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

NYEREMÉNYESÉS!
TÖBBSZÁZEZER FT ÉRTÉKBEN!

SW: EPISODE III
SUPER MARIO 64 DS
MIDNIGHT CLUB 3 DE.
SCRAPLAND
LEGO STAR WARS
METAL GEAR SOLID 3
KILL ZONE
DARK CHRONICLE

PLAY ZONE



STAR WARS EPISODE III
REVENGE OF THE SITH

TELJES GUIDE + POSZTER

GOD OF WAR



+ 17 küldetés extra titkai

JADE EMPIRE



+ 8 recept és a bonuszok leírása

AREA-51



+ 8 fegyver részletes kivesézése

+++ PSYCHONAUTS +++ LEGO STAR WARS +++ FORZA MOTORSPORT

2006/5 - JÚNIUS
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

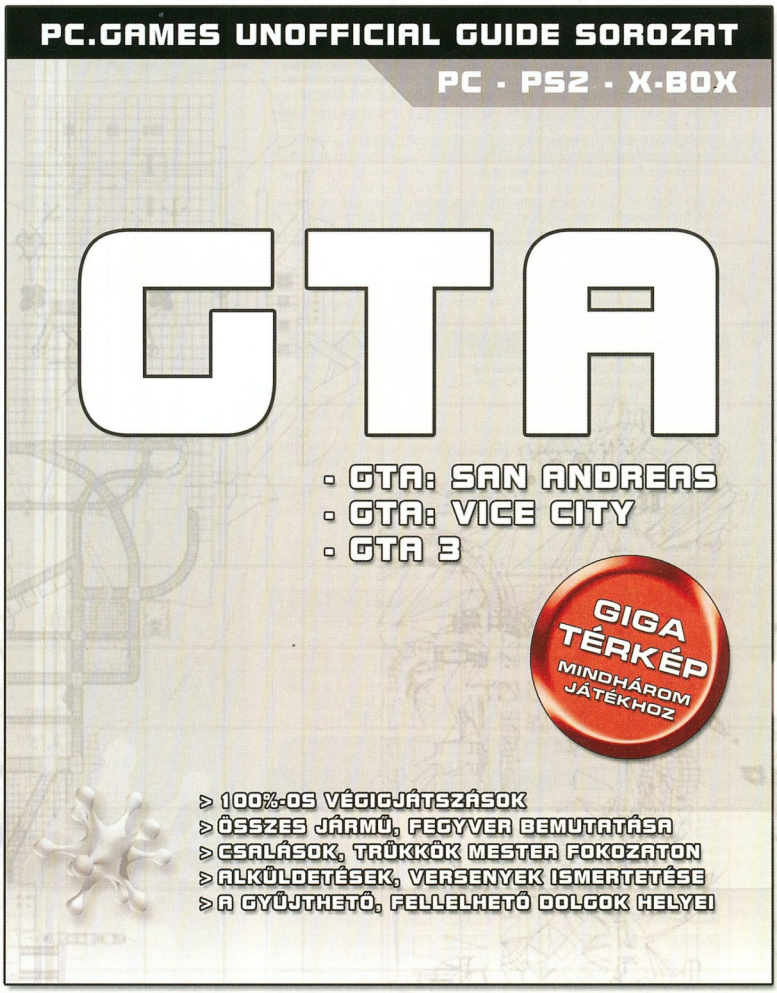
GTA: San Andreas

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 VÉDJEGY

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



KAPHATÓ A MediaMarkt ÉS SATURN

ÜZLETHÁLÓZATBAN ORSZÁGSZERTE!

TARTALOM

Sziasztok!

Ül a vadász, hosszú, méla lesben - írhatnánk, ha költőin szeretnénk megfogalmazni lelkiállapotunkat a pillanatokon belül beköszöntő E3-mal kapcsolatban. Hihetetlen várakozás előzi meg az idei kiállítást, ami tegyük hozzá, nem is csoda, hiszen oldalakon keresztül lehetne sorolni az ígéretes játékokat és fejlesztéseket. Mi is már nagyon kívácsiak vagyunk a kiállított és bemutatott játékokra, lelkes csapatunk találkozókat szervez ezerrel, gyűjtögeti a lehetséges látnivalók listáját, és persze megpróbál lelkiekben felkészülni a kiállítás emberpróbáló három napjára. A BNV kicsinyke pavilonjaihoz és ritkás embermennyiségéhez szokott szem hamar belefájdul a szinte végtelennek tűnő csarnokokba, a hihetetlen mennyiségű emberbe és persze a lenyűgöző fény- és hangkavalkádba. Leírni nagyon nehezen lehet, de következő számunkban megpróbáljuk a lehetetlent, végigkalauzolunk majd benneteket a kiállítás fogatagán, megemlítve a számunkra fontosnak tűnő újdonságokat.

Addigis azonban itt van jelen számunk, mely tartalmát kár is lenne részletezni, mindenesetre, nem bírtuk ki Star Wars nélkül, de ezt bizonyára ti is gondoltátok, így lézerkardok suhogásától hangos a PLAY ZONE. A DVD-mellékletünkről szólva pedig ismét egy színvonalas gyűjteményt tárunk elétek, köszönjük a biztatást és a beérkező rengeteg dicséretet, igyekszünk még jobban megfelelni nekik.

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

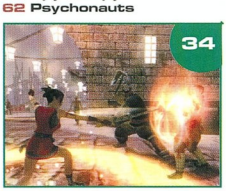
06 Onimusha: Dawn of Dreams
06 Bad Day L.A.
06 Urban Reign
06 The Sims 2
07 Aeon Flux
07 Grandia III
07 Need for Speed: Most Wanted
08 SSX On Tour
08 Call of Duty 2: Big Red One
08 Sly 3: Honor Amongst Thieves
08 Harry Potter and the Goblet of Fire
09 The Warriors
09 187 Ride or Die
09 Ratchet: Deadlocked
11 Star Wars: Battlefront II
12 Burnout Revenge

→ 16 OLDALAS MELLÉKLET

M02 Xbox 360
M04 Tomb Raider: Legend
M06 Prince of Persia: Kindred Blades
M08 25 To Life
M10 Half-Life 2
M12 Jak X: Combat Racing
M13 James Bond 007: From Russia With Love
M14 Without Warning
M15 Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
M16 TimeShift

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

14 God of War
22 Forza Motorsport
26 Area 51
34 Jade Empire
42 LEGO Star Wars
48 Midnight Club 3: DUB Edition
54 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
60 Spy vs Spy
62 Psychonauts





→ TIPPEK, TRÜKKÖK

68 Cheat Galaxis
76 Mario Party Advance
78 Yoshi's Touch & Go
79 Super Mario 64 DS

PLAY ZONE

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacím: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: playzone@playzone.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb konzol üzletekben.

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

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

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

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

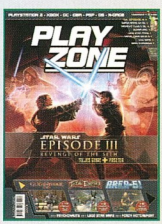
Előfizetési díj DVD-vel:
6 számra: 8.990 Ft
3 számra: 4.495 Ft

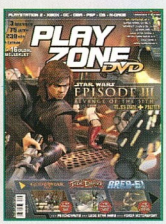
Előfizetési díj a sima lapra:
6 számra: 4.990 Ft
3 számra: 2.495 Ft

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press

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

Címlapon:
SW Episode III: Revenge of the Sith





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

«« AZ IDEI E3-AT MÁJUS 18 ÉS 20 KÖZÖTT RENDEZTÉK, DE A KONFERENCIÁK ÉS ZÁRT AJTÓS TALÁLKOZÓK MÁR 16-ÁN ELKEZDŐDTEK, ÍGY KOMPLETT 5 NAPOS PROGRAM VÁRTA A SZAKMABELIEKET. »»

JÁTÉK, VÁSÁR, SHOW

→ IDÉN MÁJUSBAN IS MEGRENDEZTÉK. DE MIT IS? ENNEK JÁRUNK UTÁNA RÉSZLETESEBBEN!

→ ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2005

Az IDSA 1995 májusában a Los Angeles-i kongresszusi központban rendezi meg az első Electronic Entertainment Expo-t, röviden az E3-at. Ez egy sajátságos kiállítás, hiszen a nagyközönség elől teljesen elzárt, kizárólag a szakma és a sajtó képviselői nyernek bebocsátást (és csak 18 éven felüliek). Az első E3 még egy meglehetősen szolid esemény volt, bár az USA-ban minden ilyen „közösségi rendezvény" show-szerű külsőségekkel jár, és ez nem volt másként ez esetben sem. Ugyan nem volt nagyszámú kiállító, az itt újdonságként bemutatott Sony PlayStation és Sega Saturn hatalmas sikert arat, és óriási visszhangot kelt. Idén már a 11. E3-at rendezik meg, immár hagyományosan az említett helyszínen, és elmondhatjuk: ez az esemény napjainkra az ipar legjelentősebb, legnagyobb játékshowja - és a „show" kifejezés egyáltalán nem túlzás - a legfrissebb Playboy nyusziktól a híres pankrátorokon át neves sztárokig (színészek, sportolók) terjed a híresség nevsora, akik egy-egy kiadó standjánál mosolyognak, osztják autogramjaikat és a cég ajándéktárgyait.

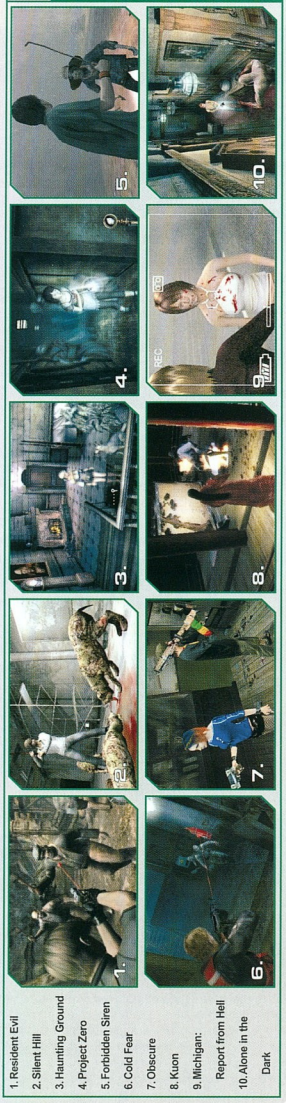
Jogosan merülhet fel a kérdés: mire jó egy ilyen rendezvény, ha a nagyközönség nem látogathatja. Nos, a válasz: mindenkinek másért, és mindenkinek egyért (még ha nem szép dolog leírni, de legyünk ez egyszer őszinték): a pénzért… Több cikkemben leírtam már: mára a játékipar legfontosabb szereplője a Kiadó, hiszen hiába fejleszt valaki játékot, ha nem tudja eladni. Az önálló kiadás ideje lejárt, csak az remélhet sikert (anyagit és erkölcsit egyaránt), akinek sikerül valamely jelentősebb céghez „beférnie". Nos, az E3 is a kiadókról szól, ugyanis a szakma és az újságírók mellett nem kevés befektető, pénzügyi szakember nézegeti a kínálatot. Épp ezért van az említett nagy show, hogy a kiadók felhívják magukra a figyelmet, hogy aztán a „kihalászott" pénzemberrel elvonulhassanak a számtalan tárgyalóterem egyikébe. A másik fontos „megnyerendő réteg" az újságírók jelentős hada, akik kipróbálhatják az új játékgépeket és játékokat, hogy aztán hazatérve megírhassák élményeiket, reklámozva ezzel a kiadókat és fejlesztőket, saját példányszámukat vagy látogatottságukat is növelve egyúttal. Természetesen fontos a megjelenés magának a fejlesztő cégnek is, egyrészt erőfitogtatás gyanánt, másrészről azzal a hátsó szándékkal, hogy esetleg egy, a jelenleginél nagyobb kiadó is felfigyel rájuk…

Az idei E3-on 87 ország, több mint 400 kiállítója jelent meg, és a bemutatott termékek közül több, mint 1000 (!) olyan cím van, amely először kerül a 60 ezer látogató és a világ szeme elé. Hatalmas, régen várt játékok mellett immáron örvendetes trend a kisebb kiadók megjelenése, amelyek közül sokan igencsak ígéretes projektekkel rukkoltak elő, és még nagyobb örőm, hogy ezek között rengeteg sikergyanús közép-európai termék is megtalálható. Természetesen a PlayZone is képviselteti magát a rangos kiállításon, melyről terveink szerint következő számunkban részletesebben is beszámolunk majd.



}{redenc

TOP 10 HORRORJÁTÉK



1. Resident Evil
2. Silent Hill
3. Haunting Ground
4. Project Zero
5. Forbidden Siren
6. Cold Fear
7. Obscure
8. Kuon
9. Michigan: Report from Hell
10. Alone in the Dark

A PLAY ZONE SZERKESZTŐSÉGE MEGVÉTELRE KERES RETRO KONZOLOKAT, TARTOZÉKOKATÉS JÁTÉKOKAT.

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

WANTED! WANTED!

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

SEGA Nintendo ATARI PHILIPS commodore

Patnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában:

Automex Multimédia, Dreamland, Gamecity, Gamepark, Konzoldoktor, Konzol Shop, Konzol Stúdió, Multiformat, Platinium Shop, Ric Game

HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

PS2 → **ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS**

CAPCOM / CAPCOM — **2006. TAVASZ**



Oda Nobunaga nagyúr halálával lezárult ugyan a Capcom Onimusha trilógiája, ám mivel a franchise majdhogynem 7 millió példányban kelt el, emellett még a tradicionálisan Japán vállalat vezetői sem tudtak szó nélkül elmenni... Mit volt mit tenni, Keiji Inafune vezetésével újra összeállt tehát az Onimusha team, és Dawn of Dreams alcímmel, egy vadonatúj történet mesélésébe kezdtek. A még jelenlegi PlayStation szériára készülő játék 16 évvel játszódik a harmadik rész történései után, vagyis 1598-ba repíti a deli játékost. Toyotomi Hideyoshi, Nobunaga egyik hűbérese veszi át az ország uralmát, és egy időre úgy néz ki, végre csend és béke honolhat a tradicionális Japánban is, ám egy napon furcsa csillagok kezdenek felizzani az égen, és az uralkodó megőrülésével egyetemben visszatérnek a rég elűzöttnek hitt Genma démonok is. A sorozat eddigi hagyományaival ellentétben ezúttal nem találkozhatunk valódi színészekkel, sem pedig sztárparádéval (sem Jean Reno, sem pedig Takeshi Kaneshiro nem tér majd vissza), így egyaránt búcsút inthetünk az eddigi főhősöknek is. Mivel a játék valós, a XVI. században valóban élő személyeken alapul, így az uralkodón kívül a főhős is egy híres kardforgató lesz - a kilétéről azonban egyelőre semmit sem árultak el Capcom távol-keleti főhadiszállásán. Amit azonban megtudhattunk, hogy újul a kamerarendszer - a statikus képeket felváltja a dinamikus, karakterkövető rendszer -, és a harc is jóval pergősebb lesz az eddigi részekhez képest (főleg, hogy két kardunkkal a kezünkben egyszerre akár több ellenféllel is hadakozhatunk egyszerre). Bár a játék már szerepelt az idei E3 kínálatában, még mindig csak 20%-os fejlesztési szinten áll, úgyhogy lesz még min dolgozni a jövő év tavaszi megjelenésig (addig is több mint 20 képpel a DVD mellékletünkön találkozhattok).



PS2 → **URBAN REIGN**

NAMCO / NAMCO — **2005. ŐSZ**

A Tekken és Soul Calibur sorozatokkal már bizonyított csapattagok készítik a Namco legújabb verekedős játékát, az Urban Reignt. A cég portfóliójával ellentétben azonban, jelen értekezésünk tárgya kilép a klisék és sablonos küzdelmek világából - az Urban Reignben ugyanis egy utcai harcost alakítunk, akit egy gengszterbanda vezérének védelmére kértek fel. A játék nem az intelligenciára épít, így senki sem fogja zokon venni, ha a felkínált 30 fajta segédeszközt (baseballütő, billiárddákó, stb.) ripityára törjük a 60 fajta ellenfelünkön. Minden karakter különböző stílusirányzatot követ (utcai harcos, pankrátor, boxoló), akikkel olyan helyszíneken mérhetjük össze mérhetetlen tudásunk, mint a sikátorok, bárok, vagy éppen kihalt roncstelepek egyike. Az idő, és kötöttségek nélküli harc kiegészülhet baráteink becsatlakozásával is, vagy akár a gépet is felkérhetjük, hogy minket segítve, duóként brillírozva verjük le a nagyjából 100 ránk háruló feladatot.



XB → **BAD DAY L.A.**

ENLIGHT SOFTWARE / ENLIGHT SOFTWARE — **2006. TAVASZ**

Bad Day L.A. címmel készül American McGee első játéka, melyet a mester immáron a Hong-Kongban székelő, Trevor Chan vezette Enlight fejlesztőstúdióiban készít. Az Xbox-ra készülő külső nézetes akció-komédia inkább a katasztrófafilmek kiparodizálásával próbál görbe tükröt tartani a jövő nemzedék játékosairól, és fogyasztóiról, miközben kicsit kifigurázza a ma is divatos játékokat és filmeket. A történet szerint Anthony Williams, lecsúszott Hollywood-i producer bőrébe bújva kell megmentenünk a világot, 10 hihetetlenül nagy veszélytől (például bioterror-támadás), NPC-k, és egy klassz harcrendszer segítségével. Humor és politikai színezet javában lesz majd a jövőre érkező, és valódi Los Angeles-i lokációkat tartalmazó játékban.



PS2 - XB - GC - GBA - DS - PSP → **THE SIMS 2**

ELECTRONIC ARTS / MAXIS — **2005. ŐSZ**

7 darab kiegészítő-lemezével valószínűsíthetően örökre beírta magát a számítógépes és videojátékok nagy történelemkönyvébe Will Wright hatalmas dobása, a The Sims széria, mely nem elhanyagolható rajongótáborát 2003-ban a konzolos felhasználókra is kiterjesztette. A második rész tavaly év végi debütálásával már szinte borítékolhattuk, hogy csak idő kérdése lesz, mikor jelenti be az Electronic Arts, hogy a jócskán feltupírozott The Sims 2 tiszteletét teszi a TV-nk képernyőinken is. Idén őszre látták elérkezettnek az időt arra, hogy a meglehetősen bonyolult, és főleg komplex irányítási és karakterfejlődési rendszert mindhárom jelenlegi generációs konzolra megfelelő minőségben átportolják. A konzolos változatok a már a PC-s verzióból is ismert 35 régebbi, és 25 soha nem látott Simkarakterrel kényeztetnek, melyet kiegészít a szintén debütáns „Direkt" irányítási rendszer. A kontrollerre optimalizált vezérlés lehetővé teszi, hogy az úgynevezett menedzsment módból, akár egyesével is irányításunk alá vegyük Simjeinket. Megmarad a karriercél intézménye, ám belép az aspiráció - így immáron félelmek, és örömteli pillanatok egyaránt befolyásolják karaktereink viselkedését, és életbeli boldogulását. Mindhárom konzolváltozat eltér majd egy kicsit a másiktól - főképp a hardver erősségét kihasználó erőfitogtatásokra számíthatunk (PS2-nél belép az EyeToy intézménye, és az arcszkennelés, Xbox-nál pedig alapból nagyfelbontásban, HD minőségben élvezhetjük a képet). A The Sims 2 konzolverzióját tehát egy speciális, a PC-s változat esszenciáját tartalmazó, ám játékgépes megoldásokra optimalizált kivitelben kell elképzelnünk szeptemberig, mikor is megkezdi világhódító útját...





PS2 - XB → AEON FLUX

MAJESCO / TERMINAL REALITY 2005. ŐSZ

Talán kevesen emlékeznek még rá, hogy a Beavis & Butthead mellett az MTV egy másik, szintén kultikussá vált rajzfilmsorozat is vetített, mégpedig a '92-től '97-ig műsoron lévő Aeon Flux-ot. A futurisztikus világképet elénk tároló, és egy harcias kémamazont középpontba állító alkotás idén ősszel nagytestvért is kap, hiszen Charlize Theron főszereplésével mozifilmváltozat készül a sorozatból. Innentől kezdve pedig már csak idő kérdése volt, hogy mikor hozzák nyilvánosságra a filmhez kapcsolódó videojáték részleteit... Nos, a Majesco volt az a szerencsés, aki megnyerte a filmjogokért folyó licit-versenyt - így a BloodRayne mögött is álló Terminal Reality, a film főszereplőjének arcvonásait, és hangját is felhasználhatja majd ehhez a külsőnézetes akciójátékhoz. A játék igyekszik Aeon Flux gazdag világából a legemlékezetesebb történéseket kiragadni, és összefűzni - tehát sem a filmet, sem pedig a rajzfilmsorozatot nem fogja szolgaian másolni. A film, és a játék története egyébként egyaránt egy 400 év múlva bekövetkező katasztrófa körül bonyolódik: a Föld lakosságát szinte nyomtalanul elpusztító fertőzés egyetlen városállamba, egy bizonyos Bregna nevű helyre csoportosította a megmaradt túlélőket, akik felett egy válogatott tudóscsoport áll. Aeon egy professzionálisan kiképzett bérgyilkosnő, és kém - a feladata, hogy az elnyomott lakosok közül felkelést szítók oldalára álljon, és egy jobb, élhetőbb világot harcoljon ki embertársainak. A behatolás, és információszerzés közben pedig természetesen hatalmas titokra, és összeesküvésekre bukkan. Az őszi megjelenésig azonban még van pár hónap, addig biztosan hallunk még Aeon Flux-ról!



PS2 → GRANDIA III

SQUARE-ENIX / GAME ARTS 2006. TAVASZ



Trilógiává bővül a GameArts '97-ben indított RPG sorozata, a Grandia. A Japánba idén nyáron érkező folytatás főszereplője Yuki, egy 16 éves kissrác, akinek legfőbb vágya, hogy pilóta válhasson belőle. Ehhez persze rengeteg kalandot, és izgalmas harcot kell átélnie, amiben társa, egy elfszerű varázsló, Alfeena lesz. A Földet védő Istenekkel spirituális úton kommunikáló Alfeena, 3 éve elveszett bátyját Emerius-t keresi. Az időközben démonná változott testvér nem kisebb célt, mint a Föld leigázását tűzte ki céljául. Yuki és Alfeena együttes erővel indul hát útnak eme nagyszabású kalandban, hogy megmentsék az emberiséget Emerius-tól... A harcrendszer alapjai változatlanok maradtak a második részhez képest, ám jó néhány új lehetőséggel is bővült - most már például csík helyett kördiagram jelzi a csapások sorrendjét, várhatóan többfajta kombó és mágia közül választhatunk, mint tehettük azt az előzményekben, és némileg finomítottak a grafikai megjelenésen is. A játék készítői (akik megegyeznek az első két rész alkotóival) szerint a harmadik rész is a már ismert: „kalandozás, dráma, álmodozás" triumvirátusjegyekre alapoz. Nálunk csak jövőre.

PS2 - XB - GC - GBA - DS - PSP - X360 → NEED FOR SPEED: MOST WANTED

ELECTRONIC ARTS / EA CANADA 2005. NOVEMBER

Nem ért váratlanul minket az Electronic Arts múlt havi bejelentése, melyben Most Wanted címmel, idén novemberre ígérik a Need for Speed széria soron következő epizódját. Az új rész továbbviszi az Underground által megkezdett hagyományokat, vagyis megmaradnak a tuningolható csodaverdák, és az aszfaltszaggató száguldás érzése is, de mindez kiegészül a Hot Pursuit óta nem látott rendőri erőkkel. Így most már akár 6 szirénázó hiéna elől menekülve is legyűrhetjük kihívott ellenfeleinket. Maradnak a nyitott, szabadon be- és körbejárható terepek, és megjelenik a rendőrség által felállított feketelista intézménye is - vagyis minél többször és agresszívebben mutatunk fricskát a rend őreinek, annál nagyobb, és hatásosabb apparátussal vonulnak fel ellenünk. A játék részletesebb beszámolóját (a pályaszakaszokról és törésekről) a következő számunkban olvashatjátok.



APRÓ NEWS

Omikron II életjelek
Elképzelhető, hogy folytatást kap a '99-es sikertörténet, az RPG, FPS és harcelemeket rendkívül innovatívan ötvöző Omikron. Konkrét fejlesztési stádiumról még nem tudunk beszámolni, azonban az biztató, hogy a Fahrenheit készítői dizájntervek ezreivel kelnek, és fekszenek a folytatást illetően...

Biznisz iz biznisz
A pénzügyi évek lezárásával érdekes adatok kerültek napvilágra április hónapban is, melyekből megpróbáljuk kiemelni a legérdekesebbeket.

Eidos: Múlt hónapban körüljártuk, mostanra azonban már eldőlt, hogy az SCi lett a befutó az Eidos-ért futó küzdelemben. A részvényesek megpuhításával, és különböző vásárlási akvizíciókkal operáló angol cég, a szintén angol kötődésű Elevation Partnerst golyózta ki, nem egészen több, mint 23.7 + 20 milliós értékű részvénycsomagjával.

Namco: Meglepetésként ért minket a bejelentés, miszerint szeptembertől egybeolvad a cég a szintén japán Bandai-jal. Az így létrehozott Namco Bandai Holdings-ot Takeo Takasu, a Bandai jelenlegi elnöke vezeti majd. Az új cégben a Bandai részvények 1.5:1 arányban, míg a Namco részvényeket 1:1 arányban cserélik be. Ezzel Japán harmadik legnagyobb videojáték cégét hozták létra a Nintendo, és a SEGA Sammy után.

THQ: Szintén nem kis meglepetésre rekordbevétellel zárta a mögöttünk lévő pénzügyi évét a THQ. Az Incredibles 4 és fél milliós eladásával megalapozta 18%-os bevétel-gyarapodását a cég, hiszen 756,7 milliós bevételéből 62,8 millió dollár nettó profitot realizálhatott. SpongyaBob, Némó, és a Pankrátorok mind 2-2 millió felett tudtak elkelni, így a THQ stabilabb lábakon áll, mint valaha!

EA: A pénzforgalmukhoz képest alacsony bevétellel büszkélkedhet viszont az Electronic Arts. A március 31-ével lezárt nettó bevételük 3,139 milliárd dollár volt, mely az előző év 2,957 milliárdjához képest 6%-os emelkedést jelent. Az egész évre vetítve 504 millió dollárnyi profitot termeltek, ám ez 70 millióval alacsonyabb az előzőekhez képest. Az utolsó negyed csupán 8 millió dollár profitot termelt, amit egyenesen katasztrofálisnak minősített a cég vezetése. A nem várt eredmények hallatán több, mint 10 százalékkal, 47 dollárra esett a cég részvényárfolyama a tőzsdén.

PS2 - XB - GC → SSX ON TOUR

EA SPORTS BIG / EA CANADA — **2005. ŐSZ**



Síelési funkcióval bővíti legnépszerűbb, és jelen pillanatban konkurencianélküli hódeszkás szimulátorát az Electronic Arts. A negyedik számú folytatás főképp a karrierista megközelítésre, és a testreszabhatóságra épít: a testalkat, a haj, és az arcvonások mind átvariálhatók, valamint a felszerelés, és deszkák festése, variálása is megadatik az ősszel érkező folytatás elé csücsülőknek. A 7 visszatérő, és 3 új karakter sajnos csak offline módban kontrollálható, ám talán kárpótlást nyújt majd a Burnout szériából átemelt sebességgyorsítás funkció, mely hatására elmosódnak a kép szélei, és versenyzőink hatalmas lendülettel kezdenek lesiklani a félelmetes lejtőkön. A zeneiparban megismert turnékhoz hasonlatos lendülettel és állomásokkal, valamint karrierlétrával várja a lesiklás és száguldás szerelmeseit az SSX On Tour - mozgás közben akár a DVD-nken is megtekinthető!





PS2 - XB - GC → CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

ACTIVISION / GRAY MATTER STUDIOS — **2005. ŐSZ**



Mivel 2003-ban többek között az "év FPS játéka" megtisztelő címet is elvitte a PC-re készült második világháborús belsőnézetes lövölde, a Call of Duty - így nem csoda, ha múlt év végén konzolos adaptációval is kiegészült a sorozat. A Finest Hour (PlayZone 2005/2) esetlen irányítási problémái ellenére is elég hangulatos tudott maradni ahhoz, hogy behozza a belé fektetett pénzösszeget (köszönhetően talán a számtalan szereplőnek, és változatos helyszíneinek), így ennek egyenes következményeként olvashattuk az Activision bejelentését az idén ősszel érkező folytatással kapcsolatban (melyet a Gray Matter és Treyarch összevont fejlesztői együttes erőbedobással készítenek). A Big Red One alcímmel felvértezett folytatás egyébként valós eseményeken alapul - olyannyira, hogy már maga a név is az első amerikai gyalogosszázad becenevéből vonult be a köztudatba -, s ennek köszönhetően szakmai felügyeletét Amerika talán két legnagyobb szakértője, John Hillen és Hank Keirsey fogja ellátni (ezzel is garantálva a játék magas fokú realizmusát). A hadtest mozgalmas életéből a második világháborús szakaszra esett a fejlesztők választása - viszont igyekeztek a kevésbé ismert, és még nem unalomig ismételt szakaszaihoz nyúlni. A három év történéseit elmesélő alkotás keretében ellátogathatunk például Szicíliába, vagy megtapasztalhatjuk, milyen mély a sivatag homokja Észak-Afrikában. Felturbózott Mesterséges Intelligencia, és egyelőre nem részletezett többjátékos mód várja az őszi megjelenéskor a történet, és csapatalapú FPS-ek kedvelőit.



PS2 → SLY 3: HONOR AMONGST THIEVES

SONY / SUCKER PUNCH — **2005. ŐSZ**



Kissé megfogyatkozva és megtépázva tér vissza kedvenc bűnbandánk a Sly Racoon harmadik részében - ami amúgy nem is csoda, hiszen a gonosz Clockwork legyőzése rendesen kikészítette összeszokott trióinkat. A harmadik rész kissé kurta-furcsa módon onnan folytatja, ahol az előző abbahagyta: hőseink szétszéledve, a világ különböző pontjain lézengve próbálják feldolgozni a velük történt eseményeket, és kicsit kikapcsolódva elfeledni a betöréssel járó izgalmakat. A színen megjelenő ellenlábas azonban nem hagyja nyugodni a Sly vezette csapatot, így régi-új ismerősökkel kiegészülve (Carmelita Fox, Dimitri), és vadiúj mozgásokkal felvértezve próbálja visszahódítani hírnevét, és visszaállítani presztízsét. Maradnak a karakterenként eltérő speciális mozdulatok segítségével megoldható logikai feladványok, de kiegészülnek a fejtörők elmésebbnél elmésebb mini-játékokkal, és a vezethető járművek megjelenése is a nagyfokú változatosság utal. További újítás, hogy többjátékos módra is számíthatunk, ám a játékmenet, illetve a grafikai megvalósítás marad a második rész által már lefektetett alapoknál. Csak úgy mint tavaly, idén is ősszel számíthatunk erre az aranyos logikai platformerre.



PS2 - XB - GC - GBA - DS - PSP → H. P. AND THE GOBLET OF FIRE

ELECTRONIC ARTS / EA UK — **2005. NOVEMBER**



Talán nem meglepő, hogy az idén ősszel érkező negyedik Harry Potter film, a Tűz Serlege is játékadaptációt kap az Electronic Arts és Warner Brothers Interactive kollaborációjában, melyben Harry, Ron vagy akár Hermione irányítására is lehetőségünk lesz. A játék természetesen a film, illetve a könyv eseményeit követi, és kibővíti az eddigi részekhez képest alkalmazható lehetőségeinket: a felújított irányítási rendszer hatására immáron minden varázslatot saját magunk is alkalmazhatunk és átélhetünk, valamint a varázskártyák segítségével karaktereinket is továbbfejlesztheti. A kooperatív játékmód további izgalmas perceket okozhat a konzol előtt ülőknek. További képekért fáradjatok a DVD-nkre!





PS2 - XB → **THE WARRIORS**

TAKE 2 / ROCKSTAR TORONTO **2005. OKTÓBER**



A Rockstar az 1979-ben bemutatott, azonos című film alapján, készíti már 2002 óta a legnagyobb titoktartás mellett, ezt a PS2-es és Xbox-os játékot. A New Yorkban játszódó történet igazi bandaháborús időket elevenít fel újra: az öklünk mellett azonban más segédeszközöket is igénybe vehetünk, mint például egy lámpaoszlopot, amit a rivális bandatagok közé hajítva, igen nagy helyzeti előnyre tehetünk szert. A játék szabad bejárást biztosít az utcákon, ahol nem csak pofozkodnunk, hanem bandatagokat is toboroznunk kell majd. A kinézetünkön aktívan változtathatnak a megvívott csaták kimenetelei (egy rosszul elsült csetepaté után késelés, zúzódás, és vérnyomok, siker esetén pedig megnövekedett bicepsz a jutalmunk), a dühödtség-mérő segítségével pedig nagyobb csapásokat vihetünk be ellenfeleinknek - ám ilyenkor jóval koordinálatlanabb lesz a mozgásunk.

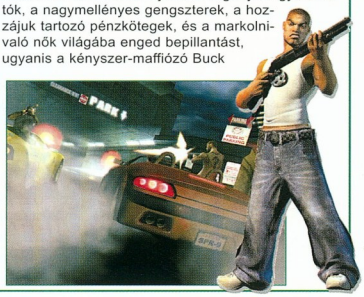


PS3 - XB → **187 RIDE OR DIE**

UBI SOFT / UBI SOFT **2005. NYÁR**



A Vigilante és Twisted Metal sorozat óta nem látott autósüldözésekbe próbál újra életet lehelni a Ubi Soft, amikor idén ősszel piacra dobja a 187 Ride or Die című műremekét. A játék a vagány és gyors autók, a nagymellényes gengszterek, a hozzájuk tartozó pénzkötegek, és a markolnivaló nők világába enged bepillantást, ugyanis a kényszer-maffiózó Buck személyében főszereplőivé lépünk elő a helyi bandák háborújának. Az autóinkkal nem csupán menekülnünk, hanem támadnunk is kell - így a vezetésen kívül a fegyverkezésre is legalább ennyi figyelmet kell majd fordítanunk. A talányos cím mögött amúgy az amerikai rendőrök által használt gyorskód áll: emberölés történt...



PS3 - XB2 → **RATCHET: DEADLOCKED**

SCEE / INSOMNIAC GAMES **2005. NOVEMBER**



Hőseink ezúttal sem úsznak meg, hogy valami nagy kalamajkába ne kerüljenek, így immáron negyedszer vehetjük kézbe Ratchet, és Clank irányítását, a Ratchet: Deadlocked című, ősszel érkező platformerben. A sztori szerint amúgy a földkerekség legnagyobb médiamogulja, Gleeman Vox egy hirtelen ötlettől vezéreltetve elrabolja hőseinket, hogy azután egy népszerű TV showban, a Dreadzone-ban szerepeltesse őket. Ebben a modernkori gladiátorharcban a cél a túlélés, úgyhogy nem ülhetünk a babérjainkon ölbe tett kézzel... Mivel Clank és Ratchet elszeparálódik egymástól, így különösen nagy szerep jut majd a fegyverfejlesztésnek, hiszen nem mindegy, hogy mivel szállunk szembe a ránk támadó robotokkal, és óriási szörnyekkel. Kiindulásként 10 különböző csúzli közül választhatunk, amit a játékban előrehaladva, szanaszéjjel tuninolhatunk. Multiplayer természetesen ezúttal is lesz, a szingli pályákat pedig akármilyen sorrendben teljesíthetjük.



APRÓ NEWS

Néhány bejelentett Xbox 360 játék:

Alan Wake (Remedy)
Blue Dragon (Hironobu Sakaguchi, Mistwalker)
Call of Duty 2 (Infinity Ward, Activision)
Condemned: Criminal Origins (Monolith, Sega)
Dark Sector (Digital Extremes)
Dead or Alive 4 (Tecmo, Team Ninja)
Demonik (Clive Barker, Terminal Reality, Majesco Games)
Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks, 2K Games)
Frame City Killer (Namco)
Full Auto (Sega)
Gears of War (Epic Games, Microsoft Game Studios)
Kameo: Elements of Power (Rare, Microsoft Game Studios)



Lost Odyssey (Hironobu Sakaguchi, Mistwalker, Microsoft Game Studios)
Madden NFL 06 (EA Tiburon, EA Sports)
NBA 2K6 (Visual Concepts)
Need For Speed: Most Wanted (Electronic Arts)
Ninety-Nine Nights (Tetsuya Mizuguchi, Q Entertainment)
Perfect Dark Zero (Rare, Microsoft Game Studios)
Possession (Blitz Games)
Project Gotham Racing 3 (Microsoft Game Studios, Bizarre Creations)
QUAKE 4 (Raven Software, Activision)
Saint's Row (THQ)
Test Drive Unlimited (Eden Studios, Atari)



The Darkness (Starbreeze Studios, Majesco Games)
Tiger Woods PGA Tour 06 (EA Sports)
Tom Clancy's Ghost Recon 3 (Ubi Soft)
Tomb Raider: Legend (Crystal Dynamics, Eidos Interactive)
Tony Hawk's American Wasteland (Neversoft, Activision)

2005/5



PLAYSTATION 2 - XBOX
GAMECUBE - DS - PSP

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

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

PLAY ZONE DVD

187 RIDE OR DIE, 25 TO LIFE
BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE
BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII
BLEACH: HEAT THE SOUL, BURNOUT REVENGE
CONKER: LIVE & RELOADED
DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER
DONKEY KONG JUNGLE BEAT
DYNASTY WARRIORS 5
FANTASTIC FOUR, FAR CRY INSTINCTS
FATE OF AGES, FIFA SOCCER 2005
FIFA STREET, FORZA MOTORSPORT
GOLDENEYE: ROUGE AGENT
GRANDIA III, HALF-LIFE 2
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
HOMELAND, JAK X: COMBAT RACING
JAMES BOND 007: FROM RUSSIA WITH LOVE
JAWS UNLEASHED, KINGDOM HEARTS II
LEGO STAR WARS, MADDEN NFL 2006
MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER P.
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION, NAMCO X CAPCOM
NANOSTRAY, NBA STREET SHOWDOWN
NEED FOR SPEED UNDERGROUND: RIVALS
NFS UNDERGROUND 2, NINTENDOGS
ONIMUSHA - DAWN OF DREAMS, PACPIX
PARIAH, PREDATOR: CONCRETE JUNGLE
PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES
RAZE'S HELL, SAMURAI WESTERN
SCAR - SQADRA CORSE ALFA ROMEO
SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
SHADOW THE HEDGEHOG
SPIDER-MAN 2, SSX ON TOUR
STAR WARS BATTLEFRONT II
STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH
SWORDS OF DESTINY, TALES OF DESTINY 2
TIMESHIFT, TOKYO XTREME RACER
TOMB RAIDER: LEGEND
TRAUMACENTER: UNDER THE KNIFE
URBAN REIGN, WITHOUT WARNING
YU-GI-OH: NIGHTMARE TROUBADOUR

EXKLUZÍV VIDEÓK A DVD-N:
CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS KÉPGALÉRIA
DOOM 3 REKLÁMOK, EA PSP EGYVELEG
FORZA MOTORSPORT INTRO
GOD OF WAR - MAKING OF, JADE EMPIRE MAKING OF
JADE EMPIRE REKLÁM, NFS UNDERGROUND 2 REKLÁM
POKEMON DASH REKLÁM, RIDGE RACER INTRO
STAR WARS K.O.T.O.R. II - THE SITH LORDS EASTER EGG
WWE WRESTLEMANIA XXI INTRO
YS: THE ARK OF NAPISTIM INTRO

STAR WARS: BATTLEFRONT II

JÓ BORNAK IS KELL A CÉGÉR, ÍGY NEM ÁRT, HA EGY KICSIT ELKEZDEM FÉNYEZNI A PANDEMIC STUDIOS-T. MOND NEKTEK VALAMIT A FULL SPECTRUM WARRIOR, A MERCENARIES, VAGY A STAR WARS: BATTLEFRONT JÁTÉKCÍMEK VALAMELYIKE? NANÁ, HOGY MOND, MERT EGYRÉSZT MÉG VISZONYLAG FRISSEK, MÁSRÉSZT MINDEGYIK NAGYSZERŰ PROGRAM VOLT A MAGA NEMÉBEN. BIZONY, A PANDEMIC ILYEN GYÖNYÖRŰSÉGEKET SZÁLLÍTOTT NEKÜNK AZ ELMÚLT EGY ÉVBEN.

Természetesen a Star Wars: Battlefront megjelenése után aratott kritikai- és közönségsiker egyértelmű folyománya, hogy már készül is a folytatás! Sokakat megrémít, másokat megrészegít az előbb leírt szó: „folytatás". Mindenki ízlelgesse csak egy darabig. Milyen érzéseket kelt? Az én fejemben például vegyes gondolatok kavarognak, akárhányszor meghallom-olvasom ezt a kis szavacskát. Örülök, ha olyan játéknak készítenek n+1. részt, melyet szeretek, mert az azt jelenti, hogy újból belebújhatok kedvelt hősöm bőrébe. Ugyanakkor félek is: mi van, ha eltolják az egészet? Ékes példa erre a Tomb Raider sorozat: az első rész színvonalát még csak meg sem közelíti az öt folytatás…



A Battlefront II-vel kapcsolatban pozitív érzések töltenek el. Az összes dolog megvan benne, ami ahhoz szükséges, hogy komoly folytatás szülessen. Mindenek előtt a Pandemic fogta magát, és egy igen kiterjedt felmérést végzett a rajongók körében! Ez a survey felvetette a „Mi tetszett az első részben?", a „Mi nem tetszett benne", és a „Mit hiányoltatok belőle?" kérdéseket. Ezeket nem csak a látszat kedvéért intézték a fórumozó rajongók felé a Pandemic-es srácok, hanem konkrétan beépítették az eredményeket a fejlesztés rögös folyamatába!

Emlékszünk még, hogy tavaly a Battlefrontban volt néhány planéta, és egy bolygón több helyszínen is játszhattunk. Ez nagyon tetszett nekünk, de a fejlesztők főhadiszállásán kicsit megkavarták ezt az állóvizet! A folytatásban lesz tizenkét különböző bolygó, de mindenhol csak egyetlenegy pálya lesz, így a változatossági faktort szépen feljebb tornázzák. Még nem derült fény az összes helyszínre, de annyi biztos, hogy a Halálcsillag, Leia hercegnő hajója az Episode IV-ből, és az előzmény trilógia befejező részéből is találkozunk majd egy-két stílusos harctérrel.

A Halálcsillag, és Leia hajója (Blockade Runner) felvet mindenkiben egy igen merész vágyat, amit az ésszerűségre hivatkozva mindenki elhesseget a gondolataiból. Bizony a Star Wars rajongók legfőbb álma és vágya, hogy az űrcsatákat is megvívhassák a játékban. Nos, nem csalás, nem ámítás, a Battlefront II egyes helyszíneinek szerves részét képezik majd a grandiózus űrbéli ütközetek is! Például: Leia hajójának folyosóin mehet a kőkemény harc, de ha valaki átsurran a hangárba, és elcsen egy X-Wing-et, az lazán átröppenhet az üldöző Csillagrombolóra! Képzeljük el mindezt egyszerre 32 játékossal (Xbox-on ennyi, PS2-n 24, PC-n pedig 64 résztvevő a felső korlát), multiplayerben! Óhatatlanul is széles mosoly ül az arcomra, ha erre gondolok!

Mint említettem, a Pandemic-nél figyeltek a rajongók óhajaira-sóhajaira, ennek megfelelően újabb taktikai elemeket csempésztek be a (már alaphelyzetben is sok stratégiát igénylő) játékmenetbe: ezúttal Jedi lovagok is erősíthetik sorainkat a csatamezőkön! Persze ezek nagyon erős karakterek, és nem rohangálhatnak



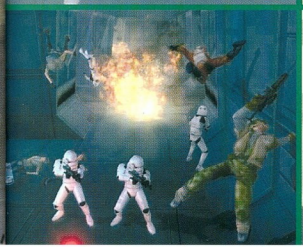
ezrével a pályákon, ezért egy - eddig ismeretlen - rendszer alapján ki kell érdemelnünk őket! Amikor az erőt használó, fénykarddal felvértezett nemes Jedik a helyszínre érkeznek, korántsem lesznek mindenható harcosok. Nekik is lesznek korlátaik, és egy csapat rohamosztagos ellen egyedül nem sokat érnek majd. Be kell építeni őket a stratégiába, és a megfontolt használatuk erősen javallott!

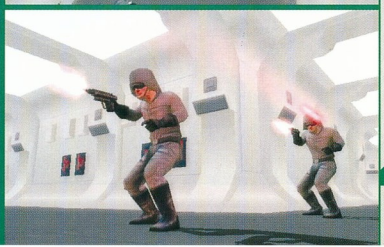
Habár a megjelenés még egy egész évszaknyira van tőlünk, bizakodni már most is elkezdhetünk. Úgy látszik, olyan folytatást kapunk, amilyet álmainkban is elképzelnénk a csodás első részhez. Azt ajánlom, mindenki izzítsa be a hálózati eszközöket, mert ezt ki kell próbálni multiban!

Dante









INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó:
LucasArts
Fejlesztő:
Pandemic Studios
Hivatalos honlap:
www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii
Megjelenés:
2005. ősz

ELŐREJELZÉS

+

Űrcsaták minden mennyiségben, hatalmas pályákkal, és rengeteg helyszínnel!

-

A grafika továbbra sem túl fényes.

DVD: KÉPGALÉRIA

BURNOUT REVENGE

BEMUTATÓ

INFO BOX

PS2 - XB

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

Megjelenés:
2005. szeptember

ELŐREJELZÉS

+

Most kiderül, hogy lehet-e a tökéletesnél is jobbat csinálni.

–

Sajnos még nem jelent meg.







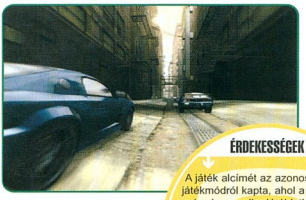


DVD: KÉPGALÉRIA

BURNOUT REVENGE

VÁLTS BÉRLETET A SZÁGULDÁSRA!

Amikor cirka egy évvel ezelőtt a Burnout sorozat kiadási jogait az Electronic Arts megszerezte magának, sejteni lehetett, hogy évente legalább egy új résszel leszünk gazdagabbak. A népszerű, ugyanakkor EA-szinten alacsony



eladásokkal rendelkező Criterion játékot sokan féltették, de utólag lelkiismeret-furdalás nélkül is kijelenthetjük, hogy az elmúlt évek egyik legszínvonalasabb EA produktumát köszönthettük a harmadik epizódban. Mivel a rendelkezésre álló hely sokkal kevesebb, mint a Revenge-ben beígért újítások száma, így vágjunk is rögtön a dolgok közepébe, és nézzük, hogyan lehet a közel tökéletes játékélményt tovább fokozni. Mert lehet - ez már a fejlesztés mostani szakaszában világosan látszik.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék alcímét az azonos nevű új játékmódról kapta, ahol a csúcsforgalomban uralkodó áldatlan állapotoknak vethetünk véget. Bevágtak elé, lassan araszol a kocsisor, meghúzták az oldalad - itt most kiélheted minden bosszúvágyad! A nekünk keresztbetevők könnyen elképzelhető, hogy nem érnek haza vacsoraidőre.

Már az első képek vizsgálatakor feltűnt, hogy a grafikai megújulás elérte vizsgálatunk tárgyát is. Persze eddig sem volt ezen a területen semmi probléma, hiszen a látványvilágnál csak a sebességélmény volt lenyűgözőbb, amit többek között a villámgyors grafikai motornak is köszönhettünk, sem az akadozó megjelenítés, sem a framerate-problémák nem zavarták a száguldozást. A változás egészen más irányú, ráadásul a jelenlegi konzolgenerációból próbálják a fejlesztők kipréselni az utolsó tartalékokat. Míg eddig túlnyomórészt világos pályákon törhettük porrá gyakran vidám, rikító színű autónkat és társainkat, addig a negyedik részben sokkal reálisabb lett a megjelenítés. Ha pl. az Outrunt tekintjük az egyik végletnek, és a Gran Turismót a másiknak ilyen tekintetben, akkor kijelenthetjük, hogy ellentétben az eddigi részekkel, utóbbira fog sokkal inkább hasonlítani a Revenge. Ha horror-játékkal lenne dolgunk, nemes egyszerűséggel a „darkosabb" és „gótikusabb" jelzőket használnánk, azonban autós játéknál talán ez kicsit túlzás. A hangulatteremtésről egyébként a sokak által hiányolt esti versenyek is gondoskodnak majd. Problémát jelentett a Criterionnak, hogy míg a megfelelő romboláshoz ugyebár alapkövetelmény a minél tömöttebb utak megléte, addig éjszaka viszonylag ritkán találkozunk hosszú kocsisorokkal. Van azonban egy olyan napszak - mégpedig a munkaidő utáni csúcsforgalom időszaka -, amikor bizonyos évszakokban korán alkonyodik, ezt vették tehát alapként, így oldva meg a fenti problémát.



«« ÖSSZESEN KISTESTVÉRT KAP A BURNOUT SZÉRIA IS, HISZEN LEGENDS ALCÍMMEL PSP VÁLTOZATBAN IS NYOMHATJUK MAJD A KARAMBOLOKAT NAPHOSSZAT. »»

Komolyan átalakították a pályák szerkezetét is, amivel az volt a cél, hogy a különböző játékmódokat még egyedibbé tegyék. Míg eddig képzeletbeli helyszíneken vezethettünk, addig a negyedik részben már több, a valóságban is létező városrészbe látogathatunk el. Mondhatnánk erre, hogy kit érdekel, legyen jól megtervezve az a pálya, nem érdekel minket, hogy a valódi Detroitban okozunk tömegbalesetet, vagy a képzeletbeliben. Nem is ez a legnagyobb változtatás, hanem az, hogy eddig ugyanazok a szakaszok álltak rendelkezésre minden játékmódban, és míg sokuk alkalmas volt egy adott versenytípusra, egy másikra már kevésbé éreztük őket annak. Ennek vége, ugyanis igyekeznek minden egyes módot változtatásabbá és élvezetesebbé tenni azáltal, hogy az adott játékmódra optimalizálják.

A Road Rage-ben eltűnnek a nagy nyitott terek, ahol ha nem volt mellettünk három opponens, képtelenek voltunk látványos karambolokat összehozni. Ugye emlékszik mindenki a harmadik részből arra, amikor a nagyvárosban több sávot hatalmas oszlopok választottak el egymástól, és a szembejövő forgalom, az elenfelek folyamatos zaklatása és a rafináltan kanyarodó utak miatt képtelenség volt ezek közt teljes sebességgel végighajtani - az ügyesség mellett az imáink is óriási szerepet játszottak. Felkészülhetünk arra, hogy ahol csak lehet, ilyen nehezítő tereptárgyakkal teszik az életünket rémálommá, ennek a hatása várhatóan a játék nehézségi fokának megemelkedésében is meglátszik majd.

A Need for Speed játékokból átemelték a rendkívül hatékonyan használható levágásokat, melyek nagy része várhatóan nem lesz a térképen jelölve, így hosszú távon is kihívást jelent majd ezek megtalálása. A pályatervezési újdonságok ismertetésének végére hagytam a legnagyobb durranást, mégpedig a többszintű játéktér megjelenését. Eddig csak a Crash módban voltak olyan ugratók, melyekre felhajtva a levegőből indíthattunk légitámadást, na ezekből ezután a hagyományos versenyekre is jut elég, ami egy újfajta Takedown megjelenését fogja várhatóan maga után vonni, mégpedig azt, amikor nemes egyszerűséggel rázuhanunk más autók tetejére. Fincsinek ígérkezik! Emellett több helyen is rámpák és felhajtók fognak megjelenni, amelyek a hagyományos útszakaszokat már unók számára jelentenek majd alternatív útvonalakat. Segítségükkel pl. házak tetejére juthatunk fel (persze senki ne a Spider-Man 2-ben látott felhőkarcolókra gondoljon itt), ami így elsőre legalább annyira érdekes, mint elmebeteg ötletnek tűnik, bízzunk benne, hogy legalább annyira effektív lesz ezen lehetőségek kihasználása, mint amennyire mókás. Természetesen itt is bármikor dönthetünk úgy, hogy már eleget voltunk a magasban, és választhatjuk a rövidebb lejutási utat is, a zuhanást.

A felülről való váratlan betámadás mellett a hagyományos versenyekben is elérhető lesz a Crashbreaker, melynek lényege ugyebár az, hogy a karambol utáni másodpercekben bizonyos számú ütközés teljesítése után felrobbanthatjuk a kocsinkat, ezzel megadva a kegyelemdöfést a közelünkben véletlenül még élve maradt túlélőknek.

Ha az eddigiek olvastán úgy tűnik, hogy minden szebb és jobb lesz, akkor fokozzuk tovább ezt az érzetet, és vizsgáljuk meg a Burnout sorozat lelkét, a Crash játékmódot. Amennyire szerettem, annyira gyűlöltem is a harmadik részben ezt, volt ugyanis egy óriási hibája, a korábbi részekhez képest nagyon könnyűre sikerült. Ennek az óta véleményem szerint az volt, hogy az úton mindenfelé elszórt szorzóknak köszönhetően már indulás előtt tudhattuk, hogy milyen útvonalon kell hajtani ahhoz, hogy a végső karambolhoz optimális pontszámmal érkezzünk, ugyanis mindig csak meg kellett találni a négyszerezőt, akkor nagy baj már nem lehetett. A készítők meghallhatták távoli imáimat, ugyanis ezeket egy mozdulattal kidobták, nem fognak szerepelni az új epizódban. Lesznek helyettük elszórt tereptárgyak, pl. hordók, melyeknek nekihajtva azok elgurulnak (így félig önálló életet élve is képesek baleset okozására), neadjisten még fel is robbannak. Bízom benne, hogy a második felvonás kellő kihívást jelentő Crash módja lesz nehézség szempontjából az etalon ezúttal.

Szintén a haj égnek állására adott okot, hogy ha véletlenül nem sikerült úgy a karambolunk, ahogy az egy vérbeli ámokfutótól elvárható lett volna, akkor hosszú másodperceken keresztül kellett a töltőképernyőt bámulnunk, míg a pálya ismételten betöltődött. Ennek is búcsút mondhatunk, ugyanis bármikor egy másodperc alatt újrakezdhetünk mindent.

A Crashbreaker amennyire zseniális ötlet volt, annyira használhatatlan is néha, ugyanis a kamera állíthatatlansága miatt sokszor csak a szerencsére és az érzéseinkre hagyatkozhattunk akkor, amikor a robbanás utáni pillanatokban a repülés megfelelő irányát kívántunk eltalálni. A rögzített - vagy önmagától irányt váltó - kamera helyett mostantól mi tudjuk beállítani, hogy milyen szemszögből tekintsünk az eseményekre. Amennyiben a fenti újításokat összekapcsoljuk egymással, egy egészen szép új világ képe vélik felrajzolódni előttünk - a sorozat védjegyének is tekinthető tűzvörös autó száguld a háztetőkön, mely mögött éppen nyugszik le a nap. A vezető szemében őrület lángja, arcán hamiskás félmosoly. A következő pillanatban félrerántja a kormányt, így egyenesen egy hosszú kocsisor kellős közepébe érkezik felülről. Autók repülnek mindenfelé, de ez még csak a kezdet, ugyanis hamarosan hatalmas robbanás rázza meg a tömött utcát, miközben emberünk a fizika törvényeit meghazudtolva szeli át a levegőt - immár másodszor.

Őszinte leszek: az előzmények ismeretében és az újításokat még kettővel elosztva is szívem szerint akár látatlanban oda merném adni a Burnout Revenge-nek a 2005-ös év egyik legszórakoztatóbb játéka címet.

Vega



ÉRDEKESSÉGEK

A Burnout játékokban rendszerint igazi hangzavarnak lehetünk fültanúi: az autók ütköznek, a kerekek csikorognak, a karosszéria visít. Ezt érdekesen oldották meg a készítők, a hangeffektek keverésénél használtak leopárd-üvöltést, egymásnak feszülő kardokat, sőt, még szárazjeget is!





ÉRDEKESSÉGEK

Mielőtt nevet kapott volna a sorozat, a munkacíme SRC volt - a Shiny Red Car (Fényló Vörös Autó) szavak kezdőbetűiből - aki emlékszik a korábbi dobozképekre, már érti is, miért.



GOD OF WAR

MŰVÉSZIEN NATURÁLIS. TALÁN ÍGY JELLEMEZHETNÉNK LEGINKÁBB EZT AZ EPIKUS MESÉT, AMELY ARRÓL A SPÁRTAI HARCOSRÓL SZÓL, AKI ELADJA A LELKÉT AZ EGYIK GÖRÖG ISTENNEK, HÁDÉSZNAK, HOGY AZUTÁN SAJÁT HARCÁT VÍVVA RÁJÖJJÖN: A CSALÁD ÉS A BELSŐ ÉRTÉKEK MINDENNÉL FONTOSABBAK. GYÖNYÖRŰ TÁJAK, LENYŰGÖZŐ MOZDULATSOROK, ÉS A KÉPERNYŐ SÍKJÁN TÚLLÉPŐ, ÉLETTEL TELI ELLENFÉLHADAK VÁRJÁK, HOGY BEBARANGOLJUK GÖRÖGORSZÁG LÉLEGZETELÁLLÍTÓ, MITIKUS VILÁGÁT. MAGADRA VESS, HA KIHAGYOD!



INFO BOX

Kiadó:
SCEE
Fejlesztő:
SCEA
Hivatalos honlap:
www.us.playstation.com/games.aspx?id=SCUS-97399
Megjelenés:
2005. június 17.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□

VÉLEMÉNY

\+

Nem csak hogy egy vizuális mámor, de meglepően összeszedett és jól kidolgozott a harc- és fejtörőrendszere is egyben. Szórakoztató és lebilincselő. Játszatja magát.

\-

Hibátlan!

DVD: „MAKING OF" VIDEÓ

PS2

PLATFORMOK

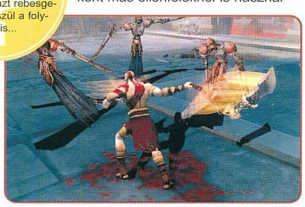
Aegean Sea

Már rögtön a legelső küldetés alkalmával megismerkedhetsz a játék főhősével, illetve begyakorolhatod az általa végrehajtható mozdulatokat, hiszen a hajón lévő ellenfelek még nem annyira erősek, hogy gondot jelentsen, ha esetleg bekapnál egy-egy találatot. Két akciógombra támaszkodhatsz a God of Warban: a Négyzettel a gyengébbik, a Háromszöggel pedig az erősebbik támadást vetheted be - ezek őrültmód, felváltva történő nyomkodása általában még a legkilátástalanabb helyzetekből is kiutat szokott jelenteni... A Kör az ellenfelek megragadására és elhajítására való (ehhez értelemszerűen elég közel kell kerülnöd hozzájuk), viszont ha megmarkoltad valamelyikük grabancát, rögtön háromféle mozdulattal is elbánhatsz velük; ezeket a Kör, a Háromszög, illetve a Négyzet gombokkal érheted el. Az L1 gombbal védekezhetsz, a bal analógkarral irányíthatod a főhőst, míg az X-szel ugrani, a jobb analógkarral pedig gurulni tudsz. A későbbiek során még fejlesztheted mozdulataidat, illetve fegyvereidet, sőt isteni erők birtokába is jutsz - ezekről majd a megfelelő helyen és időben, most egyelőre essünk túl a bevezető küldetésen!

ÉRDEKESSÉGEK

A játék olyannyira kedvező fogadtatásra talált a kritikusok és vásárlók részéről, hogy azt rebesgetik , már készül a folytatás is...

Végezz a hajót elözönlő lényekkel, majd markold meg a fedélközbe vezető járat fedelét. Ezt, és minden más interakciót az R2 gomb lenyomásával, majd vagy nyomva tartásával, vagy gyors nyomogatásával teheted meg. Csak úgy, mint a lépten-nyomon felbukkanó kincses ládák felnyitását, melyek közül a zöld az energiádat, a kék a mágiához szükséges manát, míg a piros a fegyverfejlesztéshez szükséges pontokat növeli. Természetesen a szétszórt tárgyakat sem kell kímélned: ezeket széttörve szintén izgalmas pontok üthetik markodat. Miután észak felé átjutottál a következő pályarészre, már meg is küzdhetsz a játék első al-főellenségével, a Hidrával. Az energiáját ugyan hagyományos csapásokkal lecsökkentheted, ám legyőzni csak egy különleges mozdulatsor bevitele után tudod majd. Ezt a következőképpen hajthatod végre: miután eléggé legyengítetted, egy Kör alakú piktogram jelenik meg a feje felett, ami azt jelenti, hogy megfelelő távolságra megközelítvén az adott gomb lenyomásával egy szekvenciális feladatot indíthatsz el. Kövesd a képernyőn felvillanó gombábrákat, amelyeket még időben lenyomva pillanatok alatt kikészítheted a hüllőt. A későbbiek során ezt a módszert egyébként más ellenfeleknél is használ-



nod kell. Haladj tovább a vékony rudakon, ahol elsősorban egyensúlyozási képességeidet fitogtathatod. Ha megbillennél, még nincs veszve minden, hiszen a lezuhanás előtt Kratos még automatikusan elkapja a peremet, és függeszkedve kapaszkodik a gerenda oldalán, ahonnan az X gomb lenyomásával könnyedén visszamászhatsz. Most akkor sincs komolyabb probléma, ha a vízbe pottyannál: úsz vissza pár métert, és kezd elölről az akadálypályát (a későbbiek folyamán már nem lesz ennyire en-

gedékeny a játék, és menthetetlenül a halált jelentő mélybe zuhansz). Mássz ki a balra nyíló repedésen, majd beszélj a ketrecben lógó fazonnal. Baktass fel a jobbra található lépcsősoron, majd indulj el az egyetlen lehetséges útvonalon. Törj utat a szabadba a zárt ajtón keresztül, majd szállj be a kint dúló küzdelembe.
A repkedő lények szárnyalásának a Kör lenyomásával vethetsz véget, majd miután földönfutóvá tetted ellenfeleidet, már sokkal könnyebben kiolthatod életüket. Kutasd át a bejárható területet a begyűjthető finomságokért, majd várd a következő nagyobb ellenséget. Különösebb stratégiai érzék ezúttal sem kell a legyőzéséhez, mindösszesen a négyféle támadását kell kiismerned, és kivédekezned - ezek után pedig játszi könnyedséggel léphetsz túl rajta...

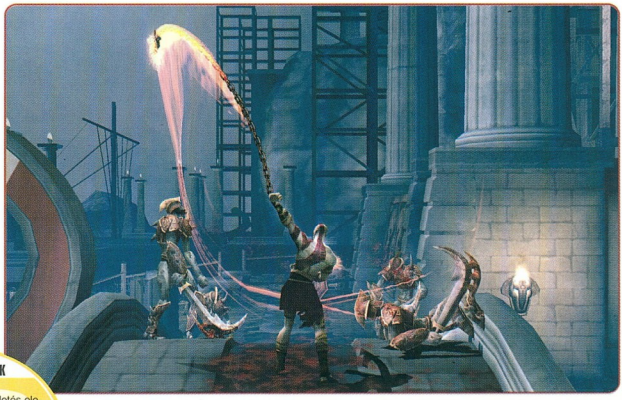
Ugorj fejest a fedélzeten tátongó lyukba, ahonnan a túloldali növényzetbe kapaszkodva mászhatsz ki. Tipegj el hajó orrában lévő vékony gerendához, amelyen újfent át kell egyensúlyoznod. Az elágazásnál folytasd tovább egyenesen, míg el nem érkezel a szemközti hajóhoz, és a videobejátszáshoz. Játékállást menteni a fénylő oszlopoknál tudsz majd az R2 segítségével, amit ne szégyellj gyakran kihasználni! Markold meg a hajóközben lévő ládát, melyet az R2 nyomva tartásával akár teljesen szabadon is mozgathatsz ide-oda. Ezt kell most a szemközt található falhoz lökdösnöd (vagy rúgnod, amit hősöd az X gomb hosszas lenyomása után ejt meg). Mindösszesen arra kell vigyáznod, hogy a szemből támadó íjászok ne lőjék ripityára a dobozodat. Kihasználva a fedezékeket, közelítsd meg a falat a dobozoddal, majd duplaugrással teremj a nyilasok mellett. Rendezd le őket, majd haladj tovább az átjárón keresztül. A zárt ajtótól nem messze fekvő létra megmászása után markold meg a feletted elterülő hálót, és húzódzkodj fel annak tetejére. Az ütközően megjelenő haramiákat természetesen lelkiismeret-furdalás nélkül intézd el. Az X gombbal gyorsíthatod a haladásodat, majd miután felértél, ereszkedj át a kötél segítségével a másik hajóra.

ÉRDEKESSÉGEK

Mikor a második küldetés elején kikászálódsz a két amazonnal beterített ágyból, ugorj vissza, és nyomd meg a megjelenő Kör gombot. A mini-játék közben igyekezz pontosan visszaadni a képernyőn megjelenő utasításokat, ugyanis hasznos varázspontokat nyerhetsz vele.

A fapalánkok mögötti rejtekhelyeken fontos ládák lapulnak, hat darab Gorgon Eye összegyűjtésével megnövelheted energiaértéked maximumát. A középső ajtón áttörve már Poszeidón új ajándékával harcolhatsz meg újdonsült ellenfeleddel. A történet során összesen négy isteni adottságot tudhatsz majd magadénak - ezek között a D-pad segítségével szelektálhatsz. Kelj át az eddig áthatolhatatlan ajtón, majd miután minden járulékos dolgot végrehajtottál (mentés, tápolás), mássz fel az újabb hálón. A három hidrát gyerekjáték lesz elintézned - amennyiben tudod a kifektetésükhöz szükséges taktikát. A csalafinta trükk ugyanis az a dologban, hogy hiába sebzed a két alsó jószágot, az energiájuk folyamatosan visszatöltődik, így a hagyományos módszerrel nem tudod legyőzni őket.

Éppen ezért üsd ki valamelyiküket úgy, hogy elszédüljön, s ezt a pillanatnyi állapotot kihasználva, mászd meg a mellette fekvő dobozokat. Ezek tetejéről ugyanis ráugorhatsz egy függő pengére, amely kíméletlenül átszúrja a hüllők fejét. A procedúrát mindkét oldalon végrehajtva imináron felmászhatsz az eddig megközelíthetetlen anyahidrához. Igazából ő sem nehezebb



ellenfél, mint gyermekei voltak, mindössze idejében el kell hajolnod a támadásai elől, és amikor lehetőséged nyílik rá, őrült gyors és hatékony kombók keretében megsorozhatod az arcát. Összesen három alkalommal kell elkapnod a grabancát a Kör gomb segítségével, minekutána folyamatos gombnyomogatásba, és reflexpróbába torkollik a párbajotok. A végső győzelem után ugorj a hüllő szájába, és kaparintsd meg az egyik túlélőnél lévő kulcsot. Hagyd el a Hidrát, majd mássz fel a hajó jobb oldalán található ládákra. Keresd a kötelet, majd indulj el egyenesen, az íjászok alá tolt láda felé. Ezt mászd meg újfent, majd illeszd a kulcsodat a zárba, és haladj át a folyosón a következő pályára.

The Gates of Athens

Kászálódj ki a hadvezéreknek járó duplabetétes ágyból, majd indulj el a folyosón (amúgy az ágyba ugorva egy aranyos mini-játék résztvevője lehetsz). Zúzd le a vázákat, majd mentsd ki az állásod a fényoszlopnál. Mászd meg a létrát, majd a pallón áthaladva közelítsd meg a dokk végében tanyázó haramiákat. Az út egy hatalmas, a falon tátongó lyukban ér véget, amelyen keresztüllépve egy vízzel teli teremben találod magad. Kapaszkodj fel az ajtóhoz, majd harcold végig az előtted fekvő utat. Gyűjtsd a Phoenix Feather-öket is, hiszen ezekből hat darabot elspájzolva tovább növelheted a varázslati értéked maximumát. Ugorj ki az utcára, majd a dobozok segítségével át a kapun, hogy újból a pálya elején találd magad. Irány a már ismert hatalmas repedés, ám ahelyett, hogy újfent belépnél



a terembe, használd inkább a közelben lévő kart, melynek segítségével a feletted lévő szintre liftezhetsz. A minotauruszok megjelenése után irány a következő lift. Győzd le a három óriási szörnyet a soron következő arénában, majd üsd ki az oszlopok alatt található fadobozokat, hogy elérhetővé tegyed az utat a kijárathoz. Kapaszkodj fel a legkisebbre, majd onnan szökellj át a túloldalira, végül oldalazva juthatsz át szoba túlsó végében található ajtóhoz. Hamarosan egy újabb ellenféllel, a medúzával ismerkedhetsz meg, akinek fejét Aphroditénak kell felmutatnod a továbbjutáshoz. Az egyetlen dolog, amire feltétlenül vigyázz, ha a medúzával harcolsz: a kövé változtató sikolya elől menekülj, mint mókus az erdőtűz elől!
A Kör gomb megjelenéséig gyepáld puszta kézzel, majd utána vesd rá magad és tépd le ellenfeled fejét, hogy a tied legyen az áhított továbbjutás, és egy újabb varázslat. Mássz fel a folyosóvégi létrán (ahonnan dupla hátraugrással némi plusz alamizsnát is szólíthatsz ma-



gadhoz), majd mielőtt meghúznád az orrod előtt lévő kart, indulj el az óriási íjpuskához. Lődd ki az első nyílvessződet, majd vedd fel a fal mögött lévő ládában található jutalmadat. Majd' minden iránnyal eljátszhatod ugyanezt (forgatni az imént látott karral tudod), ám a továbbjutáshoz a szemközti, repedezett falat kell szétbombáznod. Miután ez megtörtént, haladj tovább egyenesen, és fordulj be az első elágazásnál balra. Létrázz le, gyűjtsd be a jutalmadat, és nyisd ki az ajtót. Létrázz vissza, majd az elágazásnál folytasd tovább jobbra. Innen az apró létra irányában haladhatsz tovább (a fal mintázatán láthatod, hogy merrefelé kell megkapaszkodnod). A piros tetejű házon landolva begyűjtheted a ládákban található pontokat, majd visszatérve a létra aljához, kezdj hozzá annak újbóli megmászásához. Ezúttal juss



el egészen a tetejéig, ahonnan jobbra, és felfelé ugrálva hamarosan egy óriási szoborhoz érkezel. Az R2-vel hamar romba döntheted a monstrumot, amelynek a fejére ugorva juthatsz tovább. Létrázz tovább, majd a két pillért megkocogtatva máris utat varázsolhatsz magadnak a fellegek irányába. Lőj el egy újabb nyilat az íjpuskával, majd kapaszkodj meg az így kifeszített kötélben. Mivel most neked kell araszolnod, miközben ellenfelek támadnak rád, így különösen nehéz dolgod lesz! Az egyetlen, amit tanácsolhatok, hogy ne engedd magadhoz közel az ellenfeleket - még időben rúgd vagy üsd le őket a kötélről. A túloldalon indulj el bal kéz felé, majd nyisd ki az újabb íjszerkezethez vezető ajtót. Robbantsd szét vele az egyetlen zárt ajtót, majd húzd meg a ravaszt újra, hogy kicsináld az éppen megérkező ellenfeleket is. Már csak pár folyosó és létra vár, hogy átléphess a következő pályarészre.

The Road to Athens

Mászd meg az előtted tornyosuló lépcsőket, majd haladj tovább a város szíve felé. Mivel az utat különböző blokádok és egyenetlenségek zárják el, válaszd a balra nyíló járatot. A fent lévő ajtót a délen fekvő gomb nyitja - ehhez azonban folyamatosan nyomnod kell. Csald rá az egyik itt ólálkodó minotauruszt, majd a medúzák varázslatával dermeszd kővé! Az akció sikeressége esetén az ajtó nyitva marad, te pedig átsuhanhatsz alatta, mielőtt a minotaurusz visszaváltozna, és lelépne a gombról. Pattanj a



jobbra fekvő házak tetejére, és törd be magad az alattad fekvő szobába. Az ajtókat felfeszítve foszd ki a csillogó belsejű házakat, majd törd szét az út végén található blokádot. Kapd el a lelógó kötelet egy jól irányzott duplaugrással, majd lendülj át a szakadék túloldalára a következő kötél segítségével (a Kör gomb lenyomásával vegyél lendületet).

Athens Town Square

A megrémült helybéliekből életmentő energiafoszlányokat verhetsz ki, amelyre a soron következő, küklopsz elleni harcnál szükséged is lesz... Fordulj rá a balra nyíló teremre, és üsd ki a repedezett falak mögött búvó ládákat. Lépcsőzz fel az emeletre, majd kövesd a megjelenő hölgyeményt. A közjáték után mássz le a holttesthez, és vedd fel a nála lévő kulcsot. Kapaszkodj vissza a magasba, ahol újabb ellenféltípusok nehezítik a továbbjutásodat. A sárga pajzsos alakokat a Háromszöggel behozható támadások sebzik - pontosabban ez kell ahhoz, hogy védőpajzsukat megtörd. Ugorj át a mentési helytől jobbra található csapójátókhoz, és használd rajta a frissen megszerzett kulcsodat. Innen már csak le kell másznod, végigfutnod a folyosón, fel a lépcsőn, és túl is vagy ezen a pályaszakaszon.

Rooftops of Athens

A jobb oldali falon burjánzó szőlőtőkére kell ráakaszkodnod, hogy felmászhass a ház oldalára. Amikor eléred a fal legmagasabb pontját, húzódj annak bal oldalára, és egy duplaugrással teremj a szemközti részen. Folytasd tovább a kapaszkodást és az ugrálást, egészen addig, míg el nem érkezel a két kincsesládához. Foszd ki őket, majd küzdj meg az új típusú ellenfelekkel. Érdemes amúgy védekező pozíciót felvenni a föld alól érkező támadásaik ellen... Rohand le az íjászokat, majd indulj meg a lépcső felé. Kaszáld le a csontvázlovagokat is, majd lépj át a lenti ajtón. Keresd a hidat, amelyen át kell haladnod, majd a falon lévő szőlőágakat kell elérned a továbbjutáshoz (a duplaugrás mindig segít). Ugorj át a pilléreken, majd a másodiknál jobbra araszolván megkapaszkodhatsz a szemközti platformban. Az elágazásnál válaszd a jobbra irányt, majd miután beértél a szobába, használd a létrát. A tetőn fordulj balra, majd vesd rá magad az itt található kötélre. Zúzd be a túloldalt található úttorlaszt, majd a falakra futtatott szőlőkbe kapaszkodva felmászhatsz a ház tetejére.

Az R2 segítségével hiába kéred a jóembert, nem hajlandó leereszteni neked a túloldalra vezető pallót, így egyelőre más utat kell találnod. Haladj hát tovább a következő rámpáig, amelyet az R2-vel tehetsz járhatóvá. Menj le egészen a mentőhelyig, és most válaszd a bal kéz irányába vezető utat. A megragadható íjpuskát továbbtaszigálva az úton egy szobába érkezel, ahol majd megfelelő irányba forgathatod a szerkezetedet, hogy kilőhesd vele a továbbvezető utat elzáró ajtót. Ehhez háromszor kell megforgatnod a szerkezetet, melyet minden alkalommal le kell



húznod az ide-oda pörgő talapzatról. Miután irányban van a masina, már gyerekjáték lesz meghúznod a ravaszt. Zeusztól megkapod a harmadik varázslatodat, amellyel így immáron távolban lévő ellenfeleket is megsemmisíthetsz - ezt többször is alkalmaznod kell majd a játék során. Folytasd tovább az egyetlen kijáraton, és szaladj át a hídon is. Lődd ki a tetőn tartózkodó íjászokat - így megnyílik a piros erőtér által védett ajtó is. Gyűjtsd be a törött falak mögötti kincsesládák tartalmát, majd irány vissza a hídon át a mentőhelyre. Az elágazásnál fordulj jobbra, és újfent létrázz fel a tetőre. Most már lelőheted a tagot Zeusz varázslatával, és átjuthatsz a túloldalra. A szobák kifosztása után egy gomb lenyomásával leereszteni a liftet. Fuss át a hídon, majd a bejátszás után egyensúlyozz át az Orákulum templomához vezető lépcsőig.

Temple of the Oracle

Mivel magát az Orákulumot elrabolják, kiszabadításához elrabloinak nyomába kell eredned. Miután legyőzted támadóidat, a lépcsőkön keresztül lépj be az épületbe, majd ragadd meg a két hatalmas szobrot a fal mellett. Nem csak a mögöttük lévő ládák felfedéséhez volt szükség erre a mozdulatra, hanem azért is, mert valamivel el kell torlaszolnod a falból számolatlanul előbukkanó hárpiák útját. Ezt tedd meg a bal, illetve a jobb oldalon is, így immáron szabadon bejárhatod a fenti gerendákat, anélkül, hogy lerántanának a repkedő lények (a leszakadó pillérekre azért ettől függetlenül ügyelj)! Mentsd ki az állásod a túloldalon, majd szaladj végig az ellenfelekkel teli folyosón. Egy apró logikai feladvány megoldásával mentheted meg a kötélbe kapaszkodó Orákulumot: told rá az út mellett fekvő liftre a bejárati ajtó mellett álló egyik szobrot, majd miután az leért, és te is időben



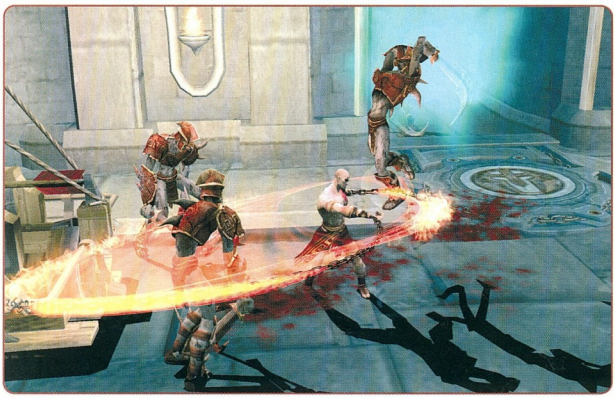
leugrottál róla, taszítsd a lent lévő szobor tetejére a másikat is. Így egy viszonylag magas építményt hoztál létre, amelyet a szemközti kút elé kell majd lökdösnöd. Erre azért lesz szükség, hogy ennek segítségével ráugorhass a falat behálózó szőlőágakra. Juss fel a kút melletti kőtömbökre, majd a szobrod segítségével kapd el a falra futtatott növényeket. Viszonylag kemény menet lesz az Orákulum megmentése, ugyanis uszkve 70 másodperced lesz arra, hogy körbeérj a falakon és megmentsd a kötélen lelógó hölgyeményt. Használd sokat a duplaugrást, és igyekezz nem meginogni, amikor egyensúlyoznod kell a vékony palánkokon. A forgó részeknél próbáld meg a csapágyak időzítését kifigyelni, így nem kell sok időt vesztegetned arra, hogy egyesével bevárd az éppen ideális pillanatot, hanem egyből átszökellhetsz a három szerelvényen egyszerre. A köteleknél lendülj be gyorsan, hogy itt se kelljen felesleges időt elpocsékolnod, míg az utolsó kötélről egyenesen a szökőkútba kell lendülnöd. A lány elkapása automatikusan indítja el az átvezető-mozit. Távozz az ajtón. A mentőpont után ugyan felgyalogolhatsz a hatalmas emblémához mögötti ládáig, de a továbbjutáshoz más merre kell indulnod. Méghozzá a Suve ponttól jobbra lévő kardon keresztül. Másd meg a hosszú lépcsősort, majd vedd fel az újabb Phoenix Feathert az alul található ládából. A csatornák már várnak innen egy saroknyira...

ÉRDEKESSÉGEK

A játék végigvitelével még nem érnek véget Kratos kalandjai: Challenge of the Gods néven 10 erőt- és reflexpróbáló feladatot gyűrhetsz még le az Extrák menüpont alatt.

The Sewers of Athens

Nyisd ki a csatorna két oldalán található ládát, majd indulj el egyenesen, amerre az út vezet. Igyekezz levágni az ellenfeleidet minél előbb, mert főképp a magasból támadó íjászok okozhatnak kellemetlen perceket szűnni nem akaró sortüzükkel. Tartsd az irányt egyenesen, majd kapaszkodj fel a fémkorlátra egy duplaugrással. Az ittlévő tucatnyi minotauruszt egy felfejlesztett Blades of Chaos varázslattal könnyedén móresre taníthatod, de akkor sincs baj, ha gyengébb tulajdonságokkal érkezel a helyszínre, hiszen a jobb oldalt álló ládákból könnyedén kinyerheted az energiaveszteség helyreállításához szükséges manát. Az újabb ellenfélinvázió leküzdésekor megint hatalmas jelentőséget kap az íjászok likvidálása - amit még két körön keresztül megismételhetsz, mire túljutsz a csatornák ezen szakaszán. A következő fémajtóra felkapaszkodván keresd a közelben lévő kart - ezzel egy spirális lépcsőszerkezetet nyitottál meg. Fuss végig a már ismerős útvonalon, majd mikor újfent választási helyzetbe kényszerülsz, Árész előtt indulj jobbra, az elveszett lelkek sivataga felé.



Desert of Lost Souls

Nézd végig a megérkezésed utáni videót, majd indulj el keleti irányba. A területet lezáró szikla peremét követve juss el a sivatag sarkáig, majd egy éles északnyugati kanyart véve, kövesd a szirén egyre erősödő hangját. A füves területről északra könnyedén rábukkanhatsz arra a templomra, ami környékén a szirén énekel. Egy-két varázslat gyors ráküldésével hamar likvidálhatod a kísértő lidérceket, ami után már csak két lélek marad a sivatagban, akiket igába kell hajtanod a továbbjutáshoz. Sajnos konkrét tanáccsal, illetve helymeghatározással nem szolgálhatok - lévén a lidércek véletlenszerű útvonalakon bolyonganak szanaszéjjel a homoktengerben -, úgy-hogy csak azt tudom javasolni, hogy járd be a sivatagot keresztül-kasul, hogy felleld a másik két légnemű hölgyeményt. Könnyű lesz rájuk akadni, ha már megtaláltad a minotauruszokat, ugyanis e két behemót környékén lebeg a két szirén is. Ha mindhármukat elimináltad, a kelet felé fekvő templom bejáratához kell visszatalálnod - erre folytathatod tovább ugyanis a pályát. A két láda kifosztása után lépcsőzz le a mélybe, majd kinyitván az egyetlen lezárt ajtót, taszítsd el a mögötte lévő szikladarabot a futószalag másik végébe. Lehetőség szerint ne forgó szecskagépezet irányába... A műveletre azért van szükség, hogy erről a szükségemelvényről felkapaszkodhass a magasban lévő, egyben a továbbjutást is jelentő szegélyre. Lépcsőzz ki a felszínre, fújd meg a hatalmas kürtöt, majd vedd fel a harcot a megjelenő ellenfelekkel. Igazság szerint itt csak kitartásra van szükséged, mert a látszólag végtelen ciklusba került újratermelődő szirének elől-hátra-utóbb elfogynak, addig viszont serényen szipkázd az energiájukat, mert könnyen megjárhatod, ha figyelmetlen vagy! Miután végeztél velük, lépj oda a második kürthöz is, és fújj bele egy jó nagyot.



Pandora's Temple

Miután kimentetted az állásod, kelj át a hídon, majd szambázz le az ösvényen bal oldali irányban. Húzd meg a kart az R2 segítségével, mire egy lépcsőzetes szerkezet emelkedik ki a falból. Próbálj meg villámgyorsan feljutni a tetejére, ugyanis a szerkezet automatikusan elkezd visszahúzódni a falba, így ha rövid időn belül nem érsz fel a legmagasabb pontjáig, kezdheted elölről az egész hajcihőt. A jelenet megtekintése után ess le, és haladj át a megnyílt ajtón. A küklopszokat győzd le, majd indulj el felfelé a lépcsőkön. Miután kifosztottad a kétoldalt található ládákat is, tekerd meg a kart, hogy bejuthass a zárt terembe. Küzdd át magad a csontvázakon, majd vedd szemügyre a falban található szemet közelebbről is. Még néhány csonti, és már mehetsz is tovább.

The Rings of Pandora

Kövesd a folyosót, míg el nem érkezel egy ajtóhoz. Lépj át rajta, majd óvatosan kelj át az össze-össze-csapó, tüskés folyosórészen is. Lődd ki a túloldalról „barátkozó" nyilasokat, majd húzd meg a középen árválkodó kart is. Fuss ki, majd húzd meg a frissen leeresztett kart, egészen addig, míg egy vörös fény nem válik láthatóvá. Ő Artemisz lesz, a következő istenség, aki a pengéjét ajándékozza neked. A továbbhaladás után már jön is a következő pálya.

The Challenge of Atlas

Sprintelj le a terembe, ahol már ki is próbálhatod új szerzeményedet: egy tucat ellenfél várja, hogy apróra szeleteld őket Artemisz pengéjével. Kapaszkodj fel a küzdelem végén a lépcsők tetejére, majd egy kört téve, Zeusz varázslatával még a távolból intézd el az íjászokat. Most, hogy szabad az út: egyensúlyozz át a túloldalra, gyűjtsd be az itt lévő kincseket, majd pottyanj le, és távozz a szoba jobb oldali részén. Gyűrd le az újabb ellenfeleket, majd a ládát megmarkolva taszítsd beljebb a balra található teremig. Ezután told el egészen a lépcsőig, majd hátat fordítva a boltíves ajtónak, rúgj egy hatalmasat a kőbe, hogy az ráguruljon a szoba közepén található gombra. A művelet végrehajtásával lehetőséged nyílt arra, hogy átjuthass a rejtekajtó túloldalára - ehhez mindösszesen annyit kell tenned, hogy egy hátraszaltóval a terem túloldalán teremsz. A túloldalon természetesen tovább folytatódik az ellenfél rohama - miután legyőzted őket, kapaszkodj fel a létrán, és kaparintsd meg Zeusz pajzsát. Ess is le az alattad lévő szobába, és a balra található ajtóba illeszd bele a frissen szerzett ereklyédet. Most térj vissza az előző terembe, kapaszkodj fel újra a megroggyant lépcsőrészeken, és húzd meg a túloldalon található kart. Miután megjelent a kötéldarab, vesd rá magad, és szánkázz alá a mélybe. Kelj át a vízszintesen kifeszített kötélen is, majd markold magadhoz a közelben felejtett újabb pajzsot - ezúttal Hádészét. Kapcsolj pörgősebb fokozatra: elindul a hátad mögötti izomputtony, neked pedig még az előtt el kell intézned a sorra megjelenő lényeket, hogy az odaszorítana a falhoz. Használd a Poseidon's Rage varázslatot, valamint az L1 + Négyzet kombóval előhozható Artemisz pengéjét. A harc végén megnyílik a továbbjutás kapuja, te pedig visszaugorván a kötélhez visszamászhatsz a felszínre. Gyalogolj vissza a jobb oldali szobába, és helyezd az ajtóra a második védőpajzsodat is.



Gyalogolj le a lépcsőkön és mentsd ki az állásodat a fénynél. Mássz fel a létrán, majd az ajtón áthaladva óvatosan kelj át az ide-oda cikázó pengék között is. A túloldalon haladj át az ajtón, majd tartsd továbbra is a jobbra irányt. A lépcső után egy híd jön, majd egy kapcsoló, amellyel leereszthetsz egy vasláncot. Ezt megmászva egy olyan szobába kerülsz, ahol nem lesz sok idő a nézelődésre, ugyanis egy feladat vár megoldásra. A megoldás pedig a rád rontó lények eliminálása lesz. Sietned kell, ugyanis ha nem vagy elég gyors, a megnyíló talaj magával ránt az elmúlásba (a pajzsok lerombolása után gyerekjáték lesz a már védtelenebb katonák legyőzése)... Siker esetén vi-

szont magaddal viheted Atlasz kulcsát. Csússz le az imént leeresztett láncon, mentsd ki az állásod, és indulj el visszafelé, az őrülten kaszaboló pengék szobájába. Rántsd meg a két ittlévő kart, majd amilyen gyorsan csak lehet, közelítsd meg a szoba felső részében található ajtót. Ha mindezt elég gyorsan megtetted, akkor át tudsz oldalazni a szoba szélén található peremeken, ha nem - újra kell kezdened a kapcsolóknál. Az ajtó kinyitása után helyezd rá a kallantyúdat a szoborra, majd tekerd is meg a szerkezetet. Miután Atlasz felemelte a földgömbjét, távozz a jobb oldali ajtón. Küzdd magad végig a lépcsőfeljárón, majd húzd meg a fent található kart. Miután a földgömb utat nyitott a lenti részen, kelj is át az újdonsült résen, és ragadd meg az itt található síremlék fogantyúját. Ragadd meg a benne fekvő holttestet, és az R2 folyamatos nyomkodásával szerezd meg a fiú koponyáját. Miután a síremlék megnyílik, ugorj bele a nyílásba, és gyalogolj végig a járaton, míg egy újabb bejátszás nem kezdődik el. Az ajtó után mentsd ki az állásod a már ismerős helyen, majd keresd a koponyával ellátott ajtót a folyosó túlvégén. Helyezd bele a szerzeményed, majd lépj át az új helyiségbe. A komótosan körbegördülő présgép elől déli irányba menekülve hamarosan egy lépcsőfeljáróra bukkanhatsz a bal oldali falrészen, melyet megmászva, várd be a jobb kéz felől közelítő szerkezetet. Araszolj rá a középső részére, és kezdj el gyalogolni haladási irányával ellentétesen. Így nem esel le a monstrumról, és nem leled halálod azonnal. Ellenben elérheted azt a jobb kéz felé található létrát, amelyre fel kell



majd kapaszkodnod a továbbjutás érdekében. Fent már nem lesz sok dolgod, csak át kell futnod pár folyosón, és kinyitnod néhány ládát, hogy a következő küldetés izgalmaiba vethesd magad.

The Challenge of Poseidon

Alighogy megérkezel, máris szembetalálkozol a háromfejű Cerberus-szal. És mindjárt nem is eggyel, hanem azok egész garmadájával. Érdemes még miniatürizált állapotukban végezni a bestiákkal, ugyanis bizonyos idő elteltével hatalmas behemótokká változnak... Ilyen esetekben jól jöhet a Medúzák dermesztési varázslata! A terep megtisztítása után bal kéz irányában távozhatsz, majd miután legyőzted az újabb ellenfeleidet is, bújj el a mozgatható láda mögé. Az elővigyázatosság nem véletlen: a szemből támadó íjászgarmada sok kellemetlen percet szerezhet, ha nincs megfelelő fedezéked. A doboz rejtekét kihasználva, közelítsd meg a nyilasokat, majd a megfelelő időzítéssel kerekedj felül rajtuk. A piros erőtértől az összes lény legyőzése után szabadulhatsz meg. A szobába érvén húzd meg a középén árválkodó kapcsolót, ám a feltáruló kincses ládát csak abban az esetben próbáld meg kinyitni, ha hiper gyors reflexekkel rendelkezel. A következő négy cella ugyanis mind egy élelmes csapdát is rejt magában, és amennyiben nem cselekszel gyorsan, úgy menthetetlenül rád zárul a ketrecek ajtaja, és tehetetlenül halsz meg a kicsapódó tüskék következtében. Így hát ha biztosra mész, az ötödik ajtóig nem feltétlenül kell megmozdulnod - ez lesz ugyanis az igazi kijárat. Miután áthámoztad magad az újabb ellenfélrohamon, a lánc közelében felugorhatsz a falra, ahonnan jobb kéz irányában kell továbbhaladnod. Innen szintén jobbra fekszik majd az első Múzsakulcs. Most irány balra, ahol már két Minotaurusz is vár. Folytasd tovább egészen a ládákig és a mentőpontig, majd egy lejtős rész következik, amit egy kar nélküli hajtóberendezés követ. Huppanj alá, majd közelítsd meg a terem túlsó végében lévő ajtót. A jobb oldalánál felveheted azt a kart, amivel visszarohanva, működésbe hozhatod a szerkezetet. Ezzel leereszthetsz egy fogva tartott szerencsétlent, akit áldozatként kell majd prezentálnod a fenti szobában. Ehhez át kell hámoznod magad a megjelenő ellenfeleken - hogy ne zavarjanak a ketrectologatásban, mindig igyekezz a bukkanók elé állni, hogy visszacsúszás esetén meggátold a feladat elölről kezdését. Told fel egészen a szobáig, majd miután elhelyezted a gombon, húzd meg a kart is.



Miután feltárult az ajtó, közelítsd meg a szobrot, és vedd fel előle Poszeidón szigonyát. Ezzel máris lehetőséget nyertél a víz alatti közlekedésre, amit rögtön jobbra ki is használhatsz, ha lenyomod a Négyzet gombot. Az R1 gomb használatával egy speciális, előrerugaszkodást is végrehajthatsz (főképp víz alatti falak lebontásához használhatod majd). Miután legyőzted az ellenfeleidet a túloldalon, használd az ajtó mögötti kart, hogy megnyiss egy új utat Poszeidón szobra mögött. Úsz is vissza hát a terembe, és mászd meg a szobor mögötti lépcsőket. A teremből ugorj a medencébe, és a végén fordulj be jobbra, az apró járatba. Az elágazásnál válaszd a jobb kéz felé kanyarodó utat, majd amikor a száj alakú szobabejárathoz érkezel, az R1 gomb segítségével sprintelj át rajta, mielőtt összecsapnának a fejed felett a hullámok, és a csapdák. A túloldalon még lesz egy kis harc, majd miután megnyitottad a kart, továbbmehetsz arra, amerről jöttél. Ússz vissza az elágazásig, ahol most bal kéz felé tarts tovább. Keresd a második múzsakulcsot, majd megint vissza a vízbe, ahol kezdj el visszafelé haladni. Evickélj át a frissen kinyitott ajtón, majd mentsd ki az állásod. Törj be a ládáért a balra található üregbe, a repedésen keresztül, majd foszd ki a lidérc feletti üreget is. Továbbúszva hamarosan egy újabb reflexpróbáló feladat részesévé válsz: a villámgyorsan elszáguldó kövek között kell elevickélned a túloldalra. Ehhez kétszer kell majd megpihenned a járat aljában meghúzódó üregekben, és továbbhaladnod az R1 gomb folyamatos nyomva tartása után (ilyenkor Kratos ugyanis nagyobb sebességfokozatra kapcsol). Miután kicentizted az elhaladt kőtömböt, azonnal kezdj el teperni, hogy még a következő hullám előtt be tudd fészkelni magad a biztonságot jelentő üregbe. A túloldalon lefelé haladva hamarosan kiúszhatsz a vízből. Kend el a megjelenő Minotauruszok száját, majd a kar segítségével formálj lépcsőt a vízben pihenő kockákból. Ne dőlj be a trükknek, és ne indulj meg rajtuk felfelé, hanem vesd bele magad a vízbe azon nyomban, és keresd az üreget a lépcsőkockák testén. A harmadik lépcsőfok aljában megleled, amit kerestél: egy liftként is használható mélyedést! Húzódj meg benne, és várd meg, amíg a szerkezet tovább szippant magával a mélybe. Ússz ki a mélybe a túloldalon, ami a már többször is bejárt szoba egyike lesz. Fuss keresztül az alagúton, a szemközti, hatalmas falakkal teli terembe. Itt mászd meg a baloldali falba vájt lépcsőt, és ugorj fejest a medencébe. A túloldalán törd be a jobbra vezető ajtót, ahol kimentheted az állásod, és megmászhatod a végében található létrát is.

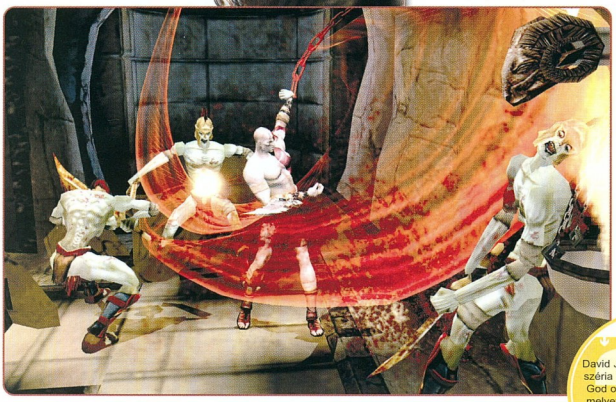


The Challenge of Hades



A szoba bal oldalán található ajtó kinyitásához egy véráldozatot kell bemutatnod, ami annyiból áll, hogy véres leszámolást kell rendeznod a terembe ömlő ellenfelek között. De nem akárhogyan ám! Úgy kell véget vetned nyomoronc kis életüknek, hogy a lépcső előtt forgó körben múljanak ki szerencsétlenek... Ebben az esetben megnyílik a továbbjutás kapuja, te pedig begyalogolhatsz rajta. A balra fekvő járatban elmés csapdák nehezítik a továbbjutásodat: például időzáras platformok, melyek bizonyos időközönként eltűnnek a lábad alól... Próbáld kiszámítani az időzítést, hogy akkor érkezz a kőre, amikor még ott van - így könnyedén átvészelheted ezeket az izzasztó pillanatokat. A következő fordulóban tüskés csapdák között kell átlavíroznod, hogy aztán egy labirintusban találd magad. Nem lesz nehéz kijutnod belőle, hiszen csak egyetlen út vezet a kijárathoz - a többi extrákat, és felszedhető nyalánkságokat rejt. Azonban később majd szükséged lesz rá, hogy ne hagyj túlélőd az aknákban, ezért célszerű az összes létező választási lehetőséget már itt az elején kivesézni. Az első elágazásnál balra fordulva lelhetsz rá arra a liftre, amivel fel kell jutnod a második emeletre. Innen hamar elérkezel ahhoz a teremhez, amelynek a végében egy oda-visszahúzódó kőtömb vár. Ennek a tetejére ugorva várd meg, míg visszahúzódik annyira, hogy beugorhass a túlsó végében megbúvó szobába. Vágd le az itt lapító ellenfeleket, majd újból kiérve kapaszkodj fel az ajtóhoz. A szobában immáron ráléphetsz arra a gombra, ami egy hatalmas oszlopot emel ki a vízből. Ugorj fejest a körülötte található vízágyásba, és keresd meg az elrejtett kapcsolót. A meghúzásával egy fénynyaláb csap elő az oszlopból. Mássz ki a vízből, és kapaszkodj fel az oldalán található létrára. Csavard el a fejét a ráerősített karral, így bevilágítja a szemközti sötét alagutat. Mássz le, mentsd ki az állásod, és lépj be a hatalmas ajtón.

A szemből érkező tüzes golyókat egyszerűen szlalomozásos módszerrel tudod kikerülni, az oldalt látható ajtókat pedig viharos gyorsasággal kell nyitogatnod, ha nem akarsz lávakő alatét lenni. A bal oldalon található egyik járatba kell befészkelned magad, majd keresztülharcolnod pár folyosót, egészen az íjászokig. Az ő legyőzésük után keresd a következő teremben található kötelet, majd mássz át rajta a túloldali platformokra. Huppanj alá az arénába, majd öld le a rád rontó ellenfeleket. Miután a két Minotaurusz is kifeküdt, mászd meg a létrát, és szaltózz át a szemközti részre. Egy újabb labirintusszerűség köszönt - szerencsére ebből sem lesz nehezebb kitalálnod, mint az előzőből volt! Miután visszaérkezel a pálya eleji hatalmas terembe, egyensúlyozási feladatoknak nézel elébe: a vékony gerendákon ugyanis csak akkor juthatsz át, ha nem engedsz túlságosan a gravitációs erők vonzásának. A feladatot nehezíti, hogy ezenkívül éles pengék is körbe-körbejárnak, amelyeket kizárólag csak duplaugrással tudsz kivédeni. Tehát amikor látod, hogy egy ilyen szerkezet közelít feléd, akkor előrefelé ugorva, még arra is vigyáznod kell, hogy a vékony gerendára érkezz viszsza... Miután átszlalomoztál a termen, és kinyitottad az elérhető ládikákat a kiszögellésekben, kapaszkodj fel a pengék nélkül pörgő farúdra. Ezen egy létrát vehetsz észre, amelyről egy kötélbe kapaszkodva lendülhetsz alább egy szinttel. Mássz le az ítteni létrán is, majd lépj be a következő teremben. Forgasd el a kereket, majd pottyanj le a bal oldali terembe az út végén. Töltsd fel magad, ahogy csak tudod, és mentsd ki az állásodat is, mert egy bitang mozgalmas főellenfél-harc következik!



Először is caplass fel az emelkedőn a magasabbik részre, itt ugyanis viszonylag védve - mindössze arra kell vigyáznod, hogy a le-lesújtó csapásaikor ne tartózkodj a földön, így megúszod a pillanatnyi eszmélet- és irányításvesztést is. Amikor éppen nem csapkod, vagy hesseget a kezeivel, akkor lesz alkalmad megközelíteni, és teljes erődből pűfölni. Miután jó pár alkalommal meglegyintetted, egy idő után elkezd kótyagosan szédelegni a terem közepén, valamint megjelenik a feje felett a Kőr ikonja is. Megingásának ritka pillanatát kihasználva rohanj oda hozzá, és hajtsd végre a képernyőn felvillanó véletlenszerű utasításokat. Miután láthatóan megfeküdte a gyomrát a rá mért ütéseid ereje, rohanj vissza a magaslatra, és a kar meghúzásával zúdíts rá egy izzó farönköt. Ezzel megtörted a páncélját, és egy lépéssel közelebb kerültél a Minotaurusz legyőzéséhez. Ezt még négy-öt alkalommal, ugyanebben a sorrendben elő kell adnod, hogy teljesen megbontsd az állat mellvértjét. Ám ezzel még közel sincs vége a küzdelemnek! Most láthatóvá válik a teljes energiacsíkja, amelyet már hagyományos ütésekkel és csapásokkal is leredukálhatsz majdnem nulláig. Egy végső fahasáb, és egyszerű rongydarabként szögelheted a szemközti ajtóra a kar segítségével. A megnyílt ajtórésen keresztüllépve baktass fel a lépcsősoron, majd foszd ki az itt található ládákat is. Olvass bele a középen árválkodó könyvbe, majd vedd fel az újabb koponyát a koporsóból. Térj vissza a nagy küzdelem színhelyére, ahol Hádész ajándékoz meg egy újabb isteni tehetséggel: Hádész halott seregének megidézésével.

Ezentúl tehát külön hadsereggel tépázhatod ellenfeleid néha nem is túl alacsony számát. Miután letesztelted az újdonsült készségedet, üssz vissza a hatalmas tartályig, amelybe beleugrottál, és keresd az oldalán azt az ajtót, amelybe a koponyádat beleilleszthetted. Most együttállást kell produkálnod, vagyis a sok kerek alakú szobát úgy elforgatnod, hogy a nyílásaik ne fedjék egymást - tehát szabad legyen az átjárás. Lépj rá a véres folyosóra, és juss el egészen a vízzel elárasztott teremig, ahol a szobor karjait összetolván, egy fényes nyaláb hasít majd keresztül az éteren... A látomás szerint Pandora szelencéje már igazán nincs messze... Rohanj tehát vissza a folyosón, és a lift segítségével közelítsd meg a féltve őrzött erekly-ét. Az út lineáris lesz, és tulajdonképpen újdonságot csak a szatír megjelenése fog jelenteni - ám a legyőzése már gyerekjáték lesz az eddigiek után. Miután leérkeztél és elolvastad a könyvet, már csak a híd felé kell elindulnod, hogy egy egész korrekt kis animáció kezdődjön.

The Cliffs of Madness

Használd Zeusz villámait a távoli, és kombóidat a közeli ellenfelek ellen. Jobb kéz felé elindulva ugrálj át a platformokon, míg el nem érkezel a kötelekhez. Átlendülve rajtuk a túloldalra, a szokásosnak mondható harc vár, ami után a kapcsolóval ereszthetsz alább a továbbjutáshoz szükséges létrát. Kelj át a barlangon, egyenesen, majd amikor a karral felvértezett hídhoz érkezel, addig tekerd, amíg egészen ütközésig nem hajtod a szerkezetet, hiszen ez lassan visszaindul eredeti álláspontjába. Szá-

ÉRDEKESSÉGEK

David Jaffe, a Twisted Metal széria kitalálója felügyelte a God of War munkálatait is, melyet több mint 2 éven át fejlesztettek a Sony Santa Monica-i fejlesztőstúdiójában.

mítsd ki, hogy mikor ér szinkronba a szemközti híddarabbal, hogy gond nélkül átkelhess az íjászokhoz. A túloldalon válaszd a jobbra fekvő irányt. Küzdd át magad a Minotauruszokon, majd haladj el az egyelőre nem működő szerkezetek előtt is. Kapaszkodj bele a létrába, és csúszdázz le a közelben kifeszített kötélen. A barlangban pedig máris nekiláthatsz az ókori tetrisznek, vagyis az építőelemek forgatásának és bepakolásának a szemközti térhálóba. Úgy illeszd össze a részeket, hogy teljes mértékben befedjék a falat. Mögüle felveheted az első nyakéket, amellyel a jobbra található létrán távozhatsz innen. Egy rövid körforgalom után visszaérhetsz oda, ahol a szobrot láttad, és belepasszinthatod a nyakéket a helyére. A következő ereklyéért viszont jó sokat vissza kell baktatnod a pálya elejéig, egészen a forgatható hidakig, és még azokon is túl. Mikor kiérsz a barlangból, caplass le a létrán, majd az azutánin is, míg el nem érkezel a mentőpontig. Ettől jobb kéz felé találhatsz egy elkorhadt fatörzset, amelyen nemes egyszerűséggel csak szökkellj keresztül. Kisvártatva beérsz egy barlangba, ahol néhány ellenfél leverése után könnyedén szabadulhatsz. A túloldalon lévő lifttel vitesd magad a legfelső szintre, majd huppanj be a közeli barlangba. Mint a padló mintázatából láthatod, jobb lesz óvatosabb üzemmódra kapcsolnod - de nem akkor, ha ezen sorokat elolvasod! A megoldás ugyanis nem olyan tenyérizzasztó, mint elsőre tűnik - mindösszesen el kell juttatni a rács mögött található dobozt a barlang északi részébe, még mielőtt lejárna az idő. Erre felhuppanva hamar átkapaszkodhatsz a szemközti kis kupolába, ahonnan a második nyakéket is magaddal viheted. Ezzel térj vissza egészen odáig, ahol az elsőt is felhasználtad, és a szomszédos szobornál akaszd a helyére a drágaságot. A mozgó platformoknál gondolom egyértelmű lesz, hogy mit kell csinálni: egyikről a másikra ugrani, mindig a szemközti irányában. Ha jól időzítesz, akkor pillanatok alatt fent teremhetsz a mindenség tetején, ahonnan egy



kötélen való himbálózás után már liftezhetsz is a következő pálya felé.

The Architect's Tomb

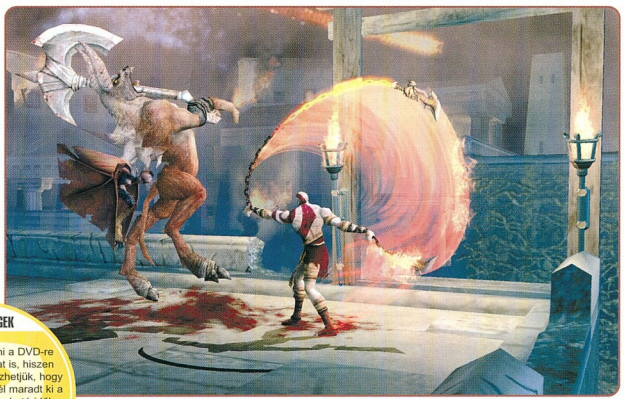
Kelj át a szakadék túloldalára a mozgó platformok és szeletelő pengék között, majd nyisd ki a jobbra található ajtót. Mássz fel a sziklaoromra, és a létrán keresztül közelítsd meg az itt található darut. Zúzd be vele a repedezett kőtörmeléket, majd ereszd rá a mágneses tappancsot a jobb kéz felé található gombra. Most mássz ki a szerkezetből, és lépcsőzz vissza az alattad lévő szintre, majd húzd ki a nagy szobrot a bal oldali rejtekéből. Tologasd egészen addig, míg bele nem pottyan a porrá zúzott üregbe, majd tessékeld rá az alatta megbúvó gombra. Ezután szaltózz vissza a mozgó platformokon keresztül a mentőpózináig, majd rálépve a rögtön mellette található gombra egy időkapcsolót is működésbe hoztál. Most minden képzeletbeli erődet összeszedve koncentrálj arra, hogy még a kapu bezáródása előtt átjuss a szemben található folyosóra. Ha ez sikerül, tépd le a már szokásosnak mondható koponyát a halottról, majd indulj el lefelé a lépcsőn a következő teremből. Vágd át magad a folyton újratermelődő ellenfeleken is, majd hatolj át a teremvégi ajtón. A szelencéig eljutni és azt magaddal cipelni már könnyebb lesz, mint az eddigi kalandjaid legkönnyebbike volt.

ÉRDEKESSÉGEK

Érdemes végignézni a DVD-re került extra tartalmat is, hiszen többek között megnézhetjük, hogy hány pálya, és ellenfél maradt ki a végleges verzióból a határidők szorító közelsége miatt, illetve azt is, hogy milyen alternatív főhősök közül választottták ki Kratos-t.

The Path of Hades

A látványos átvezető után az alvilágban találod magad - innen kell visszaküzdened magad az élők közé. Első körben ügyességi, platformról platformra ugrálós részek következnek. A monotonitást csak a néha megjelenő szörnyek hada kavarja fel, de te csak mindig törekedj arra, hogy ne engedd lelökni magad a vékony pillérekről. A késekkel teleaggatott forgó csigolyák között óvatosan lavírozz át (figyeld a sebességüket és forgási irányukat), majd nagyjából ugyanezekkel a típusfeladatokkal találod szemben magadat az elkövetkezendő 5 percben. Egyik irányból a másikba - eltévedni lehetetlen. Miután sikerült egy viszonylag nagyobb szárazföldig elverekedned magad, egy kisebb horda próbál majd kizökkenteni a lelki békédből - de ne hagyd, hogy sikerüljön nekik. Verekedd át magad rajtuk, majd közelítsd meg a forgó hengert, amelyre úgy kell felkapaszkodnod, hogy a belőle kiálló tüskék, körkörös mozgást végeznek... Ha elkapna egy ilyen kaszáél, nincs veszve semmi, csak a véres verejtékkel meghódított milliméterek emlékképei... Mindez persze csak az első kör volt, jobbra indulva már jön is a folytatás: még több penge, még gyorsabb fordulatszám. Köszi... A következőkben ellenfeleket kell eliminálnod, hogy megnyíljon a továbbjutást jelentő út, amely a következő pályához vezető kötélhez vezet.



Temple of the Oracle

Ments egyet a sírásó mellett, majd lépj be az Orákulum templomába. Harcold végig az utadat a nagy térig, ahol egy animáció veszi kezdetét, és végül elérkezel a végzetedhez: az Árész elleni küzdelemhez. Az első körben abszolút nem lesz nehéz dolgod, főleg ha úgy nézzük, hogy a hadisten minden ütése blokkolható! Az Army of Hades varázslat pedig kifejezetten eredményesnek bizonyul ellene... Megfelelő mennyiségű energiaveszteség után Hádész feje felett egy Kör kezd el díszelegni - ezzel is jelezvén, hogy igenis, megfogható az öreg. Lépj oda, és kövesd a felvillanó mozgásokat és irányokat, majd fogadd el a sorsod, és lépj tovább a halandók világából...

A családod megvédelmezéséhez tudnod kell, hogy a Körrel történő ülelés a saját energiádból von el - ugyanakkor, ha nem adsz, és feleséged és gyermeked életereje elfogy, a játék ugyanúgy véget ér, mintha te estél volna el. Érdemes brutálerős kombókat nyomni, főképp, mivel így egyszerre több ellenfelet is le tudsz fedni. Árész következő formáját a Rage of Gods hathatós segítségével tudod legyőzni - ezzel hívhatod be egymás után többször is az Army of Hades varázslatot. A harmadik formáját már némileg nehezebb lesz legyőzni, hiszen energiáját a rajtunk okozott találatai csak duzzasztják (viszont ez igaz fordítva is), és még a védekezés áldásos tevékenysége sem adatik meg számunkra. Viszont ha kiismered a technikáját, hogy 2-3 mozdulaton kívül nem csinál mást, és megtalálod azt a pillanatot, amikor van esélyed közel kerülni hozzá és megsebezni, akkor a hagyományos Négyzet és Háromszög-támadásokkal leverheted.

Innen pedig már csak a megnyerés, és a megnyíló rengeteg extra felfedezése van hátra...

Bagó Péter


Tartozékok már kaphatóak!
...2005.09.01.
Konzol Stúdió
Gyúrunk, vazze*...?
16
SONY
POWER
HOLD
HOME
VOL
SELECT
START

FORZA MOTORSPORT

AHOGY ELFORDÍTJUK A SLUSSZKULCSOT, RÖGTÖN KIGYULLADNAK AZ ELLENŐRZŐFÉNYEK A MŰSZERFALON. TÍPUSTÓL FÜGGŐEN VÁLTOZATOS SZÍNORGIA FOGAD MINKET, DE ABBAN MEGEGYEZHETÜNK, HOGY AKÁRMILYEN JÁRMŰBEN IS ÜLÜNK, NEM EZ LESZ A FŐ ATTRAKCIÓ. HANEM MIKOR ELALSZANAK A KIS FÉNYEK EGY PILLANATRA, ELJUT AZ ÜZEMANYAG AZ ÉGÉSTÉRBE, ÉS FELMORDUL A MOTOR. TELJESÍTMÉNYTŐL, TUNINGTÓL FÜGGŐEN AZ ELLENŐRZŐLÁMPÁK TÁNCÁHOZ HASONLÓAN EZ IS ELTÉR MINDEN AUTÓNÁL, DE EZ A HANG, AZ ALAPJÁRATI MORAJLÁS MINDEN AUTÓMÁNIÁS KÁNAÁNJÁNAK BEJÁRATA.



INFO BOX

Kiadó:
MS Game Studios
Fejlesztő:
MS Game Studios
Hivatalos honlap:
www.forzamotorsport.net

Megjelenés:
2005. május 13.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

+

Fergeteges hangulat, mindenre kiterjedő tuning, gyönyörű grafika és király online mód. Kell ennél több?!

–

A tesztelés alatt nem találkoztam ilyesmivel...

DVD: „INTRO" VIDEÓ

XB

PLATFORMOK

Egy jól kidolgozott autósjáték akkora rajongótábort kaparhat össze, hogy azt öröm nézni. Kimagasló öröm, hogyha a kiadóvállalat részvényesei között foglalunk helyet. A Microsoft Game Studios eltökélt szándéka volt egy jól irányzott, szépen kivitelezett trónfosztás. Mielőtt bárki a torkomnak ugrik: nem, nem a Gran Turismo 4-re gondolok. Házon belüli királyság megdöntéséről beszélek (kizárólag Xbox szemszögből.). Eszem ágában sincs összehasonlítani ezt a két kiváló játékot, mert jelen pillanatban is emberek ezrei teszik ugyanezt különféle internetes fórumokon, és egyéb kommunikációs csatornákon keresztül. Többször nem említem meg a Sony rendkívül jövedelmező, csodás franchiseát, most is csak azért hoztam szóba, hogy kerek-perec tisztázzam a dolgokat.



ÉRDEKESSÉGEK

A Need For Speed Underground-on felcseperedett játékosok az összes vezetési segítség bekapcsolásával is csak nagy nehézségek árán tudják az úton tartani a Forza Motorsport autóit.

A Forza Motorsportnak bizony sikerült a trónfosztás, ahogy magabiztosan lelökte a trónról a Project Gotham Racing második részét, és a - véleményem szerint - remekre sikerült Sega GT 2002-t is. Ez a két csoda rengeteg időt töltött az Xbox-om DVD-olvasójában, és bizony remek órákat szerzett nekem, ismerőseimnek ugyanúgy, mint megannyi más embernek. Most jött el az az idő, hogy a fekete dobozba más autós játék költözzön be huzamosabb időre.

Mikor év elején egy demó alapján előzetest írtam a Forzáról, már akkor is nagyon ígéretesnek tűnt, de csak most, a teljes verziót nyüstölve hasított belém a felismerés: ez eszméletlen lett.

Összesen 231 vezethető autó tűnik fel a játékban, ami már önmagában is elképesztő, de sokkal többről van itt szó! A maximális, minőségi kidolgozottság mellett ezeket a verdákat saját szájízünk szerint tuningolhatjuk úgy, és ahogyan csak kedvünk szottyan! Természetesen vannak a Le Mans-i, és egyéb versenygépek,



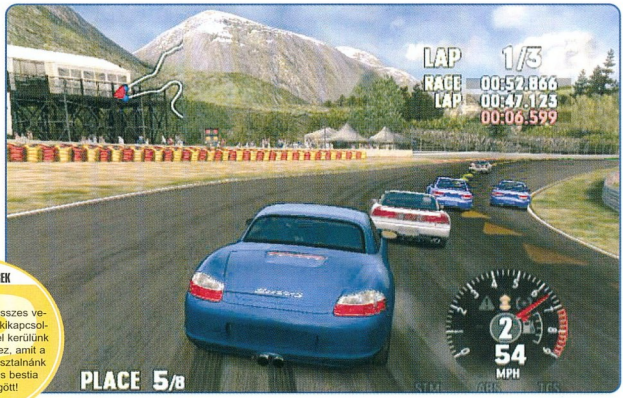
amelyek már nem szorulnak további csúcsrajáratásra, de a sima szériaautók - amelyek az állomány 95%-át kiteszik - gátlástalanul személyre szabhatók.
A kinézetet totálisan átszabhatjuk első- és hátsó lökhárítóval, oldalsó szoknyákkal, extra motorháztetőkkel, spéci hátsó szárnyakkal, vadiúj felnikkel. Ám nem árt, ha vigyá-

zunk! Lehet, hogy egy vasalódeszka méretű hátsó spoiler veszettül jól néz ki, de a Forzában az optikai tuning is kihat a teljesítményre, így könnyen lehet, hogy a kisebb szárny több leszorító erőt termel, így az úttartás jelentősen jobbá válik. Ugyanez vonatkozik szinte az összes külső elemre: amellett, hogy az autó „Rarity" (ritkasági) faktorát növelik, simán csökkenthetik a kanyarstabilitást, vagy megdobhatják a gyorsulást. Ez jól hangzik. Persze ez mindaddig csak jól hangzó PR feature, amíg meg nem tapasztaljuk az optikai tuningok hatását verseny közben. Nem voltam rest, és bizony leamortizáltam kedvenc hátsó szárnyam egy közeli falnál... Az autó innentől fogva egy elég nagy szeletet vesztett a kanyarstabilitásából, olyannyira, hogy a legkisebb útgörbületet is csak kemény harcok árán sikerült bevenni. Mikor a tragacson már az általunk kisakkozott, legjobban mutató/funkcionáló spoilerek fent vannak, ideje csinosítgatni egy pöttyet a színvilágot, és a megjelenést is. Most a színskálára nem fecsérelnék szót, úgyis megtalálja mindenki a neki tetsző árnyalatot, inkább térjünk rá a járgány felmatricázására! Tulajdonképpen ez az egyik kedvenc részem. Valójában nincs túl sok minta, összesen körülbelül 120 darab, ami mennyiségben sehol nincs egy Need For Speed Undergroundhoz képest. De! A Forza Motorsport egy komplett kis mintaszerkesztő programot is felvonultat! Akármelyik ragacsot átszínezhetjük, a méreteit kedvünkre befolyásolhatjuk, úgy forgatjuk a mintákat, ahogy nekünk tetszik, forgathatjuk, dönthetjük, ideoda csavarhatjuk, egyszóval a kezdeti 120-as mennyiség némi szerkesztgetést követően könnyedén a tízezerszeresére nőhet. Megesett, hogy félórányi rajzolgatás után egy autót gyönyörűen kidekoráltam úgy, hogy egyetlen egy alapmintát variáltam összse-vissza tíz rétegen keresztül. Azt el is felejtettem mondani, hogy a Forza Motorsportban összesen száz rétegben vihetjük fel a nekünk tetsző matricákat, így a végén min-



denkinek olyan autója lesz, amilyet ő akar. Senki nem birtokol majd két egyforma verdát, soha. A legjobb dolog az egészben, hogy Xbox LIVE-on játszva mindenki a saját agyoncsinosítgatott autójával állhat rajthoz, ugyanis a bonyolult grafikákat az Xbox pár kilobyte-ban tárolja, amit pillanatok alatt felölt a versenyek előtt, így akár 8 egyedi tuningautó róhatja az online köröket!

Kicsit elszaladt velem a ló a dekorációk során, de ezt a csúcsminőségű feature-t nem szabad két mondattal elintézni. No, de most már tényleg eszeveszetten szép gép dohog alattunk, itt az ideje, hogy a teljesítményét is



feltuningoljuk kicsit. Mint minden, ez is kemény pénzmagba kerül, de erről később. Egyszerű lenne azt mondani, hogy minden (motorikus, befecskendezési, kipufogó, stb...) teljesítménytuningból a „Professional" és a „Racing" címkéset érdemes



megvenni, de tulajdonképpen tényleg így van. Nem túl komplikált ez így leírva, de a játékban azért ez bonyolultabb, mert meg is kell keresni a pénzt, méghozzá kemény versenyzéssel. Az, hogy egy autót feltuningoljunk a maximumra, lazán belekerülhet akár 80-100 ezer kreditbe is. A Forza Motorsport világában ez nagy pénz. Az anyagi és egyéb áldozatok miatt nem ajánlott egyetlen autót sem maximumra húzni.

A hasznosság mellett a teljesítménytuning komoly esztétikai értéket is képvisel. Növeli az autó „Rarity" értékét, megváltoztatja a viselkedését, ide-oda lépteti a kategóriákban a gépet, és még a hangját is befolyásolja. Míg egy szériaautónak kellemesen duruzsoló hangja simogatja fülünket, addig ugyanaz a verda



a tekintélyes kipufogórendszerrel maga alatt már erősen dobhártyaszaggató brummogást fog szórni.

Térjünk is rá a Forza Motorsport legfontosabb részére, magára a versenyzésre!

Arcade

Minden autósjátékban szerepel egy Arcade mód, ahol a sebességmániások azonnal kiélhetik vágyaikat megkötések, és komolyabb mennyiségű befektetett energia nélkül. Választható egy nagy rakás autó ebben a módban már alapjáraton is, és a pályákat folyamatosan unlockolva haladhatunk tovább és tovább. Ez a módozat igazság szerint egyrészt nem mutat túl sokat a Forza potenciájából, másrészt, pedig egy kicsit semmitmondó is, csakúgy, mint a legtöbb olyan játékban, ahol nagyobb kihívás is rejlik. Pillanatnyi sebességszükség csillapítására ajánlott, komolyabb figyelmet nem érdemel, és több karaktert sem.

Career

A Forza Motorsport sava-borsa itt, ebben a játékmódban rejlik. Minden, amiért imádjuk ezt a programot, az



itt rejtőzik (kivéve természetesen az online-gyönyöröket).

A kezdet kezdetén még senkik vagyunk. Nincs kocsink, nincs hírnevünk, csak egy kisebb cilindernyi pénzünk - Michael Schumacher is gokartszerepléssel kezdte pályafutását. Mindenek előtt meg kell adnunk, hogy melyik kontinens a pilótánk székhelye. Választhatunk Európa, Ázsia és Amerika között. Ez a választás tartós, tehát ha egyszer rábökünk Európára, onnantól kezdve nincs visszaút. Amennyiben új konti-

ÉRDEKESSÉGEK

Amennyiben az összes vezetési segítséget kikapcsoljuk, úgy elég közel kerülünk ahhoz az érzéshez, amit a való életben tapasztalnánk egy 6-700 lóerős bestia volánja mögött!

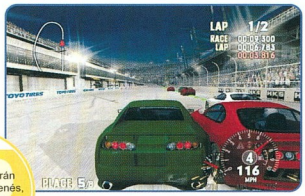
ÉRDEKESSÉGEK

Xbox LIVE-on keresztül a játék Multiplayer része fenomenálisra sikerült! A kiváló hangulat beleng minden futamot!

nenst szeretnénk székhelynek, új vezetői profilt kell létrehoznunk.
Túlságosan megijedni nem kell, mert egetrengető hatásai nincsenek ennek a választásnak. Rövidtávon viszont fontos, mert befolyásolja például a járművek árát! Amennyiben például Európában van a székhelyünk, akkor az amerikai és ázsiai autók drágábbak lesznek, és fordítva is. Ez tényleg csak a karriermód elején lesz fontos, mert mikor később magasabb A vagy S osztályos gépek vásárlására adjuk fejünket, akkor bizony régiótól függetlenül szemérmetlenül magas árakba botlunk majd lépten-nyomon.
Az, hogy hol van a székhelyünk, befolyásolja az autók „Rarity" (ritkasági) értékét is. A jó szolgálatot tevő logika ismét diktál: Amerikában magasabb a ritkasági faktora egy európai, vagy távol-keleti autónak, mint egy detroiti benzintemetőnek. Ez nem csak poénból van beépítve, ugyanis minél ritkább járgánnyal teljesítjük a versenyeket, a szervezők annál több bónusz pénzt csapnak hozzánk a végső elszámolásnál. Túl sok értelme nincs, de ez csak a hasznunkra válik, úgyhogy nem siránkozunk. A régió kiválasztása után megkapjuk a 23 ezer kreditünket kezdőlökетnek, és már indulhatunk is az autószalonba. Nem sok választási lehetőségünk lesz, mivel eléggé szűkösek az anyagi lehetőségeink. 20-21,000 egységért már igen normális verdákat lehet venni. Érdemes rámenni azokra a példányokra, amelyeknek a gyorsulása és végsebessége a legjobb. (Mivel európaiak vagyunk, ezért a 3.2-es Audi TT-t ajánlom kezdésnek!)



Rendben. Alattunk van egy - viszonylag - normális gépezet, most már csak az a dolgunk, amiről a játék maga is szól: versenyeket kell nyernünk. A karrierünk elején ez még nem jelent majd túl hatalmas gondot, de később már igen komoly fejfájások árán leszünk csak képesek legyőzni az ellenfeleinket.



ÉRDEKESSÉGEK
A tuningolás során változik a megjelenés, a menetteljesítmény, de még az autó hangja is!

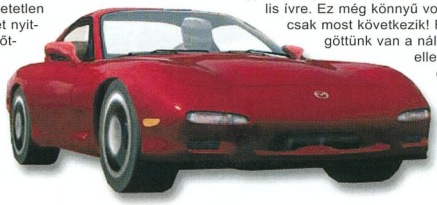
Különböző, kettőtől sok versenyt számláló kupákon kell részt vennünk a Career mód során. Ezek a versenysorozatok tulajdonképpen a megkötésekről szólnak: „Csak D osztályú autóknak", „200 lóerő alatti versenyzőknek", „Ford Mustang kupa", „Ferrari viadal", „Összkerék meghajtásúak grand prix-je". Most leírtam ötféle restrikciót, de képzeljük el, hogy körülbelül tíz-tizenötször ennyi fajtája van a versenyekre való feliratkozás korlátozásának. Ezért is hangsúlyoztam az elején, hogy nem túl szerencsés egyetlen autóba ölni az összes megspórolt kreditünket, mert könnyen megeshet, hogy a több tucat kategóriának indított viadalokból csak négyen tudunk indulni. Fontos, hogy valamilyen szinten minden verdánk szinten legyen. Egy-egy versenysorozatot megnyerve ajándék fogad minket: nyereményautó! Ezek általában nem éppen csúcsteljesítményű fenevadak, azonban eddig elérhetetlen versenyeket nyitnak meg előttünk! Ez a része tökéletesen van felépítve a Forza Motorsportnak! Logikusan, ahogy haladunk, úgy válnak elérhetővé azok a komoly autók, amelyek a szintlépésekkel (megszerzett nyeremények alapján) unlockolt futamokhoz szükségesek!



Ötszintenként kapunk új járgányokat a garázsunkba, és ezeket - a lehetőségekhez mérten - becsüljük is meg. Ne adjuk el őket csak azért, hogy a Mitsubishi Lancer Evo VIII-ast maximumra tuningoljuk, mert lehetséges, hogy egy komoly megkötésekkel versenyen pont azzal indulhattunk volna! Mondjuk az ötödik szinten, amikor már van egy kis pénzünk, és választási lehetőségünk, elkezdhetünk taktikázni. Pattanjunk be a legerőteljesebb versenygépünkbe, és nézzük meg, hogy milyen versenyeken indulhatunk ezzel a járművel. Nagy valószínűséggel, ahova enged minket nevezni a játék, ott komoly ellenfelek lehetünk. Ez a karrier elején kiváló taktika, később azonban már egyre többet, és többet fizetnek a megnyert futamokért, így több autót is készenléti állapotra tuningolhatunk.

Sokszor előfordul majd, hogy egy-egy versenyen lesznek a miénknél gyorsabb, magasabb kategóriát képviselő autók is. Erre az eshetőségre is maximálisan fel kell készülnünk. A gyors ellenfeleket ajánlott az első-második kanyar tájékán megelőzni, ilyenkor a gép egy kicsit óvatoskodik, mi pedig nagyon könnyen bebújhatunk mellette az ideális ívre. Ez még könnyű volt, a neheze csak most következik! Rendben, mögöttünk van a nálunk sebesebb ellenfél. Nagyon óvatosan kell mozogunk az aszfaltcsíkon (könnyű ezt mondani, ha 300 km/h-s tempóval csoszo-





Profitmaximalizálás

Mint ismeretes, a Forza Motorsportban egy szép nagy raklap vezetési segítség van beépítve annak érdekében, hogy az elején még rutintalan, szimulátorokkal ismerkedő játékosok is boldoguljanak valamennyire a versenypályákon. Arról is szól a fáma, hogy egyes könnyítések százalékot vonnak le a versenyek végén kiérdemelt jutalompénzből! Abban mindegyik segítség megegyezik, hogy ha kikapcsoljuk őket, akkor viszont komoly plusz százalékokat kapunk a futamokat követő végelszámolások során! A maximális bónusz összeg (kapaszkodni) +100%. Minden könnyítés kikapcsolva, az ellenfelek AI-ja maximumon, vagyis igencsak kőkemény dolog így játszani! Mindenki igyekezzen megtalálni azt az egyensúlyt, amely a legjövedelmezőbb, ugyanakkor nem túl nagy falat!

gunk...), mert nagy valószínűséggel végig egy másodperces közelségben lesz tőlünk a másik gép, és csak arra vár, hogy az egyik kanyarban hibázzunk. Ekkor az ellenfél AI-ja simán letér az ideális ívről, ami után egy röpke kifékezéssel le is előz minket. Erre oda kell figyelni, mert ilyenkor már nem tartjuk fel, a saját tempóját tudja autózni, és könnyen elhúzhat előlünk.

Az AI még az utolsó körökben is veszélyes. Ilyenkor - úgy látszik - sokkal rizikósabb helyzeteket is bevállal annak érdekében, hogy minket maga mögött tudhasson. Előfordult, hogy egy romhalmazzal vezettem a versenyt, szó szerint egyetlen egy kanyar volt a célegyenesig, amikor is az ellenfél egy jól irányzott lökéssel kipördítette a kocsi farát, mire



én a falba rohantam, ő pedig nyert. Nagyon fontos, hogy az alacsonyabb kategóriákban való csatározások során alaposan kiismerjük az AI-t, mert ennek ismeretében a komolyabb autók volánja mögött is ki tudjuk védeni a támadásokat.

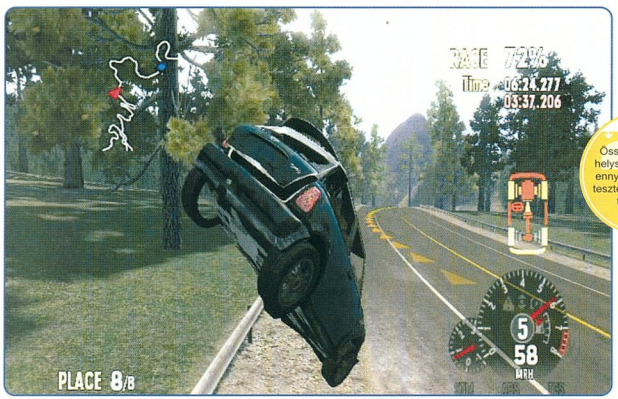
Remek képet kaphatunk akár már a futam előtt is arról, hogy mennyit tudunk nyújtani a többiekkel szemben, ha előtte megnézzük, hogy kik lesznek az ellenfeleink. A járgányok neve mellett ott lesz még az is, hogy milyen osztályba vannak besorolva, így saccolhatunk egyet. Akik némileg direktebb tippet szeretnének, ne menjenek a legelső bukmékerhez, hanem csak simán indítsák el a futamot. Ahogy betöltötte az Xbox a versenyt, már láthatjuk is a rajtfelállást. Ezt egy szimulált időmérő edzés alapján lőtte be a program. Vette az autók adatait, az adott pályát, és lefuttatott töltés közben egy röpke kis tesztet, hogy kinek, hol a helye.

Ez már azon nyomban indikálja, hogy milyen esélyekkel vágunk neki a konkrét GP-nek! Amennyiben a rajtrács első két helyének valamelyikéről indulunk, úgy nagyon pocsék versenyteljesítményt kell nyújtanunk ahhoz, hogy elveszítsük a megmérettetést. Azt gyorsan hozzáteszem, hogy természetesen egyáltalán nem garancia a győzelemre a Pole pozíció! Ügyes, taktikus versenyzéssel akár a középmezőny ötödik, hatodik helyéről indulva is lehet futamgyőzelmet aratni, ehhez viszont tényleg nagy odafigyelés szükséges.

ÉRDEKESSÉGEK

Állíthatjuk autónk alvázmagasságát, de ha túl alacsonyra lőjük be, úgy könnyen megsérülhetünk a kerékvetőre hajtva!

Nagyon fontos egy utolsó dolgot leszögezni. Gondolom, mindenki emlékszik még a Richard Burns Rally-ra. Kinek, menynyi idő kellett ahhoz, hogy ne zúgjon bele minden második árokba az autójával? Nekem például elég sokáig tartott kiismerni az irányítás rejtelmeit, nem hiába, árkádjátékokon nevelkedtem. Csakúgy, mint a RBR, a Forza Motorsport is elsősorban szimulátor. Nem jelentem ki róla kategorikusan, hogy „maximálisan élethű vezetési élményt nyújt", mert eleddig csak a GTR volt képes ezt a mondatot kicsikarni belőlem, de a segítségeket kikapcsolva ténylegesen valami szimulációfélét tapasztalhatunk kezeink között. Ennél fogva nem működik majd a Need For Speed Undergroundban felszedett rutin, hogy „fékezés nélkül, a szalagkorlátról a vasat lehámozva végigcsúszok a kanyaron" technika. Ez már csak azért sem működne, mert egy erősebb koccanás simán tönkre teheti például a kormányművet, és ugyebár elég nehéz megnyerni úgy egy versenyt, hogy közben az autó folyamatosan balra húz... De említhetném azt a tényt is, hogy itt a fű és a kavicságy már nem csak dizájnelem, hanem ugyanazt a feladatot látják el a Forza Motorsportban, mint a való életben: pofátlanul lelassítják az autókat. Egy-egy kisebb sikánt még levághatunk, de egy komolyabb kisodródás bizony olyan mértékű lassulást von maga után, hogy a versenyt akár elkönyvelhetjük kudarcként is, mert onnan már nem kerülünk vissza az első helyre.



ÉRDEKESSÉGEK

Összesen tizenhét helyszínen, többször ennyi pályavariáción tesztelhetjük vezetési tudásunkat!

A Forza Motorsport részleteivel még oldalakat lehetne megtölteni, úgy, hogy akár egy képpel sem foglaljuk a helyet! Minderre sajnos nincs lehetőség, a játék legnagyobb részét Nektek kell felfedeznetek. Találjátok meg a helyes beállításokat, válasszatok jó gumit, megfelelő autót, és az Endurance versenyeken megfelelő boxstratégiát! Mindenkinek kellemes órákat kívánok a csodálatos Forza Motorsport társaságában!

Dante





AREA 51

AZ 51-ES KÖRZET A KIFOGYHATATLAN ÖTLETEK TÁRHÁZA, MÁR JÓ NÉHÁNY JÁTÉK, FILM, REGÉNY TÖRTÉNETE JÁTSZÓDOTT EZEN A KATONAI BÁZISON. EZÚTTAL A JÁTÉKOSOKNAK ETHAN COLE SZEREPÉBEN KELL ALÁMERÜLNIÜK A POKOLBA, HÁROM TÁRSÁVAL, MITCH CRISPY-VEL, JACK MCCAN ŐRMESTERREL ÉS ANTHONY RAMIREZ KAPITÁNNYAL EGYETEMBEN, HOGY MEGKERESSÉK A DELTA CSAPATOT, AKIK EGY RIASZTÁS MIATT MENTEK LE, ÉS KÜLÖNÖS MÓDON SOSEM JÖTTEK VISSZA...

INFO BOX

Kiadó:
Midway Games
Fejlesztő:
Midway Games Austin
Hivatalos honlap:
www.area51-game.com

Megjelenés:
2005. május 20.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

\+

Nagyon jó hangulat, mutáció, korlátlan lehetőség mutáns és ember alak közötti változtatásra...

\-

Ha egy játéknak nincsen minden eleme rendesen kidolgozva, a végére ellaposodik.

PS2 - XB

PLATFORMOK

Welcome to Dreamland

Az átvezető videó után az első dolgod a gyakorlás lesz. A fontos tárgyakat, dolgokat mindig egy zöld nyíl fogja jelölni, és ha közel vagy hozzá, még a távolságát is láthatod. Kövesd a másik katonát, menj a fegyvertartóhoz, nyomj X-et, az embered automatikusan elrakja a benne lévő stukkert. Először a célzást kell gyakorolni, R1-el lődd ki a célpontokat, ha kifogynál, menj a fegyvertartóhoz, vegyél fel újabb adag töltényt, és az X-szel tölts újra, majd folytasd a gyakorlást (R2-vel lehet célozni). Amikor kész vagy, kövesd a társadat, az X-szel vedd fel a szobában a gránátokat, utána menj a hullához. Scanneld be a következő módon: a fegyverváltás gombjával (háromszög vagy kör) keresd meg a scannert, célozd be a kezet és tartsd nyomva az R1-et. Menj be a nagy ajtón, a leszakadó gumiabroncsok és polc miatt ne is zavartasd magad, menj nyugodtan tovább, be az ajtón, itt viszont ne rohanj előre. Az ajtó enyhén kirobban a helyéről, magával rántva a pusztulásba az egyik társad is. Mivel a szabotőr azonnal tüzet nyit, ne menj előre, inkább csodáld meg a bump mappingelt falakat (magyarán bújj fedezékbe) és várd meg, amíg a társaid bekergetik a lőtér mellé. Menj utána, a polc alatt guggolva haladj (L2), majd a dobozok fölött ugorj el (L1). A legokosabb, ha nem rohanol le az ellenfeled, inkább az átugrott dobozok után guggolj le és hagyd, hogy hátra meneküljön. Ezután szép lassan fedezékből fedezékbe bújva haladj utána, egészen addig, amíg teljesen hátra nem menekül, egy robbanékony hordó mellé… Rohanj az oszlop mögé, hajolj ki és egy hordóra célzott lövéssel küldd a másvilágra a fickót. Pontosabban a földönkívüli másvilágra, mert nem valószínű, hogy ez a zöldvérű lény ember volt. Ha kész vagy, menj a liftekhez, a társaid már várnak.

ÉRDEKESSÉGEK

Az igazi 51-es körzet (Area 51) egy Las Vegastól 144 kilométerre lévő katonai létesítmény. A körülötte lévő nagy felhajtást két dolog okozta: az egyik az volt, hogy a kormány titkos kísérleteket végzett itt, a másik pedig egy bejelentés volt, miszerint egy UFO-t rejtegetnek az egyik hangárban.

Deep Underground

A liften lefelé menet szembesülhetsz a pokollal: a fogva tartott emberek - akiknek a közelében a védőöltözet nélküli orvosok meghalnak - a halottakat valamiért azonnal elégetik, miközben próbálják kordában tartani a rabokat, akik folyton megpróbálnak kitörni. Itt valami tutira nincs rendben.

The Hot Zone

Ezek ellenére ne hagyd, hogy a főnökeid csalódjanak benned. Csinálj valamit!



Ahogy leértek, különös mutánsok támadnak meg titeket. Élvezd ki, hogy (még) vannak társaid, inkább maradj hátul, hagyd a többiekre a piszkos munkát, csak ha valaki a közeledbe érne, akkor eliminálod (a társaid sebezhetetlenek, ne féltsd őket). Menjetek tovább, néhányan szembe jönnek útközben, egyszerűen végezni lehet velük. [Jutalmad: SMP-töltény]. Végezz az ablakot betörő mutánssal [pisztolytöltény]. Indulj tovább, nyírd ki az égő mután-

sokat [pisztolytöltény, hátul az Area-51 játékgép mellett élet, SMP, SMP-töltény, asztalnál pisztolytöltény, asztalon Top Secret akta - ezeket mindig scanneld be]. Menj tovább, a bal analóg lenyomásával kapcsold be a lámpát. Öld meg a mutánsokat, ha szükségét érzed, bújj fedezékbe, onnan nyugodtan lőheted őket. Ilyenkor figyelj arra, hogy ne lopózzanak a hátad mögé. Az asztalon találsz egy hullát, scanneld be, de előbb lődd le a mutánsokat, akik megtámadtak [a szekrényeken élet, SMP, SMP-töltény, így ebből már kettőt tudsz használni egyszerre, pisztolytöltény]. Menj végig az irodákon, itt újabb ellenállásba ütközöl (vigyázz, a tetőn jönnek!). Menj tovább, a szétnyíló ajtónál vigyázz, két mutáns neked fog ugrani [kanapén Top Secret]. A következő ajtó után elkezdenek áramlani a magasból, ne maradj hátul, rohanj a társaid után, ők majd gondoskodnak a mutánsokról. Kerüld el a sarkokat, mert ott könnyen beszoríthatnak, és nagyobb nehézségi szinten nincs túl sok esélyed kijutni. Egyszer megpróbáltam a sarokból lőni őket, de annyian jöttek, hogy először kifogyott az SMP-, majd a pisztolytöltényem, úgyhogy puskatussal próbáltam megállítani a folyamatosan özönlő mutánsokat, és nemsokára holtan rogytam össze. Mivel áram még mindig nincs, kiadják az ukázt, hogy az egyik cimbivel keresd meg a generátorszobát. Kövesd a társad, a lépcsők előtt lesznek egy páran, de fölfelé nyugis lesz az út. Kárpótlásul, amikor fölérsz, meglátod, hogy a lenn maradt



társaidat megtámadták. Szedjél le pár monsztát és menj tovább, keresztül a folyosón, utána be a szétnyíló ajtón. Menj a terem közepébe, ahol a két sor között nagy hely van, itt kell átkelni, ami nem lesz egyszerű, mert a cikázó áram elég veszélyessé teszi a sétát. Amikor jön egy fénycsóva, minél gyorsabban kerülj ki, ugyanis az érintése azonnali halált okoz. Amikor lent közelít egy, ugord át, amikor fent, akkor gyorsan guggolj le, Ha kettő jön egyszerre az elég kellemetlen, ilyenkor ugorj hátra és imádkozz, hogy mögötted ne jöjjön még egy. (Egyébként a gépek mögött van egy létra, de ott nem lehet fölmászni, mert előtte állandóan fénycsóva van.)



Miután átmentél a [földön Top Secret] létrán, mássz föl, menj el a gépek mellett, [hullánál élet] indulj balra, és az X-szel húzd meg a kart, ezután örömmel konstatálhatod, hogy újra van áram és a csóvák is eltűntek. Mássz (vagy ugorj) le és menj ki az ajtón, amelyen bejöttél. Videó jön, egy mutáns enyhén brutálisan kivégzi a rád váró társad. Nosza, bosszuld meg szerencsétlent. (Itt kezdhet elmúlni az örömöd, hogy vannak társaid, akik mindig megvédenek, sajnos kezd bizonyossá válni, hogy egyedül maradsz, hisz két pajtid már mostanra elpatkolt, pedig még csak a játék elején vagy.) Menj ki, majd le a megmaradt társaidhoz. A vezetőséget nem igazán hatja meg egy újabb emberük halála, nincs mese, tovább kell keresni a Delta Csapatot.



A szörnyek azonnal jönnek, őket is inkább hagyd a társaidra, bennük nem árthatnak, téged viszont egész könnyen kifilézhetnek, ha túl közel kerülsz hozzájuk. Kövesd a társaidat, pálya vége.

The Search

A szörnyikék már megint azonnal támadnak, a legegyszerűbb, ha hozzájuk vágsz egy gránátot, a társaid is ezt teszik. Amikor tovább indultok, a harc tovább folytatódik, ha nem lenne elég életed, surranj be az oldalsó szobába, addig a többiek lerendezik az ellenséget. Újabb feladatot kapsz: scanneld be a számítógépet a Comm Centerben. A hídról [SMP-ammo] látsz két pasast, kiderül, a csapatod tagjai. Menj át a hídon, utána be az ajtón - vigyázz a támadó mutánssal. Menj a keleti oldalon található géphez, nyomd meg az X gombot, új feladatot kapsz: jelentést kell küldened Ramireznek. Lépj a hullához, [SMP-ammo] az X-szel vedd föl az ID kártyát [szekrényeken Shotgun töltény]. Menj hátra, ahol azt tapasztalod, hogy az ajtót nem lehet kinyitni. Sipirc ki a szobából, ugyanis a plafonon lévő lyukból, és kintről folyamatosan áramolnak be az SMP-vel felszerelt mutánsok, és ha ott maradsz campelni, elég gyorsan megölnek. Amikor kimész, lődd le a kintieket, majd fordulj jobbra és vedd föl az életcsomagot, aztán kövesd a társaidat. Útközben égő mutánsok jönnek, de van bőven élet csomag, úgyhogy nem gáz. Az egyik társad kinyit egy ajtót, arra kell továbbmenni, mivel az eredeti út használhatatlanná vált a tűz miatt [a szekrényeken SMP + pisztolyammo]. Menj tovább, azonnal támadnak, ahogy belépsz az ajtón. Öld meg őket, vedd föl az élet csomagot, a halott SMP-s mutánsoktól a töltényt, majd scanneld be az üvegeket a földönkívüliekkel. A himbálódzó áramos vezetékhez ne menj túl közel, mert elég fájdalmas lehet, ha belerohansz. Amikor kimész, megint megtámadnak az SMP-sek (nekem sikerült összehozni azt, hogy kimentem, belém lőttek, én hátramenetbe kapcsolva kezdtem lőni őket és így sérülten mentem neki a vezetéknek), öld meg őket, aztán menj egyenesen a társaid után. Videó jön, újabb társad halálozik el - hiába, hullanak, mint a legyek. Ezúttal az új ellenfelek, a kis pókszerű izék által. Ha vége a videónak, akkor nézz le, azonnal kezdj el hátrafele rohanni, és egy hosszú sorozattal szabadulj meg a pókoktól. Ne hagyd, hogy szétszóródjanak, mert egyesével sokkal nehezebb megölni őket, igaz hogy nem sebeznek nagyot, de ilyenkor rendesen pazarolni kell a töltényt. Miután kész vagy, rohanj végig a folyósón, föl a lépcsőn, menj be a társaid után az ajtón. Itt is folyamatosan jönnek, de valamiért inkább a társaidat támadják, nem téged [health, shotgun ammo]. Amíg a lények a társaiddal vannak elfoglalva, menj ki az ajtón. A szembejövők ellenfeleket habozás nélkül lődd le, azok nem már fognak melletted szó nélkül elmenni, mint a bentiek. Kövesd a zöld nyilat, és ha nincs bekapcsolva a lámpád, akkor nyomd meg a bal analógot. Szerintem az a legjobb, ha mindig be van kapcsolva, főleg arra vigyázz, hogy a csata hevében nehogy kikapcsold véletlenül, főleg akkor ne, ha sötét van, mint például most. Valamiért elmegy az áram. Útközben, a lángok környékén feltöltheted az életed, a szemközti kijelzőn nyomj X-et, ekkor az ajtó kinyílik, de vigyázz, mert belépéskor neked ugrik egy mutáns [asztalon Top Secret, oldalt a szekrényeknél élet]. Vedd föl a kártyát, új feladatot kapsz: a kártyát add oda



Crispy-nek. Kövesd a nyilakat, útközben lődd le a beléd kötőket, majd lépj Crispy mellé, így automatikusan átadod neki a kártyát. A következő feladat: védd meg Crispy-t, amíg hackeli a számítógépet. Az időmérő el is indul, kicsit több mint fél percig kell tartanod a frontot. Egyszerű lesz, azt az alig több, mint 30 másodpercet szinte csukott szemmel is ki lehet



bírni, főleg, hogy Ramirez az ajtón belépőket azonnal elkezdi osztani. Ha valaki nagyon közel kerülne a géphez, Crispy is meg tudja védeni magát, bár ilyenkor megáll az időmérő. Ha készen vagytok, rohanj a többiek után.

They Get Bigger

Az első feladat a pályán röviden és velősen: ölj meg mindenkit. Ez egyszerű lesz. Hagyd, hogy a társaid előremenjenek és gyilkoljanak, te meg az ajtóhoz állva oszd az áldást. Ha forró lesz a helyzet, fordulj vissza. Amikor minden ellenfél meghalt, azonnal új feladatot kapsz: a darukapcsolókat kell aktiválni, amíg tiszta a terep. Gyorsan kell cselekednod, mert a földönkívüli utánpótlás folyamatosan érkezik. A lényeg, hogy folyton lépj oda az elpusztult ellenfelekhez, így a töltényed nem fog elfogyni (hacsak nem célzol nagyon kutyaütően), ha pedig túl nagy tumultus van egy hordó körül, akkor nyugodtan lőj bele abba, hiszen azokban robbanékony anyag van… Akár a létrán is felmászhatsz, csak ilyenkor vigyázz, hogy ne ess le, mert akkor jelentős mennyiséget veszthetsz el az életedből. Nagy valószínűséggel az életed se fog gyorsan elfogyni, ugyanis a pálya tele van életfeltöltő ampullákkal. Ha tiszta a terep, rohanj fel a rámpán, és aktiváld a daru gombját. A darué után egy másik kapcsolót is meg kell keresned. Ha bemész azon az ajtón, amely darukapcsoló közelében van, ott találhatsz egy Top Secret aktát. Vigyázz, mert itt a sötétben nagyon alattomosan támadnak az ellenfelek! A következő szigorúan titkos akta: mássz fel a létrán, indulj el a sárga gerendán az elágazásig (vigyázz, le ne ess!), ott menj balra, a szürke gerendák alatt menj el guggolva, ha itt balra fordulsz, már meg is látod. A gerendákon menj el a jobb oldali rácsig (tehát ne ahhoz, amely alatt a gomb van), és a jobb oldalán egyszerűen essél le. Lesz ott pár ellenfél, viszont kárpótlásul két shotgun vár rád, hozzávaló tölténnyel együtt. Érdemes mostantól ezt használni, egy közeli találat annyira betesz az ellenfeleknek, hogy akár egy találattal is végezhetsz velük. Ha kell élet utánpótlás, akkor menj be a lyukon, ott találsz ampullát, viszont ellenfél is vár rád. Menj tovább a folyosón, és nyomd meg a gombot. Vigyázz, mert a szörnyek fel tudnak ugrani ide, és mivel haladnak a korral, shotgun van náluk. Nem kell sokáig kibírnod, mindenesetre, ha valaki közelít, akkor töltsd meg dupla adag ólommal. Miután mindenkit megöltél, ügyködésedet siker koronázza, mert felrobban a cuccos, melyet lepakoltál a daruval. Miután minden a levegőbe repült, vissza kell menni a többiekhez. A korlátból kitört egy darab, ott kell leugrani, aztán rohanj arra, amerre a zöld nyíl mutat, ott találod a többieket. Útközbe jön egy-két ellenfél, végezz velük. Az átvezető videó után azonnal beugrik egy ellenfél egy kis mókázásra, lepd meg a dupla shotgun speciális lövésével (R2). Utána indulj el arra, amerről ez a szerencsétlen jött, mindenesetre kapcsold fel a lámpát. Mássz fel a létrán, miközben Crispy szenvedését hallgatod, nocsak, mégis életben maradt. Ahogy fölérsz a létrán, két pók támad rád, lődd le őket. A szellőzőben van egy lyuk, ott ugorj le. Crispy még mindig él, de mutáns lett belőle. Mutasd meg neki, hogy mi van a shotgunjaid csövében, megölése csak annyiban különbözik a többi mutánstól, hogy védőöltözetet visel, és így a szokásosnál több lövést kibír. [Lángoknál életpont.] Nyomj egy X-et a kék ujjlenyomat-érzékelőn. Beszélgetés következik a parancsnoksággal, akiket még mindig nem hat meg, hogy hullanak az embereik, mint a záporeső és kiadják a parancsot, hogy keresd tovább a Delta Csapatot. Menj be a kinyíló ajtón.

The Last Stand

A pálya mindenféle átvezető nélkül kezdődik, két shotgunos azonnal megtámad, úgyhogy legyél résen. A likvidálásuk után menj tovább, de figyelj oda, mert a legkülönfélébb fedezékek mögül ugranak elő a szörnyecskék. Scanneld be a tábla bekeretezett részét. Menjél le, ott is várnak rád szeretettel, shotgunnal a kezükben. Miután végighallgattad a hang vake-



rolását, nyomd meg a gombot. Újabb feladat, újabb előugró mutáns. Lődd le és indulj el. Megvan négy cimbi, gondolom, nagyon örülnek neki, hogy kemény embert küldtek a megmentésükre. Helyezkedj lőállásba, sok földönkívüli mutáns érkezik a vesztőhelyre, ne okozz nekik csalódást. Egy idő után azt a feladatot kapod, hogy míg a többiek feltartják a mutánsok offenzíváját, addig keresd meg a közelben lévő turretek lőszerét, mert a szörnyikék meglehetős túlerőben vannak. Guggolásban araszolj föl a lépcsőn, menj végig, nyomd le az utadba kerülőket, majd X-szel vedd fel a töltényt. Indulhatsz megtölteni a két turretet. Változatlanul guggolva menj oda hozzájuk, hogy ne találjanak el annyiszor. Amikor a turrethez érsz, nyomj a jelen egy X-et. Ekkor az egyik társad bepattan a gépbe, és nekilát a mutánspopuláció megtizedelésének. Töltsd be a lőszert a másik lövegbe, abba is beugrik egy haver, így már elég nagy



Földi fegyverek

M-11 Scorpion pisztoly
A szokásos alapfelszerelés, kis sebzés, de jó sok töltény van benne, érdemes hamar lecserélni másra.

XM-32 Viper Assault Rifle
Ez viszont már elég gyors eszköz, a szokásos gépfegyver, nem sebez valami sokat, de mivel folyamatosan osztja az áldást, a folyamatos találatok sokat sebeznek az ellenfelen, és mivel kettőt is lehet használni belőle egyszerre, ha valaki jól tudja tartani a célon, elég tekintélyes sebzést érhet el vele.

M-170 Hammer Combat Shotgun
A gyilkos. Az elsődleges funkciója is nagyot sebez, a másodlagos mindenkit azonnal lesöpör a lábáról. Hát, ha még kettőt hordasz belőle…

Fragmentation Grenade
Sima frag gránát, ha sok ellenfél vesz körül, érdemes ezt használni, ez majd rendet teremt…

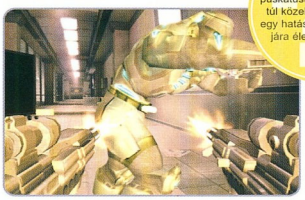
Sr-125 Wraith Special Purpose Rifle
A mesterlövészpuska. Halálos pontosságú lövések a kétszeres zoomnak köszönhetően, általában az ellenfelek maximum két lövéstől meghalnak. Az egyetlen bajom az volt vele, hogy nem jelöli pirossal az ellent, de ha sikerül befogni, akkor nem sok esélye marad a túlélésre.

XM-197 Jumpin' Bean Experimental Grenade
Egy kicsit nagyobb hatótáv, egy kicsit nagyobb sebzés, egyébként szinte ugyanaz, mint a másik gránát, de ha kinyitod az expert módot, akkor újabb extrákat kap.

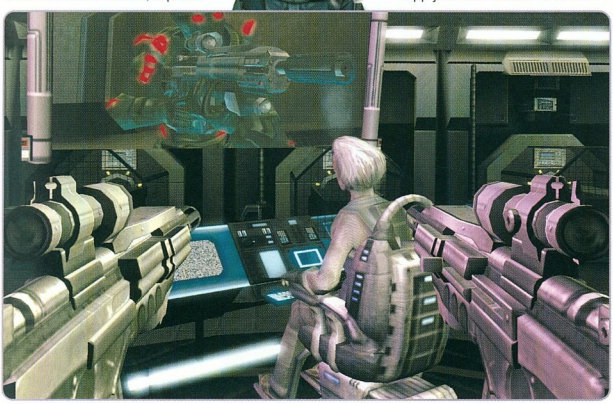
az előnyötök a mutánshordával szemben. Hosszú várakozás következik, bújj fedezékbe a többiek közelébe, ők majd megvédenek. Néhány mutáns mégis a közeledbe férkőzhet, ezeket kíméletlenül lődd le. Ha nagyon kime-



rülnél, menj hátra, ott van élet, shotguntöltény, de ha visszamész a lépcsőn, akkor ott a polcon van egy rahedli shotgun, meg SMP és életcsomag is. Ha lelohad az ellenfelek támadókedve a turretek miatt, akkor újabb feladatot kapsz. Indulj el a zöld nyíl felé, megint föl a lépcsőn, arra, ahova a turret-töltényért mentél. A fegyveres polcnál ne rohanj előre, ugyanis a mutánsnak most sikerült kitörni a vasajtó mögül, amelyet az előbb olyan bizalomgerjesztően döngetett, egyenesen feléd, repül. Lehetőleg még a levegőben kapd le, utána előjön még két shotgunos az ajtó mögül. Menj be, és a jelen nyomj egy X-et. Lódulj meg a nyíl felé, be a kiszakadt szellőzőrácson. Az embered automatikusan fölveszi a cuccot [top Secret a halott mutáns keze mellett]. Utána megint kövesd a zöld nyilat, menj be a társaid háta mögé, és a gépen nyomj X-et. Egy ideig várj, aztán amikor megkapod a feladatot, kövesd Chew-t, menj utána, és várd meg, amíg kinyitja az ajtót. Az új feladat: keresd meg a bombákat, és ha megvannak, szólj Chew-nak. Ahogy bemész az ajtón, egy mutáns rögtön neked ugrik. Tegyél róla, hogy ez legyen élete utolsó ugrása. Menj be balra a dobozok mellett, a pókot lődd le a két pókot és indulj el a dobozok között. Sétálj a bombához, vedd fel az X-szel, fordulj meg és komótosan lődd szét a pókokat meg a mutánsokat. Ne hagyd, hogy a pókok szétszóródjanak, ilyen kis helyen nagyon gyilkosok tudnak lenni. Utána a pallón menj át a másik oldalra és menj vissza Chew-hoz. Kövesd, majd amikor megáll, akkor a szokásos jellel add át neki a bombát. Várd meg, amíg elhelyezi, majd rohanj a turrethez. Útközben jön egy mutáns, azt lődd le. Nyomj a turreten egy X-et és lődd szét a zöld nyíllal jelölt bombát. A nagy bumm után szedd szét a mutánsokat is. Ha mind elfogyna, akkor automatikusan kiszállsz a turretből. Indulj a többiek után, ekkor elkezdődik a videó, amelyben minden rosszra fordul. Egy óriási mutáns jelenik meg (a szokásos sok szem, az óriás, muszklis alkat, ahogy egy főmutánsnak kinéznie kell), a társaid azonnal tüzet nyitnak rá, de az meg se érzi, csak egy kicsit felhergelik a neki szúnyogcsípés-sorozatnak számító géppuskalövések. Négy karcsapására négy társad fekszik el. Túl későn érsz oda, már csak a hullákat látod, de Chew csodával határos módon felkel. Az biztos, hogy ez a monszta elég rendesen visszafizetett a megölt haverjaiért. Együtt indultok el az egyetlen megmaradt társaddal, vissza a bázisra. Már a liften vagytok, de a dolgok szokásos módon megint rosszra fordulnak. Épp jelentést tesztek a főnök-







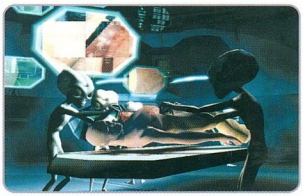
minél gyorsabban lődd le. Mássz fel a deszkán a dobozok tetejére, menj a dobozokon a függőleges rács másik oldaláig, ott ugorj le, ségnek, hogy csak ketten maradtatok, de ezt le is kellett volna kopogni. Ugyanis a lift leszakad, Chew bezuhan a mélységbe, te a lift korlátjába kapaszkodva esel utána. Mindenki döntse el, hogy szerinte melyik a rosszabb, mindenesetre Chew meghal, téged pedig megfertőznek, miközben kábultan fekszel. Te is mutáns lettél. Egy közülük.

One of Them

Mutáns vagy, nézzük a jó oldalát. Nincs szükséged lámpára és fegyverre (OK, de akkor az ellenfelek miért használnak?). A jobb analógkar lenyomásával akkorát ütsz, hogy az ellenfelek azonnal meghalnak. Nem rossz teljesítmény, ha azt nézzük, hogy eddig néhányuk két dupla shotgunlövést megevett, mire jobblétre szenderült. Öld meg a többi mutánst (piroskén látod őket), ha kész vagy, leeresztenek egy létrát, azon mássz föl. Menj be a terembe és üss ki ott is mindenkit. Ha jól körülnézel, akkor láthatod, hogy itt volt a biztonságiak megfigyelőpontja. A földön fekvő halott biztonsági őrből ítélve itt már nem fognak figyelni semmit... Mássz le a létrán (a földre festett „caution" feliratnál van, az ajtó közelében), vagy ugorj le, tökmindegy, nem sebződsz az eséstől. Ódalent is verjél szét mindenkit. Hát igen, ahol a mutánserőiddel verekedni kezdesz, ott nem lesz pontozásos győzelem... Mássz fel valamelyik létrán, odafent is van élet, bár valószínűleg ezen képes-

TIPPEK

Használd gyakran a puskatust (R3), ha valaki túl közel kerül hozzád, egy hatásos ütés a pofájára életmentő lehet.



ségek mellett nem lesz szükséged rá. Menj be hátul a liftbe és nyomd meg a gombot. A liftből kiszállva indulj jobbra, de vigyázz, mert a kanyar után kiugrik a szellőzőből egy szörny, de nem megy sokra a meglepetésszerű csapással, egy balhoroggal küldd vissza oda, ahonnan jött. Ha kell életpont-utánpótlás, akkor egy laza mozdulattal zúzd be a másik szellőzőajtót. Miután mindenkivel végeztél, menj a második szinten a halott muksóhoz. Az ajtó a hulla mögött kinyílt, menj be és nyírd ki a mutánst, aki a többihez hasonlóan egy hullából lakmározik. Menj jobbra, az átvezető után menj jobbra, öld meg az SMP-s mutánst, majd irány be az ajtón. Odabent is verj szét mindenkit, de vigyázz, az ellenfélnél SMP van. Az egyik háttal áll neked, ne hagyd, hogy megforduljon, a harmadik egy sima mutáns. Ha rajtad kívül már mindenki halott, akkor kövesd a zöld nyilat. Lépj be a gépbe, és ekkor elkövetkezik a játék legszomorúbb pillanata (a társaid halála mellett persze), a gép megállítja a mutációt. Sajnos nekem a folyamat után eltűnt a dupla shotgunom, de egyébként minden rendben, úgyhogy keresheted a másik liftet, amely kivisz ebből a pokolból. Indulj balra, az ajtó felé, ekkor kiderül, hogy nem volt velünk annyira kegyetlen a sors, a felfelé nyílgombbal bármikor váltani lehet mutáns és ember között. Amikor az ajtóhoz érsz, újabb átvezető következik, Dr. Cray üzen, hogy minél gyorsabban keresd meg. Puff... Ennyit arról, hogy megkeresed a liftet és nyugiban, félmutánsként hazamész. A földön van

egy Top Secret akta, szedd fel és menj ki, készülj, elég nehéz harc vár rád. Ahogy kilépsz, neked támad egy rakat SMP-s és még mielőtt megölnéd őket, jön az erősítés, aztán még egy adag, így összesen vagy húsz ellenfelet kell szinte egyszerre eltenned láb alól [a folyosón Top Secret akta]. Menj be az ajtón, ahol a katonák kijöttek. Nyírj ki mindenkit [Top Secret a jobboldali falnál a földön], majd vedd fel a nyíllal jelölt kártyát. Indulj el a zöld nyíl felé, útközben a hullából újratöltheted a Mutagened. Amikor kimész, a doki megint üzen, Majd menj tovább. Nemhiába van itt checkpoint, amikor kimész, lesz megint két SMP-s, a lift közelében meg újfajta mutánsok, akik falon másznak, úgyhogy jó móka lesz. Menj be a liftbe.

Internal Changes

Szállj ki a liftből és fordulj jobbra. Az SMP-sek egy mutánst üldöznek, úgyhogy azzal nem kell törődnöd, velük annál inkább. Menj végig a folyosón, vedd fel a Top Secret dossziét. Menj vissza az elágazáshoz. Újabb adag katona érkezik, erőszeretettel használnak gránátot, úgyhogy figyelj oda. Utána menj be az ajtókon, egyenesen a terem végébe, szembe az ajtóval. Mozi. Menj balra, a videóban látott helyre még nem lehet bemenni [szekrényen SMP és shotgun töltény]. Menj be az ajtón. Videó. Ismét harcolnod kell az életedért, egy csomó mutánst rád küldtek. Öld meg őket, a legegyszerűbb, ha shotgunnal teszed. Miután kész vagy, scanneld be a hullát [hátul, az asztal jobb oldalán élet, SMP-töltény, a kikötözött mutáns jobb oldalán piszolymuníció, élet]. Nyugodtan tápold magad, utána nyomd



meg a rács bal oldalán a gombot, ekkor lejön a lift. Indulj felfelé, menj hátra, nyomd meg a gombot, a lenti ajtó kinyitódik. Menj le a lifttel. Indulj a lezárt ajtóhoz, Cray megint üzen. Irány a most kinyitott ajtó. Menj be a következő terembe [kiszívható hulla], menj végig a folyosón, ölj meg mindenkit, fel a lépcsőn, be az ajtón, de ne rohanj előre, mert bekövetkezik egy robbanás. Amikor bemész, a bal oldali folyosóra dobj egy gránátot, az remélhetőleg kinyírja az ott tartózkodókat, ha nem, minél gyorsabban lődd le őket. Utána indulj jobbra és végezz azokkal is, akik ott vannak. Vedd föl a náluk lévő cuccokat és indulj előre. Gondolom, nem árulok el nagy meglepetést azzal, hogy onnan is támadni fognak. De most szerencsére csak balról.

TIPPEK

A kihajolást se felejtsd el használni, gyakran egyszerűbb egy oszlop mögül kihajolva leszedni az ellent.

Szokd meg a gránát használatát, az elég rendesen szétosztja őket ahhoz, hogy a robbanás után már csak kicsit kelljen lövöldöznöd (vagy egyáltalán nem). Menj be az ajtón, Cray ismét üzen. Menj jobbra, megint támadnak, ők is használják a gránátot, add vissza a kölcsönt. Utána időmérő indul, van 3 perced, hogy megkeresd a c4-est, mielőtt robban. Menj az ajtóhoz, vágj be egy gránátot, majd ugorj hátra, az ajtó becsukódik, várd meg a robbanást, menj vissza és lődd szét a maradékot. Ha mindenki meghótt, nyomj X-et a c4-en [a halott mellett Top Secret akta]. Menj be a reaktor mögé, szedd le az ott várakozó SMP-st, vedd föl az életet. Menj be az ajtón, a doki megint üzen és kinyitja az ajtót. Menj be, szállj be a liftbe, és nyomj X-et a jelzésen.

Life or Death

Menj balra, a földön kiszívható hulla [a halott katonánál gránát és SMP-ammo]. Indulj jobbra [Top Secret], a folyosót felrobbantják, így arra nem tudsz továbbmenni. Az ajtónál Cray üzen és ki is nyitja azt. Indulj le a lépcsőn, a halott katonánál mesterlövészpuska van tölténnyel, alul pedig élet. Ezután jön a játék egyik legnehezebb része. Ha akarod, használhatod a mesterlövészpuskát, de most nem ajánlom. Inkább kezdj el rohanni, és shotgunnal vagy SMP-vel takarítsd el mindenkit az utadból. Keresd meg gyorsan a liftet, menj föl rajta, odafent is ölj meg mindenkit, majd keresd meg az ajtót, és menj be rajta. Szívd ki a fertőzött hullát, ha kell, vedd fel az életpont-csomagot és indulj el a hídon, amelyet útközben felrobbantanak, úgyhogy arra nem menj föl a lifttel. Mássz föl a létrán. Vedd föl a hulla mellől a cuccot és indulj vissza a géphez. Menj le a lifttel, öld meg a pókokat, mássz föl a létrán. Nyomj X-et a gépnél, és öld meg a megjelenő katonákat. Miután meghaltak, mássz le a létrán, menj a lifthez, azzal pedig



föl. Sniperrel szedd le a katonákat. Mássz fel a létrán és nyomj X-et a jelzésnél. Amikor a mozgó gép alád kerül, ugorj rá, várd meg, amíg átmegy a másik oldalra és ugorj át róla a létrához. Mássz fel rajta, nyírd ki a katonákat és menj be az ajtón. Cray üzen, új feladatot ad, az időmérő egy percről indul. Kövesd a zöld nyilat (közben persze takarítsd el mindenkit az utadból), majd a négy jelzésnél nyomj X-et. Húzz ki onnan és ölj meg mindenkit. Menj legfelülre, scanneld be a búrát, majd indulj vissza lefelé, csak most a széttört részekre ugrálj, így eljutsz egy olyan helyre, ahol két élettöltő ampulla van. Ugorj át és menj be az ajtón, odabent öld meg a pókokat. Menj be a liftbe és nyomj X-et a jelen.



Dr. Cray

Menj balra, az elágazásnál előre, be az ajtón. Miután mindenkit kinyírtál, a nagy ajtó kinyílik, azon menj be. Itt találkozol Dr. Cray-jel, aki kiadja a parancsot, hogy tedd hidegre a támadó erőket. Ha mindenkit megöltél, akkor menj vissza a dokihoz. Ekkor új felada-

Földönkívüli fegyverek

Mason Cannon
A rakétavető földönkívüli változata, messzire tudja kilőni a nagy hatókörű, nagyot sebző lövedékét. Nem mindenki ellen hatásos, de ha kitapasztalod, hogy ki szereti, ki nem, akkor jó barátod lesz.

BGG Alien Weapon
A másik földönkívüli fegyverhez hasonlóan ezt se használtam sokat, de az internetező társadalom szerint ez is nagyon jó fegyver. Ami igazán tetszett benne, az az volt, hogy örök tölténye van, ha kifogy, várj egy kicsit, utána megint lődözhetsz vele.

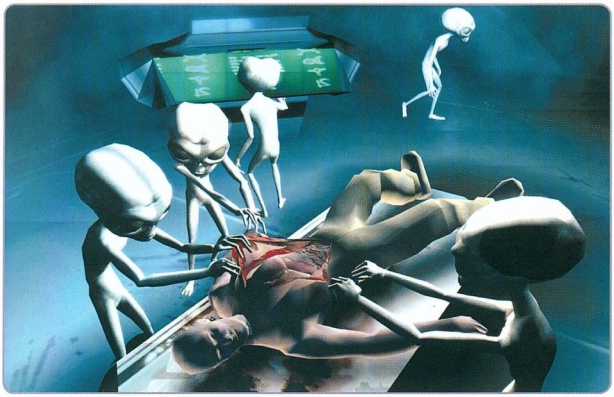
tot kapsz. Menj fel a lifttel, be az ajtón, utána hátra. Az átvezető után menj be az ajtón, öld meg a mutánsokat. Scanneld be a mutánst, új feladat. Kövesd Victort, és szállj be a gépbe. Miután újra kinyílik az ajtaja, vedd föl a lila tárgyat, és kövesd Victort a laboratóriumba. Az ajtó berobban, Victor meghal. Öld meg a támadókat. Menj be Cray-hez, tedd be a nyíllal jelölt helyre a lila tárgyat, utána nyomd meg a gombot. Szállj be a gépbe. Miután kiengednek, ölj meg mindenkit, aztán kövesd a nyilat. Az átvezető után szállj be a liftbe, és indulj el vele.

Hatching Parasites

Scanneld be a kék tárgyat, és indulj el. Vedd fel a kártyát, ezután megnyomhatod a gombot, amit eddig nem lehetett. Menj be a kinyíló ajtón, öld meg a két mutánst és mássz le a létrán. Nyomd meg a számítógépen a gombot, a lézer felrobbantja az ajtót. Menj be oda [Top Secret az asztalon]. Menj tovább és öld meg a katonákat. Menj tovább, be az ajtón, öld meg a mutánst. Nyomd meg a számítógépen a gombot, majd kövesd a zöld nyilat. Menj fel a lifttel és vedd fel a kártyát. Menj tovább, be az ajtón, ölj meg mindenkit, majd



menj fel a lépcsőn. Legfelül nyomj X-et a gépen, majd menj egy szinttel lejebb és az ott található gépen is. Ölj meg mindenkit, utána kövesd a zöld nyilat. Odafentről hárman támadnak, vágj hozzájuk egy gránátot. Menj be a járaton, amelyikre a nyíl mutatott. Öld meg a kis mutánsokat és menj tovább.



Project: Blue Book

Menj a lyukhoz. Lődd ki magad alatt a rácsot, majd nyírd ki a két katonát. Beszélj a haldokló val, kinyílik mögötte az ajtó, ott menj be. Nyomj X-et a jelen [odalent az életek mellett Top Secret]. A kinyíló ajtón menj be.

Lődd le a katonát. Menj az UFO alá, középre, ekkor az beszippant magába. Odabent nyomj X-et a jelzésen, majd scanneld be a kijelölt cuccot és menj ki, ahogy bejöttél. Odakint nyomj a gépen X-et, az UFO kilövi a kellemetlenkedő katonákat és még utat is csinál neked fölfelé. Menj fel, lődd le a katonát, menj tovább, ott is ölj meg mindenkit [Top Secret]. Menj föl a lépcsőn, takarítás, tovább, be az ajtón. Menj körbe, végezz mindenkivel, a folyosó végén nyomj X-et a gépnél. Indulj vissza, lődd ki a turretet, ugorj az UFO-ra, onnan le a korlátra, utána a földre és menj hátra az életpont csomagért. Ha ez megvan, ugrálj el a liftig és menj föl vele. Ölj meg mindenkit, menj fel a lépcsőn és be az ajtón. Menj végig a termen, öld meg a két katonát. Menj le a lépcsőn és öld meg alul az ellenfeleket. Menj be az ajtón.



Lies of the Past

Menj a konzolhoz és aktiváld a gombot, hogy kinyisd az ajtót. Öld meg a katonákat és menj be az ajtón [balra a falmélyedésnél élet]. Menj be a terembe, öld meg a három katonát és vedd fel a földönkívüli fegyvert [a másik ajtóban shotgun és élet]. Menj be az ajtón, a tüzes rész felé. Nemsokára elérsz egy kapcsolóhoz, amelyet még nem tudsz használni. Menj a lépcsős részhez, melynek az alján a nagy elektromos izé van [lépcső alján élet]. Menj le a lépcsőn, ölj meg közben mindenkit, menj egészen addig, amíg eljutsz a kapcsolóteremig. Öld meg a katonákat, és menj be a terembe. Menj az irányítópanelhez és nyomd meg a gombot, hogy beszélni tudj Bridges-szel. Elég zavaros a vétel, ezért a négy zavaróadót el kell pusztítanod. Mindegyik ott van a falon, a nagy elektromos gépezetnél. A gép körül energiagömbök vannak, ahhoz közel találod a falon a zavaróállomásokat. Ezeket kell szétlőni. Menj ki a kapcsolószobából az elektromos gépezethez, innen kettőt szétlőhetsz. Menj fel a lépcsőn, ott van a harmadik. Öld meg az ellenfeleket, a katonatisztekre figyelj oda. Menj tovább, ott lesz a panel, amelyet eddig nem tudtál használni. Most már tudod. Nyomd meg, ekkor leengednek hozzád egy létrát. Mássz fel rajta, innen lelőheted a negyedik zavaróadót is. Mássz le a létrán, öld meg a katonákat és a tiszteket, utána menj vissza a kapcsolóterembe. Aktiváld a kapcsolót, hogy beszélni tudj Bridgesszel. Menj ki a teremből, le a lépcsőn, utána be a nyíl által megjelölt ajtón. Amikor kinyílik az ajtó, két tiszt jelenik meg, vágj hozzájuk egy gránátot üdvözléskép-pen. Menj végig a termen, ölj meg mindenkit [bal oldali ajtó mögött élet]. Gyilkolj tovább, amíg el nem jutsz a lifthez. Menj fel vele, menj jobbra a tárolóhelyiséghez, ott van élet és Mutagen. Innen lődd a tiszteket. Miután az ellenfelek elestek, menj ki, és kezd el keresni a két elemet. Menj a TV-hez, amikor keresztül mész a holdon készült képen, menj jobbra és vedd föl az elemet. Vidd



a Lunar Landerhez és ott tedd le. A Lunar Landernél állj szembe a Földdel, ha rézsútosan nézel, meglátod az autót. Az elem ott van a közelében, vedd föl és helyezd le a Landernél. Menj vissza a panelhez, amely a tárolóhelyiség közelében van, aktiváld, ekkor a Lander felemelkedik. Újra menj vissza a tárolóhelyiséghez, megint jönnek felülről. Amikor tiszta a terep, akkor mássz föl a létrán a Landerre és ugorj a sárga kötélzetre, menj végig rajta, majd ugorj le balra, a sárga mellvédes pallóra. Menj be az ajtón, öld meg a katonákat. Beszélgetés. Amikor elmegy a dumapartnered, öld meg a két tisztet és menj be a liftbe.

A roswelli baleset

Állítólag 1947-ben egy lezuhant UFO roncsait találták Roswellben, az asztronauta hullájáról pedig kamerák előtt boncolták fel (a felvételt még a tévében is adták, de Magyarországon is megjelent videokazettán). Persze az USA paranormális jelenségek kivizsgálására specializálódott tudományos bizottsága kijelentette, hogy a felvétel hamis (az lett volna inkább furcsa, ha bevallják, hogy eredeti). Vannak, akik még ma is találgatnak, egyesek kitalálták, hogy ezt az UFO-t tartják az 51-es körzetben. Az igazságot nem tudni, de nem egyedi az eset: állítólag Oroszországban is találtak lezuhant ufonautát.

Burried Secrets

Szállj ki a liftből, öld meg a rád törő mutánst, ekkor új ellenfél érkezik, aki szétesik darabokra miután meglövöd (a shotgun nagyon hatásos ellene). Miután elpusztult, menj tovább, el kell pusztítanod a turreteket. Először ölj meg mindenkit. A turreteket úgy kell elpusztítani, hogy az ágyújukra lősz, nem a fölötte lévő piros részre (legkönnyebb dolgod az alien fegyver használatával lesz). Öld meg a tiszteket, utána keresd meg a kerítéssel körbevett helyet, ahol a panel van. Ha szemben állsz a turretekkel, menj jobbra, át a dombokon és keresd meg a létrát. Mássz fel és ugorj be az elkerített helyre. Nyomj X-et a jelzésnél. Miután megölted a támadó mutánsokat, menj a kijárathoz, amit most nyitottál ki. Menj át a hídon és öld meg a mutánst. Amikor továbbmész, lesznek tisztek és sniperek is. Öld meg mind. Utána be kéne jutnod a panelhez. Menj a legközelebbi csőhöz, a bal szélén van egy létra. Mássz le. Keresd meg a széttört korlátot, ott ugorj le, guggolva menj föl a rámpán, utána a létrán. Nyomj X-et a jelzésnél. Nyírj ki minden támadót és menj el a félig kinyitott ajtó alatt. Menj tovább, be a következő ajtón.

Now Boarding

Menj oda az ajtóhoz. A jobb oldali ablakon keresztül beszélj a tudóshoz, ő kinyitja neked az



ajtót. Menj be, öld meg a tiszteket és a mutánsokat. Menj tovább, át a hídon, öld meg az ellenfeleket és menj tovább. Öld meg a jobb oldali mesterlövészt, utána guggolva menj a dobozok mellett a szobába. Innen szedd le a turreteket, és nyomd meg a kapcsolót. Menj át a hídon, ölj meg mindenkit. Menj ki a turretekhez, érdemesebb a bal oldalit használni. Az ellenfelek több hullámban érkeznek majd. Amikor megjelenik a zöld nyíl, akkor lődd a control boxot, utána folytasd a csatát, és amikor vége, akkor a control boxot robbantsd föl. Ha kész vagy, menj le az ajtón. [Dinamit jobb oldalon.] Öld meg a két tisztet. Helyezd el a dinamitot. Menj biztonságos helyre és lőj bele a dinamitba. Menj be a járatba és öld meg a mutánsokat. Most érkezik a játék első főellenfele. Mutasd meg őkelmének, hogy mire képes a shotgunod és az alien-fegyvered, de azért használd a robbanó hordókat is. Egy idő után kisebb mutánsok jönnek, öld meg őket, aztán folytasd a boss darálását.

The Grays

Ugorj ki a kocsiból és menj a panelhez. Nyomd meg a gombot. Kinyílik a bal oldali ajtó. Menj be a terembe és nyomd meg az összes gombot. Menj vissza a terembe, utána be a jobb oldali ajtón. Lődd szét a lila ágyúkat. Menj be az ajtón, amelyet az ágyúk védtek. Öld meg a katonákat. Menj be a jobboldali ajtón, öld meg a katonákat és nyomj X-et a konzolon. Erre az üveg másik oldalán felemelkedik a platform. Menj be az ajtón. Menj tovább, be az ajtón és indulj tovább. Lődd le a gray-eket. Pusztítsd el a négy lila ágyút. Menj lefelé, majd be az ajtón. Menj fel a lifttel. A tetején nyírd ki a gray-t és a katonákat. A gray pajzsát gránáttal vagy SMP-vel szedd le, majd menj tovább. Menj föl ahhoz a panelhez, amely szembe van veled, nyomj rajta X-et [Meson cannon]. Öld meg a parazitákat. Menj a bal oldali panelhez és nyomj rajta X-et. Csináld ugyanezt a jobb oldalival is. Menj be az ajtón, öld meg a parazitákat és szállj be a kocsiba.



TIPPEK

Theta elleni harcban sokat segíthet, ha mutánssá változol, közel mész hozzá és elkezded ütni, mintha egy boxmeccsen lennél.

Descent

Öld meg a katonákat. Menj be az ajtón [élet], öld meg a tisztet és menj be az ajtón. Menj le a lifttel. Ölj meg mindenkit [lift alján élet]. Nyírd ki az ellenfelet a híd végén. Menj tovább és öld meg a többit is. Menj le a lifttel és öld meg a két gray-t [a széleken élet]. Öld meg a katonákat is, közben töltsd magad a Health Stationnél. Menj be az ajtón.

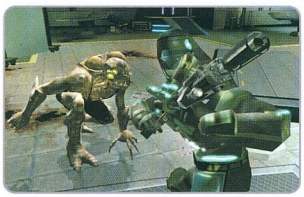


The Ascension

Nyomj X-et a panelen [üvegpadlón élet, gránát]. Menj le az alagútba. Két generátor vár elpusztításra. Menj a zöld nyíl után a lila gömbig. Lődd szét. Öld meg az ellenfeleket, akik ennek a hatására bejönnek. Miután meghaltak, menj be az ajtón, ahol bejöttek. Ölj meg mindenkit [élet]. Menj be az ajtón. Nyírd ki a tiszteket és menj be a következő ajtón, amelynek a közepén az előző boss van. Keresd meg a panelt a két zöld és piros ágy között és nyomj rajta X-et. Menj be a lehozott ajtón és lődd szét az ellent. Itt a második generátor, szedd szét. Menj vissza ahhoz a teremhez, ahol a boss volt. Na most harcolhatsz vele. Folyton rohanj körbe tisztes távolságra tőle, és töltsd meg gránáttal és az alienfegyver lövedékeivel. Ha jönnek a paraziták, azokkal is végezz. Ahányszor csak megáll, pontosan lőj bele, vagy dobj rá gránátot, ekkor már nem vagy messze a győzelemtől. Amikor meghalt, menj be az ajtón [élet]. Öld meg a katonákat, menj tovább - közben gyilkold le, aki szembe jön - a kocsihoz.

The Last Exit

Vedd fel az életet és a gránátokat, öld meg a katonákat és a tiszteket. Menj tovább, itt is lesz két lila ágyú. Ha elpusztultak, akkor kinyílik az ajtó, ölj meg mindenkit, menj be az ajtón, menj tovább, be a forgóajtón. Ölj meg mindenkit, de tartalékold az életampullákat, később is jössz még erre, és akkor nagyobb szükséged lesz rá. Amikor tiszta a levegő, eliminálod a két lila ágyút, utána menj föl a lifttel. Menj tovább, mindenkit ölj meg, aki szembejön veled. Menj a panelhez és nyomj rajta X-et. Amikor feléd fut két ellenfél a hídon, a jel újbóli megnyomásával visszahúzod a liftet, ettől megdöglendenek. Nyomd meg újra a gombot. Menj vissza, aktiváld a jelet a gombon. Menj vissza, lődd le a



lifttel érkező katonákat, majd menj le. Ölj meg mindenkit, de kezd a gray-jel [vigyázz, mert van alatta egy turret]. A gray után öld meg a többieket is [persze az életet vedd föl, ha szükséged van rá]. Menj be az ajtón, a forgóajtóhoz [bal oldali ajtónál gránát]. Ölj meg mindenkit, menj át a hídon. Lépj be a magba. A pörgő magnak mindig a tüzet köpő részét lődd, amíg el nem pusztul. Ha megvan, szedd szét a két turretet (használj gránátot!). Miután elpusztultak, elindul az időmérő (50 másodpercről), ennyi időd van elmenekülni. Fuss át a hídon, be az ajtón, takarítsd el mindenkit az útból. Fuss a fény felé. Gratulálok, ezzel újabb játékot vittél végig!

Szent

Jak 3 9490	Jonny Moseley Mad Trix 1990	Virtua Cop Elite Edition 1990
TF 2005 7990	Kengo 1990	Wild Wild Racing 1990
Star Ocean 10990	Kessen 1990	Wizardry 1990
TimeSplitters Future Perfect 9990	Largo Winch 1990	World Destruction League 1990
Killzone 9990	LMA Manager 2002 1990	World Racing 1990
Vietcong 6490	LMA Manager 2003 1990	WRC II Extreme 1990
Fifa Street Hívj!	Lotus Challenge 1990	XGRA Extreme G Racing 1990
Gran Turismo 4 + Metal Gear 3 Akció!	Mad Maestro 1990	X-Squad 1990
Brothers in Arms 9990	Metal Arms 1990	X-Treme Express 1990
Devil May Cry 3 9990	Minority Report 1990	Zone of the Enders 1990
WRC 4 6990	Mobile Light Force 2 1990	Arc 2990
Ace Combat 5 9990	Mobile Suit Gundam 1990	Battlestar Galactica 2990
NHL 2005 7990	Majdl 1990	Black & Bruised 2990
The Getaway Black Monday 9990	Motorsiege 1990	Bloody Roar 4 2990
7 Blades 1990	Mummy 1990	Burnout 2 2990
After Echo 1990	NBA Hoops 1990	Commandos 2 2990
Air Ranger Rescue 1990	NBA Street 1990	Dead to Rights 2990
Armored Core 2 1990	New York Race 1990	Deadly Skies III (celos) 2990
Army Men: Air Attack 1990	NHL 2003 1990	Def Jam Vendetta 2990
Blood Omen 2 1990	No One Lives Forever 1990	Die Hard 2990
Boxing Champion 1990	Oni 1990	Downhill Domination 2990
Cel Damage Overdrive 1990	Penny Racers 1990	Fifa 2004 2990
Charlie's Angels 1990	Play it Pinball 1990	Final Fantasy X 2990
City Crisis 1990	Police Chase Down 1990	Gladiator 2990
Colin McRae Rally 3 1990	Portal Runner 1990	Gladius 2990
Dark Angel 1990	Pride Fighting Championship 1990	Gradius V 2990
Dark Summit 1990	Prisoner of War 1990	GTA III 2990
Defender 1990	Pro Evolution Soccer 2 1990	Hitman 2 2990
Der Herr Der Ringe 1990	Pro Rally 2002 1990	Hulk 2990
Deus Ex 1990	Project: Eden 1990	Indianapolis 2005 2990
Dirt Track Devils 1990	Raging Blades 1990	International Superstar Soccer 3 2990
Downtown Run 1990	Rally Fusion 1990	Juventus Football 2990
Driver 1990	RC Revenge Pro 1990	Kingdom Hearts 2990
Driving Emotion Type-S 1990	Road Rage 3 1990	Looney Tunes: Back in Action 2990
Dune 1990	Road Trip Adventure 1990	McFarlanes Evil Prophecy 2990
End Game 1990	Roadkill 1990	Mission Impossible 2990
ESPN NBA Basketball 1990	Robot Warlords 1990	NBA 2004 2990
ESPN Winter X Games 1990	RTX 1990	NHL 2004 2990
Ever Grace 1990	Seek and Destroy 1990	Primal 2990
F1 Career Challenge 1990	Shifters 1990	Prince of Persia 2990
F1 Racing Championship 1990	Shinobi 1990	Pro Evolution 3 2990
Fallout: Brotherhood of Steel 1990	Sky Surfer 1990	R:Racing 2990
Fifa 2001 1990	Smugglers Run 1990	Rayman M 2990
FIFA Football 2003 1990	Smugglers Run 2 Hostile Territory 1990	Real Madrid Football 2990
Fighting Fury 1990	Snowboard Racer 2 1990	Rugrats 2990
Formel one 2001 1990	SOS Final Escape 1990	Silent Hill 2 (celos) 2990
Freaky Flyers 1990	Soul Reaver 2 1990	Simpsons Hit and Run 2990
Futurama 1990	Space Channel 5 1990	SOCOM 2990
Gadget Racers 1990	SSX Tricky 1990	Splashdown 2990
Gradius I & III 1990	State of Emergency 1990	Splinter Cell 2990
Gran Turismo 3 1990	Street Hoops 1990	Spy Hunter 2 2990
Gran Turismo Concept 1990	Superman 1990	Stuntmen 2990
Grand Prix Challenge 1990	Surfing H30 1990	Summoner 2 2990
Groovender 1990	The Getaway 1990	Teenage Mutant Ninja Turtles 2990
GT-R 400 1990	The Sum of all Fears 1990	Termination 3 2990
Gungriffon Blaze 1990	The Thing 1990	This is Football 2004 2990
Hunter: The Reckoning Wayward 1990	This is Football 2003 1990	Total Club Manager 2004 2990
Indy Car Series 1990	Thunderhawk 1990	Turok 2990
International League Soccer 1990	TOCA Race Driver 1990	Wrath 2990
International Superstar Soccer 1990	Total Club Manager 2004 1990	WRC Rally 3 2990
Jade Cocoon 2 1990	Twisted Metal Black 1990	XIII 2990
James Bond 007 Nightfire 1990	UEFA Challenge 1990	Castlevania 3990
Jet Ion GP 1990	VIP 1990	Metal Gear Solid Substance 4990



Nintendo DS
+ Metroid Prime Hunters demo
35990



Gameboy Advance SP
14990



Gameboy Advance
11990



Playstation 2
(korábbi modell)
24990



Scorpion 3
fénypisztoly / PS2
6490



Intec Multitap / PS2
+ ajándék Pro Evo Soccer 4
7490



PS2 8M memocard
+ ajándék Metal Gear Solid 3
7990

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

JADE EMPIRE



A BIOWARE, JÓ SZOKÁSÁHOZ HÍVEN, ISMÉT EGY EMLÉKEZETES MUNKÁT RAKOTT LE AZ ASZTALRA, PEDIG MOST NAGY MERÉSZEN ELSZAKADTAK AZ ISMERT UNIVERZUMOKTÓL, SZABÁLYRENDSZEREKTŐL, ÉS SAJÁTOT HOZTAK LÉTRE. SZÍNHELY A MÍTOSZOK ÉS LEGENDÁK – DÉMONOKKAL ÉS SZELLEMEKKEL FŰSZEREZETT – KÍNÁJA, AHOL A FIZIKAI VILÁGOT LEGYŐZŐ HARCMŰVÉSZET ÉS MÁGIA CSAP ÖSSZE EGYMÁSSAL EGY EPIKUS TÖRTÉNETBEN.

INFO BOX

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

Megjelenés:
2005. április 22.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■■

VÉLEMÉNY

\+

Remek hangulat, zseniális zene és kellemes grafika. Kitűnő mocap animáció, és szájszinkron.

–

Túlságosan leegyszerűsített és összevont szabályrendszer, hiányzó inventory.

DVD: „GAMEPLAY" VIDEÓ

XB

PLATFORMOK

A játék erősen akcióorientált RPG, egyszerűsített szabályrendszerrel. Bevallom, nekem picit túlságosan is egyszerűsített volt, pontosabban az elsődleges- és másodlagos képességek, plusz a harci stílusok egymásra hatása miatt nem lehet a klasszikus kasztrendszerben gondolkodni, sokkal kiegyenlítettebbek a karakterosztályok, ráadásul „öltöztetőbaba" sincs, emiatt, és a csavaros sztori, sok párbeszéd, mászkálás miatt is én inkább nevezném akcióval felspécizett kalandjátéknak, RPG-elemekkel. Épp ezért sietek leszögezni: ez eddig a Bioware legegyszerűbb játéka, a korábbi remekműveket (Baldur's Gate, NWN, KOTOR) nem közelíti meg, inkább azoknak ajánlott, akik megijedtek mondjuk az NWN vagy más hasonló CRPG-k összetett szabályrendszerétől. Ám mindezzel szemben áll az, hogy az akciónál is több a beszélgetés, és olyan mélységű és rétegezettségű a sztori, ami viszont egy vérbeli, „mesélős" szerepjátékhoz mérhető csak, ahol minden következő lépés attól függ, milyen döntést hoztál előtte. Mindezek együtt már-már ellentmondásosak, és ezt a fajta bizonytalanságot, identitászavart, kiegyensúlyozatlanságot végig éreztem, akár a nehézségi szinteket (vagy túl könnyű, vagy nagyon nehéz), akár a különféle stílusokat, vagy a követők tudását tekintem. Az kétségtelen tény, hogy az öreg vasat alaposan kifacsarták, igen jól néz ki a játék, a zene és főleg a hangszínészi munka osztályon felüli, nem beszélve a hamisítatlan hangulatról - jól látszik rajta a háttérkutatásra fordított munka, a harcokban pedig a vonatkozó mozifilmek hatása, a mo-cap animációk és a speciális hatások valóban látványosak. Összességében jó kis játék ez, még ha többet is vártunk tőle talán, persze a kanadai csapat olyan magasra állította a mércét korábban, hogy úgy tűnik, már önmagának is nehéz átvinnie...

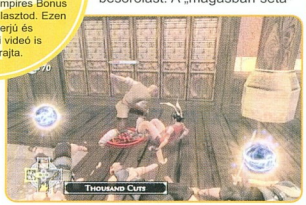
Sajnos a rendelkezésemre álló hely csak arra elég, hogy az alapelemeket leírjam, pedig azért megérdemelne a cím egy alapos végigjátszást, ezért előre is elnézést - igyekeztem a legjobban, legalaposabban körbejárni a játék lelkivilágát, remélem használhatóan.

TIPPEK

A Limited Edition plusz karakterének aktiválása: berakod az eredeti lemezt, a főmenü elindulása után kikapcsolod a gépet, betolod a másik lemezt, és a baloldali menü tetejéről a „Jade Empires Bonus Content" opciót választod. Ezen felül sok interjú és játékkészítési videó is található rajta.

I. Yin és Yang

A játék során nagyon korán megkezdheted az igazodást a „fényhez vagy a sötéthez". A keleti filozófia szerint ez persze nem jelent szimplán jó és gonosz besorolást. A „magasban sétá-



lók" a harmónia és az önuralom ösvényét taposták - ez az „Open Palm", azaz a (nyitott) tenyér útja. A „mélyben járók" a disszonancia és az agresszió harcosai; ők, ahogy a játékban szerepel, nem azért utasítanak el egy segítségkérést, mert az nem érdekli őket, hanem mert úgy gondolják, az illetőnek meg kell tanulnia saját erőből boldogulni, túlélni - ez a „Closed Fist", a (zárt) ököl útja. E két ösvényre tetteid terelnek. Apró lépéseket tudsz megtenni a beszélgetések alatt, erre egy igen zseniá-

lis rendszert találtak ki a programozók, melyet még angol tudás híján is megfelelően lehet kezelni - főhősöd arckifejezése az irányító: pozitív válasznál mosoly, semlegesnél csodálkozó vagy komoly, míg negatív megnyilvánulásnál mérges, lebiggyesztett ajak. A nagyobb pontokat bizonyos küldetések eltérő befejezésével tudod begyűjteni, mindezt a karakterképernyőn lévő, hősödtől jobbra látható mércén olvashatod le. Amikor egy ilyen befolyásoló lépést teszel, megjelenik egy megfelelő ikon is a képernyőn (tenyér kék alapon, vagy ököl vörösön), illetve embered feje fölött egy kék glória vagy körülötte vörös köd is. Az egész rendszer tulajdonképpen arra jó, hogy begyűjts bizonyos, az adott úthoz kapcsolódó bónuszokat és harci stílusokat, és kis mértékben befolyásolja persze környezeted hozzád fűződő viszonyát is. A játék végkimenetelére nagy hatással nincs, mert a háromféle befejezést bármelyik oldal képviseletében lejátszhatod; persze aki jól bele akarja és tudja élni magát a választott szerepbe magát, az erősebben fogja érezni mindezt (hiszen az ügyis egyértelműen és tántoríthatatlanul járja az ösvényt).

II. Képességek

Az RPG-rendszer, mint írtam, eléggé leegyszerűsített. Három alapérték, azaz elsődleges képesség van: Body (test), Spirit (lélek) és Mind (elme), minden szintlépéskor 3-3 pontot tudsz ezek között szétosztani. Hozzájuk kapcsolódik három másodlagos képesség: a Health, a Chi és a Focus. Ezek értéke jelenik meg a képernyőn, minden mozdulat ezekre van hatással, így érdemes jobban körüljárnunk őket:

TIPPEK
A romoknál talált „Cameo Portrait"-t a városban, a főtéren álló Wei apónak mutasd meg!

- **Health** (piros): Az életerő, ha találatot kapsz, ez fogy, így természetesen alapvető dolog. Sajnos a rendszer emiatt azt is megköveteli, hogy ha nem erős karaktert alakítasz ki, akkor is kénytelen leszel a Testre pontokat dobálni, hogy megfelelően magas legyen ez az érték. (Fontos tudni, hogy démonmódban például nem elérhető a chi-gyógyulás, tehát ehhez mindenképp magas HP kell.)
- **Chi** (kék): A belső energia, a játék alapeleme. Sok mindenre jó. Először is ezzel tudsz gyógyulni, másodszor a Chi segítségével tudsz speciális ütéseket végrehajtani, harmadszor manaként ebből hajtod végre a mágikus támadásokat, végül egy démonná átváltozás is ezt kezdi el fogyasztani, azaz addig tudsz a felvett alakban lenni, míg ez el nem fogy. Emiatt még az erőre gyúróknak is kötelező lesz ezt fejleszteni.
- **Focus** (sárga): Erős koncentráció, két dolog miatt hasznos: egyrészt a speciális, „Mátrixos" belassítást ennek felhasználásával tudod végrehajtani, másrészt minden fegyver használata is ezt fogyasztja. Szerintem ennek csak akkor van jelentősége, ha valami kéziszerszámos karaktert akarsz kialakítani. Ám egy tipp: bekapcsolásával gyorsabban is mozogsz, így a sok mászkálást alaposan lerövidítheted, ha nem érdekel a környezet, csak gyorsan el akarsz jutni A pontból B-be...



A három másodlagos képesség értéke a következőképp alakul ki: 100 pont + (elsődleges képesség pontjai * 10) + bónuszok (technikák, ékkövek - ezek negatív értékűek is lehetnek).



Ezek mellé társul három úgynevezett „beszélgetési képesség" (conversation skill) is, melyek segítségével kedvezményekhez, plusz jutalmakhoz és információkhoz juthatsz a játék folyamán. Ezek két elsődleges képesség átlagából - (A+B)/2 -, plusz módosító bónuszokból (ismét technika és drágakő) tevődik össze:

- **Charm**: Az Open Palm, a szelídek és kedvesek behízelgő stílusa, elbűvölés; összetevője: Body + Mind.
- **Intuition**: Megérzés, amolyan dzsóker, melyet kijátszva sarokba szoríthatod „ellenfeled", ennek megfelelően a Mind és a Spirit kombinációja, semleges eszköz.
- **Intimidation**: Megfélemlítés, a Closed Fist útját járók eszköze („áruld el, vagy széttöröm a lábad"), Spirit és Body kell hozzá.

Érdemes csak arra gyúrnod, amelyik karaktered besorolásához illik, és mellette szinten tartani a semleges intuíciót, mert sokszor csak ez a választható „akció". (Igazán kényes szituban 40-50 pont is kellhet a sikeres kivitelezéshez, tehát mindenképp specializálódnod kell.)

III. Tapasztalat

Sokat nem érdemes erről beszélni, ugyanúgy működik, mint más RPG-kben, azaz mindenféle akciókkal tapasztalati pontot gyűjtesz, bizonyos értéket elérve szintet lépsz. Erről hanghatás és a képernyő bal szélén megjelenő ikon (sárga zászló „+" jellel) tájékoztat, érdemes ilyenkor azonnal elvágtatni a karakterképernyőre, ahol az „A" gombbal tudod elkölteni ezeket - minden szinten három pontot, illetve a szinttel megegyező számút a harcstílusok fejlesztésére. Az első szintet 700, a másodikat 1300, a harmadikat 2000 pontnál éred el, ezután 1000 pontonként jön az újabb, a legmagasabb elérhető szint a 23.

IV. A harcrendszer

A játék harcrendszere öt alappilléren nyugszik. Lássuk ezeket sorban; az egyes stílusoknál a zárójelben lévő értékek a sebzés pontjait mutatják, az első szám a normál támadásé, a második az erősé (Power Attack).

IV/1. Martial Styles

Valós, híres harcművészeti elemek szerepelnek e támadókategóriában. Ütések, rúgások, melyek elméletileg sem chit, sem focus-t nem használnak, tehát elég hálásak. Ám mivel közelharci elemek, számítanod kell egy-egy becsúszó találatra, így a gyógyuláshoz mégis-csak kell majd chi (nem beszélve a chi-támadásokról), plusz ha biztosra akarsz menni egy-egy komolyabb szituban, azért a fókuszmód sem árt néha... A szintlépések során fejleszthető tulajdonságok: Damage Increase (+25% sebzés), Chi Damage (egyre nagyobb sebzés chi-támadással), Speed Increase (5%-kal nagyobb sebesség).

- **Leaping Tiger**: Közepes sebességű és sebzésű (10/20), karmok nőnek ki embered ökléből, ezekkel csap. A mágus karakterek (Scholar Ling, illetve a Limited Edition-ben található Monk Zeng) alaptámadása, később Zin Bu és Darting Lynx fogja árulni. Nem rossz, főleg feltápolva, a Thousand Cuts alternatívája lehet.
- **Legendary Strike**: Közepes sebességű és sebzésű (10/30), előnye, hogy elég nagy távolságról tudod indítani, és az erőtámadás is gyors, azaz kisebb az ellenség viszontvála-



Lord Lao receptek

Séma (Configuration of the...)		Alapanyag		Bekapcsolandó		Eredmény	
neve	helye	neve	helye	gép	kapcsoló	neve	hatása
Ox	Helyben, az udvaron, egy urnában	Vial of Sulfurous Water	Zin Bu; Kang (beszélj vele); Lotus Assasin Fortress, az előcsarnokban lévő kereskedőnél	Water Wheel, Chimney	Dragon	Spirit of the Master	nagyobb mágikus sebzés
Dragon	Imperial City, tovább egyenesen az Aréna mellett, kosárban	Vial of Sulfurous Water		Cogs, Cauldron	Tiger	A Mountain Within	+5 Body
Snake	Imperial City, Scholar's Garden, a bejárati épületben	Bar of Nickeled Iron	A teaház mellett (a háta mögött tovább nyugatra); a Black Leopard Schoolhoz vezető út menti kovácsműhelyben; Hin Goo bácsitól	Conductor, Chimney, Cauldron	Tiger	Calm as the Morning Breeze	+5 Mind
Tiger	3. fejezet, Jinlin (a sírboltba küldött kislány) mellékküldetésének jutalma	Bar of Nickeled Iron		Conductor, Cogs	Dragon	The Quieted Mind	+30 Focus
Horse	Kalózoknál, a műhelyben, vagy Imperial City, a Ministry Hostelben	Cow Bezoar	Zin Bu; Necropolis, Merchant Bai küldetés; helyben, az udvaron, egy kosárban	Water Wheel, Chimney, Conductor, Cauldron	Tiger	The Song of the Spirit	+5 Spirit
Rabbit	Lotus Assassin Fortress, a „könyvtárban" (a nagycsarnok egyik alkóvja)	Cow Bezoar		Conductor, Chimney, Cogs	Dragon	Heaven's Blessing	sebző aura (ékkő - Open Palm!)
Rat	Kang adja át, ha sokat dumálsz vele az első 6 legyártott technika után	Eyes of the Void	Kang ad kettőt, ha hat recept elkészítése után legyőzöd a repülés küldetésben a főgonoszt	Cauldron, Chimney, Cogs, Water Wheel	Dragon	Strength of the Bull	nagyobb harcművész sebzés
Goat	Kang adja át, ha sokat dumálsz vele az első 6 legyártott technika után	Eyes of the Void		Cogs, Water Wheel, Conductor	Tiger	Harmony and Balance	+3 Body, Spirit, Mind

Figyelem! A két utolsó recept (Rat, Goat) közül csak az egyiket készítheted el, ugyanis a gép ezután tönkremegy. Válaszd ki közülük azt, amelyik legjobban passzol a karakteredhez!

szának az esélye. Mivel igen kiegyensúlyozott stílus, az ezt képviselő karakterosztály (Lu, Wu) alapeszköze, aztán majd megveheted Zin Bu és Spear Catches Leaves uraktól. Elég kellemes, főleg ha a sebességre picit rágyúrsz még.

- **Thousand Cuts**: Igen gyors, viszont nem túl erős támadás (7/32), villámgyors ökölcsapások sorozata. Előnye, hogy a sebesség miatt az ellenség nehezen reagálja le, tehát a megütöm-elugrom metódus működik, hátránya, hogy igen közel kell kerülnöd a kivitelezéskor ellenfeledhez. A gyors karakterek (Jen Zi és Furious Ming) alapütése, illetve árul ilyet Sweet Poison Lyn is az Arénában. Én kedveltem ezt a stílust, főleg, miután a sebzését kimaxoltam.
- **White Demon**: Lassú, ám bivalyerős támadás (20/30). Csak „barbár" karakternek ajánlott, azaz magas HP, és/vagy magas chi mellett, hiszen a lassú támadás miatt elég nyitott leszel a támadásokra. A bikanyakú Tiger Shen alapeszköze, illetve Zin Bu bácsitól veheted meg. Feltápolva, sok erőponttal, igen ütős darab.
- **Drunken Master**: Kis zsákbamacska, hiszen alapvetően nem választható vagy vehető meg, egyedül akkor „él", ha támogató karakternek magad mellé veszed Henpecked Hu bátyót, és az általa dobált boros flaskákat felveszed. Igazából szerintem „szerelemből" került bele a játékba, hiszen ha máshonnan nem, a „Részeg karatemester" című Jackie Chan-opusból sokan emlékezhetnek erre. Lassú, ám ha betalálsz, az „be van találva" (főleg erőtámadással - 30/60)...

TIPPEK

Lord Lao műhelyében aktiváld a Water Wheel, Cranking Cauldron és Clapper Chimney készülékeket, majd nyomd meg a tigris gombot! Készülj fel egy nagy vigyorgásra!



IV/2. Weapon Styles

A fegyveres támadások persze erősebbek a kéz-láb kombinációknál, ám van egy hátrányuk: minden ütés leszívja egy picit a focus értékét. Így főleg a játék későbbi szakaszában tudod majd kihasználni őket, ugyanis fejlesztésnél csökkenthető ezen alapelem felhasználásának mértéke, és aki erre gyúr, annak már maga a focus is jó magasan lesz. Fejleszthető tuladjonságok: Damage Increase (+25% sebzés), Focus Cost Reduction (kisebb fókuszfogyasztás), Speed Increase (5%-kal nagyobb sebesség).

- **Long Sword**: Kiegyensúlyozott hosszúkard, közepes távolsággal és sebzéssel (20/20), ám több ellenfelet is eltalálhatsz vele. Rögtön a játék elején megkapod Gujin mestertől (Fortune's Favorite), ha ezt választod a bot helyett, illetve a 3. fejezetben, Imperial Cityben, a Black Leopard Schoolhoz vezető út melletti kovácsműhelyben veheted meg a Dragon Swordot, mely 25%-kal nagyobb sebzést biztosít, ám ez erősebb fókuszfogyasztással jár. Az alapkardodra pakolt pontok nem vesznek el, átkerülnek az új fegyverre.
- **Staff**: Egy szép hosszú bot. Nagy távolság, kisebb sebzés (10/15), valamivel lassabb is, így én inkább a kardot javaslom - persze érzelmi okból például máguslelkűek választhatják ezt is, főleg, ha nem sokat akarják használni. A Golden Star nevűt itt is Gujintól kapod meg, a Flawless pedig a fent említett műhelyben szerezhető be, a kardnál leírtak erre is érvényesek.
- **Monk Spade**: A Tien's Justice nevű bot csak a Limited Editionben található meg, a Golden Star helyett. Azzal egyenértékű, csak csinosabb és hosszabb, ezért nagyobb a hatósugara, a Flawless aztán e helyett is megvehető. A 2. fejezet közepén, az erdei ösvényt „lélektelenítve" szerezheted be.
- **Dual Swords**: Mindkét mancsban egy-egy szablya - ez az igazi! Igen gyors, bár első-

sorban normál módban, az erőtámadás kicsit lassabb, ezért egyszerűbb és jobban is fizet két gyors csapás (25/44). Kétféle van a játékban: az Eyes of the Dragon és a Crimson Tears, utóbbi a +25%-os upgrade. Mindkettőt akkor kapod meg, ha a 3. fejezetben az Arénában legyőzöd Crimson Khanát - előbbit, ha nem szólsz neki a méregről, utóbbit, ha figyelmezteted őt.

- **Dual Axes**: Mindkét kézbe egy balta - erős (20/30), picit oldalra is sebez, ám borzasztóan lassú, ráadásul közel kell menni az ellenfélhez. Én nem javaslom a használatát, de próbáld ki magad. Egy fajta van belőle, a Teng's Vengeace, akkor kapod meg, ha engeded, hogy Black Whirlwind küzdjön meg Kai Lan bátyóval az Arénában.

TIPPEK

Ha Dirge ostrománál Whirlwinddel kikerülöd a gólemet, és csak a zsoldosokat faragod, Unreal Tournament-szerűen minden 20. után mókás kiírás jelenik meg a képernyőn, a 100. külön poén!

- **Blunderbluss**: Egy Mirabelle nevű muskéta, melyet a John Cleese által életre keltett Sir Roderickтől zsákmányolhatsz a 3. fejezetben, ha a szellemi és fizikai párbajban is legyőzöd, és jutalmul ezt kéred. Igen nagy távolságból betalálhatsz, borzalmasan nagy erejű (80/125), ám kínosan lassú az újratöltése miatt, mondjuk ezt „csalással" áthághatod, ha átváltasz egy másik stílusra, majd vissza erre. Mindezek tetejébe nehézségi szinttől függően egy-két lövéstől leszívja a fókusz értékét - még a fejlesztések után is megmaradnak ezek a negatív hatások, ezért én azt javaslom, kérj valami hasznosabbat az angol ürtól, van választék bőven!
- **Improvised Weaponry**: A harc közben összetört tárgyak fegyverként használhatóak,



hasonló ikonként jelennek meg, mint Hu flaskái, be kell őket gyűjteni, és lehet erősen sújtani velük (15/20), a harc végén eltűnnek, előnyük, hogy nem használnak fókuszt. Például a 2. fejezetben, a teaházi verekedésben egy asztallábat lehet megmarkolni, illetve van pár termetes sonka is, ám ehhez fel kell lökni a „grillezőt" (célszerűen ráugrással, nekibukfencezve).

- **Ice Shard**: Vízelementál. A normál támadásnál jégszilánkokat dobálsz (10 HP), az erősnél jégtömbbe zárod ellenfeleidet kis időre, ez nem sebez, és elég nehéz becélozni, a területtámadás jégvihart kavar, a lehulló darabok sebeznek, a végén az éppen célzás alatt lévő ellen kap még a fejére egy jókora adaggal. Az első fejezet végén kapod meg, a



Vízsárkány Istennő ajánlja fel, a tűzelementállal együtt, de csak az egyiket választhatod. Ha nagyon akarod, a 3. fejezet végén megvásárolhatod Acolyte Trainer Guangtól is. Harmónia kombót az erőtámadás ad, a jutalom chi-gömb.

- **Dire Flame**: A tűzelementál. Normál támadásban tűzlabdákat dobálsz, erősben egy nagyobb bogyót küldesz (10/30). A területtámadás látványos,"egy sárkány feje bukkan fel, a körben állókat lángra lobbantó tüzet hányva, ezzel tudsz harmónia kombót is nyomni, HP-gömb jár érte. Megszerzése: Vízsárkány (lásd fent), illetve Kia Jongtól később. Szőrös ogrék ellen nagyon finom...

TIPPEK

Az Assassin erődben lévő kereskedőnek mondd meg, hogy ismertél egy Kia nevű lányt, majd a kérdésre a „little knots..." választ add meg, árengedményt kapsz!

- **Tempest**: Szélelementál. Normál támadásban széllökéses sebzés, erőből nagyobb, de lassabb (15/40). Területtámadásban pillanatnyi bénítás, bár erre jobb a Storm Dragon vagy a Hidden Fist támogatás. A 2. fejezetben kapod meg, ha a Closed Fist utat választod, és úgy 90% körül jársz benne, Jian bácsitól (Ancient Game mellékküldetés). Ha a pálya végére nem vagy elég rossz, a 3. fejezet közepén a városkapun át visszajöhetsz érte. Az erőssége függ a Closed Fist mértékétől!
- **Stone Immortal**: Földelementál. A Tempesthez hasonlóan 15/40 a sebzése, és szintén inkább az ellenfél lelassítására jó. A területtámadás látványos. Mint előbb, az Ancient Game küldetés során az Open Palm hívei kaphatják meg, ebben az esetben Yo kisasszonytól, és ennek erősségét szintén befolyásolja az „igazodás" mértéke.

IV/3. Magic Styles

Szerintem picit mostoha ebben a játékban a mágia. Mint említettem, RPG-szerűen a bűvölések „manát" fogyasztanak, viszont sem ez, sem a HP nem regenerálódik magától, utóbbi feltöltéséhez is chire van szükség, a magasabb életerőhöz az amúgy erőkarakterekneк szükséges „Body" értékre is kell picit nyomni, ráadásul még egy mágus karakter is harcművész támadással kezdi a játékot, és csak az első fejezet végén jut hozzá saját stílushoz. Mindezek tetejébe a négy elementálmágia se nem túl erős, se nem túl hasznos. Fejleszthető tulajdonságok: Lower Chi Cost (5%-kal kisebb chifogyasztás), Damage Increase (+25% sebzés), Duration Increase (nagyobb hatóidő a speciális támadásoknál).



IV/4. Transformation Styles

A játék egyik nagy mókája - bizonyos lények legyőzése után felveheted azok formáját. Előnye, hogy igen erős támadásokat biztosít a mód, és mindegyik alak immúnis bizonyos fajta stílusok ellen, hátránya, hogy erősen fogyasztja a chit, csak blokkolni tudsz, kitérni nem, és a chi-gyógyítás sem lehetséges. Ennek ellenére én nagyon nagy örömmel használtam ezt. Fejleszthető tulajdonságok: Chi Cost Reduction (5%-kal kisebb chifogyasztás), Damage Increase (+25% sebzés), Chi Damage (egyre nagyobb chisebzés).

- **Toad Demon** (Békadémon): Lassan mozog, ám sebzése erős (35/55). Nagyobb távolság leküzdésére érdemes az erőtámadást használni, ez egyben egy termetes ugrás is, célba éréskor több ellenfelet is sebez, ráadásul megmérgezi azokat. A támogató stílusokra (Support) immúnis. Rögtön az első küldetés végén, a mocsárban hozzájutsz.
- **Horse Demon** (Lódémon): Gyorsabb, picivel erősebb (50/60), az ökölcsapásokat tűzelementállal erősíti, aurája a támadások egy részét visszalövi az ellenségre. Az erőtámadás tűzlabda, ez csak egy ellenséget ér, a területtámadás elég jó. A támogató stílusokra (Support) immúnis. A második fejezet vége felé, az Erdőistennő mennyországában, az első lódémon legyőzése után kapod meg.
- **Jade Golem**: A játék leglassabb karaktere, de ezt bőven kompenzálja irtózatos ereje (60/100). A területtámadással nem érdemes cicózni, alap- és erőütésekkel operálj. Mind a

mágia, mind a harcművészeti stílusok hatástalanok ellene, így akár emberek, akár mágusok vagy démonok ellen is nagyszerűen használható. Fejleszd fel, nagy hasznát fogod venni! A 3. fejezet végén, a Lotus Assassin erődben jutsz hozzá.

- **Red Minister**: Maga a csoda! Bár nem túl erős (30/60), minden ütése életerőt és chi-t von el az ellenségtől, majd átadja azt neked, hasznos. Erőtámadásával indíthatsz harmonikus kombót, siker esetén életerőgömb a jutalom. Minden választható karakter ezzel indul, és az egyik legjobb támogató stílus, főleg ha feltápolod.
- **Spirit Thief**: Picit kilóg a sorból, mert igazából ez egy „unique style", ám én idecsaptam, mivel belepasszol a támogatások közé, fejlesztése is megegyezik ezekével. Alaptámadása chit von el az ellenféltől, és átadja neked (az erős a chiütéshez hasonlóan sebez, de nem lop). Hasznos kiegészítő, érdemes egy támogatás után indítani, egy lebénított ellenféltől könnyű feltölteni a „lélektartályt". A második fejezet elején Hui asszony tanítja meg neked ezt a stílust.



ráadásul a fegyveres és támogató módok ellen véd, így nagy csapat ellenséggel szemben is megállja helyét, nem beszélve a játék végi legfőbb gonoszról... Sajnos csak a játék vége felé, az ötödik fejezet derekán szerzed meg.

- **Storm Dragon**: Ellenfeleidet sokkolja. Hatásos, sajnos elég lassú, de ha feltolod a sebességét, jól használható, főleg az erőtámadása, ráadásul hatása tartós, azaz a mérgezéshez hasonlóan hosszú ideig sebződik az ellenfél. A területtámadás adja a harmónia kombót, bár ez se valami gyors, és a végén fókuszgömbhöz jutsz, ami elsősorban a fegyverhasználóknak jó hír. A 2. fejezet vége felé, Cheung kereskedőtől veheted meg először, ha lezártad a gátat (és ha visszaszerezted a szobrocskáját, árengedményt is kapsz), illetve Storm Catches Leaftől is beszerezhető, vagy a 3. fejezetben, a Black Leopard Schoolhoz vezető út menti kovácsműhelyben.

- **Paralyzing Palm:** Ellenfeleidet lebénítja, szinte kővé dermeszti. Hatása rövid, ezért mind a hatóidőre, mind - viszonylagos lassúsága miatt - a sebességre is kell pontokat nyomni. Harmónia kombót az erőtámadással indíthatsz, igen látványos a befejezés! Master Radiant oldalára állva (Open Palm) nyerheted el a Black Leopard School épületében, a 3. fejezetben.
- **Hidden Fist**: Igen kellemes, ellenfeleid tétován bolyonganak jó ideig, mint a részegek, főleg a területtámadás nagyon értékes. A harmónia kombó sikeres lezárása chigömböt ad, ám ezt zárójelbe tehetjük, mert igen nehéz eltalálni egy szédelgő ellenfelet. Smiling Hawk oldalára állva (Closed Fist) nyerheted el a Black Leopard School épületében, a 3. fejezetben.

TIPPEK

Vadássz a könyvekre és tekercsekre, elolvasásuk sok TP-t ad, és egy teljes széria megtalálása új techniká-val jutalmaz!

V. Társak a bajban

A játékban hősöd mellé egyre több figura csatlakozik, közülük egyet magad mellé vehetsz, hogy segítsen a csatákban, ezt bármikor, dinamikusan megváltoztathatod: a menü harmadik lapján választhatod ki a megfelelő karaktert, és itt állíthatod be („X"), hogy támadásban segítsen (attack) vagy támogasson (support). Én inkább az utóbbit javaslom. A támadás bár sok esetben erős, és leköt egy-két ellenfelet, előbb-utóbb a figurát lenyomják (nem hal meg, a csata végén felkel), és egyedül maradsz. Támogató módban viszont igen értékes segítséget nyújt, ráadásul ekkor ellenfeleid békén hagyják őt. (Érdekes egyébként, hogy még a játék egyik legerősebb karaktere, Death's Hand is milyen könnyen megadja magát támadóként, szerintem ez egy újabb kiegyensúlyozatlanság.)

- **Dawn Star**: Rögtön a játék elején csatlakozik hozzád, és szerintem a legjobb (ha nem az egyetlen használható) támogató karakter. Chi-energiát ad át folyamatosan; bár lassú a folyamat, de arra kiváló, hogy gyógyítsd magad menet közben, illetve erősebb mágikus támadást eszközölj. Harcban hosszúkarddal támad.



- **Sagacious Zu**: Bottal verekszik, segítőként erősebb támadást tesz lehetővé fegyverrel. Sajnos emiatt elég használhatatlan: a játék elején a nagy fókuszfogyasztás miatt alig használsz fegyvert, később, ha erre gyúrsz, már megfelelően felturbóztad a képességeidet.
- **Silk Fox**: Hosszúkardos, támogatóként a harcművész stílusokat turbózza fel. Mivel ezeket sokat fogod használni, jó dolog ez, bár még mindig értékesebb Dawn Star energiaátadása.
- **Black Whirlwind**: Használhatatlan, hiszen nincs támogató módja, és amennyire erős a mozikban, annyira gyenge a támadásokban, dupla fejszéje ellenére.

IV/5. Support Styles

Mint neve is mutatja - támogató stílus - ezen osztály nem támadásra szolgál, bár mindegyikük képes sebezni chiütéssel. Céljuk kettős: egyrészt az ellenfelek harckészségének csökkentése (lassítás, bénítás), ezzel mintegy előkészítve a terepet egy-egy erősebb támadáshoz, másrészt a harmonikus kombók (lásd később) indítófázisául is szolgálnak. Fejleszthető tulajdonságok: Chi Damage (egyre nagyobb chisebzés), Duration Increase (nagyobb hatóidő), Speed Increase (5%-kal nagyobb sebesség).

TIPPEK

Megoldás jön! Az angol legyőzése vitában: válaszolj a következő sorrendben: [Fact], [Dismissive], [Sympathetic].

- **Heavenly Wave**: Lelassítja az ellenfeleket, elég jó időre, területtámadása ezért igen

Extra küldetések

Küldetés neve	Elérhető	Ellenségek	TP
Returning Home	Dawn Star megmentése után, vissza a suliba	33	500
Leaving Town	Az 1. fejezet vége	92	400
Leaving the Workshop	Gao the Greater legyőzése után	41	1100
Kang's First Mission	Beszélj Kanggal	30	0
Kang's Second Mission	Lord Lao's Furnace, 3 elkészített recept után	45	0
Spirit Journey	Lord Lao's Furnace, 3 elkészített recept után	50	0
A Test of Hin Goo	Imperial City, Hin Goo	162	1000
Escorting the Prefect	Imperial City, Hin Goo	79	2000
Rescue Mission	Imperial City, Hin Goo	78	2500
Battle of Dirge	Dirge ostroma előtt	112	6000
Encounter in the Skies 1	Utazás Imperial City és Tien's Landing között	90	1500
Encounter in the Skies 2	Utazás Imperial City és Tien's Landing között	90	1500
Encounter in the Skies 3	Utazás Imperial City és Tien's Landing között	90	1500

Repülős jutalmak

	Hatása	Chi-költség	Elérhető
Radiant Aura	védőpajzs	közepes	1. küldetés teljesítése után
Shrieking Fury	követőrakéta	nagyon kicsi	a Dragonfly megszerzésekor
Cloudburst	időzített, közepes sebzés	kicsi	4. küldetés teljesítése után
Mirage	láthatatlanság (sérthetetlenség)	közepes	5. küldetés teljesítése után
Consume Spirit	életerő ellopása	közepes	6. küldetés teljesítése után
Tremor	közeli ellenségek sebesülnek	közepes	Hin Goo, a 7. küld. után
Reverse Tides	minden ellenség lelassul	közepes	Hin Goo, a 8. küld. után
Dragon's Wrath	közeli ellenségek elpusztulnak	nagyon magas	Hin Goo, a 9. küld. után
Firestorm	időzített, igen erős sebzés	magas	Hin Goo, a 9. küld. után
Spirit's Calling	védőpajzs, a hozzáérők sebződnek	magas	10. küldetés teljesítése után

- **Henpecked Hu**: Újabb felesleges figura. Nem támad, segítőként boros flaskákat dobál, ezeket felvéve tudsz Drunken Master támadásokat indítani, melyek nem igazán hasznosak.
- **Sky**: Dupla kard, vagy fókuszfeltöltés - egyik sem hasznos szerintem. Előbbiben ugye hamar lenyomják, utóbbi tekintetében lásd a Zu kománál leírtakat.
- **Wild Flower / Chai Ka**: A kislány harc közben átalakul démonná. Bár erős és magas a HP-ja, lassú, ezért alig használható támadásra. Segítőként életerőket pumpálja felfelé, ez hasznos, ám tekintve Dawn Star chi-regenerálását, mely ugyanerre használható, és mellette másra is jó, nos...
- **Wild Fower / Ya Zhen**: Rejtett karakter, eléréséhez a 3. fejezetben sokat kell beszélned a kislánnyal, előbukkan a gonosz démon, vörös szemekkel. Ha elég sokat dumáltál vele, a 4. fejezet elején, a palotában kitör a harc a leányzóban, választanod kell, kit támogatsz; ha a jót, meg kell küzdened a gonosszal. Ha Ya Zhen mellett maradsz, megkapod őt - többi ugyanaz, mint Chai Ka esetében, azaz támadáskor démon (picit erősebb, lévén béka), segítőnek HP-regeneráló.
- **Zin Bu**: Mellékegítő, azaz nem állíthatod magad mellé, „mozgó bazár", az „A" lenyomására érheted el a választékát. Figyelem! Bár csábító a lehetőség, ne adj el neki drágakövet! Ugyanannyit fizet, mint más kereskedők, viszont a készletében felhalmozódik a cucc, és később nem fogod észrevenni a hasznos, új holmikat!
- **Kang**: Ő is mellékegítő, a pilótád, repüléshez kell, no meg a „Lord Lao's Furnace" igen hasznos mellékszálat indíthatod el (lásd lejjebb).
- **Abbot Song**: Sajnos csak az 5. fejezetben érheted el kis időre, pedig a legjobb segítő, ugyanis mindhárom értékedet regenerálja, így az egyébként hasznos, „lélekölő" botos támadások helyett jobb ezt választani.
- **Death' Hand**: Rejtett karakter, a 6. fejezet végén nyerheted el. Miután legyőzted őt, válaszút elé állsz: elengeded (első válasz), ekkor kapsz egy Open Palm ékkövet, vagy magadhoz láncolod (utolsó válasz), és a Closed Fist kő mellé megkapod őt is (meg egy csomó veszekedést a csapatban). Csak harcra használható hosszúkardos, és pikk-pakk elfekszik...



TIPPEK

Angolul tudók sűrűn beszéljenek Whirlwinddel, eszméletlen sztorijai vannak...

VI. Irányítás, menük, harc és bónuszok

A Start gombbal elérhető menüre sok szót nem vesztegetnék, rövid áttekintés:

- **Karakterképernyő**: *A*: szintlépés, *X*: elnyert technikák (A-val harci és repülési között válthatsz), *Y*: beszélgetési képességek, *fehér gomb*: statisztika.
- **Stílusok**: *A*: infó és fejlesztés, *X*: hozzákötés a D-padhoz.
- **Követők**: *D-pad*: kiválasztás, *A*: aktiválás, *X*: taktika váltása
- **Amulett**: *D-pad*: kiválasztás, *A*: felszerelés/leszedés, *X*: stat áttekintése (hogy lásd a hatást), *Y*: kövek rendezése erősorrendbe.
- **Napló**: A: szűrő (minden aktív, minden fő, minden mellék, minden teljesített), *X*: készletben lévő „küldetéstárgyak".
- **Térkép**: *Y*: jelmagyarázat. Igen hasznos, használd gyakran!
- **Betöltés**
- **Mentés**: Csata közben nem menthetsz, különben bármikor, ami szintén hálás dolog.
- **Beállítások**: Nagyon fontos: bármikor megváltoztathatod a nehézségi szintet - külön a harcét, külön a repülési minijátékét! Szintek: *student* - könnyű, *master* - normál, *grand master* - nehéz.

Az irányítás szerencsére elég egyszerű.

Mászkálás közben:
- Mozgás: *bal irányítókar*
- Kamera: *jobb irányítókar*, lenyomva belső nézet
- Gurulás: *B*, *B+irány* (sok értelme nincs)
- Fókuszmód: *Y*
- Beszélgetés, használat: *A*
- Chi-gyógyulás: *fehér gomb*
- Menü: *Start* gomb
- Szünet: *Back* gomb
- Stílusváltás: *D-pad* (ezt inkább a menüben tedd meg!)
- Minitérkép váltása: *X* (bekapcsol / nagyít / kikapcsol)
- Célváltás: *tűzbillentyűk* (nagyon hasznos, ha sok tárgy és/vagy karakter van egymás mellett, így tudsz köztük szelektálni, nem kell precízen rájuk fordulni)

Csata közben:
- Kamera: *jobb* irányítókar
- Mozgás: *bal* irányítókar
- Blokkolás (pajzs): *B*
- Kitérés: *B+irány*
- Fókuszmód: *Y*
- Támadás: *A*
- Erőtámadás (Power Attack): *X*
- Területtámadás: *A+X*
- Chi-gyógyulás: *fehér gomb*
- Chi-támadás: *fekete gomb*
- Menü: *Start* gomb
- Szünet: *Back* gomb
- Stílusváltás: *D-pad*
- Célváltás / szabad mód: *tűzbillentyűk*

Picit ezt a módot járjuk körbe!
- A **normál támadás** egyértelmű, 2-3 gyors ütés kisebb kombókat ad, én a kettős ütést javaslom, a triplázás rizikós, de ezt a sima blokkolással ki lehet védeni.
- Az **erőtámadáshoz** le kell nyomnod az X-et, majd pár másodperc múlva felengedni, stílustól függ a feltöltési idő. A blokkolást (pajzsot) tudod átütni vele; ha a feltöltés közben normál támadás ér, kezdheted elölről az egészet. Emiatt jobb a gyors dupla normál, inkább ugrálj körbe, míg az ellenfél leengedi a pajzsot, legjobban lebénított ellenfél ellen érdemes bevetni.



- A **chi-támadáshoz** le kell nyomnod a fekete gombot, kikapcsoláshoz szintén (a bekapcsolt állapotot az öklöd körüli kék aura jelzi). A legtöbb stílusnál lehet fejleszteni, fontos azonban tudni, hogy minél erősebb, annál több chit használ fel, ezért én nem ajánlom a használatát, a kék létyót inkább gyógyulásra (vagy mágiára) költsd!
- A **területtámadás** (A+X) sajnos elég lassú, így jó esélyed van rá, hogy az ellenfél közbelép, megszakítja és sebez. Próbáld ki, neked bejön-e a dolog - lesz, ahol persze igen hasznos (Dire Flame, Storm Dragon), a többi legfeljebb arra jó, hogy az ellenség zavarát kihasználva gyógyulj.
- A **blokkolás** egy energiapajzs, melyet normál támadás nem visz át, erős viszont igen. Sok értelme nincs a használatának, kapsz egy erőset, és annyi, ha meg sok az ellen, körbevesznek. Helyette inkább szokj rá a kitérésre (B+irány)! Elképesztő mozdulatsorok ezek, gurulások, szaltók, bármilyen ellenséget megzavarsz vele, ráadásul ha a fejére esel, még sebzed is. A túlélés legjobb eszköze!
- A **fókuszmód** lelassítja ellenfeleid. Ez is jó arra, hogy időt nyerj, gyógyulj, vagy bevigyél egy erőtámadást. Sajnos nagyon fogyasztja a sárga csíkot, és akik fegyverrel operálnak, azok jobb is, ha elfelejtik...
- A **célváltás** igen hasznos, hogy kiválaszthasd a megfelelő ellenséget (leggyengébb, legerősebb, helyzettől függően). Ha mindkét kart lenyomod, szabad módba kerülsz, ilyenkor nincs rögzített cél, ez legjobban a bónuszgömbök (power up, beleértve Hu flaskáit vagy az asztallábat is) felvételére jó. Bármelyik tűzbillentyű lenyomása visszaállít célzó módba.

TIPPEK
Minél magasabb a fókuszod, annál biztosabban kerülöd el a csapdákat - fókuszmódban még ügyesebben!

Van két játékelem, amiről viszont érdemesebb bővebben szólni. Az első a „taktikai szünet". A Back gombot lenyomva a játék felfüggesztésre kerül. Ilyenkor körbeforgathatod a kamerát, áttekintve a helyzetet, eldöntve a következő taktikát. Mégis leginkább arra jó, hogy kényelmesen, minden sebzés és egyéb kár nélkül átválts egy új stílusra. A D-pad lenyomása a négy, hozzá kötött stílus között lép, ha viszont bármelyik irányt hosszan lenyomod, kiválaszthatsz egy újat a paklidból. Értelemszerűen ezt igen kockázatos harc közben megtenni, viszont szünet alatt sima és könnyű a dolog. Ha meg például egy átalakulást választasz, a folytatáskor azonnal indul az alakváltás.



A másik a már többször említett harmonikus kombó (harmonic combo). Ez tulajdonképpen egy kivégzés, mely sokszor bónuszokkal jár. Kivitelezéséhez egy támogató vagy mágikus stílusban kell megfelelően támadnod (lásd a leírásban, Heavenly Wave - erő, Dire Flame - terület), ha sikeres az akció, megjelenik az áldozat lába alatt egy zöld kör, mely stopperként működik.



Ennek lejártáig van időd (pár másodperc), hogy befejezd a kombót egy harcművész erőtámadással, ha ül a csapás, ellenfeled látványosan azonnal megsemmisül (sajnos a főellenségek és segítőik immúnisak erre). Ebben két feneség van. Az első az idő, ezért szokj rá az előbb említett szünetgombra, a másik a mozdulatok lassúsága, hiszen az erőtámadáshoz idő kell. Épp emiatt jó támogató stílussal indítani, hisz ez valamennyi időre lebénítja vagy lelassítja az ellenséget, vagy fókuszmódot használni.

Megölt ellenségeid gyakran hagynak maguk után bónuszgömböket (power up):
- **Piros**: Életerő regenerálása;
- **Kék**: Chi regenerálása;
- **Sárga**: Fókusz regenerálása;
- **Fehér**: Mindhárom érték teljes feltöltése (nagyon ritka!)
- **Fekete**: Minden támadásod háríthatatlan egy kis időre;

Ezek begyűjtését érdemes megfontolni, hiszen például ha tele a chi, de a HP alacsony, és kapsz egy kék gömböt, előbb chi-gyógyítással told fel az életerőt, ezután szedd fel a bónuszt. Mint már fentebb írtam, ugyanilyen „labdák" formájában jutsz hozzá Hu boros flaskáihoz és a speciális fegyverekhez is.

Amivel még sűrűn fogsz találkozni, azok a technikák és a drágakövek. Előbbiek azonnal beépülnek, megszabadulni nem lehet tőlük, a karakterképernyőn, az X lenyomására nézheted át őket, a legtöbbet találod és elnyered, a többit vásárolhatod, ezeket mindenképp nézd át a vétel előtt.

A kövek szintén találhatók, nyerhetők és vehetők, sőt el is adhatók, ami jó pénzforrást jelent. Az 1. fejezetben kapsz egy amulettet, ebbe lehet pakolni hármat, a 2. végén (Gao, The Greater lenyomása) egy másik darab begyűjtése után ötöt, végül az Assassin erőd végjátékában (3. epizód) hetet. Érdemes megfontolni, mit pakolsz be, és sűrűn, a játékszituációtól függően váltogatni őket. Van például, mely a különféle tekercsek és könyvek elolvasásakor +100% TP-t ad (Gem of the Frail Scholar), egy másik lelkek legyőzésekor teszi ugyanezt, és sok van, mely a beszélgetési képességeket turbózza fel, így egy meggyőzés előtt akár az egész készletet jó lecserélni, míg harc előtt természetesen a választott utadnak és osztályodnak megfelelő erősítőket felszerelni. A pénz elég lesz arra, hogy egy kereskedőre bukkanva megvedd a legjobb köveket, ami már nem kell, mert találsz jobbat, azt eladd. A játék végére érdemes minimum 50 ezer ezüstöt félretenni (lesz egy technika, mely ennyibe kerül, és hatalmas bónuszt ad), de nekem nem volt gondom a vagyonnal ekkor sem, pedig bátran vásároltam követ, technikát és stílust is - nyugodtan vedd meg hát, ami megtetszik!



Ellenfelek

Típus	Mire immunis	Mivel jó támadni
Ember	semmire	bármivel
Szellem (Spirit)	fegyver, támogatás (support)	harcművészet, mágia, átalakulás
Démon	támogatás, mágia	harcművészet, fegyver, átalakulás
Ogre	támogatás, föld- és szélmágia	harcművészet, víz- és tűzmágia, átalakulás
Gólem	mágia, támogatás	harcművészet, fegyver, átalakulás

VII. Minijátékok, románc és ravasz mellékküldetések

Ez egy elég vegyes rész lesz - ideraktam a minijátékokat, és egy-két olyan mellékküldetést, mely talán a legfogósabb a játékban.

KONZOL DOKTOR

Új cím:

ELKÖLTÖZTÜNK!

1042 Bp., Virág u. 33/b • 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

36.990,-

PS2 memokártya 1 db-os

6.990,-

JÚNIUSI AKCIÓS AJÁNLATUNK!

XBOX S kontroller

7.990,-

XBOX konzol

39.990,-

Akciós játékok


3.990,- forintig

Megrendeléseket postai úton is teljesítünk. Keresd napi akcióinkat!
Új készülék vásárlása esetén a régit napi áron beszámítjuk.
A feltüntetett árak a készlet erejéig érvényesek és a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák.

VII/1. Dragonfly - a repülős móka

A játék legfontosabb minijátéka, kis tisztelgés a klasszikusok előtt - egy felülnézeti „vertical scrolling shoot 'em up" (Raiden, Ikaruga); repülsz előre, minden felől érkeznek ellenségek hullámokban, tömegben, alakzatokban. Négy irányban, síkban mozoghatsz (bal kar vagy D-pad), előrefelé lőhetsz (A). Vannak speciális technikák, pajzsok és erős támadások, melyeket a különféle repülős küldetések végén kapsz meg, illetve a 3. fejezetben, az ilyenek-



kel megbízó Hin Goo bátyótól veheted meg (az egyes teljesített megbízások után). Ezeket a két tűzbillentyűvel választhatod ki, az X gombbal aktiválod. Minden ilyen akció chit fogyaszt, amit csak az ellenségek eltalálásával tudsz regenerálni, bónuszgömbből itt csak vörös van, az életerő pótlására, hiszen gyógyítás nem lehetséges. Egyetlen felvehető plusz van, mellyel lövéseidet duplázhatod, illetve triplázhatod meg, ha ezután még egyszer belerepülsz egy ilyenbe, visszaáll az ikerágyús megoldás (ebben egyébként folyamatosan tudsz tüzelni az „A" nyomva tartásával). Ne feledd, hogy ennek a játéknak a nehézségi fokát külön tudod beállítani az „Options" pont alatt! Ha egy ilyen küldetést lenyomtál, a főmenü „Play Mini-games" pontja alatt megkíséreldheted a csúcsdöntést. Az egyes fejezetek közötti missziókat átlépheted (a megjelenő kérdésre válaszd az „Evade" gombot), de ekkor elesel az ismétlés lehetőségétől, és persze egy jó adag TP-től. A küldetésekről és a technikákról külön táblázatban.

VII/2. Kockavetés

A 3. fejezetben, az Arénában találsz egy Daoshen nevű komát, aki kockavetésre hív. Ez egy egyszerű játék. Mindketten dobtok egy kockával, ám előtte meg kell tippelned, a te pontértéked magasabb (higher), vagy alacsonyabb (lower) lesz-e az övénél. Ha eltalálod, a téted duplája nyered, ha nem, vagy egyezik a két érték, veszítesz. A tét 1 vagy 5 ezüst lehet, később, amikor bejutsz Lucky Cho szobájába, keresd fel őt, kapsz egy megbízást, ki kell csengetned Sweet Poison Lynnek 500 pénzt, majd vissza a figurához, visszakapod a pénzt, kapsz egy ékkövet, és innentől 25 ezüstben fogadhatsz. Titok: ha zsinórban hússzor nyersz, Daoshen felrobban!



VII/3. Románc

Bioware-védjegy, hogy karaktereid között szerelmi szál szőhető, nincs ez másképp itt se. Ennek egyetlen módja, hogy beszélj velük, sokat, elsősorban a fejezetek elején és végén, illetve az egyes fő küldetések után. Szerencsére a csapattagokkal való duma nem módosítja a személyiségedet, tehát „sötétben járóként" is nyugodtan édeleghetsz hanyatt döntésig - természetesen itt mindig a mosolygós válaszokat kell kiválasztanod a társalgás során. Ám egyre figyelned kell: a magad mellé állított segítő már lereagálja tetteid, főleg Dawn Star nem szereti, ha a szeme láttára hasítasz ketté egy öregapót. Épp ezért gonosz férfiúként jobb, ha a táborban lévő leánnyal alakítasz ki románcot - például ha Dawn a támogatód, akkor Silk Fox legyen a barátnő -, ehhez persze picit többet kell rohangálnod (Sky és Silk kicsivel rugalmasabb a keményebb megoldások megítélésében). Eme említett három karakter egyébként a legjobb a kapcsolat kialakításra, persze ha női hősként a fekete óriást szemeled ki, vagy a girhes lepénysütőt, nos - próba (és bátraké a) szerencse. Bár nem vittem végig ezt a szálat, elvileg lehetséges a románc azonos neműek között is; az első kört Jen Zivel nyomtam pozitívban, a 3. epizód közepén már elég közel került hozzám Silk Fox...

TIPPEK

Imperial Cityből többször is érdemes átrepülnöd Tien's Landingba a városkapun át, sok TP a jutalom!



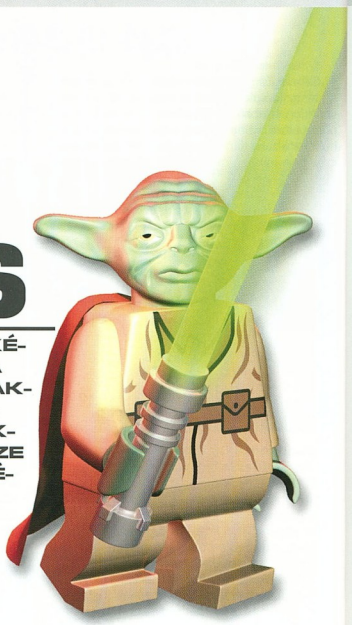
VII/4. Lord Lao's Furnace

Miután Kang a csapatba került (2. fejezet vége), kérdezd magáról, mutat egy másik térképet, megrepülheted. Ezután ismét beszéltetni kell sokat (sajnos nincs helyem a konkrét leírásra), előbb-utóbb elkerültök egy újabb „mennyországba" - Lord Lao műhelyébe. Itt különféle technikákat és újabb repülési küldetéseket generálhatsz. Az eljárás a következő: a házban jobbra van egy üzemanyagtartály, ebbe kell behelyezni egy alapanyagot, majd az udvaron lévő gépek közül egyet vagy többet elindítani (az indítás sorrendje nem számít), végül megnyomni az ajtó két oldalán lévő gombok - tigris és sárkány - valamelyikét, ha minden baba, megkapod a technikát. Az egész hóbelevancot a műhelyben középen lévő reset-karral tudod alaphelyzetbe állítani. Az alapanyagokat, és az egyes eljárások leírását utad során gyűjtheted be. Minden egyébről a mellékelt táblázatban bővebben.

}{redenc

LEGO STAR WARS

MANAPSÁG MINDEN FONTOSABB FILMHEZ KÉSZÜL EGY-EGY JÁTÉKADAPTÁCIÓ, MIVEL MÁRA EZ EGY FONTOS MARKETINGFELÜLET LETT. GYAKRAN MEGLÁTSZIK A PROGRAMOK MINŐSÉGÉN, HOGY BIZONY KÖZEL SEM FORDÍTOTTAK RÁ AKKORA FIGYELMET, MINT KELLETT VOLNA. PERSZE NEM MINDEN FILMJÁTÉK ROSSZ, VANNAK KIVÉTELEK. VALAKINEK AZ A PERVERZ ÖTLETE TÁMADT, HOGY HA MÁR ÚGY IS JÖN KI A STAR WARS EPISODE III-HOZ EGY RAKLAP ÚJ LEGO (MINT AHOGYAN AZ ÖSSZES SW-HEZ), MIÉRT IS NE MESÉLHETNÉK EL VELE AZ EGÉSZ ELŐZMÉNY-TRILÓGIÁT. LEGO KOMPOZÍCIÓBAN!



INFO BOX

Kiadó:
Eidos Interactive
Fejlesztő:
Traveller's Tales
Hivatalos honlap:
www.legostarwarsthevideogame.com
Megjelenés:
2005. április 22.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■□■■■

VÉLEMÉNY

\+

Aranyos alapötlet, kíváló helyszínek, és rengeteg játszható karakter.

\-

A felületes grafikai megoldások mellett még könnyű is.

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB - GBA

PLATFORMOK

Star Wars Episode I, Chapter 1 - Negotiations

„I have a bad feeling about this!" Pontosan ezzel a mondattal nyitotta meg Obi-Wan Kenobi az Első Rész eseménysorozatát. Bizony aktuális és stílszerű ez a frázis, mivel ott kezdünk, ahol a film is kezdődött, és hasonló baljós történések indulnak hamarosan útjukra.

A Kereskedelmi Föderáció hajójának tárgyalótermében koptatjuk a pasztikot, és rögtön számos dolgunk akad! A tárolókat szétzúzhatjuk, így némi pénzmaghoz juthatunk, vagy esetleg az Erő segítségével kipróbálhatjuk az asztaltáncoltatás érzékeny művészetét, mindezt a Cantina zenéjére. Miután kidujkodtuk magunkat, használjuk speciális képességünket az ajtón, hogy az kitáruljon előttünk.

Ki is értünk a folyosóra, ahol rendkívül rossz természetű harcidroidok állják majd utunk. Nincs mit tenni, szedjük mindet darabokra. Haladjunk csak szépen tovább, és közben folytassuk droidgyilkoló körutunkat. Némi harcászat után elérünk TC-14-hez, egy helyes kis protokolldroidhoz, aki felett átvehetjük az irányítást! Tegyük is ezt, és sétáljunk oda a folyosó végén lévő ajtóhoz, amelyet csak ő tud kinyitni. Ezt ismételjük meg a következő kapunál is! Vegyük ismét kézbe kedvenc Jedink gyeplőjét, majd a falon lévő rácsocskát iktassuk ki, vágjuk le a fogadóbizottságot, majd nyomás tovább!

Ugorjunk le jelenlegi pozíciónkból, és kapjuk szét az összes harcidroidot, aki ránk támad. Ezt követően szedjük össze a pénzt jelképező LEGO-darabokat, végül, ha ez megvan, indulás jobbra. Jön egy csapat kisrobot, és két droideka. Ezek pajzsát csépeljük, míg bírja, utána már csak pár csapás és végük. Futás az erőtérrel védett átjáróig. Az Erő segítségével formáljunk mellette platformot, amely segítségével átugorhatnak a Jedik. A pöttyökre állva megszünik az akadály, és TC-14 is átjöhet. Még egy-két hullámnyi ellenség, majd ezüstszínű robotunkkal nyissuk ki a csapatszállító ajtaját. Osonjunk be a Jedikkel!

ÉRDEKESSÉGEK

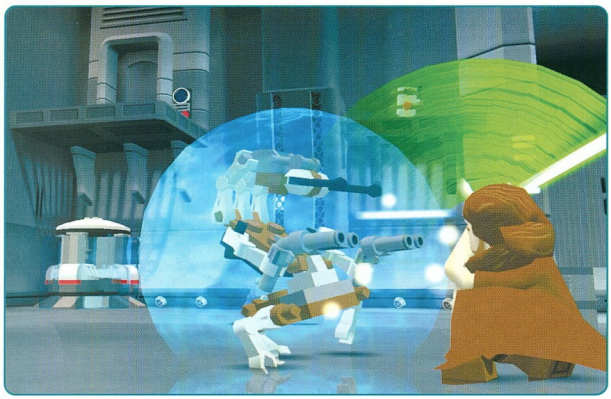
A játékban nem lehet meghalni, mivel gyermekbarát a program. Ha elfogynak az életerőt jelképező kis szívecskék, veszítünk az azon a szinten összegyűjtött pénzünkből.

Star Wars Episode I, Chapter II - Invasion of Naboo

Az átvezető után egy kicsiny tisztáson találjuk magunkat! Induljunk el csak úgy simán előre, de vigyázzunk, nehogy elüssenek a menekülő állatok! Mivel a kreatúrák a droidsereg elől futnak, így az üldözőik is elérnek minket. Ellenük harcolhatunk, de jegyezzük meg, hogy ha lenyomunk egy csapatot, helyére jön másik, és másik - végtelen sorban. Rohanjunk az ösvényen egészen addig, míg egy kidőlt fáig el nem érünk. Természetesen az Erőt bevetve megtisztíthatjuk magunk előtt az utat, és tovább ballaghatunk! Egészen addig bandukolhatunk, amíg egy gépezet nem blokkolja az ösvényt. Ezt felrobbanthatjuk speciális képességünkkel, méghozzá egy szempillantás alatt! Folytassuk utunk az átvezetőig! Vegyük át Jar-Jar felett az irányítást, és manőverezzünk vele tovább. A Jar-Jart ábrázoló mozaikból az Erővel kreáljunk platformot, amelyet kiválóan használ-



hatunk a nagy szakadék áthidalására. A mókás gungan-nel ugorjunk fel a magaslatra, gyűjtsük be a pénzmagot, majd sétáljunk addig, míg össze nem omlik alattunk egy darab szikla. Ez megismétlődik még párszor, de némely kötömb mögött ajándék, mások mögött, pedig droidok bújnak meg. Hamarosan elérkezünk egy újabb szakadékig, amelyet újabb Erő-bűvészkedéssel áthidalhatunk. Nyomjuk le a harcidroidokat, vé-



gül át a jobbra lévő ajtón. Haladjunk csak előre, közben az akadályokat küzdjük le sikeresen. Nemsokára elérünk egy kisebb tisztásra újból, ahol a fogadóbizottság üdvözlését követően, induljunk el jobbra, a mocsár irányába. Másodperceken belül újabb tisztás következik, jó néhány harcidroiddal megtarkítva. Miután elemeikre szedtük őket, Jar-Jarral ugorjunk fel a szikla-párkányra, és gyalogoljunk el a végén lévő fura kőtömbig. Ez leereszkedik, megmutatva a helyes irányt. Az új helyszínen már csak az ösvényt kell követni, majd becsobbanni a vízbe, és győztünk is!

Star Wars Episode I, Chapter III - Escape From Naboo

Amidala hercegnő és Panaka kapitány irányítása kerül kezünkbe a küldetés elején. A Jedik után ők más stílust igényelnek, valójában sokkal használhatóbb karakterek, mint amilyennek elsőnek tűnnek. A téren lőjünk ki minden harcidroidot, utána szaladjunk a piros jelhez a távoli bal sarokban. Itt használhatjuk a lézerpityu csörlőjét, amellyel felröppenhetünk azonnal a felettünk lévő szintre! Itt némi harcot kövétően nincs más dolgunk, mint megtalálni a következő piros jelet, ahonnan emelkedhetünk egy emeletet. Itt fent már kicsit nagyobb az ellenállás, mint eddig, de megint csak az a dolgunk, hogy megtaláljuk a következő csörlőző pontot. Ezen kívül még két szintet kell feljutnunk. Megérkezvén egy hatalmas sereg harcidroid vár majd ránk, nekünk pedig nagyon ügyesen kell kikerülnünk a lézernyalábjaikat. A lerohanás után a boltívek felé vegyük az irányt, és ez el is vezet minket a következő helyszínre. Nyomás a lépcsők felé! Nem lesz számottevő ellenállás, úgyhogy csak nyugodtan. A kis összetűzés után távozzunk az ajtón át. Szaladjunk jobbra, míg el nem érünk a nagyterembe. Itt lőjük szét az ablakokat, és



másszunk ki rajtuk. Egészen a zárt ajtóig kell elrohannunk, amely mellett egy céltábla ékeskedik. Ezeket csak a lézerpuskával felszerelt karakterek tudják kilőni, akikből nekünk rögtön kettő is van! A célpont kilövése után kitárul a kapu, amely kitűnő lehetőséget nyújt a távozásra. Rohanjunk a zöld ketrecig, azt lőjük szét, és az alatta tátongó lyukon ugorjunk le. Itt már találkozunk hőn szeretett Jedi karaktereinkkel is, akik csatlakoznak hozzánk. Induljunk el jobbra, míg el nem érünk a nagykapuig. Itt lőjünk pár pukkanósat, majd az emelkedő-süllyedő platformok segítségével lőjük ki mind a négy céltáblát, így kinyílik az óriási ajtó. Átkelve folytassuk utunk jobbra, át a hídon, egészen a következő épület tetejéig. (Sok harcidroid őrködik errefelé, úgyhogy csak azután tegyünk bármit is, miután őket kilőttük.) Itt fent három darab zöld kupola ékeskedik, mindegyik tetején egy-egy kapcsolóval. Álljunk rá külön-külön ezekre a nyomásérzékelős szerkezetekre, és a továbbjutás nyilvánvalóvá válik. Rohanvást érkezzünk meg a tető jobb felső sarkába, ahol a lyukon pottyanjunk le.

Star Wars Episode I, Chapter IV - Mos Espa Podrace

Elérkeztünk az Első Rész egyik leglátványosabb jelenetének, a Fogatversenynek LEGO adaptációjához. Végig kell száguldanunk a háromkörös versenyt úgy, hogy a célvonalat átszelve Sebulba mögöttünk legyen. Habár közel sincs olyan komplex a futam, mint a „Star Wars Episode I: Racer"-ben, de azért mulatságos a LEGO podok terelgetése.

Mindent összevetve nincs túl sok szabály, ám néhány dolgot nem árt megjegyezni: ne engedjük el soha a gáz gombot, és igyekezzünk eltalálni minden zöld gyorsítószőnyeget. Kerülni kéne a karambolokat, és tartani a szintidőket. Sok szerencsét a versenyhez!

Star Wars Episode I, Chapter V - Retake Theed Palace

Miután megnéztük az átvezetőt, egy egész kis turistacsoportot kapunk: Qui-Gon, Obi-Wan, kölyök Anakin, Padme, Panaka kapitány és R2 is a csapat része. Természetesen legjobb, ha az egyik Jedi irányítását vesszük kézbe, és így vágunk neki ennek a küldetésnek. Induljunk el jobbra, így egy hatalmas aulaszerűségben találjuk magunkat rengeteg ellenséggel, akik fentről és lentről is támadnak! Intézzük el mindegyik harcidroidot a földszinten, majd az emeletre kapaszkodjunk fel valamelyik lézerpuskás karakterrel, és iktassuk ki az emeleti robotokat is. Vissza a talajra. A nagykapuhoz kéne feljutni, úgyhogy az Erő segítségével formáljunk rámpát a szanaszét heverő LEGO darabokból. Kövessük a pénzmaggal kirakott utat egészen az ajtóig, amelyet csak R2-val nyithatunk ki. Szép nagy lyukhoz érkezünk, amelyen lehetetlen átkelni. Első látásra legalábbis. Anakinnal csusszanjunk be a közeli szellőzőjáratba, majd valamelyik Jedivel ehhez a lyukhoz közel az Erővel megbabonázhatunk egy kampót, mellyel majd átkelhet a két lézerfegyveres. Végezetül a LEGO elemekből lebegtessünk magunknak is hidat, és már át is érkeztünk. Menjünk át a jobbra lévő ajtón, nyomjuk le a droidekákat és kíséretüket, utána álljunk valamelyik talajkapcsolóra. A csapattársak szétoszlanak a többi pontra, és nyílik is az ajtó! Haladjunk a folyosón, közben semlegesítsünk mindennemű ellenállást. Nemsokára elérünk egy újabb aulaszerű helyre, itt R2-val tudjuk csak kinyitni a következő kaput. Ez kivezet minket az erkélyre. Fel a lépcsőkön, míg el nem érünk a szökőkutas térig. Itt kapjuk szét az ellenállást, majd a kúttól jobbra lévő LEGO-ból formáljunk csigalépcsőt, majd másszuk meg. Jó sok harc következik, futás a foghíjas hídig. Ezt az Erő segedelmével újra felépíthetjük, és már át is kelhetünk rajta maréknyi csapatunkkal. Ezt követően futás balra, egészen addig, amíg el nem fogy az út. Az Erővel fel kell robbantanunk néhány közeli LEGO elemet, és egy kis virágot. A növény alatt egy kapcsoló díszeleg, amelyre ha rálépünk, rögtön feltűnik egy szellőző, melyen a kis Ani be tud kúszni! Irányítsuk is át Darth Vader Jr.-t a túloldalra a lyukon át! Egyensúlyozzunk a párkányon, míg egy következő szellőzőhöz nem érünk. Itt bújjunk be ismét, és máris egy szinttel feljebb lyukadunk ki! Balra egy kis kapcsoló, amely kinyitja az ajtót! Vissza a csapathoz. Jedit vegyünk kézbe, és menjünk át a kapun! Rohanjunk jobbra, egészen a végéig. Fent ajtó van, oda kell feljuttatni a csapatot. Innen az Erővel manipulálhatunk néhány LEGO-t, így R2-nak hamar lesz egy kis liftje, amelyen felérhet a kívánt helyre. A közeli virágcserepet kilöve



ÉRDEKESSÉGEK

Ewan McGregor és Hayden Christiansen hónapokig gyakorolta a filmvégi fénykardpárbaj jelenetét.

előtűnik egy kampó is, amelybe belekapaszkodhatnak a lézerfegyveres bábuk. Egy kicsit haladjunk visszafele, Erőzzük ki a szürke ajtót, így Anakin is bebújhat a szellőzőkbe. Még egy kicsit balra menjünk, keressük meg a két egymással szemben lévő LEGO-t. ezekre álljunk



rá, és a Jedi Erővel emelkedjünk fel. Innen már csak félpercnyi ugrálás, és máris a csapattal vagyunk ismét. Be a kapun, fel a lépcsőkön, egészen a nagy szoborig. Ezt zúzzuk porrá, mert egy kapcsoló rejlik alatta. Ezt megnyomva elérhetővé válik a hangárba vezető út. Itt már csak annyi feladatunk lesz, hogy kiszabadítsunk hat naboo pilótát. Nem nagy falat, még a kisebbeknek sem. Átvezető animáció tudatja velünk, hogy mindenkit megmentettünk -e, és, hogy melyik kapun kell távoznunk a helyszínről.

Star Wars Episode I, Chapter VI - Darth Maul

El is érkeztünk az Első Rész fő-fő gonoszához, a pirospozsgás Darth Maulhoz! Ő egy mélyedés túlsó felén áll, négy droiddal körülvéve. Mindössze annyi a dolgunk, hogy fénykardunkkal visszaverjük a robotok lézersugarait, majd miután mind a négyet kiiktattuk, Darth Maul dolgokat kezd el felénk hajigálni. Semmi gond, az erővel dobjuk ezeket a cuccokat vissza rá. Nem kell sok, és tovább menekül. Formáljunk hidat, és kövessük.
A következő szakasz szimpla ugrálásokból áll, továbbra is a főellenség nyomában maradva. Nem nagy trauma, mindenkinek menni fog. Átérve az ajtón kezdjünk el ugrálni Maul felé, amíg ugyanarra a platformra nem érünk, ahol ő maga is áll. Gyorsan el is iszkol a gonoszság, hátrahagyva maga mögött néhány droidot. Pusztítsuk el a LEGO robotokat, mire kapunk két kapcsolóval ellátott platformot, amelyeken egy-egy droideka díszeleg. Nyírjuk ki a pajzsos robotokat, használjuk a kapcsolókat! Induljunk meg Maul felé. Elérkezünk hamar a filmből ismert vörös energiamezőkhöz, amelyek különválasztotta Obi-Want és Qui-Gont. Most nem lesz szeparálódás, csak nyissuk ki ezeket a mezőket, míg el nem érünk a főgonoszig. Bizony, végre szemtől szembe kerülünk Darth Maullal! Nincs más dolgunk, mint legyőzni!

Star Wars Episode II, Chapter I - Discovery on Kamino

A Második rész történéseibe Obi-Wan kaminói utazásán csöppenünk bele. Keressük meg az ácsorgó kaminót, majd a mellette található kupacon használjuk az Erőt. Ez egy hidat eredményez. Kövessük az őslakost, így beérünk az épületekbe! Lazaság következik: szimplán csak kövessük számos folyosón át a kaminót, míg el nem érünk Jango Fették szobájához! Vissza a folyosóra, a lövegek lézereit verjük rájuk vissza, így ők is felrobbannak, és az energiamező is megsemmisül! Kövessük Jangót, míg kiérünk a szakadó esőbe. Minden LEGO csillog a vízben, de fejvadász barátunk nem gyönyörködik, inkább aknákkal rakja tele a földet. Ezekre, ha nem muszáj, ne ugorjunk rá. Három-négy bomba után minden isteni lesz! Látjuk, hogy merre



megy Jango, de nála Jetpack van, nálunk pedig semmi ilyesmi. A robottal repüljünk át a túloldalra, majd hekkeljünk egy kicsit, és máris kész a híd Obi-Wan számára. Használjuk az Erőt a közeli kupacon, és az így feltűnt panelt piszkáljuk meg a droiddal! Beszállás a frissen kinyílt liftbe! A közeli folyosón lebegő robotok állják utunk, de ha megöljük őket, újak veszik át a helyüket. R4-ral slattyogjunk a csövek alá, ahonnan kijönnek, és zárjuk le azokat! Obi-Wan a folyosó végén lévő LEGO-kat emelje vissza a plafonra, így a droidunk ki tudja nyitni a következő ajtót! Kiérkezünk a csata színhelyére, meg kell küzdenünk Jango Fettel. Nem nehéz a harc, egyedül a Slave I tüzét kell kikerülnünk, a többi piskóta lesz!

Star Wars Episode II, Chapter II - Droid Factory

LEGO bácsik nem szöszmötöltek, máris a geonosis-i droidgyárban vagyunk Anakinnal, és Padméval! A pálya első részében csak a folyosó végén lévő ajtóig kell eljutni, miközben a gonosz rovarlényeket felaprítjuk!
Pattanjunk le a szállítószalagra, és ismételjük el a film pontos történéseit. Induljunk el jobbra. Vigyázzunk az összelapítós szerkezetekre, mert csak egyszer kerülhetünk alá, és „mindennek vége". Csak szépen haladjunk jobbra, ne töröd-jünk semmivel sem, kivéve a ránk támadó robotokat, a zúzógépeket, és egyéb csalafinta trükköket. Hamar elérünk R2-hoz! Folytassuk utunk, míg el nem érünk egy kampóig. Ebbe csak Padme tud belekapaszkodni lézerfegyverének köszönhetően! Fent lőjük meg a célpontot, mire egy olvasztóharang ereszkedik alá. Vissza a kiindulási ponthoz, majd innen a frissen leereszkedett szerkezet segítségével jobbra ugorjunk át! Itt még egy célpont lesz, ezt szintét lőjük ki. Vissza az olvasztóharangba, és utazzunk egy kicsit vele. Hamarosan ledob minket, ahol romboljunk egy keveset, utána Anakinnal tegyük fel a célpontot a falra, végül Padméval lőjük meg azt. Rohanjunk addig, míg újabb olvasztótégelyes részhez nem érünk. Használjuk őket a felemelkedésünkre. Innen már csak jobbra kell menni, míg elérünk a nagy ajtóig.
E mögött a kapu mögött C-3PO vár ránk! Mielőtt akármilyen akrobatikus dolgoknak nekifognánk, megjegyzem, hogy Anakint irányítva könnyebb (és csak így lehetséges) átjutni. Ugorjunk át a szemben lévő platformra, majd a középen lévő kereket elforgatva forgassuk el az egész szerkezetet. Ilyen módon felszállhatnak a többiek is, és egy perc alatt a túloldalra érünk! Itt egy ajtót kinyitunk C-3PO-val, és máris a központi fészekben találjuk magunkat!
Nyomjuk le az érkező geonosis-iakat, és haladjunk tovább! Elérünk egy kampóhoz, amelyen Padme fel tud húzódzkodni, egészen egy sziklafolyosóig. Ennek a végén lévő „falat" lőjük szét, amelynek elemeiből Anakin hidat tud építeni! R2-val így könnyedén átröppenhetünk a túloldalra, és aktivizálhatjuk a valódi hídszerkezetet! Még egy ajtón és jó néhány ellenségen

Star Wars Episode IV - A New Hope

Ahhoz, hogy elérhetővé váljon a Dexxter étteremből „?"-lel szimbolizált ajtó, mindegyik küldetés során True Jedi státuszt kell elérnünk. Ehhez megadott mennyiségű pénzmagot kell összeszedni, amit kis legodarabokkal jelez nekünk a játék.
A titkos pálya nem más, mint maga a klasszikus Csillagok Háborúja! Darth Vadert alakítjuk személyesen, aki éppen Leia hercegnő hajóját ostromolja!
Menjünk át az ajtón, nyomjuk le a lázadó söpredéket, majd át a következő kapun is. Innen két irányba is mehetünk. Mindkét folyosó elég szemetes, úgyhogy a fénykarddal aprítsunk forgáccsá minden akadályt. A jobbra vezető járat egy teremhez vezet, ahol a Sárga darabokból egy „L" betűt, a kékekből egy „E"-t, a zöldekből egy „G"-t, a pirosból pedig egy „O"-t kell kiraknunk. Az Erő segítségét kell igénybe venni, és még így sem lesz sétagalopp. Ajándékként hatalmas adag kék pénzecskét kapunk a nyakunkba!
A bal oldali folyosó egy teremhez vezet, ahol egy központi cellában álldogáló protokolldroidot sok kis üvegkupola vesz körbe. Zúzzuk szét az összes kupolát, majd álljunk a bal oldali középső kapcsolóra, és az óramutató járásával ellentétes irányba kezdjünk körbefutni az összes gombon. Miután megvan 3-PO, már nem lesz olyan hely, a hajón, ahova ne mehetnénk be. Lesz még egy-két rejtvényterem, értékes ajándékokkal, ahol feltankolhatjuk pénztartalékainkat!

kell átküzdenünk magunkat, hogy elérjünk Obi-Wanig. Szabadítsuk ki, és bár nem tart sokáig frissen szerzett szabadsága, mégis jól érezheti magát egy kicsit!

Star Wars Epidode II, Chapter III - Jedi Battle

A filmből ismert arénában találjuk magunkat, jelenleg Mace Windut irányítva. Az ellenségek száma végtelen, szóval a pálya nem akkor ér véget, ha mindenkit lekaszaboltunk. Nem, inkább ki kell szabadítanunk bajtársainkat! Padme, Anakin és Obi-Wan. Ez a sorrendje a mentőakciónak, majd jó nagy halom droid ömlik a nyakunkba. (Na nem mintha idáig nem ömlött volna ebben a küldetésben…)
Kisvártatva jön Jango Fett is. Kicsit nagy a káosz, ezért lehet, hogy néha elkeveredik a rosszcsont, de semmi baj, fénykardozzuk le. Az előbb meglógott Kaminón, de most nincs esélye!

Star Wars Episode II, Chapter IV - Gunship Cavalry

Igazán aranyos kis küldetés. Nem tudom, hogy meg lehet -e halni, vagy hogy mi a konkrét értelme, de határozottan aranyos. Egy Köztársasági Csatahajót irányítunk. Illetve az túlzás, hogy mi irányítjuk: csak fel és le mozgathatjuk a térképen, no meg lőhetünk is. Pont olyan, mint a régi oldalra scrollozós űrhajós-lövöldözős csodajátékok, csak 3D-ben. Repülünk végig a pályán.

Star Wars Episode II, Chapter V - Count Dooku

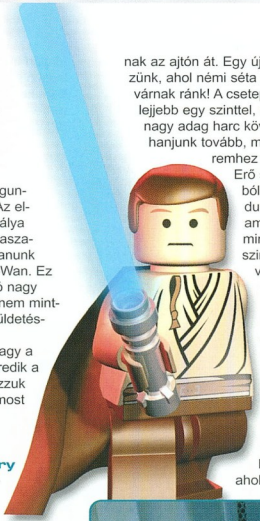
Indulás jobbra! Dooku menekül, mint ahogy a játék főellenségei szoktak… Sprinteljünk egészen a nagy teremig, amelynek padlóján egy piros kapcsoló díszeleg. Ugorjunk rá erre, mire a falból kijön egy platform, amelyen szintén egy kapcsoló van. Hagyjuk, hogy ráugorjon a társunk, ilyenformán könnyen feljuthatunk a fent lévő ajtóig! Némi Erő-babrát követően megkezdődhet a nagy küzdelem!
Harcoskodjunk vele egy kicsit, de nem kapunk túl sok esélyt, mert jön - pont mint a filmben - Yoda! A kis zöld Jedimesterrel könnyűszerrel legyőzhetjük a gonosz Dooku grófot, akinek sajnos sikerül elmenekülnie előlünk.

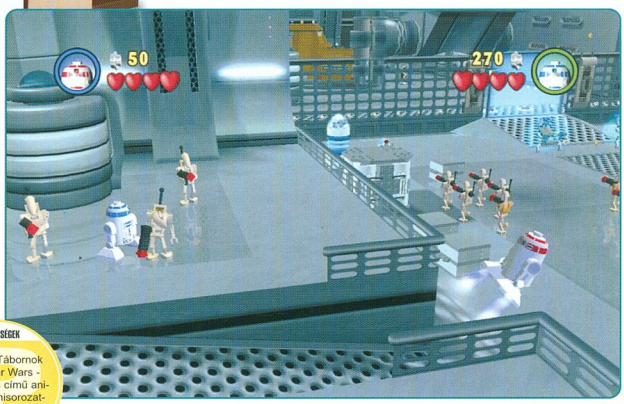
Star Wars Episode III, Chapter I - Battle Over Coruscant

Elérkeztünk a Harmadik részhez! Most már a Sith-ek bosszúját játsszuk. Sajnos a pálya szinte ugyanolyan, mint a Második Rész történéseiben terelgetett köztársasági csatahajós misszió, így tulajdonképpen nincs sok reményünk arra, hogy valójában mi irányítsuk a vadászgépünket. Megy folyamatosan előre, nekünk pedig a képernyőn fel-le, balra-jobbra kell terelgetnünk a kis vadászt, nehogy valaminek nekiütődjön, és felrobbanjon. Nem túl izgalmas, de legalább mozgalmas, és szép a pálya. Sebaj, harcoljuk végig magunkat az összes „akadályon", és be is jutunk Grievous tábornok hajójába!

Star Wars Episode III, Chapter II - Chancellor in Peril

A hangárban vagyunk, ahonnan a szemben lévő folyosón keresztül távozhatunk. Grievous tábornok menekül, és maga helyére egy csapatnyi harcidroidot parancsol. Ezeket könnyűszerrel lenyomjuk, az Erővel törjünk utat magunknak az ajtón át. Egy újabb folyosóra érkezünk, ahol némi séta után komoly harcok várnak ránk! A csetepaté után ugorjunk lejjebb egy szinttel, és itt ismét egy nagy adag harc következik! Innen rohanjunk tovább, míg egy kör alakú teremhez nem érünk. Itt az Erő segítségével a falból platformokat tudunk előcsalogatni, amelyek felvisznek minket egy egész szinttel! A szemben lévő falon két darab sárga rács éktelenkedik, ezeket húzzuk ki, és huppanjunk be a mögöttük található alagútba! Haladjunk csak szépen előre, nyomjunk le minden ellenállást. Kisvártatva egy hatalmas teremmé bővül a folyosó, ahol még hatalmasabb





ÉRDEKESSÉGEK

Grievous Tábornok már a Star Wars - Clone Wars című animációs minisorozatban is feltűnt.

meglepetésünkre ellenségek fogadnak minket! A robotok legyőzése után sipirc jobbra, és R2 is csatlakozik hozzánk. Haladjunk tovább, amíg a sok ajtóhoz nem érünk. A kis droiddal keressük meg a bombát valamelyik kapu mögött, majd az egyik Jedivel lebegtessük helyére a robbanóanyagot, és



detonáljuk. Ez egy rámpát eredményez felfele. Ugráljunk a platformokon, és győzzük le a harcidroidokat. Jobbra vegyük az irányt. Át a gőzoszlopon, LEGO-hidat építve tovább, és tovább. Komolyabb nehézségek nélkül eljutunk az ajtóig, amelyet csak R2 tud kinyitni, és bizony e mögött vár ránk a Dookuval való végső csatározás! Ugyanúgy győzzük le, mint Yodával, könnyű lesz.
Miután lenyomtuk az öreg Sith-et, már a Kancellár is a csapatunk tagjává válik. El kell menekülnünk a szétesőben hajóról! A lépcsők tetején található ajtón keresztül hagyjuk el ezt a helyiséget, így átjutunk a liftaknába. A felvonó is teljesen szétesett, illetve éppen ránk esik, úgyhogy nyomás, meneküljünk el előle, de vigyázzunk, nehogy leesünk a padlón található lyukakba!
A futam végén ajtó jelképezi a továbbjutást! Rohanjunk végig a folyosón, így egy hatalmas nagy terembe érünk. Csak a szélén mászkálhatunk, mert padló az nincs. Jobbra induljunk el, egészen a gőzoszlopig. Ezt az Erővel hatástalanítsuk, majd folytassuk utunk. A következő forró gőzön R2-vel guruljunk át, és a kapcsolót meghekkelve kapcsoljuk ki a gőzzuhanyt. Innen nyílegyenes út vezet a Grievous-ös átvezetőig, éppen menekülés közben látjuk a nagy tábornokot.
Ezután már csak a hátrahagyott testőreit kell leküzdenünk, akik bizony nagyon kemény harcosok. Miután őket kiiktattuk, irány a hajóhíd! Itt még néhány harcidroidot kell likvidálni, majd a főkonzolon lévő két kart kell meghúzni ketten egyszerre, hogy véget érjen a küldetést.

Star Wars Episode III, Chapter III - General Grievous

Az egész küldetés egyetlenegy nagy főellenség-küzdelem, méghozzá személyesen a nagy Grievous tábornokkal! Obi-Wan szerepét öltjük magunkra, de mellettünk van Cody parancsnok is, aki egy hűséges klónkatona.
A gonosz tábornok egyszerre négy fénykarddal támad szerény kis életünkre, így tulajdonképpen ő a legveszélyesebb főgonosz az egész játékban! Ide-oda fog ugrálni, különböző elérhetetlen platformokra, ahova nem tudjuk követni. A megoldás igen egyszerű: Cody-val lőjük ki a mellette található robbanó ládikákat, ez mindig kizökkenti Grievous-t, és visszaugrik a középső küzdőtérre, ahol Obi-Wan-nal simán lenyomhatjuk!

Star Wars Episode III, Chapter IV - Defense of Kashyyyk

Végre ellátogathatunk Chewbacca szülőbolygójára, az örökzöld Kashyyykra! Sajnos azonban

most nem a látványért jöttünk el egészen idáig Yoda mesterrel, hanem a háború kitörése miatt. Az öreg Jedit irányítani nem sétagalopp, sőt, kifejezetten idegesítő, úgyhogy az első pár percben szokjuk meg a sajátosságait.
Miután megvagyunk, menjünk oda a felvont hídhoz. A két oldalán lévő energiacellákat töltsük fel az Erő segítségével, hogy leereszkedjen az átkelő. Nyomást tovább, egészen addig, míg össze nem találkozunk a hatalmas seregnyi klónkatonával. Egy baljós és szerencsétlen fordulat folytán mindegyik ellenségként kezel minket innentől! Számoljunk le velük, majd irány a következő felvonóhíd. Ezt ugyanúgy engedjük le, mint az elsőt, keljünk át rajta, végül mentsük meg mindhárom jelzett Wookiet. Az összes akadályt mindössze néhány klónkatona jelenti majd. Miután megmentettünk mindenkit, kövessük az utolsó szőrmókot. Őt kapcsolóhoz vezet minket, álljunk ezekre, így újabb híd ereszkedik alá!
Megérkezünk a partra, ahol éppen az inváziós erők áramlanak éppen a szárazföld felé. Ne álljunk le harcolni velük, mert az ellenség végtelen számú, inkább kerüljük ki őket. Rohanás balra egészen a nagy kapuig. Itt egy lepusztult híd is van, amelyet Yodával könnyen a helyére rakhatunk! Piszkáljuk meg a szikla körüli növényeket, hogy előkerüljön egy kampó! Vegyük át Chewie felett az irányítást, és húzzuk fel magunkat a hídra. Itt lőjük meg a két céltáblát, és a hatalmas kapu ledől! Keljünk át a kis mocsáron, de előbb nyomjuk le a két klónparancsnokot.
Ahogy elhagytuk a mocsaras gödröt, jobbra szaladjunk. Lesz itt minden: kis lépegető, klónok, minden, mi szem-szájnak ingere! Ahol már nem mehetünk tovább, lesz három kis virág. Mindet piszkáljuk meg az Erővel, hogy lépcsők tűnjenek fel. Ezeket rakjuk a helyükre, és ugorjunk fel a sziklapárkányra, ahol a nagy sziklák gördülnek. Nem kell félni tőlük, egyszerűen lőjük szét őket, mikor közel érnek. Elérünk egy kapcsolós ajtóig. Találja meg mindenki a helyét, és menjünk be a kapun!
Egy tisztásra érünk, ahol jó sok klón, és négy lámpás van. Az Erővel gyújtsuk meg a lámpásokat, majd zúzzuk szét őket a fénykardunkkal. Emeljük ki a menekülő-kapszulát, és vezessük Yodát a pilótaülésbe!

Kódok

Dexxter éttermében lehetőség nyílik bizonyos kódok bevitelére. Ezek különféle vicces dolgokat, és Free Play módban játszható karaktereket tesznek elérhetővé. Lássuk a listát!

Sérthetetlenség	*4PR28U*
Árnyékok	*MS999Q*
Purple	*YD77GC*
Bajusz	*RP924W*
LEGO Detektor	*LD116B*
Teáscsészék	*PUCEAT*
Seprűk	*SHRUB1*
Nagy fegyverek	*IG72X4*
Oldschool fegyverek	*L449HD*
Fura fegyverek	*NR37W1*
Gonk Droid	*U63B2A*
PK Droid	*R840JU*
Harcidroid #1	*KF999A*
Harcidroid #2	*987UYR*
Harcidroid #3	*EN11K5*
Droideka	*DH382U*
Royal Guard	*PP43JX*
Padme	*92UJ7D*
Darth Maul	*H35TUX*
Klónharcos	*F8B4L6*
Geonosian	*19D7NB*
Harcidroid	*LK42U6*
Szuper Harcidroid	*XZNR21*
Jango Fett	*PL47NH*
Boba Fett	*LA811Y*
Luminara	*A725X4*
Ki-Adi Mundi	*DP55MV*
Kit Fisto	*CBR954*
Shaak Ti	*EUW862*
Dooku Gróf	*14PGMN*
Grievous Testőre	*ZTY392*
Grievous Tábornok	*SF321Y*
Klónharcos (Episode III)	*ER33JN*
Klónharcos (Episode III #2)	*BHU72T*
Klónharcos (Episode III #3)	*N3T6P8*
Klónharcos (Episode III #4)	*RS6E25*
Mace Windu (Episode III #5)	*MS952L*
Álcázott Klónharcos	*VR832U*
Darth Sidious	*A32CAM*
Lázadó	*L54YUK*
Leia Hercegnő	*BEQ82H*

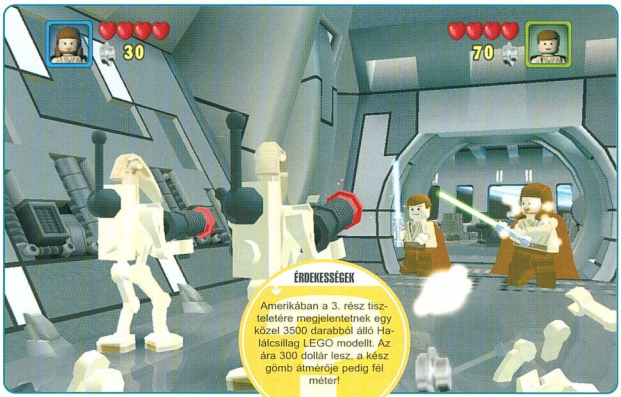
Star Wars Episode III, Chapter V - Ruin Of The Jedi

Yoda és Obi-Wan kerül ezúttal kezeink közé. Most éppen a lerombolt Jedi-templom felé vesszük az irányt, nem ártana utánanézni, hogy mi is történt errefelé. Meglátunk jó néhány csuklyás egyént, akik első látásra Jedinek tűnnek, ám hamar rájövünk, hogy ezek csak csalétkek: álcázott klónharcosokról van szó, kérem szépen! Nyomjuk le a fogadóbizottságot, majd kapjuk szét a főkaput, és térjünk be a templomba!
Menjünk csak az „ösvényen", míg lehet. Az oszlopon használjuk az Erőt, hogy lépcsőt képezzen számunkra a felsőbb szintre! Szaladjunk jobbra, a gang végén ugorjunk le. Utunkat folytassuk az eddigi irányba, a végén a két kapcsolót egyszerre kell megnyomnunk, hogy beérjünk a számítógépterembe. Klónok jönnek majd mindenhonnan, de se nem elég gyorsak, se nem elég erősek ahhoz, hogy ellenálljanak nekünk. Egy korongos mechanikus kar takarja el az ajtót. Balra három mélyedés a falban, ahol platformokat húzhatunk ki az Erő segedelmével, így feljuthatunk a három kapcsolóhoz, amelyek mozgatják az óriási kart. Miután elmozdult a fémszerkezet, menjünk be a frissen elérhetővé vált kapun.
Bent kapjuk szét a klóncsapatot, majd a hologram-kivetítőt használva nézzük meg, hogy mi is történt a templommal!

Star Wars Episode III, Chapter VI - Darth Vader

Bizony, elkövetkezett a konfrontáció az egykori mester és tanítványa között. Mindenek előtt azonban még egy szétrobbanó épületegyüttesből kell kijutnunk, hogy sor kerüljön a végső harcra! Szembe kell futnunk, és muszáj folyamatosan ugrálni, nehogy beleessünk a forró mustafari lávába.
Átérünk egy nem túl barátságos terembe: az óra mutatja, mennyi időnk van hátra addig, míg össze nem omlik teljesen a szoba! Jobbra van egy ajtó, amelyet kereken négy darab fémgerenda blokkol. Ezeket mozdítsuk el az Erővel, hogy szabaddá váljon az átjáró!
A következő helyszínen csak jobbra kell haladnunk, gőzfüggönyökön és egyéb akadályokon keresztül, míg egy kör alakú kékes dologhoz nem érünk. Itt fel kell rá helyezni a két piros korongot, majd el kell forgatnunk a tárcsát az erővel. Jobbra egy kis járat tűnt fel, nyomás arra. Szép kis átvezetők fogadnak minket, és valami furcsa helyre érkezünk el. Ugorjunk át a „gerendákon", innen tovább a kicsi platformokon a láván keresztül, végül huppanjunk át a hatalmas, függőleges oszlopra. Várjunk meg, míg elkezd eldőlni, így haladjunk lefelebb, és feljebb, végül ugorjunk át a kis vulkanikus szigetre.
Nem marad más hátra, mint a párbaj. Darth Vader és Obi-Wan Kenobi megküzd egymással. Sok sikert kívánok a harcoz, és gratulálok, sikeresen végigjátszottuk a játékot! Azonban még nincs vége. Van még egy titkos pálya, és a Free Play üzemmód is csak a Mi szórakoztatásunkra került bele a LEGO Star Wars-ba!

Dante





A KONZOLOK SZERVIZE

Dream Land

PS2 X-BOX GAME CUBE

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, JÁTÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK

ADÁS - VÉTELE

MINDEN, AMI A JÁTÉKHOZ KELL!

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

HÍVJ FEL! T: 479 - 0812

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

BP. VI. HUNYADI tér 12.

MADRICS termékek széles választéka a Dream Land -ben!

Playstation2™ Playstation™

- 5990,- PS2 starter pack — 1 db dual 2 pad, DVD távirányító, 128 állás pro, 2x pad kábel hosszabbító
- 990,- RGB Cable Pro plus — AV/S / komponit kábel kapcsolóval játékhoz / DVD lejátszáshoz (nincs zöld kép)
- 3490,- Tri Mode Controller — kétg. digitális és kormánykerék üzemmódokkal
- 5990,- Head-Hunter Gun — Joyport és LED port csatlakozókkal PSOne / Guncon / Guncon2 kompatibilis
- 4490,- PS One starter pack
- 9990,- Cruiser Quatro kormány — Playstation / Playstation2 / Xbox / Gamecube joystickkel is használható
- 1490,- 1MB Memo double pack — 2 db memókártya, tömörítés nélkül
- 7990,- Cruiser Classic kormány — pedálokkal / vibráció funkció

Gamecube™ GBA SP

- 5990 SP Survival Pack 11in1 — Gameboy SP tok+lámpa, bőrtok, 8 db-os 4 kazetta tok, kijelző védő, quick catch stift
- 4990,- 64 MB memóriakártya — GC 64MB MEMORY CARD — valós 64 MB kapacitás, tömörítés nélkül
- 5990,- Starter Pack — CubeShock pad, 8MB memória kártya, RGB Cable Pro, 2x pad kábel hosszabbító
- 1490,- RGB Cable Pro — extra audio / video kimenet, 2 m kábelhossz
- 2990,- CubeShock Controller — CubeShock kormnyl pad, ks / fekeze szinben turbo / slow motion, 1,8m kábelhossz
- 2990,- SP Outdoor Bag — GameBoy SP hordtáska, óvte fülhető, tartókrakszok kiszeCsnak, ink. kábelnak

Xbox™

- 6990,- Starter Pack — Q3 gamepad, RGB Cable Pro Audio, 2x pad hosszabbító kábel
- 3490,- X-Controller Converter — PS2™ kontroller használata Xbox™ gépen
- 11990,- Q3 WS Controller — rádiós vezeték nélküli kontroller
- 4990,- Q3 Controller — Turbo / SlowMotion, 1,8 m kábelhossz
- 4990,- RGB Cable Pro Advanc — Extra audio / video és digitális audio kimene aranyozott csatlakozók, 2 m kábelhossz
- 1990,- RGB Cable Pro GOLD — Extra audio / video kimenet, aranyozott csatlakozók, 2 m kábelhossz

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

„...ITT NINCSENEK MOTORHÁZTETŐN FETRENGŐ, NONFIGURATÍV TETOVÁLÁSOKKAL TELEVARRT CICAMACÁK, AKIK AZ ÖRDÖG MEGBÍZÁSÁBÓL JÖTTEK KÍSÉRTENI A FÖLDRE. NEM LESZEL KIRAKATI BÁBU ÉS KÖRBE SEM TÁNCOLNAK, HA SOKADSZORRA IS AZ ELSŐ HELYEN ÉRSZ CÉLBA. HABÁR OLYKOR-OLYKOR MEGCSILLAN A LEMENŐ NAP A FELPISZKÁLT VERDÁN, TE INKÁBB AZ ÉJ LEPLE ALATT VÁGOD AZ ASZFALTOT MAGAD MÖGÖTT. BARÁTOM, DŐLJ HÁTRA ÉS ÉLVEZD A MIDNIGHT CLUB SEJTELMES-FÜSTÖS HANGULATÁT...”



INFO BOX

Kiadó:
Take 2
Fejlesztő:
Rockstar San Diego
Hivatalos honlap:
www.rockstargames.com/midnightclub3
Megjelenés:
2005 április 15.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■□■■

VÉLEMÉNY

\+
Tartalmasabb és élvezetesebb, mint bármelyik hasonló stílust képviselő játék.

\-
Néhány kósza bug és a sebesség ingadozás.

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB - PSP

PLATFORMOK

Imánk meghallgatásra talált és az, mire oly régen vágytunk, megszületett. Az éj sötét leple alatt szállt le, eljövetelét egy hírlevél csiripelte, amely a Rockstar levelezési listájáról vándorolt át a dróton szentélyként berendezett otthonunkba. A múlt és jelen autócsodáinak totemeit imádva az ördöggel cimboráltunk, hogy megkaparintsuk a megújulást hozó fenevadat.

A Rockstar San Diego stúdiója valami olyan esszenciát kevert össze az Xbox és PlayStation 2 tulajdonosok számára, hogy autós játékok egész sora hajthat fejet a most megjelent Midnight Club 3: Dub Edition felett. Miért mondom ezt? A Midnight Club széria egymaga képes lett volna fenntartani a műfajt, annyira népszerű volt már az NFS:U előtt is. A San Diego és környékén rendezett utcai versenyek mélyre nyúló gyökerei vannak, így nem csoda, hogy a programot készítő arcok különös érzelemmel viseltetnek a stílus iránt. A régóta fejlesztgetett, módosított Renderware csomag fölé épülő folytatás elhagyta a saját kezűleg megteremtett autómodelleket (licenszelt szörnyeké a főszerep), a korlátok közé szorított városi versenyeket. Rockstarék az átgyúrt, kibővített tuningolósdit több mint 50 licenszelt csoda társaságában engedték szabadjára, amihez vaskos és komplex multiplayer szekciót is mellékeltek. A világ egyik leghíresebb Underground Automotive Lifestyle kiadványa, a milliós olvasótábort magának mondható Dub Magazine *(http://www.dubmagazine.com)* betársulása pedig csak hab a tortán. Az ebből fakadó tapasztalattal telített élménybomba olyan alaphangulatot ad, mellyel már lesz értelme azt a három gigantikus várost keresztül-kasul bejárni, amely a program játékterét szolgáltatja. A San Diego, Atlanta és Detroit utcáin hadakozó GTA-szerű (mindent elsődorhatok, szétdönthetek) játékélményhez olyan fokozó powerupok is társulnak, mint a korábbi részekből származó Powerslide, vagy a Nitrous Boost.

A bőrüléses, V8-as Chevy Camaro már a virtuális garázsban pihen, és csak arra vár, hogy újra falja a kilométereket...

Kulcs kattan

Ahhoz, hogy ezt megtehesd, létre kell hoznod egy profilt, mivel a program ennek hiányában csak igen szegényes lehetőségek közül enged választani - mondhatni, el sem indulhatsz nélküle. A profilválasztó képernyő a későbbiekben egyébként az eddigi teljesítményed is feltárja, méghozzá százalékos formában, tehát mindig nyomon lehet követni, hol tartasz éppen. Ha ezzel elkészülsz, máris a főmenüben találod magad, ahonnét számos ismerős opció tűnik fel: a Carrier minden vágyad netovábbja, a Midnight Club 3 igazi erénye, ám ha megfáradtál a pontok, kocsik és tuningeszközök sokaságában, még mindig ott van az árkádszáguldozás lehetősége, amely amolyan levezető vagy gyakorló jelleggel kapott helyet a programban. Ha a multiplayer széles skálája vonz, a Networking felé kell venned az irányt, ám előtte mindenképp olvasd el iromány unkat, hiszen rengeteg érdekességet megtudhatsz az



ÉRDEKESSÉGEK

A legutóbbi nagyszabású Dub Magazine Show és koncert rendezvény április 17.-én volt Los Angelesben. Itt mutatkozott be először nagyközönség előtt a Rockstar új csillaga.

MC3-ról. A Go To Garage-dzsel kapásból a garázsba kerülsz, ahol neki is láthatsz autóparkod menedzselésének, gyöngyszemeid karbantartásának, fejlesztgetésének avagy csinosításának. Hőn szeretett Race Editorunk továbbra is oszlopos helyet foglal a sorozatban, mellyel saját tervezésű versenyeket kreálhatunk, melyeket később aztán el is menthetünk az utókor számára. Az A gomb lenyomásával azonban rögvest a Karrier (Career) módba vetjük bele magunkat.

Motor horkan

A program felkínálja azt a lehetőséget, hogy többször is megválaszthasd a beceneved, emellett választhatsz, hogy a garázsban avagy az utcán szeretnél-e száguldozni, s ha igen, milyen kocsival kívánsz versenyezni. A felkínált járgányok közötti válogatás csak akkor lehetséges, ha már van legalább két kocsid. Megemlítésre érdemes még a Stats Screen menüpont is, mely a program egyes fejezeteiben elért eredményeidet hivatott mutatni Játék, Karrier, Város, Verseny valamint jármű kategóriákra bontva. Míg a Game-ben között a max végsebességet, levegőben töltött időt, leghosszabb ugratást és egyéb érdekességeket találod, addig a karriermód kifejezetten a pályafutásod eredményeit jeleníti meg (pl. nyert, vesztett meccsek, pénzügyi helyzet, stb.).

A City-ben olyan információk kaptak helyet, mint a rejtett és megnyert pályarészletek, az összes megtett kilométer és hasonló okosságok, melyek ugyan semmire sem használhatóak, mégis elmondhatjuk, hogy van ilyen is. A Race Stats már nézegetni való tartalommal kecsegtet: itt az egyes pályarészletekre vonatkozó köridőidet és átlagsebességed találod városokra és versenytípusokra bontva. A Vehicles (járművek) megint csak magáért beszél: autóid győzelmeit, és megtett kilométereit elemezheted. Általánosságban elmondható, hogy a Stats Screenek jól használhatóak, ám legtöbbjüket közvetlenül a programból is el lehet érni, így nem nagyon lesz rájuk szükség, csupán statisztikai feladatkört látnak el.



Ha először játszol az MC3-mal, egy látványos bevezető alkalmával rövidesen szert tehetsz első járgányodra is - ha nem, akkor rögvest a legutóbb elmentett helyszínre repít a program. A kocsival együtt füledbe másznak az első dallamok is, melyek között a D-pad jobbra, illetve balra nyomogatásával tudsz váltani. Sokáig nem érdemes ezzel foglalkozni, ugyanis rengeteg track áll rendelkezésre és többnyire kellemes zenét szolgáltatnak a száguldáshoz. A HUD csak a legalapvetőbb információkat tartalmazza: a nitró-szint-jelző mellett csupán a kilométeróra és a mini-térkép kapott helyet - a többi infó csak akkor jelenik meg, ha kihívást kapsz, vagy versenyre jelentkezel. Ezek közül a mini-map érdemel egyelőre említést: hasonlóképp, mint az NFSU2-ben, itt is a közvetlen tájékozódást segíti elő. A Nav System leegyszerűsített részét képezi, amely egyik legfontosabb segítő eleme a karriermódnak. Rengeteg segítséget ad a tájékozódásban, célszerű tehát gyakrabban elővarázsolni, melyet a Back gomb lenyomásával tehetsz meg. Itt mindig az éppen aktuális város térképét találod - ám ha kedved tartja, az L és R gombokkal válthatsz az egyes helyszínek között. Láthatod az épp használt járművedet, a pénzügyi helyzeted, valamint a Tutorialokat is megtekintheted (X gomb). Utóbbi esetben a listából választva a program bejátssza azt a részletet, amelyet kiválasztottál. Ezek a videók általában egy új, vagy unlockolt esemény ismertetései - ide tartozik pl. a Zone, a Nitro használata, a kétkerekes mutatvány (veszélyes helyzetekben kétkerekezhetsz), az In-Air control (repülés közben irányíthatod valamilyen szinten a járgányod) vagy a Burnout (a startvonalnál tartsd nyomva a kéziféket és a gázt, majd előbbit engedd fel és meglátod az eredményét) is. A térképen aktuális helyzeteden kívül fel vannak tűntetve az aktuális verseny- vagy rendezvénypontok, a garázsok, illetve a mozgó járműved is. Közöttük a bal analógkarral, vagy a D-paddal váltogathatsz, s az A gomb lenyomására általános információkat olvashatsz.

Egy ilyen bordó Hotspotra ráállva láthatod a verseny megnevezését, típusát, illetve ajánlottsági szintjét is. A városi versenyek általában Optional besorolásúak, amely az olyan futamokat rejti, ahol nagyrészt pénz ésvagy egyéb nyereményről szól a fáma (pl. egy klasszikus kocsiról vagy chopperről).

A kék háromszöggel a szabadon kihívható kósza vándorokat láthatod: itt szintén pénznyereményről van szó, ám ezek a versenyek már több menetből is állhatnak. A menetek között



TIPPEK

Célszerű a Hotspot versenyeket teljesíteni, mivel viszonylag könnyen, sok pénz szerezhető velük, amiből aztán szabadon lehet garázdálkodni a tuning szekcióban.

rangsorolás van - ugyanúgy, mint mondjuk a Klubversenyeknél, ám utóbbinál mindig elsőnek kell lenned. Ha ez nem sikerül, választhatsz, hogy abbahagyod a sorozatot, vagy inkább újra megpróbálod.

A klubversenyeket egyébként sárga csillagok jelentik - az ezekre való jelentkezés mindig valamilyen feltételhez között, ilyenek pl. a klasszikus, vagy motor, esetleg tuning, vagy modern verdás bajnokságok, amelyekre csak úgy jelentkezhetsz, ha rendelkezel ilyen eszközzel. Bár utóbbi lényegesen egyszerűbb, mégis pénz kell hozzá - ha abból nincs, akkor ügyesnek kell lenned, és valamelyik klubversenyen vagy bajnokságon biztosan hozzájutsz álmaid netovábbjához.



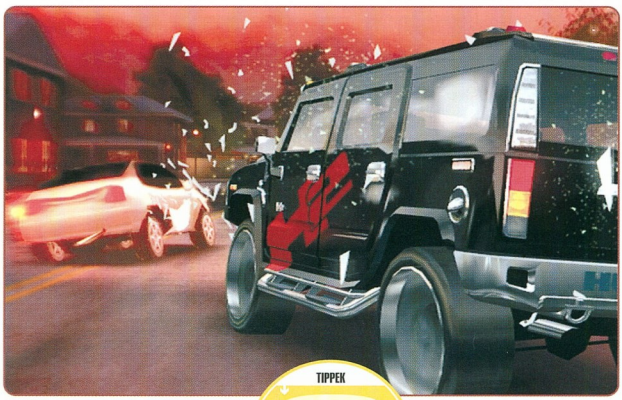
ÉRDEKESSÉGEK

A profi versenymotorjairól ismert olasz Ducati legújabb, Monster S4R fémjelzésű kétkerekűje is megtalálható a játékban.

Ezek a bajnokságok a pénzszerzés (és a ranglétrán való feljebblépkedés) mellett arra is jók, hogy a garázsban levő tuningkategóriák körét kiszélesítsd, hiszen azokból sem áll kezdetben mindegyik rendelkezésre. Legtöbbjét csak egy idő után kapod meg, bizonyos alkatrészcsoportok felsőbb osztályait azonban megnyerheted. Ezekről később szót ejtünk, mert fontos részét képezik a babrálási folyamatoknak. Az aranykupával jelölt rendezvények talán a legfontosabbak, hiszen a játék egyes speciális árkád mozzanatait ezek megnyerései-



vel válthatod ki - arról nem is beszélve, hogy a speciális (azaz nem kategóriákra bontott) egyedi tuningalkatrészeket, opciókat is ezzel teheted elérhetővé.
Természetesen az MC3:DE is szolgál apróbb meglepetésekkel: vannak ugyanis ún. titkos versenyek (Hidden Race), melyek illegálisnak számítanak, s amelyről vagy a narrátor segítségével szerezhetsz tudomást, avagy egyszerűen csak rábukkansz az önfeledt száguldozás közepette egy olyan ponton, amelyet nem is jelez a Nav System (Rockstar logó a közutakon - városonként tizenkettő van belőlük). Ezek a versenyek mindig valami értékes és egyébként megszerezhetetlen tétről szólnak. Bármelyiket is választod a fentebbiek közül, az A gomb lenyomásával megtudhatod, hogy megrendezett versenyről, bajnokságról, vagy egyéb módon megnyerhető okosságról van szó, sőt azt is kérheted, hogy a GPS ezt a pontot mutatva vezessen az adott helyszínre á la NFSU.
A fentebb leírtak minden egyes autó esetében máshogy jelennek meg: az adott járművel elérhetetlen versenyek szürkék, a rá vonatkozó futamok pedig színesben jelennek meg - ez érthető is, hiszen pl. az öreg csodák klubversenyére nem nevezettünk pl. egy Kawasaki Ninjával.



TIPPEK
Nem mindig a legdrágább alkatrész a legjobb: folyamatosan figyeld a bal oldalt található jelzőcsíkokat, hogy megállapítsd az adott eszköz által kiváltott változás szintjét!



Kéz a kormányon

Ilyenkor ér a nagy felismerés: emberek vannak az utcákon! Igaz, sohasem lehet elütni őket és át is mehetsz rajtuk sértetlenül, mégis jó érzés, hogy nem egy szellemvárosban autókázol, kicsit életszagúbbá varázsolja az autósok elé kerülő virtuális képet.
Ha nem megrendezett versenyen akarsz bizonyítani, elkaphatod a fentebbiekben említett kósza egyéneket (kék háromszög). Elég megpöccinteni a leendő ellenfelet hátulról és máris érkezik a válasz: kövesd őt az adott vörös hotspotra, amelyről aztán elrajtol a jobb esetben több versenyzőt felvonultató mezőny. Ezek jobbára véletlenszerű, ám előre meghatározott útvonalon zajlanak le. A tájékozódást, mint mindig az MC során, itt is az égbe felemelkedő sárga füstoszlopok jelzik. Sorrendjüket kötelező követni, mert Checkpointként szolgálnak, így ha egy véletlenül kimarad, máris kezdhetjük elölről (amit persze minden versenytípusnál nem lehet).
Ha a navigációs rendszer elkalauzolt a megfelelő helyszínre (piros füstoszlop), a fehér gombbal tudsz bekapcsolódni a versengésbe. Ha körversenyről van szó, akkor a startvonalat zöld, a célt pedig vörös füstoszlop jelenti. Célszerű ezekre odafigyelni, mert habár a gép is hibázik, az utolsó pillanatban észrevenni, hogy az utolsó körben vagyunk, már nem sok jót sejtet a végeredményt tekintve. Nagyon pozitív dolog, hogy nem kötelező egy adott útvonalon haladni. Szerencsére a város széles utcái egész kellemes hálót alkotnak, így ha esetleg nem sikerül egy helyen befordulni, egy távolabbiban még minden gond nélkül be lehet. A felgyülemlő vagy épp csökkenő lemaradás behozható, ha időben alkalmazod a speciális árkádjellegű extrákat. Ezek közül néhány már a korábbi MC epizódokban is megtalálható volt, ám a háromfősre duzzadt okosságok nagy segítséget jelenthetnek a veszélyesebb helyzetekben. A Drift / Powerslide (csúsztatás), In-Air Control (légi irányítás), Nitrous Boost (nitró alkalmazása az X gombbal - feltéve, hogy valamilyen nitró-technológia részét képezi az autónak), Slipstream Turbo (szélárnyék használata, melyben az előtted haladó nyomvonalát követve felzárkózhatsz a rajhoz), Two-wheel Driving (két kerékre állítás, mely a nagy közúti forgalomban segíti az előrehaladást), és a Weight Transfer (súlypont átcsoportosítása, vagyis egykerekezés motorral, amivel 175 mp/h-ig sokkal hamarabb gyorsulsz fel) mellett remekül megfér az Agro-Zone-Roar trió is. Mik is ezek? Az AGRO egy olyan speciális „támadási forma", amelynek hatására a versenyautód mindent képes maga elől kilökni anélkül, hogy sérülne, vagy sebességet vesztene. Ezt leginkább a nagy közúti forgalomban levő úttisztításra használhatod, ám nem minden autóval tudod ezt végrehajtani. AGRO-ra csak a SUV, Truck és Luxury Sedan (kivétel az SL500 és a Lexus SC430) kasztba tartozó négykerekűek képesek. Ahhoz, hogy használni tudd ezt a funkciót, nagyon rosszul, vagy törve-zúzva kell vezetned - ettől töltődik ugyanis az AGRO meter, melynek túlcsordulása esetén kapsz elhasználható tölteteket, melyeket a bal analóg kar lenyomásával tudsz aktiválni.
A ZONE teljesen más tészta: ha balesetmentesen vezetsz, nem az AGRO, hanem a ZONE meter jelző változik és jutalmaz meg ZONE-egységekkel. Ezek használatakor drasztikusan le tudod lassítani az időt, amikor aztán kőkemény és elképesztő manőverezési folyamatokat vihetsz végbe, ergo hatalmas forgalomban is sebességvesztés nélkül cikázhatsz át az akadályok között. Mint ahogy az ARGO-ra, a ZONE-ra sem minden járgány képes: csak az Exotics, Tuner és Sportbike-ba sorolt egységek alkalmasak erre.
A harmadik, a ROAR elnevezésre hallgat: ez a fentebbi két módhoz hasonlóan, a driftelések során töltődik a Muscle Cars és Choppers kategóriába tartozó két-, illetve négykerekűeknél. Eredménye egy hatalmas ordítás, melynek köszönhetően minden közúti forgalomban résztvevő hanyatt-homlok menekülve tisztítja meg előtted az utat.



Ezek a játék elején még nem is annyira, inkább az idő előrehaladtával válnak szükségessé. A nitróval való indulás mindenhol használható és javallott is, hiszen ha valaki elhúz a bolytól, a későbbiekben már nagyon nehéz tiszta játékkal megfogni.
Szerencsére az AI is hibázik, karambolozik, rosszul vezet, ami folyamatosan változtatja az aktuális felállást. Neked is lehetőséged nyílik a kissé sportszerűtlen versengésre, mivel a GTA-ból, vagy Midtown Madness-ből megismert villanyoszlopos trükk itt is működik: dönts ki párat, hogy a többieket is feltartóztassa. Célszerű kihasználni az ugratók adta lehetőségeket,



mert ezekkel jókora előnyre tehetsz szert a többiekkel ellentétben: akadnak a városokban olyan pontok, ahonnét nem kevés időt lehet megspórolni a levegőben való száguldozással. Ha esetleg nem olyan szögben repültél el, mint amilyen jó lenne a földet érés előtt, akkor az analóg karok segítségével végezhetsz némi korrigálást a levegőben. Ez természetesen nem a végletekig művelhető, így ha nagyon rosszul hagytad el az ugratót, kevés az esély arra, hogy tökéletesen korrigálhasd a kocsi/motor irányát. Gyakran érsz földet fejtetőn, vagy az oldallemezeken csúszva - ezek időkiesést okoz-



nak, bár a nitróval és a különböző speciális képességekkel általában be lehet hozni a lemaradást. Ha túlságosan megrongálódott a kocsi, egy benzinkútba beledurrantva/átrepülve érdekes módon teljesen új autóval kezdhetsz -nem mintha kihatnának a sérülések a teljesítményre, mégis üdítő lehet néha. Itt azért van némi öröm is az ürömben: ha már ennyire jól kidolgozták a sérülésmodellt, miért mindig új autóval indulunk a bajnokságok egymás után következő versenyein? Van törés, nincs javítás…eléggé ellentmondásos, nemde? Sebaj, egy idő után úgyis mindent lecserélsz az autón, felesleges ezzel

olyan beállítási funkciók, amelyeket éles környezetben is tesztelhetsz. Ha a Start gombot lenyomod, az Options menüben megbúvó Tune Your Vehicle kiválasztásakor a forgalom hevében tesztelheted (Test This Tuning) a Drift Factor (csúszási érzékenység), Traction (tapadási súrlódás), Friction Bias (súrlódási eltérés) értékek okozta változásokat. Az alapos babrálgatáshoz viszont a garázsba kell kukkantanod. A műtőasztalhoz tévedve különböző perspektívából is végigtekinthetsz az autón - ehhez az analóg karokat kell használnod. Mindenkori vagyonod, adott típusa folyamatosan tájékoztat a változásokról - ha valami nem világos, a Back gomb megnyomásával részletes segítséget kaphatsz az egyes menüpontokról. A Manage Vehicles alatt átnevezheted, eladhatod autód, illetve különböző beállítási profilok létrehozására is lehetőséged van. A bal oldali mutatókon jól látható a gyorsulás (Acceleration), Top Speed (végsebesség), valamint a Handling (kezelhetőség) érték, illetve az alatta helyet foglaló osztálybesorolás is (pl. Class 4 / Tuners) Az Accept gombra kattintva betölthetsz, átnevezhetsz, sokszorozhatsz vagy eladhatsz egy járművet. Gépparkodban és a menükben való mozgásra egyébként a D-Pad-et használhatod. A Buy Vehicles menüpont magáért beszél: itt bővítheted drágaságaid sorát - ami zárolva van, azt nem tudod megvenni, ehhez vagy megfelelő győzelmeket, vagy elegendő pénzmagot kell összegyűjtened. A kiválasztott járművet átszínezheted (fekete/fehér gombok) illetve tesztelheted is.
A legnagyobb szerepet azonban a



érhetővé varázsolni. A motoron belül lehetőség van a Turbo, Intake (befecskendezés), Headers (csonkok), Exhaust (kipufogórendszer), CPU (Chiptuning), Engine Upgrade (egységes motortuning csomag), Nitrous

(nitró-befecskendezés) állítgatására. Az egész tuningolási folyamatra jellemző a hármas szintezés, amely a gyári alkatrészek mellett első, második és harmadik szintű tuningeszközöket rejt magában. Amíg az elsőt nem használtad fel, s nincs unlockolva a második nem választhatsz jobbat stb…

- **Transmission**: (sebességváltó): a kuplungtárcsák, váltóblokkok és különböző váltókitek gyűjtőhelye, melyek a gyorsulási illetve sebességváltási értékekre vannak jó hatással. Ezen belül babrálhatsz pl. a Clutch-on (váltón) is.
- **Chassis** (vázszerkezet): ha a felfüggesztésen, alvázszerkezeten szeretnél változtatni, vagy extrákat beszerelni, itt teheted meg. Ilyen a Suspension (felfüggesztés), Sway Bar (lengéscsillapító), Airbags (légrugók), Hydraulics (hidraulikus emelők), amelyekből az Airbags-nál és a hidraulikánál további lehetőségek tárulnak eléd. Az almenük részletes beállítást engednek meg, ám borsos árat kell érte fizetni - némelyek befolyásolják az autó teljesítményét, mások nem. Ezért célszerű mindig a bal oldali jelzőszinteket figyelni.
- **Tires** (gumiköpenyek): a gumik rettentő fontosak a tapadás és sebességértékek szempontjából, így erősen javallott a fejlesztésük. Ebből három szint áll rendelkezésre.
- **Brakes** (fékek, féktárcsák): nem elég száguldozni, néha meg is kell állni. Fékeknél szintén több szint van - a gyáritól egészen a profi versenyfék-rendszerekig minden.
- **Auto Upgrade**: ha nem akarsz a menüben való beállításokkal bíbelődni, hanem a programra (és kicsit magadra) bízod a fejlesztéseket, ez a te menüpontod. Habár így elvész a tuningolás élménye, biztosan jó irányba szalad a gép javulása. Hátránya, hogy specifikus beállításokat nem tud kezelni - így minden esetben egy előre letárolt változatot kapsz kézhez.
- **Detail Shop**: az MC3:DE nem csak az erős, hanem a kicicomázott, szép és csilivili járgányokról is szól. Minden, mi a vizuális szempontokat érinti, itt található.



foglalkozni - valószínűleg erre gondoltak Rockstarék, amikor inkább a Tuning szekcióval és a garázsmenettel kezdtek el foglalatoskodni.

Villáskulcs projekt

Ha fejlesztésre adod a fejed, az összegyűlt pénzmagot a garázsban tudod elszórni. Garázs minden városban csak egyetlen van, sajnos nem mehetsz különböző helyszínekre az alkatrészek beszerzése miatt. Odakocsikázhatsz, vagy a Start lenyomása után előbukkanó menüből a Go to Garage kiválasztásával a négy fal mögé varázsolhatod magad. Vannak azonban

Customize Vehicle menüpont adja, ugyanis itt végezhetőek el a kategóriákba rendezett módosítások.

- **Performance Shop**: itt bújnak meg a teljesítménnyel kapcsolatos lehetőségek, melyeket az alábbiakban részletesebben tárgyalunk:

- **Engine** (motor): Itt adott a lehetőség az utolsó lóerők kisajtolására a motorblokkból: az aktuálisan meg nem vásárolható eszközöket a Karrier alatt futott versenytípusokban tudod el-

TIPPEK

Gyakorold be a kétkerekezést és a hosszú csúsztatásokat. Számtalan olyan pont akad a játékban, ahol csak ennek tudatában tudsz futamot nyerni.



- **Vinyls** (matricák): matricák minden mennyiségben, kategóriákra bontva.
- **Licence Plates** (rendszámtáblák): nem tetszik a rendszámtábla? Válassz másikat, vagy készíts egyedi feliratozásút a Letters menü segítségével.
- **Decals** (szélvédőfeliratok): a konkurenciából is ismert különböző típusú és tartalmú, szélvédőre ragasztható feliratok gyűjtőhelye - szintén kategóriákra, ragasztási felületre, színre (matt vagy metálos) bontva.
- **Badges** (jelvények, mini matricák): hasonlóképp, mint a fentebbi példa esetében, itt is a feldíszítés a lényeg. Ajtóra, oldallemezekre, több helyen, változatos formában.



- **Body Shop**: nem elég a kasztni alatt megbúvó eszközöket tuningolni, magával a burkolattal is foglalkozni kell. Spoilerek, kerekek, légterelők? Itt megtalálod őket! A Wheels (kerekek) -ben találhatóak a futóművel kapcsolatos eszközök és beállítások (felni szélesség, magasság, gumivastagság, rugóvastagság = leültetés és hasonló nyalánkságok), a Body Upgradesben pedig minden más, amiket típusonként és márkánként csokorba szedtünk. Front Bumpers (első lökhárítók), Rear Bumpers (hátsó lökhárítók), Side Upgrades (küszöb-és oldallécek), Hoods (motorháztetők), Spoilers (légterelő szárnyak), Taillights (hátsó fényszórók), és az Exhaust Tips (kipufogóvégek).

- **Colour Shop**: ha megvan a végső dizájn, már csak a festés műveletei vannak hátra, ezeket itt végezheted el az autó minden egyes részletén külön-külön. Természetesen több variáció áll rendelkezésedre, így a metálos fényezéstől kezdve a mattig vagy az extra festésig mindent felhasználhatsz. Keverhetsz ki színeket, amelyekkel aztán festhetsz szélvédőt (Window Tinting), felniket (Rims), Fékpofákat (Brake Calipers), Kipufogóvéget (Exhaust), megváltoztathatod a Neon színezetét (vagy lecserélheted villogóra), megszínezheted a nitró-lángcsóvát, és a HUD-ot (műszerfal) is. A fantáziádnak csak a képzelet szab határt, a lehetséges variációk száma több millióra rúg.

A tuningolás művészete egyedi, a lényeg mindig a gyors és szép két- vagy négykerekű jármű. Egyetlen dolog hiányzik csak: a tesztpad, vagy más néven Dyno, amely az NFSU2-ben is szerepelt már. Nincsenek kimutatásaink, statisztikáink a változtatásokról, így nem igazán tudjuk felmérni, mennyit is változott az autó a beavatkozás után. Az egyszer megvásárolt eszközök le- és újrafelszedéséért nem kell külön fizetni - ez pozitív. Alkatrészeket viszont külön nem tudunk adni-venni, pedig ez már anno a Street Rodban is elérhető volt. Sajnos egyik játékban sem sikerül elcsípni azt a tökéletes műhely-feelinget, amely mindent egyesítene magában…
Egyetlen menüpont van már csak: az Exit, amellyel egy gyors mentés után ismételten folytathatod a karriered egyengetését.
A fejlesztgetés, versenyzés, kihívás, valamint az ebből fakadó újdonságok folyamatos megjelenése viszi előre a játékot. Ahhoz, hogy te legyél a legkomolyabb versenyzős arc, úgy nagyjából tizennyolc és húsz óra közötti tiszta játékidő szükségeltetik teljesítménytől függően. Kétségkívül a karrier szolgáltatja a legtöbb élvezetet, de azért az Arcade játékmód sem piskóta.

ÉRDEKESSÉGEK
A játék főcímdala a Hannie Fresh nevezetű formációhoz fűződik. Real Big című szerzeményük a játék megjelenése után hatalmasat ugrott a listákon…

Levezető körök...

Mint ahogy említettem, az árkádmód leginkább csak akkor fog előkerülni, ha a karrier módot vagy teljesítetted, vagy túl nehéznek találod. Mondom ezt azért, mert csak azok a pályák/városok, autók érhetőek el ebben a menüben, amelyeket így vagy úgy, de teljesítettél a karriered során. Azért nem kell megijedni, a számtalan új lehetőség és versenytípus feledteti ezt a dolgot. Belépve az Arcade világába már megszokott jellemzők várnak rád. A város, a verseny típusa, játékosok száma és a használni kívánt verda beállításából csak a változatos játékmódok kívánnak magyarázatot.
Mehetsz Cruise-t („mezei" városi verseny), Ordered Race-t (előre beállított paraméterek) is. Utóbbi a már teljesítettekből kerül ki, statisztikai értékei a Game Stats táblákban rögzülnek. Lehetőség van Circuit Race (körverseny) menetre, illetve Capture the Flag menetekre is. Az FPS-ekből már ismert játékmódban a feladat ugyanaz: a pályán heverő zászlót kell eljuttatni a bázisra minél hamarabb, mielőtt az ellenfél

Összehasonlítás: a konkurencia

NFSU2 - A Need for Speed széria Fast & The Furious érzéssel átitatott ámokfutása már a második epizódot érte meg, amely ugyan nem robbantott akkorát, mint az előd, de a bővített tuning lehetőségeknek és a városias, GTA-szerű karriermódjának köszönhetően hosszú ideig vezette az eladási listákat.
A Midnight Club 3:DE és a fentebb említett játékban a karrier- és a garázs-szekció között húzható párhuzam, melyekben még a menüszerkezet is piszkosul hasonlít egymásra. Utóbbi egyébként felülkerekedik a tuninglehetőségek számát, a grafikát, illetve a város élethűségét tekintve, viszont hiányzik belőle a tesztpad ugyanúgy, mint a Multiplier szorzók és a versenyek végén örjöngő tömeg is.

Street Racing Syndicate - A Namco multiplatform üdvöskéje koncepciója hasonló, ám sokkal szegényesebb: a licenszelt autók és babráláshoz szükséges eszközök itt is megtalálhatóak, ám a karriermód és a vele együtt fejlesztett saját grafikus motor már lényegesen gyengébb jellemzőkkel bír. Vannak viszont Brooke Burke-ra ráverő SRS leányzók, akiket a *http://srs.namco.com* -on is megvizslathattok. Az MC3-ban a csinos leánykák szerepét nagy, robosztus fekete zenészek (színkód: piros) veszik át, így a fentebb említett alkotást is lenyomja a régi-új visszatérőnk.

LA Rush - A Midway multiplatform üdvöskéje, amely első ízben a Midway Gamers Dayen mutatkozott be a nagyközönség előtt. A Rush-széria legifjabb tagja szintén az NFSU-t utánzó környezetet biztosít majd: illegális utcai versengés és rengeteg tuning, amely a West Coast Customs vizuális/teljesítmény koncepcióira épül (MTV „Pimp my Ride" hmm, ismerős?), ergo egy újabb licenszes autóversennyel lesz dolgunk, ha egyszer megjelenik. A Midnight Club 3-ban a zenei és kulturális adalékot a DUB Magazine szolgáltatja, így kedvencünknek e téren sincs szégyenkeznivalója.

Juiced - A THQ annak idején okosan halászta ki az Acclaim rommá lőtt főhadiszállásáról a Juiced kódmaradványait, amely szépen kicsinosodott azóta. Az SRS és NFSU fenyegetése már elhalványult, így a teljes egészében átdolgozott, grafikailag és tartalmilag is felgyúrt Juiced rövidesen teljes gőzerővel tör a babérokra. A játékra érdemes lesz tehát várni, kíváncsiak vagyunk, mennyiben nyújt majd többet, mint a jelenlegi felhozatal. Addigis: *http://www.juiced-racing.com*.

tenné ezt. (Lehetőség van két zászló és két bázis közötti, azaz csapatorientált mókázásra is). A Tag egy multiplayer versengés (adott kaput utolsónak érintő versenyzője büntetőpontokat kap és járműve irányíthatósága is csökken). Rockstarék sok érdekes játékmódot eszeltek ki: ennek köszönhető a CTF, vagy a Frenzy is, melyből utóbbi egy amolyan őrült száguldozásnak fogható fel. Nincs fék, a gép kezeli a nitrót és a gázadást, a lényeg pedig a Checkpointok elérése, amelyek idővel jutalmaznak téged. De még mindig nincs vége: a Paint szintén újdonság - itt bizonyos Checkpointok birtoklása a lényeg, amelyeket minél többször le kell fújnod a csapatod színével - ha mindezt egy adott időintervallumig véghezviszed, nyersz.
Az Autocross Races már csak amolyan ráadás: egy úgynevezett Time Run, ahol nincs sem ellenfél, sem forgalom, a lényeg a minél gyorsabb teljesítés. Itt tesztelheted, mennyire vagy perfekt pilóta, ez a játékmód nem hiányozhat egyetlen autósjátékból sem.



ÉRDEKESSÉGEK

A Rockstar már júliusban meg kívánja jelentetni a PSP-re szánt GTA epizódot. A népszerű EBGames online áruház július 15.-ei időpontra datálja a megjelenést.

Nyolcasban szép az élet

Bizony, bizony: a vaskos multiplayerben legyen az System Link, vagy Xbox Live! egyszerre maximum nyolcan füstölhetjük egymás orra alá az égett gumi szagát - a két metódus nagyjából megegyezik, a versenymódok is ugyanazok. Kedélyes baráti társaságoddal egy unalmasabb estén összeülhettek, és a megannyi (összesen kilenc) variációból kiválasztva a nektek megfelelőbbet, a testre szabás után neki is vághattok a véget nem érő küzdelmeknek. A Live! jóval a System Link fölé ér: az Online statisztikák mellett igazi klánok kialakulására adódik lehetőség külön agresszív és tapasztalt vezetőkkel, melyből igazi klánháborúk fejlődhetnek a netes univerzumban. Technikailag is fejlődést mutat a program a Live! hálózati kapcsolatok terén: ha valaki pl. túlságosan lagzik a szerverüzemeltetés miatt, automatikusan egy másik egyén veszi át a szerepét, míg ha valaki esetlegesen elhagyja a versenyt, más várakozó elkaphatja a kérést (Asynchronous Join) és még menet közben bekapcsolódhat az expilóta helyére. Mindent összevetve bátran ki merjük jelenteni, hogy az MC3:DE multiplayer magja tökéletes élményt nyújt, és olyan szolgáltatásokkal kecsegteti a játékost, amelyek más, a stílust képviselő konzolos játékban nem, vagy csak elvétve találhatóak meg.

A kód mögött...

Nagyon úgy tűnik, hogy a Rockstar újdonsült játékával igencsak a jelenlegi konzolgeneráció technikai határait feszegeti. Gondolok itt a grafikus motor teljesítményére, mivel már nem mai darab, de a módosításokkal remekül megállja a helyét. A rengeteg tereptárgy (fák, utcai lámpák, nézelődők, az ellenfelek, postaládák, nyíló és csukódó ablakok), az időjárási jellemzők (napszakok változása, köd, füst, eső, az aszfaltról felszálló pára) aprólékos, kiábrándítóbb: az ellenfelek kidolgozása, ami valószínűleg a teljesítmény érdekében történő áldozat eredménye. Saját autód csillog-villog, ám ha közel kerülsz egy másikhoz, azon szemlátomást látszik, hogy butított ábrázolást használ - ez egy hatalmas pofon a látványnak, de mentségére legyen mondva, hogy nagy sebességnél nem erre figyel az ember, így olyankor fel sem tűnik ez a baki. A motion-capture technológiával készített szereplők, a nagy sebességnél látható blur effekt és a 480 pixeles, akár szélesvásznú képmegjelenítés támogatása (csak Xboxon) szintén üdítő foltként hat.
A zenei összhatásról sem mondhatunk rosszat: habár néhol túlságosan zúzós hangulat lesz úrrá a trackeken, általában lágyabb hip-hop ötvözettel van dolgunk, amely nagyon beleillik ebbe a stílusba - habár a keverés nem mindig a legtökéletesebb (sokszor játssza ugyanazt a számot a program rövid idő alatt), a hardveres Dolby 5.1 (PS2-n Dolby Pro Logic II) és a jól összeválogatott, nagyrészt fekete előadók megmondják a magukét.



King or just prince?

Nem is lehetne tökéletesebb zárszó a végére: a Midnight Club széria hozta azt, amire vártunk, kipótolta a konkurencia hiányosságait, de új finomságokat is hozott. A Rockstar San Diego-i divíziója hosszú időre szóló szórakozással dobja meg a korongot beszerző tuningbajnokokat. Ha a Need for Speed Undergroundba beleuntál, a Street Racing Syndicate nem tetszett és a GT4 vs. Forza háború mellett babrálgatásra meg DUB életérzésre vágysz, a Midnight Club: Dub Editiont neked találták ki.

ÉRDEKESSÉGEK

Amerika szerte tuning őrültek és mániákusok több 10 milliárd dollárt költenek járgányaik szebbé tételére.

Stinger

MULTI FORMAT

PLAYSTATION 1 - 2, X-BOX, GAMECUBE
GAMEBOY ADVANCE - SP, DS, PSP
ADÁS - VÉTEL - CSERE



PROGRAMOK, TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
SZERVIZ, POSTAI CSOMAGKÜLDÉS
A LEHETŐ LEGJOBB ÁRAK!

MULTI FORMAT
06 70 53 10 414
06 70 24 92 574
06 1 269 0733

1053 BP, SZENT ISTVÁN KRT. 23.
TEL.: 06-1-269-0733, 06-70/531-0414,
06-70/249-2574
NYITVA: H-P 10-18-IG, SZ-V HIVJ FEL!

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

STAR WARS. NINCS EMBER, AKI NE ISMERNÉ EZT A FOGALMAT. MOST, HOGY A DUPLA TRILÓGIA A BEFEJEZŐ RÉSZHEZ ÉRT, TERMÉSZETESEN LUCAS-ÉK SEM AKARJÁK KIHAGYNI AZT A ZICCERT, HOGY EGY TETSZETŐS JÁTÉKKAL ELŐRUKKOLJANAK, AMI MÉG JOBBAN MEGDAGASZTJA AMÚGY IS DUZZADÓ ZSEBEIKET. AMIT - HALKAN MEGJEGYZEM - NAGYON IS JÓL TESZNEK. HÖLGYEIM ÉS URAIM, ÍME A STAR WARS EPISODE III!



INFO BOX

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

Megjelenés:
2005. május 5.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

\+
Hűen követi a film eseményeit

\-
A grafika egy cseppet lehetne jobb

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB - GBA - DS - PSP

PLATFORMOK

Gondolom, az olvasói többség kocsányon lógó szemekkel olvas minden apró hírt, amely felröppen a híres filmsorozat harmadik eljöveteléről - így valószínűleg mindenki tökéletesen tisztában van a történettel. Természetesen Anakin és mestere, Obi-wan áll a középpontban, és nincs ez másként a PlayStation-ös adaptációban sem: a játék során mindkettőjüket fogjuk irányítani, pályától függően. Kezdődik minden ott, ahol a Clone Wars rajzfilmeknél abbamaradt: Palpatine szenátort elrabolja Grievous tábornok, két Jedink pedig sietősen a nyomába ered. A játékmenetet tekintve egy vérbeli akciójátékkal van dolgunk, nem sokat kell benne gondolkodni. Mielőtt belevágnánk a végigjátszásba, fussunk át néhány játéktechnikai tudnivalót, hogy felkészülten vethessük magunkat a droidok köze.
Fénykardunk mellett az Erő lesz a legjobb barátunk (ha úgy tetszik: varázslás), melyet jócskán ki is fogunk használni - ezekről, és alkalmazásukról külön boxban olvashattok. Alapvetően a négyzet, háromszög, és kör gombokkal lehet kombózni (méghozzá nem is akárhogy, és később még csak jobb lesz!), az x-szel ugrálni, míg a blokkokkal a különböző Erőket zabolázhatjuk meg.
A pályákon haladva néha kis fénylő köröket láthatunk - ezekre állva és x-et nyomva hatalmas magasságokba szökkenhetünk, utunkat folytatandó. Van azonban, mikor koncentrikus köröket látunk - itt kivételes képességeinket kamatoztatva az Erő segítségével kell utat fabrikálnunk magunknak. Természetesen nem hiányozhatnak a vezérlő számítógépek, betörendő ajtók, kivágandó panelek sem, ezek mind a továbbjutás kulcsai lesznek. Nagyon fontos megemlíteni az L1 gombot - ezzel védekezhetünk, illetve visszapattinthatjuk a lövedékeket a feladójukhoz, valamint a jobb analóg kart - ezzel választhatunk manuálisan célpontot - a későbbiekben az Erők használatánál nagyon fontos lesz. Miután kivégeztünk egy szintet, rövid értékelést kapunk szereplésünkről, melyek tapasztalati pontok formájában nyilvánulnak majd meg. Ezeket különböző Erő képességekre, és durvább kombókra költhetjük majd el. Úgy tehetünk szert minél több tapasztalati pontra, ha a képernyő bal alsó sarkában levő félkörívben futó csíkot feltornázzuk a maximumra - mégpedig öles csapkodásokkal. Minél több találatot viszünk be az ellennek, annál feljebb küszik a csík, annál kevésbé tudják ütéseinket hárítani, és természetesen annál több pont üti a markunkat a szint végén. Röviden és tömören ennyi az útravaló, most pedig vágjunk bele kalandba, ifjú padawan!



ÉRDEKESSÉGEK

Samuel L. Jackson, alias Mace Windu hihetetlen nagy SW fanatikus, és mikor megtudta, hogy megkapta a szerepet, elmondása szerint az sem érdekelte volna, ha csak egy másodpercet játszik, de legalább belekerülhet a híres történetbe!

Rescue over Coruscant

Grievous tábornok elrabolta a császárt, ezért Obi-wan és Anakin üldözőbe veszi őket.
A harc a szeparatisták zászlóshajóján kezdődik. Miután megtekintettük Obi-wan impozáns belépőjét, és magunk is kikászálódtunk a kabinból, lássunk neki a katonák felszeletelésé-

nek. Csakhamar egy Super Battledroiddal akasztjuk össze a bajszunkat, majd fedezzük Artoo-t, míg beindítja a híd mechanikáját. Átrobogva rajta egy lezuhant vadászgépbe botlunk - álljunk a koncentrikus körökkel jelölt pontra, majd az R1-gyel segítsünk be mesterünknek (mintha Yoda azt mondta volna, hogy nem a méret számít, hanem az akarat, na mindegy...). Továbbhaladva ismét fedezzük Artoo-t, majd robogjunk át a hídon. Egy pajzszsal lezárt ajtó - nincs más teendőnk, mint leugrani a verembe, aktiválni a konzolt a kör gombbal, mindenkit lekaszálni, majd visszateleportálni. Ezúttal mesterlövészek keserítik meg robot barátunk életét, ezért pattanjunk fel a párkányra, intézzük el őket, majd ugrás vissza és már mehetünk is tovább.

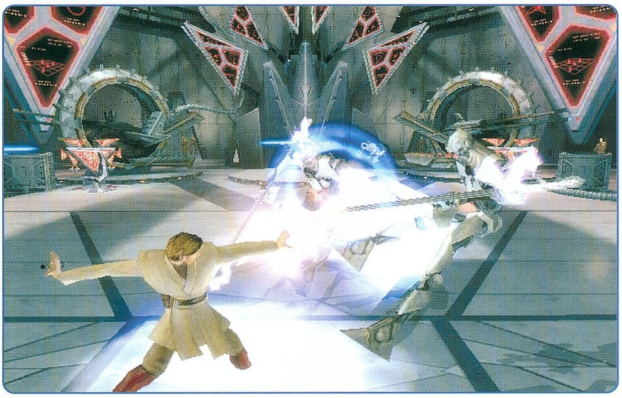
An explosive development

Höseink tovább araszolnak hőn imádott császáruk nyomában, és közben nem is sejtik, hogy Grievous tábornok és serege igen élénken érdeklődik irántuk. Mindjárt a kezdésnél lelkes fogadóbizottságba botlunk, akik elől elmenekülünk lefele, ám a négy Super Battledroidot így sem ússzuk meg. Ha megvagyunk velük, jobbra induljunk, és a kardunkat eldobva vágjuk szét a két generátort, majd a gombbal hívjuk fel a liftet, és ismét tegyük tönkre a generátorokat, hogy szabad utat kapjunk. Miután megtekintettük Mikrobi haláltusáját, haladjunk tova, és a plafonon levő ágyút semlegesítve nyissuk meg az utat előre. Válasszuk a felső folyosót, majd a platformon álljunk a körbe és használjuk az Erőt - ekkor egy hatalmas tartály lepotyog, így Jedijeink vígan átmasírozhatnak. Az ajtónál nyomjunk kört, mire Obi belevágja szablyáját, és úgy kettészeli, mint forró kés a margarint. Jobbra haladjunk, a panelt aktiváljuk, majd folytassuk utunkat, ahol ismét szecskázzuk fel az ajtót. Nemsokára a híd leszakad alattunk, ám semmi pánik! Lelökdösve a robotokat, odaférünk a kis fénykörhöz, ahonnan felugorhatunk a híd másik felére, és folytathatjuk utunkat. Furcsa kis mitugrászokba botlunk, gyorsan aprítsuk fel őket, majd irány tovább, ahol a felső részen levő generátorokat kilőve ismét folytathatjuk utunkat. Ismét egy kis „Jedizés", amire Obi majdnem ráfarag, ám villámreflexei megmentik őt is, és hőn szeretett kardját is. Már nincs más dolgunk, mint a két panelt aktiválni majd a négy generátort kiütni, és már haladunk is tovább - felfele.



Peril in the elevators

Anakinék folytatják kicsiny misszójukat Artoo-val megtámogatva, aki bizony nagy segítségükre lesz párszor. Kezdetnek itt is van mindjárt pár kedves droideka, akiket eliminálunk is nagy hirtelen, míg Artoo felküldi hozzánk a liftet. Sajna nem hajlandó kinyílni magától, de egy kis fénykardos rábeszéléssel hajlandó minket beengedni, és már repít is a felsőbb szintek felé, ahol a császár feltételezett helye van. Útközben akad egy kis társaságunk, akiket a tetőn semlegesíthetünk. Anakin úgy gondolja, hogy majd megmutatja ő a gonoszoknak, hogy ki is az igazán kemény legény, ennek jegyében átpattan a szomszédos lift tetejére, hogy a fogadóbizottságot helyre tegye. Közben utasítja a kis robotot, hogy keresse meg neki mesterét, és nyissa ki az ajtót, hogy kijöhessen ő is. Mivel ideiglenesen lézerpajzsok közé szorultunk, ezért meg kell találnunk a generátort, amely hajtja őket, hogy semlegesíthessük - ez jobbra található, a kis szobában. Ezután még pár droideka, és már vissza is jutottunk a lifthez. Mivel nem rendeltetésszerűen vettük használatba, úgy gondolja, hogy inkább leszakad. Ezt kezelendő, ismét Artoo-hoz kell rimánkodunk, hogy állítsa meg a zuhanó kócerájt, miközben pár barátunk ugrik be egy kis csevelyre. A helyzet már kimondottan izzasztó, határozottan zavar van az Erőben, ám robotunk ismét kihúz a csávából, és meglódítja a liftet felfele. Legközelebb lépcsőn megyünk!



Settling the score

Elérkeztünk mentőakcionk utolsó felvonásához, Dooku grófot kell jobb belátásra bírnunk. Kezdetben még mesterünk is besegít, ám hamar kiszáll a küzdelemből: Dooku felkeni a falra, és véletlenül ráejt egy egész platót. Egyedül maradtunk. Ellenfelünk azonban nem - némi droidtámogatást kér maga mellé. Persze így sem állhatja utunkat, ekkorra már rájön ő is, hogy velünk kemény fába vágta a fejszéjét. Az utolsó csapást maga a császár előtt mérjük rá, kivívva így elismerését. Miután kiszabadítottuk meg is léphetnénk, ám Obit nem hagyjuk ott - még ha főnökünk hevesen tiltakozik is ez ellen.

It's not over yet

Most, hogy kiszabadítottuk feljebbvalónkat, ideje lenne olajra lépni. Artoo már hívja is nekünk a liftet és repít minket az alagsorba. Azonban ahogy kilépünk az alkalmatosságból, egyből kettéosztja kicsiny csapatunkat egy erőfal. A randit későbbre beszéljük meg, egy kicsit arrébb, addig is el kellene jutnunk. Nyírjunk ki mindenkit, ekkor felnyílik a zsilip, és a fent levő szobában ki tudjuk kapcsolni a következőt is. A teremből haladjunk jobbra, ahol a panelt vágjuk szét, így közömbösítettünk még egy erőfalat. Kis barátunk fut be, azonban magával hoz pár katonát is - ők azonban csúnyán ráfaragnak. Most induljunk meg visszafele, kerülgessük ki az áramkisüléseket és az egyéb robbanó dolgokat, majd a folyosó végén ismét metéljük szét a panelt, és irány jobbra. A fent levő kis szobában a generátort üssük ki a kardunkkal, majd folytassuk utunkat. Ott van Obi és Palpatine! Artoo kinyitja a zsilipet, mi lerendezzük a droidokat, és mennénk is haza, ám segélyhívás érkezik az egyik hajónkról: nem bírnak az ellenséggel, így nekünk kell közbeavatkoznunk. Menjünk be a jobb hangárba és pattanjunk fel az ágyúra, majd lőjük szét a hajó különböző részeit. Höseink csapdába esnek, azonban Artoo-ban bízhatnak. Bízhatnának, ha nem kapták volna el őt is, és minket nem tartana fogva egy gonosz erőmező. Kellemetlen helyzet!



The generals's right hand

Grievous vendégszeretetét élvezhetjük, egészen addig, míg Artoo akcióba nem lép - a körülöttünk levőknek némi gázpermetet juttat a szervezetébe egy kis elektrosokkal megtámogatva, mi egy hirtelen mozdulattal visszasze-

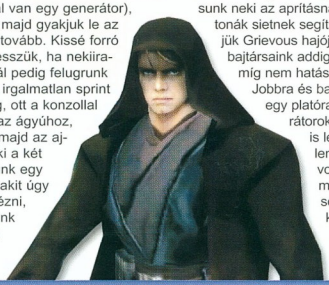
ÉRDEKESSÉGEK

George Lucas újabb - immáron megszámlálhatatlanadik - bőrt nyúz le a Star Wars témáról: 2007-től kezdve újra megjelenteti mind a 6 filmet, de ezúttal teljesen 3D-ben. Ígéretesnek hangzik!

rezzük kardjainkat, és már indulhat is a buli! Néhány keménykötésű bodyguardba botlunk, és a helyzetet még tetézi, hogy a hajót folyamatosan lövik. Ekkor azonban egy másik hajó egy űrbázisba „esik" (már amennyiben ez a fogalom értelmezett az űrben), és a detonáció kicsiny bárkánkat is fejre állítja. A tábornok mágneses lábainak ez nem jelent problémát, nekünk azonban igen, és a többi bodyguardnak sem akadály. Egy idő után a hajót rendbe hozzák, visszafordul „felfelé", Grevi pedig egy fondorlatos húzással meglép az orrunk elől, mi pedig becélozzuk Coruscantot.

Investigating Utapau

A Jedik úgy döntenek, jobb, ha hidegre teszik Grievous-t, így Obi-want küldik utána az Utapaura, míg Anakin a Coruscanton marad, hogy elmélkedjen Mace Windu véleményéről, miszerint a Klón Háborúk mögött Palpatine áll. Kenobi mesterrel haladjunk értelemszerűen, majd lépjünk be azon az ajtón, amelyen egy Super Battledroid jött ki. Ismét végig a folyosón, majd ugorjunk fel a konzolhoz, mely mozgásba hozza a liftet. Menjünk vissza, iktassuk ki a generátort, majd a platformon aktiváljuk a panelt, és pattanjunk át a szemben lévő platóra. A tűzcsóvák között fussunk át (utolsónál van egy generátor), lépjünk be az ajtón, majd gyakjuk le az ellent, és haladjunk tovább. Kissé forró a talaj, így jobban tesszük, ha nekiiramodunk, a fordulónál pedig felugrunk egy emeletet. Ismét irgalmatlan sprint a szint másik végéig, ott a konzollal eresszük ki a hidat az ágyúhoz, és pattanjunk bele, majd az ajtó két oldalán lőjük ki a két tápforrást. Elérkeztünk egy mini-főellenséghez, akit úgy a legkönnyebb elintézni, hogy rögtön odafutunk hozzá és elkapjuk a csápját (négyzet + háromszög), és el-



kezdjük pűfölni. Négy vágás után ugorjunk le róla, majd kezdjük újra az egészet. Ugye hogy nem is volt olyan nehéz?

ÉRDEKESSÉGEK

Lucas azt nyilatkozta, hogy ha esetleg lenne egy befejező trilógia - ami nem lesz, révén a SW Anakin Skywalkerről szól - azt már biztosan nem ő rendezné. Talán valaki más megkockáztatná?

The cavalry arrives

Obi-wan igencsak bátor, egy egész hadseregnyi droid közé ugrik be egy szál karddal. Hát lássunk neki az aprításnak! Nemsokára klónkatonák sietnek segítségünkre, mi pedig lekérjük Grievous hajójának adatait, ám ebben bajtársaink addig nem tudnak segíteni, míg nem hatástalanítjuk a két ágyút. Jobbra és balra is fel tudunk ugrani egy platóra, ahol verjük szét a generátorokat. Így már szabad utunk is lehetne, azonban a gaz ellen nem átall egy erőteret vonni az épület köré. Ennek megszüntetésére az alagsorba kell pattanunk, és a kétoldalon levő csöveket szétkaszabolni, majd a kettő közötti körre állva és az erőt használva tönkretenni a hajtóművet. Régi ismerőst üdvözölhetünk - egy újabb pókot. A fent ismertetett módszerrel szabaduljunk meg tőle.



Showdown with Grievous

Grievous ellen kell keményen fellépnünk! Nem túl nehéz megölni, hiszen nem gyógyítja magát, mi viszont tudjuk magunkat! Tehát ha baj van, menjünk távolabb, gyógyítsunk, majd rohamozzuk meg ökelmét! Először ugyan kiszédülünk az ablakon egy leszállóra, és utána egy barlangban kellene helytállnunk, ám a gaz tábornok ránk robbantja az egészet. Minket azonban nem olyan fából faragtak, akit csak úgy el lehet tenni láb alól holmi bombával! A végső küzdelemre szintén egy leszállópályán kerül sor, ahol a robot egy kis kedvességgel szolgál nekünk: négy fénykardot ránt elő! Mikor leguggol és elkezd izzani, gyorsan üssük meg, különben valami durva kombót nyom, amelynek sok életünk láthatja kárát. Ha jól manőverezünk, a végén kiütjük, mire elnyeklik ellenfelünk.



The dark side of the force

Mace Windu éppen jobblétre akarja szenderíteni Palpatine-t, ám mi közbelépünk! Le kell számolnunk régi barátunkkal! Szintén nem nehéz megölni, mert csak keveset gyógyít magán. Védekezzünk, és mikor eljön az idő, lendüljünk ellentámadásba. Előbb kirugdaljuk az ablakon, majd el akar menekülni, ám mi is utána pattanunk. Mikor ideiglenesen ártalmatlanná tesz minket, visszaugrik a császárhoz, hogy elhúzza a nótáját, mi azonban ismét időben érkezünk, és megtesszük, amit meg kell tennünk: beteljesítjük a sorsunkat.

The hunt begins

Anakin igen gyors elsősegélyben részesíti az akadékoskodó öreg hölgyet, nem túri túl jól,

Speciális mozgások

Az erők mellett még ezeket is lehet fejleszteni, különböző jótékony hatásukat igazából csak később érezhetjük. Nem mindegyik túl hasznos, de abban biztosak lehetünk, hogy mindegyik nagyon látványos! Sajna ezekért a speckó trükkökért is keményen fizetnünk kell az Erőpontokkal.

Jump attacks: ugrásból bevihető támadásokat, kombókat tartalmaz. Kifejleszthetünk levegőben való hadonászást, egy minden kombó végére beilleszthető forgórúgást, csinos ellentámadást a körülöttünk levőknek, és még számos érdekes dolgot.
Grapples: Elkaphatjuk vele az ellenfelet. Alapból ezt a négyzet+háromszöggel tehetjük meg, és ha fejlesztjük ezt a képességünket, egyre cifrább dolgokat tudunk művelni a robotokkal. Például lábunkkal átpörgetve eldobhatjuk, vagy a levegőbe fellőjük, hogy onnan egy jól irányított mozdulattal le is vadásszuk őket. Nagyon látványos dolgokat lehet megtanulni itt, ám használhatóságuk meglehetősen korlátozott: a csoportokban támadó ellenfelek nem fogják megvárni, míg mi szépen egyesével befogjuk őket. Nagyobb ellenfelek ellen, akik egyesével jönnek azonban egészen használható megoldásnak tűnnek.
Dash attacks: Lökdösés. Ha ellenséges gyűrűbe szorultunk, igencsak jól jöhet némelyikük. Igen elegáns módja ez a szabadulásnak, de észben kell tartanunk, hogy rengeteg Erőt fogyaszt! A leghasználhatóbb kasztnak tűnik, erre érdemes tapasztalati pontokat áldozni, nem fogjuk megbánni!
Area attacks: Területre ható Erővarázslatok. Mint ilyen, természetszerűleg csoportok ellen ajánlott bevetni őket. Egyes szinten itt is van egy támadás, amelyet minden kombó végére be lehet szúrni, még hathatósabbá téve azt. Legvagányabb azonban a Fury Sai Bomb, mellyel az ellenséges közegbe mint élő bomba vetjük magunkat. Szintén jó kaszt, érdemes lehet rá gyúrni, de az elején még annyira nem szükséges.
Critical attack: Itt is hasznos dolgokat találhatunk. Alapból (egy meglehetősen erős, ámbár lassú) kritikus támadást a körrel hajthatunk végre, és ennek változatait tartalmazza ez a pont. Felettébb elegáns például, mikor felemeljük az ellenfelet, majd lazán belevágjuk a kardunkat, utána egy mozdulattal viszszarántjuk, az pedig darabokra hullva ér földet. Ha igazán elegánsak akarunk lenni, ne hagyjuk ki.

ha várakoztatják. Helyzetünket kissé roszszabb fényben tünteti fel az a tény, hogy mindenhonnan Jedik záporoznak, és próbálnak megakadályozni minket. Mivel a továbbvezető utat egy erőfal védi, ezért ugorjunk fel az erkélyre, vágjuk ki a panelt, majd a szobában lekaszálva a kiskomát kapcsoljuk ki az erőteret, majd haladjunk tovább. A következő teremben szintén rengeteg Jedi van, ám hős troopereink segítenek minket. A terem végében döntsük le a ronda szobrot, majd tekintsük meg, hogyan lehet megfelelően felhasználni egy letörött betonfejet. A szoba végén nyissuk ki az ajtót, majd végezzünk a duplapengés emberkékkel! Nyomjuk meg a gombot, majd irány vissza, és jobbra már ki tudjuk olvasztani az ajtót. A szabadban vagyunk! A híd végénél várjuk be katonáinkat, akik felrobbantják előttünk az ajtót, le kell kaszálnunk néhány ellenfelet és már végeztünk is.

ÉRDEKESSÉGEK

Hayden Christensen jelenleg a Decameron nevű filmet forgatja, ám végtelenül büszke magára, hogy ilyen jelentős részt vállalhatott a SW eposzban.

The final lesson

A Templomban már várják az ifjú Sith-et, nem kisebb személy, mint maga Cin Drallig, egy veszedelmesen jó kardforgató. Mielőtt azonban összecsaphatnánk vele, még le kell győznünk legjobb tanítványát, Serrát. Nem kell megijedni a két kardtól, nem túl erős karakter a forgatója. Miután jól fejbe kólintottuk egy oszloppal, végre jöhet a mester. Ő már keményebb dió, azonban ha baj van meneküljünk messzire, és töltsük fel az életünket. Kemény meccs lesz, de türelemmel győzedelmeskedhetünk. A harc végén az öreg nem néz előre, így belefut a kardunkba. Szép álmokat.

Attack of the clones

Dark Sidious atyánk kiadja a 66-os parancsot, melynek értelmében a klónkatonák a köztársaságiak ellen fordulnak. Ennek értelmében Obi-wan is elvesztette felettük parancsnoki mivoltát, így át kell vágnunk magunkat rajtuk, vissza kell jutnunk a Coruscantra! Jobbra konzollal kapcsoljuk le az erőfalat, majd a folyosó végén balra, a panelt metéljük körbe és haladjunk tova, mígnem két kedves kis lépegetőbe botlunk. Érdemes nekihajigálni a robbanó hordókat. Még tovább haladva pár lángszórós trooperbe és még pár lépegetőbe botlunk, majd elérkezünk egy roncshoz, itt használjuk Jedi erőinket, és távolítsuk el azokat, majd ugorjunk egy szinttel feljebb. Itt vágjuk körbe az ajtót, loholjunk jobbra, ahol közömbösítsük a panelburkolatot, emígyen hozzáférhetővé téve a balra levő számítógépet. Ezt manipulálva szabad az út jobbra, ahol a négy csövet szeljük ketté a falon, majd a konzollal nyissunk utat magunknak. Egy látványos ugrás, egy ajtókivágás, egy panelhasogatás és máris egy tankon találjuk magunkat. Az özönlő



trooperekkel ne foglalkozzunk, inkább a két végen levő ágyúnak adjunk egy kis kóstolót a fénykard pengéjéből (jobb, ha dobáljuk), majd tűzzünk vissza Coruscantra.



Assassination on Mustafar

Darth Sidious útjába már csak a szeparatisták állnak, ezért elküldi Vadert a Mustafarra, hogy semlegesítse őket. Rögtön megismerkedünk villámbotos barátainkkal, akiket nagyívben kerüljünk, és messziről hajigáljuk egymásnak őket, közelről esélyünk sincs ellenük. Az ajtó nem lehet akadály, csak úgy, mint a bent lévő szekercés emberkék - így ugorjunk át a másik oldalra, be az alagútba, majd vágjuk ki az ajtót. A falon levő ágyúkat dobjuk le, ugorjunk át, majd a szobában programozzuk át a konténert - szabad az út tovább. Némi ide-oda ugrálás után eljutunk egy generátorhoz, amelyet leverve mehetünk is utunkra: bent szintén egy erőfal van, melyet a két oldalán levő kapcsolótáblával tárhatunk fel. A liftnél dobjuk le szintén az indítógenerátort (hosszan nyomjuk az L2-t!), és már száguldunk is felfele, ahol Vader utat is nyit magának, majd miután palacsintává lapította az egyik aktivistát, már fel is szecskázhatjuk a többi kellemetlenkedőt. Itt vagyunk a főnököknél, akiket egy mozdulattal daráljunk le. Sajna egyikük elmenekül és beszáll egy hajóba - és nem átall onnan puffogtatni ránk! Nem nehéz megölni: dobáljuk neki a robbanó ládákat, és figyeljünk a vízszintesen pásztázó lézerre! Ha elfogytak a ládák, villámmal adjunk a szájára, de ne felejtsünk el időben elugrani a rakéták elől!



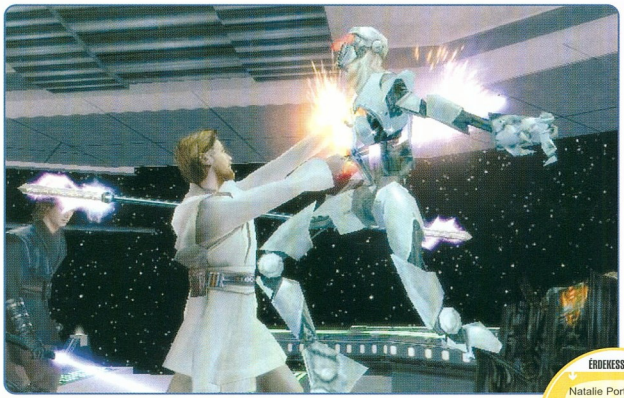
Aftermath in the temple

Yodának és Obi-wannak vissza kell térnie a templomba! Obi aggódásának ad hangot Anakin miatt, ám nincs ideje a sajnálkozásra, a trooperek már mindenhol ott vannak, és csak az ő életüket akarják. Lent aprítsunk le mindenkit, majd ugorjunk fel, hogy a mesterlövészeket is kezelni tudjuk. A galádok nem átallják ránk robbantani az oszlopot, ám mégis jól jön ki a dolog, mivel ezen átjuthatunk a többi játszótársunkhoz, akiket aztán csépeljünk is el rendesen. Némsokára kettéválnak utjaink - ne essünk kétségbe, inkább gyakjunk le mindenkit, majd a sziklárol ugorjunk át a másik párkányra, ahol Yodának kell megmentenie, valamint szóbeli fenyítésben is részesít minket. Közös erővel, no meg az R1-gyel dobjuk le az oszlopot, haladjunk tovább az ágyúkig, melyeket szedjünk gyorsan le és lépjünk be az ajtón. Szörnyű pusztítás - még jó, hogy egyelőre nem tudják, hogy mi voltunk! Pattanjunk fel az erkélyre, baloldalt vágjuk ki a panelt, majd irány jobbra be az ajtón. Itt vagyunk az irányítóteremben, ahol felpattanva az ágyúra, le kell szednünk a két klón harci hajót. Figyeljünk a rakétáikra, azokat is lőjük ki, különben mi isszuk meg a levét. Ezután már csak egy dolgunk van: lenyomni az Assassin Troopereket, akik igen kemény csá-

Power-up-ok

Azt hivatottak elősegíteni, hogy ne kelljen állandóan a Load Game nevű Erővarázslathoz folyamodnunk, magyarán tápok, melyeket a pályákon elszórva találhatunk.

Health surge: egy hangyafarknyival meghosszabbítja életünket (bal alsó sarok, piros csík), ráadásként teljesen fel is tölti azt. Többnyire el vannak rejtve, megtalálásukhoz gyakran Erővarázslatokat kell igénybe venni.
Force surge: teljesen megegyezik a health surge-dzsel, csak ez Erőnket (bal alsó sarok, kék csík) dobja meg, és tölti fel teljesen. Az Erőnk amúgy lassan, de magától is regenerálódik.
Saber crystal: a félkörívben levő csíkot teljesen felnyomja, így összes ütésünk Masterful lesz, ellenfeleink nem tudják levédeni támadásainkat, és csak úgy egyszerűen, szinte halhatatlanok leszünk. Ilyen egy igazi Jedi!
Bacta tanks: életfeltöltő. No, nem teljesen, csak egy kicsit visszaad elvesztegetett energiánkból. Kétfajta van belőle: kicsi és nagy. Értelemszerűen a nagy többet regenerál.



vók! Alig lehet őket közelharcban sebezni, ezért inkább távolról operáljunk ellenük lökésekkel! Ó, minő vég! Kenobi mester megtudja az igazat, hogy Anakin elárulta a Köztársaságot! Ajajj…

A friendship in flames

Most, hogy már tudjuk az igazságot, ideje pontot tenni az I-re. Obi is elröppen a Mustafarra, hogy utoljára találkozzon volt padawanjával. A harc nem lesz egyszerű! Amint távolabb kerülünk tőle, Vader egyből elkezdi gyógyítani magát, majd pusztító rohamra indul ellenünk! Rengeteg energiája van, és az erő használatával sem fukarkodik. Konkrét tanácsot nehéz adni, védekezzünk sokat, táncoljunk el mozgásai elől, majd az alkalmas pillanatban szúrjunk belé, ahogy csak tudunk! Először egy irodába lök be minket a fazon, majd miután mellénk üt, megvágja a 220 V, és Obi-wan otthagyja, nem akarja megölni. Vader azonban nem így gondolja, ezért a csata egy hídszerű létesítményen folytatódik, majd miután leszakadt az egész hóbelevanc, már csak egy kis tutajon hadakoznak. Végül a jó győzedelmeskedik, Obi-wan jobb belátásra bírja sötét barátunkat, majd egy könnyed mozdulattal a lávába löki. Természetesen nincs vége a történetnek, hiszen mint tudjuk Vader apánk a maszkos cuccában éled ujjá…

ÉRDEKESSÉGEK

Natalie Portman és Hayde Christensen ugyanabban az évben (1981) születtek, ám Hayden idősebb pár nappal.

Revenge of the sith

Teljességgel ugyanaz, mint az előző pálya, csak most éppen Vadert alakítjuk. Azok kedvéért, akik nem kedvelték az előző befejezést (tehát a sötét oldali drukkerek), most aztán megnyalják majd mind a tíz ujjukat, azt garantálom!

BÓNUSZKÜLDETÉSEK:

The General's protectors

Grievous egyik testőrének szerepében kell tetszelegnünk. Ezek a droidok a tábornok büszkeségei, és méltán azok. Duplapengéjű botjukat a The Cavalry arrives című pályán már megnyalogathattuk, most azonban rajtunk a sor! A sima katonák nem fognak nagy gondot okozni, ellenben a rakétavetősökre figyeljünk oda, és mindig pöcköljük ki őket gyorsan, különben nagyon szívni fogjuk a fogunkat. Mivel a droidok nem tudják gyógyítani magukat, ezért egy csomó Bacta Tank van szétszórva, melyeket alkalmasint ne legyünk restek használni. Miután levertük a fél hadsereget, még egy pókkal is meg kell küzdenünk, ami azért nem jó, hiszen droidunk nem tud úgy a hátára pattanni, mint Obi-wan, ezért szemtől szembe kell legyűrnünk. Figyeljünk, hogy mikor dobja szét a mellső lábat - ekkor ugorjunk el előle!



Grievous on the run

Kedvenc tábornokunk látva, hogy nem jól alakulnak a dolgok az Utapaun, karmos fémmancsaira rántja a nyúlcipőt, és meg akar szökni az űrjárgányával. Természetesen most mi alakítjuk a robotszörnyet, és Obit kell megleckéztetnünk. Jó móka lesz. Főleg azért, mert az R2-vel Grevi elő tud rántani négy fénykardot, ami azért eléggé más színben tünteti fel a harcot. Robot létére tud bánni az erővel, nem is akárhogy! Ha lenyomtuk ellenfelünket, megnézhetjük, amint szépséges fénykardgyűjteményünk gyarapodik még egy darabbal.

Mustafar lava challenge

Vader apót terelgethetjük a forró láva felett, amolyan ugrálós stílusban. Azt eddig megszoktuk, hogy nem tudunk „leesni" a hidakról - nos ez itt nem így van. Bármikor könnyűszerrel beletaszíthatnak minket a lávába, és kicsit előbb kell felöltenünk a lélegzőmaszkot, mint az a forgatókönyvben meg van írva, szóval csak óvatosan! Kezdésnél ugráljunk át a platformokon, a generátort csapjuk szét jobbra, majd a folyosó végén, a konzollal aktiváljuk a liftet, és pattanjunk fel rá. Fent két oldalon dobjunk le megint két generátort, így kijön két palló, és át tudunk ugrani az utolsó platformra, ahol ha mindenkit a másvilágra küldtünk (már ha a robotoknak van ilyenje), már végeztünk is a pályával.

Size matters not

A light side pártiak egy emberként kiálthatnak fel eme pálya láttán: magát Yodát kell kommandíroznunk a megvadult trooperek el-

Erők

Ezek az elsődleges Erőképességeink, melyek a felső blokkokra vannak kalibrálva (természetesen ezt megváltoztathatjuk). Minden Erőt hármas szintig lehet fejleszteni, értelemszerűen annál nagyobb/erősebb/hosszabb lesz, minél magasabb szinten van.

Force push: R1-et lenyomva a filmekben is többször látott lökést produkálhatjuk, mely hátra - szerencsés esetben egy szakadékba - taszítja az ellenfeleket. Némi sebzést is bevisz, ez első szinten nem túl jelentős, ám a harmadikon már igencsak hatékony tud lenni, akár nagyobb ellenfelek ellen is. Taktikánkat bátran építhetjük erre az Erőre, megéri fejleszteni.

Force grasp: Ha az R1-et hosszan lenyomva tartjuk, felemeljük kiszemelt célpontunkat, és mikor elengedjük a gombot, elhajítjuk, mint egy rongybabát. A jó az az egészben, hogy nem csak az ellenfelet lehet felemelni, hanem különböző tárgyakat is, melyeket aztán jól odavagdoshatunk nekik. Amerre húzzuk a bal analóg kart, arra fogjuk hajítani a tárgyakat. Vigyázzunk ám, nehogy magunkhoz rántsunk egy robbanó hordót, mert azt még a kőkemény Jedik sem komálják. Remek Erő, csuda jó látvány, amint például egymáshoz dobáljuk a droidokat!

Force stun: Az R2-t nyomva tartva a robotokat delejezhetjük meg, működésképtelenné téve őket egy kis ideig. Próbáljunk meg egész csoportokat becélozni vele, így többet is hatástalaníthatunk egyszerre. Később, ha az emberi klónok ellen vetjük be, egy kis ideig átállnak a mi oldalunkra, és velünk együtt csépelik az ellent.

Force lightning: Ha továbbfejlesztjük Anakinnal a stunt, akkor kapjuk meg, mellyel csinos kis villámokat tudunk kicsiholni ujjacskáinkból, mely nem csak sebzi az ellenfelet, de még el is kábítja!

Saber throw: Az L2-vel hozhatjuk elő ezt a fícsört. Jedink egy laza kis karddobálós performanszot mutat be, méghozzá annak függvényében, hogy milyen hosszan tartottuk nyomva a gombot. Vannak széttörendő dolgok, melyeket csak ezzel tudunk hatástalanítani, amúgy nem túl hasznos Erő, hiszen míg eldobjuk szablyánkat, teljesen védtelenek vagyunk.

Force heal: Gyógyítás. Rendkívül hasznos jószág, már az elején tornásszuk fel minél magasabb szintre - annál gyorsabban tudjuk feltölteni életünket a meglevő Erőpontjainkból. Ez a nagyobb csatáknál kifejezetten áldásos tud lenni! Az L3 és R3 (a két analóg kar) együttes lenyomásával lehet elsütni.

Force speed: Ha nagy a túlerő, a Jedi sem szégyell futni. Ez az erő kb. triplájára gyorsít minket, így könnyedén elkocoghatunk üldözőink elöl - már ha nem lennének teljesen zárt, és behatárolt terek. Egy kivétellel a játék során nem nagyon kell használni. A bal analóg kar duplán egy irányba való rántásával lehet előidézni.

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!


Star Wars EP III. 13.500 Ft
Enthusia Pro R. 13.500 Ft
Forza Motorsport 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

len. Az Aftermath in the temple szint sikeres befejezése után kapjuk meg ezt a lehetőséget. Yoda elég furcsán ugrál, állandóan forgatja a kardját, nagyon gyors, és veszettül jól néz ki, ahogy rohangál a katonák között a - hozzá képest - hatalmas szablyával. Elég kemény ellenfelekre bukkanunk a későbbiekben a lángszórós, repkedős trooperek személyében, és a végén még pár Assassint is



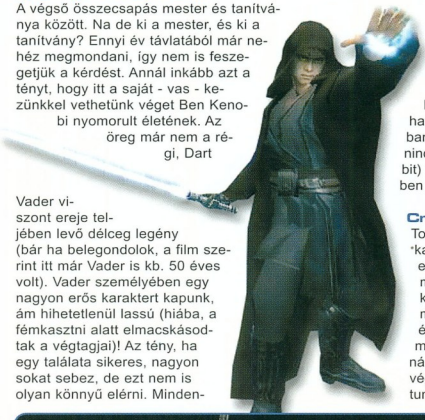
le kell nyomnunk, ami nem lesz kis feladat - éppen ezért takarékoskodjunk az erővel! Ez a pálya igazán üdítő színfolt!

ÉRDEKESSÉGEK

A Clone Wars rajzfilmeket az a Gendy Tartakovsky rendezte aki a Dexter laboratóriumának munkálatait is dirigálta.

Episode IV Death Star

A végső összecsapás mester és tanítványa között. Na de ki a mester, és ki a tanítvány? Ennyi év távlatából már nehéz megmondani, így nem is feszegetjük a kérdést. Annál inkább azt a tényt, hogy itt a saját - vas - kezünkkel vethetünk véget Ben Kenobi nyomorult életének. Az öreg már nem a régi, Dart



Vader viszont ereje teljében levő délceg legény (bár ha belegondolok, a film szerint itt már Vader is kb. 50 éves volt). Vader személyében egy nagyon erős karaktert kapunk, ám hihetetlenül lassú (hiába, a fémkasztni alatt elmacskásodtak a végtagjai)! Az tény, ha egy találata sikeres, nagyon sokat sebez, de ezt nem is olyan könnyű elérni. Mindenesetre ha sikerül, megtekinthetjük a filmből kivágott részletet, melyben Obit átküldjük a Jedi Mennyországba. Happy end!

MULTIPLAYER KÜLDETÉSEK:

Cruiser cargo hold

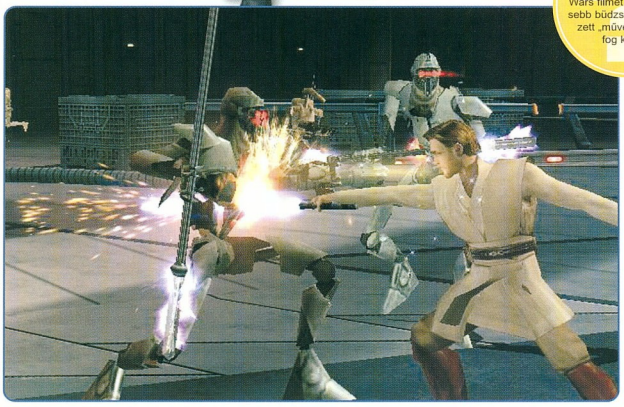
Anakinnal és Obi-wannal kell végignyomulnunk a szeparatisták hajóján. Mint azt már megszokhattuk, nem leszünk túl sok gondolkodásra kényszerítve: egy szobából akkor mehetünk tovább, ha azt teljesen megtisztítottuk. Nem számíthatunk nagy ellenállásra, csak néhány droideka zavarhat be jobban, ám mivel ketten vagyunk (ha nincs haver, a gép irányítja Kenobit) ők sem okozhatnak különösebben nagy gondot.

Cruiser corridor

Tovább folytatjuk pusztító körutunkat még mindig Anakint irányítva, ezúttal a hajó folyosóin (amelyek mellesleg tök ugyanúgy néznek ki, mint a raktér). Szerencsére most Artoo is velünk kacsázik, és segít ahol tud - bár nem mintha nagyon rászorulnánk. Esetleg a pálya vége fele szitkozódhatunk majd egy kevéset, hiszen ott már igen nagyra csapnak az ellenséges hullámok, ám az Erő velünk van, és mi győzni fogunk.

ÉRDEKESSÉGEK

Lucas elmondása szerint nem csinál több Star Wars filmet, már csak kisebb büdzséjű, úgynevezett „művészfilmeket" fog kreálni.



Control sphere survival

Egy nagy teremben, mondhatni arénában fogunk küzdeni, amolyan modern gladiátorok módjára. Itt Mr. Kenobi szerepébe csöppenünk, és őt terelgetve kell kimenteni ifjú padawanja életét a veszélyesebb kimenetelű csatákból. Először érdemes majd a falakon levő ágyúkat lecsapni, és utána a többiekre koncentrálni. A battledroidok özöne ne zavarjon meg minket, először a nagyobb fajtákat semlegesítsük és nem lesz semmi gond!

The Jedi strike back

Cin Drallig és Serra Keto szerepét osztják ránk a virtuális rendezők. Feladatunk adott, vissza kell verni a klón katonák támadását, hát hajrá! Cin egy nagyon erős, és meglepően gyors karakter, míg Serra szintén gyors, ám két fénykardja együttesen nem ér annyit, mint Cin fél keze. Serra kombói elég furcsák, nehéz belőlük kijönni, mindazonáltal érdekes küldetés. Mindig felfele kell haladni a középső konzolt aktiválva, és talán győzni fog a jó!

Azt hiszem vita nélkül elmondhatjuk, hogy egy igazán kiváló játékot kaptunk Lucas bátyótól. Pontosan azt nyújtja, amire egy rajongónak szüksége van: eszeveszett harcok, vad Erőhasználat, pörgős játékmenet, kidolgozott karakterek. A sztorit ugye nem említjük, hiszen az adott, így azt kell mondanom, egy minden ízében kiváló darabbal állunk szemben. Nemcsak Star Wars-rajongóknak ajánlható nyugodt szívvel...

Callisto

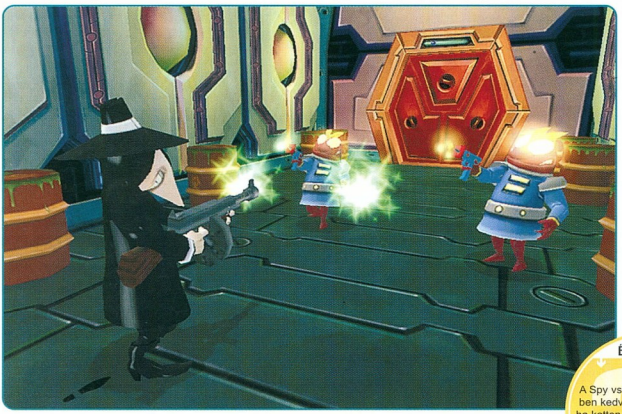
SPY vs SPY



→ MIVEL IMÁDOM AZ ÚGYNEVEZETT RETRO DOLGOKAT, LEGYEN AZ '80-90-ES ÉVEKBELI ZENE, VAGY AMIGÁS KORSZAKOMAT IDŐLEGESEN VISSZAHOZÓ JÁTÉK, FIGYELMEN KÍVÜL PRÓBÁLTAM HAGYNI AZT A TÉNYT, HOGY A KÉMES JÁTÉK MODERN VÁLTOZATA OLYAN 15 DOLLÁROS ÁRON KERÜL FORGALOMBA ODAKINT, AMI MEGLEHETŐSEN ERŐS, ÚGYNEVEZETT BUDGET KATEGÓRIA.

Szerintem a mostani Spy versus Spy inkább azoknak készült, akik annak idején ezzel múlatták az idejüket a 8 bites korszak gépein, mert a játék kijött majdnem mindenre: NES-re, C64-re és C16-ra, sőt ha jól emlékszem még Spektrumra is. Nekem is megvolt, játszogattam is vele párszor, de elég gyorsan el is felejtődött. A másik dolog viszont, amire a készítők alapozhattak, az az, hogy a két kém figurája sokkal régebbre vezet minket vissza az időben, hiszen az eredetiek egy bizonyos Antonio Prohias ceruzája nyomán születtek meg a Mad Magazinban, majd a Mad TV-ben is feltűnt a két figura, és végül 1984 táján lett belőlük csak játékváltozat. Nézzük hát, hogy mit tehetünk a hosszú orrú, ballonkabátos és kalapos, rágcsálószerű kémekkel az Xboxunkon (elvileg PS2 verzió is be volt jelentve, de olyanokat is olvastam, hogy a csekély érdeklődés miatt mégsem jelenik meg a SONY gépre a game).

A legelső dolog, amivel elszórakoztam, az a Mod-a-Spy nevű menüpont volt. Itt ugyanis kedvünkre felöltöztethetjük szegényt, persze a Story módban megnyert kosztümökkel, illetve azok kiegészítőivel manipulálhatunk. Külön lehet a kezeket, övet, arcot, lábakat, orrot és felsőtestet beburkolni, de a szintek témái szerint is kapunk kész összeállításokat, úgymint arisztokrata, bohóc, pilóta, generális, udvari bolond, szerelő, szamuráj, katona, robot, szmoking (tuxedo) és zombi. A játéknak azért a hagyományos kémruhában fogtam neki, mivel ugye mégis csak ez a hivatalos külső. Az egyjátékos (Single player) mód háromféle lehetőséget takar, nézzük át először ezeket.



Story mód

Itt gyártottak nekünk egy egyszerű, inkább képregényekben megszokott történetet, amelyben kémünkkel be kell járni az egyes pályákat, megszerezni bizonyos cuccokat és teljesíteni általában ügyességi feladatokat. A pályákban viszont az a közös, hogy mindegyikben van egy rejtekhely, ahonnan indulunk, és ahova bármikor visszatérhetünk, egy kis gyógyítás vagy vásárolgatás céljából, amelyhez a pénzt az ellenségek leverésével és eliminálásával szerezhetünk. Vásárolni ugyanis kell, sőt kötelező, mivel rögtön az első pályán szükségünk lesz egy csúzlira, melylyel átjuthatunk egy olyan részen, ahol pörgő és mozgó céltáblákat kell eltalálnunk ahhoz, hogy felemelkedjenek a hidak az átjutáshoz. Nem árt gyorsnak lennünk, ugyanis a hidak maguktól leomlanak alattunk egy idő múlva. A megvehető fegyverek és tárgyak listáját egy kis dobozban foglaltam össze, de néha találhatunk a pályákon is tárgyakat, például a székfekben, amelyekre végülis az egész koncepció alapul. Ugyanis ezekben vannak elhelyezve a nekünk fontos dolgok, de igen gyakran az ellenséges kém által telepített csapdát fogjuk csak meglelni bennük, és ezek a csapdák sajnos nagyrészt azonnali halált is okoznak számunkra. Viszont mi is telepíthetünk mindenféle okos kis dolgot a székfekbe, melyekkel az ellenség fog szembesülni, és elég kellemetlenül érinti majd az arcát egy jó kis boxkesztyű. Kütyüket viszont nem csak ilyen eldugdosós módszerrel használhatunk, mert van például a kis felhúzhatós őrült majom, aki egy dinamittal felszerelve veszi üldözőbe azt, akire ráengedtük, és ha eléri, nagyot robbanva vet véget létezésének. Na, de ezeket nem a story módban fogjuk a legtöbbet használni, itt inkább amolyan ügyességi elemekkel fog meggyűlni a bajunk, illetve azzal, hogy most éppen mi a fenét is kellene csinálnunk. Segítségképpen ugyanis csak egy távirat kapunk a központból, és egy nagy zöld nyíl jelzi az aktuális továbbjutáshoz szükséges útvonalat. A feladatok szerencsére azért nagyjából egyértelműek, és ha valamivel tudunk valamit csinálni, akkor egy nagyítóikon jelenik meg a képernyő sarkában.

ÉRDEKESSÉGEK

A Spy vs Spy a maga idejében kedvelt játék volt, pláne ha ketten játszottunk egymás ellen. Kérdés viszont, hogy a mai elvásárok között ez mire elég…



Szóval, a történet szerint egy telegramot kapunk, amelyben az áll, hogy egy Generálisként ismert őrült megfogadta, hogy elpusztít minket a hangzatos nevű „Ítéletnap" fegyverrel. Erről a terveket a házában rejtegeti, és nekünk az a feladatunk, hogy megtaláljuk. Az ellenséggel rövidesen konfrontálódunk is, mivel egy újabb üzenet érkezik, hogy a tervek a felső szárnyban vannak, ahova viszont kell az ellenügynök kulcskártyája (új üzenet esetén kis levél-ikont láthatunk, ilyenkor nyomjuk meg a Selectet az olvasáshoz). A házban vigyázzunk többek között a virágcserepekbe rejtett automata gépfegyverekkel, amelyeket üldözőbe is vehetünk, mert ha túl közel megyünk hozzájuk, akkor menekülőre fogják a

Ric Game

Az árainkat megosztjuk, a szervizt lassú, a kiszolgálást kritikán aluli.
Bár részletre is vásárolhatsz, de kifizetni a kamatokat... viszont
szépek vagyunk! Ha nincs ennél jobb ajánlatod,
akkor nézz be hozzánk!

1082 Budapest, Harminckettesek tere 4.
bejárat a Kisfaludy utcából

Nyitvatartás: Hétfőtől - szombatig 10.00-18-00-ig

Tel: 06-1-334-06-10;
Mobil: +36-20-9-555-770;
Fax: +36-334-06-10

Honlap: www.ricgame.hu
E-mail: jatekkucko@ricgame.hu

dolgot. Eltévedni nem nagyon fogunk, egyedül az ajtók jelentik a nehézséget néha, mert az áthúzott körrel jelöltek csak egy irányba járhatóak át. A székek felkutatásakor pedig vegyük azt figyelembe, hogy bútorokba vagy egyéb tereptárgyakba is el lehetnek rejtve! Sajnos a helyszínek nincsenek túlzottan bebútorozva, gondolom, hogy minél jobban hasonlítson a játék az eredetire, ami a kor lehetőségeihez mérten igen minimalista grafikával rendelkezett. A második pálya történései egy cirkuszban és annak környékén zajlanak, ahol is megtudjuk, hogy a megszerzett terv nem volt teljes, ezért kutassunk csak tovább. Ezt követően egy robotgyárba visz az utunk, ahol a kis robotok szétcsapkodásával meg kell lelnünk négy robotalkatrészt, amelyekből megépítve egy új robotot elérjük a rossz lift szerelőpaneljét a továbbjutáshoz. Ezt követően egy olajfúrón kavarhatunk, ahol az ellenség a megszerzett terveket akarja használni. El kell ezeket lopnunk, és az olajfúrót is működésképtelenné kell tennünk. Ez utóbbihoz kell szereznünk egy fogót egy munkástól, majd a zöld nyilakkal jelölt járatokon lejutva a géptermekbe, mindegyikben három-három csavart kell kicsavarni. Itt már nehezebb a dolgunk, mert kis helikoptermodellek támadnak ránk, igen kellemetlen elektromos sokkolókkal, a munkás ürállomás helyszíne marad hátra, ahol meg kell semmisíteni a fegyvert és az ellenséges kémet is, egyszer és mindenkorra. Itt egyébként az űrben is sétálhatunk, ilyenkor a kémen zöld átlátszó szkafander és sisak van, a légzése pedig olyan Darth Vaderes lesz. Nem szóltam még a pálya főellenségéről, de ez maradjon titok azoknak, akik nem találnak jobb játékot és valamiért a kémesdi elé ülnek le szombat délutánonként. A játék nehézségi fokozatain kívül lehetőségünk van az Options-on belül beállítani három mesterséges-intelligencia szintet a ránk vadászó kémekre, az egyéb karakterekre és az ellenünk élesített csapdákra vonatkozóan.



sok pedig a csavarkulcsaikkal dobálják meg szegény ügynökünket. A helyszín érdekessége a víz alatti rész, ahol látványelemként fűrészfogas hal és rajzfilmes forma cápa úszkál a nagy üvegablakok előtt. Természetesen itt sem tudjuk megállítani a Generálist, viszont egy őrült tudós energiaforrást konstruált a szörnyű fegyverhez, ezért egy kísértetjárta házban kell kutatnunk a nyomok után, amelyek elvezetnek a tudós titkos laboratóriumába. Itt jópofa kémszellemekkel és csontvázakkal fogunk többek között összeakadni, és szerintem ez a pálya néz ki a legjobban, a komor színekkel és a falon függő festményekkel. Viszont minden hiába, mert a segédáramforrást már elküldték, viszont megvan a Generális titkos vulkánrejteke, ahol meg kell állítanunk, mielőtt beveti a fegyvert!

A gázálarcos, tűzvédelmi ruhás és lángszóróval közlekedő ellenfelek legyőzése mellett a biztonsági ajtókon is át kell jutni, és mindemellett az ellenséges kém megint itt van valahol. Innen a játék tényleg átmegy rajzfilm-stílusba, mert az 51-es körzetben kell megkeresnünk az utat az ürállomásra, mivel fő ellenségünk egy idegen lények által használt teleporttal menekítette ki a fegyverét az űrbe. Ha legyűrtük a kis humanoidokat és a lézerrel támadó ufókat, már csak



Modern mód

Itt a Story játékmód pályáin kavarhatunk, viszont a feladatunk csupán annyi, hogy keressünk meg négy speciális tárgyat (kulcs, pénz, útlevél, repülőjegy). Ez azért nem ilyen egyszerű, hiszen halálunkkor a nálunk lévő tárgyak véletlenszerűen újra szétszóródnak, és négy ellenséges ügynök is ezek megszerzésén ügyködik. Megkapjuk az ismert rejtekhelyet is, ami a másik négynek is kijár, viszont az övékbe csak úgy juthatunk be, ha álcázzuk magunkat egy kis álarccal, mivel ilyenkor az azokat védő biztonsági rendszer nem ismeri fel a hosszúorrú ellenséget. Ez a pálya inkább amolyan single playeres deathmatch, hiszen a kémek a csapdák elhelyezgetése mellett leginkább egymást irtják ki változatos fegyverarzenálukkal. Ha megvan a négy cucc, irány a pálya végi lift és nyertünk. Az irányítás egyszerű, ha csapdát akarunk élesíteni valahol, akkor válasszuk ki az Y-nal, majd a jobb ravaszt nyomjuk meg a kívánt helyen. A fegyverek között pedig a B-vel tudunk válogatni.

Classic mód

Ez a régi játék háromdimenziós változata. A cél itt is a négy tárgy összegyűjtése, viszont az eredeti játékban ehhez legelőször egy aktatáskát kellett megleln ünk, mivel ezekbe hurcoljuk a többit. Itt nincs rejtekhely, mindent a pályán szedünk fel, és ha megvagyunk, a tetőn levő helikopterrel tudunk elmenekülni.

Multiplayer módok

Itt több választásunk is lehet, akár egy gépen négyen játszva (amihez nem árt egy projektor, mert még 72 centis TV-hez is egy méterre kell ülni a négy játékosnak osztott képernyőnél, hogy lássunk valamit, amúgy szerintem egy TV-n bőven elég a kétjátékos mód is, többnek nem nagyon van értelme). De ha rendelkezünk hálózati cuccokkal, akkor lokális hálóban vagy a netre felmenve is játszhatunk kémesdit. A Deathmatch a szokásos őrült tömegmészárlásra épül, a Last man standing az utolsó túlélőre, az Armed and loaded a Deathmatch-ra hasonlít, viszont itt a gyilkolás után kapunk pénzt is vásárolni, a Get MAD pedig olyasféle, mint máshol a Capture the flag, csakhogy itt egy MAD emblémát kell minél hosszabb ideig birtokolni a győzelemhez.

White Spy-Dzson

INFO BOX

Tesztplatform: XB

Kiadó:
Take-Two Interactive
Fejlesztő:
Vicious Cycle
Hivatalos honlap:
www.viciouscycleinc.com/games_spyvsspy.php
Megjelenés:
2005. április 29.

ÉRTÉKELÉS

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

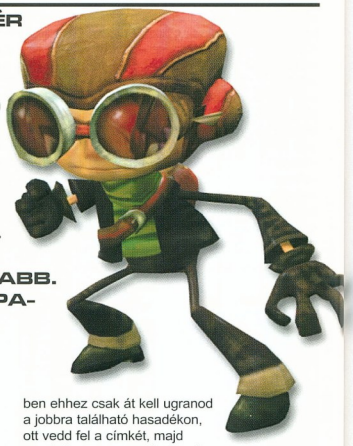
PS2 - XB

PLATFORMOK

PSYCHONAUTS

HOGY MI AZ AGY? CSUPÁN EGY SZÜRKÉSFEHÉR KOCSONYÁS SZERV? CSUPÁN A TESTET VEZÉRLŐ ORGANIKUS KÖZPONT? NEM. AZ AGY A MENTÁLIS HÁBORÚ KÍMÉLETLEN HELYSZÍNE. ÁLLJ BE KÖZÉNK, HOGY EGYÜTT VÍVJUK MEG AZ UTOLSÓ NAGY CSATÁT A SZABAD GONDOLKODÁSÉRT!

RAZ MEGSZÖKÖTT OTTHONRÓL, HOGY VALÓRA VÁLTSA NAGY ÁLMÁT, ÉS KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEIT KAMATOZTATVA PSZICHONAUTÁVÁ VÁLHASSON. A TÁBORBAN AZONBAN NEM VÁRJÁK TÁRT KAROKKAL, A KIKÉPZŐK ÉRTESÍTIK A SZÜLEIT, HOGY JÖJJENEK ÉRTE MINÉL HAMARABB. ÍGY RAZNAK CSAK PÁR NAPJA MARADT, HOGY PARAPSZICHOLÓGIAI SZUPERKÉMMÉ VÁLJON...



INFO BOX

Kiadó:
Majesco Games Inc.
Fejlesztő:
Double Fine Productions
Hivatalos honlap:
www.psychonauts.com

Megjelenés:
2005. nyár
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■■■■□■

VÉLEMÉNY

\+

A kalandjáték kategória humoros, rendkívül intelligens, és minden ízében kidolgozott átmentése egy páratlan platformjátékba.

\-

Nincsen. A legszőrösebb szívű kritikus sem talál fogást rajta.

PS2 - XB

PLATFORMOK

Bevezetés a pszichonauta életbe

Először nézz körül, ismerkedj meg a táborral, járd körbe a területet. Az Y gomb lenyomásával tudod felvenni az udvaron elszórt nyílhegyeket (Arrowheads), melyek fizetőeszközként szolgálnak a tábori boltban, és egyéb helyeken. Beszélj az utadba kerülő kis krapekokkal, kipróbálhatod a gumiasztalokat, a kötéltáncos képességeid, bejárhatsz néhány barlangot és csúszkálhatsz a fák gyökerein. Ha sikerült kiismerned a játék irányítását és a naplót, akkor irány fel a rámpa tetejére, ahol Oleander edző éppen órát tart. Találkozol egy kislisszoló nebulóval, aki neked ajándékoz egy repülősót (Smelling Salt) tartalmazó fiolát. Miután átestél a kötelező „új fiú, gyere ki a hóra" rituson, menj oda az edzőhöz. Beszélj vele, és ha úgy érzed, készen állsz arra, hogy az agyába teleportáljon, akkor válaszd az első választ.

Coach Oleander's Basic Braining

Oleander szózata után csapj oda a falra, ahova a filmet vetítették (X gombbal). Indulj előre, a keletkező hasadékokat ugord át sima vagy dupla ugrással. A dupla ugráshoz a levegőben még egyszer le kell nyomnod az ugrás gombját. Néhány ugrás után egy lila gorilla-szilluethez érkezel, amelyről kiderül, hogy egy elme által kitalál kép, azaz egy figment. Amikor az elmében harcolsz, ezeket a figmenteket - színes, átlátszó figurákat - kell összegyűjtened ahhoz, hogy szintet ugorj, azaz újabb speciális képességek birtokába juss. Tehát érdemes a pályákon található összes figmentet összeszedni, ami nem is nehéz feladat, csak nyitva kell tartani a szemed a nagy rohanás közepette is. Ahogy továbbmész, egy érzelmeket tartalmazó poggyászhoz jutsz. A poggyászok tartalmát is összegyűjtheted. A poggyász kinyitásához meg kell találnod a hozzá tartozó címkét. Jelen esetben ehhez csak át kell ugranod a jobbra található hasadékon, ott vedd fel a címkét, majd ugorj vissza a poggyászhoz (a játék végigviteléhez nem kötelező összeszedni az összes poggyászt). Menj tovább, gyűjtsd össze a figmenteket, és mássz fel a létrán. A csúcsról ereszkedj le gyorsan a következő létrán, majd mássz fel a következő oszlopon. Ugorj a következő oszlopra, és mássz fel a torony tetejére. A torony túloldalán található hosszú létrán ereszkedj le, vigyázz a robbanásokkal. Az átvezető megtekintése után több lehetőséged van, leugorhatsz a „Classified Route" táblánál, vagy a területen található létrára felmászva is átjuthatsz a túloldalra. Mindegy, melyik utat választod, ha össze akarod gyűjteni az összes figmentet, akkor érdemes mindkét utat bejárni. Bármerre indulj, végül ugyanoda jutsz. Ugrálj felfelé a sziklaszirteken, majd menj fel a rövid lépcsőn, és egy kis ugrással kapaszkodj meg az ágyúk alatti peremen. Indulj el balra, majd a perem végénél ugorj fel. Ugorj fel a következő szirtre, majd a gumiasztalra. Haladj felfelé egyik gumiasztaltól a másikig, majd mássz fel a hálóval borított falon. Egy aknamezőhöz érsz, ahol Dogennel találkozol. Itt nem túl nehéz átjutni, haladj szép

ÉRDEKESSÉGEK

A nyugati világban művelt parapszichológia a spiritizmus iránti komoly tudományos érdeklődésből nőtt ki Nagy-Britanniában és az Egyesült Államokban az 1800-as évek végén.



lassan, óvatosan az aknák között. Ha sikerül Dogennek is túljutnia, kapsz néhány nyílhegyet jutalmul. Mássz fel a póznán, ezzel a zászlót is feljuttatod a pózna tetejére. Ezzel egy időben kinyílik a barlang bejárata. Amint bemész, egy repülőgép belsejében találod magad. Csapj egyet a repülőgép oldalán található ajtóra, majd ugorj ki a repülőből. Amikor újra a földön találod magad, beszélj a két ugrándozó figurával, majd ugorj fel a tér közepén található piros gomb fölé, és nyomd meg az ütés gombját. Így zuhanásból rácsapsz a gombra, és a gomb lenyomásával elindul egy minijáték. Hatvan másodperc alatt húsz felpattanó papírmasé fegyverest kell szét ütnöd. Csak a gonosz, két fegyvert tartó alakokkal végezz, ha egy ártatlannal is végeznél, akkor elveszted a játékot. Ebben az esetben újra aktiválnod kell a minijátékot a gomb lenyomásával. Ha sikerült szétzúzni mind a húsz fegyverest, kinyílik a pattogó srácok mögötti kapu. Odabenn egy újabb érdekes tárgy, a páncélszekrény (Vault) vár rád. A páncélszekrényekben azoknak a mélyen elzárt titkai vannak, akinek az elméjében kalandozol. Egy ütéssel ki tudod nyitni őket, így a titkok birtokába jutsz. A titkokat a megszerzésük után rögtön, illetve később, az emlékek menüben bármikor újra megtekintheted. Miután megnézted a titkot, menj tovább, és hamarosan egy fura kis sárga figurába botlasz. Ő egy teleport, és akkor lesz hasznos, ha minden figmentet, és egyéb gyűjthető tárgyat össze akarsz szedni, ugyanis a segítségével a pálya elejére ugorhatsz. Ha úgy érzed, hogy érdemes újra végig szaladni, akkor használd a teleportot, egyébként pedig üss egy jó nagyot a falra, ahol a kétfegyveres gonosztevő ácsorog. Elég veszélyes pálya következik, úgy kell átjutnod a mező túloldalára, hogy szemből folyamatosan tüzelnek feléd. Először cikk-cakkban, a fedezékeket felhasználva fuss át a házikóig, ne törődj a figmentekkel. Ha már átjutottál, akkor visszamehetsz, és összegyűjtheted a tárgyakat. Utána mássz fel a létrán a kuckó tetejére, és ugorj be a lyukon. Mássz fel a póznán, így a zászlót is feljuttatod a tetejére. Kinyílik a kapu, ugorj be. Csússz le a csőben, majd egy falhoz érsz, ahol a póznák segítségével kell felugrálnod. A bal analógkarral vehetsz lendületet, az ugrás gombbal tudsz átugrani a következő póznára. Az Y gomb lenyomásával tudsz megfordulni a póznán, ha irányt kell váltanod. Amikor feljutottál, üsd szét a falat ott, ahol egy repedést látsz. Odabenn egy újabb gyűjthető tárggyal, egy mentális hálóval (Mental Cobweb) találkozol. Amíg nincsen hálógyűjtőd, addig nem tudod felvenni ezeket a mentális hálókat, tehát ezen a pályán még figyelmen kívül hagyhatod őket. Menj a kifeszített kötél alá, és kezdj el felfelé ugrálni egyik kötélről a másikra. Amikor felérsz, zúzd szét a falat a repedésnél. Ezután trapéztól-trapézig kell ugrálni, egyáltalán nem lesz olyan nehéz, mint ahogy Oleander elővezeti. Ha irányt kell váltanod, itt is az Y lenyomásával teheted meg. Ha sikerült átjutnod a trapézos pályaszakaszon, három egymás mellett párhuzamosan elhelyezkedő korláton kell lefelé csúsznod, a bal analógkar és az ugrás segítségével tudsz egyik korlátról a másikra ugranod. A korláton lefelé csúszva újabb figmenteket gyűjthetsz össze, illetve el kell kerülnöd a szembejövő gépfegyveres alakokat. Ezután egy forgó, a nyugalom megzavarására alkalmas képi hatásokat felvonultató teremben kell a pallókon átjutnod, elsőre lehetetlennek tűnik, pedig egyáltalán nem nehéz feladat, csak arra vigyázz, hogy ne lépj le a pallóról, mert akkor lezuhansz. Ha az egyik palló végére érsz, és nem tudsz tovább menni, várj, amíg a forgás miatt egy újabb palló kerül az utadba. Amikor átjutottál, eljutsz a pálya végére, ahol senki sem vár rád. A jobbra található nyitott ajtón menj be, és menj a folyosó végére. Egy átvezető film következik, Oleander átnyújtja az első pszichonauta jelvényed (Psychonaut Merit Badge).



ÉRDEKESSÉGEK

A kifejlett emberi agy körülbelül 1300-1800 gramm tömegű is lehet, nyugalmi állapotban pedig a szervezet összenergia-felhasználásának egynegyede az agy ellátására fordítódik.

Whispering Camp Psychic Summer Camp

Újra a táborban találod magad, Sasha átad egy gombot, és ezzel egy újabb feladatot: teljesítened kell Sasha haladó kiképzését. Nyisd ki a térképed, a piros nyíl jelzi, hogy hol vagy, a zöld jelzés mutatja, hogy hova kell menned. Menj le a rámpán (vagy csússz le a korláton), majd menj a fő táborhelyhez (Main Campgrounds) vezető hídhoz. Az utadban álló lányok csak egy nyílhegyért cserébe engednek át, ha még nincsen nálad, akkor menj vissza, és gyűjts párat. Ha már van, akkor automatikusan odaadod nekik, és mehetsz tovább. A túloldalon összefutsz a játék elejéről már ismerős furafejű alakkal, aki egy újabb listát ad át, amely a limlomvadászat (Scavenger Hunt) során összegyűjtendő tárgyakat tartalmazza. A listán található tárgyak összeszedésével emelkedik majd a pszichonauta-szinted. Gyűjts össze 10 nyílhegyet, és menj fel a rámpán a központi épületbe (Ledge). Beszélj a színpadon gyakorló srácokkal. A bejárattól jobbra találod a boltot, egyelőre csak a PSI-mag megvásárlásához lesz pénzed, mindenesetre azt vedd meg gyorsan. Menj ki, beszélgess az utadba kerülő táborlakókkal, majd irány a kapu, amely a GPC-hez és a vadonhoz (GPC and Wilderness) vezet. Menj a GPC - azaz a kerítéssel körbezárt - területre, és menj fel a fémrámpán a legfelső fémkunyhóig. Üsd szét az ajtaját. Az átvezető után menj vissza, és használd a Sashától kapott gombot a kunyhó közepén. Kinyílik a titkos ajtó, ugorj be a lukba. Menj Sashához, és beszélj vele. Sasha beindítja az agyzsonglőrt (Brain Tumbler). Menj oda a géphez, és nyomd meg az Y gombot. A gépezet segítségével az öntudatlan elmék találkozópontjára juthatsz, ahol számtalan ajtót látsz, mely ajtókon belépve mások elméjébe hatolhatsz. Most csupán a saját elmédbe juthatsz be, menj a kijelölt ajtóhoz, és lépj be.



Brain Tumbler Experiment

Szedd össze a figmenteket, üsd szét az ugrándozó páncélszekrényt, majd menj be a lakókocsiba. Egy üres, szűk, fehér helyen találod magad, ahol gyakorlatilag nincsen semmi. Üsd szét a falat, ekkor egy átvezető következik. Ezután kövesd az ösvényen felfelé ugráló nyulat, közben szedd össze a figmenteket. Egyszer csak egy szörnyeteggel találod szembe magad. Sasha megment, kiránt az elmédből. Új feladatot kapsz, szembe kell nézned a szörnyeteggel, azaz a félelmeiddel. Beszélj Sashával, aki elmondja, hogy meg kell szerezned a lövészgyakorlati engedélyt (Marksmanship Learner's Permit) Ford Crullertől. Egy nagyon praktikus szállító járműben találod magad, a kérdésre az utolsó előtti lehetőséget válaszd, hogy eljuss Ford Cruller titkos szentélyébe.

Sasha's Shooting Gallery

Ford - aki az álmodban, majd a tábor udvarán látott furafejű figura - szívélyesen üdvözöl, közben egy újabb feladat jelenik meg: szerezd meg a lövészgyakorlati engedélyt tőle. Fentről lefelé válaszd ki az összes kérdést, a beszélgetés közben megkapod az engedélyt, és kapsz egy bacon szalonnát, amellyel ezentúl segítségül



hívhatod őt. Miután véget ér a beszélgetés, ugorj le a szentély aljára. Itt két fontos gépezetet találsz, melyek működését Ford ismerteti. Az egyikbe be tudod helyezni az összegyűjtött mentális hálókat, amelyekből a gép hasznos dolgokat gyárt. A másikba tudod behelyezni az összegyűjtött PSI-kártyákat és a megvásárolt PSI-magot. Kilenc kártyából és egy magból csinál a gép egy erőpróba-jelzőt, amely eggyel megemeli a pszichonauta-szinted. Miután ezzel megvagy, ugrálj vissza Fordhoz, és menj a szállító járgányhoz vezető farönkhöz. Irány a GPC bejárata (utolsó választási lehetőség). Amint odaérsz, beszélj Lilivel, majd menj Sashához, aki az agyába teleportál egy kis gyakorlatra.

A bal triggerrel tudsz célozni, a jobbal lőni. Először lámpákat kell szétlőnöd. Ezután újra lámpákkal kell végezned, de megadott sorrendben. Célozz, és a jobb analógkarral válaszd ki, hogy melyiket akarod szétzúzni. Ezután egy cenzort kell kilőni. A cenzorok szétlövésével életet (kék pattogó pont), és lövési energiát (narancssárga pattogó pont) szedhetsz fel. Miután ezzel megvagy, Sasha magadra hagy, hogy gyakorolhass kicsit. 1000 cenzort kell kilőnöd, hogy megkapd a következő pszichonauta jelvényt. Gyakorold kicsit a célzást. Mindenesetre a következő szint elérése ebben a tempóban évekbe telne, ezért menj a középen található szerkezethez, és gyorsítsd fel kicsit a tempót. Amikor az utolsó szintre állítod a szerkezetet, kitör a balhé. Három fokozatban helyre kell tenned Sasha agyának cenzorait. A kocka egyik oldalán megjelenő területen szét kell lőnöd két a Sasha által megmutatott sárga célpontokat, ahonnan a cenzorok felé özönlenek. Két ilyen célpont jelenik meg, ha mindkettőt szétlőtted, a kocka helyreáll. Majd újabb terület jelenik meg,





és miután itt is szétlövöd a célpontokat, még egy. Itt már kétszer kell rálőnöd egy-egy cenzorra, és sárga gömbök is támadnak. Ha sikerül végre itt is végezned, egy pillanatra úgy tűnik, helyreállt a rend. De csak egy pillanatra, megjelenik a játék első főszörnye. Mielőtt nekilátnál a megölésének, a kocka oldalain található lövöldöző célpontokat kell szétlőnöd. Miután ezzel megvagy, jöhet a szörny. A rád támadó kis cenzorokkal a legegyszerűbben a „felugrásból lecsapás" trükkel tudsz végezni. Célzás közben a jobb analóg karral jobbra-balra tudsz oldalazni, így a szörnyeteg háta mögé tudsz kerülni. Apritsd a cenzorokat szépen, hogy folyamatosan meglegyen az életpont- és energia-utánpótlásod. Ha sikerül kinyírni a szörnyet, megkapod a második jelvényedet.

> **TIPPEK**
> Nyugodtan csinálj meg pályákat többször is egymás után, ha úgy érzed, nem árt na még egy kis tápolás.

Brain Tumbler Experiment, 2nd try

Mielőtt újra használnád az agyzsonglőrszerkezetet, menj vissza Ford Cruller szentélyébe. Ha nagyjából minden figmentet és kártyát összeszedtél, melyek az utadba kerültek, akkor már biztosan elérted a tizedik szintet, ha mégsem, akkor először szedj össze kártyákat az udvaron, vagy csinálj meg újra Sasha lőgyakorlatát. Ha megvan a tizedik szint, irány Ford, aki megtanítja a pirokinézis tudományát, és kapsz tőle egy újabb jelvényt. A feladat könnyű, először a három kis cirkuszi sátrat, majd a kis autós figurát kell felgyújtanod, ehhez a bal triggerrel be kell célozni őket, majd a fekete gombbal fókuszálj addig, amíg meggyulladnak. Ha ezzel megvagy, irány vissza Sasha titkos laborjába és aktiváld az agyzsonglőrt.

Kövesd a nyulat, ahogy az előbb, amíg el nem jutsz a szörnyhöz. Most semmi gondot nem okozhat, három lövéssel ki lehet nyírni. Ezután mássz fel a falból kilógó gyökérre - ahol az előbb a szörny volt - és kövesd tovább a nyulat. Cenzorok és sárga gömbök támadnak rád, végezz velük, és útközben szedd össze lehetőleg az összes figmentet, pogyászt, és páncélszekrényt. Egyszer csak egy átvezető következik, egy gonosz doktor megpróbálja kiszedni Dogen agyát. Új feladatot kapsz, meg kell mentened Dogent. Indulj felfelé a spirálon, de egy pontnál nem tudsz feljebb jutni. Sasha kiszed az elméből, és azt tanácsolja, hogy tanuld meg a lebegést Millától. Ugorj a farönkbe, és utazz a központi épületbe. Nézd meg a térképet, vedd az irányt a csónakház és tengerpart (Boathouse and Beach) felé.

A tengerparton egy átvezető animáció következik, utána menj be a jobbra található csónakházba. Beszélj az admirálissal (The Admiral), akitől egy csónakot kapsz. Menj keletre, és egy platformon megtalálod Millát és néhány táborlakót, éppen meditálnak. Beszélj Lilivel, majd Millával, aki az agyába teleportál.

Milla's Dance Party

Kapsz egy átmeneti lebegés jelvényt a gyakorlás idejére. A fehér gombot lenyomva egy sárga energia gömb jelenik meg alattad, a segítségével jóval nagyobbakat tudsz ugrani, mint egyébként. Emellett, ha ugrás közben lenyomod a bal triggert, akkor mintha egy energia ejtőernyőbe kapaszkodnál, szép lassan, lebegve tudsz közlekedni. Kövesd az utasításokat, ugorj át a platformokon, majd lebegj keresztül a három karikán. A következő feladatod: juss fel a táncklub tetejére. Több fázison mész keresztül, és amikor túljutsz az egyiken, az alsó szinten megjelenik egy rugós kilövő a padlóban, amely felrepít, ha valamiért visszaesnél. Platformról platformra kell ugrálni, illetve karikákon kell átlebegned és átugranod. Vigyázz a cenzorokkal, használd a felugrós-lecsapós trükköt, ha rád támadnak. Szedd össze a figmenteket, és a többi jóságot. Ha feljutottál a legfelső táncparkettre, ugorj át az ajtóhoz, amelyet egy jól irányzott csapással tudsz kinyitni. Ezután egy versenyen kell részt venned. A nagyhajú-nagyarcú Bobby Zilch-et kell legyőznöd, gyakorlatilag csak előrefelé kell szaladni úgy, hogy ne menj neki az utadban álló tárgyaknak, és használd ki az ugratók gyorsító hatását. Ha lehet, akkor a föld feletti csövekben szaladj. Ha nem sikerül legyőznöd, bármennyiszer újrapróbálkozhatsz. Ha megverted, újra felfelé kell haladnod, ezúttal nem ugrálnod kell, hanem felfelé lebegni a buborékok segítségével. Az egyik platformon használd a ventilátor kapcsolóját, majd ugorj a ventilátor elé, hogy a huzat átfújjon (a bal trigger lenyomásával) a másik oldalra, a létrához. Mássz fel, és juss el Millához, aki átnyújtja a végleges lebegési jelvényt (Levitation Badge). Új feladat: irány vissza Sasha laborjába.



Whispering Camp Psychic Summer Camp

Ha minden jól megy, akkor már van minimum 50 nyílhegyed. Ha emellett megvan a húszas szint, akkor két feladatot is kapsz: meg kell venned a mentális háló gyűjtőt (Cobweb Duster) és a varázsvesszőt (Dowsing Rod). A varázsvessző 50 nyílhegybe kerül, a segítségével a földben mélyebbre elrejtett nyílhegyeket is össze tudod gyűjteni. Ha a kezedbe veszed, és másztál az udvaron, elkezd izzani ott, ahol a környéken nyílhegy van a földben. Ha közeledsz a nyílhegyhez, a kontroller rezegni kezd, és a vessző lilára vált. Ha túlhaladtál, akkor a rezgés leáll, és a vessző kék színűre változik. Ha elég közel vagy, akkor a rezgés állandósul, ekkor kezdj el (az Y nyomogatásával) ásni. Ha a képernyőn megjelenő mérő megtelik, akkor sikerült az

ásás. Ha valamiért nem akar növekedni a mérő értéke, akkor nem vagy elég közel a nyílhegyekhez. Egy helyen általában 10 nyílhegyet találsz, addig kutakodj, amíg nem szerzel összesen 800-at, ennyibe kerül ugyanis a mentális háló gyűjtő szerkezet. Menj a boltba, és vedd is meg. Mivel már több mint húsz szintet elértél, újabb trükkök tanulhatsz Fordtól, tehát menj hozzá, mielőtt újra Sasha felé vennéd az irányt.

Ford's Sanctuary

Ford átnyújtja a telekinézis-jelvényt (Telekinesis Badge). Nyomd le a fekete gombot, ekkor felveszed a szemetest. A bal triggerrel tudsz célozni, és a fekete gomb elengedésével tudod eldobni a szemetest. Teljesítsd a feladatokat, majd ha van elegendő PSI-kártyád és -magod, akkor használd a gépet. Ezután menj Sasha laborjába.

TIPPEK

Egy-egy új pályára lépve nézd meg az opciókban, hogy melyik tárgyból menyi van elrejtve, és próbáld meg összeszedni mind.

Brain Tumbler Experiment, 3rd try

Az előző próbálkozásnál megismert torony közelében találod magad. Indulj felfelé a spirálon, üsd meg az utadban álló dolgot, majd a lebegés segítségével juss fel a torony tetejénél található platformig. Az átvezető után nyisd ki a csúszda fedelét, és csússz le. Az utad végén találkozol a játék második főellenségével.

Az előzőnél jóval könnyebb feladat lesz a rád támadó tank hatástalanítása. Hogy gyorsan el tudj szaladni a lövései és az összezavaró bombái elől, használd a lebegést. Az oszlopok fedezékül szolgálnak, majd amikor a tank alja láthatóvá válik, lődd meg. Ha a hátára pördül, akkor további lövedékekkel sorozd meg. Ha nem sikerül eltalálni, akkor ugorj el, mert a tank egyből küld egy válaszlövést. Ha sikerül hatástalanítani, egy



kicsivel nehezebb küzdelem következik. Az agy magját kell megsemmisítened, miközben a kilövellő zöld lézereket el kell kerülnöd. Ütésekből és a felugrásos lecsapásokból vigyél be minél többet. Az átvezető után újra Sasha laborjában találod magad. Sasha elviharzik, felveheted a pszichoportált (Psycho-Portal). Újabb feladatot kapsz, találknozod kell Lilivel a tengerparton. Irány a csónakház.

Whispering Camp Psychic Summer Camp

Az átvezető után meg kell küzdened az agyevő hallal, aki elrabolta Lilit. Menj a kikötő végébe, ahol bepattanhatsz a tengeralattjáróba. Az átvezető után szedd össze a körülötted található tárgyakat. Menj a víz alatti toronyhoz, nyisd ki az ajtaját, és menj be. Szaladj fel a lépcsőn, és ugorj a kötélre, hogy megszólaltasd a harangot. Ekkor megjelenik az agyevő hal, aki a következő főellenséged. Tartsd a távolságot, és ugorj el a feléd köpött tárgyak elől. A dobozokat kell felkapnod, és a hal felé dobnod, hogy meg tudd sebezni. Ha elfogynak a dobozok, várj egy kicsit, a hal hamarosan kiköp egy párat. Addig támadd, amíg saját magad látod majd a hal szemein keresztül. Új helyszínre indulsz, egy levegő buborékba. Arra kell figyelned, hogy mindenáron a buborék belsejében kell maradnod, mozogj vele együtt, ugord át a hasadékokat, üsd szét az utadba kerülő falakat, egészen addig, amíg a következő helyszínre érkezel. Ott újra vedd fel a harcot a hallal, amíg egy újabb buborékos utazás következik. A pálya legnehezebb része következik, újra követned kell a buborék mozgását. Ha a buborék megáll, azt jelenti, hogy fel kell másznod valamire, és utána tovább folytathatod az utad. Új helyszínre érkezel, itt nincsenek dobozok, a kagylókat kell felhasználnod a hal ellen. Menj át a kagylón,



mielőtt a hal odaérne, így az összecsukódó kagyló benne tesz kárt. Miután legyengült, zúzzál néhányat az arcába. Miután kifeküdt, használd rajta az imént megszerzett pszichoportált.

Lungfishopolis

Két feladat vár rád: fel kell szabadítani a halat Kochamara uralma alól, illetve meg kell találni a Kochamara-tornyot, és el kell pusztítani. A kisebb épületeket összezúzhatod, a nagyobbakra felmászhatsz. Átvezető következik, az ellenállás vezetője felajánlja a segítségét, persze először neked kell segítened neki kiszabadítani a disszidenseket a börtönből. Menj a baloldalon található épülethez, és zúzd szét. Kapsz egy pszichikus pajzs jelvényt jutalmul (Psychic Shield Badge).

Új feladatot kapsz, találknoznod kell a disszidensekkel a gátnál. Menj tovább az úton, végezz az utadba kerülő ellenségekkel. Az út végén két lehetőséged lesz, mehetsz balra az alagút és jobbra a gát felé. Indulj balra, és mielőtt a lézer megsütne, izzítsd be az imént megszerzett pajzsot. Menj át az alagúton, szedd össze az első mentális hálódat, és szabadítsd ki a pilótát a börtönből. Ha sikerült, indulj a gát felé. A kék sugarat kibocsátó járműveket a pajzsoddal tudod elpusztítani. A gáthoz közeledve látni fogod, hogy becéloztak. Amikor másodszor is becéloznak, aktiváld a pajzsot, így a rakétatámadást megúszod. Amikor elég közel vagy a rakétát kilövő szerkezethez, pusztítsd el. Menj tovább a gát felé. Ugrass fel a gát feletti vízszintes póznára. El kell jutnod a felhőkarcolók szigetére (Skyscraper Island), menj végig a főúton, közben mindenképpen zúzd le a rakétákat lődöző hajókat. A szigetre érve új feladatot kapsz, el kell pusztítanod az összes repülőgépet. Menj fel valamelyik felhőkarcoló tetejére, és pusztítsd el mind a nyolc repülőt. Ugorj a teherhajóra, hogy eljuthass a toronyszigetre (Tower Island), ahol el kell pusztítanod a rádiótornyot.



PSI kártyák

A PSI-kártyákat Raz automatikusan felveszi, amint rálépsz egyre. A PSI-kártyák segítségével tudod fejleszteni a különleges képességeidet; kilenc kártyából lehet összerakni egy erőpróba-jelzőt (Challenge Marker). Amint sikerül kirakni (vagy találni) egy ilyen jelzőt, egyet emelkedik a rangod, azaz a karaktered szintje. Maximum száz szintig lehet eljutni, és minél magasabb szintű a karaktered, annál több speciális képességet használhatsz. A kártyákat a táborban kapható PSI-mag (PSI Core) segítségével tudod összerakni Ford szentélyében.

A szigeten Kochamara, az újabb főellenség vár rád. A pajzzsal kell visszaverned a lézersugarait. Miután háromszor eltalálod a saját sugarával, lejön a földre. Várd meg, amíg elindítja a támadását, ezután ütésekkel és lövésekkel sebezni tudod. Ha kinyírtad, mássz fel a toronyra, és zúzd le az antennát. Lungofishipolisban véget ért a munkád, a hal újabb helyre visz téged, és kapsz tőle egy halhívó szerkentyűt (Lungfish Call). A táborból csak a szerkezet segítségével tudsz ide, illetve innen a táborba visszatérni.

Mire idáig eljutottál, már el kellett jutnod legalább a harmincadik szintig, irány hát Ford szentélye. Ford átadja a láthatatlanság jelvényét (Invisibility Badge). Ess át a szokásos kiképzésen, majd a tónál aktiváld a halhívogatót. Irány a Thorney-tornyok.

Thorney Towers, Home of the Disturbed

Megtalálod Lili karkötőjét. Menj fel a szirtre, a tetején találkozol egy teljesen buggyant őrrel. Beszélgess el vele, szóba kerül a tejesember (The Milkman). Használd a pszichoportált, és ugorj be a dilis őr agyába.

The Milkman Conspiracy

Beszélj az őrrel, újabb feladatot kapsz, meg kell találnod a látnoki jelvényt az őr házában. Nyisd ki a hűtőt, és már meg is van. A segítségével megnézheted, hogy mások mit látnak. Használd az őrön, látni fogod, hogy micsoda marhaságokat lát. Emellett ami fontosabb, lát egy kijáratot, amelyen keresztül kijuthatsz az utcára. Menj ki,



el kell menned a temetőhöz, és ott meg kell találnod a tejesember sírját. Ahhoz, hogy bemehess a temetőbe, össze kell szedned pár tárgyat. Menj a bal oldalon található házhoz, és szedd össze a tetején, az udvarán és a házban található figmenteket (a szinten található összes házat érdemes így átkutatni, ne feledd el megnézni a házakban található hűtőket). Menj a következő házhoz, vedd fel az autó csomagtartójáról a táblát, szedd össze az összes jóságot, majd menj tovább. A harmadik háznál szedd össze a mentális hálót, hogy be tudj jutni. A területen a tábla segítségével tudsz átjutni. A negyedik és ötödik házba nem tudsz bejutni, menj a

hatodik házhoz. Szedj össze mindent, majd menj a hetedik háznál álló kocsihoz, egy csapással nyisd ki a csomagtartóját, hogy felvehessd a sövénynyíró ollót. Menj vissza az ötödik házhoz, a sövénynyíróval már be tudsz jutni, de odabenn újabb akadály állja az utad. Menj a tized házhoz, és ott menj a jobboldalán található kertbe. Menj a hollóhoz, aki elrepül, de hátrahagy egy tollat. Vedd fel, keresd meg a tárgyaid között. Láthatod, hogy a látnoki jelvény megjelenik mellette, tehát aktiválhatod rajta a látnoki képességeid. Tedd is meg, így madártávlatból meg tudod tekinteni a kertet, és magadat. Amint átlépsz a kisebb kapun, bezárul a nagyobbik. Nyisd ki, és ugord át a kisebbiket, hogy a nagyobbik nyitva maradjon. Lépj ki a látnok nézetből, és menj át a nagy kapun. Megtalálod a virágokat, most már be tudsz menni a temetőbe. A tejesember sírja a jobb hátsó sarokban van. Égesd le róla az indákat, és törd be az ajtót. Odabenn találsz egy puskát. Emiatt visszakerülsz a pálya elejére. Menj a postához, nyisd ki az előtte parkoló kocsi csomagtartóját, és vedd ki a locsolókannát. Ha össze akarsz szedni minden jóságot minden házban, akkor menj a tizedik házba, onnan az ötödikbe, és szedd össze a tárgyakat. Menj vissza a posta főbejáratához. Ha megpróbálsz bemenni, megjelenik egy számkódos beléptető, amelynek persze nem tudod a kódját. Üss be valamit, ekkor megjelenik egy őr. Használd rajta a látnoki képességeid, látni fogod, hogy milyen kódot üt be. A kód birtokában már te is be tudsz menni. A hálóval fedett ajtó mögött sötétség fogad, a látnoki képességed használd a kamerákon, menj a szoba túlsó végébe, és vedd fel a pumpát a toalettnél. A pumpával a kezedben menj ki a postából, ahol egy rémálomba futsz. A felugrós-lecsapós trükkel gyengítsd le, ekkor darabokra hullik. A telekinézissel vegyél fel egy labdát és dobd a rémálom nyílásába minél gyorsabban. Ha sikerült kövé változtatni, akkor ugorj a kék fénybe. A könyvraktárhoz kell menned, vedd a kezedbe a puskád, és menj be az őrzött területre. Használd a pajzsod, amint a második piros lézer is beceloz. El kell jutnod a hálós ajtóig, menj be, majd fel a lépcsőn. A szoba közepén található helikoptersisakkal a kezedben használd a látnoki képességed, egészen addig, amíg megcsörren a telefon. Vedd fel. Menj ki a raktárból, fuss át az udvaron, egészen a telefonpózináig. A pózna vezetékei a tejesember házába vezetnek, útközben vigyázz az elektromos póznákkal.



TIPPEK
Beszélgess minden táborlakóval, szereplővel, és hallgasd meg a lakók egymás közt folyó beszélgetéseit, a fejlesztők elképesztő mennyiségű humort csempésztek a játékba.



TIPPEK
Jól járd be a pályákat, rengeteg extra van elrejtve mindenfele.

Üsd szét az ajtót, és ugorj fedezékbe a garázs mögé. Használd a láthatatlanságot, amikor kijön a lány, lődd ki, majd menj be. Odabenn meg kell küzdened a következő főellenséggel. Használd a láthatatlanságot, a pajzsot és a lövéseid, és térj ki a feléd dobált cuccok elől. Amikor félig lemegy az ellenfél életereje, elalszik a lámpa, és látsz majd egy fénylő négyzetet. Vedd fel, és használd a látnoki képességed, így láthatod magad az ellenséged szemén keresztül. Fuss felé, támadj, és védekezz a pajzzsal. Ha sikerült megölni, a tejesember feléled, és kinyitja az elmegyógyintézet ajtaját.

Menj be, vedd fel a holló tollát, és dobd a korsót a kapu jobb oldalához, hogy szabadon engedd az agyat. A bejárat baloldalán egy eltorlaszolt ajtó van, törj be. Odabenn találkozol Gloriával, beszélj vele, majd a pszichoportál segítségével ugorj be az agyába.

Gloria's Theater

Meg kell találnod Bonitát, ugrálj erkélyről-erkélyre, majd a színpadra, menj fel a jobb hátsó sarokban található rámpán, és menj be a hálóval fedett ajtón. A hallban található ajtón csak láthatatlanul tudsz átjutni, ha sikerült, beszélj Bonitával. Szerezned kell egy gyertyát, Bonita kinyit egy ajtót, menj be a kellékes szobába. A legfelső platformon találod meg a gyertyát, vedd fel, majd menj vissza a színpadra. Mássz fel a bal oldalon található létrán, és helyezd a gyertyát a fényszóró elé. Az átvezető után nézd meg, hogy a különféle megvilágítások milyen hatást keltenek, állítsd be a boldog hatást keltő fényt, majd menj le, és nézz körül. Beszélj Becky-vel, menj fel a jobboldalon található erkélyre és beszélj a kritikussal, akitől kapsz egy forgatókönyvet. Azt add oda Becky-nek, majd az átvezető után állítsd be a sötét fényeket. Az átvezető után menj a legfelső szintre és szerezd meg a másik könyvet, amelyet szintén Becky-nek kell odaadni. Megjelenik egy hajó, ugorj rá. Menj a felső szintre, és vedd fel a harmadik könyvet. Menj át a szikrázó ajtón, le a lépcsőn, majd át a következő szikrázó ajtón. Add oda Becky-nek a harmadik könyvet. Megjelenik egy léggömb, amelybe be kell pattannod.

A pallókon kell haladnod, vigyázz a fényekkel, legjobb, ha láthatatlanná változva folytatod az utad. A trapézok, függönyök segítségével haladj, egészen addig, amíg eljutsz a gyertyáig. Vedd fel, tedd a fényszóróhoz és gyújtsd meg. Ugorj oda, ahol az előbb a fantom volt, és menj be az ajtón.

A színpad baloldalán található dobozból szedd össze a gyertyákat, majd a hangjegyekkel emelkedj fel a pallókig. Végezned kell a következő főellenséggel, Jasperrel. Tedd a gyertyát a fényszóróhoz, és gyújtsd meg, emiatt Jasper lezuhan. Kövesd, és adagold neki az ütéseket. A megjelenő sameszeit gyorsan intézd el, ezzel megkönnyíted a dolgot. Mikor az életpontjának egyharmada elfogyott, Jasper kilövi a lámpát, amely miatt lezuhant, így újra feljuttok a pallókhoz. Még két fényszórót használhatsz fel Jasper ellen. Kemény menet lesz, végezz Jasper minden segítőjével és Jasperrel is.

Thorney Towers, Home of the Disturbed

Glória megjutalmaz, menj az elmegyógyintézet udvarára. Az átvezető után beszélj a bolondokkal, három tárgyat kell megszerezned, melyekből egyet megkaptál Glóriától. Beszélj Freddel, és ugorj be az agyába.



Waterloo World

Segítened kell Frednek megnyerni a játékot. Beszélj Freddel és Napóleonnal, majd lépj be a játékba. Menj a kékfedelű

A napló

A napló (Journal) megtekintéséhez a Start gombot kell lenyomnod. Balról kezdve az első fül alatt találod az opciókat, itt tudsz állást menteni, illetve visszatölteni. A következő fül (In this Area) alatt láthatod, hogy az adott területen található tárgyak közül hányat szedtél össze. A következő menüben (Totals) láthatod, hogy összesen hány kártyát, nyílhegyet, egyebet szedtél össze, és hogy milyen rangot értél el az adott pillanatig. A következő a tennivalók listája (To do list), itt olvashatod el mindig, hogy éppen milyen feladatot kell teljesítened. Az emlékek (Memories) menüben újra meg tudod nézni a játék átvezető filmjeit, és az egyéb filmeket, diákat. Az utolsó, és talán leghasznosabb menü a térkép (Map).

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

házhoz, ahol az Y lenyomásával még jobban összetöpörödsz. Kopogtass az ajtón. Miután beszéltél az áccsal, fel kell jutnod a ház tetejére. Az első személyű nézetre váltva láthatsz egy vonalat, mely a tetőre vezet. Ezt kövesd a guillotine-ig, majd a gumiasztal segítségével ugorj fel a guillotine tetejére. Láthatatlanná válva menj tovább, a tetőn nyírd ki a cenzorokat, majd menj vissza le, és beszélj az áccsal. A táblaról üss le egy dugót, és a lebegéssel ugorj fel, így egy fokozattal nagyobbra növekedsz. Tedd az ácsot a hídhoz. Menj a sárga fedelű házhoz, az Y lenyomásával újra még kisebbé kell változnod. Beszélj a parasztttal, majd a dugós trükkel újra növekedj egy szintet. Beszélj Freddel, aki ad egy levelet, azt vidd vissza a parasztnak. Utána mozgasd őt is az ács mellé. Újabb hidat kell megjavíttatni, tedd oda az ácsot. Menj a két híd közti házhoz, beszélj a parasztttal. Lépj ki a játékból, beszélj Freddel. Telekinézissel szedd ki az érméket a tűzből, majd vidd el a parasztnak. Ezután rakd a parasztot Napóleon katonája mellé. Még egy parasztot be kell szervezni. A második híd után van még egy ház, az ott lakó paraszt egy fegyvert akar. Menj a kastélyhoz, menj be a hálós ajtón, odabenn szerezd meg a karabélyt (a szalmát fel kell gyújtani), vidd el a parasztnak, majd a parasztot tedd oda Napóleon katonája mellé. Le kell eresztened a hidat, ehhez a telekinézissel ki kell szednod a beragadt objektumot. Ezután az étterembe, a nagy, kék tetejű épületbe kell menned a tábla túloldalán, hogy beszélj a lovaggal

TIPPEK

Gyűjtögesd a nyílhegyeket, minél több eszközt meg tudsz vásárolni a boltban, annál könnyebb dolgod lesz a játék során.



(Hearty Knight). Miután ez megvolt, menj a kertbe, a folyó másik oldalára, gyűjts össze tíz csigát. Menj vissza a lovaghoz, majd helyezd a lovagot a kastélyhoz, így megnyeritek a csatát.

Thorney Towers, Home of the Disturbed

Fred odaadja a második szükséges tárgyat. Menj fel a törött platformokon a legfelső szintre, Edgar szobájába, és ugorj be Edgar agyába.

Black Velvetopia

A négy királynőt kell visszajuttatnod Edgarnak. Használd a festményeket az ajtók kinyitásához, vigyázz az utcán szaladgáló bikákkal, majd a kártyát magába rántó festménybe ugorj be. A főellenséggel a felugrós-lecsapós módszerrel végezz.

Edgar's Sanctuary

Edgar szentélyébe kerülsz, add oda Edgarnak a kártyát, majd ugorj vissza az utcára a festményen keresztül.

Running Against Bulls

Az egyik sikátorban megtalálod a következő kártyát, újra be kell ugranod a festménybe, hogy megküzdj érte. A kutyáktól vásárold meg a festményeket, az egyik sikátorban találsz egy üres helyet, ahova az ablakos festményed kell kiakasztanod. Ezután ugorj keresztül rajta. Megvan az újabb kártya, persze megint be kell érte ugrani a festménybe. Fel kell másznod Dingóhoz, a matadorhoz, aki átadja az összeszavarás jelvényét, és öt összezavaró-gránátot. A buldoggal közösen megszerzitek a festett posztert, majd újra Dingónál találod magad, aki újabb jutalmat nyújt át. Ugorj be a festménybe, újabb nagy harc következik, King Kong Cobrát kell legyőznöd, és ha maradt még gránátod, bátran használd ellene. Ha megölted, visszakerülsz Edgar szentélyébe. Add oda neki a kártyát, majd mássz fel a kártyákon a csúcsig.

Újabb főellenség-harc következik, Edgarral kell megküzdened, aki bikaként jelenik meg, majd a csata közepén fordul a kocka, és onnantól kezdve meg kell védened Edgart Dingo ellenében. Amikor Dingo meghal, visszakerülsz a kinti világba.

Thorney Towers, Home of the Disturbed

Megkapod a jutalmat, az utolsó fontos tárgyat. Először menj el Fordhoz, és váltsd be az összegyűjtött PSI-kártyákat, hálókat, stb. Ezután menj vissza az elmegyógyintézet liftjéhez.

Miután felértél, továbbra is felfelé kell haladnod, ezúttal a lépcsőkön. Vigyázz az egerekkel. Egészen a torony legfelső szintjéig kell eljutnod matracok, oszlopok, kötelek és liftek segítségével. Odafenn menj Sheila szobájába, beszélj Sashával és Lilivel. Vedd fel a szülinapi tortát az asztalról, menj Dr. Loboto laborjába. A tortával csalogasd a teknőst a ketrecébe, és vidd Sheilához. Az átvezető után Loboto laborjában telekinézissel

TIPPEK

Minél gyorsabban sikerül magas pszichonauta szintet elérni, annál több speciális képességet használhatsz a pályák végig játszásánál.



emeld fel az agyat, és lökd be a masinába. Szabadítsd ki Lilit egy jól irányzott lövéssel, majd az újabb átvezető után ki kell szabadítanod Oleander agyát.

A betontömbökkel kell lukat ütnöd az agyát védő betonkerítésen, majd pirokinézissel gyújtsd meg a betonkerítés mögötti fakerítést. Ha ez is megvan, akkor újabb betontömböt kell bedobnod a lukon, hogy a legbelső védelmet, a zöld kupolát is kiiktasd. Ezt az akciót háromszor kell megismételni, hogy megmentsd Oleander agyát. Ezután megjelenik egy tank, a telekinézis segítségével irányítsd az agyad a tankhoz.

Meat Circus

Ezen a pályán Oleandernek kell segítséget nyújtani, és meg kell őt védeni. Segíts neki elkapni a nyuszit a telekinézis segítségével. Ha megvan, akkor jön némi ugrálás, majd újabb főellenséggel, a hentessel kell szembenézned. Használd a lebegést és a láthatatlanná válást, és ne engedd magadhoz közel. Háromszor kell felgurulnod a karjára, majd felugrásból lecsapva a fejére koppintani.

Ezután összefutsz az apáddal, kerülj el a támadásait, és haladj felfelé. Egyszer csak összefutsz vele, és újabb harc következik, ismét a hentes támad rád, de most nem tudsz a karjára felgurulni, mert az lángol. Az apád lángoló tárgyakat dobál be, telekinézissel emeld fel ezeket, és hajítsd a hentes felé. Ha sikerül eltalálni, akkor kifekszik. Ilyenkor meg tudod támadni az előzőleg is használt módszerrel. Legalább háromszor-négyszer ki kell fektetni, és betámadni.

Elkövetkezett az utolsó nagy csata ideje, a hentes és apád gonosz változata egyesült egy kétfejű szörnyeteg képében. Viszont mostantól szuper Razzá változhatsz egy kis időre. Egy mérő jelzi, hogy mennyi ideig maradsz szuper Raz, ha visszaváltozol, akkor csak menekülni és elbújni tudsz, amíg a mérő újra megtelik. Szuper Razként indíts támadásokat, amíg ki nem nyírod a kétfejű ocsmányságot.

Tim Norton

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

HÁROM FELADVÁNY BE-
ÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁT-
ATÓ NYEREMÉNYEKET SOR-
OLJUK KI. NINCS MÁS DOLGO-
OK, MINT A MEGFEJTÉSEKET
OOS JÚNIUS 25-IG
LKÜLDENI A SZERKESZTŐ-
ÉG CÍMÉRE A SAROKBAN
ALÁLHATÓ KUPONNAL
GYÜTT (ÍRJÁTOK MEG
ILYEN GÉPETEK VAN!).

ÍMŰNK: PLAY ZONE
325 Budapest, Pf.:214

NYERTESEK NEVEIT
PLAY ZONE KÖVETKEZŐ
ZÁMÁBAN TALÁLHAT-
ÁTOK MEG!

LŐZŐ SZÁMUNK
YERTESEI A KÖVETKEZŐK:

oom 3 - 3 db
olnai Gábor, Kaposvár
orváth Marianna, Esztergom
akács András, Miskolc

roject: Snowblind - 3 db
üzesi Krisztián, Szeged
zücs Árpád, Győr
ili Csaba, Debrecen

onstantine - 3 db
oros Lajos, Budapest
óS Tamás, Pécs
alász Péter, Budapest

he Punisher - 2 db
agy Ignác, Pécs
arkonyi Péter, Budapest

vil Prophecy - 2 db
articsek László, Budapest
ándor György, Budapest

-Move - 2 db
agy Roland, Pécs
assai Győző, Debrecen

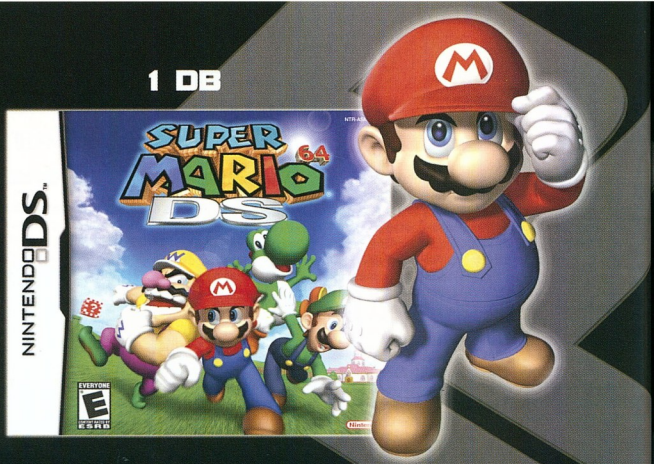
-Rally - 2 db
app Gyula, Budapest
oth Ákos, Budapest

nter the Matrix - 2 db
árton Csaba, Miskolc
vári Gyula, Budapest

jándékcsomag - 5 db
artha Péter, Budapest
émeth Ákos, Budapest
agy Róbert, Kecskemét
zabó Balázs, Debrecen
arga Imre, Szolnok

ratulálunk a nyerteseknek.

1 DB



1-1 DB

STAR WARS EPISODE III REVENGE OF THE SITH

X-BOX és PS2 gépre







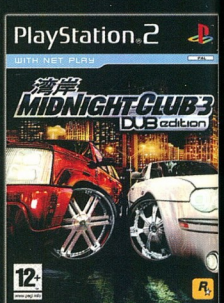
3 DB

LEGO STAR WARS
THE VIDEO GAME

PS 2

gépre





3 DB

MIDNIGHT CLUB 3 DUB edition

PS 2 gépre

automex MULTIMÉDIA

KÖSZÖNJÜK AZ AUTOMEX MULTIMÉDIA KFT. AZ ECOBIT MULTIMÉDIA.



3 DB

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

PS 2

gépre

2 DB

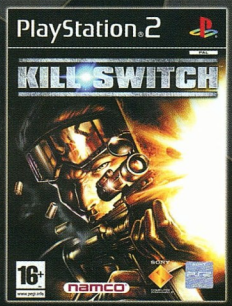
ski racing 2005

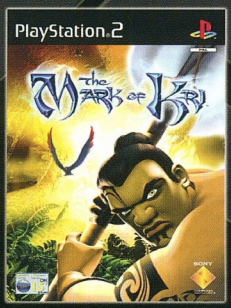
PS 2 gépre

2 DB

X-BOX

gépre







1-1-1 DB

PS 2

gépre

A STADLBAUER KFT., A SONY HUNGÁRIA, ÉS A SEVEN-M KFT. SEGÍTSÉGÉT.

A FELADVÁNYOK:

1, FELADAT CSOMAG - a nyerő 10

- Ki volt a Scarface, vagyis a Sebhelyesarcú című film főszereplője?
- Mi lesz a Need for Speed széria soronkövetkező tagjának alcíme?
- Hogyan hívják a Project: Snowblind főhősét?
- Mi volt az Xbox 360 fejlesztői kódneve?
- Mi Irving Lambert, Sam Fisher főnökének a rangfokozata?
- Melyik sorozat tagja a Samurai Western című, készülő PS2-es játék?
- Mi 50 Cent polgári neve?
- Mikor készült az Oroszországból szeretettel című James Bond film?
- Ki személyesíti meg Jack Bauert, a 24 című TV sorozatban?
- Ki hirdette ki az első Iron Fist Tournamentet?

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  E

2  G

3  K

4  R

5  T

3, FELADAT CSOMAG - betűtenger

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

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

A tíz játéknév így kezdődik:

GA
HA
WO
DE
ST
DE
EN
SP
KA
VI

PLAY ZONE

CHEAT GALAXIS

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

INDEX

- Asphalt Urban GT (DS)
- Ace Combat Advance (GBA)
- Area 51 (PS2)
- Dead to Rights 2: Hell to Pay (PS2 - XB)
- Death by Degrees (PS2)
- Dynasty Warriors (PSP)
- Dynasty Warriors 5 (PS2)
- Fifa Street (GC)
- Fifa Street (PS2)
- God of War (PS2)
- Golden Sun 2: The Lost Age (GBA)
- Hot Shot Golf (PSP)
- Hunting Ground (PS2)
- Jade Empire (XB)
- Judge Dredd: Dredd Versus Death (GC)
- Lego Star Wars (PS2 - XB)
- Midnight Club 3: Dub Edition (PS2)
- Motocross Mania 3 (XB)
- Mr. Driller: Drill Spirits (DS)
- MX vs. ATV Unleashed (PS2)
- Pariah (XB)
- Predator: Concrete Jungle (PS2)
- Psychonauts (PS2)
- Psychonauts (XB)
- Raze's Hell (XB)
- Rengoku: The Tower of Purgatory (PSP)
- Rise of the Kasai (PS2)
- Simpsons: Road Rage (XB)
- Spider-Man 2 (PSP)
- Splinter Cell: Chaos Theory (GC)
- Splinter Cell: Chaos Theory (PS2)
- Splinter Cell: Chaos Theory (XB)
- Spy VS Spy (PS2 - XB)
- Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (PS2 - XB)
- Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus (XB)
- The Incredibles (GC)
- Unreal Championship 2: The Liandri Conflict (XB)
- Wipeout Pure (PSP)

PS2 Action Replay MaX
- Death By Degrees
- Midnight Club 3: Dub Edition
- Project: Snowblind
- Splinter Cell: Chaos Theory
- Star Wars: Episode III Revenge of the Sith
- Tak 2 The Staff of Dreams

GC Action Replay Max
- Judge Dredd: Dredd VS Death
- Splinter Cell: Chaos Theory
- Timesplitters: Future Perfect

MX VS. ATV UNLEASHED
PS2

Nyomulás két keréken:
Ha két kerékén szeretnél gurulni, tartsd lenyomva az *L1* gombot, majd miután elindultál, a bal analógkart mozgasd jobbra vagy balra.
50cc motorok:
Üsd be a *minimoto* kódot.
Az összes freestyle pálya megszerzése:
Üsd be a *Huckit* kódot.
Végtelen roncs derbi:
Menj a free class racing menübe, válassz ki egy monster truck-ot, ellenfeleknek pedig válassz golf cart-okat. Lépj a redwoods gyakorlásába, amikor befejezted, a roncs derbi értéke végtelenre változik.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
PS2

Összes szint megnyitása:
Tartsd lenyomva az *L1 + L2 + R1 + R2* gombokat, majd vidd be a *Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Kör, Kör, Kör* kombinációt.

DYNASTY WARRIORS 5
PS2

Az összes Wu tábornok megszerzése:
A nyitóképernyőn tartsd lenyomva az *L1 + L2 + R1 + R2* gombokat, majd vidd be a *Fel, Le, Le, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Fel, Le, Négyzet, Kör, X* kombinációt.
Végtelen Musou őrjöngés:
Játék közben vidd be a *Jobb, Jobb, Le, Bal, Négyzet, X, Háromszög, Kör, Kör, Jobb, Bal, Le, Fel, Fel, Fel, Háromszög, Háromszög, Jobb, Jobb* kombinációt.

LEGO STAR WARS
PS2 - XB

A csalások aktiválásához indíts új játékot, majd írd be a *„Dexter's Diner"* nevet, és menj az „Enter Code" menübe. Itt üsd be az alábbi kódok egyikét:

BEQ82H	Princess Leia
L54YUK	Rebel Trooper
A32CAM	Darth Sidious
VR832U	Disguised Clone
MS952L	Mace Windu (Episode III)
RS6E25	Clone (Episode III Walker)
N3T6P8	Clone (Episode III Swamp)
BHU72T	Clone (Episode III Pilot)
ER33JN	Clone (Episode III)
SF321Y	General Grievous
ZTY392	Grievous' Bodyguard
14PGMN	Count Dooku
EUW862	Shaak Ti
CBR954	Kit Fisto
DP55MV	Ki-Adi Hundi
A725X4	Luminara
LA811Y	Bobba Fett
PL47NH	Jango Fett
XZNR21	Super Battle Droid
LK42U6	Battle Droid (Geonosis)
19D7NB	Geonosian
F8B4L6	Clone
H35TUX	Darth Maul
92UJ7D	Padme
PP43JX	Royal Guard
DH382U	Droideka
EN11K5	Battle Droid (Commander)
987UYR	Battle Droid
KF999A	Battle Droid (Security)
R840JU	PK Droid
U63B2A	Gonk Droid
NR37W1	Silly Blasters
L449HD	Classic Blasters
IG72X4	Big Blasters
SHRUB1	Brushes
PUCEAT	Tea Cups
LD116B	Minikit Detector
RP924W	Moustaches
YD77GC	Purple
MS999Q	Silhouettes
4PR28U	Invincible

DEAD TO RIGHTS 2: HELL TO PAY
PS2 - XB

Végig játszásért járó bonuszok:
A Gallery 1 és a Cabal fegyverek megszerzése:
Teljesítsd a játékot *„easy"* fokozaton.
A „hard" fokozat és a .50-es Desert Eagle megszerzése:
Teljesítsd a játékot *„normal"* fokozaton.
Az „expert" fokozat és a Molotov koktél megszerzése:
Teljesítsd a játékot *„hard"* fokozaton.
A rakéta kilövő megszerzése:
Teljesítsd a játékot *„expert"* fokozaton.
A Cabal SMG megszerzése:
Teljesítsd az *„instant action"* módot *„easy"* fokozaton.
Az extra adrenalin megszerzése:
Teljesítsd az *„instant action"* módot *„normal"* fokozaton.
Az extra életpont megszerzése:
Teljesítsd az *„instant action"* módot *„hard"* fokozaton.

SPY VS SPY
PS2 - XB

Lépj be az „Extras" menübe és ott válaszd ki a „Cheat" opciót. Ezután üsd be az alábbi kódok egyikét. Egy üzenet jelzi, ha jól viszed be a kódot.

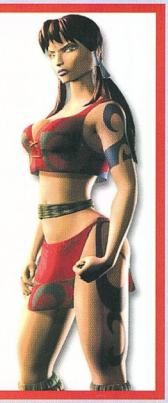
Az összes Modern mód szint megszerzése egyjátékos módban:
Üsd be a *PROHIAS* kódot a cheat menüben.
Az összes Story mód szint megszerzése egyjátékos módban:
Üsd be az *ANTONIO* kódot a cheat menüben.
Az összes multiplayer pálya megszerzése:
Üsd be a *MADMAG* kódot a cheat menüben.
Az összes kém kütyü megszerzése:
Üsd be a *DISGUISE* kódot a cheat menüben.
Sérthetetlenség:
Üsd be az *ARMOR* kódot a cheat menüben.
Tündér trükk:
Üsd be a *FAIRY* kódot a cheat menüben.

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH
PS2, XB

Az opciók képernyőn vidd be az alábbi kódok egyikét:

PS2

RISE OF THE KASAI



A kódokat a nyitóképernyőn (ahol a *„press start to continue"* szöveg megjelenik) kell bevinni, majd menj az *„extras"* majd a *„cheats"* menüben. Ott válaszd ki az aktivált csalások közül azt, amelyiket használni szeretnéd. Amikor sikerül bevinni a kódot, egy hangjelzést hallasz majd.
Az aréna AI kikapcsolása:
Üsd be az *X, KÖR, KÖR, KÖR, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, KÖR, Négyzet, X* kombinációt.
Az életpont csomagok 100%-ra állítása:
Üsd be az *X, X, X, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, KÖR, KÖR, KÖR, KÖR, KÖR* kombinációt.
Sérthetetlenség:
Üsd be a *Négyzet, KÖR, X, Négyzet, KÖR, Négyzet, X, KÖR, X, Négyzet, KÖR, X* kombinációt.
Erősebb ellenfelek:
Üsd be az *X, Kör, Négyzet, Négyzet, X, Négyzet, Kör, Kör, X, Kör, Kör, X* kombinációt.
Végtelen lőszer:
Üsd be az *X, Kör, Négyzet, Négyzet, X, Négyzet, Kör, Kör, X, Négyzet, Négyzet, X* kombinációt.
Gyengébb ellenfelek:
Üsd be a *X, Kör, Kör, Négyzet, X, Négyzet, Négyzet, Kör* kombinációt.

XUCPHRA - Végtelen életpont
KAIBURR - Örökélet
KORRIBAN - Összes küldetés megszerzése
BELSAVIS - A életpont és az erő gyorsabban regenerálódik
COMLINK - Az összes átvezető film megszerzése
JAINA - Az összes Jedi trükk és mozdulat megszerzése
ZABRAK - Az összes párbajozó megszerzése
TANTIVEIV - Az összes párbaj aréna megszerzése
AAYLASECURA - Az összes koncept grafika megszerzése
NARSHADDAA - Az összes bonusz küldetés megszerzése
071779 - Pirinyó droid mód

AREA 51
PS2

Titkos szalagok:
Találd meg, és vizsgáld meg mind az öt adatbankot minden pályán, így megszerzed az adott pálya titkos tárgyát. Ha minden pályán sikerül ezt megszerezni, megkapod a végső nagy titkos tárgyat.
A szürke földön kívüli megszerzése multiplayer módban:
Teljesítsd a játék kampány módját „hard" nehézségi fokozaton.

FIFA STREET
PS2

Az összes öltözék és cipő megszerzése:
A főmenüben tartsd lenyomva az *L1 + Háromszög* gombokat, és vidd be a *Jobb, Jobb, Bal, Fel, Fel, Fel, Le, Bal* kombinációt.
Mini játékosok:
A főmenüben tartsd lenyomva az *L1 + Háromszög* gombokat, és vidd be a *Fel, Bal, Le, Le, Jobb, Le, Fel, Bal* kombinációt.
Normál játékosok:
A főmenüben tartsd lenyomva az *L1 + Háromszög* gombokat, és vidd be a *Jobb, Jobb, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal* kombinációt.

PSYCHONAUTS
PS2

God mód:
Üsd be a *Kör, R2, Kör, Kör, Háromszög, L2* kombinációt.
9999 élet:
Üsd be az *L3, R2, R2, Kör, X, R3* kombinációt.
9999 nyílvessző:
Üsd be az *X, R3, R3, R2, Háromszög, Négyzet* kombinációt.
Az összes erő megszerzése:
Üsd be a *Kör, Kör, Háromszög, R2, L3, Háromszög* kombinációt.
Az összes erő maximumra fejlesztése:
Üsd be az *L3, R3, L3, R2, Kör, R2* kombinációt.
Összes tárgy:
Üsd be az *R3, Kör, R2, R2, L3, Háromszög* kombinációt.

DEATH BY DEGREES
PS2

Amikor másodszor viszed végig a játékot, az alábbi kódokkal végtelen lőszerhez juthatsz a ládák segítségével.
A kurzor az „1"-re ugrik az elején, jobbra lépve a „2"-es jön, és így tovább, sorban az óramutató járása szerint.

A kódok:
7-10-2-10-6 - a rail gun ládát nyitja, végtelen lőszerrel
2-9-1 - a sub-machine gun ládát nyitja, végtelen lőszerrel
4-1-6-2 - a suitcase gun ládát nyitja, végtelen lőszerrel

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE
PS2

A bonusz ruházatok megszerzéséhez az alábbiakat kell tenned:
Alien Hunter ruházat:
A night to remember küldetés - tedd el láb alól az összes mesterlövészt ott, ahol a hadnagyokat megölése a feladat.
Bad Blood ruházat és erősebb buzogány:
The new flesh mission - a pálya kezdeténél megtalálható nagy számítógépet zúzd szét.
City hunter ruházat:
Big hunt küldetés - ölj meg 50 idegent.
Dark blade clan ruházat:
Extinction event - ne foglalkozz az idegenek rohamával, menj, és keress egy embert. Majd végezz vele.
Jungle hunter ruházat:
Midsummer night's massacre küldetés - öld meg az ír főnököt.
Ritual Armor ruházat:
Under The Gun küldetés - pusztíts el három sorozatot a lopott technológiával felszerelt járművekből.

HUNTING GROUND
PS2

Az „Illegal in Some States" ruházat megszerzése:
Teljesítsd egyszer a játékot.
Az „Alternate Dog" megszerzése:
Teljesítsd egyszer a játékot.
Az „Alternate Enemy" ruházat megszerzése:
Teljesítsd egyszer a „hard" fokozatot.
A „Cowboy" ruházat megszerzése:
Teljesítsd egyszer a játékot.

PSYCHONAUTS
XB

God mód:
Üsd be a *B, Fehér, B, B, Y, Fekete* kombinációt.
9999 élet:
Üsd be a *Bal Analóg, Fe-*

PS2

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Minden város az arcade módban:
Üsd be a *roadtrip* kódot a cheat menüben.
Ne legyen sérülés:
Üsd be az *ontheroad* kódot a cheat menüben.
Gyorsabb gyalogosok:
Üsd be az *urbansprawl* kódot a cheat menüben.
Az autók tömegének növelés arcade módban:
Üsd be a *hyperagro* kódot a cheat menüben.
Argo speciális mozdulata:
Üsd be a *dfens* kódot a cheat menüben.
Zone speciális mozdulata:
Üsd be az *allin* kódot a cheat menüben.
Roar speciális mozdulata:
Üsd be a *Rjnr* kódot a cheat menüben.
Króm fej:
Üsd be a *haveyouseenthisboy* kódot a cheat menüben.
Lángoló fej:
Üsd be a *trythisathome* kódot a cheat menüben.
Sárga mosolygós fej:
Üsd be a *getheadj* kódot a cheat menüben.
Tökfej:
Üsd be a *getheadk* kódot a cheat menüben.
Nyuszi fej:
Üsd be a *getheadl* kódot a cheat menüben.
Hóember fej:
Üsd be a *getheadm* kódot a cheat menüben.
Egy dollár hozzáadása:
Üsd be a *kubmir* kódot a cheat menüben.
Egy dollár elvétele:
Üsd be a *rimbuk* kódot a cheat menüben.

Rockstar logók:

Atlanta: amikor kigurulsz a garázsból, rögtön fordulj jobbra. Egy üveget látsz, ezen hajts át.
Atlanta: hajts délnek, és menj ahhoz az épülethez, amelyiket egy hatalmas gömb díszít. A 'Nitro Cola' logó alatt találod a következő Rockstar logót.
Atlanta: hajts a temetőhöz (délnek, az autópályához közel találod). Az épület keleti oldalán találod a logót.
Atlanta: hajts az autópályán, amíg az építkezéshez érsz. Ott térj le (jobbra, ha észak felé hajtasz), és hajts a benzinkúthoz. Menj körbe az épület mellett, amíg megtalálod a rámpát. Gyorsíts fel, és ugrass a szemközti épület tetejére. Ott megtalálod a következő logót.
Atlanta: hajts az autópályán, amíg megtalálod azt az épületet, amelyen egy sárga 'DJ Smalls' feliratot látsz. Az út túloldalán található parkolóban keresd meg a 'Spike' feliratú épületet. Az épület baloldalán található egy kosárlabda pálya és a következő logó.
Atlanta: a garázsodnál található épületnél keresd meg a koponyát, a szájában található a következő logó.
San Diego: találd meg az anyahajót, majd a rámpa segítségével ugrass a fedélzetére.
San Diego: a következő logó a baseball stadion mögött található. Menj az autópályán a stadion mögé, ott találsz egy kis rámpát. Hajts fel rá.
San Diego: hajts a térkép bal felső sarkában található tengerpartra. Menj a parton addig, amíg egy kis alagutat nem találsz. Ott lesz a következő logó.
San Diego: hajts a térkép bal alsó sarkában található partszakaszhoz, a hajó környékére. Ott találsz egy nagy épületet, aminek egy kis út vezet a tetejére. A tetőn gurulj balra.
San Diego: a térkép jobb alsó sarkához közel találsz egy nagy parkolóházat. Hajts az épület bal sarkához, és menj fel a rámpán. Fordulj balra, és hajts keresztül a szemközti ablakon.

Atlanta és Detroit rendőrautóinak megszerzése:
Teljesítsd a játékot.
A Skully motor megszerzése:
Nyerd meg az összes „Chopper of America Bike Club" versenyt.
A Nissan Skyline megszerzése:
Nyerd meg az összes „tuner racer" versenyt.
A Diablo Rigid megszerzése:
Győzd le Vanessa-t háromszor a karrier módban.
A Chrysler 300C „DUB EDITION" megszerzése:
Nyerd meg San Diegóban a „Balboa Park" versenyt.



hér, Fehér, B, A, Jobb Analóg kombinációt.
9999 nyílvessző:
Üsd be az *A, Jobb gomb, Jobb Analóg, Fehér, Y, X* kombinációt.
Az összes erő megszerzése:
Üsd be a *B, B, Y, Fehér, Bal Analóg, Y* kombinációt.
Az összes erő maximumra fejlesztése:
Üsd be a *B, B, Y, Fehér, Bal Analóg, Y* kombinációt.
Összes tárgy:
Üsd be a *Jobb Analóg, B, Fehér, Fehér, Bal Analóg, Y* kombinációt.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
XB

Az összes pálya megszerzése:
A *COOPA22COOl* kódot írd be profil névként.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT
XB

Cheat menü megnyitása:
A start képernyőn tartsd lenyomva az *L + R* kombinációt, és nyomd meg a *Fehér* gombot. Ekkor megjelenik a cheat menü.

SIMPSONS: ROAD RAGE
XB

Az opciók menüben tartsd lenyomva az *L + R* kombinációt, és vidd be az alábbi kódok egyikét:
Lassított mozgás - *A, X, B, Y*
Soapbox autó megszerzése - *B, B, Y, X*
Mr. Burn kocsijának megszerzése - *B, B, Y, Y*
A Nuclear busz megszerzése - *B, B, Y, A*
Több pénz - *Y, Y, Y, Y*
Több kamera nézet - *B, B, B, B*
Éjszakai mód - *A, A, A, A*
Térkép kikapcsolása - *X, Y, Y, B*
Turbó - *A, Y, Y, A*
Lapos karakterek - *X, X, X, X*
Ütközési vonalak - *B, B, A, A*
Új évi Krusty - *B, B, X, Y* (vagy állítsd a gép dátumát január 1-re)
Halloween Bart - *B, B, X, A* (vagy állítsd a gép dátumát október 10-re)
Hálaadásnapi Marge - *B, B, X, X* (vagy állítsd a gép dátumát november 22-re)
Karácsonyi Apu - *B, B, X, B* (vagy állítsd a gép dátumát december 25-re)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS
XB

L = Leonardo
M = Michaelangelo
D = Donatello
R = Raphael
S = Shredder
Teljes életpont:
Üsd be a *DSRDMRM* kódot jelszóként.
Öngyógyítás (az életpont folyamatosan újra termelődik):
Üsd be a *DRMSRLR* kódot jelszóként.
Teknős hatalmasság (sérthetetlenség):
Üsd be a *LSDRRDR* kódot jelszóként.
Cincogás (alternatív találatot jelző hangok):
Üsd be a *MLDSRDM* kódot jelszóként.
Pizza paradicsom (minden tárgy pizzává változik):
Üsd be a *MRLMRMR* kódot jelszóként.
Totyogás (alternatív lépés hangok):
Üsd be a *SSSMRDD* kódot jelszóként.
Szuper keménység (az ellenfeleknek erősebb a védekezése):
Üsd be a *RDSRMRL* kódot jelszóként.
Rémálom (az ellenfelekek erősebb a támadása):
Üsd be a *SLSDRDL* kódot jelszóként.
Gyilkos csapás (az ellenfelek egyetlen ütése is halálos):
Üsd be a *LRSRDRD* kódot jelszóként.
Abyss (zuhanáskor az egész életpont elveszik):
Üsd be a *SDSDRLD* kódot jelszóként.
Méreg (folyamatosan csökken az életpont):
Üsd be a *DRSLLSR* kódot jelszóként.
Szuper támadás (dupla támadás):
Üsd be a *SDLSRLL* kódot jelszóként.
Szuper védekezés (dupla védekezés):
Üsd be a *LDRMRLM* kódot jelszóként.
Még keményebb „Challenge Mode" (az állóképesség nem áll helyre):
Üsd be a *MRMDRMD* kódot jelszóként.
Végtelen Shuriken:
Üsd be a *RSRLRSM* kódot jelszóként.
Nincsen Shuriken:
Üsd be a *RLMRDSL* kódot jelszóként.
Új Nexus külső (Donatello):
Üsd be a *DSLRDRM* kódot jelszóként.
Új Nexus külső (Leonardo):
Üsd be a *LMRMDRD* kódot jelszóként.
Új Nexus külső (Michelangelo):
Üsd be a *MLMRDRM* kódot jelszóként.
Új Nexus külső (Raphael):
Üsd be a *RMSRMDR* kódot jelszóként.
Játék Master Splinterként:
Teljesítsd egyszer a játékot.

RAZE'S HELL
XB

Koncept videók megszerzése:
Miután végig játszottad a programot, nézd végig a készítők listáját. Ezután megtekinthetsz két videót.

MOTOCROSS MANIA 3
XB

Összes bonusz megszerzése:
Üsd be a *TOOLAZY* kódot.

JADE EMPIRE
XB

Minijáték megnyitása a menüben:
A szitakötő minijáték aktiválásához a játék végigjátszása közben, a fejezetek során mindig a támadást kell választani a harc elkerülése helyett, és teljesíteni kell a szitakötő küldetéseket.

PARIAH
XB

Gamestop bonusz pálya megszerzése:
A főmenüben válaszd a „settings" menüt, majd a „cheat codes" opciót. Vidd be a *Bal, L, X, Bal* kombinációt a Gamestop multiplayer szint megnyitásához.
EBGames bonusz pálya megszerzése:
A főmenüben válaszd a „settings" menüt, majd a „cheat codes" opciót. Vidd be a *Fehér, Y, X, Fekete* kombinációt az EB Games multi-player szint megnyitásához.

FIFA STREET
GC

Az összes öltözék és cipő megszerzése:
A főmenüben tartsd lenyomva az *L + Y* gombokat, és vidd be a *Jobb, Jobb, Bal, Fel, Fel, Fel, Le, Bal* kombinációt.
Mini játékosok:
A főmenüben tartsd lenyomva az *L + Y* gombokat, és vidd be a *Fel, Bal, Le, Le, Jobb, Le, Fel, Bal* kombinációt.
Normál játékosok:
A főmenüben tartsd lenyomva az *L + Y* gombokat, és vidd be a *Jobb, Jobb, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal* kombinációt.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
GC

Összes szint:
A kódot a „Solo" vagy a „Co-Op" menüben kell bevinni:
Tartsd lenyomva a *Bal és Jobb* gombot, nyomd meg *ötször az X*, majd *ötször az Y* gombokat.

JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH
GC

A csalások megnyitásához az „arcade" mód egyes pályáit kell teljesíteni.

Deformált mód:
Teljesítendő pálya - *demarco pi*
Szellem:
Teljesítendő pálya - *night shift*
Fejetlenség:
Teljesítendő pálya - *riot level*
Végtelen lőszer:
Teljesítendő pálya - *escort duty*
Végtelen lawmaker:
Teljesítendő pálya - *visiting hours*
Végtelen életcsomagok:
Teljesítendő pálya - *training day*
Alacsony gravitáció:
Teljesítendő pálya - *block war*
Tükör világ:
Teljesítendő pálya - *malters wobor rampage*
Tűfej:
Teljesítendő pálya - *fugitive*
Mortis érintése:
Teljesítendő pálya - *breakout*

PS2

GOD OF WAR

Készítők névsorának megszerzése:
Valamilyen fokozaton vidd végig egyszer a játékot.
A törölt pályák megszerzése:
Valamilyen fokozaton vidd végig egyszer a játékot.
A Heroic Possibilities megszerzése:
Valamilyen fokozaton vidd végig egyszer a játékot.
A Monsters of Myth megszerzése:
Valamilyen fokozaton vidd végig egyszer a játékot.
God Mód (nehézségi fokozat):
Valamilyen fokozaton vidd végig egyszer a játékot.
A Challenge of the Gods megszerzése:
Valamilyen fokozaton vidd végig egyszer a játékot.
A Secret Revealed megszerzése:
Vidd végig egyszer a játékot God Mód fokozaton.
A Fate of the Titans megszerzése:
Vidd végig egyszer a játékot God Mód fokozaton.
Az átvezető mozik megszerzése:
Valamilyen fokozaton vidd végig egyszer a játékot.
A Graveyard karakter megszerzése:
Valamilyen fokozaton vidd végig egyszer a játékot.
A Birth of the Beast megszerzése:
Valamilyen fokozaton vidd végig egyszer a játékot.
A Visions of Ancient Greece megszerzése:
Valamilyen fokozaton vidd végig egyszer a játékot.



THE INCREDIBLES
GC

KRONOS - Halálos ütések
FLEXIBLE - Végtelen incredi-power - Elastigirl
SHOWTIME - Végtelen incredi-power - Mr. Incredible
DASHLIKES - Végtelen incredi-power - Dash
TONYLOAF - Végtelen incredi-power - Violet
DANIELTHEFLASH - Gyors futás
BWTHEMOVIE - Lassított mozgás
SASSMODE - Gyorsabb játékmenet
GAZERBEAM - Szem lézerek
SMARTBOMB - Mindenki meghal a látókörödben
UUDDLRLRBAS - Életpont 25%-a regenerálódik
ATHLETESFOOT - Tűz vonal
EINSTEINIUM - Nagy fejek
DEVOLVE - Kis fejek
INVERTCAMERAX - Kameranézet váltás
INVERTCAMERAY - Kameranézet váltás
EMODE - Kép fényességének megváltoztatása
DISCORULES - Őrült színek
HI - Intro videó lejátszása
YOURNAMEINLIGHTS - Készítők listája
PINKSLIP - Végtelen életpont
BOAPLACE - Könnyebb játékmenet

MR. DRILLER: DRILL SPIRITS
DS

Karakterek megszerzése:

Puchi - Érd el az 500M szintet
Holzinger-Z - Érd el az 800M szintet
Anna - Érd el az 1000M szintet
Taizo - Érd el az 1500M szintet
Ataru - Érd el az 2000M szintet

Mr. Driller Badge megszerzése:
Vidd végig a Driller küldetést anélkül, hogy meghalnál, vagy elvesztenél akár egyetlen tárgyat is.
Fordított pályák megszerzése:
Vidd végig az A-J pályákat sima módban.
Az Outer Space pálya megszerzése:
Szerezd meg az összes fúrót.

ACE COMBAT ADVANCE
GBA

Minden megszerzése:
Üsd be a *QF9B9F59* kódot jelszóként, az összes pálya és minden „S" kategóriájú repülőt minden küldetéshez.

GOLDEN SUN 2: THE LOST AGE
GBA

A karakterek átnevezése:
Amikor megjelenik a „new game" felirat, nyomd meg háromszor a „Select" gombot, hogy eljuss Jenna, Sheba és Picard nevéhez. Ezután vidd be a *Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Select* kombinációt.

WIPEOUT PURE
PSP

Beta torna megnyitása:
Elsőként kell végezned az Alpha torna összes pályáján.
Ascension torna megnyitása:
Elsőként kell végezned a Beta torna összes pályáján.
Zone csapat megszerzése:
Szerezz aranyérmet az összes Zone pályán (Pro Tozo, Mallavol, Coridon 12, és Syncopia).
Grafikák:
Nyerd meg a versenyt valamelyik pályán. Ezután menj a profil menübe, és ott válaszd a „progress" opciót. Válaszd ki a teljesített pályát, és nyomd meg az *X* gombot.

SPIDER-MAN 2
PSP

Pálya választás:
Vidd végig a játékot 100%-osan, majd készíts egy új karaktert, és névnek a *FLUWDEAR* kódot add meg. Ezzel megnyitod a pálya választás opciót.

RENGOKU: THE TOWER OF PURGATORY
PSP

Alternatív befejezés:
Vidd végig a játékot kétszer, másodszorra egy újabb filmet tekinthetsz meg.
Ne vesszenek el a tárgyaid, amikor meghalsz:
Amikor meghalsz, nyomd meg a Home gombot, és lépj ki a játékból. Töltsd vissza az előző mentett állásod. Az előzőleg összegyűjtött tárgyak így megmaradnak, még akkor is, ha csak jóval korábban mentettél utoljára.

HOT SHOT GOLF
PSP

Összes karakter megszerzése:
Az egyjátékos módban lendíts rosszul, kétszer egymás után. Ezután három tökéletes lendítést kell végrehajtanik, ezután az összes karakter választhatóvá válik.

DYNASTY WARRIORS
PSP

A hang teszt megszerzése:
Minden királyság egy-egy karakterével vidd végig a játékot.

GC

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

(M)
AVX2-XF2D-PV6U1
5304-DGJW-J6QE8
„Hard" fokozat teljesítve
UVVF-VW4K-Q0TH4
5YP1-XWE0-VAXHC
„Normal" fokozat teljesítve
5RU3-KW6B-DA7R5
63XU-2AUR-1FWEH
Végtelen életpont
UEVD-GTZR-PMGVV
ZTNV-GT6M-RXUTD
RE8Z-596F-2BHPA
Végtelen lőszer
59N4-E82K-JUXPM
BPV3-58AQ-B816F
58VD-DPCX-YT1NU
Szintek megszerzése
89DY-Z787-NTQKE
K0HY-T505-ZQKAH
Karakterek megnyitása a galériában
GC6J-6U1Z-3PKVF
55FH-JN0T-CCKMB
QN6R-MEBB-3BP6R
A „Honorary" liga megnyitása
B7FB-DVUK-FQGTQ
8U1G-X8Z1-5YWZ8
Az „Elite" liga megnyitása
P207-VFFEL-AZ845
44M3-VXY8-MUET3

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

(M)
WYYF-Z7D6-K0Q9Z
7MKV-XCX5-4QQ89
DJYR-6FE7-KMXX9
QE4M-MCM8-UYHKU
BKQ7-Z490-FUUG9
Végtelen életpont
DY0H-FPNC-1QMTE
DEEP-M8VJ-6EYC0
416D-VEVM-VP9R4
Végtelen lőszer
ADWC-HK5K-Z7R6X
7P6M-7MJ3-N766E
EGNU-XX16-WVNZR
0351-8X26-3FZQR

JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

(M)
VJQ2-BFU7-94BC6
DTB5-JXJ8-C78Z2
Végtelen lőszer / nincs újratöltés
F4XG-CEQ2-AVNQE
9C3E-EY17-K1PJG
M0VJ-75D8-NH3YV
Összes csalás megszerzése
U1RP-71JU-BN51G
EU9K-NZ0D-7J2RF
F0X4-X6JA-W50PZ
Végtelen életpont
Q8Z3-2GCU-PGGTU
9772-CK0Y-32TKT
Ghost
HY1Z-3ED4-CKVH6
NCJG-GXBG-7NJVZ
Deformált mód
U92Y-3EZ1-P8TE7
TV80-RA50-HGW30
Alacsony gravitáció
G78N-5RKF-Y3AUX
UMU9-UA9G-DEN4M
Tűfej
GZ2X-E7VK-MFWJT
YFY6-W83D-E5KKA
Fejetlen mód
4N53-HURC-PDTBN
QD3R-EUME-J38HW
Mortis érintése
B47V-Z2DJ-Z6R85
R5U3-GW04-TX2YM
Tükör világ
2EVM-6XDF-DPBVJ
XYGD-ZC7B-URYY0
Végtelen Lawmaker
PEV0-J1WT-NC2D9
Z98C-26PP-186EX
Végtelen lőszer
WWC2-VE0M-3T49V
DC9X-HGN5-7WAJ2



PS2

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

STAR WARS: EPISODE III REVENGE OF THE SITH

(M)
ZEG3-U7N5-0B58C
EYRC-0DRB-2682M
Végtelen Jedi erő
B3TB-1AY3-QFX28
F8AP-2628-BVAWT
Végtelen életpont
4REG-Y6P3-7DJ5F
HH2U-Q4TP-HBM5F
EB36-GH64-V2DVF
Gyors XP növelés
7699-8KD0-HCDJ1
HQDA-ZD16-04Y7Y
Összes küldetés
CR5G-6VH4-UMU7E
GU04-D073-RUTHW
NZ53-UCTT-3KWNR
God Mód
QBMD-CQ9N-D8UHV
G33G-FTTY-F5JCM
Al kikapcsolása
0HY3-EZGU-78BBY
5516-7GR4-XAQBU
X lenyomásával kikapcsol a gravitáció
K5YN-WD5A-H6ZMG
2H5P-QAF3-C9E5E
YRQ9-06VM-7XKF6
D6BU-VCN9-VFY2E
YRVG-982Q-1ZJVT
Pálya befejezése
Nyomd le az *R1 + R2 + L1 + L2* gombokat az aktiváláshoz
35BK-RPEK-FU8T5
8V7C-PAXC-UAPU5
6A8E-T3WQ-5ENJA
QV55-3XD8-WUAXA
Y3CF-FQ4E-TN59J

Sebesség kódok
1P7R-UJ91-TRJZN
Hyper mód
Nyomd le a *Select+Le* gombokat az aktiváláshoz
B1JP-GY3Q-7YDTD
NKC1-GMZ1-FTWG8
DXV5-MP0K-811Y0
4RUZ-Y1P5-X03TV
Gyorsabb játék
Nyomd le a *Select+Jobb* gombokat az aktiváláshoz
CYKR-12M7-8YC26
8J07-B2UX-44MZX
DXV5-MP0K-811Y0
KRKR-REH9-VB98P
Lassabb mozgás
Nyomd le a *Select+Fel* gombokat az aktiváláshoz
Y47P-AE0F-31KYH
53JF-WDQE-Y1VFR
DXV5-MP0K-811Y0
A5ZY-2AKR-CE9VF
Normál sebesség
Nyomd le a *Select+Bal* gombokat az aktiváláshoz
HBT2-U8VU-KVPVJ
KGMZ-H9XA-9U0BU
0XC5-FYFP-RQ13X
Fénykard szín megváltoztatása:
0XGZ-X8MK-NAP4T
A kék fénykard színe legyen:
2A8F-RUXC-FGBN0
8UQH-1851-EZQPC
Zöld
GJ0K-NJPB-D6G0P
NUGQ-85CH-9BF7M
5B3Y-9A3C-WAQ99
9P39-XMB5-CTTNG



Piros
7569-DXM5-DHA85
NUGQ-85CH-9BF7M
8GMT-NPA4-K4EDC
9P39-XMB5-CTTNG
Lila
VD51-W76Y-X25KH
NA25-JU03-34P5Z
U69R-TDRY-CMHNY
ZR87-3EVF-YUCYT
Fehér
8A25-E9Z5-AYTXB
1R35-22W9-ME0YZ
1WDV-PM6V-DXR32
WU2D-U7DF-0XTCM
Sárga
EXKU-WNCB-WN7PY
1R35-22W9-ME0YZ
1WDV-PM6V-DXR32
AVWR-2HBB-4GPFP
Rózsaszín
BZCY-283R-VYZ43
1R35-22W9-ME0YZ
QR1J-D6Y2-QQFW6
NYYD-8JYM-YYHM4
A zöld fénykard színe legyen:
072C-A3EX-WRBXZ
8UQH-1851-EZQPC
Kék
5KUV-UX93-18G6H
FBXG-5P19-T35ZH
P0YD-MQ0Y-HHR3R
J5JP-M56Y-M2ZXU
Piros
K1KY-RH33-V5ZDU
FBXG-5P19-T35ZH
CKZC-CBWT-DKAV2
XVE0-JZV1-4U7NU
Lila
KGTV-RT0A-UGCQC
9BZJ-B3N0-GR6NF
1CRF-QFZT-46HNN
J5JP-M56Y-M2ZXU
Fehér
XTH9-H8HX-TU2QE
K8XC-HCF8-7NFU0
HW9F-K8DA-UWMHX
ZCJ9-ZMYW-H4PUQ
Sárga
7UFD-UE7R-BGE1C
K8XC-HCF8-7NFU0
HW9F-K8DA-UWMHX
J821-XQCF-K6YJJ
Rózsaszín
ZZJ7-1TFA-GBAKJ
1R35-22W9-ME0YZ
QR1J-D6Y2-QQFW6
NYYD-8JYM-YYHM4
A piros fénykard színe legyen:
D14N-XTRD-MW2U4
8UQH-1851-EZQPC
Zöld
PAFQ-BCC8-VFWTK
TM87-UX66-J3P34
VKTV-F0PH-DNHY1
E0X8-174M-HYCXT
Kék
8Q57-M52C-4XZFT
FBXG-5P19-T35ZH
P0YD-MQ0Y-HHR3R
J5JP-M56Y-M2ZXU

Lila
0GF9-EVXD-UEKY3
WAVK-WPA9-RCP4H
N0AC-HQ3P-JTXNJ
8AXV-7PQP-GF3KX
Fehér
UE9H-EG58-4DPK2
J9YD-01TY-7KAKQ
75FM-AAWE-HBNYW
39JC-DFFK-H6KXZ
Sárga
7VV6-WC2T-8XF4A
J9YD-01TY-7KAKQ
75FM-AAWE-HBNYW
9MAN-9K8E-E2UX2
Rózsaszín
5U9N-DUFT-0M7EW
J9YD-01TY-7KAKQ
4RKC-YJEC-BG2MY
EC0F-49E8-6137A
A lila fénykard színe legyen:
YV75-U0A4-NV5JH
8UQH-1851-EZQPC
Zöld
FC1N-H1GE-0B8YK
3J5J-N2PT-VBKXH
1TGH-N0J2-JFTA5
V4QA-Y06H-RPCGE
Piros
MYTA-4XUY-XE1B5
3J5J-N2PT-VBKXH
JA87-1P8Y-J23UZ
V4QA-Y06H-RPCGE
Kék
QHKV-YRAR-XEM4U
FBXG-5P19-T35ZH
P0YD-MQ0Y-HHR3R
J5JP-M56Y-M2ZXU
Fehér
0EGA-9J1R-Y5QUM
6PP2-QXZG-A5C10
2N28-KP24-YN70Y
Z0HG-QH27-A0N38
Sárga
F0X1-C1H6-04ZG8
6PP2-QXZG-A5C10
2N28-KP24-YN70Y
7EK1-YE32-GAHWR
Rózsaszín
U39Y-ZZ6Y-Z6B5W
6PP2-QXZG-A5C10
DWCP-ZH63-RWB9R
MUER-Q4VG-8BC4E

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

(M)
CFG7-18R3-5CPUV
FN5U-DKFH-8DGG6
AURQ-UWVP-KC961
Végtelen életpont
ZW65-3CCK-ZYGHD
XJXF-VTR3-ZW0X4
0D7Q-4ZWG-UJWJ9
Láthatatlanság
7KRN-287F-W07M0
Z35K-P88H-JMNKN
VJ90-7PQZ-CW6YA
Pici Sam
8F2D-KP8X-MACBP
M1G8-8CAW-THQ7U
0MF2-172K-YN23G
K04E-QNXQ-0JUCN
WNDM-Q626-NHGCM
ZEW2-FJXG-WF3TN
QE69-WB4A-7CAUV
Ugrás kódok
C1R2-V66T-5039T
Nagy ugrások
TENQ-X72T-DX6RN
T4B6-R1NF-J7GJ7
QM81-UE2U-5TR98
6RBM-WN6N-2KRCV
0MF2-172K-YN23G
K04E-QNXQ-0JUCN
M1G8-8CAW-THQ7U
Még nagyobb ugrások
U2C2-ZHBQ-XPZHB
4KE1-NJZJ-BQZHY
QM81-UE2U-5TR98
6RBM-WN6N-2KRCV
0MF2-172K-YN23G
K04E-QNXQ-0JUCN
M1G8-8CAW-THQ7U
Sebesség kódok
PJK8-RYTY-FQZ02
Lassított mozgás
Az *R1+R2+Fel* gombok lenyomásával aktiválhatod.
213N-RV99-4X0NE
0Y6J-MUBK-B08FN
ACX3-QXD6-CXFX7
Normál sebesség
Az *R1+R2+Le* gombok lenyomásával aktiválhatod
8M4C-BEKH-FQRMT
7AF2-QWK5-Y0QN8
RFJQ-004C-J49RX
Gyorsított játék
Az *R1+R2+Jobb* gombok lenyomásával aktiválhatod
GNE6-BHF9-VCFEG
NN52-F6DC-ZABEP
JV4H-26FZ-3TX78
Hyper mód
Az *R1+R2+Bal* gombok lenyomásával aktiválhatod
0600-AQG8-AHM5F
2TRB-ZQZ6-53BCQ
4D4C-9MPE-KGQ0D
Megidézés kódok
E0VH-7KVQ-HWHA9
8UQH-1851-EZQPC
Medkit
ER1R-HCKU-J1V0P
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
H046-BJ67-DRJHH
629N-8FQ5-XM4BE
Wallmines
AEM1-8DG2-M77R3
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
AW4P-GDRB-PNTVE
EVYA-XPQ3-WQAKF
Frag Grenades
T7Z6-PJ51-YK9R0
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
NCC0-WEKD-Q6FFG

PGD3-7X4M-4TDQR
CGVC-8NKN-97V9A
Flare
9B9C-TBVD-Z7KE5
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
26EN-N9H7-ENDX3
60HY-6EGV-UKCNP
Hat
2H71-83JA-VQH1K
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
BZXA-DRJG-DQJXU
Sticky Camera
MZ3B-RRZ5-6U4PH
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
VZ1R-4624-PWKN1
Q0K9-24TU-60UKP
HD57-J6XN-53WQA
Sticky Shocker
1ECQ-G5AP-E412A
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
VZ1R-4624-PWKN1
YE6X-KUM5-6375C
X5JG-ZFZW-1J8B7
4CQ0-11GC-E60EJ
Gaz Grenade
JHVE-BZGN-FW42C
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
KQU7-24CK-BECMC
7V2W-YYM8-XB4EB
K1A1-DGCA-QY7JH
Ring Airfold Round
RECT-9RPP-3NH2X
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
GU85-N8DH-T2XM6
FXG9-73MN-HQNZT
8XPF-FK6J-R7X56
4DGX-M1U9-EKGJ6
Flash Grenade
WWJY-22BK-DFM45
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
UFBH-4K9B-TEBQC
H7MT-UZKE-N0KQ0
CCG9-UKAG-9A9B1
Smoke Grenade
P815-WFNE-67M38
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
R8Q6-FTZ6-FDWJ4
TH57-3Q4V-FHFYK
CCG9-UKAG-9A9B1

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

(M)
FYKV-JQ32-72K62
624D-W7YD-45F1Q
VEC6-GFFX-2QJD0
5Q4Y-R13V-BU3AJ
Max pénz
FEWK-FELCY-YJFC4
2T0D-HG14-WVJ04
Törés kikapcsolása
UEZE-0AGN-4QH3E
89AY-3H5Q-HRDKT
0C3Q-3N6B-TFCW0
KUQE-38K2-WD5UN
Q4VQ-3KY4-QA531
66HJ-XWD1-0VU14
XZ6C-4FNC-0771Y
8V4P-4N3Q-DK2D1
94M2-RBMK-HHG4C
PZXQ-45TU-YFPR5
AI kikapcsolása
5V53-RFMY-EK84V
6GVG-D7G2-GQZQF
Forgalom kikapcsolása
NBGX-37Y6-6MU9U
J0W1-HDTR-D3YMN
Gyalogosok kikapcsolása
BQBF-E942-5ZYCA
778K-XBAZ-Y3BPF
Lassított mozgás (*L3* lenyomása után)
ZUDC-CYE6-DHEVY
DK2Y-KKRY-63JYD
H1DE-1VZP-V1W4P
ZPXF-BPQ5-3G83C
Normál sebesség (*L3* lenyomása után)
ENW9-EX9Z-TFAXQ
2ABG-VFTU-A7NHD
2HE6-NN8Y-ZANQ8
GRXR-FQMX-4E5UF
Megnyitás
JQ63-FBUN-6468N
Minden megszerzése
3MM4-9PQY-6JAQ3
RJHK-VTER-3R8UW
Versenyek
Z4KE-CZ44-HZYK8
9YU0-5FX4-CFPU3
Városok
UUMD-939F-NRA2U
XJJ3-1UGV-CUG1X
Járművek
ATKE-XPFT-7PT5H
94JK-U8K3-7WQDC
Képességek
VJC2-TFV9-9ZMKY
VFH4-A8N0-NYVXQ
Insanity
08HW-HRT7-5D4D7
63Q8-B4J6-KGTQV
Bővítések
VQEY-MM63-BHT8X
ZGZJ-NYT7-2DTKC

PROJECT: SNOWBLIND

(M)
RTM9-M1ZC-EG4W1
25VY-JE35-796QG
10F5-BYE9-R7PDC
Végtelen életpont
R7CJ-4TRE-3F022
AGEP-4FKR-BFRE8
84YA-RHBV-DUHVP
Végtelen lőszer
RM1T-KJ2Z-M3PUE
1PB0-0C1X-QC8R2
Q0M3-AWPE-0BKXG



Turbó
Nyomd le a *Kör+X* gombokat egyszerre az aktiváláshoz.

Végtelen bio-energia
FUYJ-JZE9-9VBHM
WNEN-JZ3J-R60BY
AI kikapcsolása
W5TB-CQEH-ND3DK
3XKN-688A-FP7GN
Gravitáció kikapcsolása
C7CW-M7TZ-XZ06V
RQ63-YQRV-ADTQ3
ZV5K-ZKAE-ZRX5V
6PJN-4897-KXJQ5
3HC8-7NWV-KF08X
AXHH-AF9H-FJ90A
5J6E-G37Z-J28DE
FBAM-VRHX-QPUG3
U323-7NCU-BAM47
QNDD-JJBU-3W35X
CFDP-AU0N-X0FVF
FWVA-XGW1-0JWT6
Lebegés
Az *X+Select* lenyomása aktiválja, az *X+Le* kikapcsolja.
N4Z3-TBBN-MNA7U
NYTQ-T0E9-CJXVX
N9VG-8Z2M-DH8N0
XY6U-GDRN-TWFV3
PG0C-F5DU-WMWPB
33KW-ZKFY-Y6V9A
HXE0-HHYY-VQGZ2
216N-URYG-UYBHU
58PK-TBQR-K0FHC
K56W-N4Z3-6FQQ2
QGA8-C96T-6E5JM
RQ63-YQRV-ADTQ3
ZV5K-ZKAE-ZRX5V
6PJN-4897-KXJQ5
3HC8-7NWV-KF08X
AXHH-AF9H-FJ90A
Ugrás kódok
F9GQ-28F3-Q3R6D
Nagyobb ugrások
9FTZ-2XNC-N7H7D
N2JW-FA1R-NA4FF
ZHVY-XKFQ-KN2YD
Nagy ugrások
T5G0-1H8R-9EFMZ
J4GG-Y5JU-YT1D1
ZHVY-XKFQ-KN2YD

DEATH BY DEGREES

(M)
0WCJ-VJH1-UKFHM
GF5C-R83B-ZAXD8
Sztori kódok
UYE5-1QBH-P2D75
Max életpont
QJAD-4KAN-AW6TH
0R3B-1DZ7-D8CGQ
Végtelen életpont
9K2K-QK9E-DP8Z8
598V-7URR-WAV18
Max fókusz
2ZZA-8N7V-ERF38
QDT7-M2QT-1TWMV
Végtelen fókusz
TEEK-4J5B-1FM46
0PC3-WBZK-72YGA
Max levegő
TU2X-DHEC-9WVD1
M18N-X01Y-Z2QP1
Végtelen levegő
180F-9B0P-VY6JX
1E8E-0X0T-HU1BH
Gyors szintlépés
MA2N-NYH2-VDMMN
TEAR-FGUT-08BBF
Végtelen képesség pontok
8WZN-U61C-Q9BER
61QD-BW44-CC066
Max kombó
RUFU-W68F-G216K
QCUN-X31D-25NA6

TAK 2 THE STAFF OF DREAMS

(M)
1ET4-2U60-TTA6C
C6MZ-JKY8-PARVM
Végtelen életpont
6J7J-0Y4R-KAD48
ENED-CEWU-AGRGZ
WGTR-8ZJC-GVWYP
Gravitáció kikapcsolása
MURM-1J3R-WXCV4
M27P-E7CD-5QAGW
ENED-CEWU-AGRGZ
NQVT-1GJY-47DR1
Sebesség kódok
A *pause* lenyomásával kapcsolhatod ki a kódok hatását
WUX1-8AFQ-DFDU4
Lassítás *(R3+Fel)*
XX3J-VETK-R3H4J
QRW5-TN36-YZP6T
XW3Y-62VB-AY12B
Még lassabb mozgás *(R3+Le)*
F4Y9-RFF6-9RMF1
UUQR-QJMR-VYX63
5T9F-MYC9-V49QH
Gyorsabb játék *(R3+Bal)*
WXU3-3B1T-N51DR
CF8H-6C1U-38UEM
CF4Z-WADN-XZDUX
Hyper mód *(R3+Jobb)*
W7WB-DC6Z-09WTV
HQ5E-PCF9-2VH07
UQR6-50DA-M3QCQ
Fejjel kapcsolatos kódok
196M-U7Z9-G7F7N
Nagy fej *(L3+Fel)*
T6AC-5Q7A-XVBHT
T9F1-QAGN-8GQ9Q
ENED-CEWU-AGRGZ
AMAG-T530-M87D7
Nagy fejű márna mód *(L3+Le)*
TW1K-770Z-6YAQ2
JF4Y-MFVK-59FELF
ENED-CEWU-AGRGZ
EMKA-3W9E-CJFWN
Normál fej *(L3+Bal)*
JWB8-1P8H-CETQM
X9XA-JFYR-5E8GE
ENED-CEWU-AGRGZ
RH78-AJ92-VG04D

MARIO PARTY ADVANCE



A MARIO PARTY SOROZAT EGYET JELENT A TÖBBJÁTÉKOS SZÓRAKOZÁSSAL, NEM VÉLETLENÜL SZEREPEL MÁR A CÍMÉBEN IS A „PARTY" SZÓ. AZ EDDIG CSUPÁN „NAGY" NINTENDO KONZOLOKRA MEGJELENŐ SOROZAT MINDEGYIK DARABJA TARTALMAZOTT UGYAN EGYJÁTÉKOS MÓDOT, IGAZÁN MÓKÁS MÉGIS CSAK TÁRSASÁGBAN VOLT, AHOL KÖZÖSEN ÉLVEZHETTÜK A TÖBBTUCATNYI MINIJÁTÉKOT.

Köszönhetően annak, hogy a GameBoy-hoz problémásan lehetne négy kontrollert csatlakoztatni, a hangsúly - ellentétben a korábbi epizódokban megszokottakkal - elsősorban az egyjátékos módra helyeződött át. Ezzel gyakorlatilag az egész sorozat lényege változott meg, és az elődöknél sokkal jobban hasonlít a MPA a WarioWare-re… Mivel utóbbiból nemrég jelent meg DS-re és GBA-re is egy-egy új rész , így erős a gyanúm, hogy sok, eredetileg ezekhez készült, de végül a minőségellenőrzésen megbukott minifeladat landolt a MPA-ban. Ennek ellenére természetesen itt sem



maradhattak ki a multiplayer őrületek, bár sajnos ezek száma igen alacsony, ráadásul nem is mindegyik játszható egy darab kazettával. A néhány, talán némi keserűségre is okot adó gondolat után jöjjön azért valami, ami bizonyára meghozza azok kedvét is a játékhoz, akik a fentiek után szkeptikusak voltak: összesen nem kevesebb, mint 120 különböző játék szerepel a kínálatban, ami akkor is impozáns adat, ha tudjuk, ezek egy része csupán rövid távú szórakozásra alkalmas. Persze annyian

Küldetések

A Speeding Bill
Feladat: A kihívás után nagyon gyorsan kell nyomkodni a gombot.
Helyszín: Mushroom Stadium
Gadget: Mini Soccer

Accessorize!
Feladat: A küldetés elvállalása után menj a Sandy Beach-re, szedd fel a kagylót (seashell) és térjél vissza vele
Helyszín: Goombob Manor
Gadget: Dessert Menu

Bestest Buds
Feladat: Vegyünk egy gyűrűt Bowser-nek a boltban, majd a minijátékban lopakodjunk el a Koopa kölykök mögött, amikor nem néznek oda
Helyszín: Bowser Pad (rózsaszín cső)
Gadget: Shroom Bloom

Big Boss Bob-omb
Feladat: Az emeletválasztáshál nyomjunk egy le gombot az első emeletnél, és válasszuk ki az „üres" részt. Háromszor kell kockával nagyobbat dobnunk, mint az ellenfél.
Helyszín: Mushroom Condo (Basement)
Gadget: Stress Press

Blooper Battle
Feladat: El kell találni az ellenfelet háromszor kalapácscsal azelőtt, hogy ő tenné ugyanezt.
Helyszín: Mushroom Beacon
Gadget: Minijáték

Blossom of my Heart
Feladat: A küldetés elvállalása után menj a Mushroom Condo harmadik emeletére és beszélgess Flutterrel
Helyszín: Petal House
Gadget: Bead Machine

Boss Bowser
Feladat: Elsőként ki kell találni a kártyalapokon szereplő szavak alapján, hogy melyik kisebb ill. nagyobb. Utána Koopákat kell lecsapdosni, ahol ötször hibázhatunk
Helyszín: Bowser Hidout (fekete cső)
Gadget: Faux Flame, Hourglass

Bowser:Accused
Feladat: Válaszold ezeket: „This Mansion", „The Mansion", majd a minijátékban a két gomb segítségével intézd el a Koopa kölyköket
Helyszín: Bowser Mansion (vörös cső)
Gadget: Lip Sync

Bowser's Toys
Feladat: A következőket válaszoljuk: „V", „A robot", „Peace", „I'm an iron 'shroom!", „Jack". Utána egy kalapáccsal kell arcokra ütni, ill. elkerülni ezt. Amennyiben a mi arcunkat látjuk, kerüljük el az ütést a „B"-vel, ellenkező esetben csapjunk az „A"-val
Helyszín: Bowser Toy Shop (Sárga cső)
Gadget: Screen Clean

Bowserstein!
Feladat: Elsőként küzdjünk meg a „Scary monster"-rel. Utána egy curling (csúszókorong) szerű játékban vehetünk részt, ami a MPA egyik legnehezebb, ugyanakkor legszórakoztatóbb része. Két körünk és összesen hat korongunk van, azokat kell a pontot érő zónába eljuttatni (akár az ellenfél korongjainak kiütésével)
Helyszín: Bowser Lab (lila cső)
Gadget: Magic Lamp

Chillin' Villian
Feladat: Első körben válaszolj a kérdésekre a következő sorrendben: „A boa tie!", „See you next fall!", „Wait 'til tomorrow." Utána szokás szerint Koopa kölyök vadászat következik.
Helyszín: Mt. Frostbite (világoskék cső)
Gadget: Breeze Buddy

Chomper Stomper
Feladat: Az ellenfélnél hamarabb kell elfüröszelni a kötelet a gombok nyomogatásával. Ha fáradunk (két izzadtságcsepp), hagyjuk abba rövid időre, különben leállunk
Helyszín: Chain Chomp
Gadget: Minijáték

Comedy Bomb
Feladat: Nyomd meg az „A" gombot, ha a következő mondatok hangzanak el: „You should never…"„Forget the questions!…"
Helyszín: Mario Vaudville
Gadget: Snow Globe

Condo of Mystery!
Feladat: Beszélj az épület elhagyása után Boo-val, majd térjél vissza
Helyszín: Horror Condo (2nd Floor)
Gadget: Porta-Gust

Cool as Ice
Feladat: Öt kisérletből kell legalább egyszer jól eltalálni a labdát
Helyszín: Ice Stadium
Gadget: Mini Slugger

Debt's a Hoot
Feladat: Arra kell fogadnunk, hogy hol áll meg a kerék, 30-nál többet kell nyernünk
Helyszín: Jungle Game Hut
Gadget: Minijáték

Dino of Mystery!
Feladat: Csak Yoshi-val teljesíthető! Menjünk Loch Dorrie-hoz és beszélgessünk
Helyszín: Loch Dorrie
Gadget: Soil Sonars

Duel Tower, 1F
Feladat: Válaszd a „Chaaaarge!"-ot, majd nyomogasd minél gyorsabban a gombokat
Helyszín: Duel Tower
Gadget: Hozzáférés a második emelethez

Duel Tower, 2F
Feladat: Röplabda játék bombákkal - a cél, hogy ne nálunk robbanjon a bomba, hanem az ellenfél térfelén
Helyszín: Duel Tower
Gadget: Hozzáférés a harmadik emelethez

Duel Tower, 3F
Feladat: El kell ugrani a lezuhanó tömb elől, de lehetőség szerint az utolsó pillanatban. Figyeljük az árnyékát, és időzítsünk eszerint.
Helyszín: Duel Tower
Gadget: Minijáték

DVD for me
Feladat: Hozzunk a Mushroom Condo első emeletéről egy dvd-t
Helyszín: Horror Condo (1st Floor)
Gadget: Tile Trial

Engaging Game
Feladat: Lőjük le az érméket, legalább 30 darabot
Helyszín: Ice Game Room
Gadget: Minijáték

Final Showdown
Feladat: Fogadd el Bowser kihívását, és az „A", „B" és „R" gombokkal érd el, hogy a Koopa kölykök leessenek
Helyszín: Bowser's pipe House
Gadget: Bowser Print

Find the Password
Feladat: Vegyünk az Item Shop-ban Bob-Omb-nak egy figurát, vigyük vissza és mondjuk el a jelszót (Baboom)
Helyszín: Bob-omb Avenue
Gadget: Shroom Slide

Flowers Are a Blast!
Feladat: Menjél a Piranha Plant-be, és vigyél vissza egy halacskát
Helyszín: Bob-omba
Gadget: Rochambeau

Game King
Feladat: Figyelni kell, hogy melyik csőbe bújik Bowser, és legalább háromszor el kell kapni
Helyszín: Bowser Game Hall (narancssárga cső)
Gadget: Jewelry Case

Game Mage
Feladat: Először az A és B gombok váltott nyomogatásával jussunk fel a piramisra, ezután egy kártyajátékban kell nyernünk, ahol az azonos kártyák eltűntetik egymást.
Helyszín: The Hammer
Gadget: Minijáték

Goal Tenderizer
Feladat: Elsőként lőjünk háromszor egymás után egyenesen a labdával, majd vadásszuk le a Koopa kölyköket
Helyszín: Bowser Stadium (kék cső)
Gadget: Snooze Ewes

Hammerama
Feladat: A két gombot kell minél gyorsabban nyomogatni
Helyszín: Mushroom Field
Gadget: Mini B-Ball

Hearts A-Flutter
Feladat: A küldetés elfogadása után keresd fel Mr. I-t, beszélgess vele, majd térjél vissza
Helyszín: Mushroom Condo,3rd Floor
Gadget: Love Me Not

Hey, UFO!
Feladat: Emeld a kezeidet úgy, ahogy a Shy Guy teszi! Az árnyékok sokat segíthetnek.
Helyszín: Mushroom Condo, Rooftop
Gadget: Morse Maker

Jungle Jive
Feladat: A gombokat kell a képernyőn látható utasításoknak megfelelően nyomkodni
Helyszín: Dance Stage
Gadget: Mini Bowling

Kamek Krew Live!
Feladat: A küldetés elfogadása után menj a Mushroom Stadium-be, válaszold azt, hogy „Nice Stadium", majd térjél vissza
Helyszín: Mushroom Condo,2nd Floor
Gadget: Bull's-Eye

Kind Goomba
Feladat: A küldetés elfogadása után vegyükn egy jegyet a Train Station-ön, majd térjünk vele vissza
Helyszín: Goomba House
Gadget: Egg Roll

Locomotionless
Feladat: Beszélj a Shy Guy-al (nem a fiúbanda :), majd a Vending Machine-nél vegyél szenet (coal), és vidd vissza
Helyszín: Train Station
Gadget: Cake Maker

Losing Streak
Feladat: Addig kell a félkarú rablóval játszani, míg 30-nál több érmét nyerünk
Helyszín: Town Game Room B
Gadget: Minijáték

Love That Princess
Feladat: Csak Peach-el oldható meg, vele viszont csak beszélgetni kell
Helyszín: Mr. I
Gadget: Hope Chest

Mathemagician!
Feladat: Válaszolj a kérdésekre a következő sorrendben: 990, 100, 0
Helyszín: Mushroom Library
Gadget: Castle Night

Monkeynapping?!
Feladat: Olvasd el a titkos kódot, majd keresd fel a dzsungelben a Loch Dorrie-t
Helyszín: Ukiki House
Gadget: Mini Maze

Mustached Hero!
Feladat: Csak Marioval vagy Luigival oldható meg! Egy tankban ülve kell lelőnünk Shy Guy-t. A sima lövés használata helyett érdemes feltöltődni és úgy tüzelni.
Helyszín: Spear Thicket
Gadget: Minijáték

Mysterious Riddles
Feladat: Válaszolj a kérdésekre a következő sorrendben: Mario, Bowser, Luigi
Helyszín: Pokey
Gadget: Tap-Tap Sumo

Nerd Force V
Feladat: Az Item Shop-ban vegyünk egy Toad Force V figurát és vigyük vissza
Helyszín: Horror Condo (Basement)
Gadget: Poochy Pal

Probably a Robbery?
Feladat: A küldetés elfogadása után látogasd meg Mr. I-t,Paratroopa-t és Goombob-ot, majd kérdezdki őket. Ezután menj vissza a bankba és gyanúsítsd meg Paratroopa-t.
Helyszín: Koopa Bank
Gadget: Card Trick

Sploosh!
Feladat: A beszélgetés után válaszol ki Blooper-t
Helyszín: Sushi Cliff
Gadget: Digitizer

Swimmin' Wimp
Feladat: El kell veszítenünk a küzdelmet, de úgy, hogy ne tűnjön fel. Haladjunk egymás mellett, majd kicsit lassítsunk a végére.
Helyszín: Mushroom Pool
Gadget: Desktop Golf

Treasure of Mystery!
Feladat: A válasz 4444
Helyszín: Klepto Ruins
Gadget: Map Maker

True-Blue Boo
Feladat: Ki kell találnod ki a hamis Boo - az lesz, aki a többiektől eltérően másik irányba fordul
Helyszín: Boo Cemetery
Gadget: Predictotron

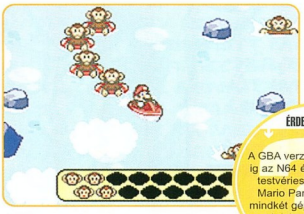
Weeping Thwomp
Feladat: Vizsgáld meg az ajtót, majd gyanúsítsd meg Thwomp-ot, hiszen ki sem fér azon
Helyszín: Thwomp House
Gadget: Eye Exam

What's That Line?
Feladat: Menjünk a Mushroom Condo első emeletére, és kérdezzünk az Episode 28-ról. A válaszzal („I'm an Iron shroom.") térjünk vissza
Helyszín: Lakitu House
Gadget: Bait 'n Wait

Winners Keepers
Feladat: Kapargassuk addig a kártyát, míg három egyforma jelet nem találunk
Helyszín: Town Game Room A
Gadget: Minijáték

Game Park videojátékok
MEGNYÍLT!
www.gamepark.hu
AZ ARZENÁL ÜZLETHÁZBAN
KÖZPONTI INFO: 06/30/5544-237, FAX: 258-7807
Új üzlet:
Bp. VII. Thököly út 2.
T: 321-40-37
(A Keleti PU.-nál)
Ny: H-P:10-19 Szo:10-14
T: 30/ 7439-574
Régi üzlet:
Bp. XVII. Berky Lili u.36.
(A Pesti út mellett, a Kucorgó térnél)
Ny: H-P:12-19 Szo:09-15
T:258-7809, 30/ 9422-558
www.gamepark.hu e-mail: vinzol@axelero.hu

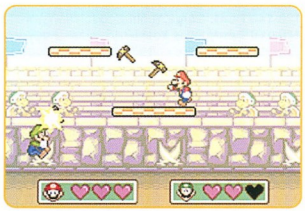
megjegyezték már, hogy a kézikonzolok elsősorban erre a célra lettek kitalálva, hogy már meg sem lepődünk azon, ha egy húsz perces buszút alatt nyolc küldetést is letudunk.



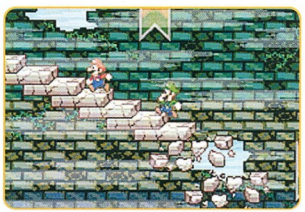
ÉRDEKESSÉGEK

A GBA verzió megjelenéséig az N64 és a GameCube testvériesen osztozott a Mario Party játékokban: mindkét géptípusra 3-3 darab jelent meg a sorozat darabjaiból.

Értelemszerűen a játékmódok is úgy lettek kialakítva, hogy a szingli szórakozást garantálják. Shroom City-ben fogjuk eltölteni a legtöbb időt, már csak azért is, mert ahhoz, hogy a többi módban bármibe is belekezdhessünk, először itt kell megnyitni minden egyes minijátékot, csak ezután futhatunk ezeknek neki külön-külön, illetve az erre megfelelőekkel többjátékos módban. Érdemes különbséget tenni a feladatok és az ún. gadgetek között. Utóbbiakat



Shroom City-ben, küldetések teljesítése után kaphatjuk meg, és a Play Land módban játszhatunk velük - már amelyikkel lehet, ugyanis ezek nagy része inkább érdekes vagy vicces haszontalanság. Minijátékokkal azonban akár épületekben, akár három körönként találkozhatunk, előbbiek megnyerése azért fontos, hogy gadgetekhez jussunk, míg utóbbiak gombákkal ajándékoznak meg minket, amelyek az autónk működtetéséhez nélkülözhetetlenek - ha ez elfogy, sajnos Mario (vagy az éppen választott szereplő) nem áll neki stoppolni, és vége lesz a játéknak. Komoly negatívum sajnos, hogy szemben a nagytestvérekkel, semmit nem lehet már az „éles bevetés" előtt begyakorolni, vagy sikerül elsőre, vagy buktuk azt a kört.



Mivel képtelenség egyenként kitérni minden egyes minijátékra (ráadásul egyik sem olyan nehéz, hogy ne lehetne rájönni a lényegére másodpercek alatt), így inkább olyan hasznos tanácsokkal és érdekességekkel próbálunk szolgálni, melyek segítségével Shroom City-ben könnyebbé válik a dolgunk.

Gomba: egyetlen funkciója egyben a játék legfontosabb tárgyává is teszi, ugyanis minden lépés előtt el kell használnunk belőle egyet. Számuk növeléséhez a következő lehetőségek állnak rendelkezésre:

1. Minden megnyert minijáték jutalma három gomba
2. Ha a térképen egy „M" betűs mezőre lépünk, és Tumble minijátékát megnyerjük, két gombával leszünk gazdagabbak

Sajnos azonban több esetben el is tudjuk veszíteni ezt a jutalmat:

1. Ha a térképen mínuszjellel ellátott mezőre lépünk, automatikusan búcsút mondhatunk egynek.
2. Amennyiben az „M" betűs mezőn Koopával szemben veszítünk, szintén szegényebbek leszünk egy gombával.

A folyamatos haladás érdekében tehát érdemes szaporítanunk az „üzemanyagot", de ha nagyon rosszul állunk, akkor próbáljunk úgy lépni, hogy olyan mezőre érkezzünk, amelyen kocka szerepel - ilyenkor újra dobhatunk, magyarul egy ingyenes lépés lesz a jutalmunk. Normális esetben minden harmadik elhasznált gomba után jön a rendeltetésszerű minijáték, de ha sikerül egyszerre legalább hat darabot begyűjteni, akkor is kapunk egy speciális lehetőséget a nyerésre. A fő cél ugyanakkor a városban található küldetések végrehajtása, hiszen csak ezek vezetnek Bowser legyőzéséhez. Ezek egy részéhez nagy területet kell bejárni, és nem szabad elfelejteni, hogy egyszerre csak egy quest lehet aktív. A jutalom sosem marad el, vagy egy gombaszaporításra alkalmas játékkal, vagy a fent már említett gadgettel lehetünk gazdagabbak.



Bowserhez (aki a város közepén tanyázik) úgy juthatunk be, ha megadott számú questtel végeztünk. Mivel többször is le kell gyűrnünk a tüskéshátút, így nem csak egyszer fogunk nála járni. Amennyiben problémát okozna valamelyik küldetés, itt van mind az ötven, sok sikert a megoldásukhoz és Shroom City felszabadításához!

Steamboy

INFO BOX

Tesztplatform: GBA

Kiadó: Nintendo
Fejlesztő: Hudson
Hivatalos honlap: www.marioparty.com

Megjelenés: 2005. június 10.

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHATÁS: ■■■■■■□■■■

GBA

PLATFORMOK

YOSHI TOUCH & GO



→ YOSHI ÉS BABY MARIO ÚJRA EGYÜTT! A YOSHI TOUCH & GO BELEILLIK AZ ELŐZŐ SZÁMBAN TESZTELT JÁTÉKOK SORÁBA, NYUGODTAN ELFELEJTHETJÜK A GOMBOKAT, CSUPÁN A STYLUS CERUZA - ÉS NÉMI TÜDŐKAPACITÁS - SZÜKSÉGELTETIK AZ IRÁNYÍTÁSHOZ, ILLETVE A PROGRAM VÉGIG JÁTSZÁSÁHOZ. A SNES-EN MEGJELENT YOSHI'S ISLANDRE ÉPÜLŐ JÁTÉK REMEK MÓKA, AMELY TELJES MÉRTÉKBEN KIHASZNÁLJA A GÉP SPECIÁLIS KÉPESSÉGEIT.

Több játékmód - Score Attack, Marathon, VS Battle, Time Attack és Challenge - közül választhatunk, de maga a játékmenet mindegyik módban megegyezik. Mikor először indítod el a játékot, érdemes a Demo gombra kattintani, a program nagyon szépen bemutatja, hogy mit is kell tenni a játék során.

Bár a játékmenet aránylag egyszerű, semmiképpen sem mondanám azt, hogy könnyű is egyben. Tehát először is Luiginek kell segítened, hogy épségben lejusson a földig. A ceruzával felhőcsíkokat kell rajzolnod, amelyek irányítani fogják a lebegésének irányát. Útközben aranyak, érmék és gyümölcsök jelennek meg, úgy kell rajzolni a felhőcsíkokat, hogy a bébi összeszedegesse az összes jóságot. Természetesen mindenféle ellenségek is megjelennek, ezek több módon is elkerülhetők. Egyrészt a felhőcsíkok megfelelő megrajzolásával, másrészt a ceruzával kört rajzolva köréjük egy buborékba teheted őket. Csak az aránylag szabályos, megadott méretű körből alakul ki buborék, amit aztán megfoghatsz, és Luigi felé hajíthatod, ezzel plusz pontokat szerezve. A tüskés akna köré nem tudsz buborékot rajzolni. A jóságokat is buborékba teheted, így nem csupán azokat szedheted össze, amelyek Luigi útjába kerülnek. Ha túl sok felhőt rajzoltál, vagy inkább másfelé szeretnéd terelgetni a bébit, fújj egyet a mikrofonba, és így a már megrajzolt felhők tovaszállnak. Mikor közeledsz a földhöz, fák között ereszkedsz majd alá. A fák leveleire kattintva további aranyakat, érméket tudsz összeszedni. Amint már nagyon közel kerülsz a földhöz, megjelenik Yoshi, aki a hátára kapja Luigit.

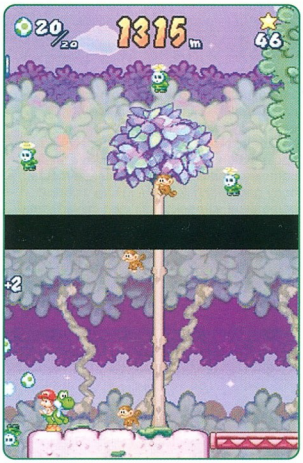


Innentől kezdve Yoshi balról-jobbra (vagy fordítva, ha átállítottad Yoshi haladási irányát az opciókban) fog haladni, és az ő útját kell egyengetni, az előző szakaszhoz hasonló módon. Tehát ugyanúgy felhőcsíkokat kell rajzolni, hogy utat építs például a szakadékok, hasadékok felett, buborékokat rajzolhatsz az ellenségek, és a gyűjthető jóságok köré, és ugyanúgy elfújhatod a felhőket is. Ha Yoshira kattintasz, akkor ugrik egyet, ha ugrás közben még egyszer rákattintasz, akkor a szokásos rugdosós, hosszabb ugrást hajtja végre. Ha az érintőképernyőre kattintasz, akkor Yoshi elhajít egyet az összegyűjtött tojásokból. Fontos képesség, egyrészt a rád törő ellenségekkel is végezhetsz így, másrészt a felső képernyőn tovaszálló aranyakat, és egyéb jóságokat is össze tudod gyűjteni a kilőtt tojások segítségével. Kombókat is csinálhatsz, minél több tárgyat, ellenséget találsz el egy lövéssel, annál több kombó pontot kapsz.

Az ellenfelek lelövésével, buborékba bugyolálásával 1-4 pontot szerezhetsz. Nagyon fontos, hogy minden szakaszban minél több pontot szerezz, és nem csak amiatt, hogy rekordokat döntögess. Attól függően, hogy hány pontot szereztél az első, égi szakaszban, más színű, képességű és felszereltségű Yoshival folytathatod a játékot a földi pályán.

0-60 Pont: Zöld Yoshi - 20 tojás - extrém lassú
60-80 Pont: Világoskék Yoshi - 25 tojás - nagyon lassú
80-100 Pont: Rózsaszín Yoshi - 30 tojás - lassú
100-120 Pont: Kék Yoshi - 35 tojás - közepesen gyors
120-140 Pont: Sárga Yoshi - 40 tojás - gyors
140-160 Pont: Piros Yoshi - 45 tojás - nagyon gyors
160+ Pont: Fekete Yoshi - 50 tojás +1 minden további pontért - extrém gyors

Nem csupán az összegyűjtött tárgyakkal szerezhetsz pontot, a megtett út hosszúsága is befolyásolja az elért eredményt. A játékmódok közül először csak a Score Attack, a Marathon és a VS mód érhető el. A Score Attack teljesítésével nyithatod meg a Time Attack módot, a Marathon teljesítésével nyithatod meg a Challenge módot. Ha az összes módban sikerül megdöntened a rekordot, egy minijáték is elérhetővé válik.



Tim Norton

INFO BOX

Tesztplatform: DS

Kiadó:
Nintendo
Fejlesztő:
Nintendo
Hivatalos honlap:
yoshi.nintendods.com

Megjelenés:
2005. május 6.

ÉRTÉKELÉS

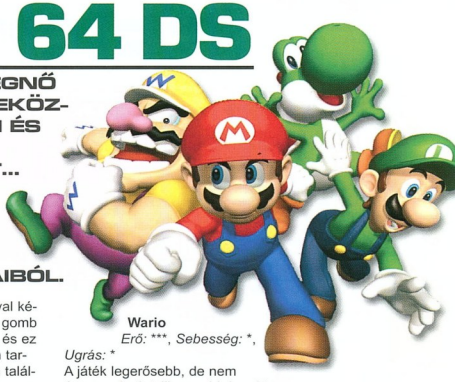
JÁTÉKÖTLET:	■■■■■□■■■■
MEGVALÓSÍTÁS:	■■■■■■■□■■■
JÁTÉKÉLMÉNY:	■■■■■■■■□■■
ÖSSZHATÁS:	■■■■■■■□■■■

DS

PLATFORMOK

SUPER MARIO 64 DS

SZOKÁSOS NAP KEZDŐDÖTT, PEACH HERCEGNŐ VÁRTA, HOGY BOWSER ÚJRA ELRABOLJA, ÉS EKÖZBEN TORTÁT SÜTÖTT MARIÓNAK. MARIO, LUIGI ÉS WARIO MEGÉRKEZTEK, ÉS BESZÁGULDOTTAK A PALOTÁBA. SENKI SEM LÁTTA ŐKET TÖBBET... YOSHI ÉPPEN A MÁSIK OLDALÁRA FORDULT VOLNA, AMIKOR MEGJELENT LAKITU, ÉS FELÉBRESZTETTE LEGSZEBB ÁLMÁBÓL. YOSHIRA VÁRT HÁT A FELADAT, HOGY KISZABADÍTSA PEACH-ET ÉS A SRÁCOKAT A BOWSER KARMAIBÓL.



Háromféle irányítási metódus közül választhatunk, ezek:

Standard mode: Ha ezt választjuk, akkor a D-Pad-dal irányítod a karaktereid, az Y lenyomásával futhatsz, a B lenyomásával ugrassz, az A gomb lenyomásával veheted fel a tárgyakat, és az X gomb lenyomásával változtathatod meg a kameranézetet.
Touch mode: Ennél az irányítási metódusnál mindenképpen az érintő képernyőt kell használnod a karaktereid irányításához. A DS pántján található irányítópöcköt a bal kezedre kell erősíteni, és az X, B, A és Y gombokat az előző módnak megfelelően, a jobb kezeddel használhatod. Az érintőképernyőn megjelenik egy nyíl ikon, ennek a segítségével változtathatod meg a kameranézetet.
Dual Hand Mode: Ebben a módban a pánton található pöcökkel, vagy a stylus tollal is irányíthatod a karaktereid, a jobb kezed használva, és a D-Pad felel meg az előző mód gombjainak. Fel=X, Le=B, Bal=Y, Jobb=A.

A játékmenet és a fő feladat természetesen nem változott, miután átvesszük Yoshi irányítását, a közelben található palota ajtajához kell mennünk. Miután kiderül, hogy az ajtó zárva van, az érintőképernyőn megjelenik a kulcs helyét jelző ikon. Fussunk oda, és vadásszuk le a kulccsal szaladgáló nyulat. Kapjuk el, Yoshi megkegyelmez neki, és megkapjuk a kulcsot. Menjünk vissza az ajtóhoz, és a kapott kulccsal be tudunk jutni a kastélyba. Odabenn jó néhány ajtó, terem található. Ezekből a termekből nyílnak az ajtók a játék tizenöt pályájára. Ezeken a pályákon 7-7, a kastély területén 45 csillagot szedhetünk össze, tehát összesen 150 erőcsillag begyűjtése lesz a fő feladat.

A játszható karakterek:

Mario
Erő: **, *Sebesség:* **, *Ugrás:* **
Mario meglehetősen kiegyensúlyozott karakter, minden képessége jó, a kezdő játékosok számára talán a legjobb választás a pályák végigjátszásához.
A speciális mozdulata: a B gomb lenyomásával falról lecsúszás közben további lendületet vehet, és így egészen magas helyekre is el tud jutni. Ha felveszed a virágosládában található szárnyat, akkor az ugrás háromszori lenyomásával repülni tudsz vele.

Luigi
Erő: *, *Sebesség:* **, *Ugrás:* ***
Luigi a játék talán legjobban játszható karaktere, gyors, és az ugrási képessége erősebb, mint Marióé.
A speciális mozdulata: az Y lenyomásával képes vízen járni néhány másodpercig. A B gomb lenyomásával lelassíthatod a mozgását, és ez működik akkor is, ha éppen a levegőben tartózkodik. Ha felveszed a virágosládában található ikont, akkor körülbelül húsz másodpercre láthatatlanná válik. Ilyenkor át tud sétálni a falakon, és az ellenfelek sem veszik észre. Viszont ő képes végezni az ellenfelekkel.

Yoshi
Erő: , *Sebesség:* **, *Ugrás:* ***
Mario legjobb és leghűségesebb társa. Jól játszható karakter, könnyedén befalja az ellenfeleit, és tojássá változtatja őket. A tojásokat fegyverként tudod felhasználni. A játék kezdetén még nem tudsz váltani a karakterek között, Yoshit kell elsőnek irányítanod.



A speciális mozdulatai: természetesen a kaméleonéhoz hasonló nyelvcsapás, amelynek segítségével elkaphatod és befalhatod az ellenségeket. Ha megnyomod az R gombot, miközben egy ellenfél, vagy egy doboz van a szájában, Yoshi tojássá alakítja azt. A tojást az A gomb lenyomásával tudod elhajítani. Ugrás közben a B gombot lenyomva elkezd a levegőben szaladni, ezzel a trükkel a sima ugrásnál háromszor-négyszer nagyobb távolságra tudsz eljutni. Ha felveszed a virágosládában található ikont, tüzet is tudsz okádni, nagyjából húsz másodpercig. Ez a képesség az ellenségek hatástalanítása mellett remekül használható a jég felolvasztásához is.

Wario
Erő: ***, *Sebesség:* *, *Ugrás:* *
A játék legerősebb, de nem éppen a legintelligensebb karaktere.
A speciális mozdulatai: az A gomb lenyomásával jókorát üthetsz vele. Az ütésével mindent lezúzhatsz, ami az utadba kerül. VS módban, ha közel mész egy ellenséghez, nyomd le az A gombot, így megragadhatod, megforgathatod, és elhajíthatod jó messzire. Ha felveszed a virágosládában található ikont, Wario hihetetlenül nehézzé válik. Így nem hatnak rá például a legerősebb szelek sem, és víz alatt is tud járni. Persze ilyenkor ne is próbálkozz magasra ugrani vele.

A legfontosabb, hogy a karakterek speciális képességeit vedd figyelembe, és ezek alapján válaszd ki őket a pályák teljesítéséhez. Lehetetlenül nehéz egy-egy pályát végig játszani egy rosszul megválasztott karakterrel. A korábban N64-re megjelent Super Mario 64 szerencsésen átkerült a DS-re is, a fejlesztők nem elégedtek meg a szimpla portolással, jó néhány változtatást is alkalmaztak. Ezen kívül a néhány csillag helyét megváltoztatták, és vannak pályák, melyeket az alapoktól kezdve teljesen újraterveztek.

Tim Norton

INFO BOX

Tesztplatform: DS

Kiadó: Nintendo
Fejlesztő: Nintendo
Hivatalos honlap: www.nintendods.com/sm64ds

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 → **The Punisher**

Kedves szerkesztők!

Kérlek titeket, hogy segítsetek nekem. The punisher nevű játékban elakadtam annál a pályánál, amelyikbe 1 orosz fickó ront be a szobába. Láttam hogy van gumibot és bár azzal dobáltam a csávót, de semmi baja nem volt. Próbáltam úgyis, hogy mikor üt, akkor pihen egy kicsit, ilyenkor ráugrottam a hátára és a hűtőhöz vittem, de amikor a hűtőnél rá akarom zárni az ajtót nem megy tovább a játék.

Kérlek segítsetek! Előre is köszi!

Tomi

Tomi!

Mindegyik helységben találsz fegyvert: vedd fel őket és várj, amíg ellenfeled elég közel nem jön hozzád. Ekkor dobd neki a kezedben levő tárgyat, amely így széttörik, de eszméletvesztést okoz neki. Ilyenkor kapd el, és vonszold a speciális kivégző helyhez, mivel csak ott tudod megsebezni. Ezt a műveletet kell ismételned minden helységben, s így energiaveszteség nélkül túljuthatsz a nehézségeken. Három SKH (spec. kiv. hely) található a pályán: az első a hűtőszekrény, a második az egymás mellett levő számítógépek monitorjai, a harmadik pedig a TV-szekrény.

Stinger

PS2 - XB → **Driv3r**

Hali.

Elakadtam a fent említett játékban. Na szóval: az Impress Lomaz küldinél. Taliztam Lomazzal, szétzúztam Tico telepét és a bárnál akadtam el, mert nem t'om mit kell csinálni. A választ előre is koszi.

Creegan

Szevasz!

A feladat egyszerű, a bárt is szét kell zúzni! A lényeg, hogy az idő letelte előtt kell mindezt megcselekedned, a középen lévő csík jelzi a rombolás mértékét, ha a maxra ér, akkor vagy jó. Minden létező berendezési tárgyon töltsd ki a dühöd (bárpult, nyerőgépek, poharak, vitrinek, zenegép, hangfalak), különben a rendőrökkel „bulizhatsz" a továbbiakban.

Üdv! m_anger

PS2 → **Alone in the Dark: The New Nightmare**

Helló!

Elakadtam az Alone in the Dark: The New Nigtmare című játékban, a planetáriumban, ahol Aline-nek a számkódot kellene beírni. Kérlek, ha tudtok segítsetek.

Juhász Tünde

Szia Tünde!

A kód 10-31-2001, ami a hősök szigetre érkezésének dátumának felel meg. Reméljük innentől már sétagalopp lesz számodra a végigjátszás!

Bagó Péter

PS2 → **Broken Sword: The Sleeping Dragon**

Sziasztok!

Egy kis segítséget szeretnék kérni, mert elakadtam a Broken Sword 3 játékban. A szigeten szeretném a színházban kinyitni a szófet, de nem tudom a plafon tartógerendáját elmozdítani, mert valamilyen kenőanyag kellene, és a sminkkészlet nem elég. Remélem tudtok segíteni, vagy egy magyar nyelvű teljes végigjátszást ajánlani.

A segítséget előre is köszi!

Üdv: Üvegtörő

Szia,

Teljes végigjátszást lapunk 2004/1-es számában találhatsz, abból idéztem most is:

„Ugorj le a színpadról, és fuss ki a nézőtérről az előcsarnokba (balra fent). Ismerős terep, itt bukott le Nico, menj a pult mögé és vedd fel a poharat, ami majdnem a vesztét okozta! Vissza a színpadhoz, és ezúttal a bal oldali ajtót válaszd, menj le a lépcsőn. Jobbra a rács mellett, majd rögtön balra, ezzel a színpadi lifthez jutsz. Szemben a falnál egy ládán valami csillog: egy doboz, benne némi színházi zsírfesték. Menj hátra, majd a kamera fordulásánál a képernyő felé, és be az első ajtón. Egy öltözőben vagy, a sminkasztal alatt széf, de nyithatatlan. Ki, majd balra, előre eljutsz egy ajtóig, majd egy lépcsőn lemenve az alagsorba jutsz. Egy őr torlaszolta el magát, nem tudsz mit kezdeni vele, menj vissza a lépcsőig, ezután menj végig a vöröslő folyosón - egy hulláig. Indulj visszafelé, a lépcsőhöz közelebbi ajtón nyiss be. A fenti öltöző alatt vagy, el kéne tolni a dúcot. Siess vissza a színpadra, a festékrudat rakd a pohárba, olvaszd fel a színpad szélén lévő lámpánál, majd vissza ide, és a kenőanyagot öntsd a vörös tartószerkezetre. Ez még így is nehéz. Az inventoryban „használd" Nicót, ketten el tudjátok mozdítani az oszlopot - vedd fel a két cuccot a szélből, a kódkártyát máris használhatod a folyosó végén a vasajtó melletti olvasón, a lift egy szinttel lejjebb visz."

Hajrá,][redenc

A SEGÉLYVONAL CÍME:

PLAY ZONE - 1325 BUDAPEST, PF.: 214., vagy playzone@playzone.hu

PS2 → **Call of Duty: Finest Hour**

Sziasztok!

Ps2-re, a Call of Duty-ra keresek „örökélet, vagy sérthetetlenség" csalást. Előre is köszi.

Üdv.: Laci

Kedves László!

Sajnos el kell, hogy keseríts elek, ugyanis végtelen energiát biztosító csalást nem készítettek a játékhoz. Minden, amit tenni tudunk, hogy megosztjuk veled a pályaugráshoz, illetve az összes töltényhez vezető utat - hátha így könnyebben eljutsz a célodig (ha mégsem, ajánlom figyelmedbe az újságunk 2005/2-es számában megjelent komplett végigjátszást):

Minden pálya: A pályaválasztó képernyőn tartsd lenyomva a Felfelé irányt a kettes irányítón, míg az egyesen pötyögd be a Start, Select, Select, Négyzet kombinációt.

Végtelen töltény: *R1, Kör, L1, Négyzet, Kör, R1, Jobbra, Jobbra, Kör, Jobbra.*

Bagó Péter

PS2 → **Escape from Monkey Island**

Sziasztok!

A Monkey Island (PS2) játékkal kapcsolatban: a papagájos kalózzal való diskurzus után az igazmondó papagáj segítségével megtalált sziklán nem tudom a bábokat használni.

Segítségeteket előre is köszönöm:

Dékány Gyula

Szia Gyula!

A feladat során ki kell derítened, hogy melyik szikla alatt rejtőzik a kalap. Ehhez a két papagáj közül az egyiket le kell itatnod. Csak így jöhetsz rá ugyanis, hogy melyik az igazmondó, és melyik a hazug. Ha ezt mind megtetted, akkor már tudnod kell, hogy melyik sziklán érdemes bábozni. Ez utóbbit egyébként mind a két bábbal, a LeChuck, és Guybursh babákkal egyaránt be kell támadni! Ezután pedig máris Tiéd lehet az áhított kalap - egy apró kis átvezető animáció után.

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 minden halandónak a PlayZone világában, a kontrollerek és a mindenféle egyéb jó dolgok közt. Kicsit megy vagyok zakkanva, ez most vagy a nyárnak, vagy az emeltszintű érettségének köszönhető (inkább az idő lehet, mert már régen leérettségiztem, van jó pár éve), szóval a lényeg, hogy a fene akar dolgozni, ha ilyen jó idő van, meg egy csomó játék, meg a WOW-ot amúgy sem lehet megunni. Ráadásul kaptam tesztre egy csomó kormányt meg kontrollert, szóval ki sem látszom a „melóból". Azért valahogy szakítok időt rátok is, hisz mi lenne velem nélkületek, meg különben is, fenékbe lennék billentve jól, ha nem adnám le a levelezést időben. Lássuk, mi a felhozatal!

Sziasztok!
Nagyon király lett a mellékletes DVD-s márciusi szám! A TEKKEN 5-ös képek igen csak megdobogtatták a szívem, és a cikk, meg az EXTRA különszám DVD-jén látott filmecske óta egyre jobban várom a játékot.
Ezzel kapcsolatban tennék fel néhány kérdést: a MORTAL KOMBAT: DECEPTION megjelenésének apropóján közöltetek egy nagyon jó Karakter-bibliát. A TEKKEN 5 megjelenésekor nem csináljátok ennek a TEKKEN-es megfelelőjét? Szerintem velem együtt sok TEKKEN fan srác és csaj imába foglalná a neveteket, egy ilyen über királyság láttán. Bár ismerve titeket biztos, hogy amúgy is egy nagyon élvezetes teszttel fogtok előállni a megjelenéskor.
A másik dolog nem is annyira kérdés, mint inkább remény, hogy posztert is beraktok a játékról. Tudom, tudom, miért nem kérek rögtön egy tucat életnagyságú TEKKEN figurát, meg az összes eddigi részt az újság mellé díszdobozban változatlan áron. Bár ez nem is rossz ötlet :) Na nem fárasztalak tovább titeket kívánságaimmal, hagylak titeket tesztelni, cikket írni.
Köszi, hogy elolvastátok a levelemet, és csak így tovább!

Peti

Köszi, nagyon örülök, ha 1. valaki akkor is ír levelet, ha nincs netje, és postai úton tud csak üzenni, 2. dicséri az általunk készített újságot. Szóval két piros pont neked! A hozzáértők biztosan készítenek nektek még pár „karakterbibliát", hisz még a mai világban is jól jön egy kis segítség onnan fentről. A posztterről én nem tudok mit mondani, az biztos, hogy lesz, és nagy lesz, de hogy Tekkenes lesz-e, azt csak nagy szerkesztőségi asztal túloldalán tudják, de lehet, hogy jelenleg ők is csak sejtik. A figura szerintem bajos lesz, mert kinek kell összehajtogatható, 2D-s bábú, de győzz meg minket, és még bármi lehet belőle.

A következő levelet nem közlöm teljesen, mert segítséget kérnek benne játékhoz, nekünk itt most csak az utóirat rész fontos.

Értesítsetek minket minél hamarabb, előre is köszönjük! Laci és Krisztián

Két HARD CORE GAMER

U.i.:Egy pár szót ejtenénk az újságról: nagyon KIRÁLY az újság a DVD melléklethez a +16 oldal bemutató melléklet nagyon jó ötlet volt. Esztétikailag a tesztek stb. nagyon, nagyon, nagyon, nagyon ISTEN CSÁSZÁR. Ti meg a királyok, királyának a császárai vagytok. PLAY ZONE BEGINS, PLAY ZONE FOREVER!

U.i.2: Bocsi a nagy borítékért, de ép nyomtuk a BALDURS GATE-et és a HALO és a HALO 2-öt és a RESIDENT EVIL 4-et és az ötöt és pont most kaptuk meg a HALO 3 limited editiont XBOX 3-ra és ezt mind egyszerre és már nem volt elég energiánk a postára lemenni, hogy kis borítékot vegyünk. SORRY, na császtok pápa császárok!

A nagy boríték nem gond volt, bár elég meglepő volt a nagy borítékban a kis levél, de hát érthető, az okaitok teljesen megmagyarázzák a dolgot. Ez a tömény dícséretáradat meg egyenesen feledteti még a begépelésel járó fáradalmakat is, bár persze ez sem volt igazán megerőltető. Azér azt a HALO 3-at az én XBOX 360-asomra is elküldhetnétek (hehe, 3 GHz, meg fél giga Ram, meg minden nyalánkság), mert azt nekem nem küldte Gates bácsi, majd jól megmondom neki, hogy veletek kivételez.

Többet nem tudok mondani, kérem kapcsolja ki, mert elfogyott a felhasználható levelek száma. Bizony megint nem erőltettétek meg magatokat, pedig egy ilyen király újságnak sok-sok levelet kéne küldeni, és nem csak olyat, hogy „ezthogyvigyemvégig", hanem nekem szólót is, mert tudom, hogy jobb fejek a teszterek, mert ők az igazi sorstársak meg minden, de én sem vagyok ám olyan izé, olyan, nem is tudom… Szóval tessék írni! Szóval most azonnal abbafejezem, mert már magától forog itt mellettem a kormány, meg szegény taurenemnek is enni kell adnom, szóval császtok, és tessék sokat írni, vagy legalább keveset.
Mindenkinek jó évzárót, biziosztást, és élvezzétek a kezdődő nyarat, mert megérdemlitek, azért van!

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 2005/4

1. A nyerő 10

1. Hogyan hívják a DMA Design alapítóját, a GTA sorozat kitalálóját? *(David Jones)*
2. Melyik híres amerikai színész neve fémjelzi a The Bard's Tale főszereplőjének szinkronhangját? *(Cary Elwes)*
3. Hogyan nevezik a Vukik lakóhelyéül szolgáló bolygót a Csillagok Háborúja univerzumban? *(Kashyyyk)*
4. Melyik cég korábbi alkalmazottja volt Alexander Seropian, a Wideload Games alapítója? *(Bungie)*
5. Mikor született A.A. Milne, a Micimackó című regény írója? *(1882)*
6. Ki alapította a Playboy magazint? *(Hugh Hefner)*
7. Hány képernyője van a Nintendo DS-nek? *(Kettő)*
8. Kinek a nevéhez köthető Lara Croft karaktere? *(Toby Gard)*
9. Hány fegyverre számíthatunk a Hitman: Blood Money című játékban? *(48)*
10. Ki fejlesztette a Clock Tower 3 nevű PS2-es játékot? *(Sunsoft)*

2. Képtelen feladat

Cold Fear
Constantine
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Playboy - The Mansion
Samurai Warriors

3. feladat csomag

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



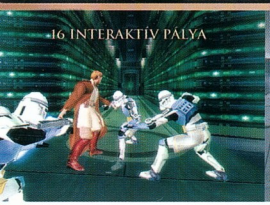


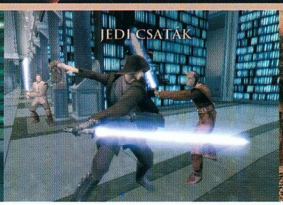


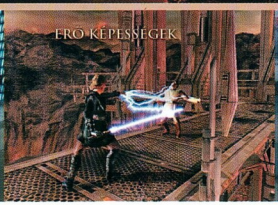
MIELŐTT MEGNÉZED A FILMET, ÉLD ÁT A TÖRTÉNETET.

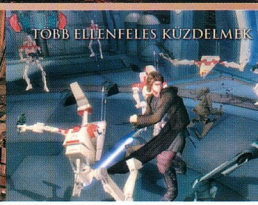
STAR WARS™
EPISODE III
REVENGE OF THE SITH™

05.05.05
A VÉGSŐ JEDI MEGMÉRETTETÉS









12+
www.pegi.info

XBOX

PlayStation.2





LUCAS Arts™
www.lucasarts.com

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.


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 ...