

GTA: SAN ANDREAS ◀

MADAGASCAR ◀

DOOM 3 ◀

BATMAN BEGINS ◀

GHOST IN SHELL ◀

METAL GEAR SOLID 3 ◀

SOCOM II ◀

TIME CRISIS 3 ◀

PLAYSTATION 2

XBOX 360

GC

GBA

PSP

DS

N-GAGE

PLAY ZONE

BATMAN BEGINS

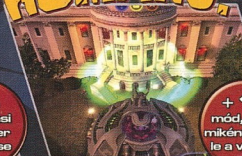
SZUPERGUIDE

▶ MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT



+ 4
irányítási
módszer
elemzése

DESTROY ALL
HUMANS!



+ 15
mód, hogy
miként igázd
le a világot

BLOODRAYNE



+ 9
fegyver
és képesség
bemutatója

+++ FANTASTIC FOUR +++ SCAR +++ CONKER: LIVE & RELOADED

2005/6 - AUGUSZTUS



998 FT

2004/1



- Need for Speed: Underground
- LoTR: The Return of the King
- Prince of Persia: Sands of Time
- True Crime: Streets of LA
- Broken Sword: The Sleeping Dragon
- Terminator 3: Rise of the Machines
- Syberia
- Project Gotham Racing 2
- Beyond Good & Evil
- Worms 3D
- Secret Weapons Over Normandy

2004/2



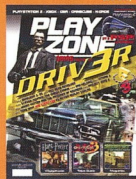
- Final Fantasy X-2
- Fallout: Brotherhood of Steel
- Mission Impossible: Operation Surma
- Arx Fatalis
- Manhunt
- Baldur's Gate: Dark Alliance II
- The Sims Bustin' Out
- Crash Nitro Kart
- Mario & Luigi: Superstar
- Medal of Honor: Infiltrator
- Rayman 3
- Splinter Cell

2004/3



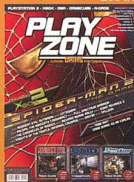
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Champions of Norrath
- X-Files: Resist or Serve
- James Bond 007: Everything or Nothing
- Forbidden Siren
- Ninja Gaiden
- Final Fantasy: Crystal Chronicles
- Metroid: Zero Mission
- Red Faction

2004/4



- Driv3r
- Onimusha 3: Demon Siege
- Red Dead Revolver
- Project Zero 2: Crimson Butterfly
- Hitman Contracts
- Syphon Fighter: The Omega Strain
- Van Helsing
- Harry Potter and the Prisoners of Azkaban
- Shining Soul 2
- CT Special Forces: Back to Hell
- Ashen

2004/5



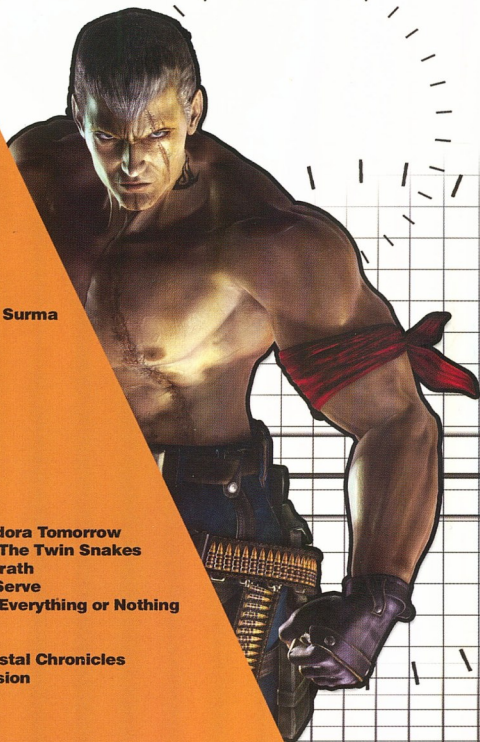
- The Chronicles of Riddick
- Galleon
- Resident Evil: Outbreak
- Spider-Man 2
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- Catwoman
- Driv3r
- Full Spectrum Warrior
- Richard Burns Rally
- Knights of the Temple
- Sonic Advance 3
- Tiger Woods PGA World Tour 2004

NYÁRI AKCIÓ!!!

Kedvezményes áron kínáljuk most a **PLAY ZONE** korábbi számait és ajándékokkal is kedveskedünk vásárlóinknak akciós áraink mellett. Lássuk a részleteket:

- Minden megrendelés mellé egy **Prince of Persia levelezőlap** dukál
- 6 korábbi szám megrendelése esetén **3 posztert** és egy fantasztikus **Harry Potter üvegmatricát** zsebelhetsz be
- 10 korábbi szám mellé **3 posztert** és egy **pólót** adunk ajándékba

Az ajándékokat a készletek erejéig, vagy 2005. szeptember 1-ig tudjuk biztosítani a megrendelések mellé.

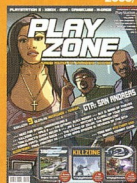


700 Ft



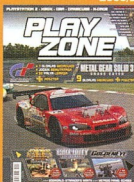
- Silent Hill 4: The Room
- Burnout 3: Takedown
- Fable
- Second Sight
- Headhunter: Redemption
- Star Wars: Battlefront
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- Mortal Kombat: Deception
- Tales of Symphonia
- Tony Hawk's Underground 2
- Advance Guardian Heroes
- Astérix & Obélix XXL
- F-Zero: GP Legends

2005/1



- Grand Theft Auto: San Andreas
- Killzone
- Need for Speed Underground 2
- Halo 2
- The Getaway: Black Monday
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Sly 2: Band of Thieves
- Jak 3
- Ratchet & Clank: Up Your Arsenal
- Worms Forts: Under Siege
- Grand Theft Auto: Advance
- Metal Slug Advance
- The Legend of Zelda: The Minish Cap
- Requiem of Hell

2005/2



- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Gran Turismo 4
- Star Wars: Knights of the Old Republic II
- GoldenEye: Rogue Agent
- Metroid Prime 2: Echoes
- Call of Duty: Finest Hour
- Oddworld: Stranger's Wrath
- Tak 2: The Staff of Dreams
- SpongeBob SquarePants: The Movie
- Kingdom Hearts: Chain of Memories
- Pathway to Glory

800 Ft



- Resident Evil 4
- Star Wars: Republic Commando
- The Bard's Tale
- Mercenaries
- Constantine
- Brothers in Arms: Road to Hill 30
- Winnie the Pooh's Rumbly Tumbly Adventure
- The Punisher
- Playboy: The Mansion
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening
- Donkey Kong: King of Swing
- Racing Gears Advance
- Metroid Prime: Hunters

1500 Ft



800 Ft



- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- Enthusia Professional Racing
- Tekken 5
- Doom 3
- Project: Snowblind
- Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
- UEFA Champions League 2004-2005
- Cold Fear
- Worms 4: Mayhem
- Klonoa 2: Dream Champ Tournament
- Ace Combat Advance
- Rave Master: Special Attack Force
- WarioWare Touched!
- Project Rub

1500 Ft



ÍGY RENDELJ:

levélben: 1325 Bp. Pf.: 214

telcsin: 06-1-379-7989

mailban: playzone@playzone.hu

sms-ben*: 06-30-342-1440

* SMS-es rendelés esetén a következőket várjuk:
név, cím, megrendelt lapok sorszáma, dvd-s





TARTALOM

Sziasztok!

Nos, túl vagyunk rajta. Persze az E3-ról beszélünk, mint bizonyára kitalálhattátok. Igazából a nagy rendezvény hozta is a formáját, meg nem is. Ha csak a külsőségeket tekintjük, akkor a fényáradat és a csillogás óriási volt, nem győzte az ember kapkodni a fejét. Ezt az érzést még jobban erősített a mulik versenye, ki tud többet mondani a maga gyermekéről. A kétféle harc egyelőre döntetlenül áll a Sony és a Microsoft között. Ma majd a játékosok a kezükbe kaparinthatják a next gen konzolokat dől majd el a jövő sorsa. A nagyok hátrébb pedig ott csücsül a boxmérkőzésen sarak nélkül maradt Nintendo, kíváncsián várjuk, hogy beérjenek az ígéretek és meglássuk végre mit is hoz a forradalom.

Addig is viszont marad a PS2, az XBOX és a GC, persze mind a három a maga piaci súlyával. Érezhetően a nagyok már nem akkora lelkesedéssel fejlesztgetik a stuffjaikat a kútóban levő gépeket, mindenki az új generáció felé fordul, valószínűleg nem véletlenül.

Ugyan kicsit későn jelenünk meg a történetekhez képest, de azért mostani számunkban igyekeztünk egy-két fontosabb bejelentést kiemelezni. A legfontosabb azonban a DVD melléklet ebben a hónapban, hiszen tömény mennyiségben zúdítjuk rátk az E3 legjobb játékaiknak anyagait, nem kímélve az érzékszerveket. A válogatásba jó pár PS2 és XBOX 360 video is belekerült, bizonyára élvezni fogjátok a látványt.

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

- 06 E3 Élménybeszámoló
- 08 Taxi Driver
- 08 Final Fight Streetwise
- 08 Serious Sam II
- 08 Bully
- 09 Buzz: The Music Quiz
- 09 Evil Dead: Regeneration
- 09 True Crime: New York City
- 11 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 12 Tony Hawk's American Wasteland
- 13 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

→ 16 OLDALAS MELLÉKLET

- M02 PlayStation 3
- M05 Nintendo Revolution
- M06 The Matrix: Path of Neo
- M08 Need for Speed: Most Wanted
- M10 Peter Jackson's King Kong
- M11 Onimusha: Dawn of Dreams
- M12 StarCraft: Ghost
- M13 BLACK
- M14 Ultimate Spider-Man
- M15 Fahrenheit
- M16 Geist

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

- 14 Medal of Honor: European Assault
- 24 Arc the Lad: End of Darkness
- 28 Fantastic 4
- 34 Batman Begins
- 42 S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo
- 48 Destroy All Humans!
- 54 BloodRayne 2



14



48

→ TÍPPEK, TRÜKKÖK

- 60 Madagascar
- 62 Animaniacs: The Great Edgar Hunt
- 64 Conker: Live & Reloaded
- 66 Advent Rising
- 76 Megaman 5: Battle Network Team Protoman
- 78 Ridge Racer DS
- 79 Pac-Pix

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 szerkesztőségi 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

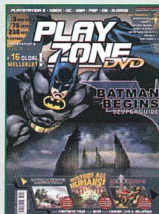
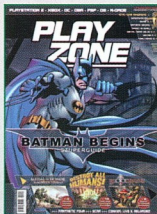
Előfizetési díj DVD-vel:
6 számra: 8.990 Ft
3 számra: 4.495 Ft

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

Nyomdai munkálatok:
Hungária Plusz Nyomdaipari Kft.

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

Címlapon:
Batman Begins



A PLAY ZONE
következő száma
2005. szeptember 2-án
jelenik meg.

TOP 10 BOOTHBABES



Partnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában:

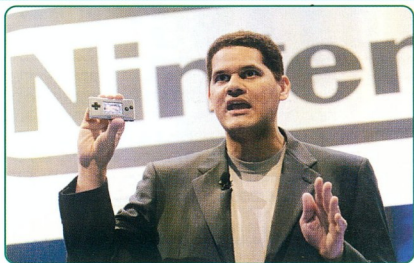
Automex Multimédia, CD Galaxis, Dreamland, Gamecity, Gamepark, Konzoldoktor, Konzol Stúdió, Multiformat, Platinum Shop, Ric Game, Spileland

GAME BOY MICRO

→ ZSEBEMBEN A VILÁG...

→ GAME BOY MICRO

A sokat emlegetett E3 kiállításon a következő-generációs konzol bemutatók szünetében sokunk nagy meglepetésére Reginald Fils-Aime (azaz „fenékbibilentős” Reggie - a tavalyi felejthetetlen E3-mas belépője óta egyébként a neves reklámszakember a játékipar egyik legnépszerűbb figurája is), a Nintendo eladásokért és piac-szervezésért felelős alelnöke egyszer csak egy érdekes apróságot varázsolt elő a közözsébből, a GameBoy Micrót. A termék neve már korábban is benne volt a köztudatban, de a leleplezéséig senki sem tudta biztosan, hogy mi lesz, talán a Nintendo következő fő kézi konzolja (azaz GBA-t váltó gép, a DS ugyanis hivatalosan csak amolyan mellékág, igaz a fejlesztők jól láthatóan következő generációnak tekintik), vagy egy MP3-lejátszó, esetleg valami teljesen váratlan újdonság.



Mint kiderült, a műtűr nem más, mint egy külsőleg újratervezett GBA (ergo totál mindent futtat, amit a GBA), az érekkessége kizárólag a formatervezése és a mérete, ugyanis úgy néz ki, mint egy öreg Game & Watch gép, 10,1 cm széles, 5 cm magas, 1,72 cm vastag és 80 grammot nyom. Természetesen a GBA SP-hez hasonlóan ez is beépített újratölthető Lithium-Ion akkumulátorral működik, és valamivel kisebb, szabályozható fényerővel hátulról megvilágított kijelzővel rendelkezik, ráadásul a Nintendo szerint az egész GB családból ennek van a legjobb képe. Apró újdonság még, hogy az ezüstös szürke konzol előlapja cserélhető (természetesen külön lehet majd vásárolni hozzá előlapokat), a fülhallgató csatlakozója ismét szabványos (ez ugye a GBA SP-nél problémás volt), az ezúttal világító Start és Select gombjai átkerültek az alsó oldalra, a kártyák pedig alulról csusszannak a gépbe, ezért a mozgásérzékelős játékokkal előfordulhatnak majd apróbb problémák.

A gépnek sajnos egyelőre sem pontos megjelenési dátuma, sem saccolt ára nincs, annyi biztos csak, hogy valamilyen időn őszel kerüli a boltokba, és feltételezésem szerint nagyon olcsónak

kell lennie,

mi-

vel egy évvel

a gyakori-

lag követke-

ző-generáci-

ós, ráadásul

vele majdnem

teljesen kom-

paktibilis Nintendo

kézikonzol után

jön.

Supafly



A PLAY ZONE SZERKESZTŐSÉGE MEGVETELRE KERES RETRO KONZOLOKAT, TARTOZÉKOKAT ÉS JÁTÉKOKAT.
SEGA, NINTENDO, ATARI, 3DO, CDI, CD32, CDTV és egyéb konzolokat várunk alakuló gyűjteményinkbe.

WANTED! WANTED!



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

SEGA Nintendo ATARI PHILIPS Commodore





E3 2005 BESZÁMOLÓ

E3 2005

LOS ANGELES, ÚTINAPLÓ



→ HA MÁR ILYEN MESSZI TEREMTETTE AZ ÚR A PARADICSOMOT MAGYARORSZÁGTÓL, LEGALÁBB VALAMI KÉNYELMESEBB UTAZÁSI MÓDSZERT IS FELTÁLLHATOTT VOLNA, MINT A REPÜLŐGÉPET, MERT A PLAY ZONE KIKÜLDÖTT TUDÓSÍTÓJAKÉNT IGEN CSAK ÖSSZEGYŰRÖDTEM A LEVEGŐBEN ELTÖLTÖTT 24 ÓRÁS REPÜLŐUT SORÁN. IGEN, PARADICSOM - TUDJÁTKOT A LÉDÚS ÉS ÍZLETES GYÜMÖLCS, ÉS MAGA AZ ÉDENKERT, AHOA A MEGÉRTÉS ÉS A FELHŐTLEN BOLDOGSÁG LAKOZIK. PARADICSOM, VAGYIS LOS ANGELES.

Mint ahogy általában az utolsó utáni pillanatokban szervezett utazásoknak, úgy a május közepi Los Angeles-i kirándulásomnak is megvolt a maga bójája: 2 átszállással, Amsterdamon és Houstonon keresztül, átszállási várakozásokkal együtt összesen 1 napot töltöttem a Parádicsomig vezető úton a levegőben, vagy egy interkontinentális repülőter várótermében (színvonal tekintetében még van mit tanulnunk a külföldiek-től), de hogy ne unatkozzam közben, szépen elkezdtem sorba venni, hogy mi vár majd rám az előttem álló 8 napon. Valahol az Atlanti Óceán közepén, a 10 órás repülőút harmadánál nyomott el a bugzoság, miután már vagy harmincszor kanyarodtam vissza lelkesen a Sony Vs. Microsoft Vs. Nintendo szentháromsághoz, és az előttem álló végelen számúnak tűnő játéklishtához.

Kicsiny csapatunkkal vasárnap este érkezünk az Angyalok Városába, ahol első utunk az autókölcsönzőbe vezet. Los Angeles hatalmas város, legalább annyian lakják, mint egész Magyarországot, úthálózatát keresztül-kasul szelik át az autópályák és sztrádák - itt kocs nélkül halott vagy. Gyors és problémamentes ügyintézés (az internetes előfoglalás előnyei, ugye), és már hasitunk is anaheimi szállásunk felé. A hotel por-



tájan újabb kellemes meglepetés fogad (azt leszámítva, hogy az első az amerikai hatóságok okozták, mikor figyelmeztetés nélkül feltörték a mérlegdrága bórondóm mérlegdrága mechanikája zárját): magyarul üdvözlő minket a recepció (nem lebecsülendő figyelmű: ez is azt bizonyítja, hogy jobb ránk vigyázni - mi magyarok mindenhol ott vagyunk!)

E3

Miután a szebb napokat megélt, hagyományos hamburgerekben utazó Wendy's üzletlánc teljes mértékben kivonult Magyarországról, teljesen elvesztettem minden reményét arra vonatkozólag, hogy valaha találkozzak még igazi, eredeti, amerikai hamburgerrel. Nos, Amerika nem csak a lehetőségek, de a Hamburgerek hazája is - nincs olyan étterem, illetve kiszolgálóegység, ahol ne találkozhattunk a két zsemle közé szorított húspogácsával. Külön bodegák, és komplett éttermek várakoznak arra, hogy betévedve egy mezei, vagy egy különleges Hamburgerkölteményt szőlítsunk magunkhoz. Az amerikai álom tehát ez teszi teljessé: az autó, a lakás (lehetőség szerint kertes, valahol Beverly Hills környékén), valamint idilli munka mellé (valódi hűsítő készült) valódi Hamburger dukál (ha már

E3

→ HOLLYWOOD

Avagy az elmaradhatatlan, ikonikus tábla Los Angeles északi csücskében. A városban található számtalan filmstúdió, a tudatosan felépített „filmváros” image, a Los Angeles-ben forgatott számos alkotás, a Hollywood Boulevard a hírességek neveivel és a csillagokkal - mind-mind olyan felejtethetetlen élményekhez juttatja az egyszeri ideutazó turistákat, akik ezután bátran elmondhatják hogy egy levegőt szívtak John Voighttal, vagy Quentin Tarantino-val (és nem utolsósorban végigtapostak vagy 250 hollywoodi hírességen)... A város egyébként úgy tűnik sztoikus nyugalommal konstatálja,

hogy bármikor szabad kézzel megérinthető közelségbe kerülhet egy-egy világsztár, és teljes belenyugvással veszik tudomásul, hogy megint nem lehet közlekedni a sugáratokon filmforgatás miatt. Hiába, ez már csak Amerika...



Miután megkapjuk a legjobb szobát, becuccolunk és a helyi neveztetéseket (két saroknyira lévő benzinkút ejel-nappalival, háromra Taco Bell) feltérképezzük, valamint gyomrunk úrtartalmanak feltöltése után nyugovóra térünk.

Első nap: egy szelet Amerika! Az E3 hetében nincs megállás, már hétfőn elkezdődnek a programok - noha a kiállítás hivatalosan csak szerdán nyitja meg kapuit. A cégek ilyenkor sajtótájékoztatókat, konferenciákat, újságíróknak tartott prezentációkat tartanak, ahol többnyire majd a kiállításon is bemutatandó termékeiket ismertetik. Hétfőn kapásból a Sony robbantja a legnagyobb bombát: bejelentik a PlayStation 3-at. Állunk leesik, halkan kihülik, szavunk elakad. Még ha persze csak jórészt rongygrázás az egész, akkor is döbbenetes erejűnek ígérkezik a masina, nem is értjük, hogy mit akar másnap a Nintendo a Revolutionnel. Úgy tűnik nem mernek egy az egyben nekimenni a Microsoft-Sony duónak, és alternatív útvonalakon, a potenciális, nemjátékos vevőkörre fókuszálnak. Drukolkunk, de így biztos, hogy jó pár eddigi Nintendo rajongó és vásárló fog elpártolni a gép mellől... Az Xbox 360 már nem akkora újdonság, hiszen azt a show előtt 1 héttel megmutatták, de ettől függetle-

→ AMERIKAI ÁLOM

gasztronómiailag elég szegényes módon csak a Steakhez értenek meg az amerikaiak). A kulináris élvezeteknek tehát a megannyi elköltött klasszikus Hamburgerrel, és jól átsült Steakkel adoztunk - tudván, hogy Magyarországra visszatérve, még jó ideig visszarájuk majd a nyugati, kapitalista tőke, eme örögi élvezetét.



E3

→ PARTY

Los Angeles-t igazán sok jelzővel illehetjük, csak azzal nem, hogy csendes és unalmas hely lenne. Ilyenkor azonban - amikor az E3 a városba érkezik - még az átlagosnál is jobban felpezsdül az élet a Kalifornia nyugati partján fekvő, 10 milliós lélekszámú városban. A cégek a szokásosnál is nagyobb mértékben használják fel az erre az időszakra tartogatott marketingkeretüket, és még egy lapáttal ráteve a rongyázásra, finom erőfőttatás mellett ünnepeleltik magukat. Az E3 előtt, alatt és után, napi rendszerességgel megtartott esti party-k sokszor színesíti illusztris vendég, vagy különleges helyszín, de mind-ez eltörpül a mellett az érzés mellett, amit mint vendégként érezhetsz, amikor belépsz egy ilyen szentélybe. Lehet rock-koncert jellegű, ereszd el a hajam típusú bulikat találai (trademark by Sony), vagy egy igazi amerikai stílusú, barbeque sütogetős kerti-parti hangulatát idéző medencés bulit (ahogyan az Intel tette ezt). A fogyasztás természetesen ingyenes, a kóktelők és ételek inycsiklandozó kavaikáját már csak

a tefőkére emelkedett hangulat tudja tetézni. Ezeknek a rendezvényeknek további különlegessége, hogy természetesen zárkörűek, tehát kikzárólag csak meghívásos alapon működnek, és ha nem vagy előre bejelentkezve, akkor lehetsz akárkí, a marcona biztonsági őrkök simán elhajtanak, ha nem szerepelsz a listájukon. Ám ha egyszer egy ilyen helyre bejutsz, azt többé sosem felejtjed el...



nül a Microsoft is igyekezett minden létező technikát bevetni, hogy maga mellé állítsa a videójáték rangjokát (nehéz döntés lesz a két masina közül választani...).

Második nap: Két napja rójuk a várost, meglátogattuk az összes neveztettség, levágtattuk a Santa Monica Pierhez, végigsétáltunk a David Hasselhoff kottaita homokos parton, fotózkodtunk a Hollywood táblánál, felcsozikáztunk Malibub, közben letekert ablak mellett ugyanazt a 10 számot hallgatjuk a rádióban (a többiek a maradék hajukat is kitépték már), és degeszre esszük magunkat a tradicionális mexikói és amerikai kajákkal (aztán mindezt leöblítjük egy kis Tequilával).

Első E3 nap: Felkészültünk, és kialva érkezünk a kiállításra (a sok látnivaló miatt minden éjjel későn érkezünk csak a szálláshelyünkre, így 3-4 órát alszunk egész héten) - az első nap például kapásból belecsöppünk egy negyedórás mozidatlatlan dugóba a Convention Center környékén. Kerülő úton, 40 dolláros uszoraparkolási díjért hagyjuk ott a káoszt és a kocsit egy, a hatalmas parkolási igényeket kihasználó élméles mexikói vállalkozónál (következő nap már eleve kerülünk, és a Center saját parkolóját használjuk 30 dollárért kedvezőbb áron...). A belépés után elborzadás: emberi láptákkal mérve is hatalmas építmény, tele monitorokkal, kivetítőkkel, villódzó fényekkel, és mind kiprobálásra váró, még fejlesztés alatt álló játékokkal...

E3

→ E3 BABES

Idén sem okoztak csalódást az évek múltával már szinte a show védjegyévé váló cicababák. A közel 70 ezer mustráló szempár keresztüztét 3 napon keresztül derekasan álló modellek és hostess-ek között most is megtalálható volt jó néhány híresség és Playboy-modell, mint ahogyan sok száz eddig nem ismert szépség is. A kiadók részéről hagyományosan felvonultatott játékok mellett szemrevalótelezük a hagyományosan felvonultatott női idomokat is, amiket ezúttal is megörökítettünk, és DVD korongon prezentálunk Nektek. A nem titokoltan figyelemfelkeltő cézzattal bevett bajokat interneteléréssel rendelkezők akár katalogizálva is megtekinthetik, 1998-ig visszamenőleg a www.e3girls.com címen.



Második E3 nap: Ha otthonosan mozogsz a Hírek világában, sok újdonságot mégsem látsz - csak a már eddig is megismert játékcikkek köszönnek vissza, mozgásban. Néhány szupertitkos, és elkerített szobában tartott prezentációt leszámítva a show hatalmas család: játszható Xbox 360 és egyáltalán működőképes PlayStation 3 nélkül az egész egy feljűtű lufira emlékeztet - a várakozásokkal ellentétben ez a show még csak a magamutogatásról és figyelemfelhívásról szól, igazi tartalma csak a jelenlegi konzolgenerációra futó fejlesztések tudnának jelenteni, de azokra már az évilgáon senki sem kíváncsi, főképp a következő generációs konzolok árnyékában.

Harmadik E3 nap: Azért pozitív élmény is ér minket - számos vetítésre és prezentációra vagyunk hivatalosak, látunk számtalan örvendtes megoldást, és játékkötelet, összefutunk pár kedves ismerőssel, eldiskurálgatunk a játékegyéből nagyjaival, és azért mégiscsak találmunk működőképes Xbox 360-as játékokat (igaz, csak az alpha verziójú fejlesztői kiten, vagyis két GS-ös Machinonson működnek a játékok - de ettől is padlózunk).

Utolsó nap: Az E3 utóregéseként levezetjük feles energiánkat és dollárkészletünket 1-2 PSP vásárlásával és néhány bevásárlóközpont meglátogatásával, képeslapot adunk fel saját magunknak, amit aztán majd soha nem kapunk meg, fancsali képet vágunk, mikor az újabb 24 órárs repülő-úton gondolunk, de minden egyes percünket úgy használjuk ki, mintha az életünk függne tőle. Törjük magunkba a Haaen-Dazs fagyaltkelyheket,



kikapcsolódunk a világ legnagyobb élmény- és filmstúdióparkjában a Universalban, Jay Leno show-t Magyarországon soha nem viteltet sozozatokat nézünk előben a kábeltelevízen. Hooters csajokkal fényképezkedünk, és áldjuk a sortot, hogy mindez a számtalan élmény, megfizethetetlen és felejtethetetlen pillanat megadhatótt nekünk. De hát ebből is látszik, hogy Los Angeles mégiscsak maga a Paradicsom...

Bagó Péter

E3

→ LOS ANGELES CONVENTION CENTER

Több mint 66 ezer négyzetméternyi kiállítási terület és majdnem 14 ezer négyzetméternyi tárgyalóterem jellemzi a Los Angeles belvárosában álló Convention Center, mely idén május 18 és 20 között adott helyet az immáron 11-ik alkalommal, hagyományosan megrendezésre kerülő Electronic Entertainment Expo-nak (vagy ahogy ezt mondani illik, az E3-ből). A kiállítást szervező Entertainment Software Association (ESA) adatai szerint, az épületkomplexumon belül elkülöníthető három különböző kiállítócsarnokban az idei 400 kiállító majdnem 51 ezer négyzetméternyi területet foglalt el, és 5000-nél is több számítógéphez, vagy videójátékhhoz kapcsolódó termékekkel jelentkeztek. Jelen sorok írója saját lábán tapasztalta meg milyen is egy új cíppő felavatása egy ekkora épületmonstrumban - a 3 nap alatti folyamatos vagylogistól véresre nyüzözt lába által elviselt fájdalom azonban a rendezvény rangjához méltó alázatosággal vette tudomásul...





PS2 - XB

→ TAXI DRIVER

MAJESCO / PAPAYA STUDIOS

2006. TAVASZ



A cím nem véletlenül egészen új meg Scorsese mester '76-ban bemutatott klasszikusával, ugyanis a jövőre érkező Taxiforó nemcsak a film 30 éves évfordulójának állít emléket, hanem egyenesen azok szereplőit állítja a középpontba. A Sebhelyes-arcúhoz hasonlóan ezúttal is egy továbbgondolt folytatást köszönhetünk.

melyben Travis Bickle-t, a New York-i taxiforót a film történései után kezdhették patronálni, egy különleges akciójátékban, ahol természetesen a sárka cabeket is vezethetjük majd.

A Dead to Rights írógárdájától érkező játékból nem hiányzik majd a brutalitás (az elkövethető merényletekhez számtalan fegyver áll majd rendelkezésünkre), illetve a '70-es évekbeli zenei aláfestés. A Taxi Driver-t a Majesco terjeszti majd az államokban.



XB

→ SERIOUS SAM II

2K GAMES / CROTEAM

2005. ŐSZ



A horvát csapat nem sokat változtatott a jól bevált koncepción, az új epizód végjátékához sem kell túl sokat használni az agyunkat, csak az irányító bal ravaszt... Még több, még nagyobb, még időtállóbb ellenfelek, mindez korszerű, mutatós - a fejlesztők szerint az első

résznél százszor komplexebb - grafikával. Van sztori is, Sam Stone a Sirius bolygóra utazik, ahol egy ősi medál darabjait kell összeszednie, hogy legyőzhesse Mentalt. Negyven szint, és hét különböző - például dzsungel, mocsár, tundra, futurisztikus - környezet vár a játékosokra. Az E3-mon egy kina



Xbox Only pecsét, ősszel várhatjuk.

PS2 - XB

→ FINAL FIGHT STREETWISE

CAPCOM / CAPCOM

2005. TÉL

Idén ünnepli 16-ik születésnapját a szíri-teremtő Final Fight széria, mely remekül ötvözte a sztori vezérelte cselekményszálát a játékmenettel (ami ugyan többször kimerült egy tízmásodperces átvezető-képsorban, de 1989-ben ez ritkaság-számba ment).



A scroll-megoldásos beat 'em up idén karácsonykor újított tiszteletet teszi a jelenlegi konzolgeneráción, méghozzá jelentős ráncfelvarrás után: Kyle Travers szerepében elrابلt bányánk nyomába eredünk Metro City képzelt szülvárosában. A sztori-orientált játékmenet számtalan pályája közepette fejlesztjük karakterünk képességeit (tisztelőt kivásva az ellenfelekkel szemben, pénzkeresés), és természetesen aktív harcsz-közökre szelidíthetjük a pályák különböző elemeit is. A programozók célja a minél nagyobb

szabadságok, így hatalmas mozgásteret, számtalan NPC-t,

elágazó sztori, és jó sok játékmodot találhatunk a kész játékban, és Metro City bűnös, mocsos, alvilági alakokkal teli utcáin.



PS2 - XB

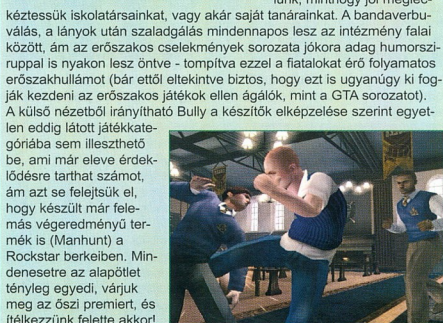
→ BULLY

TAKE 2 / ROCKSTAR VANCOUVER

2005. OKTÓBER



Ha valakinek eddig nem tűnt volna fel, akkor a Bully megismerése után akár mérget is vehet rá, hogy a Rockstar csapata igenis direkt épít a bicskanyitogató, és másokat megbotránkoltató, főképp felnőtteket megcölöz tartalmazó - hiszen a képzeltbeli Bullworth főiskola hallgatójaként sem más lesz a célunk, minthogy jól megleg-kéztessük iskolatársainkat, vagy akár saját tanárainkat. A bandaverbuválás, a lányok után szaladgálás mindennapos lesz az intézmény falai között, ám az erőszakos cselekmények sorozata jókora adag humorsorral is nyakon lesz öntve - tompítva ezzel a fiatalokat érő folyamatos erőszakhallumot (bár ettől eltekintve biztos, hogy ezt is ugyanúgy ki fogják kezdeni az erőszakos játékok ellen agáló, mint a GTA sorozatot). A külső nézetből irányítható Bully a készítő elképzelése szerint egytel-



PS2

→ BUZZ!: THE MUSIC QUIZ

SCEE / RELENTLESS SOFTWARE

2005. OKTÓBER



A SingStar és az EyeToy után idén össze újabb party-játék érkezik a Sony kreatív stúdiójának tálalásából: ez a „Buzz!”. A televíziókból jól ismert kvízműsorok és vetélkedők szísztemáján nyugvó Buzz-zal négy játékos is a TV elé ültethető egyszerre. A digitális műsorvezető által tált zenei témakörökben kell jártasnak lennie a társaságnak, hiszen 1950-től napjainkig, mintegy 5000 kérdés próbálja megizgasztani az összevabuváló-dott játékos-sereget. Ehhez mintegy 1000 videoklip és zenerészlet is segítékezik, nem beszélve a játék mellé járó 4 darab speciális irányítóról, amellyel villámgyorsan rácsaphatunk a helyes válaszra. A 4 + 1 gombot tartalmazó szerkenyűvel a képernyőn megjelenő válaszok közül tudjuk majd kiválasztani az általunk helyesnek véltet, de további 8 játékmód várja még azokat is, akik szeretnének akár egyedül, akár többedmagukkal egy szenzációs estét eltölteni a játék társaságában. Dinyvertes ötlet!



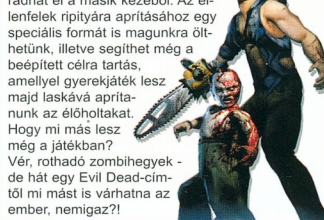
PS2 - XB

→ EVIL DEAD: REGENERATION

THQ / CRANKY PANTS GAMES

2005. ÖSZ

A Gonosz Halottak című kultfilm alapján szállítja (most már mondhatni menetrendszerűen) a THQ a következő Evil Dead játékok, a Regenerationt. A filmológia második részét feldolgozó alkotás főhőse Ash, akinek ezúttal is Bruce Campbell kölcsönzi majd a hangját - így legalább a hangulat adott lesz egy kis zombimészárszázhoz... A külső nézetből irányítható játékból 10 különféle helyszínt járhatunk be a már kultikusnak mondható főhőssel, akinek természetesen ott berreg a láncfűrész a csuklóján, és reszeléscsőv shotgunja sem maradhat el a másik kezéből. Az ellenfelek ripitárára aprításához egy speciális formát is magunkra öltethünk, illetve segíthet még a beépített célra tartás, amellyel gyerekjáték lesz majd laskává aprítanunk az élőholtakat. Hogy mi más lesz még a játékból?



Vár, rothadó zombihégyek - de hát egy Evil Dead-cimről mi mást is várhatna az ember, nem igaz?

PS2 - XB - GC

→ TRUE CRIME: NEW YORK CITY

ACTIVISION / LUXOFLUX

2005. NOVEMBER

Hatalmas rongyvárással, ugyanakkor érdemi információk nélkül debütált a True Crime széria második része az idei E3 kiállításon, ahol a legnagyobb meglepetést jövevést a jelentette, hogy a márkának, a különböző modellek, a DJ-K és a látványos showmunkor mellett semmit sem tudtuk meg a New Yorkban játszódó folytatásról. Annnyit azért sikerült kihúznunk az Activision helyszínen tartózkodó munkatársaiból, hogy az ősszel érkező folytatás főszereplője egy vadonatúj arc, egy bizonyos Marcus Reed nevű rendőr lesz, aki habitusában még magán hordozza volt bandájának és az utca törvényeinek nyomát. Ahogy az előd, úgy a folytatás is teljes körű városmodellezést kapott, így afféle virtuális New York-i térképnek is felfoghatjuk az új részt, Central Parkat, Time Square-t, és minden (nem csak nevezetes) melékutával. Az új rész marad a már megszokott, külső nézetes megoldásnál, amelyben ezúttal nem csak saját járgányunkkal, hanem tömegközlekedési segítségével is utazhatunk. A küldetésekhez hatalmas fegyverarszenál áll majd rendelkezésünkre (az automata, félautomata löfégvények használata mellett pusztakezes, és a környezeti aktív bevonásával megköreografált harcokat is vívhatunk), és a San Andreas-hoz hasonlóan már nem csak kívülről, hanem belülről is megsejlelhetünk bizonyos épületeket. A játékot készítő Luxoflux csapat minden erejével azon van, hogy a kiírt megjelenési dátumra, vagyis késő őszre tető alá hozhassa a játékot.



NEXTGEN

Az utóbbi hónapok feszült várakozása után idén májusban végre lehullt a lepel a piac jelenleg 3 legerősebb konzolgyártóinak legújabb elképzeléseiről: novemberből Microsoft Xbox 360, tavaszból Sony PlayStation 3, 2006 nyarártól pedig a Nintendo Revolution próbálja meg a mágamára hajlani a vizet a többiekkel szemben. Ha a Microsoft az idei november-decemberi időszakban tényleg piacra tudja dobni mindhárom meghatározó kontinensen új gépet, akkor minden esélyünk meglesz arra, hogy sokkal szorosabbá tegyék a köztük és a Sony kö-



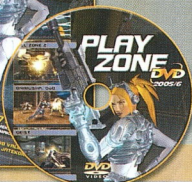
zött tátongó szakadékok (90 millió eladott PS2-vel szemben mindössze 20 millió Xbox árválkodik...). Am a PlayStation jól csengő nevével szemben úgy tűnik még ez lesz majd elég - a piacvezető szerep megszerzéséhez még ennél is jóval nagyobb apparátusra lenne szükségük (a Nintendo pedig valami teljesen megdöbbentően hatékonyan próbál alternatív vásárlói réteget megcélolni, ami sajnos azt vonja magával, hogy régi rajongói és vásárlói, az igazi hardcore gamereket már nem annyira igyekszik kiszolgálni).

Az újgenerációs konzolok teljesítményéről összességében elmondhatjuk, hogy bombasztikus erővel bírnak, és mai szemmel nézve olyan teljesítményre képesek, amit elnézve valóban elismerően csettinthetünk. A konzolgyártók sokszor öltre menőnek tűnő harcából egyvalaki azonban jól járhat: és azok mi, játékosok lehetünk (mindkét cég kapásból a lehető legerősebb címekkel készült lenyűgözni minket: Project Gotham Racing 3, Killzone 2, Halo 3, Tekken 6, Gears of War, Gran Turismo 5, Test Drive Unlimited, stb...).

Mivel mindhárom konzollal részletesen foglalkozik újságunk előző, illetve jelen számának DVD-s változata, valamint az E3 legerdekesebb, és legizgalmasabb következőgenerációs játékaileireit is megtalálhatjuk aktuális korunkunkon - így bátran ajánljuk figyelmekbe DVD-s számunkat is!



2005/6



PLAYSTATION 2 • XBOX
PLAYSTATION 3 • XBOX 360
GAMECUBE • DS • PSP

✓ 3 ÓRA MINŐSÉGI VIDEÓ
✓ 77 JÁTÉK BEMUTATÁSA
✓ TÖBBSZÁZ KÉP



PLAY ZONE DVD

187 RIDE OR DIE
AND 1 STREETBALL
BATTLESTATIONS: MIDWAY
BATMAN BEGINS, **BLACK**
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
BURNOUT REVENGE
CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS
CHICKEN LITTLECOMMANDOS: STRIKE FORCE
CONKER: LIVE & RELOADED, DEAD OR ALIVE 4
DEAD RISING, DEMONIK, DEVIL KINGS
DEVIL MAY CRY 4, **FAHRENHEIT**
FANTASTIC FOUR, FAR CRY: INSTINCTS
FATAL FRAME III • THE TORMENTED
FIGHT NIGHT ROUND 3, FINAL FANTASY VII
FINAL FANTASY XII, FINAL FIGHT STREETWISE
FRAME CITY KILLER, FULL AUTO, GEARS OF WAR
GEIST, GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
GEORGE A. ROMERO'S CITY OF THE DEAD, HALF-LIFE 2
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE, HITMAN: BLOOD MONEY
JAWS UNLEASHED, AMEO: ELEMENTS OF POWER, KILLING DAY
KILLZONE 2, KINGDOM UNDER FIRE: HEROES
KNIGHTS OF THE TEMPLE II, L.A. RUSH, LOST ODYSSEY
MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE, METAL GEAR SOLID 4, MOTORSTORM
NEED FOR SPEED: MOST WANTED, ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
PETER JACKSON'S KING KONG, PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES
PROJECT GOTHAM RACING 3, QUAKE 4, RESIDENT EVIL 4, SHREK SUPERSLAM
STAR WARS BATTLEFRONT II, **STARGRAFT: GHOST**, TAXI DRIVER, TEKKEN 6
THE CHRONICLES OF NARNIA, THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
THE GETAWAY 3, THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS, **THE MATRIX: PATH OF NEO**
THE WARRIORS, TOM CLANCY'S GHOST RECON 3
TRUE CRIME 2, **ULTIMATE SPIDER-MAN**
VISION GRAN TURISMO, WARHAWK

EXKLÜZÍV VIDEÓK A DVD-N:
BLOODRAYNE 2 SZEREPLŐVÁLOGATÁS
E3 BABES, E3 LOS ANGELES
JUICED REKLÁM

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

➔ IDÉN KARÁCSONYKOR ÚJRA BELEKÖSTOLHATUNK A MÁ-SODIK VILÁGHÁBORÚ IZGALMAIBA...

Folytatást kap a háborús veterán, S. L. A. Marshall ezredes valós történetén alapuló tak-tikai FPS, a Brothers in Arms is. Az Earned in Blood alcímű folytatást Magyarországról egye-dülként, még a sajtó képviselői elől is elzár-t, kizárólag a kiváltságosoknak fenntartott bun-kerben tekinthették meg, a valódi folytatás ké-szítőjével, Randy Pitchforddal egyetemben. Az ugyanis már az első pillanatban feltűnt szá-munkra, hogy az Earned in Blood kizárólag egy tisztas iparos-munka szintjét éri el, kibőví-tett fegyverezénnél, és új pályákkal - de semmi olyan korszakalkotó áttörést nem ta-pasztaltunk, amifől igazi második részként ki-mutathatnánk rá. Gyanunkat meg is erősítette a Gearbox főguruja: a valódi, következőgenerá-



dios Brothers in Arms folytatásokat 2006 vé-gé-re várhatjuk... Addig azonban még előttünk van egy karácsonyi szezon, amit a Ubi Soft tervei szerint, aktív Brothers in Armszással fogunk eltölteni - lássuk tehát, hogy mit kínál a folytatás!

Az Earned in Blood onnan folytatódik, ahol a Road to Hill 30 utolsó pályája véget ért. A má-sodik világháborúban, egy francia kisvárosban landolt deszantos alakulatnak kell túlélnie, és áthámozni magát a németeken, úgy, hogy le-hetőség szerint a háború végén épen és

egészségesen hazajutha-sanak. Ehhez új fegyve-reket, és járműveket kapnak, valamint leg-alább ötször annyi di-alógust adtak a szájukba, mint hallhattunk tőlük az első részben. Válto-zik a főhős is: ezút-tal a szakaszve-zetővé előlép-tetett Joe „Red” Har-t-scockot kom-mandírozhatjuk, de a már megismert csapattagok sem maradnak ki a játékból - ahogy eddig, úgy a harcok hevében ez-után is az ő segítségükkel csaphatunk le az ellenfe-leinkre. A nagy, nyílt terek száma azonban csökken: az Earned in Blood főleg a szűk, utcai összecsá-pásokra koncentrá-l - ami magával vonja, hogy sokkal több váro-si, mint szabadterei kü-delem vár ránk. Ehhez pedig csak asszisztál a teljesen felújított Mester-séges Intelligencia, ami-nék köszönhetően ellenlá-basaink immáron időben észreveszik, és még menet közben reagálnak az ellenük bevetett taktikáinkra és csa-patmozgósításainkra. A csa-patirányításra ezúttal is nagy hangsúly helye-



ződik, de immáron nem csak mi, hanem a né-metek is képesek lesznek elszeparált alakula-tokban gondolkodni, és akár hátra is támadni minket. Nagy újtás a multiplayer módokban sem köszön vissza ránk, illetve a fejlesztők pont azok-ról, a többjátékos módot unikum-má tévő érdekességekről nem tudtak még konkrét részleteket el-árulni, amifől az egész izgalmassá válhatott volna számunkra. Min-denestre megnyugtattak: mind skirmish, mind hagyományos módok közepette elharcolgathatunk online is, ha már végigját-szottuk volna az egyzémény-lyes kampányorsorozatot.

A játékról összességében el-mondhatjuk, hogy grafikailag szinte semmit, irányítástechnikailag pedig keveset fejlődött, egye-dül talán a Mesterséges Intelligen-ciában tapasztaltunk óriási változá-sokat - pozitív irányban, így aki az első részt szerette, a másodikat még jobban fogja, aki pedig már a Road to Hill 30-tól sem volt elájulva, az valószínűleg ettől sem fog. Persze az októberi megjelenésig még sok tulajdon-ságán csiszolhatnak a játéknak, amifől re-méljük versenyképes marad a valódi második epizódig is a Brothers in Arms fran-chise.

Bagó Péter

INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó:

Ubi Soft

Fejlesztő:

Gearbox Software

Hivatalos honlap:

www.brothersinarmsgame.com

Megjelenés:

2005. október

ELŐJELEZÉS

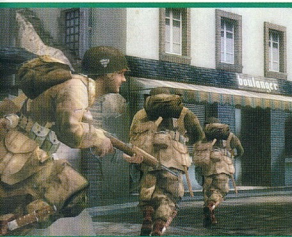
+

Új pályák, új főhős, és egy gar-tyába rázott AI vár.

-

Ez azonban csak egy egyszerű küldetéslemez.

DVD: KÉPGALÉRIA





TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

BEMUTATÓ

↓ INFO BOX

PS2 - X8 - GC - X360

Kiadó:

Activision

Fejlesztő:

Neversoft Entertainment

Hivatalos honlap:

www.activision.com

Megjelenés:

2005. november

↓ ELŐREJELZÉS

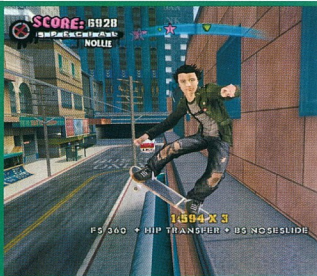
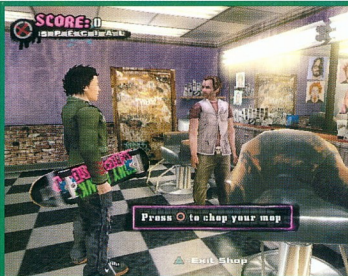
+

A Tony Hawk sorozatot ötvözni a GTA-val? Ez nem is tűnik rossz ötletnek.

-

Remélhetőleg nem viszik úgy túl-
zásba a kőjátékokat, mint a leg-
utóbbi részben.

→ DVD: VIDEÓ



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

→ HA GÖRDESKÁS JÁTÉK, AKKOR TONY HAWK. A MESTER NEVE FOGLALOMMÁ LETT, HÁLA A NEVERSOFT FÁRADHATLAN CSAPATÁNAK, AKIK HAT ESZTEDEJE IMMÁR NEM HAGYNAK KI EGY ÉVET SEM, HOGY NE JÖNNÉNEK KI VALAMIVEL, AMIRE TONY HAWK NEVE VAN RÁBÍGYESZTVE - VALAMIVEL, AMI MINDIG „NAGYOT” ŪT.

American Wasteland címmel beindít egy gördeszkás magazint, és minthogy tehetségesnek tartja hőseit, potenciális cimlaspörítőt lát benne. Bemutatja őt a megfelelő körökben, s egyengetni kezdi a karrierjét. Kicsit GTA San Andreas koppintásnak tűnik, hogy ez az „egyenetlenség” az image kialakításával indul, ergo tetszés szerint felruházhajtuk emberünket, elmehetünk fodrászhoz, tetováltathatunk, stb. A pénzszerezés persze egészen másképp megy végbe, mint San Andreas-ban. Gördeszkásunk törvénytisztelő állampolgár, úgyhogy nem üthetjük le a járókelőket némi zsozsórt. Ehelyett találkoznunk lehet

olyan fazonokkal, akik hajlandók pénzt fizetni, ha valami extra mutatványt produkálnak nekik.

A játékban természetesen most is szerepelni fognak valódi sztárok, mint például az egyik korai deszka-magos, Tony Alva. Ahogy haladunk előre a sztoriban, tulajdonképpen nekünk kell össze-gyűjteni a legjobbkat egy brancsba. A banda egy gyakorló pályával is rendelkezni fog, s ennek felszerelése lesz a küldetések egyik típusa. Ha meglátunk a

városban egy használatos eszközt, valami produkciót kell bemutatnunk vele, minekután a társaink elvontatják a cuccot a telepre. Természetesen lesznek új mozdulatok is, amelyek részletezésébe most nem mennék bele, de például a deszkát nem csak közeledésre, hanem bunyóhoz is használhatjuk. Ami pedig a legnagyobb újdonság: felpattanhatunk BMX bringára is. A kerékpározás fizikáját szépen trükközhetünk, s akadnak olyan küldetések, amelyeket csakis két keréken lehet megoldani - jóllehet az esetek többségében csak opcionális a biciklizés.

A sztori mód mellett lesz klasszikus mód is, ahol régebbi pályák köszönnek vissza, persze a jelenlegi konzolok tudásának megfelelően feltupírozva - mint például a legelső Tony Hawk Pro Skater belvárosa. A klasszikus módban osztott képernyős, kétjátékos kooperálás is lehetséges, Xbox fronton pedig újabb jó hír, hogy az online mód immáron nem csak a PS2 tulajdonosok privilégiuma lesz, merthogy az Xbox Live támogatása is terve van véve az Xbox és az Xbox 360 verziókban egyaránt. Innovációból tehát nincs hiány, gyakorlatilag a „pincétől a padlásig” minden korszerűsítésen megy át - tanítani kéne a Neversoft hozzáállását a játékfejlesztéshez.

Vári Zoltán

A korábbi Tony Hawk játékokban már jól bevált séma szerint az American Wastelandben ismét egy kezdő gördeszkás karrierjét kell felépítenünk, ám ezúttal még inkább „sztorozósra” lesz véve a figura. Kiválasztunk egyet az öt előre legyártott karaktermodell közül, majd a '80-as évek Amerikájában találjuk magunkat. Hősünk nagyon unja a banánt a Közép-Nyugaton, már minden lehetséges ismerőseivel összeveszett a szülővárosában, ezért megvalósítani készül az amerikai álmot: elutazik Los Angeles-be. A játék betöltését követően néhány másodpercen belül valóban megérkezünk az Angyalok Városába, és nem is vádaskodunk onnan mindaddig, míg abba nem hagyjuk a játékot: ez az első, és legszembetűnőbb újítás. Nincs töltésképernyő, nincsenek külön-külön pályák, hanem adva van egy nagyváros - és hangsúlyozzuk ki: egy valóban NAGY, valószínűleg felépített város, Hollywood-felirattal, és minden egyéb kellékkel. Akkora terepet járhatunk be, hogy az alkotók szükségessénekként látták a buszozás, és a metrózás lehetőségének beiktatását. Igaz, eleinte csak egy adott kerületen belül barangolhatunk. A szisztéma szembetűnő hasonlóságot mutat a GTA sorozattal, vagyis akkor nyílnak meg új városrészek, ha már jól megy a sorunk, ehhez pedig különböző küldetéseket kell teljesítenünk.

A nulláról indulunk, ugyanis a városba érkezvén egy apró keletlenességgel kezdődik az amerikai (rém)álom: amint emberünk leszáll a távolsági buszról, az összes homlóját ellopják. Szerencsére azonban megismerkedik egy Mindy nevű lánnyal, akinek az a fixa ideája, hogy



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

➔ TOM CLANCY NEVE ELSŐSORBAN VILÁGHÍRÚ REGÉNYEI KAPCSÁN ISMERT, ÁM MÁR JÓ IDEJE A VIDEOJÁTÉKOK VILÁGÁBAN IS JÓL CSENG, ÉS GARANCIA A MINŐSÉGRE ELSŐSORBAN A TAKTIKAI AKCIÓJÁTÉKOK KEDVELŐINEK.

Hét év nagy idő, pontosan ennyi telt el a Rainbow Six sorozat 1998-as bemutatkozása óta. Rengeteg platformon számtalan epizódot jelent meg, ha azonban a különféle kiegészítőket leszámoljuk, akkor tulajdonképp a negyedik résznél tartunk. Szerencsére a számozás ezúttal elmaradt (kissé idiotán festene a Six után egy négyes), az új jövevény neve nemcsak egyszerűséggel Lockdown lett.

A játéknak igazság szerint már meg kellett volna jelennie tavasszal, ám különféle huzavonák után végül szeptemberben jötték meg a kiadónál a születési napot. Kedvező fejlemény a GameCube tulajok részére, hogy az eddig tervezett PS2-es és Xbox verziók mellé az ő gépek is felkerültek, tehát minden konzolos egyaránt örülhet majd az új Rainbow Six-nek. A történet szerint a terroristák szintet léptek, a fenyegető bioterrorizmussal kell ezúttal szembenéznünk. Egy nemzetközi banda egy bizonyos nanotech vírus bevetésével fenyegetőzik, ám a célpont egyelőre ismeretlen. Ráadásul a Rainbow Team is személyesen érintett, az egyik csapatot ugyanis elrabolják a gazdák.

A single player módban történet némi újítás, két embert is irányíthatunk majd a kalandok során. Természetesen most is megkapjuk a tapasztalt csapatvezető szerepét (Ding Chavez), ami hasonló élményeket nyújt majd, mint a korábbi részekben. Látványos, hogy ilyenkor egy védőszemüvegben keresztül szemlélhetjük a világot, melyen a környezeti hatások is megjelennek, vagyis esőcseppek, illetve az ellenfelekkel történő hadakozásnak köszönhetően karcolások. A szokásos "fönkösködés" mellett azonban most beleélhetjük magunkat pár misszió erejéig egy mesterlövész (Dieter Weber) szerepébe is. Ennek a résznek az irányítása talán a Konami Silent Scope sorozatához lesz hasonlatos, vagyis gyorsabban mozoghatunk a célkeresztben, ha nem tartunk célra, viszont a pontos találatokhoz és a finomhangoláshoz már mindenképp be kell zoomolnunk.

Csapattársaink kidolgozására ezúttal nagyobb hangsúlyt fektettek a készítőik, mindenféle nációból találhatunk majd embereket, sőt a gyengébbik nem is képviselteti magát. Fegyverarszenálunkban megtalálhatóak lesznek majd a jól megszokott

darabok, de azért akadnak majd új meglepetések, mint például a mozgásérzékelők, vagy a halálos MTAR-21 micro assault rifle, mely bizonyára mosolyt csal a militarista érzelműek arcára. A mesterséges intelligencia is sokat fejlődött, az ellenséges alakulatok vadi új technikákat és taktikát vetnek majd be, például fedezik egymást. A grafikát (ha futólag is) már méltattam, ezt lehet elmondani a mozgásokról is, melyhez nagyon valószínű rongybaba-fizikát használtak.

Az egyes változatok (mivel más fejlesztők készítik) eltérnek majd egymástól pár dologban. A legnagyobb különbség talán a multiplayerben lesz, mert amellett, hogy a jól ismert mó-



dokkal variálhatunk majd, lesznek exkluzivitások is. Az Xbox változatban a Persistent Elite Creation módot köszönhetjük, melyben társat kreálhatunk és fejleszthetjük, a PS2-es verzióban pedig a Rivalry mód lesz az extra, ahol is a Rainbow vs. zsoldosok típusú küldetés-alapú csapatjáték lesz műsoron.

A végén nincs igazán mit hozzátenni tanulságként: ez egy olyan játék, amelyet ha valaki szeret, akkor nincs miért gúnykodni, viszont ha valaki idegenkedik tőle, akkor most sem feltétlen fog beleszeretni (megjegyzendő, hogy a készítőik mindent megtesznek, hogy a kezdők is elboldoguljanak a játékkal, ne csak a tapasztalt veteránok).

m_anger

↓ INFO BOX

PS2 - XB - GC

Kiadó:

Ubi Soft

Fejlesztő:

Red Storm / Ubi Soft: Montreal

Hivatalos honlap:

www.rainbowsixgame.com

Megjelenés:

2006. szeptember

↓ ELŐREJELZÉS

➕
Látványos új rész, a végtelkéig kihasználható hardware-ekkel.

—
Kicsit még húzhatjuk a számk a csúszás miatt, plussz az előző részek és riválisok mellett nehezebb lesz érvényesülni a teltett taktikai FPS piacon.



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

VÉGIGJÁTSZÁS

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

➔ AKI BELE AKAR KÓSTOLNI A HÁBORÚ IGAZI POKLÁBA, NE KERESSEN TÖVÁBB, MEGÉRKEZETT A SZÓ SZERINT ADRENALIN-ZUBOGTATÓ NON-STOP MÉSZÁRSZÉK! AZ EA CSAPATA PICIT EL IS SZÁLLT A VÉRGŐZSBEN, A KI HÍVÁS SOKSZOR INKÁBB SZÍVATÁS, A REALIZMUST A FOLYAMATOS ÓLOMESŐN TÚL A MENTÉSI HIÁNYA PRÓBÁLJA PREZENTÁLNI. EGY KÖLCSÖNKOMMANDÓS KALANDJAI A POKOLBAN, CSAK FANATIKUSOKNAK...



↓ INFO BOX

Kiadó:
Electronic Arts
Fejlesztő:
EA Los Angeles
Hivatalos honlap:
www.moh.ea.com
Megjelenés:
2005. június 17.
Tesztplatform:
XB

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKTÖLTET: ■■■■■■■■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■■■
ÖSSZATHÁS: ■■■■■■■■■■

↓ VÉLEMÉNY

✚ Hangzóanyag, filmbetétek, narráció, történelmi háttér, autentikus fegyverek, változatos színhelyek, elfogadható AI.

— Idejétmúlt grafika, a mentési rendszer, az adrenalin nem realiztikus, néhol kiegyensúlyozatlan.

➔ DVD: VIDEO

PS2 - XB - GC

↑ PLATFORMOK

Az EA illetékesei a Rising Sun mélypontja után a hiperrealizmust tüzték zászójukra - nos, szerintem ez csak félig jött össze nekik. Ki-ki döntse el maga, hogyan sikerült a játék; a grafika másodlagos, sajnos határozottan csúnyának mondható, a hang, a zene és a körítés viszont szokott módon fantasztikus. En tartom magam azon véleményemhez, hogy az FPS az egér / billentyűzet műfaja, de ez egy dolog. A játék közepesenl picit erősebb, vannak jó újítások, és rosszak, sürgősen elfelejtendő - mindegyre egy alapos megújítás ráérne a sorozatra. A cím amúgy ne tévesszen meg senkit, a játék sokáig Dogs of War címmel készült, de valószínűsíthetően a kiadó szeretett volna egy olyan elnevezést, amelynek rövidítése EA... A sztori főhőse a baljós nevű jenkí William Holt, aki a briteknél kölcsönkommandós (külön fejezet a világtörténe-

lomben a CIA elődjének tekinthető OSS, és összefonódása más titkosszolgálatokkal, például az itt fészereplő angol SOE-val), és a német atombomba-projekt, a „Virus House” nyomában végigvágat a világháború európai és afrikai hadszínterein, hogy megmentsse a világot a közelgő katasztrófától. És lón.

Az irányítás

Négyféle irányítási sablon közül választhatasz, ezt egy táblázatban foglaltam össze - válaszd ki a neked megfelelőt (én a mesterlövész mellett döntöttem, bár itt sajnos a kikukucskálásnál véletlenül lenyomott bal kar azonnal a tűzvonalba küldte a csapatomat...).

Van egy hálás dolog, ez pedig a „lean”, azaz kihajlás. Célzó módban a bal analógkar jobbra / balra irányával tudsz kinézni - és ebben a po-

Irányítás

	Sharp Shooter	Commander	Recon	Reloader
Célzás	Bal tűzbillentyű	Bal kar lenyomása	Bal tűzbillentyű	Bal tűzbillentyű
Tűz	Jobb tűzbillentyű	Jobb tűzbillentyű	Jobb tűzbillentyű	Jobb tűzbillentyű
Gránát kézbe	D-pad fel	Fehér gomb	Bal kar lenyomása	D-pad balra
Csapat elhelyezése	Bal kar lenyomása	Bal tűzbillentyű	D-pad fel	Bal kar lenyomása
Csapat visszahívása	D-pad le	Fekete gomb	D-pad le	Fekete gomb
Kihajlás / Mozgás	Bal kar	Bal kar	Bal kar	Bal kar
Ugrás / Felállítás	Y	Y	Y	Y
Leguggolás / Lehasalás	X	X	X	X
Fegyverváltás	B	B	B	B
Akcio	A	A	A	A
Tárazás	A	A	A	Fehér gomb
Útés a fegyverrel	Jobb kar lenyomása	Jobb kar lenyomása	Jobb kar lenyomása	Jobb kar lenyomása
Adrenalin	Fekete gomb	D-pad fel	Fekete gomb	D-pad fel
Elsősegély	Fehér gomb	D-pad le	Fehér gomb	D-pad le
Körülnézés (kamera)	Jobb kar	Jobb kar	Jobb kar	Jobb kar
Térkép	Back	Back	Back	Back
Szünet	Start	Start	Start	Start

ziccióban löni - sarkok vagy fedezékek mögül, illetve a fel / le irányú például egy láda mögül kikukantani, majd visszagugolni. Erdemes ezt kihasználni, a nyitlinszi harcnak sok értelme nincs; ehelyett bevezetésre került a „Revive”, ami tulajdonképpen a régi stílusú plusz életet jelenti, azaz mindaddig, míg van ilyened, újjáledsz ott, ahol meghaltál, és folytathatod a küzdelmet. Ha nincs több, kezdheted elölről a pályát (a számukat a bal alsó sarkban taláod, a radarral egybeépített életről kijelző alatt van a nálad lévő elsősegélycsomagok száma, mellette a plusz élet).

A mechanizmus

A játékmekanizmus kissé eltér az eddiektől. Először is a mentés. Csak a küldetés végén van lehetőség erre, játék közben még ellenőrző pont sincs; ehelyett bevezetésre került a „Revive”, ami tulajdonképpen a régi stílusú plusz életet jelenti, azaz mindaddig, míg van ilyened, újjáledsz ott, ahol meghaltál, és folytathatod a küzdelmet. Ha nincs több, kezdheted elölről a pályát (a számukat a bal alsó sarkban taláod, a radarral egybeépített életről kijelző alatt van a nálad lévő elsősegélycsomagok száma, mellette a plusz élet).

Minden küldetésben van 2-3 fő feladat, amit végre kell hajtandod. Ezen kívül viszont akad jó pár mellékküldetés is, ám ezeket nem kapod „ajándékba”, fel kell őket fedezned a pályafelértesével. Az érmekek ezáltal a teljesített feladatok száma alapján kapod, az aranyhoz az összeset le kell pörgetned, az ezüst és bronz az összmennyiséghez mérten van elosztva (pl. 7 megbiásnál 3 a bronz, 5 az ezüst). Ennél is fontosabb viszont, hogy az arany jutalma egy plusz élet, tehát nagyon is megéri a dolog, főleg magasabb nehézségi fokozaton.

Ha már itt tartunk, fussunk is át a négy lehetőségen:

- Recruit: A küldetést 2 plusz étellel és 4 elsősegélycsomaggal kezdod, az ellenségek békák.
- Normal: 1-1 élet és kötszer induláskor, az elleni kiegyensúlyozott.
- Veteran: Sem élet, sem kötszer nincs nálad a küldetés elején, az ellenség agresszív.
- Hero: Mint a veterán esetében, de itt a pályán sincs felvehető elsősegélycsomag, és az ellenség csupa mesterlövészekből áll.

A harmadik újdonság a realizmustól végező elszakító adrenalin beépítése. Ennek kijelzője a jobb alsó sarkban taláod a löszerkijelző felett, egy vörös csík, mely az ellenségek leterítésével nő, a legjobban a fejlevesektől és a gyors ütemben begyűjtött áldozatoktól (ezeket ki is jelzi a játék a csík felett, egy rohamlabin, előbbi esetben célkeresztrel, utóbbinál a megfelelő számú strigulával). Ha betelik a mérce, a megfelelő gomb lenyomása (lásd az irányítást) után a kijelző elkezd „kiürülni”, ezen idő alatt sérthetetlen vagy, a lövedékeid nagyoagobban sebeznek, és a fegyvered nem használható, azt a végén mennyiségű löszerek lesz. Természetesen érdemes ezt a keményebb feladatokra tartalékolni - ám azt is jó tudni, hogy amennyiben elhalálozol, az újradékedkor az adrenalinmérő lenullázódik.

Itt van végül a csapattársak megjelenése. Sajnos abszolút kidolgozatlan, véleményem szerint ezt is utólag rakták bele a csomagba (talán a Brothers in Arms hatására...). Igaz, emberek elég jól segítenek, de sajnos többször vannak utban, eléd állnak, a parancsra rá se hederítenek (aműgy ha eléd penderül egy kollega, nyugodtan átlóhetsz rajta, nem sebez meg, viszont átmegy rajta a golyó, tehát



TIPPER

A gránát hasznos társ, gyakorlatban a használatát helyisége lépés előtt hajts be egyet, és a fedezékek mögé is, hogy a fegyvered elé csúszd az ellenséget. Az eléd repülő gránátot az „A” gombbal visszarághatod!

vigyáznod ebben az értelemben nem kell rájuk). A legtöbb esetben nem feladat, hogy ők is túléljen a missziót, retorzió sem jár érte, úgyhogy szerintem nem is érdemes foglalkozni ezzel, a leírásban sem fogok kitérni erre külön - bár a mérleg miatt serpenyőbe ázt ki kell tenni, hogy a következő küldetést annyi plusz elsősegélycsomaggal kezdod, ahány kollega az előző misszióban életben maradt. Annyit kell erről tudni, hogy három bajtársat kapsz, akiknek életerejét a feltehetően lévő csillag jelzi, ha „becélzod” valamelyiket, a gyújtó gombbal leápolhatod (persze a saját készletéből - jegyezzük meg azt is, hogy ez a művelet szintén növeli az adrenalin!). Ha a csapathelyező gombot lenyomod, ahová épp célzol, oda küldöd embereid, ezt egy fehér csillag és nyíl jelöli, a visszahívásra külön gomb van. Megjegyzés: a GameCube verzióban a csapattárlányítás nem elérhető!

A fegyverekről annyit, hogy egyszerre két készség lehet nálad, ám ez nem osztályalapú; magyaráz például ha az egyik küldetésnél egy géppisztoly és egy pisztoly van nálad, az eslelt német fegyvert utóbbi helyébe célszerű felvenni, így ha elfogy a harcra ént a „NATO-kompatibilis” löszerek, még mindig van egy erős tartalék löszerszámod. Fontos tudni azt is, hogy a játék általában a kezdetben ugató jószágához generálja a municiót, azaz a fenti esetben, ha a pisztollyal lenél kénytelen támadni, leginkább ehhez találnál skulót, és az elég kellemetlen tud lenni. E két tüzesszékön kívül még tíz gránát is lehet a tarsolyodban, ezeket külön gombbal tudod elhajtítani, a gomb lenyomásának, majd felengedésének intervalluma szabályozza

a dobás hosszát, sajnos (és természetesen) vizuális segítség nincs, kénytelen vagy tapasztalatot gyűjteni ezen a téren (is).

C. Végigjártás

A játékot normal módban nyomtam végig, így minden alant leírt erre vonatkozik. Érzésem szerint ez a mód kiegyensúlyozott (bár a vége ezt már nem így érzetem...), a két erősebb kis-

sé már alias, a könnyű pedig nem sok kihívást rejt. A küldetések legtöbbje a főfeladatokat sorrendben adja meg, a mellékéseket viszont tetszés szerint hajthatók végre, ez elég szabadságot ad, hogy esetleg újra megpróbáld a pályát, másik útvonalon, más sorrendben. A végigjártásban megpróbáltam egy olyan „gyakorlatos” összeállítani, amely a legnehezebbtől halad a könnyebb felé (így ha meghalsz, a szivatós részzel kezdetű újra), illetve az ellenségek eliminálásával jobban megkönnyíti az életet - a leírásban szereplő számokhoz tehát puszta ezt a sorrendet követi. A mellékelt térképeken zöld körrel feltüntettem az elsősegélycsomagok helyét is, a kiindulópontot „S” betű jelzi.

Még egy megjegyzés: a leírásban a könnyebb tájékozódás kedvéért égtájakat használok; a bal alsó sarkban lévő radaron is látható az irányító, az N betű jelzi északot, illetve a térképen is megtalálható ugyanezen. Ezen a tájékon egyébként nagy sárga nyíl jelzi a fő feladatok helyét, irányát, kék a mellékéseket.

I. St. Nazair

Operation: Chariot (Prologue)



1: Keresd meg Beck kapitányt! Nézd meg a térképet! Beck jobbra fent, egy kis kiszögellésben csúcsul, kövesd a zöld fűstöt. A hajó végében egy elsősegély, plusz van itt egy géppuska is, amit kezelésbe vehetsz,

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

VÉGIGJÁTSZÁS

ezzel érdemes megpuhítani a terepet, de mindezek előtt szedd le a mesterlövészt, aki a pallótól jobbra, a daru tetejéről vadászik. Szigorúan guggolva szállj partra, majd küss fedezékbe, és feltérdepelve kezdj el vadászni, az- tán ládától ládáiig menj előre. Löszert, kötszert, söt életerő-helyreállítást (vörös kereszt) is találsz bőven, illetve felveheted a németek MP40

nás után két dolog történik: a löveg előtt megjelenik egy életerő-ikon (vedd fel), és kapsz egy rádióüzenetet, hogy a közeli földalatti alagútrendszer érdemes lenne átkutatni. A lejárát pár méterre van tőled lefelé, mássz le. A géppuskafészeknél van egy elágazó, jobbra- ló és kötszert találasz, egyenesen pedig hamarosan belefutsz az első „nemeziszbe”.



géppisztolyát, picit gyorsabb. Használd ezt a küldetést arra, hogy megbarátkozz a kezeléssel, irányítással – különös tekintettel a fegyverváltásra, célzásra, kihajlásokra, és a gránátokkal való bánásmóddal!

2: Juss vissza a hajóra
Miután szóltál Becknek, hogy elrendelje a légi csapást, nyomás vissza a bákára (elméletileg őt kell visszakísérned, de önellátó a fickó, so gondod nem lesz ezzel). Ne sokat ciózz, mert hamar ideér a légierő, és a bombák nem barátfelismerők... Szóval tempósan, elég eljutni a ládáig, ha meghallod a gépeket, vágd hasra magad.

Raid on St. Nazaire

A fő feladat üzemanyag-tartályok megsemmisítése. Ezek toronyiránt vannak, de a nyugalom kedvéért érdemes kis kitérőt tenni. Jobbra indulj, a part mentén, a tépkép szerint dél-keleti irányban, majd keletnek. Hamarosan megkapod az első pluszfeladatot.



1: Semmisítsd meg a partvédelmi löveget
Haladj keletnek. Jobbra lesz egy móló, ahonnan jó pár náci támad oldalba, érdemes egy kis kitérőt tenni, a végében lévő épületben sok hasznos cucc található. Ezután vissza a kikötőbe, és tovább keletnek, míg eléred a löveget. Láthatod rajta a vörös jelet, ha megközelítet, megjelenik egy felirat („Press and Hold „A” to Set Charge”) és a nagy praci, nyomd le az akciógombot, és tartsd így, míg „felhúzod az időzítőt”, majd rohanj fedezékbe. A robba-

2: Old meg Klaus Müllert

3: Találd meg a V2 bomba üzemanyag-specifikációját

A nemezisek „boss”-ok, azaz főellenségek, hatalmas élet- és tűzerővel. Közelharcba ne keveredj velük, messziről lödd őket, fedezékből, ha kidugják a fejüket, illetve kinalgassz gránátot őket. Érdemes az adrenalinot rájuk elhasználni, ha már elcsúszhat ez a fűsód. Ha sikerült kinyírnod a fickót, ebben a helyiségben balra van egy iroda, az asztalon felveheted a dokumentumokat. Ha kész, menj tovább, ki az alagút túlsó kijáratán. A nyílt terepen balra, nyugatnak van egy épület, hatolj be ide, feladat vár.

4: Semmisítsd meg a légvédelmi löveget

A löveg ezen épület tetején van, balra megtalálod a lépcsőt, nyomulj fel. Ha tiszta a placc, menj balra a fegyverhez, és a már ismerős módon helyezd el a bombát, aztán nyilcipő. Nagyon vigyázz, az ellenkező oldalról elég jelentős haderő fog beütni, az első hullám visszaverése után szedd össze a cuccokat (főleg az életerőt), és menj tovább idefent, körbe, majd le a lépcsőn, így egy jó adag német hátába kerülsz. Ha jobbra indulsz, meglátod a náci bunkert – jön az új megbízás.



5: Foglald el a német bunkert

Itt oldalt végignyomulva pont a bunker háta mögé kerülsz, úgyhogy simán behatolhatsz. A fiúk elfoglalják a géppuskákat, a feladat tel-

jesítve (és +1 élet begyűjthető). Ismét jó ötlet, ha a bunkerben keresztül mész tovább, odakint felmászol a vaslépcsőkhöz, és ki a szobába (mielőtt kilépnél, a raktár ablakából vadászd le az egyik tartályon álló lövészt).

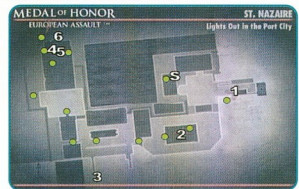
6: Robbantásd fel az üzemanyag-tartályokat
Most jön tehát a főfeladat. Miután a csövekben állmászol, balra, a kerítés túlsó oldaláról egy kolléga közi a ténylegést – jobbra vaslépcső vezet fel a tartályokhoz. Legfőképp meglátod a robbantási pontot. Előtte lesz a távolban egy géppuskafészek, hamar lödd ki az emberét, helyezd el a robbanóanyagot, állj fel, és rohanj lefelé, ahogy csak bírsz. A haver felrobbantotta a drótot, úgyhogy szembe átrohanhatsz a bunkerbe, fedezékbe.

7: Juss vissza a hajóra

A hajóhoz visszaút kisssé akadályozva van: begurult egy csapatállító vonatot, tele ideges náccal. Indulj nyugatnak, óvatosan, a két épület között van egy átrobbantott kerítészakasz, ezen keresztül, a fedezékeket használva vadászhatasz. Ha elcsendesedett a környék, kerülj meg a vonatot, és rohanj a hajóra.

Lights Out In The Port City

A fő feladat az erőmű felrobbantása lesz, ám most a legfontosabb, hogy kijuss a kórházból (már meghalni sem hagyják az embert...). Keletnek kell indulnod, a világítótorony felé. Akik könnyű szinten vannak, a Thompsonnal törhetnek utat, ám a magasabb fokozat választók hű társa a Garand lesz.



1: Elimináld a német gyalogságot

Fedezék sok van: miután átjutottál a mellvédnél, a talpfák mögül kihajolva a bunkerben lévő géppuskást próbáld meg kioperálni, majd vadászd le a társait, végül géppisztollyal fuss a toronyhoz, és varrd el a szálakat. A plusz élet a lépcső előtt vár, de nézz körül a kútbólban és hátul is. Odalent balra egy épület, az ajtaját ott villag a jel, fűsód, és helyezd el a dinamitot. A robbanás után a túlsó átló mellől kapd le az udvaron lévőket, majd futás ki. Jobbra egy hangár, új feladattal.

2: Pusztítsd el három V2 rakétatestet

Ez kissé aljas, hiszen nem túl egyértelmű a kiírás: a plafonról lógó vasszerelvényeket kell lelőnöd, mindegyikre 3-3 skuló a Garanddal vagy egy rövid sorozat a géppisztollyal, és kész is. A galéria ablakból célszerű lelőni a szomszéd épületben és az udvari géppuskánál lévő németet; a gyújtógetés után az alsó szintről fuss ki nyugatnak. Az udvar biztosítása után a kollégák berombolnak a következő épületbe, neked viszont célszerű a vasatónál maradni, és a jobb oldali galériát és helyiséget innen megpuccolni. Ha ott csend van, a baloldali emeleti részen találás kötszert, aztán a vagonon át ki az udvarra.

3: Süllyeszd el a tengeralattjárót

A dokkban elég húzós a helyzet. Célszerű itt elsütni az adrenalinát, és a baloldali fedett rész-ből, plusz a vonat elől és belőle lekasználni az ellenséget. Célod a balra parkoló U-Boat, két

TIPPER

Ha eléd loppasz egy ellenséget, a fegyverrel megüvölve (jobb kar lenyomása) életlen-től elnyírbé kerül-hatsz!

lépcső is vezet lefelé, persze előbb célszerű a felső puccot biztosítani, majd óvatosan lemenni, és elminálni az itteni véderőt. Három lövetet kell elhelyezned, egyet az orr-részen, egyet a farknál, és az utolsót a toronyon (ebben a sorrendben, hogy legyen elég idő a menekülésre). Ha minden csendes, majd tovább nyugatnak, majd az épületen át északra. Az erdőm udvara elég forgalmas; sajnos a bejáratnál lévő géppuskát az előző épület emeletéről nekem nem sikerült leszednem, az udvar közepéről viszont igen, egy elkobzott MP40-nel. Amint a pucc a téték, máris kiderül: odabent újabb főnáci hesszel.

4: *Old meg Hors Brennt*

5: *Szerezd meg a V2 rakéta terveit*

A Nemezis szemben, a galérián rohagál, elég jó fedezék mögött. Az egyik lehetséges megoldás a gránát, ebből az alatta lévő kusztilban is találás tartalek. Ám könnyebb a dolog, ha tele az adrenalinod mostanra össze kellett, hogy jöjjön; nekem ezt bekapcsolva az MP40-nel, feltárrnyi skulóval sikerült elfektetnem. Ha vége, menj fel, ahol volt, ugyanígy ő őrzte a tervrajzokat, megtalálod a helyen, vedd fel a piros pakkot.

6: *Semmisítsd meg az erdőmvet*

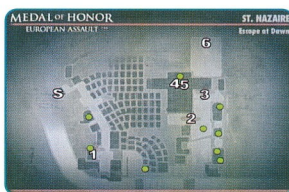
Nincs más hátra, mint a főfeladat végrehajtása. Az épület alagsorába kell jutnod, az út elég egyértelmű, de nem lesz sétálgatlop, taktikusan, fedezéktől fedezékig haladj előre. A nagyteremben mindhárom generátorra fel kell alkalmaznod egy-egy csomagot, de vigyázz, mert felülről roszfűk bukkanak fel. Ha mindhárom töltet a helyén van, ne rohanj! Kézi robbantás lesz, azaz vissza kell jutnod az épület elé, ugyanazon az útvonalon, amin bejöttél, persze közben némileg újratemelődt az ellenség idebent, úgyhogy óvatosan. Odakint a fel Wermacht hemzseg az udvaron, naná, hogy a detonátor közelében, és persze. Téged ér a megleszteltetés, hogy eljuss a szerkezetig. Ez a megfelelő alkalom a harmadik adrenalin-injekcióra - ha nincs, akkor a szokásos óvatossággal haladj előre. A szerkezet egyébként a lépcső előtti talpfarakas mögött van, tehát sokat nem kell koverned.

Escape At Dawn

Veterán „MOH-osok”, figyelem: jön a kihagyhatatlan városi terep! A pálya lineáris, nem nagyon fogod elvezetni a feladatokat. A fő küldetés rém egyszerűen hangzik: juss ki a városból...



Nyomulj ki, majd irány felfelé, le vadászva az ellenséget. Az első házba belépve a a parancs, hogy kutasd át a felső szintet - célszerű hátrával megindulni a lépcsőn, különben jól hátba löknek (régir trükk, nem esszük meg). Fent költ és löször, no meg MP40, ha azt felveszed. Odakint az ablakból lelőtt náci után, bekanyarodva erős tűz fogad. A parancsok tájékoztató: a jobbra fent lévő házban géppuskafészek gyengítik a bandát.



1: *Semmisítsd meg a géppuskaállást*

Rögtön a bal oldali akadályok után találás egy nyitott házat. Hatolj be, óvatosan, puccod meg az emeletet, majd az utcafronti ablakból szedj le mindenkit, akit tudsz és látsz. Ha csend van, fuss le, és géppisztollyal a kézben rohanj be az épületbe, az utolsó, előugró németet le-



kaszálva - a feladat teljesítve.

Szedj össze mindent.

2: *Pusztítsd el a tankot*

Odakint egy másik szakaszba futsz. Rohanj le hozzájuk a tégir. Rossz hírük van: egy Panzer vadászgat errefelé, le kellene amortizálni. Sajnos a pucc hemzseg a náciok. Az egyetlen lehetőség, ha szép türelmesen, a fedezékekből le vadászol mindenkit az ablakokból (szemből, plusz balról). Ha sikerül, egy kolléga berúgja a szembeni ház ajtaját, behatolhatsz puccolni. Menj le felső szintre, innen az ablakból láthatod a gépet, miután áttörte a kerítést, várj türelmelem, befut a légi-erő, és megoldja a feladatot helyettesít, csak be kell gyűjtened a pucc életet... A továbbjutás trükkös, ugyanis innen az emeletről, keletre van egy másik lépcső, ami levezet a ház tölts felére, és innen a beomlott falon át kijuthatsz a templomtérre - ahonnan remélhetőleg az ablakból már le vadásztad a nagyja németet, ha maradt még, a szökőkút fedezékéből tedd meg. Jobbra egy torony, új feladatot jelent.



3: *Robbantsd fel az adótornyot*

Továbbhaladás a tanktól balra lévő házhoz - ennek emeletéről a templom védőt gyengítsd meg. Odabent sajnos meglepetés fogad - egy újabb Nemezis.

4: *Eliminálj Erich Kostert*

5: *Szerezd meg az észak-afrikai szállítási jegyzéket*

A főgonosz az oltár mögött kőstolgat. Remélem, megvan még az adrenalin, ideje elszűni, ezzel és egy géppisztollyal nem lesz nehéz a fickóra feladni az utolsó kenetet. Ha elhullott, a helyében ott marad az őrzött dokumentum, vedd fel. Jobbra, azaz nagyjából keletnek, a kirobant falon át kijuthatsz a toronyhoz, amelynek lábára (hosszad közelebbi, jobb oldal) felszerelheted a robbanóanyagot, ezzel minden küldetés baba, már csak a főszálat kell eldolgózni.

6: *Menekülj ki a városból*

Menj ki északra, a temetőkerbe. Hm, gyanús - a sírokban virág helyett kézilgránát nő... Nos igen. Amint a bombatölteser magasságába érsz, beköszön egy újabb Panzer, ezúttal légi támogatás nincs, neked kell abszolválnod a feladatot, gránátal. Nagyjából a kráter vonalából jó dobálni, természetesen fedezékből. Úgy egy „tárrny”, azaz 10 csomagra lesz szükség, és erősen ajánlott az adrenalin bevetése is, ha elérhető. Amint a tank elfűstölt, a roncsai mellett rohanj előre.

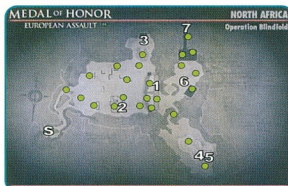
II. Észak-Afrika

Operation: Blindfold

Oké, tehát Desert Rats versus Afrika Corps... E nyitó küldetés, melyben három Tigris-prototípust kell megsemmisítened elég nagy pályát kínál, sűrű akciót, látszólag szabadon választható feladatcsokrokat, és egy érdekes kezdozárzenát: az egy puskát és egy mesterlövészfegyvert. Előbbi sajnos csak közelmencra jó, utóbbi pedig ugye nagy távolságra, ezért érdemes az első adandó alkalommal a puskát lecserélni egy MP40-re, hogy legyen valami eszközöd az ideális középtávú szórószó. A Scofield teleszkópját a D-pad fel / le irányával zoomolhatod, abban a helyzetben marad, ahol legutóbb használtad, ez néha jó, legtöbbször viszont sajnos nem. Ennyi az első itiner.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

VÉGIGJÁTSZÁS



- 1: Szerezd meg a Tigris tank kezelési leírását
- 2: Pusztítsd el a romoknál lévő Panzer
- 3: Szabotálj a radart

Térjünk rá arra, hogy miért is elméleti a szabadság. Nos, a placc déli felében egy Panzer van beásva, ezért onnan elég életveszélyes rohmozni. Ezért azt javaslom, hogy amint elérsz a kis elágazóhoz, a bal oldali, szűkebb ösvényt válaszd, ez a kanyon északi felébe terel, és innen, szinte a sziklafalhoz tapadva haladj előre, persze a falak fedezékében. Használd ki erősen a Scofield képességét, de egyben tartalékolj is vele, mert nincs sok lőszered. Negyedtávon begyűjthetsz egy géppisztolyt, ezzel már picit könnyebb lesz az előrenyomulás. Nagyon figyelj: a keleti végben, a sziklafalon van egy géppuskás, időben mazsolázd ki! Hamarosan eljutsz a radar alá, megkapod a hozzá tartozó feladatot. Egyelőre maradjunk a tankfaragásnál. Nyomulj előre, elérsz egy bunkerhez, és az innen futó lövészárokhöz. Most jön majd jól a távcsőves, látsz fel messziről az elleniséget, aztán géppisztollyal, gránáttal elvarrhatod a szálat - van vagy egy tucat náci, nem lesz egyszerű a fel-

adat. Ha minden csendes, menj végig az árkon, majd le a föld alá. Odalent féltonn, a keleti oldalon találás egy irodát, benne a kezelési leírással, úgyhogy egy mellékes kilövés (megjegyzés: itt vettem észre, hogy ha elfoglalkozol egy géppuskával, a játék - látván, hogy lövöldözni támadt kedvem - kapásból generál

egy tucatnyi ellenséget elem; épp ezért azt javaslom, ha nem muszáj, ne állj be a rögzített fegyverek mögé). Most tájoló be magad délre (nézd a térképet is!); bukkanj ki a déli bunkerben, és taktikusan faragd le az elleniséget a romok közül (simán kimehetsz, a szögesszróton átugorva). Elméletileg most a tank fenekénél állsz. Két trükk van. Az egyik: a jóság nem tudja a lövegort nyot elfordítani, tehát oldalról és hátulról nincs veszély. A másik: ha mögéállsz, a bal sarka mögötti rom egy végtelen gránátartalékot rejt, tehát simán feltápolhatasz a nyeles áldásból, és megszőrhatod vele a páncélost. Ha felrobban, keresd meg a plusz életöröt, jöhet a radar.

Az árokban tehát indulj visszafelé északra, a bunkerig, majd tovább ennek vonalában, felfelé. Eljutsz a radarállomásra, ami egy újabb bunker, erős védelemmel. Ha mindenkit lenyomtál, odabent, a bejáratnál szemben láthatod a felrobbantandó szerkezetet, a durranást a hátsó szobában várd meg, ahol az ismerős, újratelődő gránátkészlet gyanús lehet... Igen, befut egy újabb Panzer, és nyomában egy jelentős haderő. Ne menj sehová, a bunker ápol és eltakar, gyorsan pucold meg a gyalogságot (akár az adrenalin is bevethető itt), majd amint a tank megállt, szórd meg, jó ütemben lehúzza a fejed a géppuskája elől. Ha felrobban, mehatsz is tovább. Rohanj vissza az árokba, tovább délnek, majd az első adandó alkalommal mássz ki a keleti oldalra. Dél-délkelet az irány, meg fogod találni az átjárót. Kétoldalt barlangszerről sziklaívek, a jobb oldaliban (délre) találás egy lefött pilótát, aki közli, a náci épp a felderítési anyagok után kutatnak a roncs között - naná, hogy egy Nemezis vezetésével...

- 4: Elmináld Adabolt Brechtet
- 5: Szerezd meg a felderítési anyagot

csendes a terep, menj a gép maradványaihoz, egészen a déli végébe, egy halott koma mellett ott vannak a doksis, nyomd meg az akciógombot a zsebre vágásukhoz.

- 6: Semmisítsd meg a Tigris tank három prototípusát

Menj vissza a pilótához, majd tovább keletnek. Szemben egy bunker, jobbra hangár, neked viszont először balra, északra kell menned, a ládák felé, itt áll az első Tigris, a véderő leny-



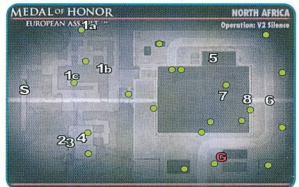
mása után helyezd rá a dinamitot. A robbanás után az előbb említett hangár ajtaja kinyílik, idebent megtalálod a két másik prototípust. A fő feladat teljesítve, most már csak el kell tenned.

- 7: Menekülj a bunkerén keresztül

Pucold meg a bunker tetejét és környékét, majd oszj az ajtóhoz, és helyezz rá egy újabb pakkot. A robbanás után módszeresen és taktikusan haladj előre, fel a felső szintre, majd tovább északra, lefele.

Operation: V2 Silence

A fő feladat a V2 rakéta megsemmisítése. Egy szűk folyosórészben vagy, Scofield és puska a két fegyvered, utóbbit itt elég jól használhatod, persze azért egy szakmány MP40-re le lehet majd cserélni. Erősen javaslom a kűrást, a termetek pedig mindig meglejtsd elő gránáttal, mert laknak bennük. Az első megpucolása után kapsz majd feladatot - be kell gyűjtened a három csapatagot.



- 1: Szabadíts ki három brit foglyot

A térképen látható a három emberke helye. Érdemes először az északi (1a) és keleti (1b) embert megmenteni - az ajtókat dinamittal nyithatod ki, a feliáratott komához pedig oda kell lépned, és az akciógombbal előmozdod. Ha a két kolléga megvan, menj vissza az első terembe, és innen délnek, majd keletnek; véletlenül se a nyugati oldalon próbálj lejutni, ott picit nagy a túlerő, jobb lesz hármasban majd nekiveselkedni.

Ha eljutottál a generátorterembe, gyűjtsd be a harmadik bajtársat az északi oldalifolyós túlvégéből (1c), no és a plusz életet. A következő útdéle vezessen, itt egy színházterem található, és három küldetés is, köztük a szokásos Nemezis-faragás.

- 2: Elmináld Hans Schneider

- 3: Keresd meg a "Virus House" kódolt információit

- 4: Lopt el a V2 teszt filmjét



adat. Ha minden csendes, menj végig az árkon, majd le a föld alá. Odalent féltonn, a keleti oldalon találás egy irodát, benne a kezelési leírással, úgyhogy egy mellékes kilövés (megjegyzés: itt vettem észre, hogy ha elfoglalkozol egy géppuskával, a játék - látván, hogy lövöldözni támadt kedvem - kapásból generál

A jöbmer megközelí kell továbbmenned, azaz délnek. Kapaszkodnod kell, mert elég sok erre a rosszfiú, nem beszélve a főszerzőkről. Ha van adrenalin, bevetethet, bár a legjobb, ha a Scofieldre támaszkodsz: a fölénység a roncsok felé menekül, egy ponton beássa magát, ott pár pontos fejlovással lenyomhatod. Ha

Ne rohanj! Schneider úr a hátsó teremben van, és nem mozdul onnan, mármint ott nagyon szűk és nyílt a tér. Pucold ki előbb a vetítőt, aztán közelítsd meg a búvóhelyet, nyomd be magadnak az adrenalinát, és a közelházi fegyverrel hamar nyomd le a főgonoszot és csatlósait - persze gránátokkal is operálhatsz. Ha elhunyt a fickó, hűlt helyén megtalálod a dokumentumokat. Menj ki a vetítőgéphez, és az akciógombbal vágd zsebre a filmet. Most indulhatsz tovább keletnek. A nagyárpán elég meleg lesz a szilu, nyílt a terep, és sok az ellenség. Ha a garázsféle helyiséget megtisztítottad, nagyon óvatosan irány a szabad levegő. Balra egy toronyból géppuskás lö, némelem, van még távcsövesed, ha nincs, jobbra, az ajtó előtt találás fegyvert is, löszert is. Kapd le a lövést, majd pucold meg a két raktrát, nézz szét hátul is, aztán tovább keletnek. Elérsz egy raktráféle épülethez, ahol rádió figyelemzettnek némi mellékes melóra.

5: Főzd le a V2 rakéta tervét

A két színű tervrajz ebben a kétajtós, rámpás épületben van, az alsó, azaz nyugati ajtóhoz közel, egy íróasztalon, amint megjelenik a felirat, az akciógombbal elkészítheted a felvételt, és felveheted a jutalomleletet. Irány tovább keletnek. A sarkon befordulva a távolban feltűnik egy vonatszerelvény, a fejeseinek rögtön észbe kapt juty újabb megbízás.

6: Robbantsd fel a sineket

Amint eljutsz a csarnokig, a vasúti kocsit és a kapu között felülön lesz a dinamitcsomag, élesítd. Nincs más hátra, mint a főfeladat végrehajtása.

7: Semmisítsd meg a V2 rakétát

Menj tovább az épület mellett délnek, majd nyugatnak. Most jön a durvaság, egy Panzer áll a gyár mellett. Nem feladat az eliminálása, tehát a kerítés mellett elsurranhatsz, megkerülve a jóságot, és mögötte bevágódva a csarnokba. Am ha kedved támad lenyomni, a térképen 'G'-vel jelölt helyen megtalálod a ki nem fogó gránátkészletet (a vagonoktól jobbra, szemben a tankkal, elég kétesélyes). Az épületbe a nyugati oldalról jutsz be, odabent aztán elszabadul a pokol. Maradhatsz a földön, de ekkor vigyáznod kell a galérián lévőkre, vagy bármilyen hosszanti oldalon felmehetsz, itt kötszer, gránát, és megszerzhatsz a lentiekre. A lényeg: panzárjából közepén, az északi oldalon van a vezérő. Pucold meg, majd menj fel a felső szintre. Ahogy felérsz, töljed jobbra, azaz a keleti oldalon van egy nagy kapocs, amit aktiválnod kell, ez leereszt a rakétát, majd gyorsan lerohanni, és ahol folyik ki a



nafta, elhelyezni egy dinamitot. Ha készt, megkapod a végső, elég érdekeszerű feladatot.

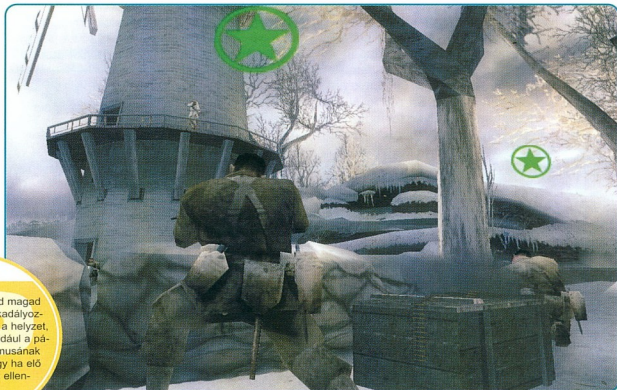
8: Menekülj el a gyárból

Rohanj ki az épületből, a legközelebbi, tehát keleti oldalon, a kapu felé.

III. Oroszország

The Road to Stalingrad

Keményedik az időjárás és a helyzet, ez már egy igen parázs kis meccs lesz - a fő feladat a német sinagóg megsemmisítése (amely a dű-



TIPPEK

A csapatodat tartsd magad mögött, hogy ne akadályozzanak, am ha olyan a helyzet, küldd előre őket, például a pálya egy mechanizmusának beindításához, vagy ha elő akarsz fordulni az ellenség felé.

hító dűbörgés-vibrálás okozója). Van egy dobtárasod és egy karabélyod, melynek Gewehr a neve. Ezzel a jósággal pucold meg az úttárat (a célzás nem lesz egyszerű a fent említett okokból), aztán tovább előre. Jobbra lesz egy ház, ahol egy koma integet.



1: Keresd meg a partizánokat

A ház alagsorában megtalálod a célszemélyeket, rögtön csatlakozik is hozzád három, köztük egy szemrevaló gyévuska. Ugyanitt van egy páncéloköl is, vedd fel, celszerű a Gewehr helyébe. Most jön az első nehéz pont. Déle mérs tovább, a romok között komoly ellenállásba ütközel. En hátrapakoltam az embereim, és pár lövés után, feltankolt adrenalinál megrohamoztam a véderőt. Itt fogsz rábukkan ni egy Panzerre is, mely rögtön feladatot jelent.

2: Semmisítsd meg a három Panzert

A páncéloköl három lövése elég a jóságbá (2a), ha szerencsés vagy, kettő is, bár ennek jelentősége nincs (fogsz találni tartalék municiót mindjárt). A páncélos túlóladán, a lövészárk pinceszert aljában köt- és löszert, plusz az újratelődő gránátkészlet, akinek ez szimpatikusabb - de csak jelzem, hogy a Panzer tornya ezúttal szabadon mozog, teljes 360 fokban, tehát nincs holtér... 3: Pusztítsd el a német sinagógut

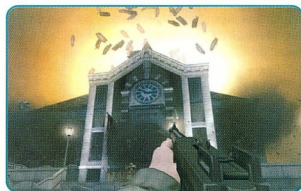
Ha elcsendesedett a környék, menj a löveghez, és az akciógombbal aktiválj a detonátort. A sinagóg felrobban, és végre megszűnik az idegesítő kontrollor-táncolás. A fő feladat teljesítve, de bejön egy másik - a templom elfoglalása és megvédelem.

A következő állomás tehát kelet, maga a falu. Két hid is van, javaslom az északabbt (a térképen nyíllal jelöltem). Rögtön balra, az első házban találssz plusz löszert a páncélokölhöz, és ki is löhető a második tankot, ami a háztól kelet-északra áll (2b). Most taktikusan pu-

cold meg az épületeket, és célozd be a nagy házat a település közepén (felkiáltójellel jelöltem). Itt tápolhatsz, és megtalálod a véglen gránátokat - nekem ekkor még két löszerm volt a bazookában, egy feltöltöttem az adrenalinát, és ezt aktiválva oldalba kaptam a harmadik láncpalt (2c), ez a két csomag ekkor pont elég volt neki. Az említett házban vár egy Gewehr is, tedd le a kézi ágyút, aram már nem lesz többet szükség. Idebent egyébként kapsz egy pluszküldetést is.

4: Pusztítsd el a löszerkészletet

A templom felé haladva északra telebe fogsz futni a felhalmozott ládába, előtte az ismerős detonátor, aktiválj, ezzel kilöve ez a feladat is. A kaputól jobbra indulj, azaz a térképen a középső ösvényen, ami a templom mögé visz, és egy géppuskaállás mögött pont nekimegy egy rádióállomásnak - és ha már ott vagy...



5: Robbantsd fel a kommunikációs tornyot

Sok ciccó nincs, feladat adott, húzd fel az órát csörgőre, és menekülj. A robbanás után irány a templom. Ne az ajtón menj be, a keleti oldalon van egy nagy ablak, innen megpühíthatod a terepet - ha feltöltötted az adrenalinod, vedd kézbe a géppisztolyt, és ugorj be, majd fordulj északra. Egy Nemezis vár az oltárnál.

6: Elimináld Walthert Neumann

7: Szereld meg az Ardennek felderítési dosz-sziáját
Az adrenalinát aktiválva a PPSH-val hamar kifelketheted a roszfűt. Ha nem sikerül lényomnod, az ciki, mert felharon az emletere,

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

VÉGIGJÁTSZÁS

fedezékek mögé, és onnan nehezebb kioperálni. Amint vége a komának, elejti a dossziét, vedd fel.

8: Biztosítsd és véd meg a templomot
Nincs más hátra tehát, mint tartani a templomot. Nyugatról jön több hullámban az ellenség - célszerű a felső szintről, a karabélyllyal vadászni, illetve ha megvannak még a gránátjaid, a fejükre dobálni pár adagot. Pár menet túlélése után tied a győzelem.

Climbing Mamayev Hill

Na, ez a egyetlen - nehéz fokozaton lévőknél sok szerencsét, mert csak azzal fognak bologolni! Pedig olyan egyszerűnek tűnik a főfeladat: beradiózni az OSS főhadiszállására. Csakhogy mire eljutsz egy rádióig... No akkor előre, indulj el az úton, de rögtön az első házban boríts le balra. Pucold meg az udvart, plusz a Naganttal szedd le szemből, a padlásról a géppuskást, ezután boríts be a házba. A karabélyt cseréld le az itt lévő páncélöklőre, szükség lesz rá.



1: Pusztítsd el a Panzer

A páncélos a délre lévő ház nyugati oldalán áll, célszerű a sarok mögül kihajolva csúszogatni, csak ne magadat robbantsd fel. Ha megvan, menj vissza az első épületbe, és cseréld vissza a fegyvereket.

2: Jelenkezz az orosz tisztnek
Mielőtt továbbmennél, szedd fel a plusz életet, és nézz körül a házakban. A tiszt egy árkrendszerben figyel, mielőtt bármit is csinálnál, mellé, a mögötte, és az árk előtt csúszd végben lévő két földbe vást helyiségből gyújtsd be a kötszereket, utóbbian löszert is találsz. Ezután tért vissza a jobbra felé.

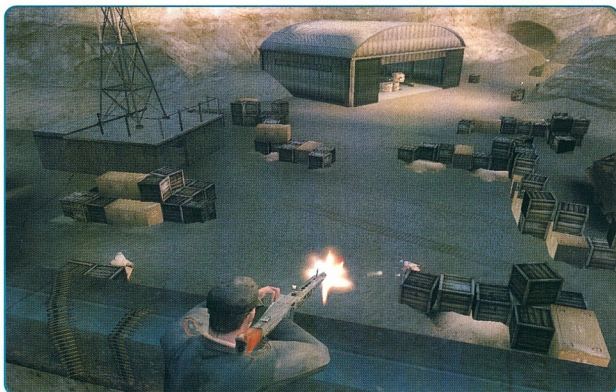
3: Adj le jelzést a rakétacsapásnak
A ruszik minden szíjban nélkül kiküldenek a nyílt terepre, egy Panzer elé, két géppuska tüzerébe, hogy leadj egy füstjelzést. Szapaszi, távrisi... Ez a feladatot gyakorlatilag lehetetlen elvégezni nélkül végrehajtani, ezért



gondoskodj erről, a legjobb a Naganttal vadászgatni az ellenséget - ahol a pluszélet volt, szemben, a hid baloldalán lévő bunkert pucold meg, így legalább megkönyvitel a saját dolgodat is. Ha az életerőd zöldeben van, az adrenalin is „menetkés”, rohanj ki (jobbra téled a kijárat), majd át a hídon (lehet felállni is, a szembeni géppuskáknak elég nagy a hibaszázaléka), és ugorj be a németek árkaiba. Balra téled a romok között még van pár német, gép-

pisztolyt nekik, akár már az adrenalin hatása alatt is, és nyomás ki az útra, nagyjából a keresztzetződésben egy icipici vörös jelet kell látnod, az akcióval felőheted a rakétát. Ezután hátra arc, és rohanj be a bunkerba, híd odá az embereidet is (ha még élnek).

A rakétázás után kissé nyugodtabb a helyzet. El kell indulnod hegynek felfelé, a nyugati úton. Az út baloldalán, romok között lesz egy újabb páncélos, ha gondold, őt kilőheted, a



bunkerral szemben, a félkörvess csatornalejártaiban van egy páncélöklő (elméletileg ezt a korábbi lánctalpas kilövésére is használhatod, de szerintem ez a leosztás használatosabb).

Ha nem nyomod le, akkor sincs gáz, elcsúnyyogatsz a fal mellett, megpucolva a kapuhoz közeli árkot és géppuskafészkét. A bejáratot fel kell robbantod, rajja a jel, de ajánlott előtte begyűjteni egy újabb adrenalin lökést.

4: Eliminál Franz Guebert

5: Szerezd meg a nehéztüzérségi naplóját
Ha van adrenalinod, most lödd be, és nyomd le a főgonosz géppisztolyt. Ha nincs, a kapuval szembeni fedezékből próbál meg osztani, illetve a jobbra lévő épületből is megpróbálhatod kitűni, de ott előbb a sok náci kell helyretenni, úgyhogy jobb az udvaron lerendezni a dolgot. Ha Feri bá elhasalt, morkold fel a könyvet, még mielőtt a tank meglyuggatna, aztán vágass be a főépületbe. Rögtön belefutsz egy hatalmas lövegbe.

6: Semmisítsd meg a három légvédelmi üteget

7: Rádiózz az OSS főhadiszállására
Mindhárom cucc a keleti fal mentén van, ezért nem is jelöltem külön őket a térképen; célszerű előbb elrohanni az épület déli szárnyába, innen elindulni északnak, az útba eső lövegek felrobantva. Az északi csücsökben egy nagylemet találás, terepasztallal. Menj fel az emeletre, megtalálod a rádiót, akcióval máriss beszólhat az főnökségnek. A fő fedező végrehajta, már csak egy megbízást kell teljesítened.

8: Pusztítsd el a hírszerzési információkat

Sétálj le a lépcsőn, azzal szemben van egy nagy láda, az oldalán az ismerős jel, éléssít rajta a dinamitot, és dászerdánye, komrád.

IV. A bulge-i csata

Nos, ha az előbbi küldetést a „kegyetlen” jelművel illettem, akkor a most következőkre nem

tudom, mit agghatnánk. Pokol a négyzetben, vagy inkább a köbön...

Mission to Rocherath

Egyelőre feladat nincs, csak a túlélés... Amint tied a pálya, rohanj ki az ajtón, és balra, ess be a ház mellé, a déli oldalra, hasra (a térképen vigyázz, el van forgatva jobbra kilencven fokkal). Kézbe a BAR géppuskát, és kezdj el küszni balra, nyugatnak, a kiégett tank felé,

majd ennek bal sarkától lödd ki a kb. 11 óránál, a félbörtört jobbra oldalra felé lévő géppuskás komát (a tortaköltözés célzó). Ha elhallgatt, küsz előre a sorozatvégig. Be fog üszni a képhez jobbról egy Panzer, vár meg, míg pont az emittelt fegyver elé érde megáll, és löni kezd, ekkor aktiváld a szerkezetet. Míg hull az áldás, cikkcakkban, guggolva rohanj vissza a házhoz, és a pisztolyodat cseréld le a páncélöklőre (és vedd fel az itt lévő elsősegélycsomagot is persze), majd küsz vissza a kiégett tankhoz. Most térdelj fel, és nézd meg, a Panzer megdőglött-e. Ha a csőve az égnek mered, igen, ha löni kezd, nem, ekkor elég egy rakéta a tornyába, és vége. Készen kaptál egy mellékfeladatot is, ez következik.



1: Eliminál a szélmalomban lévő német felderítést

Siess a malom mellé, innen próbáld meg a keletre mögül lévődző németeket pontosan, löszertakarakosan (!) lenyomni, egy-két gránát is segíthet. Ha nincs már akkora golyózápor, finoman hajolj be az épületbe, és eliminál a bent lévő két őrt, majd indulj felfelé a lépcsőn, de az utolsó fordulóban manőveröld (a bal oldali falra cölözva) hajts el gránátot, majd ha még él a tiszt (az asztal mögött bujkál), nyírd ki. Nagyon óvatosan küsz az ajtóhoz, és balra kihajolva lödd le a harmadik fémhúrhatást. Most jön a neheze. A szobában találás egy kiváló teleszkópos Gewehr-t, cseréld le a ba-

zookára. Hason csúszva told ki magad az erkélyre, és türelmesen, centrál centire araszolva, folyamatosan balra tartva vadász le a kertben garázdálkodó tucatnyi nácit. Amint csend van, küsz tovább, míg elérsz egy újabb páncélokölhöz. Vedd fel a mesterlövő helyett. Egy tankot kell kilőni, ami pont alátalad a ha közvetlenül a fegyverlőda mögött feltérdeksz, célzásban a korlát és a palló között kilöheted a tornyot, biztonságosan. Amint kifújt, picit te is fújatsz - a főnökség mindenestre a főhadiszállásra hív.

2: Juss vissza az amerikai parancsnokságra
3: Vedd magadhoz az atomtudósok jegyzékét
Menj vissza a malomba, szedd fel a bazookához a plusz löszert, majd óvatosan vágj át a parkon (a szökőkútnál kötszer), és tovább nyugatnak, a templom mellett, a felső csúcsokban ott a főhadiszállás. Járd körbe az épületet, két helyen is találás még rakétát, plusz elsősegélyt. Odabent szintén gyűjtsd be a lő- és kötszer, majd vedd fel az asztalról a jegyzékét (két főfeladat kilőve), és - mivel kitört a balhő - azonnal vágjod be a hátsó szobába, és fel a lépcsőn, újabb megbízást teljesítenél.

4: Pusztítsd el a három Királytigrist
Az első tank északról jön, a lépcsővel szemben, a kirobant falmaradvány mögül levadászható. A másik kettő a templom előtt van, a géppuskaként balra lévő szakaszról ki tudod őket löni, a külső helyiségben és idebent is van bőven tartalék löszer. Megjegyzés: elméletileg az udvaron van egy sorozatfűző az északi tank ellen, plusz detonátorok, melyek az alaknázott utat robbantják fel (ilyen az első házról is volt), de ezek, legalábbis az Xbox verzióban - nemcsak saját tapasztalat alapján mondom - teljesen hatástalanok. És még egy: bár csábító, teljesen felesleges az adrenalint most felhasználni, a fegyver körülményes töltséi és célzási animációja miatt egyetlen lövés tudsz csak leadni a páncéloköllel ezalatt - bár meg lehet próbálni célzás nélkül is, úgy, ha szerencséd van, összejöhet a dolog.

Ha elpusztultak a jószágok, szedd össze lent a maradék kötszert, és gyűgyi. Irány a templom, óvatosan, mert amint megközelíted, a kapu kirobban, és náció özönlének elő (oda lehet küldeni a lépcsőre a társaidat, ha még élnek - megjegyzem, tuti, hogy egyikük sem fogja túlélni ezt a küldetést, tehát ne spórolj velük, és ne is gyűgyítsd őket, csak ha tele a zsákok kötszerrel, és biztos, hogy nincs fogsz viszármény a plusz csomagtól). Odabent három feladatot is van.

5: Elmináld Folker Koppelhoffot

6: Add le a koordinátákat a légi csapáshoz

7: Szedd fel a C2 robbanószert a tornyban

Kötszer bent és az oltár előtt, ettől balra vezet fel a toronyba a lépcső, a nevezis ennek tetején áll. Ha még megvan, most lödd be az adrenalint, ekkor egyetlen rakéta elég a fickóba, ha nincs, a legalsó lépcső alá térdelev, innen kihajolva két csomaggal lenyomhatod (a BAR-ról továbbra is spórolj!). Ha elhullott, nyomás felfelé. Északról löni fognak, ne bójárd ezzel, ha lehajolva rohansz, nem sok tájé esik. Valamelyik fordulóban vár az ajándék: kötszer, egy teleszkópos és a rádió, melyen akciózva jön a légierő,

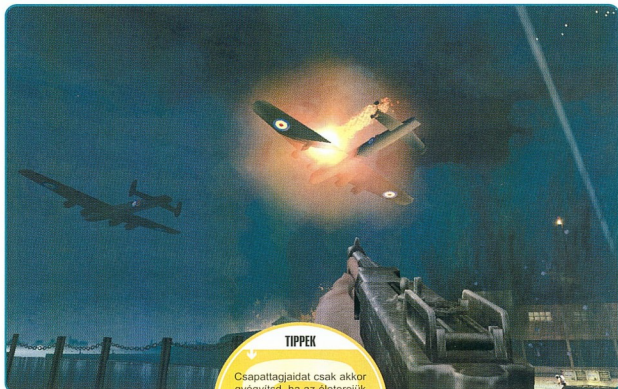
húzdó a sarokba, és persze cseréld le a bazookát a Gewehr-re. Miután a bombázás lezajlott, vadász le a két házban lévő németeket, mind egy szál. Ha csönd van, rohanj tovább felfelé koppanóig, a padláson, az egyik sarokban egy halott koléga, akcióval vedd el tőle a robbanószert. Jön a végső küldetés.

8: Robbantsd fel a hidat

Menj le. Most picit türelmesnek kell lenned. Az ajtótló jobbra van egy bejárat, melyet hamarosan berobbanának a németek, és beözönlnek pár tiszt, őket gránáttal, a lépcsőház falától kihajolva a teleszkóppal faragj meg. Az adrenalinnal és a géppuskával spórolj! Ha csönd

mechanizmust. Jobbra, a kiégett házban három náci, kettő a géppuskánál, egy lent, vadász le őket, plusz jobbra a verandán állót, majd géppuska a kézbe, és támadj meg a hidat az embereiddel, persze csak okosan.

Szedd össze, ami kipotyog a hullákból (ha valamelyikük elejt a gépfegyverét, cseréld le a Thompson), és boríts le balra, a hid mellé-alát. A befagyott folyón vágj hasra magad, szemben, balra, a szélmalom felé, vadász le az ellenséget, majd - a kötszer felvétele után - a hid oldalának fedezékében kapd le a Garandnál jobbról a németeket, és szemből is. Ha csend van, irány a malom, gránáttal melegítsd



TIPPEN
Csapattingaidat csak akkor gyűjtsd, ha az ellenségek 50% alatt van, ekkor teljesen visszanyerik erejüket - és persze ekkor is csak abban az esetben, ha nekik nincs szükségük a kötszerekre.

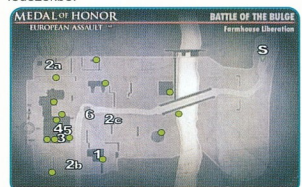
van, küsz ki itt, tehát északnak, és óvatosan, vadászgatva előzd meg a bal oldali házat, idebent van egy elsősegélycsomag, majd küsz tovább északnak, a kerítés mellett. Hamarosan belefutsz a tiebde. Osonj utána. Ahol leboritanak balra, lesz egy bazooka, vedd fel, menj előre, és a kirobant falkaszak bal oldalától lödd ki a tankot. Visszamehetsz a teleszkóposért, ha gondold, de sajnos itt már az ellenség újratemelődik. A feladat a következő: át kell rohanni a nyílt színen egyenesen, le a folyómederbe. Itt jobbra át, a hid alá, ennek bal oldalán, középen van egy beugró, emellett van a robbantási pont (ha ide beállsz, innen is tudsz akciózni). A legjobb persze, ha abban a pillanatban, amint a merdebe érsz, hasra vágódsz és előre-küszöl, az ellenséget szórva géppuskával, gránáttal, közben gyújtatva magad, majd amikor eléggé közel vagy a hidhoz, betolod az adrenalint, odarohansz a jelhez, és robbantasz. Sok szerencsét...

Farmhouse Liberation

Ezt a küldetést már tényleg nem minősítem, kicsit elszállt a tervezők agya. A pálya tüfelen lévő nagy, géppuskával körbeérősített hódályban tartanak fogva egy francia kémét (cherchez la femme), egy fél század náci, a főnökük és egy Tigris tank oldalmában. Oda be, neked, hogy a csajt ki.

Fuss előre, és be jobbra, az alacsony fal fedezékébe. Innen egy-két géppisztoly-lövés a fegyverházak felé beindítja a

elő, laknak benne, ezután fel az emeletre, odakint löszert a távcsöveshez és kötszer. Most jöhet a másik ház, ami elméletileg már lakatlan, itt találás egy SIG-44-et, érdemes felvenni a géppisztolyod helyébe, több löszert fogsz találni hozzá. Ez volt az előélet, jöhet a főfogás. Irány tehát a tankadály, amit fel kell robbantanod a továbbjutáshoz - ám előtte vadászlunk! Ugy 20-24 katona védi a terepet, minden irányban, és van vagy fél tucat rögzített géppuska is. Remélem, van elég löszered a Garandnál! Előbb érdemes az akadálytól jobbra lévő falkaszak mögül a jobb oldali emberkéket levadászni, majd elindulni balra, azaz délnak, és itt is rendet elni. Ha sikeresen megkurtítottad a védőerőt, akciózz az akadályon lévő jelen, aztán fedezékebe.



1: Pusztítsd el a Királytigrist

2: Robbantsd fel a három löveget

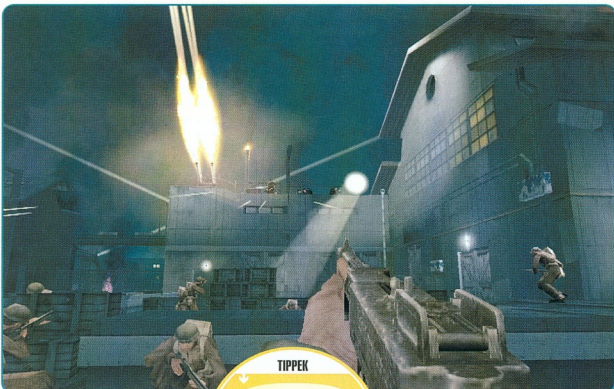
Nos tehát. A déli oldalon, egy színen áll a Tigris, amely géppuskával fog támadni. Amint szabad a pálya, rohanj be jobbra, a kis különálló istállóba, fedezéke, remélhetőleg ekkor még a tank nem talál meg. Menj ki hátul északnak (a kis épületben kötszer), majd to-

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

VÉGIJÁTSZÁS

vább nyugatnak, a sarokban megtalálod az első löveget (2a), robbantsd fel. Irány dél, a főépület háta mögött, óvatosan, annak ablakából is lőnek, plusz szemből. Cél a szemben, tehát a délnyugati sarokban lévő kis fészer, itt találásod egy páncélokot. Vedd fel, és a két oldalt zásokkal megtámasztott buái oldalában el-

írtakkal ellentétben inkább behozhatsz lent a lyukon, felkaptatsz ide, innen pucold meg az alsó részt, és lövd ki a Tigris - az egyik ablakból biztonságra kinyírlható). No most, akkor a főcé, és a főgonosz. Menj le a pinceajtóhoz, és robbantsd be, aztán óvatosan előre a folyosón, a második sarokig.



TIPPEK

A túlélés alapszabályai: ne rohanj! Mindig guggolva közeledj, nyílt terepen küszöb, az első fedezékig, innen kikukucskálva méréd fel a terepet, célzó módban elég messzire ellátasz.

- 3: Mentsd meg a francia kémét
- 4: Elimináld Freder Engelt
- 5: Szeressd meg a „Virus House” információkat

A helyiség viszonylag kicsi, a Nemezis az ellentétes sarokban dekkol, kihajolva nyomd le, gránáttal, pontos fejlevesekkel operálhatsz - ha tanácsolhatom, spórolj az adrenalinnal! Miután elpattolt, vedd fel a dossziét, és a másik sarokból a páncélok lőszereit (a csaj megkérde, mi tartott ilyen sokáig - én ekkor akartam kivágni az ablakon a konzolt.)

- 6: Vedd meg az épületet, és pusztítsd el a tankokat.

Befut gyakorlatilag a Harmadik Birodalom teljes hadereje, folyamatos hullámokban, két Panzer kíséretében, utóbbiakat kell lenyomni a

mináld a Tigris. Menj a roncs-
hoz, mögötté kötszer, előtte a
második löveg (2b), majd to-
vább délnek, ahol bejöttél, a
harmadik (2c). Vedd fel a plusz
éleket (a bazookát pedig tartsd
magadnál!).

Jöhet a behatolás. A „főbejárat” északkeletre van (lyuk a falban), de ezt hagyd ki. A nyugati oldalról, ahol az előbb elsunnyogtál, ugorj be a legdelebbi ablakon, szemben, az ajtónál rögtön két elsősegélycsomag, ezekről jobbra pedig a lejárát a pincébe, a célállomás. Előbb azonban pucold meg a házat, azaz menj el az északi szárnyba - rögtön itt, balra szorjál meg lenni ör, aztán az emeleten (itt kötszer) is. Eljutsz a karácsonyfáig, itt van ez a bizonyos bejárat, ha kémész, szemben, egy kis alkövben újabb elsősegélycsomag; visszafelé a játék szokott generálni két komát az imént megpuccolt szobába, bonuszként (az épületben két helyen is találhatsz puskát, ha szükséged lenne rá).

Mielőtt bármit továbblépnél, mi csend van, ajánlok egy kis terepbejárást: menj vissza a lépcsőn az emeletre, amint felértél, balra a nyitott ablakon át lépj ki a szabadba, majd a nyeregtergő gerincén át irány a főépület köz-



pe, itt az ablakon beléphetsz a szénpadlásra. Rögtön balra is van egy páncélokot, ennek löszere kb. egypercenként újratermelődik (opcionálisan egybként megteheted, hogy a fent le-

ra, a rögzített géppuska mellől le vadászhatod a két lánctalpasat, a munició pedig kéznél van. Itt csak a hátrára kell vigyázni, mert a tetőn át bizony bejönnek a németek; ennek a megoldásnak az az előnye, hogy viszonylag szűk a betörési pont, tehát elég jól védhető, remélhetőleg a hátrvédő megőrzi a nagyját - persze az adrenalin itt is sokat segít.

Operation: Virus House

No, itt aztán lesz minden, teljes az örület. A pálya túlvégében lévő bunkert kell becserezni, és oda be, tenger szörnyek ellen. Vedd fel a kötszer, aztán hatolj előre, északnak, találj egy bazookát, vedd fel, én a BAR-t hagytam itt, a Garand pontosabb és löszertakarékosabb, később pedig lehet a németektől géppisztolyt zsákmányolni, amint szükség lesz rá. Nem messze innen egy rádiószáll, kötszerrel, itt ugorj ki a hára jobbra, találj egy sorozatvetőt, aktiváld. Ha nem áll fel a Panzer csőve (nekem háromból kétszer ez volt a szitu), egy rakétával nyírd ki. Ezután irány nyugat - figyeld a zöld füstöt, arra felé küssz: legjobban most kilőtt lánctalpas felé küszni, végig az úton, itt jobbról jönnek a németek (jobbra lesz egy árok, plusz municióval a páncélokól), a következő Panzer géppuskája, ha a földhöz tapad, nem sok kárt tesz benned. A füst felé felúton kapsz egy új melléfeladatot.



1: Hívd rádion a légi csapatot

Nem kell megijedni, mert bár a zöld kód a nyílt terepen van, az aktiválás a közeli árokól végrehajtható, a kötszer közelében, a tüzijáték után még egy lánctalpasnak annyit, hátul megtalálod az életerőt. Mássz is itt ki, majd hátráarc, irány nyugat. Nézd a térképet! Ahogy haladsz, jobboldon a szögesdrótkerítés, ennek túloldalán fog felbukkanni pár német. Amint eléred a kerítés E-D irányú, függőleges ágát, E-Eny irányban beküszhatsz egy lövészárkba, majd ebből ugyanezen irányban továbbhaladva (lásd a térképet!) egy következőbe, ahol további löszér vár a kézi ágyúba. Utközben meglátsz három Tigris, felemelő megbízást kapsz.

2: Semmisítsd meg a három beásott tankot
Nyugatra, az úton feltűnik egy negyedik lánctalpas, ezt nyomd le a páncélokól jól és gyorsan, majd indulj el a lövészárkokban, délnek haladva. Itt, kicsit keringve a Tigrisek mögé kerülhetsz, és a fenekükből elhelyezhetsz egy-egy pakk dinamittot, sima úgy (az árokban lévő ellenség veszélyesebb). A tankok mögötti árokban sok-sok löszert találás a páncélokól-höz, pakolj fel belőle (a legdelebbitől bemászhatasz, a térképen a két vastag fehér vonal közötti rész); mielőtt továbbmennél, érdemes a keleti oldalra is összeszedni a kötszereket a mellékelt térkép alapján). Ezután vissza az útra, és fel északra. Amint elérted a szögesdrótkört, egy kolléga intget, és javasolja, hogy kövesd - keletnek indul, te is menj arra, ugyanis a kerítés északi oldalára kell kerülőd, és ez a legbiztosabb, ha erről az oldalról kerülőd meg.



győzelemhez. Két megoldás kínálkozik:

- Rohanj ki a pincéből, és jobbra ugorj ki az ablakon, majd be a kis fészerbe, ahol korábban felvetted a bazookát, ott most egy csomó löszér van hozzá. Fuss a szín fele, ahol a felrobbantott Tigris áll - a főépület sarkánál van egy homokzsákos fedezék, innen le vadászhatod a németek első rohamát (a csaj sérthetetlen, úgyhogy az ellenség egy részét jól lefogja). Addig tarts itt ki, mi fel nem bukkan a két tank, amelyek ott jönnek be, ahol te is bevágtattál, azaz a kút mellett jelennek meg. Ekkor nyomd be az adrenalin, rohanj oda, és gyors lövésekkel rakétázd meg a két páncélost.
- Menj fel az előbb leírt útvonalon a padlás-

A KONZOLOK SZERVIZE

Dream Land

PS2 X-BOX GAME CUBE

ÚJ ÉS HASZNALT 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.

Amint véget ér a drót, keletre az árokban még lesz rakéta, aztán irány nyugat. Erdemes elnézni északra is, a bombatölcsérekben (a térképen halvány karikák) van lösszer bőven mindenhez, ami nálad van. Ezután jöhetnek a németek árcai. A térképen T-vel megjelöltem két tankot, ezeket ajánlott kilőni, aztán jöhet az egyik főfeladat végrehajtása.

3: Találd meg Von Schrader naplóját
Az északi lyukban van a keresett dokumentum, egyetlen őrzőm védelmében (nem könnyű megtalálni, a délebbi bunkerben, a géppuska mellé van támasztva!). Északra találsz kötszert, és egy StG44-et, én azt javasolom, egyelőre a páncéltörőt tedd le, de jegyezd meg a helyet!



4: Találd meg a német földalatti bunkert, és hatolj be

Indulj el nyugatnak, a dombtető felé. Felbukkan egy tank - a játék az (éljen a szkriptelés...), hogy picit előretolod magad (a lejött aljában jobbra lévő fa fedezékébe elég), hogy meglássan a Panzer, ekkor felbukkan a légi-erő, és lebombázza jól. Mehetsz tovább, legjobb bebújni a tank alá, innen előrehaladni. Most vigyázz! Előtte a bunker, a két oldalán lévő géppuskafészek akkor népesül be, ha elég közel vagy - célszerű a jobbra lévő ládák

mögé bújni, és innen levadászni a népet.

Amint megközelít az ajtót, erős géppuskazajt hallasz, ettől nem kell megijedni, bentről jön. Húzd fel kettyőgőre a bombát az ajtón, rohanj fedezékbe, majd amint szabad az út, oldalról vadászd le a géppuskásokat. Óvatosan menj előre, géppisztolyal, lesz pár ellenség, oldalról és 'szemből, terítsd le őket. A géppuskától balra kötszer - jobbra pedig a pokol. Mielőtt erre indulnál, menj vissza, és a Garandot cseréld le a bazookára - mostantól a nyers erő számít csak...

ÉRDEKESÉGEK

Angolul tudóknak: David Irving dokumentumregénye, mely a játék alapjának tekinthető, ingyenesen letölthető a www.fpp.co.uk/books/VirusHouse címről.

5: Elimináld Von Schrader

6: Kapcsold ki a bombát

Vissza tehát a jobb oldali szárnnyba. Elindul egy stopper - két perced van, hogy ki-nyírd a bunker végétlen számú lakóját, magát a Nemezt, majd le-állítsd a bombát. A folyosóról, úgy tucatnyi nácín áthámozva magad eljutsz egy terembe, ahol először pillanthatsz meg a főgonoszt, amint eltépel balra, egy garácison, de arra te nem mehetsz, mert lezárul az ajtó. Koncentráld a csatlósaira, ajánlott gránátokkal operálni, elég hasznosak itt, illetve elengedni a sűrűbe egy-két rakétát (de legalább kettőt tartalmazolj). Ha a placc tiszta, balra találsz

egy lépcsőt, amely kivezet az udvarra (jobbba kötszer!) No most. Schrader jobbra, a betonbunker tetején gubbaszt, és egy géppuskával oszt. Két megoldás lehetséges - mindkettőhöz igen nagy segítség az adrenalin-lökés (sőt...):

- kilépve azonnal kézbe a páncéltörőt, és abban a pillanatban, hogy a fickó elfoglalja a pozícióját (meglátod a Nemezt jelző vörös vaskeresztet a lövészben), engedj be két csomagot, és ürülj;

- kilépsz az udvarra, jobbra le-lövöd az őrt, majd fedezékbe rohansz a déli ládák mögé, innen vadászol le a komát, leginkább géppisztolyal.

Nekem az előbbi vált be, időtákarékosabb megoldás, és az itt nagyon számít. Miután a Nemezt elhullott, az ajtó, ahol átmennél (azaz az utolsó terebben lévő lépcső tetején) kinyílik, és felrohanhatsz oda, ahol csücsült, át az első szobán, majd a másodikban, balra lesz egy vezérlőpult, csapj le rá (nem tudom, ki tervezte a küldetést, de lenne hozzá pár keresetlen szavam...).

Hát ennyi volt, megint és ismét megmentettél a világot, lehet pihenni a következő bevetésig...

}}redenc





ARC THE LAD: END OF DARKNESS

GUIDE

ARC THE LAD: END OF DARKNESS

➔ AZ AKCIÓ-SZEREPIJÁTÉKOK KORA SOHA NEM JÁR LE. A FEJLESZTŐK MINDIG KÉPESEK KITÁLLNI VALAMI ÚJAT, AMIVEL ÁT TUDJÁK UGRANI A NAGYNEVŰ ELŐDÖK ÁLTAL FELÁLLÍTOTT MÉRCÉT - GONDOLJUNK CSAK A FINAL FANTASY SZOROZATRA. JELEN VIZSGÁLÓDÁSUNK TÁRGYA IS PATINÁS DARAB A MAGA NEMÉBEN, HISZEN A NAGY ÖREG PLAYSTATIONÖN MÁR JÓ PÁR RÉSZ NAPVILÁGOT LÁTOTT, PLAYSTATION 2-N PEDIG IMMÁRON A MÁSODIK ELJÖVETELÉNEK ÖRVEND-HETÜNK.



↓ INFO BOX

Kiadó:
Namco
Fejlesztő:
Cattle Call
Hivatalos honlap:
www.namco.com/games/arc_the_lad
Megjelenés:
2005. október
Tesztplatform:
PS2

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT: ■■■■■□□□
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■□□□
JÁTEKÉLMÉNY: ■■■■■□□□
ÖSSZEHATÁS: ■■■■■□□□

↓ VÉLEMÉNY

✚
Érdekes sztori, aranyos karakterek, rendkívül hosszú.

—
Gyenge Mesterséges Intelligencia, idegesítő hang.

PS2

↑ PLATFORMOK

A történet

Az Arc the Lad: End of Darkness világa bizonyára sokaknak ismerős lesz - legalábbis azoknak, akik játszottak a Twilight of the Spirits-szel. Az EoD 5 évvel az előd után játszódik, és egy Edda (kém...) nevű lényekre történetet izgulhatjuk végig. Edda, a maga nemében kedves fiú, és hányatot sorsa ellenére meglehetősen kiegyensúlyozottnak látszik. Van egy barátja is, Hemo, aki hű társként követi, bárhol is vessse hőstünk a sors szálja (sokszor lesz segítségére, a Mofly-kkal való kapcsolat ápolásában). Barátaink egy szíten éldegélnek nagy nyugalomban, mignem Edda fel nem fedezi magáról, hogy bír az „ör-

dögűzés” képességével - a sarkalatos felismerés után úgy dönt, hogy neki biza kutya kötelessége szembeszegülni a világot fenyegető rút fejedavakkal, akik itt malademon néven futnak, és bizony jócskán kimerítik az „ördög” fogalmát. Ezek a lények az emberek legnagyobb félelméből táplálkozó gonosz szörnyek, és bizony a világot védelmező Vadászok Céhe már nem sokat tehet ellenük, így pont kapóra jön segítségünk. Ahogy haladunk a történetben, fokozatosan megismerkedünk a gonosz teremtmények mibenlétével, hogy miért is jönnek, honnan jönnek, ésatöbbi, valamint a Truth Sword nevezetű kompániával, akiknek legfőbb vágya, hogy megtisztítsák a világot

Karakterek

Név	Hogyan ismerjük meg
Carmelia	Dílweldben a sorsjátékon nyerhetjük meg
Delma	Dílweldben a sorsjátékon nyerhetjük meg
Lutz	Dílweldben a sorsjátékon nyerhetjük meg
Shu	Dílweldben a sorsjátékon nyerhetjük meg
Tosh	Dílweldben a sorsjátékon nyerhetjük meg
Alec	Dílweldben a sorsjátékon nyerhetjük meg
Diakbeck	Dílweldben a sorsjátékon nyerhetjük meg
Lillia	Ha van ATL: Twilight of the Spirits mentésünk, onnan a játék elején be tudjuk tölteni
Elk	Milmarnában a Mofly-tól kapjuk meg
Kükuru	„Find a missing person” rookie küldetés után kapjuk meg
Mariu	„Find my husband Demill” rookie küldetésben, egy keresztt akakó szobában, egy ládában találjuk meg
Theo	„Find Our Teacher” küldetésben, egy szobában találjuk meg, ami tele van lebegő dobozokkal
Tatjana	Az előző küldetés sikeres teljesítése után kapjuk meg
Leeza	„Help my father” küldetésben, a kastély pincéjének egyik ládjájában lelünk rá
Darc	„Urgent manhunt” küldetésben 3 zöld sárkány legyőzése után a főnök szobájában találjuk meg
Bebedora	„Wanted: Exorcist” küldetésben az egyik szobában, ami nyüzsgő a malademonoktól találunk egy Reechert
Ganz	„A favor to ask” küldetésben, az egyik robbanós hordóban lesz
Paulette	„To Anyone Who'll Believe Me...” küldetésben a Romanian Tunnelben az egyik ládában lesz
Cheryl	„Wanted: Master hunter” küldetés egy jégcsapba lesz befagyva
Arc	Ha végignyomtuk a játéket és megszereltük az Arc rangot, megkapjuk
Voik	A játék vége után menjünk Oroth-ba, és győzzük le
Choco	Ha az összes fajta szörnyből legyőzzük legalább egy darabot, ezzel teljesítve a Monster bookot kapjuk meg
Kharg	Az utolsó üvöztében találunk rá, egy Tin Golemmel

az emberiségtől (hm...) Természetesen nem hiányozhat a leányzó sem, akit Kirika fog meg-személyesíteni - egy kissé felhős gondolkodá-sú ifjú, akinek több köze van az Igaz Kardhoz, mint azt elsőre gondolnánk. Meglenne tehát a keretítőbors, innenőt kezdve már csak rajtuk áll a világ sorsa (mint azt már megszokhattuk).

Tennivalóink

Mint hogy már a játék elején felcsapunk Va-dásznak (Hunter), érdemes megtudni róluk pár dolgot. Ami legelőször feltűnhet, az az, hogy ők a „Jovagok”, a szegények védelmezői, a gyámoltalanok bátorítói, az elesettek fel-kezelői. Ilyen minőségükben tehát kötelességük a fent emlegetett ré-tég megmentése - mégpedig min-denfajta tekintetben. Ez a követ-kezőképpen néz ki: a világ őt



kontinensre tagolódik, mindegyiknek van egy fővárosa, és mindegyik fővárosban van egy Vadász Céh. Mármost ezekben a céhekben szereshetünk tudósát az emberek száimairól, amelyek legmodasához ők emberek, ezért kér-sek segítségét a hős Hunterektől. Természe-sen a vadászok is pénzről élnek, ezért a meg-bízások mellé vadász bankokétegek is dukál-nak - már ha sikeresen abszolváljuk a kitűzött feladatot. A megbízásokból kétfajta létezik: az egyszerű, rutinszerűleg letudható feladatok



(ezekről a putnál álló emberkétől érdeklődhe-tünk), valamint a hirdetőfalán kirakott hirdeté-sék. Míg az előző kategória képviselőinek bo-nyolultsága nagyjából ki is merül abban, hogy „menj oda - öld meg / szerezd meg / tartó-ztasd le - gyere vissza”, addig az utóbbinál már nem ilyen egyszerű a dolog. Tekintve, hogy a hirdetőfalon lévő feladatok függvényében ha-lad a történet (ami meglehetősen furcsa meg-olódás), úgy gondolhatnánk, hogy akkor a rutin-

feladatokat meg mi a májnak vállal-nánk el? Nos, egyrészt mert eze-kért kapunk pénzt, másrészt pedig ahhoz, hogy fejlődni tudjunk (sze-repjáték értelemben) mindkét fajta küldetésből össze kell szednünk tíz csillagot (ezt a karakterlapunkon láthatjuk, a jobb felső sarokban), majd eljogosít Rueloonba, ahol le kell tennünk egy vizsgát, ahhoz hogy egyfeljebb léphessünk a ranglétrán. Szerencsére ezek nem túl bonyolult dolgok (le kell va-lak/valakikét győzni), majd ha

megvan, a rang mellé általá-ban még hasznos kis dol-gokat is kapunk. Ezen kis kitérő után vissza a mun-kához: a hirdetett felada-tok nem járnak pénzzel, ám ezzel reputációt nö-veksztik, így léphetünk egy-re magasabb karakterosztá-lyba, minek következtében vállalha-tunk már jóval veszélyesebb, ám egyúttal jobban is fizető melókat. A kór tehát bezárul, nincs mit tenni, egyik küldetésfajtát sem hanyagol-tatjuk el. Jó tudni még a Céhek-ről, hogy a játékban egyedül ezeken a helyeken menthetünk! Tehát felmar-koljuk a melót, kicsattogunk a világ-térképre, betajoljuk, hogy merre kell mennünk, nyomunk egy X-et, és már indul is a grimbusz. Előfordul-hat, hogy nem azon a kontinensen vagyunk, ahol a feladatot végre kell hajlani, akkor csak egy Kőr gombot kell nyom-ni, és már valószínűleg is. Amint az látható, az Arc the Lad-ben nincsenek átvezető gya-glások, mellékharok, egyszerűen felvesszük a munkát, odafeleportálunk, aztán pedig visz-szamegyünk a céhbe felmarkolni a lövét. Mint-

Defense kártyák

Kártya	Összetevők	Karakter
Battle Armor	Heavy Armor + Warrior Charm	
Chain-Mail Vest	Leather Vest + Light Metal	
Combat Gear	Cloth Outfit + Whirlwind Bandana	
Crusade Shield	Battle Armor + Warrior Charm	Paulette
Dragon Bone Armor	Dragon Guard + Dragon Scales	Darc
Dragon Guard	Rune Armor + Dragon Scales	
Dubach Mask	Armor Stone + Lizard Hide	Maru
Elven Chain-Mail	Sayer's robe + Vivid Racer	
Fiona's Outfit	Sayer's robe + Universal Cloth	Lilia
Gauntlet	Leather Glove + Light Metal	
Heavy Armor	Ring Armor + Hard Metal	
Hermis's Robe	Magic Robe + Magical Stone	
Holy Mother's Sash	Cloth Belt + Romantic Drop	Kukuru
Horn Outfit	Hermis's Robe + Universal Cloth	Leeza
Largo's Belt	Magical Belt + Romantic Drop	Choco
Leather Gloves	Craft Gloves + Lizard Hide	
Lizard Guard	Rune Armor + Lizard Hide	
Lupine Cloak	Traveler's Robe + Warrior Charm	Volk
Pysika Jacket	Hermis's Robe + Lizard Hide	Elk
Magic Shoes	Blade Boots + Magical Stone	
Magis Roba	Traveler's Robe + Magical Stone	
Mercenary's Boots	Survival Guide + Lizard Hide	Ganz
Monji's Coat	Magical Belt + Combat Gear	
Ninja Hand Guard	Craft Gloves + Whirlwind Bandana	Tash
Piana Petal	Alraune Seed + Romantic Stone	Camellia
Ranger Suit	Cloth Outfit + Combat Gear	
Ring Armor	Hard Metal + Cloth Outfit	
Rune Armor	Battle Armor + Magical Stone	
Sasha Tool Bag	Small Stone Sack + Lizard Hide	Lutz
Sayer's Robe	Traveler's robe + Cloth Belt	
Scarf of the Elite	Ninja Scarf + Whirlwind Bandana	Shu
Smellan Armor	Rune Armor + Mysterious Ore	Arc
Traveler's Robe	Cloth Outfit + Ranger Suit	

A harcok

Régebbi Arc fanatikuskok most minden bizony-nal a szívközhöz kapnak: az EoD-ben valós idejűre változott a küzdelem menete. Hogy ez most jó, avagy rossz, ki-kí döntse el magá-nak - én mondjuk nem tartom túl szerencsés dolognak, ám ez nem jelent semmit. Mint már említettük, hogy megérkezünk a helyszínre, egyből benne is vagyunk a sűrűjében: az el-lenfelek máris körülvesznek bennünket. Igaz, a kamerálás ugyanolyan mintha csak a váro-sokban máskélnánk, ám az irányítás megvál-tozik: az X-szel ültünk/kombóznunk (kemény egy darab létezik), a háromszöggel tolhatjuk a manánkat (itt Car Points néven szerepelnek), a négyzetrel pedig hátrasköthetünk az el-lenséges támadások elől. Rögön változik a helyzet, ha lenyomjuk az L2-t: ekkor becélöz-



hogy immáron megakemény huntekereké avan-zsálódtnak, ideje felfedeznünk a kaszt csodá-latos járulékos hozamát - az ALD-ot. Ez egy-fajta kesztyű, melyet Dr. Sarak talált fel - lé-nyegében ennek a segítségével sülhetjük el varázslatainkat. Ez eddig rendben van, ám még azt is fontos tudni, hogy ezekre a varáz-slatokra kártyák (?) formájában lelhetünk. Ezek-ről egyelőre ennyi, később részletesebben is fog-lalkozunk velük.

zuk a legközelebb eső ellenfelet, és ilyenkor kizárólag rá irányulnak a támadásaink, vala-mint ekkor tudjuk használni az R1 és L1 gom-bokat az oldalra szökéséhez. Az R2 haszná-latos a varázslatok előhozásához - melyekből egyszerre négy lehet egy karakternél, tehát jól meg kell gondolnunk, mit is aggatunk rá! Első-re kissé mondjuk furcsának tűnhet a fejlődési rendszer sajátossága, miszerint mindegy hány ellenfelet öltünk meg, tapasztalati pontot az el-

ARC THE LAD: END OF DARKNESS

GUIDE



TIPPEK

A Mofly-ok rég elfeledtek tőlük tudni, és ilyen minőségükben rendkívül segítőknek bizonyulnak.

végzett munkák fejében kapunk – ergo úgy is gondolhatnánk, hogy jól elfutunk az ellenfelek mellett, és csak a legényesebbeket öljük meg. Ez részben helytálló, ám néha nem enged tovább a játék mindaddig, míg a helyszínen adott számú elment nem nyomunk! Okos húzás... Az alapszörnyeken kívül még belefutathatunk a már említett malademonokba is, melyeket arról ismerhetünk meg, hogy furcsa, fekete füstcsíkot húznak maguk után – meg persze arról, hogy jóval nagyobbakat sebeznek rajtuk. Ezeket a bizonyos „ördögűzős” performansszal lehet jobbra szenderíteni, melyet a Kör gomb le nyomásával idézhetünk elő. Mivel ehhez egy kis idő szükséges, érdemes jól megfontolni, hogy mikor sültök el, ugyanis addig tökéletesen védtelenek vagyunk. Ha sikerült a támadás, az ellenfél elkábult, és már üthetjük is, míg át nem költözik végleg az árnyékvilágba. Ha ez megtörtént, időnként tárgyakat kapunk

(melyek szintén kártyaformában kerülnek birtokunkba) – ezekkel különböző hasznos / vicces / jópofa dolgot lehet majd kezdeni. A harcról nagyjából tudunk mindent, lényeg, hogy figyeljünk az időre – néha ugyanis nem végtelen



len a küldetésre kiszabott keret, valamint ha elakadnánk/tévednénk vessük vizgázó szemünket a radarra (?), az majd kiűzi a csávából.

Kártyák

Mint azt már gondolhatjuk, a kártyák lesznek a legfurcsább, legértékesebb, leghasznosabb dolgok a játékban! Több fajtájuk létezik. Először is vannak a képességekártyák (Ability cards), mely három fő csoportra oszlik: varázslatok (magic), tárgyak (gimmick) és speciális tárgyak (special skill), majd pedig a felszerelésártyák (Part cards), melyek szintén három főbb részre bomlanak: támadó (attack), védekező (defense) és speciális felszerelések (special parts), legvégül pedig a karakterártyák



TIPPEK

Lillia-t egy speciális módszerrel lehet behozni: ha van a Twilight of the Spirits-ből menüünk, akkor azt a játék elején betöltve megkapjuk a kártyáját.

(Character cards). A képességekártyából egy karakter 4-et tud egyszerre magánál tartani (ezek ugye harc közben a Kör, X, Háromszög és

Négyszeg gombokkal aktiválhatóak). Itt érdemes szót ejteni a special skill nevű kártyáról: ezeket csak a megfelelő karakterek tudják használni (általában mindenkinek csak egy van), és egyfajta sajátos képességgel ruhazza fel viselőjét. A felszerelésártyák nem is értem, miért hívják kártyáknak, lényegében ezek felelnek meg a különböző páncélok, fegyvereknek és egyéb kiegészítőknek. Egy támadó, egy védekező és egy speciális felszerelés lehet egyszerre nálunk. Végére maradtak a karakterártyák! Ezek amolyan érdekességek, vannak a játékban, tekintve, hogy meghiúsított küldetések nem vállalhatunk, csak és kizárólag pénzünk munkára jelentkeztethetünk velük. Összesen 24 karakter van a játékban – ezeknek lapjait meg kell szereznünk, majd egy shopban materializálnunk kell őket

Attack kártyák

Kártya	Összevessék	Karakter
Battle Armband	Muscle Wristband + Power Stone	Mindenki
Bewitching Beads	Jade Beads + Crystal Beads	Mindenki
Brain Hilt	Mysterious Ore + Weaponry Manual	Alec
Caingarm Beads	Bewitching Beads + Magic Secrets	Mindenki
Chalf's Claw	Hard Metal + Mysterious Ore	Delma
Complete Combat	Fighting Travelog + Survival Guide	Mindenki
Crystal Beads	Transparent Stone + Broken Beads	Mindenki
Devil Armband	Physical Secrets + Iron Fang	Mindenki
Diek's Pencil	Vilmer's Unit + Engineer's Manual	Diekbeck
Diz Unit	Vilmer's Unit + Techno Stone	Tatjana
Exorcist's Shaft	Lusah Cane + Lark Coat of Arms	Edda
Gold Rosary	Silver Rosasy + Mysterious Ore	Mindenki
High Priest's Crest	Complete Combat + Landa Crest	Iga
Iron Fang	Battle Armband + Hard Metal	Mindenki
Jade Beads	Polished Stone + Broken Beads	Mindenki
Manual of Warfare	Tome of Five Rings + War God Tome	Mindenki
Monster's Fang	Illusion Secrets + Iron Fang	Mindenki
Muscle Wristband	Power Wristband + Power Stone	Mindenki
Nidella Hilt	Mysterious Ore + Nidella Crest	Kharg
Popular Stuffed Toy	Universal Cloth + Caingarm Beads	Bebedora
Power Wristband	Wristband + Leather Wristband	Mindenki
Shining Cross	Silver Rosary + Polished Stone	Mindenki
Silver Rosary	Light Metal + Mysterious Ore	Mindenki
Sof's Shaft	Lusah Cane + Sof's Crest	Theo
Tactical Glove	Gauntlet + Weaponry Manual	Charyl
Tome of Five Rings	Complete Combat + Survival Guide	Mindenki
Weaponry Manual	Battle Magazine + Survival Guide	Mindenki

Special Skills kártyák

Karakter	Kártya	Összevessék
Alec	Impulse bomb	Magic Secrets + Big Bang II
Arc	Total healing	Magic Secrets + Water Bubble II
Bebedora	Mind control	Illusion Secrets + Dark Sphere II
Camella	Bloody thorn	Magic Secrets + Golem Hand II
Cheryl	Napalm Frenzy	Shooting Secrets + Flaming Arrow II
Choco	Vanichoo	Magic Secrets + Magical Stone
Darc	Pyrro Summons	Magic Secrets + Illusion Secrets
Delma	Crimson Slash	Physical Secrets + Flaming Arrow II
Diekbeck	Diek Missile	Machine Secrets + Flaming Arrow II
Edda	Cragh Spirit	Cane Secrets + Golem Hand II
Edda	Earth Spirit	Cane Secrets + Illusion Secrets
Edda	Lancer Spirit	Cane Secrets + Magical Belt
Elk	Heat Wall	Magic Secrets + Flaming Arrow II
Ganz	Gigant Bazooka	Shooting Secrets + Weaponry Manual
Ida	Landa Punishment	Physical Secrets + Landa Crest
Kharg	Windblade Shot	Sword Secrets + Magic Secrets
Kukuru	Divine Judgment	Illusion Secrets + Rising Blast II
Leeza	Ravish	Illusion Secrets + Golem Hand II
Lilla	Lilla Spiral	Blade Secrets + Bisling Blast II
Lutz	Blade Rain	Blade secrets + Strike Power
Maru	Shuffle Shot	Shooting Secrets + Dark Sphere II
Paulette	Heat Cyclone	Blade Secrets + Flaming Arrow II
Shu	Mortal Spray	Shooting Secrets + Wind Slash II
Tash	Sakura Slash	Sword Secrets + Flaming Arrow II
Tatjana	Marsh Field	Machine Secrets + Rising Blast II
Theo	Cross Javelin	Cane Secrets + Power Stone
Yolk	Ice Smasher	Physical Secrets + Water Bubble II

Gimmick kártyák

Kártya	Összetevők
Bent Throwing-K.	Light Metal + Blade Secrets
Ditz Bomb	Gunpowder Orb + Hard Metal
Discharge Machine	Spray Cannon + Vilner's Unit
Firebomb	Empty Bottle + Oil Orb
Flamethrower	Spray Cannon + Oil Orb
Hand-Grenade	Gunpowder Orb + Light Metal
Healing Rod	Lusah Cane + Healing Rain
Iron Ball	Hard Metal + Light Metal
Numbing Ball	Alraune Seed + Oil Orb
Ointment	Empty Bottle + Cure
Paralyzer	Lusah Cane + Big Bang
Paralyzing Bomb	Time-Bomb + Numbing Ball
Polished Stone	Transparent Stone + Universal C.
Poison Bomb	Time-Bomb + Oil Orb
Shockwaver	Lusah Cane + Tornado
Slow Bomb	Time-Bomb + Alraune Seed
Small Stone Sack	Stone + Lizard Hide
Throwing-Knife	B. Throwing-Knife + Shooting Secrets
Time-Bomb	Hand-Grenade + Gunpowder Orb

Magic kártyák

Kártya	Összetevők
Big Bang	Flaming Arrow + Flaming Arrow
Big Bang II	Big Bang + Magical Stone
Cure	Healing Rain + Healing Rain
Cure II	Cure + Magical Stone
Cure III	Cure II + Magical Stone
Diamond Dust	Water Bubble + Water Bubble
Diamond Dust II	Diamond Dust + Magical Stone
Dark Sphere	Divide + Divide
Dark Sphere II	Dark Sphere + Magical Stone
Divide	Dark Sphere + Dark Sphere
Divide II	Divide + Magical Stone
Flaming Arrow	Big Bang + Big Bang
Flaming Arrow II	Flaming Arrow + Magical Stone
Golem Hand	Meteor Fall + Meteor Fall
Golem Hand II	Golem Hand + Magical Stone
Healing Rain	Magic Secrets + Cure
Healing Rain II	Healing Rain + Magical Stone
Healing Rain III	Healing Rain II + Magical Stone
Meteor Fall	Golem Hand + Golem Hand
Meteor Fall II	Meteor Fall + Magical Stone
Protection	Magic Secrets + Armor Stone
Rising Blast	Thunder Storm + Thunder Storm
Rising Blast II	Rising Blast + Magical Stone
Strike Power	Magic Secrets + Power Stone
Thunder Storm	Rising Blast + Rising Blast
Thunder Storm II	Thunder Storm + Magical Stone
Tornado	Wind Slash + Wind Slash
Tornado II	Tornado + Magical Stone
Water Bubble	Diamond Dust + Diamond Dust
Water Bubble II	Water Bubble + Magical Stone
Wind Slash	Tornado + Tornado
Wind Slash II	Wind Slash + Magical Stone

(érdekes eljárás a csapatbővítésre...), és onnantól máris díszes kompiánként tagjai. A shopokban lehet még végrehajtani az úgynevezett szintetizálást - ez egy olyan eljárás, melynek során két kártyából csinálunk egy harmadikat, remélhetőleg sokkal használatosabbat. Ha minden igaz, akkor kell itt lennie valahol pár táblázatnak, melyben le vannak írva az egyes tárgyak, és azok előállításának módjai. Mint azt már említettük, a „sima” kártyák beszerzésének módja, a szörnyek legyőzése (esetleg vehetünk boltban a megfelelő lapok begyűjtésére, mert nagyban megkönnyíthetik a harcokat! Első körben mindenképpen érdemes egy Cure-t előállítani, így lényegesen kisebb az esélye, hogy ott hagyjuk a fogunkat egy küldetésben, ami már csak azért is áldásos, hiszen ha elbukunk, elvesznek az éppen használt lapjaink. Igaz, újraéledünk”, ám azért megiscsak bosszantó, hogy szerezhet-

Special Parts kártyák

Kártya	Összetevők
Angel Statuette	Mysterious Ore + War God Tome
Antidote Ring	Toy Ring + Polished Stone
Armor Stone	Techno Stone + Romantic Drop
Balance Ring	Toy Ring + Transparent Stone
Engineer's Manual	Survival Guide + Machine Secrets
Goddess Statuette	Mysterious Ore + Tome of Five Rings
Healing Card	Cure III + Cure III
Healing Pygmy	Healing Card + Universal Cloth
King Statuette	Mysterious Ore + Manual of Warfare
Lark Coat of Arms	Silver Rosary + Gold Rosary
Magical Belt	Cloth Belt + Warrior Charm
Magical Stone	Polished Stone + Romantic Drop
Ninja Scarf	Whirlwind Bandana + Universal Cloth
Power Stone	Transparent Stone + Romantic Drop
Red Earrings	Blue Earrings + Romantic Drop
Romantic Drop	Cure II + Cure II vagy Divide II + Divide II
Romantic Stone	Yellow Earrings + Romantic Drop
Techno Stone	Mysterious Ore + Romantic Drop
Warrior Racer	Silver Rosary + Shell
Warrior Charm	Hard Metal + Lizard Hide
Whirlwind Bandana	Universal Cloth + Lizard Hide
Yellow Earrings	Red Earrings + Romantic Drop



jük be újra az ütős cuccokat - éppen ezért javított a gyakori mentés (minden küldetés előtt a céhben)!

Lezárás

Az Arc szorzat már majd' egy évtizede fut, számos része megjelent már,

dicsérendő a fejlesztők újítási akarása, ám bennhagytak néhány olyan csúnya hibát, melytől azért nem kellett volna: például a mester-séges intelligencia gyakorlatilag nulla, az el-lenfelek abszolút nem gondolkodnak, ami igazán sajnálatos. Grafikailag nem sem egy nagy durranás az anyag, ám mindenképpen hangu-latos: szép helyszíneket kreáltak (még ha nem is oly sokat), a hang (valamivel nem tudok kiegye-zni, ez pedig a hang. Kezdődik azzal, hogy a dialógusokat csak olvasni tudjuk, semmifé-le párbeszéd nincs, ami azért valljuk be, elég

szégyenletes dolog 2005-ben. Ez még nem is lenne olyan nagy baj, ám a zenék annyira idegesítőek, mono-tonak és elviselhetetlenek, hogy én speciel nem is egyszerűsége-gel lehalkítottam az egészet nul-lára (így legalább nem tűnt fel,

ÉRDEKESSEGEN

Égészen biztosra vehető, hogy a játék főhőse nem az azonos nevű Magyar I-letőség zenekaráról kapta a nevét, bár az már jóval az Arc szorzat előtt lé-tezett



ám legfrissebb előjövele egészen biztos, hogy meg fogja osztani a közönséget: egyesek szimpatikusnak fogják találni a valósidejű harcot, mely igazán könnyűre sikeredett, mások pont ezt fogják utálni benne. Mindenképpen

hogy nincs párbeszéd...). A program nem rossz, a nyári uborkaszezonban kifejezetten üdítő, ám csodát azért ne várjunk tőle!

Callisto



FANTASTIC 4

VÉGIGJÁTSZÁS

FANTASTIC 4

➔ **MILYEN ÉRZÉS AZ, AMIKOR BARÁTAID KÉPESEK LÁTHATATLANNÁ VÁLNI, SZÉTTÚZNI EGY KÖSZIKLÁT, VAGY CSAK EGYSZERŰEN LOBOGÓ FÁKLYAKÉNT VILÁGÍTANI? KÉTSÉGKIVŰL ÉRDEKES, PLÁNE, HA A VILÁG ELSŐ SZUPERHŐSÖKBŐL ÁLLÓ CSAPATÁRÓL VAN SZÓ. A HÍRES MARVEL-FÉLE FANTASTIC FOUR KÉPREGÉNYEKEN MÁR BIZONYÍTOTT, VAJON KÉPES KILÉPNI A KÖZÉPSZERŰ FILMADAPTÁCIÓK NÉPES TÁBORÁBÓL IS?**



INFO BOX

Kiadó:
Activision
Fejlesztő:
7 Studios
Hivatalos honlap:
www.f4thegame.com

Megjelenés:
2005 július 15.
Tesztplatform:
XB

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHTATÁS: ■■■■■■■■■■

VÉLEMÉNY

➕
Möglegzősen kevés manapság a kooperatív beat'em up és a Fantastic Four ennek a kíváncsian lennének eleget tesz.

—
A minőség, ahogyan ezt teljesíti, bőven nagy kíváncsival maga után.

PS2 - XB - GC - GBA

↑ PLATFORMOK

Jogosan tesszük fel magunknak a fentebbi kérdést, hiszen számtalan esetben jászódot már le: adott egy átlagon felüli sikerrel büszkélkedő Marvel, Vertigo stb. képregény-sírkészítő, amelyben hollywoodi médiaguruk nagy jövőt látva elkészítik annak filmadaptációját. A jegyeladások alapján úgy látszik, nekik van igazuk, ám ha ennyi időt bepassziroznak egy ilyen mozi elkészítésébe, nem szabadna hagyni azt sem, hogy olyan filmjátékok szülessenek, mint pl. jelenlegi cikkünk alanya, a Fantastic Four Xbox verziója. Kategóriáján és stílusán kívül (mert hogy cop opcióval ellátott beat'em up-ból vajmi kevés akad mostanság) szinte semmi előnye sincsen, hacsak arra nem gondolunk, hogy a film történeti szála is bele van szöve a forgatókönyvbe.

Az alap tényállás ugyanaz, amit a Marvel két ügyes kezű mestere és a szakma egy elismert duója, Jack Kirby és Stan Lee jó néhány évvel ezelőtti megálmodott: Reed Richards, alias Mr. Fantastic, a csapat vezetője korábban egyetemi hallgató volt, a szobátársa Ben Grimm (The Thing) volt a koliban. Évekkel később sikerült eleget nagy álmát megvalósítania. Fejlesztőmérnöként dolgozott, kutatási eredményeképp asztronauta válhatott belőle, és felépült a híres-nevezetes űrhajója is, amelyen először léphetett földközi pályára. Felkérésére természetesen vele tartott legjobb barátja és társa, Ben is, aki már régóta kiváló pilóta hírében állt és az űrhajókipépzésen is kiváló eredményeket ért el.

Hol van a másik kettő? Kérdéshetné a nyájas olvasó, ám nem kell aggodnia: a NŐ is feltűnik a színen, mégpedig Sue személyében, aki a kilövés előtti pillanatokban csatlakozik a Teamhez. Bátyja, a serdülőkorú Johnny is így tesz: ők négyen alkotják a majdani Fantasztikus Négyest.

A történet előzményei sajnos nem kapnak szerepet a játékban, pedig bizonyára sokakat érdekelne, hogy is vált a formáció halandó emberekből „majdnem” halhatatlan szuperhőssé. Nos, mikor a kutatásra és az űrprogramra szánt kormányzati tőke kiapadóban volt, a hitelezők eredmények hiányára hivatkozva le akarták állítani a projektet. Hogy a kiadásokkal és a pénzzel spóroljanak, Reed megtagadta a tesztrepüléseket, és a tesztflázt helyette beszöktek a kilövőállomásra és elhagyták a Földet, annak tudatában, hogy bár a hajó védőmechanizmusa erős, mégis alkalmatlan a kozmikus sugárzás kiszűrésére.



Megtették egy hosszabb csillagközi távot, ám mikor a másik naprendszerből hazafelé tartottak, ionsugarak bombázták meg a hajót, a dózisból ők is kaptak rendesen. Így fordulhatott elő, hogy földet érést követően olyan szuperképességekkel rendelkeztek, amelyet azóta ember meg nem látott a földön.

Reed gumiber mődjára lett képes változtatni az alakját, míg barátja, Ben elől kösziklává változott. Erejét semmi és senki sem múlhatta felül, hacsaknem Sue, ki akkor válik láthatatlanná, amikor csak akar. Johnny, a lázadó vagány pedig élő fáklyává változott, bármikor bármit képes lángra lobbantani.

Később, mint ahogy ez az ilyen történetekben lenni szokott, képességük sokak szemében szálkának bizonyult, és kisebb-nagyobb gonosz ellenfelek tűntek elő a semmiből, hogy a Fantasztikus Négyest munkára sarkallva ördögi tetteket hajtsanak végre az emberiség ellen.

Ebből táplálkozik a film és a játék is, noha párhuzamot vonni közöttük csupán néhány közös pontban lehet. Stílusát tekintve egy területre halad, „úss és vágj mindent, amit csak tudsz” programmal van dolgunk, legjobban talán a hasonszórú, szintén Marvel képregény adaptáció, az X-Men Legends hasonlít hozzá. Szuperhősök között váltogatva kell tovalahadni a pályákon, míg nem a gusztustalan kreatúrák, robotok és egyéb főmedvények hadán végigverekedve eljutsz Dr. Doomig, a főgonoszig.

A rövidkére sikerült intró megtekintése után rövest a főmenübe kerülünk: a beállításokat tekintve talán az Options menü Controls pontja lehet említésre méltó. Fordított irányítást általában a mazochisták és a repülőgép-szimulátorok szerelmesei használnak, így az előre letöltött konfigurációs kiosztást vegyük figyelembe. Három létezik belőlük, mindenki szépen eldöntheti, melyiket választja. Talán az A áll a legközelebb a stílus képviselőéhez, habár eleinte zavaró lehet, hogy az itt kozmikus ugrás néven szereplő mozzanatot nem az A, hanem az Y gomb testesíti meg. Az alap irányítás meglehetősen egyszerű: a csapattagok közötti váltást a D-Pad szolgáltatja, amelynek a megfelelő irányba nyomásával automatikusan az felett vesszük át az irányítást, amely karakter ikonja az adott irányban helyezkedik el - példát hozva a felfelé nyomás mindig a Reedere való váltást jelenti. A kisss furcsa, ennek tudatában alig-alig erőltetett kamera a

lasztjuk. Ez többira úgynevezett arénában kerülhet sor, melyek száma folyamatosan bővíthető, ha az egyjátékos hadjáratban teljesítjük a bónuszok eléréséhez szükséges feltételeket. Akár új játékok, akár egy meglevőt szeretnénk indítani, első lépés a profil kiválasztása. Sajnos ebből csak három lehet, így aki arra számított, hogy minden pályát külön mentőhelyre tegessen, annak csalódnia kell.



Vigasztalódjunk azzal, hogy ráfekszünk még egyszer az A gombra, hogy elérkezhessünk a területválasztó képernyőre, ahol akár egy-egy régebbi szintet is újrajátszhatunk, ha van kedvünk. A menü részletesen taglalja, hogy mennyi küldetést és al-küldetést kaphatunk a pályán, hogy ezekből mennyit teljesítettünk és mennyi titkos leőhelyet fedeztünk fel (kék forgó F4 ikon jelzi a pályán a helyzetüket) - mi több, ezt visszamenően, nehézségi szintre lebontva is megtekinthetjük. A titkos területek azért is felkeresendők, mert számos Marvel Fantastic Four relikviát unlockolhatunk a játék során, melyek a Bonus menüpont alatt gyűlnek majd hívós halomba.

Egy A gombnyomás után kiválaszthatjuk a nehézségi szintet (érdekes módon minden pályán külön-külön), majd azt is, hogy egyedül, vagy inkább többedmagunkkal kívánunk játszani. Itt villantja fel a program egyik szépségét, hogy a multiplayer nem csak az arénában való pofozkodásra alkalmas, hanem ha kedvünk úgy tartja, egy játékosárunkkal együtt is végiggyalogolhatunk az egész hadjáratsorozaton, ami kb. olyan nyolc órát vesz igénybe. Ez esetben egy nyugtázással kell től lennünk a beállítási procedúrán és kezdődni a Bud Spencer-Terence Hill párost is megszégyenítő pofon-kúra.

Szuperhősök

Mint ahogy a fentebbiekben vázoltuk, a mozgás a jobb analóg karral lehetséges. A célzás nem sokszor fogjuk használni - maximum csak olyan esetekben, amikor nem közeli, hanem távolba akarunk sebezni. Mr. Fantastic képes akár 10-15 méterre is előlábálni a kezeit, míg Torch tűzzel tudja megszórni az ellenfeleket. Thing akár kamionokat is meg bír mozdítani

és az ellenfél ölébe hajtani. Sue pedig telekinetikus képességével adott távolságon belül bármít a falhoz taszít. Van, amelyikhez speciális kombinációkat kell használnunk, másokhoz elég a B gombbal megfogni, felvenni a tárgyat, ellenfelet, bármít és a megfelelő irány kiválasztása után ismét megnyomni. Példának okáért ha Torch-csal szeretnénk leelőzni a ránk támadó monstereket, először be kell előz-



ERŐSÉGSÉGEK

1994-ben már történt egy hasonló próbálkozás: akkor egy rajzfilmsorozatok segítségével kelték életre a csapatot és a forgatókönyv megírásában nem más működött közre, mint az alkotó, Stan Lee, akinek lábbel között a Pókember, az X-men-ek és a Hulk-ot is közönszhetjük.

jobb analóg karban, míg az ellenfelek célzását segítő gomb a bal triggerben testesül meg. Megjegyzem, a célzás lassú és legjobbjuk használhatatlan, mondjuk értelme sincs sok, ha csak nem „kíméletlen” módon, adott sorrendben akarjuk elpusztítani az ellenséget.

Kétféle támadás-erősséget különböztetünk meg: az A az erős, az A pedig a gyenge ütéseket felelős. Ezekből aztán a későbbiekben ismertetett kombózási technikákkal különböző erőteljesebb, hatásosabb harci mozdulatokat is kicsikarhatunk majd. A B gomb a tárgyak felszedéséről és elhajításáról felelős, míg a feketével védekezünk.

A rezgőtörő-funkciót bekapcsolva már neki is állhatunk a püfölésnek: választathatunk, hogy egy régebbi kíméletést, vagy egy teljesen új játékok szeretnénk-e kezdeni, esetleg többedmagunkkal (vicces azért, maximum ketten lehetünk human playerek) való viaskodást vá-

nunk, majd meg kell nyomnunk a jobb triggerrel egyidejűleg az X gombot. Ezek az ún. Cosmic Powerek nagyon egyszerűek, legtöbbjük egy, maximum két gombnyomással elővárázsolható, míg pl. a Cosmic Combo már nehezebb feladat. Utóbbi egy mezei kombórendszer, amelyet fokozatosan tanulunk meg a küldetések alatt. Ha nem jegyeznénk meg mindent, nincs nagy gond, a státuszképernyőt így is sokat fogjuk használni, ott megtalálható az összes eddig megtanult speciális mozgás, így bármikor feleleveníthetjük őket. A Cosmic Powerekből karakterenként három, tehát összesen tizenkettő van, míg Cosmic Combóból karakterenként hat darab akad. A kozmikus képességek egyik előnye, hogy sokkal gyorsabban és egyszerűbben végrehajthatóak, mint a kombók, ugyanakkor energiát fogyasztanak, amit a program a bal oldali alsó kék csíkkal jelez. Hátrányuk, hogy az energia csak a tárgyak széttröreséből és az ellenfelek legyő-



zésével szerezhető és akkor is csak nagyon lassan töltődik. Aggodalomra semmi ok, ha ügyesen használjuk a társaink és magunk speciális képességeit, sosem szenvedünk benne hiányt. Gyakran volt olyan érzésem, hogy csak azért került a programba ez a szet, hogy néha az ember azon is izguljon, vajon kitart-e a horda legyőzéséig a rendelkezésre álló energiatartomány. Ez sajnos csak a játék első pillanataiban nyújt izgalmat - minél

Karakterek

Mr. Fantastic: ismertebb nevén Reed Richards, aki az állami egyetem legkiválóbb diákja, melleseleg légi harcászati fejlesztő-mérnök, aki barátjával és társával, Ben Grimmel kifejleszt egy különleges hiperhajtóművet. Filmbéli szerepért Ioan Gruffudd (Arthur király) felel.

The Thing: alias Ben Grimm, Reed legjobb barátja, akia kozmikus sugárzás követően élő közikiváló, hatalmas erejű teremtménnyé változott. A sziklaember Ben Richardest (eredeti nevén Ben Grimm) Michael Chiklis (A katonák c. filmből ismerhetitek) játssza.

Invincible Woman: Sue Storm a láthatatlan nő, Reed szerelme, majd később felesége és gyermekei anyja. Sue képes láthatatlanná válni és kinetikus energiájával energiapajzsot létrehozni, a láthatatlanságra képes Sue Richards (eredeti nevén Sue Storm) hősnőt Jessica Alba (Honey főcímszerp) alakítja.

Human Torch: alias Johnny Storm, Sue öccse, aki a sugárzásokat követően égő lánggá változott. Rendkívül gyors és erőteljes figura, a csapat oszlopos tagja. A tűzvárosú Johnny Storm-ot Chris Evans (Megint egy dilis amcsi film) égeti a celluloidszalagokba.

Dr. Doom: avilág pusztulását, és világaluralmat hajszoló negatív szereplő a játékban és a filmben is a főgonoszt testesíti meg. A film-vásznon Nip/Tuck c. bízár Sírhanat művészerő sorozat sztárja, Julian McMahon fogja alakítani a félmalác mögé bújó karaktert.

több speciális mozgás ismerünk, annál jobban ráll majd a kezünkre az a karakterenként csupán két-három darab, amelyekkel minden energiasvesztés nélkül kaszabolhatjuk le a gonosz ellent.

A státuszképernyő emellett tájékoztat az objektívákról is, azaz hogy az adott pillanatban éppen mi az elsődleges (primary) és másodlagos (secondary) feladat. Értelemszerűen a másodlagos opciókat nem kötelező teljesíteni - mindazonáltal ajánlott, mivel rengeteg bonusz jár értük. A nyerevények sorát közvetlen a mission-ök alatt elterülő Bonus Goals fül is jelzi: ha az ott felírt feladatokat teljesítjük (nem



nagyon nehézek - ilyenekre tessék gondolni, hogy pl. huszontöttsöt ellenfelet puszítsd el, vagy vigyél be pl. tíz, három mozdulattal álló kombót, stb.) különböző cseccsebecseket, artwork-öket, aréna pályákat és képességeket is kapunk. E felsorolásból a legutolsó érdemel a játékmenet szempontjából különösebb figyelmet, ugyanis minden kombó és speciális mozgás tuningolható, fejleszthető és az ezekhez vezető út bizony a bónuszok teljesítéséből fakad. Az egyes mozdulatokhoz tartozó szintlépéseket az Upgrade menüpont alatt találjuk. Ha kellő pontszámmal rendelkezünk és a szükséges bónuszokat is teljesítettük, akkor az Upgrades menüpontban, a kívánt szereplő

eddig elérhető mozdulatsorából az egyiket (vagy egymás után többet) kiválasztva növelhetjük azok erejét. A szinteket a kék pöttyök jelölik - értelemszerűen, ha az adott mozdulat továbbfejleszthető, akkor a következő szinthez szükséges pontszám is fel van tüntetve mellette. Az összes pont értéke nem oszlik meg karakterenként, egy kasszából gazdálkodhatunk, ugyanúgy, ahogy a tuning-műveleteknél is - nem kell minden karakternél külön-külön ezt a mozdulatsort végigzongorázni, a bal felső sarokban egyből kiválaszthatjuk a tagokat, vagy akár a lemezen levő extrák valamelyikét is. Ehhez nincs más dolgunk, mint a Next Purchase Screen opciót választva a Bonus fülre váltani és már szórhatjuk is a rendelkezésre álló felesleges pontjainkat. Itt olyan dolgok bújnak meg, mint a játék trailerje, a játékból és a képregényből származó koncepciótervezetek, Ultimate Fantastic Four comic oldalak, Fantastic Four borítók, karakter biográfiák és a márra már bemutatott mozifilm szereplőivel készített mozgóképés interjú.

A státusz fül emellett az éppen utoljára megjelenített tippeket és az összeállításra váró tárgyak, darabok mennyiségét is tartalmazza - érdemes ezekre odafigyelni, ugyanis gyakran ezekben rejlik a továbbjutás kulcsa.

talánitania kellene egy kapcsolót, de azt egy mágneses zár védi. Sue segítségével az R gomb + D pad lenyomásával védőpajzsot vonhatunk Reed köré, aki így áthatolva a mágneses záron táthatatlantania tudja azt,

és kimenekíti társát a fogságból. Reed mindazonáltal CPU-specialista: a védelmi mechanizmusokat irányító terminálok hekkelésben is

járatos. Ez egyfajta minijáték, amelyből több is létezik. A vonalak megfelelő irányba forgatásával kinyílnak az ajtók, ám van, mikor ennél drasztikusabb művelethez kell folyamodni. Az ilyen esetekben a robbantás / törés / zúzás tréning szintén minijátékokkal tölthető: Reednél az imént ismertetett módon hekkelni kell, Thinggel objektumokat zúzni (a gomb folyamatos nyomkodása), míg Sue esetében az adott művelat végrehajtásához a bal triggerrel kell körkörösön mozgatni. Ezek néhány kitérőt eltekintve egyértelműek: azt, hogy hol és mit kell cselekedni, hotspotokkal (kicsi, színes és fénylő checkpointok a pályakon) mutatja a program. Attól függően, hogy kit vagy mit (előfordul, hogy tárgyakat kell cipelni, mozgatni - ennek egy saját, piros színű, kör alakú ikonja van) kell éppen használni, eltérő színnel jelölték a programozók. Reed akciópontja a kék, Sue a fehér, Bené a sárga, míg Johnny-é a zöld, vagy piros, verziótól függően.



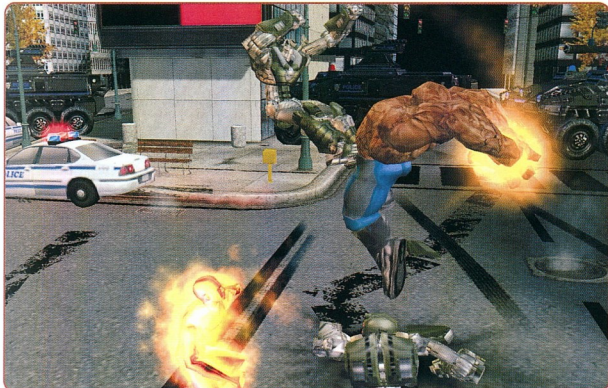
Visszatérve a kombinációkhoz: létezik úgynevezett Team Combo is, amikor a program által jelzett gombkombinációt benyomkodva a Fantastic Four csapattagok összefognak és egyesül erővel, egy speciális összevont támadással igyekeznek leteríteni a kiszemelt célpontot.

Az összefogás nem csak támadás esetén jön jól, hanem pl. olyan esetekben is, mint amikor együkkünek szükségük van a másik képességeire. Ezt jól példázta a játék elején levő menekülési fázis, mikor Reednek hatás-

A mozzanat a következő: ha ilyet látunk a színtéren, a megfelelő színhez tartozó karaktert (erre megtanít a program az első küldetés alkalmával) oda kell vezényelnünk az adott pontra, majd a B gomb lenyomásával előhozni azt a minijátékot, amellyel a szükséges tevékenységet (pl. leszállítani egy emeletet, vagy lekácsolni egy zúzógépet) el lehet végezni. Előfordul olyan eset, hogy egyszerre mind a négy karakter hotspójával is foglalkozni kell, ráadásul időre - ezek rendszerint a bossfight-ok közé tartoznak, amikor szuperhőseink mindegyikének erejére szükség van

(az első ilyen eset a hídon történt robbanás után a túzóltatóból vízbe zuhanásának megakadályozása).

A folyamatos ütelgelések alkalmával elérh-
tünk egy olyan állapotot, amikor a Super Meter



feltöltött állapotba kerül: ekkor lehetőség van karakterenként egy-egy superképesség ki-
vezetésére, amit a program által felkínált
gombkombinációval (általában R+Y gomb)
idézhetsz elő. Ez csak bizonyos esetekben
(ikon jelzi a helyzetüket) és akkor is csak rövid
idejűleg érhető el (pl. ha rengetegen vesznek kö-
rül bennünket), de erre a rövid időre karak-
terünk sebezhetetlen, ereje megduplázódik és
iszonyatos pusztítási képes okozni a környe-
zetben. Olykor-olykor nem kell a végletekig
ütelgelni a kismemelt (mellesleg rendszerint
nagyobb darab) célpontot - ha elegendő soro-
zatot kapott, a program felkínálja a kivégzés
lehetőségét. Ez szintén a B gombbal kezdhető
el, a követendő kombinációt is mutatja jelek,
de itt nem a nyomkodáson, hanem a nyomva
tartáson van a cél.

Minden hősnék vannak immunitása: Reedre pl.
mind hatnak a méreg alapú támadások,
amelyek rendszeren összezavarják pár másod-
percig az irányítást, ha olyan karaktert érnek,
akinek nincs védelme ez ellen. Egy ilyen prog-



ramtól meglepő módon felettébb okosan
egyensúlyozták ki a karaktereket, hiszen míg
Mr. Fantastic rugalmas és ebből fakadóan
strapabíró, addig Sue elég gyenge a közel-
harcban, viszont annál erősebb a távolra ható
támadási praktikáival (legfőként a fagyasztási
képességgel). Torch iszonyat gyors és bárhol
ott tud teremni egy szemvillanás alatt, míg
Thing bármit képes elmozdítani az útból, ha
arra kerül a sor.

A játékmenet általában abból áll, hogy az átve-
zető animációk megtekintése után a pályán
végighaladva folyamatosan ütelgelni kell. Oly-
kor-olykor felbukkannak egy miniboss, aki szinte
soha, semmilyen nehézséget nem jelent hőse-
inknek, még közepes nehézségi fokozattal

sem. Két-három miniboss-t leszedve mint az
várható, rendszeresen a Stage Boss harcok
következnek. Itt a legtöbb esetben mind a
négy karakter részt vesz, és a hotspotok segit-
ségével jutnak el a győzelemig. Érdekes mo-
dón a főgonoszok sem okoznak különösebb



nehézséget, így ebből fakadóan
nem is nehéz teljesíteni a progra-
mot.

Van viszont néhány olyan dolog, mely-
legi igencsak megnehezíti a további-
tást és a játékelmény kiteljesedését. Mint
minden gyorsan összedobott játék esetében,
a Fantastic Four is fejlesztési és időhiányossá-
gokból fakadó problémák hadával küzd. Kez-
detnek mindjárt itt a kamerakezelés: az odáig
rendben van, hogy a fókuszpontos alkalmaz-
kodó mozgást részesíti előnyben, és ebből fa-
kadóan mindig megpróbálja az akció helyszí-
neit a lehető legjobb szögben közvetíteni, de
folyton-folyvást beragad, sokszor nem enged
láttatni a játéket, csupán azt a néhány centi-
métert, ami játékosainkat körülveszi. Ennek in-
hányában nem lehet bevinni távolba nyúló tá-

madásokat, sem kombókat, mivel a kamerake-
zelés miatt úgy látja a program, hogy nincs
előttünk semmi sem - ergo nem lehet becéloz-
ni. Ha nincs célzás, nincs támadás. Pedig né-
ha igencsak elkéne, mivel számos olyan el-
lenfél akad, akiket közelről lehetetlenül jól le-
szedni, mivel annyian vannak, mint az oro-
szok. Nem kevés kellemetlen percet okoz ez a
kissé tapasztaltabb játékosnak, aki félő, az első
tíz ilyen alkalom után fogja és egyszerűen
le teszi a kontrollert. A karakterek mozgása né-
hol iszonyatosan rossz és esetlen, pl. Reed tö-
kéletesen alkalmatlan arra, hogy bármit is el-
hajtszon valamelyik irányba. A rossz kamera-
kezelést még a beragadások is tetézik: kü-
lönösen a sarkoknál fordul elő, hogy túl közel
állva a textúrázott falhoz a kamera kinn akad
és nem látunk mást a szem előtt, mint hada-



kozó pixeleket, valamint textúra maradványo-
kat, amelyek eltakarják az egész képet. Mon-
danom sem kell, ilyenkor lehetetlen mozogni,
így kénytelenek vagyunk arra várni, hogy csa-
pattánság majd elindul a minket a falba
gyömöszölő ellent - mindeközben természet-
esen az energiánk is fogy, mert sem védekezni,
sem ütni nem tudunk.

Mindehhez hozzájárul még az is, hogy az el-
lenfelek az AI buta kikerülési mechanizmusai-
nak és a bugos grafikai megoldásoknak kö-
szönhetően néhol eltűnnek a fal
mellett, ebből fakadóan le-
hetetlen leszni őket.

Ilyenkor csak a pálya
teljes újratelepítése le-
hetőségek, ami felet-
tebb bosszantó lehet,
ha pontosan a végki-
fejtett előtt történik
velünk ez az incidens.

A program egyébként
már mindjárt az elején
kimutatta a foga fehé-
r a szökés utolsó fázisában,
mikor Sue kerül irányításunk

alá, nem enged egy bizonyos ponton tovább-
jutni, ugyanis lezárja előttünk az ajtót, mire
egy robot a másik oldalra marad, és értelem
nélkül tűzet nyit ránk. Ez megint tipikus pro-
gramozói probléma, mert sebeződik, de nem tu-
dó mitől, ugyanakkor a játék addig nem en-
ged tovább az adott helyszínre, míg le nem
szeded az utolsó beragadt ellenfelet is. Ter-
mészetesen ez nem lehetséges, így már az
első fél órában a kikapcs felé nyúl az ember
keze.

ÉRDEKESÉGBEN

Korábban rendezőként, olyan ismer-
tebbek nevei is felvették, mint Chris
Columbus (Harry Potter 2), Steven
Soderbergh (Traffic) vagy Sean „Samu”
Astin (1). De hasonló a helyzet a karak-
tereknél is: George Clooney és Brendan
Fraser Reed Richards, Julia Stiles és
Kate Bosworth Susan Storm, Tim
Robbins pedig Dr. Doom szere-
pére pályázott.

Unlockolható Arénák:

Guard Granny Stage 1:
Survival Killing Stage 2: Barge:
Survival Killing Stage 3: Underground Arena:
Survival Killing Stage 4: Tikai Arena:
Survival Killing Stage 5: Horus Arena:
Survival Killing Stage 6: Elevator Arena:
Survival Killing Stage 7: SHIELD Arena:

Találj 34 db F4 titkos ikont a pályákon
Találj 2 db F4 titkos ikont a pályákon
Találj 4 db F4 titkos ikont a pályákon
Találj 7 db F4 titkos ikont a pályákon
Találj 20 db F4 titkos ikont a pályákon
Találj 24 db F4 titkos ikont a pályákon
Találj 28 db F4 titkos ikont a pályákon

Egy-két helyszínen (főleg a játék vége felé) annyira el lehet keveredni, hogy az már faj - ez nem másból fakad, mint a változatlan termék sokaságából, amit legálább egy mini térképpel, vagy ha ez túl nagy falatnak bizonyult volna checkpontokkal, vagy nyílakkal jelezhetnének volna. Ezek nincsenek, így ha egyszer eltévedünk, háromszor-négyszer is visszajutunk ugyanarra a területre, amelyet már kivégeztünk - még szerencse, hogy a halomra lőtt, robbantott, darabolt szörnyek nem termelődnek újra.

No de nézzünk kicsit a színpadok mögé is: az internetes oldalak előzetesei és az E3-n is elhangzott interjú alapul véve ez egy nem mai grafikus motor, csupán egy feluprozott és kicsinosított programkód, ami meg is mutatkozik a képernyőn. Gyakran vannak ismétlődő textúrák és noha a program változtos helyszíneken játszódnak, nem tartalmaz túlságosan sok hangulati elemet. Gyakran állig van hely a bonyolultabb harcok kivételzésére, annyira kicsi a játéktér. Az ellenfelek is csak pályánként változnak és az ötvenedik, ugyanolyan birka módon szétpüfölt formérvény után már csak azért is el akarjuk érni a szint végét, hogy végre legyen az unalomba fulladó, egy technikát és két gombot alkalmazó küzdelemnek. Még szerencse, hogy van egy viszonylag jóra sikeredett multiplayer, ám a jelző ez is csak ideiglenesen kaphatja meg. A rendelkezésre álló pályák száma nem túlságosan sok és azt sem értem, miért lett volna olyan nagy munka a négyjátékos co-op



TIPP

A főmenüben gyorsan nyomd be: Jobb, Jobb, X, B, Bal, Fel, Fel - ekkor egy hangot fogsz hallani, és megkapod a titkos bónusz Heli pályát.

vagy multi elkészítése. Az ötlet adja magát (már csak a névből fakadóan is), szerintem a játékot a boltok polcáiról leemelő egyszerű játékosnak is rögtön ez jut eszébe.

Az arénákban sokkal többet ki lehetett volna hozni - az „egymásnak megyünk ketten”, valamint a „túléltem a millió és egy dög támadását” című Survival mód mellett remek, más termékekben is látott játékmódot lehetett volna implementálni, melyek hiányából megint lesüt, hogy egy gyorsan összecsapott játékról van

szó. Holott a stílus eleve megkívánja ezeket a „ficsöröket” lásd: pl. TMNT Mutant Mele és Battle Nexus, amelyek szintén nem a játékipar és a Konami győngyszemei, de legalább sok és változtos játékmódot kínálnak a többed-magával szórakozni kívánó tulajdonosuknak.

Zenei tekintetben közepeszerű trackekkel van dolgunk: ismeretlen amerikai metálbandák húzzák a talpalávalót, melyet néhol lágyabb hangvételű dallamok tarkítanak. Néha teljesen úgy hat a dolog (pl. a múltba visszautazva, vagy a dzsungelben), mintha Mozarra kellene gyilkolászni. A halk neszeket csupán madár-csicsergés és neszek törnek meg, a fákon kívül sehol egy mozgó tárgy, vagy teremtmény (kivéve a városokat, ahol a civil lakosság személye úgy futkosnak a legnagyobb összecsapások közepette is a csatáratén, hogy ékőzben kutya bajuk sem esik), az egyedül hanghatásokat a hörgések és karaktereink unalomig ismételt mondati teszik csak változtosabbá. Hogy ne csak negatív dolgokat említsék, a kiadó leszerződött a mozifilm szereplőivel is, így a velük készített interjúk mellett tehetségüket megcsodálhatjuk a szinkronizálás művészetében is - ők kölcsönzik a szereplők hangjait (de csak a Fantasztikus Négyesét) és semmi kifogásolnivaló sincs bennük.

Konklúzió

Mindent figyelembe véve csak azért billen pozitívba a megítélés a Fantastic Four nagykonzos verziójának (merthogy készült belőle GBA-s inkarnáció is), mert meglehetősen kevéssé képviselője van a stílusnak manapság és hát úgy mégiscsak a Marvel képregényhőseiről van szó. Előny a sok és változtos miniboss, a karakterfejlesztés, és a voice acting, a lemezen levő bónuszok és a co-operative játékmód, amely a kellemetlen bugok ellenére is kellemes perceket szerezhet a pályákon való végigmenetelések alkalmával.

Az apróbb hiányosságok mellett a teljes technikai problémák a döntők - ezek szűjtik visz-sza a programot a közepkategóriába, így a végeredményt tekintve a Fantastic Four csak azok számára nyújt majd szórakozást, akik rajonganak a képregényért, vagy egy „párosban szép”-et részesítik előnyben.

Stinger

Unlockolható bónuszok:

- Biography 1: Fantastic Four: 2000 pont** az Upgrades menüben
- Biography 2: Klasszikus Fantastic Four #1:** 2000 pont az Upgrades menüben
- Biography 3: Klasszikus Fantastic Four #2:** 2000 pont az Upgrades menüben
- Biography 4: Eredeti Fantastic Four ellenfelek #1:** 2000 pont az Upgrades menüben
- Biography 5: Eredeti Fantastic Four ellenfelek #2:** 2000 pont az Upgrades menüben
- Bónusz misszió 1: Latveria 1:** Pörgesd ki a játékot Medium nehézséggel
- Bónusz misszió 1: Latveria 2:** Pörgesd ki a játékot Hard nehézséggel
- Konceptcitervek #1: Enemy Drawings:** 1000 pont az Upgrades menüben
- Konceptcitervek #2: Boss Monster Drawings:** 1000 pont az Upgrades menüben
- Konceptcitervek #3: Character Pencil sketches (Marvel):** 1000 pont az Upgrades menüben
- Konceptcitervek #4: Ultimate Fantastic 4 Sketches(Marvel):** 1000 pont az Upgrades menüben
- Konceptcitervek #5: Ultimate Fantastic 4 Comic Panels:** 1000 pont az Upgrades menüben
- Borítók #1: Classic Fantastic Cover 4 1:** 2500 pont az Upgrades menüben
- Borítók #2: Classic Fantastic Cover 4 2:** 2500 pont az Upgrades menüben
- Borítók #3: Classic Fantastic Cover 4 3:** 2500 pont az Upgrades menüben
- Borítók #4: Classic Fantastic Cover 4 4:** 2500 pont az Upgrades menüben
- Borítók #5: Classic Fantastic Cover 4 5:** 2500 pont az Upgrades menüben
- Borítók #6: Classic Fantastic Cover 4 6:** 2500 pont az Upgrades menüben

- F4 Secret #1: Stan Lee Interview 1:** Gyűjts össze 9 db F4 ikont
- F4 Secret #2: Stan Lee Interview 2:** Gyűjts össze 13 db F4 ikont
- F4 Secret #3: Developer Interview 1:** Gyűjts össze 22 db F4 ikont
- F4 Secret #4: Stan Lee Interview 3:** Gyűjts össze 26 db F4 ikont
- F4 Secret #5: Stan Lee Interview 4:** Gyűjts össze 29 db F4 ikont
- F4 Secret #6: Developer Interview 2:** Gyűjts össze 33 db F4 ikont
- F4 Secret #7: Stan Lee Interview #5:** Gyűjts össze 35 db F4 ikont
- Interjú 1: Michael Chicklis:** 5000 Pont az Upgrades menüben
- Interjú 2: Ioan Gruffudd:** 5000 Pont az Upgrades menüben
- Interjú 3: Zak Penn & Marty Signore:** 5000 Pont az Upgrades menüben
- Interjú 4: Chris Evans:** 5000 Pont az Upgrades menüben
- Interjú 5: Jessica Alba:** 5000 Pont az Upgrades menüben
- Interjú 6: Zak Penn & Marty Signore:** 5000 Pont az Upgrades menüben
- Interjú 7: Julian McMahon:** 5000 Pont az Upgrades menüben
- Ultimate Fantastic 4 #1:** 2500 Pont az Upgrades menüben
- Ultimate Fantastic 4 #2:** 2500 Pont az Upgrades menüben
- Ultimate Fantastic 4 #3:** 2500 Pont az Upgrades menüben
- Ultimate Fantastic 4 #4:** 2500 Pont az Upgrades menüben
- Ultimate Fantastic 4 #5:** 2500 Pont az Upgrades menüben

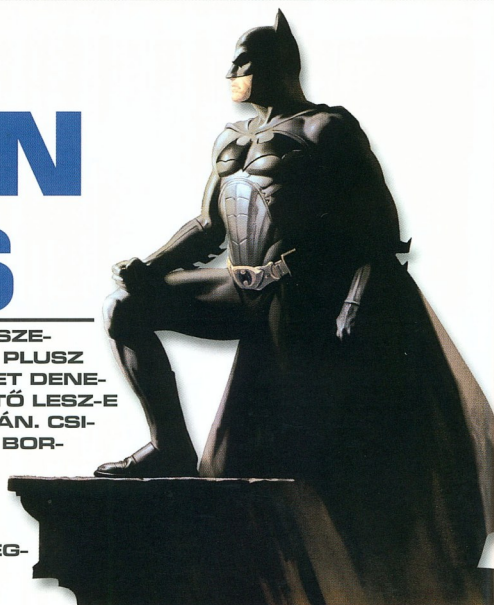


BATMAN BEGINS

VÉGIGJÁTSZÁS

BATMAN BEGINS

→ **TALÁLÓS KÉRDÉS: HA VALAKI ÖSSZEGYŰRJA PÓKEMBERT, SAM FISHERT PLUSZ A PERZSA HERCEGET, ÉS E SZÖRNYET DENEVÉRJELMEZBE BÚJTATJA, ÉLVEZHETŐ LESZ-E A PRODUKTUM? VÁLASZ: NEM IGAZÁN. CSI-NOS ÉS JÓL KÖRÍTETT JÁTÉK, MELY BORZASZTÓAN LINEÁRIS, RETTENTŐEN UNALMAS, RÖVID ÉS MAGA SEM TUDJA ELDÖNTENI, MI VÉGRE SZÜLETETT E BÚS VILÁGRA. DE HA MÁR ITT VAN SZEGÉNY, PRÓBÁLJUNK MEGBARÁTKOZNI VELE...**



↓ INFO BOX

Kiadó:
Electronic Arts
Fejlesztő:
Eurocom
Hivatalos honlap:
www.batmanbegins.ea.com

Megjelenés:
2005. június 17.
Tesztplatform:
XB

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT: ■■■■■□■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■□■■■
JÁTEKÉLMÉNY: ■■■■■□■■■
ÖSSZATHATÁS: ■■■■■□■■■

↓ VÉLEMÉNY

✚ Kiváló grafika és animáció, remek zene, nagyszerű szinkron, eredeti filmbetétek, felismerhető arcok, a „félelem-faktor”.

— Siralmasan lineáris, rövid, unalmas, a kamera gyakran hibázik.

→ DVD: VIDEO

PS2 - XB - GC - GBA - PSP

↑ PLATFORMOK

Ha összekaparjuk az eddig elkészült képregény-adaptáció játékokat, az összkép sajnos elég siralmas. A régi időkben még csak-csak készülték jó címek, manapság viszont túlsúlyban vannak a feledhető alkotások, mint például ez a cím is. A készítőik valahogy nem tudták eldönteni sem azt, a célközönség mely korcsoportból kerül ki, sem, hogy egyáltalán merre is történnek ki a moziifilm sztorija által diktált irányból. Így inkább maradtak annak csapásán, és írtak egy olyan játékot, amely -1 szabadságfokkal rendelkezik, azaz ég egy adta világon semmit nem tehetsz szabad akaratedből, csak azt, amit a játék ott és akkor engedélyez, és minden a szüdbbe lesz rágya, hogy véletlenül se tévedsz utadat. Nem mondom, a körítés osztályon felüli: a grafika, az animáció, a zene és a hangok, főleg a díszes, filmbéli szereplőgárda szinkronjai, no és kellemes bűnuszanyagot is kapunk. De ugye már megint a vesszőparipánmnál tartok: talmi e csillogás, ha maga a játék élvezhetetlen. Ez pedig az. Nem akarok igazságtalan lenni, van pár látványos jelenet, amely picit felrzza a játékost, ám összességében alig vártam, hogy a vége főcim felbukkanjon, az pedig elég hamar bekövetkezett. Kár érte, kár értünk...

Mivel valamilyen felosztásra szükség volt, én a mentéseket vettem alapul, így egy-egy szakasznak nálam akkor van vége, mikor elmentheted a játékállást - ez nem feltétlenül a sztori tagolását követi. Picit zavaros ez is, de mit tehetünk... Az ellenőrző pontokat [CP] jelöljtem, elhalmozás esetén innen próbálkozhatsz újra.

1. Gotham City: The Narrows

A két koma kinyírása után sétálj ki, és indulj el balra. A jobb alsó sarokban megjelenő bejátszás bemutatja az út szabaddá válását

(ez a kép-a-képben megoldás PS2-n jelentősen lelassítja a játékot!), menj tehát a most megnyitott folyosószakaszon keresztül. Ugyan balra van némi szétvernivaló, de ez csak oktatás, egyenesen kell menned, majd a végén balra. Ott egy lift, híd le a jobbra lévő gombbal, majd séta be, és fuss neki a létrának, majd told felfele a jóembert. Fent ajtó, az „X” segítségével benézhetesz, „B”-vel nyiss be. A mozi után menj le, intézd el a maradék rosszfiút, majd ugorj ki az ablakon. Rögzített kamerás platformjáték következik (nekem rögtön beugrott a régi jó Batman: The Movie játék, a Spectrums korszakomból, bár 8 biten nem így nézett ki...). Menj jobbra, ess le a kis platformra („X”), majd ugorj fel (duplán) a szomszédosra. A végében támad meg a csövet, mássz fel, a mozi után



balra + ugrás, a platform végében újabb felpatтанás a csövekre, oldalazz végig, át a sarkon, koppanóg, pottyanj le [CP], verd szét a deszkákat és röppenj be az ablakon.

Szembent némi kötszer, használatához dupla „B”, menj tovább, és be a terembe. Jón némi veredékes, amint speciális akcióra van lehetőség, a jobb felső sarokban megjelenik egy felirat, a „B”-vel elsinheted. Ha győztél, menj ki az ajtón, a dokit követve.

2. Himalája: League of Shadows

Cél a szemben lévő épület, a mozi után lép be, majd válsít át lopakodóba a bal kar lenyomásával, és onnan előre. A balra lent lévő radaron megjelenik a három ellenség; egynél fegyver van, ő püssóval van jelölve, a másik kettőnél nincs, ők a zöldek, még a látómezőjük is ki van jelezve, teljes a kiszolgálás. Cél a fegyveres elintézése: surranj balra, majd a fickó mögé, és „B”-vel csendben ártalmatlanítsd. Menj tovább, az ajtó lezárul előtted. Hátra arc, rohanj fel a lépcsőn, majd a karzat sarkából ugorj rá a lámpatartó láncra. A rájutás kissé trükkös: fel kell ugranod, plusz kissé előre, hogy a korlát fölé juss, majd egy duplaszállóval (kétsezer „A”) rá a láncra. Ha ott vagy, küssz fel koppandíig, majd jön még egy „AA” és végül egy harmadik. Az utolsóól hosszú ugrással tudsz átjutni a galériára: duplaszálló, de a második „A”-t tartsd le nyomva, ezzel megnyújtod az ugrás ívét. Lép be az ajtón. Ducard, és némi suriken a terem végében vár, indulj el felé, míg felcsapnak a lángok. Hátra arc, mássz fel a létrán, majd balra, és rá a keskeny peremre (célserző lopakodóba váltani, így lassabban haladhatsz). Amint rálépsz a keresztgerendára, a játék automatikusan speciális testhelyzetre állítja hősd, így nincs más dolgod, mint óvatosan végigtolni azt a túlsó falig, majd itt egy „X”-et nyomva kilépni ebből a módból. Ugorj le, és dupla „B”-vel végig zsebre a dobócsillagokat.

Az újabb állásod után sétálj előre. Megtanulsz két dolgot: a D-pad jobbra és balra irányú váltogatgatás a célpontok között - ezúttal fogd be az előttd, fent lévő kötélahgcsót (rolling ladder) -, majd a fekete gombbal hajtsd el a surikent, és máris mászhatsz. A következő cél, egy rámpa jobbra van, de ha becézöld, a célkór át lesz húzva, ez azt jelzi, hogy túl messze vagy. Menj jobbra, míg egész közel jutsz, amikor tiszta a cél, dob meg ugorj át a platformra, és fel a rámpán. Balra egy harang, ezt is dob meg, jelszóra van szükség, Ducard az utolsó előtti próbára hív, lép be az ajtón [CP], a nin-japajuk tudják a jelszót, de inkább meghalnak, mintsem elmondanák - félelmet kell ébresztened bennük (ez lesz a játék egyik vezérmotívuma). A szemben lévő kötélahgcsót csillagozd le, mássz fel, majd séta jobbra. Ugorj fel a kötéltre, lajhározz át a túlódalra, majd leugorva onnan végig a galérián, a ketrec közelébe, míg tisztán meglohető. A lezuhanó tárgy megteszi hatását, ugorj le, és csapj szét a fiúk között. Az utolsó embert a „B”-vel felemlheted, majd jöhet a vállatás (kétsezer „X”). Ha elárulta a jelszót, „B”-vel csitítsd el.

Fuss ki a folyosóra [CP], majd a szabadba, ismét dob meg a csengőt. Odabent séta szembe, a kart aktiválva ereszd le a ketrecet. A mozi után csap szét a tömegben, ha elfogytak, menj a ketrec közelébe, nézz fel, hogy a tartófalakon megjelenjen a célkór, hajtsd meg. A kiszabaduló rabot követve (hátra arc, majd le balra a lépcsőn, és jobbra) irány a pálya vége.

3. Gotham Docks: The Fall of Falcone

Lép be az ajtón, menj balra, végig, a mozi után hívd le a liftet, menj be, és egy újabb gombnyomással utazz le. Ess neki balra a kerítésnek, a túlódalon jobbra kukucskálj be az ajtón. Háttal neked egy ór, nyiss be, és lopakodva cserkészsd



be, majd csendben nyírd ki. Persze a cimborája rögtön kést ránt, hamar intézd el, ha a földön van, kapd fel, és jöhet a vállatás (4-5. míg mindent elmond), aztán a pihenéshez. Mássz fel a létrán, ugrás jobbra, majd egy nyújtott duplaszállóval a szembeni platformra. Fuss körbe, nyírd ki az ablakot, ugorj ki és le, séta le a lépcsőn. Mivel a rendőrkór a vízen is figyelnek, a csatornát kell használnod, Alfred megjelöl a radaron a legközelebbi helyét (sárga karika). Menj előre, fel a jobb oldali platformra a létrán, ugorj a légvezetékre, és küssz végig rajta. Le-



esés után előre [CP], ugorj a ládákra, majd be az ablakon. Jobbra verd szét a hulladékokat, kapszój lopakodás módba, az egyben a guggolás is, menj neki a rácsnak, nyírd ki, és nyomulj be.

Mozi után előre, fel a létrán, be az ablakon. Odabent onnan előre, míg pontosan a hosszabban futó vastag cső alá érsz (forgasd a kamerát, hogy jól lásd a pozíciót), majd egy duplaugrással kapd el, és told magad előre. Amikor az ór alá érsz, jobbra fent megjelenik az interakció kiírása (Grab), „B”, és máris tiéd a baba. Hallgass ki párszor, míg mindent eldől, aztán kösjönj el tőle és ess le. Vedd fel a polcra a kulcsot, és jobbra árt, a nagy harmonikaajtót nyírd ki a gombbal, majd balra, a targoncánál dupla „B”. Két emberkét kell leküzdeni: a késéssel kezd, blokkolj (jobb tüzibillentyű lenyomva tart), az „X” és a „B” ilyenkor különféle ellenakciókra, kitörésekre ad lehetőséget. Ha végeztél velük, menj ki, neki a kerítésnek. Zárnyl-

tás következnek. A feladat annyi, hogy a körben forgó részt akkor kell a „B”-vel megállítani, amikor a nyelv a lyuk fölé ér; először egy, majd kettő, végül három nyelv van, és gyorsabba a pörgés is, kell némi ütemérzék, hogy jókor állítsd meg a szerkezetet. Ha sikerült, feltárla a kapu, a túlódalon balra árt, ess le a csatornába [CP].

Menj a platform szélére, a D-pad jobb / bal irányával válaszd ki a fent, közepén lévő csákyapontot (egy kampó az), majd a „B” lenyomásával máris repülhetsz. A túlódalon balra, a sarokban egy gomb, amely kinyitja a zárófelelet. Állj ezzel szembe, a korláthoz (jobbra elsősegély), majd a szokásos nyújtott duplaszállóval ugorj a csőbe, és onnan végig. Odabent menj előre, a fejed felett csákyázható felet, máris egy csővön vagy, küssz át a túlódalra, majd ess le. Pé cézd ki magadnak a vörös komát, onnan mögé és csendben, gyorsan nyírd ki, a társát már könnyebb lesz pár gyors pofonnal lenyomni. Mit után beszélte a mémóképel, repülj / küssz vissz a másik oldalra, jobbra a kódzárba üsd be a kombinációt (1227), és sétálj be.

Három szerepet kell megnyitnod. Mássz fel a csővön a felső szintre, fuss végig balra, be az ajtón. Boksold szét az akadályt, majd adj egy maffiást balra a rozott korlátnak is. Ess le, onnan át a csővek alatt. Odakint balra, fent balra az első szelep, aktiváld. Ez kissé megoldozza a felette lévő nagy csövet, a könyök meglazul, ömlik a gőz. A D-paddal váls erre a célra (Damaged Pipe), és a fekete gombbal lödd meg. Előállt a bejárat, no meg felette egy csákyapont, váls erre, odafent rögtön pottyanj is le. Onnan végig a csővön.

Szemben, jobbra találás egy létrát, mássz fel, majd séta a platform tülfele, ugorj fel a csőre, és küssz át keresztbe, a másik terembe. A két koma óvatlanul egy szelep és némi tartályok mellett áll, előbbit célozd be (Damaged Pipe), és lödd meg. A fickók elejtik a fegyvert, nő a reputáció, sőt, a területre kiterjedő félelmet (Area Fear) is okoz, ami azt jelenti, hogy mindenki, aki az adott terepen van, összecsinálja magát (most konkrétan a felrobbanó készülő tartályok miatt). Ettől elejtik gépfegyverüket, ha van, kevésbé lesznek ügyesek, ellenálló-képességük csökken, és ha mind a tisztelet, mind a félelemfaktor elég magas, no meg az ellenség pulzusszáma is, a végso csapásnál demónnak látják hősdöt. Lép ki az ajtón [CP].

BATMAN BEGINS

VÉGIGJÁTSZÁS

Jobbra fent két célpont, a rámpa tartóláncai, lödd ki őket, sétálj fel, és menj körbe, az ajtóhoz. Odalent találsz elsősegélycsomagot, no meg egy gombot, hatolj be a csöbe, küssz át. Csákyapont felett, a csövön jobbra, keresztbe át a termen, majd jobb oldalon ugorj be a kis csatornába. Most egy igen kemény feladót kell végkézt: oszonj végig a rács alatt, majd fordulj úgy, hogy pont rállás az öre (ilyenkor jobbra a „Peek” interakció kiírása jelenik meg). A feladót a következő lesz: abban a pillanatban, amint a jömbert hátat fordít, ki kell ugranod (egy nyújtott duplával), gyorsan mögéosonni és kinyílni,

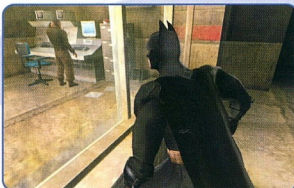
találsz egy létrát. Séta tovább, a falon egy elsősegély, de egyelőre, ha csak nem vagy nagyon leántsúlva, spórolj vele, mindjárt nagy szükség lesz rá! Menj fel a lépcsőn, halkan be jobbra, a vezérlőbe, és csendben nyírd ki a kezelőt. Nyomd meg a vörös gombot - ez így nem fog menni, szerencsére Alfred a vonalban van, és élesíti a hack-elő kűtűt (Electro-Hack), amelyet a D-pad fel és le irányával tudsz kiválasztani (ha használhatod, az ikonja jobbra fent villog), majd a fehér gombbal aktiválni. A játék egyszerű: a zöld nullákat kell elcsipni (mindegy, melyiket), szép sorban. Ha kész, kezelésbe veheted

az egyik őrt elkaphatod hátulról, a meglepetés picit területfelelmet generál, melyet kiaknázhat; ha körbevesznek, a „B” többemeres támadást indít, használnd ki. Ha végeztél minden-kivel, gyűgyüli, és irány balra, a konténerek közé. Verd szét a hulladékok, és duplaszálltával juss fel a balra lévő konténere. Tanulunk: őt darab - rettegést és bénítást okozó - füstgránát találsz, az úgynevezett „Fear Gadget”, ez csak akkor hatásos, ha felelőtlenül reszkető ellenfél ellen veted be (értsd: a játék majd verekedés közben szól, mikor aktiválhatod), ereje a reputációd értékével arányos. Kiválasztása már ismert: D-pad fel / le, eldobni a fehérrel tudod. Duplaugrással juss fel eme rész tetejére (legjobb a doboz előtt dobantani), majd irány a nyílt szín, le a létrán. A szállítószalag előtt álló figurát csendben nyírd ki, majd jön egy kis hekkelés a vezérlőpultnál. Készülj! A mozi után gyorsan le kell ugranod a hajóról (vitorlázva), és szétszcsapni a megretent nép között! Irány a lezárt rész, az itt álló őr hagyatéka egy kulcs, ezzel behatolhatsz [CP].

Szemben egy láda, persze kerülni érdemes: balra létra, lent a part végében egy másik, és máris pótolhatod a gránátkészletet, aztán a következő lajtörjén felhagysz az őr mögé, leszedelni őt csendben. Jön pár ajtó (az egyiket fel kell törni), és mozi. Séta ki a túldolái ajtón, vedd át magad a korlátn, juss le. Gyorsnak kell lenned: menj az ajtóhoz, less be, majd rohanj a ládák mögé (sajnos, míg nem kukucs-kálzs, nem jön ki a járőrscapat). Nyomulj előre, át a következő ajtón is [CP].



mielőtt még befordulna a sarkon. Ha elsőre nem jön össze, ne keseredj el. Ha csak a kiugrás nem sikerül, próbáld megtalálni a megfelelő pozíciót, míg a társaival beszél, ha meg létezik, nincs messze a CP. Amennyiben sikeresen elterüli a koma, oszonj előre a szelephez, és tekerd meg. A kiáramló gőz felpuhítja az ellenséget, géppisztoly ugrik, területfelelmet eluralkodik, szétszaphatsz közöttük. Ha mindnek vége, menj ki jobbra az ajtón [CP].



A szálak elvarrása következik. Mássz fel a létrán, várd meg, míg a korrupt zsaruk beszélgetése véget ér, és picit arrébb másznak, majd oszonj a létrához és mássz fel. Odalent küssz a szelephez, tekerd meg, és mozziz.

4. Inside Gotham Docks: Container Yard

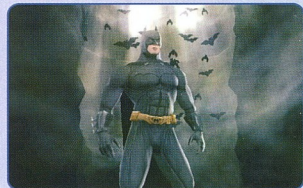
Balra tőled egy daru kámpója, átrepülhetsz az előtt lévő konténere. Indulj balra, várd meg, míg az emberforma odalent elvégzi a dolgot, ess le, egy duplaszálltával kapd el a lecsúgoló láncot, odalent újabb nagy ugrással válj el tőle. Jobbra indulva találsz egy „lyukat”, ess le, rombolj, potyogj tovább. Tovább jobbra, oszonással átbújva a konténer alatt. A két komát egyelőre elkerüljük, jobbra, a két doboz között lopózz át,

a darut, told fel a pakkot a bal karral koppanóg, amint megjelenik fent az „X” jel, nyomd meg ezt a gombot, és máris van három berosált ellenség. Rogyolj ki, verj szét közöttük, a harmadik főszert kivallathatod - Falcone ügyvédjét kell megkeresned, aki a zárt, szűk helyektől fél.

Ha kell, gyűgyüli, majd tovább: szemben egy létra, mássz fel, jobbra át. A kerítés túldalára kell átjutnod, ezt elegánsan is megteheted, ahogy a film azt mondja: ugorj egy nagyot, majd tartisd lenyomva az „A” gombot, ekkor Batman vitorlázik egy szépet. Odalent balra indulj, a ládák között [CP], lesz egy kis automatikus oldalazás, és már ott is vagy az öltönyösnél. Várd meg a duma végét, majd oszonj a fickó mögé, és kapd el. A vallatás nem sokat ér, úgyghogy nyomj egy „B”-t, mire barátunk bevágja a jömbert egy konténerbe, és máris dalol.

A következő feladat: fehér söllyommal jelölt ládákat kell keresned. Aktiváld a targoncát [CP], menj át, majd osonva a ládák mögé. Boríts le jobbra a szalagfüggőny mögé, duplán ugorj a láncra, majd a legtetején újabb szalagláncot kapd el a keresztgerendát (legjobb jobbra + duplán ugrani), és küssz át a fickók fölé, ugorj le puhán a platformra. Irány a szomszéd place - dupla-szállt, a vége kitarva. Hatolj be az ajtón, előre a folyosón [CP], majd ki a másik oldalon. Sétálj a hajóhoz, a főbejáraton bekukucsálva kiderül, hogy nem lenne egészséges betoppanni ott, túl egyszerű is lett volna. Irány tehát balra, ismét egy kedves, barátságos targonca, aktiváld. Ugorj a raklapra, majd a magányos hordóra, végül át a dróton a konténere, és duplaszálltálkál juss fel a nagy ládák tetejére, innen egy ugrás a keresztbe futó vezetékre, és potty le a hajóra. Balra indulj, itt csak egy magányos őr van, csendben intézd el. Találsz egy elsősegélyládát is, tartalékolnd! Oszonj körbe a hajó túldalán, innen

A szabadban jobbra elsősegély, balra egy vas-tas cső, sárga csikos peremmel. Duplaszálltával kapaszodj fel erre, majd két szimpla ugrással juss fel a vízszintes csőre, és küssz át a túldalára. Ess le, balra verd szét a kasban lévő ládák. A vezérlőputt jobbra van, ismét a reflexe-idre van szükség: nyomd meg a gombot, lépj hátra, majd amint a platform elé ér, ugorj rá erősen, a „végállomás” pedig a szemben lévő jórőfőletre. Menj körbe és juss le (használatod erre a csövet is). A két bányót intézd el izlés szerint, menj fel a lifttel. Balra egy ládában új barátja lelsz: a HF Transponder (továbbiakban: HFT) ultrahangja odacsallja a környéken lévő nagyszámú denevért, igen kellemes (illetve a másik oldalról nézve kellemetlen) megoldás. A másik irányba indulva két ajtot talál: a bal oldali zárva van, jobbra viszont Falcone és emberei. Less ki, aztán gyorsan vissza a lifthez, a



raklapon álló hordók fedezékébe. Amint a gorilla az ablakhoz áll, kapd el hátulról, és vallaszd ki. Két dolgot tud meg: nála a kulcs, és a főgonosz a magasságtól itózik. Nyírd ki a tagot, vedd fel a kulcsot - odakint mássz le a létrán. Az ajtón nyírs be, sajna két őr is benyírt, intézd el őket. Kint duplaszálltával a ládára, ugyan-ny a láncra, majd fent jobbra, a platformra. Izgalmas dolog következik: át kell jutnod a szemben lévő placcra a két lámpa segítségével. Áll

szembe a céllal, a láncok pont előtted legyenek (legjobb bal tűzgömbbal centerezni a kamerát), majd ugorj duplára az elsőre. Mássz fel a tetéjére, hogy legyen magasságod, és ismét egy duplasztól + repülés, majd ugyanez harmadszor, az aljához – ami persze záva van (kezdem utatni a feljebből). Jobbra a már ismerős, peremes vastag oszlop, ugrálj fel, majd balra, szállj az oszlopfőre, végül a rácsot kinyílvá ess le. Végre [CP] Odabent ládában újabb ajándék: villanógránát, ez egy egész csoportot képes rövid időre kiiktatni. Mássz ki az ablakon, és fel a létrán, majd ugorj fel a csőre, és küssz végig rajta. A peremes oszlopon finoman potyogj le (az alsó karimán ne felejtis el jobbra körbéliogni). Kaptál csendben az őrt, a vezérőblyát egy kisebb csapatot búcsút vehetsz, a többiek már nem lesz nehéz elfektetni. A szakasz végében menj fel a lifttel [CP].



Odakint végre megpillantod Falconét. A daru közegebe balra ládák, ezeken ugrálj fel, majd a vasszerkezetre is, és innen egy kitarított dupla-sztálval a láncra (nem könnyű). Odafent jobbra ugrás, majd fel a létrákra. A vezérőblyán csendesen végezz az őrről, majd hekkeld mögé a szerkezetet. A mágneset a rosszfiú kocsija fölé kell terelelni, azaz erősen jobbra, ha pozícióban vagy, „X”, és mozi. Más dologod nincs, mint felmenni a tetőre, a szélen megtalálni a csákyapontot, felreppenni, végigkúszni a gerendán, koppanogni, és élvezni a show-t. Kemény szint volt...

5: Batmobil: Passage To Gotham

Az első [CP] hiányt van, megfontoltan közelkedj, faragj az ellenséget. A következő szakasz időre megy, és elég szűk, úgyhogy most kell erősen bevetni a nitrot, koncentrálni a pályára, és spóról az autóra is. Ha sikerült eljutni a mozig, az első izgalmas vége [CP]. A záró etapnak elegendő páncéltalálást vági neki, ha 10-20% körül van, inkább kezd elölről az egész pályát. Ki kell lőni egy kamiont. Nitroz erősen, hogy minél előbb megközelítsd, mert ha elér egy megadott pontot, vége a dalnak. Ha utólról, egy kijelző jelenik meg a távolságot mutatva, amennyiben minden baba, megjelenik az „X”, nyomod meg ezt a gombot a rakéta kilövéséhez (ciklóvetős, tehát túl a találat). Három-négy lökőre lesz szükséged a megsemmisítéshez.

6: Gotham City: The Black Market

A látnyos belépő után csapi szét a fiúk között a nálán lévő gránátokkal, majd irány a kerítés, egészen a jobb szélén találás egy feltehető ajtó. Odabent balra utópótás, szemben létra,

mássz fel, ugrás balra, fel a csővekre, és át a kapu felett. Lent tőrd be a fülke üvegét, majd a terminálba küldj egy batarangot. Egy uriember próbálkozik bejutni a kocsiba, nem sok sikerrel, elkapkod, sokat nem érsz vele, de legálabb ró a reputációd. Menj tovább, a következő kapu felett csákyapont, repülj át [CP].

Ha elég gyors vagy és csendes, balra, a kocsi bábárló fióktól finoman lenyomhatod (várd meg, míg ellép az autótól, és hátat fordít neked), ezzel jelentősen megkönnyítod a dolgot. Jobbra, a falon elsősegély, ha nem kell, még ne használj! Mássz fel a létrán, oldalsó dupla-sztálval ugorj bármelyik szellőzőcsőre, és oszong végig rajta, a rácsokat kinyitogatva. Az utolsó teremben hátra aról Balra lent kell találnod egy célpontot (Scaffold Support, azaz a polc láda). Lódd meg, lesz némi kavarodás, csendben ugorj le jobbra, a kocsi mellé. Ismét csak: gyorsan, de csendben a hozzá közlebbi, gépfegyveres komára hátulról lecsapatsz, a maradék már nem annyira veszélyes. Vess be némi gránátot, és nyomd le a figurákat, az utolsó kapu el és valasd ki, meg tudod a jelszót. Sétálj vissza a klubhoz, és használj a kaputelefont. Odabent finoman lopezó jobbra, a portás mögé, és intézd el, találsz némi jutalmat is egy ládában. Irány a lift – a következő célpont a biztonsági szolgálat központi vezérője lesz. Odafent [CP] nyiss be az ajtón. Újabb reflexgyakorlat: előre kell menned a szoba közepéig, mire aktiválód az első csapdát, és gáz önti el a helyiséget. Ekkor elérhető felett egy szellőző (fordulj meg, nézz fel), mint csákyapont, repülj fel, ess le, majd egyenesen vágj át a galérián, és leugorva lödd meg az ablaknál álló antik vázát, ezzel megoldod a szellőzést. A következő szakaszok eseménytelenek. Kijutsz egy nagyobb terembe, szembe a vezérő ajtaja, jobbra egy másik. Vedd észre felett a csákyapontot! A játék a következő: meg kell közelítened a jobbra lévő nyílászárót, ekkor szemben a kép felnyílik, mögötte egy automata löveg sorozni kezd. Gyorsan az említett pontot megcsákyázva fel kell húzódkodnod (van annyi kísérlet, hogy eljartsz ezt). Várd meg, míg a kilépő őr alád ér, „B”-vel lepd meg, ezután a társát már nem lesz nehéz lenyomni odabent. Hekkeld meg a pulton lévő gombot, nagyjából képpen is vagy, mi merre. Menj ki, át a most már szabadba való ajtón. A biliárdszobában Alfred jó hírt közöl: átányított a kamerák képet a fedélzeti számítógépre, és mivel ezek az infravörös tartományban dolgoznak... Nos, menj ki a jobb oldali ajtón, és lassan sétálj előre, míg a jobbra fent lévő kamera tisztá célponttá válik. Válaszd ki a „Camera Hack” eszközt, fehérrel aktivál, és a „B” sűrű nyomogatásával rajzoltasz ki a csapdát – elől, a beugró két oldalán van elhelyezve az érzékelő, tehát onnan ugorj egy hosszú duplára. Lépj be az ajtón!

Ez kissé kegyetlen lesz. Jobbra tőled van egy kamera, hekkeld meg. A kijelzőzöld megjelenik a „térkép”, a város területre nem léphetsz. A bal szélen tudsz lépni a terembe, ezután túrelmen told előre magad, mindig megvárva a kontrollokpet. Mivel a kamera szemből gondos, az irány megváltozik, ezért mindig gondold meg, merre kell indulnod (a fal felé, az ablakok felé, előre, vagy vissza). Ha sikeresen eljutottál az

utolsó fűvókáig, onnan akár egy vetődéssel is átjuthatsz a biztonsági zónába. Balra találás némi ládat / hordót. Menj ide, guggolj be a fal és ezek közt, majd megcéllozza az egyik tartályt. Lő bele egyet. A show kicsit egy őrt, lopezó klubba, és intézd el csendben. Lépj be az ajtón, szemben rögtön lesz egy kamera. A hekkelés megmutatja, hogy a sarkon túl, a lépcsőket védi egy fal, szerezcsőre ennek tejeiben dupla ugrással felkapaszkodhatsz a lámpatartóra, és végigkúszva átjuthatsz az akadályon [CP]. Ess le, két oldalt ajtó: a jobb oldali biztos halál, a bal, csak félig, a túlóladon a két maradék gorilla beszélget. Inkább menj egyenesen. Odabent balra elsősegély, jobbra fent egy kilöhető szellőző-rács, a ládákrol felugrhatsz, majd a következő rácsot is lödd ki. Ugorj le a raktárba, a ládában villanógránátok. Sétálj előre az ajtó közelébe – a balra lévő ismerős kupacot megfigleheted, az akadály látványosan elharul. Guggolj be az ajtó mellé, a sarokba, a belépő őrt intézd el jól. Mehetsz a szemben lévő ajtón át az iroda előterébe, a most felszedett gránátal kis előnyt szerezhetsz, és hamar elintézheted a két figurát. Most a gyorsaságra lesz szükség: szemben a falon látsz egy vetítőszerkét, mellette balra a vezérőszekerek gombja. A játék a következő: megnyomod a gombot, felrohanás a pódiumra, és gyorsan ráugrasz a vászon alsó merevítőleárra. Ha felérsz, oldalaz balra, és dupla oldalsszállj juss át a galériára (vagy annak korlátjára, és onnan be). Odabent ugorj le a komára, pulhisd meg, majd kapd el és vallasd ki, kapsz pár információt: egy kódot, és egy lehetséges útvonalt.

Menj ki az egyetlen ajtó odalent, és végig a folyosón. A végében kódráz, üsd be a 1337 kombinációt, mássz be a kocsiba, és nyomd le a gombot. Naná, hogy be van döglőve. Semmi gond, majd a szint szélére, és ugorj rá a drótra (a bal oldali könnyebb). Libegj előre, míg megcéllozható válnak a deszkák; a három függőleges kell ledenevérezned, és bent is vagy, lödd le a szellőzőrácst is, mássz végig, ugorj ki [CP]. Sétálj végig a jobb oldalon, majd lépj a külső gerendára. A játék átvált oldalazó módba, told végig magad, a végén „X”, ki a kis platformra, majd egy dupla, kitarított előreugrással a kis kosárba, rá a ládára, és egy szaltóval a láncra. Menj fel koppanogni, és ugorj oldalra (kitarva), a kis platformra. Menj befelé, balra fent megcéllozhatod a lámpa rögzítőjét (Lamp Fixture), egy duplaugrás utáni vitorlázással juss a láncra, menj ismét ütközésig, és egy nagy üvöltéssel merészen szállj az felső szellőzőnyílás pereméhez, ugorj be.



Menj fel, jobbra kötszer, ha esetleg párszor elhibáznád a következőket. Odakint menj a bal szélre, balra fent egy drótkercs (Roll of Wire), lödd meg, aztán egy erős, vitorlázás duplasztól erre, mint költőhagcsó, odafent pedig a jobb oldali kis platformra. Fordulj arccal az utcának – cél a jobbra lévő beugró, a platni sarkáról, egy

TIPPER

A bonuszból elérhető Gallery of Fear púsztan a legzáróbb ellenségek órn megtekintésére, de a teljes megismerésére jó, más szerepe, célja nincs.

BATMAN BEGINS

VÉGIGJÁTSZÁS

magas duplaszálló utáni sikálással beteretelhet a denevért (illetve elkapható a placc szélélt). Lódd meg balra a ládákat, mássz fel a leereszkedő vödör kötelén, és az előbbi helyfed fel fordulva keress odafent egy újabb terecsert, lódd meg. Ez tulajdonképpen csak biztosíték, hiszen innen a kétőltről szálltozva-repülvé kell átjutnod a felső platformra, ha nem sikerül elkaphatod a szelét, akkor a drót is jó. A platnín ismét jobbra forduló, odafent újabb tekercs, lós és repülj. Ez az utolsó mindközül a legnehezebb, egészen a deszka széléhez kell álldnod, hogy elkaphd a drótot, illetve megpróbálhatod nekifutásból, de itt nagyon ki kell számítani a dobbanást. Természetesen kitarott duplaszálló a megoldás, és ha felértél, egy oldalról a szellőző szélébe, aztán usgyl előre [CP]. Hátul találás elsősegélyt, majd mássz fel a létrán.

Az aknában onson végig, a legvégében mássz ki, jobbra belökheted az épület aljában a drótot, átsunyvogva a következő házikórnál ugyanez a játék, így kiérsz a túoldalra, szembe máris látódd kell az ismerős állványzatot, amelyet meglohatsz a Bataranggal, és jöhet a haddelhád, villanógránáttal érdemes megleitenni. Ha mindenek vége, menj be az aknához közeli épületbe, van itt némi gránát, plusz egy kilöhető teobálka - természetesen a hátsó az erőkes, a szekrényekről kijutsz a tetőre, innen átvitorázhatos a vaslécpsőre, és be jobbra a másik alacsony bungalóba, naná, hogy az ablakon át (pici túl van variálva szerintem a dolog). Odabent az asztalon papír, olvasd el, egy kóddal találás - szemben meg elsősegélyt. Menj ki az ajtón, fel a lépcsőn, és be az épületbe, a kód (1024) beadása után. A folyosóból kiukkantan balra át, egy liftkocsit látsz, a gombját meglelheted, beugorhatsz a kasba, és újabb „távkapcsolás” után fent is vagy. Egy hosszú ugrás a vasgerendára, majd annak kötéleire, felkúszs, és duplaszállás bevetődés a felső szintre, aztán leugrás a lyukon. Némi deszkabontás, egy kiadós bakugrás a most megnyitott ablakon át, és már tovább is léptél, ezen a pályaszakszon találás köztérst és pár füstgránátot is. Előbbi ímetlése: kiugrás-repülés a gerendára, szalló

azonnal ugorj le, és mássz be a lapátok között - jön egy kisebb sereg géppisztolyos, ha nem sietsz -, majd ugorj a lyukba, az esést a szárnyak kiterjesztésével („A”) tompítsd. Már csak egy gyakorlatsor van hátra. Balra nagyugrással juss fel az állványzatra, innen repülj át a szemben lévőre, majd fel a létrán. Féltúton találkozl egy kötéllé, mely egy gerendát tart, üdvözló a Bataranggal, majd ugorj le a vasdarab nyomában, és izomból nyomd le a kótört. A zsaru odabent már eléggé bejedit - tegyél rá egy la-



páttal: megcélózhatod az őrlüt bilincsét (a zöld gépezetnél), mely elpattan, a dagadt nyomozó meg ki, simán elkaphatod, és jöhet a vallatás, földhöz csapásig.

7. Gotham City: The Narrows - „Deja Vu”

Onson a leg bal oldalibb ajtószárnyhoz, itt kukucskálj be. Két koma van, az egyik géppisztollyal, hátál áll, a másik baseballütővel mássz-kál. Utóbbit figyeld, eljön feléd, megáll, majd elindul visszafelé. Ekkor kell (gugogolva) beugrnod, és elkapni a fegyveres gigáját, ha neki annyit, a társát már nem úgy lenyomni. A hátul lévő csöveken mássz fel (a bal oldali elől deszkák, de a másik oldalán is felmehetsz), a gerendán középről előlheted a repcsi tartóalécot. Ugorj le, majd a gépre, és előre - a szárny magasságában csáklázhatasz egyet. Ess le a kis platformra, majd felszökkenés a csőre, végig, a szemben lévő „hidra”, és be a bal oldali ajtóon.

A kitört korlától duplaszállás reppenés a lámpa láncára, majd a következőre, innen a dinoszaurusz-csontváz tartója lehető szét, és máris szétcsaphatsz, érdemes pluszban egy villanógránáttal tovább gyengíteni a rosszfiúkat, aztán elvarni a szálakat. A teremben van egy láda, füstbombákkal - az ezzel szembeni ajtón menj ki az udvarra, és mig tart a félelem-faktor hatása, nyomd le az itteni rosszszagot is (bár lehet, hogy nekem bentről menekült ki a fiú, a nagy felordulásban nem láttam, ki merre szaladt). Hátul némi deszkakoromlás után bejutsz az épületbe, indulj balra. A jobb oldali ajtó mögött túlórd, de megoldjuk. Meny tovább, fejed fellett csáklapopot, odafontról biztonságosan meglelheted a kerozinós hordókat (itt, a felső szinten egyébként van némi elsősegély, ha szükséged van rá), aztán leugorva és az ajtón át a terembe rombolva (némi füstbombás előmelegítés után) pikk-pakk lenyomhatod a srákokat. Nyomod meg a lift hívógombját, majd odabent az indító-gombot is. Miután megállt a szerkezet, mássz ki hátul [CP].

Két ór van itt, nem ellenfelek, plusz egy elsősegély a lift mellett, és hátul újabb át füstbomba. A továbbjutáshoz mássz az elevátor tetejére, majd fel a bal oldali létrán, és ugorj ki balra. A sarkon túl órd, tapadj a falnak, amint hátat for-

dít, kapd el hátulról. Mindkét ajtó mögött fegyveresek, ezért inkább ugorj ki az ablakon a platformra, onson körbe a hátsó ablakhoz, és amint az órd innen kinevöz hátat fordít, ugorj be és kapd el, jöhet a vallatás. Újabb két feladatod kapsz: ki kell faggnatod a helikopter pilótáját, de előbb a járművet kell kiiktatnod. Ugrálj fel a felső szintre az állványkon, és a sarokban, az erős fényben a falnak tapadva kiálázhatasz a résen, és körbe a gerendákon. Feltálatnál máris csáklázhatasz egyet, beugorhatsz a láda tartókötéleire, és innen előlheted a polc lábát. Jöhet a leugrás, bombázás, rendrakás. Ha csend van, ugorj ki a lyukon a folyosóra, és jobbra hekkeld meg az ajtót [CP]. A teremben jobbra a falon elsősegély. Menj előre, és jobbra, a gerendára, kedd balra-hátra, ess le a lyukon, a rosszfiúk mögötti folyosón vagy. A második ablaknál a falnak tapadva kiásheted, amikor a srác továbbhalad, és te is elosonhatsz balra, majd levágtathatsz a létrán. Ebben a teremben csak egy koma van, őt elintézni nem vagy úgy. Mássz át a rácson, be a liftbe, menj fel egy szintet, odakint máris csáklázhatasz. Ugorj le, most kell figyelned! A játék a következő: belelősz egyet a felvonóban lévő hordókba, majd a mozi után oldalra ugrasz az idefent lévő két kórt elintézni (füstbomba javassal), ezután repülj se, és nyomd le a két itteni rosszfiút, így ideálisan kihasználhatod a félelem-faktort. A lenti egy kornálnál találás egy kulcsot, illetve egy ládában HFT-t. Most az előbbi szintre kell visszajutnod, és kissé körülményesebb a ládára kell felpattanni, innen a másika, majd a kitört fal-szakaszra, egy újabb előugrással ennek magasabb részére, végül duplaszállóval fel az emeletre. Meny végig, ki az ajtón, a kulcsot felhasználva [CP]. A folyosó végében 4 adag füstbomba, ha nem kell mind, inkább tartalékd. Megfelelő távolaságtól lödd ki a szellőző rácscát, ugorj-mássz be, és ki a túoldalra. Pattanj ki az ablakon, majd jobbra, a szemben lévő zászlótartó rúdra csáklázsz fel, ess le, sétálj a platform végébe. Innen kilöheted az ablakot, majd tisztes távolból a hordókat. A robbanás után repülj át, be az ablakon, egy bombával tovább jesszthatsz, aztán jöhet a rendrakás. Az egyik embernél kulcs, vedd

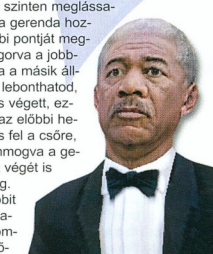
fel, ki a folyosóra (ha még nem használtad fel, most gyógyulhatsz), és nyisd ki a szemben lévő ajtót, haladj át [CP]. Már majdnem cénál vagy, de persze nem az ajtót használsz. Ismét szellőzőcsőre, a tüflélen óvatosan, van itt egy órd, lesd ki, cserkészd be hátulról. Jobbra egy lyuk a kerítésen, ess le, innen jöhet a zászlótartó csáklázása. Ugorj le, majd fel a ládára, és innen egy duplaszállóval a csőre. Haladj végig, a nyitott ablaknál „X”, majd azonnal beugrás a terembe. Mássz fel az állványokra, repülj át szembe a másíkra. (Fontos: ha észrevesz a pilótát, elmenekül, tehát soha ne ugorj akkórát, hogy a felső szinten meglassa-nak!) Innen a gerenda hozzá közelbebill pontját meglelheted, átugorva a jobb oldali placcra a másik állványzattól is lebonthatod, némi jesszt végig, ezután vissza az előbbi helyre, ugrás fel a csőre, és végigcsámmogva a gerenda mássz végét is suhintod meg.

A játék a többit eskálkja. Odafent máris bombasztikus elő-



annak kötéleire, majd fent, jobbra egy csáklázás és daru horgára. Innen ellépegetés a kezelő-fűkhöz, lepotyogás, és a kezelőpanel meghekkélése. Az alant lévő rosszfiúk első jessztése megvan, de ez még semmi. Játék visszafelé ugyanaz: csáklja, lépegetés, ráugrás a kötéleire, le a gerendára. Az épületben lévő gázpalackokba erőszte a Batarangot a kellő hatást elérted, szállj alá a magasból, és kend el a csókák száját. Ha késő, támadd meg az ajtót.

A placcon egy nagy szellőztetőt találás, a túoldalán a kezelőpanel. Nyisd ki az aktívát, a la-mellék felnyitlák, és felmehetsz rajtuk, mint egy lépcsőn. Mássz be (balra szabad a pálya), és végig a függőfolyosón jobbra. Közödd be a magad, ha kell, majd jöhet a kezelő meghekkélése. Gyors legyél, a ventilátor leállása után



melegítés nem árt, ezután verj szét a fiúk kö-
zét, és a pilótát elkapva vallasd ki. Miután a
gép felmelekedett, máris csákyázhatsz, repü-
lünk. Leérkezés után [CP] menj le a lépcsőn,
jobbra lödd szét a deszkákat, mássz a csőre,
végig a dróton, csákyá előre, és potty. Jöhét a
dilis koma lenyomása, és egy látványos végki-
fejtet - a többit már a prologusból ismerjük...

B. Arkham Asylum

Siess fel jobbra a létrán, balra a másikon, át a
dróton, majd körbe a kerítésen. A portásfülke
feletti részen csákyázhat, a kis erkélyről be-
mászva mindkét őrt lenyomhatod hátulról, érde-
mes előbb a mászkálást, aztán az ablaknál ál-
lót, és máris másszhat szitt ki. Ess le a hátsó
részre, azaz a konténerhez, majd várd meg,
míg a limuzin beáll, és a két koma beszélgetni
kezd. A kapuból dobd meg a kocsi, aztán onnan
a géppisztolyozhó és nyomd le, a sofört leküz-
deni ezek után már nem kunszt. Nyisd ki az ab-
lakot, és mássz be. Az ajtótól jobbra a pulton
némi dokumentum, balra egy zsúrkocsin tele-
fon, aktívál. Az üzenetek lehallgatása után
máris megvan az ajtónyitó kód: 4563. Használd,
menj ki a folyosóra [CP]. Nyiss be az ajtón, elég
ijesztő a helyzet. Jobbra fordulj, a ládáról ugorj
a csőre, ennek közepéről egy duplával a felette
futóra, küssz végig a közepén álló objektumig.
Amikor az örök kicsit bejednek, ess le, gyorsan
fel a létrán, oldalazz végig a kupola szélén, az
ajtónál vailj le és menj be, majd le, az ör mögött,
akit hátulról. Hekkeld meg a vezérőt, és élvezd
a show-t. Az ajtót az örök nyitják ki, némi bom-
bázás után csapi szét köztükt, majd jöhét a
krezi srác. Sétálj ki a nyitott ajtón a keleti
szármába, egy ajtóhekkelés után előre, a raktár-
ba, új helyszínrre. Ki az ajtón [CP], majd onnan le
a lépcsőn, és jobbra a szellőzőbe. Odakint
jöhét, a konténer mögött elsősegély, a tovább-
jutás viszont balra: a tartályonál ugorj a csőre,
fent a platformra és tapadj a falnak. Oldalazz
végig a túldalra, a kis erkélyen ugorj a drótra.
Kb. közepén megvárható, míg a mászkáló



emberke alád ér, amint megjelenik jobbra fent a
„Finish” felirat, nyomd le a B-t, és élvezd a
mókát. A két maradék ember innenőt kezdve
nem ellenfél.

Ugorj a kocsi, innen be az épületbe. A két ajtón
túl odalent Dr. Thomast adjusztálj két csü-
nyafü. Balra a falon cső, fel rajta, majd rá a
hosszantára, küssz át az ajtó felett. Irány a lift,
persze zárva, ezért lödd ki a telérfőcső, és
mássz ki. A két felvonó közti drótkötélre
ugorva kilühdet az elosztódobozt, aztán elég-
szen forrást elugorva a most kinyitott ajtó felé ki-
vitorázás a felső színtre. A folyosó végén né-
mi villanógránát, és egy nyitott ablak, mássz ki.
Az erkélyről a dróton át a túldalra, innen ugorj
a cső két platform közötti szakszárba (kissé al-
jas), majd a túldalra be az ablakon. Hekkeld
meg az ajtót, és lépj ki [CP]. Szemben két adag
kötszer, ha kell most, vagy később. Menj balra,
a hátsó ajtón nyiss be, onnan a pult végébe.

A radaron figyeld meg, mikor fordul el a „zöld
ember tekintete”, ekkor onnan a gázlőzshelyhez,
nyisd meg, aztán tovább ez mellett, pihenj meg.
A készüléket a Bataranggal meglové a robba-
nás elég félelmet gerjeszt, hogy lenyomd a fú-
kat, de van még egy ilyen mőkaletőség
pluszban, ha kíváncsi. Ha a folyosóról befutott
komát is lenyomtat, szabad a pálya. Menj vég-
ig, míg ismét kímászhatsz az épületben. Ugorj
neki a dróthálónak, és szialomozz fel koppanó-
ig, leugorva ismét bekászálódhatsz az épület-



be. Siess végig a folyosón, amint lehetőséged
van, csákyázz, küssz végig, míg balra meg-
dobhatsz egy orvosi készüléket. Várd be, míg a
kiesőt ör alád ér, jöhét a lecsapás, a társát már
nem nehez lenyomni. Menj az üvegfallhoz, és a
szobatelefon aktívalásával beszélj a professzor-
szemnyal - elégedetten nyugtáztatod, hogy
egész Arkham áramellátását ki kell itatnod. Mi-
közben továbbhaladsz jobbra, azt is megne-
zedhet, ahogy a nyugtalan néni elgázostja magát.
En szótlan... Meglepő fordulatot ugorj ki az ab-
lakon, balra pattanj a csőre, majd ahol már nincs
kortár, duplaszáttóval juss fel a tetőre [CP].

Mielőtt felmászna a telefonmadzagra, a balra
lévő emelőkort fordítsd ki, így ha valamit elron-
tanál, egy csákyázással visszajuthatsz ide.
Most jöhét az átlibégés, a túldalra felmászás
a víztartó tetőjére, innen repülés az erkély
melletti csőre, beugrás balra, és az ab-
lak kinyitása után bemászás. Várd
meg, míg a két pacák elhagyja a
terepet, ezután balra át, lödd meg
a tetőfeljáró csapóajtóját, mássz
fel. Szemben verd szét a ládákat
és ess le. Van itt minden: kötszer,
villanógránát, és amiért jöttél: egy
gázpalack, vedd magadhoz. Az asz-
tálról ugorj és mássz vissza a padlásra,
majd ki az ablakon. Tetszés szerint juss vissza
a szembeni tetőre - apró, repülő ugrásokkal le-
juthatsz például az udvarra, innen az előbb el-
lőtt csákyázási pont segítségével egyből a
célnál vagy, csak ess közben el kell kapni a
csövet, majd felszálltati a palcra. Menj balra,
a tartályhoz, és helyezd el rajta a gázpalackot,
majd picit távolabbi lödd meg a Bataranggal.
Végre akció! Bomba, majd veredéks, jó! Ha
csend van, menj hátra a kapcsolótáblához.
A szemben levőt hekkeld meg, majd aktívál a
két szelőt is, a túltöltés után kinyithatod az aj-
tót, és kísétálthatsz.

lyoso túlvégében némi füstbomba, ezután irány
a lift, menj fel [CP]. Elsősegély jobbra hátul, to-
vábbjutás balra, át az ajtón. Lésd ki a két őrt,
ha elmekent, menj előre, egy kis szervizajtót,
odaltól onnan végig az aknában, és ki a másik
ajtón. Játék ismerős: várd meg, míg az ör hátt
fordít, ugorj ki, menj mögé, nyomd le. Az ajtónál
dettó ugyanez, less be, ha a fickó a szekrény-
nél varád, nyiss be, és bumm. Másik ajtón ki
(szemben kötszer), majd jobbra a kétszárnyú.
Ugorj fel az állványra, innen a ládára, majd az
ajtó feletti párkányra, be az alkövbe, végül a
csőre. Küssz végig, le a platformra, balra, a fal-
nak tapadva, a végén elválasz, és a biztosíték-
dobozt meglové. A kis köztátek után ugyanezen
az úton vissza, majd ki, a menekülő által meg-
nyitott ajtón [CP].

A két jöember között erőből csapi szét, majd
léts, csőköszás, túldalra a ládáról
bemászás a szellőzőajtón, és alá-
ereszkedés [CP]. Vérd szét balra a
ládák, az egyikiken ott rejtőzik a
teljesen bekömött ipse, vallasd ki,
hamar megkapod a kulcsot. Nyisd
ki az ajtót, fuss el a kétszárnyú,
less be. Amint a gorillák elindulnak
feléd, búj be jobbra a hordók mögé.
Miután a hozzád közeliabbi egyedül ma-
rad, cserkészsd meg, majd ugyanígy a másikat
is nyomd le hátulról. Vissza ide, onnan be, és
a fickók mellett készüléket meglové intézd el
őket. Sima ügy. Fuss fel a lépcsőn, menj job-
bra, csákyázással át szembe, ess le. Az er-
kélyről ugorj-repülj a lámpára, csüssz egész
az aljára, a célválással be tudsz fogni egy, az
előzőhöz hasonló szerkezetet (Drug Pro-
cessor), mely az ajtóhoz közeli asztalon van.
Várd meg, míg a komák a közelébe vannak,
és lödd meg, aztán leugorva csapi szét köztü-
t. Nyisd ki a csatorneljárót (hekkelés), és
ereszkedj alá, majd boríts le balra [CP].



BATMAN BEGINS

VÉGIGJÁTSZÁS

A lépcsővel szembeni helyiségben elsősegély, a továbbjutás viszont a csövön át, ahonnan a víz folyik (mellőle, a korlátos placról ugorj be). A túldolgalon jobbra ugrás, körbeséta, középen a falnak tapadva, ráugrás a lámpára, erről a felső csőtorkolatot deszkáit meg lehet szórni a Bata-ranggal, és belé lehet szökkenni. Triplaugrás jobbra (a párkányra, a kerítésre, és annak túlfelére), aztán előre [CP].



Mássz le a létrán, majd a vastag zöld csövön fel és végig, a hídig. Várd meg, míg a koma alád ér, és végezz vele, ezután felszerelkezhetsz villanógránátokkal. A láda mellett létrán lemaszva találsz két tekerőkeretet, használd őket, mássz vissza, és ugorj be a most kinyitott csőzájba, majd mássz ki a túldolgalon. Menj tovább. A terembe lépve felfedeznek, nincs gond. Nézz fel oda, ahonnan bejöttél - a rács egy csáklapont, ha leesnél az elkövetkezendőkhöz (esélyes), itt visszajuthatsz a platformra. A három lámpán kell továbbhaladni: egyenesen az elsőre, ennek tetejéről a szemben lévőre, majd megint csak legfölről a harmadikra, és erről a felső szint ajtónyílásába (a legjobbra, ha mindig a cél felé fordulsz, és bal tüzéggel ellenőrzöd, takarásban van-e a lánc, aztán egyenesen duplaszálló és repülés). Kaptass fel a lajtórán [CP].

adag dobozok után [CP] folyósó, az út jobbra visz, de hátul találsz elsősegélyt, ha baj lenne. Tehát jobbra, már meg is látod a Madárijesztőt és a keadvést. Menj végig, a folyósó legutolsó ablakából kicsáklázhatasz, végig küszba a csövön elkapathatod az alattad lévő komát, aztán jöhet a verekedés, mindenképp javaslom a villanógránátokat, főleg a zsáklejtő ellen. A lányval egyelőre ne törődj, menj ki a folyósóra, majd

jobbra [CP]. Kint találsz egy újabb csáklapontot, aztán máris elkapathatod Gordon felügyelő grabancát, és végeztünk is...

9. Escape from Arkham

Sűrű a helyzet, mindenhol kommandósok, ne sokat időzz. Jobbra indulj, hamarosan balra lesz egy megrepedt ablak, lödd ki, csáklázz, leesés után repülés át szembe, az erkélyre, majd be a folyósóra és amint a kommandós csapat elment, át az ajtón. Létrán fel, újabb ablak, ki. Most kell figyelni! Várd meg, amíg a reflektor lekúszik a falon, és eléri az udvar színtjét. Ekkor fuss az erkély végébe, és ugorj-repülj át a szemben lévőre (minden más esetben leesel és meghalsz!). Itt ugorj balra a csőre,

ERŐESZEREK

Batman felszerelése és kosztümje létező és folyamatosan lévő katonai fejlesztéseken, technológiákon alapul.



csússz le, és mássz be az ablakon [CP]. Egyenesen rohanj, tép be az irodába, gyorsan ki balra az ablakon, és jobbra, kapaszodj fel a csőre, hogy a betörő rendőrök ne lássanak meg, aztán amint elment a keresőfény, oldalaz az épület túldolgalára. Játék ugyanez: ha a fény elmegy, ess le, repülj át a szembeni platformra, és fel a csövön. Itt jobbra ugrás, újabb vetődés a legkondi tetejére, ahol a falnak cuppansz. Oldalaz, várd meg, míg a fakabát elmegy, kanyarodj be a sarkon, most a reflektorra kell ismét figyelni, aztán megint egy kommandósra, és amint az elment, be is ugorhatsz. A szemben lévő ajtó a te barátod, rombolj át rajta [CP].

A lépcsőházba érve hamar lödd ki a jobbra lévő üveget, majd ugorj-repülj a lámpaláncra; úgy kell ezt kivitelezni, hogy a korlátára ugrasz, de erről azonnal duplaszállóval a láncra, különben leesel. A lánc tetejéről célozz be az ablakot, és szálló-repülés, ügyesen ki a folyósóra. Rohanj végig előre, futtában a balra lévő porotlóba kell lőnöd, majd míg a kommandósok el vannak vakítva, szétverni a deszkákat, kirohanni az ajtón, és a folyósó végén ki jobbra, az udvarra, örülni.

10. Batmobile: Saving Rachel

A szokásos Batmobile-móka, több szakaszban.

1. El kell érned időben az alagutat. Természetesen itt a nitró a főszerep, lehetőleg ne ütközz senkivel (aljas, mert a civilek reflektorának kékes fényéről én rendszeresen azt hittem, plüss üzemanyag, és becéloltam őket - ilyenkor jól jön az ugrás gomb). Szóval semmi civil, kevés ütközés és padlózás.
 2. Ki kell kerülnöd a helikopterek fénysugarai.
 3. A bal felső sarkokban van egy ábra, ennek alapján egy folyamattal csik nő, ha beérsz a fénybe. Amint esz eléri a maximumot, véged. Ne rohanj, legyél taktikus, és vigyázz az autóra! Egy idő után, egy hosszú alagutat elérve ennek is vége [CP].
 4. Félre kell állítanod 12 rendőrautót, balra fent láthatod a számlálót, ez nem lehet probléma, a civilekre figyelj, a célgepeket nyíl jelzi (ez is aljas van, hogy látsd a nyilat, de a járőr egy civil előtt halad...). Tempósan, óvatosan, pontosan [CP].
- Amint az összes zsaru eltűnik, már „csak” Rachelt kell megmentened, balra fent az ő élettereje látszik, ennek nem szabad elfolygna. Sajnos ez a legnehezebben bemehető kijelző, jobban örültem volna itt is egy stoppernek. Városon kívül vagy, tehát viszonylag alacsony a forgalom (bár eddigre már az a kevés is soknak tűnik), viszont a pálya első csöt - sokat a betanulás fog eredményezni vezetni.

11. Wayne Manor

Eljött az igazság pillanata: volt mentored az igazi Ra's Al Ghur. Kétszer két nincs lenyomása után vele is picit pofozkodnod kell. Amint elrohan, fuss utána, ki és jobbra. Az újabb köztájékat után még két pizzamás (mindegyik párosnál érdemes bevetni a nálad lévő füstbombaikat), aztán rohanj át a most megnyitott ajtón. Fox a konyhába rekedt, őt kell megmentened. Egy jó tanács az elkövetkezendőkhöz: ne lépj a tűzzel! Jobbra verd szét az égő bútorokat, a fal mellett elsumnyogj. A túldolgalon jobbra kötszer, ha kell, aztán menj át az ajtón. Rohanj előre a füstön át a jobb oldalon, és egy jobbgyenes a zába (hmm, déja vu megint). Az ablaktól balra mássz fel az oszlopon, és ugorj be. A három lámpán kell végigugrálnod a bal oldali első erkélyre - picit szokni kell, hogy itt nincsenek szárnyaid; a legjobba, ha bezopizálod magad a kamerával (mint a csatornában) toled az előret, ugrás, majd a levegőben meg is szálló. Menj ki a folyósóra [CP]. Eljutasz a könyvtárhoz, ahol két ninja örökdi. Ha nincsenek kézbán, kerülj meg a szekrényt, és mássz fel a létrán, ugorj be jobbra. Jöhet az újabb lámpalánc-ugrás, majd addig az antik váza lerugása, és a látványos ugrás után a három koma lenyomása jól. Menj ki a duplaajtón.

A következő szobában jobbra egy kis helyiség végében a könyvespolcot „használd” átkerülisz a vezérlőterembe, itt kötszer, némi villanógránátok - és ami a legfontosabb: a löszeres látától

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,-

PS2we konzol



36.990,-

PS2 memóriakártya 1 db-os



6.990,-

Nyári akciós ajánlatunk július 1-től augusztus 31-ig!

XBOX S kontrollér



7.990,-

XBOX konzol



36.990,-

Akciós játékok



3.990,- forintig

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

jobbra, a falon lévő szekrényben Batarang. Ezzel felszerelve meri vissza a nagyterembe, és lódd le az égő csillár. Mássz fel a láncon, lódd le a vázát, és ennek helyén duplaszálltató, felkapaszkodással juss be a galériára. Körbe, az égő ajtón nyiss be. A dobesszőkkel két lövés az égő szekrényekbe, majd egy harmadik ugyanoda, a sérült vízvezetékbe. Ugorj le. A folyosó végében áldozat, aztán jobbra újabb lövöldözés. A barikád jobb oldala csendes, itt átlátható szertelenül. Siess be a konyhába [CP]. Szemben, a tűz föloldalán Lucius, aki egyből kitálatja az ördögi tervet, viszont egyelőre kevésbé mobilis. Menj ki a baloldali ajtón, aztán jobbra a kétszárnyú - benyitva egyből kiléphet a felső sarokban lévő ablakot, de van még itt némi verekedni való (jó ötlet, ha benyitasz, majd visszaszállsz a folyosóra, így egyenként intézheted el a fiúkat). Oldalt egy újabb vaza vár rád, hátulról megrugva a létra arrébb csúszik, így felmászhat a polic tetejére. Balra ugorj a galériára, az asztalról állj a korlát legszéleire,



ugrás előre, majd a levegőben duplaszállt. Ugorj át az ablakon. Jobbra elsősegély, szembe állj, menj be, majd kétszer jobbra, és lódd meg a baloldali vázát, ami segít Fox bácsin, jól. Indulj visszafelé, a kétszárnyú újabb két áldozat jön be, lenyomkass után tovább előre. A tűznél lódd meg az élményvezetést, majd a vízcsövet (a csillár picit útban van), és mehetsz is tovább.

12. Narrows Bridge:

Chaos on Narrows Island

Rögtön egy kiadós ütegélással nyitunk. Elő a balra villanógránát, szemben kötszer. Ugorj a dróthálóra, mássz be, fel a létrán, és repülés a láncon, innen az épület felé, a liffel fel egy szintet, és be balra, a Madárisztyához. A látványos mozi után ismét egy kiadós akció, eljött a kulcsok ideje. Ha végeztél, találás egy gránátot, vedd fel, és használd a személyautót, tereprendezés céllal. Az égő tartályautó mögött óvatosan be balra, fel a létrán, majd oldalt keresd meg a csákyapontot, átrepülés után pedig ugorj a sinre, és lengedezz át a túloldalra. Jobbra megtalálod a zsákosfejt, mozikunk. Oldal a pulit felté lódd ki az ablakot, és csákyázz át, szembé.

13. Narrows Bridge:

The Monorail Tracks

Át a két ajtón (rég hekkeltünk már), majd a robbanás után előre a jobb oldali csövön, koppanóg.



Váltogasd addig a célt, míg ráakadsz a közepén lévő csákyapont-ra, innen végig a csövön, a végén a deszkák szétlőve. Ess le, kötszer jobbra, tovább előre. Az ajtó túlfelel három hordás, ezért inkább balra küssz be a szervizalagútba. Menj végig, ereszkedj alá, majd a platform végén ugrás közepre a láncon, innen a másik oldalra. E platni végén két lövéssel elől és feljártó - az ugrás kicsit nehéz, a korlátra pattanj fel, majd rögtön előre, és duplaszálltatóval kadd el a vasat. Fent lódd el a tartókábel, majd átsuharva a platform alatt a túloldalt is, és máris lehet verekedni egy kiadósat. Ha vége, a plac végéből lódd ki a jobbra-előli lövés gombot, egy újabb kiszámított ugrásmódnál kerül a lánca, majd egy újabb gombbal és lövéssel és duplaszálltató a túlponton is vagy. Lósszer balra [CP].

A folyosó végében kellő távolságból lódd ki a feljártó, mássz fel és verekedj, a gránát jól szolgál. Az épület felé indulj, a bejáratnál balra kötszer, ha nagyon nem kell, tartsd meg, mert odabent három kemény örlött, az ő lenyomkás után viszont használd fel. Ha minden baba, irány a barikád, ugorj át rajta [CP]. Ujjab három koma, és a sikítózó Rachel. Ha végeztél az örültekkel, mássz fel oldalt a létrán, majd a másikon is. Odabent kötszer, aztán rohanj tovább, át az üvegajtón. A mozi után [CP]. Repülj át a túloldalra, jobbra füstgránátok, balra csákyapont, odafont jobbra szétlőhető deszkák, mássz be az épületbe. A dílsek harmasával jönnék, hajrá! Látj kötszer, ugorj ki az ablakon. Balra a csövön mássz fel a tetőre, és repülj át az alacsony bádogtetőre, vess végig, az utolsó ablakot kilöve ereszkedj le. Most kell gyorsnak lenni. Rachel megállítja a vonatot, de csak pár másodpercre. Ugorj a kukákra, innen a hordókra, majd oldalra, a szerelvényre.

14. Narrows Bridge:

Monorail To Gotham

Keményedünk, négy fekete pizsmaát kell lenyomni a továbblépéshez. Odabent a második kocsiiban jobbra gránátok. Kint nyiss be a bal oldali konténerbe, a szemét szétve-reztes után ugorj fel, újabb ládák, nyisd ki a következő ajtót. Repülj át szembe, nem a tetőre, hanem az alsó peremre, itt körbeoldalahatsz előre, és benyitasz erme fémdobozba (ne a fülkébe...). Fuss végig a kocsi tetején, a következő elé ess le, és nyiss be. Képváltás, séta előre [CP].

Odakint közepén lódd meg a szerelvény alá vezető fedőt, és onnő végig. Véletlenül se nyúlj az ajtóhoz, inkább várd meg, míg az ő hátat fordít, ugorj fel és kadd

el - jobbra-túlátló végre gyógyulhatsz. Repülj át a következő kocsi, majd hátra akar, löj bele két-szer az alsó összekötő szerelvénybe, hogy szét-válassz a kocsiak. Némi nindzsa érkeznek meghalni, az utolsó komából kiverheted a nyitó kódot: 1942. Ezt rögtön használd is a következő ajtón, átlépe [CP]. A soros fülkében egy újabb löv, én itt inkább berohan a fülkébe egy merész szálltató egyből kiugrottam a tetőre, mert picit kevés volt már az életem. A szerelvény tetején szaladj végig és ugorj le [CP].

Újabb négyesfogat ácsorgó itt, őket fífkával gyengítjük (persze aki akar, izmozhat is, de...). Szóval ugorj le a koci előtt az alsó rácsra, és a sárva csőbe kapaszkodva oldalaz végig előre, aztán felugorva irány a következő koci eleje, egy háls elsősegélycsomagig. Hátra akar, mássz fel a létrán, és előreosrona lódd szét a tartórács két zárját, ezután leugorhatsz vered-kén. Ha elhullottak a fiúk, köztben lódd ki a rácsot, ugorj le, és fordulj menteránnyá, fel-ugorhatsz egy kocsi, küssz végig, ahol véget ér, ess le. Picit előrébb a vörös fényben kinyit-hatsz egy rácsot, és beugorhatsz. Irány az üvegajtó, képváltás, [CP]. Az ajtón túl Ra's Al Ghur, és két testőre. Gyorsan csapi szét köztük. Amint tiéd a pálya, gyorsan „B”, azaz egy csákyázás a távozó szerelvényre. Át a kocsi-kon, fel a létrán, a túloldalán le - a fegyver mögött állás. Használd, persze nem lehet leállítani, de felbukkan a főnök. Ne nagyon szöröz, ne hagyj, hogy sokat használja a kardját, folyamatosan ütésekké hamar lenyomhatod, és meg-ra-gadva, némi beszélgetés végén igazságot szol-gálgathatsz. Jön némi köziáték, aztán amint fel-tűnik az erre figyelmeztető jelzés jobbra fenn, csákyázz. Vége csapó, megmentetted a várost, megszűletett Batman, turkálhatsz a bonuszok-ban.

}}redenc



SCAR

SQUADRA CORSE

ALFA ROMEO



➔ **IGAZI ÁTTÖRÉST ÉS KÖZÖNSÉGSIKERT HOZÓ VERSENYJÁTÉK CSAK RITKÁN JELENIK MEG, AKÁRMELYIK PLATFORMOT IS NÉZZÜK. IDÉN MÁR AZ XBOX-OSOK KAPTAK EGY FORZA MOTORSPORTOT, A PS2 TULAJOK PEDIG EGY GRAN TURISMO 4-ET. MONDHATJUK, HOGY ERRE AZ ÉVRE MÁR TELJESÜLT A KVÓTA, NEM IS ÉRDEKEL MINKET MÁS A KÖVETKEZŐ KÖRIG. JÖN AZONBAN EGY ÚJ VERSENYZŐ, EGYENESEN A MEDITERRÁN ITÁLIA VIDÉKÉRŐL. NEM HOZZA A NAGYOK SZINTJÉT, DE TALÁN MEGÉRI BELEÖLNI NÉHÁNY ÓRÁCSKÁT AZ ÉLETÜNKBŐL.**

INFO BOX

Kiadó:
Black Bean Games
Fejlesztő:
Milestone
Hivatalos honlap:
www.scar.blackbeangames.com

Megjelenés:
2005. június 24.
Tesztplatform:
PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ■■■■■□■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■□■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■□■■■
ÖSSZEHATÁS: ■■■■■□■■■

VÉLEMÉNY

✚
Éljenek az olasz autósodák!

—
Nincs sebességérzet, kevés a versenymód, és ez a grafikai kivitelezés ma már bizony kevés.

PS2 - XB

PLATFORMOK

Bevallom, hogy kicsit féltém a SCAR-tól. Tudtam, hogy a Milestone készíti, az a Milestone, aki még 2003 elején kirukkolt a Racing Evoluzione-nal (aka. Apex-szel). A játékban egy hatalmas raklapnyi eredeti ötlet lapult meg, amit valahogyan nem sikerült kihasználniuk az olasz kódereknek. Mit ér az innováció, ha nem aknázák ki kellőképpen a benne rejlő lehetőségeket?! Persze a srácok már csináltak korábban Superbike játékokat, még az EA Sports színeiben, amelyek kifejezetten szuperül sikerültek, de valahogy a RE nem állt össze egy egésszé. Sok liszt, de kevés tojás. Nem tapadt egybe a massa. A SCAR bejelentésekor már előre mocorogtam, mivel ez a játék CARpg. Itt nem az autónkat tuningoljuk, nem veszünk rá spoilereket, nem teszünk turbófeltöltőt a motorra. Nem, a SCAR-ban a pilótánk képességeit fejlesztjük. Need for Speed Undergroundon, de leginkább Forza Motorsporton edződött megérezsem nem sügött sok jót. Az elején valahogy nem sikerült ráhangolódnom az egész „pilótatuningosdira”, de ahogy teltek az együtt töltött órák, úgy enyhültem én is. Rájöttem, hogy a koncepció bizony nem rossz.

A baj az, hogy megint hiányzik valami a Milestone-os srácok játékaiból. Ismét megvann benne a Racing Evoluzione mértékű innováció, kreatív ötlet, de valami egyszerűen nem stimmel. Nem arról van szó, hogy a picit idejeult grafikával lenne bajom, mert számomra a szép megjelenés előny, de nem feltétel, ha jó a játék. Konkrétan nem tudom megfogni, hogy mi miatt nincs harmóniában önmagával a program, de azért, mert én félszékeldők a helyemben, másoknak még akár tetszhet is a Squadra Corse Alfa Romeo.

Akik úgy döntenek, hogy kipróbálják ezt a játékot, nem döntenek rosszul. Hiába nem találtam meg benne teljesen a számításaimat, az olasz autók iránt érzett szenvedélyes rajongásom meglágyította köszvét.

Most nincs annyi hely, hogy az autósjátékok alapszabályait is ismeressem, ezért engedjétek meg nekem, hogy ettől eltekintsek. Ehe-



ÉRDEKESSEN

Bárki hasonlítja össze a SCAR-t a Gran Turismo 4 és a Forza Motorsport, Laguna Seca verseny pályáját, meglesz az eredmények tapasztalhatunk!

lyett igyekszem segítséget nyújtani abban, ami jellemző a Squadra Corse Alfa Romeóra. Először is az a legfontosabb, hogy tisztázzuk a Skill-rendszerben fejleszthető/fejlesztendő képességeket, ezek hasznosságát, valamint konkrét hatásait.

Képességek

Heart

Az erre a képességre elköltött Skill pontok alapvetően két további tulajdonságot is befolyásolnak: az ellenfeleink Intimidation távolságát, valamint a Driver Conditiont. Vegyük sorjában: minél magasabb a Heart értéke, a versenytársainknak annál közelebb kell kerülniük hozzánk, hogy megzavarhassanak minket a saját Intimidation értékük szerint. Másodszor: a Heartra elköltött Skill pontok játékonban befolyásolják a Driver Conditiont. Ennek hatásá-

ra az ellenfelek Intimidation-jét hosszabb ideig vagyunk képesek elviselni, így elodázhathatjuk a szinte elkerülhetetlen besokallást, hibázást.

Vision

A versenyhelyzetek optimális értékeken belül mozgó érzékelése essenélisális fontossság minden pilóta számára. A SCAR játékvilágában ezt a Vision-jét képesség fokozatos fejlesztésével egyre kifinomultabbá tehetjük. Ez a képesség közvetlen kapcsolatban áll az úgynevezett Tiger Effecttel, sőt, tizedeked adhat a funkció „töltöttségét” mérő skálához. Ez fontos lehet, mert egy tizeden akár egy kanyarvétel hiba kiküszöbölése is múlhat, ami rossz esetben akár az egész verseny magával ronthatja. A Vision-re költött Skill pontok játékonyságát, hogy minél fejlettebb a képesség, annál messzebből láthatjuk az ellenfeleink „feje fölött” lebegő állapotmérő csíkot. Ez nagyban megkönnyíti a helyes helyzetfelismerést, mivel ügyesebben tudunk döntéseket hozni a megfelelő információk birtokában. Akár két kanyarral előre is megtervezhetjük a következő autó megelőzését anélkül, hogy letérnénk a helyes ívről, vagy koccannánk vele.

Intimidation

Képzeli csak el: mit gondol(-t, 2004-ben) egy Formula 1-es pilóta, mikor meglátja magát Michael Schumachert a visszapillantó tükrében? Személytől függ persze, de ha én lennék a helyében, bizony bepánolnék. Miért is? A piros autó miatt? Michael neve miatt? Részben. Annyi világbaajónkságot nyert, mint még senki más, így óhatatlanul is bizonyos jelzésekkel bír, ha meglátjuk őt a visszapillantóban. Az Intimidation Skill pontosan erre a szituációra épít! Ahogy fejlődünk, egyre több pontot költünk a képességre, egyre nagyobb



hímvénny lesz, így fokozatosan növekvő nyomást gyakorolunk az előttünk haladó pilótára. Nem kell agresszívan előzni, elég, ha csak megjelenünk az ellenfél mögött, megvárjuk, míg a zöld csík eltűnik az állapotjelzőjéről, és ekkor már csak másodperc kérdése, hogy ekövesse valamilyenicipi vezetései hibát, ami végül az ő megelőzéséhez vezetethet. Kísodródákal, leterhet a helyes ívről, elfekéke megát, stb... Minél több pontot költünk erre a Skillre, annál távolabbról, annál gyorsabban ütemben érzékelhetjük jelenlétünket az ellenfelekkal.

Handling

Handling, vagyis irányítás. Evidens, hogy az autó irányítását javítja, de azért kifejezetten részletesen. A Hearthoz hasonlóan ez is két tényező befolyásol jelentős mértékben: az első a féktáv. Gondoljunk csak bele, hogy a rövidebb féktávnak mennyi játékonyság van.

Alapvető, hogy a kanyarbejáratoknál elég, ha szinte csak az utolsó másodpercben nehezedünk rá a fékpédálra, így versenytávokon már kevés komoly másodperceket javíthatunk az időeredményeinken. Ez nem minden, mert a fék-út csökkenése életet (legalábbis futamot) menthet: senki se szeretne véletlenül belecsúszni az előtte lévőbe, vagy kisorsodni a ka-



vicságyba. Ezeknek végzetes következményei lehetnek, de ha időben meg tudunk állni, nincs mitől félnünk. A másik tényező, melyet a Handling befolyásol, az a kerek és az aszfalt közötti viszony. A jobb tapadás segíti a fent kitérővel fékezés, de a kanyarstabilitás növelésében is igen komoly szerepe van. Amennyiben sok pontot költünk erre a képességre, úgy érezhetjük, hogy a versenyautónk szinte már-már az aszfaltcsíkhöz lett ragasztva.

Acceleration

Képzeli csak el ismét egy (valamelyest) életszagú versenysituációt: tegyük fel, hogy van két tökéletesen egyforma rally versenyautó, és az egyikben mi, a másikban pedig Collin McRae ül. Nyílegyenes útszakasz fekszik előttünk, több kilométer hosszan. Megkapjuk a feladatot: negyedmértőföldes gyorsulásban győzzük le a bajnokot. Egyértelmű, hogy ő fog győzni. Miért is? Azért, mert ő ismeri az autóját, tudja, hogy, hogy kell kihoznia belőle a maximális teljesítményt. A SCAR-ban minél több pontot költünk az Acceleration Skillre, annál gyorsabban leszünk képesek például váltani, továbbá a vezetésben tapasztalt üresjáratok nagysága és mennyisége a nulla felé konvergál majd. A futamok elrajtolásánál hatalmas áldásnak bizonyul ez a képesség, de minden olyan szituációban hasznát vehetjük, ahol a-

cseny sebes-

inkább a szó néhány további jelentése, a „visszanyerés”, „talpraállítás” a legáltalánosabb. Ha nekem kellett volna elneveznem ezt a Skillt, biztos, hogy „Reakcióidő”-nek neveztem volna el. Ebből rögtön kiderül, hogy itt egy olyan képességről van szó, amelynek értéke a legprofibb versenyzőknél igen alacsony. Nekie pár ezred másodperc is elég ahhoz, hogy meghozzák a megfelelő döntéseket a versenypályán, nekünk viszont segítségünk akad eme



Skill formájában. Karambol, vagy egyéb váratlan esemény után igen hamar visszanyerhetjük az irányítást az auto felett, amennyiben sok pontot költöttünk a Recovery-re.

Focus

Az elővigyázatosság általában minden olyan ember körében ismert fogalom, akik rendelkeznek jogosítvánnyal. Közutakon nem árt, ha tisztában vagyunk a környezetünkkel, az úttal, útviszonyokkal, a saját autónk képességeivel, valamint saját magunk rátermettségével. A profi versenypilóták ezt a fokú koncentrációt egy olyan tényezőhöz köválták, fejlesztették, mely gyakran futamgyőzelmeket hozhat a csapatuk konyhájára. Ők még akkor is nyugodtan képesek versenyezni, mikor az adott szituációban hatalmas a fizikai és érzelmi terhelés a vállukon. A SCAR világára ez a képesség úgy vetül, hogy amikor egy ellenfél (Intimidation-) közelségbe kerül hozzánk, akkor jóval lassab-



ban fogunk veszíteni a Driver Condition pont-jainból, ezáltal meglophatunk az esetleges besokallástól, hibázástól. Fontos továbbá, hogy ez a képesség masszívabban teszi az alattunk dübörgő versenygépet, így ha belénk jönnek, kisebb mértékben ronszolódnak az autónk.

Anticipation

Ismét az élvonalbeli versenypilóták egyik kivételes képességét jelenítik meg a játék alkotói.



Alfa Romeo-ból az Alfa az Anonimo Lombarda Fabbrica di Automobili'-nek a rövidítése.

Az Anticipation egy olyan Skill, amelyet a profik csak és kizárólag tapasztalat útján, hosszú évek alatt sajátíthatnak el. Aki már sok mindent látott a verseny pályákon, az szinte- képpen sablonokat készíthet szinte minden eshetőségre, így nagyjából ki tudja számítani azt, hogy hol, milyen hibákat követhet el ő maga, vagy a riválisai. Ebben a játékban ez az úgynevezett Tiger Effecten keresztül valósul meg. Az egész annyiból áll, hogy ha verseny közben hibázunk egy olyat, ami végetesnek bizonyul a végeredmény szempontjából, akkor a Tiger Effecttel visszapörgethetjük az időt, és korrigálhatjuk saját hibáinkat. A visszaforgatható idő mennyiségétől függ, hogy mennyi Skill pontot költöttünk az Anticipation képességre. Nem csak az időtartamot növelhetjük ennek a tuningolásával, hanem azt is befolyásolhatjuk, hogy milyen gyorsan éri el ismét a használható töltöttséget a Tiger Effect. Amennyiben a fejlesztésért magas szintre visszük, úgy nagy eséllyel pályázhatunk a „sosem csúsztam ki” díjra.

Endurance

Az állóképesség a való világban a pilóta kiemelten fontos képessége közé tartozik. A Nascar versenyzők jól tudják, hogy egyáltalán nem egyszer 70-80 kórt végigironi az ovalpályán, de tulajdonképpen körülnézhetünk a motorsportok akármelyik kategóriájában, mindenhol azt hallhatjuk a szakemberektől, hogy a megfelelő fizikai és mentális erőnlét nélkülözhetetlen a futamok sikeres teljesítéséhez. Ennek a képességnek a segítségével könnyen urál maradhathatunk a legdurvább versenyhelyzeteknek is. Amennyiben vezetünk, és a második helyezett a nyakunkon lohol, a Driver Condition-unk addig romlik, mi se sikerrel nem jár az ellenfél Intimidation-jé. Nos, né-

hány kanyarban, vagy az egyenesekben gyorsabbak lehetünk, ilyenkor köthetünk az ellenfél hatóságából. A magas Endurance érték áldásos hatása ekkor érvényesül, mivel a Driver Condition pontok pillanatok alatt feltöltődnek, ezzel is elodázva a talán végzetes pillanatot.

Ezek lettek volna azok a képességek, amelyeket a SCAR-ban fejleszthetünk. Ki-ki maga döntse el, hogy az ő vezetési stílusához me-

lyik Skill növelése a legszükségesebb, melyek azok, amelyek csak másodlagosak, vagy talán nélkülözhetők.

Engedjétek meg, hogy megosszam veletek saját tapasztalataimat! A sikeres versenyekhez elengedhetetlen a magas Intimidation érték, mivel ennek segítségével sodorhatjuk a hibázás rögös útjára ellenfeleinket, így könnyebben előzünk meg a teljes mezőnyt. Fontos továbbá, hogy a Handlingre is elég pontot költünk. Mondanom sem kell, hogy a rövidebb



Az első dízelmotorral felszerelt Alfa Romeo 1976-ban a Giulia volt.

féktáv, valamint a megnövelt tapadás retinget plusz másodpercet takaríthat meg számunkra. Egyáltalán nem mindegy, hogy egy kanyart bevezünk, vagy végigfarolunk. A következő Skill, amelyet nem árt, ha szinten tartunk, az az Acceleration. A SCAR-ban tisztesből tiszszra a rajtrács hátsó traktusából indulnak a futamaink, így nem árt, ha már a rajt-procedúra első méterein meg tudunk előzni néhány riválisat. A másik tényező, amellyel sok időt spórolhatunk, a kanyarokból való kigyorsítás. Itt sem mindegy, hogy 0-s vagy 25-ös az Acceleration Skill. Nem kiemelten, de azért mérsékelten lényeges a Recovery képesség. Ennek hatására a legváratlanabban helyzetekben is észbe kapunk a másodperc törtrésze

alatt, így sok problémás futamot spórolhatunk meg magunknak. Azt csak halkan mondom, hogy a Tiger Effect bár hasznos dolog, de túl sok szót nem érdemel. Annál is inkább, miszerint már-már a csalás és a tisztázati játékhátramezőjén egyensúlyoz. Aki szeretné, használja nyugodtan, de nem tesz a SCAR-hoz túl sok pluszt.

Most, hogy tisztában vagyunk a pilótánk képességeivel, korlátaival és rátermesztésével, áttevethetünk az igazán izgalmas vizekre. Nézzük át, hogy milyen versenytechnika illhat a rendelkezésünkre a SCAR-ban. A huszonnégy autós részét a játék elején nem elérhető, de kitartó, eredményes versenyzéssel az összes jármű a garázsunk díszé lehet.

Automobilok



Alfa 147 Twin Spark

Az új évezred legelején indult meg a sorozatgyártása az Alfa Romeo 147 Twin Sparknak. Erre a kis kompakt középkeretű autóra hárának, a nyilvánvaló sportosság mellett megfigyelhetjük a határozott megjelölést, amit az Alfa-kra jellemző visszafogott elegancia is alaposan meglatmogot. Az arcán díszelő óriási V alakú hűtőmaszk a korábbi, 1946-ban gyártott Villa d'estate idézi. A felfüggesztés strapabíró, a soros négyhengeres, kétezer köbcentis motor pedig 208 km/h-s végsebességet biztosít a 147 Twin Spark számára.



Alfa 147 GTA

Az avataltalan szempárnak elsőre úgy tűnhet, hogy egy mezei 147-es AlfaFával van dolga, holott ez egy kicsit más kategória! A kistestvér amúgy is agresszív alúrúha mögött most már kellően morcos az is, ami a motorháztető alatt lapul: a 3200 köbcentis, V6-os motor a maga szolid sportosságával 250 lőerőt képes ki-preselni magából, melyet egy hatsebességes váltó áttételein keresztül juttat el a kerekhez. A versenysport előtt tisztelgve a fékek és a felfüggesztések is a GT bajnokságból valóak. Végsebessége 250 km/h körül mozog.



Alfa 147 GTA Cup

Ez a gyönyörűség a 147 GTA versenysportbeli kistestvére. A kistestvér sző tökéletesen jellemző rá, de semmiképp sem degradáló: habár „csak” a kétezer motor dübörög a motorháztetőn, a jelentős súlycsökkentések, valamint a versenypályákra fejlesztett alkatrészeknek köszönhetően (pl. a hatsebességes, szekvenciális sebességváltó) ez a 220 lőerős kis méregzsák alulról rezegeti a 250 km/h-s végsebesség-lécezt.



Alfa 156

Az Alfa Romeo modellpalettáján - ahogy az a számozásból is kitűnik - a 156-ost váltotta le még az 1990-es évek vége felé. A 147-tel ellentétben, a 156-os formavilágában erőteljesebb hatást érnyesül az elegancia, mint a sportosság. Ez azonban úgy tűnik, nem jelentkeztet negatív tényezőként az eladásokban, mivel a megcélzott piaci szegmens rajongott az autót, így igazi kritikai és közönségsiker környelhetett el az Alfa Romeo. A 2500 köbcentis, V6-os motor nagyjából 230 km/h-s sebességet képes felgyorsítani az autót.



Alfa 156 GTA

2003-ban gördült le a gyártászalagról a 156-os GTA változat. Az Alfa Romeo a

versenysportban elért sikereit kívánta ezzel a modellel megünnepelni. Ebben már a 147 GTA-ból megismert 3200 köbcentis, 250 lóerős motor dolgozik (szintén 250 km/h a végsebesség), ennek megfelelően a külső is sokkal inkább sportosabb lett, spoilerrel és légterelő, gar-madójával vették körbe az autót. Az autó kellőképp gyors, viszont a 147 után észrevehetjük, hogy nagysebességű kanyarokban bizony hajlamos kitolni a fenéket.



Alfa 156 GTA Super 2000 '03
Itt kezdődik valahol az a kategória, melyre nyugodt szívvel mondom, hogy „Na ez már nem kispályás!” Emeljük meg kalapunkat hőieim és uraim, mert ezt az autót a 2003-as Európai Túraautó Bajnokság egyéni világbajnoka vezette,



ezzel állt az idény végén a dobogóra. Mivel ez a gőpezet a versenysport rögös útján robot, ezért szigorú előírásoknak kell megfelelnie: a motor löketterfogata nem haladhatja meg a 2000 köbcentit, négyajtós karosszéria, valamint maximálisan 4200 milliméteres hosszúság. A 265 lóerős motor végsebessége hivatalosan nem ismert, de ezt mindenki saját maga is tesztelheti.



Alfa 156 GTA Super 2000 '04
Ez a szépség az előző autót frissített változata, amely az Európai Túraautó Bajnokság 2004-es versenyeiádjának a csapat-világbajnoki címét szerezte meg. Mivel a szabályok nem változtak túl sokat a két versenygép legrtyása közti időben, ezért technikailag tökéletesen megegyeznek. A 156-osokra jellemző kanyarstabilitási problémák kismértékben ezt az autót is megrézik.



Alfa GTV
Az 1995-os Genfi Autósza-lonon mutatták be először ezt a típust, ahol egyből feltűnt a szakavatottaknak, hogy a Bertole kupék hangulatvilágát kívánja újraéleszteni az Alfa Romeo. A legnevesebb olasz tervezőműhely felelős ezért az összetéveszthetetlen formáért, amelyet 2003-ban picit aktualizáltak a gyártók. A motorterben a bivalyvers 3220 köbcentis motor egy 240 lóerős változata dörmög, amely az autót nagyjából 260 km/h-s sebességre képes



felgyorsítani. A ki-váló súlyelosztás és a felfüggesztés áldása a kiváló menetstabilitás!



Alfa GTV Racing
Azt mindenek előtt le kell szögezni, hogy ez az autó a valóságban nem létezik, továbbá egyetlen egy bajnokságban sem indul. Mégis mit keres a játékokban? Nos, a Milestone-os srákok úgy gondolták, jó ötlet egy teljes márkapaletán alapuló versenypaletta, ezért elkészítették ezt a virtuális túraautót. Megkapta



Alfa GT
2004 végén pillantoltam meg ezt a gyönyörűséget az

egyik márkakereskedésben, és ekkor rögtön elröbölt szívemet-lelkemet egyaránt. A 156 kupéváltozatoktól emlegetik, azonban ennivel nem lehet elintézni a GT-t! A formaterv igaz olasz nemzeti összefogás eredménye, ugyanis az egy-mással konkuráló tervezőműhelyek összefogásából kerekedett ki az autó végleges megjelenése. A motorterben a már ismer 3200 köbcentis V6-os duruzsol, ám a masszívabb felépítmény miatt az autót csak 240 km/h-gal gyorsítanak. Az Alfa 156 „fenékköltés” defektusa itt hiányzik!



Alfa GT Racing
Mivel a GT-t eddig még nem küldte versenypályára az anyacég, ezért a Milestone-os srákok ebből is elkészítették a Racing verziót. Csakúgy, mint a GTV Racing és a 147 GTA Cup, ez is egy kétezeres, négyhengeres, tizenhat szelepes Twin Spark motorral lett felszerelve, amely körülbelül 250 km/h-s végsebesség képes elmozdítani az autót. Már ez is figyelemre méltó, ám a GTV tanulságai alapján talán a Pro változat jobb lesz?



Alfa GT Pro
Ahogy sejtették, a GT Pro változata kenterbe veri a mezei Racing verziót.

A többi Alfától eltérően ez esetben kitűnően megkülönböztethetjük a különböző kivitelű GT-eket: ahogy megpillantjuk a Prot, egyből feltűnik a masszív spoilerezés, mely az esztétikai gyönyörök mellett az aerodinamikára is kiváló hatással van. A motort felhúzták egészen 272 lóerőig, ez kellő indok arra, hogy tesszük a végsebességet valamelyik versenypálya célegyenesében, nem?



Alfa 8c Competizione
A tanulmányautók amellek, hogy felvonultatják a gyártók egy-két jövődöbéli formaterv-elképzeléseit, és bemutatják a legfontosabb műszaki újításokat, miről szólnak? Persze, hogy az erőfitogtatásról! A 8c Competizione az 1968-as Alfa Romeo Tipo 33 Stradale egyenesági leszármazottja. Sorozatgyártásba nem került ez a drágaság, de a játékokban már most is megcsodálhatjuk brutális erejét, és csodálatos menetteljesítményeit. Az alapváltozat egy 4200 köbcentis V8-as erőforrással van ellátva, amely körülbelül 400 lóerőnyi teljesítmény leadására képes. Meggyőző számok, és ha még megemlítem, hogy az autót ez a technika jóval 300 km/h-s sebesség fölé gyorsítja...



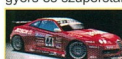
Alfa 8c Competizione Pro
A Competizione szó a versengésre utal, így szóba se kerülhetett, hogy ne legyen versenylváltozata ennek az autónak.

A Milestone-os fiúk most is varázoltak egy kicsit, és a koncepcióautót így valóslattá faragták. Ha az előző változat volt maga a dicsőség, valamint az aszfalt koronázatlan királya, akkor ez még egy lapátal arra is látsz. A motor felpaprikázását követően a realitási teljesítmény megnőtt kerek 600 lóerőre, így már egészen veszőleges ragadozó vált az amúgy sem szelíd kisöbögőből. A végsebességét le sem merem írni!



Alfa Nuvola
1996-ban, a Párizsi Autósza-lonon mutatkozott be ez a különleges tanulmányautó. A furcsa, retro-futurisztikus formája

a 147 GTA Cup motorját, ám ez ötvöződik a GTV csodás menetteljesítményeivel, így mindenki kiszámolhatja az eredményeket: szuper gyors és szuperstabil méregzsák!



Alfa GTV Pro
Az Alfa GTV Pro a GTV Racing egy továbbgondolt változatát „testesíti” meg. Nagyából ugyanaz, mint az elődje, ám az a néhány módosítás, amelyet eszközöltek rajta még is hatalmas teljesítmény-növekedést produkált! A motort alaposan felpaprikázták, így most már 265 lóerő körüli a maximális teljesítménye. A ka-



rosszeriát körbeépítették légterelőekkel, így a stabilitás tovább növekedett! Ezzel a két apró, ámde lényeges tuninggal az egyik legutóképesebb autótá vált ez a versenygép.

azonnal magával ragadja a játékos tekintetét, valamilyen szinten tuti, rabul ejt. Gyönyörűsége, sportos megjelenése csak az előrelépés: motorterében egy 300 lóerős, 2500 köbcentis V6-os dornából, amely az áttételeken keresztül négykerék meghajtással gyúri az aszfaltot. Az ultrakönnyű karosszériának köszönhetően végsebessége 280 km/h.



Alfa 155 V6 Ti '93

Ezt a gépet kifejezetten versenyzésre, még pontosabban fogalmazva nyeresésre építették. Debütálásakor azon nyomban megszerezte a bajnoki címet az 1993-as Né-

metlisztverseny leadására képes, és ezzel bizony a 150 km/h-s végsebességet éri csak el az autó. A kanyarstabilitása egyenesen szörnyű, mivel imbolyog, mint hosszú kalás a szélben.



Alfa 75 Evoluzione Turbo

Ezt a versenyautót minden bizonnyal az Alfa 75 Turbo hatására készítették el az olasz mérnökök. Azt rebesgetik, hogy ezt a motort kifejezetten versenyzésre készítették el az Alfa Romeo, amit talán alá is támaszt, hogy a nyolcvanas évek végén nagyon rövid, ámde annál termékenyebb karriert könyvelhetett el a

(a 8c Competizione elődje) felújított változatáról beszélünk, amely megtartotta a lendületes formavilágát, valamint az előző változat kiváló menetteljesítményét. A könnyűfémvázból készült karosszériát légszűrőn keresztül tesztelték addig, míg a legjobb légellenállási értéket meg nem kapták. Ez, és az 2000 köbcentis, V6-os erőforrás 270 lóereje vezett el a csodálatos, 298 km/h-s végsebességhez!



Alfa 2000 GT Am

Ha valaki nagyon éles szemű (és ellátogat néhány Alfás oldalra), akkor észreveheti, hogy ez bizony az Alfa Romeo GTV egyik távoli rokona, tulajdonképpen

elődjét 1970 és 1971 között mindössze negyven darabot gyártottak le ebből a prehisztórikus versenyautóból, melyeket kifejezetten rally versenyzésre szántak. Igen szép eredményeket értek el ez alatt a két évad alatt, és most mi is kipróbálhatjuk őket. A kétezres, 240 lóerős motor 187 km/h-gal képes az autót gyorsítani, de valjuk be, ez is bőven a biztonságos érték fölött van. Mivel a technika régi, így ez az impozáns rally-autó kifejezetten instabil.



Alfa Giulia TI Super

1962-ben jelent meg az Alfa Romeo modellpalettáján a Giulia. A nagy népszerűségnek örvendő autót hamarosan házitanúban részesítették az olaszok, így 1964-ben kihízták a Giulia TI Supert. A motorháztetőben egy ralisporthól lecsent erőforrás búj meg, a belteret pedig háromküllős sportormány, valamint a földre szerelt váltó ékesítette, hogy a kagylóülésekről már ne is beszéljék! A hátsókerek meghajtású autó 112 lóereje egy barátságos 190 km/h körüli végsebességhez elég.



Alfa Giulia TZ2

Az egyik leghíresebb tagja az Alfa Romeo sportkocsi-családjának. Külföldön a gyűjtők a régi ár sokszorosát fizetik egy ilyen kocsért. Az 1964-ben gyártott autó a kifogástalan formatervezés mellett kiváló menetteljesítményekkel rendelkezik. Megerősített szén-szálas karosszériája amellett, hogy jelentős súlymegtakarításként jelentkezik, még ellenál-



Alfa 155 V6 Ti '96



Az előző 155-ös versenygép közvetlen leszármazottja ez a csúcsmo-
dell. Mint a neve is mutatja, az 1996-os Túraautó Bajnokságon vett részt, ám sajnos kiemelkedő eredményt nem sikerült elérnie. Mindezek ellenére, a SCAR-ban igen komoly versenytársként kell kezelnünk ezt az autót is. Elődjéhez képest jelentősen javult a súlyelosztása, így nőtt a stabilitás, valamint az elektronikai fejlődésnek hála a motor teljesítménye 460 lóerőre emelkedett.

Alfa Alfasud



Nos, igen. A hetvenes években folyamatosan igény volt a nagyteljesítményű Alfa Romeo utcai autókra, ám ezeknek az ára csak egy kiváltságos réteg számára volt megfizethető. A cégvezetés döntése alapján az olasz autógyár megépített egy szerényebb erejű, családoknak is elérhető járművet. Ez lett az Alfasud. A családias jelző sajnos negatív hatásként érvényesült a menettulajdonságokban: a négyhengeres boxermotor mindössze 63 lóerőnyi

75 Turbo a motorsport világában. A játékbán szereplő Evoluzione változat 1800 köbcentis, négyhengeres erőforrása 280 lóerő ad le, amely a nehéz karosszériát 210 km/h-ra képes felgyorsítani.



Alfa SZ

A szépség, vagy a szörnyeteg? Autós körökben igencsak megoszlanak a vélemények az Alfa Romeo SZ-ről. Legyen ronda vagy gyönyörű, a tényen nem változtat, hogy mindössze ezer darab készült az autóból, így most már komoly gyűjtők legbecsebb kincseiként vannak számon tartva. Műszakilag egy csúcra járatott Alfa Romeo 75-ről van szó, amelyet belebújtattak egy kifejezetten sportosra tervezett, szénszálas anyagokból készült karosszériába. A hátrólteret erőforrást keményen feluningolták, így már 207 lóerő teljesítmény leadására képes. Végsebessége 245 km/h.



Alfa 33/2 Daytona

Ki hinné, hogy ezt a csodálatos autót 1967-ben építették? Az Alfa 33



No, most már elegendő helyismerettel rendelkeztek a Squadra Corse Alfa Romeo virtuális játékvilágával kapcsolatban. Ezekkel az alapvető dolgokkal felvértezve rettegten versenypilóta válhat mindnyájatokból! Jó játékot, jó szórakozást!



DESTROY ALL HUMANS!

VÉGIGJÁTSZÁS

DESTROY ALL HUMANS!

➤ ÜDVÖZÖLLEK FURON TESTVÉREM! ROSSZ HÍRREL KELL KEZDENEM, TESTVÉRÜNK, CRYPTOSPORIDIUM 136 ELTÜNT A LEGUTOLSÓ KÜLDETÉSÉNEK TELJESÍTÉSE KÖZBEN. NEM, NEM TUDJUK, HOGY ELKAPTÁK, MEGKÍNOZTÁK, ÉS MEGÖLTÉK-E. AZT VISZONT IGEN, HOGY MÁRIS INDULHATSZ, HOGY MEGBOSSZULD ŐT. NE FELEDD, A BOSSZÚ IS IGEN FONTOS, DE FŐ FELADATOD A BOLYGÓLAKÓK AGYÁNAK BEGYÚJTÁSA LESZ. HOGY MI A NEVE ENNEK A PARÁNYI, CIVILIZÁLATLAN BOLYGÓNAK? NÉZZÜK CSAK, HMMM, IGEN, MEGVAN. A NEVE: FÖLD. A LAKÓKAT EMBEREKNEK HÍVJÁK. ÖLD MEG ŐKET. MIIND EGY SZÁLIG.



↓ INFO BOX

Kiadó:
THQ
Fejlesztő:
Pandemic Studios
Hivatalos honlap:
www.destroyallhumans-
game.com
Megjelenés:
2005. június 24.
Tesztplatform:
XB

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT: ☐
MEGVALÓSÍTÁS: ☐
JÁTEKÉLMÉNY: ☐
ÖSSZAHATÁS: ☐

↓ VÉLEMÉNY

+

Mindenki szeret rosszalkodni. A föld ellen induló Furonok története tele van vicces momentumokkal, és a megvalósítás is kitűnő.

—

A főküldetések aránylag gyorsan végig lehet játszani, bár a 100%-os végigjátszáshoz jó néhány órányi plusz munka is hozzá tartozik.

PS2 - XB

↑ PLATFORMOK

Az emberiség történetének hajnalán egy furon űrhajó érkezett a Föld nevű ócska kis sárgolyóra. A furonok hatalmas built csapatok, amelynek részletezésébe nem is mennék bele, elég annyit, hogy azóta minden emberben ott lapul egy kis adag furon DNS is. A furonok tovább utaztak, de az azóta eltelt idő során egy vég-



zetes hiba miatt elvesztették a nemzetképességüket, és kénytelenek folyamatosan klónozni magukat, ezzel tudják csak biztosítani a fennmaradásukat. Ez lassan elkorcsuláshoz vezetett, ezért frissíteni kell a DNS-üket. Ennek csak egyetlen módja van, újra meg kell látogatni a Földet, és el kell pusztítani a száznalmas, majomszerű lakóit. Az első próbálkozás során Cryptosporidium 136 eltűnt, így most már a bosszú is vezérli a furonok legjobb katonáját... Téged.

1. Destination Earth-

Helyszín: Turnipseed Farm

Mielőtt megkezdened a főbb küldetésorsorozatot, meg kell tanulnod, milyen trükköket vehetsz be a száznalmas majmok ellen. Először is indulj el a tehenek felé, és tapogasd le a gondolatokat (bal trigger + A). Ezután tanítsd meg őket repülni, ehhez a telekinézist kell használnod (bal trigger + Y). A közeledő far-

mert terítsd le a Zap-O-Matic fegyverreddel, majd szerezd meg az agyát (bal trigger + B). Hamarosan megérkezik a rendőrség, fuss vissza az űrhajóhoz, és szállj fel (A). A Death Ray-jel könnyedén ki tudod nyírni őket, és fel tudod robbantani a járműveiket is. Próbáld ki a sugár pusztító erejét a négy lila négyzetes jelű épületen is, ekkor a katonaság is akcióba lendül. Zúzd le a tankokat, ezzel sikeresen teljesíted a küldetést. A következő küldetés megkezdéséhez össze kell szedned a meghatározott mennyiségű DNS-t, ezt meglehetősen most rögtön, de ha nincs kedved folyamatosan a rendőrökkel és katonákkal küzdeni, menj vissza az űrállomásra, majd gyere vissza.

Az első küldetés során megtanulod az alapvető mozgásokat, a fegyverek használatát, és megismered a képernyőn megjelenő ikonokat, kijelzőket. Látni fogod, hogy a képernyő tetején, a középén találhatók ikonok jelzik, mennyire hívtad fel magadra a figyelmet, és milyen támadás-



ra számíthatsz. Az első, a felkiáltójel jelzi, hogy észrevetted. Ha ezután elbújsz, és vársz egy ideig, az emberek elfelejtik, hogy láttak téged. A második, a jelvény alakú ikon jelzi, ha a rendőrség elindult, hogy elkapjon. A harmadik, a csillag jelzi, ha már a katonaság is kivonult ellened.

ERŐSSÉGEK

Ed Wood, aki a játékhoz hasonló filmeket rendezett, a világ legrosszabb rendezőjeként vonult be a filmtörténelembe.

A negyedik, az M betűhöz hasonló ikon jelzi, ha a legveszedelemből ellenfeleid, a Majestic ügynökök is elindultak feléd. Velük Santa Modestában találkozol először. Ismerd meg a képernyőn megjelenő egyéb ikonokat, kijelzőket. A bal felső sarokban láthatod, hogy mennyi ideig tudsz a telepítikus képességeidre koncentrálni. Ez a sáv fogyni kezd, ha telekinézissel fel-emelsz teheneket, embereket, vagy később nagyobb tárgyakat, járműveket. A koncentráció akkor is csökkenni kezd, ha felveszed egy ember alakját, és úgy járkálsz az emberek között, illetve ha gyakorlod a hipnózis tudományát. A jobb felső sarokban található zöld csík mutatja életedet. Ha csökken, akkor húzódj fedezékbe, várj egy kicsit, amíg újra termelődik. Ugyanez a csík jelzi az űrhajó állapotát is, viszont ha az űrhajó sérül, hiába várakozol, nem történik semmi. Az űrhajó állapotának javításához a szétfőtt házak romjai felett megjelenő ufo alakú ikonok kell összeszedni. Ha becélzol egy embert, katonát, ügynököt, robotot, vagy egyéb járművet, akkor egy piros csík jelenik meg az életpont-jelző alatt, ez mutatja az ellenfél életpontját.

A gyakori küldetés során megtapasztalod a korlátaidat is: vigyáznod kell a vízzel, ha csak a egy másodpercre is víz éri a tested, vége a küldetésnek. Ha egymás után kétszer megnyomod az ugrás gombot (A), akkor a jetpac-ed működésbe lép, és jó néhány métert repülhetsz a segítségével, de sajnos nem tudsz végtelen távolságokra repülni vele.



Ha ezekkel mind tisztában vagy, és összeszedted a megfelelő számú DNS-t is, akkor indulhat a következő küldetés.

2. Earth Woman Are Delicious.

Helyszín: Rockwell

A leszállóhelyhez közel eső városrész kell eljutnod, hogy megtaláld a város legutóbbi embert, akit azokat az űrhajóhoz kell csábitanod egy kis szondázásra. Indulj el a lila négyzet felé, és vedd fel az első utadba eső szárnalmas földi lény alakját (célzd be, majd nyomd le a B gombot). A koncentráció csökni fog, majd kezd, miközben sétálgatsz, tapogasd le az emberek gondolatait. Így folyamatosan maximumon tudod tartani a koncentráció-mért. A vásárlást meg azazokat az embereket, akiknek lila gondolatbuborékok lebeg a feje felett, és tapogasd le a gondolataikat. Ha mind megvan, Ortophox kielemez a kapott adatot, és arra a következtetésre jut, hogy a sátorban található szépségkirálynő a megfelelő delikvens. Menj be a sátorba, tapogasd le az ott található emberek gondolatait, hogy a koncentrációs érték maximumon legyen, és ezután hipnotizáld a szépségkirálynőt (bal trigger + X). Ha sikerült, küldd el az űrhajóhoz, ehhez a megjelenő ab-

lakból a legelső lehetőséget kell kiválasztanod, majd nyomd le az A gombot. A kiszemelt áldozat elindul, kövesd végig az űrhajóig, és közben tapogasd le a gondolatait, hogy el ne fogjyon a koncentráció. Ezután már nem maradj más hátra, fel kell szállnod az űrhajóddal,



és porig kell rombolnod az egész vásárt (és főleg a lila fénycsíkkal jelölt épületeket).

3. Cityzen Crypto

Helyszín: Rockwell

Újabb lopakodós küldetés, úgy kell tevékenykedned, hogy a rendőrség semmiképpen se induljon el érte. Menj előre, a zölden világító tehenek felé, és tapogasd le a gondolataikat. Ezután a radioaktív teheneket kifejezett tudósokkal végezned kell. Levadászhatod őket egyesével, de ha gyorsan végezni akarsz, emeld fel a teheneket, és dobod a tudósok felé (kicsit távolabbról, hogy te ne sérülj meg). Miután ezzel megvagy, tenned kell róla, hogy a polgármester nehoz pánikot kelthessen. Indulj el a lila négyzet felé, vedd fel egy ember alakját. Gyorsan oda kell érned, nem jelzi külön számláló, hogy mennyi idő van a feladatára, de ha pár perc alatt nem érsz oda, akkor a polgármester megkezd a beszédét. Ha egyenesen elindulsz felé, maximum fél perc alatt odaé-

rhetsz. Menj a polgármester háta mögé, fedd fel az álcád, és amilyen gyorsan csak tudod, vedd fel az alakját. Ezután a polgármester bőrébe bújva neked kell megtartanod a beszédét. A megjelenő mondatok közül ki kell választanod a megfelelőt, hogy sikerüljön az emberek figyelmét elterelni a földönkívüli fenyegetésről. A következő mondatokat kell választanod (ha jót választasz, zöld pipa jelenik meg az emberek feje fölött, ha rosszat, akkor piros kereszt):

- Tell The Truth
- Blame Communism
- Act Patriotic
- Threaten Communists
- Make Empty Promises
- Insult Santa Modesta

Ha sikerült őket átvágni, vége a küldetésnek.

4. Alien Pool Party

Helyszín: Santa Modesta

Most is lopakodnod kell, minél gyorsabban álcázd magad. Meg kell keresned a város polgármesterét. Először is rá kell jönnöd, hogy mi az az esemény, amelyre a városiakok készül-

nek, és ahol valószínűleg a polgármester is megjelenik majd. Tapogasd le a piros gondolatbuborékok emberek gondolatait, így megtudod, hogy egy medencés bulit tartanak a város szívében. Kövesd az utcán elhelyezett fátáblákat, így könnyen eljuthatsz a bulihoz. Miután odaértél, tapogasd le a polgármester, majd a medence partján tartózkodó emberek gondolatait. Ortophox elemzi a kapott információkat, majd kijadja az ukázt, nyírd ki a medence körül ácsorgókat, és a polgármestert. Vedd mindenféleképpen az új fegyvered, az Anal Probe segítségével végezz. Ezzel a fegyverrel elég egy jó erős lövés, az emberek néhány lépésnyi futás után szétpukkadnak, és rögtön megszerezheted az

ENNEK SZÁMÁRA
A játék alapjául az 1950-es évek sci-fi és horror filmjei szolgáltak.



agukat is. Nyolc emberrel kell még végezned, ezután újabb kellemes fegyver - a Disintegrator - birtokába jutsz. Ez abban különbözik az előző fegyverektől, hogy fogja a felhasználható löszerek száma, de szerencsére jelen esetben nem lesz gond a löszertartánpótlásra. A megjelenő rendőrökkel és a rendőrautókkal csúnyán el kell bántanod, felére kell csökkentened a város rendőrállományát. Ha ezzel megvagy, vége a küldetésnek.

5. Televisions of Doom

Helyszín: Santa Modesta

Gyorsan kell cselekedned, a városban köröző Majestic járgányt és annak utasait kell hatástalanítani, mielőtt a kocsit elhagyja a várost. A jetpac-edet használva repülj a kocsik elé, esetleg mellé, és szórd meg jól a Disintegra-

DESTROY ALL HUMANS!

VÉGIJÁTÉKSZÁS

torral. Jobb esetben sikerül kinyírni az ügynököket úgy, hogy még a kocsiban tartózkodnak, rosszabb esetben kipattannak, még mielőtt az felrobbanna. Ebben az esetben fuss utánuk, és pörköld meg őket. Vedd fel az elhalálozott ügynök tászkáját, majd menj a tévéállomáshoz (lila négyzet felé a radaron). Az állomás udvarán, az egyik fa tövében találod Sleepy-t, a narkolepsziás tudóst. Végezz a rád tört katonákkal, majd tapogasd le Sleepy gondolatait. Ezután nyírd ki, és semmisítsd meg a fa mellett parkoló kocsiját is. Leg-egyszerűbb, ha felemeled telekinézissel, és a közeli falhoz hajlítod. Ezután a város házainak tetején található antennákat kell módosítanod, hogy még erősebben fogják majd az őrüllomásról sugárzóradó adást. A jetcap segítségével ugrálj a kijelölt házak tetejére, fogd be az antennákat a bal triggerrel, és nyomd le az Y-t. Miután minden antennát módosítottál, vége a küldetésnek. Nem különben a város lakóinak...

6. Aliens Start My Brain Stem!

Helyszín: Santa Modesta

Miután a sugárzott adás jó néhány emberrel végzett, össze kell szedned az



Mellékküldetések

A főküldetések végigjártásával nagyjából 40-45%-osra teljesítjük a játékot. Minden helyszínen több-kevesebb mellékküldetés, és úgynevezett Probe gyűjtögetés vár még ránk. A mellékküldetés feladatait többször is végig kell játszani, egyre nehezező feltételek mellett. A mellékküldetések végigjártásával újabb filmeket nézhetünk meg az őrüllomás menüjéből elérhető archívumban.

Helyszín: Turnipseed Farm

1. Turnipseed Terror

Cél: Négy agyat kell összegyűjteni két perc alatt. Jutalom: 150 DNS

2. Armageddon!

Cél: Az összes épületet el kell pusztítani három perc alatt. Jutalom: 200 DNS

3. Farmland Fiasco

Cél: Hat farmert meg kell ölni másfél perc alatt. Jutalom: 200 DNS

4. Rural Race

Cél: Két perc alatt meg kell tenni egy kört a városban úgy, hogy közben érinteni kell a kijelölt helyszíneket. Jutalom: 175 DNS

Helyszín: Rockwell

1. Armageddon!

Cél: Kilenc épületet kell lerombolni három perc alatt. Jutalom: 200 DNS

2. Rockwell Rampage

Cél: Meg kell ölni 12 civilt másfél perc alatt, a Zap-O-Matic segítségével. Jutalom: 200 DNS

3. Rockwell Race

Cél: Két perc alatt meg kell tenni egy kört a városban úgy, hogy közben érinteni kell a kijelölt helyszíneket. Jutalom: 175 DNS

4. Rockwell BBQ

Cél: Hat tehenet kell megölni harminc másodperc alatt. Jutalom: 200 DNS

Helyszín: Santa Modesta

1. Santa Prix

Cél: Három perc alatt meg kell tenni egy kört a városban úgy, hogy közben érinteni kell a

agyuakat, illetve 300 egységnyi DNS-t ki kell nyerned más emberekből is. Újabb nyálánság-gal állnak elő a Majestic ügynökök, az utcán, házak udvarában található agyak mellé EMP (elektromágneses impulzusos) eszközök helyeznek. Ezek azonnal működésbe lépnek, amint a közelükbe méssz, ezután pár másodpercig nem tudod használni a fegyvered és a jetcap-ed. A legjobb, ha a közeli tételező becézod ezeket az EMP cuccokat és telekinézissel megsemmisíted őket. Az ügynökök sem hagyják élni, ha gyorsan össze akarod szedni a 300 DNS-t, akkor Anal Probe-bal célozd be őket, az ügynökökből 50-100 DNS-t is kinyerhetsz, míg egy sima átlagemberből csak 10-25 DNS-t. Persze a telekinézist akkor is tudod használni, ha az EMP sugarai eltalálnak.

7. This Island Suburbia

Helyszín: Santa Modesta

A küldetés elején a négy kijelölt tudós gondolatait kell letapogatnod. Vedd fel valakinek az alakját, így nem lesz túl nehéz feladat. Miután ezzel meg vagy, le kell rombolnod a környéken található épüтерeket. Menj vissza az űrhajóhoz, szállj fel, és zúzd szét ezeket az épületeket. Ez nem lesz túl nehéz,

nem úgy, mint a következő feladat. A városan áthaladó Majestic konvoj jarműveit is el kell pusztítani. A tankok és a fekete ügynök-járgányok a fő célpontok, de mivel légvédelmi rakétát is bevetnek ellened, érdemes felrobbantni a házak egy részét is, hogy a megjelenő UFOkon segítségével megjavíthasd a sérüléseket. Manőverezd minél gyorsabban, hogy a tankok lövédekéi és a rakéták ne tudjanak eltalálni. Miután sikerült az összes jarművet szétlőnöd, le kell szállnod, és az életben ma-



ÉRDEKESSEK

Bár nehéz elhinni, de a játékok fejlesztői állítják, hogy egyetlen tehen sem sérült meg a fejlesztés során.

radt ügynököket az űrhajóhoz kell csalogatni. A feladatot az nehezíti, hogy a Majestic ügynökök közelében eltűnik az álcád, erre minden további küldetés során figyelned kell. Először pirosan villog majd az emberalak, amit felvitte, ha sikerül néhány másodperc alatt messzebbre jutni az ügynökök, akkor megmarad az álcád, ha nem, akkor végleg odaveszünk, és mindenki meglátja őket. Szóval miután leszálltál, vegyél fel emberi alakot, és menj oda, ahol az ügynök tartózkodik (lila négyzet). Rengeteg katona, és rendőr ácsorog az ügynök körül. Hipnotizáld csórikámat (Get Ready for Probing), majd kövesd az ügynököt. De ne túl közelről, mert akkor oda az álcád. Ha valamire elfelejt a parancsot, akkor emeld fel telekinézissel, és úgy vidd el a hajóját. Ha valamire meghalna, akkor újra vissza kell menned oda, ahol hipnotizáltad. Itt újabb ügynök vár majd rád, és kezdd el előlről az egész mutatványt.

8. Teenage Zombies from Outer Space!

Helyszín: Rockwell

Írany újra Rockwell! A küldetés elején végre meglátod a Majestic titokzatos főnökét, Silhouette-et. Először el kell intézned néhány ügynököt, majd el kell látogatni a közeli katonai bázisra, hogy megszerezze egy filmet. Végezz a katonákkal, és vedd fel a telerceszt, ezután menj a kertmőzhoz. Helyezd el a filmet a vetítőn, majd készülj fel az ügynökök rohamára. Megpróbálják leállítani az oktatófilmet, ezt meg kell akadályoznod. Minden irányból rohamoznak, de a radaron látni fogod, hogy merriől érkezik a következő halálraírtáit delikvens.

9. South by Southwest

Helyszín: Santa Modesta

Durva harc következik az ügynökökkel, ezért Orthophox újabb fegyvert, az Ion Detonator adományozza neked. Minél hosszabb ideig nyomod le a bal trigger, annál messzebbre lövi ki a töltetet, amit aztán újabb bal trigger lenyomásával aktiválhatsz. A robbanás mindenkit kinyír a körzetében, még téged is megsebez, ha túl közelre lövöd ki, vagy beelőrhatsz a robbanás hatókörébe. Kezdi el lövöldözni, hogy felhívad magadra a figyelmet. Miután megérkezik az ügynökök, a Detonator segítségével robbants fel tíz kocsi. A parkoló bejáratánál és

az űrhajó mögött is találás löszertutánpótlást. Miután sikerült felrobbantani a kocsikat, újabb számláló jelenik meg, ami a Majestic-nek okozott kár mértékét mutatja. Miután sikerült elég kár okozni, újabb feladatot kapsz, fel kell számlálni az űgyönköket hadiszállását. Pattan be az űrhajóba, ekkor egy üzenet jelenik meg, amely tudatja veled, hogy az űrhajód is új fegyvert kapott. A Sonic Boom hanghullámok segítségével végez igen kellemes pusztítást, de gondoskodnod kell a löszertutánpótlásról. Menj a lila négyzetet jelölt helyre, és robbantsd fel a kijelölt épületet.

10. Foreign Correspondent

Helyszín: Santa Modesta

A televízió megfelelő eszköznek tűnik egy alapos agyamosáshoz. Most, hogy sikerült meggyőztetni a Majestic-et, érdemes kibáználni a pillanatnyi nyugalmat. Egy olyan ember kell találni, akire mindenki hallgat, legjobb személy talán Bert Wither, a híres tévés személyiség. És aki teljesen berezelt az eddigi események miatt, ezért egy katonai bázison keres. Kövesd a lökött tudóst, és vedd fel az alakját. Tapogasd le néhányszor a gondolatait, így fontos információhoz juthatsz. Menj egyenesen, fel a domb, és vedd fel az épület mellett kucorgó (feje felett piros gondolat buborék) sérült alakját. Ő az egyetemes ember, akit beengednek Berthez. Menj vissza a part felé, a kerítésnél körbeveti bázisig. A bázis bejáratánál találhatod űgyönköket reptest el melegebb éghajlata,



így bejuthatsz anélkül, hogy elvesztenéd az alicadat. Menj jobbra, a bázis hátsó része felé. Egy domb alatt találod Bert buvóhelyét, nem tudsz bejutni hozzá, mert egy erőter zárja el az utat. A közeli épület oldalában találás egy elektromos szekrényt, melyet szét kell lőned. Ezzel megszüntetted az erőteret. Menj be



Fegyverek, upgrade-ek

Crypto felszerelése:

Zap-O-Matic

Crypto alapfelszerelésének része, a civileket könnyen, a katonáknak-rendőröknek nehezebben, az űgyönköket szinte lehetetlenül nehezen lehet vele kinyírni. Löszere végtelen, viszont fogy a felhasználható energia, és várni kell egy kicsit, amíg újra töltődik.

Fejlesztése:

1. Egyzserre két ellenfelet sokkolhatunk vele
2. Egyzserre három ellenfelet sokkolhatunk vele
3. Az energia töltet mennyisége növekszik

Ion Detonator

A bal trigger lenyomásával megadhatjuk, milyen messzire löje ki a töltetet, ami aztán a gomb újabb lenyomásával aktiválódik. A robbanás környékén minden ellenfelet elpusztít. A főellenségnek elleni harc legjobb fegyvere.

Fejlesztése:

1. Megnövelt löszerkapacitás
2. Megnövelt hatókörzet
3. Megnövelt löszerkapacitás, és sebesség

Pszichokinézis

A koncentrációs energiáknak felhasználásával felmenthetjük, és elhajthatjuk ellenfeleinket.

Berthez. Hipnotizáld, hogy menjen az űrhajóhoz, és vedd fel az alakját. Maradj mellette, amennyire csak tudsz, telekinézissel dobál el az útból álló ládákat, utkadályokat, és kövesd egészen az űrhajóig.

Ha felfedeznek, akkor hasonló módszerrel kell eljutnod az űrhajóig, de közben vissza kell vened az űgyönkök, katonák támadását.

11. Suburb of the Damned

Helyszín: Santa Modesta

A hadsereg megpróbálja megakadályozni Bert beszédének sugárzását. Meg kell védened az út két oldalán elhelyezkedő antennát a katonaság támadásától. Megismerkedsz Armquisttel, az akciót vezető tábornokkal, majd megindul a roham. Első hullámban gyalogosok támadnak minden oldalról, aránylag könnyű elbánni velük, ha van egy kis szusszanásnyi szünet, szedd fel az antennák oldalán található löszertutánpótlást. Ezután megjelennek a tankok,

Fejlesztése:

1. Jármevek felemelése
2. Tankok és robotok felemelése
3. Kétszer annyi ideig használható koncentrációs energia

Az űrhajó felszerelése:

Death Ray

Az űrhajó alapfelszerelése, nem igényel löszert, viszont fogy a felhasználható energia, és várni kell egy kicsit, amíg újra feltöltődik.

Fejlesztése:

1. Gyorsabb feltöltődés
2. Megnövelt sebesség

Sonic Boom

Koncentrált hangrobbanás, meglehetősen gyorsan le lehet vele rombolni a házakat.

Fejlesztése:

1. Megnövelt löszerkapacitás és hatókörzet
2. Megnövelt sebesség

Quantum Deconstructor

Rendkívül hatásos, gyilkos lökethullámot keltező eszköz, fogy a löszere, és alapállapotban csak két löszert vehet fel egyszerre.

1. Megnövelt löszerkapacitás és hatókörzet
2. Megnövelt löszerkapacitás

melyek alapvetően az antennák célozzák, de ha meglátnak, akkor feléd tüzelnek, és akár egy találatnál is ki tudnak nyírni. Használj az Ion Detonator, repülj a tankok fölé, és onnan szórd meg őket. A tornyok elég sokáig bírják, azzal ne foglalkozz, ha lemegy az életpontod, nyugodtan húzódj egy kis időre fedezékbe. Amikor sikerül végznie a tankokkal, megjelennek a harcirobotok. Repkedj közöttük, és szórd meg őket is a detonátorral.

12. Whatever Happened to

Crypto-136?

Helyszín: Area 42

Orthophox több radioaktív jelet fogott a körzetből, de csak egy van, amely egy lezuhanó űrhajó nyoma lehet. Menj a lila négyzet felé, vedd fel az első utadba kerülő ember alakját. A kijelölt helyen egy darabot találás Crypto-136 űrhajóból. Egy tudós áll mellette, végezz vele, majd vedd fel az űrhajó darabját. Ezután még négy darabot kell összeszedned, hasonló módszerrel. Annyi a nehezítés, hogy egyre több katona, űgyönkö, és EMP található a darabok környékén. Ha sikerül mind összeszedni, újabb lila négyzet jelenik meg a radaron, amely a testvéred helyét jelzi. Ha sikerült csendben, lopakodva eljutni ideig, akkor nem lesz túl nehéz dolgozni. Ha nem, akkor komoly harcokra számíthatsz, a körzetben rengeteg ellenfél vár rád. Juss el a terület közepén található legnagyobb épület tülös oldalára, ahol egy torony aljában két tudós agyagor. Hipnotizáld meg az egyiket, hogy hatástalanítsa a nagy épület bejáratánál található erőteret. Menj be, majd lödd szét az összes bizonyítékot, köztük Crypto-136 holttestét is. Szedd fel az asztalon található szalagot, majd irány vissza az űrhajóhoz. Ne bocsátkozz felesleges harcokra, próbáld minél gyorsabban eljutni a járgányhoz, me-



DESTROY ALL HUMANS!

VÉGIJÁTSZÁS



Ilyet éppen egy tank vett célba. Lődd szét a tankot és az ügynököket. Az egyik kő mögött találás löserutánpótlást.

13. The Mutant Menace Helyszín: Area 42

A szalagot elemezve kiderült, az emberek titkos kísérletet folytatnak. Szuperügynököket



akarnak kifejleszteni a furon DNS-t kihasználni. Újra be kell jutni a laborba. Hipnotizáld meg az odabenn tartózkodó tudóst, hogy deaktiválja az emeleti átjárót elzáró erőteret. Felmegy, kövesd. Menj át az átjárón, lődd szét a lépcsőtől jobbra-átellenesen található szerkezetet, így megszűnik a mutáns ügynökök ketrecoát védő erőter. Minél gyorsabban végezz a mutánsokkal, mielőtt használni kezdik a pajzsukat. Ha kinyitád őket, robbantsd fel az összes szerkezetet a teremben. Ezután ki kell jutnod az épületből, és kell robbantanod a területen található generátorokat. Nem lesz könnyű, mindenki a nyomodban lesz, hogy kinyírojon. Ugorj fel a tetőkre, ha megsebződél, itt találás löserutánpótlást, és megvárhatod, amíg az életpontod újratermelődik. Miután sikerült az összes generátor felrobbantani, irány az űrhajó, melyet ismét egy tank vett célba. Robbantsd fel, nyírd ki a katonákat, és szálj fel. Újabb feladatot kapsz, a földdel kell egyenlővé tenned a körzet épületeit. Használd a Sonic Boomot, ezzel gyorsan, és hatásosan el tudsz banni a tankokkal és az ügynökök autótól is.

14. Duck and Cover Helyszín: Area 42

Az emberek kifejlesztettek egy nukleáris fegyvert, ezt nem hagyhatod szó nélkül. Ezt a küldetést lopakodva és rabló stílusban is meg lehet oldani, én az elsőt ajánlom inkább. Menj

fel a dombon, és vedd fel az egyik közelben található katona alakját. Menj végig az úton a bázisig, majd menj be a kinyíló kapun. Menj a bázis hátsó részére, ahol meg kell hipnotizálnod a katonai szállítójármű sofőrjét, hogy elinduljon a szállítmánnyal. Miután elindult a járművel, biztosítanod kell, hogy akadálytalanul átjusson a másik bázisra. Először ki kell nyitnod a kaput (bal trigger + Y a gombon), majd el kell tűntetned az úton álló katonai járgányt, és a katonákat. Ha fenn akarod tartani az álcát, akkor használd a telekinézist. Mindig érdemes élvé hagyni egy-egy katonát, hogy le tudj tapogatni a gondolatait. Menj tovább, tűntesd el a teheneket, majd a sziklákat. Az űtör-lasznál alakulj vissza Cryptóvá, menj tovább az úton, és lődd szét az aknákat, illetve azokat a katonákat, akik észrevesznek. Mindenesetre

vedd fel az egyik alakját, mielőtt kinyírnád. Menj vissza a járműhöz, reptesd el az űtör-laszt. Ezután eljutsz a következő bázisig. Itt újra fel kell adni az álcát egy pillanatra, amíg átugrasz a kapun, és használd a nyitásra szolgáló gombot. Minél gyorsabban vedd fel egy katona alakját, így nyugodtan folytathatod az utad a bázis hátsó felé. Ha egy ügynök közeledik, kerüld ki messziről. Miután megáll a járgány, tudósok próbálják meg hatástalanítani a töltetet, ezt meg kell akadályoznod. Maradj a jármű közelében, és lődd le az érkező tudósokat, és a rád támadó katonákat. Ezután egy perced lesz, hogy minél távolabba juss a robbanás epicentrumától.

15. It's a Wonderful Armageddon Helyszín: Santa Modesta

El kell pusztítani Santa Modesta összes üzemeltető, fontosabb épületét, ehhez egy újabb, még pusztítóbb fegyvert, a Quantum Deconstructor kapod segítségül. Rendkívül hatásos, gyilkos lökethullámot keltő eszköz, de ennek is fogja a löszere, és jelen pillanatban csak két löszert vehetsz fel egyszerre. Mivel a kijelölt épületek mellett rakétaklóvó és tankok is várnak rád, ezért érdemes minél több civil épületet is elpusztítani, így könnyen löserutánpótlásod és úfókönözhet juthatsz. Érdemes óvatosan megközelíteni a kijelölt épületeket, és úgy megküzdeni a Quantum Deconstructorral, hogy az épület, és a védelmére kihelyezett eszközök is felrobbanjának.

16. Furon Down Helyszín: Union Town

Egy laboratóriumban térsz magadhoz. Telekinézissel nyírd ki a ketrec előtt álló tudóst, majd használd a szemben található eszközt. Megszűnik az erőter, dobál szanaszét a teremben található ügynököket. Vissza kell szerezned a fegyvered (lila négyzet), majd löszert kell szerezned. Három munkás gondolatait le

15 trükk, hogyan igazd le az emberiséget

- A Turnipseed Farm mellékküldetéseit érdemes végigjátszani, mielőtt további küldetéseket elvállalnál. Elég könnyű feladatok, melyek során gyorsan megismerkedhetsz a sikeres játékhöz szükséges trükköket, és rengeteg DNS-t gyűjthetsz.
- A fegyverek fejlesztéséhez DNS-t kell gyűjteni. Egy-egy sikeres küldetés után, amint visszatérsz az űrhajóra, üzenetet küld Ortophox, ha már elérhető egy új fejlesztés. Ilyenkor vedd meg rögtön, ha éppen nincsen elég DNS-ed, akkor menj vissza valamelyik ismert helyszínre és gyűjts DNS-t.
- Ha rossz a hangulatod, csak menj vissza egy már teljesített küldetés helyszínére, és rombold földig az egész várost. Idegnyugtatónak is remek.
- Ha lehetetlennek tűnik egy küldetés, pihenj egy kicsit, és imádkozz a furonk istenéhez, Crypto-Zak-Creplafexhez.
- Ha DNS-t szeretnél gyűjteni, és már eljutottál Rockwellbe, akkor vállald el minél többször a Rockwell BBQ mellékküldetést. Pár perc alatt több ezer DNS-t gyűjthetsz így össze.
- Azt mondják, sok répat kell enni, ha meg akarsz tanulni fűtőülni. Ezt eddig senki sem tudta tudományosan bizonyítani.
- A küldetéseket és mellékküldetéseket teljesítésével vicces és tanulságos filemek nyílnak meg, ezeket az állomás menüjében található Archives almenüben tekintheted meg.
- Ugyanebben a menüben találod meg a játékkal kapcsolatos részletes - és a GTA-éhoz hasonló - statisztikákat. Ehhez az „Invasion Report” opciót kell választanod.
- Ha mindenki a nyomodban van, de mindenképpen DNS-t kell gyűjtened, próbáld meg összeszedni a városban található Probe-okat. Ezek általában fák, oszlopok, házak tetéjén, vagy erdők közepén vannak elrejtve, és 75 DNS-t kapsz egy felvételért.
- Ha egy pályán minden Probe-ot összeszedtél, újabb file nyílik meg az archívumban.
- Nem feltétlenül kell minden egyes ellenfelet megölni, ha kevés a löszered, vagy alacsony az életpont-szinted, koncentráld inkább a küldetés feladatára.
- Több küldetésnél fontos a lopakodás. Ha valami miatt mégis visszaalakulsz Cryptóvá, de csak egy-két ember vesd észre, simán felveheted az egyik alakját, és folytathatod a küldetést.
- A farmernek, nők és egyéb civilek agyát a nélkül is megszerezheted, hogy megölnéd őket. Elég csak lenyomni a bal trigger, és a B gombot. Pár másodperc után elhalálozik a kiszemelt áldozat, és rögtön felveheted az agyát.
- Jegyezd meg, hol található a löserutánpótlás, és menj el érte, ha szorult helyzetbe kerülnél.
- Mindenképpen érdemes végighallgatni az emberek gondolatait, a fejlesztők rengeteg humort csempészték a játékba.

kell tapogatni, így információhoz jutsz az űrház helyét illetően. Ha megvan az info, menj a lila négyzetrel jelölt helyre, vedd fel a jelpac-et, majd juss el a közeli szigeten található űrházjához. Bójától-bójáig ugrálva tudsz eljutni a szigetre, ahol először le kell engedned a magasba emelt űrházat. Menj az épület háta mögé, és lódd szét a fémdobozt. Kiderül, hogy el-távolították az energiacellákat, így nem tudsz fejszállni. Hat darabot kell összegyűjteni, kettő itt van a közelben, négy egy anyahajón, amelyre egyik hajótól a másikig repülve jut-hatsz el. Ha megvan mind a hat, menj vissza az űrházhoz, és szállj fel. Már csak fel kell robbantod a bázis összes épületét, és me-hetsz is az űrbázisra.

17. Mr. Crypto Goes to Capitol City

Helyszín: Capitol City
Lopakodós küldetés. Először el kell jutnod a Fehér Házhöz. Menj a lila négyzet felé, vedd fel az első utadba kerülő ember alakját. Sok ügynök mászkál az utcán, ezeket kerüld el messziről. A Fehér Háznál három tudós gon-



dolait kell letapogatnod, majd kö-vetned kell az első, aki megemlíti Armquist nevét a gondolataiban. Csak pár sarokig kell követni, itt kide-rül, hogy nem is olyan messze található egy katonai létesítmény. Juss el a bejáratá-ig, és ott mondj az űrnek a tudós gondolata-ban olvasott „Blue Rider” kódot. Odabenn jobbra találsz egy kapcsolt, ezt aktiváld, majd menj az épület bejárata előtt található két bun-kerszerű építményhez. A beszélgetés után három perced lesz, hogy eljuss az ellenség által felfedezett űrházjához. Ha visszaéértél, végezz mindenikkel, majd szállj fel.

18. Armquist VS the furons!

Helyszín: Union Town
Armquist egyesíteni akarja a hadsereg különböző ala-kulatait, ezt meg kell akadályozni. A lopako-dós technikát alkalmazva kövesd Armquist ko-csiját a találkozó hely-színéig. Óvakodj az ügynököktől! Amikor megáll a kocsi az épület előtt, menj az épület háta mögé, és hip-nózással altasd el az onnan ér-kező táborno-kot. Ezután menj vissza, és be az épületbe. Odabenn Armquist meg akar győzni minden tábornokot az egyesítésről, a választható

mondatok közül a kö-vetkezőkkel lehet rom-ba dönteni a tervét: *- Blame Rowdy Kids - Did You Catch the Assassin?*

Ezután megkezdődik a nagy összecsapás, Armquist egy nagy har-cirobtba bújva támad meg téged. Természe-tesen katonák, ügynö-k és robotok is segítik, ezért érdemes az Ion Detonator haszná-lni, az nem csupán Armquistet sebtől, de a közelében álló összes ellenséget is elpusztítja.

19. The Lone Gunman

Helyszín: Capitol City
Először meg kell talá-lnod az első konvoját, amely épp a Fehér Ház előtt parkol. Lopa-kodva, a feltűnést elke-rülve kell eljutnod oda-ig. Miután odaérsz, a konvoj elindul, és ne-ked követni kell egészen addig, amíg a ko-csik meg-állnak, és mindenki kiszáll. Minden lilával jelzett ellenféllel vé-gezned kell, és persze a rád többi katonával, ügynökkel és ro-bottal is. Miután ezzel megvagy, kiderül, hogy az első nem volt a koc-sikban, éppen beszédjére készül nem messze onnan, ahol épp befejeztél a vérérdőt. Gyorsan juss el oda, és szedd le az emelvényen álló elsőnököt. Ezután másfél perced lesz, hogy visszajuss az űrházhoz, ott végezz az ügynökökkel, katonákkal, és végül felszállj.

20. The furon Filbuster

Helyszín: Capitol City
Összeül a kongresszus, hogy új elsőnököt vá-laszassanak, ezt nem hagyhatod szó-nélkül. Meg kell ölnöd az ösz-szes szenátort, aki a szavazásra igye-kszik. Először a fő-bejáratot, majd az északi bejáratot, és végül újra a fő-bejáratot kell véde-ned. A legjobb, ha egy sem jut be, de az a lé-nyeg, hogy a szava-zás-hoz szük-séges húsz szenátor semmi-képpen se jussjon be az épületbe. Gyere több rend-őr, katoná, ügynök és ro-bot próbál kinyírni; ha si-kerül az összes hullá-mot visszaverni, és vé-



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 10 416
06 70 24 92 574
06 1 269 07 733

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 HWV FEL!

gezni az összes érkező szenátorral, akkor nyert ügyed van.

21. Shocking Developments

Helyszín: Capitol City

A végső csapás előtt meg kell győngíteni a vá-rost, ezért el kell pusztítani az áramszolgáltá-tásért felelős Tesla-tornyokat, és az azokat üzemeltető tudósokat. A lila négyzetek jelölik ezek helyét. Ne menj bele feleslegesen min-den közelharcba, inkább a feladatra, tehát a tornyokra, és a tudósokra koncentrálj.

22. Attack of the 50FT President

Helyszín: Capitol City

Már csak a végső összecsapás van hátra. Elő-ször az 50 láb magas elsőnök-robtal kell meg-küzdened. Szaladj az elsőnök-robtal fel, és kezd el rohamozni a Fehér Ház előtt ácsorgó robotot. A két legerősebb fegyvered használd, majd amikor a robot menekülni kezd, kövesd. Innentől kezdve elég nehéz dolog lesz, szinte minden épületnél rakétalövők és tankok várnak rád. Lódd szét az épületeket, hogy utánpótlás-hoz juss. A robot megáll, ekkor szórd meg ren-desen. Innentől kezdve a futós-megálló takti-kát folytatja, egészen addig, amíg megsemmi-ted. Koránt sincs vége a bulinak. A rádió be-szélgetés után meg kell küzdened magával a Majestic főnökével is. Repülj az Octagonhoz és szállj fel. Menj be a kertbe, és készülj fel a csa-tára. Silhouette mellett mindenféle létező ellen-fél támadni fog, éppen ezért érdemes újra az Ion Detonator használni. Silhouette össze-visz-sza ugrál, de ezzel a fegyverrel elég szépen meg tudod sebezni. Amikor már majdnem me-gal, pajzsot gerjeszt maga körül, így nem tudod támadni, és az életpontja újra felugrik maxi-mumra. Ezt háromszor is eljuttassa, csak utána tudod majd megölni.

Tim Norton



BLOODRAYNE 2

VÉGIGJÁTSZÁS

BLOODRAYNE 2

➔ A FÖLD VESZÉLYBE KERÜLT: ISMERETLEN ERŐK ISMERETLEN, DE BIZONYÁRA GONOSZ TERVEN TÖRIK A FEJÜKET. KI MÁS ÁLLHATNA EME GONOSZ TERVEK ÚTJÁBA, MINT A MÁR JÓL ISMERT, DÖGÖS-VÖRÖS, RAYNE?! A KEMÉNY LÁNY ISMÉT VISSZATÉRT, HOGY EZÚTTAL MÉG TÖBB TŰLVILÁGI HÁTSÓT RÜGJON KOCKÁSRA, MINT ELSŐ ELJÖVETELEKOR. HÚSÉGES TÁRSA, SEVERIN, AZ ÁLLANDÓ HANG A FÜLBEN, MOST SEM HAGY MINKET CSERBEN, ÍGY TÉNYLEG CSAK IS RAJTUNK MŰLIK, HOGY A FÖLD VÁMPÍRPOKOL-LÁ VÁLTOZIK-E, VAGY SEM.



↓ INFO BOX

Kiadó:
Vivendi Universal Games
Fejlesztő:
Terminal Reality
Hivatalos honlap:
www.bloodrayne2.com

Megjelenés:
2005. szeptember
Tesztplatform:
XB

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT: ■■■■■□□□□
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■□□□□
JÁTEKÉLMÉNY: ■■■■■□□□□
ÖSSZSZATÁS: ■■■■■□□□□

↓ VÉLEMÉNY

+

Ms. Rayne dekoratív, mint mindig, szép a grafika, és gyönyörűek a morgáskombinációk.

-

Nem egy Devil May Cry, annyit szent!

➔ DVD: VIDEÓ

PS2 - XB

↑ PLATFORMOK

Már majdnem három év telt el azóta, hogy először megpillantottuk kedvenc konzolunkon Ms. Rayne-t, ahogy legyilkolja a fekete mágia lelkes használatát az 1930-as évek mocsaras Louisianájában. A félvámpír főhősnő megmutatta, hogy teljesen lineáris játékmenet is nyújthat kellemes játékelményt, még akkor is, ha megvoltak a maga kisebb-nagyobb problémái. Teltek-múltak az évek, és a Terminal Reality le is szállította tavaly év végén az Egyesült Államok boltjaiba a BloodRayne második részét. Az, hogy Európába miért érkezett kilenc hónapos késéssel a program, még mindig hatalmas enigma a számomra. Az eset már csak azért is furcsa, mert egy fia új feature sincs az öreg kontinens piacaira szánt verzióban, sőt, byte-ra pontosan megegyezik a US változattal.

A rövid történeti áttekintést követően ezerszín nyugodtabb vizekre. Miket beszéltek? Hol nyugodtak a BloodRayne 2 vizei?! Hol van egyáltalán itt víz?! Fogalmazunk inkább úgy, hogy kecmeregjünk át a morajló víztereken legdurvább hullámai közé, és vegyük át, hogy Rayne hogyan is küzdötte át magát legújabb kalandján, amelyet most mindenki átélhet!

I. Felvonás

Mindenki készüljön fel, mert ez aztán nem lesz egy laza séta a ligetben! Nem kell megjedni, nem lesz olyan nehéz, mint például a hírhedt Ninja Gaiden, viszont cserébe legalább ugyanannyira pörgős játékmenetet kapunk!

Rayne kisasszony ugyanolyan akrobatikus, mint az első részben. Ugyan kapott némi frissítést a mozgatai közé, ez korántsem akkora mértékű újítás, amire azt mondanánk, hogy „eiha”. A legelső pálya a gyakorlás színpole, ahol szembesülhetünk a vadíj mozgásmo-

nációk kezdetleges tárházával, támadásaink hatékonyságával, valamint a félvámpír lét alapjaival. Ismét nyugtaltak titeket: mint ahogy az általában lenni szokott, a játék elején most sem kapunk kézhez minden extra kombót, fegyvert és képességet. Ezeket majd a sztorin végighaladva, szépen-lassan fogjuk unlockolni, de róluk a cikk egy másik fejezete értekezik.

Mint, ahogyan azt egy ismerősöm komor arcra tanácsolta, a BloodRayne 2 végigjátását nem úgy írom meg, hogy: „ellenfeleket megölni, következő helyszín, ellenfeleket megölni,



ERŐSSÉGEK

A játékban fellelhető számos extra, rejtett ruhácska Rayne kisasszony számára. Az Schoolgirl jelmez a legjobb!

következő helyszín”, és így tovább a végelenségig. Ehelyett kevésbé monotont stílust választottam.

Tehát, toporékoljunk egyből, ahogy a kezünk közé helyezik Rayne finom mozdulatainak irányítását. Persze ne úgy, mint Elemérke, a tatali időggondozó hófehércepséms padlóján, inkább csak kecsesen, akaratunkat Rayne által megvalósítva tegyük mindezt. Nyomkodjunk meg minden gombot, így észre is vesszük, hogy a nyakunk megharapódására érkező ellenfelek élettelenül terülnek el a padlón, ahogy érintkeznek a karcsú vasóköllel. Laza lendülettel kapcsoljuk be az Aura-Vision nevű képességet, hogy jobban eligazodjunk az amúgy a végtelenül lineáris hadszíntéren, így

egy sokkalta kifinomultabb érzékszervével látja Rayne a körülötte lévő világot, úgyhogy nekünk jóformán csak a zöld jel irányába kell mindig eljutnunk. Haladunk csak egyenesen, közben minden pokolfajzatot küldjünk át a másvilág másvilágára. Egészen addig rohanjunk, míg nem érünk egy olyan szobáig, ahol a kandallóban békésen ropogó tűz ég, és mint-ha végtelen számú ellenség törne az életünkbe.

A BloodRayne 2-ben ez mindig jelzésértékű! Amennyiben csak úgy szüntelenül áramlanak felénk a rosszarcú teremtmények, eltekintve attól, hogy már megöltünk százát, akkor mindig egy gyilkrejtélyt kell megoldanunk! Számszám ilyen kis fejtörő tartja Rayne kalandozását, a végén már rutinosan kezeljük ezeket a helyzeteket is. Jelen esetben elő kell vennünk hősönk csáklóját, majd három ellenséget betaszítani a segédelmével a közeli kandallóba. Erre az összemoли, és mi végül leugorhatunk a lyukon!

Az Aura-Vision legyen még mindig bekapcsolva, így nem tévedünk el (na nem mintha nélküle olyan nehéz lenne megtalálni a helyes utat, de jobb biztosra menni). Szépén faragott ajtókon, ízlésesen berendezett szobákban, valamint természetesen mennyiségű ellenfélrel kerestül kijutunk az egyik belső udvarra. A falakon láthatjuk a speciális érzékelésnek köszönhetően - sárgás oszlopokat, csöveket. Mikor ilyenekkel találkozunk, Rayne mindig valami akrobatikus dologra képes a segítségükkel. Sajnos a repörtáborban nincs benne az oszlopánc, de így is figyelemreméltó a koordinációs készsége a lánykának. Egy szó, mint száz: ugorjunk fel az egyetlen elérhető alkalmatosságra, majd gyakoroljuk a felemáskorlatot, és a rudmászást. Mindezek után - ha minden jól megy -, akkor az egyik erkélyen landolunk.

Néhány ellenség nem nézi jó szemmel, hogy betörtünk az épület keleti szárnyába, így megpróbálnak minket finoman kitérgetni. Mondanom sem kell, hogy ne adjuk be a derekunkat. Nemi kóborlás után kiérünk egy nagyobb, nyílt térségre. Néhány új akrobatikus képességünket is kipróbálhatjuk, de a legfőbb dolgunk az áramellátás kiiktatása. Aura-Vision-ben láthatjuk, merre kell mennünk, így nincs is más dolgunk, mint eljutni odaig. Kaszaboljuk szét a biztosítéktáblát (rőtön meg is kapjuk a Kárpátok Sárkányai elnevezésű pisztolyt), majd rohanjunk be a frissen kinyílt ajtón! Szokjuk meg, hogy immáron löfegverek is vannak, löjünk mindenkire, akit már egyszer fejbe rúgtunk. Kisvártatva elérkezik egy újabb felemáskorlatos, akrobatikus pályarész, de ezen már gond nélkül jutunk át. Már csak pár terem, és egy kis korlátsízelés van hátra, míg megérkezünk a főellenségig. Furcsa ilyen módon megköszönni a vendégeladást, de személyesen a házgazdát. Zerenszik kell jobblétre szenderítenünk. A harc színtere ugyanaz a házteret, ahol az elektromos biztosítéktáblát vagdosztuk apró darabokra nemrég, szíval mindenki otthonosan navigálhat a helyszínen. Aura-Vision bekapcs, és rock'n roll!

Nevetségesen könnyű főellenség ez a pall: odasomfordálunk hozzá, okozunk neki egy kis sérülést, mire ő átváltozik denevérrajjá. Ekkor egy-két lövés, és leszáll valahova. Ezt a procedúrát háromszor elismételjük, és már meg is nyertük a csatát!



ÉRDEKESSEN

A játék első része 1935-ben játszódott: amikor is Rayne aktívan falatozott a náci katonák sűrű segeiben!

II. Felvonás

Az előző felvonás csak bemelegítés volt - legalábbis azokhoz képest, amelyek még ránk várnak. Szőlünk Rayne kisasszonyának, hogy mássza meg az előtte toronyosuló lépcsőket! Fent megint végelethatalan rohamban jönnek az ellenségek, ha csak simán harcolunk velük. Na mit jelent ez? Bizony, gyilkrejtélynyi! Hat darab rosszlelő emegy-t kell bevágni a levegőt kavaráó ventilátorba, mire az szépen felrobban, aranyos animáció kíséretében. Huppanjunk le a berendezés helyén keletkezett lyukon, majd induljunk el harctól feltöltve! Ugrálás, gyilkolás, némi életerőt adó vérszivás, és el is érünk egy látszólag olyan helyre, ahonnan nem vezet út tovább. Aura-Vision bekapcs, és már látjuk is, hogy a falat tartó két gerendát kell kiáztatnunk. A csáklóval pár másodperc alatt meg is oldjuk ezt a kis feladatot, így a fal hanges robajjal összedől.

A következő területen szintén téblábolhatunk egy kicsit, de elárulom, hogy ha a levegőben rostokoló konténert megcsáklázzuk, azonnal feltérünk a helyes útra: másszunk fel a karzatra, és ott futkorászunk át a következő helyszínre. Rayne hamar észreveszi, hogy egy újabb rejtélyben botlott. Ezt nevezem, nem csak szép, okos is a lányka! Az ellenségégek tehát özönlenek, és egy újabb feltörő vár megoldásra. Csáklájt elővenni, majd hat darab ellenséget berántani a kukásautóba! Hiába a strapabíró felépítésem, a kocsi simán felrobban a terheléstől. Mögötte azonban feltérünk a továbbvezető ajrat!

Ahogy átlépünk a sikátoron, találkozzunk az első Kestrellel. Először nyomjuk le a kíséretét, majd pattanjunk fel a tetőre, ahol végre konfrontá-

lódhatunk a lénnel. Aktiváljuk a Blood Rage nevezetű képességet, ezt követően pedig küzdjük le a mini-főellenséget. Hamar a gonoszág inába szál a bátorság, és menekülőre veszi a figurát! Az utunkba kerülő antennákat vágjuk le, csusszanjunk a bossz után, majd a

hajszát követően végleg vessünk véget szánalmas utó-életének. Megkapjuk a fegyverünk következő módosítást, a Blood-Stream Gun!

III. Felvonás

Bizony egyet jobban felgyorsult a tempó, olyanra, mintha állandóan bekapcsolva lenne Rayne Superspeed képessége. A rövid belvárosi, sikátoros megpróbáltatásokat követően most a központi pályaudvaron találjuk magunkat. Nem tűnik túl barátságosnak a környezet, és persze, hogy mindent elrepelnek a gonoszabbnál-gonoszabb, vérszomjasabbnál-vérszomjasabb, valamint a butábbnál-butább ellenségek.



Robogjunk fel a lépcsőkön, de most még ne induljunk el a jól megszokott Auralátásban megjelölt zöld szimbólum felé, hanem a vele ellentétes irányba kezdjük kalandunkat a vonal mentén. Addig rohanjunk, míg be nem mászhatunk az egyik kocsiba! Itt bent most már ne kiiramodhatunk a zöld jelecskének. Haladunk kérem, nincs semmi látnivaló! Kiérve a szerelvényről megtaláljuk azt, ami miatt idekerültünk: a Kestrel újból az életünkbe tör. Blood-Rage-ben üssük-vágjuk addig, míg le nem szedjük az életerejének kb. 90 százalékát! Ekkor ismét menekülőre veszi a figurát a fickó.

Nekünk persze ismét üldözöbe kell vennünk a túlvilági gonoszot. Alapvetően át kell pattognunk az állomás tülfelére, szét kell gyilkolnunk rengeteg ellenséget, végeztetül még a vízzel is vigyázunk kell, mert nagyon fáj, ha hozzánk ér. Az, hogy szenteltvíz -e, vagy csak

BLOODRAYNE 2

VÉGIJÁTSZÁS

áram van bevezetve örök rejtély marad számomra. A ládákon átugrálva azonban semmi bajunk nem eshet, úgyhogy kövessük csak nyugodtan ezt a metódust. Most egy jó adag rohangálás következik, némi harciskodás. Egy pár helyszínen kell csak átverekednünk magunkat, és el is érünk az átvezetőig. Itt látjuk, hogy leszakad a lépcső egy része. Na ezzel nekünk egyáltalán nem kell törődnünk, inkább készüljünk fel egy kis akrobatikára. Izlitsuk be az Auralást, és uccu nekünk! Láthatjuk magunkal szemben a felemaskorlatot. Agró!-ra lendülve kell átöröpnenni a túloldalra, ahol már csak egy kis erőfeszítés vár ránk: a szelődő-be pottyanunk, és jön is a következő átvezető.

Egy látszólag üres teremben vagyunk, ahol csak úgy ömle-
lenek az ellenségek a nyakunkba. Rengetegen vannak, akárhányat ölünk meg, helyükre új gonoszások lépnek. Bizony, itt megint valami fejtrő lehet! Keressük meg szemünkkel a rásos kaput. A két oldalon egy-egy kapcsoló található, melyek feltehetőleg a masszív szerkezet mozgásátáért felelősek, de sajnos szikráznak, és vért köhögnek. Nincs más hátra, mint előre: ahhoz, hogy kiegé-
szítsük az áramköröket két-két ellenséges lelkületű egyént kell be-
vegünk a csákyja segítségével.



lámó! Innen egyenes út vezet a táncparkettig. Sajnos Rayne most sem hajlandó bemutatni tudását, pedig biztos vagyok benne, hogy ő a parkett vampír öröge. Az ördög vigye el... Sebaj, táncolás helyett kapunk viszont egy újabb gyilkosrejtélyt! A parkett egy sarkában, körülbelül négy méter magasan négy darab hangfal található! Csak akkor mehetünk tovább, ha egyhangú hangkibocsátó berendezést egyszerre sikerül rövidre zárnunk. Ehhez ismét a jól bevált csákyláng módszert kell alkalmaznunk! Vigyázat, mert gyakran megesik, hogy a negyedik fickó rossz ütemben érkezik meg, vagy egyszerűen csak nem repül a megfelelő helyre. Csakúgy, mint az ajtós fejtrőnél, itt sincs korlátlan időnk, mert előbb-utóbb eltűnnek az ellenségek, és a hangfalak visszaállnak normál állapotba. Eltölthetjük itt fél percet is, de megtörténhet az is, hogy csak fél óra múlva sikerül mindenkit a helyére dobni! Az átvezető animáció tudatja velünk, hogy mindent jól csináltunk, és megmutatja az utat, ahol tovább folytat-
hatjuk a kalandunkat! A lépcsőcson-
caplассunk fel a második szintre. Itt azonban álljunk meg egy pillanatra. Aura-Vision-ben láthatjuk, hogy merre kell menni, ám itt egy olyan hiba maradt a programban, amely egyszerűen kinn van a PS2-es és Xbox-os verziót is! A gond az, hogy ha odarohanunk a zöld jelhez és kinyitjuk a két jomadarat előtte, akkor nem tudjuk megcsákylázni és beomlasztani a plafont, ami a továbbjutás egyetlen

mert teleportál, utána pedig feltöltődve tér vissza a mi dimenzióunkba. Azt tanácsosom inkább, hogy kerüljük ki ügyesen a támadásait, míg be nem következik a pálya végét jelentő átvezető animáció (ezt követhet hozzájutunk a Ghost Feed képségeshez)!

IV. Felvonás

Elérkeztünk a csatornáknál Na, ez egy igazán nehéz pálya, amelynek a végén egy kimondottan gusztustalan föllenséget kell meg gusztustalanabban átküldönnünk a másvilágra. De elég is ennyi a jövőendőmondásból, inkább foglalkozzunk azzal, ami éppen előttünk van (nem bámulni Rayne fenekét!) Induljunk el ezen a látszólag nem túl stabil függőfolyosón, csak óvatosan lépkedjünk, nehogy... leszakadjon.



De bizony, hogy omlik a felépítmény! Ugráljunk el balra, majd onnan fel a rúdra, ahonnan átledühetünk a fenti függőfolyosóra. Innen egy hatalmas ugrással huppanjunk át a szemközti platformra, végül még egy ugrás a következő állványzatra, és már meg is érkeztünk! Miután mindenkit kinyitunk, kinyílik az ajtó. Jé! Pont erre kell mennünk! Lőjünk szét azon nyomban a fagerendát, amely egy rakat vascsovet tart(ott) a helyén, hogy ennek segítségével is minél nagyobb pusztítást tudjunk véghez vinni! Futás le a lépcsőn, gyilkolásszünk, végül pattanjunk be a géppuskafészekbe, és vegyük igénybe az itt található technikát. Aktiváljuk Aura-Vision-t, ezt követően lőjünk ríptárára a sárga fényben derengő tartályokat. Ez egy szép kis robbanást idéz elő, ami után új út nyílik előttünk. A maradék ellent még aprítsuk fel ezzel a jó kis géppuskával, utána irány a frissen leomlott fal. Kűszködjük fel magunkat a magasba, át a következő helyiségbe, a checkpoint után pedig daráljuk le az összes ellenséget. Szaladgáljunk addig, míg le nem omlik ez a függőfolyosó. Lent tisztítsuk meg a géppuskafészeket, és úgy általában az egész terepet. Haladjunk szépen, komtosan tovább, míg az átvezető képseorait meg nem pillantjuk. Ismét csak azt tudom mondani, hogy kaszaboljunk le minden ellenséget, pattanjunk

HOZZÁJUTOTTUNK

A Bloodrayne 2-ben 12 különböző kivégzés, rengeteg kombináció, és még ezernyi más, gyönyörűen kivitelezett mozdulat szerepel!



Mindent elég gyorsan kell megtennünk, mivel ha sokat tologatjuk, „eltűnnek” a már beizlított szervek alkatrészei! Sikerült kijutni az előbbi helyszínről, ugye? Mehetünk is tovább. Célozzuk meg a felvezető lépcsőt, valahol szemben. Caplассunk fel szaporán. Vágjuk keresztül magunkat az ellenfelek tömött során, míg el nem jutunk egy újabb lépcsőig. Ezt szintén meg kell másszunk. Az átvezető után harcoljunk, majd haladjunk tovább addig, míg újabb átvezető animációt nem látunk.

A klub bejáratánál öljünk meg mindenkit, aki az életünkön tör (tehát mindenkit), majd egy ügyes célzást követően a csákyja segítségével omlasztuk le a bejárat fölött díszező neonre-

lehtéséges útvonalat! Azt tanácsosom, hogy szaladjunk be a helyiségbe, villámgyorsan intezzük el a mennyezetet, ezután már nyugodtan eláthatjuk a két rosszfűzű bejárat! Amennyiben elrontottuk, úgy a legutolsó Checkpointot kell betölteni.

A törmelékelt használva jussunk ki a tetőre! Itt némi unalmas állványzatmászás után felérünk az óratoronyra. Kicsit egyhangú a tipegés ide-oda, fel-le, de ez van. Elakadni nem lehet. Mire leküzdöttük az álmosagot és néhány lényt, már meg is érkeztünk a felső szintre, ahol a következő föllenség vár reánk! Az igazság az, hogy szétüthetjük az egóját ennek a rosszarcú lénynek, de sokat nem érünk vele,

Cheat kódok

Szerencsére a PS2-es, valamint az Xbox-os verzió csalásai megegyeznek. Ezeket a Cheat menüben kell beírni, úgy, hogy az utolsó szó legyen kiálasztva. Végeztük az Start gombbal érvényesíthetjük a kódsort.

Want This Dark Reality Taint Qweef

Mesterkód

Whack Kick Erotic Cunningly

Az összes jel-

mez unlock-olva

Dodge This Moist Pimp

Csonkolás

mindenhol!

Rayne Rules

Rejtett üzenet

Majesco Rules

Rejtett üzenet

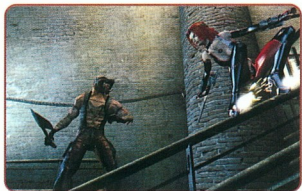
Terminal Reality Rules

Rejtett üzenet

a géppuskafészekbe, végül löjük szét a sárga tartályokat. Huppanjunk le a lyukon, de mire eléd érünk, már el is kezdünk csúszkálni. Úgyesen kerüljük ki az élénk gördülő akadályokat, majd pont akkor, mikor már elfogy a cső, nyomjuk meg az ugrás gombot, nehogy a mélybe zuhanjunk.

Igyekezünk biztosan talajt fogni, ezt követően nézzük meg a friss átvezetőt. Jussunk le az alsó szintre, de csak óvatosan küzdünk, mert az itt kóborló ellenfelek szeretnének minél hamarabb Allah közelébe jutni: ha a közelünkbe érnek, azonnal felrobbantják a testükön elhelyezett robbanószerkezetet! Ezután új átvezető, de nem mutat semmi újdonságot. Illetve csak egy dolgot: fussunk át a karzatán a West Water Pump Room felirátú helyiségbe. Itt keressük meg a kapcsolót, sózzunk rá egyet a karddal, így már nyugodt szívvel elhagyhatjuk a helyiséget. Kint megint egy Kestrel vár ránk. Ezek soha nem tanulnak a ballépéseiből. A taktika kötelelesen ugyanaz, mint eddig mindig ellenük: beizzítani a Blood Rage-et, majd alaposan elfenekelni a gonosz csajszi! Miután elvertük, megkapjuk a Blood-Spray Gunt! A következő feladatul az, hogy leállítsuk az East Water Pumpot! Fussunk át abba a helyiségbe, ahol ez a szerkezet leleldezik, majd készülünk fel egy jó kis gyilkokrétyvényre!

Három díszes pumpáló berendezés ékesedik a csataterén, de a kapcsolójuk „eltört”. A dolgon tulajdonképpen a szokásos: ellenségeket kell becsáklázunk a berendezésekbe. Nor-



mál ellenfélből mindegyikbe hármat kell bevágni, viszont az öngyilkos merénylő fajtából a rajta lévő bomba miatt egy is elég! A füstlőgést követően hagyjuk el a helyiséget, menjünk vissza, ki az „előterbe”. A padlón most már egy óriási lyuk tárog. Mire valók a lyukak? Hát persze, hogy arra, hogy beléjük mászunk! Nosza! Itt egy óriási szennyvízhullám készül a nyakunkba zúdulni, amit csak képességeink aktiv és helyes használatával tudunk elkerülni. A birtokunkban van már ekkor egy bizonyos szintű időállásítás, úgyhogy ezt vegyük igénybe, és csak rohanjunk a víz elől! Szaladjunk csak előre, had omlójanak a függőfolyosók! Pattogjunk, csúszkáljunk, majd érjünk el a kis fémhídig. Az átvezető után hagyjuk el a hidat, és figyeljük az öngyilkos merénylők hosszú sorát, ahogy ránk támadnak! Ahá, megint egy feltörő! Ragadjuk meg a kirobbanó formában lévő egyén grabancát a csáklával, ezután lőbáljuk meg a gazfikot a balra található, megrepedt fal irányába.

Harpoon

Ki ne emlékezne az örökzöld Mortal Kombat Scorpionjához a klasszikus támadására?! Gondolom, most is a fületekben cseng a SNES által hallatott „Get Over Here” felkiáltás. Rayne kisasszony kisajátította magának ezt a támadást. Segítségével lefegyverezheti az ellenségeket, ide-oda hajigálhatja a rosszfiúkat, valamint különféle tereptárgyakat mozgathatunk.

Blades

Ezek a gyönyörűen kimunkált pengék Rayne elsődleges támadóeszközei! Mindent elvágunk, mindenbe beleszúrhatjuk őket. Sajnos semmi fejlesztést nem kapunk hozzájuk az egész játék során.

Carpathian Dragons

Ez a két szeszáros pisztoly a Kárpátok Sárkányai nevet kapták. Talán még valaha ma-

Ezt a rituálét összesen hatszor kell elvégezni, és már át is lyukad az öt méter vastag fal! Szökkenjünk át a szomszédos helyiségbe a szoklaton átjárón keresztül. Kell everyone here! Úljunk be a kényelmes géppuskafészek mögé, kapcsoljuk be az Aura-Vision-t, és löjük ki, amit ki kell lőni. Ezt követően vetődünk át a szemközti platformra, pattanjunk fel a csőre, végül csusszanjunk rajta egy kellemes! Ahogy átérünk, lasszálhatunk egy kicsikét. Várjuk meg, amíg a generátor felrobban, majd elsüllyednek. Ekkor simán átjuthatunk a szennyvíztárolón. El is érkezzük a főellenséghez. Igen, ez a hatalmas gusztustalanság elég érdekes egy lény. Mindenesetre nem olyan nehéz megölni, mint amekkora. Nem követlünk sok támadási taktikát, csak kettőt: az első során két darab szennygömböt lő felénk, a második pedig abból áll, hogy elkap egy-egy, a környéken rohangáló öngyilkos merénylőt, majd felénk hajítja. Az a szerencsénk, hogy az utóbbit ellene tudjuk fordítani! Ahogy repül felénk az ellenség, csak kapjuk el a csáklával, és hajtsuk vissza a főellenség hatalmas hasa felé. Alapfelvetben mindkét „kezevel” védi a gyenge pontját, de ezt is könnyen ki tudjuk iktatni: sózzunk egyet a felső szinten lévő karra, minek hatására víz fröcsköl a szörnyre. Ezt megpróbálja elhessegetni karjaival, és ekkor szabad a pocakja. Háromszor kell eltálatni a hasát, mire az kilyukad. A kegyelemldöfés annyiból áll, hogy be kell másznunk a gonoszág testébe, végül egy jól irányzott kardcsapással ki kell vágnunk a szívt! Győzzünk, valamint megkaptuk ajándékba a Blood Fury képességet!

V. Felvonás

Nagy-nagy elővigyázatossággal korzózzunk a pálya legelején. Rayne képes elviselni a nappalt, viszont Pengével ellentétben a direkt napfényen pontosan ugyanaz történik vele, mint akármelyik másik, átlagos vámpírral: szénég. Az első, és legfontosabb szabály ezúttal: maradjunk az árnyékban. Menjünk be a túlvégén lévő házba, ahol már nyugodtan mo-

Armory

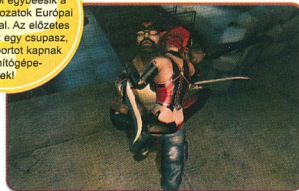
gának Drakulának is közé volt hozzá! A fegyvereket vértáplálja, amennyiben kifogy a nafa, úgy Rayne életétől dözsmálják. Különböző tüzelési módokat rendelkezik: - Bloodshot: Sima, felautomata lövések sorozatát adja le. - Bloodstream: Ez jóval hasznosabb, mint az alapváltozat, ugyanis ez már teljesen automata, így szélesben köpködi a „golyókat”. - Bloodspray: A shotgun helyi megfelelője! - Blood Bomb: Ezt a fegyvert körülbelül kétszer használtam az egész játék során. Itt sok funkciója nincs, mivel ezt hamar leváltja egy kifinomultabb tüzelési mód! - Blood Flame: Na igen, ez már valami. Rakétához hasonló lövedékeket ont magából ez a drágaság, amelyek nem robbannak fel, hanem lángtergbe borítják a környezetüket! - Blood Hammer: A rocket launcher helyi megfelelője. Azt hiszem erről nem is kell többet mondani.

zoghathunk, illetve amennyire a szűk folyosók engedik. Öljünk meg mindenkit a járatokban, és menjünk egészen addig előre, amíg már csak az nem tűnik jó ötletnek, hogy visszaforduljunk a zsákutca miatt. Na itt figyeljünk a rács túoldalára: amikor jön az ellenség, lökjük rá a csáklát, majd rángassuk be az elektromos kapcsolótáblába. Ekkor kinyílik egy ajtó, amelyen keresztül folytathatjuk utunkat!

Gyilkoljunk le mindenkit egészen addig, míg el nem kezdődik az átvezető animáció. Ekkor jön egy hatalmas ellenség, aki ugyan nem bossz, de saját életerő-csíkja van. Hatalmas, nagydarab bestia ez, de ha a megfelelő módon kezeljük, egyáltalán nem nehéz vele elbánni. Menjünk tüle minél messzebb. Ekkor felénk fordul, és nekünk rotn. Az utolsó pillanatban térjünk ki az útból, erre ő jó eséllyel lefeleji a falat. Ettől pár másodpercre lelassul, ami pontosan a megfelelő alkalom arra, hogy a Blood-Fury-t beizzítva hátulról megtámadjuk. Ez ismétéljük el párszor, így a lehető legkevesebb életerő-vesztéssel megúszhatjuk a harcot.

ÉRDEKESÉK

A PC-s verzió megjelenése nagyjából egybeesik a konzolok változatok Európai debütálásával. Az előzetes hírek szerint egy csupasz, egyszerű portra kapnak a számítógépesek!



Folytassuk göröggyös utunk, fel a lépcsőn, csusszanjunk a csövekben, majd újabb lépcsők követhetnek. Ezután végre elérünk pár felemászkorlathoz, amelyekken keresztül elindulva átjuthatunk az irányítóterembe.

Láthatjuk a hatalmas generátort. Annyi a feladatunk, hogy egy-egy jól irányzott csáklával ellenségeket röptünk az elektromos sugarába. Ez meghibásodáshoz vezet, ami nekünk pont kapóra jön. Ezt követően csoszogunk át a második generátorhoz, és ismétéljük el pontosan ugyanazt, mint amit az elsővel tettünk! Irány a lift! Újdbó! Kint vagyunk a napfényen, szóval nagyon vigyázzunk! Át kell jutnunk a következő épületbe. Aura-Vision-ben

BLOODRAYNE 2

VÉGIGJÁTSZÁS

láthatjuk, hogy mely oszlopokat kell használnunk az alapszintű ütészóna való átjutáshoz. Ahogy beértünk a következő épületbe, robantsuk fel a gázpalackot, amely egy halk pukkanással adja tudtunkra majd, hogy sikerrel jártunk. Nyírviruk ki mindenkit, hogy kinyíljon az ajtó, ezt követően újabb mini-boss következik. Ez is egy hatalmas, groteszk szörny, ámde ennek a karjára egy másfél méteres pórról van erősítő! (Vagy az a karja??) Néhány új támadás, de tulajdonképpen úgy öljük meg, ahogyan a legelső nagydarabot is hiedre tettük. Folytassuk utunkat, míg el nem érünk még egy alboszig. Ez csak egy sima fémvámpír, könnyű megölni, nem okozhat problémát. Menjünk csak tovább, egyenesen, amerre visz az orrnak. De beleütközünk egy hatalmas-kalapácsosba ismét. Öljük meg a szokásos módon, majd haladhatunk.

Spuri egészen a bezárt ajtóig, amely természetesen be van zárva. Ahogy sejtitek, ellen-ségeket kell hajigálni a tartályba, hogy kitáru-ljon előtűnk a továbbjutást jelképező nyílászáró. Robogjunk tovább, egészen addig sima utunk lesz, míg el nem érünk a sokadik bő-hőrnagy, kalapácskező monszterig.

Gyilkoljuk le, menjünk le a lépcsőn, mire egy második nyomással meg kell majd birkóz-nunk. Nyomás fel a liftel, csak azért, hogy egy újabb alboszal találkozhassunk! A legyőzése után megkapjuk a Blood-Bomb Gun módzszat. Ezt követően át kell jutnunk néhány preselő-gépen. Ez nem nehéz, tekintve, hogy van idő-lásító képesség a tarsolyunkban. Csak aktí-váljuk, és minden simán megy majd. A másod-ik fútolgaj után ugorjunk le. Keressük meg a lifet, emelkedjünk vele pár szintet!

Szágulidjunk a bezárt biztonsági-ajtóig. A kör-nyéken hat gázláncgöcs pisztókat. Mindegyik-be egy-egy ellenséget kell hajlítani ahhoz, hogy kiboríbjon a kapu a helyőrlő Kisvártat-va elérünk pár csőhöz, amelyeken csúszkálha-tunk egy keveset. Nyomás kifelé az épületből. Itt két böhöm vár ránk, és egyszerre szeretné-nk velünk megküzdni. Csodáltság, gondol-hatnánk. De az egyik sarokban egy pötty harc

Mit is tud egy félvampír?

Aura Vision

Ez az egyik legjobb használt képesség az egész játék során. Ennek segítségével olyan dolgokat is érzékelhetünk, melyeket halandó szeme és tudata fel nem foghat! Második fo-kozata a Ghost Feed. Ez egy olyan képés-ség, amelynek segítségével saját testünk el-hagyva szívatjuk az ellenség vérére. Har-madik változata az Ethral nevet viseli. Ezzel egy rövid ideig irányítjuk az ellenség egy-egy harcosát. Sok haszna nincs.

Blood Rage

Eme képesség aktiválása során Rayne sok-al erősebb és ütőképesebb lesz a közelharc során. A második fokozat az első felerősí-tés, míg a harmadik egy vérvihar kavár a fő-hősnő körül, melytől igen kevés ellenség él csak túl!

Dilated Perception

...avagy a kitágult érzékelés. Alapáraton Rayne kis mértékben képes lelassítani ma-gát, valamint a környező világot. Második szintje a Super Speed. Ekkor rajtuk kívül minden lassabb lesz! Harmadik fokozata a Freeze Time. Ha ezt aktiváljuk, akkor körülöt-tünk megfagy minden és mindenki, míg a mi karakterünk zavartalanul mozoghat!

után a miénk lehet a géppuskafészek. Ezzel könnyűszerrel lenyomhatjuk mindkét drabális gonoszszágot!

A közeli ajtón sípcel, futás fel az emeletre, majd át a következő épületbe! Gyorsan ve-gyünk célba a felső emeletet, ahol felszállha-



tunk egy afféle „mozgatható magaslatra”. Kö-vessük az őstőneinket, így pillanatok alatt el-jutunk egy fútolgajszerszűre. Végigzát, ne-hogy ledaráljon minket, az oszlop segítségével megúszhatjuk! Jó néhány átvezető animáció következik. Ez meg hagyja, de most jön a já-ték legunalmasabb, legfrusztrálóbb része: a torony tetjére kell feljutni, megmászva vagy ti-z emeletet, melyek egyformák. Ezt most nem részletezném, mivel annyira egyszerű, hogy el-aludnánk, amíg leírnam!

Akárhogy is, egy idő után felérünk egy jobban elkülönült szintre, ahol két lég-szivattyút kene tönkretennünk. Ter-mészetesen a leghatékonyabb módja ennek az, hogy ellensé-géket hajigálunk beléjük! Ezt követő-en ismét rémizgalmas rész köve-tkezik: meg feljebb kell jutni a to-ronyban... Na, végre elérkeztünk egy terembe, ahol egy bőhőrnagy kalapácskező dühög. Ne öljük meg, mert ügyis újratermelődik. Ez azt jelenti, hogy valamihéz kezdeni kéne vele. Álljunk a beburkolat elektro-mos berendezések elé, és amikor a gonosz-ság éppen lecsapni készül a kalapácsával, ugorjunk el. Ez felnyitja a szerkezetek bizton-sági páncélját. Ismétéljük el ezt mindegyikkel, majd a védtelen bendőjükből dobjunk be egy-egy ellenséget. Ez elég nehéz lesz, mivel a kalapácskező állandóan a nyakunkon liheg.

Végre folytathatjuk az utunkat! Nem sokkal később újabb pórről állni kell. Ezt már nyu-godtan lenyomhatjuk. További emelkedés, lifte-zés, ugrálás, ezután jön a főellenség!

Ezt a lénym nem kell megölnünk. Nem is tud-juk, mivel nincs életerő-csíkja. A helyzet az, hogy a nagy tetőtér négy sarkában lévő négy darab Shroud pumpát kell lefektetnünk. Nincs különösebb taktika, csak annyit, hogy ne men-jünk öre Ferrillel. A harc után megkapjuk a Freeze Time képességet.

VI. Felvonás

Most kezd el igazán magas fordulatszám-on pörögni a játék! Igazság szerint eszméletlen nehéz ez a pályacsoport. Erős ellenfelek, akikből alig lehet táplálkozni, erős ellenfelek, akik ellen nehéz harcolni. Nagyjából ennyi a buktató.

Egészen óvatossan, ugyanakkor vehemens-en törjünk utat magunknak a parkban. Szokjunk hozzá az újfajta ellenségekhez, tanuljuk meg, hogy kell velük elbánni. Hamarosan egy átve-zelő szaklja meg játékunkat, ezután újabb gyilkorkitvány következik. A lezuhanat helikopter pörgő toronyba ellenségeket kell hajigáljunk, hogy az a megnövelt terheléstől terepüljön a helyéről. Négy rosszsló ellenség is lesz. Ezt kö-vetően ugorjunk át a roncson, és folytassuk az utunk. Kisvártatva elérünk egy új mini-boszig. Csakul két a robanó tartályokhoz, majd amikor elég közel vannak, idezzünk elő egy jókora robanást! Haladjunk tovább, hogy szembetalálkozzunk a bogárlé-nyekkel! Ne is próbáljunk meg har-colni velük, mert egyelőre még eh-



hez nincs meg a megfelelő eszközünk. Ehe-lyett figyeljük meg, ahogy két másik ellenség irányába indulnak el, majd párbajba elegyed-nek! Úgy kell nekik! Induljunk el feléjük, míg fel nem tűnik az újabb mini-boss. A legyő-zésükhöz próbáljuk meg aktívan használni a kör-nyezetet, kell lennie valahol valami robanós dolognak! Nyomás tovább. Ugorjunk le a har-coló felekre, ahol újabb alboszl állni elénk. Nyomjuk le őt és a kompániját!

Ezt követően ismét egy mini-boss következik, egy női félvampír! Nagyon óvatossá legyünk, mert valószínűleg a megpróbáltatások köv-eztén már nem lesz túl sok életerőnk ehhez a nőchez. A kivégzése után megkapjuk a Blood-

ÉRTÉKESSEK

Aki játszott a Bloodrayne 1-el, az tudja, aki nem próbálta, annak pedig elárulom, hogy Kagan Rayne apja!

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!



Tekken 5	13.500 Ft
God Of War	13.500 Ft
F1' 2005	13.500 Ft
MOH - European A.	13.500 Ft
GTA - San A. (XBOX)	13.500 Ft
Juiced (XBOX, PS2)	13.500 Ft

PS2 alapgép	37.900 Ft
(ezüst is)	40.500 Ft
XBOX alapgép	38.900 Ft
Nintendo DS	36.900 Ft
Sony PSP	HÍVJ!!!

NYITVA: Hétfő-Péntek: 10-19^h, Szombat: szeptemberig zárva!

Flame Gunt. Ezzel végre porrá égethetjük a bogárszörnyeket (valamint önmagunkat is, ha nem figyelünk!) Szaladunk egészen a következő gyilkolmányig. Egy faapritóra kell begyömösöznünk három ellenséget! Ez annyira nem is lesz egyszerű, mert jönnek a bogárdolgok, olyan ellenfelek, akiket nem lehet megcsáklányi, valamint kevés olyan, aki meg lehet. Csak ügyesen, mert ez bizony nehéz lesz! A robbanás után hagyjuk magunk mögött a roncsokat, és igyekezzünk továbbhaladni.

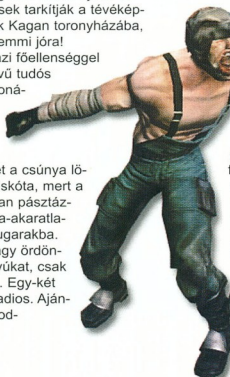
Nemsokára elérkezünk egy újabb adag albosshoz, szám szerint hárman várnak ránk... Nem lesz problémánk velük, mert a faapritós fejtőre során feltankoltunk vérből, ugye?! Miután lenyomtuk őket, megérkezünk a bálnarejtvényhez. Körülbelül annyira bonyolult, mint egy általános első matekpélda: ha elvágjuk az összes dróttartót, akkor hogy marad fent a bálna? Sehoggy. Mindemellett még egy lyukat is út a padlóba a drágaság. Kövessük az alagutat, egészen a végéig, míg ki nem érünk a csillagos ég alá. A felüljáró ott van velünk szemben. Látjuk a kamiont? A csáklával célozzuk be, majd rántsuk le! A robbanás ajtót tár fel! Menjünk be, öljünk meg minden ellenséget, végül irány a folyosó. A végén főellen-ségek következnek! Ephemera egy olyan lény, aki ha megsebzünk, teleportál, és gyógyulva tér vissza. Aura-Vision-ben láthatjuk, hogy a kis



kínai kertet körbevezik az ő árnyékkeltő totemei. Ezeket el kell pusztítani ahhoz, hogy megakadályozzuk a „nő” a villámgyors helyváltoztatásban, valamint a regenerálódásban! Rügással, karddal, csáklával, mindennel azon kell lennünk, hogy ezek a sziklák mihamarabb romba dőljenek! Ezek után könnyűszerrel likvidálhatjuk a főelleniséget. Legyőzé-séért jutalmul az Enthralt képességet kapjuk.

VII. Felvonás

Ez már a végéték. Ennek megfelelően minden szélesebben pörög, megállás nélkül újabb és újabb kegyetlen történetek tarkítják a tévéképernyőt. Mivel bejutottunk Kagan toronyházába, itt már ne számítsunk semmi jóra! A pálya mindjárt egy igazi főelleniséggel kezdődik! A Xerxész nevű tudós napsgugár-ágyúkkal hadonászik, amelyek, mondanom sem kell, igen fájdalmas hatással bírnak! Fő feladatunk az, hogy elpusztítsuk ezeket a csúnya lövegeket. Ez nem lesz piskóta, mert a szerkezetek folyamatosan pásztázák a terepet, így akvarakaratlanul belesétálhatunk a sugárkák. Tulajdonképpen nem nagy ördögösség lenyomni az ágyúkat, csak jó ritmusban kell ugrálni. Egy-két rügás mindegyikbe, és adios. Aján-dóssá megkapjuk a Blood-Hammer Gunt.



Ugorjunk be a liftaknába, kezdjük el csúszni a csövön, de felúton ugorjunk fel. Akrobatikus képességeinket kihasználva jussunk fel jó magasba, amíg csak lehet! Sétáljunk be az irodákba, itt nyomjuk le a böhmöszörnyet, majd folytassuk utunk arra, ahol néhány hullajelölt bejött. Fel a lépcsőskön, fedezzük fel a környéket, keressük meg az újabb felvezető lépcsősor-t, ezt is másszunk meg, végül a megjelölt ajtón keresztül távozzunk.

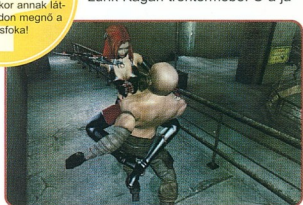
Ei is érkezik egy újabb bossz-harchoz. Nagyon hasonlít a lény a böhmökhöz, de ez mégsem böhm! Ez valami egészen más, de hátulról is te pontosan ugyanolyan sebezhető, mint a másik darabális szörnyeteg. Az irány: felfele. Egészen az irodákig, ahol az egyik ablakon ki tudunk mászni a parkányokra, és némi akrobatika

után bejuthatunk ismét az épületbe. Itt egy harcos vár ránk, aki könnyűszerrel elintézhetünk. Újból ugorjunk ki az ablakon, csúszkáljunk kicsit, végül kerülünk vissza a házba. Hamarosan elérkezünk az új helyszínre, ahol mini-bossz garmada vár ránk. Nem álltok senkit: összesen hat darab böhmöszörny vár arra, hogy kilyuggassa a bőrünket. Ha már egy legyőzésével is gondok akadtak, akkor itt bizony vért fogunk izzadni! A lényeg az, hogy van gőgkapufaszék a közelben, ami hatalmas segítséget lehet számunkra! Miután lenyomtuk a kisebb csapatot, kinyílik egy ajtó, ami egy új helyszínre vezet minket. Naná, hogy egy újabb bossz következik! Ez még böhmöbb, mint a legböhmöbb böhm! A harc titka, hogy megsebezni nem nagyon lehet, kivéve egy módon: a testén sárgás zárványok helyezkednek el. Nos, pozí-

óba kell kerülnünk, majd ezeket le kell tépünk a csáklával a szörnyeteg testéről. A harc után megkapjuk a Blood-Stormot. Nyomuljunk tovább, egyre beljebb és feljebb Kagan tornyában! Eljutunk a nyomdagépig. Ezt először kapcsoljuk be, utána a három fő komponensbe kezdjük ellenségeket hajigálni, hogy szoruljon, majd felrobban a gép. Folytathatjuk a menetet. Hamar beletöltünk neki fél vélmárpia, valamint két újabb albosshoz. Nincs mit tenni, le kell nyomni őket kegyetlenül. Már sokszor akadt velük dolgnak, úgyhogy nem okozhatnak különösebb fejfájást! Mindjárt elérkezünk egy újabb rejtvényhez. Egy kis medence áll középben, amelyet négy darab földgömb díszít a sarkai-

nál. Üssük szét a glóbuszok talapzatait, amire azok a kacsaszúrtól alájár görödulnek, és átcsúsznak a látványpadlót! Ugorjunk le a lyukon! Menetelünk egyenesen a végzetünk felé, néhány kisebb harcchelyzet kialakulhat, de most már semmi nem okoz nekünk meglepetéseket, hiszen tapasztaltabbak vagyunk a legtöbb vámpírnál! Igen ám, de elérkezünk a tetőre, ahol Xerxésszel kell megküzdönnünk.

Nem olyan nehéz, mint elsőre tűnik: első fordulóban a jól látható pontokat kell rom-má lőni a Blood-Hammerrel, a másodikban pedig szintén a csáklát kell aktivizálni az elkülönülő pontok ellen. Ezek után megérke-zünk Kagan tróntermébe. Ó a já-



ték fő-ellenisége, ám annyira nem nagy kihívás legyőzni őt. Ami nagyon fontos, hogy a terebben van egy vérel telű kút, amely regenerál minket és a főgonoszról! Ittartsuk távol ettől a helytől. Minél messzebbre csalogatjuk, annál nagyon az esélyünk arra, hogy csúnyán helyben hagyjuk.

Azt hiszem nincs is más hátra, minthogy gratuláljak a Bloodrayne 2 sikeres végigjártásához!

Dante



MADAGASCAR

TIPPEK, TRÜKKÖK

MADAGASCAR

➤ **BIZONYÁRA SOKAKNAK CSENG ISMERŐSEN A DREAMWORKS NÉV, AMI NEM IS CSODA, HISZEN OLYAN ELRAGADÓ ANIMÁCIÓS FILMEKET KÖSZÖNHETÜNK NEKIK, MINT PÉLDÁUL A SHREK. LEGÚJABB PRODUKTUMUK SZINTÉN EGY EGÉSZ ESTÉS MOZIFILM, EZÜTTAL VADÁLLATOKKAL A FŐSZEREPBEN. MINT AHOGY AZ MÁR LENNI SZOKOTT, VALAMELYIK NA-GYOBB, JÁTEKOKKAL FOGLALKOZÓ CÉG ELŐBB-UTÓBB LE IS CSAP A "MEGJÁTEKOSÍTÁS" KECSEGTETŐ JOGÁRA - EZÜTTAL EZ AZ ACTIVISION VOLT - ÉS FARAG BELŐLE EGY REMEKESZABOTT KIS PLATFORMJÁTEKOT. NÉZZÜK, MIT TUD A MADAGASCAR.**

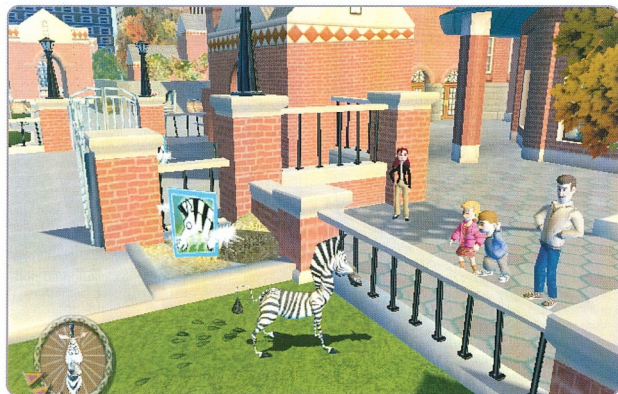


Egyszer volt, hol nem volt...

Adva vagyon egy békés New York-i állatkert, melyben a különböző egyedek békességben éldegélnek. Ám, mint ahogy az lenni szokott, természetesen van egy izgága szereplő is, aki sehogy nem bír megülni a hátsóján, és mindig

vezérlí öket - és egy hajóra rakják höseinket. A hajó célja Afrika, ám a pingvinek áldásos közreműködéséppen egy csendes kis (á, dehogyan kicsi, nézzetek rá a földgömbre!) szigeteken kötnek ki höseink. Na ki tudja megmondani, melyik ez a sziget?

cikkek mutatják az energiánkat, a fejünk felett levő szám pedig az életeink számát. E fölött találunk egy kereszt-ikont: ebből ha 10-et összegejtünk, kapunk egy extra életet - amúgy minden egyes darab egy egység energiát tölt vissza (halkan jegyzem meg, vannak egyes helyek, melyeken ha már összeszedtük ezeket a kereszteteket, és később visszatérünk, újra ott találjuk őket - ilyen pl.: a második pályán a főtér, ahonnan a többi állat ketrece nyílik). A gyűjtendő dolgok természetesen itt még nem értek véget: vannak bizonyos "oroszlán-tallérok", melyekből 100 darab van pályánként - rendeltetésükről később, azonban még annyit róluk, hogy a jobb alsó sarokban tarthatjuk szemmel a nálunk levő darabok számát. Alkalmanként, mikor bizonyos küldetéseket kapunk, a bal felső sarokba lesznek kiírva teendők, így elakadni aligha fogunk. Ha még ez sem lenne elég, a jobb felső részben még vizuálisan is megismerhetjük kurrens küldetéseink végcélját - elakadás végképp kizárva. Rögtön a játék elején feladatunk kapjuk a három „képesség-kártya” összegyűjtését, mellyel vadonatúj, eddig soha nem látott, iszonyatosan bika tulajdonságokra tehetünk szert... Minthogy ez mind a négy hősrünk érvényes (új képességeket megszerzése), ezért most nézzük is meg őket közelebbről.



kavarnia kell a fagyit: jelen esetben ő Marty, a zebra (Chris Rock) szembeötlően jó barátságban van pár helyi lakossal, név szerint Alex-szel az oroszlánnal (Ben Stiller), Melman-nal a zsiraffával (David Schwimmer) és a bájos Glóriával (Jada Pinkett Smith). Hármójukat tekintve rálelünk egy közös tulajdonságra, melylyel csikós barátunk nem rendelkezik: tökéletesen meg vannak elégedve kis börtönük nyújtotta szolgáltatásokkal. Minthogy Marty egy nap rátalál az ellenálló pingvinek partizán-különlítményére, amint éppen lelécelni készülnek, úgy dönt, hogy ő is csatlakozik hozzájuk. Természetesen barátait észreveszük, hogy éppen megapattanni készül, mi is próbálják visszatartani, ám csak annyit érnek el vele, hogy maguk is nyakig belekeverednek a szöszbe. Még a nem túl éber ügyeletes szerveknek is feltűnik, hogy New York utcáin egy pár vadállat koszlál, ezért annak rendje és módja szerint el is fogják, - persze csak a legnagyobb jóindulattal

A játék...

Mint már említettük, a játék természetesen az utazási-gyűjtögetős-mászkalós fajtából való, és mint ilyen, magán viseli a stílus által többé-kevésbé megkövetelt jegyeket: orra-szája-ba-csokorba szedhető bonuszcuccok, rejtett játékok, aranyos cartoon-grafika, cuki főszereplők. A főmenü nem kápráztat el választható lehetőségek garmadájjával: új játék vagy régi befejezése. Új játék esetén megnézhetjük az intrót, és máris kezünkbe / joyunkba kapjuk az irányítást Marty személyében. Először is jól körülnézzve a képernyőn különféle dolgokat láthatunk, melyekre vessünk egy-egy pillantást: a bal alsó sarokban láthatunk egy kört, benne hősrünk arcával. A kör szélén levő

Hőseink...

Marty: Nagyszájú zebra, történetünk főhőse. Marty amellet, hogy igen vidám legény, elég ügyes is: remekül ugrál, akadályokat tud szétrágálni kemény patával, és még küzni is megtaníthatjuk. Iszonyat aranyos, ahogyan egyfolytában szövegel, bármit is csinálunk a játékban, folyton kommentálja az eseményeket.

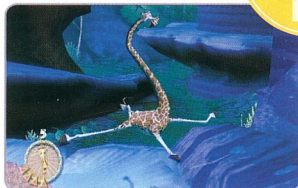


Ric Game

Alex: A hatalmas oroszán. Na jó, annyira azért nem hatalmas, ám őt ez cseppet sem zavarja abban, hogy magát kikiáltssa New York Királyának. Mint látható, ő sem szenved önbizalomhiányban, de ez egy oroszántól azt hiszem nem is meglepő. Cicusunk remekül tudja kamatoztatni akrobatikus képességeit, duplaugrással bármilyen nehezen megközelíthető helyre könnyűszerrel felpattan, ha pedig valaki bele akarja kótni, csak elordítja magát, és már mekkül is fejvesztve az arcátlan ellen, ki nem viselkedett tisztelttel becses személye iránt.

Melman: Az ügyi-fogyi zsiráf. Szegény foltoz barátunk súlyos önértékelési problémákkal küszködik, ennél hitelesebben nem is alakíthatna a paranoiás egyént. Mindazonáltal kedves lény és van néhány remek tulajdonsága - például egy bizonyos fajta pörgéssel lekaszá minden elkerülő ellenfelet. Ami a jó az egészsében, hogy ezen képességével még repülni is tud - tisztára, mint egy helikopter.

Gloria: Csapatunk egyetlen női tagja. Ki tudja miért, Gloria nagyon komoly a csipős paprikák, és ha bekap egy ilyen, máris teljes sebességre kapcsolva ront keresztül minden -



akár még egy rendőrkordonon is! Amúgy le tudja magáról rázni a csúnya elődsíkieket egy mozdulattal, és ha ez nem, kedves beszélőai mindenekképpen megkedveltetik őt magát mindenkinél.

A pingvin osztag: Noha ők nem szerves részeit csapatunknak, ám néha kezünkbe kapjuk az ő irányításukat is, ilyenkor Skipperrel, a vezetővel kell keresztülvezetnünk kicsiny csapatunkat a veszélyeken.

Mint azt láthatjuk, hőseink jópofa képességekkel rendelkeznek, és remekül kiegészítik egymást, ezért is van az, hogy egyes pályákon mindig másikat kell irányítanunk - a helyzetre legalkalmasabb egyénrel vágnunk neki a küldetésnek. A játékon belül megnézhetjük, hogy milyen feladatokat kell végrehajtanunk még a pályán - ezek között találunk néha igencsak nehezen megoldhatóakat. Például van olyan, hogy meg kell találni egy árkdárgépet, és a különböző retro-játékokban rekordokat kell csinálni, ami mindenképpen hatalmas poénnak számít, érdemes felkutatni őket. Miután sikeresen befejeztük egy misztiót, keservesen összegyűjtött „oroszán-tallérjainkat” verhetjük el a Zoonerit shopban. Vethetünk különböző tárgyakat - teljességgel haszontalan kiegészítőket, melyeket kedvenceinkre agathatunk, extra energiát, tallérárméret, valamint kisebb minijátékokat. Azt hiszem, ezek közül talán az energiába érdemes befektetni - így több lehetőséggel lesz nekifutni egy-egy nehezebb résznek.

Tipppek, ömlesztve...

A játék során rengeteg különböző szituációba keveredünk majd, így nehéz általános tanácsokkal szolgálni, de azért nézzük, hátha menni fog. Az adott helyszínen mindig az aktuális hősnők képességeire lesz szükség, ha bárhol elakadunk, ezeket próbáljuk kamatoztatni - például Gloriával mindig szedjük össze az utunkba kerülő paprikákat, így nem fognak megállítani minket egykönnyen. Érdemes jól körülnézni a pályákat, és összeszedni az összes műtyűt, igazán nem nehéz észrevenni őket. Ha valamiért nem tudunk felugrani, nem érjük el, hagyjuk ott, később vissza fogunk tudni jönni érte. Mikor az állatkerből akarunk megszökni, érdemes fejben tartani, hogy az örök nem látnak hátrafele, tehát onnan nyugodtan le tudjuk őket csapni, esetleg kukával fejbe tudjuk őket kölni. Ez már csak azért is jó, mert így tallérokat hagyunk hátra, melyeket majd jól elverhetjük a helyi supermarketben. Ha semmiképpen nem akarunk arább menni, csalogassuk el őket úgy, hogy megrugjunk egy rádióösszelo! Szentöl-szembe lehetőleg ne nagyon fusunk ellenfeleinkkel, mert akkor elkapnak, és ugrott egy élet! A szekrényeket, dobozokat ku-

minthogy egy kis értékelővel lezárjuk az egészet. A film nem csak Amerikában örvend igen nagy népszerűségnek, hanem már a kontinensünkön is - bemutatása óta több mint 230 millió dollárt hozott a készítő konyhájára. Minthogy az ilyen adaptációk rendszerint egy kaptafára készülnek, éppen ezért ettől a játéktól sem kell egyengető újdonságokat várni: hozzá a várt színvonalat, egy kis kellemes kikapcsolódást nyújt. Viszonylag kézre álló irányítás, kellemes zene, talán egy picit csúnya cska grafika. Kicsiknek, nagyoknak egyaránt ajánlható.

Callisto



taskak át többször, a legtöbbben nem csak egy dolog akad! A pingvinekkel csúszunk be ellenfeleink lába közé, majd utána bőszen nyomkodjuk a Négyzetet, így végleg kivonjuk őket a forgalomból. Velük mindig bújunk el, és lesből támadunk. Ha egy nagydarab emberbe ütközünk, őt nem tudjuk elintézni így, tehát mindig cselezhet kell folyamodni: labdával fejbe dobni, ketrebe zárnai, stb. Később a dzsungelben, ha néhány darázs ránk akaszkodik, azonnal fessünk az első piros virág közelébe, ekkor leszálnak rólunk az undok fullánkosek.

Itt a vége, fuss el véle... Azt hiszem, ennyi tipp bőségesen elegendő lesz ahhoz, hogy a későbbiekben is remekül boldogulhassunk, így már nincs is más hátra,

Az óráink megarah, a szereiz lassó, a hírszolgálar hírlkán aloli. Bár rézietre is vásárolhatz, de hílfizetni a kametokat... vízszont rézepek vagyunk! Ha nincs ennél jobb ajánlatod, akkor nézz be hozzánk!

**1082 Budapest, Harmincetterszek tere 4.
Béjárt a Hírloludv utcából**

Nyitvatartás: Hétfőtől - szombatig 10.00-18.00-ig

**Tel: 06-1-334-06-10;
Mobil: +36-20-9-333-770;
Fax: +36-334-06-10**

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



INFO BOX

Tesztplatform: PS2

**Kiadó:
Activision
Fejlesztő:**

Toys for Bob

**Hivatalos honlap:
www.madagascargame.com**

**Megjelenés:
2005. június 30.**

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ■■■■■■■■
MEGVALÓÍTÁS: ■■■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■■■

ÖSSZEHATÁS: ■■■■■■■■

PS2 - XB - GB - GBA - DS

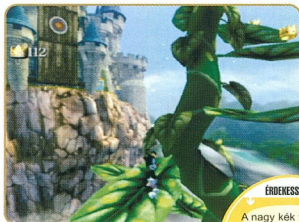
↑ PLATFORMOK

ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT

➤ „MOST JÖI AZ ANIMÁMÁNIA!” HANGZOTT EL A KI-
LENCVENES ÉVEK KÖZÉPE TÁJÁN A RAJZFILMSO-
ROZAT BEHARANGOZÓJA. AKKOR MÉG NEM VOLT
SOK MAGYARNYELVŰ TV-CSATORNA, ELÉG KE-
VÉSBŐL LEHETETT VÁLOGATNI. A BIZONYOS „FI-
ZETŐS-HÁROMBETŰSÖN” MENT EZ A SORO-
ZAT, ÉS MÁR AKKOR RABJÁVÁ TETT.
TELJESEN ESZEMENT, NÉHOL BIZARR HU-
MOR, RENGETEG FILMES UTALÁS, VALA-
MIINT VICCES KARAKTEREK ÓRIÁSI TÁRHÁ-
ZA! NEM IS KELLETT ENNÉL TÖBB, KIVÁLÓ
SZÓRAKOZÁSNAK BIZONYULT AKKORIBAN!
MOST VISZONT SAJÁT KONZOLJAINKON IS MEG-
TAPASZTALHATJUK A WARNER TESÓK (ÉS A
WARNER HUGI) KALANDJAIT! EZ Mennyire lett vic-
ces, és izgalmas alap a játékadaptációnak?



A legenda szerint a XX. Század első felében a Warner Brothers Animációs részlege valami nagyon újjal, valami igazán eget rengetővel kívánta kényeztetni a rajongóit, valamint ezzel újabb híveket kívánt toborozni magának. Nem is kellett sokáig várni, mire valamelyikük fejéből kipattant a Warner testvérítő adás, komisz



ötlete. Ám ezek a kis csöppségek olyannyira elvetemültek, humorosak, és szenvtelenek voltak, hogy nem lehetett őket bemutatni a nagyközönségnek. Ugyanakkor mérhetetlenül aranyosak voltak, ha

Hipp-hop-művészek az évek, az évtizedek, és hipp-hop megérkezett a jelenbe. A Warner filmszereplő pont most igyekszik megszerezni a nagyszabású Nyúrsz-Edgar dajátadót, ám a nyúrszést valami megzavarja: Valaki ellopta az összes szobrot a raktárból! Thaddeus J. Plotz a magassági-kihívásokkal küszködő stúdiófőnök kidagadó érzelmei homlokán közölte, hogy a dajátadót nem lehet elhalasztani, ilyen még sosem fordult elő. A megoldás látszólag hamar jött: egy bizonyos C.C. DeVille egy meg nem értett filmzenet jelentkezik, hogy a díjak az ő birtokában vannak, és csak egy 10 filmre szóló szerződés fejében adja őket vissza. A megállapodás megszűnik, ám mikor megtörténne az átadás, DeVille leghajóiból kizuhan az összes szoborcsocka, szterseztől az egész filmstúdió fölött! De jaj, a vígzenyő is eldőlt, kiszabadítva a réz effeledett, elzart Warner testvérőrt! Mi is pontosan itt csopénkül a játékba! Frissen szoban



Most már tisztában vagyunk a háttértörténettel, mindenki eldöntheti, hogy mennyire felel meg saját szájízének. Már a bevezetőben is megkérdéztam, hogy a viccre épülő animációs sorozat ilyen megtestesülése vajon mennyire lett vicces? Működik a játék?

Nos igen, ezek-
re a kérdésekre
nem árt, ha mi-
nél gyorsabban
válasszal állok
elő nektek. Az igazat



megvalja az Anímánia mindig is egy nagyon poénos kis sorozat volt, a maga 20-25 percé időtartamával. Egy epizód mindig három minirészből állt, amik különböző sztorikat dolgoztak fel, különféle karakterek egyes előadásában. Hogy miért mondom mindezt? Egész egyszerűen abból az okból, hogy tömör felőlárában, hat-nyolc karaktert felhasználva viszonylag könnyű vicces műsorokat alkotni, de egy hat-nyolc órás játékidő alatt ugyanekkora erőfeszítés már nem biztos, hogy sikerhez vezet.

Mint, ahogyan nem is vezetett sajnós. A poénok között pofátlanul nagy üresjáratokat élünk

dulva le kell nyűgöznünk a stúdiófőnököt, meg kell győznünk az önnön létjogosultságunkról, mindezt azzal, hogy megkeressük neki mind a negyvenöt aranyszobrot!



meg, de a legnagyobb baj az, hogy az ezeket kitöltendő kaland- és platformelemek egyszerűen nem izgalmasak. Túlságosan ingersegény a környezet. Illetve ezt visszavonom. Hátározott érzéseket keltett bennem a program, de ezek a frusztráció, a düh és a csalódottság különböző arányú kombinációból keveredtek



ki. De térjünk is rá inkább a hasznos tanácsokra. Eredetileg végigjátszást szeretünk volna közölni, de sajnos a helyhiány közbeszólt, így meg kell elégednünk egy általános tippsokorral.

Mint, ahogy írtam, a legfőbb feladatunk a negyvenöt darab Arany-Edgar szobor akkurátus visszaszerzése lesz. Ez első hallásra kifejezetten könnyűnek hangzik, ám a Kánaánig rögzös út vezet. A Warner filmstúdióban kezdünk, ez maga is egy pályának felel meg, de tudni kell, hogy innen nyílik az összes többi díszlet felé vezető út is. Ez tulajdonképpen



egy afféle központi portál. Ezzel együtt hat, különböző témájú helyszínt járhatunk be: Filmstúdió, Vadnyugat, Szellemház, Tündérorság, O'Sullivan Bánya, és a Keleti epikus birodalom.

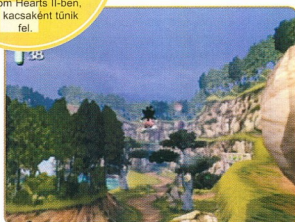
Az alapfeladat a szoborhajhászás. Minden egyes darab megszerzése komoly feladatok elvégzéséhez van köve. Arról azonban ne is álmodjunk, hogy első nekifutásra, egyből teljesíteni fogunk egy adott helyszínt. A drága fejlesztők úgy igyekeztek kiküszöbölni a kevés pályát, hogy különböző akadályokat építettek be, amiket csak különböző akadályokat szereplőtől megszerzett képességek segítségével küzdhetünk le! Ez annyit tesz, hogy eszméletlenül sokat kell rohangálni a pályák között, így nagyon hamar unalmassá válik a játék sajnos.

A díszletek közti átjárás a szobrok felhasználásával történik, körülbelül olyan szinten, mint, ahogyan a



Super Mario 64-ben a Csillagokkal is történt. Ez vezet a világos szobor-számaras ajtókkal vannak ellátva, van ahova 0 Arany-Edgar, máshova pedig 25 a belépő. Ez csak akkor idegesítő, amikor 24 darab már megvan, de képtelenek vagyunk megtalálni a soron következőt. Ekkor újra be kell járni az összes eddigi pályá összes helyszínét, hogy csekkoljuk azokat a területeket, amik esetleg elkerülték a figyelmünket. Ez vezet a dühvel, csalódottsággal összekent frusztráció kellemetlen érzéshez, amit még a cikk elején említettem.

Pontosan ezért, a tanácsom a következő: legyenek a pontos helyek, ami a pályákon található. Minden egyes kis járat, szikla, lyuk, pocsolva, vagy mászófal lényeges lehet a továbbjutás szempontjából. Legfőképp azok a helyek érdekelnek minket, ahova az adott pillanatban még nem tudunk eljutni, de látjuk, hogy a megfelelő technika segítségével oda is elmehetnénk. Ezek azért fontosak, mert ha megszerzünk egy új képességet, de nem tudjuk, hogy pontosan hol kell használnunk, az bizony a hajlétkedés fájdalmas rituláéhoz vezethet. Külön kiemelttem ezt a tanácsot, de amúgy olyan sokszor fogunk korozni ezeken a pályákon, hogy szinte belevésődnek az emlékeztetinkbe. Még egyszer hangsúlyozom: nem azért, mert emlékeze-



tesek a helyszínek, hanem mert akár tízszer is visszatérhetünk egy díszletbe!

A vices az, (bár ez inkább tragikomikus), hogy az ellenfelek olyanok, mintha ott sem lennének. Az első találkozás általában megsértel-nen fájdalmas, de ezután egyből megtanuljuk a támadási sémákat, majd innenőt csukott szemmel, hátrakötözött kezekkel-lábakkal is megverjük őket. Ezt magyarázhatjuk azzal, hogy gyerekeknek

Hétvégén is tudsz vásárolni!!!

Playstation2 Gameboy Advance

Playstation, Xbox, Gamecube játékok óriási választékban!

Adás - vétel - csere

Megunt játékaidat vagy gépedet megvásároljuk, vagy más termék árába beszámítjuk!

06-70-296-6810

E-mail: gameattila@chello.hu
Csomagküldés! Rendelés telefonon vagy e-mail-ben!

készült a program, de ez kölkyöknök túl frusztráló, felnötteknak, pedig unalmas ES frusztráló.

Az Animaniacs: The Great Edgar Hunt egy fájdalmas reinkarnációja a kilencvenes évek meghatározó rajzfilmfiguráinak. Sem gyerekek, sem pedig felnötteknak nem ajánlhatom tiszta szívvel a játékot, mert a lelkiismeretem azonnal közbeszólna. Nem tudok más tenni, mint a kilenc éves unokaöcsémet idézni, aki nézte, hogy játszom: „A Crash ezerszer jobb.” Milyen igaza volt?!

Dante

↓ INFO BOX

Tesztplatform: PS2

Kiadó: Ignition Entertainment
Feljesztő: Warner
Hivatalos honlap: www.ignitionent.com/animaniacs

Megjelenés: 2005. július 15.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖLTET:	■■■■■□■■
MEGVALÓSÍTÁS:	■■■■■■■■■■
JÁTEKELMÉNY:	■■■■■■■■■■
ÖSSZEHATÁS:	■■■■■■■■■■

PS2 - XB - GC

↑ PLATFORMOK



CONKER: LIVE & RELOADED

TIPPEK, TRÜKKÖK

CONKER: LIVE & RELOADED

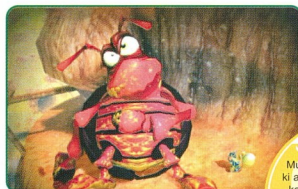
➔ EGY ALKOHALISTA MÓKUS TRÁGÁR KALANDJAI ÉS KIRÁLYSÁGÁNAK TÖRTÉNETE, AVAGY EGY NÉGY-ÉVES JÁTÉK FELMELEGÍTÉSE. A HUMOR MÉG MINDIG KEMÉNY ÉS BETEG, A TÁLALÁS ELSŐ OSZTÁLYÚ, A RÁADÁSBAN PEDIG BATTLEFIELD-KÖNTÖSBEN KENHETJÜK EL A BARNAMACKÓK SZÁJÁT, AKÁRMIT JELENTSEN IS EZ...



Furcsa paradoxon, hogy az N64 végnapjainban, 2001 márciusában jelent meg az egyik legjobb, legröhejesebb, és egyben legbetegebb játék, mely erre a konzolra íródott, a Conker's Bad Fur Day. Elkövetője az a Rare volt, mely addig is az egyik legmegbízhatóbb teamnek számított, olyan címekkel a hátuk mögött, mint a GoldenEye, a Perfect Dark, a Banjo-Kazooie vagy a Donkey Kong Country, így nem csoda, hogy a „nagy háború” csúcspontján, 2002 végén - nem kis visszhangot keltve - a Stamper-testvérek alapította brit kiadót és fejlesztőcsapatot a Microsoft 350 millió dollárért kivásárolta a Nintendo-installóból. Első közös címük 2003 végén a Grabbed by the Ghoulies volt, egy jópofa, kellemes grafikájú, ám kissé unalmas és frusztráló beat'em-up játék. Most viszont biztosra akartak menni: elkészítették a nagy siker Xbox-os verzióját, és megfejelték egy online mókával. Különös grimaszra a sorsnak, hogy ez a verzió is a „gazdakonzol” utolsó hónapjaiban jött ki, hiszen a 360 által öt-hat hónap múlva az üzletekbe kerül...

Az eredeti játék menetében nem sokban különbözik az N64 verziótól, ám akik játszótak azzal, érdemes mekínülniük, ugyanis van pár

eltérés, amolyan kikacsintás, Rare-módra. Picit gyengít viszont az élményen az, hogy a mozifilm-utalások (Ryan közlegény megmentése, Mátrix, Bram Stoker's Dracula) ma már nem szólnak akorát, mint négy éve, de azért élvezhetők. Maradt persze a beteges, főleg felnőtteknek szóló humor - vasok, helyenként trágár és obszcn, ami a játék sikerének



egyik titka volt - sajnos azonban a kamerakezelés, a túlságosan leegyszerűsített akciók, a néhol engedetlen irányítás és a meglehetősen logikátlan pályák rontanak az összképen. Természetesen a nagy változás a grafikában van, eszméletlenül jól néz ki a stuff, sőt, jelenleg az egyik leg-

szébb Xbox-cím. A multiplayer viszont teljesen kicserélődött, a régi MP rajongóinak azonban nem kell szomorodniuk, elég jól sikerültek az új módok.

Mivel a rendelkezésemre álló hely minimális, megpróbáltam elsősorban a szülő módra koncentrálni, a multihoz pedig pár kezdőtippet adni.

1. A kezdetek

A játék Conker törzshelyén, a Cock and Plucker kocsmában indul. A helyiség különféle szekcióra nézve választatható ki az alábbiakat:

Game 1, 2, 3: Három profil. A játék automatikusan ment, így az adott profil kiválasztva a „Play” opciót választva ott folytatható, ahol abbahagytad, az „Erase” törli az egészet, és új játékot indíthatsz.

Chapters: A szőlőmód egyes, már végigjátszott fejezetét játszhatod újra. Ha ezt akarod elérni, legalább egy végigtölt

profil meg kell tartanod. **Xbox Live & Co:** Itt indíthatod a többjátékos mókat.

Options: Beállítások; alapszinten, azaz a kontrollér rezgését kapcsolhatod be / ki, illetve a célzómódot inaktívvá tál, és az opció egyébként bármelyik profilból játék közben, a startmenüben elérhető.

2. Irányítás

Bal analóg kar: mozgás
Jobb analóg kar: kamera mozgatása
Bal kar lenyomása: ugrás
Jobb kar lenyomása: zoom
Bal tűzbillentyű: „beiső” nézet / mozi átlépése
Jobb tűzbillentyű: guggolás / támadás
A gomb: ugrás
B gomb: „Context Sensitive” terület aktiválása / fegyver elővétele
X gomb: fegyver újratöltése
Start gomb: szünet / startmenü
Back gomb: Xbox Live csatlakozásokkal

Az ugrásnál két speciális mód is elérhető. Az egyik a magasabbra ugrás, ehhez le kell guggolni, és ebben a pozícióban eldobhatsz.

ONLINE MULTIPLAYER UPGRADEK

Mind a 6 fegyvernem medálja: veterán zsargon.
1000 áldozat (Long Ranger): nyugodtabb célzás, gyorsabb újratöltés
1000 áldozat (Sky Jockey): gyorsabb célzás, töltés
1000 áldozat (Demolisher): nagyobb Strayfur-tár, erősebb Guided Rocket
1000 áldozat (Thermophile): hőfegyverek gyorsabb újratöltése
1000 áldozat (Sneaker): Snoopa, fejlettebb álcázás
1000 áldozat (Grunt): nagyobb tár, erősebb öngyógyítás
50 áldozat összesen: Avatar Pack II
500 áldozat összesen: Avatar Pack III
1000 áldozat összesen: Avatar Pack IV
500 elpusztított mozgó egység: Bonus Avatar Pack
Mind a 6 specialista medál: Booster plusz, tank gyorsabb újratöltése, fejlesztett Hogster és IR

2000 gyógyítási pont (Grunt specialista): gyorsabb gyógyítás
500 aknaáldozat (Demolisher specialista): +1 akna körkénrt
500 hátbatámadás (Sneaker specialista): Snoopa: azonnali robbadás
500 tűzzel elpusztított áldozat (Thermophile specialista): Simuror tank kapacitása nő
500 fejlődés (Long Ranger specialista): Overcharge power boost
1500 javítási pont (Sky Jockey specialista): Kinetic Seal: hatásosabb javítás
500 Marshall le vadászva: +1 elsődleges gránáthely
500 General le vadászva: +1 másodlagos gránáthely
1500 áldozat összesen: Aranyszínű lövedékek
3000 áldozat összesen: Bilborszínű lövedékek
4000 áldozat összesen: Re-spawn büntetés hatása felére csökken
1000 VC pont: gyorsabb Hacking Device

TIPPEK

Multi: gondosan válaszd ki az adott feladatra legalkalmasabb fegyvert! Az upgradek jelentősen növelik a tűzerődet, így keresd és gyűjtsd be őket, amint lehetőséged van rá!

A másik a „helikopterezés”, a rotor Conker farka, ezzel a módszerrel nagyobb távolságokat tudsz leküzdeni, eléréséhez a levegőben egyszerűen tartsd lenyomva az „A” gombot. Ez utóból életmentő lehet akkor is, ha a magasból lezuhanál, ilyenkor gyorsan csapj le a gombra!

És még különleges mód: vízben úszva a „B” gomb lenyomására lebukhatsz a víz alá, míg a baseballütővel hadakozva a „B” gombot háromszor gyorsan leütve ütés kombinációt hajthatsz végre, ez nagyobb erejű, mint a sima csapás.

A játék egyik „különlegességét” az ún. „Context Sensitive” (helyzetérzékeny) területek jelentik - ez semmi más nem takar, mint egy hatalmas „B” betűt a földön, erre állva és a „B” gombot megnyomva Conker a helyzettől függő akciót hajthá végre. Hogy még konkrétabb legyen a dolog, a jómókú feje felett egy izzó is megjelenik - mindaddig, míg ez meg-
törénik, nyomd le a gombot (a játék elején, a madárjlesztőnél például háromszor kell), ha már nincs lámpa, nincs több végrehajtható okosság.

És még valami: a mozik átlépése csak azután lehetséges, hogy egyszer megnéztél őket, így tulajdonképpen csak a Chapter menüben van haszna (sajnos).

3. Speciális tárgyak

Csokoládékokkak: Az életről. A 100%-ot 6 kocka jelenti, ez egy tábla, ha mind elfogy, hősöd elhalálozik (átmenetileg - lásd lent). Jó

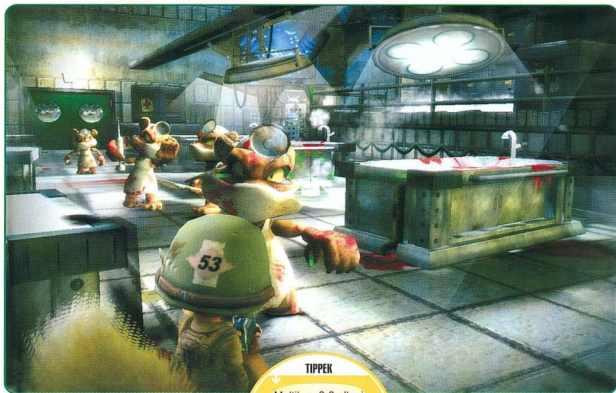


hír, hogy az édesség újratermelődik, így ha szorult helyzetben lennél, menj vissza arra a placra, ahol volt ilyen kaja, tápoini.

Mókusfarkok: Érdekes megalk. Tulajdonképpen Conker életét jelöli, azaz ha van 4 farkad, négy életed van. No de. A játékban igazából nem halhatsz meg, azaz ha minden fark elfogy, lekerül az alvilágba, ahonnan a Nagy Kaszás némi morgolódás után visszahelyez oda, ahol elhaláloztál. Az egész rendszer ezért tulajdonképpen arra jó, hogy ne kelljen végül-nő pár kínos hosszú betöltőképernyő, és átlépkedned egy-két ezerszer látott mozt. A farkak csak azután tűnnek fel a játékban, miután először elhaláloztál, és Halál úr elmagyarázta az egész rendszert.

Pézt: Conker, mint tipikus férfi, három „P” betűtől rajong: a pia, a pénz, és a ... klm, csajok. Dagobert bácsihoz hasonlóan, a ropogós bankók lát-nál az ő szeme is dollárjelekben úszik. Lesz pár szekció, ahol nem juthatsz tovább megfelelő számú kápe

nélkül, így fontos ezek összegyűjtése. A zsebkötegek hangos „Here I am!”, „Hey!”, „Hey! Over Here!” és „Come and get me!” kiáltások-



TIPPEK

Multiban 8-8 elleni csatában érdemegebb két négyes csapatra osztani a bandát, könnyebb az együttműködés és a feladatok végrehajtása.

kal hívják fel magukra a figyelmet, így járj kihegyezett füllel mindenfelé! A startképernyőn egyébként láthatod, az adott pályán hány köteg található (középen, körvonala).

4. A játékmenet

Bár említettem, hogy sok esetben eléggé elveszve fogsz bolyongani a játékban, azért később nem kell esni, általában mindig rá lehet találni a megoldásra, csak nézz jól körül a pályán, sokszor felfelé, azaz megnézve, hová lehet felugrani. Bár kilenc fejezet - azaz 9 pálya - van, ezek mindegyike több küldetést rejt, és ezeket nem tudod sorban végrehajtani, az alábbi csavarok vannak:

- A második fejezetben csak az első küldetést nyomhatod le (a méhkirálynő ellopott kasá-nak visszaszerzését), ezután végig kell pörgetned a harmadik pályát, majd visszajönni ide, őt megbízást végrehajtani.
- A hatodik fejezet végén ismét vissza kell menned a 2. pályára, ahol a két utolsó küldetést letudva nyithatod meg az utat a 7. felvonáshoz.

Ha nem tudod, mi a feladat, próbálgatni meg következtetni; a 3. etap elején például az őrgöngy vasvillánál ennyit kell végig-gondolni: adott egy szín, egy vasvilla, szénabálák és mókus. A szerszám rendeltetészerű dolga nem mókusok összegyűjtése, hanem szénáé - tehát el kell érned, hogy hősöd helyett a bálákba ugorjon a villa. Hát így. Kicsit farszót, néha meg nagyon...

5. A többjátékos üzemmód

A multiban elindulni ne-héz, sőt kissé frusztráló, ugyanis elég nehéz kiigazodni a mechanizmuson és az irányításon. Online játék előtt mindenképp ajánlott a Dumbots opcióban edzeni, hogy kissé

megbarátkozz az egésszel. A mellékelt táblá-zatban megtalálható a négy választható kon-trollerséma.

Ehhez további adalék: a fegyver-módokat a bal tűzbillentyű lenyo-mása után a bal karra tudod ki-választani, illetve a gomb ciklikus nyomogatásával. Ugyanígy tudod a felszerelést (Y) és a képességeket

(X) váltani, azaz lenyomás és balkar, vagy tapicskolás. Létfonosság, hogy jól lödd be magadnak mindezt.

Helyhiány miatt nem megyek bele a multi részleteibe. Gyakorlás mindenekelőtt, sok, alapos, végigpörbálva a karakterosztályokat, ezek képességit, fegyvereit. Aztán jöhet az online játék, akár rendszerkábelen, akár a Live-on. Utóbbi módban minden tevékenység-d naplózva lesz, és a különféle harci cse-lekmények jutalmaként különféle bónuszokat kapsz, erről a mellékelt szövegdobozban bő-vebben.

]]redenc

INFO BOX

Testztplatform: XB
Kiadó: Microsoft Games
Fejlesztő: Rare
Hivatalos honlap: www.xbox.com/conker
Megjelenés: 2005. június 24.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET: ██████████
MEGVALÓSÍTÁS: ██████████
JÁTÉKÉLMÉNY: ██████████

ÖSSZJÁTÁS: ██████████

➔ DVD: VIDEO

XB

↑ PLATFORMOK



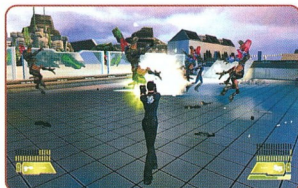
ADVENT RISING

TIPPEK, TRÜKKÖK

ADVENT RISING

➔ **ORSON SCOTT CARD, VILÁGSZERTE ISMERT ÍRÓ A VÉGJÁTÉK (ENDER'S GAME) ÉS A HOLTAK SZÓSZÓLÓJA (SPEAKER FOR THE DEAD), VALAMINT EZEKNEK EGYÉB FOLYTATÁSAI OKÁN 1986-BAN ÉS 1987-BEN HUGO- ÉS NEBULA-DÍJAT SZERZETT, AMI EGYEDÜLÁLLÓ A SCI-FI IRODALOM TÖRTÉNETÉBEN. Ő ÁLMODTA MEG AZ ADVENT RISING VILÁGÁT IS...**

A Galaxis útikalauz stopposoknak pesszimistább, kevésbé humoros, de annál inkább akciódús változata, ami számtalan hibája ellenére is az év egyik legjobb játéka. Végre egy nagyobb forgalmazó is belátta, hogy a kidolgozott, egyedi történet nem csupán a kalandjátékok fontos összetevője, a technológia kifejlesztése mellett érdemes erre is áldozni



egy kis időt. A sztori a technológia döccenéseinek ellenére is magával ragadja a játékost, és a program befejezése után meglehetősen erős, a játék újbóli végigjátszásával kapcsolatos késztetés jelentkezik.

Az intelligens fajok megkezdtek a bolygók, galaxisok felfedezését, és felvették a kapcsolatot egymással. Sokan közülük már hallottak

Speciális képességek

Lift: A segítségével a tárgyakat, és ellenfeleket könnyedén felemelhetjük, és elhajlíthatjuk.

Surge: Energia hullámot indíthatunk, amivel elsohdorhatjuk „messze lökhetjük, és ki is nyírhatjuk az ellenfeleinket. En legtohbbszor ezt használtam a játék során.

Negate: Energia pajzsot építhetünk magunk elé.

Aeon Pulse: Energia gömböket lövöldözhetünk az ellenfeleink felé.

TimeShift: Egy pillanat leforgása alatt a terem távoli pontjára juthatunk, illetve az ugrás erejét kihasználva elsohdorhatjuk ellenfeleinket.

Shatter: Jég lövedékeket lövöldözhetünk az ellenfeleink felé, illetve meg is fagyaszthatjuk őket.

egy titokzatos, ősi, sosem látott fajról, akiket „embereknek” hívtak. Egyedül a kutatók (seekerek) tudták biztosan, hogy az emberek valóban léteznek, de ezt a titkot megtartották maguknak. Miközben felfedeztek rengeteg fajt (és segítették a fajok találkozását), sikerült hamis, emberbaráti és békés nép képét kialakítaniuk magukról. Pedig egy fő céljuk volt: az emberiség elpusztítása. Az idők során sikerült rendkívüli haditechnikát kifejlesztniük, így már csak meg kellett találniuk az emberiség bolygóját. A kutatók mellett az auriáliak - egy valóban békés nép - is keresték az embereket. Ők sejtették, hogy mi a kutatók igazi célja, és segíteni szerettek volna az általuk mélyen tisztelt emberi fajnak. Így ők lettek az első földönkívüli faj, akik felvették a kapcsolatot velünk...

A játék főhőse Gideon Wyeth, aki a játék kezdetén azt a feladatot



kapja, hogy másodpilótaként vegyen részt bátyja, Ethan Wyeth mellett az első kapcsolatfelvételi lebonyolításában. Gideon egy másik küldetésről jön hazafelé, első feladatunk, hogy bedokkoljunk az űrhajójával az űrallomásra. A bal analógkarrel irányíthatjuk a hajót, az R1-gyel adhatunk gázt.

Az első pályán - az űrbázison - megismerkedünk a történet legfontosabb szereplőivel, a bunyó és a fegyveres harc rejtelmeivel. A bal analógkarrel mozoghatunk, a jobb analógkar használatuk a célzásra. A kar segítségével nézzünk arra, amelyik irányból ellenség érkezik, az automatacélzás ekkor befogja ellenfeleinket. Ha többen támadnak, az analógkarral választhatjuk ki a ránk legnagyobb veszélyt jelentő egyedet. Az R és L gombok segítségével

vel használhatjuk a két kezünkbe helyezett fegyvereket. A játék első felében ugyanis felvehetünk, és mindkét kezünkbe tehetünk egyet-egyét a 12 különféle fegyver közül, amelyeknek kihasználhatjuk másodlagos képességeiket is. A játék második felétől szuperképességek birtokába jutunk, innenl kezdve a fegyverek mellett az erőnkhez kapcsolódó támadásokat és védekezési módszereket is hozzárendelhetjük az R és L billentyűkhöz az iránygombok segítségével. A bunyó, a kétféle ugrás (ugrás és vetődés) mellett a fegyverhasználat és a speciális képességek használata is fejlődik a játék során. Érdemes minél többet ugrálni, bunyózni, használni a fegyvereket, és a képességeket, hogy minden képességszintet a maximumra fejlesszük.

TUDTAD-E?

Hogy az Advent Rising a Glyphx Games első játéka, annak ellenére, hogy már több mint tíz éve alakultak, és részt vettek számtalan játék fejlesztésében?

A bunyó fejlesztésével egyre több és egyre erősebb mozdulatot, ütést-rúgást és kombót vihetünk be. Az ugrás fejlesztésével egyre nagyobbakat tudunk ugrani, és a falaknál egymás után több ugrással, a falról elrugaszkodva egyre magasabbra tudunk feljutni. A fegyverekhez kapcsolódó képességeinket fejlesztve öt fokozatot érhetünk el. Érdemes minden fegyvernél legalább a harmadik fokozatig eljutni, ekkor ugyanis megtanuljuk a fegyverek másodlagos tüzelési módjainak használatát. A különleges szuperképességeink fejlesztésével szintén öt fokozatot érhetünk el. Minél magasabb fokozatot érünk el



egy-egy szuperképességszint használata során, annál erősebb támadást vihetünk végbe, ráadásul nagyobb lesz a támadás hatótávolsága is. A harmadik fokozat megnyitásával elérhetővé válik a speciális képességek másod-

lagos módja. Én a játék felől csakis a speciális képességekre hagyatkoztam, így ezeket sikerült mind maximumra fejlesztenem, és ez eléggé megkönnyítette a dolgom a foellenfelekkel folytatott küzdelem során.

A játék teljesen lineáris, nem lehet eltérve, mindig csak arra mehetünk, amerre tényleg mennünk kell. Csak azok az ajtók vannak nyitva, ahol be kell mennünk, és a járműves küldetéseknel is teljesen egyértelmű, hogy merre kell haladnunk. Ezeknél a küldetések-nél jön elő a játék egyik hibája: velem megtörtént, hogy a határozott „itt menj balra” felszólítás ellenére jobbra kanyarodtam, és egyszer



csak elfogyott a pálya, és a dzsipek a semmibe zuhant. A játék nyolc nagyobb pályára oszlik, ha a pályákon eljutunk egy meghatározott pontig, a program automatikusan gyorsmentést végez. Ha ezután haladunk, akkor ettől a ponttól folytatjuk a játékot. Ha viszont kilépünk, és később folytatjuk a játékot, akkor az adott pálya legelejétől kell folytatnunk a küzdelmet. Érdemes tehát kilépés előtt befejezni az adott pályát. Ha valamiért nem egyértelmű, hogy mi a feladat az adott pályán, akkor lépünk ki a menübe, és ott az Objectives opcióba lépve nézzük meg, mit is kell tennünk.

A történet (és a játékmenet), ahogy már írtam, teljesen lineáris, de a program kétszer választás elé állít minket. Az első ilyen választásra a játék legelején, a fegyveres harc gyakorolásának végén kerül sor. A katonák valamiért nincsenek jóban a pilótákkal. A gyakorlás végén az egyik katonának támad. Mindenképpen meg kell vele küzdenünk, de semmiképpen sem érdemes megoltni a szerencsétlen, inkább csak kibátsuk el. Legalábbis, ha azt szeretnénk, hogy a következő néhány pályán a katonák segítségét nyújtsanak a seekerek elleni küzdelemben. A másik nagy választás során el kell döntünk, hogy Oliváti (Gideon mennyasszonyát) vagy Ethant (Gideon bátyját) mentjük-e meg, és vigyük a mentőkabinhoz. Ez a döntésünk kihatással lesz a játék befejezésére...

A játék legnagyobb részében gyalo-gosnak kell haladnunk, és fel kell vennünk a harcot a ránk támadó seekerekkel. Emellett a már említett dzsippel és seeker tankkal kell végrehajtanunk néhány küldetést. A történet során szembekeverülünk négy főellenséggel. Eleinte szinte lehetetlennek tűnik legyőzni őket, egészen

addig, amíg sikerül rájönni, hogy milyen módszerrel lehet hata-stalanítani őket. Ime a módszer leírása azoknak, akik elakadnak a főellenségek elleni küzdelemben. Barracka Bahma kivéd minden lövést, és speciális támadást. Ehelyett a vetődés + ütés kombinációval kell le-lökdösnünk a vékonyka platformról, amelyen a küzdelem folyik. Amint sikerül, egyből rohanjunk vissza az ajtóhoz, melyen keresztül a platformra jutotunk. Miután lezajlik a „bombázás”, valamelyik oldalon megjelenik Barracka a lebegő járművével. Célozzuk be valamelyik hajtóművét, és fegyverrel, vagy az Aeon Pulse használatával folyamatosan tüzeljünk felé. Miután sikerült szétlőni a hajtóművet, Barracka új-ra megjelenik a platform végénél. Egymás után háromszor kell eljárszanunk a lelökődös, hajtómű-szétlővös mokat.

Banath kinyírása nem túl nehéz, a szenatus üléstermében kell először kinyírni a rád támadókat, majd magát Banath-ot. Bármelyik speciális képesség megteszi, elég gyorsan ki lehet nyírni szegénykét.

Skinwalker megjelenése után először követni kell a nagy behermöt, amíg a tágas barlangba nem érünk. Utána a legfontosabb, hogy folyamatosan ugrásokkal, futással el kell kerülni a csapásait, illetve, hogy egyáltalán közel kerüljünk hozzá. Miután nagyot csap a földre, sziklák hullanak mindenfelé. Miután felemeli a legnagyobb sziklát, célozzuk be a Lift képességünk segítségével. Miután eldobja a sziklát felénk, állítsuk meg a levegőben, és hajítsuk vissza Skinwalker felé. Csakis ezekkel a hatalmas sziklákkal tudjuk leülésre készíteni. Miután leül pihenni, küldjük meg Aeon Pulse-szal. Pár sziklatalálat után jobblétre szenderül.

Koroem legyőzéséhez ki kell ismer-ni a támadásait. Először sziklákat hajt felénk, ezeket zúzzuk szét a Surge segítségével. Miután kettőt-hármat hatástalanítottunk, energiagömböt lö felénk. Ezt szintén a Surge segítségével irányítsuk vissza Koroem felé. Kétszer elkapja, és visszadobja, harmadszorra sikerül eltálatni. Ekkor aranyszínű sziklák potyognak le, és megszűnik a Koroem védő energia-pajzs. A Lift képesség segítségével emeljük fel az egyik ilyen sziklát, és hajítsuk Koroem felé. Csakis ezzel tudjuk sebezni. Miután kétszer vagy háromszor sikerült eltálatni, halálos energiaguillam-mokat kezd felénk szórni, ezek ellen csak a Negate, azaz a pajzs használ-

ÉRDEKESSEGEN
A játék történetét egy meglehetősen termékeny sci-fi író, Orson Scott Card írta, akinek nevéhez több raklapnyi novella és regény fűződik.



SPILELAND

KONZOL

PS1-PS2

X-BOX

GÉPEK

KIEGÉSZÍTŐK

KÜLÖNLEGESSÉGEK

A szerviz nálunk gyors és megbízható!

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

Budapest IV. Galopp u.l.

Nálunk kipróbálhatod, amit vásárolsz!

latával tudunk védekezni. Amikor ezt meg-nja, újra jön a kő, majd az energiagömbök do-bálása, egészen addig, amíg sikerül legyőz-nünk Koroemet.

Az Advent Rising rendkívül szórakoztató, szokatlanul sötét hangulatú játék, izgalmas átve-zető animációkkal, és jó néhány elég kelle-metlen hibával, melyet könnyen kiküszöböl-hettek volna a fejlesztők. Csak egy jó tanács a végére: a Credits közben véletlenül se kapcsoljátok ki a gépet...

Tim Norton

INFO BOX

Tesztplatform: XB

Kiadó:
Vivendi Universal Games
Fejlesztő:
GlyphX Games
Hivatalos honlap:
www.adventriling.com

Megjelenés:
2005. szeptember 14.

ÉRTÉKELÉS

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

ÖSSZHTATÁS: ■■■■■■■■

XB

↑ PLATFORMOK

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

HÁROM FELADVÁNY BEJUTÓI KÖZÖTT AZ ITT LÁTOTT NYEREMÉNYEKET SOROLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOZNI, MINT A MEGFEJTESEKET 2005. AUGUSZTUS 15-IG KÜLDENI A SZERKESZTŐ-EG CÍMERE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (IRJÁTOK MEGILLEN GEPETEK VAN!).

MUNK: PLAY ZONE
1025 Budapest, Pf.: 214

NYERTESEK NEVEIT
PLAY ZONE KÖVETKEZO
SZÁMABAN TALÁLHAT-
ÁTOK MEG!

1. SZÁMUNK
NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

Super Mario DS
Bovacs Géza - Budapest

Episode III
Bartán István - Miskolc
Barnai Gábor - Budapest

Star Wars
Boranga István - Budapest
Keménygyörgyi István - Budapest
Borján Tamás - Győr

Midnight Club
Borencz Csaba - Mór
Borincsek László - Budapest
Borján Roland - Zalaegerszeg

Metal Gear Solid 3
Borján Tamás - Debrecen
Borján Péter - Budapest
Borján Balázs - Debrecen

Ki Racing 2005
Borján Roland - Budapest
Borján István - Szeged

Crashland
Borján Noémi - Budapest
Borján Viktor - Budapest

Ilswitch
Borján Norbert - Budapest

Ark of Kri
Borján Győző - Sopron

Ark Chronicle
Borján Zoltán - Budapest

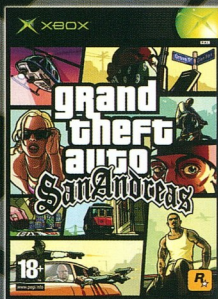
Találunk a nyerteseknek.

1 DB



3 DB

grand
theft
auto
San Andreas



X-BOX
gépre

2 DB



3 DB



3 DB



3 DB



3 DB

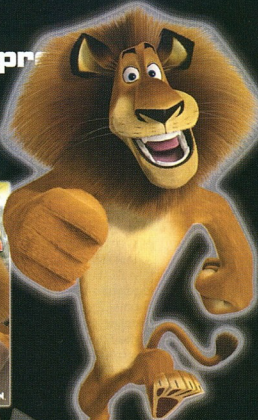


3 DB

5 DB

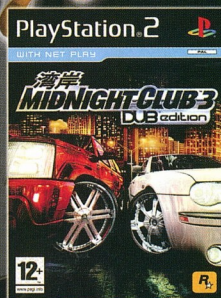


X-BOX, PS2, GC és GBA gépek



2 DB
X-BOX gépre

2 DE



PlayStation 2

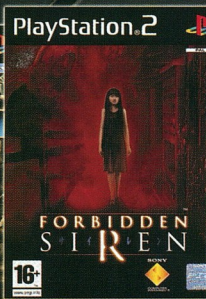
3 DB
湾岸
MIDNIGHT CLUB 3
DUB edition
PS 2 gépre

3 DE

3 DB
PS 2 gépre



**2 DB
PS 2
gép**



PlayStation 2

FORBIDDEN
SIREN



PlayStation 2

12+ **RAMCO**

1-1-1 DB PS 2 gépre

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

- 1. FELADAT CSOMAG - a nyers 10
- Ki a főszereplő? a Death by Degrees című játékának?
- Mi volt az Onimusha 3 alcíme?
- Melyik ókori görög istenségnek kell legyőznie a God of War legvégén?
- Melyik városban játszódik a Half-Life 2?
- Melyik a legújabb, a legújabbhoz köthető a Psychonauta című játék?
- A Midway mely városban székelt csapat fejlesztette az Ares 51-et?
- Hány irányított szereplő létez a Without Warning című Capcom játéknak?
- Mit jelent a Bully szó?
- Ki rendezte a Batman Begins című filmet?
- Mely képregényforgalmazó céghez köthető a Fantasztik 4?

Nagyon egyszerű lesz a dolgok, hiszen mindössze néhány játék nevét kell megmondanotok. Segítségül anny elárulunk, hogy csak PS2 játékokról v szó és megadtuk a kezdőbetűket.



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

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

A tíz játéknév így kezdődik:

Ke
75
Ar
Mc
Mc
Al
Co
Ju
Ba
Te

PLAY ZONE



CHEAT GALAXIS

CHEAT GALAXIS

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

INDEX

- Asphalt Urban GT (DS)
- Advent Rising (XB)
- ATV Offroad Fury: Blazin' Trails (PSP)
- Batman Begins (PS2 - XB - GC)
- Capcom Fighting Evolution (XB)
- Destroy All Humans! (PS2)
- Destroy All Humans! (XB)
- Donkey Konga 2 (GC)
- Doom 3 (XB)
- FIFA Soccer (PSP)
- Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA)
- Forza Motorsport (XB)
- Golden Sun 2: The Lost Age (GBA)
- Grand Theft Auto: San Andreas (XB)
- In the Groove (PS2)
- Juiced (PS2 - XB)
- Legend of Zelda: Ocarina of Time (GC)
- Madagascar (PS2)
- Madagascar (XB)
- Medal of Honor: European Assault (GC)
- Medal of Honor: European Assault (PS2)
- Medal of Honor: European Assault (XB)
- NBA Street Showdown (PSP)
- Outlaw Volleyball Remixed (PS2)
- Rengoku: The Tower of Purgatory (PSP)
- Samurai Western (PS2)
- Spider-Man 2 (DS)
- Super Mario 64 DS (DS)
- Super Smash Brothers: Melee (GC)
- Tony Hawk's Underground 2 Remix (PSP)
- Urbz, The Sims in the City (GBA)
- Yu-Gi-Oh! 7 Trials to Glory: WCT 2005 (GBA)

- PS2 Action Replay Max
- Batman Begins
- Medal Of Honor: European Assault
- Monster hunter
- Juiced

IN THE GROOVE PS2

Összes szám:
A címképernyőn vidd be a *Fel, Jobb, Fel, Jobb, Bal, Le, Bal, Le, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Le, Jobb* kombinációt.

Az extrák megszerzése:
Teljesítsd a megadott mennyiséget az alábbi szakmókból, az extrák megszerzéséhez:
Disconnected - Hyper song: 10 dal
Bounce marathon: 20 dal
Tell song: 30 dal
Bumpy modifier: 40 dal

XB

CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

➔ **Játék Pyron-ként:**
Győzd le Pyron-t arcade módban. Ezzel megszerzed Pyron-t játszható karakternek.
Harc Ingrid ellen:
Az első három meccs közül legalább egyet perfect befejezéssel kell teljesítened.
Harc Shin Akuma ellen:
Pyron kivételével minden karakterrel vidd végig a játékot. Miután legyőzöd Pyron-t, Shin Akuma is megjelenik.
Játék Shin Akuma-ként:
Győzd le Shin Akuma-t arcade módban.
Klasszikus hangok:
Vidd végig a játékot, így megnyitható a karakterek

Incognito song (In The Groove 2): 180 dal
Xuxa song: 190 dal
Wake Fel song (In The Groove 2): 200 dal

BATMAN BEGINS PS2 - XB - GC

Speciális kosztümök:
Vidd végig a játékot, így megkapod a *Caped Crusader*, *Dark Knight*, és a *World's Greatest Detective* kosztümöket.
Batmobile küldetés:
Vidd végig a batmobil küldetést, így a bonusz opciók alatt megjelennek, és választhatóvá válnak a time

Nagy „ütközők” mód aktiválása:
Játék közben nyomd le az L1-et és vidd be a *Kör, Fel, Kör, Háromszög* kombinációt.

MADAGASCAR PS2

God mód:
Játék közben vidd be a *Fel, Le, X, X, R1, L1, R2, L2, Háromszög, Négyzet, Kör* kombinációt.
Pálya kiválasztása:
Játék közben vidd be az *R1, R1, Kör, L2, L1, X, Háromszög, R1, Háromszög* kombinációt.

Az összes fejlesztés megszerzése:
Az anyagajón pauzálj a játékokat, tartsd lenyomva az L2-t, és vidd be a *Négyzet, Kör, Bal, Bal, Kör, Négyzet* kombinációt. Az összes meglevő fegyver összes fejlesztése megnyílik a kód bevitele után.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT PS2

Cheat mód engedélyezése:
Pauzálj a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és az R1-et, majd vidd be a *Kör, Kör, Bal, Háromszög, Kör, X* kombinációt. Ezután már bevethet az alábbi kódokat.

Öngyilkosság:
A cheat mód engedélyezése után vidd be a *X, Háromszög, Kör, Jobb, Háromszög, Kör* kombinációt.
A HUD elrejtése:
A cheat mód engedélyezése után vidd be a *Kör, Le, Kör, Fel, Háromszög, Kör* kombinációt.

Ellenség kinyírása:
A cheat mód engedélyezése után vidd be a *Le, L2, L1, Fel, Négyzet* kombinációt. Így a küldetés során levadászandó ellenfél könnyen kinyírható.
OSS dokumentum megszerzése:
A cheat mód engedélyezése után vidd be a *Fel, X, R2, R1, Fel, Négyzet* kombinációt.

Shellshock letiltása:
A cheat mód engedélyezése után vidd be a *L2, R1, L2, L1, Háromszög, Háromszög* kombinációt.

JUICED PS2 - XB

Az összes pálya és járgány megszerzése
Arcade módban:
A kód szekcióbán vidd be a „PING” kódot a család aktiválásához.
Végtelen pénz karrier módban:
A kód szekcióbán vidd be a „FAST” kódot a család aktiválásához.

rek klasszikus dallamait, a „Sounds” opciókban. Shin Akuma zenéjének megszerzéséhez győzd le Pyron-t Shin Akuma-val.
Győzelmi póz kiválasztása:
A rúgás, vagy ütés gomb lenyomásával megválaszthatod a győzelmi pózt, miután megnyerted a menetet.
Váltás karakterek között:
A meccsek között tartsd lenyomva a két rúgás gombot. Amikor megkezdődik a

meccs, kiválaszthatod, hogy a két választott karakter közül melyikkel akarsz harcolni.



Anubis song: 50 dal
Outer World marathon: 60 dal
Bubble Dancer song: 70 dal
Beat modifier: 80 dal
Disconnected - Mobius song: 90 dal
Liquid Moon song (In The Groove 2): 100 dal
Don't Promise Me - Happiness Comes Mix - song: 110 dal
Funk Factory song (In The Groove 2): 120 dal
DJ Party song: 130 dal
Tribal Style song (In The Groove 2): 140 dal
Infection song: 150 dal
The Legend marathon: 160 dal
Pandemonium song: 170 dal

attack és egyéb extra küldetések.
Átvezető- és egyéb filmek:
A küldetések teljesítésével különféle filmek, köztük a mozi filmből vett részeket, és interjúk is elérhetővé válnak.

OUTLAW VOLLEYBALL REMIXED PS2

Összes pálya megszerzése:
Az exhibition módban, a pálya kiválasztásnál nyomd le az L1-et, és vidd be a *Fel, Le, Fel, Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb* kombinációt.

DESTROY ALL HUMANS! PS2

God mód:
Pauzálj a játékot, majd tartsd lenyomva az L2-t, és vidd be a *Négyzet, Kör, Bal, Bal, Kör, Négyzet* kombinációt.
Végtelen lőszer:
Pauzálj a játékot, majd tartsd lenyomva az L2-t, és vidd be a *Bal, Kör, R2, Jobb, R1, Négyzet* kombinációt.

Végtelen elme energia:
Pauzálj a játékot, tartsd lenyomva az L2-t, és vidd be az *R1, R2, Kör, Jobb, R2* kombinációt. Az elme energia mérő nem lehet üres, amikor beviszed a kódot.

FORZA MOTOR- SPORT XB

Autók megszerzése:

Acura #42 RealTime Racing NSX megszerzése:
 Az autót a *Championship Series: Club NSX Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Acura Integra Type-R megszerzése:
 Az autót az *Amateur: Asian Open* megnyerésével szerezhethet meg.

Aston Martin V12 Vanquish megszerzése:
 Az autót az *Amateur: Heavyweight Challenge* megnyerésével szerezhethet meg.

Audi #1 Infineon R8 megszerzése:
 Az autót a *Championship Series: European R-P1 Open* megnyerésével szerezhethet meg.

Audi #22 3R-Racing 911 GT3 Cup megszerzése:
 Az autót az *Endurance: Class R-GT Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Audi #4 Johansson R8 megszerzése:
 Az autót a *Professional: Class R-P1 Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Chevrolet #73 Corvette Z06 megszerzése:
 Az autót a *Championship Series: North American R-GT Open* megnyerésével szerezhethet meg.

Chevrolet #6 IMSA Corvette C5-R megszerzése:
 Az autót a *Championship Series: All-American Face Off* megnyerésével szerezhethet meg.

Chevrolet Corvette Stingray 427 megszerzése:
 Az autót a *Point-to-Point: American Muscle Challenge* megnyerésével szerezhethet meg.

Chevrolet Lingenfelter 427 Corvette megszerzése:
 Az autót az *Amateur: Club Corvette Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Dodge #1 Team Zakspeed Viper ACR megszerzése:
 Az autót az *Endurance: Class A Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Dodge #22 Viper Competition Coupe megszerzése:
 Az autót a *Championship Series: Class R-GT Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Dodge #23 Viper Competition Coupe megszerzése:
 Az autót a *Professional: Extreme-Power Open* megnyerésével szerezhethet meg.

Dodge Hennessey Viper 800TT megszerzése:
 Az autót az *Amateur: All-American Face Off* megnyerésével szerezhethet meg.

Ferrari F355 Challenge megszerzése:
 Az autót a *Professional: Az autót a Professional:*

Az autót a Professional: Classic Sports Car Event megnyerésével szerezhethet meg.

Ferrari 330 P4 megszerzése:
 Az autót az *Endurance: Classic Sports Car Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Ferrari 360 Challenge Stradale megszerzése:
 Az autót a *Professional: Ferrari 360 Modena Cup* megnyerésével szerezhethet meg.

Ford Mustang Boss 429 megszerzése:
 Az autót az *Amateur: American Muscle Challenge* megnyerésével szerezhethet meg.

Ford Saleen Mustang S281 megszerzése:
 Az autót az *Amateur: Club Mustang Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Ford Shelby Mustang GT-500KR megszerzése:
 Az autót a *Championship Series: Class D Championship* megnyerésével sze-

Az autót a Professional: Lotus Exige Cup megnyerésével szerezhethet meg.

Lotus Exige megszerzése:
 Az autót a *Professional: Ultra-Lights Challenge* megnyerésével szerezhethet meg.

Mazda AB Flug RX-7 megszerzése:
 Az autót a *Point-to-Point: Superstreet Face Off* megnyerésével szerezhethet meg.

PS2 SAMURAI WESTERN

Játék Cow Girl Anne-ként:

Vidd végig a játékot *survival* módban kétszer. **Way of the Samurai 1 és 2:**
 Vidd végig az összes pályát (és az extra szinteket) super nehézségi szinten.

Más bonusz karakterek:
 Keresd meg az alábbi szinteken a posztókat, a karakterek megnyitására.

Faceless - Hard fokozat 8-as pályá (Saloon): a csillárnál

Donna - Hard fokozat 11-es pályá (Cactus Gulch): állj úgy, hogy a vonat állomás mögött legyen, a balra látsz majd egy épületet, terasszal.

Killer - Hard fokozat 2-es extra pályá (Coal Mine): a bánya bejárata felett.

Nathan - Hard fokozat 9-es pályá (Coal mine): a csúszós talajnál található épületnél.

Jean - Hard fokozat 12-es szint (Wilderness): a hid mellett a levegőben.

Rando - Hard fokozat 15-ös szint (Fort): az erdő mögött a jobb oldalon.

Goldberg (normal) - Hard fokozat 16-os szint (Goldberg Residence): (Goldberg szobájában a lépcső mögött.

Goldberg (battle) - Easy fokozat 1-es extra szint (Fort): a szobor mögött.

Harvey - Hard fokozat 4-es extra szint (Coal Mine): a híd mögött.

General - Hard fokozat 7-es szint (Cactus Gulch): a sinek mellett épület a kis szobájában.

Lanky - Hard fokozat 14-es szint (Wilderness): a pálya elején a bejárat felett.

Oaf - Hard fokozat 2-es szint (Saloon): menj le a lépcsőn.

Ripper - Hard fokozat 1-es szint (Cactus Gulch): a szalon mellett, az áruháznál.

Eve - Hard fokozat 3-mas szint (Cactus Gulch): a vasútiállomás mellett ösvény mögött.

Bart - Hard fokozat 6-os

szint (Fort): az udvar bejáratánál, a beugróban

Vile - Hard fokozat 4-es szint (Ghost Town): a pálya elején, az útjáról jelző tábla mögött.

Little Baby - Hard fokozat 5-ös szint (Goldberg Residence): az egyik ajtó mögött.

Faceless (type 2) - Hard fokozat 13-mas szint (Saloon): a színpadnál a csövek között.

Claudia - Hard fokozat 4-es extra szint (Coal Mine): menj át a hídon, majd menj be abba a terembe, ahol a darut látod.

Anne - Hard fokozat 10-es szint (Ghost Town): a temető közepén, a levegőben.

Joey - Hard fokozat 9-es szint (Coal Mine): menj át a hídon, majd jobbra, a zsákutcába.

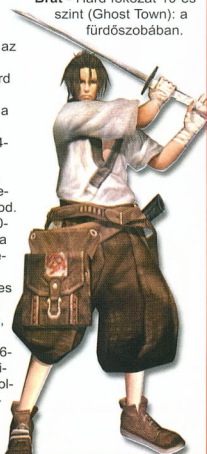
Ralph - Hard fokozat 16-os szint (Goldberg Residence): az elsőn, a baloldalon található cső mögött.

Urchin - Hard fokozat 5-ös extra szint

(Wilderness): a domb tetőjén.

Sweetheart - Normal fokozat 16-os szint (Wilderness): az étkezőben.

Brat - Hard fokozat 10-es szint (Ghost Town): a fűdősöbőben.



Class A Championship megnyerésével szerezhethet meg.

Ferrari F40 megszerzése:
 Az autót a *Professional: Class S Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Ferrari #12 Risi Competizione F333SP megszerzése:
 Az autót a *Championship Series: Class R-P1 Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Ferrari #88 IMSA 550 Maranello megszerzése:
 Az autót a *Championship Series: Class S Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Ferrari 250 GTO megszerzése:

Ferrari Dino 246 GT megszerzése:
 Az autót a *Championship Series: Class C Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Ferrari F50 megszerzése:
 Az autót a *Professional: Ferrari Supercars Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Ford #10 Tiger Racing Mustang megszerzése:
 Az autót a *Professional: Class R-GT Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Ford GT40 megszerzése:
 Az autót a *Championship Series: Ultra-Lights Challenge* megnyerésével szerezhethet meg.

rezhethet meg.

Honda Vix Racing Integra Type-R megszerzése:
 Az autót a *Point-to-Point: Tuner Face Off* megnyerésével szerezhethet meg.

Honda Vix West Civic Type-R megszerzése:
 Az autót az *Amateur: Low-Power Open* megnyerésével szerezhethet meg.

Lancia Delta Intergale EVO megszerzése:
 Az autót az *Amateur: North American Open* megnyerésével szerezhethet meg.

Lancia Stratos HF Stradale megszerzése:
 Az autót az *Amateur: Mid-Engine Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Lotus Esprit V8 megszerzése:

Mazda INGS RX-7 megszerzése:
 Az autót az *Amateur: Superstreet Face Off* megnyerésével szerezhethet meg.

Mazda MX-5 MAZDASPEED megszerzése:
 Az autót a *Professional: MX-5 Miata Sport Club* megnyerésével szerezhethet meg.

Mazda RX-7 Sprint R megszerzése:
 Az autót a *Professional: Low-Power Open* megnyerésével szerezhethet meg.

Mazda RX-8 MAZDASPEED megszerzése:
 Az autót az *Amateur: Rotary-Engine Challenge* megnyerésével szerezhethet meg.

Mercedes #11 D2 CLK-GTR megszerzése:

Az autót az *Endurance: Class B Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Mercedes #3 CLK-DMT megszerzése:

Az autót a *Professional: Class R-GTS Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Mitsubishi Lancer Evolution VI TME megszerzése:

ship megnyerésével szerezhethet meg.

Nissan #32 R390 GT1 megszerzése:

Az autót a *Championship Series: Asian R-GTS Open* megnyerésével szerezhethet meg.

Nissan 240 SX SE megszerzése:

Az autót az *Amateur: All-Wheel-Drive Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Championship megnyerésével szerezhethet meg.

Porsche #26 911 GT1 Le Mans megszerzése:

Az autót az *Endurance: Porsche 911 GT2 Cfel* megnyerésével szerezhethet meg.

Porsche #8 24h Nurburgring TT-R megszerzése:

Az autót az *Endurance: Class C Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

megnyerésével szerezhethet meg.

Shelby Cobra 427 SC megszerzése:

Az autót a *Championship Series: Classic Sports Car Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Shelby Series 1 megszerzése:

Az autót a *Professional: Shelby Cobra Cup* megnyerésével szerezhethet meg.

Subaru Impreza 2.5 RS Coupe megszerzése:

Az autót az *Amateur: Front-Wheel-Drive Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Subaru Impreza 22B STI megszerzése:

Az autót az *Amateur: Rallispont Face Off* megnyerésével szerezhethet meg.

Subaru Impreza WRX STI Spec-C (J) megszerzése:

Az autót a *Point-to-Point: Rallispont Face Off* megnyerésével szerezhethet meg.

Toyota #27 GT-ONE TS200 megszerzése:

Az autót a *Championship Series: Class R-GTS Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Toyota 2000GT megszerzése:

Az autót a *Professional: Class D Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Toyota AE86 Sprinter Trueno megszerzése:

Az autót az *Amateur: European Open* megnyerésével szerezhethet meg.

Toyota APR Performance Celica GTS megszerzése:

Az autót a *Point-to-Point: All-Wheel-Drive Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Toyota Border MR2 Turbo T-bar megszerzése:

Az autót az *Amateur: Tuner Face Off* megnyerésével szerezhethet meg.

Toyota Border MR2 Turbo T-bar megszerzése:

Az autót a *Point-to-Point: Front-Wheel-Drive Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Toyota Celica 1800 VVT-i megszerzése:

Az autót az *Amateur: Front-Engine RWD Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Toyota VIS Racing MR2 turbo T-bar megszerzése:

Az autót a *Point-to-Point: Mid-Engine Event* megnyerésével szerezhethet meg.

TVR Tuscan R megszerzése:

Az autót a *Professional: TVR Tuscan Cup* megnyerésével szerezhethet meg.

Volvo #25 At-Speed S60 R megszerzése:

Az autót az *Endurance: Class D Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT XB

Cheat mód:

Pauzálj a játékot, tartsd lenyomva az L és az R billentyűt, majd vidd be a B, B, Bal, Y, B, A kombinációt. Ezután már bevihet az alábbi kódokat.

Öngyilkosság:

A cheat mód engedélyezése után vidd be a A, Y, B, Jobb, Y, B kombinációt.

A HUD elrejtése:

A cheat mód engedélyezése után vidd be a B, Le, B, Fel, Y, B kombinációt.

Ellenség kinyírása:

A cheat mód engedélyezése után vidd be a Le, Fehér, L, Fel, X kombinációt. Így a küldetés során levadászandó ellenfelet könnyen kinyírhatod.

OSS dokumentum megszerzése:

A cheat mód engedélyezése után vidd be a Fel, A, Fekete, R, Fel, X kombinációt.

Shellshock letiltása:

A cheat mód engedélyezése után vidd be a Fehér, R, Fehér, L, Y, B kombinációt.

DESTROY ALL HUMANS! XB

God mód:

Pauzálj a játékot, majd tartsd lenyomva az L billentyűt, és vidd be az X, Y, Bal, Bal, Y, X kombinációt.

Végtelen lőszer:

Pauzálj a játékot, majd tartsd lenyomva az L billentyűt, és vidd be a Bal, Y, Fehér, Jobb, Fekete, X kombinációt.

Végtelen elme energia:

Pauzálj a játékot, majd tartsd lenyomva az L billentyűt, és vidd be a Fekete, Fehér, Y, Jobb, Fehér, Y kombinációt. Az elme energia mérő nem lehet üres, amikor beviszed a kódot.

Az összes fejlesztés megszerzése:

Az anyahajón pauzálj a játékot, majd tartsd lenyomva

XB DOOM 3

Következő checkpoint-hoz ugrás:

Játek közben tartsd lenyomva az L billentyűt, majd vidd be a B, A, X, Y kombinációt, ha a következő checkpoint-hoz szeretnél ugrani. Egy hang jelzi, ha sikerült bevenni a kódot.

God mód:

Játek közben tartsd lenyomva az L billentyűt, majd vidd be az X, Y, B, A kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevenni a kódot. Ezt a kódot csak azután használhatod, miután már megtámadtad a játék elején. Ha új pályát kell be a játék, újra be kell vinned a kódot.

Szekrény kombinációk:

001:	396	003:	483
009:	752	013:	586
017:	347	023:	531
038:	409	039:	102
047:	123	048:	123
049:	123	054:	246
054 (2):	142	063:	972
064:	651	078:	364

079:	364	103:	259
104:	579	112:	538
114:	715	116:	972
116 (2):	624	117:	624
213:	371	215:	298
216:	624	217:	624
317:	841	386:	836
387:	836	452:	571
666:	372	669:	468

Martian Bubbles 1 és 2:
0508
Weapons Storage 1 és 2:
584
Monorail Override Junction 5: 826
Monorail Override Junction 5 Junction 7: 953

Egyéb kódok

Az alábbi kódokat az Ultimate DOOM és DOOM II játékokban viheted be, ezeket a gyűjtői változatban találod. Játek közben tartsd lenyomva a bal billentyűt, vidd be az alábbi kódok egyikét, majd engedd el a billentyűt:

God mód - A,A,A,A
God mód (alternatíva) - X,Y,B,A

Átmeneti god mód - X,X,X,X
Térkép kijelzése - Y,Y,Y,Y
Sugárvédő öltözék - X,Y,Y,Y
Éjjeliút készülék - Y,Y,Y,X
Láthatatlanság - X,X,Y,Y
Pálya átugrása - B,A,X,Y
Összes kulcs, fegy-



Az autót a *Professional: Class C Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Mitsubishi Lancer Evolution VIII FQ-330 megszerzése:

Az autót a *Point-to-Point: Front-Engine RWD Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Mitsubishi Sparco Lancer Evolution VIII megszerzése:

Az autót a *Professional: Medium-Power Open* megnyerésével szerezhethet meg.

Nissan 240 ZX megszerzése:

Az autót az *Amateur: Z Cars Challenge* megnyerésével szerezhethet meg.

Nissan #23 Kanavi NISMO GT-R megszerzése:

Az autót az *Endurance: Class R-GTS Championship*

Nissan Skyline GT-R V Spec II Nür megszerzése:

Az autót a *Point-to-Point: Club Skyline Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Pagani #17 IMSA Zonda GR megszerzése:

Az autót a *Championship Series: Class A Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Pagani Zonda C12 megszerzése:

Az autót a *Professional: High-Power Open* megnyerésével szerezhethet meg.

Porsche #17 Porsche 962C megszerzése:

Az autót az *Endurance: Class R-P1 Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Porsche #23 IMSA 911 GT3-RS megszerzése:

Az autót a *Championship Series: Class B*

Porsche 550 Spyder megszerzése:

Az autót az *Amateur: Roadster Challenge* megnyerésével szerezhethet meg.

Porsche 911 Carrera RS megszerzése:

Az autót a *Professional: Class B Championship* megnyerésével szerezhethet meg.

Porsche 911 GT2 megszerzése:

Az autót a *Point-to-Point: Club 911 Event* megnyerésével szerezhethet meg.

Renault Sport Clio V6 RS megszerzése:

Az autót az *Amateur: Hatchback Challenge* megnyerésével szerezhethet meg.

Saleen #2 IMSA S7R megszerzése:

Az autót az *Endurance: Class S Championship*

az L billentyűt, és vidd be a *X, Y, Bal, Bal, Y, X* kombinációt. Az összes meglévő fegyver összes fejlesztése megnyitja a kód bevitelére utat.

ADVENT RISING XB

Cheat menü:

Pauzálj a játékot, és vidd be a *Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fehér, Fekete, X* kombinációt. Ha egyszerre több csalást is használni akarsz, akkor többször is be kell vinni ezt a kódot.

Összes pálya, átvezető film megnyitása:

Indíts új játékot, válassz ki, hogy melyik helyre akard menteni az állást. Ezután vidd be a *Fekete, Fehér, Fekete, Fehér, X* kombinációt.

MADAGASCAR XB

Minden power-up megszerzése:

Pauzálj le a játékot, majd vidd be a *B, A, A, B, Y, L, X, R, L* kombinációt.

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME GC

Rengeteg rúpiá:

Menj a kastélyhoz közel található piacra. Egy őrbódd van a kapuhoz közel. Menj be a kapun, odabenn találás egy csomó fazekat, amiket összetörve rúpiákat kapsz. Szedd össze, menj ki, majd vissza, és törd újra össze a fazekakat. Ezt akárhányszor elismételheted.

DONKEY KONGA 2 GC

Dixie 2. kottája:

Gyűjts össze legalább egyet minden kütüzből.

Dixie 3. kottája:

Vásárolj meg az összes gorilla átiratot a bevásárlóközpontban.

Dixie 4. kottája:

Szerezz arany DK foka-
tot minden gorilla duettben.

Dixie 5. kottája:

Szerezz arany DK foka-
tot minden gorilla szólóban.

Dixie 6. kottája:

Teljesítsd a challenge mód
összes dalát.

Dixie 7. kottája:

Szerezz arany DK foka-
tot minden csimpánz duett-
ben.

Dixie 8. kottája:

Szerezz arany DK foka-
tot minden csimpánz szóló-
ban.

Dixie 9. kottája:

Teljesítsd a 12 dalból álló
versenyt a challenge mód-
ban.

Dixie 10. kottája:

Szerezz arany DK foka-
tot minden majom duett-
ben.

Dixie 11. kottája:

Szerezz arany DK foka-
tot minden majom szóló-
ban.

Dixie 12. kottája:

Teljesítsd a 6 dalból álló
versenyt a challenge mód-
ban.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT GC

Cheat mód engedélyezése:

Pauzálj a játékot, tartsd le-
nyomva az *L* és az *R* bil-
lentyűt, majd vidd be a *Fel,
Y, Y, B, Fel* és *A* kombinációt.
Ezután már beviheted az
alábbi kódokat.

A HUD elrejtése:

A cheat mód engedélyezése
után vidd be az *A, Y, Jobb,
A, Z* és *B* kombinációt.
**OSS dokumentum meg-
szerzése:**

FNE49

4F60-1VCH-HBTAV

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

(M)

KABQ-ABHW-UDZ8Q

UJMR-A46Z-P1P1T

Sérthetatlenség

WGAA-P5G4-ME1Q2

KHOB-143X-TXF6K

P91H-TFFB-BECY9

Végtelen lőszér

GJZA-BZAV-9HTW3

EUAJ-4804-J1AAT

4A4U-WGED-9Y7V8

Lassított játékmenet

WMWG-W8FC-9C8FB

EA0N-6EQF-0GD02

UDDY-44W4-CVRPR

Összes pálya megszer-
zése

6B60-FV4H-

megszerezheted, ha több
mint százszor játszol VS
módban.

Mr. Game & Watch meg- szerzése:

Vidd végig a játékot adven-
ture vagy classic módban
az összes karakterrel.

Mewtwo megszerzése:

Több mint 20 órát kell ját-
sznod VS módban.

Falco megszerzése:

Teljesítsd a 100 man melee
módot és üsd ki Falco-t.

Úgy is megszerezheted, ha
több mint háromszázszor
játszol VS módban.

Ganonford megszerzése:

Teljesítsd az event #29-et,
ahol Link és Zelda szembe

a transfer metodust. Amint
Isaac is csatlakozik a csa-
patához, hajózz Yallam-ba,
és használj ad az erőt a
Sunshine háza melletti fa-
ronként, majd használj a
oklont a fúcsomon. Ezután
kövess az ösvényt, így el-
jutsz Masamune-hoz, akit
elengedi a sárkányt.

Karakterek és a fegyve- reik:

Felix:
Mythril helm
Valkyrie mail
Sol blade
Aegis shield
Hyperboots

EZUG-G0HT-CZ3ZC
3W64-NAP4-P1178
Időmérő leállítás
(R1+L3)
POYU-BJRT-TW9ZT
CVPH-NT4W-40DCP
30XJ-FB88-ZQCYA
Időmérő újraindítása
(R1+R3)
7YNN-BVG4-2739E
PKO1-2JWP-FBRJZ
WCC8-A6YH-TAQPA

JUICED

(M)

NTG4-1BU0-TGXBC

Z268-XDAV-00RA9

Maximum pénz egy ver-
seny után

CRCA-2HQ2-159DH

UHPR-03TC-D3ZTM

Maximum pénz a játék
kezdetén

64BX-6WXE-8HUT4

421H-R9NH-VONRP

Időmérő leállítás

05QN-PMQY-A55PD

XE66-9KPM-7E6FT

DAFH-59X1-J8RGY

Végtelen N2O

F14N-71FH-R16ND

5EWY-FJUK-KG5M3

4D1Z-B15Y-HDZ4U

N21B-Q3C0-AM67I

Megbolondult AI

CUV2-J44Y-FAHTB

38M6-M79Z-9QAM4

PS2 ACTION REPLAY MAX KÓDOK

BATMAN BEGINS

(M)

WJ9P-JQRH-4RR98

G466-B7CY-YO1B6

Végtelen életpont

M7PY-3RKO-P4VYK

26UY-K3XA-B1WZD

Végtelen pálya

Z2EA-4BR5-BW0A4

HE25-J8X5-WXDD6

Összes tárgy használ-
tát

ECBZ-1FGJ-1J6BK

BN92-BDDJ-7D9H3

Összes bonusz tartá-
lomb megnyitása

RCMO-FWCM-5BNAT

43CG-V9KR-4BDH6

Alacsony játékidő

HC47-506Y-438Z2

9QF5-YKJN-FY95V

Alacsony játékidő - bat-
mobile pályák

UX72-Q88Y-



Visszhang effekt a

freestyle zónában:

Teljesíts több mint 355 dal.

Na Na Hey Hey Kiss Him

Goodbye dal megszerze-
se a freestyle zónához:

Teljesítsd a challenge mód
összes dalát.

Donkey Konga dallamok:

Ha van egy mentett állások

a Donkey Konga-hoz, ak-
kor beimportálhatod az el-
ső rész dallamait.

A cheat mód engedélyezése
után vidd be a *Bal, Y, B, A,
Le* és *B* kombinációt.

SUPER SMASH BROTHERS: MELEE GC

Dr. Mario megszerzése:

Vidd végig a classic módot
Maróval úgy, hogy egyszer
sem halvesz meg. Ezután ve-
gezz Dr. Mario-val. Úgy is

kell nézzen, és le kell győze-
nie Ganondorf-ot.

Jigglypuff megszerzése:

Vidd végig a játékot adven-
ture vagy classic módban
az összes karakterrel.

GOLDEN SUN 2: THE LOST AGE GBA

Masamune:

Használd egy jelszót, vagy

Jenna:

Lucky cap

Mysterious robe

Tisiphone glove

Big bang gloves

Hyper boots

Pier:

Warrior helm

Eriquee tunes

Excalibur

Aegis shield

Golden boots

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

A játékos karakterével kapcsolatos családok:

Teljes pajzs, életpont és \$250.000:

Játék közben vidd be az R billentyű, Fekete, L billentyű, A, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel kombinációt.

Fegyverek megszerzése:
Játék közben vidd be az R billentyű, Fekete, L billentyű, Fekete, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel kombinációt.

Fegyverek megszerzése:
Játék közben vidd be az R billentyű, Fekete, L billentyű, Fekete, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Bal kombinációt.

Fegyverek megszerzése:
Játék közben vidd be az R billentyű, Fekete, L billentyű, Fekete, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Le, Le kombinációt.

Összes lösz:
Játék közben vidd be az L billentyű, R billentyű, X, R billentyű, Bal, Fekete, R billentyű, Bal, X, Le, L billentyű, L billentyű kombinációt.

Hitman fegyver skill:
Játék közben vidd be a Le, X, A, Bal, R billentyű, Fekete, Bal, Le, Le, L billentyű, L billentyű, L billentyű kombinációt.

Maximum járművezetési skill:
Játék közben vidd be az X, Fehér, A, R billentyű, Fehér, Fehér, Bal, R billentyű, Jobb, L billentyű, L billentyű, L billentyű kombinációt.

Maximum izom:
Játék közben vidd be az Y, Fel, Fel, Bal, Jobb, X, B, Bal kombinációt.

Maximum haj:
Játék közben vidd be az Y, Fel, Fel, Bal, Jobb, X, B, Le kombinációt.

Minimum izom és haj:
Játék közben vidd be az Y, Fel, Fel, Bal, Jobb, X, B, Jobb kombinációt.

Maximum tisztelet:
Játék közben vidd be az L billentyű, R billentyű, Y, Le, Fekete, A, L billentyű, Fel, Fehér, Fehér, L billentyű, L billentyű kombinációt.

Maximum szexepil:
Játék közben vidd be a B, Y, Y, Fel, B, R billentyű, Fehér, Fel, Y, L billentyű, L billentyű, L billentyű kombinációt.

Maximum tüdő kapacitás:
Játék közben vidd be a Le, Bal, L billentyű, Le, Le, Fekete, Le, Fehér, Le kombinációt.

Öngyilkosság:
Játék közben vidd be a Jobb, Fehér, Le, R billentyű, Bal, Bal, R billentyű, L billentyű, Fehér, L billentyű kombinációt.

Sosem leszél éhes:
Játék közben vidd be az X, Fehér, R billentyű, Y, Fel, X, Fehér, Fel, A kombinációt.

Lassított mozgás:
Játék közben vidd be az Y, Fel, Jobb, Le, X, Fekete, R billentyű kombinációt.

Gyorsított mozgás:
Játék közben vidd be az Y, Fel, Jobb, Le, Fehér, L billentyű, X kombinációt.

Gyorsabb játkmenet:
Játék közben vidd be a B, B, L billentyű, X, L billentyű, X, X, X, X, L billentyű, Y, B, Y kombinációt.

Körözési szint csökkentése:
Játék közben vidd be az R billentyű, R billentyű, B, Fekete, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le kombinációt.

Körözési szint növelése:
Játék közben vidd be az R billentyű, R billentyű, B, Fekete, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal kombinációt.

Hat csillagos körözési szint:
Játék közben vidd be a B, Jobb, B, Jobb, Bal, X, A, Le kombinációt.

Zsaruk eltüntetése:
Játék közben vidd be a Fehér, Fel, R billentyű, R billentyű, Bal, R billentyű, R billentyű, Fekete, Jobb, Le kombinációt.

Gimp cucc megszerzése, protik elbűvölése:
Játék közben vidd be az X, Jobb, X, X, Fehér, A, Y, A, Y kombinációt.

Vezetés közben jobb célzás:
Játék közben vidd be a Fel, Fel, X, Fehér, Jobb, A, R billentyű, Le, Fekete, B kombinációt.

Bandatagok beszerzése (9mm-es fegyverrel):
Játék közben vidd be a Le, X, Fel, Fekete, Fekete, Fel, Jobb, Jobb, Fel kombinációt.

Bandatagok beszerzése (Rakétakilövővel):
Játék közben vidd be a Fekete, Fekete, Fekete, A, Fehér, L billentyű, Fekete,

L billentyű, Le, A kombinációt.

Gyalogosokkal kapcsolatos családok:

Őrült gyalogosok:
Játék közben vidd be a Le, Bal, Fel, Bal, A, Fekete, R billentyű, Fehér, L billentyű kombinációt.

Gyalogosok utáinak téged:
Játék közben vidd be a Le, Fel, Fel, Fel, A, Fekete, R billentyű, Fehér, Fehér kombinációt.

Gyalogosoknak is van fegyvere:
Játék közben vidd be a Fekete, R billentyű, A, Y, A, Y, Fel, Le kombinációt.

Elvis utánzatok:
Játék közben vidd be az L billentyű, B, Y, L billentyű, L billentyű, X, Fehér, Fel, Le, Bal kombinációt.

Időjárással kapcsolatos családok:

Normál időjárás:
Játék közben vidd be a Fekete, A, L billentyű, L billentyű, Fehér, Fehér, Fehér, Fehér kombinációt.

Esős idő:
Játék közben vidd be a Fehér, Le, Le, Bal, X, Bal, Fekete, X, A, R billentyű, L billentyű, L billentyű kombinációt.

Napos idő:
Játék közben vidd be a Fekete, A, L billentyű, L billentyű, Fehér, Fehér, Fehér, X kombinációt.

Felhős idő:
Játék közben vidd be a Fekete, A, L billentyű, L billentyű, Fehér, Fehér, Fehér, X kombinációt.

Ködös idő:
Játék közben vidd be a Fekete, A, L billentyű, L billentyű, Fehér, Fehér, Fehér, X kombinációt.

Ködös idő:
Játék közben vidd be a Fekete, A, L billentyű, L billentyű, Fehér, Fehér, Fehér, X kombinációt.

Ködös idő:
Játék közben vidd be a Fekete, A, L billentyű, L billentyű, Fehér, Fehér, Fehér, X kombinációt.

Ködös idő:
Játék közben vidd be a Fekete, A, L billentyű, L billentyű, Fehér, Fehér, Fehér, X kombinációt.

Ködös idő:
Játék közben vidd be a Fekete, A, L billentyű, L billentyű, Fehér, Fehér, Fehér, X kombinációt.

Homokvihar:

Játék közben vidd be a Fel, Le, L billentyű, L billentyű, Fehér, Fehér, L billentyű, Fehér, R billentyű, Fekete kombinációt.

Narancsszínű égölt, folyamatosan napnyugtavan:

Játék közben vidd be a Bal, Bal, Fehér, R billentyű, Jobb, X, X, L billentyű, Fehér, A kombinációt.

Éjszaka, folyamatosan éjjel van:
Játék közben vidd be a Fekete, A, L billentyű, L billentyű, Fehér, Fehér, Fehér, Y kombinációt.

Tárgyak, fegyverek, autók megszerzése:

Ejtőernyő:
Játék közben vidd be a Bal, Jobb, L billentyű, Fehér, R billentyű, Fekete, Fekete, Fel, Le, Jobb, L billentyű kombinációt.

Rhino:
Játék közben vidd be a B, B, L billentyű, B, B, B, L billentyű, Fehér, R billentyű, Y, B, Y kombinációt.

Caddy (golf autó):
Játék közben vidd be a B, L billentyű, Fel, R billentyű, Fehér, A, R billentyű, L billentyű, B, A kombinációt.

Stretch:

Játék közben vidd be a Fekete, Fel, Fehér, Bal, Bal, R billentyű, L billentyű, B, Jobb kombinációt.

Rancher:

Játék közben vidd be a Fel, Jobb, Jobb, L billentyű, Jobb, Fel, X, Fehér kombinációt.

Blooding Banger:

Játék közben vidd be a Le, R billentyű, B, Fehér, Fehér, A, R billentyű, L billentyű, Bal, Bal kombinációt.

Hotring Racer 1:

Játék közben vidd be az R billentyű, B, Fekete, Jobb, L billentyű, Fehér, A, A, X, R billentyű kombinációt.

Hotring Racer 2:

Játék közben vidd be a Fekete, L billentyű, B, Jobb, L billentyű, R billentyű, Jobb, Fel, B, Fekete kombinációt.

Rhino:

Játék közben vidd be a B, B, L billentyű, B, B, B, L billentyű, Fehér, R billentyű, Y, B, Y kombinációt.

Caddy (golf autó):
Játék közben vidd be a B, L billentyű, Fel, R billentyű, Fehér, A, R billentyű, L billentyű, B, A kombinációt.



Jet Pack:

Játék közben vidd be a Bal, Jobb, R billentyűt, Fehér, R billentyűt, Fekete, Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt.

Monster Truck:

Játék közben vidd be a Jobb, Fel, R billentyűt, R billentyűt, R billentyűt, Le, Y, Y, A, B, L billentyűt, L billentyűt kombinációt.

Quadbike:

Játék közben vidd be a Bal, Bal, Le, Le, Fel, Fel, X, B, Y, R billentyűt, Fekete kombinációt.

Hydra:

Játék közben vidd be az Y, Y, X, B, A, L billentyűt, L billentyűt, Le, Fel kombinációt.

Stunt Plane:

Játék közben vidd be a B, Fel, L billentyűt, Fehér, Le, R billentyűt, L billentyűt, L billentyűt, Bal, Bal, A, Y kombinációt.

Doser:

Játék közben vidd be a Fekete, L billentyűt, L billentyűt, Jobb, Jobb, Fel, Fel, A, L billentyűt, Bal kombinációt.

Hunter:

Játék közben vidd be a B, A, L billentyűt, B, B, L billentyűt, B, R billentyűt, Fekete, Fehér, L billentyűt, L billentyűt kombinációt.

Tanker:

Játék közben vidd be az R billentyűt, Fel, Bal, Jobb, Fekete, Fel, Jobb, X, Jobb, Fehér, L billentyűt, L billentyűt kombinációt.

Forgalommal kapcsolatos családok:

Összes autó felrobbantása:

Játék közben vidd be a Fekete, Fehér, R billentyűt, L billentyűt, Fekete, X, Y, B, Y, Fehér, L billentyűt kombinációt.

Fekete autók:

Játék közben vidd be a B, Fehér, Fel, R billentyűt, Bal, A, R billentyűt, L billentyűt, Bal, B kombinációt.

Rózsaszín autók:

Játék közben vidd be a Bal, A, R billentyűt, Le, Fehér, Bal, A, R billentyűt, L billentyűt, Jobb, B kombinációt.

Magasabb ugrás:

Játék közben vidd be a Fel, Fel, Y, Y, Fel, Fel,

Bal, Jobb, X, Fekete, Fekete kombinációt.

Agresszív forgalom:

Játék közben vidd be a Fekete, B, R billentyűt, Fehér, Bal R billentyűt, L billentyűt, Fekete, Fehér kombinációt.

Könnyebben kezelhető autók:

Játék közben vidd be az Y, R billentyűt, R billentyűt, Bal, R billentyűt, L billentyűt, Fekete, L billentyűt kombinációt.

Láthatatlan autók:

Játék közben vidd be az Y, L billentyűt, Y, Fekete, X, L billentyűt, L billentyűt kombinációt.

Vizen járó autók:

Játék közben vidd be a Jobb, Fekete, B, R billentyűt, Fehér, X, R billentyűt, Fekete kombinációt.

Mindig minden lámpa zöld:

Játék közben vidd be a Jobb, R billentyűt, Fel, Fehér, Fehér, Bal R billentyűt, L billentyűt, R billentyűt, R billentyűt kombinációt.

Kevesebb autó az utakon:

Játék közben vidd be az A, Le, Fel, Fekete, Le, Y, L billentyűt, Y, Bal kombinációt.

Parti buli mód:

Játék közben vidd be a Fel, Fel, Le, Le, X, B, L billentyűt, R billentyűt, Y, Le kombinációt.

Yakuza mód:

Játék közben vidd be az A, A, Le, Fekete, Fehér, B kombinációt. R billentyűt, B, X kombinációt.

Bohóc mód:

Játék közben vidd be az Y, Y, L billentyűt, X, X, B, X, Le, B kombinációt.

Útésre elsüllyedő autók:

Játék közben vidd be az X, Fekete, Le, Le, Bal, Le, Bal, Bal, Fehér, A kombinációt.

Repülő autók:

Játék közben vidd be az X, Le, Fehér, Fel, L billentyűt, B, Fel, A, Bal kombinációt.

Repülő hajók:

Játék közben vidd be a Fekete, B, Fel, L billentyűt, Jobb, X billentyűt, Jobb, Fel, X, Y kombinációt.

Láthatatlan autók:

Játék közben vidd be az Y, L billentyűt, Y, Fekete, X, L billentyűt, L billentyűt kombinációt.

Sheba:

Brilliant cirlot
Iris robe
Lacesis rule
Titan gloves
Hyper boots vagy quick boots

YU-GI-OH: 7 TRIALS TO GLORY: WCT 2005 GBA

Jelszavak:

Vampire Lord: 53839837
Vampire Genesis: 22056710
Kaibaman: 34627841

URBZ, THE - SIMS IN THE CITY GBA

Motivációk:

Eager, eager Hippo -

csökkentti az éhséget 30%-kal

Inzombiac - lassítja az energia csökkenését 30%-kal

Sweet smell - lassítja a higiénia szintjének csökkenését 30%-kal

Play it off - lassítja a komfortérzet csökkenését 30%-kal

Mantis rapture - lassítja a jövedv csökkenését 30%-kal

A Club Xizzle jelszava: Ha be akarsz jutni a Club Xizzle-be, akkor a BUCK-ET jelszót kell használnod.

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES GBA

Bonusz karakterek:

Vidd végig a játékot, így megnyílik az extra pálya az extra módban. Vidd végig az új pálya adott részét, hogy megszerezd a bonusz karakter egyikét. Az új karakter csatlakozni fog a csapathoz a következő csata során.

Riev (Püspök): Torony, 7.

emelet.

Fado (Generális): Rom-

mok.

Glen (Sárkány mester):

Romok, 5. menet.

Hayden (Erdő lovag):

Romok 5. menet.

Ismaire (Kard mester):

Torony.

Caellach (Hős): Torony,

3. emelet

Lyon (Halottidőző): Ro-

mok, háromszor kell teljesíteni.

Orson (Kóbor lovag): To-

rony, 6. emelet.

Selena (Mágus): Torony,

háromszor kell teljesítenie.

Valter (Sárkány lovag):

Romok, 7. menet.

SUPER MARIO 64 DS DS

Mario megszerzése:

Menj Yoshi-val oda ahol a betűkkel - L (Luigi), M (Mario) és W (Wario) - jelzett ajtókat találod. Van ott egy ajtó, amin nincsen betű. Menj be, kiderül, hogy Mario megszerzéséhez 8 csillag kell. Menj a nyolcas számmal jelzett ajtóhoz, ott ugorj be a Mario-t ábrázoló festményen, és teljesítetd a pályát.

Luigi megszerzése:

Menj az udvarra, ahol egy Boo-t (szellemet) találsz. Menj be az ajtón, ahol a szellem is bement, és ott több kisebb, vagy egy nagyobb szellemet találsz. Ha a kisebb szellemeket találod ott, akkor kapsz néhány pillas ermet. Megjelenik egy csillag is, amit szintén felvehetsz. Menj ki, majd menj be vissza. Ha a nagyobb szellemet találod, nyírd ki, és menj be a ketrebe. Csináld végig a pályát, majd menj fel a lépcsőn. Vedd fel a csillagot, majd menj jobbra, majd be a jobbra található ajtón, majd indulj el jobbra. Szerezd meg a "T" feliratú dobost, menj fel, és keresd meg a Luigi-t ábrázoló képet. Ugorj be, és vidd végig a pályát.

Mario megszerzése: Menj a legfelső emeletre Luigi-val, és menj be a tükörös terembe. Edd meg a virágot, majd a Wario-t ábrázoló képhez, amelyiken sárga ruhában van. Ugorj be a képhez, és teljesítsd a pályát.

SPIDER-MAN 2 DS

Az összes speciális

mozdulat megszerzése:

Tedd be a Spider-Man: Mystery's Menace GBA változatát, és úgy indítsd el a játékot.

RENGOKU: THE TOWER OF PURGATORY PSP

Az összes speciális

mozdulat megszerzése:

Tedd be a Spider-Man: Mystery's Menace GBA változatát, és úgy indítsd el a játékot.

RENGOKU: THE TOWER OF PURGATORY PSP

Alternatív befejezés:

Vidd végig a játékot kétszer, hogy megtekinthesd

az alternatív befejező filmet.

Ne vesszenek el a tárgyak, amikor meghalsz:

Amikor meghalsz, nyomd meg a Home gombot, és lépj ki a játékból. Indítsd újra, töltsd be ugyanazt a mentett állást, és meglesznek a tárgyait. Ettől függetlenül a pálya elejéről kell indulj, de legalább meglesznek a tárgyait.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX PSP

Tökéletes Rail:

Üsd be a „lightrope” kódot.

A thps1 Tony Hawk megszerzése:

Üsd be a „birdman” kódot.

ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS PSP

Minden megszerzése:

Üsd be az „GIVEFEEL” kódot a jelszó képernyőn.

FIFA SOCCER PSP

Összes nemzetközi csapat és kupa megszerzése:

Tartsd lenyomva a HÁROMSZÖG gombot, majd üsd be a NÉGYZET, X, X, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG kombinációt a játékmód választó képernyőn.

Összes stadion és liga megszerzése:

Tartsd lenyomva a NÉGYZET gombot, majd üsd be a HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, KÖR, L BILLENTYŰ kombinációt.

Az argentin liga megszerzése:

Tartsd lenyomva az L BILLENTYŰT, majd üsd be a NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG kombinációt.

Challenge mód teljesítése:

Tartsd lenyomva az L BILLENTYŰT, majd üsd be a NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, X, KÖR kombinációt.

NBA STREET SHOWDOWN PSP

Végtelen turbó:

Játék közben tartsd lenyomva az L + R billentyűket, majd üsd be a NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG kombinációt.



MEGAMAN BATTLE NETWORK 5: TEAM PROTOMAN

➔ SZERTE A VILÁGBAN KÖZEL HUSZONHÁROM MILLIÓ DARAB FOGYOTT A CAPCOM SOHA VÉGET NEM ÉRŐ MEGAMAN SZÉRIÁJÁBÓL, AMELY NYÁRÓL-NYÁRRA, ÉVRŐL-ÉVRE ÚJABB FEJEZETEKKEK ÖRVENDEZTETI MEG AZ OTTHONI ÉS A HORDOZHATÓ KONZOLOK TULAJDONOSAIT. A JELENLEGI GAMEBOY ADVANCE JÁTEKFELHOZATAL NEM IS LEHETNE TELJES A SOROZAT FOLYTATÁSA NÉLKÜL, ÉS EZÉRT MI SEM MONDHAJTUNK LE A JÁTÉK RÉSZLETESEBB ISMERTETÉSÉRŐL.

Meglehetősen nehéz a Megaman (japánban Rockman) játékokról egységes összekepet válogatni: ezt a sztorit mindenki másképp éli meg, jómagam sem találkoztam még két olyan játé-



kostársammal, aki hasonlóan nyilatkozott volna kis barátunk kalandjairól. Ez talán annak tudható be, hogy meglehetősen sokféle cím jelent már meg a franchise-on belül, amit még az eltérő régiókból fakadó névváltoztatások is megzavarhatnak. Capcom apónak semmi nem elég: némely esetben még történetileg is megkavarják a „nagyjából” azonosnak feltüntetett,

de eltérő címmel megjelenő produktumok történeti szálait. Így nincs más megoldás, aki profira akarja magát trenírozni Megaman téren, az készítsen be magának évekre való hitegetelmélet, ugyanis több mint kilencven (!) történetet kell végigjátszania. Lássuk hát a Megaman Battle Network széria ötdik tagját, amely a Team Protoman (Rockman EXE 5: Team of Blues címen is ismeretes Japánban) rejtli maga mögött.

Ha még nem játszottál Battle Network epizóddal, előzőlt, bizonyára újdonsággal hat, hogy az ilyen címen megjelenő gammák nem a hagyományos oldalaszkrollozós Mega Man játékokat jelentik. Ehelyett egy sztorivonal-vezetett, akció / kaland hibridről van szó, amely valós



idejű harcokat és ún. kártyaalapú menedzsmenettel takar. Mega barátod egy speckó számítógépes program (nevezett Navi), aki félig egy virtuális játékban, félig egy PDA-szerű eszközben lakozik. Gazdája, Lan pedig a világot járva és kalandot keresve azon mesterkedik, hogy a virtuális kibertérbe juttatva kicsiny programját elpusztítsa az interneten található vírusok hadait.

Lant (Nettő Hikan) a valós, míg Megamant a mellesleg izometrikus nézeten elének táruló kibertérben irányíthatjuk. Hősünknek immáron nem csak az egyetlen Mega Buster áll rendelkezésére a pusztításhoz: az általánosak mellett most már a Battle Chipecet (ezek az ún. kártyák) is használhatjuk, amelyek így vagy úgy, de változtatják erejét, növelik speciális támadási képességeinek számát. A Battle Network széria játékaiként tekintve lényegében ezek gyűjteményéből és okos felhasználásából fakadnak - persze azért akadnak még egyéb befolyásoló tárgyak és okosságok is.

Kísért a múlt...

Valamikor régen, egy internetes büntényekkel foglalkozó szervezet, a WWW (World Three) sikeresen megszerezte a világ harcászati rendszereinek belépési kódjait, amelyekkel világméretű pusztítást okozhattak volna, ha Lan, Megaman Net Operátora meg nem akadályozta volna őket. (Battle Network 1, későbbiekben BN) A kísérelt így kudarcba fulladt, ám a csapatnak követője akadt egy újabb netmaffia, a Gospel személyében, akik szintén az Internet feletti hatalomátvétellel kísérleteztek (BN2). Lan-ék ismétleten sikert arattak, ám győzelmiük nem tartott sokáig. Rövidesen ismét felütötte fejét az egykor már legyőzött WWW szervezet, akik ha már a világ feletti hatalomátvételt elbukták, az Internetet is magukkal szeretnék volna rántani a pusztulásba (BN3). Kitalálhatjuk, megingt nem sikerült, így barátaink ismétleten szegre akaszthatják fegyvereiket.

A széria negyedik tagja (BN4) kisség kilóg az eddigi sorból: a szappanoperába hajló sztori folytatása mellett (a Dark Chip Syndicate névű bejokeverő egy meteor Földre irányításával hoztak volna teljes sötétséget a világra - eredménytelenül) megpróbálták egy feljöttött harci rendszert is bevezetni, ami csak félig sikerült, így az egész játék felelmes képet alkotott. Nem is szerepel valami fényesen, mivel a korábbi epizódokból ismert sztorianőző



szeállítások itt már unlomaba fulladtak: a Capcom rosszul hitte, hogy egy ugyanolyan csontot hárommal többször is meg tudnak etetni a nagydémónéval. Változtatásra volt szükség, amit úgy tünik, a Battle Network 5 hozott el. Nemcsak a történet, hanem a játékmotetben is drasztikus vál-

↓ INFO BOX

Testztplatform: GBA

Kiadó:

Capcom

Feljesztő:

Capcom

Hivatalos honlap:

www.megaman-central.com

Megjelenés:

2005. június 10.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLET: ■■■■■□■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■□■■■
JÁTEKÉLMÉNY: ■■■■■□■■■

ÖSSZJÁTÁS: ■■■■■□■■■

GBA

↑ PLATFORMOK

toztatások léptek életbe. Miután a DCS kudarcot vallott, az Internet még biztonságosabbá vált, ám az eddig megförtöztött területeket összefogó Nebula folyamatosan erősödik, rövidesen kész átvenni a teljes irányítást a hálózatok között. A rosszindulatú tevékenység megállítására Megaman egyedül már nem képes, így társakat kap hat különböző hős személyében, akik mind egyedi képességekkel, valamint háttérstóriával rendelkeznek és mellesleg a korábbi BN-ekből származnak. A játék egyébként Liberat Mission-ök (felszabadító küldetések) sokaságából áll: a cél, hogy saját kis csapatunk folyamatos előrenyomulással felszabadítsuk a Nebula által uralt net-szelektet és panelekat.

Csatasor

A történeti szálát Lan viszi tovább, vele kell bizonyos helyen párbeszédet folytatnunk és a küldetéseket is az ő személyén keresztül kapjuk. A megoldásokat mindig egy frappáns he-



lyen található CPU-terminál, vagy csatlakozó testestí meg, mikoris Megamané lesz a főszereplő. Ekkor hősünkkel a kibertérbeli sétálgatásunk közben a számtalan formájú és képességű vírusba bökünk, ahol a találkozásakor a játék átvált az izometrikus nézetből a körkörös osztott valós idejű játékokban megszokható nézetre. A Liberat Mission hadszíntere alapjánban véve egy 3x3-as mátrixból áll (a cellák színeze mutatja, hova tudsz lépni és hova nem), bal oldalon Megaman, jobb oldalán pedig a vírusok foglalnak helyet. A harc megkezdése előtt a menedzsment fázist kell elvégezni, ahol a listából megfelelő chipeket (egyszer maximum 5 db-ot használhatunk) kell implementálni a kedvező programunkba. A chippek eltérő képességgel rendelkeznek, ezek minden esetben láthatóak a státuszkepernyőn is. Van olyan, amelyik a sebességet fázist kell elvégezni, ahol a listából megfelelő chipket (egyszer maximum 5 db-ot használhatunk) kell implementálni a kedvező programunkba. A chippek eltérő képességgel rendelkeznek, ezek minden esetben láthatóak a státuszkepernyőn is. Van olyan, amelyik a sebességet fázist kell elvégezni, ahol a listából megfelelő chipket (egyszer maximum 5 db-ot használhatunk) kell implementálni a kedvező programunkba.

Chip-chip csóka

A chippek leírása szövevényes. Számtalan fajtájuk létezik, hatástól függően. Akadnak olyanok (Synchronisation Chip), amelyek sebességét számláló véletlenszerű leállításával vagy gerjesztésével akár a duplájára is emel-

hetünk, hiszen időlimites megoldásokat kínál. A legérdekesebbek azonban mégis a Dark Chippek, amelyek a sötétség erejét felhasználva brutális sérülést okozhatnak ellenfeleinknek, ugyanakkor csökkentik a te energiádat is 1 HP-val.

Csapatodban az idő és a sztori előrehaladtával több Navi kap helyet: ilyenkor a harc előtt mindegyik menedzsmentjét el kell végezned, egyikük sem maradhat ki, még akkor sem, ha úgy döntesz, hogy ő az adott körben ne tegyen semmit (pl. csak a Blastert, vagy a favorit gégyerét markolászva). A vírusok elpusztítására három kör áll rendelkezésre - ha ennyi idő alatt nem jutsz győzelemre, az adott panel felszabadítása kudarcba fullad. Teljesítményed alapján Navi chippeket kapsz, amelyek ösztönző hatásúak, hiszen mennyiségüktől függően lesz értékelve a játékmeneted.

Nehéz harcok esetén célszerű a Soul Union eseményt kijátszani: ez már a BN4-ben is megtalálható (pl. csak a Blastert, vagy a favorit gégyerét markolászva). A vírusok elpusztítására három kör áll rendelkezésre - ha ennyi idő alatt nem jutsz győzelemre, az adott panel felszabadítása kudarcba fullad. Teljesítményed alapján Navi chippeket kapsz, amelyek ösztönző hatásúak, hiszen mennyiségüktől függően lesz értékelve a játékmeneted.

Ha valamelyik Navi Dark Chippel manipulált, akkor az egyesítés alkalmával Chaos Union (CU) szabályrendszer lép életbe. Hasonló a Soul Unionhoz, ám nem csak magad, hanem társad is erősödik, miáltal egyikötök sem sérül a Dark Chippek energiaszívó hatásától. Tehát a gerjesztett, kombinált támadások közül csak a CU-val lehetséges a Dark Chippel kijátszása úgy, hogy te magad ne sérülj a támadás alatt. A CU-t lehetőleg minél kevesebb-szer alkalmazd, mivel ha nem sikerül kivitelezni három kör alatt (és ez néha előfordul), akkor Megaman testből előbukkan a gonosz lélek és rendszeresen megbízi a karaktere-

ket. Ráadásul minél többször használsz a Dark Chippet, annál kevesebb lesz a társaid és magad maximum találati pontja is...

A teljes játékmenet kb. tíz és száz óra közé tehető, attól függően, milyen stílusban játszol (felkutatás minden chipet, tiltások panelekat, és vírusokat, vagy csak átrohansz a pályákon), és hogy hanyadszor teljesítetted a programot. A MM5:BN meglehetősen hosszú szórakozást



ÉRDEKESÉGEK

A Capcom híres sorozata a jelenleg fejlesztés alatt lévő DS Double Team és PSP Legends produktoinak be-
leértékelve Mega Man játékokat tartalmaz.

ígér, a harcok nem válnak unalmasak, a speciális kombók kijátszása pedig tovább színesíti az összecsapásokat. Grafikailag nem sok a változás az előzőkhöz képest, inkább a részletesség volt a hangsúly - nem úgy a zenei felhozatalban, ahol még mindig az első és harmadik epizód viszi a pálmát. Néhány hiányszórtól eltekintve (fordítási problémák, gyengébb puzzle-szerű kalandok) egész tiszta Battle Network folytatást kaptunk, ám ha nem lenne az új, módosított harcrendszer, ez is csak egy lenne a mára lassan már megszámálhatatlan Megaman cím közül.

Fontos megjegyezni, hogy a BN5 két-féle alcimrel kerül a boltok polcaira. A játékok magja és a történetet szál 90%-ban ugyanaz, ám egy-két ponton eltérések tapasztalhatóak, melyek az eltérő chippekben és csapatállásokban nyilvánulnak meg. Pozitív dolog azonban, hogy az eltérő verziónál a GBA-k linkelésével kompatibilisek, így adott a lehetőség azok adás-vételére, cseréjére, a Navi Customizerrel akár tulajdonságaik megváltoztatására is. A fentebb említett lehetőséggel a multiplayer kapuja is megnyílik előttünk: arénákban harcolhatunk egymás ellen, ahol a nyertes véglegesen elnyeri a Battle Chippet ellenfeletől.

Aki szereti a hosszú, Advance Wars vagy Fire Emblem-szerű alkotásokat és nem volt még szerencséje Megaman kalandjához, annak a Megaman Battle Network 5: Team Proton és Team Colonel kifejezetten ajánlott, mindenki másnak csak óvatossággal javasolt.

Stinger





RIDGE RACER DS

TIPPEK, TRÜKKÖK

RIDGE RACER DS

➔ A RIDGE RACER A NAMCO EGYIK LEGSIKERESEBB JÁTÉKA, AZ ELSŐ VERZIÓ 1993-BAN KÉSZÜLT EL, AZÓTA SZINTE AZ ÖSSZES LÉTEZŐ PLATFORMRA MEGJELENT MÁR. NEM OKOZOTT HÁT NAGY MEGLEPETÉST, AMIKOR BEJELENTETTÉK, HOGY HAMAROSAN ELKÉSZÜLT A NINTENDO DS VERZIÓ IS. AZ ALAPKONCEPCIÓ NEM VÁLTOZOTT, A MEGVALÓSÍTÁS-NÁL TERMÉSZETESEN FIGYELEMBE VETTÉK A DS KÜLÖNLEGES KÉPESSégeit.

A Nintendo DS főleg az érintőképernyő használatára kitalált ügyességi játékokban erős, de szerencsére feltűnőedeznek igazán komoly 3D-grafikát használó programok is. Ilyen volt a géppel egy időben megjelent Metroid Prime, és ilyen a Ridge Racer is. A program az egyik legjobb kézikonzolra készült versenyjáték, amely remekül kihasználja az érintőképernyőt. Ahogy a Metroid Prime-nál itt is analóg irányításra használhatjuk a képernyőt, miután belépünk a versenybe, az alsó képernyőn megjelenik a kormány. Ha a megfelelő irányítási metódust választjuk, akkor az érintőképernyő segítségével, a kormányt mozgathatjuk irányítjuk a járgányunkat.

A programban a következő játékmódok állnak a rendelkezésünkre:

Quick Race:

Ha a lehető leggyorsabban, tét nélkül szeretnél játszani, akkor ezt a módot kell választanod. Ebben az esetben nem kell autót, pályát választanunk, ezt a gép megteszi helyettünk. A játékmód kiválasztása után rögtön indul a verseny.

Single Player módok:

Grand Prix: Ez a program fő játékmódja, itt részt vehetünk versenysorozatokban, és a versenyeket megnyerve megnyithatunk újabb pályákat, autókat, melyeket ezután a Time Attack módban is választhatunk majd. Ebben a módban

ban először a választható versenyek közül kell egyet kiválasztani, majd az elérhető járgányok közül azt, amellyel versenyezni szeretnénk. Az autókat kijelölve láthatjuk, hogy milyen gyorsak, milyen jól gyorsulnak, mennyire kezelhetők, és mennyire jól csúszkálhatnak velük a kanyarokban. Kiválaszthatjuk, hogy az adott autó milyen szintben pompázzon a versenyen. Ezután ki kell választani, hogy kézi-, vagy inkább automata váltós legyen a kocsik. Mielőtt elindul a verseny, a kormány mozgásával kiválaszthatjuk, hogy melyik zene szójlon a száguldas közben.



Car Attack: Miután megnyertünk három versenyt a Grand Prix módban, megnyílik a Car Attack mód is. Itt, ha megverünk egy kocsit a versenyben, akkor az választhatóvá válik a többi módban is.

Time Attack: Itt a már megnyitott pályákon, a megszerzett kocsikkal futathatunk versenyt az idővel. A pálya kiválasztása után két lehetőségünk van, megpróbálhatunk rekordokat felállítani, vagy csak gyakorló köröket futathatunk. Érdemes menni néhány kört a pályákon tét nélkül, mielőtt belevágnánk egy komolyabb versenybe.

A játék kezdetén négy autó, és három pálya áll a rendelkezésünkre. A versenyeken lizenketediként indulunk, innen, az utolsó helyről kell megelőzni a többi versenyzőt, és megnyernünk a futamot. Nem csupán az ellenfelekkel, de árkd já-

tékhoz híven az idővel is meg kell küzdenünk. Akik már játszottak Ridge Racerrel bármilyen platformon, azoknak az autók és a pályák ismerősek lesznek, és a játékmenet is. A DS változatban is érdemes csúszkálva venni a kanyarokat. A csúszáshoz a kanyar kezdetén el kell engedni a gyorsítás gombját, majd újra le kell nyomni. Ezután már csak az ellenkormányozásra kell figyelni, hogy végig megfelelő szögben csússzunk a kanyarban. Grand Prix módban a pályákon csak megadott kategóriájú autókkal versenyezhetünk, hiába nyitottunk meg egy R kategóriájú autót, ha a pályán csak S kategóriájú száguldozhatunk. A Time Attack módban mehetünk bármilyen kategóriájú autóval minden pályán.

A játékkal természetesen többjátékos módokban is versenyezhetünk, a vezetéknélküli kapcsolat segítségével.

Tim Norton

Irányítás

Háromféle irányítási metódus közül választhatunk, ezek:

1. Pad (könnyű játék)

D-Pad - kormányzás
A Gomb - gyorsítás
B Gomb - fékezés
Y Gomb - N/A
X Gomb - N/A
L Gomb - váltás
R Gomb - váltás +
Start - pause
Select - kamera

2. Stylus (nehéz játék)

D-Pad fel (X Gomb) - gyorsítás
D-Pad le (B Gomb) - fékezés
D-Pad balra (A Gomb) - váltás +
D-Pad jobbra (Y Gomb) - váltás -
L Gomb - N/A
R Gomb - N/A
Start - pause
Select - kamera

2. Csuklópánt (profi játék)

D-Pad fel - gyorsítás
D-Pad le - fékezés
D-Pad balra - váltás +
D-Pad jobbra - váltás -
L Gomb - N/A
R Gomb - N/A
Start - pause
Select - kamera
Érintő képernyő - kormányzás

↓ INFO BOX

Testztplatform: DS

Kiadó:

Nintendo

Fejlesztő:

Namco

Hivatalos honlap:

www.namco.com/games/

ridgeracer

Megjelenés:

2005. június 3.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ■■■■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■

ÖSSZATHÁS: ■■■■■■

DS

↑ PLATFORMOK



PAC-PIX

➔ A PAC-MAN SOROZAT TÖRTÉNETE MEGLEHETŐSEN RÉGEN, 1981-BEN KEZDŐDÖTT. TALÁN NINCS IS A VILÁGON OLYAN JÁTEKOS, AKI NE JÁTSZOTT VOLNA A PROGRAM VALAMILYEN VERZIÓJÁVAL. MINDEN LÉTEZŐ PLATFORMRA MEGJELENT VALAMILYEN VÁLTOZAT, A KLASSZIKUS 2D-S JÁTEKTÓL KEZDVE EGÉSZEN A SZÍNES-SZAGOS, 3D GRAFIKÁT HASZNÁLÓ MODERN PAC-MANIG. EGYEDÜL TALÁN FPS VÁLTOZAT NEM JELENT MEG EDDIG, ILLETVE OLYAN IGAZÁN INTERAKTÍV JÁTEK, MINT A PAC-PIX.

Egy nap, egy gonosz varázsló feltalálta a „szellemintát”. Bármí, amit ezzel a tintával rajzolnak, rögtön szellemmé változott. Természetesen ezek a szellemek eléggé rakoncátlanok voltak. Képek, és könyvek segítségével bejárták a világot, és rendkívül nagy zűrzavart okoztak a praktikáikkal. Hősünk, Pac-Man nem nézhette tétlenül a szellemek ármokfutását. Magához ragadta a mágius tollát, és megkezdte a képek és könyvek megsejlesztését. Sikerrel végezte a dolgát, az összes maradék szellemet egyetlen könyvből száműzte. Ebben a könyvből vissza kellett volna változniuk szellemintává, de az utolsó pillanatban az egyik szellem végrehajtott egy ellentámadást, és megátokozta a hősnket. Így Pac-Man is a könyv foglyává vált. Most már csak te tudsz segíteni abban, hogy az utolsó könyv lapjairól is eltűnjenek a gonosz szellemek...

A feladat eleinte nem tűnik túl nehéznek, de a csavaros agyú fejlesztők kihasználták az alapötletből adódó összes lehetőséget. Alapvetően Pac-Man (nyíl és bomba) alakzatokat kell rajzolunk és irányítunk a stylus ceruza segítségével. A játék kezdetén gyorsan át is kell esni egy Pac-Man rajzoló gyorsaltaló tanfolyamon. Nagyjából bármilyen Pac-Man-hez hasonló

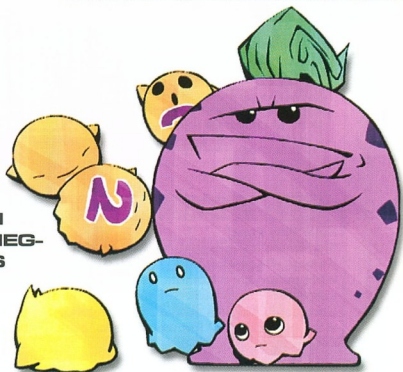
alakzatot rajzolhatunk, egy a lényeg, hogy a megadott pontból kiindulva egyetlen folyamatos mozdulattal kell megrajzolnunk. A Pac-Man bármelyik irányba nézhet, arra fog elindulni, amelyik irányba rajzolunk. Ha a Pac-Man már majdnem kimegy a képernyőről, vagy bármí miatt szeretnénk új irányba terelni, akkor rajzoljunk egy vonalat az útjába. Amerre húztuk a vonalat, arra fordul majd a kis figuránk. Ha egy szelle-



men keresztül húzzuk át a vonalat, akkor az eltűnik. Megeshet, hogy nem sikerül vonalat húzni, és a Pac-Man majdnem kimegy a képernyőről. Ekkor mutassunk rá, ezzel megállíthatjuk a mozgását, és akár meg is változtathatjuk a mozgás irányát.

A könyv fejezetekre van felosztva, minden fejezetben több lapon kell kiírtnunk a szellemeket. Minden fejezetben újabb típusú szellemek, újabb megoldásra váró feladatok, és egy-egy főellenség vár ránk. Az első fejezetben például csak sima, egyszerű szellemeket kell felfaltatnunk, majd a pálya végén mindig nagyobb Pac-Mant kell rajzolnunk, mint amekkora alakban megjelenik a főellenségünk. Később eltűnedező-megjelenő szellemek, visszafordított falak is megjelennek. Néhány pályán érdemes nagyobb, néhány pályán érdemes kisebb Pac-Mant rajzolni. A nagyobb lassabban mozog, viszont nehezebb irányítani az akadályok között.

Minden fejezetben csak megadott számú Pac-Mant rajzolhatunk, és megadott idő alatt teljesítenünk kell a feladatot. Minél több Pac-Manünk marad, és minél gyorsabban teljesítjük a feladatot, annál több pontot kapunk a pálya végén. Attól függően, hogy milyen eredményeket érünk el egy fejezet során, kapunk egy besorolást. Ez lehet A, B és C. A fejezetek befejezése után az eredménytől, besorolástól függően kártyákat kapunk, amelyek a „gallery”-ben tekinthetünk meg.



A harmadik fejezettel nem csak az alsó képernyőn terelgethetjük a rajzolt figuránkat, fel kell küldenünk a felső képernyőre, miután a kulccsal megnyitottuk a kapukat. Néha a feladat teljesítéséhez felgátló fel kell irányítanunk Pac-Mant, néha csak egy bónusz gyümölcs található odafenn. A számozott ellenfeleket sorban kell összeszedni, az egyik irányból pajzsral ellátott szellemeket csak a másik oldalról tudjuk megenni. Az ötödik fejezettel újabb figura, a nyíl megrajzolását is el kell sajátítanunk. Innentől kezdve a felső képernyőn, az ösvény felett lebegő szellemeket először le kell szednünk nyíllal, csak utána tudjuk megenni őket. Természetesen ez a feladat is nehezedik, a hatodik fejezetben ezeket a fent lebegő szellemeket is fal vadi, nagyon pontosan kell céloznunk, ha le akarjuk szedni őket.

A Pac-Pix nagyon ötletes, jó néhány órányi szórakozást biztosító játék, melyet minden korosztálynak jó szívvel ajánlok. Teljesen kihatásalja a DS nyújtotta lehetőségeket, nem véletlen, hogy többek között ezzel a játékkal mutatták be a gépet a 2004-es E3 során.

Tim Norton

↓ INFO BOX

Tesztplatform: DS

Kiadó:

Nintendo

Fejlesztő:

Namco

Hivatalos honlap:

www.namco.com/games/pac_pix

Megjelenés:

2005. május 20.

↓ ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLET: ■■■■■■□□

MÉGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■□□

JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■□□

ÖSSZATHÁS: ■■■■■■□□

DS

↑ PLATFORMOK

PS2 →

Szevaztok! Ricsi vagyok!
Segítségét szeretnék kérni a Star Ocean Till the end of Time-hoz. Egy kastély templomában vagyok, egy rejtett folyosó megnyit, egy csaj adott 10 kalapácsot, de nem tudok vele mit kezdeni, egyúttal továbbjutni sem. Valami falat kellene törönni, de nem sikerül sehogy sem. Segítségüket megköszönöm!
Egy elkészített RPG rejtező.
u.i.: Jó az újság, főleg a DVD-s (a menüje gyönyörű). Tisztelettel: **Bleicher Richárd**

Kedves Richárd!
Köszönjük a dicséret szavakat, igyekszünk minden hónapban úgy alakítani a tartalmat,

Star Ocean 3: Till the End of Time

hogy újra és újra érdekes, és érdemes anyag jöjjön össze. Reméljük ezúttal is meg lesz elégedve a korongon találhatók! Ami a Star Ocean illeti, a kapott kalapácsokat úgynevezett falbontásra használhatod, vagyis a zöld masszából körülírt tárgyakat tudod eltakarítani vele a továbbjutásod útjából. A Négyzetlet leítható Disintegration menüben kell kiválasztanod a kalapácsokat, majd porrá zúzni a lejáratok, illetve kijáratok előtt székelő kockákat. A továbbjutás a lépcsőn lefelé indulva történik, de ez már egy másik történet...

Bagó Péter

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjártások megrendelhetők az alábbi módon: A postaközpont kéri a Belföldi pénzes-utalványon fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hatályán lévő közlemény rovában pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjártások sorszáma és nevét.

A kiadó a végigjártásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőnek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

PLAY ZONE, 1325 BUDAPEST, PF.: 214

A szolgáltatásról bővebben a 369-2779-es telefonszámon lehet érdeklődni.

Remendhető végigjártások

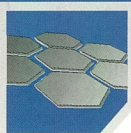
A teljes lista megtalálható itt: www.végigjartasas.hu

251	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	043	GT3: Vice City	P,2,X	500 Ft	268	Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	269	Halo 2	X	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P,2, X	600 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
252	Asterix & Obelix XXL TT	P,2, G	300 Ft	187	Harry Potter and the Prisoners of Azkaban	2,X,G	600 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	148	Syberia	P,2,X	400 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	169	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2,X	600 Ft	054	Indiana Jones 2 (részben)	P,2,X	500 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Strain	2	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	273	Jak 3	2	300 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	172	James Bond 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	255	Prince of Persia: Warrior Within	P,2, X, G	600 Ft	153	Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
135	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	139	KillSwitch	P,2,X	600 Ft	200	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	267	Killzone	2	600 Ft	222	Pai-Opis: The Mindgate Conspiracy	2,X	600 Ft	270	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P,2, X	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	274	Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
165	Crash Nitro Kart TT	2,X	300 Ft	140	Legend of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	199	Red Dead Revolver	N	600 Ft	278	The Legend of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	247	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude GU	P,2, X	400 Ft	279	Requiem of Hell	2,X	200 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	265	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude TT	P,2, X	300 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
158	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
224	Driv3r	2,X	600 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	244	Second Sight	P,2, X, G	600 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
243	Fable GU	X	600 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P,2, X	600 Ft	271	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	240	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	176	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P,2, X, G	300 Ft
173	Forbidden Siren	2	600 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	178	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	083	Metall gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2,X	500 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
253	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	169	Metall Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft	238	Silent Hill 4	P,2, X	600 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	277	Metall Slug Advance	A	200 Ft	272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft	156	Worms 3D típusok	P,2,X,G	300 Ft
219	Galleon	X	600 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft	275	Worms Fortis: Under Siege	P,2, X	300 Ft
044	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	160	Mission Impossible: Operation Surma	2,X,G	600 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
276	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft	248	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
042	Grandia 2	P,2	400 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft				

ÚJ VÉGIGJÁRTÁSOK:

285	Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft	289	Kingdom Hearts: Chain of Memories	A	200 Ft	290	Pathway to Glory	N	200 Ft	282	Star Wars: Knights of the Old Republic II	X	600 Ft
300	FlatOut GU	P,2, X	400 Ft	280	Metall Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft	292	Sid Meier's Pirates! GU	P,X	800 Ft	287	Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
283	GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft	284	Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft	288	SpongeBob SquarePants: The Movie TT	2, X, G, A	200 Ft	296	The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay	P, X	600 Ft
281	Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft	286	Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft								

Jelmagyarázat: P: PC, 2: PS2, X: Xbox, G: Gamecube, A: Gameboy Advance, A játékok neve után: TT: Típus-trükkök, GU: Guide



LEVELÉZÉS

LEVELÉZÉS

→ MINDEN ÚT A ZÓNÁBA VEZET...

Sziasztok!

Hirtelen nem tudtam jobb köszönetet kitalálni, mert egyszerűen olyan meleg van, hogy lehetetlen gondolkodni, másrészt meg most jutott eszembe, hogy tegnap volt leadás, és nekem le fogják harapni a fejem. Tehát, ha legközelebb más nevet látjátok a lap alján, az lehet, hogy azon okból van, mert én épp egy klinikán várom a fejvisszaültető műtétet (*A biztos nem vállalnák az orvosok...* - Jack). Azért reménykedem, hogy megúszom egy sima „miért nem figyelek jobban a határidőkre” beszélgetéssel, bár mindenféle jótékony folyadék nélkül az is elég megrázó lesz ebben a hőszobában. Azért szerencsére ti nem voltatok annyira ellátékadva, mert volt erőtök mindenféle levelekkel foglalkozni, úgyhogy lássuk, mit küldtettek!

Sziasztok!

Gratulálók az újságotokhoz, nagyon jó, és én csak dicsérni tudom. Tényleg minden benne van, ami benne lehet. Szóval jó. Nekem PS2-m volt, és imádtam. De sajnos most már nincs. A kedvenc játékaim a horror, kaland, és a mászkálós gamek. Ja, és lenne egy kérdésem: lehet-e Magyarországon valami game soundtrack CD-ket, vagy egyáltalán van olyanféle magyar internetes oldal, ami ezzel kapcsolatos? Nekem fontos lenne, mert a Tenchu: Stealth Assassins soundtrack CD kéne (tudom hogy már sem a játékok, sem a zenei cédét nem gyártják). De háttha meg valahol meg lehet venni (még másolat is jó lenne), esetleg tudtok a témáról valamit? Válaszatokat köszönöm.
Ut: a posztok királyai!

NEMESIS1

Szia! Köszö a pozitív visszajelzést, próbálkozunk. Sajnálattal hallom, hogy nincs most konzolod, de nekem sincs, szóval még mindig jobban állsz, mint én, mert nekem PS2-m sem volt (*Csak SP2 a windözös m? - Jack*). A horror játékokat nem bírom, nem tudom miért, ki ráz a hideg mindenféle Silent Hill-féle dolgoktól. Utólagja meg talán az Alone in the Dark szorozat tudott megfogni. Soundtrack korongokkal szerintem az ország elég gyengén van ellátva, nem hinném, hogy találsz ilyet itthon, talán, hogy nem mai játékokról van szó. Talán megvan valakinek az olvasók közül, és ők rajtam keresztül eljuttatják nekem. Nem legális csatornákat nem ajánlhatok, de van az is, szóval a remény nem ad fel. A posztok tényleg királyiak, csak szükségem lenne még kétszer ekkora falfelületre, mert kezdek nem elférni.

Kedves Szerkesztő! Igazán nem köszöhetek íráim, de szeretnék gratulálni a lapjukhoz. A 2005.05. szám után már tényleg mailt kellett „ragadnom”. A 13 éves fiammal együtt egy PS2-t nyúztunk, ha szabad időnk engedi.

A lapról talán annyit, hogy jó a papír minősége, amire nyomtatnak, a sokadik elővasár után sem esik szét az újság. A 82 oldal megfelelő mennyiségnek tűnik, persze a kedves olvasó velem együtt többet is elviselne. A DVD-melékkel is csak jót tettek a lapnak! Az eladások alapján melyik újságból fog több? Mikor tudnának ráállni a havi 1 kiadásra?

A konkurenciát is vásároljuk ám. De... Nincsen benne DVD-melék, nagyon kevés a végigjátszás, vékony a lap, nincs az újságok gerince, ha valaki archíválni szeretné, nem igazán tudja poicrolni olvasni melyik újságról van szó és melyik számról.

Előnyükre szolgáljon még, hogy nem tapasztalni a Play Zone csapatánál a levelezési rovatban igen szemtelen, lecsinnyó válaszokat (más lapokkal ellentétben). 40 év felett kicsit másképpen gondolkodik az ember és a személete is más. Hiszen a lap belülről, olvasóktól él. Egy régi csapat megszűnt. Úgy gondolom, hogy az Önök szerkesztősége vezető szerephez tud jutni a konzolos újság piacán. Kíváncsom, hogy 2006-ban már 12 számmal tudják a konzolosokat segíteni.

Üdvözlettel Buti István

Azért is raktam be ezt a levelet, mert végre az idősebb korosztály is képviselteti magát, ami nagyon fontos, hisz a többségnek a szülei veszik meg a lapot és emiatt fontos, hogy őket is le tudja kötni, ne csak a csemétéket, valamint

fontos, hogy a leírtak szalonképesek legyenek, hisz így nem mondhatja senki, hogy „megrontjuk” a család szeme fényét. Természetesen vannak az írott (és íratlan) sajtónak bizonyos szabályai, amiket be kell (kérni) tartani.

Az eladási statisztikáról nem tudok sokat, de a pozitív levelekből is látszik, hogy nő az olvasók tábora, remélem az élvonalban tudunk maradni, és kielégíteni az igényeket. A havi megjelenést is igen magasnak székélek vezető-ség intézi, majd felmásozom hozzájuk, és érdeklődök erről picit, talán a következő számban már többet mondhatok. Minden este mi is szeretnénk, ha akár jövőre, akár előbb lehetőségünk lenne gyakrabban megjeleneni (*Rajtakok múlik, ajánljátok mindenkinek a PLAY ZONE-t a baráti körben és az ismerjessztes meghozza gyümölcsét...* - Jack).

A lap külalakjáról annyit, hogy a szerkesztők és készítőik nagy részének nem ez az első munkahelye magazinoknál, szóval próbáljuk hasznosítani a tapasztalatainkat.

A jókívánságokat köszönjük, és továbbra is azon leszünk, hogy írásaink tetszésre találjanak az 5-80 éves korosztálynál.

Na, azért csak sikerült fészedszobni gyorsan (de természetesen ügyelve a minőség magas szinten tartására...), talán észre sem veszik a késést. Mindenkinek jó nyaralást, menjetek messze a városoktól, és csobbanjatok nagyokat. Én is megpróbálom majd így tenni, élvezni a nyarat, az UV-sugárzást és a szünnyugodást. És talán nem feledkezem meg a leadási határidőről sem...

Grillo
grillo@irj.hu

TUTI DVD-S PLAYZONE LELŐHELYEK

Vidéken:	Budapesten:	IX. Népliget metró aluljáró Relay
Miskolc Szívnapark (Bajcsy Zs. 2-4.)	Eger Széchenyi u. 20. City Press	III. SÜBA Rákóczi u. 36.
Nagykanizsa Kanizsa Plaza	Dunaújváros Üzletház City Press	XXII. Campona City Press
Kaposvár Kaposvár Plaza	Győr Pálffy u. 2. City Press	V. Ferenciek tere aluljáró Relay
Szolnok Szolnok Plaza	Sálgárdány Erzsébet tér 5. City Press	III. Árpád hid metró aluljáró Relay
Zalaegerszeg Zalaegerszeg Plaza	Dombóvár Hunyadi tér 15. City Press	I. Déli Pu. metró aluljáró Relay
Debrecen Debrecen Plaza	Budaörs Széchenyi u. 20. City Press	XIII. Nyugati metró aluljáró Relay
Debrecen Cora City Press	Fót Cora	IV. Újpest Központ metró aluljáró Relay
Nyíregyháza Szegő Plaza	Százhalombatta Piac tér	
Budapest Cora City Press	Bécs Jókai u. (Nagypostánál)	XV. Pórus Center Tesconal City Press
Szeged Áuchan City Press	Pécs Készeaba Andrássy út 22.	X. Kőbánya-Kispest metró aluljáró Relay
Székesfehérvár Auchan City Press		XIV. Órs Vezér tér Árkád Üzletház aluljáró Relay
Szombathely Fő tér 16. City Press		
Veszprém Kossuth L. u. 1. City Press		
Tatabánya Fő tér 20. City Press		

MEGFEJTÉSEK - PLAY ZONE 2005/5

1. A nyerő 10

- Ki volt a Scarface, vagyis a Sebhelyesarcú című film főszereplője? (*Al Pacino*)
- Mi lesz a Need for Speed széria soronkövetkező tagjának alcíme? (*Most Wanted*)
- Hogyan hívják a Project: Snowblind főhősét? (*Nathan Frost*)
- Mi volt az Xbox 360 fejlesztői kódneve? (*Xenon*)
- Mi Irving Lambert, Sam Fisher főnökének a rangfokozata? (*Ezredes*)
- Melyik sorozat tagja a Samurai Western című, készülő PS2-es játék? (*Way of the Samurai*)

- Mi 50 Cent polgári neve? (*Curtis Jackson*)
- Mikor készült az Oroszországból szerietelt című James Bond film? (*1963*)
- Ki személyesítette meg Jack Bauer-t, a 24 című TV sorozatban? (*Kiefer Sutherland*)
- Ki hirdette ki az első Iron Fist Tournamentet? (*Heihachi Mishima*)

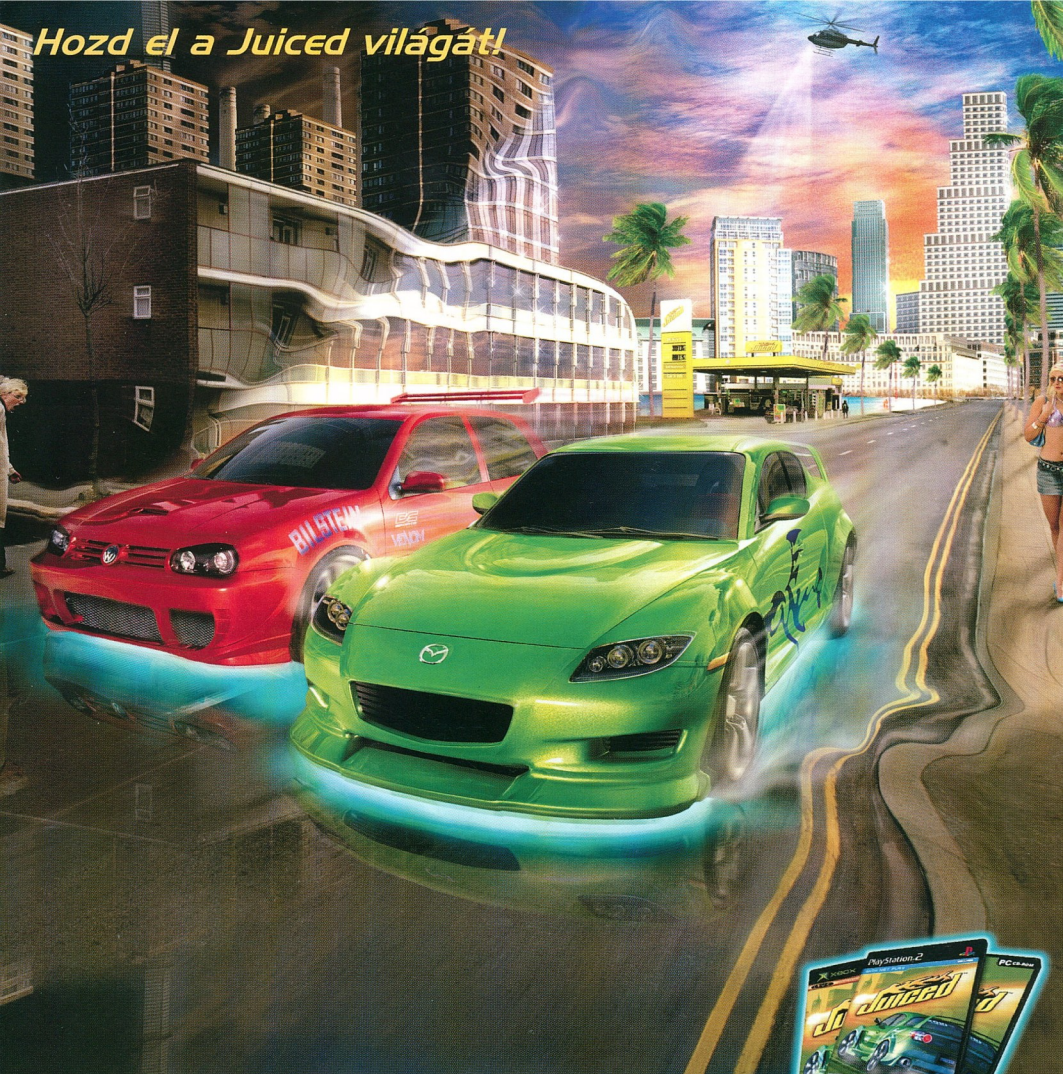
2. Képtelen feladat

EyeToy: Monkey Mania
Gran Turismo 4
Kao the Kangaroo - Round 2
Robots
TimeSplitters

3. feladat csomag

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

Hozd el a Juiced világot!



Merülj el a tuning, a verseny és a Juiced örömeiben!



Juiced™

www.juiced-racing.com

PlayStation.2



H-1072 Bp., Nagydiófa u. 19.
Tel.: 461 5700 • Fax: 461 5799
www.automex.hu



www.thq.co.uk

© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. Juice Games and its logo are trademarks of Juice Games Ltd. All rights reserved. Juiced and its respective logos and THQ and its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

**Nézd meg a saját szemeddel!
Megújult weboldallal: www.konzolstudio.hu**

