólag PS2-re jelent meg, és akkor még nem nagyon mozgolódtam a Sony konzolkája körül, így nem esett túl jól a PlayStation-exkluzivitás. Addig tartott a búslakodásom, míg ki nem próbáltam a SOCOM-ot. Hihetetlen volt. Rabjává tett azonnal, és felfedeztem rögtön a már jól bevált és bizonyított Zipper minőséget. Mindig is tudtam, hogy ezeknek a srácoknak a vérükben van az innováció, mindig valami újabbat, szebbet, nagyobbat kísérelnek meg, mint előző alkalommal! Így történt ez 2003 végén, mikor megjelent a SOCOM második része. Hihetetlennek hangzik, de mindenben túlszárnyalta az első részét! Jobb grafika, átgondoltabb játékmenet, és egy egyszerűen (nincs rá jobb szó) tökéletes multiplayer mód. Nem nyílt alkalmam túl sokat játszani a SOCOM 2-vel, de amennyi időt eltöltöttem vele, az bőven elég volt ahhoz, hogy tudjam: Zipperék megint hozták a formájukat. Úgy látszik, nem csak én voltam elégedett az első két résszel, hanem az összes többi játékos is a világon, mivel összesen hatmillió példányban vásárolták meg a programokat, ami azért nem éri el a GTA széria cirka harmincmillióját, de még így is kifejezetten sikeresnek számít! Amit vesznek, annak bizony folytatás kell. Pontosan ilyen gödörbe csúszott bele Lara Croft és a Tomb Raider franchise is. Addig-addig hozták ki egymás hegyére-hátára a játékokat, amíg a hatodik részt már nem érdekelte a kutya sem (részben a dömping, részben az alaposan visszaesett minőség, és az újdonságok totális hiánya miatt).



Nos, a Zipper Interactive ezt a hibát nem követi el. Még mindig arról árulkodik a munkájuk, hogy az innováció továbbra is a mindenük, és igyekeznek minél több újítással teletömni a SOCOM széria harmadik epizódját is.
Már 90 ember dolgozik a projecten, ellentétben az első rész negyvenfős stábjával. A csapat egyik fele az egyjátékos, a másik része pedig a multiplayer játékmódot heggeszti. Ez rendkívül jó megoldás, mivel így mindenki maximálisan a saját feladatára tud koncentrálni, így a fejetlenséget teljesen kiküszöbölték a munkafolyamatból.
A küldetések immáron sokkal masszívabbak, mint az előző játékokban. Egyrészt nagyobb térképeken zajlanak a missziók, másrészt a bonyolultsági faktort is feljebb tornászták valamivel. Újraírták a srácok az egész csapatutasítási rendszert, hogy illeszkedjenek a komplexebb feladatokhoz is. Kontextus-függő parancsokat osztogathatunk embereinknek, akik most már kegyetlenül csúcsra járatott AI-val rohannak be a csatatérre. Nem küldhetjük őket egyenként tíz terrorista fegyvere elé, mert ők is mérlegelik a helyzetet, mielőtt megmozdulnának. Ilyenformán, ha például a nyílt utcára vezényeljük embereinket, akkor ők nem fognak középen megállni, és várni az első mesterlövész fejlövését, hanem szépen bebújnak a legközelebbi fedezék mögé, ahonnan gyönyörűen belátják a terepet.
Nagyon jól néz ki az utcai harc is, ám ezúttal lehetőségünk nyílik különböző járművek használatára is. Ha akarjuk, nyugodtan egy Humvee-be pattanva róhatjuk a köröket a dűnéken, vagy gépfegyverekkel felszerelt harci csónakokkal araszolhatunk a csatornákon. Vissza kell kicsit kanyarodnunk megint a kiváló AI-hez, mert a járművekben egy gombnyomással válthatunk a tüzér és a sofőr szerepe közt. Amíg mi lövünk, addig az AI mesteri módon, Schumacherhez méltóan vezeti a katonai Hummert. Itt volt lehetőség bakizni, de Zipperék ezt is megoldották!
Már az eddigi dolgok is nagyon jól hangzottak, de a java csak most jön! A használható és elsüthető fegyverek száma mostanra 31-re emelkedett, de ebben még nincs semmi különös. Ekkora mennyiségű harcieszköz csak kevés játékban van, de az a bizonyos fűszerezés innen sem maradhatott ki. Tehát az rendben van, hogy van egy rahedli ágyúnk, de az, hogy összesen 21-fajta kütyüvel szerelhetjük fel őket, az már eszeveszett! Lopakodós küldetésre megyünk, úgyhogy válasszuk ki az M4A1 gépkarabélyt: önmagában is jól néz ki, de pakoljunk rá távcsövet, és hangtompítót is. Vigyázni kell, mert ha például egy gránátvetőt szerelünk ugyanezen golyóköpő elejére, akkor annak nehéz súlya megváltoztatja az egész fegyver dinamikáját, pontosságát. Aggodalomra semmi ok, mivel összesen 900 fajta kombináció létezik a fegyverekre, így mindenki a saját szájíze szerint rakhatja össze saját puskáját!
Szorít a keret, pedig még oldalakon keresztül tudnék áradozni a SOCOM 3 újításairól, pedig a megjelenés még nagyon messze van. Őszig tovább csiszolják a már most is versenyképes játékot, és megint úgy lesz, mint 2003 végén: túlszárnyalja az új SOCOM a régit, méghozzá minden tekintetben!

Dante









INFO BOX

PS2

Kiadó:
SCEE
Fejlesztő:
Zipper Entertainment
Hivatalos honlap:
www.zipperint.com

Megjelenés:
2005. szeptember

ELŐREJELZÉS

+

Csúcsra járatott SOCOM játék, minden tekintetben.

-

Remélem ilyen nem lesz.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



A THIRD ECHELON FEDŐNEVŰ SZERVEZET ISMÉT AKCIÓBA KÜLDI EGYIK LEGJOBB ÜGYNÖKÉT, SAM FISHERT. LÉTELEME A SÖTÉTSÉG, AZ ÉJJELLÁTÓT MÉG A FÜRDŐKÁDBAN SEM VESZI LE, ÉS KIFEJEZETTEN SZERETI HŐKAMERÁVAL BÁMULNI TAVASSZAL A LÁNYOKAT. FISHER BÁRHOVA ÚGY BESZIVÁROG, HOGY NYOM NEM MARAD UTÁNA. Ő A HIVATÁSOS KÍSÉRTET, A TERRORISTÁK RÉMÁLMA.

INFO BOX

Kiadó:
Ubi Soft
Fejlesztő:
Ubi Soft
Hivatalos honlap:
www.splintercell.com/us/splintercellchaostheory
Megjelenés:
2005. április 1.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Végre jó történet támogatja meg a játékot, és Xbox-on szemkáprázтató a grafika, valamint a pályatervezés.

–

Sajnos ez a PS2-es és GC-s portokról már közel sem mondható el...

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB - GC

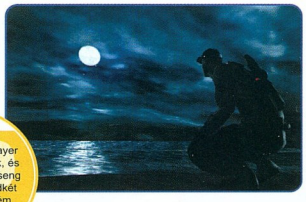
PLATFORMOK

Már azóta görcsben van a gyomrom, hogy bejelentették a játékot, és mikor az első képek napvilágra kerültek, eldobtam az agyam (később megkerestem persze). Alig vártam, hogy ezt a csillogó-villogó csodát az otthoni tévékészüléken is viszontlássam. A Splinter Cell első része és a Pandora Tomorrow grafikája között hatalmas eltérések nem nagyon voltak, szinte ugyanúgy néztek ki. Persze minimális csiszolgatások történtek az engine-en, de radikálisan új látványelemek nem kaptak helyet a programban.

A Chaos Theory más tészta. Hatalmas fejlődésen esett át a grafikus motor, most már rengeteg shader díszíti a felületeket, magasabb poligonszámú karaktermodellek császkálnak a pályákon, és a design is teljesen kiforrott. Ezeket azonban sajnos a PS2-es és GameCube-os verzió tulajdonosai nem tapasztalhatják meg teljes pompájukban, mivel egy picike teljesítményhiány miatt néhány extra elem áldozatul esett. Xbox-on és PC-n egyformán mesésen néz ki a játék, és a térképek 50%-a is máshogy fest, mivel az erőhiány nem kötötte meg a fejlesztők kezét. Azt azonban nagyon nagyra becsülöm, hogy a Ubi Soft inkább áttervezte kicsit a pályákat, minthogy a játékos élvezhetetlenül alacsony framerate-eket tapasztaljon a másik két konzolon. A PS2 és GC tulajok figyeljenek most, ugyanis ez a végigjátszás kizárólag erre a két platformra készült *(az Xbox-osok se keseredjenek el, mert a nekik passzoló végigjátszást megtalálhatják a CD Games 2005/2-es számában)!*

Nem csak a grafika lett felturningolva, hanem a játékmenet is. Kapunk egy rakat új mozgáskombinációt, melyeknek az ellenség sem tud ellenállni (bővebben a „Mozdulatsorok" elnevezésű dobozban). Ezek használata olyan változatosságot teremt, amilyen még Splinter Cell játékban nem volt.

Megmaradt a Versus játékmód a Pandora Tomorrow-ból, ám kaptunk egy igen korrekt újdonságot: a Ubi Soft lelkiismeretes munkásai beépítették a Co-op módot a programba! Így a Single Player mód négy különböző küldetését akár ketten is teljesíthetjük. Mivel most csapatban indulunk a feladatok teljesítésére, így új, kizárólag kooperatív módban használható mozgásokra is szert teszünk. Ezek a mozdulatsorok a két kém tökéletes összjátékát tükrözik, és valami fantasztikus igényességgel készítették el az animációkat. Le a kalappal! Amellett, hogy rendkívül hangulatos, még eszméletlenül stílusos is Co-op módban játszani.



ÉRDEKESSÉGEK

A Versus Multiplayer módban a kémek, és őrök csapata verseng egymással. Mindkét szemszögből rém izgalmas a játék!

Most pedig a teljes végigjátszás következik!

LIGHTHOUSE

Csodáljuk meg a holdfényes, éjszakai tengerpartot, majd ha kibaméskodtuk magunkat, induljunk el a part mentén. Még csak pár lépést teszünk meg, de máris balra kell fordulnunk, és bizony meg kell másznunk a kis szirtet,

hogy feljussunk a barlangokhoz. Óvatosan cammogjunk el a járatok végébe, majd másszuk meg az elénk tornyosuló sziklafalat. Maradjunk az áldott sötétben, és szemléljük meg az új terepet. A hídon is átkelhetünk, de balra is fordulhatunk. Válasszuk a függőhidat, sprinteljünk is át rajta, így el is érünk a borospincébe. Itt szkenneljük az első fegyverláda vonalkódját, majd menjünk fel a jobbra lévő lépcsőkön. Ezen a folyosón ellenőrizhetjük a második fegyverláda vonalkódját, ezután szimplán robogjunk az ajtóig, nyissuk ki, nézzük / hallgassuk meg az előttünk játszódó jelenetet. Bizony, Morgenholt sajnos már az örök vadászmezőket járja, úgyhogy az ebben a helyiségben található ajtót nyomjuk fel, hogy némi töltögetés után kijussunk újból a szabadba.
A friss levegőn még az éjjellátónk három zöld fénypöttye is sokkal fényesebben világít. Tehát szépen, lassan vágjuk ki a sátor hátulján a ponyvát, osonjunk be, aztán kapjuk el az itt ácsorgó technikust, és hallgassuk ki. Ezekután tartsunk szépen balra, így el is érünk a fegyverraktárba. A terem túlsó végében körködő ajtó alatt nézzünk ki az optikai kábellel, és ha tiszta a levegő, osonjunk ki megint a szabadba. A hátsóudvarban van a harmadik fegyverláda, ennek szintén le kell olvasnunk a vonalkódját. A változatosság kedvéért megint tartsunk a bal kezünknek megfelelő irányba, hogy elérjünk az erődhöz. Itt hallgassuk ki a két őr beszélgetését, majd ha útjára indul az egyik, kövessük és hátulról



kapjuk el. Kihallgatás után csomagoljuk összse az ipsét. Folytassuk az utunk keresztül a délnyugati szárnyon, itt simán átsuhanhatunk a két szundikáló őr között, el is érjük az alagutakat, de hamar egy lépcsőnél találjuk magunkat, amely tetejénél a technikusi helyiség található. Fent hekkeljük meg a számítógépet, és szkenneljük be a negyedik fegyverláda vonalkódját. Az ajtón átlopakodva átérünk a raktárba. Nincs sok látnivaló, át a következő terembe, ahol egy jólszituált csapóajtó vár majd minket, melyen szépen le is kell mászni. Elérünk az ötödik fegyverládához, és képzeljétek: szkennelni kell a vonalkódját. Folytassuk magányos utunkat, míg lépcsőhöz nem érünk. Ezen másszunk le, majd némi börtönkörnyéki ugrabugra után elérünk egy kis sziklaösvényhez. Az itt járkáló őrt hallgassuk ki, és innen már egyenes út vezet a világítótoronyhoz. Osonjunk be, hallgassuk ki a rádiós beszélgetését, majd lőjük ki a rádiót. Most már csak meg kell mászni a világítótornyot, a fenti őrt gyorsan lejuttatni a betonra, lekapcsolni a fényeket, majd hívni a csapatot, hogy vigyenek ki minket innen.

CARGO SHIP

Az előbbi kalandunk során megszerzett információk folyományaként egy teherhajón találjuk magunkat. Egészen pontosan a monstrum orrában leledzünk a küldetés elején, és az lenne a dolgunk, hogy ellegyük láb alól Hugo Lacerdát. Ne is késlekedjünk, ügyesen kicselezve



az őrszemeket induljunk el a jobb oldalon. A lépcsőkön másszunk le, majd át az ajtón. Egyenes út vezet innen a raktérig. Most behúzhatnánk a hasunkat, és nyomoroghatnánk a ládák közt tátongó extraszűk résekben, de inkább csak ugráljunk át a tárolók tetején a bal sarokba, itt essünk le, és behúzott pocakkal préseljük át magunkat a másik raktárba. Rögtön meg is láthatjuk az első fegyverládát, amelyre nyomban erősítsünk fel egy korrekt kis nyomkövető szerkentyűt. Küzdjük át magunkat a helyiség túlsó végébe, ahol egy létra jelenti számunkra a kiutat. Ezen a folyosón lopóddzunk végig, majd surranjunk be a gépterembe. Ört lenyomni, szellőzőn bemászni, hogy átjussunk a szivattyúterembe. Ereszkedjünk le a karzatról, ezután lent indítsuk be a szivattyút, végül hagyjuk el a helyiséget a jobbra található ajtón keresztül. Cammogjunk tovább, a kanyar utáni első lehetőségnél kanyarodjunk be a harmadik raktérbe, másszuk meg a ládákat, és vizsgáljuk meg a fenti doboz oldalán lévő feljegyzést. Hagyjuk el a termet ott, ahol bejöttünk. Forduljunk jobbra, cselezzük ki a két őrt, végezetül a folyosó végére érve megcsodálhatjuk a hajó motorjának otthont nyújtó gépházat. Cseles dolog, itt nem szabad egyáltalán lőni, mert benzingőzzel teli a lég, és robban a legelső szikrára. Emiatt nem is szabad, hogy észrevegyenek minket az őrök, mert gondolkodás nélkül tüzelnek. Másszunk fel a csodás lépcsőkön, át az ajtókon, és a töltés után átjutunk az irodákhoz.

Fel a lépcsőkön, balra át az ajtón, utána be a szellőzőbe, majd ha a beszélgetésnek vége, másszunk ki a szűk helyről. A számítógépet meg kell hekkelnünk ahhoz, hogy teljesüljön az egyik fő objektíva. Lopakodjunk ki a szobából a géptől messze lévő ajtón keresztül, így rövidesen elérünk a gyengélkedőbe. Medkit bent, folytassuk utunk kint. Szembesülünk a második fegyverládával, erre is pakoljuk fel szélsebesen a nyomkövetőt. Fel a lépcsőn, és elérjük az étkezdét. Osonjunk be a konyhába, ahol nyomkövetőzzük be a harmadik fegyverládát. Ki a főzőhelyiségből, a jobb oldali ajtón be, majd forduljunk balra, fel a lépcsőn, és máris a legénységi szálláson szuszoghatunk. Itt megtaláljuk egyből a negyedik fegyverládát, amellyel ugyanazt kell tenni, mint az első hárommal. Az első elágazásnál jobbra kanyarodunk, majd a másodiknál is egy jobbkanyart kell beiktatni. Fel a lépcsőn, hogy megcsodálhassuk a hajóhidat. Hallgassuk ki a kapitányt, majd a jobbra lévő lépcsőkön menjünk le. Az első elágazásnál balra, a másodiknál jobbra forduljunk, a dobozokon túl, a folyosó végén egészen Lacerdáig. Várjuk meg a beszélgetés végét, utána hallgassuk ki Lacerdát, majd öljük meg. Most rohanás vissza a hajóhídra. Jobbra a második ajtón ki a fedélzetre. Megleljük az ötödik fegyverládát. Lássuk el nyomkövetővel, ezután másszuk meg a lépcsőket. Innen robogjunk el egészen a hajó hátsó



részéig, másszunk le a gigalétrán, poloskázzuk be a hatodik ládát is, majd vissza a magasba, és innen már csak tíz méter a pálya vége!

ÉRDEKESSÉGEK

Az előző részek története nem nyugodott teljesen stabil alapokon, de ezúttal nem kell félni, fordulatos és érdekes sztorit szőttek a játék alá.

BANK

Panama City-ben vagyunk, de nem a középamerikai vendégszeretetet jöttünk kiélvezni, hanem egy újabb küldetésen vagyunk. Fisher bátyó már járt itt, még '89-ben, úgyhogy a terep ismerős lehet számára (nekünk nem, mi nem voltunk vele akkor...). Maximális elővi-



gyázatossággal vágjunk át a kerthelyiségen, és merészen célozzuk meg a Bank főbejáratát. Lopakodjunk be, majd a számítógépre töltsük fel az első hamis e-mailt. Hátul egy szép ajtó, amelyen keresztül átjutunk a hallba. A szundikáló őrt ébresszük fel egy kávéval, majd hallgassuk ki, és kényszerítsük a retinaszkenner használatára. Ezután kiiktathatjuk. Térjünk be azon nyomban a nyugati szárnyba. Lopakodjunk a folyosón, túl az Exit jelzésen, majd bújjunk el az egyik sarok mögött, és várjuk meg, míg a technikus megjavítja a zárat. Ahogy eltűnik, menjünk át a megszerelt ajtón, a kincstárnok irodájába. Itt töltsük fel a második hamis e-mailt, és kutassuk át a szekrényt. A falon nyomjuk meg a kis kapcsolót, hogy engedélyezzük a páncélterem elérését. Még nincs ok örömködni, két másik helyen is meg kell ezt ismételnünk. A szellőzőjáraton keresztül hagyjuk el a helyiséget. Másszunk fel a csöveken, függeszkedjünk az erkélyhez, innen pedig bújjunk be a szellőzőbe. Haladjunk egészen a csodás halálventillátorig, végül vegyük elő az EEV-t, és az alattunk lévő szobában található számítógépet meghekkelve állítsuk le a ventit. Huppanjunk le a biztonsági szobába. Töltsük fel a harmadik hamis e-mailt, majd engedélyezzük a második páncélterem elérését, végül a szerverről töröljük le a kamerák felvételeit. Ki a helyiségből, forduló balra, majd jobbra, és a titkárságon keresztül jussunk be az igazgatói irodába. Az utolsó páncélterem-hozzáférés engedélyezése vár itt ránk, valamint a negyedik hamis e-mail feltöltése. Induljunk el innen, kövessük az örök nyomát és kerüljük ki ügyesen a lézerhálókat. Még a lépcsők előtt töltsük fel az ötödik e-mailt, ezután viszont már lemehetünk a földszintre. Surranjunk át az épület keleti szárnyába. Kövessük a folyosót, míg el nem érünk az őrposztig. Itt még egy e-mailt, szám szerint a hatodikat kell felnyomni a gépre, utána nyomás vissza a hallba. A nyugati szárnyon keresztül simán lejuthatunk a páncélterembe. Itt is lesz egy őrszoba, ahol a hetedik email vár feltöltésre. Ennyi elég is, menjünk le a székfekhez. Vegyük magunkhoz a telemetrikus zárfeltörőkütyüt, majd ennek segítségével törjük fel a páncéltermet, és robbantsunk is egy pöttyet a környéken. Bent törjük fel a gépet, szerezzünk infókat, telepítsük fel az uccsó e-mailt, majd kifelé menet hekkeljünk meg még egy gépet, ezek után térjünk vissza oda, ahol besurrantunk a Bank területére.

PENTHOUSE

In medias res: osonjunk keresztül a sikátoron, míg el nem érjük a garázst. Itt aztán észrevétlenül jussunk be az épületbe, ahol is a folyosót követve elérünk a liftig. Megvárhatjuk, míg a hapsi megszeréli a felvonót, de akár fel is mászhatunk a szervizlétrán. A padláshelyiségből gyorsan rohanjunk ki a tetőre. Ha körülnézünk, láthatunk sok katonát, helikoptert, és egy neonreklámot is. Az őröknek tereljük el a figyelmét valami feltűnő dologgal, majd uzsgyi a fényhirdetéshez, és a dróton csusszanjunk át a szomszédos épületre. Másszunk át az erkélyre, utána vegyük az irányt az épület belseje felé. Az első számítógépben, amely utunkba akad megtalálható az épület tervrajza, ezt szépen töltsük le magunknak. Lopakodjunk vissza az erkélyre, forduljunk balra, és a szellőzőnyíláson keresztül jussunk ki a Penthouse tetejére. A jobbra lévő kamerára szereljük fel a vevőberendezést, majd a mellette lévő csövön másszunk fel a felső erkélyre. Itt megtalálhatjuk a második lehallgatandó kamerát. Miután bedrótoztuk ezt a jószágot is, bemehetünk a konyhába. Surranjunk csak tovább ezen a folyosón, el is érünk egy balra lévő újabb kameráig, amelyet



szintén fel kell szerelnünk jelvevő kütyüvel. De ez még nem minden, mert a plazmatévé mellett is akad egy digitális szem, melyet nem árt (vagyis kötelező) bedrótoznunk. Mindezek után másszuk meg a csigalépcsőt, így felérünk a hálószobába. Az ötödik kamerát itt találjuk, továbbá a sokmonitoros gépet fel is törhetjük, ha már úgyis erre járunk. Sétáljunk oda a ruhásszekrényhez, ahonnan ajtó nyílik a páncélszobába. Nosza, menjünk is be, és vizslas-



ÉRDEKESSÉGEK

Sam Fisher szinkronhangja még mindig Michael Ironside, akit többek közt az „Emlékmás"-ból, vagy a „Csillagközi Invázió"-ból ismerhetünk.

Third Echelon

A Third Echelon az a szervezet, amelynek a jó öreg Sam Fisher is dolgozik! Nézzük meg sorjában, kik lesznek állandó munkatársaink és távoli segítőink a küldetések során.

Irving Lambert ezredes
1961-ben született ez a férfi, és jelenleg a Third Echelon összes tevékenységét ő tervezi, szervezi és koordinálja. Rangsorban közvetlenül a nagyfőnök alatt áll, kizárólag neki tartozik jelentéssel. Már igen fiatalon kapcsolatba került a hírszerzéssel, és rendkívül gyorsan haladt előre a ranglétrán. Az Öbölháborút megelőző hónapokban már a térségben tartózkodott, ahol kettősügynököket szervezett be, és ő maga is kémkedett. Mikor a háború kitört, rengeteg lézeres célpontfestő küldetésben vett részt, továbbá híranyagokat vágott Amerikának kedvező részekkel megtöltve. Washingtonban, bizonyos körökben népszerű és ismert, ám nyilvános elismerésben sosem volt része. Sam Fisherrel már régóta ismerik egymást.

Anna Grímsdóttir
Ez az 1974-ben született nő egy számítógépes-hírszerző specialista. A küldetések technikai és kommunikációs hátteréért felel. Teljesen tisztában van a képességeivel, és ezt a nagyképűség terhe nélkül tudatja mindenki mással. Nem hiába, ő azon kevés emberek közé tartozik, akik a legbonyolultabb számítógéprendszereket is lazán feltörik. Az anyja Izlandról települt át az Egyesült Államokba. A kilencvenes évek közepén kibukott a főiskoláról, és szabadúszó programozóként kereste kenyerét. A kilencvenes évek végén felfigyelt rá a Nemzetbiztonsági Hivatal, és beszervezték a hírszerzéshez. Ahogy egyre központibb szerepet töltött be a biztonságpolitikában az internet, Anna úgy lépkedett egyre feljebb a ranglétrán.

William Redding
William Redding 1969-ben született Kalifornia államban. A csapat új tagja kicsit könyvmoly típusú figura, amit hűen tükröz viselkedése is: fanatikusan ragaszkodik a küldetés-terveihez, a megszerzett információ számára a legnagyobb kincs, és a munkája minden terén félelmetesen pontos. Imádja a fegyverés járműspecifikációkat, és bármikor fejből felmondja a szállítógépünk összes műszaki adatát. A chicagói egyetemen szerezte meg a diplomáját, méghozzá politológiából. Tanulmányai után rögtön beállt a haditengerészethez kommunikációs specialistának, de miután elérte a kapitányi rangot, átpártolt a Nemzetbiztonsági Hivatalhoz. Innen egyenes út vezetett a Third Echelonhoz.

suk át a PC-n lévő adattömeget. Vissza a hálóba, forduljunk balra, és térjünk be az üvegházba. A hatodik, és egyben utolsó kamerát „hallgassuk le", de először várjuk meg a két őr között zajló traccsparti végét, majd az egyiket kicsit erőszakosan kérdezzük ki. Az objektívák csak úgy teljesülnek, mint a pinty, úgyhogy menjünk vissza egészen a Penthouse tetejéig (pontosan az a hely, ahol kimásztunk a szellőzőjáratból, és felszereltük az első kamera-lehallgató szerkezetet). Itt másszuk meg a lépcsőket, nyissuk ki az ajtót, így el is érünk Dvorak szobájába. Beszéljünk a kicsit ütődött rendszergazdával Dvorakról, majd kövessük az utasításait. Indítsuk el a szervert, majd abban a sorrendben kapcsoljuk be a rendszerhűtéseket, ahogyan a csövek felmelegszenek. Egyszerű feladat, hőkamerával nézelődjünk, így könnyű lesz. Kapjuk fel az Outputokat, majd a plazmatévés nappalból nyíló liftaknán keresztül távozzunk. Küldetés sikeresen teljesítve.

DISPLACE

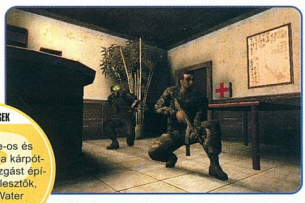
Egy féltitkos, zsoldos-szervezet főhadiszállására készülünk betörni, mely társaságnak egészen a Fehér Házig terjedő kapcsolatai vannak, úgyhogy nem igen érdemes ujjat húzni velük. Sajnos a körmönfont megfogalmazás azt is jelenti, hogy nem ölhetünk meg senkit. Cselezzük ki a két őrt, majd a kerítés mögötti kezelőszervek segítségével kapcsoljuk ki a ventillátort. Rohanjunk vissza a venti házához, nyissuk ki a csapóajtót, és kötéllel ereszkedjünk le az akna aljára. Kövessük a járatot egészen addig, míg egy szellőzőnyíláshoz nem érünk. Itt tuszkoljuk ki a lyukon a záloptikát, hallgassuk ki a beszélgetést, végül, ha már



üres a szoba, huppanjunk le. Nincs is itt semmi érdekesség, úgyhogy nyomás ki a folyosóra, a végén forduljunk balra, át a következő helyiségbe. A felső számítógépre töltsük fel az első tracer programot, ezután hekkeljük meg a másik működőképes PC-t további értékes adatokért. Menjünk vissza a folyosóra, törjük fel a végén ácsorgó számzáras ajtót, hogy kijussunk a második emeleti főfolyosóra. Amíg a két NPC beszélget az élet rejtelmeiről, mi vegyük elő az EEV-nket, és távolról hekkeljük meg a laptopot. Várjuk meg, míg elmennek a fickók, majd vegyük az irányt az őrposzt felé. A bal oldali ajtón sétáljunk be, egészen a konditeremig. A gépeknél agyra gyúró kollégát üssük ki, utána töltsük fel a második tracer programot a távol lévő számítógépre. Térjünk vissza az előbb látott őrposzthoz. Az őrszemet csípjük fülön, és kényszerítsük a retinaszkenner használatára. Most még vigyük magunkkal egy kicsit a srácot, így stílusosan átjutunk a lézerhálón. Na, már nincs szükségünk rá, küldjük el. A következő helyiségben nincs semmi érdekes, csakúgy, mint a laborban, viszont utána elérünk a tesztszobába. A számítógépről töltsük le a teszteredményeket, majd bátran osonjunk be a lőtérre. A végén található szellőzőjáratba kapaszkodjunk fel, és némi lopakodást követően elérkezünk a szerverszoba fölé. Nyugodt szívvel ereszkedjünk le, és töltsük fel a hasznos algoritmust a számítógépre. Az áramellátás visszatér, úgyhogy surranjunk ki az ajtón, de rögvest. Caplassunk keresztül a folyosón, át a zsilipen, így az első emeleti főfolyosón találjuk magunkat. Sétáljunk tovább, hagyjuk el a lifteket, és az asztalnál forduljunk jobbra.



Jussunk el a folyosó végére, ahol egy balkanyart követően sétáljunk el a mosdó mellett, végül térjünk be balra a második helyiségbe. Az itt található PC-re feltölthetjük a harmadik tracer programot. Szépen rohanjunk vissza a liftekig, utána hívjunk egy felvonót, amely szélsebesen a harmadik szintre repít minket. Szálljunk ki a masinából, induljunk el balra, utána forduljunk ismét balra, a következő elágazásnál pedig jobbra. A fotocellás ajtón nyugodt szívvel átmehetünk, és a közelben lévő számzáras kaput egy laza kézmozdulattal meghekkelhetjük. Óvatosan továbbséta, egészen jobbra, a második ajtóig. Kapjuk elő az EEV-t, és vegyük fel a két őr beszélgetését. Ezek után térjünk vissza a folyosóra, amelynek a végén Nedich irodája árválkodik. Törjük fel az ajtót, ezután a számítógépet, és rohanjunk vissza a fotocellás ajtóig. Induljunk el jobbra, majd még egy jobbos kanyar, végül a balra lévő ajtón ki a tűzlépcsőkig. Ezt már csak meg kell másznunk, és vége a küldetésnek.



ÉRDEKESSÉGEK

A GameCube-os és PS2-es verzióba kárpótlásul egy új mozgást építettek be a fejlesztők, ez az ún. Water Stealth Skill.

HOKKAIDO

Á, Japán. Hokkaido szigete ideális lenne egy jó kis nyaraláshoz, azonban nekünk nyomoznunk kell. Induljunk el bőszen a sziklás ösvényen, másszuk meg, amit meg kell másznunk, kerüljük ki az őrt, végül lopózzunk be a Dojóba. Várjuk, meg míg az őrszem meggyújtja a gyertyáját, majd mikor kiment, fújjuk azt el. Surranjunk ki a kertbe, és az EEV segítségével ellenőrizzük a terepjárók rendszámtábláját. Másszunk be a következő épületbe (akár ajtón, akár ablakon keresztül), és hallgassuk ki

Ellenség dizájncenter

Most nézzük meg, egy rögtönzött divatbemutató során, hogy milyen ellenfelekkel kerülhetünk szembe a Chaos Theory végigjátszása során.



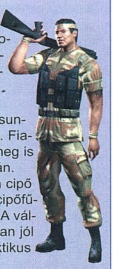
A Displace egyik alkalmazottja, a texasi Johnny kiváló szabású öltönyben pózol nekünk. A hivatalosságot enyhítendő, felvett egy smart-casual kategóriás garbót. Az aranyóra remekül illik az automata fegyverhez, de mit sem érne az egész kompozíció egy dizájnos olasz napszemüveg nélkül.



Az elitkatonák sem nézhetnek ki akárhogyan. Ez a japán baka egy Kalasnyikov társaságában pózol, a military feelinget a sötétzöld nadrág hozza révbe. A golyóálló mellény, és a rengeteg tárolózseb a harctéren is nagy szolgálatot nyújthat. A maszk színösszeállítása egyedi és hosszas tervezőmunka eredménye!



Dae-Woo az észak-koreai hadsereg egyik üdvöskéje, el is küldték a military modellversenyre. A terepszínű nadrág a rejtőzködést is segíti, ugyanakkor a sötétzöld atlétával kiváló harmóniát alkotva lenyűgöző hatást ér el. A vörös csillag Dae-Woo mellkasán jelöli a hovatartozását, ugyanakkor egyfajta retro-kommunista hangulatot is hordoz.



José Armando, a panamai dzsungel egyik legkiválóbb harcosa. Fiatalkorában modellkedett, ez meg is látszik a határozott testtartásán. A terepszínű ruha telitalálat, a cipő is nagyon jó, bár egy színes cipőfűző nagyon sokat dobna rajta. A vállán pihenő shotgun kimondottan jól harmonizál a sokzsebes, praktikus mellénnyel.

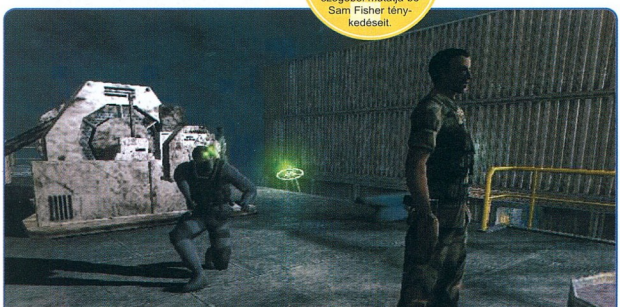
Ray coloradói faipari szakmunkás volt egészen addig, míg be nem állt zsoldosnak. Felküzdötte magát a ranglétrán egészen idáig, hogy most szerepelhet a Splinter Cell military divatblokkjában. Stílusosan van ötvözve a fekete és a fekete camouflage-minta a fölsőjén, és az összhatás is kellő komolyságot vált ki minden ellenségből. A Kalasnyikov egészen szürreális, de működő elegyet alkot a Buffalo cipővel Ray lábán!



a fickót, aki az elrejtett mikrofonokat keresi. Ebben a szobában ha aktiváljuk a hőkamerát, felfedezhetjük az első rejtett mikrofont, melyet pillanatok alatt szereljünk is le. Folytassuk utunk, a vizenyős-dizájnos helyen tegyük el láb alól az őrt, ezután mehetünk is tovább. Előbb-utóbb elérünk az étkezőig, ahonnan egy duplaszárnyas ajtó vezet a következő pályarészhez. A belsőkertet szeljük át, így el is jutunk fél perc alatt a nappaliba. Nézzünk körül alaposan a hőkamerával, mert itt leledzik a második rejtett mikrofon. Innen a balra nyíló folyosón menjünk ki, és vegyük szemügyre a konyhát. Markoljuk fel a lőszereket, és távozzunk a kertbe vezető ajtón keresztül. A friss levegő most nem létszükségletünk, úgyhogy rohanjunk is át a főépületbe. Jobbra egy háló terül el, ahol a harmadik rejtett miki éktelenkedik, szabaduljunk meg tőle sebesen. Már a fele megvan a lehallgató szerkezeteknek! Tartsunk jobbra, míg hangokat nem kezdünk hallani. Alul, a kis járaton bújjunk be, másszunk ki a végén, és hallgassuk meg a diskurzust. Nincs más választásunk, meg kell merénylenünk ezt a Nedich-fazont, tegyük hát meg stílusosan. A közelben lesz a negyedik rejtett mikrofon! Másszunk vissza a Buddha-szoborig, ahol a tolóajtó segítségével továbbjuthatunk a pályán. A folyosót követve terráriumokhoz érünk, melyekkel lehet játszani, bár túlzottan nem érdemes foglalkozni velük. Innen



(jobbára) egyenes út vezet a TV-szobáig, ahol az ötödik rejtett mikrofon trónol. Ettől a helytől mindössze 10 lépésre, a következő helyiségben van a hatodik leszerelendő miki. Gratula, ez volt az utolsó! Kövessük a folyosót egészen a végéig, menjünk át a tolóajtón, ezután cammogjunk fel a lépcsőn. Folytassuk utunk, majd ha lehetőség adódik rá, másszunk át a szellőzőjáraton. Nézzük meg a drámai jele-



További szereplők

Toshiro Otomo Admirális
Az admirális 1955-ben született Hirosima városában. Ő a vezetője a Japánban frissen megalakult I-SDF-nek (Information Self Defense Force), amely - a neve is mutatja - az újfajta információs hadviselés ellen hivatott megvédeni a távol-keleti országot. Sztoikus nyugalommal hozza meg a legnehezebb döntést is. Lamberttel közvetlen kapcsolatban áll, a hírszerzési adatokat egymás közt nyugodtan cserélgetik.

Hugo Lacerda
Lacerda 1972-ben született El Salvadorban. Az évek során összefüggésbe hozták számtalan terrorista, szeparatista és forradalmár tevékenységgel Közép- és Dél-Amerika szerte. Mostanában alakította meg saját kis csapatát, akiknek elsődleges céljuk, hogy információs hadviseléssel segítsék érvényesíteni Lacerda érveit.

Douglas Shetland
Shetland a Displace International nevű magán-hadiszervezet vezérigazgatója. Rendkívüli kiképzése és példátlan szakmai tapasztalata képezi a kiváló (és legális) zsoldosság alapját. Az amerikai és más nyugati hadseregekben lévő ismeretségei révén a Displace komoly űrt tölt be a modern védelmi piacon.

Abrahim Zherkezhi
Abrahim Zherkezhinek doktorátusa van kriptologikus számelméletből, amelyet a gottingeni egyetemen szerzett meg. 2003 után az amerikai Homeland Protection Agency tanácsadó-munkatársa volt, majd a grúz információ-krízis során az ENSZ-nek is dolgozott. Ezek után eltűnt a nyilvánosság elől, egyesek szerint megőrült.

Arthur Partridge kapitány
Arthur Partridge a USS Clarence E. Walsh kapitánya, a haditengerészet egyik kiválósága. Fisher régi barátja, kettőjük kapcsolata addig nyúlik vissza, míg Sam Navy SEAL volt. Ekkor Partridge parancsnoksága alatt szolgált, és az akkor kialakult jó viszony máig megmaradt.

netet, majd teljes gőzzel rohanjunk be a szemközti házba, innen ki a kertbe, de: már késő. Megtudtunk érdekes dolgokat, azonban nem tudunk most a végére járni. Térjünk vissza pontosan oda, ahol elkezdtük a küldetést, mert ott is fogjuk befejezni.

BATTERY

Váratlan események folytán most Észak-Koreában találjuk magunkat, hipertitkos küldetésen. A feladat egyszerű: járjunk végére egy olyan dolognak, amely a harmadik világháború kitöréséhez vezethet (nem, nem fogom elárulni, hogy mi az a dolog). Szóval: parancsoljuk meg Sam Fishernek, hogy osonjon a teherautó elejéhez, és ereszkedjen le a szerelőaknába. Itt kövessük a szűk, ámde otthonos járatokat, míg fel nem bukkanunk a biztonsági helyiségben. Itt üssük ki az őrt, majd folytassuk utunk az irodákig. Két-három őr múlatja itt az időt, mindegyik egy-egy számítógép előtt. Biztos Honfoglalónak... A privát irodában van az egyik gépen az első adag szállítmányozási napló, ezeket töltsük szépen le. Surranjunk tovább, majd térjünk be az irányítóterembe, ahol a második szállítási jegyzék leledzik, végül elérünk a Loading Bay-be. Itt üssük ki az elektromosságot, a két őrt tegyük hidegre, majd indítsuk be a rakéta-betöltési procedúrát. Ezekután már csak fel kell másznunk a kamion tetejére, onnan pedig a fönt végighúzódó sínre köll felpattannunk, majd ezt addig követni, amíg nem látunk szilárd talajt a lábunk alatt. Zuttyanjunk le a padlóra, és lopózunk oda a lifthez. Szálljunk be, és emelkedjünk egészen a legfelső emeletig. Surranjunk a parancsnokságra a falakhoz tapadva, és hallgassuk ki a koreaiak beszélgetésének minden egyes szavát. Miután ezzel megvagyunk, nem árt, ha sikerül kihallgatnunk a legfőbb parancsnokot is, mert egy Secondary Objective teljesülne ezzel. A harmadik napló is ezen a szinten van; ahhoz, hogy hozzájussunk, fel kell törni az egyik számítógépet.

ÉRDEKESSÉGEK
Nemrég megjelent a Chaos Theory egyik trailere az interneten, ami a Terroristák szemszögéből mutatja be Sam Fisher tevékenységeit.

Nézzük csak meg a térképünket! Látjuk, hogy a nyugati kilövőálláshoz kell rohannunk, méghozzá sebesen. Nosza, a lifttel visszaszállunk az alsó szintre, ahonnan már csak fél perc futásnyira van a célterület. Mikor odaérünk, még nem lesz okunk a boldogságra, mert le kell menni a rakétakilövő alatti irányítóhelyiségbe. Itt a középső elem egyik oldalán egy áramkört kell rövidre zárnunk ahhoz, hogy hozzáférhessünk a kilövőállás vezérlőegységéhez (lent van az utolsó adagnyi napló, az egyik számítógép adattárolóján). Miután ezt megtettük, caplassunk fel, és használjuk az immáron elérhetővé vált gépet. Mint a vihar, úgy száguldjunk át a keleti kilövőálláshoz! A raketa már úton van, de lent, a vezérlőhelyiségben az egyik PC-n ott csücsül a megszakítókód, ezt tulajdonítsuk el, majd igen rövid idő alatt át kell érnünk a keleti irányítóteremben, ahol a számsor betáplálása után megszűnik a fenyegetés.



Akár a keleti, akár a nyugati kilövőállás jelentheti a küldetés végét, csak oda kell mennünk.

SEOUL

A sztori egyre jobban csavarodik, így lassacskán már egy spicces anakondára hasonlít a legjobban, de ez minket nem rémít meg. Világklasszis szuperkém létünkre még mi is meglepődtünk azon, hogy az észak-koreai csapatok egy az egyben megszállták Szöul városát. Gyorsreagálású egység hírében állunk, úgyhogy rögtön a helyszínen is teremtünk, hogy biztosítsuk a terepet. Szaladjunk oda a lakás lepusztult falához, majd kötélen ereszkedjünk le az utcafrontra. Észrevehetjük a gigahangszórót a falon, melyet ezzel a lendülettel iktassunk is ki. Nincs mese, menjünk, amerre tudunk, másszunk át a kerítésen, hatástalanítsuk a faliaknát, majd várjuk meg Lambert bejelentkezését. Miután ez megtörtént, kapjuk el az egyik katonát, és hallgassuk ki. Ballagjunk le a kis utca végére, és keressük meg a kapu melletti csövet. Mielőtt felmásznánk, iktassuk ki a második hangszórót. Fent beosonunk az üres lakásba, ahol a fülesen keresztül újabb feladatot akasztanak a nyakunkba. Balra vágjuk át magunkat az anyagon a kisbiczskával, tegyük el láb alól az őrt, majd másszunk ki az ablakon. Lopakodjunk a teherautó hátuljába, és használjuk a számítógépet. Voilá, már fel is telepítettük a lehallgatóprogramot. A szemeteskocsival szemben lévő falon van a harmadik hangszóró, ezt is tegyük tönkre. Itt a közelben van egy szellőzőnyílás, amelyen bebújva máris az NDT-épületben találjuk magunkat. Várjuk meg, míg a két észak-koreai berobbantja az ajtót, utána rohanjunk le, kapjuk fel az adattárolókat, utána sprinteljünk a lifthez. Ha becélozzuk a legfelső emeletet, máris a pálya második felén találjuk magunkat!





ÉRDEKESSÉGEK

A Ubi Soft biztos a dolgában: 2006-os üzleti évében már piacra szeretné dobni a Splinter Cell sorozat negyedik részét...

Itt a tetőn mostoha körülmények uralkodnak. Nem elég, hogy lépten-nyomon őrökbe botlunk, még egy infrakamerás harcihelikopter is pásztázza a felszínt, így pillanatok alatt a nyakunkba zúdíthatja 6000 lövedék per perces áldását. Jussunk le egy szinttel lejjebb, és tegyük tönkre a P3R radart, majd a dróton csusszanjunk át a szemközti épületre - mindezt úgy, hogy senki és semmi ne vegyen észre. A következő tető igen kemény helyzet színtere lesz, mivel a helikopter állandóan, agresszíven pásztáz, és a két őr is sasszemű. Mindenképpen ölnünk kell, ráadásul mindkét jómadarat ki kell iktatnunk. Ezután már „csak" a gépmadár okozhat fejfájást, méghozzá nem is akármekkorát. Feltörhetjük a szemközti ajtót, és eliszkolhatunk, vagy felmászhatunk a létrán, és tönkretehetjük a második P3R radart. Akárhogy is teszünk, két-három pillanat múlva az irodai folyosókon találjuk magunkat. Innen irány a mosdó, ám ennek oldalfala néhány jótékony bombatalálatnak köszönhetően nincs már meg. Szintről-szintre ereszkedjünk le, majd ugorjunk át a szemközti épület teraszára. Itt puffantsuk le az őrt, és tegyük tönkre a harmadik P3R radart. Az épületben a lyukas padlónak köszönhetően lejuthatunk a földszintre. A konyhai számítógépet hekkeljük meg, utána surranjunk ki az ajtón a sikátorba. Nemsokára odaérűnk a harcoló déli és északi csapatokhoz, őket egy jobbra található létrával kicsit kikerülhetjük. A délieket kábítsuk el, az északiakat pedig öljük meg. Mindezek után dobjunk egy gránátot a tank lövegtornyába, és a mögötte lévő csövet másszuk meg (a tetején mellesleg a negyedik kiiktatásra váró P3R található). Ereszkedjünk le az utcafrontra, innen pedig egyenes út vezet a baleset helyszínéhez. Sétáljunk oda a repülőgéphez, fogjuk meg az egyik pilótát, és cipeljük be a sikátorba, utána tegyük ugyanezt a másik repülőssel is. A repü-

Mozdulatsorok

Backstab
Vannak ellenségek, akik nem lehetnek tanúi a ténykedésünknek. Vannak ellenségek, akiket gyorsan, hatékonyan, de legfőképp halkan kell eltenni láb alól. Sam új kése tökéletes erre a célra.

Rapell
Fisher még mindig ismeri ezt a jó öreg kommandósképességet. Segítségével a legmagasabb falról is könnyedén le tud ereszkedni.

Elbow
Ha az ellenséget nem szabad megölni, de mindenképpen el kell tennünk az útból, akkor Sam Fisher bácsi egy jól irányzott könyökléssel mélyálomba taszítja az elmét.

Grab
Előfordul, hogy menthetetlen helyzet alakul ki: sok ellenség, sok fegyverrel vs. Fisher. Ilyenkor kapjunk el egy katonát hátulról, vegyük elő a pisztolyt, majd lőjünk ki mindenkit. Az ellenség csak tiszta célpontra lő.

Kneehit
Ezt a mozdulatot a könyöklés alternatívájaként is alkalmazhatjuk, ugyanis a kiváltott hatás ugyanaz mindkét esetben.

Knife Attack
Minden mindegy alapon akár egy kiválóan megkoreografált késes támadással is véget vethetünk az ellenség szánalmas életének.

Plam Hit
A könyöklés és térdelés másik alternatívája. Sam Fisher a tenyerével ütést visz be az ellenség állára, így az egy szép röppályát követve eszméletlenül hullik a földre. Nagyon látványos!

Punch
A könyöklés, térdelés és tenyérütés újabb alternatívája. Osonjunk az ellenség mögé, majd egy jól irányzott tarkóütéssel vonjuk ki forgalomból a katonát.

Quiet Landing
Másszunk csöveken, plafonon, kötélen, és mindenhol máshol, ahol egy ember másznat. De mit érne az egész, hogy ha egy krumpliszsák erejével puffannánk a földre?! Fisher kiváló technikával minimalizálja a földetérés hangját.

Shooting
Bármikor előfordulhat, hogy valakit le kell lőnünk a saját testi épségünk védelme, vagy a küldetés teljesítése érdekében. Széles arzenálból választhatjuk ki, hogy Sam mivel tüzeljen.

Upside Down
Gyakran megesik, hogy a csöveken mászva pont alánk téved egy gyanútlan ellenség. Ekkor mi simán elkaphatjuk a nyakánál fogva, és addig szorongathatjuk a torkát, míg fel nem adja az életéért való küzdelmet.

Boost Jump
Co-op módban lehetőségünk nyílik társunknak bakot tartani. Ezzel a technikával jócskán megnövelhetjük ugrásának magasságát. Emellett nagyon jól néz ki.

Coop Rapelling
Kötélen ereszkedni csak kijelölt helyeken lehet a Single Player játék során. Kooperatív módban megfüszerezhetjük az egészet, mert társunk segítségével immáron akárhonnan aláereszkedhetünk.

Revive
Ha társunkat túl sok találat éri, nem kell félnünk attól, hogy egyedül kell folytatnunk a küldetést. Gyors elsősegélynyújtással újraélesztheljük kifeküdt bajtársunkat!

Stand On Teammate
Funkciója rendkívül hasonlít a Boost Jumpéra: csapattársunk segítségével komoly magasságokba is felküzdhetjük magunkat!

lőgép bal oldalánál egy cső vezet a magasba, egészen pontosan az utolsó P3R-hez. Tegyük tönkre, majd a dróton csusszanjunk át az építési állványokra. Innen egy gránáttal intézzük el a tankot, pontosan úgy, mint az elsőt. Ezek után hívhatjuk a lopakodókat. Küldetés teljesítve!

BATHHOUSE

Már közel vagyunk a végkifejlethez, ennek megfelelően egyre jobban bekeményít a játék. Most éppen egy tokiói fürdőház bevételére készülünk, remélem mindenkinél van egy pár békatalp.

A lépcsők tetején szereljük fel a lehallgatót az első telefonvonalra, majd sétáljunk az utca végébe, ahol leereszkedhetünk a csatornába. Kövessük a járatot, míg el nem érünk a mosodába. Pár helyiséget magunk mögött hagyva felérünk az étterem szintjére. A recepcióról balra indulunk el, menjünk fel a lépcsőkön, utána törjünk be a folyosó végén lévő számzáras irodába. Használjuk a számítógépet, majd a szellőzőn másszunk át a szomszédos helyiségbe, ahol kapásból hallgassuk is ki az egyik katonát. Vissza a recepcióra. Keressük meg az öltözőket, ahonnan egy kis műanyagot átvágva eljuthatunk a medencéig. Itt lesz a második lehallgatandó telefonvonal. Miután bepoloskáztuk, irány a következő terem, a hidegfürdő. Menjünk csak előre az orrunk után, így rögvest a masszázsrészlegben találjuk magunkat. Hagyjuk el a gőzfürdőt is, és menjünk át a privátfürdőbe. Itt van az utolsó, harmadik telefonvonal, szóval drótozzuk be. Iramodjunk is előre, majd balra, végül másszunk be a padló környékén lévő szellőzőnyílásba. Az üveggel elfedett kertecskében még egy szellőzőnyílás van, ezen is passzírozzuk be magunkat. A járat végén álljunk meg, hallgassuk ki a beszélgetést, és hekkeljük meg a laptopot az EEV-vel. A diskurzus után másszunk ki innen visszafele, és próbáljunk meg elindulni a fő folyosó felé. Harcok dúlnak, úgyhogy mindenkit el kell tennünk láb alól. Balra, utána ismét balra forduljunk, a zuhanyzó felé. Itt három katona andalog, akiket két jól irányzott gránáttal simán hidegre tehetünk. Miután ez megvan, simán átsétálhatunk a kazánházba. A rácson keresztül másszunk fel a karzatra, majd huppanjunk le a másik oldalon és hatástalanítsuk az első bombát. Vissza a lépcsőn, intézzük el az őrt, kövessük az utat, és a piros fénynél ugorjunk le megint. Újabb hatástalanítás. Kerüljünk vissza a magasba, intézzük el az őröket, és újfent kövessük az utat. Elérünk egy újabb piros fényhez, mely az utolsó bombát jelképezi. Ugorjunk át, és hatástalanítsuk ezt a robbanószert is. Már csak két őrt kell lenyomnunk, és mehetünk is a tetőre. Ultra-cool jelenet; öljük meg Shetlandet.

Fegyverek és felszerlések

SC-20K
Teljes nevén SC-20K Prototype Modular Assault Weapon a drágaság. Minden Splinter Cellben Sam Fisher egyik leghűségesebb társa a harctéren. 30-as tárból köpködi az 5.67-es kaliberű töltényeket a beépített hangtompító keresztül. Pontosabb célzást tesz lehetővé a 1,5x-es zoom. Különféle modulokkal lehet kiegészíteni a hatékonyság maximalizálása érdekében - shotgun-toldalék a közeli, és sniperkiegészítés a távoli célpontok ellen.

SC Pistol
Ez a prototípus a 20-as tárból beépített hangtompítón keresztül ontja magából a golyókat. Emberek ellen csak akkor használjuk, ha már az SC-20K-ból teljesen kifogyott a lőszer, viszont létezik egy másik funkciója is ennek a kis pisztolynak. A cső alatt ugyanis fel van szerelve egy OCP, amellyel ha célba veszünk például egy világítótestet, az rövid időre felmondja a szolgálatot. Hasznos, mert nem kell töltényt pazarolni a lámpák szétlövésére, és az ellenség sem fog szagot.

EEV
Teljes nevén Electronically Enhanced Vision. Ezt a szerkezetet használhatjuk 1,5x-es zoommal rendelkező távcsőként, melyet felturbóz a hő-, éjjellátó- és elektromágneses-kamera. Igazi erejét azonban akkor mutatja meg, mikor valamit távolról, vezeték nélkül kell meghekkelnünk. Ezzel az eszközzel ugyanis még ez is gyerekjáték. Beépített lézeres mikrofonjának köszönhetően távoli beszélgetéseket is rögzíthetünk.

Sticky Camera
40mm-es kilőhető megfigyelő kamera, real-time vezeték nélküli adattovábbítási lehetőséggel. Beépített Nightvision, Hőkamera és Elektromágnes Kamera gazdagítja felszereltségét. Az általa kibocsátott hanggal odacsalogathatjuk hozzá az ellenfelet, és altatógázt is onthat magából, ha már közel az ellen.

Sticky Shocker
40mm-es, magas volt-, de alacsony amperszámú elektromos nyugtatólövedék. Becsapódáskor elkábítja az ellenséget. Ha vízben több ellen is áll és közéjük lőjük, akkor a nedves felület mindenki felé továbbítja az áramütést.

Airfoil Round
40mm-es, erős, zérópenetrációs lövedék. Nem hatol be az ellenség testébe, de az ütés, melyet rámér azonnali eszméletvesztéshez vezet. Halk, hatékony.

Gas Grenade
Ugyanolyan gázfelhőt bocsát ki magából, mint a Sticky Camera, az ellenség azonnal elkábul, ha belélegzi a felhőt.

Wall Mine
Jó párszor összefutunk majd ezekkel a falra szerelhető kis robbanószerkezetekkel. Szerencsére pár másodperc alatt hatástalaníthatjuk, és később saját célra is felhasználhatjuk őket.

Frag Grenade
Azt hiszem őt nem kell túl részletesen bemutatnunk. Sam Fisher arzenáljából sem hiányozhat a jó öreg robbanógránát. Néhány zsúfolt szituációt könnyen megold: az ellenfelek elszaladnak előle, így kiválóan működik, ha az ellen fedezékébe dobjuk. Ekkor mindenki egyenesen a célkeresztünkbe rohan.

Flash Grenade
Ez a villanógránát rövid időre elvakítja, megsüketíti, és letaglózza az ellenfeleket. 8 méteres rádiuszban tarol.

Smoke Grenade
Nyílt terepen való átkelések során rendkívüli hasznossággal bír. Eldobunk egyet, mire átláthatatlan füstfelhő borítja be a terepet.

ÉRDEKESSÉGEK
Már régóta nem volt ilyen, de a Chaos Theory az a program, amiben szinte semmi kivetnivalót nem találtam.



KOKUBO SOSHO

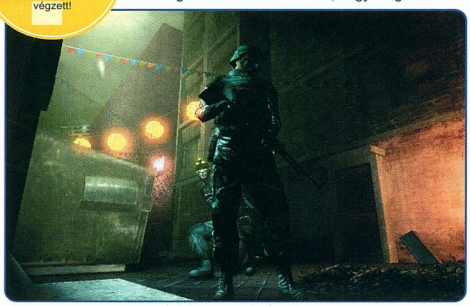
És elérkeztünk a végkifejlethez. Az utolsó küldetés van már csak hátra, most minden kiderül. Jelen pillanatban még kibogozhatatlannak tűnik a sztori, de majd az utolsó pár percben végbemenő csavar helyretesz mindent. Nyissuk ki a garázsajtót, osonjunk be, és kerüljük ki a kettő darab őrszemet. Ezekután szélsebes tempóban közelítsük meg az alagútrendszer végét, mert egy nagyon titkos járat felvisz minket egészen az épület második emeletéig. Két őrt kell kicselezni, és indulhatunk is a sajtószoba irányába. Egy kis szellőzőn keresztül bemászhatunk, iktassunk ki minden fényforrást, így odaosonhatunk az amerikai



foglyokhoz anélkül, hogy kirobbantanánk a harmadik világháborút. Kérdezzük ki a foglyokat, majd hagyjuk el a helyiséget ott, ahol bemásztunk. Szedjük össze minden bátorságunkat, és a lépcsőn menjünk le a hallba. Itt egy őr csücsül az íróasztalánál, akit vagy csalogassunk el onnan, vagy egy Sticky Shockerrel térítsünk nyugovóra. Itt lent lesz egy Underground Access nevű lejárat. Ezt felismerhetjük, mivel az asztallal szemben van, és két olvasó övezi jobbról-balról. Menjünk egészen a mozgólépcsőig, majd szüntessük meg az áramellátást a közelben lévő kapcsolóval. Nagyon óvatosan, lassan kezdjünk el lefele menni, az éjjellátó legyen bekapcsolva, mert egy nagylátószögű infrakamera pásztázza a folyosókat, és még őrök is tarkítják a képet. Ez tulajdonképpen egy körfolyosó. Jobbra található a központi szerver, szemben, a fal túloldalán a War Room, a környéken pedig egy lift, amely az I-SDF-hez vezet. Gyerünk jobbra a szerverterembe, hekkeljünk gépet, és engedélyezzük a War Roomba való belépésünket. Irány a háborús terem. Itt még infrakamerák és örök boldogítanak minket, de érjünk csak el a helyiség túlsó végébe a tényleges bejárathoz. Kapaszkodjunk fel az állmennyezetre, másszunk be a szellőzőjáratba, majd kússzunk végéig, és hallgassuk ki, valamint vegyük is fel a lézermikrofonnal a beszélgetést. Most már csak a tábornok laptopját kell meghekkelnünk az EEV-vel, hogy mégtöbb

ÉRDEKESSÉGEK

A játék zenéjét Amon Tobin szerezte. Érdemes lesz rá odafigyelni, mert most kiváló munkát végzett!



hasznos információt gyűjtsünk be. Na, minden megvan, most a körfolyosón található lifthez rohanjunk át, utána nyomjuk meg a legalsó szint gombját. Félúton megáll a technika, mert észreveszik, hogy jövünk. Sebaj, másszunk ki a liftaknába, és emeletről emeletre ereszkedjünk lejjebb. Lent a fülünkre szól Lambert, hogy három percünk van, míg elszabadul a tényleges pokol, és kitör a Harmadik Világháború. Másszunk ki az aknából, és nagyon lassan osonjunk jobbra. Észrevehetjük, hogy egy katona lába kilóg a sarok mögül. Nos, mögötte vannak még ketten. Lassan, lopakodva dobjunk oda egy repeszgránátot. A hatás ezer százalékos, ugyanis két faliaknát is berobbant a detonáció, így mindenki elpusztul a folyosón. Gyerünk a következő járatba, ahol nem szabad hozzáérnünk a lézersugarakhoz. Ez könnyű, mindössze cikkcakkban kell lavírozni. A nagyteremben jobbra van a szerver, mi lopakodjunk el a gépek mögött, közben daráljuk le a katonákat, akiket látunk. Hekkeljük meg a központi számítógépet, majd helyezzünk el rajta egy robbanótöltetet. Keressünk fedezéket, és jöhet a bumm! Visszafele három elitkatona állja majd utunk. Remélem, hogy még maradt egy kevéske lőszered, mert csak a holttestükön keresztül juthatsz tovább! Amennyiben elhunytak, a folyosó végén forduljunk jobbra, így elérünk Otomo irodájába! Hallgassuk meg a tiszt mondandóját, és ahogy befejezi, rohanjunk be a mögöttünk lévő helyiség távoli bal sarkába, itt másszunk le a járatba, és kössünk ki Otomo mellett. Stabilizáljuk az állapotát, utána kapjuk a hátunkra. Helyezzünk el egy robbanótöltetet az üvegfalon, keressünk fedezéket, ezután már csak a detonáció következik, és egy kis úszás. Végigjátszottuk a Chaos Theory-t, gratulálok! Ne feledkezzetek meg a kiváló multiplayer módozatokról sem!



Dante





ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

A KONAMI NEM TITKOLTAN A GRAN TURISMO 4 BABÉRJAIRA PÁLYÁZIK, AMIKOR MÁJUS FOLYAMÁN MAJD PIACRA DOBJA LEGÚJABB AUTÓSZIMULÁTORÁT, MELY SOHA NEM LÁTOTT ÉLETHŰSÉGGEL PRÓBÁLJA MEG ELKÉNYEZTETNI LEENDŐ VÁSÁRLÓIT. ELSZABADULNAK A LÓERŐK, FELBŐGNEK A MOTOROK - KÉPES VAGY KORDÁBAN TARTANI A LINCENCELT AUTÓCSODÁKAT?



INFO BOX

Kiadó:
Konami
Fejlesztő:
Konami
Hivatalos honlap:
www.enthusia-racing.com

Megjelenés:
2005. május 6.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Az autók fizikája a tökéletesség határát súrolja, az ütközéseknél tapasztalható büntetőpont-rendszer pedig kiváló.

–

Csak kicsit kellett volna szebbnek lennie a trónfosztáshoz...

DVD: VIDEÓ

PS2

PLATFORMOK

A GT4-et ugye nem kell bemutatni senkinek? Ez a program - sőt széria - az autószimulátorok koronázott királya a „driving simulator" kategóriában. Lehet, hogy mondjuk a Forza Motorsport jobb grafikában, ellenben az autók mozgatására már nem maradt elég kraft a gépben, és vidámparki dodgem fizikával suhannak a valóban részletgazdag utakon.
A másik meg az, hogy egyesek szerint, ha a GT4-ben nem ragaszkodtak volna az állandó 60 (Európában 50) frame-es képfrissítéshez, akkor dupla ilyen szép lenne, dupla ennyi autót megmozgatna. Xbox-berkekben pedig nincs 60 / 50-es játék, mert azt sajnos nem bírja a grafikai egység - igaz, hogy felezett, 30 / 25-ös látványban az esetek döntő többségében szebb képet mutat, mint a két évvel idősebb PS2. Na, ennyi elég is volt a konzolháborúsdiból, nézzük, hogy valóban beváltja-e az Enthusia (jelentése rajongás - bár nekem mindig az eutanázia szó jut róla az eszembe...) Professional Racing ama próféciákat, miszerint PS2 platformon ez lesz az új GT4, illetve a trónfosztó.

A tesztelést nagyrészt kormánnyal végeztem, mivel jómagam is azt a nézetet vallom, hogy ha már az autóban sem joystickkal kell kormányozni, akkor a szimulációkban is próbáljuk megteremteni a valóságra hajazó körülményeket. A teljes élvezethez kell még egy minél nagyobb TV vagy projektor, melyet olyan távolságból kell nézni, hogy a belátható perspektíva és az arányok minél jobban megközelítsék az eredetit (újságunk DVD mellékletén láthattok erről egy filmecskét az Extrák között, amikor a Forza játékot és a valóságot hasonlítgatják össze, na olyasmire gondolok). De azok kedvéért, akik nem tudnak vezetni, vagy valamilyen okból nem akarnak egy elég olcsónak mondható kormányra beruházni, mentem jó pár kört kontrollerrel is, hogy megoszthassam velük eme tapasztalatainat is. A játék indulásakor elolvashatunk egy afféle „Don't try at home" figyelmeztetést, miszerint ha igazi autót vezetünk, akkor mindig tartsuk be a közlekedési szabályokat, és vezessünk óvatosan (budapesti utakon nem is lehet másképp, csak óvatosan, mert az ügyesen elrejtett kátyúk nagy sebességnél pillanatok alatt szétszedik a felfüggesztéseket). Ezután egy tévébeállító képernyőt szemlélhetünk, amely igen hasznos, mert nem egyszer láttam olyan beállításokat gamereknél, ahol a delikvenst nem



igazán érdekelte a fényerő és kontraszt gomb, viszont nem értette, hogy miért nem lát semmit egy horrorjáték sötétebb pályáin. Ha beállítottuk a tévénket és továbbléptünk, a játék rákérdez arra, hogy milyen könnyítésekkel óhajtunk vezetgetni a virtuális világban. Kétféle kütyüt lehet bekapcsolni külön vagy egyenként: a kipörgésgátlót - TCS (Traction Control System), és a megcsúszások, pördülések ellen használatos ESC-t (Electronic Stability Control). A választható lehetőségek: a Recommended (amikor autótól függően a játék ajánlja fel), a TCS + ESC (amikor mindkettő aktív), csak a

TIPPEK

Érdemes egy kezdő autót teljesen feltuningolni, hogy visszatérve kisebb versenyekre , biztonságosan szerezhessünk vele Grade és Enthu pontokat.

TCS külön, vagy alapból mindegyik inaktív, és ránk van bízva, hogy mit kapcsolgatunk ki, vagy be az adott autóhoz (én személy szerint ez utóbbit ajánlom). A segítségek ugyanis beleszámítanak a fő játékmódban szerzett pontjainkba, vagyis ha bekapcsoljuk ezeket, kevesebbet kasszírozunk, így tehát tényleg csak olyan járműnél kell használni, amely a sok lóerő, vagy egyéb más tulajdonsága miatt megfékezhetetlen - mondjuk még nem értük el a gumiknál a megfelelő tuningszintet (lásd később).

Ha ügyesen beállítottunk mindent, akkor már csak az intró megtekintése marad hátra, mely egy azonnal játéktörténeti klasszikussá avanzsált alkotás: a hiperizlésesen összevágott filmecske, félig valós kamerával, félig pedig CG (Computer Generated) betétekkel operál - alatta fülbemászóan andalító muzsikával. Az ezután bejelentkező főmenüben az alábbiakat tehetjük meg:

Enthusia Life: a fő játékmód. Itt versenyezve törhetünk előre a besorolásban, hogy elsők legyünk a ranglétrán.
Driving Revolution: itt ügyeskednünk kell, pontosabban megfogalmazva adott pályán és adott autóval kell kapukon áthajtani a megfelelő sebességgel.
Time Attack: ebben a módban az óra a legfőbb ellenfelünk, és persze mi magunk, hiszen tartalmazza a jól ismert Ghost lehetőséget, amikor a program saját magunk legjobb köridejét nyomja egy félig áttetsző kocsival a pályán mellettünk.
Free Racing: kikapcsolódás, pálya betanulás, egyszóval a tét nélküli autókázás lehetősége.
Versus Racing: egymás ellen versenyezhetünk osztott képernyőn. Sajnos netes vagy helyi hálózatos LAN-lehetőséget nem találtam



itt sem, és a sebességérzet is eléggé lecsökken.
Library: pihenésképpen itt tanulmányozhatóak a licenszelt autómárkák, egy kis történelmi leírás kíséretében, plusz a teljes licensz-lista.
Option: itt pedig kedvünk szerint átszabhatunk pár beállítást, melyeket rögvest ismertetek is.

Az Options menü:

A Save és Load pontok egyértelműek, a játékállás, illetve a beállítások mentésére és betöltésére szolgálnak.
A Driving1 lehetőségeiben kiválasztható, hogy mit akarunk alapértelmezett nézőpontnak, ami lehet driver (motor orrán a kamera), vagy pedig car (az autót látjuk kívülről - én így soha nem tudtam vezetni, egyszerűen nem érzem az autó irányát és helyzetét). Beállítható továbbá az alapértelmezett segítség is (TCS, ESC), melyek ugyanazok, mint amit a játék elején kérdeztek meg tőlünk. A kontroller vibrációt is itt kapcsolhatjuk ki vagy be, sajnos nincs erősségi fokozat, ami viszont jár a kormány beállításhoz (Steering wheel force feedback), összesen négy fokozatban (off, low, medium, high; a high adja vissza a valódi érzést leginkább, bár ez gondolom kormányfüggő, nekem a régi, jól bevált Driving Force egyes van).
Driving2: Nos, itt van lehetőségünk a játék legnagyobb erényeként bemutatott virtuális gravitációs rendszer (VGS - Virtual gravity system) kijelzéseit beállítgatnunk. Alapesetben a képernyő közepe felé, az alsó szekcióban egy kis ikon látható, amely az autó kerekeit és tengelyvonalát tartalmazza. Az ebben mozgolódó kis narancsszín golyóbis jelzi azt az irányt, amerre az autót érő erők irányvektora mutat, kitérése pedig ennek nagyságát jelenti. Bocsánat a fizikusi megfogalmazásért, érthetőbben elmondva itt tudjuk nyomon követni azt, hogy az autó merre akar sodródni, tehát ha benne ülnénk, akkor a felsőtestünk pont az ellentétes irányba mozdulna el. A sodródás viszont csak akkor következik be, ha a kerekek elveszítik a tapadásukat, amit a gumifelületeket szimbolizáló kis téglalapok elfeléredése jelez. Tehát, ha a lapok üresek, akkor nincs semmi baj, viszont ha elkezd bennük növekedni egy fehér rész, akkor óvatosan kezeljük a sebességet és a fékeket, mert bizony megváltozott az útfekvés. A legrosszabb az, ha a kerék jel piros keretet kap, mert ekkor vagy a levegőben van, vagy leblokkolt, vagy pedig az oldalán csúszik az autónk.
A VGS másik megjelenítése egy keret a képernyő szélén, amelynek a mozgolódása szintén a hirtelen kitérések, fordulások függvénye. Szóval, ha csak a középső ábrácskát akarjuk nézni, akkor az icon-t, ha pedig a keretet, akkor a frame-et állítjuk be itt.



Vagy bekapcsolható mindkettő (icon + frame, alapállapot), esetleg meg is szüntethető (off), ha nagyon zavar minket az ugráló kis narancs korong. A következő elem az ütközésekkor fellépő villanás (Impact flash effect), és a nagy sebesség elérésekor a képernyő szélét elmosó Speed effect ki- vagy bekapcsolása. Ezek nem zavaróak, sőt, kifejezetten kellemessé teszik autókázásunkat, megtartásuk tehát ajánlott. Már csak a sebességmérő kijelzése (Km/h, mph, mi ugye kilométert mérünk, nem mérföldet), és az úgynevezett Enthu points gauge, vagyis az e pontjaink csökkenését láthatóvá tévő vonalka beállítása van hátra. Ez utóbbinál azt variálhatjuk csak, hogy állandóan lássuk, vagy pedig csak akkor tűnjön fel, ha esemény történik.

TIPPEK
Ne szégyelljük használni a TCS és ESC segítségeket! Néha többet veszthetünk egy csúszkáló autóval, mint nyerhetünk a kikapcsolásukkal.



A Time attack módhoz is tartozik pár beállítható paraméter, amelyek a Ghost (áttetsző alteregónk) autóhoz kapcsolódnak. Ez ha engedélyezve van (on), akkor a kinézetét (Car display) és az elért eredményünk automatikus átvételét (Auto update) kapcsolgathatjuk. Az időszektorok, vagyis az egyes részidők mérőinek a vonalát is eltüntethetjük, ha a Sector line-t állítjuk off-ra.
Free racing: itt csupán a nehézségi szintet lőhetjük be négy fokozatban easy-től hardig, és a körök számát állíthatjuk be egytől kétszázig.
A hangok kezelését a Sound menüpont teszi lehetővé. Sztereó / monó átkapcsolást, és a filmekmenüpontok, valamint a versenyek alatti zenék és effektek



TUNING ÉS BEÁLLÍTÁSOK

A beállítások a Garage / Setting részben végezhetőek el. Itt láthatjuk azt is, hogy autónk éppen melyik tuning fokozaton áll a lehetséges három részben:
Weight: Súly. Értelemszerűen a könnyebb autó gyorsabban megy és kevésbé van kitéve a gravitáció szeszélyeinek, tehát jobb az úttartása is.
Power: Motorteljesítmény. Ne örüljünk feltétlenül a nagyobb erőnek, mert az erősebb motor sokkal óvatosabb vezetést kíván!
Tyres: Minél jobbak a gumik, annál biztosabb a tapadásuk, tehát kevésbé csúszik meg az autó alattunk, és jobban át tudják vinni az útra a motor teljesítményét.

Beállítások (Settings)

Angol név	Magyar név	Mit állítunk be		Mikre van hatással	
Height	Alváz magassága	Első felfüggesztés magassága	Hátsó felfüggesztés magassága	Alul- és túlkormányozottság	Autó rekació sebessége a kormány mozdulatokra
Spring rate	Rugózás keménysége	Első rugók keménysége	Hátsó rugók keménysége		
Shock Absorber	Rezgéselnyelők, lengéscsillapítók	Első rugók	Hátsó rugók		
Toe Angle	Az első és hátsó futóművek párhuzamos összetartása	Első futóművek párhuzama	Hátsó futóművel párhuzama	Alul- és túlkormányozottság	Szabad futás akadályozása és úttartás, kanyarvétel
Camber angle	Az első és hátsó futóművek függőleges szöge az úthoz viszonyítva	Első futóművek szöge	Hátsó futóművel szöge	Alul- és túlkormányozottság	Stabilitás, útfekvés, kanyarvétel
Gear ratio	Váltómű áttétele	Alacsony vagy magas áttétel		Gyorsulás	Maximális sebesség
Limited Slip	Ennek nehéz magyar nevet találni, a differenciál művek vezérléséhez tartozik	Első tengely nyitott vagy zárt	Hátsó tengely nyitott vagy zárt	Úttartás	Manőverezhetőség

erősségét szabályozhatjuk a csúszkák segítségével. Én kimondottan rühellem, ha vezetés közben zenélget a gép, természetesen ez játékfüggő, mert a Burnoutban vagy a Need for Speedben kimondottan spannol a megfelelő soundtrack, de hát azok arcade játékok, ahol nem igazán számít az élethűség.
Ez alatt a kontroller gombkiosztását tanulmányozhatjuk, vagy módosíthatjuk tetszés szerint. Ajánlatom, hogy tetsszen mindenkinek a gáz és a fék analóg karokra való áthelyezése, mert hiába teljesen nyomásérzékeny a Dualshock 12 gombja, ezt használni külön képesség kifejlesztésével lehet csak autós játékokban - különösen vonatkozik ez a Driving revolution részre, ahol a megfelelő sebesség a továbbjutás kulcsa. Ezek után már csak kormányunk gombjait állítgathatjuk, ha kell (felhívom a figyelmet a kuplungra - clutch -, amellyel teljesen egyedi vezetési technikák alakíthatóak ki, mivel lenyomva tartva (L1 alapból a kontrolleren) a kerekeken (vagy kerék) nincs meghajtás (mint az közismert). Ennek használatát például kipörgő gumiknál is gyakorolhatjuk, vagy pedig ha ügyesen használjuk, akkor a kézi váltásoknál nem fog leesni annyira a fordulatszám. Enélkül is lehet természetesen jól és sikeresen vezetni, ez csupán egy kis adalék azoknak, akik profi szinten üzik a szimulációs játékokat. Utolsó sorban megemlítem a kormány utólagos kalibrációját, bár ezen eszközöket a játékok igen nagy része önkalibrálásra ösztönzi, de ha esetleg elfelejtettük volna bedugni a feedback motor tápját indításkor, akkor itt utólag is belőhetjük az eszközünket.

TIPPEK
Kísérletezzünk a fék és gáz együttes lenyomásával, ha autónk csúszik vagy blokkoló kerekekkel száll az ismeretlenbe.

A Library pontban helyet kapott Replay mód sajnos nem rendelkezik annyi lehetőséggel, mint a GT4 hasonló módja, mindenesetre visszanézegethetjük rajta egy-egy jól sikerült versenyünket. De erre kár is több karaktert fecsérelni. Nézzük inkább a versenyt!

Enthusia life

Ez maga a főjáték, amelyben kocsikat és pontokat gyűjtögetve araszolunk fel a ranglétrán. Az autóválasztásnál a kinézet mellett fontos információ az adott géppjármű típusa is. Ezt a bal oldali legfelső ikonban láthatjuk betűjellel. A-tól F-ig vannak besorolva az utcai, jobban mondva az utcai használatra is engedélyezett automobilok (természetesen az A a leggyengébb, míg az F a legerősebb kategória). A kimondottan versenyekre épített rakétaautókat az R (Racing) jelző illeti meg, bár ezeket nem ajánlatos komolyabb felkészültség hiányában próbálgatni, még akkor sem, ha pl. a GT3 vagy 4-ben profin száguldoztunk velük, mivel itt azért eltérő picit a viselkedésük, és a tuningrendszer is teljesen más, mint ott volt, így a versenygumik gyors beszerzéséről is le kell mondanunk. Az autó betűjele alatt az alapadatokat szemlélhetjük meg, amelyek a meghajtás (FF, MR, stb.), a löketterfogat és a befecskendezés (TC, turbocharger - turbó-befecskendezéses a dízelhez, vagy NA, amely a normal aspiration, tehát a benzines motorok jele). Ez alatt a maximális teljesítményt olvashatjuk lóerőben, és azt a fordulatszámot, amelyen a motor ezt leadja, majd a következő sorban a maximum nyomaték és az ehhez járó fordulatszám került kijelzésre. Ezt követően az alap súly - mert a tuning részben van kikönnyítés is, járulékos adatként az autó altípusa, például compact, multi-purpose (terepjáró), sporty (sportkocsi) satöbbi. Legvégül pedig a bekapcsolt segítségeink láthatóak, a jól ismert TCS és ESC. Viszont itt már meg kell említenem, hogy ez a két asszisztencia bizony beleszól a versenyek végén kapott pontszámunkba is,



TIPPEK
Érdemes belemenni a Driving Revolution részbe is, hogy fejlődjön a tapasztalatunk.



mert ezek beszámításával kapjuk meg az alappontjainkat! Tehát akkor járunk a legjobban, ha kikapcsolt segedelmekkel nyomjuk végig a versenyeket, amelyek viszont csak gyengébb vagy megfelelően beállítgatott autóval vihetőek véghez. Egy kis trükk viszont segíthet ebben, amit én csak manuális ABS-nek hívok. Az a lényeg, hogy erős fékezésekkor, vagy ha a kocsi csúszni és ficánkolni kezd, a féket mindig úgy nyomjuk le, hogy közben a másik lábunkkal félig a gázt is nyomva tartjuk, mert ilyenkor megúszható a legtöbb falnak ütközés vagy pörgés. Elárulom, hogy nem én találtam fel ezt, a ralisok is használják, bal lábas fékezésnek emlegetik (normál autóban elég izé megcsinálni, mivel ott ugye három pedál van a kuplunggal együtt).

TIPPEK

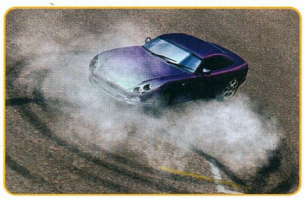
Próbáljuk ki a kuplung és a kézifék használatát is, hátha bejön és hatékonyabbak leszünk velük!

Következhet nevezésünk a versenyre. Az Enthusiában versenynaptár-rendszer van, ami azt jelenti, hogy egy verseny egy hetet jelent, és akkor kapjuk meg a legjobb értékeléseket, ha lehetőleg minél kevesebb hetet hagyunk ki. A Join race menüpont például automatikusan egy hét ugrás, de itt legalább versenyeztünk. Ha viszont autót váltunk (Change car) vagy elfogytak az Enthu pontjaink és fel akarjuk tölteni azokat, akkor egy üres hetet kapunk, ami az átlagolásnál nem fog túl jó eredményként beszámítani, amikor 12 hét alatt elért 9 legjobb versenyünk kerül beszámításra a ranglétrán előremozgató Ranking pontjainkhoz. Szerencsére az autó beállításait szolgáló Garage, illetve a rekordok megszemlélését szolgáló Records menükben nem telik az idő. Na de mire is kapjuk azokat az Enthu pontokat? Nos, ezeket inkább elveszítjük, mint kapjuk, ugyanis egy fix értékből kell gazdálkodnunk, bár versenyek után visszanyerhetünk belőlük valamennyit. Viszont ha a pályán másik autónak vagy a kerítésnek ütköztünk, vagy lesodródtunk az útról, akkor bizony a játék büntetésképpen szépen levonogat ezekből. Ezt kísérhetjük figyelemmel az Options-ban is megemlített, bal alsó kijelzőcsíkon. Ha sokat bénáztunk, és elfogyasztottuk valamelyik verseny alatt a maradék Enthu pontunkat, akkor egy hét kényszerpihit rendel el a játék, mialatt teljesen feltölti újra a sávunkat. A maximum Enthu pont szerencsére növekszik, amit a versenyen összeszedett Skill pontok után járó Skill szint növekedése segít elő. Sőt, az autónk is részesül a pontokból, ami nagyon jó dolog, mivel csak az ezek növekedésével járó Tuning szint növekedésével fejlődik kedvencünk. Nem sokat sajnos, mivel csak három kategóriát érint, amit a „Tuning és beállítások" című táblázatban olvasgathattok el, melyet (ha ügyes volt Viktor, akinek az újság szuper kinézetét köszönhetitek) itt találhattok a közelben. Hozzáértés végül is nem szükséges, legalábbis olyan fokú nem, melyet a Gran Turismók kívánnak meg (ahol ha az embernek kedve támad, könyékig kutakodhat a motor



és egyéb beállításokban; e miatt is marad a Driving Simulatorok királya). A változtatások egyszerűek, grafikus módon történnek, és azonnal látjuk hasonlóan kijelezve azt is, hogy az autó működésében mit okozott a piszkálásunk.

Nos, ha mindezzel készen vagyunk, akkor akár nevezhetünk is valamilyen versenyre. Kezdetben persze itt is be kell tartanunk a szamárlétrát, vagyis nem ugorhatunk a magasabb pontdíjazású futamokra, hanem meg kell elégednünk a párkörös, vasárnapi vezetőknek fenntartott elfoglaltságokkal. A legfelső sorban a pálya neve és a kondíciói láthatóak, például a kis fekete jel, enyhe S-formában a rallypályákat jelöli, így azokra utcai kocsival bemenni életveszélyes - válasszunk valami terepjáróféle. Aszfaltos pályán nyomhatjuk bármivel, de aki cselesen erős autót választ, az ne csodálkozzon, ha a program szintén erős kocsikat rak be ellenfélként! Kezdőknek ajánlott valami könnyű kis sportautó, például a Suzuki Cappuccinója (na, ez igazán lehetne az én autóm, a sok Suzuki-ellenesnek kijönne a szeme ha meglátná az utcán). Ez elég kis lóerővel rendelkezik, emiatt vetélytársnak sem fogunk erőgépeket kapni, és gyorsan tuningolódik - persze sikereink függvényében. Középen a pálya hosszát, a körök és az induló autók számát tanulmányozhatjuk, lent pedig az úgynevezett Odds szám kerül kijelzésre a kocsik alatt, amely affé-



le viszonyszám, és azt jelzi, hogy a mezőnyben mennyi esélye van az egyes kocsiknak. Minél nagyobb ez a szám, annál nehezebb lesz az adott járgányt megvernünk, bár ez a számérték a verseny után kapott pontszámainkat is befolyásolja. A pálya kiválasztása után láthatjuk a helyezésekért kapott pontokat, és az adott versenyosztály jelét, mely csökkenő sorrendben van. Vagyis a Race grade-ben az RS a versenyosztály, RI-RIV a középmezőny, és az RN a kezdők versenysorozata. A versenyekbe belépéshez rendelkeznünk kell a minimum ranggal, vagyis Ranking pointtal (10-500), és mivel ez utóbbi dinamikusan változik fel és lefelé egyaránt, így ne csodálkozzunk, ha hirtelen nem enged be az előbb még nyitott magasabb fokozatú versenyre a gép. Természetesen a nehezebb kategóriában nagyobb az előrelépési esélyünk is, de azért óvatoskodjunk, járművünk és a saját tapasztalatunk alapján döntsünk. Legalul még láthatjuk a startrácsot, mely hendikepes, vagyis az esélyesebb kocsik kerülnek hátrébb, és már kezdhetjük is életünk első futamát.





Verseny közben mindenképp óvatoskodjunk, mert hiába történünk előre és leszünk elsők, ha a verseny múlva pihennünk kell egy hetet, annyira összetörtünk az autónkat.

Sajnos törés ebben a játékban sincs, viszont nagyszerűen megoldották azt, hogy ennek ellenére vigyáznunk kell az ütközésekre (mind a többi autóval, mind pedig a kerítéssel), és a pályaelhagyásokkal se próbáljunk ügyetlenkedni vagy előnyre szert tenni. Csodálom, hogy a GT4-ben nincs valami hasonló rendszer, mivel ott ennek hiányában nyugodtan letúrhatjuk az útról a többieket (ha sikerül, mert még mindig mágnesesek az ellenfelek kerekei, és tapadnak az úthoz), vagy mehetünk be túl nagy sebességgel a kanyarokba, mivel a korlát úgyis megfogja a kocsinkat. Attól se ijedjünk meg, ha kezdetben leelőznek minket a többiek, mert hajlamosak visszavenni a tempóból, és én voltam nem is egy esetben első vagy második hátulról is. Verseny után pedig igen kimerítő elemzést kapunk a köreinkről, ahol a pályarajzon ikonokkal vannak jelölve a következő fontos pontok: Full braking - padlófék, Off course - pályaelhagyás, Collision fence - ütközés a kerítéssel, Collision car - ütközés másik autóval, Overtake by player - előztünk, Overtake by opponent - minket előztek. A visszajátszás alatt megállapíthatjuk, hogy azért a grafika még picit le van maradva a GT4-től, mivel homályosabbak a textúrák, nem olyan részletesen kidolgozott a táj, és a kocsikon sem mutatkozik az a csodálatos, realisztikus tükröződés, ami a GT3 óta etalon



lett a komolyabb autós csodákban. Hasonlóság azért van, mégpedig a futamok utáni autónyerésben, csakhogy itt a riválisok közül sorsol ki egyet a gép (vagy nem, szerencsefüggő), melyet utána kiválaszthatunk a listából. Már csak a jól megérdemelt pontjaink kiszámolgatása van hátra, ez alapesetben a Skill pontok kalkulációjával kezdődik. A Base pontjaink a használt TCS ESC függvényében alakulnak, majd a megtett távolságra (Distance), helyezésre és leggyorsabb futott körre (ha a miénk lett az úgy értem) kapunk bonuszokat, majd megszemlélhetjük a levonásokat is, amik a pálya elhagyásra és az ütközésekre vonatkoznak. A Skill pontokkal növelt Skill levellel pedig egyre több Enthu pontot kapunk, vagyis több esélyünk van hibázni és egyhuzamban minél többet versenyezni. A ranglétrán elért helyünket pedig a Ranking pontok segítségével számolhatjuk ki, ez a Race grade (RS, RIV stb.) az Odds pontjaink száma és a helyezésünk szorzatainak az összege. A helyezés pont úgy néz ki, hogy pl. 6 autónál az első helyért kapunk 1,00-át, a másodikért 0,60-t, és így tovább, vagyis százalékos rendszerben kerül kiszámításra. Autónk is megkapja a jól megérdemelt Tuningját a pontjai után - ha a tízes skálán még nem értük el a maximumot, és már jöhet is a következő heti versenyünk.

TIPPEK

Pihenni (Rest) nem érdemes, mentsünk minden verseny után (Options a Start gombbal), és inkább töltsük vissza az állást!



Gyártók

Az Enthusia Racingben ezen gyártók teszik tiszteletüket.
Alfa Romeo, *ASL* (Autobacs Sportscar Laboratory, ismert kocsijuk a Tommykaira), *Aston Martin*, *Audi*, *Austin*, *BMW* (Bayerische Motoren Werke, micsoda név), *Cadillac*, *Caterham* (elég ismeretlen), *Chevrolet* (General Motors group), *Chrysler* (1998 óta *Daimler Chrysler* AG), *Citroen*, *Daihatsu*, *Dauer* (nem haj, sportkocsi gyár), *De Tomaso*, *DMC* (DeLorean Motor Company), *Dodge*, *Fiat* (nem a Polski), *Ford*, *Honda*, *Hyundai*, *Jaguar*, *Lancia Landrover*, *Lotus*, *Mazda*, *Mercedes-Benz*, *MG* (Morris garages, Williams Morris), *Mitsubishi Motors*, *Morris* (ez is a William), *Nissan*, *Nismo* (Nissan Motorsports International), *Opel*, *Peugeot*, *Pontiac*, *Renault*, *RUF* (Porsche 911 módosított változata), *SAAB*, *Shelby*, *Smart* (1994 - *Daimler Benz* és a Swatch group 2,5 m-s kisautója), *Subaru* (nálam az örök favorit, ha Rallyról van szó, 4WD-ben verhetetlen az egykori ZERO repülőgépgyár leszármazottja), *Suzuki* (a mi autónk), *Tommykaira* (tuning cég, saját autójuk a ZZ pl.), *Toyota*, *TVR*, *Volkswagen* (Beetle, Golf), *Volvo*.

Driving revolution

Ez, mint említettem, egy ügyességi versenysorozat. A lényeg nagyon egyszerű: át kell menni az indikátor-kapukon azzal a sebességgel, amivel akkor rendelkezünk, amikor a kapun a csík középen van, és az egész színe zöld. Kék színnél és ha lent van a vonal, akkor túl lassúak vagyunk, ha pedig alul-felül narancs kocka díszíti, akkor lassítva, vagyis a fék használatával. A képernyő tetején lévő kijelző a következő kapu távolságát mutatja, a legalsó pedig az a csík, amelyet ügyeskedésünkkel fel kell tölteni, vagyis akkor sikeres a gyakorlat, ha elértük rajta a célvonalat. A játék begyakorlásához melegen ajánlott ezzel kezdeni, vagy legalábbis kipróbálni vele, milyen mértékben tudjuk majd uralni a játék autóit. Mivel itt mindenféle autót használnunk kell mindenfé-



le pályán, sokkal több sikerélményünk lesz a rendes játékban ezen tapasztalatok megszerzésével.

Zárszóként azt mondanám, hogy ugyan tényleg meggyőző a játék, de ha a GT4 10 pont, az Enthusia maximum 8,5 vagy 9 pontos lehet. Inkább a régi Ridge Racer / Rage Racer sorozatra emlékeztetett engem, mint a GT-kre. Ez nem azt jelenti feltétlenül, hogy roszszabb ezeknél, egész egyszerűen más maga a játék. Azért nem lenne rossz, ha ezt az ütközéseket büntető pontrendszert valahogy viszontlátnám a következő szuper autós játékokban, szimulátorokban is, persze csak akkor, ha a szigorú gyártók a licenszdíjakba nem számítják bele a törések kidolgozását, mint ahogy azt szokták.



Dzson

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™

990,-
2 starter pack
ck 2 pad, DVD távirányító,
able pro, 2x pad kábel hosszabbító)

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

490,-
Mode Controller
digitális és kormánykerék
módokkal

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

490,-
One starter pack

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

490,-
Memo double pack
db memóriakártya, tömörítés nélkül

7990,-
Cruiser Classic kormány
pedálokkal / vibrációs funkció

Gamecube™ GBA SP

5990,-
SP Survival Pack 11in1
Gameboy SP külső készlet: bőrtok, link kábel,
4 kazetta tok, kijelző védő, autós töltő, "stift"

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

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

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

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

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

Xbox™

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

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

11990,-
Q3 WS Controller
rádiós vezeték nélküli kontroller

4990,-
Q3 Controller
Turbo / Slow/Motion, 1,8 m kábelhossz

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

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

TEKKEN 5



→ ÓRÁKAT MESÉLHETNÉNK A TEKKEN KÜLÖNÖSKÉPPEN JÁTÉKOSBARÁT KEZELÉSÉRŐL, HOGY EGYEDI STÍLUSÁVAL ÖNÁLLÓ FEJEZETET VÍVOTT KI MAGÁNAK A VEREKEDŐS JÁTÉKOK TÖRTÉNELMÉBEN, HOGY KARAKTEREINEK KIDOLGOZOTTSÁGA VERI A LEGTÖBB SZEREPJÁTÉKÉT - MI AZONBAN MÉGSEM EZT TESSZÜK. E HELYETT ELKALAUZOLUNK EGY OLYAN VILÁGBA, AHOL A HARMÓNIA EGYÜTT ÉL A NYERS ERŐVEL, ÉS AHOL A POFON KECSESSÉGGEL TÁRSUL. A HARC MŰVÉSZETE - ERRE OKTAT A SONY KIADÁSÁBAN JÚNIUSBAN MEGJELENŐ TEKKEN, MELYRŐL VAN SZERENCSÉNK MOST ELSŐ KÉZBŐL BESZÁMOLNI NEKTEK. GYERTEK VELÜNK TI IS...

INFO BOX

Kiadó:
SCEE
Fejlesztő:
Namco
Hivatalos honlap:
tekken5.namco.com

Megjelenés:
2005. június 29.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Az ötödik rész feltette a koronát a sorozatra: pörgősebb, játszhatóbb, és tele van extrákkal.

–

Ezúttal talán egy kicsit gyengébb lett a karakterek kidolgozottsága.

→ DVD: INTRO VIDEÓ

PS2

PLATFORMOK

Gondoltátok volna, hogy a Tekken első részének megjelenése óta 10 teljes esztendő telt el? A régi motorosok talán még emlékeznek, hogy akkoriban akkorát ütött, ami a mai napig érezteti hatását a verekedős videojátékok hatalmas piacán. Azokban az időkben kétféle verekedős játék volt: ami vagy a Street Fighterre, vagy a Mortal Kombatra hajazott. Ekkor állt elő a Namco a mára már jelentős presztízst szerzett sorozat első részével, és azt kell mondanunk: ahogy jött, úgy látott, és győzött is. Önmagát szinte minden újabb megjelent részével sikerült felülmúlnia (kivéve talán a negyedik részt), most pedig végre itt van a várva várt ötödik epizód!

Ahhoz, hogy a legteljesebb mértékben élvezni tudjuk a legutolsó részt, nem árt ha megismerkedünk dióhéjban az eddig történtekkel, hogy tulajdonképpen ki is az a Heihachi Mishima, mi az a Zaibatsu, és nem utolsó sorban mi az az Iron Fist Tournament.



TÖRTÉNET

Heihachi Mishima egy nagyon gazdag és befolyásos ember volt Japánban, és ő hirdette meg az első Iron Fist Tournamentet, mégpedig nem is akármilyen díjjal: aki legyőzi őt, mérhetetlen sok pénzt kap, és persze hírnevet szerez. Az első tornát Heihachi fia, Kazuya nyerte meg, apját ugyanabba a szakadékba dobva, ahová az őt dobta ötéves korában. Kazuya pontosan egy évvel az első torna után, meghirdette a második Iron Fist Tournamentet. Mint kiderült, apja mégsem halt meg, és most ő kerekedett felül: fia testét egy vulkánba dobta. Ezután Heihachi egy misztikus, ősi életforma után kezd kutatni, ez a Toshin (Harcoló Istenség), melyre nagyon hamar rábukkan: embereit mind egy szálig megölte, ám legalább tudja, hogy létezik ez a magasabb létforma. Szeretné lépre csalni, majd erejét kiszívni - ezért megrendezi az Iron Fist Tournamentet harmadszorra is. Sajnos nem sikerült elfognia True Ogrét, mert unokája, Jin megölte azt (akin ekkor már rajta is látszott a családi átok: ő is gonosszá változott, akárcsak apja, Kazuya). Ördögi formájában elmenekült, és sokáig nem is tudtak róla semmit az emberek. Mivel Heihachiban nincs meg az a gonosz gén, ami ahhoz kellene, hogy a saját génállományát összeköthesse a Toshinéval, ezért Jin vagy Kazuya génjeit kell felhasználnia erre. Mivel Jint sehol nem találják, marad Kazuya hullája. Kazuyát a titokzatos G Corporation újraéleszti, miközben ő rájön: a Gonosz már benne van. Egyesíteni akarja testét a Gonosszal, hogy aztán legyőzhetetlenné váljon, és megölhesse apját. Egy időre azonban

ÉRDEKESSÉGEK

A Capoeira brazil harcművészet, ami egyesíti a harc és a tánc legjobb elemeit. Rabszolgák fejlesztették ki, ezért nem gyakorolhatták nyilvánosan, a harcmozdulatokat táncmozdulatok mögé rejtették, így ha gyakorláson kapták őket, valószínűleg kisebb büntetést kaptak.

Kazuyának is nyoma vész, de Heihachi már tudja, hogyan csalogassa elő: egy újabb viadal volt előkészülőben. A tét: az egész Mishima Zaibatsu. A döntő küzdelemre Honmaru került sor, apja és fia között; Jin legyőzte Kazuyát, majd pedig Devil Jin megverte Heihachit is, majd elrepült. Ketten maradtak ismét: apja és fia. Öldöklő harcba kezdtek volna, ám ekkor megjelent egy csapat Jack robot - kénytelenek voltak ideiglenesen szövetkezni egymással, hogy legyőzhessék közös ellenfeleiket. Már-már úgy látszott, teljes az egyetértés közöttük, ám ekkor Kazuya kihasználva Heihachi pillanatnyi figyelmetlenségét, odavetette őt a robotoknak, majd pedig szárnyakat bontva ő is elmenekült a szigetről. Az egyik Jack beindította önmegsemmisítő szerkezetét, ezzel vörös lángba burkolta a szigetet. Mindent eltörölt a föld színéről a robbanás, kivéve a főépület pincéjét, ahol... ...egy titokzatos alak mindezt végignézte, majd jelentette a rádióban: Heihachi Mishima halott. Mindenki azt hitte, hogy Heihachi halálával a Zaibatsunak befellegzett, ám nem így történt. Egy hónappal a halála után valaki átvette a szervezet irányítását, és ismét kihirdette az Iron Fist Tournamentet, immáron ötödszörre. Ez pedig nem volt más, mint Jinpachi Mishima, Heihachi apja. Célja rém egyszerű: kiirtani az összes létező életformát...



JÁTÉKMÓDOK:

Story Battle:
Itt küzdhetjük végig a szereplők külön, személyre szabott történeteit. A történet remekül ki van dolgozva, minden egyes karakternek csodálatos CGI animációs megnyerése van, és kiderül belőle, hogy „mi lett volna ha tényleg ő nyeri a tornát". Hogy a mostani részt ki nyeri, azt már csak a következő részből tudjuk meg (persze, azért gondolom vannak tippek). Nem csak a megnyerésekért érdemes végigvinni a játékot mindenkivel - míg eljutunk a főellenfélig, lesz egy-két érdekes intermezzo minden karakternél: gyűlölt ellenfelének beszól, barátjával eltársalog: plusz van egy-két vicces jelenet is, például mikor Yoshimitsu elveszti a meccset Raven ellenében...

Arcade Battle:
A Tekken 5 játéktermi verziója. Először is kreálnunk kell magunknak egy profilt, majd teljesen kezdőként elindulni a nagy küzdelemben. Miután levertünk pár ellenfelet, kapunk egy kihívást és ha sikerül megverni az ellenfelet, eggyel magasabb osztályba lépünk. A Kyunál az a jó, minél kisebb, a Dannál pedig, ha minél nagyobb. Harc után mindig választhatunk egy ellenfelet a felsorolt háromból: minél nagyobb tudásúnak rontunk neki, annál több G jár érte, amit a Customize opcióban tudunk elkölteni. Külön érdekesség még, hogy az ellenfeleinknél nem a nevüket látjuk, hanem az őket irányító személy nickjét. Valószínűsíthető, hogy ezeket japán játéktermek gépeiből randomszerűen vadászták össze. Kissé ugyan csalásszámba megy a következő trükk, ám jóval gyorsabban lehet fejlődni: az Options-ben a menetek számát állítsuk át egyre, majd ha már úgy látjuk, hogy nagyon rosszul áll a szénánk, egyszerűen lépjünk ki a meccsből: így nem kapunk büntetéseket és levonásokat.



Time Attack:
Régi ismerős játékmód: minél hamarabb le kell gyűrni minden ellenfelet. Erre a játékmódra nem vonatkoznak az Options beállításai (nem lehet a menetek számán állítani, stb.).

VS Battle:
Az egymás elleni küzdelem a legjobb móka, mint tudjuk! Bármilyen változatos is az egyjátékos mód, azért egy laza menetet a haverral nem sok minden tud kenterbe verni. Miután szereplőt választottunk, beállíthatjuk a hendikepet, mellyel előnyt adhatunk újdonsült Tekkenes ismerőseinknek. Ezután már csak a pályát kell kiválasztani, és már mehet is az akció!

Team Battle:
Szintén ismert mód: akár nyolc embert is választhatunk, aztán hadd menjen! A bunyót lehet nyomni gép ellen is, de sokkal élvezetesebb haverokkal körmérkőzéseket játszani!

Survival:
Ismét egy régi ismerős: egy energiacsíkkal kell minél messzebbre eljutnunk. Jó hír, hogy minden menet után visszakapunk egy hangyaköpetnyi energiát, így ha elég pengék vagyunk, akár az egész életünket visszatölthetjük!

Practice:
Remekbeszabott kis gyakorlómód, ahol mindent beállíthatunk: az ellenfél viselkedését, kérhetjük a gépet, hogy elemezze a mozdulatainkat, megnézhetjük, hogy százalékosan mekkora sebzést sikerült bevinnünk, stb. Itt lehet a legjobban begyakorolni egy karakter mozgásait.



ÉRDEKESSÉGEK
A Tekken első részében a töltés alatt a Namco Galaga című alapvetésével játszhattunk. Ha ezt teljesítettük, megkaptuk választható szereplőnek Devil Kazuyát.

Tekken: Devil Within:
A jó öreg Tekken Force mód felturbózott változata. Pontosabban annál egy kicsit több: itt már jócskán találkozunk káromkodásra igencsak okot adó ugrálós részekkel. Ez a játékmód a Tekken 4 után történt dolgokat dolgozza fel - Jin szemszögéből. Szeretne fényt deríteni sötét múltjára, hogy aztán szembenézhessen vele. Őt irányítjuk egy Fighting Force-szerű terepen - persze annál azért jóval silányabb a táj. Kicsit ugyan kiábrándító ez a pusztaság, ám mindenképpen érdemes végigjátszani ezt is, hiszen rengeteg extrához juthatunk. Tehát,van nekünk egy Jinünk, aki alap esetben tud ütni, rúgni, ugrani, védekezni, dobni, valamint a legfontosabb: át tud alakulni Devil Jinné! Ekkor legalább másfélszer akkora pofonokat osztunk ki, mint alapesetben, és gyorsabbak is leszünk.



Ezenkívül van még 5 hatalmas pályánk, melyek további részekre bomlanak. Minden pálya végén főellenség van, ezek kicsit táposabbak a szokásosnál, ám kis odafigyeléssel, és némi türelemmel nem nehéz lenyomni őket sem. A Devil Within játékmódnál a leglényegesebb: nem szabad megállni. Ha megállunk - meghalunk. Ha körbevettek minket, kapjuk el az ellenfeleket majd pörgessük meg őket, ekkor utat törhetünk magunknak. Másik lényeges dolog: védekezni! Szerencsére jól van megírva a kód, és nem kell mindig az ellen irányába fordulni, ha ki akarjuk védeni a támadását: bár-

honnan is üssék hősünket, ha lenyomva tartjuk a védekezés gombot, nem sok bajunk eshet. Természetesen itt is éltek az alkotók a Tekken egyik zseniális húzásával: a remek kombórendszerrel. Minél látványosabb láncokat viszünk be az opponenseknek, annál több - úgy nevezett - Force Pointot kapunk, ezek töltik fel Jint sötét energiával, és ennek segítségével alakulhatunk át Devil Jinné. Érdemes a következőképpen csinálni a kombókat: egy ellenfélnek leosztunk egy hármas-négyes sorozatot (tehát nem öljük meg), majd gyorsan átugrunk egy másikhoz, majd egy másikra, és



így tovább, míg körbe nem érünk. Ha jól csináljuk, a lánc egybekapcsolódik, és irtózatos mennyiségű FP-t kapunk. Ezeket érdemes a főellenségekre tartogatni. Addig is, míg eljutunk hozzájuk, számos akadályba ütközhetünk - például nem találjuk a továbbvezető utat. Ekkor célszerű duplaugrásokkal kísérletezni (az ugrás gomb kétszer egymás utáni lenyomása). Nagyvonalakban ennyit erről a módról, igazából ha el is akadunk, csak jól körül kell nézni: néha egy eldugott ajtót kell csak észrevenni, vagy egy magasabban levő szirtre felugrani.

ÉRDEKESSÉGEK

A Namco több vasat is tart a tűzben: míg a Tekkennel viszonylag valósághű harcokat játszhatunk, addig a legendás Soul Calliburral egy fantasy világba csalogatnak, ahol kardokkal és egyéb veszélyes fegyverekkel aprítják egymást az ellenfelek.



Arcade History:
Ez egy nagyon, nagyon kedves húzás volt a fejlesztőktől: a Tekken első három részének eredeti, játéktermi verzióját is rárakták a korongra. Köszönjük szépen, sok ilyet szeretnénk még látni!

Theather:
Amelyik szereplővel végigvittük a játékot, annak bekerül a megnyerése ide, de van itt más is! Például meghallgathatjuk a játék zenéit, valamint megnézhetjük az eddig kiadott összes trailert a stuffról.

Customize:
Itt mindenféle hasznos / haszontalan kütyüvel aggathatjuk tele kedvenc karakterünket. Az első részbe esnek a különböző kiegészítők: zselézett haj, Ray-Ban napszemüveg, barkó pajesz, stb. A második rész a felső- illetve alsótestünket hivatott átalakítani: itt variálhatunk ruháink / kiegészítőink színével. Jobb oldalt figyelemmel kísérhetjük, miként változtatják meg karakterünk külsejét az aktuális applikációk. Miután egy kiegészítőt / színt megvettünk, utána bármikor át tudunk váltani rá - többször nem kell kifizetni.

Options:
A szokásos: beállíthatunk mindenfajta apróságot; mennyi idő alatt legyen vége egy menetnek, legyen-e vér, hány menetből álljon a bunyó, nehézségi fokozat, stb. A Tekken 5-nél igazán nem panaszkodhatunk, hogy nincsenek lehetőségeink.

Nagy vonalakban ennyi lenne, a legifjabb Tekken - ám amilyen fiatal, olyan erős is! Az engine-t, és a játék egészét tekintve a fejlesztők visszakanyarodtak a harmadik epizódhoz: gyors akció (ami a négyről nem mondható el), vicces megnyerések, eredeti karakterek. Talán az előző részben jobban ki voltak dolgozva a karakterek, talán szebbek voltak a pályák, de az biztos, hogy a Tekken 5 minden másban veri, és azt hiszem ez a lényeg.

KARAKTEREK:



Név: **RAVEN**
Harci stílus: Ninjutsu
Származás: Ismeretlen
Kor: Ismeretlen

Az ember, aki „Senki"-nek nevezi magát, ám néhányan csak úgy ismerik: Raven. Mindig az éppen aktuális kormányügynökség kíméletlen, és profi tagja. Az arcán éktelenkedő X-alakú vágáson kívül nem sokat tudni róla. Miközben a Mishima Zaibatsu és a G Corporation közötti összefüggések után nyomoz, szemtanúja lesz Heihachi halálának. Minthogy ő (volt) a Zaibatsu vezére, Raven úgy dönt, hogy többet megtudhat a szervezetről, valamint a G Corporationről is, ha benevez a most meghirdetett Iron Fist Tournamentre. Kemény karakter, bár kissé lomha, de iszonyatosakat oda tud csapni!



Név: **Feng Wei**
Harci stílus: Kínai Kenpo
Származás: Kínai
Kor: 26

Feng Wei a kínai Kenpo stílus mestere, ezt a technikát akarja tökéletesre fejleszteni, hogy a legerősebb harcos lehessen, aki valaha is élt. A fiatal Feng egy nagy Kenpo mestertől tanult, akit csak Shinkenként ismertek (az ember, aki birtokolja Isten Öklét). Feng számára ahogy nőtt, úgy vált egyre világosabbá, hogy ő a helyi dojo legígéretesebb tanonca, ám mivel megsértette annak szabályát (Kenpóval más stílusokkal versenyezzen). Mestere megpró-



bált közbeavatkozni, ám addigra Feng már olyan erős volt, hogy nem tudta megállítani. Hogy tökéletesre vigye technikáját, meg kell szereznie néhány titkos kéziratot, melyek - mit ad isten - pont a Zaibatsu tulajdonában vannak. Feng tehát szintén benevez az Iron Fist Tournamentre. Elég jellegtelen karakter és nem is túl használható.



Név: **Asuka Kazama**
Harci stílus: Tradicionális harcművészet
Származás: Japán
Kor: 17

A Tekken 2-ben volt egy bizonyos Jun Kazama nevű hölgyemény. Asuka az ő lánya, akit gyermekkorában apja tanítgatott a harc művészetére. Már egészen kis korában megvolt a hatalmas igazságérzete, és remek érzékkel választotta szét a torzsalkodó feleket, bármilyen harcról is legyen szó. Egy nap, mikor hazaért, dojójukat teljesen szétverve találta és néhány diák arról beszél, hogy mindezt egy rejtélyes kínai ember tette, és aki még az apját is kórházba juttatta. Egy Hong Kong-i rendőrtől megtudja, hogy az ember, aki ezt tette az apjával, részt fog venni az Iron Fist Tournamenten, így úgy gondolja, ő maga is benevez. A misztikus kínai Feng, a rendőr pedig, aki utána nyomoz, Lei Wulong. Asuka elég gyors, bár mozdulatait nem lehet olyan jól összefűzni, ám kis termete ellenére hatalmas erő lapul benne, jó kis karakter!



Név: **Jin Kazama**
Harci stílus: Karate
Származás: Japán
Kor: 21

A Tekken 2-ben feltűnő Jun Kazama és Kazuya Mishima gyermeke. Gyermekkora óta Heihachi felügyelete alatt sajátítja el a Mishima-féle harci Karate fortélyait. Mint a Mishima család tagja, ő is örökölte a klánt sújtó szörnyű átkot, mellyel ő maga is tisztában van. Miután legyőzte apját és nagyapját, elhagyja Honmarut. Elméjét sötétség kezdi elborítani, és nemsokára eszméletét is elveszti, majd egy ismeretlen erdőben ébred, mely leginkább úgy fest, mint amelyen egy tornádó ment keresztül. Kétsége sem volt afelől, hogy ő vitte véghez ezt a szörnyű pusztítást. Az átok kezd erőt venni rajta is, és előbb-utóbb teljesen át fog változni. Reménytelenül hánykolódik sorsa tengerén, ám

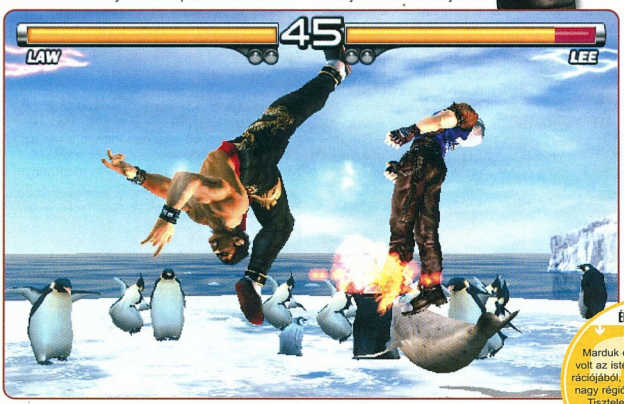


mégis úgy dönt, hogy ösztöneinek útmutatását követve még egyszer benevez a küzdelembe…



Név: **King**
Harci stílus: Profi pankráció
Származás: Mexikói
Kor: 30

King egy tigrismaszkot viselő profi pankrátor, aki mentorának nyomába lépve benevezett a



negyedik Iron Fist Tournamentre. Bosszút akart állni mestere haláláért Craig Mardukon. Mikor ezt sikerrel megteszi a torna keretein belül, és Marduk kórházba kerül, elindul, hogy pontot tegyen az ügy végére, ám mielőtt lesújtana az ágyban fekvő tehetetlen Craigre, rájön, hogy semmi értelme nem lenne, ha megölné, így inkább otthagyja, és elmegy. Ám mikor meghallja, hogy Marduk felépült, és egy fekete jaguármaszkot hord, úgy gondolja, hogy ezt mégsem hagyhatja annyiban - nem szégyenítheti meg így őt, sem pedig mesterét. King is benevez a küzdelembe, hogy végleg leszámoljon halálos ellenfelével. King az egyik legerősebb karakter, ha egyszer az ellenfél közelébe kerül, az nem nagyon menekülhet.



Név: **Nina Williams**
Harci stílus: Orvgyilkos
Származás: Ír
Kor: 24

Nina múltja emlékezetében a ködbe vész, nem nagyon tud felidézni semmit róla, ezért jobb híján folytatja azt, amit eddig csinált: hivatásos bérgyilkosként dolgozik. Eredetileg az volt a feladata, hogy megölje Kazuyát, ám ebben Anna megakadályozta, majd mindkettőjüket elfogta a Tekken kommandó, és részt kellett venniük Dr. Boskonovitch „Cold Sleep No. 2" kódnevű titkos projectjében. 15 évig „kómában" volt, majd utána teljesen új életet kezdett, és a Szindikátust kezdte szolgálni, aki megparancsolta, hogy ölje meg Steve Fox-ot. Még az sem igazán érdekelte, hogy van egy gyermeke: Steve. A Szindikátus Lei-nek köszönhetően elbukott, ezért Ninának nem volt már igazán oka rá, hogy megölje Steve-et, tehát úgy döntött, hogy erejét múltjának ködös foltjainak



kiderítésére fordítja. Úgy gondolta, hogy ebben segítségére lehet Anna, szeretve gyűlölt testvére, ezért meg is látogatta, aminek egy napokig tartó öldöklő küzdelem lett a vége. Mivel nem tudták dűlőre vinni a dolgot, ezért úgy döntöttek, mindketten beneveznek az új bajnokságra, hogy annak keretein belül rendezzék le nézeteltérésüket. Nina pedig azt reméli, fény derül életének előző szakaszára. Nina remek kombóinak köszönhetően nem csak egy bájos, de nagyon használható karakter is.

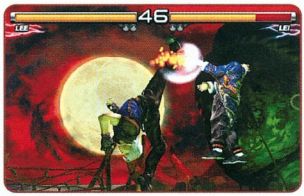


Név: **Christie Monteiro**
Harci stílus: Capoeira
Származás: Brazil
Kor: 19

Christie Monteiro, egy híres capoeira mester unokája. Christie kihozta a börtönből rég nem látott nagyapját, aki a hosszú idő alatt szinte a felismerhetetlenségig megváltozott. Arca eltorzult, teljesen lefogyott. Unokája azonnal kórházba vitte, ahol megállapították, hogy gyógyíthatatlan betegsége van az öregnek, így kb. még hat hónapja van hátra. Christie tisztában van azzal, hogy a Zaibatsu rendkívül fejlett technológiával rendelkezik az élet szinte összes területén, ezért ha megnyerné a versenyt, talán meg tudná vele menteni nagyapját. Pár napra rá tudomást szerez arról, hogy kihirdették az ötödik tornát, és mivel ebben látja nagyapja egyetlen esélyét, benevez. Christie az egyik legjobban használható karakter, kezdők is könnyen boldogulnak vele, mert nemcsak hogy gyors, erős, de kombóit is nagyon jól össze lehet kötni!

Név: **Craig Marduk**
Harci stílus: Vale Tudo
Származás: Ausztráliai
Kor: 28

Marduk a Vale Tudo küzdőstílust képviseli, melyben egészen addig nem talált legyőzőre, míg nem találkozott Kinggel a negyedik Iron Fist Tournamenten. Miután súlyos vereséget szenvedett, hosszú időre kórházba került. Mikor kiengedték, kíméletlen edzésbe kezdett, testének minden egyes



porcikáját tökéletesre fejlesztette. Egy nap Marduk elindult egy Vale Tudo versenyen, ahol fekete jaguármaszkban jelent meg. Mindenkit legyőzött, majd pedig bejelentette, hogy még egyszer meg akar küzdeni Kinggel, ezért elindul a bajnokságon - ahova természetesen a pankrátor is követi. Marduk nagyon lassú, és elég jellegtelen karakter.

ÉRDEKESSÉGEK

Marduk egy babiloni főisten volt az istenek negyedik generációjából, kinek feladata a világ nagy régióinak kialakítása volt. Tiszteletére egy hatalmas templomot építettek, melynek neve Heraglia volt.



Név: **Jack-5**
Harci stílus: Nyers erő
Származás: Ismeretlen
Kor: Ismeretlen

Jack valamilyen formában már a Tekken első része óta jelen van a sorozatban. Most éppen az ötödik változatnál tart - Jack ugyanis egy robot, akit egy bizonyos Jane nevű hölgy fej-

lesztett. Elődjével Gun Jackkel próbált behatolni a Mishima bázisra, ám a Tekken kommandó rajtuk ütött, és megsemmisítette a robotot. Ám lényegi részét Jane-nek sikerült megmentenie. Nem sokkal ezután Jane csatlakozott a G Corporation Robotfejlesztési Részlegéhez, ahol sikeresen megalkotta Jack-4-et, Gun Jack maradékaiból. Miután kész lett vele, elkezdte tökéletesíteni, így jött létre Jack 5. Úgy vélte, az ötödik Iron Fist Tournament lehet a legmegfelelőbb alkalom arra, hogy élesben kipróbálja új találmányát. Jack szintén bivalyerős karakter, és mint ilyen, nagyon lassú. Azonban ha tisztában vagyunk halálos töréseivel, nagyon kevés ember tudja megállítani.



Név: **Julia Chang**
Harci stílus: Xing Yi alapú Kung Fu
Származás: Amerikai
Kor: 20

Julia egy archeológus, mégpedig ősi törzsének helyein kutat. Még egészen kicsi korában Michell (Tekken 2) találta meg egy elhagyott és lerombolt ősi indián településen. Michell nagy szeretetben nevelte, és kiváló harcossá képezte. Julia jelenleg az erdők megmentésével foglalkozik, itt folytat kutatásokat. Mivel nem tudta megszerezni azokat az adatokat a Zaibatsutól, amelyekre szüksége lett volna munkájának eredményes folytatásához, anél-



kül kellett tovább dolgoznia. Egy nap azonban kap egy titokzatos levelet, melyben az áll, hogy ismét meghirdették a híres Iron Fist tornát. Természetesen ő is benevez, hogy megszerezhesse a szükséges technológiát további kutatásaihoz. Julia biztos kezekben nagyon veszélyes tud lenni!



Név: **Kazuya Mishima**
Harci stílus: Harcikarate
Származás: Ismeretlen
Kor: 49

Heihachi Mishimának, egy nagyon gazdag család fejének a fia. Heihachi úgy tartotta, hogy ahhoz, hogy az ember erős legyen, haragnak kell lennie a szívében, ezért ötéves fiát egy szakadék mélyére dobta - innen van az arcán lévő seb, valamint apja iránt érzett mélységes gyűlölete. Lelkét eladja a gonosznak, csak hogy mérhetetlen erőre tegyen szert: ezzel megnyeri az első Iron Fist Tournamentet. Két évre rá már ő rendezi meg a másodikat, ahol azonban apja győzedelmeskedik, és fiát egy vulkánba dobja. 20 évvel később a titokzatos G Corporation újraéleszti Kazuyát, ő pedig vissza akarja szerezni a gyilkos gént, hogy ismét győzedelmeskedhessen apja felett, és visszakapjon mindent,



amit elvesztett. Honmarun ismét összecsapnak, ám egy rövid ideig mégis szövetségre kell lépniük - azonban Kazuya elárulja apját, és gonosz formájában elmenekül a szigetről, majd eskü tesz, hogy bosszút áll mindazokon, akik elárulták őt - így ő is belép a küzdelembe (ezt láthatjuk a bevezetőfilmben is). A leghatalmasabb harcos!





Név: **Ling Xiaoyu**
Harci stílus: Változó kínai küzdőstílusok
Származás: Kínai
Kor: 18

Xiaoyu egy gimnazista kislány, aki feladatának érzi a Mishima család megmentését az átoktól. Miután az előző részben Yoshimitsu megmenti Heihachitól, a ninja elmagyarázza neki a Mishimák valódi történetét. Xiaoyu úgy véli, az átok gyökere abban rejlik, hogy Heihachi nem megfelelő módon nevelte Kazuyát. Miután hírét veszi, hogy meghalt Heihachi, el-

szomorodik, és arra gondol, bár csak vissza tudna menni az időben. Nem sokkal ezután találkozik egy furcsa tudóssal, aki azt állítja, hogy egy időgépen dolgozik, de a fejlesztés befejezéséhez bizony pénzre van szüksége. Xiaoyu tehát benevez az újabb versenybe, hogy tőkét szerezzen a tudósnak. Xiaoyu az egyik leggyorsabb karakter, ezt remekül kihasználva félelmetes ellenfél!



Név: **Hwoarang**
Harci stílus: Tae Kwon Do
Származás: Koreai
Kor: 21

Hwoarang a Tae Kwon Do nagymestere, valamint Jin Kazama rivalisa. Hwoarang a Tekken 3-ban lépett először a versenyzők közé, mégpedig mestere, Baek helyett. A Tekken 4-ben már majdnem meg tudott küzdeni Jinnel, ám a Koreai Hadsereg közbelépett: letartóztatta Hwoarangot, és elhurcolta a dél-koreai nagykövetségre, ahol börtönbe vetették. Nemsokára szabadon engedik és egy furcsa levelet kap. Visszautazik Koreába, hogy befejezhesse edzését, és végre eséllyel nézzen Jin Kazama szemébe. Hwoarang viszonylag könnyen játszható karakter hosszú, erős, és főleg gyors lába miatt.

ÉRDEKESSÉGEK

A Tekken sorozat a játéktermeken és a PlayStation konzolokon kívül csak egyetlen más gépre jelent meg: ez pedig a GameBoy Advance volt, és stílszerűen Tekken Advancednek nevezték a játékot.



Név: **Marshall Law**
Harci stílus: Harcművészet
Származás: Amerikai
Kor: 48

Marshall Law a közelharc művészetének egyik legnagyobb kiválósága. Ex-vendéglátós, de miután leszerepelt, úgy gondolta, a torna az, ami visszaállíthatja elveszett önbecsülését. Nem nyerte meg a küzdelmet, és még annyi



pénze sem maradt, hogy hazarepüljön, így kénytelen volt Japánban maradni, és egy kínai vendéglőben dolgozni. Egy hónappal a torna után, Law telefonhívást kap feleségétől: fia, Forest, kölcsönkapta Paul motorját, majd óriási közúti balesetet okozott vele. Marshallra hárul a feladat, hogy összeszedje a rengeteg pénzt, amivel ki tudja fizetni fia kórházi költségeit, és természetesen a megkárosított emberek kártérítéseit. Kényszerből tehát ismét benevez a versenyre.

Marshall elég gyors, és jó kombói vannak, elég használható karakter.



Név: **Paul Phoenix**
Harci stílus: Dzsúdó alapú harcművészet
Származás: Amerikai
Kor: 48

Paul volt a Tekken 3 „majdnem nyertese". Veretlenül eljutott az Ogréig, majd legyőzve őt, hazaindult azzal a tudattal, hogy ő az igazi nyertes. Ám Ogre ekkor átalakult True Ogrévé, és az emberek akkor már tudták, hogy nem Paul volt az, aki valójában a tornát nyerte - hiszen nem ő győzte le a legvégső ellenfelet. Mivel senki nem hitt neki, nagyon hamar lecsúszott, részeges csöves lett belőle (a Tekken 4-ben látható így, zsírosan lógó hajjal, borostásan). Mikor meghallotta, hogy készül az újabb viadal, azonnal benevezett, mondván, hogy most megmutatja a világnak, hogy ő a legnagyobb harcos. Paul ökle valóban nagyon kemény, és némi gyakorlással bárkinek halálos ellensége lehet!

ÉRDEKESSÉGEK

A Tekkenből - mint megannyi más híres játékból - is készült már Anime film. Ebben a negyven perc hosszú filmben az előzményeket, valamint az első torna eseményeit izgulhatjuk végig.



Név: **Lee Chaolan**
Harci stílus: Harcművészetek
Származás: Japán
Kor: 48

Lee Heihachi adoptált fia, és mint ilyen, Kazuya Mishima legnagyobb riválisa. Lee még a Tekken 2-ben tűnt fel azért, hogy megölje Heihachit. Azonban ő volt a legjobban meglepődve, mikor kiderült, hogy Kazuyával kell megküzdenie - akiről mindenki azt hitte, hogy már meghalt. Mikor meghallja a Heihachi haláláról szóló hírreket, fejébe veszi, hogy megkaparintja a Zaibatsu irányítását - ám őrjöngve veszi tudomásul, hogy valaki már megtette azt. Lee azt hiszi, hogy megint Kazuya tett neki keresztbe, ezért habozás nélkül benevez az újra megrendezésre kerülő tornára. Lee elég gyenge harcos, nem méltó ellenfele Kazuyának.

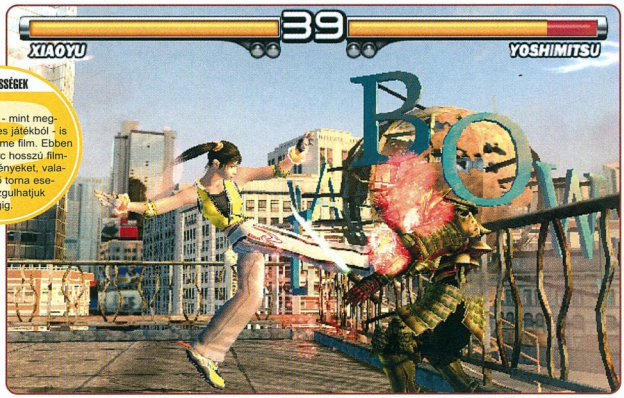




Név: **Lei Wulong**
Harci stílus: Kínai harcok
Származás: Chinese
Kor: 47

Lei egy nemzetközi nyomozó, aki a Tekken 2-ben legyőzte Bruce Irvint. Irvin gépét hazafele repülés közben merénylet éri, és Lei úgy gondolja, Kazuya keze van az egészben, és hogy Bruce igazából nem is halott. Lei visszatér munkájához, bár már nagyon megöregedett: majdnem ötven éves, igaz, ez nem látszik rajta. Asukának segít kideríteni, hogy apját végül is Feng juttatta korházba, valamint a Szindikátus (akinek Nina is dolgozott) jó néhány tagját is letartóztatja.

Kínában sorban ütnek rajta a kisebb dojókon (személyes barátai is áldozatul esnek), majd a sor Japánban is folytatódik: Lei megérzése szerint a tettes valószínűleg ott lesz az ötödik Iron Fisten, tehát ő maga is benevez, hogy letartóztathassa a tettest. Öreg és tapasztalt karakter, remek kombókkal, és rendkívüli gyorsasággal.





Név: **Steve Fox**
Harci stílus: Boxoló
Származás: Brit
Kor: 21

Steve annak reményében nevezett be a negyedik tornára, hogy a világhírnév majd hozzásegíti születési titkának megfejtéséhez. Lei Wulonggal együtt nyomoznak a Zaibatsu sötét ügyei után. Mindenképpen szeretné megállítani a hatalmas gépezet romboló tevékenységét, és miután hírt kap róla, hogy kihirdették az ötödik Iron Fist Tournamentet, azonnal benevez. Teljesen biztos benne, hogy megnyeri a tornát, és ezzel tönkreteszi a Mishima szervezetet. Steve egyike a leghasználhatatlanabb karaktereknek, rúgni nem tud, és elhajolásai sem igazán használhatóak.



ÉRDEKESSÉGEK

A Tekkenshu kommandót Heihachi alapította a második Tekken ideje alatt - feladatuk a krízishelyzetek gyors, és hatékony kezelése.



Név: **Yoshimitsu**
Harci stílus: Manji Ninjitsu
Származás: Ismeretlen (eredetileg japán)
Kor: Ismeretlen

Yoshi a Manji klán vezetője, melynek küldetése a szegények segítése. A Manji amolyan Robin Hood-féle szervezet: elveszi a gazdagok javait, és odaadja a szegényeknek. A szervezet hanyatlásnak indult tőke és emberi erőforrás hiányában, ezért Yoshi benevezett a negyedik tornára, majd ellopta a Zaibatsu pénzét, hogy felélesszthesse a Manjit. Közben megmentette Brian Fury-t is, és elvitte Dr. Boskonovitch-hoz, hogy segíthessen rajta, ám Brian, miután veszélyes implantátumokat kapott, szétveri a labort, és megöli a Manji tagjait, majd elmenekül. Mikor Yoshimitsu ezt meglátja, nagyon ideges lesz, és mikor azt is megtudja, hogy Brian ott lesz az ötödik Iron Fist tornán, nem haboz, ő is benevez, hogy megbosszulhassa elhullott bajtársait. Yoshi már az első rész óta része a sorozatnak, és nem véletlenül. Nagyon erős, és nagyon szimpatikus figura!



Név: **Brian Fury**
Harci stílus: Kickbox
Származás: Amerikai
Kor: 31

Brian szintén egy nemzetközi rendőr, akárcsak Lei. Egy lövöldözés során lelövik Hong Kongban, majd elszállítják Dr. Abelhez. A doki egy új találmányon dolgozik, amelyhez már csak egyetlen dolog szükségeltetik, és ez nagy riválisánál, Dr. Boskonovitch-nál található. Feltámasztja Briant, és elküldi, hogy szerezze meg neki azt az alkatrészt. A Tekken 4-ben csúnyán elbánnak vele, de Yoshimitsu megmenti, és el-

viszi Boskonovitch-hoz. A doktor egy bizonyos „Folyamatos Energiaellátást biztosító Generátort" implementál Brianbe, mire ő azzal hálálja



ezt meg, hogy megöl mindenkit a laborban, és elmenekül. Úgy gondolja, hogy a legjobb hely, ahol tesztelheti új képességeit, az az éppen meghirdetésre kerülő ötödik Iron Fist Tournament. Brian azonnal be is nevez. Szintén nem túl használható karakter, amolyan „semmire sem jó" típus.

ÉRDEKESSÉGEK

A Tekken 5-öt megelőző rész a Tekken Tag Tournament volt, melynek nem volt története - a Namco egybegyűjtötte az első három rész majdnem összes szereplőjét.

HOGYAN HOZZUK BE AZ ÖSSZES KARAKTERT?

Anna Williams - vigyük végig a Story módot kétszer, különböző karakterekkel.
Baek - vigyük végig a Story módot háromszor, különböző karakterekkel.
Bruce Irvin - vigyük végig a Story módot négyszer, különböző karakterekkel.
Devil Jin - vigyük végig a Devil Within módot, vagy játszunk 200 meccset.
Eddy Gordo - Christie „extra ruhájaként" lehet megvenni, 500.000 kemény G-be kerül.
Ganryu - vigyük végig a Story módot hétszer, különböző karakterekkel.
Heihachi Mishima - vigyük végig a Story módot kilencszer, különböző karakterekkel.



Kuma - vigyük végig a Story módot hatszor, különböző karakterekkel.
Mokujin - vigyük végig a Story módot nyolcszor, különböző karakterekkel.
Roger Jr. - vigyük végig a Story módot egyszer.
Wang Jinrei - vigyük végig a Story módot ötször, különböző karakterekkel.
Panda - Kuma alteregójaként választható.
Női Mokujin - Mokujin alteregójaként választható.

Jinpachi - Jinpachi nem hozható be alaphelyzetben, csak egy Action Replay csalókártya segítségével.

HOGYAN NYISSUK MEG A TITKOS DOLGOKAT?

Theater opció: vigyük végig legalább egy emberrel a játékot, ekkor megnyílik ez a mód, ahol megnézhetjük a már végigvitt karakterek megnyeréseit.
Jinpachi mozija: jussunk el Jinpachiig, de ott veszítsünk, és a „Continue?"-nél ne nyomjunk semmit. Ekkor a Theather módban megnézhetjük az ő moziját is.
Final Stage 2 pálya: játszunk összesen 200 meccset, vagy nyomjuk végig a Devil Within módot, ekkor választható lesz ez a pálya is.
Pályaválasztás: Vs. módban, miután kiválasztottuk a karaktereket, nyomjuk valamelyik oldalirányba a D-padot - így már kényelmesen kiválaszthatjuk melyik pályán szeretnénk összecsapni.
Asuka iskolai ruhában: játszunk vele 50 meccset, és válasszuk ki a Háromszöggel, ekkor egy új ruhában fog pompázni.
Xiaoyu iskolai ruhában: Lingnek van egy ötödik ruhája is, amelyet akkor láthatunk meg, ha az R1 gombbal választjuk ki.
Véletlenszerű karakterválasztás: miután végigvittük kilencszer a játékot, és bejött Heihachi, vele együtt megjelenik a karakterválasztó képernyő közepén egy mező, melyre ha rányomunk, a gép választ nekünk karaktert.
Gyors pénzszerzés: először is érdemes végigvinni mindenkivel a játékot (még Eddy-vel is), mert 100.000 G-t kapunk minden befejezés után. Másodsorban pedig érdemes végignyomni a Devil Withint: ekkor 1.000.000 G-t kapunk. Arcade módban minél nagyobb tudású ellenfelet választunk, annál több pénzt nyerünk el tőle (800-4000 G-ig).
Ingyenes kiegészítők: ha rávesszük magunkat, hogy másodszorra is nekigyűrközzünk a Devil Withinnek, akkor egy csomó tárgyat nem kell megvennünk - szét vannak szórva a pályákon. Így egy rakás pénzt megtakaríthatunk, hogy azt másra fordíthassuk.
Star Blade aljáték: a Namco 1991-es játékával egyszer találkozhatunk rögtön a játék elején, mikor tölt a gép, ám sajnos ez nem túl hosszú idő. Ha szeretnénk behozni a teljes játékot, nincs más dolgunk, mint elkezdeni a Devil Wihtin módot, és eljutni a 4. pálya második részéig. Itt találunk egy nagy fal alatt egy betörhető részt: változzunk Devil Jinné, majd az L1 + Négyzettel törjük be. Menjünk be, és jussunk át a másik szobába: ott lesz egy űrhajó a Star Bladeből. Gyűjtsük be, majd fejezzük be a 4. pályát, és már meg is nyitottuk ezt a remek lövöldözős játékot! Jó szórakozást hozzá!

ÉRDEKESSÉGEK

Egyesek szerint a Tekken már nem is verekedős játék, hanem egyenesen küzdelmi szimulátor.



Rendszer-mód: az Arcade History-ban, ha lenyomva tartjuk a Select gombot, rendszer-módba lépünk, ahol többek között beállíthatjuk a nehézséget, a menetek számát, a vér színét, és még egy csomó érdekes dolgot.

HOL LÁTHATUNK VICCES DOLGOKAT?

Yoshimitsu ügyetlenkedése: a Story módban a negyedik harca Yoshinak Ravennel van. Veszítsük el a menetet, ekkor láthatunk egy érdekes kis játékot, amely Yoshinak nem nagyon megy.
Öljünk békát: válasszuk ki helyszínnek a Secret Gardent, majd figyeljünk jól, valahol kell ugrálnia egy békának. Ha az ellenfelet úgy ütjük ki, hogy pont a békán landoljon, egy angyalt láthatunk felfelé szállni az élettelen testből.
Mokujin másik hangja: mielőtt elkezdődik a meccs, tartsuk lenyomva a lefele gombot a D-padon - ekkor Mokujin furcsa hangokat fog hallatni, mikor megütik.

Callisto


BINARY INPUT
MRXT
... LÉPJ BE A MATRIXBA ...
... HISZEN MÁR EGY VAGY VELE ...
... HA FÜGGŐ VAGY A JÁTÉKOKTÓL ...
... PROFIN NYOMSZ MINDENT ...
... NEM RIADSZ MEG A KIHÍVÁSOKTÓL ...
... MEG AKAROD MUTATNI MIT TUDSZ ...
... VAN MERSZED BEÁLLNI KÖZÉNK ...
... AKKOR VÁR A MATRIX ...
... PLAYZONE@PLAYZONE.HU ...

DOOM 3

TENGERÉSZGYALOGOSKÉNT EGYIKE VAGY A VILÁG LEGKEMÉNYEBB, LEGEDZETTEBB ÉS LEGJOBBAN KIKÉPZETT ALAKULATÁNAK. NEM SOKKAL KÉSŐBB, HOGY SZOLGÁLATRA JELENTKEZEL A UNION AEROSPACE CORPORATION (UAC) MARSI KUTATÓÁLLOMÁSÁN, EGY DÉMONI INVÁZIÓ KEZDŐDIK MEG, NYOMÁBAN KÁOSZ, HORROR ÉS BIZONYTALANSÁG. EGYIKEKÉNT A NÉHÁNY TÚLÉLŐNEK, A RENDELKEZÉSEDRE ÁLLÓ ÖSSZES TŰZERŐVEL ÉS MINDEN HARCI TUDÁSODDAL KELL FELVENNED A KÜZDELMET A DÉMONI HORDA ELLEN, JÁRJ UTÁNA, HOGY MI TÖRTÉNT ÉS HOGY LEHET MEGAKADÁLYOZNI A GONOSZ TOVÁBBI TERJEDÉSÉT. MÁR CSAK TE ÁLLHATSZ A POKOL ÉS A FÖLD KÖZÉ.



INFO BOX

Kiadó:
Activision
Fejlesztő:
Vicarious Visions
Hivatalos honlap:
www.doom3.com

Megjelenés:
2005. április 8.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

\+

Tud hatni. Megijeszteni. Elámítani. Magával ragadni. Ritkaság - érték.

\-

A magas szintű grafika miatt kevés ellenfél mozgatását bírja egyszerre a gép.

XB

PLATFORMOK

Talán a kötelező pátosz nélkül is kijelenthetjük, hogy a Doom egyike azon stílusteremtő programoknak, melyek önmagukban deklarálnak egyfajta egyedi játékérzést. A Doom mindezidáig csak kifutott, vagy már kifutóban lévő konzolokon tette tiszteletét (annak ellenére, hogy eredetije személyi számítógépekre jelent meg, még valamikor '93-ban), és bizony a legifjabb kiadás, a hármas számú újragondolás technikai fejlettségét, és paramétereit látva én le is mondtam róla, hogy ezt a fajta felépítettséget és összetettséget valaha jelenlegi konzolparkon viszontlássam. Aztán jött a Vicarious Visions csapata és úgy rámcáfolt, ahogy kell. Apró, és kegyes csalásokat alkalmazva, az Xbox hardveréhez igazított pályatervekkel, de megvalósították azt, amit PC-n többszázezer forintos konfiguráción is csak erősen szaggatva tudott visszaadni a Doom 3. Így azt hiszem, mindenképpen történelmi pillanatnak lehetünk részesei mindnyájan - ez kérem szépen maga a megtestesült csoda!

ÉRDEKESSÉGEK

Az eredeti Doom játékot 1993-ban adta ki az akkor 10 főt számláló id software nevű cég. A Doom azóta is töretlen népszerűségnek örvend a játékos-társadalomban.

A Doom azonkívül, hogy talán már túlontúl is mesterien adagolja a félelemkeltés, és ijesztgetés elengedhetetlen elemeit, tulajdonképpen nem emelkedik ki semmivel a játékostársai közül. A kidolgozott, fémes érzésű hátterek, a nyomasztó, folyamatosan feszültség-érzést generáló folyosórendszerek, a pórul járt civilek szívszorító történetei azonban mégis kiemelik a tucat FPS-sek sorából, hiszen bár itt is arról van szó, hogy eltaláljunk néhány virtuális poligonhalmazt a tévében, de mégis élettel telibb és átélhetőbb ez a világ, mint sok más játékban. A Doom egy kemény világ kemény játéka. De átélhető. A kezelés, és játékmenet itt sem más, és mégis zongorázni lehetne a különbséget. Ülj bele egy kényelmes fotelbe, helyezkedj el a képernyővel szemben, oltsd le a villanyt, tekerd fel a hangerőt, és engedd át magad az érzésnek. Ez a Doom - ami magával ragad!

Ez pedig a végigjátszás:

1., Mars City

A digitális letapogatás után indulj el egyenesen, majd lépj be az ajtón. Szólítsd magadhoz a digitális személyi asszisztensedet, majd indulj tovább a recepciós pult mögül nyíló folyosón. Az apró közjáték után haladj át a termen, és távozz a bal oldali ajtón. Az egyetlen irányban bejárható folyosón hamar odatalálhatsz a szakaszparancsnoksági főhadiszálláshoz, ahol Kelly őrmester már ki is adja az ukázt: keresd meg az eltűnt tudóst a komplexum egyik átellenes szárnyában. A robotot követve nem lesz nehéz visszatalálnod



az amúgy is lineáris folyosókon a pálya közvetlen elejére, ahonnan a lifthez érve, máris felkészülhetsz a második pálya izgalmaira...

2., Mars City Underground

Kilépve a liftből a szigorú biztonságiak máris ellátnak az előírásoknak megfelelő felszereléssel: megkapod a zseblámpát, a védőmellényt, és az első pisztolyodat - valamit már tudhatnak, ha

ezek nélkül nem engednek az eltűnt tudós utolsó ismert koordinátáihoz... Lépj be a következő terembe, ahonnan lelépcsőzve egy technikai folyosón kell áthaladnod. Az egyértelmű haladási irányt betartva baktass fel a sötét lépcsőfordulóban (ilyen esetekben segít az elemlámpa), majd liftezz fel a második szintre. A tudással eldiskurálva elszabadul a pokol az informatikai laborban, úgyhogy nincs más választásod, mint lelőni az ellened forduló fehérköpenyest. Távozz az oldalsó ajtón keresztül, majd használd a liftet az első szintre való visszajutáshoz.

3., Mars City Underground (Service Passage)
Indulj el a lépcsőn lefelé, majd nyiss be az ajtón. Bal kéz felé aktiváld a panelt, és kelj át az így keletkezett újdonsült hídon. Lődd ki a megjelenő lényt, majd lépj be az ajtón. Vedd fel a PDA-t a beugróban lévő asztalról, és segítségével használd a kijáratot. A folyosóról nyiss be az egyetlen nyitható ajtón, és vedd fel a Shotgunt a lépcsőfordulóból. Az ajtón való áthaladás után fordulj jobbra, majd a láncsóvák mögül előmászó lényt záros határidőn belül tedd hűvösre, mielőtt ő pörköl meg égő tűzlabdáival. Folytasd tovább az ajtón át, majd tégy egy kört a felső karimán. Lépcsőzz le a szobában, és nyiss be az ajtón. Töltsd fel az energiád a fali konzolnál, ha szükséged van rá, majd hagyd el a termet a túloldalon. Lépcsőzz le a bejárattól közvetlen jobbra található ajtóig, haladj át a rövid folyosón, majd a következő teremben vedd fel a plafonról lelógó halott PDA-ját a földről. Ezzel térj vissza a folyosón a pálya elejére, és nyiss be a biztonsági szobába. A számítógépnél deaktiválhatod a biztonsági rendszert, így immáron nyitott kapukat döngetsz, amikor vissza szeretnél térni a bázishoz vezető lifthez.

4., Mars City (South Side)
Megérkezvén a lifttel, indulj el bal kéz felé, majd másd meg az egyik túlélő által leeresztett tűzlétrát. Bújj be a járatba (bal analógkar lenyomva), és indulj el jobbra. Ess le a szobába, ahonnan hagyd el a helyiséget az egyetlen nyitható ajtón át. Vedd fel a PDA-t az asztalról, majd irány vissza az előző terem, ahol ennek segítségével juthatsz tovább. Kelj át a kis összekötőszobán, majd a leoltódó villanyok következtében csatolj fel egy elemlámpát. Üldözd ki a rád rontó lényeket, és nyiss be a balra nyíló ajtón. A folyosó végén újabb nyílászáró köszönt: e mögött egy tűzpárbaj, és egy orvosi szoba vár. Innen átmasírozhatsz a szomszédos helyiségbe, majd az ajtó mögött balra indulj tovább. Nyiss be az ajtón, és lépj oda a kommunikációs konzolhoz, ahol Kelly őrmester világosít fel a történtekről. Most elsősorban a bázis túlsó végén lévő Bravo csapatot kell utolérned, amihez elsősorban az ajtókhoz szükséges nyitókódokra lesz szükséged. Miután az őrmester áttöltötte a PDA-dra a jogosultságokat, indulj tovább a folyosón, egészen a következő ajtóig, ahol átszaladva a szemközti részig, már töltődik is a bázis északi területe.

5., Mars City (North Side)
Lődd ki a folyosón grasszáló katonákat és idegen eredetű lényeket, majd a nagyteremben fordulj balra, és lépj be a lépcső tetei ajtón. Szaladj végig a folyosón, át az ajtón keresztül, majd rögtön be balra. A folyosón csak egy irányba tudsz haladni, ami végelláthatatlanul folytatódik a messzeségben. Lépcsőn fel, ajtón át, sarkon be - egészen addig míg el nem haladsz a konyha mellett. Innen már csak egyetlen ajtó választ el következő helyszíntől - a lifttől. Ebbe beszállva máris az adminisztrációs szinten találod magad.

6., Administration
A liftből kiszállva indulj el balra, ám mivel hamarosan zsákutcába érkezel, kénytelen leszel visszafordulni. A liftnél két barátságos lénynek köszönhetően immáron szabaddá vált az út a túlsó folyosóra vezető járathoz is. Miután leoltódott a lámpa, gond nélkül pelenkát cserélhetsz a sötétben, majd haladj tovább a következő folyosórendszerbe. A biztonsági szobában nyisd ki az ajtót, majd folytasd az utadat a jobb kéz felé nyíló lépcsőházba. Innen tégy egy kört a felső karéjon, majd lépj be a jobbra található folyosóra. Vedd fel a földről a személyi operátort, és nyiss be a mögötte lévő ajtón. A piros szobából emeld el a továbbjutáshoz szükséges PDA-t, és meg se állj vele a pálya túlsó végéig. Az ott lévő zárt ajtót kinyitva, immáron az alfalaborban találhatod magad.



7., Alpha Labs (Sector 1 East)
Oldd fel a biztonsági zárat a számítógépnél, majd lépj át a következő hangárba. A folyosón balra indulva léphetsz tovább a következő szektorba, ahonnan jobbra kanyarodva léphetsz be egy halálos szerkezettel ellátott szobába. A szemközti kis helyiségből deaktiváld a lézersugár előtti zárt ajtót, majd mikor kihagy a fényforrás, fuss be a folyosóra, és nyisd ki a szellőzőt. Kússz is be rajta gyorsan, mert ha nem sietsz: megpörköl a kék sugár. Balra indulj tovább, miután átkúsztál az újabb folyosóra, majd át az ajtón, végül pedig jobbra az újabb átjáróhoz. Fent, a piros lépcső tetején jobbra indulva kapcsolhatod ki a gázszivárgást. Ezzel térj visszza az előző terembe, és hagyd el azt, a szemközti ajtón. Rövidesen egy hangárba érkezel, amit több oldalról is csúf szörnyek árasztanak majd el - rajtuk küzdd át magad, és lépj be a zsilipbe.



8., Alpha Labs (Sector 1 West)
A hangár túloldalán fuss át a hídon, majd lépcsőzz fel az emeletre. Tovább a következő szintre, egészen addig, míg a biztonsági szobáig nem jutsz. Az egyetlen ajtó balra nyílik, ahonnan lokalizáld be a sarokban található létrát. Innen feljutva és továbbhaladva hamarosan két tudósra is bukkanhatsz - a halottnál a keresett PDA rejtőzik. Ezzel zuhanj alá, és lépj be a zárt ajtón. A hangáron átfutva hamarosan a 20-as, 21-es, majd 22-es ajtón át a várva várt lifthez érkezel.

9., Alpha Labs (Sector 2 East)
A liftből kiszállva indulj el jobbra, és térj be a közeli mellékhelyiségbe. Létrázz fel az emeletre, majd kússz be az innen induló járatba. A túloldalon leesve keresd a kijáratot, majd miután áttértél a következő folyosóra, hatolj egészen a biztonsági konzolig. Kattintsd át a képernyőn az ajtót záró mechanizmust, majd meg se állj a liftig. Lent a zsilipen át tudod megközelíteni a nyugati szárnyat.



10., Alpha Labs (Sector 2 West)
Az elszeparált részben kuksoló civilt ne bántsd, hiszen a következőkben ő fog végigkoordinálni a vaksötét folyosókon. Kövesd őt bal kéz felé az oszlopok között, majd miközben jobbra fordultok lődd ki a megjelenő lényt. A lépcső alján lesz még jobbra irtanivaló, de továbbra is a lámpás ember élete a legfontosabb. Ha netalántán úgy járnál, mint én (vagyis hogy a nagy ellenfélvadászatban homlokon lőnéd szerencsétlent), akkor sincs baj - a lámpáddal lényegében egyenesen továbbhaladva a terem végi létrát kell megtalálnod. Innen a vezetékek között vezető járatba bújva mássz át annak túloldalára, majd igyekezz

leereszteni a vészlétrát, mert pillanatokon belül megszámlálhatatlan mennyiségű pók lepi el a termet. A fenti zsilipkapu már a harmadik szektorba vezet.

11., Alpha Labs (Sector 3)
Baktass fel a lépcsőn és nyiss be a jobbra nyíló ajtón. A feladat: eltüntetni a két szivárgó hordót. Ehhez a számítógép paneljén található gombokkal kell operálni: leereszteni a kart, megmarkolni a hordót, és beszállítani a sarokban található konténerbe. Siker esetén már nyílik is a feljebb található ajtó. Innen egy kulccsal térhetsz vissza lévő terembe. Innen jobb kéz felé egy kis ujjgyakorlat vár, majd miután letudtad a szörnyeket, haladj tovább egyenesen (a hordókra mondjuk érdemes különösebb figyelmet fordítani, mert nekem nem egyszer sikerült letargiába zúdítanom magamat egy jól sikerült közeli talált után). A következő pár járat és szoba immáron egyértelműen egy helyre vezet: a garázs kijáratához. Itt találkozhatsz az egyetlen túlélővel, aki csupán addig van veled, míg megajándékoz egy rádió adóvevővel, hiszen utána egy megjelenő szörnyeteg martalékává válik... Győzd le, majd jobb kéz irányában aktiváld a zsilipkaput…



a folyosóra, amit jobb kéz felé, a zárt ajtónál kamatoztathatsz. Fuss fel a lépcsőn, majd várd meg a pókinvázió végét, hogy továbbmehess az ajtón. Fordulj rá a piros folyosóra, és vedd fel annak végéből a továbbjutáshoz szükséges tárgyat. Visszafelé haladva fordulj rá a balra nyíló ajtóra, majd lassan leérkezel abba a hangárba, ahol előbújik az első izmosabb ellenfél. Igyekezz mozgásban maradni, és nem közel kerülni hozzá, mert a támadásaival sarokba szorítván könnyedén kifiléz majd. Miután legyőzted a zsilipkapun át távozhatsz.

12., EnPro Plant (Sector 1)
Egy egészestés robbanás után totálisan megsemmisült a Bravo csapat, így pöttyet magadra maradtál a marsi pokol nem éppen unalmas hétköznapjaiban. Indulj el az előtted lévő terembe, majd kövesd az apró robotot. Az első irányítószobában zárd el a panelnél a gázszivárgási folyamatot, majd maradj folyamatosan a robot nyomában. Néha letérhetsz az elágazásoknál, hogy egy-két eldugott matériát magadhoz szólíts, de a cél, hogy elérd az apró szerkezet végállomását. Ezután jobbra mássz fel a létrán, majd térj be a biztonsági szobába. A panel segítségével ereszd le azt a hídat, amin innen jobb kéz irányába kell átkelned, majd szaladj át zsilipen a túloldalra.

13., EnPro Plant (Sector 2)
A biztonsági panelnél deaktiváld az ajtót védő zárat, majd kelj át a mögötte



14., Communications Transfer (Section 1)
A légnyomás-kiegyenlítés után szaladj át a szemközti bázisra (ütközben lődd le a rád akaszkodó fattyút, és töltsd után a levegődet az elszórt oxigénpalackokkal), majd indulj el a jobb kéz felé található folyosón. Miután lelépcsőztél, indulj el a jobbra nyíló folyosón, majd a számítógép mellett kússz be az apró járatba. Miután végigértél rajta, egy, a szabadba vezető lépcsőhöz érkezel. A pókokat kicselezve indulj el a lejárattól balra, és ütközben figyeld az oxigénpalackokat. Hívd le a liftet jobb kéz felé, miután bekúsztál a szemközti alagútba, majd hamarosan megérkezel a szemközti bázisra. A fogadóbizottság ezúttal sem marad el, de mit sem zavartatva magad indulj el a jobbra fekvő hangár irányában. Itt bal oldalon lesz egy apró raktár, ahol egy szükséges PDA-t, és egy elektromos fűrészt szólíthatsz magadhoz. A továbbjutáshoz szükséges ajtót az imént felvett apró PDA-val nyithatod, rögtön a polcok mögött.

15., Communications Transfer (Section 2)
A folyosón elindulva bal kéz felé egy zárt ajtó, jobbra pedig egy lift fogad, aminek működtetéséhez nincs elég energia. A villany ezután rejtélyes módon felkapcsol, egy lény pedig szerénye az arcodba üvölt. Szóval a fény felkapcsolt, és immáron bejárható az eddig nyithatatlan ajtó mögötti terület. Jobbra egy ajtó, majd mögötte egy létra vár. A tetején indulj el jobbra, és haladj keresztül az ajtón. Továbbra is tartsd a jobbra irányt, majd kisvártatva lépj be a halott tudóst rejtő szobába. Vedd fel a digitális noteszét, majd hívd ide a liftet. Manuálisan irányítsd el az első kereszteződésig, majd jobbra fordulva ugorj be a hátad mögött kinyíló apró kis üregbe. A katona mögött maradt jóságokat felszedve irány vissza a lift, amit most felemelve egy kis járatba jutottál. Fuss át a hátad mögötti folyosón, és a következő szobai monitornál kapcsold be a lift áramellátását. Most vissza a kis szervizlifthez, és a hármas állomásra kormányozva lépj ki az immáron nyitva talált folyosóra. Mivel a szemközti ajtó előtt nem sokkal leszakadt a padló, így lent némi LSD hatásra hajazó verekedésre kell felkészülnöd. Amint elszállt a drog hatása, lépcsőzz vissza a fenti ajtóhoz, és folytasd tovább az utadat. A zsilipen keresztülverekedve magad szaladj át a balra fekvő szemközti épületbe, és egyenlítsd ki a nyomást, hogy bejuthass.

16., Communications (Sector 1)
Szállj ki a nyomáskiegyenlítőből, majd hívd le a liftet. Irány a harmadik, ahol indulj el jobbra. A központi pultnál nyisd ki a jobbra fekvő kommunikációs torony ajtaját, majd indulj el felderíteni a terepet. Tégy egy félkört a terem körül, majd a túloldalon jobbra fordulva lépj be a kommunikációs szobába. Mivel gallyra ment az egész, így manuálisan kell majd kapcsolatot teremtened a felletteseiddel egy távolabb lévő szatelit-torony segítségével. Vedd fel a PDA-t, és lépj be vele a szobával szemközt lévő zárt ajtón. A folyosón egyenesen haladva hívd fel a lent tartózkodó liftet, majd szintezz egy emelettel lejjebb. Szaladj keresztül a piros ajtókon a dugattyúk mellett, majd át a termen is. Az elágazás után haladj jobbra, majd miután átjutottál az automatán fent, irány az újabb terem.

ÉRDEKESSÉGEK
A Doom népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, minthogy a német Rammstein zenekar a játékból kölcsönözte „Wollt ihr das bett in flammen sehen" című számának shotgun, és hörgésbetéteit.

17., Communications (Sector 2)
Hívd le a liftet, amivel ezután emelkedj fel a felletted lévő szintre. Az ajtó után lépj be a biztonsági szobába, és a gombbal aktiváld a robotokat. Egyikük társul szegődik hozzád egy rövid időre - öt kell majd követned. Miután kinyitott pár ajtót, és végigvezetett az ellenségekkel teli folyosón, egy lifthez érkezel. Vitesd fel magad a harmadikra, egészen a szatellit teremig. Itt, a bázis vizsgálatával megbízott biztos jelentkezik be, és kér meg rá, hogy ne értesítsd a flottát a történtekről, amíg ki nem derül, hogy mi folyik itt. Cselekedj így, és szakítsd meg az adatközlést (Cancel). Rohanj vissza a lifthez, és válaszd az első szintet. Innen egy rövid futás után jobb kéz felé már vár a kijáratot jelentő zsilip.



18., Monorail Skybridge
Indulj el a szivárgó folyosón egyenesen, majd lépcsőzz le jobbra, és nyiss be az egyetlen aj-

tón. Miután elállt a szivárgás, a folyosón egyenesen haladva lődd ki a szembejövő alakokat, majd a teremromboló csontvázat helyrerakva folytasd utadat a felső szinten. Fordulj be jobbra, majd menj le a lifttel egy szintet. Balra továbbindulva egy zöld ajtót kell keresned jobb kéz felé, a hangárból pedig a túlsó oldalon távozhatsz egy lépcsőn keresztül. Az emeletre fellépcsőzve kelj át az újabb szobán, mígnem egy szmötyivel borított terembe nem érsz. Ugorj át a jobbra kikandikáló apró platformra, majd a folyosó végén mássz fel a magaslatra. Itt szüntesd meg a radioaktivitást a konzolnál, és leesve, újból keresd az előbb még szennyeződéssel beborított termet. Mássz fel a lépcsőkön, és használd a zsilipet a továbbjutáshoz.

19., Recycling (Sector 2)
Irány az irányítóterem, ahol a panelt aktiválva az ördögi kísérleteket folytató Dr. Betruger jelentkezik. Cinikus monológja végén hagyd el a szobát, és az egyik dugattyú segítségével teremj az emeleten. Lépj át a zöld duplaajtón, majd a következőn, de mivel a levegőt elárasztotta a mérgesgáz, így a kijárat egyelőre zárva marad. Indulj el balra, majd át a termen, végül haladj át az energiatöltő melletti



ajtón. A folyosó végén lépcsőzz le az alsó szintre, majd miután végigszlalomoztál a csövek között, indulj el balra az elágazásnál. Itt egyenesen haladva eljuthatsz egészen a kijáratig, de mivel zárva - meg kell találnod a kijutás módját. Haladj visszafelé, és fordulj be balra a lépcső felé. Innen a raktáron át kell



továbbmenned, egészen addig a konzolig, ami kiszívja innen a mérgező gázt. Szaladj vissza az előző folyosóra, ahonnan jobb kéz felé, az imináron nyitott ajtón át távozhatsz. Igazság szerint sok dolgod ezen a pályaszakaszon már nem is lesz - át kell futnod néhány nyílegyenes folyosón, és a zsilipnél megérkezni a következő pályára.

A PDA ismertetése

Ezt a különleges fontosságú hardvereszközt akkor kapod, mikor Mars City-be érkezel. Hozzáférést biztosít egyes helyiségekhez (bizonyos zárak letapogatják a PDA-t a belépéskor), hozzáférést biztosít más PDA-k adataihoz és tartalmazza a küldetési célokat. Mikor találsz, vagy kapsz egy PDA-t, annak információi automatikusan áttöltődnek és a biztonsági beléptető kódok is átkerülnek hozzád. Olvashatsz a segítségével e-maileket, lejátszhatod más katonák hang és képüzeneteit, fontos információkat kaphatsz a környezetről és a küldetésről. A PDA használatához nyomd le a PDA gombját. Az e-mailek újraolvasásához, vagy a hang és képfájlok eléréséhez klikkelj a személy nevére a PDA bal oldalán, majd válaszd az e-mail, hangüzenet, vagy videolemez opciót a PDA bal felső sarkában megjelenő listából.

A PDA a felszerelésed legfontosabb része. Használd gyakran és keresd más katonák PDA-it.

- A saját PDA-d megmutatja az aktuális küldetéscélt, a fegyvereket és a nálad lévő tárgyak listáját.
- Segítségével elolvashatod az e-maileket, meghallgathatod a hangüzeneteket, megszerezheted a belépési kódokat és további értékes információkat.
- A videolemezek fontos információkat és tippeket tartalmaznak a harcról, a fegyverekről és a területről.
- A PDA beépített biztonsági beléptető rendszert tartalmaz és kulcsként is használható ajtókhoz és lezárt területekhez.

20., Recycling (Sector 3)
Némi bogárirtás, lépcsőn felfutás, liftezés, és egy hatalmas hörgés vár rád, mielőtt megpillantanád életed második legnagyobb főellenfelét. Sőt, mindjárt egy csapatot is belőle! Igyekezz mozgásban maradni a szörnyek rakétái elől (keresd az oszlopok védő rejtekét), és szintén erős fegyverlövésekkel válaszolni rájuk. Miután lenyílt a feljáró, caplass fel rajta, majd a következő helységből liftezz fel az emeletre. Mielőtt késő lenne: gyorsan zárd el mindhárom panelnél a szivárgó gázt. Az ajtó mögött pedig már a következő szárnyba vezető folyosó vár.

21., Monorail
Megérkezésed után lépj be a vonatba. A közjáték után szállj ki a túlsó állomáson, majd lődd ki az ajtón kiözönlő lényeket. Bent újabb rendfenntartói feladatokat kell ellátnod, ám ne felejtsd el felvenni a földön heverő személyi asszisztenst. A benne található kód (826) ugyanis a hangár végi ajtót nyitja, amit a fenti biztonsági szobában pötyöghetsz be. Térj vissza a vonathoz, amivel immáron továbbhaladhatsz a laborok felé.

22., Monorail (Delta Station)
Útközben azonban közbejön egy kis robbanás, így gyalogszerrel kell tovább folytatnod az utad. Mássz fel a tűzlétrán, majd lépj be a jobbra található ajtón. A folyosó végén egy újabb állomás vár, melyről az ajtó már a laboratóriumokba vezet. Ám előtte még végig kell szaladnod pár folyosón, illetve keresztüllépned hasonló számú ajtón, hogy végül megérkezz a kijárat előtti terembe. Innen a szemközti biztonsági szobába kell rohannod, hogy kikapcsolhasd a folyosót tűz alatt tartó automata fegyvereket.

A bejárat az ablak lesz. Miután a számítógépnél deaktiváltad a szerkezeteket, immáron gond nélkül beléphetsz a folyosó végi ajtón.

23., Delta Labs (Level 1 East)
Indulj el a vésztartalékon működő folyosóvilágítás közepette a zárt ajtóig, majd ugorj be a jobbra fekvő alagútba. Ennek a kacskaringós útnak a végén abba az irányítóteremben érsz, ahol a helyreállítást kell végrehajtanod. Ám mielőtt ezt megtennéd, még meg kell találnod a szükséges paneleket. Indulj el visszafelé, majd kússz be a kirobbanó padlólap alatt húzódó járatba. A túloldalán felbukkanva indulj el balra, és vedd fel a halott tudóstól az energia összeköttetéshez szükséges cellát. Ezzel rohanj vissza a központba, hogy bekapcsold az áramellátást. Most hogy ez is megvolt, ismét gyalogolj el a tudóshoz, és válaszd a tőle balra fekvő ajtót. A folyosókon és termeken keresztülhaladva a már ismerős zsilipkapuhoz érkezel.

24., Delta Labs (Level 1 West)
Mássz át a padlóból nyíló járaton a következő kis raktárszobáig, majd kilépve onnan egy nagyobb terembe érkezel. Lépcsőzz tova az egyetlen lehetséges útvonalon, míg el nem jutsz abba a terembe, ahonnan látszólag nincs kiút. Ne keseredj el, mert a ládáknál felkapaszkodhatsz a csövekre, amikről a feletted lévő szintre érkezel. A biztonsági szobába érvén helyezd üzembe a reaktort, majd haladj tovább a rejtekfal mögül nyíló egyetlen lehetséges útvonalon: vagyis fel a létrán. A pallókon fekvő munkás mellől vedd fel a PDA-t, amivel térj vissza az



Szekrénykódok

001: 396	104: 579
003: 483	116: 972
009: 752	213: 371
017: 347	21D: 298
023: 531	386: 836
039: 102	387: 836
047: 123	452: 571
048: 123	666: 372
054: 246	669: 468
054: 142 (másodszor)	Plasma Storage: 734
063: 972	Weapons Storage: 584
078: 364	
079: 364	

irányítószobába, és használd azt a zárt ajtónál. Fuss keresztül az óriási hangáron, be az egyetlen nyitható ajtón, majd hívd a liftet a panelnél. Ereszkedj az alattad húzódó folyosóra, és rohanj keresztül az előtted lévő ajtókon és járatokon. Szállj be az újabb liftbe, és vitesd vele magad a másodikra. Innen bal kéz felé egyetlen nyitott ajtót találsz, amin elindulva a pálya végét jelentő lifthez érkezel.

25., Delta Labs (Level 2 North)

Lépj be a szemközti ajtón, ahonnan jobbra, az egymásra hányt dobozokon jutsz a következő folyosóra. Balra indulva az elágazásnál egy még élő tudósba botlasz, aki állítása szerint segített részabadítani a poklot a kutatóállomásra. Hogy némileg helyrehozza a hibáit, most a te segítségedet kéri. Töltsd le a kutatások során megtalált ereklye fontosabb tudnivalóit, majd hátat fordítva a szobának, távozz a bejárati ajtón. Indulj el visszafelé a folyosón, és nyiss be a balra nyíló ajtón. Haladj keresztül a mögöttes folyosókon is, majd a panelhoz érkezvén nyomd meg a 9-es gombot. Ezzel eléd került a szemközti fal egyik eleme. Nyomd meg a 9-est újfent, ám mielőtt a kar cselekedne, gyorsan ugorj is rá az energiacellára. Az egész procedúrára azért van szükség, hogy bejuthass a jobb oldali peremen lévő szellőzőjáratba. Szóval mikor éppen úgy fordul a szerkezet, hogy közel kerülsz a felső párkány széléhez: ugorj. Kússz végig a járatban, majd ess le a folyosóra. Nyisd ki Abrams biztonsági főnök ajtaját (931) és vedd fel belőle a BFG-t. Nyomulj tovább a folyosón, míg egy laptophoz nem érkezel. Kapcsold ki a Halon biztonsági rendszert, így immáron szabadon távozhatsz a szemközti folyosóra. A szerverekből egy plazmakúp kerül elő, amivel visszatérhetsz a kezdetekben látott folyosókra. Innen könnyedén ráakadhatsz a szobájában kuksoló tudósra, ahonnan balra kell továbbhaladnod a két zsilipajtón át, hogy használatba vehesd a teleportáló szerkezetet.



26., Delta Labs (Level 2 South)

Kelj át az üvegvitrin mögött őrzött kísérleti alanyok között, majd fordulj rá jobbra, az egyetlen nyitható ajtóra. Lépj oda az üvegfal előtti panelhez, és nyomd meg a rajta található gombot. Kövesd az így megjelenő fényforrást, végig az útvesztőben, végül kanyarodj fel a jobb kéz felé eső lépcsőre. Haladj át az apró termen, majd ugyan úgy kövesd a világosságot árasztó lényt. Az ajtó után egy lifthez érsz, amivel feljebb viteve magad már csak bal kéz felé kell elindulnod, hogy megtaláld az innen kivezető liftaknát.

27., Delta Labs (Level 3 South)

Irány az ajtó mögött jobbra fekvő biztonsági szoba! Nyisd ki a zárt ajtókat, és haladj tovább a folyosókon jobbra. A cél az a biztonsági szoba, ahol a monitoron átkapcsolhatod a nyomáskiegyenlítő szoba zárját. Ezt mindjárt le is ellenőrizheted - tőled bal kéz felé esik a Chamber 1 feliratal ellátott ajtó. Szaladj át az érdekteles termeken, majd kapcsold be a teleportot az újabb monitornál. Válaszd a második számú desztinációt, majd nyiss be a jobbra található ajtón. A szemközti ajtó mögött jobbra lesz az a biztonsági szoba, ahol kinyithatod a terem túlsó végében található kijáratot.

28., Delta Labs (Level 3 North)

Rohanj keresztül az innen nyíló szobákon, kerüld meg a leolvadt hidat, ahonnan egy kis kitérő után a mélygarázsban fekvő nyomáskiegyenlítő panelhez érsz. Kapcsold át a gombot a monitornál, majd mássz vissza a létrán. A teremben a lépcső alján találod az utolsó teleportot, ahol már csak az egyes, vagyis kijárathoz vezető gombot kell megnyomnod. Fuss be a zsilipajtón át a következő küldetésed helyszínére.

29., Delta Labs (Level 4)

Indulj el a folyosón az egyetlen járható irányba, majd válaszd a jobb oldalt az első elágazásnál. Betruger ördögi teremtményei jelennek meg a portálon keresztül, őket a legerősebb fegyverededel, és igen közelről érdemes sebezni. Persze védekezni sem árt: hátrálva és oldalazva kell kitérned a lövéseik elől. Ha mindkettő elfeküdt, már töltődik is a pokol maga…

30., Hell

Vedd fel a lehelyezett felszereléseket, és szaladj fel a szemközt található lépcsőn. A fénybe érve furcsa lebegésbe kezd tested és lelked - ám földet érés után ismét egyenesen, de ne lépj rá a megjelölt lebegő kövekre. Ha átjutottál a túloldalra, egy szentélyhez érkezel, ahol először kívül, majd belül kell rendet tenned. A rakétázó zsírgombóc elől igyekezz a pillérek takarásába menekülni és mögé kerülve kipurcantani. Vedd fel a plazmafegyvert a hátsó részből, majd automatikusan még mélyebbre süllyedsz Betruger mocskában. Igyekezz a vérben forgó koponyához, hiszen a felvételével egy ökölcsapással végezhetsz mindenkivel. Tégy is így, majd a bejárattól jobb kéz felé lépj át a boltíves ajtón.



31., Hell (Level 2)

Fuss végig a hídon, ügyelve a le-lecsapó kötömbre, majd fel a lépcsősor tetejére. Innen bal kéz felé haladj tovább, fel a lépcsőn, és be az újabb ajtón. Baktass fel a csigalépcsőn, és tépd fel az újabb ajtó ajtaját. Át az apró termen, legyilkolva a démonokat, majd újabb terem - innen jobb kéz"felé távozz.

32., Hell (Level 3)

Ugorj fel a romokon, győzd le a hájpacnit, majd tárd fel az ajtót. A kellemes meglepetés után már csak néhány kanyar bevétele vár, hogy beléphess a kékesen kacskaringózó sugárba. Az itt felbukkanó pokolkutya likvidálása többlépcsős feladat lesz: első körben például igyekezz egyáltalán túlélni a heves támadásait. A tűzgolyói között lavírozva húzódj fedezékbe az oldalt található oszlopok mögé, majd mikor tiszta a terep, próbáld leőni a körülötte repkedő világítófejű árnyakat. Ezután kapd elő a rakétavetőt, és pörkölj bele a feje felett kavargó kék gömbbe. A lényt így tulajdonképpen nem



harc következik. A két pokolfajzat kilövése után fuss át a hídon, majd be a romok közé az alagútba. A szemből jövő lényt lődd le, és menj be a járatba, ahonnan kijött. Jobbra, majd hátra arc, hogy lelődd a megjelenő lényeket. Irány tovább kell lőnöd, pár lövés után azonban mégis holtan rogyik össze. Az ereklye felvétele után a lépcső aljában lévő berendezésnél juthatsz vissza az „emberi" Marsra.

PLATINUM SHOP
5. ÉVE A KONZOLOSOKÉRT
Címünk: 1066 Bp., Ó utca 9. (az Arany J. u.-i metrónál)
Tel.: 302-6126 • mobil: 06-30-9642-532 • e-mail: platinum9@freemail.hu
PS2 - XBOX - GBA - Nintendo DS - PSP- PSX

alapgépek, kiegészítők, játékok
ADÁS - VÉTEL - CSERÉJE!
GYORSSZERVIZ
(PS2 fejcsere 12.000 Ft-tól)

CSOMAGKÜLDÉS EXPRESSZ GYORSASÁGGAL!
Több mint 2000 játék közül válogathatsz, cserélhetsz!


Gran Turismo 4 13.500 Ft
TimeSplitters 3 13.500 Ft
Brothers in Arms 13.500 Ft

PS2 alapgép
37.900 Ft
XBOX alapgép
38.900 Ft
Nintendo DS
36.900 Ft
Sony PSP
HÍVJ!!!
Logitech
Driving Force
Pro (GT4-hez)
39.900 Ft



NYITVA: Hétfő-Péntek: 10-19h, Szombat: 10-14h

33., Delta Complex

Gyűjtsd be az itt felejtett nehézfegyvereket, majd kússz be a padlón alatt húzódó szervizalagútba. A túlsó végén szambázz fel az oldalt megbúvó szervizlétrára, majd mássz át az apró járaton keresztül a szomszédos hangárba.
A rosszfiúk elintézése után irány a szemközti ajtó, majd a mögöttes lift, végül pedig egy, a lenti folyosón történő végigfutást kell produkálnod. Fel a lépcsőn, majd fel a következő lifttel is. Az egyetlen kijárat után a kissé megroggyant egészségi állapotú felügyelő vár - neked azonban most csak a PDA kell tőle. Távozz az egyetlen nyitható ajtón, majd kússz be a padló alatti járatba. Fel a létrán, majd vissza a hátad mögötti résbe. Ereszd le a szervizlétrát a kis szobában, és mássz is le rajta. A teremben készülj fel egy kis rendbontásra, majd a PDA segítségével nyisd ki az elzárt területet. A zsilipnél a következő épületrészbe masírozhatsz.

34., Central Processing

Indulj el egyenesen, majd fordulj be balra, a kitört ablakon keresztül. Most fordulj jobbra, haladj át a kihalt folyosón, majd a biztonsági kamerák képét nézve jegyezd fel a 627-es számot. Ezzel visszarohanva az előző terembe, annak túlsó végében alkalmazd az imént látott kombinációt a zárva lévő ajtónál. Tartsd továbbra is a jobbra irányt, a lebegő platformokat pedig ügyesen lovagold meg. Hívd le a liftet, hogy felvitethesd vele magad a másodikra. Innen egy laza félkör megtételével a harmadikra vezető liftig kell eljutnod. Kis folyosózgatás árán pillanatok alatt rá-



bukkansz majd arra a panelre, amivel visszamehetsz egészen a pálya elejéig, hogy átjuthass a következő pályarészre. Helyezd tehát a panelt a helyére (az eddig nem nyitható szoba ajtajára), majd a folyosókon átszaladva liftezz le a pincébe. Az éppen távozó társad mellett a zsilipnél maradhatsz Betruger nyomában.

ÉRDEKESSÉGEK

Tim Willits a Doom 3 vezető tervezője, karrierjét az eredeti Doom pályáinak készítésével kezdte, és ingyen közzétette a neten. Az id-nek tetszett a munkája, és 1995-ben alkalmazták mint designert.

35., Central Server Banks

Hogy balról, vagy jobbról kívánod megközelíteni az elkövetkező percek tenyérizzasztásra késztető helyét az már oly mindegy. A kisebbfajta világháborúnak beillő mészárlás után indulj ki az egyetlen kijáraton, majd folytasd az utadat a szobákon keresztül, míg egy nagyobb terembe nem érsz. A pöttyet Quake 4-re hajazó gördülékeny monszta legyőzéséhez őrült jó reflexek, és sok-sok kitartás szükségeltetik. Maradj távol az elektromos oszlopoktól, és vigyázz a lenyíló pallókra. Rakétával megsemmisítve a démont, kússz be a mögötte lévő járatba, és a lifttel haladj tovább a célod felé (közben a BFG-t azért ne felejtsd ott az áldozatod kezei között).

36., Site 3

Fordulj balra a folyosó végén, majd irány a garázs. Innen haladj tovább az egyetlen nyitható ajtón, majd a szentély után lépj be a labor területére. Lépcsőzz fel, majd létrázz le, végül vedd fel a monitoroknál található PDA-t. Keresd fel a balkonról nyíló ajtót, majd bal kéz felé, a laborajtó irányába indulj. Mivel nem nyithatod, így más megoldás után kell nézned, amit jelen esetben az ajtó jobb oldalán található létra szolgáltat majd. A túlsó oldalon megérkezve lépj be a tudóshoz és vedd fel a PDA-ját. Segítségével távozhatsz a kijáraton. Caplass vissza egészen a pálya eleji garázsig, ahol immáron egy paripa vár. A sárgára festett nagykörúti villamost a konzolnál aktiválva, már pattanhatsz is a hátára, hogy hipp-hopp ott teremj a bányába vezető lift előtt.

37., Caverns (Area 1)

Lépcsőzz fel az emeletre, majd haladj át szépen sorban a szobákon. Balra, majd jobbra folytatva a folyosózgatást egy kis szobán haladhatsz keresztül, amit egy újabb követ. A lift helyéhez érkezvén egyértelművé válik a feladat: az ásatás középpontjához lejutni csak akkor tudsz, ha idecsalogatod a szükséges járművet. Mássz fel az egyik közeli épület falára szerelt létrára, amiről beugorhatsz a nyitva felejtett ablakon. Nyomd át a gombot a monitoron, és liftezz lejjebb egy szintet a belső felvonóval. Az ajtón át a külső térre jutsz, ahol a gombbal immáron idehívhatod a liftet. A célállomásra megérkezvén üdvözöld viszont a kedves fogadóbizottságot.

38., Caverns (Area 1 Sublevel)

Lépj ki a szabadba, majd a jobbról támadó egységeket időben kifüstölve tárd nagyra a nagy fémajtót. Siess oda a túloldalon árválkodó létra mellé, majd mássz fel a daru kezelőfülkéjébe. Irányítsd jobbra az általa tartott ládákat, így a daru tetejére mászva könnyedén leérkezhetsz a túlsó pályarészre. Lépj be az ajtó mögötti folyosókra, majd a nagy piros ajtót próbáld kinyitni. Apró közjáték után már a lifttel utazhatsz lefelé. Innen egy kijárat van, a jobb kéz felé eső ajtó. A leszakadt hídon már gyerekjáték lesz átkelned, csak úgy, mint a lifttel a lenti szintre ereszkedned.

39., Caverns (Area 2)

Indulj el az ajtó mögötti barlangban, majd kapcsold be a fényeket a lenti generátornál (ez a Carmack gyerek rohadtul elkódolhatta magát, ha minden gombnyomásra szörnyhegyek jelennek meg...). Lépj be a hatalmas boltív alatti újabb járatba, és kapcsold fel itt is a világítást. A termek végében szaladj le a lépcsőkön, át a tojásos termen, majd a mögötte fekvő pókokkal teli boltívet is hagyd el. Az óriásrovarok támadása után lépj be a jobbra fekvő fényes ajtón, majd az áramellátás helyrepöccintése után vesd rá magad az utolsó megmérettetéshez szállító liftre.



40., Primary Excavation

Ha valami úgy kezdődik, hogy minden létező segítséget megkapsz, az már eleve nagyfokú gyanúra adhat okot. Hát, ha ez még a Doom utolsó pályája, akkor egyenesen ökölbe szorul az ember gyomra. Indulj el a balra fekvő lépcsőlejárón, majd haladj keresztül az újra és újra feltáruló újabb járatokon. A liftezés után szökkenj be a szűk járatokba, és mielőtt jobbra kanyaronnál a bal oldali mélyedésben egy id logora lehetsz figyelmes... Ezt kell megnyomond, hogy egy kis köszönetnyilvánítást olvashass a készítőktől. De a lényeg nem (csak) ez: a jobbra fekvő úriember képében találtad meg azt, akitől a mamád mindig óvott kiskorodban. Most eljött az elszámolás ideje az összes csínytevésért. Hamarjában kezdj neki egy maratoni futást kenterbeverő akcióhoz: a középső lyuk körül nyargalva lövögesd le szépen a megjelenő lényeket. Ha utolsóelőtti fegyvered aktivizálja magát, akkor uszítsd rá a főszörnyre, különben pedig a kisebb lények likvidálásával foglalatoskodj. Ezt négy alkalommal kell elismételned, majd hátradőlve végigézheted a játék befejezését. Ennyi! Ennyi?

Bagó Péter

PROJECT: SNOWBLIND



„...SNOW-BLIND: FŐNÉV. EMP-ROBBANÁS, VAGY HASONLÓ ELEKTROMOS ZAVARÁS ÁLTAL, ANNAK KÖRNYEZETÉBEN ELŐIDÉZETT KOMPLETT RENDSZERLEÁLLÁS, AMELY A BELSŐ ELEKTROMOS ÉS KÜLSŐ BIO-MECHANIKUS EGYSÉGEKET ÉRI. LEGINKÁBB A HARCTÉREN HASZNÁLT FOGALOM, MELY AZ IMPLANTÁTUMOKKAL FELVÉRTEZETT EGYSÉGEKET BÉNÍTJA MEG...”

INFO BOX

Kiadó:
Eidos Interactive
Fejlesztő:
Crystal Dynamics
Hivatalos honlap:
www.projectsnowblind.com

Megjelenés:
2005. március 4.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:	7/10
MEGVALÓSÍTÁS:	8/10
JÁTÉKÉLMÉNY:	7/10
ÖSSZHATÁS:	7/10

VÉLEMÉNY

\+
Minden a helyen van, a jól megszokott dolgokkal találkozhatunk

\-
Kicsit sok sablon került a fiúk keze közé

PS2 - XB

PLATFORMOK

Nem véletlen, hogy a Legacy of Kain szériát jegyző Crystal Dynamics várva várt, mellesleg a Deus Exre hajazó cyber-FPS-e ezt a címet kapta. A produktum először a 2004-es Electronic Entertainment Expón mutatkozott be a nagyközönség előtt, ám mindenki tudta, hogy egy az egyben a korábban ismert Deus ex: Clan Wars búján meg a programkód mögött. A Deus Ex széria második epizódjának totális bukása után nem restellték átnevezni a játékot, amely így Snowblind címen futott tovább. A futurisztikus FPS a 2065-beli Hong Kongba kalauzolja a játékost, ahol a főhős Nathan Frost bio-implantátumokkal keményen megtűzdelt szuperkatona szerepében tetszeleg: a Liberális Koalíció oszlopos tagjaként, a frontvonalak mögött harcolva próbál rendet vágni a káoszban. Az ellenség a véres kezű diktátor-generális, aki a legfejlettebb technika segítségével próbálja az emberiséget a sötétségbe taszítani… Vártuk a programot; annál is inkább, mert a Crystal Dynamics a TPS akció / fantasy játékai mellett végre más műfajban is megmérettetheti magát.

1. Arrival

Miután kis csapatod megérkezett az ellenséges bázis központjába (s ahova a későbbiekben még többször visszatérsz), rögtön egy helikopter támad rád. Ha sikerült biztosítanod a területet, a következő célpont felé veheted az irányt, amely egy újabb puskaporos gócpontnak ígérkezik. Minden egyes helyszínen, ahol kétségeid vannak a továbbhaladást illetően, bátran pillants a radarra, amely 95%-os pontossággal jelöli ki a megfelelő irányt. Hagyatkozz a technikára és a megérzéseidre: kövesd a radart, szedj le mindenkit és a mentőhelyen (Save pointok: a kékkel jelzett ikonok, bármikor visszatérhetsz hozzájuk) pihenj egyet. Folyamatos össztűznek leszel kitéve, mígnem az ellenséges erők légicsapása le nem dönti az adótornyot Józserivel fel sem eszmélsz, tíz óránál egy AttackBot duó (mini-mech szerű robotok) okoz váratlan meglepetést, hát iktasd is ki őket. Haladj a templom irányába és szüntess meg minden ellenséges aktivitást, melyhez használhatod az ott elhelyezett földre telepített, nagy kaliberű gépágyút is. Ne kíméld a folyamatosan érkező War/AttackBotokat, mint ahogy az őket követő légierőt sem.

2.Rebirth

A Tutorial (betanító) szintű első misszió teljesítése után veszi csak kezdetét igazán a Project: Snowblind nevezetű kalandtúra. Mivel súlyos sérüléseket szenvedsz, az orvosok speciális addonokat és implantátumokat építenek a testedbe: ettől leszel különleges katona és ezek az ún. bio-modifikációk lesznek felelősek a későbbi speciális képességek elsajátításáért is. Miután magadhoz térsz, rögtön feladatot kapsz: a háború nem vár, irány a fegyvertár (Armory), pisztolyod vár, fel harcra hát! A szövevényes útvonal kitalálása azonban felesleges időpocsékolás, így hagyatkozz ismét a radarra. Rövidesen rájössz, hogy egy kivételével az összes ajtó zárva van: láss csodát, ott kell továbbhaladnod, melynek eredményeképp összefutsz a főorvossal és nem sokkal később a

TIPPEK

Használd gyakran a dobható gránátokat is; ha képtelenség továbbjutni az adott ponton, valószínűleg taktikát kell változtatnod és ezek segítségével ritkítani a célpontok sorát.



fegyvereidet is magadhoz veheted. Haladj visszafelé, mígnem két katonába botlasz: ne foglalkozz velük, kövesd inkább azt a bakát, aki épp melletted masíroz el. A főorvost említve máris ajándékot kapsz: a Vision képesség segítségével láthatod a fény nem látható spektrumaiban való tevékenykedést, az infravörös védelmi berendezéseket, és bizonyos esetekben átláthatsz a falakon is. Mint minden implantátum, ez is bioenergiát igényel, melynek állapotát a HUD-on a radar alatti kék csíkkal jelzi a program. Sétálj ki az épületből a bázisközpont felé. Ahhoz, hogy tovább haladhass, fel kell törnöd a biztonsági védelmet az ajtónál: a CPU hack műveletekhez mindig használj Icepicket, amelyet a hozzá való Launcherrel lőhetsz ki. Célozd be a terminált, majd használd a Use gombot. Így már képes vagy manuálisan irányítani a védelmi ágyúkat, tehát szétlőheted azt a Security Droidot, amely a szomszédos teremben rakoncátlankodik. Átsétálva a szabaddá vált reteszen tegyél jelentést a War Roomban (taktikai szoba) ténykedő Kazanawának - ám mielőtt ezt megtennéd, látogass el a Barakkba, ahol felveheted a Riot Wallt (a spec. tárgyakról és implantátumokról készült összefoglalót külön mellékletben találod). Az időt lassító Reflex Boost bioképesség kézhezvétele után feladatod, hogy csatlakozz ahhoz a speciális osztaghoz, mely a leszálló dokknál (Landing Pad) vár téged. A rohanó katonák segítenek megtalálni a célobjektumot, ahonnét aztán rögtön bevetésre indulsz.

3. Ambush

A poszt-apokaliptikus Hong-Kong szomorú képet fest; a helikopter földetérése után nyomulj előre a társaiddal a rommá lőtt városrészen. Szedd le az ellenséget, vedd fel a gránátot, majd az épületben heverő shotgunt is. Erre haladj tovább, ahol rövidesen egy kerítés állja utad. Csimpaszkodj fel rá és mássz át a szemközti utcába.
A kommandósok után szállj be a Phoenix nevezetű járgányba és robogj el vele a tankig, amely épp szembe jön veled. Rohanj fel a szemben lévő ház emeletére, ahol keresd meg a szellőzőt és mássz át rajta. Miután kibújtál, menj le a lépcsőn, és szedd szét a tankot (ha még nem tetted volna meg.) A Store Roomban már várnak rád, így nyílegyenesen suhanj végig azon az utcán, ahonnét a tank bukkant elő. Az egyik elesett katonától szerezhetsz egy Rocket Launchert, amely nagy segítségedre lesz a méretesebb szörnyetegek ellen. Az alagút jobb oldalán levő ajtónál találsz Save Pointot, így ments egyet. Menj fel a közeli lépcsőn, és csatlakozz a II. hadtesthez. Ha sikeresen túlvagy a feladaton, megkeresheted az egyik falon levő CPU-terminált, mely a közeli zárt ajtó kinyitásáért felelős. Az emeleten rábukkanhatsz még egy bio-energiacellára és egy Nanoboost addonra is: utóbbi felettébb fontos és hasznos eszköz, mindenképp vedd magadhoz. Kövesd a radart, és használd az emeleti rádióállomást. Rohanj le az utcára, kövesd a radarjelet (későbbiekben RJ) - a párkányon átsétálva megleled a CPU-terminált. Nyittasd ki vele a zárt kaputt, és haladj a kijárat felé, ahol ismét egy felrobbantásra váró tankkal kerülsz szembe.



TIPPEK
Legyen mindig Nanoboost nálad: így ha elkerülhetetlen a vég, kapsz még egy lehetőséget. A NB implantátumaid révén feléleszt és feltölti a bio-energiádat is.

4. Interference

Chung tábornok, a békehadtest vezéregyénisége segítségedre lehet, így célszerű lenne felkutatnod. Szedd fel a muníciót és a Healthpackot a romos épületben (emelet), majd sétálj be a katonák mellett levő bejáraton. Keresd meg Chungot, közben ellenséges katonák hadával kell szembeszegülnöd. Ha végeztél a piszkos munkával, nyomás az emelet, ahol Save Point és egy kevés ammo vár rád. Rövidesen újabb feladat érkezik a rádión: ki kellene jutni a körbezárt tűzfészekből, amely csak és kizárólag a csapójátós földalatti szellőző- és szervizalagúton lehetséges. Kövesd az RJ-t, s cserébe Chung tábornoktól megszerezheted a Ballistic Shield addont - és egy rögtönzött bemutató kíséretében kis is próbálhatod. A kinyílt ajtó mögötti katonák likvidálása után igaz, elszenvedsz egy robbanást, de sebaj: használd a CPU-terminált (későbbiekben CPU), hogy kinyisd a Hatch-cset. A lépcsős helyiségből visszamenet kinyílik egy újabb zárt ajtó, menj hát be rajta. Gyalogolj le, de óvatosan, hogy ne vegyenek észre. Sétálj a Tamming CPU-hoz (RJ) a katona melletti járaton be, fel az emeletre, majd át az ablak melletti rácson. Szaladj le a CPU-hoz, és vedd használatba (Disable). Pitney, a tech. specialista szerint ez még nem elég az üdvösséghez, a kinyításhoz le kell tiltani a második CPU-t is. Kövesd az RJ-t, vissza a rácson, amely kivezet az épületből. Közelítsd meg azt a helyet, ahol az RJ-t látod. Szivárogj be a bázisba a Hatch-csen keresztül. Vigyázz a WarBotokkal, aztán vedd ismét az irányt a Hatch felé.

5. Rampage

Ez a küldetés nem túlságosan hosszú, a lényeg, hogy beszivárogj a Köztársaság bázisának legbelső bugyraiba. A piros színű szobában vedd fel a Sniper Rifle-ot, majd nyisd ki a mellette levő ajtót. Kövesd a radart, szállj be a Phoenixbe. Egy hosszabb kocsikázás veszi kezdetét, de csak a Save Pointokat és az RJ-t kell követned. Több szinten keresztül vezet az út, mígnem a végállomásnál egyik oldalt találsz egy kisebb helységet, ahonnét egy lift indul az emeletre. Tipp: cserélj gyakran autót, és használd a lövedék képességét. Rendkívül hatásos a Botok ellen.

6. Destroy

Lelövik a nem túlságosan festői Hong-Kongban cirkáló békefenntartó helikoptert: a műveletért az ellenség Rail Cannonja felelős, melyből négy is akad, így hát gyorsan hatástalanítanod kell őket.



Nyomulj előre a vörös csillaggal megjelölt bejáratig, majd ölj meg mindenkit a világító dobozokkal teli teremig. Rövidesen megleled az első Rail Cannont; az elpusztításához a szellőzőjáraton kell felmenned az emeletre, ahol a tárgyak és muníció felvétele után néhány katonával is le kell számolnod. Kapcsold ki a riasztót - ez egy roppant fontos dolog: ha a missziók során riasztásra leszel figyelmes, azt tudatja veled, hogy az ellenség bekapcsolta a védelmi mechanizmust: ágyúk, automata géppisztolyok, stb.; fontos, hogy ha lehet, először ezeket kapcsold ki. Lőj egy Icepicket a terminálba és nyittasd ki vele az lonágyú hűtőberendezésének bukóajtaját. Célozd be és lődd szét. Az eredmény: már csak 3-at kell elpusztítanod. Kövesd az RJ-t: menj ki a teremből arra, ahonnét jöttél, majd át a folyosón, mígnem egy ablakokkal övezett területre érsz.



A végén szaladj jobbra be, s keresd meg a szobából vezető kijáratot: ezzel átjuthatsz a lezárt terület másik oldalára. A Kicker felvétele után haladj tova a vitrinek irányába. Vigyázz a Spider botokkal - rohanj át és hatástalanítsd a falon levő terminált. A közeli bejáraton menj be, kapcsold ki a riasztókat, s nem sokkal később a korábbihoz hasonló módon likvidáld a Rail Cannon 2-t is. Az emeleti rácsról lefelé vezető lépcső mellett találsz Save Pointot. Haladj tovább, vigyázz a rád támadó helikopterre! Használhatod a szellőzőjáratot is, amelyekből kibújva balra, a pajzsnál találsz egy újabb nyitott járatot. Ha idáig eljutottál, hamarosan szembe találod magad a Rail Can-

Fegyverek



Carbine Assault Rifle: A játék első küldetéseiben sikerrel használhatod ezt a közönséges géppisztolyt, mely igazán csak közelről hatásos. Távolra a nagy szórási mutató miatt nem ajánlott; másodlagos funkciója gránátvető, amely kisebb, közel levő csoportok ellen javallott.



Rocket Launcher: A szövetséges erők standard, kézi rakétavetője. Méreténez képest ereje nem túlságosan nagy: mini Attackbotok, gépágyúk ellen hatásos. Másodlagos üzemmódban befogórakétákat is tüzelhetsz vele.



Shotgun: Úgy tűnik, ez a régóta alkalmazott, nagy szórással rendelkező gyilokvető a jövőben sem tűnik el a feledés homályában. Gyalogos egységek ellen javallott, mechanikai ellenfelekben nem okoz sérülést. Másodlagos funkcióként Sticky Bombs-ot lőhetsz ki vele, amely egy kis hatótávolságú, időzített robbanótöltet.



Sniper Rifle: kitűnően alkalmazható fegyver a spéci távcsöves puska, amely leginkább a problémás helyzetek megoldására való. Bármekkora távolságból elég egy lövés a fejre és a célpont inaktiválódik. Bárhol, bármikor használható a nem mechanikai célpontok ellen. Másodlagos üzemmódban sorozatlövést adhatsz le vele (5 lövés).



Rail Laser: az RL az egyik legerősebb lövedékkel megáldott speciális gyilokvető eszköz. Charge-olható (gerjeszthető) lövedéke bármilyen szerves célpontot azonnal likvidál, másodlagos Plazma Ballja pedig akár kisebb csoportok eliminálására is alkalmas. A Sniper után a második legpontosabban célzó eszköz.



Flechette: közelről nagyon hatásos, de a sorozatlövéseknél túlmelegszik, mikor kb. egy fél tárnyi lövedéket belepumpáltunk az ellenbe. Másodlagos funkciója az Attack Drones képesség, mely azon kívül, hogy megbénítja a célpont bio-implantátumait, a HUD-ját is inaktiválja néhány másodpercre.



Mine Launcher: az aknavető használatával apróbb aknát lőhetsz ki, amely a célpont egészségi állapotát 3-évél csökkenti. Másodlagos funkciója a kilőtt aknák késleltetési idejének 0-ra csökkentése, azaz azonnal aktiválja őket.



Pistol: ha már minden muníciód elfogyott, akkor sem maradsz fegyver nélkül; a kézi pisztoly kis méretét megcáfolva meglehetősen hatásos közeli és közepes távolságra levő célpontok ellen is. Alternatív tüzelési metódusát használva robbanó lövedéket is képes kilőni.



H.E.R.F: elektrosokk fegyver; megbénítja a mechanikus gépezeteket, roncsolja a HUD-ot és leszívja a célpont bio-energiáját. Közelről hatásos - nem úgy, mint másodlagos képessége, az elektromágneses impulzus golyó (EMP Ball), mely funkcióját tekintve megegyezik az előbbivel.

Másodlagos fegyverek:
Gas Grenade: a füst v. gázbombák gyalogos egységek időszakos megbénításáért felelősek.
EMP Grenade: zavarja a célpont HUD-ját és bio-modifikációit. Megszűnteti a Riot Wallsokat is.
Flash Bang: fénybomba. Az ellenfél elvakítására szolgál.
Riot Wall: megvéd a golyózáporban; elektromos pajzs, amely barikádként is használható.

non 3-mal. A jól bevált módot kövesd a végső inaktiválásához, majd pillants rá az RJ-re az utolsó RC felderítéséhez. Rövidesen találsz egy újabb mentőhelyet, amelytől nem messze egy lézeres védelemmel nézhetsz farkasszemet. Ugorj a ládákra, majd küssz át a veszélyes területen, mígnem a 0231-es jelzéssel ellátott ajtóhoz nem érsz. Igen, itt találod a Rail Cannon 4-et, ahol az emeleten újfent katonák nehezítik az életed. Lődd szét a plafonon levő gépágyút, s a CPU segítségével a fentebbiekben leírt módon hatástalanítsd az ágyút. Miután teljesítetted a feladatot, haladj a felvonó felé (RJ). Némi liftezés után újabb feladatot kapsz: a lázadók központi számítógépe itt van a közelben, célszerű lenne meghackelni. A Security panelnél hatástalanítsd a lézervédelmet, de vigyázz a rövidesen rád törő helikopterrel (a rakéták ellen guggolj le és haladj az ablakok alatt). Az emeletre való feljutáshoz a terem másik végében megbújó lépcsőt kell használnod. Sétálj a CPU-terminálhoz, melyet egy kisebb cseverészés követ a rádión… Az eredmény: a láthatatlanná válás képessége, melynek birtokában indulhatsz is következő misszióra, amely a „kissé" átépített hong-kongi Operaházba kalauzol téged.

7. Freedom

Az előzőekben megszerzett képesség Cloak néven fut és rendkívül jól használható addonként van jelen Frost testében. Szedj fel minden felvehetőt, majd kövesd a sárga csíkot a lépcsőn; használj Ballistic Shieldet, mert sokan jönnek ellened. Elsődleges feladatod, hogy a bejuss a gyár/börtön fő biztonsági központjába és ott a rabokat felkelésre/szökésre buzdítsd - így hát fedezd fel a területet az A01-es blokkban: szedd fel a muníciót, majd haladj tova a sárga jelzés nyomvonalán. Érdemes szétlőni a kamerákat, mert képesek beriasztani és az elég kellemetlen dolog. Rövidesen egy ajtóhoz érsz, mellyel lejuthatsz a B02-es blokkba. Szaladj előre a kék csíkon és keresd meg a CPU-terminált, mellyel kinyithatod a börtönzárkákat. Ha ezzel kész vagy, vezesd az Echo alakulatot a lifthez. A CPU megtalálásához használd a szellőzőrendszert, de a radar mentőhelyet is jelezni fog. Tovahaladva találsz egy MedicalBotot (felgyógyít), illetve egy aknavetőt (Mine Launcher) is. Rövidesen egy fényárban úszó, fákkal teli nagy terembe érsz, ahol nagyon nehéz csatára számíts. Sokan jönnek, használj ellenük gránátokat, majd ha végeztél, rohanj a terem másik végében található lifthez.



8. Riot

Miután sikeres volt a lázítás, fel kell kutatnod Dr. Joseph Liawot, majd meg kell szóktetned a börtönből. A fogva tartottak információival tudnak szolgálni a prof helyzetét illetően, célszerű lesz őket meghallgatni. Miután katonáid kinyitották a rácsot, kövesd a sárga csíkot és közben öld meg a rád támadó ellenfeleket. Használd a létrákat a továbbjutáshoz, melyek átvezetnek a konténerek tetején. Később találsz egy ajtót, melyek mögött AttackBotok várnak rád. Láthatatlanná válva juss el a telepített gépágyúig és rendezd le őket. Ezek után nincs más út, ismét a konténerek tetejét kell igénybe venned. Egyik falán hatalmas lyuk tátong, mellyel átkerülhetsz a túloldalra. A lenti, mellesleg jól megbúvó „fémketrecben" meg fogod találni a CPU-terminált: kapcsold ki vele a biztonsági rendszert. Igaz, így már az ajtón nem tudsz kimenni, de használd a mögötted levő létrát és juss egy szinttel magasabbra. Bújj be a szellőzőbe és ess le: a szemközti, kinyitott rács mögött beszélj a dokival. A beszélgetés rövid lesz, a hátad mögött egész osztag érkezik a kivégzésedre, de ne hagyd meg nekik ezt az élvezetet. Öld meg őket és rohanj vissza a torony II. szintjére. Lám, egy helikopter érkezik, mely azon mesterkedik, hogy kimentsen benneteket. Az akció sikeres, így már elhagyhatod a vérengzés helyszínét.

9. Return

Földet érés után megkapod a játék egyik legjobb fegyverét a H.E.R.F „személyében", amely képes az elektromechanikus eszközök hatástalanítására, emellett rendkívüli erővel támadja az élő szöveteket is. Elsődleges feladatod, hogy azonosítsd a bázis belsejébe vezető bejáratot - ehhez azonban őrök egész hadán kell átmenetelned. Vess be mindent, taktikázz, használd a spec. képességeid, mert ennek hiányában rettenetesen nehéz lesz az előrehaladás. Nyomulj előre, át az ajtókon, mígnem a másik szektorban el nem érsz a Save Pointhoz, amely mellett találsz egy létrát is, mellyel feljuthatsz a tetőre. A létrás megoldás mellett a földön járva is át lehet hatolni a védelmen, de ott sokkal macerásabb az előrehaladás (Cloak segítség lehet). Bizony, az első bevetésed helyszíne ez, csak most épp éjszaka van. A Warbotok ellen használd a HERF-et, majd kövesd az RJ-t.

10. Infiltrate

Miután sikeresen behatoltál a bázisra, kutasd fel a némiképp átszerveződött War Roomot és próbálj meg beszélni Kazanavával. Fedezd fel a területet: a szellőzőn át bejuthatsz az Armoryba, ahol aztán a főfolyosón menetelve találsz mentőhelyet is. A védelmi rendszert az orvosi szobában található CPU-terminálnál iktathatod ki. Ugyanitt találsz egy másik szellőzőjáratot, amelyen átkúszva a kertbe vezető zsilipkaput (Courtyard door) tudod kinyitni. Menj tova az eléd tárult új útvonalon és likvidáld az összes katonát, Warbotot, ellenséget. Rövidesen találni fogsz egy újabb kapcsolót, amellyel a belső templom ajtaját tudod kinyitni (Inner Temple door). Haladj is át rajta (RJ) majd a jobbra levő első ajtón menj be, fel a létrán, tovább az ott található szellőzőbe: így jutsz ki az álmennyezet-

re. Haladj át, majd ess le és keresd meg azt a szellőzőt, amelyik nyitva van. Átmászva rajta a teremben levő CPU-nál nyisd ki a War Room ajtaját. Kússz tovább a szellőzőn, vedd fel a CPU Spike-ot. Használd a Sec. Terminált, hogy inaktiváld a War Room folyosón levő biztonsági lézereket. Így már át tudsz mászni alattuk - egyenesen Kazanawa holttestéhez. Bizony, felettesünk halott, eltették láb alól az ellenséges erők. Üzenet azonban van, nem is akármilyen: meghallgatása után nyomban a szerverszoba felé kell venned az irányt, hogy felrobbantsd a központi számítógépet. Kövesd a hologramot, menj be az ajtón és keresd meg a CPU-t, majd írd be az önmegsemmisítési kódot, melyet a parancsnok mondott. A detonáció rövidesen bekövetkezik, te pedig a füstfelhőt magad mögött hagyva elmenekülsz a helyszínről.

TIPPEK

Nem biztos, hogy mindig a lerohanás a jó megoldás: sokkal többet érsz, ha lassan, minden lépésed megfontolva, titokban lopódzol be a tűzfészkekbe. Tipp: váratlan támadás!

11. Breakout

Miután sikeresen felrobbantottad a bázis központját menekülőre kell fognod a dolgot - nem is akárhogy. A feladat, hogy a rád rontó katonai osztagok ellenére kijuss a barakkból. Rengeteg gyalogos egységet meg tudsz ölni a gránátok használatával: nyomulj ki az udvarra, majd a ládák mögötti ajtón áthaladva szedd fel a vitrinből a muníciót. Vedd az irányt a szemközti bejárat felé: a rádión bejelentkező Pitney szerint csak a landoló állomás alatti vészjáraton keresztül hagyhatod el a helyszínt, így a radart segítségül hívva keresd meg a célobjektumot. Mielőtt azonban elindulnál, haladj jobbra, ahol néhány katona kivégzése, egy szellőző járat felkutatása után találsz egy bejáratot mögötte egy létrával, amely bizony egy Save Pointot rejt. Pihenj egyet, és haladj a barikád felé. A program figyelmeztet, hogy erre bizony nem lehet továbbjutni, kénytelen vagy alternatív útvonalat választani. Vedd elő a radart és kövesd az RJ-t. Fuss vissza a kertkapuhoz, aztán haladj is el mellette: a felrobbantott szoba mellett öld le a katonákat, és kövesd az RJ-t. Lassan nyomulj előre, rengeteg ellenfél vár rád. Rövidesen egy újabb kerthez érsz, ahol először a gépágyús tagot szedd le. Két ajtón átmenetelve egy elegáns balra fordulással ismét Save Pointot találhatsz. Most már nincs más dolgod, mint követni az RJ-t, de Pitney szerint ejtsd útba az Armory Roomot is, ha fogytán van a lőszered.

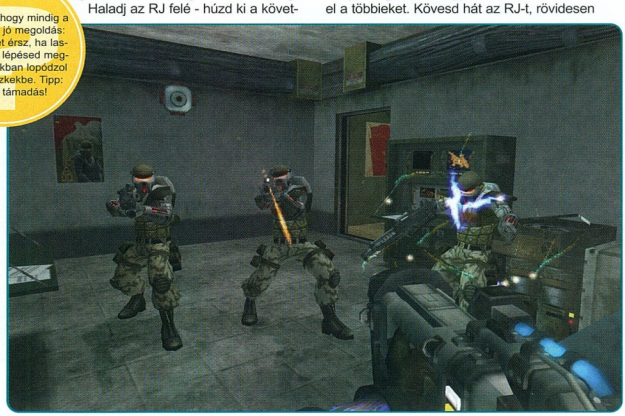


Érdemes a kisebb szobákat is átkutatni, gyógyító csomagok egész sorát szedheted fel. Az egyik szobában elkapsz egy rádióbeszélgetést, melyben társaid azt ecsetelik, hogy a pajzs hatástalanításához elég nagy robbanótöltetre van szükség. Ez most ne érdekeljen, kövesd az RJ-t, mellyel rövidesen elérsz a Landing Pad-hez. Sniperrel szedd le a katonákat a lőállásokból, aztán vedd az irányt a leszállóhely alatti bejárathoz.



12. Rescue

Ahhoz, hogy a csatát tovább folytathasd, a megmaradt koalíciós egységhez kell csatlakoznod. Kiérve a szabadba rengetegen támadnak rád. Szedd le a gépágyúst (használj ballisztikus pajzsot.) Kövesd a radart a továbbjutáshoz, amellyel egy újabb kertbe érhetsz, ahol Save Pointot is találhatsz. Óvatos legyél, mögüled is érkezni fog szeretetcsomag. Haladj az RJ felé - húzd ki a követ-



kező Save pointig, amely a következő szektorban található. Rövidesen megtalálod Pitney-t, akivel a rádióhoz szaladtok, mivel feltétlen légi tisztogatást kell kérnetek. Kövesd a bunker mélyébe, ahol felveheted a Flechette-et, mely plazmát lövell ki magából és a HERF mellett az egyik leghatásosabb gyilkolóeszköz. Rövidesen azonban betör az ellenség, neked pedig valahogy ki kell jutnod, ugyanis a mentőosztag a Landing Pointra kell, hogy leszálljon. Iszonyatos vérengzés veszi kezdetét a felszínen: egészen addig kell tartanod a pozíciót, amíg meg nem érkezik a felmentő sereg. Végezetül elmenekültök a helyszínről, de a generális még mindig él és ez nem jó pont…

TIPPEK

A Riot Wallok kezdetben nem, de későbbiekben nagyon hatásosak: megvédheted magad vele az ellenséges hordáktól.

13. Descent

A találkozási pontnál rögtönzött taktikai megbeszélés eredménye: így vagy úgy, de a tábornoknak el kell pusztulnia. Sajnos segítség nélkül maradtatok, a NATO egységei sem tudnak elegendő erőforrást átcsoportosítani. Csupán azon a 19 katonán múlik, hogy a jelenleg a csatornarendszerben bujkáló tábornokot eliminálják. A speciális alakulatok, melyek az ellenség legfőbb harci vezetőjét védik, erős egységek: valószínűleg a legmodernebb álcázó berendezésekkel vannak ellátva, így katonáid nem könnyű harcnak néznek elébe.

Már az akció elején problémákba ütközöl: a csapat egy része eltűnik, így kénytelen-kelletlen ki kell derítened, mi történt velük. A felkutatásukhoz az RJ-t hívhatod segítségül: mássz fel a létrán, így át tudsz haladni az előtted levő rácson. Kutasd fel Sgt. Stilwellt, aki a radar szerint a csatornarendszerben tartózkodik. Mássz hát be és kövesd az RJ-t, így nem tévedhetsz el. Új ellenféltípussal találkozol: ők olyan láthatatlan katonák, mint Save Pointoz érsz. A feladat, hogy átjuss a védelmi rendszeren: ehhez folyamatosan a radar célobjektumát kell követned. Az ellenfelek könnyű likvidálásához a sniper-headshot a nyerő formáció. A védelmi mechanizmushoz érve a Kickerrel iktathatod ki a kapcsolót. Haladj fel a lépcsőkön, az ajtókon át az AttackBotig, majd a folyosó jobb végében található faládákat áthozva már át tudsz jutni a lézernyalábokon. A radar továbbra is követendő, de néhány katonát, ágyút és riasztót még likvidálnod kell. Kicsivel továbbhaladva azt a gyors feladatot kapod, hogy szivárogj be a Control Centerbe. Tedd is meg - némi előrenyomulással elérheted, ahol majd egy kis hacker-tevékenykedés eredményeként leállíthatod a központi számítógépet. Az előrenyomulás fázisai: a földszinten levő csöveken át eljutni a létráig, ott fel az emeletre - mindeközben le kell szedni a szemből vígan lövöldöző rémségeket. Mialatt te a továbbjutással szenvedsz, a többiek közlik rádión, hogy azonosították a tábornokot és megjelölték a radarodon. Hurrá, nincs más dolgod, minthogy kövesd a jelet, s ezzel ki is jutsz a feladatként megjelölt Control Centerből. Használd a falon levő CPU-terminált a CC ajtó kinyitásához: a művelet következtében katonák özönlenek be, így kénytelen vagy őket a másvilágra küldeni. Menj ki az ajtón, és haladj addig, míg meg nem találod a felmentő sereg első hadtestét. A továbbjutás csak karnyújtásnyira van, irány hát a következő szektor.

14. Vengeance

Már nem vagy messze az elsődleges célponttól. Mialatt azonban eléred a kulcsfontosságú szervizalagutat, fel kell derítened az ellenfél titkosan fejlesztgetett prototípus-fegyverét is. Pitney szerint egy speciális földi gyilokvető munkálatain fáradoznak, amely pusztítóbb lesz minden eddigi kézifegyvernél.

PROJECT: SNOWBLIND

VÉGIGJÁTSZÁS

A következő teremben levő létrán mássz fel a csatornába: haladj előre, a létrák segítségével megkerülheted a lézeres védelmet. Néhány katona likvidálása után rádión figyelmeztetnek, hogy melletted levő teremből származó nagy energiaforrás valószínűleg a prototípust sejteti. Mássz le, be a terembe, és likvidálj mindenkit. Az asztalon levő, mellesleg Rail Laser nevezetű tárgyat szólítsd magadhoz, amely nem más, mint a Rail Cannon hordozható verziója. A kilövellt Laser Beam bármilyen kisebb objektumot megsemmisít, míg másodlagos funkciója, a Plasma Ball azonnali robbanást idéz elő. Eztán mássz fel a létrán át a csövekre és kövesd az RJ-t. Ki kell menned a folyosóra és ott felmászni a létrán a következő szintre. Miután elérted a Maintenance Tunnels-t, Dr. Liaw elmondása szerint valahogy be kell jutni a főbejáraton. Egyenesen nem lehet, így kénytelen vagy kerülő úton behatolni. Kövesd az RJ-t, egészen a mentőhelyig, majd egy oszlopokkal teli teremig: öld le a katonákat, és haladj tovább (ha nagyon muníció híján vagy, nézz be a szellőzőnyílásokba). Behatoltál a Control Centerbe: nincs más dolgod, mint megkeresni a Mainframe Roomot. Szaladj tovább, amíg egy újabb csatornába nem érsz: használj a távoli ellenfelek leszedéséhez Sniper Rifle-ot.
A jobb oldalon találsz egy szellőzőnyílást: mássz át rajta és máris elmenthetsz a játékállást. A másik teremben levő ellenfelek elpusztítása után keresd meg a repedést a padlón és ess le. Ez a szerverszobába vezet, ahol többek közt a generálist is találod. Némi csevely után elkövetkezik az elkerülhetetlen harc: nem túlságosan nehéz ellenfél, a titok kulcsa a folyamatos mozgásban van. Néha Attack- és SpiderBotokat küld rád, ezeket likvidálnod kell, aztán ismételten a generálissal foglalkozhatsz. Tipp: használj Sniper, Flechette és Rail Laser lövedékeket.

15. Assault

Miután sikeresen térdre kényszerítetted a legfőbb ellenfelet, és kijutottál a csatornából, egy csapat kommandóssal találod szemben magad. Sebaj, ismét szerezhetsz egy speciális képességet, amely az Electrical Storm névre hallgat. Pitney bejelentkezése után új feladatot kapsz: a légitámaszpont irányítótornya felett kell átvenni a hatalmat. Itt nem tudok sokat segíteni, menetelni kell folyamatosan előre: a Botok ellen használd az újonnan megszerzett képességet, majd menj át a kapun, aztán az épület jobb oldalán levő létrán felmenve tegyél rendet az emeleten is. A lépcsőházban felfelé haladva egy látványos bemutatóval megérkezik Chung tábornok. A segítség nem tud leszállni a légelhárító lövegek ténykedése miatt, így hatástalanítani kell őket. A lépcsőházban a földszintre leérve találsz Save pointot - vedd is igénybe, szükség lesz rá. Menj ki az épület előtti térre, és likvidáld a rád törő sereget. Rohanj át a nagy kapun, és kövesd csapattagjaid irányát, miközben Pitney bejelentkezésére leszel figyelmes. Charlie osztagának mindenképpen tartani kellene a már megszerzett állásokat, de segítség nélkül nem megy, így neked kell odasietned. Kövesd az RJ-t, menj be az ajtón és használd a CPU-t, hogy letiltsd a Sam Turret lövegeket. Az egyiket már sikerült, a másik inaktiválására is szükség van; RJ, majd némi harc után leomlik egy hatalmas gerenda, amelyen felmenetelve folytathatod tovább az öldöklést. Nyomulj előre, míg meg nem pillantod Chung tábornokot akció közben. Sajnos ő az ellenséges beavatkozást nem éli túl, neked azonban tovább kell menned. Menj be a bejáraton, és tiltsd le a másik lövegtornyot is. Mivel a tábornok meghalt, te lépsz a helyébe: nem erősséged a beszéd és a nagy szavak, de megkapod a végső missziót: meg kell semmisíteni a fő ellenállás irányítótornyát, hogy az emberiség végre szabadon élhessen…



TIPPEK

A Kickerrel a látszólag elérhetetlen ládákat is megszerezheted. Elsődleges gerjesztéskor taszító, másodlagosként pedig vonó hatást fejt ki, mellyel megszerezheted őket.



16. Nightfall

Ahhoz, hogy bejuss a Republic Base-ra, hatástalanítanod kell a pajzsgenerátort, amely az erődítményt védi. Be kell szivárognod a létesítménybe, miközben el kell pusztítanod a Mortar ágyúkat is. Szedd le kétoldalt az ellenséges állásokat, majd a baloldali szellőzőnyílásán át megtalálhatod azt a CPU-terminált, mely ezeket a lövegeket kiiktatja. Ha ezzel megvagy, akkor a rácsok mögött raboskodó két szövetséges katonát is kiszabadíthatod, ez a másodlagos objektíva. A Botok ellen a csövekkel teli harcmezőn használd a szintén ott heverő Hydra járműveket, A radart követve találhatsz mentőhelyeket is: gyakran térj vissza, szükség lesz rájuk. Lassú előrenyomulással használd a Hydrák ágyúit és rövidesen megtalálod az egyik pajzsgenerátort. Az elpusztításához az energiatelepeit, a Node-okat kell kilőnöd, amelyek közvetlenül mellette találhatóak (4 db pirosan világító cella). Ugrass át a Hydrával a leszakadt hídon, majd haladj a radar irányába. Ha a generátort elpusztítottad, keresd meg az RJ segítségével a másodikat is, és a fentebb leírt módon semmisítsd meg.

17. Revenge

Miután a pajzsgenerátor elpusztult, úgy döntesz, egyedül indulsz a torony ellen. Ahhoz, hogy a szigorúan őrzött területre bejuss, meg kell szerezned a belépési kódokat. Menj a központba, a hologramos csarnokba, öld meg a katonákat (az emeleten is). A kinyílt bejáraton áthaladva rövidesen találsz Save Pointot. Menj tovább a folyosón: SpiderBotok inváziója után a jobb oldalt találsz egy szellőzőnyílást: alá kell vinned egy ládát, úgy már be tudsz mászni. Kússz át rajta, majd a kijáratnál szedd le az ágyús őrt. Az ajtó természetesen zárva van, úgyhogy a szemközti rácson keresztül ismét kúszás következik: kijutván térképezd fel a terepet és haladj a radar felé, mígnem elérsz egy újabb CPU-terminálhoz. Nyisd vele ki a Generator Aces Doort. Pitney elmondása szerint ha elpusztítod a Power Node-okat, felrobbanthatod az egész kócerájt, neked sem kell több, kövesd a radart a feladat elvégzéséhez. A botok ellen HERF, a katonák ellen a gránátok hatásosak. Az RJ-t követve sok SpiderBottal találkozol, de az imént említett fegyverrel eredményesen küzdhetsz ellenük. Utad során támpontként egy hatalmas ionágyúhoz is elérsz, de nincs más dolgod, mint követni a radarjelet. Az AttackBotokat, katonákat legyőzve egy újabb mentőhelyhez érkezel, s rövidesen megleled a generátort is. Szaladj gyorsan a pirosan világító helységbe, s használd a CPU-terminált. Kinyílnak a Node-okat védő szárnyak, és a sok gyalogos egység mellett ki kell lőnöd mindegyiket.

18. Escape

Nathan Frost a bio-modjait felhasználva, a nagyobb robbanás érdekében megsemmisíti a generátort. El kell hagynia az objektumot, mielőtt az atomjaira robban. Ez nem más, mint egy time run: nincs más dolgod, mint rohanni, ahogy csak tudsz és minél több Healthpack-et felszedni. Ha sikerül, láthatod, ahogy a generális egykori birodalmának utolsó jelzőbástyája is felrobban és új időszámítás veszi kezdetét.

vaaki

Bio-implantátumok

Ballistic Shield: egy rendkívül jól használható elektromágneses védőpajzs, amely a legtöbb sebzési forma ellen hatásos védelmet nyújt.
Cloak: láthatatlanná levő implantátum. Bizonyos ideig, vagy az első sebzésedig rejt el a nagyvilágtól.
Infrared Vision: a láthatatlan ellenfeleket, védelmi berendezéseket feltárja és a sötét helységekben jön jól.
Electric Storm: feltöltött állapotban lightning-boltokkal felére sebzi a körülötted levő célpontokat. Áthatol a Riot Wallokon, de nem pusztítja el őket.

Killzone	10990
Fifa Street	Hívj!
Gran Turismo 4 + Metal Gear 3	Akció!
Brothers in Arms	Hívj!
Devil May Cry 3	Hívj!
WRC 4	7990
Ace Combat 5	9990
NHL 2005	7990
Jak 3	Akció!
The Getaway Black Monday	9990
2002 Fifa World Cup	1990
7 Blades	1990
After Echo	1990
Air Ranger Rescue	1990
Armored Core 2	1990
Army Men: Air Attack	1990
Blood Omen 2	1990
Boxing Champion	1990
Cel Damage Overdrive	1990
Charlies Angels	1990
City Crisis	1990
Colin McRae Rally 3	1990
Dark Angel	1990
Dark Summit	1990
Dead to Rights	1990
Defender	1990
Der Her Der Finge	1990
Deus Ex	1990
Dirt Track Devils	1990
Downtown Run	1990
Driver	1990
Driving Emotion Type-s	1990
Dune	1990
End Game	1990
ESPN NBA Basketball	1990
ESPN Winter X-Games	1990
Ever Grace	1990
F1 Career Challenge	1990
F1 Racing Championship	1990
Fallout: Brotherhood of Steel	1990
Fifa 2001	1990
FIFA Football 2003	1990
Fighting Fury	1990
Formel Eins 2001	1990
Freaky Flyers	1990
Fussball Manager 2004	1990
Futurama	1990
Gadget Racers	1990
Giants	1990
Gradius II & III	1990
Gran Turismo 3	1990
Gran Turismo Concept	1990
Grand Prix Challenge	1990
Groovender	1990
GT-R 400	1990
Gungriffon Blaze	1990
Half Life	1990
Hunter: The Reckoning Wayward	1990
Indy Car Series	1990
International League Soccer	1990
International Superstar Soccer	1990
International Superstar Soccer 3	1990
Jade Cocoon 2	1990
James Bond 007 Nightfire	1990
Jet Ion GP	1990
Jonny Moseley Mad Trix	1990
Kengo	1990
Kessen	1990
Largo Winch	1990
LMA Manager 2002	1990
LMA Manager 2003	1990
Lotus Challenge	1990
Mad Maestro	1990
Metal Arms	1990
Minority Report	1990
Mobile Light Force 2	1990
Mobile Suit Gundam	1990
Mojo!	1990
Motorsiege	1990
Mummy	1990
NBA Hoops	1990
NBA Street	1990
New York Race	1990
NHL 2003	1990
No One Lives Forever	1990
Oni	1990
Penny Racers	1990
Play it Pinball	1990
Police Chase Down	1990
Portal Runner	1990
Pride Fighting Championship	1990
Prisoner of War	1990
Pro Evolution Soccer 2	1990
Pro Rally 2002	1990
Project Eden	1990
Raging Blades	1990
Rally Fusion	1990
RC Revenge Pro	1990
Road Rage 3	1990
Road Trip Adventure	1990
Roadkill	1990
Robot Warlords	1990
RTX	1990
Seek and Destroy	1990
Shifters	1990
Shinobi	1990
Sky Surfer	1990
Smugglers Run	1990
Smugglers Run 2 Hostile Territory	1990
Snowboard Racer 2	1990
SOS Final Escape	1990
Soul Reaver 2	1990
Space Channel 5	1990
SSX Tricky	1990
State of Emergency	1990
Street Hoops	1990
Super Trucks	1990
Superman	1990
Surfing H30	1990
The Getaway	1990
The Sum of all Fears	1990
The Thing	1990
This is Football 2003	1990
Thunderhawk	1990
TOCA Race Driver	1990
Total Club Manager 2004	1990
Twisted Metal Black	1990
UEFA Challenge	1990
VIP	1990
Virtua Cop Elite Edition	1990
V-Rally 3	1990
Wild Wild Racing	1990
Wizardry	1990
World Destruction League	1990
World Racing	1990
WRC II Extreme	1990
XGRA Extreme G Racing	1990
X-Squad	1990
X-Treme Express	1990
Zone of the Enders	1990
Xill	2990
Arc	2990
Battlestar Galactica	2990
Black & Bruised	2990
Burnout 2	2990
Commandos 2	2990
Deadly Skies III	2990
Def Jam Vendetta	2990
Die Hard	2990
Downhill Domination	2990
Fifa 2004	2990
Final Fantasy X	2990
Gladiator	2990
Gladius	2990
GTA III	2990
Hitman 2	2990
Hulk	2990
Indianapolis 2005	2990
Juventus Football	2990
Kingdom Hearts	2990
Mace Griffin Bounty Hunter	2990
Mission Impossible	2990
NBA 2004	2990
NHL 2004	2990
Primal	2990
Prince of Persia	2990
Pro Evolution 3	2990
R:Racing	2990
Rayman M	2990
Real Madrid Football	2990
Rugrats	2990
Silent Hill 2	2990
Simpsons Hit and Run	2990
SOCOM	2990
Splashdown	2990
Splinter Cell	2990
Spy Hunter 2	2990
Stuntmen	2990
Surrimoner 2	2990
Terminator 3	2990
This is Football 2004	2990
Total Club Manager 2004	2990
Turok	2990
Wrath	2990
WRC Rally 3	2990

Gameboy Advance 10990

Xbox gamepad 6490

PS2 RGB cable pro 1490







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

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

→ KISZAKADVA A SZÁMODRA ISMERŐS VILÁGBÓL VAJON KÉPES LENNÉL-E EMBERFELETTI ERŐDDEL PORRÁ ZÚZNI EGY HATALMAS CYBORG DROIDOT? MESTERLÖVÉSZ ÖSZTÖNEIDDEL KILOMÉTEREKRŐL LE TUDNÁL-E SZEDI EGY VÉRENGZŐ FENEVADAT, MIALATT AZ ISTENEK NYUGALMÁT HÁBORGATOD? KÉRDÉSEINK TALÁN A WACHOWSKI TESTVÉREKHEZ IS SZÓLHATNÁNAK, DE MI SOKKAL INKÁBB A MIDWAY VÁLASZÁRA LENNÉNK KÍVÁNCSIAK, MIKOR A LEGÚJABB, MELLESLEG XBOX EXKLUZÍV UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICTOT VETETTÜK GÓRCSŐNK ALÁ...



INFO BOX

Kiadó:
Midway
Fejlesztő:
Epic Games
Hivatalos honlap:
www.unrealchampionship2.com

Megjelenés:
2005. április 22.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Igazi UT2k-s hangulat, hosszú szavatosság, gyors, vérgőzös akció, kivégzések.

–

Mesteri fokozaton kegyetlenül nehéz, néhány bevált játékmódot átmenthettek volna a korábbi verziókból.

→ DVD: VIDEÓ

XB

↑ PLATFORMOK

Mindig is hívei voltunk a gigászi összecsapásoknak: LAN-partijaink, kedélyes baráti összejöveteleink alkalmával előszeretettel emlegetjük fel a rég- és közelmúlt hatalmas Unrealos eseményeit. Sohasem tartottuk magunkat „kvékereknek", sokkal inkább a világ sötétebbik szegmenséhez tartoztunk. A PC-s bilentyűzetet letéve azonban megszűnt a varázs, s egészen mostanáig nem is jelentkezett újra: az Xbox tábort boldogító Unreal Championship első epizódja nem domborított akkorát, mint azt a kiéhezett közönség várta. Néhány napja azonban új csillag tűnt fel az égen, melynek ragyogó fénye a patinás Ataritól a Midway ölébe avanzsált Unreal Championship 2: The Liandri Conflictet hirdette. Új égitest születésénél voltunk jelen… És valóban: jó néhány kellemes óra után bizton állíthatjuk, hogy a folytatás fényesen tündöklővé varázsolja az Unreal univerzum díszesen csillogó logóját immáron konzolokon is. Az Unreal Championship 2 (UC2) beszippant, és nem enged addig, amíg ki nem facsarta belőled a kötelező adrenalinadagot: gyors reflex, izzadó kezek, átjátszott éjszakák várnak rád, ha egyszer megkaparintod.

EVOLÚCIÓS LÉPCSŐFOK?

Az UC2 ahogy lenni szokott, technológiai csodának indult: a 2004-es GDC-n (játékfejlesztők konferenciája) pillanthatta meg először a nagyérdemű, mikoris az Epic és a Microsoft munkatársai közös show keretein belül mutatták be a revolúcióként beharangozott konzolos FPS-t. Már akkor tudtuk, hogy nem holmi tömegjátékkal fogják kiszúrni a szemünket: a megannyi kép, infó valami egészen újat sejtettek. Az akkoriban AMC-ként (Acrobatic Melee Combat) emlegetett produktum új stílust teremtett, melynek azonban kellett még egy kicsit „érnie" ahhoz, hogy tökélyre sikeredjen.

A The Liandri Conflict az Unreal franchise tagja, amely azonban egy teljesen új evolúciós lépcsőfokként kezelve mutatja be a tradicionális FPS-ek egyik következő lehetséges formációját. A már nagyon várt folytatás teljesen új single és multiplayer játékmódjával, játékosan akrobatikus mutatványaival, külső és belső kamerakezelésével és a fokozott közelharci ütközeteivel domborítja ki legnagyobb előnyét: a lendületes játékmenetet, mely a gyors akciókból, a remekül kidolgozott mozgásokból, és a korábbi Unreal Tournament epizódok hangulatából fakad.



TIPPEK

Minden meccsed előtt nézz szét alaposan a pályákon, hogy megtaláld a rejtett helységeket, melyből nem is egy akad a nagyobb volumenű hadszíntereken. Egy-egy elfoglalt lőállás a camperek igazi búvóhelyévé válhat, célszerű ezeket minél előbb felderíteni.

„IN MEDIAS RES"

Huszárvágással a közepébe: a látványos intró után rögtön a főmenüben találhatod magad. Felépítését tekintve a program három nagy

egységre (Sztori mód, Rögtönzött harc, valamint Hálózati játék) bontható - ebből az első kettő igényel alaposabb boncolást. Mielőtt bármibe is belekezdenél, az Optionsben a PC-ről



visszaköszönő beállítások konzolosított formájában kutakodj először. Az Audio részlegben a könnyebb érthetőség kedvéért beállíthatod a feliratozást, illetve a kommentárszereplőt is. Az első meglepetés itt érhet: az MK Announcer ugyanis a jó öreg Shao Kahn szinkronhangját rejti maga mögött... Hogy lehet ez? Az Unreal mindig is vérgőzös és akrobatikus mutatványairól volt híres - nem csoda tehát, hogy a hozzá oly jól passzoló Mortal Kombatot (ami mellesleg a kiadóként bábáskodó Midway egyik fő vonalát szolgáltatja) belefonták a produktumba. Ez valójában annyit jelent, hogy a verekedős játékok egyik klasszikusából átvett karakterekkel, helyszínekkel és eseményekkel találkozhatsz majd az összecsapások során, amely igazán üdítő színfoltja lett az UC2-nek.

Visszatérve az Optionsre: a Controller menüpontban ötféle előre letárolt gombkiosztást variálhatsz, de saját beállításra nincs lehetőség - igaz, ez szükségtelen is: a választható módozatok közül biztosan mindenki megtalálja a számára és a küzdési stílusára legjobban megfelelőt (Pistooler, Sniper, Swap Combos, Swap Melee és az alapértelmezett). A Gameplay-ben kaptak helyet a játékmenetre vonatkozó beállítások: eldöntheted, hogy kézifegyverrel vágsz-e neki a küzdelmeknek (Start Melee) és hogy engedélyezed-e a vágó-szúrófegyverekről való automatikus visszaállást. Fontos még a fegyverek prioritási szintje is: megadhatod, hogy a következő gyilokvetőre való átálláskor (pl. muníció elfogyásakor) melyik legyen az automatikusan kezedbe kerülő gyilkoló-eszköz; ha nem vagy biztos a döntésedben, válaszd a fehér gomb által javasoltat.

Az Advanced menüpont a botok / játékosok üzeneteinek megjelenítését, és a célkeresztrásegítést kínálja fel amellett, hogy az egyes fegyvereknél használt kameranézetet is testre engedi szabni. Beállíthatod például, hogy a BioRifle esetében TPS-, a Stingert választva pedig FPS-nézetből látszódjon karaktered. Mivel az UC2 profil alapú, ezért a Profiles menüpontban kreálnod kell egyet, különben nem nagyon jutsz előre a játékban. A létrehozás a szokásos módon történik: a név, karakter és nehézségi szint megadása után már el is mentődik a merevlemezen. A módosításra a későbbiekben is lehetőséged van, mindezt az Y gombbal teheted meg. Ennyi előzetes után már túl vagy az előzményeken, indulhatsz is a bajnokságon!

TUDTAD-E?!

Az adrenalin véreloszlást szabályozó mellékvesevelő-hormon. Hatására vészreakció alakul ki: nő a szívfrekvencia, a vérnyomás, emelkedik a vércukorszint, a zsigeri szervekben szűkülnek, a vázizmokban tágulnak az erek, a szőr felborzolódik, a pupilla kitágul, a légzésszám növekszik.

FELKÉSZÜLNI...

Mint ahogy azt említettem, az UC2 három nagy szegmensre bontható, ebből kettőt boncolok részletesen: egyjátékos kalandozásra a sztori mód (Story Mode) való, azonnali akcióhoz pedig az Instant Action menüpontot kell választanod. Midway-ék nagyon helyesen döntöttek, amikor gondoltak azon játékosokra is, akik esetlegesen nem online vagy hálóban, hanem egyedül szeretnének gyakorolni: nekik a botokat felvonultató Instant Action mellett a sztori kínálja fel a lehetőséget, ahol egy előre meghatározott történet alapján haladhatnak előre. A választott profil nyugtázása után több, eddig még nem látott játékmód kiválasztására is lehetőség adódik. Megjegyzendő, hogy nagyon okosan a profil megtekintésekor egyszerű statisztikát is kapsz jelenlegi állapotodról: a képernyőn ugyanis megjelenik a név mellett a nehézségi szint, a győzelmek / veresége-gek száma, az adott pálya legjobb ideje, és a te utolsó időd, hogy hányadik fejezetnél jársz, illetve egy átlagolt mutató, amely teljesítményed hivatott ábrázolni százalékos formában. No, de elég az adatokból, lássuk az újdonságokat!



Ascension Rites: a Nakhti Imperial Legion katonájának, Anubis-nak a szerepébe bújva be kell jutnod az Ascension Rites-be, hogy eltávolítsd a teljhatalmú uralkodó intézőjét megtestesítő szervezetnek, a Liandri Corporationnak dróton rángatott, véreskezű helytartóját. A ranglétra hasonló a korábbi UT epizódokhoz: a Deathmatch, Capture the Flag és az új játékmódok (Nali Slaughter és Overdose) váltakozása öleli fel ezt a játékmódot. Értelemszerűen mindig teljesíteni kell az adott (mellesleg pofonegyszerű) feladatot a következő szintre ugráshoz. A nehézségi szint és az adott fejezet (pálya) kiválasztása után a harcba induló katonád felszerelésének összeállítását kell elkövetned: a kurzor által jelölt aktuális fegyverről bővebb infót kaphatsz, a fekete gomb nyomkodásával: ez egyébként az összes képernyőre igaz, ha valami nem világos, arra így biztosan találsz magyarázatot. Mindig két fő osztályból kell egy-egy gyilokvetőt választani: az alap vágó / szúrófegyver mellett - amely ugye karakterenként adott - az Explosive a valamilyen robbanási elven működő fegyverek csoportját képezi. Ebbe tartozik pl. a Rocket Launcher, vagy az átdolgozott Grenade Launcher is. A második csoportot az Energiacellák alapján működő gyilokvetők arzenálja tölti ki: a különböző nagy hatótávolságú puskák (pl. Sniper) vagy repesz,

Energiacellás fegyverek



Sniper Rifle
Besorolás: *Energy Ballistic*
Az Axon kutatások eredménye ez a nagy távolságban is halálos távcsöves puska, amely speciális felépítésének köszönhetően egy lövésben három kisebb energianyalábot fuzionál, így rendkívül nagy sebzést vihetünk be vele. Alternatív tüzelési módban elérhetővé válik a távcső használata is, amellyel a fejlövés 100%-ban halál.



Shock Rifle
Besorolás: *High-Voltage Energy*
A nagy energiakoncentrációt a tökéletes gyilkolással vegyítő nagy favorit egyik legnagyobb újítása a pontosabb célzást elősegítő célzó rendszer, illetve a Shock Core-ok (kilőhető plazmák) megfagyasztásának a lehetősége, mellyel elejét vehetjük a nagyobb Shock Combo támadásoknak.



Stinger
Besorolás: *Energy Ballistic*
A Stinger a Liandri bányászeszközeinek hadát népesíti, amely Tarydium kristályok egész hadát zúdítja a célpontra. A folyamatos tüzerő túlmelegedést okoz a fegyvertezetben, amely a fokozott hő hatására még nagyobb sebzést produkál. Alternatív tüzelési üzemmódban gerjesztett kristályplazmát lövell ki magából, amely a becélzott ellenfelet nagyobb erővel, hosszabb ideig, de lassabban sebzi.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

esetleg plazma alapú golyószórók közül a legmegfelelőbbet kiválasztva az A gomb megnyomásával már indíthatod is a meccset. A fegyverek szelekciójára azért van szükség, mert ez lesz a favorizált eszköz az ellenfél likvidálására; ezekből a felszerelésekből mindig lesz plusz munició a pályákon.

Az első néhány szint tutorial jelleggel bír, ahol az irányítás gyakorolható be, véleményem szerint ennek ecsetelése nem szükséges, mindenki nagyon egyszerűen megtanulhatja az általa testre szabott beállításokat.

TIPPEK

Ha időd engedi, szenvedd magad végig a Tutorial szinteken is, ugyanis az el nem sajátított irányítás kedvedet szegheti a későbbi csatározásoktól.

A nehézségi szint függvényében a már jól ismert játékmódok (DM, TDM, CTF) mellett a Nali Slaughter és az Overdose érdemel különösebb említést: előbbi egy, a Skaarj faj által preferált edzőtéringet rejt magában, aholis a békés Nalik idő előtti lemészárlása a cél. Az nyer, aki a legtöbb fraget szerzi, ám a versenyzők likvidálásuk után nem kerülnek azonnal vissza a küzdőtérre, respawn idővel kell számolniuk. Gyakran ebben rejlik a nyerő taktika kulcsa. Az Overdose eddig még sehol sem szerepelt az UT játékokban: egy radioaktív területen kell tevékenykedned, s a program által elhelyezett objektumokat (White Ball, Gold Ball) kell elszállítanod az adott helyszínre. A célbaérés pontkombókat ér - akárcsak egymás likvidálása - úgyhogy egy okos tipp: nem kell feltétlenül mindig a labdával rohanni, elég egy-egy jól irányzott raketa a tömegbe és máris pótoltad a hiányzó fragmennyiséget. A Survival itt is ugyanazt takarja, mint a PC-s Unrealban: kihívásos bajnokság, ahol mindig a nyertes jut tovább a következő kihívó ellen. A folyamatos nyerésnek köszönhetően látványos videó-adaggal gazdagodhatunk, amelyek természetesen összekötő elemként szolgálnak az egyes küzdelmeket követően. Egyszeri megtekintésük után bármikor visszajátszhatóak - az elérhető listát a Sztori mód View Movies menüpontja taglalja. Természetesen nem maradnak nyeremény nélkül a történetet felgöngyölítő játékosok sem: bizonyos győzelmek után ugyanis újabb pályák, fegyverek és karakterek nyílnak meg, akiket ezen túl a játék bármely szegmensében használhatsz és kiválaszthatsz majd.



A Tournament menüpont hasonló okosságokat rejt, mint amit a fentebbiekben taglaltunk, csupán háttértörténet nélkül: leginkább az UT2k4 és a Quake 3 Arena egyjátékos módjához hasonlíthatóak, melyekben újabb és újabb ellenfelek, csapatok legyőzése a cél. A feladat az, hogy legjobb tudásod szerint teljesítsd a bajnokságot, és eközben a számtalan unlockolható extra az öledbe hulljon: rejtett karakterek, pályák, fegyverek és egyebek gyűjtőhelye ez, célszerű tehát minél több időt eltölteni a tökéletes kipörgetésével.

Tipp: több szinten is gyakorolj, mivel a legtöbb okosság csak „izzadás" árán érhető el. Hogy mit hogyan unlockolhatsz, arról részletes infót kaphatsz az inaktív menüpontok kiválasztásakor. Példa: a Mortal Kombatból ismert Raiden unlockolásához az összes egyjátékos kihívást (Challenge, erről lejjebb) teljesítened kell.

Challenges: ha már nem látsz fantáziát a fentebb említett játékmódokban, még mindig nem kell csüggedned, a Challenges menüpont ugyanis az Unreal univerzumhoz fűződő, ám nehezebben teljesíthető kihívásokat tartalmaz, melyek az ott legördülő listában láthatóak. Ugyanúgy, mint máshol, itt is fel van tüntetve az elért legjobb idő, az ellenfeleid, sőt, még egy egész csinos kis olvasnivalót is pakoltak a készítők az egyes kihívásokhoz. Ezek összefoglalóját cikkünk részeként is elolvashatjátok.

Robbanótöltetes kézifegyverek



Rocket Launcher
Besorolás: *Heavy Concussion*
Mindenki kedvenc rakétavetője ha más külalakkal, de itt is szerepel. Az egyszerre akár három töltetet is élesítő Launcher mindegyik rakétája két robbanótöltetet is tartalmaz, melyek akár meg is oszthatóak, ha az alternatív tüzelési metódus után nyomva tartjuk az Alternate Fire-hez használandó bal triggert. Az ekkor szétváló rakéták némi hőkövető (Drunken Fire Mode) tulajdonsággal bírnak.



Grenade Launcher
Besorolás: *Heavy Concussion*
A magából robbanó gránátokat okádó Launcher a camperek igazi kedvence; elsődleges funkcióját használva automatikusan késleltetett gránátokat, másodlagos működését tekintve pedig a karakter által időzített (jobb trigger) aknarobbanásokat idézhetünk elő vele. Az utóbbi módon kilőtt aknák a levegőben is felrobbanthatóak, habár így kevesebb sebzést produkálnak.



Ripjack
Besorolás: *Slicing*
A Ripjack amolyan leszármazottja az előző Unreal Tournamentben felbukkant körfűrész-fegyvereknek. Elsődleges funkcióját tekintve szélsebesen forgó pengéi képesek akár az ellenfél fejét is lenyisszantani, amennyiben a nyak tájékán érnek célt. Az alternatív metódusban kilőtt forgó penge magától növeli a kinetikus energiáját, melynek következtében képes a detonációra is az ellenfélbe csapódáskor. A levegőben szálló, forgó penge, aknához is hasonlítható, mivel becsapódáskor azonnal robban.



Flak Cannon
Besorolás: *Explosive Concussion*
A korábbi UT-kben is megtalálható Flak Cannont elsőízben az emberiség használta még a Green World lázadás elfojtására. Míg elsődleges lövedéke a falról elpattanó forró acéllövedékeket rejt, másodlagos képességeként robbanótölteteket lőhetünk a célpontra.



BioRifle
Besorolás: *Bio-Explosive Concussion*
A BioRifle egy Tanydiummal töltött biofegyver, amely a standard kristályokat biotoxikus anyaggá, bizonyos hatótávolságig célkövető tulajdonságokkal rendelkező, közepes sebzéssel ellátott tűzerővé alakít. Alternatív funkciója ennek további gerjesztése, mely biotoxikus felhővé alakul, ha felülethez ér - sebezve minden, a felhő körül levő ellenfelet.

FEGYVERT TÖLTS!

Gyakorlott, avagy veterán játékosok ha nem Multiplayert játszanak, akkor az Instant Action menüpontban tevékenykednek. Itt nyílik lehetőség ugyanis a személyhez illő összecsapások elindítására - legyen az Deathmatch, vagy éppen Capture the Flag. Az ezt felkínáló ablak





retnéd a keresést, a D-pad jobb és bal oldalra nyomásával válogathatsz a kategóriák között, úgymint: Small (kicsi: 2-4 játékos), Medium (közepes: 4-6 játékos), Large (nagy: 6-8 játékos), Mobile (nagy mobilitással rendelkező, taktikus pályák), Melee (kifejezetten vágó- és szúrófegyveres közelharcra készültek), Classic (klasszikus, régebbről is felismerhető remek multiplayer pályák), Arena (DM, TDM számára kifejlesztett helyszínek), valamint Random, azaz a véletlenszerűen kiválasztott környezet között.

Az extra helyszínek extra kihívást sejtetnek: minél jobban kiismered magad a speciális lehetőségek között, annál jobban használod ki az adott pályák jellegzetességeit, melyek között kifejezetten a profik számára elrejtett dolgok is tanyáznak majd. Ezekután nincs is más hátra, mint a botokat és saját karakteredet kiválasztva egymás torkának ugrani. A helyes döntéshez a választóképernyő is hozzájárul: a Fehér gombbal információt kérhetsz az adott karakterről, mialatt az adrenalinkomboit, egészségi állapotát, képességeinek fejlettségi szintjét és a leginkább preferált vágó- és lőfegyvereit is megtekintheted.

szinte határtalan konfigurációt garantál: ha esetleg másik profillal szeretnél tevékenykedni, vagy módosítani az adott beállításaidat, az Y gombbal még mindig megteheted. Ha nem, akkor az A gombbal nyomatékosíthatod a választásodat: a legördülő listában a megfelelő játékmódot kiválasztva beállíthatod a szabályokat - ehhez a Customize menüpontot YES-re kell állítanod. Lehetőség adódik a Mutatorok (bizonyos előre letárolt szabályok, melyek a korábbi játékok teljesítésével bukkannak elő) konfigurálására, melyhez az adott menüpontra állva és az X gomb megnyomásával máris előtűnik a választható arzenál. Jellemzőjük, hogy azonnal befolyásolják az indított játékot, előnyük, hogy rendkívül felboríthatóak a szabályok. A különböző Mutatorok lehetővé teszik, hogy a direkt erre hajazó pályákon úgy mozogj, mint ahogy azt eddig egyetlen játékban sem tehetted. Lehetőség adódik pl. arra is, hogy csak szúró / vágófegyvereket (ezekről később), avagy azonnali halált hozó pisztolyokat / puskákat használhass (InstaGib) - rengeteg áll rendelkezésre belőlük, így rendre megújíthatod az egyes meneteket. A Mutatorokból visszatérve lehetőség adódik a Time Cap- (CTF-nél) és fraglimitek beállítására, a Botok erősségének, számának meghatározására. A Bot Rostert 0-ról átállítva például egyedi csapatokat állíthatunk össze, úgy ahogy neked tetszik, á la UT2000. Miután a szabályok véglegesítése megtörtént, a helyszín kiválasztása következik: rengeteg, összesen negyven különböző térkép áll rendelkezésre, melyek között akadnak egészen gigászi (16 játékos számára készült) és kisebb (2-4-6 playeres) típusúak is. Ha szűkíteni sze-



ÉRDEKESSÉGEK

A Mortal Kombatból szabadult karakterek nem Epic-es, hanem Midway-es dizájnerek munkáit dicsérik.

Vágó/szúró fegyverek



Nakhti staff
Osztály: *Energy Blade*
A Nakhti harcosok évszázadok óta használatos kézifegyvere; az újkori harcoknak megfelelően mikroimpulzus-generátorral van felszerelve, amely felerősíti a nano-regenerált ötvözetből készült pengékkel ellátott gyilkoló eszközt.



Nakhti Swords
Osztály: *Energy Blade*
A Nakhti arisztokrácia által legjobban favorizált kézifegyver; a kétkardos harctechnikákat preferáló katonák számára készített, szintén nano-regenerált pengével ellátott eszköz legtöbbjüknél az alapfelszerelés részét képezi.



Juggernaut Fists
Osztály: *Bludgeon*
Semmi extra teljesítmény, csupán a puszta fizikai erő megsokszorozását teszi lehetővé. A genetikailag erősített kezek kiváló kiegészítője, ereje közelharcban a különböző nehézsúlyú fegyvereknéhez hasonlítható.



Cryo Staff
Osztály: *Cryonic*
A Cryo bot önmagában nem sebez sokat, viszont minden egyes ütéssel lecsökkenti a célpont hőmérsékletét, így néhány csapás után egy jégszoborral nézhetsz farkasszemet, melyet kedved szerint apríthatsz fel apró darabokra.



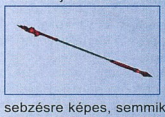
Skaarj Blades
Besorolás: *Poison / Energy Blade*
Tradicionális Skaarj csuklófegyver. A két speciális penge zöld plazmát bocsát ki, mely megmérgezi a célpontot. Csak közelharcban használható.



Legion Sword
Besorolás: *Energy Blade*
A masszív pengével ellátott vágófegyver csak az Imperial Legion felszerelését gyarapítja; a vibroshock motorokkal ellátott kard lesújtásakor mozgás- és cselekvésképtelenné teheti a célpontot, miközben az adrenalinkomboit is hatástalanítja.



Liandri Hammers
Besorolás: *Bludgeon*
Legfőképp a bányászrobotok karkiegészítőjeként használatos, mely speciálisan a nehezen fejthető kőzet kitermelésére készült. Természetesen fegyverként is használható, koponyák összezúzására kifejezetten alkalmas.



Dark Staff
Besorolás: *Nanoblack Staff*
A Necris Nanoblackkel bevont fekete bot elég nagy sebzésre képes, semmiképp sem egészséges, ha megsebeznek vele.

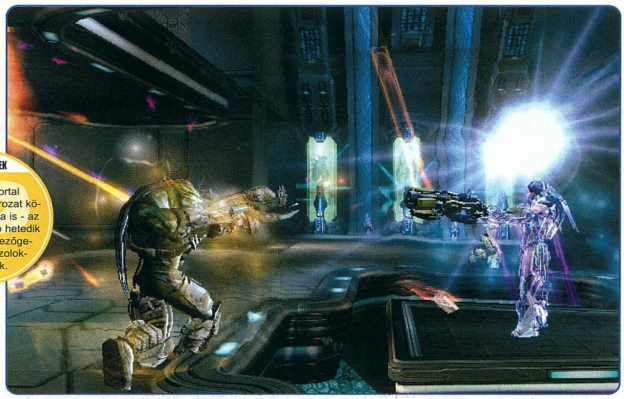


Motlen Kama
Besorolás: *Focused Plasma Blade*
A fókuszált plazmaenergiát használó, leginkább kézisarlóra hasonlító eszközt a Liandri Corporation évtizedek óta a rendkívül nyúlós poly-armor lemezek vagdosására használta, de a Liandriban dolgozó mérnökök a fókusztávolság csökkentésével stabilizálták a feldolgozandó fémfelületet, így elég masszívvá tették a kiegészítőt arra, hogy igazi fegyverként is funkcionálhassanak.

Miután a töltési folyamatok befejeződtek, a statisztikákat (karakterek száma, szerzett fragek, elhalálozások, helyszínre vonatkozó információk, stb.) megtekintve, a helyszínt jól megszemlélve rátenyerelhetsz a tűzgombra, s elkezdődhet a haddelhadd. Ezt a képernyőt a Start gomb lenyomásával bármikor lehívhatod, hiszen ki ne akarná néha-néha megtekinteni az éppen aktuális ranglétrát. Ha azonban ez nem lenne szükséges, a képernyő felső sarkában is rendelkezésre állnak ezek az információk, amolyan sűrített formában.

ÉRDEKESSÉGEK

Készül a Mortal Kombat játéksorozat következő epizódja is - az alcím nélkül álló hetedik részt a következőgeneris konzolokra készítik.



FRAGMESTEREK MEKKÁJA...

Az UC2 rendkívül nagy adagokban szolgáltatja az adrenalint; gyakran szül olyan helyzeteket, ahol a lerohanó taktika nem vezet győzelemre: sohase félj elbújni, vagy kihasználni a terep adta lehetőségeket! A rendkívül széles fegyverarzenálból (részletes ismertetésük irományunk részét képezi) mindig tudni kell kiválasztani a legmegfelelőbbet: közelharcra ne használj pl. rakétavetőt, hacsaknem az a célod, hogy több karakter egyidejű telibe durrantása multikillek (egyidejűleg több frag szerzése) sokaságát zúdítsa a nyakadba. FPS nézetben kissé nehezebb a különböző akrobatikus mutatványok kivitelezése, de akár a golyózáporban is képes vagy lavírozni, ha elsajátítod a falról ugrás, a térugrás vagy a hárító pajzsok használatát. Lehetőséged van pl. puszta ököllel is hárítani egy támadást, mely idő alatt közelebb férkőzhetsz ellenfeledhez és a plazmákkal megfagyaszthatod, hogy kivégezhesd. Igen, kivégzés: nem véletlen az erős Mortal Kombat beütés - nem csak a helyszínekben, és karakterekben, hanem a közelharcokban lebonyolított szúró / vágóeszközökkel végzett hadakozás is erősen az említett bunyós játékra hajaz. Ha egy pillanatra mozgásképtelenné teszed ellenfeled, a Melee kiválasztásával (B gomb) máris kezdeted veheti a látványos, és karakterenként eltérő kivégzés, melynek kombinációit a képernyőről olvashatod le (a Tutorial szinteken egyébként minden apró fortélyt megtanít a program a célzáson át a kivégzések, menekülés és a speciális mozdulatok kivitelezéséig).

Sztori mód: kihívások

Out of Time: ez egyfajta Nail Slaughter mód, csak némi szabálymódosítással. Meglepően nagy hátránnyal kezdesz és a legfőbb feladatod, hogy az idő lejárta előtt átvedd a vezetést, akár a feladat teljesítésével, akár a fraglimit elérésével.

Clan War: speciális összecsapás, ahol ellenfeleid nem Liandri bajnoki résztvevők, hanem rendkívüli erőfölényre szert tevő Skaarj harcosok.

Tortoise vs. Hare: ez nem más, mint a női részleg egyik csoportjával való CTF hancúrkodás. Legyél gyors és fürge, s máris tied a győzelem - ellenben rettenetesen megizzadsz a Flag pontokért.

Thunder Crash: néhány évvel ezelőtt még a legsikeresebb csapatnak számítottak a bajnokságban. Az idő azonban őket is felemésztette: Malcolm öregebb, Lauren és Brock pedig életelenebb, mint valaha. Öld meg őket egyszer adrenalinkombók felhasználása nélkül és tied a győzelem.

Unreal Kombat: az Epic és a Midway fúziójának egyik gyöngyszemét itt csodálhatod meg élőben. A Liandri bajnokavatójához vezető út rögös: ebben a misszióban a Mortal Kombatból ismerős „villámok istene", Lord Raiden és Malcolm szövetsége állja utad.

Footrace: mindig azt hajtogatod, hogy legyőzöd őket? Most megkapod az esélyt rá. Tedd meg, szerezd meg az ellenfél zászlaját legalább egyszer és tied a trón. De vigyázz: a csigatempó itt nem nyerő, a ravaszság és a kengyelfutás keveréke a nyerő adalékanyag.

Catfight: mióta az Ascension Rites kezdetét vette, a Liandri bukmékerek kedvenc fogadása ez a móka. Ez a fizetség ellenében vizslatható csata biztosan nézettségi rekordokat döntöget, melyre jó oka is van: három gyönyörű amazonnal kell felvenned a kesztyűt és „térdre" kell kényszerítened őket.

Malfunction: az aréna biztonsági rendszere az első pont megszerzése után felmondja a szolgálatot és a szabályok apró darabjaira széthullva kuszálódnak össze. Ezekkel mit sem törődve, folytatván a profik útját tovább kell küzdened, hiszen a „műsor folytatódik"!

Sharpshooter: ez egyfajta Last Standing; tudod, hogy sokan nem szeretnek, de közülük is külön kategóriát képeznek a legújabb Liandri droidteremtmények. Öld meg mind, és joggal örülhetsz győzelmednek.

Day of the Vampire: te és Brock újra meg újra egy csapatot alkottok. Bár ellenfeleitek nagyobbak és erősebbek, ez csak megkönnyíti a kötelező véradást, melyet elrendeltek az idősebb Istenek.

Maelstrom: az idősebb Istenek elismerték, hogy nem jó az, ha robotok lépnek a halandók helyére, így két avatárt küldtek a Földre, hogy korrigálják a problémát. Bár neked sincs ellenvetésed, mégis ők képezik ellenfeleid kemény magját.

Graduation: ez az utolsó pillanat, hogy régi barátoddal nézhetsz farkasszemet az aréna küzdőterén. Anubis uralkodó lehet, de az idő előtti rendbetételéről neked kell most gondoskodnod.

Grudge Match: az Ascension Rites harcmezején már sok halandó lélek hagyta ott a porhüvelyét, ám mindig akadnak, akiknek valami nem tetszik. Ennek a fiatal punksrácnak némi leckére lenne szüksége, hogy tisztelje őseit - hát add meg neki.

Skaarj vs. Nakhti: Nem sok minden van, ami elmondható erről a tespedt bolygóról, hacsaknem az, hogy az Ascension Rites-t puhány Nakhti városlakók birtokolják. Itt az ideje, hogy példát mutass fajodnak és bebizonyítsd, hogy nincsenek jobb harcosok, mint a Skaarjok.

Taking Flight: itt az idő, hogy megleckéztesd ezeket az örülteket, legfőképp a hátborzongató Lilith nevezetű (laza erkölcsű) nőszemélyt, aki minden mozdulatodban téged utánoz!

Day of the Dead: az összecsapásban szereplő nőszemélyek valaha a te csapatodhoz tartoztak, ám most úgy néznek ki, mint a vámpírok. Szedd le őket gyorsan, mielőtt te magad is azzá válsz!

Unreal Kombat 2: nemhiába kerested a létező világok legnagyobb harcosait - ez vezetett végül el téged a Liandri bajnoksághoz, melyen összemérheted tudásod minden idők legjobb bajnokaival.

A bajnokságon használt tradicionális kézifegyvereket a legmodernebb technológiával

ÉRDEKESSÉGEK

Az Unreal univerzumot kiagyaló Epic Games játékaival több ízben is elnyerte az Év játéka címet.



vértezték fel, hogy még hatásosabbak legyenek használójának kezében. A közelharci fegyverekkel, akárcsak a többi gyilokvetővel, lehetőség adódik a Stun damage mozgásfázis kivitelezésére: ha elég sebzést viszel be ellenfelednek, megfagyaszthatod, amely után végzetes csapásokat mérhetsz rá, vagy a fentebb leírt módon akár ki is végezheted.

Hatásosak még az úgynevezett menekülő mozdulatok is: ennek egyik éles példája TPS nézetben a dupla ugrás után a jobb trigger lenyomása, mellyel nem csak sebezhetsz, de el is iszkolhatsz a különösen veszélyes helyzetekből. A képzeletnek semmi nem szab határt, maximum az előzetesen beállított szabályrendszer; használd ki a speciális képességeid, és

az adrenalinkombókat. Erről ugyan még nem esett szó, de ha ismerős vagy UT-s berkekben, bizonyára tudod, milyen speciális képességeket rejtenek. Ha fraget szerzel, vagy felszeded az erre kitalált adrenalin powerupokat (offenzív) az X gomb (az alsó menüt ismételt - defenzív - gombnyomásra érheted el), majd a megfelelő gomb lenyomásával aktiválhatod karaktered speciális adrenalin komboit. Ez lehet



pl. egy speciális védőburok, sebességnövekedés, magasugrás, öngyógyítás, harci szellem (könnyebben látod ellenfeleid) és még sok egyéb nyalánkság. Ezen képességek személyre szabottak, a kivitelezést mindig az energiacsíkod alatti kék „manajelző" mutatja, mely a powerupokkal, fragszerzéssel, kivégzéssel, vagy csak az idő múlásával folyamatosan visszatöltődik, tehát az elsajátított képességek újra elérhetővé válnak. Minden karakternek vannak speciális mozdulatai, melyek közül egy-kettő lassabb (erősebb), némelyik viszont gyors, ám kevesebb sebzéssel bír. A harc hevében mindig tudni kell dönteni, melyik módszert választod, ám figyelembe kell venned, hogy a folyamatos fegyvercserének hátulütője is van: a váltási idő alatt karaktered védtelen, és tüzelni sem tudsz - így különösképp érdemes beállítani a fegyverprioritási szintet, melyet cikkünk első bekezdéseiben tárgyaltunk. Ha esetleg úgy döntesz, hogy nem várod meg a meccs végét, a Start gombbal véget vethetsz a küzdelemnek, és ilyenkor a statisztikád sem íródik a már meglévők közé.

ÉRDEKESSÉGEK

A Mortal Kombat franchise minden idők egyik legismertebb verekedős eposza.

Faj-specifikus fegyverek



Nakhti Scorpions
Besorolás: *Laser-Charged Plasma*
Gyorstüzelésű kézifegyver, mely lézerplazmákkal szórja meg a bekezdött ellenfelet. A TCA diszperziós dizájnjára formázott pisztolyból egyidejűleg kettőt is tarthatunk magunknál, melynek alternatív tüzelési funkciójaként sokkoló energiát küldhetünk az ellenre, hogy megbénítsuk.



Skaarj Razik
Besorolás: *Poison / Energy Projectile*
A párban is alkalmazható Skaarj pengék a lézer-gerjesztette mérgezési funkciójuk miatt csak bizonyos távolságig hatásosak. Alternatív tűzerejét az ellenfelet lassító képessége alkotja.



Dual Enforcers
Besorolás: *Ballistic Projectile*
Ezek a félautomata pisztolyok évtizedek óta a bajnokságok alapfegyvereiként funkcionálnak. A lövedékek azonnal elhagyják a pisztolycsöveket, de az újratöltésük időbe telik, amivel számolni kell a lerohanó taktika alkalmazásakor.



Liandri Rivet Gun
Besorolás: *Ballistic Projectile*
Gyors újratöltéssel rendelkező, vörös munícióit kilövellő gyorstüzelésű géppisztoly. Alternatív tűzereje rendkívül érdekes: hatalmas tüskéivel ellenfeleinket a falnak szegezhetjük, ahol aztán különböző kínzási technikáknak vethetjük őket alá.

MÁS VILÁG: AZ ONLINE SZEKCIÓ

Nem szóltam még a multiplayerről, pedig ez is szerves részét képezi a programnak. Ezt támasztja alá, hogy szinte bárhonnét elérhető, tehát az Xbox-ot pillanatok alatt a falból bekígyózó szélességára „drótozhatod". A multiplayerben minden érvényes, ami az egyjátékos és botok elleni küzdelemben, tehát ugyanúgy variálhatod az FPS / TPS üzemmódot, a lő- és vágófegyvereket, használhatod a Mutatorokat és adrenalinkombókat, valamit testre szabhatod a környezetet és a szabályrendszert is. Az egyetlen különbség, hogy az ellenfelet itt barátaid, az interneten (Xbox Live!), vagy System Linken lógó többi UT játékos alakítja. Online üzemmódban maximum tizenhatan, offline helyi LAN-on pedig egyszerre akár nyolcan is csatározhatnak egymással.

A SZÍNFALAK MÖGÖTT...

Ha kicsit a program mögé pillantasz, rögtön nyilvánvalóvá válik, hogy a legfrissebb, jelenleg is licenszelhető Unreal Engine dolgozik a vas alatt. Elképesztő, hogy milyen folyamatos, részletgazdag és szép megjelenítéssel van dolgunk; az Epic munkatársai mindent megtettek, hogy kihozzák az Xbox-ból azt az ábrázolástechnikát, ami ahhoz kell, hogy megjelenítse azt, amit a dizájnerek megálmodtak. A fényeffektek gyönyörűek, a karaktermodellek részletesek, többfázisúak és nem utolsó sorban remek fizikai motorjuk van. Erről egyébként a konkurens FPS-ekben is dolgozó Havok 2-es fizikai motor gondoskodik, amely valós időben számolja az eseséket, alakváltozásokat és deformálódásokat is. Hanghatások terén szintén domborít a program: a Mortal Kombatos és a hagyományos Voice kommentátor hanglejtése tökéletes, ugyanúgy, mint a halálhörgések, sikolyok és zenei trackek összeolvadt fúziója. A dinamikus, hol harci, hol futurisztikus, általánosságban a helyszínhez passzoló melódiák akár külön zenei trackként is megállnák a helyüket. A Midway-Epic páros a DVD fennmaradó felületét pedig azokkal a remek átvezető videókkal töltötte ki, melyek a sztori mód alatt is elgördülnek a szemeink előtt. Minden szempontból dicséretes alkotással van dolgunk... Az újonnan debütált AMC stílus, az Unreal Univerzum újonnan kitalált, kiegyensúlyozott, ám néhol mégis klaszszikusnak mondható fegyverei, a rengeteg térkép, a remek egyjátékos bajnokság, kihívás és sztori mód, valamint az instant akció vérbő, ám szinte határtalan variációinak száma csillagos ötös osztályzatot kap. Nem vételenül: az Xbox Live! Voice Communicatorát is támogató alkotás az idei év egyik nagy várományosa Xbox-on, az aréna-szerű, a fragmesterek mekkájának nevezett FPS-ek között pedig előkelő helyet érdemel. Ha szereted a tartalmas kihívásokat, ámde felépítésében egyszerű szórakozásra vágysz, az Unreal Championship 2: The Liandri Conflict a te játékod.

Stinger



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

→ JAVÁBAN DÚL MÁR A BAJNOKOK LIGÁJA LÁZ, HISZEN MÁR A KIESÉSI SZAKASZ PILLANATAIN IZGULHATUNK. EGY-EGY JOBB MÉRKŐZÉS UTÁN PERSZE A KONZOLLAL RENDELKEZŐ DELIKVENS MAGA IS MEG AKARJA MUTATNI A VILÁGNAK, HOGY HOGYAN IS KELL EGY IGAZI BL-T NYERŐ ALAKULATOT ÖSSZEHOZNI, S AZ ÁHÍTOTT KUPA DÖNTŐJÉBE JUTTATNI. AZ EA SPORTS A MEGSZOKOTT FIFA SOROZAT MELLÉ DIREKTE NEKIK KEDVESKEDVE MEGJELENTETTE AZ UEFA CHAMPIONS LEAGUE 04-05-ÖT, MELYET A KÖVETKEZŐ 4 TAGLALUNK.



INFO BOX

Kiadó:
Electronic Arts
Fejlesztő:
EA Sports
Hivatalos honlap:
www.uefachampions leaguegame.ea.com/
Megjelenés:
2005. február 4.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

\+
Maximális élethűség, maximális élvezet

\-
Lehetett volna egy kicsit izgalmasabb

PS2 - XB - GC

PLATFORMOK

Természetesen EA-ék tisztában voltak azzal, hogy egy olyan játék, amelyben csupán a királykategória mérkőzéseit vihetjük végig, nem feltétlenül lenne elég ahhoz, hogy vásárlók százezreit szerezzék meg maguknak. Ezért aztán megbonyolították kicsit a helyzetet, s kitaláltak többféle játékmódot, amelyből mindenki kedvére választhat. Nézzük először ezeket:

UEFA Champions League: Az „egyszerű" BL-mód, amelyben a csoportköröktől vághatunk neki a küzdelmeknek. Sajnos nem teljesen az aktuális listával, viszont ha a felkínált csapatlistával nem vagyunk elégedettek, akkor kedvünkre lecserélhetjük, illetve állíthatjuk össze. Ezt leszámítva azonban gyakorlatilag semmi különösről sincs szó, minden a maximális élethűség tükrében működik, egyszerűen csak a meccseket kell játszanunk, s nincs semmi más dolgunk, mint küzdeni a címért.



Home And Away: Gyors kikapcsolódásra vágyók kedvenc funkciója lehet, hiszen két általunk kiválasztott csapat csap össze, először az egyik, majd a másik fél pályáján, természetesen a hazai és az idegenbeli pálya minden előnyét kiélvezve. A szabályok az egyenes kieséssel kör feltételeivel egyeznek meg, azaz a továbbjutásról a két mérkőzés összesített eredménye dönt.

Tournament: Természetesen lehetőségünk van saját kupát is létrehoznunk, a Tournament mód segítségével. Választhatunk Liga módot, ekkor az általunk összetoborzott csapatok csapnak össze bajnoki rendszerben, de készíthetünk klasszikus kieséses kupát is, de akár össze is variálhatjuk a kettőt. Magától értetődik, hogy minden paramétert beállíthatunk, amit csak érdemes: a meghívott gárdákat, az esetleges hosszabbítást s annak típusát, s a mérkőzések számát is.

Situation: Ezzel az opcióval tetszőleges meccset hozhatunk össze, megadhatjuk, hogy hányadik perctől vegyük át az irányítást, mi-



ÉRDEKESSÉGEK
Nem igazolhatsz a szezon folyamán végig, csak akkor, amikor a vezetőség ezt tűzi ki aktuális célul.

lyen állásnál, melyik csapatnak hány sárga, ne adj isten piros lapja legyen, ki uralja a megadott percekig a találkozót, no és azt is, hogy konkrétan milyen helyzetnél kapcsolódjunk be, ez lehet egy egyszerű kapuskirúgás, de akár egy büntető is.

Practice: Magától értetődik, hogy a gyakorlás funkció sem maradhatott ki, kezdőknek min-

denképpen érdemes elmerülniük benne egy ideig, hiszen gyakorolhatják a billentyűk használatát, a csapatjátékot, a gól, szöglet, szabadrúgáslövést, s mindent, ami ahhoz kell, hogy a későbbiekben valamely játékmódban eredményesen vethessék bele magukat az éles helyzetekbe.

Ezen öt játékmódhoz tizennégy bajnokság csapatai közül választhatunk magunknak, amelyek: *angol, francia, spanyol, olasz, német, belga, dán, svéd, norvég, svájci, portugál, skót, holland, osztrák.* Ha azonban ez nem lenne elég, akkor még szemezgethetünk a Rest of the World felhozatala közül is, sajnos azonban magyar csapat itt sem szerepel, ám pár ismerős név valószínűleg felbukkanhat így is a követlen szomszédságból.

THE SEASON

Mondhatni a lényeg. EA-ék úgy gondolták, hogy a hosszabb és élvezetesebb játékmenetet érdekében, megpróbálják a Total Club Manager egyes részeit és a Fifa2005 előnyeit összegyúrni. Feladatunk az, hogy kezdő managerként átvegyünk egy csapatot, ahova velünk együtt új - és igen gazdag - tulajdonos is érkezik. Természetesen nem kell egy Championship Manager szintű foglalatosságra gondolni, a kezdőcsapaton és az igazolásokon kívül „mindössze" a főnök elvárásainak kell eleget tennünk. Kezdésként egyből meg is tervezhetjük önmagunk kinézetét, persze itt is minden kis apróságot be lehet állítani, arc és hajformánkon kívül akár még napszemüvegünk fajtáját is, s ezután kezdődhet a tényleges játék. Aki azt hiszi, hogy egyből a mélyvízbe dobnak minket, az nagyon téved, hiszen ránk hárul az a feladat is, hogy először is az adott Ligában egyetlen, mindent eldöntő meccsen kvalifikáljuk magunkat a következő idény BL-jére, majd az új szezon előtti igazolásokkal s a barátságos meccsekkel is foglal-



koznunk kell. Eleinte még könnyebb feladatokat kapunk, nyerjünk, igazoljunk és adjunk el x darab játékost, rúgjunk legalább három gólt, adott formációban játszunk, később azonban nehezednek küldetéseink. Küldeteseink, amelyekből szám szerint öten darab vár ránk, s amelyeknél nem is mindig feltétlenül a győzelem a főcél. Minden mérkőzés előtt kapunk egy levelet, amelyben a klubigazgató leírja elvárásait, s ezeknek bizony igyekezzünk megfelelni, mivel pontozásunk, s ez által jövőnk és pénzünk is nagyban függ tőle. A meccsek után az alábbiakért kap(hat)unk bónusz pontokat: győzelem, kapuralövések száma, támadó szöglet száma, gólok száma, bekapott gól nélküli mérkőzés, s persze amiért a legtöbb jár, a speciális feladat sikeres elvégzése. Mindezt pedig a program megszorozza az általunk választott nehézségi szinttel, ami: amatőr 0.5-szörös, kezdő: 1-szeres, profi: 1,5-szörös, világklasszis 2-szeres. Persze nem csak pluszokra tehetünk szert, hanem levonásokra is, a következő esetekben: vereség, bekapott gólok, szabálytalankodások, sárga/piros lapok, ám ezek általában elenyészően kevésnek bizonyulnak, ha a feladatot teljesítettük.

ÉRDEKESSÉGEK

Szezon módban két mérkőzés között az EA Talk rádióját hallgathatod, ahol a nézők kommentálják az aktuális helyzetet, s beszélgetnek a műsorvezetővel.

Klubigazgatónk persze sikereket vár el, s azt még ugyan elviseli, ha néha becsúszik némi



kudarc, ám ha folyamatosan rosszul teljesítünk, akkor hamarosan el kell adnunk sztárjainkat, nem igazolhatunk klasszisokat, s ezáltal persze elindulunk megállíthatatlanul lefele a lejtőn. Éppen ezért fontos, hogy megfelelő taktikával, s játékosokkal vágjunk neki a folyamatosan nehezedő mérkőzéseknek. Az alábbiakban pár taktikai elemet ismertetek:

Mentality: Az összecsapáson alkalmazott mentalitás. Lehet semleges, támadó és védekező. Támadó esetén játékosaink keményebben odateszik magukat, erősebben támadnak le, s többen húzódnak fel az ellen tizenhatosa felé. Védekezés esetén pedig fő a biztonság elvet követve a többség hátul és középen marad, hogy megakadályozhassák a kontratámadások kialakulását. Alapvetően a semleges funkcióval érdemes nekiindulni, később pedig a meccs állásától függően változtatni.

Attacking: A támadás típusa. *Possession:* azaz egyszerű letámadás, semmi speciális. *Long pass:* főként a hosszú passzokra, fel és előreívelésekre játszunk, azonban ezt kezdőknek semmiképpen sem ajánlanám, hiszen folyamatosan erre játszani elég idegőrlő és bizonyos csapatok ellen lehetetlen is. *Wings:* ékek használata, ezt főként akkor érdemes használni, ha csak egy csatár van előretolva, mögötte egy vagy két segítővel, ilyenkor elsősorban a beadásokra helyezzük a hangsúlyt, s ezáltal természetesen a fejelésekre.

Defence: Szintén három fajtáját használhatjuk. *Neutral*, azaz a semleges, semmi extrával. A *Pressing*, amelynél embereink erőteljesebb letámadást alkalmaznak, s megpróbálják már a középpályán megszerezni a labdát. Jól használható, viszont hátránya, hogy embereink hamarabb fáradnak, bár a későbbiekben a jobb játékosoknál ez már kevésbé áll fenn. Főként az erősebb csapatok ellen javallott az alkalmazása. *Contain:* némileg lazább, ám tizenhatosunknál erősebb védekezést biztosít, mint a Pressing.

Offside-Trap: A jó öreg lestaktika, melyet azt hiszem, senkinek sem kell bemutatnom. Előnyös lehet, jó pár támadás meghiúsítható vele, ám hátrányai is bőven vannak. A gép által irá-

nyított embereink ugyanis remekül próbálják lesre futtatni az ellent, ám ebbe rendesen belerondíthatunk, ha hirtelen átvéve valamely védőt hátrálni kezdünk, vagy csak rossz irányba megyünk, hiszen egyből megbontjuk a vonalat, ezzel tálcán kínálva a lehetőséget a csatároknak egy-egy ziccerbe passzoláshoz. Nem feltétlenül kell használni, ám ez a formációtól is függ. Azt hiszem, nem kell külön ecsetelnem, hogy egy söprögetős felállásban mennyi hasznát vehetjük eme beállításnak, de ugyanígy felesleges bekapcsolni, ha öt védővel állunk fel, mivel itt már nagyon komoly esély van arra, hogy valaki hibázik. Klasszikus 4-4-2-nél már előnyös is lehet, de igazán akkor hasznos, ha támadólag lépünk fel, például egy 3-5-2-es hadrendnél, mikor csak három védőnek kell normális vonalat alkotnia.

Ezen kívül még megadhatjuk, a szöglet, szabadrúgás, s persze a büntetőt rugó játékoso-



kat, azt hiszem, nem árulok el nagy titkot, hogy érdemes olyan valakit választani, akinek a lövési értéke magas. Ezzel szemben a kapitányi karszalag nem túl fontos tényező, a legjobb, ha kapust tesszük meg főnökké.

Formációk

Habár a játékban rengeteg formáció használható, azonban van egy olyan érzésem, hogy a

legtöbb kipróbálatlan marad, hiszen ha már van egy bevált, akkor az ember nem sokat fog rajta változtatni. Most bemutatnék pár használható felállást, különböző helyzetekre.

4-3-3: A klasszikus támadó variáns, amelynél érdemes a mentalitást is támadóra állítani, a támadás típusa maradhat semleges, védekezésnél viszont melegen ajánlom a Pressing funkciót, hiszen lényeges, hogy minél hamarabb megállítsuk a rohamokat. Nem igazán alkalmas kontra-hadműveletek kivitelezésére, azonban ha a vezetőség sok gólt kíván, akkor javasolt ezt használni.

4-1-2-1-2: Előnye, hogy középpályánk - s annak is főként a közepe - igen masszív lesz, így könnyebb a kapuval szemből támadásokat vezetni, aki azonban a széleken való betörés fanatikusa, az inkább hagyja ezt ki. Ajánlott mentalitás: semleges; támadás: semleges; védekezés: pressing.

4-5-1: Bizonyos mérkőzéseken nem is igazán az a cél, hogy gólt lőjünk vagy nyerjünk, hanem az, hogy ne kapjunk gólt, esetleg minél áthatolhatatlanabbak legyünk hátul. Ilyenkor jön jól a 4-5-1, amelynél természetesen a védekező mentalitás bekapcsolása tovább erősíti az ellen bosszúságát (bár bizonyos helyzetekben a támadó felfogás is célravezető lehet, gondolok itt a kontrákra), elégséges a semleges védekezés, de semmiképpen se használd mellette a lestaktikát!

3-5-2: Utolsó felállásunk amolyan átmeneti formáció, amely egyaránt használható támadásra



és védekezésre is. Természetesen mindez a taktikai beállításoktól is nagyban függ. Bármilyen taktikát is kövessünk azonban, a lestaktikát kapcsoljuk be, mivel itt tényleg szükség van rá a kevés védő miatt. Főként akkor érdemes vele élni, ha megfelelő mennyiségű és minőségű emberünk van a középső vonalra.

A felsoroltakon kívül azonban még ott az „öreg" ász is, a 4-4-2, amelynek nagy előnye, hogy szinte mindenre használható, beállításoktól és játékosoktól függően.



Játékosok és értékeik

Feladataink között időnként az is szerepelni fog, hogy hozzunk új arcokat csapatunkhoz, s hogy néhány oda nem illőt eltávolítsunk. Az átigazolás nincs túlzottan kidolgozva, mindössze végig kell böngésznünk a csapatok játékoskeretét - vagy az első fülnél a jelenlegi topjátékosokra kapunk egyből rálátást -, majd ha találtunk megfelelőt (árban is), akkor egyből meg is vehetjük. Pénzünk természetesen bónusz-pontjaink számától függ, tehát érdemes minél többet összegyűjteni, főleg ha kisebb csapattal kezdünk, hogy minél jobb játékosokat vásárolhassunk össze, akik segítségével megnyerhetjük az áhított BL trófeát. Habár a transzfer ránk van bízva, nem vehetünk túl gyenge újoncokat, ugyanis minden esetben meg van adva egy érték, amelynek alacsonyabbnak kell lennie a vásárolt játékosok átlagpontszámainak összegénél. A játékosok tehát rendelkeznek egy összevont értékkel, ám hogy ez miből is áll össze, azt megnézhetjük az aktuális emberke adatlapján, amelyekből az alábbiakra érdemes figyelni:

ÉRDEKESSÉGEK

239 csapat közül választhatsz a játékban, ám ezek fele nem használható a Szezon módban.

Skill: Játékosunk technikai képzettségei egybesűrítve, minden poszton lényeges.

Pace, Rushing, Accelerating: Emberünk gyorsasága és gyorsulása, mely főleg szélsőknél nagyon fontos, de azért a szélsőhátvédeknél sem árt.

Heading: Fejelés, főleg a csatároknál és a középpályásoknál lényeges, hiszen nem mindegy, hogy egy-egy beívelést rá tud -e fejelni a kapura vagy sem.

Stamina, Strength: Erő, ettől függ, hogy alanyunk mennyit bír a pályán, hamar kifárad -e, vagy végig tudja futni akár az egész mérkőzést. Mérkőzés közben aktuális állapotát egy szürke csík jelzi, amennyiben ez túl alacsony, minél hamarabb cseréljünk.



Marking, Tackling: Hátvédek fontos jellemzője, emberfogás és szerelés.

Crossing, Pass: Beívelés és passz. Utóbbi szinte mindenkinél fontos, előbbi viszont a szélsők sajátja.

Dribbling, Creative: Cselezés és kreativitás. Csatáraink legfontosabb tulajdonságai, de jó, ha középső középpályásaink is minél magasabb értékekkel rendelkeznek.

Shooting power, Shooting accelerating: Szintén a fentebb említett két osztály fontos jellemzője, hiszen minél erősebben és jobban célozva lőhetünk emberünkkel, annál kevesebb esélye van a kapusnak.

Reflex, Handling: Végül pedig ezt a két értéket nézzük, ha jó kapusra akarunk szert tenni.

Értékek: *65 alatt* - gyenge; *65-75* - átlagos; *75-80* - jó; *80-90* - klasszis; *90 felett* - világklasszis.

Best buy játékosok

Néhány játékos, akik nem Zidan ismerettségüek, ám aránylag olcsók és használhatók.

Név	Nemzetiség	Poszt	Klub	Minőség
Sebastian Frey	Francia	Kapus	AC Parma	****
J Blazek	Cseh	Kapus	AC Sparta Prague	***
Christian Fiedler	Német	Kapus	Herta BSC	***
Julien Rodriguez	Brazil	Védő	AS Monaco	****
Matias Almeyda	Argentin	Védő	Brescia	****
Giourkas Seitaridis	Portugál	Védő	FC Porto	*****
Rodolfo	Brazil	Védő	Dinamo Kiev	****
Alex	Brazil	Középp.	Fenerbache	***
Runar Berg	Norvég	Középp.	Bodo/Glimt	****
Peter Lovenkrands	Dán	Középp.	Rangers	*****
Karel Poborsky	Cseh	Középp.	AC Spartra Prague	****
Danijel Ljuboloja	Szerb	Csatár	Paris GM	****
John Dahl Tomasson	Dán	Csatár	AC Milan	*****
Christian Gimenez	Svájci	Csatár	FC Basel	****
Mario Haas	Osztrák	Csatár	Sturm Graz	***



Bónuszok

-Bónuszpontjaink lelkes gyűjtögetését nem csak a folyamatosan növekvő pénzösszegek megszerzése érdekében érdemes minél profibb szinten művelni, hanem a különböző extrák előhívásáért is. Bizonyos pontszámok után ugyanis aktiválunk valamilyen elrejtett „meglepetést", amelyet szezon módban az Unlockables menüpontnál szemlélhetünk meg és hívhatunk elő. Huszonnyolc ilyen rejtett csomagocskára tehetünk szert, amelyek között eleinte csak apróbb specialitásokra futja, például különböző labdafajtákra, később azonban egyre több használható lehetőséget is a magunkénak tudhatunk, például extra pontokat oszthatunk szét az általunk kreált játékos értékei között, vagy éppen extra mezkészletekre tehetjük rá a kezünket.

Playerünk adatlapján ezen kívül azt is megszemlélhetjük, hogy amennyiben sérül, mikor fog visszatérni, addig is érdemes a tartalékok közé számúzni, hiszen csak a helyet foglalja.

Tippek-trükkök

Szezon módban bizony néha furcsa kívánalmai vannak vezetőnknek, s ilyenkor előfordul, hogy egy kicsit ügyeskedni kell. Ékes példája ennek az, mikor a klubigazgató azért sír-rí, hogy a következő összecsapás végén a statisztikákban bizonyos százaléknyi sikeres passz szerepeljen klubunk neve mellett. Ezt persze egy könnyebb ellenfél ellen nem nehéz hozni, ám ha valami acélosabb csapattal mérkőzünk, akkor nem is olyan egyszerű. Viszont ilyenkor általában nincs semmi olyan megkötés, hogy gólokkal kell nyernünk, éppen ezért kevésbé favorizáljuk a támadást, próbáljunk olyan formációval nekiindulni, ahol sok a középpályás, s passzolgassunk nyugodtan hátra, sokszor megjáratva a labdát. Ha az ellenfél erre kitámad, akkor legalább tudunk kontrázni, ha nem, akkor pedig minden nehézség nélkül teljesítjük a passzmegkötéseket. Ugyanez a taktika használható akkor is, ha a labdabirtoklásra is ügyelnünk kell, de ekkor arra is ügyeljünk, hogy rövid és alacsony labdákkal kínáljuk meg a társat, mivel az ívelésekbe, vagy az előrevágásokba a legtöbbször úgyis bele tud az ellenfél érni.



Nagy kedvencem azonban az volt, mikor egy adott játékossal mindenképpen gólt kellett lőni. Nos, ez nem is olyan könnyű dolog, mint ahogy elsőre látszik. Az ember akaratlanul is mindig neki passzol, próbálja bevinni a kapu elé, ám Murphy törvényei keresztbetehetnek, csatártársa brillírozhat, míg a kijelölt játékos csak bukdácsol. Rosszkedvre, idegeskedésre, csúnya szavak mormolására azonban semmi szükség, inkább próbáljunk meg megint egy kicsit a taktikával és a felállással variálni. Álljunk be egycsatáros módra - persze emberünk legyen a kiválasztott - s emellett erre a meccsre mindenképpen őt tegyük meg 11-es és szabadrúgáslövő posztra, míg a szögletek elvégzését véletlenül se rá bízzuk. Ha legalább tűrhető szinten tud fejelni, akkor próbálkozzunk minél több beadással, előbb-utóbb csak elcsíp valamit.

Karrierünk elején több játékost is kell vennünk s eladnunk, azonban eleinte még nem túl sok pénz áll rendelkezésünkre. Éppen ezért kezdésként nem túl jó ötlet eladnunk aktuális legjobbjainkat - ez persze akkor érvényes leginkább, ha nem egy sztárklubbal kezdünk -, mivel egy nála jobb játékos sokkal többe kerül, plusz adott számú embert kell vennünk, tehát ha hármat akarnak, akkor nem tudunk egy sztárért kifizetni nagyon sokat, a maradék kevésért pedig két kutyaütőt igazolni, mivel így nem fogják elérni összesen a kívánt pontmennyiséget. Eleinte tehát adjuk el a gyengéket, s próbáljunk pár közepesnél jobb, de mindenképpen használható playert venni, jól fognak jönni a későbbiekben, ha sérülések és sárga vagy piros lapok miatt kiesett legjobbjaink helyett nem NB1-es színvonalú embereket küldhetünk be, hanem legalább a jó kategóriába beférő játékosokat.

Kimondottan idegesítő viszont, ha a tartalékkal, vagy egy sokkal gyengébb csapattal szemben kell helytállnunk. Bukni ugyanis ilyenkor bukhatunk a legtöbbet, a vezetőség ugyanis azt látva, hogy saját tartalékainkat nem vagyunk képesek könnyedén lehengerelni, egyből azt gondolja, hogy minek hoztunk akkor ide sztárokat, s bizony kemény szankciókkal élhetnek ellenünk. Pedig nem is olyan egyszerű győzni, hiszen a rémült csapat beáll keményen védekezni, dugig lesz a tizenhatosuk, s ha messzebbről leadott bombákkal nem érünk célt, akkor bizony nehéz helyzetbe kerülhetünk. Úgyhogy kontrázzunk. Próbáljunk nekik szabad utat engedni saját térfelükön, s csak ha átértek a félpályán, akkor szerezzük meg a labdát. Ilyenkor elég egy gyors emberhez továbbítani, és az eddig hat-hét várakozó védőből már csak egy-kettővel kell elbánnunk.



Ennyi lett volna tehát, mostmár nincs más hátra, mint egy csapatot kiválasztani, s ha minden jól megy a Kupát hamarosan a magasba emelhetjük.

Retee

COLD FEAR



EGY, A BERING-TENGEREN HÁNYKOLÓDÓ JELÖLETLEN OROSZ BÁLNAVADÁSZHAJÓ TÉVED AZ AMERIKAI FELSÉGVIZEKRE. MIVEL A PARTI ŐRSÉG FELSZÓLÍTÁSÁRA A HAJÓ SZEMÉLYZETE NEM REAGÁL, AZONNALI BEAVATKOZÁST RENDELNEK EL. TOM HANSENRE ÉS CSAPATÁRA VÁR A FELADAT, HOGY KIDERÍTSE: MIÉRT SODRÓDIK ÉLETTELENÜL AZ ÓRIÁSI MONSTRUM A TENGEREN, ÉS MIK AZOK A FURCSA ZAJOK ÉS ZÖREJEK, MELYEK A FEDÉLKÖZBŐL JÖNNEK...

INFO BOX

Kiadó:
Ubi Soft
Fejlesztő:
Darkworks
Hivatalos honlap:
www.coldfeargame.com

Megjelenés:
2005. március 4.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■□■■■

VÉLEMÉNY

\+

Látványos és magával ragadó horror-történet, mely mesterien adagolja, és kelti benned a feszültséget.

\-

Nem viszed végig kétszer...

„ÍGY KÉSZÜLT" VIDEÓ

PS2 - XB

PLATFORMOK

Az Alone in the Dark: The New Nightmare című program készítői nem szakadtak el teljesen gyökereiktől, hiszen a hatalmas tengeri viharban hánykódó bálnavadászhajón játszódó Cold Fear is rettegtetős, túlélő-horroros játék a javából. A külső nézetből, igen impresszív grafikai megoldásokkal operáló thrillerben folyamatosan szakad az eső, több emelet magas hullámok csapkodják a több tonnás hajótestet,



nekünk pedig ebben a környezetben kell felvennünk a harcot egy ismeretlen eredetű létforma ellen. Ebben természetesen segítenek majd a különböző fegyverek (lásd keretes írásunkat), valamint a hébe-hóba megjelenő mellékszereplők (sőt, a történet mélyebb szálait is megérthetjük, ha figyelmesen elolvassuk az utunkba kerülő, elszórt feljegyzéseket). A történet izgalmas alakulását a játék folyamatos pörgése biztosítja: egyetlen pillanatra sem lankadhat a figyelmünk, hiszen a feszült atmoszféra állandó készültségre sarkall minket; mi pedig csak megyünk, és meg sem állunk addig, míg ki nem derítettük, miféle sötét titkot rejt a hajó mélye...

Az irányítás mindkét konzol esetében ugyanolyan: a bal analógkarral irányíthatjuk Hansent, a fegyverünk elsütése előtt pedig ugyanúgy célra kell tartanunk, mint azt a hasonszőrű játékoknál már megszokhattuk. Újdonság, hogy nem kell sokat vesződnünk a tárgylistával és a magunknál tartható fegyverekkel: egyszerűen csak pakoljuk el őket mellényzsebünkbe, hiszen amíg szükség nem lesz rájuk, hírüket sem fogjuk hallani. Azután is automatikusan használja fel őket a program, tehát tényleg nem lesz más dolgunk, mint a játékmenetre koncentrálni. Az ellenségek fajtáit hamar kiismerhetjük - az egyetlen jó tanács, amit megszívlelendőnek tartok: célzásnál mindenképpen érdemes fejre menni, mert így jóval kevesebb tölténnyel megúszhatjátok...

Most pedig lássuk a játék komplett megoldását!

ÉRDEKESSÉGEK

A játék intrójához használt Renderware technológia az Electronic Arts tulajdonában van, miután tavaly felvásárolták annak eredeti kitalálóját, a Burnout szériáról elhíresült Criterion.t.

A fedélzeten

Fuss végig a fedélzeten és szaladj át a hajó átellenes részébe. Itt a felcsapó, többméteres hullámokat kikerülve közelítsd meg a

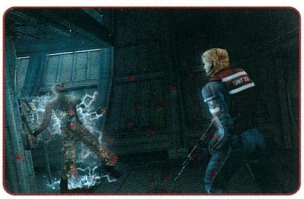


hajó végében lévő zárt ajtót. Lődd ki a közvetlenül mellette lévő biztosítékdobozt, így már könnyedén bejuthatsz a hajó belsejébe. Sza-

badulj meg az ellenállást tanúsító oroszoktól, majd csavard el a közelükben található szelepet, amivel aktiváltad a tűzjelző berendezést. A továbbjutás így már garantált - folytasd a kalandozásodat az eddig tüzesen izzó rakomány mögé, ahonnan a mélybe lépcsőzve vedd magadhoz az Upper Deck Key-t. Ezzel lépcsőzz vissza, és nyiss be az ittlévő ajtón. Fuss át a folyosón, és használd a kulcsodat a szemközti ajtón. Indulj el jobbra, és nyiss be az első ajtón az étkezdébe. Lődd ki a székek mögött bujkáló ellenállókat, majd szaladj át a jobbra található konyhába. Innen visszajuthatsz a folyosóra, de immáron hozzáférsz a tüzet eloltó szelephez. Tekerd is meg a kereket, majd távozz a jobbra nyíló ajtón át. A fedélzeti hídon átszaladva szambázz le a lépcsőn, és takarítsd meg a söpredékkel teli fedélközt. Indulj el jobb kéz irányában, és nyiss be a szemközti ajtón. A mellékhelyiségig kell eljutnod, hogy rákakadj szakaszparancsnokod szerencsétlenül járt holttestére - ezt a küldetést sem egészen így képzelted el... Vedd fel a segélykérő kódot a kapitánytól, majd indulj el a kijárat felé. Lődd ki a feléd kúszó testet, majd ments egyet a kijáratnál.

Rádiószoba

A hajón elszabadult a pokol - egyrészt próbáld megvédeni magad a támadóktól, de másrészt arra is ügyelned kell, hogy a hullámok keltette himbálózáskor ne csússz ki a kilengő, korlát



nélküli hajótestből! Miután megtaláltad a megfelelő pillanatot az elindulásra, tégy egy félkört, és indulj el visszafelé a hajó túloldalán. Nyiss be a raktárba, vedd fel az AK47-et, majd távozz a túloldalon. Fuss át a már ismerős ajtóhoz, majd miután ismét beléptél a hajótestbe, válaszd a frissen kinyílt ajtót jobb kéz felé. Lődd ki a szörnyet a szobában, és vedd fel a Handwheel for the fish hold door nevű tárgyat. Ezzel indulj el a folyosó túlsó vége felé, és a lépcsőn keresztül mássz le a vízzel elárasztott terembe. Itt használd az imént szerzett segédeszközödet a sárga ajtó kinyitásához, majd lépcsőzz le a felboncolt bálnatesthez. A szájánál található kulcsot felvéve indulj el visszafelé, fel a lépcsőn, át a vízzel elárasztott termen, és be a fent található ajtón. Használd a szemközti elektromos ajtót, majd jobbra elindulván meg se állj egészen a lépcső tetejéig. A jobbra lévő ajtó vezet a rádiószobába. Innen az első balra nyíló ajtó mögött léphetsz kapcsolatba Bennett ügynökkel, aki segíteni fog a küldetésed során. Most éppen arra kér, hogy keresd meg Yusupov kapitányt, aki talán segíthet megérteni, hogy miféle kreatúrák lepték el a hajót. Távozz a szemközti ajtón, majd miután visszajutottál a hídra, lépj ki a bejárati ajtón. Lépcsőzz le egy szinttel lejjebb, majd nyiss be a jobbra nyíló, fedélzetre vezető ajtón. A feladatod, hogy visszajuss egészen a kiindulópontig, vagyis a hajó hátsó részébe. Ehhez



végig kell szaladnod az itteni pallón, le a lépcsőn, be a balra nyíló ajtón, és át a raktáron. Indulj el bal kéz irányába, majd mássz fel a fedélközbe. Keresd az oldalt található lépcsőfeljárókat, hiszen ezek vezetnek majd Yusupov kapitány búvóhelyéhez is.

Anna kiszabadítása

Miután megtaláltad a kapitányt, vedd fel a körülötte heverő töltényeket, jegyzeteket és a szigonypuskát. Mássz vissza a fedélközbe, és az alattad himbálózó, égő rakománynál nyiss be a jobb oldali ajtón. Lődd ki a lényeket, majd lépcsőzz le a következő ajtóhoz. A teremből a szemközti lépcsőn juthatsz még egy szinttel lejjebb, ahol egy félkört téve a robbanó hordók kiiktatásával juthatsz hozzá egy létfontosságú mágneskártyához. Ezzel nyisd ki a lépcsőfeljáró alján lévő zárt ajtót, majd vedd fel a shotgunt a hulla mellől. Építs hidat a két platform között a közepén árválkodó konzol segítségével, majd vedd fel a kézikereket (Handwheel for the fish hold door) a túloldalról. Lődd ki a lépcső tetején lévő biztosítékdobozt, aminek következtében már gond nélkül benyithatsz a mellette lévő ajtón. Fuss egy kört, lépcsőzz le a pincébe újra, majd nyiss be a szemközti lépcső tetején lévő ajtón. Az apró átkötőfolyosó után helyezd rá a kilincs nélküli ajtóra a frissen szerzett szerkezetedet, melyet megforgatva egy már ismerős helyszínre érkezel. Szaladj át a hídon, nyiss be a szemközti ajtón, majd várd meg, míg a szakaszosan zárlatos biztosítékdoboz nem veszélyezteti az egészségi állapotodat, és a vízbe gázolva rohanj fel a lépcsőn. Indulj el visszafelé, és a piros kóddal lezárt ajtót kinyitva máris megismerkedhetsz Annával.

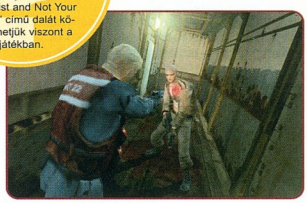


ÉRDEKESSÉGEK

A Cold Fear népszerűsítéséhez nem átallott a legmerészebb húzásokhoz folyamodni a Ubi Soft: hivatalos betétdalként mindjárt Marilyn Manson „Use Your Fist and Not Your Mouth" című dalát kiszönthetjük viszont a játékban.

Az autopilóta-kód keresése

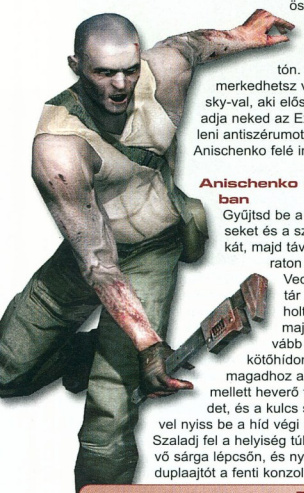
Tárazz be a földön heverő tárgyakból, majd induljatok el a rádiószoba irányába. Ehhez fuss vissza a terem túlsó végében lévő ajtóig, és lépcsőzz fel annak tetejére. Nyiss be a körfolyosóra, ahonnan jobbra indulva már vár a lépcső tetején a rádiószoba - nyiss be ide, hogy kapcsolatba léphess az Anna édesapját is rejtő fúrótoronnyal. A kapcsolat meghiúsul, és ahhoz, hogy odakormányozd az óriásteknőt, ki kell kapcsolnod az autopilótát. Az ehhez szükséges kód valahol a hajó belsejében rejtezik... Lépcsőzz le a bejáratnál, és nyiss ki a fedélzetre, a jobbra nyíló ajtón át. Szaladj le a lépcsőn a híd túlsó végébe, és balra, a raktáron keresztül máris a hajó hátuljában találod magad. Keresd fel a fedélközt, és az égő rakománynál az eddig elzárt ajtót nyitva juthatsz a szivattyúszobába. Kapcsold be a berendezést, majd



nyiss be a lépcső alján lévő ajtón. Lépcsőzz le a terem túlsó végéből, majd nyiss be a középen található lépcső tetején lévő ajtón. Haladj át a kis folyosón, bújj át a hullák között, és használd a szemközti ajtót. Vágd át magad a hangáron, majd távozz az egyetlen kijáraton. Nyiss be a kettes szobába, ahol Lubenski kapitány zsebéből kell elemelned a kantinja kulcsait. Lépcsőzz fel az ajtóhoz, amelyen benyitva egy újabb lépcsősor vár rád. Mászd meg, lépj be a körfolyosóra, és most balra nyiss be a kapitányi rezidenciára. A rádión keresztül olvasd be Annának az asztalon heverő kódot, majd távozz a kijárati ajtón. Caplass fel a létrákon és lépcsőkön az árbockosárba, ahol Anna már vár, egy mindent eldöntő ugrásra...

A fúrótorony

Megérkezésed nem egészen olyanra sikerült, amilyenre tervezted - úgyhogy most némileg leharcoltan, több sebből vérezve kell eljutnod Anna édesapjához. Tántorogj el a szemközti platformig, ahol megfelelő időzítés mellett fuss át a felcsapó hullámok között (akár már egy bekapott vízfal is halálos lehet!). Szállj be az ittlévő liftbe, és vitesd fel vele magad a felsőbb szintre. A liftből a vérnyomok irányában kell továbbhaladnod, majd miután végigfutottál az összekötőhídon, nyiss be a piros feliratú ajtón. Itt megismerkedhetsz végre Kamsky-val, aki először is beadja neked az Exocelek elleni antiszérumot, majd Anischenko felé irányít.



Anischenko nyomában

Gyűjtsd be a feljegyzéseket és a szigonypuskát, majd távozz a bejáraton keresztül. Vedd fel a raktár kulcsát a holttest melléről, majd indulj tovább az összekötőhídon. Szólítsd magadhoz a hullák mellett heverő fegyvereidet, és a kulcs segítségével nyiss be a híd végi raktárba. Szaladj fel a helyiség túloldalán lévő sárga lépcsőn, és nyisd ki a duplaajtót a fenti konzollal. Vedd fel a rakétavetőt a hátad mögül, majd lépcsőzz le, és távozz a frissen kinyitott ajtón át. Próbálj dűlőre jutni a szellőzőből elszabadult szörnynyel (javaslom a shotgunt), majd lépcsőzz fel a balra található feljáróin. Nyiss be az ajtón, és indulj el jobbra. Szaladj el egészen a nagy duplaajtóig, amelyen áthaladva egy lézersugarakkal védett hídhoz érsz. Guggolva araszolj át alattuk (a bal analógkar lenyomásával), majd nyiss be a következő raktárépületbe. Itt komoly tűzharc alakul ki Anischenko emberei és közötted - igyekezz a fedezékeket kihasználva főképp a robbanó hordókra célozni. Juss el a hadakozó ellenállóig, és miután elimináltad, tedd el a szemgolyóját. Indulj el visszafelé, és ismét kerüld ki a hídon még aktív lézersugarakat. Keresd a biztonsági szobát a folyosóról, ahol a szemgolyó segítségével bejuthatsz a kommunikációs terembe. Lődd szét a három jelzavarót, így újra kapcsolatba léphetsz Bennettel.



Az ellenszer

Miután megkötöttétek a magatok alkuját, indulj el kifelé, és vedd fel a tudós mellett heverő kulcsot. Ezzel lépcsőzz le egy szinttel lejjebb, ahol balra fordulva már hívhatod is a liftet. Szállj ki a túloldalon, szaladj végig a hídon, és nyiss be az ajtón. Lépcsőzz fel a galériára, térj be a következő terembe, és pottyanj bele az ajtó előtt tátongó mélyedésbe. A generátorral szemben fordulj jobbra, és araszolj fel az emelkedőn. Használd a liftet a lépcsővel szemben, és szaladj át a víz alatti folyosón. Keresd a hatos számú laborba vezető ajtót, amely mögött egy újabb folyosórendszer vár. Juss el Kamsky laborjáig, ahol maga a szérum vár - egy hulla társaságában. Gyűjtsd be az ellenmérget, és indulj el visszafelé. A boncteremben találsz egy létfontosságú feljegyzést, amellyel a visszafelé vezető úton található komputernél kell deaktiválnod a védelmi rendszert. Miután lepottyantál az alattad lévő szintre, verekedd át magad a szoba mögötti folyosóra, és nyiss be az ajtón. Keresd a tűzcsapot, amellyel megengedheted a vizet, hogy az eloltsa a kijárat útjában lobogó tüzet. Süsd meg a biztosítékdobozzal a vízben kóválygó lényeket, majd liftezz fel a túloldalon a feletted lévő szintre. Balra elhagyva a folyosót visszatérhetsz a központi lifthez, mellyel a feletted lévő emeletet kell meglátogatnod. Itt foszd ki a két laborszobát, majd nyiss be a bemélyedésben meghúzódó ajtón. Lődd ki a kísérleti konténerekből elszabadult láthatatlan lényeket, majd nyiss be a folyosó végi ajtón.



FEGYVERARZENÁL

.45 kaliberű pisztoly
Célzási segédlet: *Elemlámpa és lézeres irányzék*
Tárméret: 7
Maximum kapacitás: 42
A kezdőfegyvered ugyan egyedülálló lények aprítására tökéletesen megfelel (már csak az elemlámpás segédletének köszönhetően is), de lassú utántöltési ideje miatt több ellenség egyszeri legyőzéséhez nem ajánlott.

AK-47
Célzási segédlet: *Lézeres irányzék*
Tárméret: *30*
Maximum kapacitás: *150*
Méretes tárkapacitása okán elég felhasználóbarát fegyver a 47-es számú Kalasnyikov. Lézeres irányzékának köszönhetően könnyedén becélozható vele bármilyen ellenfél - az egyetlen hátránya, hogy elemlámpa híján a sötétben maximum tapogatni tudod vele magad előtt az utat.

Speargun
Célzási segédlet: *Lézeres irányzék*
Tárméret: *1*
Maximum kapacitás: *3*
Támadásra nem feltétlenül ez a legmegfelelőbb fegyver, de a csapatosan közlekedő idegenek eliminálásakor tökéletes. A szigonyban lévő antianyag kellemetlen bűze ugyanis rövid időre megbénítja és elriasztja a közelben lévő szörnyeket.

Shotgun
Célzási segédlet: *Nincs*
Tárméret: *7*
Maximum kapacitás: *21*
Talán a legerőteljesebb fegyver az egész játék során: akár egy tölténnyel is leteríthetünk egy egész hordányi ellenfelet, és gyors újratöltésének köszönhetően sosem kerülünk kellemetlen helyzetbe. Egyetlen hátránya talán, hogy nincs semmiféle segítségünk, ha célozni akarunk vele - csak a szemmértékünk.

M39 Grenade Launcher
Célzási segédlet: *Nincs*
Tárméret: *5*
Maximum kapacitás: *5*
A kis gránátvető a viszonylagos nagy késleltetésének köszönhetően nem olyan segítőkész társ, mint ahogyan az ember első ránézésre gondolná. Kisebb távolságokra, nagyobb ellenfélcsoportok ellen, időzítve használva is igen csekély hatékonysággal bír. A vesződség helyett bármelyik másik fegyvert ajánlanám inkább...

Flame Thrower
Célzási segédlet: *Nincs*
Tárméret: *Nincs*
Maximum kapacitás: *Nincs*
Közeli és közepesen messzi ellenfelek ellen vethetjük be a lángszórót, melynél csak arra kell vigyáznunk, hogy tényekedésünk következtében ne kapjunk lángra mi is!

MP5 Submachine gun
Célzási segédlet: *Elemlámpa és lézeres irányzék*
Tárméret: *25*
Maximum kapacitás: *125*
A pisztoly remek alternatívája lehet a későbbiekben az automata géppityu, mely gyors tüzelésének és viszonylag magas sebzési értékének köszönhetően lehet hasznos társunk.



A laptop

Miután beadtad a szérumot Annának, Bennett Kamsky laptopja felé irányít. Hagyd el a szobát a kijárati ajtón keresztül, majd a következő teremben is válaszd az egyetlen kijutási lehetőséget. A központi liftből a duplaajtón át juthatsz ki újfent a szabadba, ahol a konzolnál ereszkedhetsz ki a híd hiányzó részét. Juss dűlőre a megjelenő óriáslénnyel, és kelj át a szemközti modulba. A liften átfutva Anna jelentkezik be, aki óriási tervvel áll elő: fel kell robbantani az egész placcot! De ezt csak a fontos információkat tartalmazó laptop megkeresése után lesz módod megtenni... Indulj tova, végig a hídon, majd be az óriási hangárba. Innen jobb kéz felé távozz, majd nyomd meg a lift gombját (Arita verziószámmal rendelkezőknek pedig érdemesebb lesz elgondolkozniuk a legális játékszoftverek beszerzésén...). Az összekötőhídon való átfutás után győzd le a plafonról alászálló monstrumot, majd lépcsőzz fel a galériára. A következő szobában ess le a már ismerős ajtó előtti lyukba, majd mászd meg a jobbra található emelkedőt. Nyiss be a folyosó végi zuhanyzóba, ahonnan a szellőzőjáraton keresztül juthatsz be a tudósok hálóhelyére. Töltsd fel az egyik éjjeliszekrényen nyugvó laptop adatait Bennettnek, majd indulj a fúrótorony felrobbantásához szükséges C4-esek keresésére.

C4

Liftezz le a víz alá, majd a szemközti ajtó mögött válaszd a fegyverraktárt. Itt fuss át az egyetlen nyitható ajtóig, majd végy fel támadópozíciót a raktárban lézengő szörnyek ellen. Használd ki a szelepek és tűzoltó készülékek nyújtotta előnyt, és próbáld ezekkel megsemmisíteni az idegen lényeket. A terem túlsó végében található zárt ajtót a biztosítékdoboz kilövésével és a tűzoltópalack felrobbantásával nyithatod ki. A szobában vedd guggolósra a figurát: a lézersugarak között nagyon óvatosnak kell lenned, hogy ne robbantsd magadra az egész placcot. Az asztalról emeld el a három csomag C4-est, melyeket a fúrótorony három különböző pontján kell majd elhelyezned. Távozz az időközben megjelent láthatatlan lény mellett a bejáraton, és gyalogolj vissza egészen a nagy, központi liftig. Az első robbanószerkezetet az Underwater Tunnelből nyíló liftben kell elhelyezned (a megjelölt helyre), majd ezután rohamtempóban kezdj el visszafelé szaladni, nehogy magával ragadjon a szökőár. A liftet használva emelkedj fel a feletted lévő szintre, majd a duplaajtón kilépve, helyezd el a második robbanóanyagodat a dobozok mögött jelölt falrészre. Ismételten sietned kell, ha nem szeretnél a robbanás martalékává válni - úgyhogy azonnal kezdj el sprintelni a hídon át. Fuss át a lift túloldalára, végig a nagy összekötő-folyosón, végül be a hangárba. Lődd ki a plafonon keresztül érkező szörnyeket, majd caplass fel az emeletre, hogy deaktiváld az ajtót védő zárszerkezetet. Lent immáron ki tudsz menni az oldalsó ajtón, és a balra fekvő lépcsőt felmászva benyithatsz az egyetlen ajtón.





Végjáték

Jobb kéz irányában kell elindulnod, hogy elhelyezhesd a nálad lévő harmadik, s egyben utolsó bombát is. Rohanj a nagy duplaajtóhoz, és szaladj át a hídon. A raktár túloldalán található lift segítségével közelítsd meg az egy szinttel feljebb található részleget, ahol a szellőzőből kiszabaduló szörny mellett rendesen feltöltheted magad töltényekkel (szükséged is lesz rá). A duplaajtót kinyitva pedig már a főellenség-harc kezdődik... A kétlépcsős küzdelem első fázisában életbevágóan fontos, hogy a Kamsky professzorból lett szörnyet ne engedd közel Annához. Ha ugyanis Anna nem tudja elhelyezni a robbanóanyagokat a Helipadon, akkor a játéknak azonnal vége! Így rád hárul a feladat, hogy megfelelő fegyverzettel elvond a nagytestű szörny figyelmét. Ezt az AK-val, vagy a shotgunnal tudod megtenni - viszonylag közelről. Vigyázz, hogy miután rád fókuszálódott a teremtmény tekintete, a lehető legkisebb sérüléssel úszd meg a konfrontációt. Miután Anna beszállt a helikopterbe, már csak három alkalommal kell arcon lőnöd a bestiát: ehhez engedd, hogy megmarkoljon, majd mikor az akciógombot őrült módon nyomogatva feltöltötted a képernyőn megjelenő csíkot, az R1, illetve a jobb ravasz lenyomásával megadhatod a gézengúznak ami jár. Három alkalommal elismételve megszabadulhatsz a selejtes genetikai kísérlettől, és elrepülhetsz a boldogság felé Annával...

ÉRDEKESSÉGEK

A bálnavadászhajón található feliratok és helyiségnevek ugyan oroszul lettek felpingálva a falakra, de ha a fegyverek lézeres irányzékával becélzod őket, angolul is előlvashatod a megnevezéseket.

Bagó Péter

WORMS 4: MAYHEM

A 16-BITES KORSZAK NAGY CSAPATA, AZ ŐS-AMIGÁSOK EGYIK KEDVENCE, AZ ANGOL TEAM 17, A FULL CONTACT, AZ ALIEN BREED, A PROJECT X VAGY A SUPERFROG MEGALKOTÓJA PONT 10 ÉVE, 1995 KÖZEPÉN ÁRASZTOTTA EL A VILÁGOT EGY HALOM IDIÓTA, VÉRGŐZÖS KUKACCAL (ÉS GYAKORLATILAG AZÓTA A FIÚK BELŐLÜK ÉLNEK). A FELFEGYVERZETT FÉRGEK 2003-BAN KITÖRTEK A SÍKVILÁGBÓL, MEGHÓDÍTVA MINDHÁROM (DEFINIÁLHATÓ) DIMENZIÓT. ÉS MOST MEGINT TÁMADNAK...



INFO BOX

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

Megjelenés:
2005. május 27.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■□■■■

VÉLEMÉNY

\+

Nagymértékben testre szabható, sok játékmód, a pályák csinosak, a játék szép színes.

\-

A 3D-s nézet miatti kezelés még mindig megtréfálhat néhanapján

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB

PLATFORMOK

A bevezetőnél többet nem is tudok elmondani, lévén ez a játék nem tartozik a kedvenceim közé, így első találkozásunkkor le is zártam ismeretségünket. Ennek oka saját ügyetlenségem elsősorban; ahol mindenféle röppályákat kell számolni, és belekalkulálni a szél sebességét és irányát, én elvesztem a fonalat, nekem egyértelműbb dolgok kellenek, mesterlövészfegyver például, vagy legalább egy nyomorult, szimpla mordály. Ha ennek tetejébe mindenféle platformokra kell felugrálni, ordító magasban egyensúlyozni, akkor meg egyenesen menekülök. A régi idők szép emlékének (amikor még két síkban zajlott az ádáz kukacküzdelem) tiszteletére megpróbáltam a tőlem telhető maximumot hozni, ám be kell ismernem: ez már nem az én világom. Ennek ellenére rövid, ám annál hevesebb és keserűbb randevúnkból megpróbáltam kinyerni a legtöbb információt, amit a kontrollert morzsolgató lapát kezeim csak kinyerni képesek voltak (a vas különösebb leamortizálása nélkül) - remélem, azért valamire használható lesz mindez. Ezt olvashatjátok kivonatosan az elkövetkezendő 4 oldalon.

I. Irányítás

- *A:* tűz (bizonyos fegyvereknél a tűzerő megadásához tartsd lenyomva!), kiválasztás / érvényesítés
- *B:* ugrás (levegőben még egyszer megnyomva szuperugrás), zoom közelítés (mesterlövészfegyver és légitámadás), választás érvénytelenítése
- *X:* fegyverpanel nyitása (ill. bezárása változtatás nélkül)
- *Y:* kukac váltása (a megfelelő segédeszközt alkalmazva), másodlagos fegyver ledobása (pl. gránát ejtőernyőzés közben), zoom távolítás (mesterlövészfegyver és légitámadás használatakor)
- *Fehér gomb:* bombák gyújtóidejének léptetése (1-5 mp, majd elölről - hogy erre miért nem lehetett a fekete gombot is bevetni...)
- *Jobb tűzbillentyű:* belsőnézet (pl. célzáshoz)
- *Bal tűzbillentyű:* felülnézet (pl. légitámadáshoz, pálya áttekintéséhez, ilyenkor bal karral mozgathatod síkban a kamerát, jobbal forgatod)
- *D-pad:* nézelődés, célkereszt finommozgatása, válogatás a fegyverpanelen és az opciók között
- *Bal kar:* mozgás, célzás
- *Bal kar lenyomása:* nevek / életerő külső kamera mozgatása)
- kijelzésének ki- és bekapcsolása
- *Jobb kar:* nézelődés (vagy másképp: Jobb kar lenyomása: külső nézetű kamera igazítása (nagyjából arra, amerre a kukac áll / néz)

TIPPEK

A nindzsakötél tárgyak magadhoz rántására vagy épp ellökésére (pl. aknák!) is jó. Használd ki a terep adta lehetőségeket is, beleértve annak lerombolását is, kombinálva mindezt fegyvereiddel.



II. A menüpontok

Alant következik a különféle menüpontok kifejtése, és leírása, legalábbis, ami az én verziómban működött. Elsősorban az angolul nem tudók életét igyekeztem megkönnyíteni, hozzátéve persze némi játéktapasztalást is.

II.1. Quick Game

Gyors parti, 1-3 ellenféllel szemben. Sajnos semmiféle állítási lehetőséged nincs, ez tényleg csak arra jó, hogy játssz egyet, ha épp ráérsz egy negyedórára, és ennél jobb elfoglaltságot nem találsz.

II.2 Tutorial

Az oktatópálya, mely tulajdonképpen a sztorimód nulladik fejezete, így érdemes végignyomni, annál is inkább, mert jó gyakorlási lehetőség a keményebb játékelemekhez - de én azt ajánlom, hogy a sztorimód előtt a „Challenges" pontot is nézd meg...

II.3. Story

Az egyjátékos küldetéses buli. 25 pálya van, egyre nehezebbek, változatos helyszíneken és feladatokkal (persze a legtöbb az eliminálásról szól). Sajnos az említett okok (ügyetlenségem, a játék félkész állapota), plusz az idő- és helyhiány miatt itt nem tudok kitérni az egyes feladatokra, még gyorstipp jelleggel sem, ez esetleg egy későbbi cikk témája lehet.

Megjegyzés: sajnos sem az oktatópályán, sem a sztoriban nem tudsz csapatot váltani, azaz nem teheted meg, hogy az egyik küldetést a cowboy-okkal, a másikat a funky-s komákkal nyomod le, így az elején gondosan válassz csapatot! Ez a megoldás viszont egyfajta profilkészítésre is jó, hiszen ha valaki készít magának egy saját bandát, velük nyomhatja végig a sztorit, a játék minden egyes csapat mellé elmenti, melyik pályánál tart.

II. 4. Multiplayer

A többjátékos üzemmód. Az alábbi mókákat kínálja:

- *Deathmatch:* a klasszikus mód, forgácsolás, aki nem fogy el, győz
- *Classic Forts:* ugyanaz, mint a dítmacska, csak itt egy erődből indul a móka, ez taktikusabb játékot eredményez.
- *Destruction:* Meg kell semmisítened az ellenséges bázist. A képernyőn megjelenő százalékérték mutatja az aktuális játékos maradék területének nagyságát.
- *Statue Defend:* Az ellenség szobrát kell lerombolni, és a sajátodat megvédeni.
- *Survivor:* Amolyan párbajmóka. Csapatodból egyszerre



egy kukac veszi fel a harcot, ha ő leamortizálódik, helyébe lép a következő, és így tovább, míg el nem fogy a csapat. Akinek ez előbb következik be, az veszít.

TIPPEK

A víz halálos ellenség! Helyezkedj úgy, hogy egy attak alkalmával nehogy belerepülj, figyelj repülés közben, nehogy ott álljon le a Jet Pack, és persze ha te támadsz, fordítsd mindezt a javadra...

Ha kiválasztottad a megfelelő módot, a következő ablak a finomhangolásé. Megadhatod, melyik helyszínen akarsz csatázni (a sztorimód összes pályája [de csak azoké, melyekkel már végeztél], plusz további 20 választható), és beállítható a játékstílus is; ez utóbbiakat nem részletezem, a „Customise" pont alatt megnézheted, melyik mit tud (és módosíthatod őket), illetve ott definiálhatsz új stílust is, lásd ott.

Ezután jöhet a négy csapat megadása, ezek lehetnek emberi és gépi ellenfelek. A jobb oldali utolsó pont igen érdekes, „Wormpot" a neve. Ez egy félkarú rabló, melyen különféle játékmódosító tényezőket pörgethetsz ki, ezzel változatosabbá és egyedivé varázsolhatod a választott csatát. A nagy karral lehet pörgetni, ha nem akarod a véletlenre bízni a dolgot, akkor az egyes kerekek feletti / alatti nyílgombokkal lehet léptetni azokat, a vörös gomb alaphelyzetre állítja a készüléket. A zöld „i" gombbal nyerheted ki az egyes mókák információit, melyek a következők:

- *Wind Affects Worms:* ugráskor, vagy a repülés közben (akár ellenfél általi megütéstől, akár egyéb módon) a szél a kukacokra is hat.
- *Super Secret Weapons:* a készlet egyik fegyvere szuper sebzést okoz, de azt neked kell kideríteni, melyik...
- *Vital Worm:* a csapat egyik tagja létfontosságú, ha ő meghal, a csapat is elpusztul.
- *No Bombing:* mozgásos segédeszközök használata közben nem lehet fegyvert használni (lásd: ejtőernyőzés közbeni gránátdobás).
- *Dim-Mak:* az egyébként gyenge Prod (bökés) halálos érintéssé változik.
- *Multiple Girders:* több mint egy platformot helyezhetsz el fordulónként.
- *No Blimp View:* a felülnézeti kamera ki lesz kapcsolva, egy ugye elsősorban a légi csapást nehezíti meg.
- *Wind Affects Gun:* a szél hat a fegyverek testére, azaz a célzás nehezebb lesz (főleg a puskánál lesz durva a változás...)
- *Low Gravity:* alacsonyabb gravitáció, így magasabbra tudsz ugrani.
- *Mine Respawn:* a táj megsemmisíthetetlen, és a gyalogsági aknák újratermelődnek.
- *Vampire:* egyik kukacod vámpír, a sebzés fele, melyet okoz, hozzáadódik élererejéhez.
- *Worms Only Drown:* semmiféle sebzés nem okoz életveszteséget, csak megfulladással halhat meg egy játékos.
- *Specialists:* a csapat mindegyik tagja valamely fegyvernem specialistája, ilyen készletet kap induláskor.
- *No Cowards:* nem lehet feladni a csatát.
- *Max Health Drops:* az elsősegélycsomagok 100 életerőt tartalmaznak.
- *Wind Effects All:* a szél a játékban szereplő összes fegyverre hatással lesz.
- *Energy Or Enemy:* minden kukac megmérgezve indul a csatába, választanod kell: meggyógyítod hősöd, vagy inkább az ellenséget lövöd.



- *Max Fall Damage:* a lezuhanás igen nagyot sebez.
- *Crate Drops Only:* a fegyverek csak a lepotyogó ládákból szerezhetőek be.
- *Double Damage:* minden sebzés kétszeres.
- *Crates Everywhere:* hatalmas ládaeső nyit minden kört, győzd összeszedni...
- *Super Hand To Hand:* a közelharci fegyverek nagyobbat sebeznek, és messzebbre vetik az ellenfelet.
- *Super Firearms:* mint fent, csak a lőfegyverekkel.
- *Super Animals:* mint fent, az állatos fegyverekkel (pl. Sheep).
- *Super Clusters:* mint fent, ezúttal a repeszek hatása erősebb.
- *Super Explosives:* mint fent, a „sima" robbanószerek (pl. dinamit) esetében.



II.5. Customise

Újabb izgalmas pont, itt tudod az egész játékot testre szabni. Lássuk az egyes lehetőségeket:

a.) Create Team

Csapatok létrehozása, szerkesztése (Edit), vagy törlése (Delete). A készítés lépései:

1. Kapsz egy kérdést, a „Yes" opcióra bökve a kreált csapat ember-irányította lesz, a „No" gépi ellenfelet kreál.
2. A csapattagok nevét adhatod meg egyenként.
3. A „beszéd" stílusát választhatod ki, majd a figurák kobakjának teteje (kalap, haj), szemeinek fedője (szemüvegek), arcának díszei (bajusz) és végül kezeinek külleme (kesztyűk, speciális forma).

4. A csapat speciális fegyvere (kész vagy saját létrehozása, lásd lent - ezt kapod meg multiban a „Team Weapon" pontban), zászlója és az elhalálozott koma síremlékének külalakja.

Ezután elnevezheted a bandát, és bármelyik mókába bedobhatod, legyen az oktatás, a sztorimód, a multi, vagy bármelyik kihívás (Challenge).

b.) Create Weapon
Saját fegyver készítése, szerkesztése, törlése. Először válaszd ki a felső gombon a fegyvernemet, ezután jöhet a testre szabás. A lehetőségek az alábbiak.

Rakétavető-szerű (Launched)
1. lap:
- A fegyver testének stílusa
- A cső kinézete
- A hátsó rész / agy külleme
- A célzóberendezés külalakja
- Tűzerő állítható-e
- Ha a fenti nem, akkor mekkora legyen az alaplövés ereje, ha igen, mekkora lehet a maximális tűzerő.
- Legyen-e célkövetős a lövedék
- Fentire plusz rásegítés definiálható

TIPPEK
Óvatosan bánj a szuperládákkal (kérdőjeles dobozok), aljas dolgokat is tartalmaznak, például az egész csapat megmérgeződhet...

2. lap:
- Ha nem célkövetős, befolyásolja-e a szél a lövést?
- A robbanás fajtája: becsapódásra (Impact), időzítve (Fuse), egyéni módon (User), vagy amikor megáll a lövedék (Stops Moving)
- Ha időzítve, a gyújtóidő hossza fixen, vagy változtathatóan (Adjustable)
- Van-e a robbanás után plusz sebzés; nincs (None), tűz (Fire), vagy méreg (Poison)
- A tájra ható sebzés
- A kukacokra ható sebzés
- A robbanás ereje

3. lap
- Legyen-e repeszhatás, ha igen, a repeszek száma. A következő pontok csak a bekapcsolás után állíthatóak!
- A repeszek mekkora területen szóródjanak szét
- A robbanás fajtája (lásd az előző lapon!)
- Időzítésnél a gyújtóidő (lásd az előző lapon!)
- Plusz sebzés (lásd az előző lapon!)
- Tájra ható sebzés
- Kukacokra ható sebzés
- Robbanás ereje

Fegyverek

Lőfegyverek

Bazooka	Klasszikus páncélököl, a lövedék röppályáját a szél erősen befolyásolja, tehát figyelembe kell venned a célzásnál. A tűzerő szabályozható.
Homing Missile	Célkövető raketa. Először be kell fognod a célt az A gombbal (akkor tudod, ha a célkereszt fehérre változik), majd jöhet a lövés, figyelembe véve a szélviszonyokat. A tűzerő szabályozható.
Shotgun	Puska, előnye, hogy egy körben kettőt lőhetsz vele, sőt a támadások közt mozoghatsz is, hátránya, hogy elég nehéz pontosan célozni vele.
Poison Arrow	Mérgező nyilakat kilövő íj. A méreg több körön át hat, csak elsősegélycsomaggal gyógyítható. Vedd figyelembe a célzásnál a szélviszonyokat! A lövés ereje állítható.
Sentry Gun	Hatásos automata löveg, csak sík terepre állíthatod fel. Ha az ellenség megközelíti, heves golyózápor fogadja. Csapatonként csak egy helyezhető el.
Sniper	A hagyományos mesterlövészfegyver, célozz szokásos módon a jobb tűzgombbal, zoomolni a B/Y gombokkal lehet.

Gránátok

Grenade	A normál kézigránát, a gyújtóidő és a dobás erőssége állítható.
Cluster Bomb	Repeszgránát, a gyújtóidő és a dobás erőssége állítható. A robbanás ereje és a repeszek külön-külön is sebeznek.
Gas Canister	Mérgező gázt kibocsátó gránát, a dobás erőssége állítható. A méreg több körön át hat, elsősegélycsomag gyógyítja csak.
Holy Hand Grenade	„...eldobandád te az Antiochiai Szent Kézigránátot a te ellenfeled felé, ki - mivel nem kedves nekem - megdöglend." Igen nagy erejű bomba, csak a dobás ereje állítható.
Banana Bomb	Nagy hatású repeszgránát, a dobás ereje állítható. A robbanás után öt kisebb banán kerül ki a testéből, ezek egy-egy újabb gránátként viselkednek.
Fatkins Strike	Repülő kövér ember, gránátmód kezelendő.

Közelharci- és területtámadások

Fire Punch	Igen hatásos jobbegyenes, az áldozatot messzire veti. Közel kell állnod az ellenfélhez használatakor; , ha hatótávon belül vagy, segítségképp az ikon háttere megváltozik.
Prod	Egy gyenge bökés, akkor jó, ha ellenfeled egy szakadék vagy valami mély víz szélén áll, és aljas módon így adod meg neki a kegyelemdöfést. Multiban a Dim-Mak módosításával lehet keményíteni a hatását!
Baseball Bat	Nincs sok hozzáfűzni valóm, célozz és lendíts!
Air Strike	Szőnyegbombázás, a bal tűzgombbal válts át felülnézetbe, keresd meg a célt a bal karral, a B/Y gombokkal zoomolhatsz, majd az „A"-val hívhatod a repülőgépet. Vedd figyelembe a szélviszonyokat!
Bovine Blitz	Újabb bombázás, ismét (ajánlottan felülnézetben) jelöld ki a célterületet, majd „A"-val indul a gép. Itt viszont a terület felett „beülsz" a bombakamrába, és neked kell kioldanod egyenként a csomagokat, szintén a tűzgombbal. Épp ezért az áldozatok elé célozz pár méterrel, hogy a fejükre ejthesd a tehénkéket! A gépet picit terelgetheted a bal karral jobbra/balra, de nagy a tehetetlensége.
Alien Abduction	A bombázáshoz hasonlóan ki kell jelölnöd egy célszemélyt (célszerűen felülnézetben). Az „A" lenyomására megjelenik egy ufó, és elrabolja az illetőt, majd némi „átalakítás" után visszaköpi...

Robbanószerkezetek

Land Mine	Gyalogsági akna, közelítésre bekapcsol, pár másodperc múlva robban.
Dynamite	Sima dinamitrúd, helyezd ellenfeled lábához, aztán rohanj el onnan!
Sheep	Baribomba. A-val indíthatod, ugyanezzel robbanthatod (vagy ütközéssel), terelgetni a bal karral lehet, a B gombbal pici ugrásra is képes.
Old Woman	Ugyanaz, mint a bari, csak itt egy öreg nénike a támadó.
Inflatable Scouser	Felfújható robbanószerkezet. A-val elengeded, bal karral irányítod. Sajnos csak magától robban, nem lehet kontrollálni.
Super Sheep	A Bari speckó változata, A-val indítod, újabb A-ra a levegőbe emelkedik, amolyan Superman stílusban, ilyenkor a bal karral irányítod, robbantás újfent az A gombra, vagy ütközésre.

Speciális fegyverek

Tail Nail	Jókora kalapács, ellenfeled földbe döngölésére - szó szerint, azaz az áldozat képtelen lesz a következő körben a helyváltoztatásra.
Starburst	Egy igen erős tűzijáték-rakéta, amit kukacod a hátára kötöz. A-val lövöd ki, ugyanezzel robbantod, a bal karral terelheted. Eléggé önveszélyes fegyver...
Concrete Donkey	Csacsi az égből! Mint a többi légi támadáskor, felülnézetben jelölj ki egy célpontot, majd az „A"-val jöhet a repülő. A több tonnás szobor hatalmas krátert üt, akár vízszintig!
Team Weapon	A csapat speciális fegyvere.

Légi csapás (Air Strike)
- A bomba kinézete
- Bombák száma
- Hat-e a bombákra a szél
- A robbanás fajtája (lásd fent)
- Bónusz sebzés (lásd fent)
- Tájra ható sebzés
- Kukacokra ható sebzés
- Robbanás ereje

A pipára kattintva elnevezheted a fegyveredet, és mehetsz is kipróbálni.

c.) Create Game Style
Többjátékos mókához új játékstílus megalkotása, szerkesztése, törlése. Módosíthatod (vagy megtekintheted az előre definiáltakat), illetve létrehozhatsz újat („A blank style").

Az első két lapon az alábbi opciókat találod:
- Meccsek száma
- Egy kör (lépés) ideje
- A meccs játékideje
- Kukac kezdő életereje
- Kukacok váltása lehetséges-e
- „Hirtelen halál" stílusa.
- Vizes pályán a víz emelkedésének sebessége
- Szél kikapcsolása vagy ereje
- Teleportok ki- és bekapcsolása
- Aknák termelése (ki/be)
- Aknák gyújtóideje
- Tüzérségi mód
- Ládák ledobásának gyakorisága (100%-nál minden kör végén jön egy)
- Fegyverládák aránya az összeshez képest
- Mint fent, a segédeszköz-ládákkal

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,-
ÁPRILISI AKCIÓS AJÁNLATUNK
XBOX S kontroller

7.990,-
XBOX konzol

36.990,-
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.

- Mint fent, a „zsákbamacska"-ládákkal
- Mint fent, az életerő-ládákkal
- Életerő láda HP-pontjainak nagysága
- Földi objektumok (aknák, olajos hordók)
- Készlethalmozás
- Visszahúzódás ideje (azaz a támadás után ennyi időd lesz még mozogni)
- Sebesülés lezuhanásból

A következő lapok kicsit érdekesen strukturáltak. A felső gombon háromféle törzsjellemzőt választhatsz ki, a következők szerint:

- *Ammo:* egyenként beállíthatod, a készlet melyik fegyverből, illetve segédeszközből mennyit tartalmazzon trigulázós módszerrel 8 darabig, illetve van egy fekvőnyolcas is, ha nem akarsz korlátokat;



- *Crate Chance:* az adott fegyver milyen gyakorisággal jelenjen meg a jutalomládákban; az érték százalékban értendő, egy vonal 10%-ot ér;
- *Turn Delay:* a szóban forgó készséget egy-egy körben hány másodperc késleltetéssel lehet kézbe venni és felhasználni.

Megjegyzés: van itt pár kiszürkített fegyver is, ezeket csak akkor állíthatod, ha előtte megvásárlod őket a boltban (lásd: „Item Shop").

Végül megadhatsz a stílusnak egy egyéni nevet, és mehetsz is a multiba, hogy kipróbáld művedet.

II.6. Challenges

Különféle kihívásokat találsz itt. A cél mindegyiknél a legjobb idő elérése, ám ez ne zavarjon meg: ez a pont a különféle játékelemek begyakorlására is ideális, ahogy az alábbiakban láthatod is:

- *Sniper Rifle:* lődd ki mesterlövészfegyverrel a céltáblákat; használd a radart és a kamerát a célpontok kereséséhez!
- *Jet Pack:* Rakétahajtóművel a hátadon kell megérintened a célpontokat, ez is kiváló gyakorlási lehetőség!
- *Super Sheep:* a szuperbarival kell gyűjtögetned; mivel nem könnyű irányítani a jószágot, ám igen erős, nem árt egy kis tréning az éles bevetések előtt.
- *Icarus Potion:* a meglehetősen idegesítő Ikarusz-ital (ugrálós repülés) „kezelését" lehet gyakorolni.
- *Shotgun:* a céltáblák ejtőernyővel érkeznek, puskával kell levadászniod ezeket; sok mozgási tered nincs, használd a radart a célpontok kereséséhez!
- *Accuracy:* a mérgező íjjal kell eltalálnod az ellenséges kukacokat; mint a barinál, itt is ugyanaz áll: hatásos, de nehezen kezelhető fegyver, így a gyakorlás nagyon hálás.
- *Navigation:* az építkezési területen kell összeszedned ládákat, ahogy egyet begyűjtesz, a másik megjelenik, cél eljutni a legmagasabb pontra; az ugrálás begyakorlására kiváló!
- *Crate Collect:* itt is ládákat kell gyűjtened, ám e feladatban az összes látszik; a radar és a külső/felülnézeti kamerák tréningjének is megteszi.
- *Deatmach 1:* Egy jó gyakorlás a multira...

II.7. Xbox Live

Online játék, többet egyelőre sajnos nem tudok elmondani róla, nálam még nem működött ez a pont.

TIPPEK

Használd a radart erősen, nagy haszonra lesz a ládák felleléskor és az ellenség be-és kilövésében!

II.8. Trophy Cabinet

Itt lehet a különféle trófeáidat megtekinteni. Sajnos elég dodonai jóslat jellegű a segítség, így csak tippjeim lehetnének, mi miért jár; van olyan (Greedy Worm), amelyhez valószínűleg sok ládát kell begyűjtened a pályákon, a másikhoz (Rocketeer) talán valamennyi időt a levegőben kell eltöltened, de van itt robbantásos, lövöldözéses, meg sok más jutalom is. Ez az opció a mellékelt dokumentáció szerint az én verziómban nem működött, így a fentieknél több tippre nem vállalkozok, majd a végleges verzióban kiderül minden, mindenesetre majd rendszeresen látogass el ide...

II.9. Item Shop

A játék közben jó zsoldos módjára pénzt is keresel, ezt lehet itt elkölteni. Vásárolhatsz új hangmintákat, pályákat, fejfedőket, fegyvereket és játékstílusokat. A fegyvervásárlás azért is jelentős, mert bizonyos erősebb készségeket, mint a mesterlövészfegyver vagy a Szent Kézigránát, csak itt szerezhetsz be, hogy aztán hozzáadd a kedvenc játékstílusodhoz.

II.10. Options

A különféle beállítási lehetőségek és az „archívumkezelési" funkciók. A végleges verzióban lesz automatikus mentés és rendszerindításkor betöltés, nekem kézzel kellett végrehajtanom ezeket, de jó, ha van ilyen pont...

II. 11. Quit

Kilépés. És most én is ezt teszem, minden további kukacoskodás helyett. Féregmentes jó éjszakát!

](redenc

Segédeszközök

Helyváltoztatási segédeszközök (plusz egy kakukktojás)	
Parachute	Ejtőernyő. Ha magasból esel le, automatikusan kinyílik, de az A-val is aktiválható. „Kormányozni" a bal karral tudsz.
Ninja Rope	Izgalmas eszköz, be kell gyakorolni a használatát. „A"-val lőheted ki, a bal karral tudsz belengeni, a jobb tűzgombbal húzhatod fel magad, a ballal visszaereszkedhetsz. A kötelet az „A" gombbal engedheted el.
Icarus Potion	Idd meg az A gombbal, majd a B ritmikus nyomogatásával repülhetsz. Elég kemény móka, az egyik Challenge-ben begyakorolhatod.
Jet Pack	Gyors helyváltoztató készség. Az „A" gyújtja be a rakétahajtóművet, a bal karral irányítsz. Vigyázz, ne tartsd lenyomva a tüzet: adj annyi kakaót, hogy elemelkedj, irányítsd hősödet, majd apró gázfröccsökkel tartsd a magasságot és menj feljebb, ha kell!
Girder	Platform, lépcsőket építhetsz belőle. A bal karral irányítod, a két tűzgombbal emeled/süllyeszted. Ha piros, nem rakhatod le, ha szürke, akkor oké, az A gombbal elhelyezheted, a B-vel elrakhatod. Körönként csak egyet rakhatsz le, kivéve multiban, a „Multiple Girders" módosítással.
Bubble Trouble	Ez a kakukktojás, mivel e masina egy védőeszköz, mely az „A" lenyomására két kör erejéig szappanbuborékba burkolja kukacod, mintegy páncél.
Játékvezérlési eszközök	
Skip Go	Elpasszolhatod a kört. Kiválasztás után ismét nyomd le az „A" gombot az érvényesítéshez.
Worm Select	Átválthatsz egy másik csapattagra. Lépkedés az Y gombbal, kiválasztás az A-val.
Surrender	Fehér zászló, gyáva kukacnak, A-val feladhatod a csatát.

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

A HÁROM FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2005 MÁJUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: PLAY ZONE
1325 Budapest, Pf.:214

A NYERTESEK NEVEIT A PLAY ZONE KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

Nintendo DS
Nagy Zoltán, Dunakeszi

Nanobreaker - 2db
Maticsek László, BUdapest
Holló Tamás, Kecskemét

Ajándékcsomag - 5 db
Kovács Zsolt, Nagykáta
Berecz Attila, Budapest
Dömsödi Gábor, Miskolc
Horai Timea, Budapest
Mikes Gábor, Szeged

Mercenaries - 2 db
Kapos András, Budapest
Gombai Dávid, Budapest

SW: Republic Commando - 2 db
Cseke Gabi, Budapest
Magyar Zoltán, Debrecen

ESPN - 3 db
Laki Peter, Budapest
Fehér Gábor, Budapest
Tatai Mónika, Miskolc

GP Challenge - 2 db
Kovács Bea, Budapest
Horváth Kata, Budapest

Asterix - 2 db
Gergely Tamás, Szolnok
Péter Dániel, Budapest

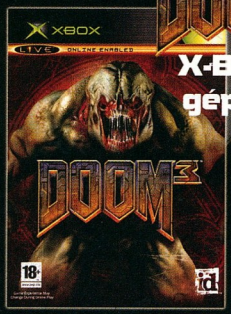
Forbidden Siren - 1 db
Kertész Norbert, Tatabánya

Kill Switch - 1 db
Szili Petra, Budapest

Mark of Kri - 1db
Závod Balázs, Kecskemét

Gratulálunk a nyerteseknek.

3 DB
DOOM 3
X-BOX
gépre

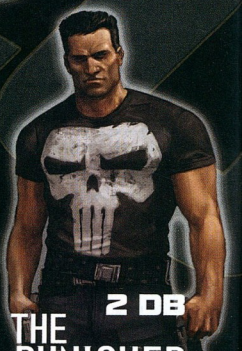




3 DB
PROJECT: SNOWBLIND
PLAYSTATION 2
gépre



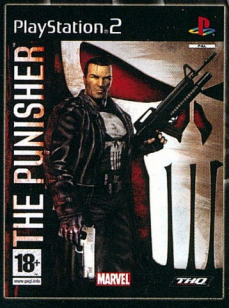




2 DB
THE PUNISHER
PLAYSTATION 2
gépre



3 DB
CONSTANTINE
THE VIDEOGAME
PLAYSTATION 2
gépre

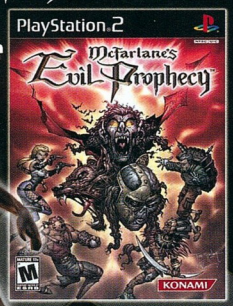


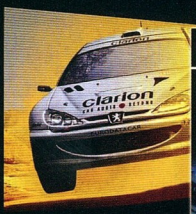
automex
MULTIMÉDIA

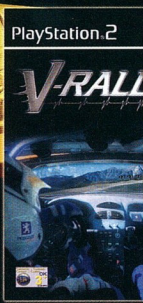
KÖSZÖNJÜK AZ AUTOMEX MULTIMÉDIA KFT. AZ ECOBIT MULTIMÉDIA

2 DB
Mcfarlane's Evil Prophecy
PS 2
gépre









2 DB
V-RALLY 3
PS 2
gépre



2 DB
U-Move SuperSports
PS 2
gépre





2 DB
ENTER THE MATRIX
PS 2
gépre





5 AJÁNDÉKCSOMAG
- MGS 3 cuccok
- SIMS2 erekje
- FIFA póló
- THUG2 matrica

A EA MAGYARORSZÁG, ÉS A SEVEN-M KFT. SEGÍTSÉGÉT.

A FELADVÁNYOK:

1, FELADAT CSOMAG - a nyerő 10
- Hogyan hívják a DMA Design alapítóját, a GTA sorozat kitalálóját?
- Melyik híres amerikai színész neve fémjelzi a The Bard's Tale főszereplőjének szinkronhangját?
- Hogyan nevezik a Vukik lakóhelyéül szolgáló bolygót a Csillagok Háborúja univerzumban?
- Melyik cég korábbi alkalmazottja volt Alexander Seropian, a Wideload Games alapítója?
- Mit takar a NES rövidítés?
- Milyen játékok lesznek az Atari Flasbackben?
- Hány képernyője van a Nintendo DS-nek?
- Kinek a nevéhez köthető Lara Croft karaktere?
- Hány fegyverre számíthatunk a Hitman: Blood Money című játékban?
- Ki fejlesztette a Clock Tower 3 nevű PS2-es játékot?

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

1  C

2  C

3  M

4  P

5  S

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

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

A tíz játéknév így kezdődik:

Me
Su
Pu
Co
Co
Gr
Ro
Ga
De
Ki

PLAY ZONE
NYEREMÉNYJÁTÉK

CHEAT GALAXIS

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

INDEX

- Asphalt Urban GT (DS)
- Brothers in Arms: Road to Hill 30 (PS2 - XB)
- Constantine (PS2)
- Constantine (XB)
- Dragon Ball: Advance Adventure (GBA)
- Dynasty Warriors 5 (PS2)
- FIFA Street (XB)
- Fight Night Round 2 (PS2 - XB - GC)
- Futurama (PS2)
- Futurama (XB)
- God of War (PS2)
- GoldenEye: Rogue Agent (GC)
- GoldenEye: Rogue Agent (PS2)
- GoldenEye: Rogue Agent (XB)
- Gretzky NHL (PSP)
- Lego Star Wars (GBA)
- LEGO Star Wars (XB - PS2)
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)
- MVP Baseball 2005 (XB – GC)
- MX VS ATV Unleashed (PS2)
- NARC (PS2)
- NARC (XB)
- Need for Speed: Underground 2 (PS2)
- NFL Street 2 (PS2 – XB – GC - PSP)
- Robots (XB)
- Spider-Man 2 (DS)
- Star Wars: Republic Commando (XB)
- The Bard's Tale (XB)
- Twisted Metal: Head On (PSP)
- Wipeout Pure (PSP)
- Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (GBA)

PS2 Action Replay Max kódok

- Brothers In Arms: Road to Hill 30
- Cold Fear
- Constantine
- Devil May Cry 3
- Gran Turismo 4
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Neo Contra

GC Action Replay Max

- Mario Party 6
- Timesplitters Future Perfect

NFL STREET 2
PS2 - XB - GC - PSP

Ügyetlenkedés:
Üsd be a *GreasedPig* kódot.
Hangya mód:
Üsd be a *RuinedPicnic* kódot.
Összes sorozat mód:
Üsd be a *Trick3dOut* kódot.
Mindig sikeres átadás:
Üsd be a *MagnetHands* kódot.
Maximális sebesség:
Üsd be a *GottaBDShoes* kódot.
Maximális védekezés:
Üsd be a *BlastTackle* kódot.
Alacsony ugrások:
Üsd be a *CementShoes* kódot.
Végtelen turbó:
Üsd be a *NozBoost* kódot.
Nagy játékosok:
Üsd be a *BIGSmash* kódot.
Kicsi játékosok:
Üsd be a *Shrunken* kódot.
Véletlenszerű méret:
Üsd be a *SighsMatters* kódot.
Nagy labda:
Üsd be a *BIGPig* kódot.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
PS2

Rádió frekvenciák:
147.08
147.59
149.53
140.01
140.52
141.24
142.94
144.06

A rádión állítsd be ezeket a frekvenciákat, így feltöltheted az életpontod.

Tipp:
A börtöncellából nem csupán a tabletta használatával lehet kijutni. Üsd be a *144.75*-öt a dekódolón az ajtó kinyitásához.

FIGHT NIGHT ROUND 2
PS2 - XB - GC

Összes helyszín megszerzése:
Tarts lenyomva a *bal* nyílgombot a játékmód választó képernyőn, amíg egy hangjelzést nem hallasz. Ezután az összes helyszín választhatóvá válik.

Törpe versenyzők:
Tarts lenyomva a *fel* nyílgombot a játékmód választó képernyőn, amíg egy hangjelzést nem hallasz. A helyszín kiválasztása után törpe versenyzők küzdenek majd egymással.

Ghetto Fabulous megszerzése:
A karaktered elkészítésekor a *Getfab* nevet kell megadnod. Így Ghetto Fabulous választhatóvá válik a nehézsúlyúak listáján.

Li'l Jon megszerzése:
A karaktered elkészítésekor a *Liljon* nevet kell megadnod. Így Li'l Jon választhatóvá válik a nehézsúlyúak listáján.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
PS2 - XB

Fekete-fehér mód megszerzése:
Játszd végig a játékot *Easy* nehézségi fokozaton, ezután fekete-fehér grafikával is játszhatsz.

Végtelen lőszer:
Játszd végig a játékot *Normal* nehézségi fokozaton.
Valósághű mód megszerzése:
Vidd végig a játékot *Hard* nehézségi fokozaton mentés nélkül.
Szuper csapat megszerzése:
Vidd végig a játékot *Valósághű* módban a szuper csapat megszerzéséhez.

MX VS ATV UNLEASHED
PS2

50cc motorok:
Üsd be a *minimoto* kódot.

GBA
LEGO STAR WARS

Battle Droid:
A nyitóképernyőn vidd be a *Start, Start, Bal, Le, Le, Le, Le, Jobb* kombinációt.
Droideka:
Pauzáld le a játékot, majd vidd be a *Start, Start, Le, Jobb, Bal, Le, Jobb, Bal* kombinációt.
Összes átvezető film megszerzése:
Pauzáld le a játékot, majd vidd be a *Le, Fel, R, L, R, R, R, Le, Le, Fel, Le, Le, Select* kombinációt.
Yoda idézetei:
Pauzáld le a játékot, majd vidd be a *Le, L, R, Select* kombinációt.
Birka mód:
Pauzáld le a játékot, majd vidd be az *L, R, L, Le, Fel, R, R, Jobb, Bal, Le, Jobb, Jobb* kombinációt.
Furcsa színek:
Pauzáld le a játékot, majd vidd be az *L, L, Bal, Bal, R, R, Jobb, Jobb, Le, Le, Le, Le, Select* kombinációt.



Összes freestyle pálya:
Üsd be a *Huckit* kódot.

DYNASTY WARRIORS 5
PS2

Az összes Wu generális megszerzése:
A nyitóképernyőn tartsd lenyomva az *L1 + L2 + R1 + R2* gombokat, és üsd be a *Fel, Le, Le, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Fel, Le, Négyzet, Kör, X* kombinációt.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
PS2

Best Buy matrica:
A nyitóképernyőn üsd be a *Fel, Le, Fel, Le, Le, Fel, Jobb, Bal* kombinációt.

$1000 extra a játék kezdetén / bonusz autók a Quick Race módban:
A nyitóképernyőn üsd be a *Bal, Bal, Jobb, Négyzet, Négyzet, Jobb, L1, R1* kombinációt.

$200 extra a játék kezdetén:
A nyitóképernyőn üsd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, R1, R1, R1, Le* kombinációt.

Burger King matrica:
A nyitóképernyőn üsd be a *Fel, Fel, Fel, Fel, Le, Fel, Fel, Bal* kombinációt.

Összes Circuit pálya megszerzése:
A nyitóképernyőn üsd be a *Le, R1, R1, R1, R2, R2, R2, Négyzet* kombinációt.

Összes Level 1 Performance alkatrész megszerzése:
A nyitóképernyőn üsd be a *L1, R1, L1, R1, Bal, Bal, Jobb, Fel* kombinációt.

Összes Level 2 Performance alkatrész megszerzése:
A nyitóképernyőn üsd be a *R1, R1, L1, R1, Bal, Jobb, Fel, Le* kombinációt.

Összes Level 1 Visual alkatrész megszerzése:

A nyitóképernyőn üsd be a *R1, R1, Fel, Le, L1, L1, Fel, Le* kombinációt.

Összes Level 2 Visual alkatrész megszerzése:
A nyitóképernyőn üsd be a *L1, R1, Fel, Le, L1, Fel, Fel, Le* kombinációt.

Capone Hummer H2-jének megszerzése:
A nyitóképernyőn üsd be a *Fel, Bal, Fel, Fel, Le, Bal, Le, Bal* kombinációt.

Nissan Skyline megszerzése:
A nyitóképernyőn üsd be a *Le, Le, L1, L2, L1, L2, L1, Le* kombinációt.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT
PS2

Lépj az *Extras* menübe, és üsd be az alábbi kódok egyikét:

Többjátékos módban ne legyenek használhatók a különleges „Eye" képességek:
Fel, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Le
Paintball mód:
Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel
Összes egyjátékos és kétjátékos pálya megszerzése:
Le, Jobb, Le, Jobb, Fel, Le, Fel, Bal
Összes többjátékos skin megszerzése:
Le, Bal, Fel, Bal, Jobb, Le, Bal, Fel
A One-Life mód megszerzése:
Bal, Le, Fel, Jobb, Fel, Jobb, Bal, Le
Pauzáld a játékot, és üsd be az alábbi kódok egyikét:
Az „Eye" erő maximum értékre állítása:
L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2
Teljes életpont és páncélzat:
R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2
Összes „Eye" képesség megszerzése:
L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2

CONSTANTINE
PS2

Nyomd meg a *Select* gombot, majd üsd be az alábbi kódok egyikét:

Nagyfejű démonok:
R2, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Bal, R2

Nagy tűzlabdák lövéskor:
Háromszög, Háromszög, Háromszög, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb
Nagy fegyverek:
Bal, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Háromszög
Gyorstüzelő shotgun:
L2, Bal, R2, Bal, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet
Végtelen lélek energia:
Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Háromszög, Háromszög
Szenteltvizes bombák:
Jobb, Bal, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Bal, Jobb

Ugrás a „Bogad Swamp Trail" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Bal, Fel, Select
Ugrás a „Fry Fights Back" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Le, Select
Ugrás az „Inner Temple" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Le, Háromszög, Select
Ugrás a „Leela's Last Laugh" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobb, Select

Ugrás a „Planet Express" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Fel, Select
Ugrás a „Red Light District" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Háromszög, Select
Ugrás a „Red Rock Creek" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobb, Bal, Select
Ugrás a „Right Wing" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Le, Le, Select

Ugrás a „Rumble in the Junkyard" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobb, Kör, Select
Ugrás a „Run, Bender, Run" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobb, Jobb, Select
Ugrás a „Sewers" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Jobb, Select
Ugrás a „Subway" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Le, Select

Ugrás a „Temple Courtyard" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Le, Bal, Select
Ugrás a „The Junkyard" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobb, Háromszög, Select
Ugrás a „The Mine Facility" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobb, Le, Select
Ugrás az „Uptown" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Kör, Select
Ugrás a „Weasel Canyon" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Jobb, Fel, Select
Végtelen lőszer:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Jobb, Select
Végtelen egészségpont:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Háromszög, Select

XB
THE BARD'S TALE



God mód:
Tartsd lenyomva a *bal* és *jobb* gombot, majd a nyílgombokat üsd be a *Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, Le, Fel, Le* kombinációt.

Sebzés megszázszorozása:
Tartsd lenyomva a *bal* és *jobb* gombot, majd a nyílgombokat üsd be a *Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt.

Teljes egészségpont és mana:
Tartsd lenyomva a bal és *jobb* gombot, majd a nyílgombokat üsd be a *Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Le* kombinációt.

Az ellenfelek támadása nem fog a bárdon:
Tartsd lenyomva a *bal* és *jobb* gombot, majd a nyílgombokat üsd be a *Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le* kombinációt.

FUTURAMA
PS2

Játék közben tartsd lenyomva az *L1* és *L2* gombokat, és üsd be az alábbi kódok egyikét:

Minden extra tartalom megszerzése:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Kör
Öt extra élet:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Le, Select
Teljes életpont:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Fel,
Ugrás a „Bender's Breakout" szintre
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Select

Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobb, Select
Ugrás a „Left Wing" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Le, Jobb, Select
Ugrás a „Market Square" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Le, Fel, Select
Ugrás a „New New York" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, X, Select
Ugrás az „Old New York" szintre:
Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Fel, Bal, Select

NARC
PS2

Játék közben üsd be az alábbi kódok egyikét:

Összes drog:
L1, R1, L3 (ismételve)
Összes fegyver:
L1, R1, R3 (ismételve)
Végtelen lőszer: (csak a kijelölt fegyverhez állít be végtelen lőszert)
L1 + R1 + Le
Sérthetetlenség
R1, L1, X (ismételve)
Összes búvóhely megjelenítése:
L1, R1, Bal (ismételve)
Finomító:
L1 + R1 + Kör + X

GOD OF WAR
PS2

Az alábbi kódokat a *„Weapons"* menüben kell bevinni.

Artemis kardjának megszerzése:
Négyzet, Négyzet, L1, L1, Kör, Négyzet, R2

Összes fegyver bővítésének megszerzése:
L2, L1, R2, R1, Kör, Négyzet, Kör, L1

MVP BASEBALL 2005
XB - GC

Törpe játékosok megszerzése
A játékos tulajdonságainak beállításakor az alábbi nevek egyikét add meg:
keegan paterson
jacob paterson
isaiah paterson

Minden extra tartalom megszerzése:
A játékos tulajdonságainak beállításakor a *Katie Roy* nevet add meg.

a naplóba, majd üsd be a *Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Y, Y* kombinációt.
Nagyfejű démonok:
Pauzáld a játékot, lépj be a naplóba, majd üsd be a *Fekete, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Bal, Black* kombinációt.
Gyorstüzelő shotgun:
Pauzáld a játékot, lépj be a naplóba, majd üsd be a *Fehér, Bal, Black, Bal, Y, X, Y, X* kombinációt.
Szent kézigránát:
Pauzáld a játékot, lépj be a naplóba, majd üsd be a be az *Y, Y, X, Le, R, L, R, Fel* kombinációt. Egy robbanás jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. Az összes fegyver újra fel lesz töltve lőszerekkel.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT
XB

Lépj az *„extras"* menübe, és vidd be az alábbi kombináció egyikét:

Teljes életpont / páncélzat:
Összes többjátékos skin megszerzése:
Le Bal, Fel, Bal, Jobb, Le, Bal, Fel
One-Life mód megszerzése:
Bal, Le, Fel, Jobb, Fel, Jobb, Bal, Le

FUTURAMA
XB

Ugrás egy pályára:
A *bal* gombot tartsd végig lenyomva, miközben bevisszed a kódot. A nagybetűvel jelzett gombok, és a *Back* lenyomása közben tartsd lenyomva a jobb gombot is.

„Bender's Breakout"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, Y, y, BACK
„Bogad Swamp Trail"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, x, y, BACK
„Fry Fights Back"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, Y, a, BACK
„Inner Temple"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, a, Y, BACK
„Leela's Last Laugh"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, Y, b, BACK
„Left Wing"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, a, b, BACK
„Market Square"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, a, y, BACK
„Mine Facility"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, b, a, BACK
„Old New York"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, y, x, BACK
„Planet Express"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, y, y, BACK
„Red Light District"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, y, Y, BACK
„Red Rock Creek"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, b, x, BACK
„Left Wing"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, a, a, BACK
„Rumble in the Junkyard"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, b, B, BACK
„Run Bender Run"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, b, b, BACK
„Sewers"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, y, b, BACK
„Subway"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, y, a, BACK
„Temple Courtyard"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, a, x, BACK
„The Junkyard"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, b, Y, BACK
„Uptown"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, y, B, BACK
„Weasel Canyon"
a, X, Y, a, X, Y, X, Y, b, y, BACK

FIFA STREET
XB

Összes mez:
A főmenüben tartsd lenyomva a *bal* gombot és az *Y-t*, nyomd meg kétszer a *jobb* gombot, majd a *balt*, majd a *felt* háromszor, majd a *le* és a *bal* gombokat.
Játékosok méretének megváltoztatása:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az *L* és *Y* gombokat, és üsd be az alábbi kódokat a nyílgombokkal:
Mini játékosok:
Fel + Bal + Le + Le + Jobb + Le + Fel + Bal
Normál méretű játékosok:
Jobb + Jobb + Fel + Le + Le + Bal + Jobb + Bal

ROBOTS
XB

Pauzáld le a játékot, és vidd be az alábbi kódokat a nyílgombok segítségével:

Nagyobb test:
A játékos tulajdonságainak beállításakor a *kenny lee* nevet add meg.

Vékony baseballütő:
A játékos tulajdonságainak beállításakor az *erik kiss* nevet add meg.

CONSTANTINE
XB

Nagy fegyver mód:
Pauzáld a játékot, lépj be a naplóba, majd üsd be a *Bal, X, X, X, Y, Y, Y* kombinációt.

Végtelen lélek energia:
Pauzáld a játékot, lépj be

Jobb, Bal, X, Y, X, Y, Bal, Jobb kombinációt.
Nagy tűzgolyók:
Pauzáld a játékot, lépj be a naplóba, majd üsd be a *Y, Y, Y, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb* kombinációt.
Végtelen lőszer:
Pauzáld a játékot, lépj be a naplóba, majd üsd be a *Bal, Jobb, Bal, X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y* kombinációt.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
XB

Lőszer feltöltése:
Pauzáld a játékot, és üsd

Jobb gomb, Jobb gomb, Fekete, Fehér, Fekete, Jobb gomb, Bal gomb, Fekete
Paintball mód:
Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel
Goldeneye feltöltése:
Bal gomb, Jobb gomb, Bal gomb, Fehér, Fehér, Fekete, Jobb gomb, Fehér
Összes „eye" képesség megszerzése:
Bal gomb, Bal gomb, Fekete, Fekete, Jobb gomb, Fekete, Bal gomb, Fehér
Összes egyjátékos és többjátékos pálya megszerzése:
Le, Jobb, Le, Jobb, Fel, Le, Fel, Bal

GC

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

(M)
AVX2-XF2D-PV6U1
5304-DGJW-J6QE8
Pályák megszerzése
89DY-Z787-NTQKE
K0HY-T505-ZQKAH
Karakterek megszerzése
GC6J-6U1Z-3PKVF
55FH-JN0T-CCKMB
QN6R-MEBB-3BP6R
Honorary League megszerzése
B7FB-DVUK-FQGTQ
8U1G-X8Z1-5YWZ8
Elite League megszerzése
P207-VFFEL-AZ845
44M3-VXY8-MUET3

MARIO PARTY 6

(M)
3T87-N6N8-4V4NU
RQF3-59W2-WTRDZ

Első játékos

Végtelen érme
YJ0K-BEU0-8RBWU
AN12-B56Z-ED9U6

Nincs érme
1U49-DANG-93B3B
CF9P-GZZM-55DX7
Végtelen csillagok
H5F0-D93K-YJJ06
AMEF-PX3U-DR7VB
Nincsenek csillagok
JT6A-VUK0-5QVKJ
20Y5-P6ZC-TUDAV
Nem lesznek kapszulák
M0UC-9H71-2YEMP
0Y5N-Q197-PJ6BD

Második játékos

Végtelen érme
T1WK-D7GR-WM3V5
Z3G3-PMMX-4G8AM
Nincs érme
U6TA-0XDK-96BZQ
18PJ-42H7-QCKH4
Végtelen csillagok
JVR8-QZYA-ZRH5E
4A5K-42VF-UCQB0
Nincsenek csillagok
MTPE-QBMH-KVZW2
KVFN-TYZV-NW1CW
Nem lesznek kapszulák
BP5B-8J5K-2TMA8
XKWV-HQP9-0N3J6

Harmadik játékos

Végtelen érme
JRCM-W17C-H8HRV
G8AH-J9ET-NBVTG
Nincs érme
74HT-QJ41-MGVQJ
DEF6-2P11-N74YT
Végtelen csillagok
1C7C-ACFG-9PDWC
UBCC-PC62-R6FEG
Nincsenek csillagok
GP8M-PFN0-9RH01
BVEF-BGH4-5R7KB
Nem lesznek kapszulák
269T-AWVG-XU5GM
NED0-9Z9Y-TKDFN



Negyedik játékos

Végtelen érme
R1V5-HQ4Q-7GP3U
ME77-2EQX-8G6CU
Nincs érme
6MGG-BV2H-VB9TR
U10Z-2DC8-F3KK6
Végtelen csillagok
6GBY-BQC8-TU1RG
13DN-AZU2-MCZEV
Nem lesznek kapszulák
JGEK-H3A7-M6K80
JJGU-NXKD-6CPA3
Nem lesznek kapszulák
6GT5-XX81-Z6RYW
54VP-1KJY-P3BVQ

Nagyfejű Rodney:
Fel, Le, Le, Fel, Jobb, Jobb, Bal, Jobb

Végtelen életpont:
Fel, Jobb, Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Bal

Végtelen fémhulladék:
Le, Le, Bal, Fel, Fel, Jobb, Fel, Le

A kódot gyorsan kell bevinni, különben nem fog működni. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

LEGO STAR WARS
XB - PS2

Darth Maul megszerzése
Üsd be a *H35TUX* kódot.
Luminara megszerzése:
Üsd be a *A725X4* kódot.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT
GC

Lépj az *„extras"* menübe, és a nyílgombok segítségével vidd be az alábbi kódok egyikét:

Összes többjátékos mód skin megszerzése:
Le, Bal, Fel, Bal, Jobb, Le, Bal, Fel

Paintball mód:
Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel

Összes grafika megszerzése:
Le, Jobb, Le, Jobb, Le, Fel, Le, Le, Jobb, Le, Jobb, Le, Fel, Le, Bal
Összes egyjátékos és többjátékos szint megszerzése:
Le, Jobb, Le, Jobb, Fel, Le, Fel, Bal
Összes többjátékos skin, egyjátékos és többjátékos szint megszerzése:
Le, Jobb, Le, Jobb, Fel, Le, Fel
One-Life mód megszerzése:
Bal, Le, Fel, Jobb, Fel, Jobb, Bal, Le
Összes pálya:
A nyitóképernyőn vidd be az *L, R, X, Y, X, Y, L, R, X, X, Y, Y, Z* kombinációt az összes pálya megszerzéséhez.

YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3
GBA

Bandit mini játékok:
A pálya kiválasztó képernyőn üsd be az *L, L, B, A, R* kombinációt.

DRAGON BALL: ADVANCE ADVENTURE
GBA

Minden rejtett tartalom megszerzése:
A főmenüben üsd be az *L, R, Fel, Le, L, R, Bal, Jobb, R, R, Jobb* kombinációt.

SPIDER-MAN 2
DS

Összes speciális mozdulat megszerzése:
Tedd be a *Spider-Man: Mysterio's Menace GBA* változatát.

ASPHALT URBAN GT
DS

Az alábbi járművek, tuning felszerelések megszerzéséhez a következő versenyeket kell megnyerni:
2005 Corvette C6 - Urban Performance Cars Race
Audi TT - Urban Sports Cars Race
Evo Kit 1 V10 - Rage Race
Ford Cobra Concept - Performance Racing Cars Race
Gamelati 1000 SS Motorcycle - az összes Arcade Road Challenges Race
Hummer H2 - Saleen Qualification Race
Lamborghini Gallardo - Sport Racing Cars Race
Lamborghini Murcielago - Ultra Race Cars Race
Morgan Aero 8 - Mythical Elanor Race
Nissan 350Z - Colossus Race
Nissan Skyline GT-R R34 - GT Championship Race
Performance Tuning Kit Evo 1 - Under 500 hp Race
Performance Tuning Kit Evo 2 - Gentlemen Drivers Race
Sport Tuning Kit Evo 1 - V6 Engine Race
Sport Tuning Kit Evo 2 - Chevrolet Fighting Race



WIPEOUT PURE
PSP

Beta Tournament:
Szerezz első helyet az *Alpha Tournament* összes pályáján.

XB
NARC



Összes drog és 10000$:
L + R + Bal nyílgomb (ismételve)

Összes fegyver:
L + R + Jobb nyílgomb (ismételve)

Végtelen lőszer:
L + R + Le (ismételve)

Láthatatlanság:
L + R + A + X (ismételve)

Sérthetetlenség:
L + R + A (ismételve)

Szint átugrása:
L1 + R1 + X (ismételve)

Búvóhelyek megjelenítése:
L + R + Bal (ismételve)

Finomító:
L + R + B + A (ismételve)

Ascension Tournament:
Szerezz első helyet a *Beta Tournament* összes pályáján.
Zone Team:
Szerezz első helyet az összes *Zone* pályán *(Pro Tozo, Mallavol, Coridon 12, és Syncopia).*

GRETZKY NHL
PSP

Összes zárolt tartalom megszerzése:
Nyomd meg a *Kör* gombot az *„Unlockables"* képernyőn, hogy belépj a csalás menübe. Itt üsd be a *SHOENLOC* kódot.

TWISTED METAL: HEAD ON
PSP

God mód:
Játék közben üsd be a *Jobb, Bal, Le, Fel, L + R* kombinációt. Ez a csalás csak egyjátékos módban működik.
Unlimited Weapons:
Játék közben üsd be a *Háromszög, Háromszög, Le, Le* kombinációt. Ez a csalás csak egyjátékos módban működik.
Mega fegyverek:
Játék közben üsd be az *X, Háromszög, X, Háromszög* kombinációt. Ez a csalás csak egyjátékos módban működik.
Gyilkos fegyverek:
Játék közben üsd be az *X, X, Fel, Fel, L + R* kombinációt. Ez a csalás csak egyjátékos módban működik.
Axel megszerzése:
Teljesítsd a *Russia* mini játékot a sztori módban.
Cousin Eddy és Gene Ruttish megszerzése:
Teljesítsd az *L.A. / Cousin Eddy* mini játékot a sztori módban.
Crimson Fury megszerzése:
Teljesítsd a *Monaco* mini játékot a sztori módban.
Dark Tooth megszerzése:
Teljesítsd a sztori módot.
Hammerhead megszerzése:
Teljesítsd a *Tokyo Rooftop* mini játékot a sztori módban.
Mr. Slam megszerzése:
Teljesítsd az *L.A.* mini játékot a sztori módban.
Greece Deathmatch pálya:
Teljesítsd a *Greece* mini játékot.
Egypt Deathmatch pálya:
Teljesítsd az *Egypt* mini játékot a sztori módban.
Paris Deathmatch pálya:
Teljesítsd a *paris* mini játékot a sztori módban.
Rose Deathmatch pálya:
Teljesítsd a *Rome* mini játékot.
Tokyo Streets Deathmatch pálya:
Teljesítsd a *Tokyo* mini játékot.
Tower Tooth Challenge pálya:
Teljesítsd a játékot a négy karakter egyikével.

PS2

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

DEVIL MAY CRY 3

(M)
6CF8-ZKRD-NXPNZ
N072-26Y2-GGR0G
R6JR-N4KF-AYNY6
Végtelen életpont
MN4R-8H73-84E2Y
3FK1-F0U4-T9JE9
NE60-RX27-2PQ2Z
U9KK-KYY6-WFANR
YJE5-EJDH-P9621
KX0K-5UMX-E2TCH
WH59-UWAH-BEJPQ
Minden piros gömb 9999-et ér
F0K2-B315-V0H0C
62PX-KDA8-FPM8K
Végtelen számú sárga gömb
R3YD-X7G3-K0CHY
18F8-ZCWC-BGY4F
Végtelen számú kék gömb
91XG-0RCM-XHYTP
UZDA-Z7FG-D3XZX
Végtelen számú lila gömb
M7YD-JWU8-CQQ98
NC76-ZAAM-5J2TZ
Az összes fegyver testre szabható
X2YB-P8JB-FRJDY
CJHK-YKQ7-4NQT5
R9GF-1GVT-4RBQM
Összes zárolt tartalom megszerzése
H0GY-WTWX-0PPFH
Z352-0NXE-KBNYP
CV37-59HA-6YNUT
NK20-5HV7-YD634

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

(M)
87G9-HG4C-69BHM
M8CM-BN01-V5QU2
YHUH-4F39-EA2VY
JPYQ-DFT5-7KG35
BN46-FJDU-J32JF
TE7J-0ZDA-P5V22
FNBG-0X62-QJMHM
1MEA-WX1R-31KUN
EXYY-3Q0P-0QC9C
NTPF-BVW5-FMWUE
A6CQ-TDRQ-147EV
DUZQ-TW1M-MBKBZ
BGX5-5P27-774NT
TZMA-84YX-6P0T9
MEXD-ZP1X-EK2DW
BNFY-YQE0-74PC0
03AH-5PBC-9K2T7
KVPB-7197-DVKW7

AR V3.14 Fix
ZNPJ-TJXF-206YK
U57R-1V6U-HUEXA
V5QJ-416C-WFBUU
8P52-FM1M-31FMD
VFBZ-5AZN-7B3NZ
JC9W-8DUY-DKXZT

Végtelen egészségpont
00NB-4WW3-9YZDW
VBPU-97MA-ZUFH5
2619-MBR9-H8QHA

Összes medálok/Extrák/pályák megszerzése
2JW4-6JWP-8YHVR
E1TE-A3BG-BWNPX
DVUK-H77D-7N5ZZ

Végtelen lőszer / nincs újratöltés
RUQV-JZQU-ENXTY
ZQ9F-DWYE-M7R4J
KZDF-2EAT-V4EDZ
J42A-FAGF-PFWWA
7CHT-20DC-K975Q
KRBM-T8YF-ZE4JE
FYCB-5539-3NPEQ
33V0-XTRT-7ZK25
1FFB-2PAA-FUU2K
5F24-GMFF-6N0K2
WE39-V41P-DQ6UD

CONSTANTINE

(M)
BR82-D6HN-9Z536
J39X-NDXZ-719XK
G3RQ-03VH-D7Y6N
YPVB-3GMD-U53DM
XHQH-G7T1-7MMWJ
BHPF-APQ0-2AWF8
Q0KE-5ZRF-C2B6D
0QKE-TU8M-MEJTN
KR2U-49DR-KQFUE
NY5M-09N4-VCKJ0
R7ED-Y7U7-MWCHK

Végtelen lőszer / nincs újratöltés
XFDR-9XQH-UWCP9
0A5P-X0MD-4MUV6
Végtelen életpont
34F7-MQ34-YMTYJ
P6K3-HF3B-YPHP1
Végtelen mana
UZC1-3CPM-A6RRM
TMYQ-MV22-CYG66
Nagy fegyver mód
Z5A6-WC5U-DZBZ2
GX6N-53YG-VR0N0
FPS mód
N8P4-7WPM-P9M21
Y50P-KQ9K-37KQ1
Elmosódott mód
78VG-FKYA-781QE
4WTG-B3VN-EEU9T
4BJA-HGVV-WR303
Nagy tűzgolyók
0BKQ-6AQN-BZ2UB
MRJE-W2Z0-EMAHP
R01C-KQ05-9K1PE
Kis tűzgolyók
7AE3-K7Q6-U6XTR
Q2CA-K244-VFMAW
CX3Z-M4FP-NA164
Összes zárolt tartalom megszerzése
GF1E-DM8R-TWRB3
K8A9-Y3DR-481UN
4VED-ABTY-Q8MF5

NEO CONTRA

(M)
W9CC-FT3M-GXRJT
2GC9-3DKH-TVVHG
Maximum High Score
QH3J-497G-EK8DU
RQFQ-ADEA-ADH5U
Végtelen kredit
6CTW-UD24-1VFQ8
W9Q1-RRXY-VED4B
Rövid játékidő
U9M3-4CD6-R1D1H
EG4U-V5N2-HKCJD
100% találati ráta
EC5Z-9KAT-F5VQM
398H-3HUG-FH5WY
Minden zárolt tartalom megszerzése
MU70-NABM-DPCP2
CRKH-94X4-2J2UX
HXH6-54VJ-240QU
Egyjátékos kódok
PWFR-35ND-0U8AJ
Végtelen élet
HJAG-J0BD-HM9FN
MQ9G-KMQT-18AXT
Maximum pontszám
YZH7-02FN-H3WZ3
02FU-BE42-20E7Z
Kétjátékos kódok
7461-18R7-BVYRZ
Végtelen élet
W1ZE-JHEG-BKYUD
E6JV-06NC-8ETKX
Maximum pontszám
1V60-0NRU-YQGJY
K63U-2GCU-WZTTG

COLD FEAR

(M)
C5GE-0142-Q8UMT
GB07-18WD-GVCB1
J0E1-QQ3J-5V7BX
Végtelen életpont
A6RE-NQY7-4JDXG
3PHQ-PCEC-GYJA9
NK9Z-33MN-D65GV
GQHX-RT1W-BY4YJ
KW6T-DMPF-Z8VZQ
68Z4-ZTMG-J2BBD
UJYJ-57JK-UZG9R
Végtelen lőszer / nincs újratöltés
3GMM-RPQ4-ZZF4R
PZX6-6AGM-HK4P3
AP9D-HG71-BFYEE
3G1K-TW7P-B7KQF
87CX-JZBY-N9KUB
Végtelen ellenállás
PUQ0-MREH-93EKB
HYJ0-68UV-WACNR
Összes bonusz tartalom megszerzése
C11G-G6QM-QH0GN
J9HH-7E8F-NUMBA

GRAN TURISMO 4

(M)
GE6D-BKDQ-D74QZ
E14E-12B8-F9V4Z
6VZ2-3FMN-KZX25
FHFP-AR44-FW7C8
Maximum pénz
YGT5-F9UG-VQU7A
N1H0-5X1J-PJDNY
9BFM-1V81-8N4J7
Nagyon lassú időmérő
BEDN-8W6R-9XG37
X1ZR-FK5A-GQ9X0

Nagyon gyors időmérő
C874-2PDY-JK118
4HXY-9VZW-57JBK

Al kikapcsolása
A *Select* + *Bal* lenyomásával aktiválható, a *Select* + *Jobb* lenyomásával kikapcsolható
T7GN-4QKG-8P80Q
VVZV-TQED-BNGXW
XBPZ-2ZUQ-9VRQF
GQTD-Y2Z2-ATV83
44P1-KFFR-DVWC4

Időmérő megállítása
Az *R3* lenyomásával aktiválható, az *L3* lenyomásával kikapcsolható
094Q-ZB5J-9HTCA
K6H6-0PM3-TBG19
NCY7-TGAP-DWYK6
627R-MPWA-RYTZV
NKKP-Z6GW-V04CA

Nincsen büntetés
PBWG-KK2N-338HG
YZU8-0NB3-U8F54
Maximum pénz
611A-7JWA-BC76A
ZDF6-C3Q0-QZNR6
Nagy kerekek
Aktiválásához nyomd le az *R3* + *Fel*, *Le*, *Bal* vagy *Jobb* kombinációt.
PU7G-GG5H-D8FZE
KUWM-B913-UY31G
HJAH-GZV5-WCV64
M0J3-E5E1-3J5B9
WB9T-39YT-4YV0T
YAE0-RCX3-2VG46
N4G1-9JMA-8CWE8
QAU9-BF8G-P6FP6
Y0FR-ADHD-K1FBP
2QJX-R5UE-6T4YG
C2B1-JP53-C2K00
EM4T-BJDJ-0AYUQ
ZU5G-1V07-05NUN
9XQZ-FFBF-G5F2Q
9RU6-KFPH-AFU93
YQ5Q-0HEZ-W0AJD
N1CP-D482-J4QTD
VN2V-7GCJ-QYPER
AQ3W-WHTJ-ZKHHE



7972-R7C2-YXQHT
U701-KF1C-251B6
CCE0-ZXQR-PJ8JQ
C6U3-0FAK-78EDC

Turbó kódok
Ezek a kódok felgyorsítják az összes járművet
T7CH-HQFG-FGWJP

Turbó (az *R3* lenyomásával aktiválható)
D7AJ-TZGR-UXZMB
06A0-B9X5-JCEPB
J63U-V44Y-CPB9E
TK5R-D7UE-0JWTR
ZP3K-31V3-61WKZ
AH7P-VUT5-DFB5V
8Z7H-QTZY-FNTBF
NPT8-9BTM-PF970
B68R-H2V4-7VF2V
CWJX-FK6A-RT6GC
Mega Turbó (az *R3* lenyomásával aktiválható)
PYDJ-4DPH-FZGDJ
06A0-B9X5-JCEPB
J63U-V44Y-CPB9E
TK5R-D7UE-0JWTR
ZP3K-31V3-61WKZ
AH7P-VUT5-DFB5V
EYRE-FGG4-E8ACU
NPT8-9BTM-PF970
B68R-H2V4-7VF2V
CWJX-FK6A-RT6GC
Hátramenet gyorsítása (az *L3* lenyomásával aktiválható)
8QPX-GEE0-DYH9Y
WPPZ-HFYZ-JY818
AH7P-VUT5-DFB5V
219Q-FBG9-N8HCM

Gyorsulással kapcsolatos kódok
RWTM-71FP-1J52E
Dupla gyorsulás
JZJ7-Y46Q-TXJV9
4ET5-4ZG4-02HU4
Tripla gyorsulás
GC9B-0QUX-WJQ77
ZGFH-2B4U-20MF7
Négyszeres gyorsulás
6FKF-W3T8-3GN6Y
M1DV-D1PJ-3F3CT
Nyolcszoros gyorsulás
U8TU-PWWP-YN7JF
TJWW-BF0P-EU07V

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

(M)
WH3R-6B4N-AT9F8
Z5G2-PVFM-V05WT
X3Z8-6897-GRDTD
FF1V-00T1-GAC74
PXR4-KGQ3-WPUYB
1G32-5GKH-C988T

Egészség kódok
6E9J-NBG8-K0A24
Maximum / végtelen életpont
4NFG-C0MQ-F4VV5
KPDC-V68T-V78TR
XDZ8-NC0G-EVV3F
REA0-QTF9-13JVD

Végtelen életpont
AB56-48CC-QZDUF
V0HT-UAR1-48VUV
WJPE-3BWP-JTWFV
Végtelen állóképesség
GNNW-AFZJ-V4PK3
V0HT-UAR1-48VUV
42GW-JEVE-X4GVR
Eszköz / fegyver kódok
B846-ZMKX-QDXNZ
Eszköz / fegyver kódok bekapcsolása
DY8Q-3MJ6-GY2H3
NPYB-HQGZ-56J4R
BW8A-GRTE-TQ0MN
9HQH-X3FW-KR2YT
RQ63-YQRV-ADTQ3
YZ6R-DJKU-26FZR
18KH-8A24-1NWVZ
F2C4-A2GG-EWDJQ
H3N0-AA5J-ZD0WM
X390-5Y9A-X0BZ9
NE78-K264-YH7DK
30D2-734C-RDQ07
E44V-6RXZ-FG31H
T5ZY-WWK9-YDE67
0UWG-B04Z-EK04G
CVGF-BWNW-N6XVJ
2CNT-JBJ1-XGWU9
UN9D-VA4J-V76BY

Eszközök:
CXV9-PHP3-BXV3K
JB9E-91K0-74840
Gyógyszer
XADD-Q98U-YVGRP
K92K-HQGW-MNDQD
Pentazemin
QF83-TTJR-PZUU2
DAY1-34PA-U96FU
Hamis ciánkapszula
3HYN-G9X2-VP2Q7
RBGK-HYHU-J5DPR
Túlélő tabletta
0QFEL-1T6N-P1TEW
2TRT-QCT7-JDJM5
Cigaretta
QQHB-WXRU-ZBP78
DA8Y-VV3V-GW28F
Távcső
TEE9-232F-DA104
TVE2-JDT3-9P3U4
Hőérzékelős szemüveg
M6TM-YPHA-PXCQD
ZTVW-UK4C-8JBCH
Éjjellátó
PZ1K-2EQ6-A8AYT
XDTM-GCYA-PZXYW
Fényképező
HCK7-3GYX-MVK8N
M22E-CC38-TC15A
Mozgásérzékelő
MCJJ-28TM-XBG92
GCNQ-1316-NHZK4
Hangérzékelő
8E7U-KPRX-HA434
AEFH-CUMV-CDKPT
Aknakereső
24D5-HP0M-67JZJ
P8BW-E0DY-ZXKDT
Krokodil sapka
XUMK-0WEQ-ANJF2
D49R-W8FC-NM4AQ
A kulcs
64CE-BUAY-7GE1X
C507-EXPB-U23BE

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

B kulcs
HRVX-FUNT-95UH3
4YGR-RFX1-NE0VP
C kulcs
64PV-18GQ-G49PY
Y30Q-7VUA-HWYT9
Kendő
X9DY-YQTE-0Q4R0
542D-P1HU-3Z9CK
Majom maszk
VNYG-9N0X-298XU
R79D-UNZA-2H7PC
Fegyverek:
55JM-7473-C2F4N
JB9E-91K0-74840
Túlélő kés
DVGD-99PE-AQVQ4
BHNH-XKYZ-HPZD1
Villa
9AYD-WY42-YZHFW
RHXP-BN1V-Y1E3X
Gázspray
K6Z9-NXH4-P7DPR
1CMR-7D5T-JB2CQ
Mk22
WVX8-WUMJ-JVK9N
J7E5-MJEP-WY6XD
M1911A1
9TJC-9BFT-0AMX7
MJV0-P8VC-J6ER1
EZ Gun
E0MK-0G5E-CXD7Y
D180-B5H7-1M13K
Patriot
WXNY-1P5C-7CM7X
H6J7-B990-MXNG5
Scorpion
A7VH-45B2-YD0WM
E82E-BBZE-67EWG
XM16E1
BPCR-7KG0-0JBQF
XFD6-CPCC-23WE7
AK47
W8XR-H0ZV-JTEEY
QRNX-28N3-MCNCT
M63
39F3-QRW2-W6DNW
GT6F-VHA8-1MYNB
M37
QY5B-9RU6-0GWPZ
RPHK-M207-EYB84
SVD
FXA2-4QG7-T6U03
CJUV-AEY0-760KY
RPG-7
81EZ-CR16-9UTMB
AV6P-9B12-QP4ZN
Fáklya
BVTJ-6MHG-1WGCH
MJZT-B840-F5ZH9
Gránát
ZPJ9-HBWW-CK9AC
9KQ3-BDMT-9KX3E
WP gránát
CKW1-5RPC-CY8FN
VA20-8MQD-93DAY
Füst gránát
P05E-DCPJ-GUN8X
PZ0R-HFDF-QC739
Tölténytár
CYT0-MZVP-4G0KX
YR0Z-K3QQ-48B91
TNT
MDFG-WRRV-WJ3D8
JPDM-3Q1M-VBV0R
C3
GJPV-HQTZ-XHZZ3
TPYB-PJ2N-FMB1R
Egércsapda
2QG3-JGFF-BNXNJ
X49X-58QH-TAZ6M

KLONOA 2: DREAM CHAMP TOURNAMENT



NEHEZEMRE ESIK ILYET KIMONDANI, DE AZT HISZEM, KEDVENC JÁTÉKKONZOLOM, A NINTENDO DS MEGJELENÉSÉVEL VÉGLEG ÁTKERÜLT A „KIFUTÓ PLATFORM" STÁTUSZBA. A MEGJELENŐ JÁTÉKOK MINŐSÉGE ÉS MENNYISÉGE KEZD ELKESERÍTŐVÉ VÁLNI, ÍGY AZTÁN KITÖRŐ ÖRÖMMEL FOGADOK MINDEN IGAZÁN SZÍNVONALAS ALKOTÁST - MINT AMILYEN A KLONOA 2 IS.

Már a 2001-es első epizód is üde színfoltja volt az akkor még jóval gazdagabb GBA-s játékkínálatnak, hiszen az egyszerű jump & run külső egy komplex logikai-ügyességi játékot rejtett, rengeteg, jól felépített fejtörőt kínálva a gondolkodástól sem megijedő játékosoknak. A Klonoa 2 készítői mindent megőriztek, amit az elődben szerettünk, majd megfűszerezték néhány apró, de jópofa újítással, és 50 vado-



natúj, izgalmas és remekül megtervezett pályával találták. Az eredmény egy „muszáj megvenni" kategóriájú játék, mind az első rész rajongóinak, mind az igényes, kis ügyességet és némi gondolkodást igénylő játékok szerelmeseinek.

A történeti háttér nincs túlbonyolítva, ehhez képest azonban meglepően sok, igényesen megrajzolt, de sajnos meglehetősen semmitmondó átvezető animációt csodálhatunk meg. A sztori egy érdekes bajnokság körül bonyolódik, amelyen az Álmok Birodalmának hősei mérhetik össze erejüket, gyorsaságukat és ügyességüket. A vetélkedés öt világon keresztül zajlik, s bár az átvezető jelenetek és a pályán található üzenetek igyeknek abba az illúzióba ringatni minket, hogy tényleg versenyzünk valakivel, valójában legtöbbször nincs időkorlát, vagy valódi vetélytárs. Ez így is van rendjén, hiszen sokkal élvezetesebb nyugodtan gondolkozva, akár többszöri nekifutásra megoldani a feladatokat, mint idegesítő határidők miatt aggódva.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék Japánban már évekkel ezelőtt megjelent, így külön öröm, hogy még ennyi idő után is látott fantáziát a Namco egy nyugati kiadásban.



A játék öt világa egyenként 10-10 pályát tartalmaz, melyek közül az utolsó csak az első 9 tökéletes teljesítése esetén nyílik meg. A kilenc alappályán lineárisan haladhatunk végig, illetve minden szint közepén van egy elágazás, ahol két speciális szintet tetszőleges sorrendben abszolválhatunk. Ezek közül az egyik egy 3D-s száguldozás, ahol egyértelműen az ügyességünkre és a reflexeinkre kell alapoznunk: a szembe jövő terepakadályok kikerülése és csapdák átugrása mellett kell megpróbálnunk az összes drágakövet begyűjteni. Az ezzel párhuzamos pálya érdekessége, hogy a terep folyamatosan szkrollozódik vízszintes vagy függőleges irányban, és ha lemaradunk, az automatikus életvesztéssel jár. Itt a gyors gondolkodáson és a pontos ugrásokon lesz a hangsúly, s bár sokszor nem könnyűek ezek a feladatok, kellemes változatosságot jelentenek a komótosabb, hagyományos pályákhoz képest. Az egyes világok utolsó helyszínein mindig valamilyen főellenséggel találkozhatunk, ezek legyőzése speciális technikát igényel, amire általában rájönni nem nehéz, ám tökéletesen kivitelezni annál inkább!

A pályák 3-4 kisebb szobából állnak, melyek maguk is több képernyőnyiek. Bár az eltérő sebességgel mozgó hátterek elég pofásak, a grafikát mégsem mondanám különösebben szépnek, az viszont tény, hogy nagyon letisztult és egységes a stílusa. Az ellenfelek csöppet sem félelmetesek, inkább viccesek, ám sajnos animációs fázisokban nem bővelkednek. Első blikkre valóban egyszerű, aranyos gyermekjátéknak látszik a Klonoa, de hát a könyveket sem a borítójukról kell megítélni. Ahogy elmélyedünk a feladatokban, rá fogunk döbbenni, hogy mennyire kiforrott, eredeti és élvezetes játékrendszert raktak össze a Namco game designerei. A történet vége felé a logikai feladatok még egy felnőttet is megizzasztathatnak, a kicsik pedig ekkora már valószínűleg rég áttértek valamelyik középszerű, rajzfilmlicenszes ugrabugra nyüstölésére.

Az irányítás senkinek nem fog nehézséget okozni, szerencsére ez a játék nem a túlbonyolított kezelés miatt jelent kihívást. Hősünket, akit én méretes fülei miatt valami mutáns nyúlnak nézek, a D-paddal mozgathat-



juk, az A-val ugorhatunk vele, a levegőben történő ismételt A lenyomásával pedig rövid távú repülést hajthatunk végre. Az ellenfelekkel szemben sajnos nem működik a máriós „jól a fejére ugrok"-szisztéma, viszont kellő - de nem túlzott - közelségből a B-vel megra-

INFO BOX

Kiadó:
Namco
Fejlesztő:
Namco
Hivatalos honlap:
www.namco.com/games/klonoa2/
Megjelenés:
2005. február 22.
Tesztplatform:
GBA

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■

GBA

PLATFORMOK

gadhatjuk, és fejünk fölé emelhetjük őket. A B újabb megnyomásával megszabadulhatunk terhünktől, ami egyben az ellen pusztulását is jelenti. Első nekifutásra csalódottan fogjuk tudomásul venni, hogy a megölt ellenfelek azonnal újrateremtődnek eredeti helyükön, és megkezdik egyszerű életüket, ami egy helyben lebegésből, vagy oda-vissza mászkálásból áll. Később persze rájövünk,



hogy mindez a mi érdekünket szolgálja: a pályán található lények ugyanis előrejutásunk legfőbb eszközei, és rengetegszer kell kihasználnunk főnixi feltámadó-képességüket a továbbhaladás érdekében. Legegyszerűbb hasznosítási módjuk a dupla-ugrás: ha egy ellenféllel együtt a levegőbe felugorva ismételten A-t nyomunk, terhünket ledobva extra magasságokat érhetünk el. Az egyszerű dobálózással ládákat törhetünk szét, így nyitva utat magunk előtt, vagy ekképp szerezve meg rejtett drágaköveket. Néhány ellenfél különleges tulajdonsággal bír: ilyenek a robbanékony természetű fekete, tüskés lények, melyek felkapásuktól számítva bizonyos időn belül felrobbannak, addig viszont kedvünkre hajigálhatjuk őket. Vannak kék esernyőre emlékeztető ellenfelek is, melyek ráknak lőnek ki velünk együtt, így juttatva el minket egyébként elérhetetlen magasságokba. Meg kell még említenem a különleges, színváltós Rikurikat. Ők magukba szívják azokat a lényeket, akikhez hozzávágjuk őket, majd visszatérnek hozzánk, és közben még a színüket is megváltoztatják. Először sárgák, aztán kékek, majd pirosak lesznek, így értelemszerűen a sárga, kék és piros kristályakadályok áttörésére használhatjuk őket.



Az ellenfelek mellett egyéb tereptárgyak is nehezítik - illetve okosan használva ki őket, éppenhogy segítik - a továbbjutást. Ott vannak először is az elmaradhatatlan ládák: a nagyobbak összetörhetők egy ellenfél hozzájuk vágásával, a kisebbek viszont felkaphatók, és megfelelő helyre letéve lépcsőként funkcionálhatnak. Utóbbiak hasznosak lehetnek még kapcsolók lenyomva tartásához és felszálló légáramok blokkolásához is.

Az apró forgószelekbe beleugorva kiröpülünk a tölcsér állásának megfelelő irányba, s így jutunk el egyébként elérhetetlen helyekre. A folytonosan szkrollozódó pályákon a haladás egyik leggyorsabb módja lehet a forgószélből-forgószélbe szökkenés, az ilyen lehetőségeket mindenképpen érdemes kihasználni!

Már említettem a felszálló légáramokat, melyek jó tulajdonsága, hogy egyébként elérhetetlen magasságokba repretnek minket, hátrányuk viszont, hogy csak a tetejükön tudunk belőlük kiszállni, így elzárhatják az utat az alacsonyabb platformok elől. Ilyen esetekben egy kis ládát az áramlat forrására ejtve ideiglenesen megszüntethetjük a nemkívánatos felhajtóerőt.

A virágcserepek az égig érő paszuly elvén működnek, csak éppen bab helyett ellenfeleinket plántálhatjuk beléjük. A gyorsan kihajtó növényt aztán létraként használhatjuk, majd a tetején ragadt lényt ismét megragadhatjuk, ha a fenti platformon is szükségünk van rá, bár ezzel a bio-létránknak lőttek. A cserepek néha teljesen be vannak ágyazva a környezetükbe, máskor viszont kedvünkre tologathatjuk őket, ami további kombinációs lehetőségeket rejt magában.

A hasonló játékoknál elmaradhatatlan ajtókapcsoló kombinációkból is találunk itt jó párat. A legegyszerűbb megoldás, ha a kapcsoló megütésére (B) az ajtó kinyílik, és úgy is marad. Bizonyos átjárókhoz több gomb is tartozik, melyeknek egyszerre kell aktívnak lenniük a nyitáshoz. Rossz hír, hogy egy idő után az aktivizált kapcsolók visszatérnek passzív állapotba, így muszáj lesz gyorsan cselekednünk. Vannak nyomógombos ajtók itt, amelyek a gomb lenyomott állapotában nyitnak csak ki - itt a ládáknak, illetve az időzítve robbanó ellenfeleknek vehetjük jó használt, bár utóbbiak esetében szintén figyelnünk kell a szűkös időkeretre.

Szintén a robbanó lényekre lesz szükségünk legtöbbször a , nyíllal ellátott dobozok aktiválásához. Ezek a detonáció hatására kilőnek az adott irányba, így csinálnak nekünk utat. Találkozhatunk még kevésbé érdekes rugós dobozokkal is, melyek használata meglehetősen egyértelmű. Szintén nem túl bonyolultak a változtatható irányba menő futószalagok, ezek viszont így is rengeteg lehetőséget rejtenek. Láthatunk még lebegő luftballonokat, melyeket Rayman-módra megragadhatunk, és akrobatikus légimutatványokkal juthatunk előre. Na meg persze ott vannak az elmaradhatatlan "ne érj hozzá, mert megsebez, de legalább elpuszíthatatlan és a legrosszabb helyeken lebeg" fekete, tüskés gömbök is.

A pályák teljesítéséhez elég három csillagot összegyűjtenünk, de a tökéletes értékeléshez az összes holdkövet és napocskát is meg kell szereznünk, sőt, sérülést sem szenvedhetünk. A sebződést amúgy is ajánlatos elkerülni, mivel a harmadik eset után életet vesztünk. Szerencsére a pályákon található szív-ikonokkal visszaszerezhetjük életerőnket, illetve időnként bónuszéleteket jelentő medálokra is rábukkanhatunk.



Ami igazán nagyszerűvé teszi a Klonoát, az a fenti elemek rendkívül okos, végtelenül aprólékosan megtervezett kombinálásával operáló pályatervezés. Egyszerűen nem válik unalmassá a játék, a fejtörők és az ügyességi feladatok is egyenletesen nehezednek, és addig nem hagynak nyugodni minket, amíg nem sikerül megoldani őket. Nincsenek feleslegesen bosszantó részek, mindig tudjuk, hogy ha valami nem megy, az csak a mi hibánk lehet, nem pedig a játék van rosszul megírva. A grafika és a zenék ugyan a „láttunk-hallottunk már jobbat is" kategóriába tartoznak, de ezen kívül mást nem tudok felróni a Klonoa 2 hibájául.

Immortal



ACE COMBAT ADVANCE



→ BÜSZKÉN JELENTJÜK, HOGY AZ ACE COMBAT SZEMÉLYÉBEN EGY IGAZI HUNGARICUMOT KAPOTT KÉZBE A PZ SZERKESZTŐSÉGE, HISZEN A JÁTÉK FEJLESZTŐI MAGYAROK.

A játék a sorozattól megszokott 3D-megjelenítés helyett a GBA lehetőségeihez jobban passzoló, kétdimenziós grafikát használ. A terepet felülnézetben láthatjuk, és azon 360 fokos szögben bármerre mozoghatunk. A gépet a D-pad vízszintes száraival kormányozhatjuk, a felfele irány lenyomásával pedig alacsonyabban repülhetünk. A látványos zoom effekt megcsodálása mellett egyéb hasznai is vannak az utóbbi manővernek: kitérhetünk vele a ránk kilőtt rakéták elől, illetve hatékonyabban támadhatjuk az alacsonyan repülő ellenséges gépeket és a földi célpontokat is talajközelben repülve. Az A gomb szolgál korlátlan munícióval bíró gépágyúnk használatba vételére, a B-vel pedig rakétáinkat lőhetjük ki. Utóbbiból mindig kétfélét vihetünk magunkkal, melyek között a D-pad lefele irányával válthatunk. A jobb oldali ravasszal az utánégőket beindítva nagyobb sebességre kapcsolhatunk, a bal oldalit lenyomva tartva pedig fordulás helyett finom oldalazó manővert hajthatunk végre, így kerülve el a ránk kilőtt lövedékeket. Nagyon fontos mindezek mellett a Select gomb is: ezzel kérhetünk légiutántöltést, ami jelentősen megkönnyíti a missziók végrehajtását. A rádióüzenet elküldésétől számított pár másodpercen belül megjelenik a „Mama" kódnevű utántöltő gép, amelyet a radarunkon kék pont jelöl. A közelébe repülve nem csak rakétakészletünket egészíthetjük ki, de sérüléseinket is kijavítják nekünk a másodállásban légiakrobata szerelők. Mivel egy küldetésen belül minden következmény nélkül, akárhányszor kérhetünk segítséget, érdemes kihasználni ezt a lehetőséget. Azt azonban mégsem javaslom, hogy minden kis karcolással rohanjunk a mamához, ugyanis ezzel a misszió időkereten belüli befejezését tehetjük kockára.

TIPPEK
Kód az összes misszióhoz és repülőhöz: QF9B9F59

A képernyőn látható kijelzők nem okoznak túl sok meglepetést. Legtöbbet a bal alsó sarokban látható radart fogjuk nézni. Ezen piros pont jelöli az elsődleges célpontokat, sárga a másodlagos



földi célpontokat, piros pötty fekete ponttal a közepén az ellenséges repülőket, kék kör pedig a baráti egységeket - például az utántöltő gépet. Fontos, hogy a rakétákat is láthatjuk a radaron, ezek gyorsan mozgó fehér pixelek, melyek elől ajánlatos időben kitérni. A radar fölött az utánégők töltöttségét, illetve gépünk épségének százalékos értékét láthatjuk. Bal fölül a küldetés teljesítésére még rendelkezésre álló idő, illetve az ellenséges egységek kilövésével növelhető pontszámot találjuk. A bal alsó sarokban az aktuális kiválasztott rakéta típusa és mennyisége teszi teljessé a képet.

A küldetések általában a „menj az ellenőrzőponthoz, és ott lőj ki mindent" sémát követik, de egyes missziók a védekezésre vagy a felderítésre épülnek. A teljesítményünket a játék a szerzett pontok, az eltelt idő és az elsődleges, illetve másodlagos feladatok teljesítése alapján értékeli. A cél mindig a legmagasabb, S-ranking elérése, hiszen bizonyos repülőtípusokat csak így érhetünk el.

Néhány jótanács a végére:

A küldetések sikeres végrehajtásához nagyon fontos a megfelelő gép ill. fegyverválasztás. A másodlagos rakétatípusok az alábbiak:

AAM - hőkövető rakéta légi célpontok ellen. A legtöbb esetben nem érdemes beruházni rá, mert az elsődleges rakéta is jó hatékonysággal szedi le az ellenséges gépeket.

AGM - levegő-föld rakéta, nem célkövetős, de ebből kapjuk a legtöbbet, így legtöbbször ezt érdemes választani.

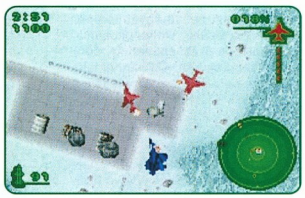
ASM - mint az előző, csak célkövetős tulajdonsággal, ám mivel kevesebb jár belőle az AGM-nél, nem érdemes ezt választani.

CM - négy levegő-levegő rakétát lő ki egyszerre, az ellenséges bombázók lelövéséhez tökéletes.

NB - a napalm nagyobb területeket pusztít, koncentráltan elhelyezkedő földi célpontok ellen érdemes bevetni.

PGB - nagyon erős célkövetős bomba, de ritkán éri meg használni, mert csak keveset kapunk belőle.

- Próbáljuk nem elfogyasztani az utánégőt, mert nagyon lassan töltődik újra, és alapsebességen sokkal sebezhetőbbek vagyunk. Jó taktika a ravasz nyomkodásával egy magas sebességet tartani anélkül, hogy kimerítenénk a hajtóművet.
- A felszíni célpontok támadásának legjobb módja, ha lesüllyedünk talajközelbe rögtön, mikor az első lövedéket kilövi ránk, majd innen szórjuk meg levegő-föld rakétával.
- A rakétákkal próbáljunk pontosan célozni, mert a sok utántöltés sok időveszteséggel jár.
- A gépágyú használatát ne nagyon erőltessük, nem elég hatékony.
- Ha a feladat földi célpontok kilövése, ne törődjünk az ellenséges vadászgépekkel, úgyse sok vizet zavarnak.
- A Select lenyomása után ne várjunk ölbetett kézzel a Mamára, hanem induljunk el a kö-



vetkező célpont felé. Amint azonban az utántöltő-gép feltűnik a radaron, repüljünk felé, hiszen rövid várakozás után eltűnik a színről.
- Figyeljük a küldetések közben érkező rádióüzeneteket, mert gyakran hasznos tanácsokat, érdekes információkat vagy fontos utasításokat kapunk.

Immortal

INFO BOX

Kiadó:
Namco
Fejlesztő:
Human Soft
Hivatalos honlap:
www.namco.com/games/ace-combat-gba/
Megjelenés:
2005. február 22.
Tesztplatform:
GBA

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■□■■■■

GBA

PLATFORMOK

RAVE MASTER: SPECIAL ATTACK FORCE

HOL VANNAK MÁR AZOK AZ IDŐK, MIKOR A JÁTÉKTERMEK SZTÁRJAI A KING OF FIGHTERS ÉS MORTAL KOMBAT JELLEGŰ, 2D-S VEREKEDŐS JÁTÉKOK VOLTAK, ÉS A KONZOLOSOK ABBAN MÉRTÉK ÖSSZE GÉPEIK TUDÁSÁT, HOGY MELYIKRE SIKERÜLT PONTOSABB, GYORSABB STREET FIGHTER PORTOT KÉSZÍTENI... SAJNOS MANAPSÁG EZ A STÍLUS CSAK VEGETÁL, ÉS MÁR ANNAK IS ÖRÜLNÜNK KELL, HA LEGALÁBB GBA-RA KIJÖN NAGY NÉHA EGY EREDETI ANYAG A TÉMÁBAN.

A Konami új játéka nem annyira a fentebb említett SF-KoF vonalba illeszkedik, sokkal inkább a Nintendo-féle Smash Brothers-höz lehetne hasonlítani. A verekedős játékok viszonylatában viszonylag kisebb karakterek, viszont nagyobb kiterjedésű, és platformokkal változatossá tett pályák, valamint a szokásostól kissé eltérő harcrendszer mellett a hatalmas buli négyjátékos-opció egyértelműen az „alternatív" 2D-fighting game kategóriába helyezi a Rave Mastert. Mielőtt belemennék a részletekbe, szeretném elmondani, hogy a játék egy nálunk kevéssé ismert japán rajzfilmsorozatra épül. A sztori meglehetősen szokványos: epikus harc a Rave-ek és az Árnyékvek csapata között, a jók már azt hiszik győznek, de ekkor a gonosz egy végső csapással elpusztítja a világ egytizedét. A Ravek szétszóródnak, a gonosz legyengül, 50 év nyugi. Ekkor azonban a festői Garage-szigeten élő Haru kihalássza a tengerből a korábbi Rave Master házikedvencét, az apró hóemberhez hasonlatos Pluet, majd hozzájut az öreg hatalmas fegyveréhez is (egy kardról van szó, csak hogy tiszta legyen a kép), egyszóval ő lesz az új Rave Master. A feladat innentől adja magát: megtalálni a Rave-eket, egyesíteni erejüket, és legyőzni az új erőre kapó Árnyékveket. A Haru-Plue pároshoz hamarosan csatlakozik Elie is, a vagány szerencsejátékos csaj, aki elfeledett múltjára próbál fényt deríteni. Hármasban keverednek izgalmas kalandokba, új barátok és ellenségek hadát szerezve küldetésük teljesítése közben. A játékban a sorozat összes fontosabb szereplője feltűnik választható harcosként. A Story módban mindegyikük történetét végigkövethetjük, amint sorban leküzdjük az ellenfeleket, így jutva el a végső összecsapásig. A Ranking Battle pont alatt egészen más szisztémát találunk. Itt egy csapatot állíthatunk össze, majd fejleszthetünk, miközben megküzdünk a ranglétrán egyre magasabban található ellenlábas bandákkal. A harcosok persze pénzbe kerülnek, és természetes módon az egyre erősebbek egyre többet kóstálnak, így összerű kompromisszumokat kell kötnünk a mennyiség és a minőség között. Maguk a csapatok közti összecsapások egy négyzetrácsos terepen zajlanak, á la Tactics Ogre és társai. A dolog érdekessége, hogy ha a szomszédos mezőkön álló harcosok között összecsapás kezdődik, azt a verekedős módban kell lejátszanunk. Mivel egy mezőn több karakter is állhat, és a verekedős rész motorja 2-4 karakter kezel, összejöhetnek jó kis 1 vs 2, 1 vs 3 küzdelmek is. Mivel a legyőzött karaktereket végleg elveszítjük, pótlásuk pedig igen költséges, érdemes nagyon vigyáznunk a csapattagokra. Érdekes, újszerű, jópofa játékmód.

A Free Battle-ben 2-4 szabadon választott karakter eshet egymásnak tetszőleges pályán, akár mindenki-mindenki ellen, akár csapat alapú küzdelemben. A Link Battle szinte ugyanez, csakhogy itt akár minden résztvevőt is emberi játékos irányíthat. Ha sikerül összecsődítenünk néhány társat, ez lehet a játék legélvezetesebb része! A Training az irányítás begyakorlására és a páIyák megismerésére szolgál, itt ugyanis az „ellenfél" egyáltalán nem zavar vizet.

TIPPEK

A rejtett karakterek megszerzéséhez teljesítsük a Story módot minden harcossal, és nyerjük meg a Ranking Battle-t is!



Az irányítás egyszerű, kezdetben talán túl szimplának is tűnhet. Később, elmélyedve a játékban kicsit árnyaltabb lesz a kép, de ezzel együtt sem találkozhatunk Mortal Kombat vagy Street Fighter szintű komplexitással, változatos speciális támadásokkal és kombókkal. Karakterünket a D-paddal mozgatjuk, a lefele irány a védekező pozíció felvételét jelenti. A magasban lévő platformokról a „le" dupla megnyomásával ugorhatunk le. Sprintelni a jobb ill. bal iránygombok gyors kétszeri megnyomásával tudunk. Ugrani az A-val lehet, melyet a levegőben újra lenyomva dupla ugrást hajthatunk végre. Az alap támadás gombja a B, több találat gyors egymás utáni bevitele jelenti a játékban a „kombókat". A speciális támadás gombja az R, ez általában nagyobb távolságból is hatékony lehet. Fontos tudni, hogy a speciális akciót csak az ún. Rave Item birtokában tudjuk kivitelezni. Ez minden karakter esetében egy egyedi tárgy, amely alapesetben nálunk van, de a keményebb csapásoktól elvesszethetjük. Ilyenkor nagyon sebezhetővé válunk, így érdemes rohamtempóban visszaszereznünk erőnk forrását. Időnként, ha kellően eredményesen küzdünk, elkezd villogni az életerőnket jelző csík. Ekkor ruháhatjuk fel magunkat karakterenként eltérő speciális tulajdonságokkal (L, L+ Le), illetve a Start lenyomásával kivégző-mozgásba kezdhetünk. Utóbbi a küzdelem befejezésének egyetlen, és egyben meglehetősen látványos módja. Ilyenkor a kép rajzfilmszerű nézetre vált, és a megfelelő billentyűk gyors nyomkodásával biztosíthatjuk be a mozdulat sikerességét, vagy a rossz oldalon állva így védhetjük ki a támadást. Érdekes szisztéma, amely elég kiszámíthatatlanná teszi a harcok kimenetelét - ez többjátékos módban szórakoztató lehet, de a gép húzásai gyakran idegesítek.





Immortal

INFO BOX

Tesztplatform: GBA

Kiadó: Konami
Fejlesztő: Konami
Hivatalos honlap: www.konami.com/gs/ravemaster_gba/
Megjelenés: 2005. február 28.

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■□■■■

GBA

PLATFORMOK

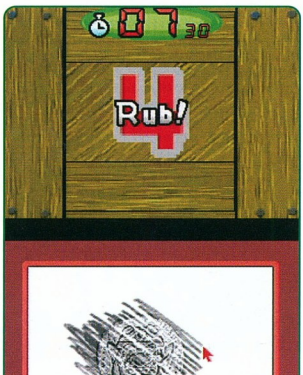
WARIOWARE TOUCHED!

A „WARIOWARE, INC.” AZ EGYIK LEGEREDETIBB, LEGŐRÜLTEBB, LEGVICCESEBB, ÉS EBBŐL KIFOLYÓLAG AZ EGYIK LEGSIKERESEBB JÁTÉK VOLT GBA-N. AZ EXTRÉM, A NINTENDO LEGJOBB HAGYOMÁNYAIRA ÉPÜLŐI MINIJÁTÉK-KOLLEKCIÓ EGY KIS GC-S KITÉRŐ UTÁN MOST ISMÉT HANDHELD KONZOLON JELENTKEZIK. EZÚTTAL A CÉLPLATFORM A NINTENDO DS, ÍGY AZ ÉRINTŐKÉPERNYŐNEK KÖSZÖNHETŐEN EDDIG MÉG SOHA NEM TAPASZTALT JÁTÉKÉLMÉNYRE SZÁMÍTHATUNK.



Aki még nem játszott a WarioWare-rel, az valószínűleg nehezen tudja elképzelni, hogy öt másodperces minijátékokból élvezetes, tartalmas egyveleget lehet összeállítani. Sokan vannak, akik a játék kipróbálása után is csak értetlenül bámulnak: „Ez meg mi? Kinek jó ez?” - efféle gondolatok járnak a fejünkben. Tény, hogy akinek a videojáték fogalma a Final Fantasy-nál vagy a San Andreas-nál kezdődik, nem sokra fogja tartani ezt a kollekciót, amely valóban végtelenül primitív, önmagukban kevés kihívást rejtő minigame-ekből áll. Aki viszont 10 éve ugyanazt a kvarcjátékot koptatja a mellékhelységben töltött, unalmas perceiben, az a WW-t egy életen át sem fogja megunni!

A játék története elég töredékes, ugyanis különböző szereplők apró sztorijai adják az egyes feladatcsoportokhoz a körítést. Az első főhőse Wario, majd az ő minijátékait legyűrve újabb karaktereket kapunk, új mesékkel és kihívásokkal. A történetek amúgy elég banálisak, és bár kellően gyermeki lélekkel lehet rajtuk mosolyogni, azért nem bántam volna, ha a „skip” opció nem csak a második lejátszásnál jön elő. A bevezető mozizás után következik a lényegi akció: először egy időlimit nélküli, bemelegítő feladatot kapunk, majd kezdődik az éles bevetés. Utóbbi gyors egymásutánban, véletlenszerűen összeválogatott minijáték-sorozat, melyből összesen három darabot hibázhatunk el, a negyedik rontás menthetetlenül Game Over-hez vezet. Az egyes játékok nem tartanak tovább öt másodpercnél, és csak egy maximum kétszavas instrukció tartozik hozzájuk. Valamennyi az érintőképernyőt használja ki, a billentyűkhöz nyúlni csak a Pause funkció eléréséhez kell (D-pad fel vagy Start). A játékok tempója, és ezzel nehézségük egy idő után növekszik, míg csak el nem érjük a végső Boss-szintet. Ha ezt elszúrjuk, visszaesünk a játéksorozat elejére, mindaddig, amíg marad elég életünk. A Boss-szint teljesítésével megnézhetjük az adott szereplő történetének a végét, majd folytathatjuk a sort az így elérhetővé vált karakterekkel.



A játék menürendszere meglehetősen szokatlan és egyedi. Az első indításnál ez még nem fog feltűnni, hiszen ekkor rögtön beleugrunk Wario történetében, ám a továbbiakban a Games menü fog megjelenni bekapcsolás után. Itt mászkálnak fel s alá a képernyőn a már megnyitott karakterek, az újak „NEW” felirattal a fejük felett, hogy rájuk kattintva végigjátszhassuk minijátékaikat jobb pontszám, vagy további szereplők és extrák reményében. A nagy kék, lebegő szerkezetre bökve a megszerzett játékszerekhez juthatunk hozzá. Ezek apró, sok esetben vicces vagy szórakoztató demonstrációi az érintőképernyő vagy éppen a beépített mikrofon lehetőségeinek. Találhatunk itt mini-zongorát, szájharmónikát, beszédünket utánzó papagályt, a stylus mozgását dinamikusan követő ponthalmazt, zsinóron függesztett golyókat, amivel a newtoni törvényeket próbálhatjuk ki, egyszerű számológépet, és így tovább.

Az Album menüpont alatt a nyolc fő karaktert találjuk. Rájuk bökve megnézhetjük, melyik minijátékukkal játszottunk már, és melyeket teljesítettük. Ezüst korona jelzi azon szereplőket, akiknek minden feladatát kipróbáltuk már, és arany, ha ezeket sikerült is megoldanunk. A Toy Room-ban a fent említett játékszereket találjuk elkülönítve, így nem kell őket az idővel kissé zsúfolttá váló főképernyőn keresgélnünk. Az Options pontban újra megnézhetjük a szereplők történeteihez tartozó kis rajzfilmeket, beállíthatjuk, hogy melyik az ügyesebbik kezünk illetve törölhetjük az elért eredményeinket. Az utolsó, Arrange pont a főmenüben kósázló karakterek között vág egy kis rendet, az átláthatóság érdekében.

Érdemes még a minijátékokról is pár szót ejteni. Tény, hogy ezek nagyon egyszerű grafikával és kezeléssel bírnak, tényleg az ósdi kvarcjátékokat juttatják az ember eszébe. Néhány még külön rá is játszik erre az érzésre, így rengeteg régi Nintendo klasszikus feltűnik a Game&Watch sorozattól az olyan NES-es legendákig, mint a Mario, a Zelda vagy a Metroid. Függetlenül a körítéstől, a legtöbb játék (a Boss-szintek kivételével) nem hosszabb öt másodpercnél, és jó reflexet, gyors reakciókat, és némi ügyességet igényel. Néhány példa:

Kutyasimogatás: dörzsöljük az eb buksiját mindaddig, míg nem csahol egyet boldogan!
Kosárlabda: egy jól irányzott húzással paszszoljuk a labdát az üresen álló társnak!
Lufipukkasztás: minden léggömböt durrantsunk ki!
Sorrendezés: érintsük meg a megfelelő sorrendben a képernyőn látható számokat.
Légyölés: bökjünk rá a repkedő legyekre, de ügyeljünk arra, hogy a minden érintésre megrepedő képernyő ne törjön be teljesen!
Csőszerelés: ragasszuk be a lyukakat a vízvezetéken!

Azt hiszem, lehet érezni a lényeget. A feladatok egyébként nem túl változatosak, sokszor úgy érezzük, mindig ugyanazt kell csinálnunk, csak épp más köntösbe bújva. Az előző részek kedvelői ezzel együtt is jól el fognak szórakozni a játékkal, mint ahogy mindenki más is, aki gyors, öt perces menetekre vágyik, és meg tud barátkozni az kicsit infantilis körítéssel.

Immortal

INFO BOX

Kiadó:
Nintendo
Fejlesztő:
Nintendo
Hivatalos honlap:
www.warioware.biz/touched

Megjelenés:
2005. február 14.
Tesztplatform:
DS

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■□■■

DS

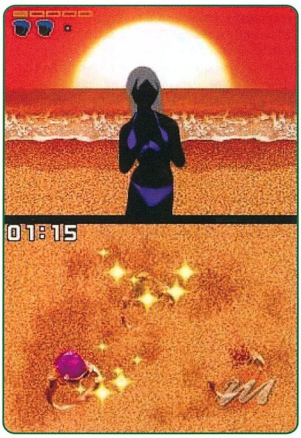
PLATFORMOK

PROJECT RUB



→ TELJESEN ODAVAGYOK AZ INNOVATÍV ÚJÍTÁSOKÉRT, AZ EGYEDI JÁTÉKMENETBELI- ÉS GRAFIKAI MEGOLDÁSOKÉRT, A STÍLUSOS, EGYEDI, MESSZIRŐL FELISMERHETŐ MEGJELENÍTÉSÉRT, A MEGKAPÓ ÉS KISSÉ SZÜRREÁLIS TÖRTÉNETEKÉRT ÉS AZ EGYSZERŰSÉGGEL PÁROSULÓ NAGYSZERŰSÉGÉÉRT. NEHÉZ ELKÉPZELNI, HOGY MINDEZEKET EGY KIS CARTRIDGE-ON KAPJA MEG AZ EMBER, DE ÚGY TŰNIK, A SEGA ÉLCSAPATA ISMÉT NAGYOT ALKOTOTT!

Már az intró és a főképernyő előtti figyelmeztető szöveggel belopta magát a szívembe a játék, „Ne próbálja megismételni az életben a játékban látható jeleneteket!" - ritkán olvashatunk ilyet Nintendo platformra megjelenő játékok előtt. A Project Rub egyébként ehavi másik DS játékunkhoz hasonlóan egy, az érintőképernyő lehetőségeire építő minijáték-gyűjtemény, viszont sokkal inkább felnőtteknek szól, mint a Warioware. Már az alaptörténet is ezt támasztja alá: hősünk meglát az utcán egy nőt, szerelembe esik, majd egy performance-csoportba belépve mindenféle őrült mutatvánnyal próbálja



elnyerni választottja szerelmét. A játék grafikája eszméletlenül stílusos, a minden árnyalást nélkülöző, teljesen fekete, arctalan poligonemberkék, és az összetéveszthetetlen színkompozíciójú hátterek teljesen egyedi, vagány, művészi külsőt kölcsönöznek a PR-nak. Ha egy konzolokhoz keveset konyító, ne adj' isten nőnemű ismerősömnek szeretném bemutatni az NDS lehetőségeit, azt biztos ezen a játékon keresztül tenném - már így is elég infantilisnek nézne, most jöjjek nekik a Warioware-rel?
A játékmódok tekintetében nem találunk semmi meglepőt: a sztori módban több szinten keresztül kell kis minijátékokat teljesítve meghódítanunk a kiszemelt nőt. A Memories pont alatt a történetben már megnyitott feladatokat játszhatjuk újra. Érdekes még a Maniac mód, ahol a Memories-ban megszerzett „alkatrészekből" rakhatjuk össze álmaink nőjét.

A feladatok elég változatosak és viccesek, de beszéljenek helyettem a tények:
Goldfish: itt megtanulhatjátok, mi a teendő, ha véletlenül lenyelitek az aranyhalakat. Ki velük a gyomorból!
Parachute: gépeld be az ejtőernyőt nyitó számkombinációt, mielőtt a tengerbe csobbansz! Na, ilyen ernyővel sem ugranék…
Candle: fújd el a gyertyákat, mielőtt rádesnek! Mivel tényleg teli tüdőből fújkálni kell a képernyőt, ezt a metrón inkább kihagytam.
Cart: lesiklás bevásárlókocsival a lejtőn, biztos túl sok Jackass-t néztek a srácok. Seperd el a szögeket a kocsi útjából!
Bull: a bikafuttatás veszélyes mulatság! Védd meg barátnődet a felétek rohanó patások lebökésével! A síelőket (??) viszont hagyd élni!
Clean up: barátnőnk testéről kell kitartó sikálással eltávolítani a maszatfoltokat. Vigyázzunk, hova nyúlunk!
Antlion: segítsük ki a kis emberkéket a homokcsapdából!
Bus Stop: döntsük fel emberi bowling-labdává gömbölyödött főhősünkkel az út túloldalán lévő buszmegállóban várakozó embereket! Vigyázat, a járműforgalom bezavarhat!
Monocycle: két toronyház teteje között kell egykerekű biciklinkkel vékony pallókon navigálni. Őrült mutatvány!
Painter: készítsünk graffitit, de közben ügyeljünk a fentről lehulló tárgyakra.
Scorpion: barátnőnket skorpiók támadják meg, a mi feladatunk ezek eltávolítása, mielőtt felmásznának a nyakáig. Vigyázat, a hölgy megérintése még ilyen helyzetben is szigorúan tilos!
Sign: kis logikai játék, ahol a megadott mintát kell kiraknunk.
Microphone: próbáljuk a zenekart túlordítva felhívni magunkra a hölgy figyelmét. A DS beépített mikrofonát használja, viszont nem egy BKV-kompatíbilis játék ez sem.
Hands: nagyon aranyos játék, kézenfogva kell sétálnunk álmaink nőjével, aki édesen kacarászik, miközben andalító zene szól. Az idillt időnként méhek hada zavarja meg, ezeket kergessük el mielőbb!
Drive: ellenfelünk elrabolta barátnőnket, és autóval menekül. Kerüljük el az ütközéseket, a gyalogosakat szedjük föl, és lőjük ki őket a csúzlival a gaz emberrabló kocsijára!
Yacht: fújjuk vitorlásunkat a fuldokló leányzó mellé, mielőtt elsüllyedne vagy megennék a cápa.
Bonfire: szabadítsuk meg a vacogó lányt vizes ruháitól, de közben a tüzet se hagyjuk kialudni!
Dance: táncos minijáték, amelyben a ritmusérzékünké a főszerep.
Snake: egy kígyó gyomrán kell keresztülúsznunk, elkerülve a zöld izéket, amik egy kígyógyomor természetes velejárói.
Seeker: ássuk ki a tengerparti homokból barátnőnk elveszett cuccait. Sajnos nem mindegy neki, hogy az ötféle, alig különböző kagylóból melyiket találjuk meg, csak a pontosan egyezőt fogadja el. Ezek a nők…
Plants: egy hatalmas húsevő növény fogságába került szerelmünket kell megmentenünk.
Chase: Ismét emberrablás történt. Üldöztél már helikoptert egykerekű biciklivel? Most megteheted!
Steal: tereljük el az őrök figyelmét, miközben társaink kirámolják ellenfelünk villáját.
Nightmare: a bikás játék rémálomként tér visszza, erősebb ellenfelekkel.
Nightmare2: az újabb rémálomban az autós üldözés nehezített változatát éljük át.
Nightmare3: a húsevő növény is visszatér kísérteni.
Last Battle: végre szemtől-szembe küzdhetünk meg robottestbe bújt ellenlábasunkkal. Védjük ki a rakétatámadásokat, majd mikor felnyílik a robot mellkasa, a vonalak lekövetésével támadjunk mi is!
Final Battle: gerjesszünk elektromosságot hajunk dörzsölésével, így végleg legyőzhetjük a gonoszt.
Magic Touch: szívünk hölgye nem halhat meg! Életét megfelelő ritmusú szívmasszázzsal, és a kaszás elkergetésével menthetjük meg.
Ennyi lenne a Project Rub. Igazán bájos játék, kár, hogy elég rövid.

Immortal

INFO BOX

Tesztplatform: DS

Kiadó: Sega
Fejlesztő: Sonic Team
Hivatalos honlap: www.sega-europe.com/en/Game/27.htm
Megjelenés: 2005. március 11.

ÉRTÉKELÉS

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

DS

PLATFORMOK

SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT SEGÉLYVONAL.

PS2 - XB → **Manhunt**

Kedves PlayZone!
Segíts a Manhuntban! A börtönnél tartok, de nem tudok továbbmenni. Ha tudsz segíteni, egy esetleges pályaugrás-kóddal, vagy végigjátszással....

Sirály Róbert

Robikám!
A játék teljes megoldása lapunk 2004/2-es számában kapott helyet, melyből az idevágó részletet szó szerint idézném:
„Az előbbiekben már beleszokhattál a fegyveres csatározásokba - most erről igyekszik leszoktatni Starkweather, mert külön rendelésre különböző fokú kivégzéseket kell végrehajtanod. Egy kis dekódolás a kívánságlistáról: a „violent" a kettesszámú kivégzést takarja maga mögött (azaz, amikor sárga színű a kedves célpont feje körülötti háromszögek triója), míg a gruesome a piros, vagyis legerőszakosabb kivégzési formát rejti majd maga mögött. A kalapácsig eljutni a börtönblokkokban lesz a legkisebb gondod ezen a pályán - az igazi kihívás csak ezután jön. Az első rendezői utasításban szereplő két kivégzést (egy sárgát, és egy pirost) végrehajtva megjelenik a következő ellenfél - akitől a baseballütőjét kell eltulajdonítanod. Ezzel szintén egy kettes, és hármas szintű kivégzést kell bemutatnod a rendezőúrnak, majd a folyosó végi cella ajtóhoz érve kimenteni az állásod a videokazettánál. A lerohanó deszantosokat vágd kupán a baseballütővel, majd fellopózva a lépcső árnyékában, tedd hűvösre az emelten posztoló állatokat. Ebben segítségedre lesz a folytonos fedezékkeresés, a maguk árnyékos részeivel. A félkört megtéve tulajdonképpen nincs is más dolgod, mint a túlsó részen lefutni a lépcsőn, és átszaladni a következő pályára. Ha esetleg energiaproblémáid lennének, lent az alsó részen, és a fenti cellák egyikében is találhatsz elszórva belőlük"

Reméljük így már nem lesz gond a továbbjutás!

Bagó Péter

PS2 - XB - GC → **Broken Sword: The Sleeping Dragon**

Helló!
A Broken Sword 3-ban már az elején elakadtam! Megtaláltam a hullát, beszéltem a nőjével, megvan a szél, de sehogy sem tudom kinyitni. Amennyiben tudtok segíteni kérlek tegyétek meg, mert már az öngyilkosság gondolatával játszom.

Örök hálám előre is üldöz, köszönettel:

Szőke Csaba

Csabám!
Ne tedd, amíg bele nem olvastál újságunk 2004/1-es számába, amiben a játék teljes végigjátszását találhatod! Ott ugyanis az alábbi idézet vezethet megvilágosodásra, hiszen a széfet majd csak a későbbiekben tudod kinyitni, most egészen más cselekvéssort kell végrehajtanod:

„A bal oldalon lévő üzenőtábláról tedd zsebre a ceruzát, ezután a nagy ablakon lépj ki az erkélyre. Húzd magad felé a nagy kőoszlopot, majd átmászva rajta told koppanóig balra, és lépj fel rá. Fordulj az eresz felé, himbálózz át a következő balkonra, leugorva lépj a korláthoz, és ezen átlépve oldalazz el az utolsó erkélyre. Mássz be. Az ajtón használd Nico igazolványát (Press card). Menj ki a következő szobába, ahol meglátod Vernon holttestét, mellette a könyvszekrény előtt a földön csillog egy töltényhüvely, vedd fel. Kutasd át a hullát, megtalálod az igazolványát. Az íves átjáró a konyhába vezet, készülj az akcióra. Amint a gyilkos szájából elhangzik a „You won`t be so clever when I`ve killed you" mondat, nyomd le az akciógombot, erre Nico használatba veszi a palacsintasütőt. A következő akcióra az „I never forget a face, so why had I forgotten hers?" mondat után kell sort keríteni, ezután mozi.
Menj vissza a konyhába. Az asztalon a telefon előtt állva két lehetőség: akcióval felhívhatod a szerkesztőséget, innen némi információ gyűjthetsz be Vernonról, illetve a „fül" ikont választva lehallgathatod az üzeneteket - a harmadik a lényeg, Beatrice, a barátnő várja a hackert a közeli parkban. Sétálj ki a konyhaajtón az erkélyre, mássz le a tűzlétrán, majd a következőn is. Az utcán zsebre vághatsz egy újságlapot, majd mássz át a graffitis falon. A kis kertben egy pad előtt paróka, tedd el, majd az inventoryt megnyitva vizsgáld meg - a gyilkos szőke volt! Mássz vissza a sikátorba, ki a főútra, majd jobbra a kék ruhás közlekedési rendőrnőhöz. Mutasd meg neki a töltényhüvelyt, erre barátságosabb lesz, kérdezd a szőke nőről, a fekete parókáról és Vernonról, majd lépj be a parkba. Hátul a padon megtalálod Beatrice-t, beszélj vele Vernonról - a lány elrohan. Indulj el vissza, ahonnan jöttél, de ne kanyarodj be a sikátorba, menj tovább, az első zebra utáni kis utcába fordulj be, itt egy sepregető mama, kérdezd a szőke nőről - egy sportautóba szállt. Az utcán másokál egy gördeszkás srác, kérdezd az autóról, kiderül a típusa. Ezután jöhet a rendőrnő, a Jaguárt megemlítve megkapod annak rendszámát és egy újabb információt (színházi maszk volt a hátsó ülésen). Megérkezik a rendőrség, a felügyelő kihallgat. Nyomkodd végig az összes lehetőséget - de bármit is teszel, letartóztatnak."

Hajrá,

}{redęnc

PS2 - XB - GC → **Die Hard Vendetta**

Tisztelt Play Zone Szerkesztőség!
Már sokat segített a Play Zone, a játékok birodalmának eligazodásában és megoldásában. Nagyon jó újság-magazin, minden szám megvan! Sajnos megakadtam a DIE HARD-VENDETTA című XBOX-os játékban. A második küldetés második fele után nem tudok tovább menni, ill. a küldetés bukta jelenik meg. Röviden leírom: Bemegyek az étterembe, az ablakból lelövöm a 3 bűnözőt, utána a bank előtt is végzek velük, bent a bankban az emeleten is. Az emeletről az ablakon át kiérek az udvarra, rövid átvezető. Az egyik beugróban 3 fickóval végzek 1 túszt kiszabadítva felfutok a tetőre és onnan ki az utcára. Bemegyek a lemezboltba, kiszabadítom az eladót, fölveszem a biliárdclub kártyát. A raktáron keresztül az udvarra jutok, ahol pont pakolják ki az üzletet, végzek velük. De ha be akarok menni a ruhaüzletbe hátulról, egyből vége a küldetésnek. Kijövök a lemezbolton át, az üzlet után van egy gödör, 2-re ráborítom a betongerendákat, és a gödrön átjutva 3-mal végzek. Ha a ruhaboltba bemegyek elölről, egyből vége a küldetésnek, vagy ha elkezdek tüzelni, akkor is vége még ha a túszok megmaradnak, akkor is. Hiába szereztem meg a biliárdklub belépőjét, nem engednek be! Segítsetek, hogy kell megcsinálni, sajnos a megvásárolható kiírásban nem volt meg ez a játék.

További jó munkát kívánok! Előre is köszönöm!

Snuki

Snuki!
A kártyát használva a biliárdterembe kell majd belépned, ám mindezt nem tudod megtenni addig, amíg nem öltöztél át megfelelő uniformisba. Az ilyen esetekben a gengszter maskara dívik, amit a ruhaüzletben tudsz magadra ölteni például (nem árt, ha kihallgatod a bandatagokat is például mielőtt eltleszed őket láb alól). Ezek után muszáj beengedjenek a klubba a kártyáddal!

Bagó Péter

A SEGÉLYVONAL CÍME:

PLAY ZONE - 1325 BUDAPEST, PF: 214., vagy playzone@playzone.hu

PSONE - PS2 → **Silent Hill / Clock Tower 3**

Sziasztok!

Két játékkal kapcsolatban szeretnék segítséget kérni. Az egyik a Silent Hill első része. A játék elején van egy ház, amin keresztül a város másik részébe lehet átjutni. Ebben a házban az egyik szoba ajtaja be van zárva (Locked). Infóim szerint itt egy bonusz fegyvert lehetne felvenni (Katana) a végigjátszás után. Ez viszont nekem nem sikerült. Hogy lehet abba a szobába bejutni? Tényleg katanát találok bent?

Második kérdés: **végigvittem a Clock Tower 3-at (PS2) és a következő bonuszokat kaptam: Theater mód (ebben képek és jelenetek vannak a játékból és 5 új ruha). További végigjátszáskor be lehet még hozni valami extrát?**

Ja és még valami! Nem tudjátok véletlenül, Európában mikor jelenik meg a Michigan nevű horror-játék? Előre is nagyon köszönöm a segítséget! Köszönettel:

Urbi

U.i.: Nagyon király az újság, az összes megvan, és most már a DVD-set veszem. A Play Zone úgy perfekt ahogy van! Köszi érte!

Köszönjük a dicséretet, kedves Urbi, menjünk sorjában a kérdéseiden!

A Silent Hill legelső részével kapcsolatban csak megerősíteni tudjuk az ismereteidet. A zárt ajtó mögött valóban egy híres japán penge húzódik, ám ahhoz, hogy ehhez hozzáférj, legnehezebb módban kell végigvinned a játékot. A BAD befejezés után a New Fear módot választva elvileg elérhetővé válik a szoba, és vele együtt a kard is.

A SunSoft által fejlesztett Clock Tower 3-ban ez az összes titok, legalábbis jómagam sem találtam több felfedeznivalót a játékban...

A Michigan: Report from Hell elviekben még idén tavasszal megjelenik az olasz 505 StreetGame gondozásában.

Bagó Péter

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét.

A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

PLAY ZONE, 1325 Budapest, Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni.

Rendelhető végigjátszások

A teljes lista megtalálható itt: www.vegigjatszas.hu

251	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	219	Galleon	X	600 Ft	248	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	197	Harry Potter and the Prisoners of Azkaban	2,X,G	600 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2,X	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Strain	2	600 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	172	James Bond 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	153	Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	200	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	222	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2,X	600 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	199	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	247	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude GU	P, 2, X	400 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	244	Second Sight	P, 2, X, G	600 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
224	Driv3r	2,X	600 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
243	Fable GU	X	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft
158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	178	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
173	Forbidden Siren	2	600 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	238	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	160	Mission Impossible: Operation Surma	2,X,G	600 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

276	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft	264	Leisure Suit Larry: M.C.L. TT	P, 2, X	300 Ft	274	R. & C.: Up Your Arsenal	2	300 Ft	278	The L. of Z.: The Minish Cap	2,X,G	600 Ft
269	Halo 2	X	600 Ft	277	Metal Slug Advance	A	200 Ft	279	Requiem of Hell	N	200 Ft	271	Tom Clancy's Ghost Recon 2	P,X	600 Ft
273	Jak 3	2	300 Ft	268	NFS Underground 2	2, X, G	600 Ft	272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft	275	Worms Forts: Under Siege	P,2,X	600 Ft
267	Killzone	2	600 Ft	255	Prince of Persia: W. Within	P, 2, X, G	600 Ft	270	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft				

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube, **A**: Gameboy Advance. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

LEVELEZÉS

→ MINDEN ÚT A ZÓNÁBA VEZET...

Üdvözlet mindenkinek, újból ki kellett lépnem a World of Warcraftból miattatok, de nem baj, most úgyis szerverkarbantartás van, gyorsan gépelek egy sort, aztán megyek vissza Azerothba.
Úgy tűnik, megint alábbhagyott a levélírói kedv, mert nemigen jönnek azok a firkálmányok, még pár sorosak sem, pedig rám férne, legalább kihúzna az amúgy nagyon szép és jó, de igencsak időrabló WoW világából. Mindegy, én többször nem fogok sírni nektek, ha nem írtok, hát nem (lécci-lécci-lécci!!!)...
Az idő javul, én meg úgy megfáztam húsvétkor, hogy köhögök, meg folyik az orrom folyamatosan. Ha nem lenne az a jó, áldott forralt bor, meg a mézes pálinka, akkor még a végén gyógyszert is kellett volna szednem, de azért megmaradok.
Különben sincs annál jobb, mint mikor a többiek iskolában ülnek, én meg itthon „betegeskedem", persze ezt senki ne vegye felbujtásnak, csak azt akarom mondani, hogy minden rosszban van valami jó.
Szóval lássuk a mai adagot, Kerge megint írt, nézzük mit.

Hay Grillo!
Először is köszönöm, hogy válaszoltál a levelemre és, hogy ne legyen pókhálós a postaládád, ismét magamhoz szólítom kedvenc tollamat.
Az Interneten válaszommal nem kifejezetten rátok céloztam, hisz az újságban számunkra is van csemege szép számmal.
A játékidőt nyugodtan hidd el, ám legyen. Hétköznap hajnali 2-kor kelek és 4-ig játszom.
A munkából 1/2 1-re érek haza és utána (mivel most már szerencsére 2 db PS2 gépünk van) enyém a terep. De részben igazad van, s nem kell szentírásnak venni azt a 66 órát, hisz bármi közbejöhet.
A mosogatásról csak annyit, hogy nálunk munkamegosztás van. Ha jól rémlik azt írtam, hogy párom van nem rabszolgahajcsárom, és ezért imádom Öt.
Az eredeti játékokhoz is lenne hozzászólásom. A barátnőm ép most készül PS2 gépet venni és Ő is szereti a TEKKEN-t, de kérdem én, hol kapja meg eredetiben a TEKKEN TAG-ot? Én is alig tudtam hozzájutni, és sajna Platinum volt ráadásul használt. Kár, hogy nincs egy bolt, ahol az összes (Magyarországon megjelent) régebbi játékot megvehetnénk, ami persze már nem 15 ezer Ft-ba kerülne.
Végül, pedig jól leszúrtad Krist a vesszők miatt, de Ti is hibáztatok, hisz fin Kazama nevét f betűvel írtátok (fin, hát ez cikisebb). Na mindegy, hisz mindenki hibázhat.
Kíváncsian várom a következő számot.

Üdv: *Kerge* (de nem birka, hanem macska)

Köszi, tényleg el kellett űznöm pár pókot a „hálóról", mert nem sokan zavarták őket (ugye?).
A játékidőt elhiszem, mert mióta én is addikt lettem, azóta nincs számomra sem túl sok játék. Nyomom én is ezt az ipart vagy 22-23 éve (mármint a játékokat) *(Khmm... nem sok az egy kicsit? - Jack)*, de ennyit még életemben nem töltöttem gaméval. Most már belátom, hogy kivitelezhető az a 66 óra, bár magamon érzem, hogy ez nagyon sok, és mennyi mástól vonja el a figyelmet, időt *(Főleg a WOW mi? - Jack)*. Persze addig nincs gond, míg az ember csak szabadidejében csinálja, a lényeg, hogy észre kell venni, ha már függő vagy, és tudatosan dolgozni ellene (ezt most nem kifejezetten neked írom Kerge, nehogy félreértsd).
Véletlenül se gondold, hogy rabszolgának hittelek, magam is párkapcsolatban élek, bár nem élünk együtt folyamatosan, az nagyon jó, hogy ennyire összhangban vagytok.
Hát az eredeti játékokról annyit, hogy bizony azok drágák, de hát nem tudunk mit tenni, a kínálatról nem is beszélve. Két lehetőség van, vagy vársz, hátha jön, vagy kimész mondjuk Ausztriába, mert ott azért nagyobb a választék. Esetleg valamelyik itthoni cégtől is érdeklődhetsz, hogy nem tudják-e meghozni, de szerintem erre kicsi az esély *(Nos, igen - Jack)*.
Hát a helyesírási gondok egy újság életében mindig fenn álltak, és szerintem még jó ideig ez probléma is lesz. Amíg a helyesírás-ellenőrzők nem tökéletesek, és a korrektor emberből van, addig lesznek hibák. Én is csak azért szóltam múltkor, mert a levél hemzsegett a hibáktól, és az elmúlt 3 évben láttam már jó pár ilyet.

Na, hát ennyi voltam mára, zárul a mókatáram, úgyis unjátok már a sok betűt, nyomás vissza játszani, de azért tessék a napra is menni, mert a napfény elengedhetetlen a D-vitamin felépítéséhez, az pedig a kalciumfelvételért felel, nehogy csontlágyulást kapjatok! Gyenge csontokkal a kontroller sem élvezhető a megfelelő szinten! Szóval tavasz, napfény, legalább gyakran szellőztessetek! Csók!

Grillo
grillo@irj.hu

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

MEGFEJTÉSEK - PLAY ZONE 2005/3

1. A nyerő 10

1. Mi lesz a The Suffering második részének alcíme? *(Ties That Bind)*
2. Hogyan hívják az Oddworld: Stranger's Wrath című játék főhősét? *(Stranger)*
3. Melyik játéksorozattal hozható leginkább összefüggésbe Hideo Kojima neve? *(Metal Gear Solid)*
4. Peter Jackson és a Ubi Soft idén karácsonyra egy nagyszabású film játékadaptációját készíti. Melyik alkotás ez? *(King Kong)*
5. Milyen lemezformátumot fogad el a PSP? *(UMD)*
6. Melyik készülő játékkal hozható összefüggésbe a West Coast Customs autótuningműhely neve? *(L.A. Rush)*
7. Mi lesz a soron következő konzolos Medal of Honor alcíme? *(Dogs of War)*
8. Mely fejlesztőcsapat nevéhez fűződik a TimeSplitters trilógia? *(Free Radical Design)*
9. Hány része jelent meg újságunk megjelenéséig a SOCOM játéksorozatnak? *(Kettő)*
10. Mi a polgári neve Megtorlónak a The Punisher című játékban? *(Frank Castle)*

2. Képtelen feladat

Call of Duty: Finest Hour
Duel Masters
Sega Superstar
Future Tactics: Uprising
Miami Vice

3. feladat csomag

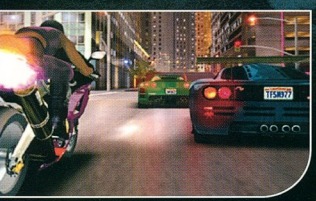
L	J	O	P	E	L	B	O	V	W	R	T	T	N	O	J	I	J	Z	O
Y	E	H	R	C	O	M	O	K	V	S	R	P	B	L	O	W	O	U	T
V	W	J	N	R	G	G	F	M	K	A	N	X	C	Y	M	U	N	L	Z
T	E	A	Q	Y	P	K	T	J	Y	Q	H	J	S	Q	W	F	H	I	S
Q	T	I	R	S	V	X	R	J	Z	X	B	Y	V	R	N	J	O	X	I
S	H	J	P	P	D	K	K	H	S	N	N	A	D	K	D	C	M	F	Q
F	M	I	A	M	I	V	I	C	E	M	E	T	A	L	S	L	U	G	I
W	R	D	O	Z	R	K	D	S	H	A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

湾岸 MIDNIGHT CLUB 3 DUB edition

MEGJELENIK ÁPRILIS 15-ÉN

XBOX ÉS PLAYSTATION®2 KONZOLOKRA
ÉS A KÉSŐBBIEKBEN PSP™ KÉZIKONZOLRA

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB3



VÁLASZD KI TE A GYŐZELEMHEZ VEZETŐ UTAT ATLANTA, SAN DIEGO ÉS DETROIT ÉLŐ, NYÍLT UTCÁIN.



VERSENYEZZ VAGY FURIKÁZZ A LEGMENŐBB IGAZI DZSIPEKKEL, FELSPÉCIZETT TUNINGJÁRGÁNYOKKAL, CHOPPEREKKEL, UTCAI MOTOROKKAL, TANULMÁNYAUTÓKKAL ÉS LUXUSVERDÁKKAL.



TESTRE SZABHATOD A VERSENYEKET, RENGETEG ÚJ ÉS KLASSZIKUS ONLINE VERSENYBEN VEHETED FEL A KÜZDELMET AKÁR 7 ELLENFÉLLEL.

PlayStation®2 PSP™ XBOX XBOX LIVE ONLINE ENABLED 12+ www.pegi.info

© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Midnight Club and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games is a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. DUB® and the DUB Edition™ logos are trademarks of DUB Publishing, Inc. "PS", "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Corporation. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

www.konzolstudio.hu

