

DEAD OR ALIVE 4

ILYET MÉG NEM LÁTTUNK...

FIRST LOOK!

+ VIDEÓ PREVIEW



THE SUFFERING

TIES THAT BIND

AZ ÍRTÓZAT FOLYTATÓDIK...

PLAY ZONE

+ DVD VIDEO MELLÉKLETTEL

+ 16 OLDAL EXTRA PREVIEW

PS2 - PS3 - XB - XB360 - GC - GBA - PSP - DS - N-GAGE

+ EXTRA FANFILM!

STAR WARS BROKEN ALLEGIANCE

MAGYARUL!

MEGABEMUTATÓ:

BURNOUT REVENGE

+ VIDEÓ PREVIEW A DVD-N

187 RIDE OR DIE

MEGAGUIDE

avagy minden amit a rosszfiúkról tudni illik...

VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK:

+ VIDEÓK, TRAILEREK A DVD-N

Killer 7

Darkwatch

Grungavel Overdose

Resident Evil: Outbreak 2

Pilot Down: Behind Enemy Lines

Ghost Recon 2: Summit Strike

Charlie and the Chocolate Factory



MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

+3 PROGRAM A HARCTÉREN, INDULHAT A KÍMÉLETLEN VEREKEDÉS!

+ PSP TESZTCSOKOR

a legjobb 20 játék bemutatása

2005/7 - OKTÓBER - 788 Ft

















Playstation 2 játékok	Hív!	
Evil Spectrum Warrior	Hív!	
Medal of Honour European Assault	9990	
Metal Gear Solid 3	7990	
Resident Evil Outbreak 2	Hív!	
Air Ranger Rescue	1990	
Alien Echo	1990	
Armored Core 2	1990	
ATV: Quad Power Racing	1990	
Basketball Xciting	1990	
Bust a Blos	1990	
Cel Damage	1990	
Dark Angel	1990	
Dark Summit	1990	
Defender	1990	
Dirt Track Devils	1990	
Downtown Run	1990	
Driven	1990	
Driving Emotion Type-S	1990	
Drome Racers	1990	
F1 2002	1990	
F1 Racing Championship	1990	
Fifa 2001	1990	
Fighting Fury	1990	
Formula One 2001	1990	
Freak Out	1990	
Gradius III	1990	
Gradius IV	1990	
Grand Prix	1990	
Groovenider	1990	
Gungnave	1990	
Gungriffon Blaze	1990	
Indy Car Series	1990	
International League Soccer	1990	
Island Xtreme Stunts	1990	
Jet Ion GP	1990	
Johnny Moseley Mad Trix	1990	
L.o.t.R. - A gyűrű szövetsége	1990	
Legend of Hercules	1990	
Mad Maestro	1990	
Madden NFL 2002	1990	
Metropolismania	1990	
Mobile Light Force 2	1990	
Mobile Suit Gundam: Federation vs. Zeon	1990	
Modangrove Ministry of Sound Ed.	1990	
Motorsiege	1990	
NBA Live 2001	1990	
NBA Street	1990	
New York Race	1990	
Oni	1990	
Penny Racers	1990	
Play it Pinball	1990	
Police Chase Down	1990	
Pro Evolution Soccer	1990	
Project Eden	1990	
Racing Simulation 3	1990	
RC Revenge Pro	1990	
Reiz	1990	
Road Rage 3	1990	
Robot Warlords	1990	
Robotech Battlecry	1990	
Shaun Palmers Pro Snowboarder	1990	
Shifters	1990	
Sky Surfer	1990	
Sled Storm	1990	
Smugglers Run	1990	
Snowboard Racer 2	1990	
Space Channel 5	1990	
Splash Down	1990	
Spy Hunter	1990	
SSX	1990	
Supercar Street Challenge	1990	
Surfing H30	1990	
This is Football 2002	1990	
This is Football 2003	1990	
Tiger Woods 2001	1990	
Tokyo Road Race	1990	
UEFA Challenge	1990	
V10	1990	
Wild Wild Racing	1990	
Wizardry	1990	
World Destruction League: Thunder Tanks	1990	
WRC II Extreme	1990	
WRC II Extreme	1990	
X-Squad	1990	
4x4 Evolution	2490	
7 Blades	2490	
Air Blade	2490	
Alias	2490	
Alpine Racer 3	2490	
Arc	2490	
Autobahn Raser IV	2490	
Batman	2490	
Black & Bruised	2490	
Bloodrayne	2490	
Burnout	2490	
Colin McRae's Rally 3	2490	
Conflict Zone	2490	
Corvette	2490	
Crazy Taxi	2490	
Dark Cloud	2490	
DeusEx	2490	
Dropship	2490	
Dune	2490	
each King Stunt Racer	2490	
Endgame	2490	
Eternal Ring	2490	
Ever Grace	2490	
F1 Career Challenge	2490	
Fallout	2490	
FIFA 2003	2490	
Formula Challenge	2490	
Freaky Flyers	2490	
Gadget Racers	2490	
Gladiator	2490	
Gran Turismo 3	2490	
Gran Turismo 4 Prologue	2490	
GranTurismo Concept	2490	
GTC Africa	2490	
GTR-2002	2490	
Half Life	2490	
Hard hitter 2	2490	
Headhunter	2490	
International Snooker	2490	
International Superstar Soccer 3	2490	
James Bond 007 Agent Under Fire	2490	
James Bond 007 Nightfire	2490	
Kengo	2490	
Kessen	2490	
L.o.t.R. - Két Torony	2490	
Largo Winch	2490	
LMA Manager 2003	2490	
Lotus Challenge	2490	
Malice	2490	
Mashed	2490	
Metal Arms	2490	
Minority Report	2490	
Mx2	2490	
Monkey Island	2490	
Monster Jam	2490	
Mr. Golf	2490	
Mummy	2490	
NHL 2003	2490	
No One Lives Forever	2490	
Offroad Extreme	2490	
Pool Master	2490	
Pride Fighting	2490	
Pro Evolution Soccer 2	2490	
Radio Helicopter	2490	
Rally Championship	2490	
Red Faction	2490	
RTX Red Rock	2490	
Shox	2490	
Smugglers Run 2	2490	
SOS The Final Escape	2490	
Soul Reaven 2	2490	
Splashdown 2	2490	
Street Hoops	2490	
Superman	2490	
Superman	2490	
The Getaway	2490	
The Sum of all Fears	2490	
The Terminator	2490	
The Thing	2490	
This is Football 2004	2490	
Thunderhawk	2490	
Total Immersion Racing	2490	
Turok	2490	
Victorious Boxers	2490	
V-Rally 3	2490	
Wakeboarding Unleashed	2490	
Wipeout Fusion	2490	
World Racing	2490	
X-Men: Next Dimension	2490	
1945 (all the Arcade Games	2990	
Ace Combat	2990	
Army Men: Sarges War	2990	
Atlantis III	2990	
Battlestar	2990	
Battlestar Galactica	2990	
Beyond good and Evil	2990	
Blade 2	2990	
BMW: Don't try this at Home	2990	
Celebrity Deathmatch	2990	
Colin Mcraes Rally 04	2990	
Commandos 2	2990	
Crescent Suzuki Racing	2990	
Deadly Skies III	2990	
Die Hard Vendetta	2990	
Downhill Domination	2990	
Ecco	2990	
Evil Dead	2990	
FIFA 2004	2990	
Final Fantasy X	2990	
Ford Racing 2	2990	
Formula One 2003	2990	
Freestyle MetalX	2990	
Fussball Manager 2004	2990	
Gradius V	2990	
Gunvorm 2	2990	
Harry Potter	2990	
Harry Potter Quidditch	2990	
Hendy Gendy	2990	
Heroes of Might and Magic	2990	
Hugo	2990	
HULK	2990	
Hunter the Reckoning	2990	
Hype: the Time Quest	2990	
Indy Car Series 2005	2990	
International Pool Championship	2990	
Judge Dredd	2990	
Juventus Club Football	2990	
Kasz	2990	
Kessen II	2990	
Kill Switch	2990	
Kingdom Hearts	2990	
Legaia 2	2990	
Maria Griffin Bounty Hunter	2990	
Manchester United Club Football	2990	
Max Payne	2990	
McFarlane's Evil Prophecy	2990	
Medal of Honor: Frontline	2990	
Metal Gear Solid	2990	
Micro Machines	2990	
Mission Impossible	2990	
Moto GP 3	2990	
Myst III	2990	
NBA Jam	2990	
NBA Live 2004	2990	
NFS: Hot Pursuit 2	2990	
Pacific Warriors II	2990	
Pirates	2990	
Prince of Persia	2990	
Pro Evolution Soccer 3	2990	
Psi-ops	2990	
R Racing	2990	
Rayman Evolution	2990	
Rayman M	2990	
Real Madrid Club Football	2990	
Riding Spirits 2	2990	
Rising Honour	2990	
Robocop	2990	
Rugrats	2990	
Rune Viking	2990	
Serious Sam	2990	
Shrek	2990	
SOCOM	2990	
Spider Man	2990	
Splinter Cell Pandora	2990	
Spy Hunter 2	2990	
Star Wars: Starfighter	2990	
Starsky&Hutch	2990	
Steel Dragon EX	2990	
Stuntman	2990	
Summer Heat Beach Volleyball	2990	
SWAT	2990	
Sword of the Samurai	2990	
Terminator 3	2990	
The X-Files	2990	
Tiger Woods 2004	2990	
Time Splitters 2	2990	
Tom Clancys Ghost Recon	2990	
Tomb Raider: Angel of Darkness	2990	
Tony Hawks Pro Skater 4	2990	
Tony Hawk's Underground	2990	
Total Club Manager 2004	2990	
True Crime Streets of L.A.	2990	
Twin Caliber	2990	
U Move Super Sports	2990	
Underwarld	2990	
Virtua Cop: Elite Edition	2990	
Wallace and Gromit	2990	
Wrath Unleashed	2990	
Xiaio G	2990	
XIII	2990	

Használt, üzemképtelen PS2 gépedet megvásároljuk!

Expressz Playstation javítás!

PS2 fejcsere 1 nap alatt 12000 Ft-tól!

Csomagküldő szolgálat!

Játékváros - Game City 1139 Bp, Gömb u. 34.
Tel: 06-30-9424-650 (10-16-ig) Nyitva: H-P 10-16
E-mail: gameattila@chello.hu


KONZOL VILÁG
TELJES KÖRŰ SZERVIZ!
X-BOX PS2 PSP
ADÁS - VÉTEL
NYITVA:
H-Vasárnap-ig
10-19h-ig
ÚJ ÉS HASZNÁLT
GÉPEK
19.990 Ft-tól!
JÁTÉKOK
1990 Ft-tól!
KIEGÉSZÍTŐK
PS2
36.990 Ft.
X-BOX
36.990 Ft.
LEGOLCSÓBB ÁRAK A VÁROSBAN!
PSP
68.990 Ft.
T:349 9703, 06 70 618 4500
WWW.konzolvilag.hu e-mail: konzolvilag@freemail.hu
CÍM. 1134 BP. VÁCI ÚT 51/A.
(100 méterre a József A színháztól!)

TARTALOM

Sziasztok!

Lassan már két éve, hogy a PLAY ZONE-t először a kezetekbe foghattátok, ezért úgy gondoltuk, időszerű egy kicsit átszabni, formálni a lap belső szerkezetét, kinézetét. Célunk mindkét ismérvnél a színesítés volt. Ha az oldalak kinézetére pillantotok, akkor megértitek, mire gondolunk a design-nal kapcsolatban, a lap belső változásaihoz azonban fűznénk pár gondolatot. Növeltük a lapban a bemutató oldalak számát, úgy gondoljuk, a PLAY ZONE jelenlegi oldalszáma is elég ahhoz, hogy egy kicsit lecsípve, vagy éppenséggel gazdaságosabban használva a rendelkezésre álló területet, elférjenek az aktuális hónapra szánt végigjátszásaink, guide-jaink. Nem kívánjuk a jól bejáratott tematikát megváltoztatni, pusztán csak igazítva az igényeitekhez, ezentúl több előzetest olvashattok a lapban. Igyekezni fogunk, hogy ezek az előzetesek ne száraz felsorolások legyenek, ha lehetőségünk van rá, futtatható verziókról készítjük bemutatóinkat, ezáltal is több konkrétumot és tényt szolgáltatva az adott játékról. Némiképp változott az értékelés is, belekerült egy-két új motívum, melyek szintén a komplexebb információáradatot szolgálják. Továbbra is megtalálható a 16 oldalas extra bemutató mellékletünk, melyet csak a DVD-s verziót vásárlók kapnak meg, szerintünk érdemes ezt a formát olvasni, mert nagyon sok plusz infóhoz juthattok így.

A lelkesítő bevezető után a tartalomjegyzékbe, vagy éppenséggel a DVD tartalmába kukkantva láthatjátok, hogy a kínálat pazar, igazából minden stílus képviselteti magát. Felsorolni nem is szeretnénk a sok címet, hiszen eltartana egy darabig, rabolva az értékes helyet az olvasnivaló elől.

A téli szezonban gyakrabban fogtok találkozni a PLAY ZONE-nal, figyeljétek a következő szám megjelenésének időpontját, nehogy lemaradjatok róluk.

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

06 Commandos: Strike Force
06 Black Buccaneer
06 Broken Sword 4
06 1XR
07 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi
07 Driver: Parallel Lines
07 Gran Turismo 5
08 Rumble Roses XX
08 Tomb Raider Legend
08 Ryu ga Goto Ku (Project J)
08 The Legend of Zelda: Twilight Princess
09 Metal Gear Solid 3: Subsistence
09 The Warriors
09 Prince of Persia - Kindred Blades
12 Burnout Revenge
16 JakX: Combat Racing
18 The Suffering: Ties that Bind

→ 16 OLDALAS MELLÉKLET

M01 Prey
M02 Frame City Killer
M04 Possession
M06 LA Rush
M08 Cold War
M10 Dead or Alive 4
M11 Resident Evil 5
M12 Genji: Dawn of the Samurai
M13 Sly 3: Honor Among Thieves
M14 Gun
M16 Nintendogs

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

20 Killer 7
28 Resident Evil: Outbreak File #2
36 Pilot Down: Behind Enemy Lines
42 Ghost Recon 2: Summit Strike
48 187 Ride or Die
54 Darkwatch
62 Charlie and the Chocolate Factory





→ TIPPEK, TRÜKKÖK

58 Harcművészeti bajnokság
68 Gungrave Overdose
70 Cheat Galaxis
74 PSP összeállítás
79 Gunstar Super Heroes

PLAY ZONE

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

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

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

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

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

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

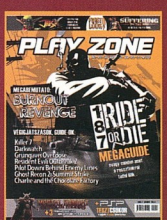
Előfizetési díj DVD-vel:
6 számra: 8.990 Ft
3 számra: 4.495 Ft

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

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Rt.

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

Címlapon:
187 Ride or Die

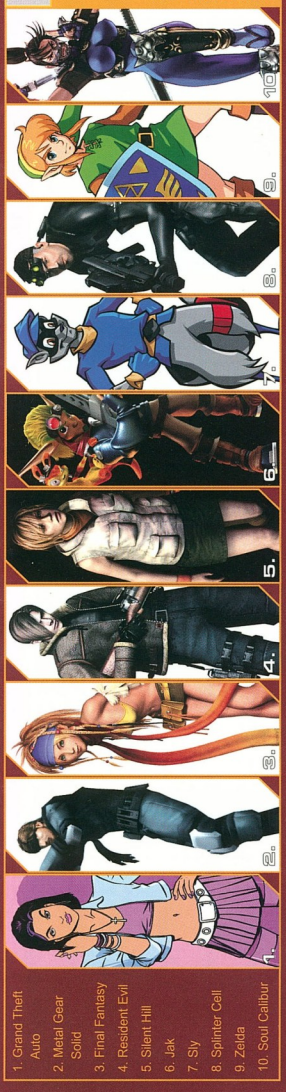




A PLAY ZONE következő száma 2004. október 14-én jelenik meg.

«« A SZEPTEMBER 16-18 KÖZÖTT TARTOTT TOKYO GAME SHOW FONTOS MÉRFÖLDKŐ AZ XBOX360 ÉLETÉBEN, EZ LEHET UGYANIS A JAPÁN JÁTÉKOSOK MEGHÓDÍTÁSÁNAK ELSŐ LÉPCSŐJE. »»

TOP 10 SOROZAT

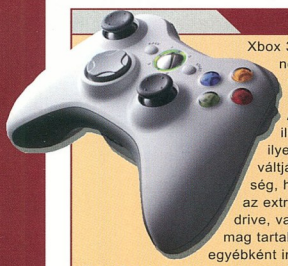


1. Grand Theft Auto
2. Metal Gear Solid
3. Final Fantasy
4. Resident Evil
5. Silent Hill
6. Jak
7. Sly
8. Splinter Cell
9. Zelda
10. Soul Calibur

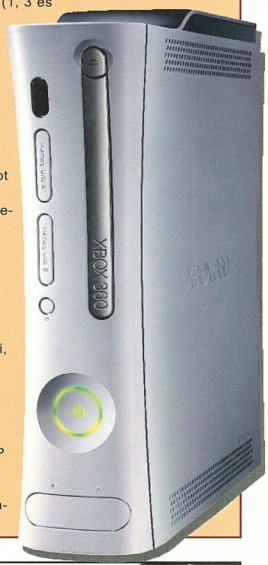
TECHNOKONZOL

→ ÚJ GÉPEK, MEGLEPŐ KIEGÉSZÍTŐK, TECHNOLÓGIAI ÚJDONSÁGOK

→ XBOX 360 KONKRÉTUMOK



Xbox 360 fronton végre napvilágra kerültek a megjelenéssel kapcsolatos információk. A nagy MS a jelek szerint karácsonyra ajándékoz meg bennünket, az USA-ban továbbra is november a debüt ideje. A pletykáknak megfelelően két változat lesz 299, illetve 399 UDS-s áron (az árak Európában ugyanilyenek lesznek, csak sajnos euróban kissé rosszul váltják a valutát az Microsoft-nál). Az alapvető különbség, hogy a simában csak egy vezetékes kontroller, míg az extrában vezeték nélküli, plusz egy 20 GB-os harddrive, valamint headset és távirányító is lesz. Mindkét csomag tartalmaz majd egy Silver Xbox Live! előfizetést is (ez egyébként ingyenes), mellyel azonban csak extra tartalmakat tölthetünk le játékokhoz, vagy chat-elhetünk, illetve a Marketplace-en (ez egy online felület lesz, ahol különféle letölthető cuccokkal lehet majd „üzletelni", például modokat szerezhetünk majd játékokhoz, illetve kisebb budget szintű stuffokat húzhatunk majd le) böklászhatunk. Az online játékhoz a Gold változatot kell beszerezni, ez többféle csomagban is lesz (1, 3 és 12 hónaposak, az árak 8$ és 70$ között alakulnak). A 3 és 12 hónapos Premium változatban is kapható lesz, ezek némi extrát is tartalmaznak (headset, 10$ / 20$ kedvezmény játékvásárlásnál, 100 / 200 pont a Marketplace-en, Joust / Billiards arcade játékok). A régi motorosok sem járnak pórul, a már meglévő, aktív Xbox Live! Accountok automatikusan Gold státuszba kerülnek. Akinek fontos a visszafelé kompatibilitás, mindenképp a drágább változatot kell, hogy válasszák, ugyanis az Xbox játékok futtatását a HDD-n (minden játékhoz külön) elhelyezett extra adatok fogják garantálni.



Kiegészítők:

20 GB HDD - *$99.99 / 99.99*
64MB memóriakártya - *$39.99 / 34.99*
Wireless controller (2 AA elemmel, 30 óra egy töltéssel) - *$49.99 / 44.99*
Play & Charge Kit (a kontroller lemerülését jelzi, és ezzel tudjuk tölteni) - *$19.99 / 19.99*
újratölthető tartalék aksi (25 órányi készenléti idő) - *$11.99 / 14.99*
Wireless Networking Adapter - *$99.99 / 79.99*
Headset - *$19.99 / 19.99*
Universal Media távirányító (TV ill. Windows XP Media Center alapú PC is irányítható vele) - *$29.99 / 29.99*
VGA HD AV kábel (HDTV / TFT csatlakoztatásához) - *$39.99 / 29.99*



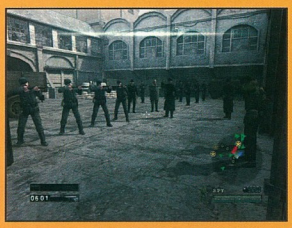
Partnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában:
Automex Multimédia, CD Galaxis, Checkpoint, Dreamland, Gamecity, Gamepark, Konzoldoktor, Konzol Stúdió, Konzol Világ, Konzone, Multiformat, Platinium Shop, Ric Game, Spileland

HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

PS2 - XB → COMMANDOS: STRIKE FORCE

EIDOS - SCI / PYRO STUDIOS 2006. TÉL



A Commandos sorozat legfrissebb darabjáról, a Strike Force-ról az utóbbi időben nem hallottunk sokat, most sem a friss hírek garmadájával árasztottak el bennünket a készítők, sokkal inkább azt a szomorú hírt közölték, amit oly sokszor szoktak, és amit olyannyira nem szeretünk hallani: halasztják a megjelenést. A miértekről nem közöltek sokat, de a sejtések szerint az Eidos nem épp rózsás anyagi helyzete, és az SCi-be való beolvadása miatt lehet, vagyis financiális okai vannak a dolognak. Reméljük, ez nem szab gátat a játéknak, az izometrikus nézetben már újat mutatni nem tudó, FPS-é avanzsált alkotás új életet lehelhet az egykor legendásan csengő Commandos névbe.



PS2 - XB → BROKEN SWORD 4

THQ / REVOLUTION SOFTWARE 2006. III. NEGYEDÉV

A Revolution Software neve az igazi kalandjátékosoknak bizony igencsak beszédes, hiszen már rögtön az első játékukkal, a Lure of the Temptress-szel beírták magukat a nagykönyvbe. A Broken Sword sorozatot meg már tényleg senkinek sem kell bemutatni, összesen két és félmillió példányban fogyott világszerte, a legutóbbi epizód kedvenc konzoljainkra is megjelent. Charles Cecil csapata méltóképp akarja ünnepelni a tíz éves jubileumot, érkezik a Broken Sword 4! A játék most még csak PC-re lett bejelentve, de szinte biztos, hogy megszületnek majd a konzolos verziók is. A sztoriról is egyelőre keveset lehet tudni, George Stobbart barátunk fejét egy gyönyörű és titokzatos hölgy csavarja el, majd eltűnik (ehh, tipikus). Ugyanakkor egy rejtélyes műtárgyat is meg kell találnia hősünknek, mely hatalmas erővel bír. A világ megmentése megint csak ránk vár... Most már tényleg csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy mi a helyzet a Beneath a Steel Sky 2-vel, melyet nagy dirrel-dúrral bejelentettek jó ideje, de azóta semmi információ róla.

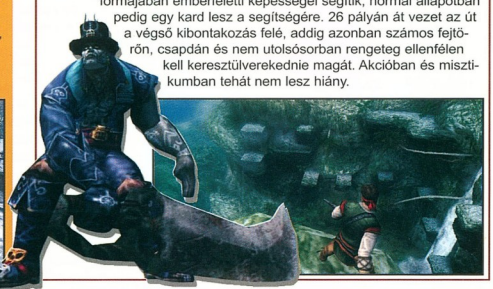


PS2 - XB → BLACK BUCCANEER

10TACLE STUDIOS / WIDESCREEN GAMES 2006. TAVASZ

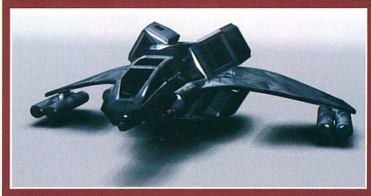


Az idei Games Convention egyik nagy meglepetése volt a semmiből előtűnő francia alkotás. A sztori a XVI. Század táján játszódik, a főhősünk pedig Francis Blade, a fiatal matróz, aki a korszak divatjának megfelelően a tengereket rója. Annak rendje és módja szerint (különben hol lenne a fordulat?) hajószerencsétlenséget szenved, és egy elhagyatott szigetre vetődik. A kaland akkor indul be igazán, mikor egy amulettre lel, melynek segítségével hatalmas erejű szörnyszülötté képes átváltozni. Ebben a formájában emberfeletti képességei segítik, normál állapotban pedig egy kard lesz a segítségére. 26 pályán át vezet az út a végső kibontakozás felé, addig azonban számos fejtörőn, csapdán és nem utolsósorban rengeteg ellenfélen kell keresztülverekednie magát. Akcióban és misztikumban tehát nem lesz hiány.



X360 → 1XR

- / INFINITE GAMES 2006. II. FÉLÉV



A Wipeout sikere óta tudjuk, hogy a népek megőrülnek a futurisztikus versengős stuffokért. Tudják ezt a kanadai illetőségű Infinite Games-nél is, éppen ezért valami hasonlót próbálnak összehozni a hamarosan elsőként debütáló nextgen konzolon, az Xbox 360-on. Rengetegféle jármű lesz, ezen belül is versenyautók, terepjárók, valamint repülő- és légpárnás szerkezetek is. Az már szinte természetes, hogy a gépek fejleszthetőek lesznek, na és hogy állig fel lesznek szerelve fegyverekkel. Sajnos egyelőre sokkal több információ nem áll rendelkezésre, a megjelenés 2006 második felére van beírányozva.

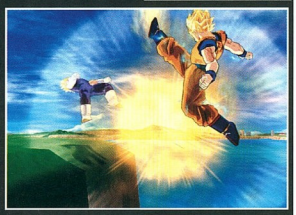


PS2 → DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

ATARI - BANDAI / SPIKE 2005. NOVEMBER



A Dragon Ball kedvelők örülhetnek, hiszen kedvenc sorozatuk egyre szebb és szebb játékfeldolgozásokat kap. A Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi azonban nem csak az eddigi legszebb, hanem a legnagyobb is. Gyakorlatilag nyugodtan kijelenthetjük, hogy kétszer akkora, mint a korábbiak, a játszható karakterek száma még a 60-at is túlszárnyalja (minden valaha volt fontos szereplő benne lesz). A levegőben vagy a víz alatt is küzdhetünk majd, de egyébként mintegy 11 pálya áll majd rendelkezésre, melyek teljesen rombolhatóak lesznek. A sztori mód 18 fejezetet tartalmaz, ezen belül 10-10 alfejezet lesz, melyekben mindig egy újabb karaktert irányítva ismerhetjük meg a további történéseket. Az októberi japán megjelenést követően rekordgyorsasággal már novemberben kapható lesz nálunk is.

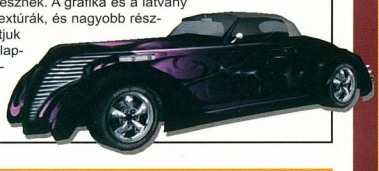




PS2 - XB → DRIVER : PARALLEL LINES

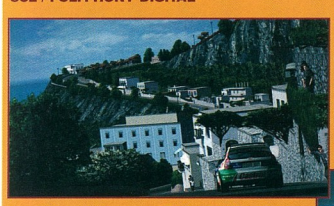
ATARI / REFLECTIONS INTERACTIVE 2006. I. NEGYEDÉV

Az idei Games Convention egyik nagy meglepetése a Driver negyedik epizódjának bejelentése volt, bár már a madarak jó előre csicseregték a dolgot. Az előző részt rengeteg kritika érte mind a sajtó, mind a játékosok soraiból, ám anyagilag igen jól teljesített. Mindenképp bátor vállalkozás a felemás eredmények tükrében a folytatás, nézzük ezúttal miket ígérnek nekünk. A Parallel Lines teljesen új közegben játszódik, a hetvenes években. A helyszínekről még nem sokat tudni, de New York jelenléte már biztos. Tannert ennek következtében elfeledhetjük, az új főhős egy 18 éves tejfelesszájú, aki nemes egyszerűséggel csak a „The Kid" névre hallgat. Mintegy 80 járműből áll majd a vezethető arzenál, de hajók most nem lesznek. A grafika és a látvány hasonló lesz a Driv3réhez, csak részletesebb textúrák, és nagyobb részletesség jellemzi majd. Kocsijainkat cicomázhatjuk majd, lesznek újfajta mini-játékok is, valamint alapból egy 8 játékos multi lesz beépítve. Ami a küldetéseket illeti, változatlan marad a felállás, de mivel a gyalogos missziók nem arattak osztatlan sikert, ezért inkább az autós küldetésekre helyezik majd a hangsúlyt.



PS3 → GRAN TURISMO 5

SCE / POLYPHONY DIGITAL 2007.



A májusi E3-n még csak egy Vision Gran Turismo néven elhíresült PS3 technikai demót bambulhattunk végig, most már kicsit konkrétabb hírek érkeztek a Gran Turismo 5-ről. Kazunori Yamauchi, a sorozat atyja volt olyan bátor, hogy a horvát Auto Club nevű magazinnak nyilatkozott olyanokat, miszerint születendő gyermeke 2007-ben lát majd napvilágot és százszor részletesebb lesz, mint a legutóbbi epizód, azaz a GT4. A PS3 erejét ismerve ez nem lehetetlen, a fent említett prezentáció elég látványos volt, főleg, hogy nem csak a megszokott hat autó körözött a pályán, hanem egy egészséges „huszoniksz" fős mezőny. Azért csak halkan jegyzem meg, hogy legutóbb is jócskán megvárattak minket, úgyhogy lehet, hogy fog még ez a dátum változni.



APRÓ NEWS

Apró hírek, vagyis mi újság a kézikonzolok világában?

Ezt is megéltük: kézikonzolos **Resident Evil**. Korábban már pletykálták, hogy a Capcom sorozata Nintendo DS-re is átterjed, ám mindez csak most vált hivatalosan valósággá. A Biohazard: Deadly Silence az első, PS1-es epizód újramixelése lesz, természetesen rengeteg újdonsággal. Belép az érintőképernyő, de lesz FPS nézőpontot használó rész is. A megjelenés minden bizonnyal jövőre történik Japánban. Szép ajándék ez a sorozat tizesztendős fennállásának alkalmából.

Mindenesetre a Sony masinája sem maradhat **Resident Evil** nélkül, nem sokkal a DS verzió bejelentése után máris szárnyra kaptak mindenféle feltételezések **PSP**-s változatról is. Egyelőre hivatalos bejelentés nem történt, jól értesült források azonban már azt is megtudták, hogy a játék nem remake, hanem teljesen új történetet tartalmazó epizód lesz. Azt is tudni vélik, hogy a második epizódban megismert Sherry Birkin lesz a főszereplő, a játék megjelenítése pedig leginkább a negyedik epizódban megismerthez hasonlít majd.

Még alig jelent meg a PSP felénk, máris záporoznak a friss hírek. A nálunk még csak most megjelent **Untold Legends** a jelek szerint folytatást kap, a második rész jövő februárban várható. Sőt egyes hírforrások szerint már a harmadik epizód munkálatai is elkezdődtek, amelyhez programozókat keresnek. Azért fura lenne, ha ennyire előre terveznének, lehet, hogy csak szimpla elírásról van szó. Mindenesetre mi már egy folytatásnak is örülni fogunk.

Bár nem fogadta egyöntetű lelkesedés az első részt a tengerentúlon, jön a **Metal Gear Acid 2**, méghozzá vadi új



cell-shading grafikával. A PSP-s „kártyaparti" tehát folytatódik Metal Gear univerzumban, a Kojima Productions idén novemberre teríti ki lapjait, természetesen Japánban.

X360 → **RUMBLE ROSES XX**

KONAMI / KONAMI **2006.**

Folytatást kap az eredetileg PS2-re megjelent Rumble Roses című csajos/pankrátoros balhé. Anno még egy, az első rész kapcsán készült interjúban a játék készítői bizony nem kerteltek: 20%-ban

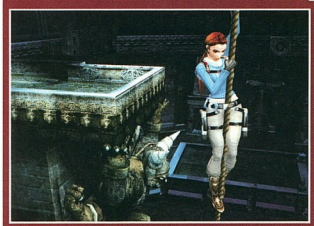




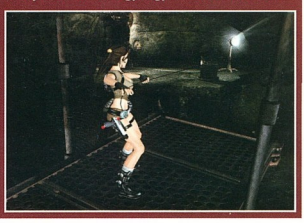
állapították meg a játékidőt, és 80%-ban a lenge hölgyek okozta „izgalmakat". A folytatás grafikája már-már makulátlan lehet, célplatformként ugyanis Xbox 360 lett kijelölve. A sztori nem folytatása a korábbinak (őszintén érdekel az valakit?), viszont a kedvelt szereplők megmaradtak, sőt kiegészült a mezőny, több mint húsz karaktert számolhatunk meg. Mindegyiküknek egyedi küzdő stílusa lesz, persze ne gondoljunk olyan szintű mozgások és kombók kidolgozására, mint mondjuk a Tekken, vagy egyéb nagy ászok esetében. Mindenképp érdemes még megemlíteni a Tag Team módot, melyben párosban nyomulhatunk majd, ilyenkor speckó mozgások és trükkök lesznek alkalmazhatóak. A csapattársak közötti morál is lényeges lesz, akár a küzdelem kimenetele is múlhat azon, hogy a lányok mennyire vannak jóban egymással. Nna nem úgy… :)

PS2 - XB → **TOMB RAIDER LEGEND**

EIDOS - SCI / CRYSTAL DYNAMICS **2006. TÉL**

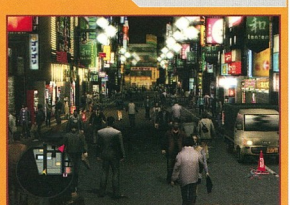


Természetesen Lara Croft nélkül nem lehetett teljes a lipcsei show, annál is inkább, hiszen a májusi E3-n csak zárt ajtók mögött mutogatták a stuffot, így a nagyközönség most kerülhetett először testközelbe a játékkal. Sajnos a többi Eidos produkcióhoz hasonlóan itt is egy pici csúszásra kell számítani, jövő év elején szoríthatjuk magunkhoz a csillogó lemezt rejtő dobozt. A Crystal Dynamics fejlesztői sokat tanultak a Core hibáiból, és meghallgatták a rajongók kritikáit is, arról nem is beszélve, hogy kiegészültek Toby Garddal, aki a sorozat kiagyalója, csak az első részek után kénytelen volt elhagyni gyermekét. Röviden egybegyűjtve: logikusabbak lesznek a fejtörők, javítottak a fizikán és a mozgásokon, valamint a kamerakezelés sem lesz idegesítő, mint ahogy az sajnos az előző részek védjegyévé vált. Vissza a gyökerekhez, ez tehát a jelszó, reméljük így is lesz és remek játékot kapunk.

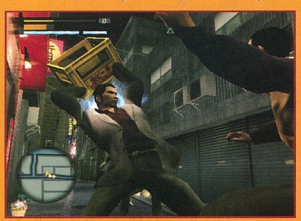


PS2 → **RYU GA GOTO KU (PROJECT J)**

SEGA / SEGA **2006. I. NEGYEDÉV**



Ha tíz egykori Dreamcast tulajtól megkérdeznénk, hogy mi volt a legjelentősebb játék a platformjukra, akkor kilenc egész biztosan a Shenmue-t említené először. Nem csoda, hogy felfokozott várakozás (vagy inkább vágyakozás) előzi meg, a mindig fel-felbukkanó esetleges harmadik rész eljövetelét.
S hogy miért eme bevezető? A Sega játéka nagyban hasonlít a legendás Shenmue-ra, többen már fejükbe is vették, hogy ez bizony a várva várt folytatás. Tény, hogy sok a hasonlóság: hatalmas japán metropolisz, szabadon járkálhatunk, akár a boltokba is bekukkanthatunk (némelyikbe csak titkos jelszóval) például játéktermi játékokat játszani. Van akció, verekedés, és még mini játékok is akadnak. A fejlesztésben egyébként részt vesz Toshihiro Nagoshi, aki a Sega Amusement Vision (F-Zero GX) divíziójában ténykedik. Ez a játék azonban nem Shenmue, csupán valószínűleg ihletet jelentett az alkotók számára. A korábban Project J fedőnév alatt leledző játék egyébként most nyerte el végleges címét, Ryu ga Goto Ku lett a (természetesen japán) címe. A téli megjelenés alkalmával nosztalgiázhatunk tovább.

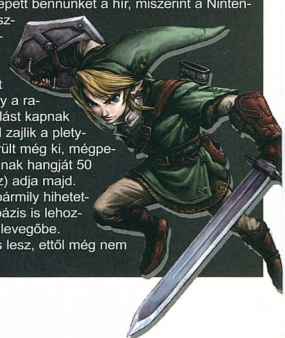


GC → **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**

NINTENDO / NINTENDO **2006. ÁPRILIS**



A Zelda sorozat szerte a világban igen népszerű, így bizonyára már idehaza is sokan epekedve várják a kis zöld legény legfrissebb kalandját. A lipcsei Games Conventionön is játszható formában volt kinn a produkció, mint ahogy az E3-n is, igaz az USA-ban csak gigászi sorban állás után lehetett hozzáférni a hangulatosan berendezett különteremben sorakozó kontrollerekhez (kivéve, ha valaki sajtósként bepofátlankodik). Mindezek tükrében és a játék előrehaladott állapotát látva kissé meglepett bennünket a hír, miszerint a Nintendo eltolta az eredetileg idén őszre várt megjelenést 2006 tavaszára (a hírek szerint nincsenek megelégedve a jelenlegi stádiummal). A fejlesztők azért mindenkit megnyugtattak, hogy a rajongók ezért valamiféle kárpótlást kapnak majd, egy titokzatos bonuszról zajlik a pletykálkodás. Egy érdekesség derült még ki, mégpedig, hogy Link lovának, Eponának hangját 50 Cent (igen a gengszter/zenész) adja majd. A dolog nem tűnik kamunak, bármily hihetetlen, már az IMDB filmes adatbázis is lehozta, ők pedig nem beszélnek a levegőbe. Azért reméljük, a meglepi más lesz, ettől még nem esünk hanyatt.

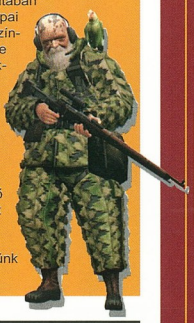


PS2 → METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

KONAMI / KONAMI — 2005 VÉGE / 2006 ELEJE

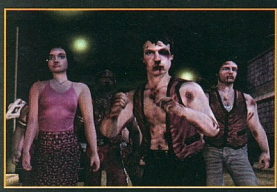


Hideo Kojima kedveli Németországot, ugyanis a tavalyi Games Conventionre is eljött, és az ideit is szintén meglátogatta. Egy friss nyilatkozatában el is árulta, hogy szerinte az európai show szépen kinőtte magát, és színvonalban talán már a Tokyo Game Show előtt jár a három nagy játékkiállítás közül (csak a rend kedvéért: az E3 továbbra is a legnagyobb). Ha már itt volt, akkor hozott némi újdonságot is a MGS3 Subsistence-szel kapcsolatban, annak is az online módja volt főként terítéken. 5 azaz öt mód lesz: Sneaking Missions, Capture Missions, Rescue Missions, továbbá Deathmatch és Team Deathmatch (ezekből az első három az újdonság). A helyszíneket illetően főként a harmadik rész legjobbjait kapjuk, de természetesen lesznek új lokációk is. Három oldalt képviselhetünk majd (Ocelot, KGB, GRU), igazán jó szereplés esetén pedig megkaphatjuk a harmadik rész fő karaktereit is. Az USA-ba novemberben érkezik a cucc, nekünk valószínűleg már csak jövőre sikerül rátenni a mancsunkat.

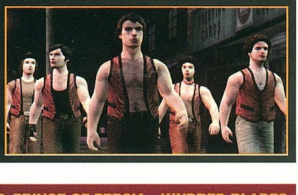


PS2 - XB → THE WARRIORS

ROCKSTAR GAMES / ROCKSTAR GAMES — 2005. OKTÓBER



A Rockstar Games-nél nevükhöz méltóan viselkednek: balhésan. A The Warriors című játékukat már egyszer bemutattuk két számmal ezelőtt, egy 1979-es klasszikus Walter Hill film feldolgozásáról van szó, mely egy igen brutális bandaháborút dolgoz fel. Persze ennek megfelelően a játék is erőszakos (na meg ugye a Rockstar csinálja), ezért már előre kivívta magának a figyelmet. Méghozzá Jack Thompsonét, a hírhedt miami ügyvédét, aki a Grand Theft Auto: San Andreas körüli Hot Coffee botrányban (a GTA-ban bennfelejtett/beépített titkos kamatyolási lehetőségekről van szó) is jelentős szerepet vállalt. Ténykedésének hála, igen jó esély van arra, hogy a kész produktum, csak a lehető legszigorúbb, 18 éven felülieknek besorolással kerülhet a boltok polcaira az ősszel, különben nem jelenhetne meg egyáltalán. További „jó hír", hogy az ügyvéd úr, már a másik érkező Rockstar produkciót, a Bully-t is kiszemelte magának, s noha arról még túlzottan nem is tudni sokat, máris túlságosan erőszakosnak találta azt.



PS2 - XB - GC → PRINCE OF PERSIA - KINDRED BLADES

UBISOFT / UBISOFT — 2005. NOVEMBER

A Prince of Persia sorozat életünk fontos részévé nőtte ki magát az utóbbi években, a harmadik részt már sokan, mint a messiást várják. A rengeteg közzétett kép után most végre olyanokat is kaptunk, amelyeken a már sokat emlegetett, de még nem nagyon látott Dark Prince leledzik. A sötét testvér igazán érdekes jelenség, hosszú csápszerű láncos fegyverével, és a testét borító élénken fluoreszkáló tetkóival biztosan nem téveszthetjük majd össze semelyik másik szereplővel sem (kissé változtattak a karakteren, korábban azon kevés felvételen, melyeken láttuk, egy hosszú, fehér hajú illető volt látható). Érdekesség, hogy a herceg hangját ezúttal az első részben megismert színész adja majd, de a Warrior Withines harsányabb szinkronizáló sem marad munkanélküli, mert Ő meg a sötét fél szerepét kapta meg (ez aztán a politikailag korrekt döntés, senki nem sértődik meg, és még jól is alakul a dolog).



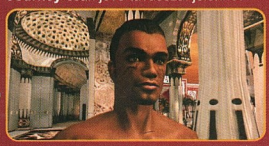


APRÓ NEWS

Késések, pletykák, tények két percben

A **God of War** az idei év egyik nagy meglepetése volt, szinte a semmiből került a figyelem középpontjába. Nem csoda tehát, hogy az a pletyka járja, hogy készül a második rész, mely ráadásul már PS3-ra jelenik meg. Várjuk szeretettel, ha igaz.

A kalandjáték hívőknek rossz hír, hogy az idénre ígért **Dreamfall: The Longest Journey** csak jövő tavasszal jelenhet



meg a hivatalos közlemény szerint. Nem baj, már annyit vártunk, hogy ez a kicsi nem számít, inkább legyen hibátlan a végeredmény.

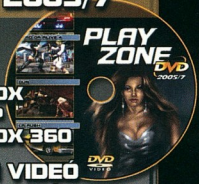
Lehet, hogy a **Killzone 2** még PS2-re jön? Nos, ez a híreszelés járja újabban. Az egyik verzió szerint a második epizód mind PS2-re, mind az utódjára érkezne, a másik teória pedig külön Killzone 3-ról szól, mely már PS3-on debütálna. Akárhogy is, egy folytatás bármilyen platformon jelentős esemény lesz.



Bővített változat jön a Tekken 5-ből **Dark Resurrection** néven, igaz egyelőre csak a japán játéktermekbe. Két új karakter (Dragunov és Lili), valamint kétszer annyi helyszín áll az ígéretek közt, megjelenés év végén. Reménykedjünk egy otthoni átiratban is.

A már említett hasonmás játék (Ryu ga Goto Ku) után megbolydult a méhkas. Magabiztos informátorok állítják, hogy a **Shenmue 3** igenis készül. Az AM2 a fejleszti, viszont nem az eredeti gárda, hanem fiatal titánok. A forgatókönyv anno ugye elkészült, így azt hűen követve folytatódna a történet, ám egyelőre még kérdéses, hogy milyen platformon (leginkább az Xbox 360 esélyes). Persze évek óta mindig hallunk hasonlókat...

2005/7



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

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

+ EXTRA VIDEÓK, FILMEK

PLAY ZONE DVD

BURNOUT REVENGE
187 RIDE OR DIE ✦ 7 SINS ✦ B.C.
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END
CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW
CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY ✦ COLD WAR
CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS ✦ CONFLICT DELTA 2
CRASH TAG TEAM RACING ✦ DARKWATCH ✦ DEAD OR ALIVE 4
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN ✦ DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI ✦ FARENHEIT
FATAL FRAME III: THE TORMENTED ✦ FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE ✦ FORD RACING 3
FRAME CITY KILLER ✦ FULLMETAL ALCHEMIST 2: CURSE OF THE CRIMSON ELIXIR
GRAFFITI KINGDOM ✦ GUN ✦ HUXLEY DOCUMENTARY ✦ JAK X: COMBAT RACING ✦ KILLER 7
KING KONG ✦ L.A. RUSH ✦ LEGEND OF KAY ✦ LOST IN BLUE ✦ MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD
MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS ✦ NINTENDOGS ✦ OKAMI ✦ ONE PIECE: GRAND BATTLE!
OUTLAW TENNIS ✦ PAINKILLER: HELL WARS ✦ PILOT DOWN
POKEMON XD: GALE OF DARKNESS ✦ REAL TIME CONFLICT: SHOGUN EMPIRES
RESIDENT EVIL 5 ✦ SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS
STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH ✦ STARCRAFT: GHOST
SUZUKI TT SUPERBIKES ✦ TAK: THE GREAT JUJU CHALLENGE
THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER ✦ PATH OF NEO
THE MOVIES ✦ THE SUFFERING: TIES THAT BIND ✦ TIMESHIFT
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2 SUMMIT STRIKE
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN ✦ TOMB RAIDER: LEGEND
TRAPT ✦ TY THE TASMANIAN TIGER: NIGHT OF THE QUINKAN
WAY OF THE SAMURAI 3: SAMURAI WESTERN ✦ WORLD RACING 2

+ EXTRA FANFILM!
STAR WARS BROKEN ALLEGIANCE
MAGYARUL!



PLAY ZONE +16 oldal bemutató melléklet:

1 - PREY ■ 2 - FRAME CITY KILLER
4 - POSSESION ■ 6 - LA RUSH
8 - COLD WAR ■ 10 - DEAD OR ALIVE 4
11 - RESIDENT EVIL 5 ■
12 - GENJI: DAWN OF HTE SAMURAI
13 - SLY: HONOR AMONG THIEVES
14 - GUN ■ 16 - NINTENDOGS

kizárólag a DVD-s PLAY ZONE-ban!

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu



GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Kiemelkedően az oktatóprogramok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



11 990,-
Resident Evil Outbr. 2.



14 990,-
FIFA 06 (09.30)



14 990,-
Mortal Kombat Shaolin (09.30)



JÖN
Incredible Hulk



6 490,-
Resident Evil Outbreak



5 990,-
Killzone



7 490,-
Mortal Kombat Deception



7 490,-
Star Wars Battlefront



3 990,-
Serious Sam Next Enc.



3 990,-
Pinball Hall of Fame



5 990,-
Syphon Filter Omega



Akció
Crash Twinsanity



Akció
Spyro Heroes' Tail



4 990,-
Mafia



4 990,-
Max Payne 2



2 990,-
Motocross Mania 3



4 990,-
Star Trek Shattered U.



2 990,-
Spy vs Spy

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

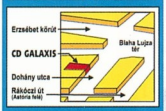
PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig







ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. Kereskedelmi tapasztalat előnyt jelent. Jelentkezés: nyitvatartási idő alatt az üzletünkben.

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

3 játék egy csomagban ...8 990
Midnight Club Street Racing+ Pitfall + Rayman Revolution
7 Sins 9 990
Alarm for Cobra 11 ..... 3 990
Alpine Skiing 2005 ..... 3 990
Athens 2004 Games 5 990
Bard's Tale 14 990
Batman Begins 14 990
Big Mutha Truckers 4 990
Boxing Champions 3 990
Brothers in Arms 14 990
Burnout 5 990
Burnout 2 ..... 6 490
Burnout 3 ..... 14 990
Burnout Revenge (09.24)*...JÖN
Call of Cthulhu* ..... JÖN
Call of Duty Finest Hour 6 990
Catwoman 7 490
Cell Damage Overdrive 3 990
Champions of Norrath 9 990
Champions: Ret. Arms 14 990
Charlie's Angels 3 990
Chessmaster 4 990
Colin McRae Rally 3 ..... 4 990
Colin McRae Rally 4 ..... 7 490
Colin McRae Rally 2005..12 990
Cold Fear 14 990
Commandos 2 ..... 4 990
Conflict Zone 3 990
Crash Bandicoot Twins*..Akció
Crouching Tiger Hidd.D. ..3 990
Dalmatians 3 ..... 3 990
Death by Degrees 15 990
Destroy All Humans 15 990
Devil May Cry 3* ..... Akció
Digimon World 4* ..... JÖN
Downtown Run 3 990
Driver 3 ..... 7 990
Enter the Matrix 7 990
ESPN NBA 2K5 ..... 6 990
ESPN NFL 2K5 ..... 6 990
ESPN NHL 2K5 ..... 6 990
Fahrenheit* ..... JÖN
FIFA 2004 ..... 7 490
FIFA 2005 ..... 9 990
FIFA 06 (09.30)* 14 990
FIFA Street 14 990
Fight Night Round 2 ..... 14 990
Final Fantasy X 5 990
Final Fantasy X-2 ..... 7 490
Ford Racing 3 ..... 4 990
Formula One 2001 ..... 3 990
Formula One 2004 ..... 5 990
Formula One 05 ..... 15 990
Getaway 5 990
Getaway Black Monday 5 990
Ghost Recon Jungle St 3 990
Giants 4 990
Gladius 3 990
God of War 13 990
Golden Eye Rogue Agent..6 490
Gran Turismo 3 ..... 5 990
Gran Turismo 3 Concept..5 990
Gran Turismo 4 ..... 14 990
Grand Prix Challenge 5 990
GTA San Andreas 15 990
Gyűrűk Ura: Harmadkor ..6 490
Gyűrűk U: Király vissza....7 490
Harry Potter Bölcsek k. 7 490
Harry Potter 2 Titkok k. 7 490
Harry Potter 3 Azkaban 7 490
Harry Potter: Kviddics 7 490
Hitman Contracts 6 990
Incredibles 7 490
Incredible Hulk Ult.Destr....JÖN
Jak and Dexter 5 990
Jak 2: Renegade 5 990
Jak 3 ..... 5 990
J. Bond: Nightfire 7 490
J. Bond: Everything or N..7 490
Juiced 15 990
Killer 7 ..... 14 990
Killzone 5 990
Lego Star Wars 14 990
Lord o.t. Rings: 2 Towers..7 490
Madagascar 16 990
Madden 2006* 11 990
Mafia 4 990
Mashed 6 990
Max Payne 2 ..... 4 990
Medal of H. Frontline 7 490
Medal of H. Rising Sun 7 490
MoH European Assault ..14 990
Mercenaries 6 990
Metal Gear Solid 2 ..... 7 990
Metal Gear Solid 3 ..... 14 990
Midnight Club 3 DUB 16 990
Mortal Kombat Decept. 7 490
Mortal K Shaolin Monks* ..JÖN
Moto GP 3 ..... 5 990
Moto GP 4 ..... 15 990
Motocross Mania 3 ..... 2 990
Motorsiege 3 990
NBA Street 3 ..... 14 990
Need for Speed Undergr. ..7 490
Need for Speed Und. 2 ..... 5 990
NHL 2006* 14 990
Offroad Extreme 3 990
Onimusha: Warlords 5 990
Outlaw Golf 2 ..... 7 990
Outlaw Volleyball Remix ..6 990
Pinball Hall of Fame 3 990
Play It Pinball 3 990
Predator 14 990
Prince of Persia Sands 5 990
Prince of P Warrior* ..... Akció
Prince Dupla Pakk 11 990
Sands of T + Warrior Within
Pro Evolution Soccer 4 ....7 990
Project Snowblind 6 990
Racing Simulation 3 ..... 3 990
Rainbow Six 4 Lockdown* ..JÖN
Ratchet and Clank 5 990
Ratchet and Clank 2 ..... 5 990
Ratchet and Clank 3 ..... 5 990
Rayman Revolution 3 990
Rayman M 3 990
Rayman 3 ..... 5 990
Rayman 10. évfordulós ..... JÖN
Rayman Rev + Raym M + R. 3.
Resident Evil Outbreak 6 490
Resident Evil Outbr. 2 ....11 990
Return to Castle Wolf. 7 490
Richard Burns Rally 9 990
Road Rage 3 ..... 3 990
Road Trip Adventure 3 990
Rocky Legends 10 990
Roland Garros 2005 ..... 13 990
Scorpion King 4 990
Second Sight 6 990
Seek and Destroy 3 990
Serious Sam Next Enc 3 990
Shrek 2 ..... 7 490
Simpsons Hit & Run 7 490
Sims Bustin' Out 7 490
Smash Court Tenn P. 2 ..... 5 990
SOCOM 1 ..... 5 990
SOCOM 2 ..... 5 990
Sonic Gems Collection* ..... JÖN
Sonic Mega Collection 14 990
Speed Kings 3 990
Sphinx and the Cursed 4 990
Spiderman 6 990
Spiderman 2 ..... 7 490
Splinter Cell 5 990
Spyro Heroes' Tail* ..... Akció
SC Pandora Tomorrow 6 990
SC Chaos Theory 14 990
Spy vs Spy 2 990
SSX 3 ..... 7 490
Star Trek Shattered U 4 990
Star Wars Battlefront 7 490
Star Wars Episode III 16 990
State of Emergency 3 990
Stealth Force WoT 3 990
Stock Car Speedway 3 990
Street Racing Syndicate..14 990
Strike Force Bowling 3 990
Tekken 4 ..... 5 990
Tekken 5 ..... 15 990
This is Football 2003 ..... 5 990
This is Football 2005 ..... 5 990
Timesplitters 3 ..... 14 990
TOCA Race Driver 6 990
TOCA Race Driver 2 ..... 12 990
Tom and Jerry War of W. ..7 990
Tomb Raider AoD 7 490
Tony Hawk's Undergr 6 990
Tony Hawk's Undergr 2 ...6 990
Top Spin* ..... JÖN
Total Club Man 2005 ..... 14 990
Total Overdose* ..... JÖN
True Crime 7 490
Underworld 3 990
Urbz Sims in the City 6 490
V-Rally 3 ..... 5 990
Victorious Boxers 4 990
Vietcong Purple Haze 6 990
Wakeboarding Unleash....4 990
Wild Wild Racing 4 990
World Rally Champ 5 990
WRC 2 Extreme 5 990
WRC 3 ..... 5 990
WRC 4 ..... 5 990
WRC Rally Evolution* ..... JÖN
XIII 5 990
Yu Yu Yakusho 9 990

PSP JÁTÉKOK

Ape Academy 13 990
Burnout Legends* 11 990
Coded Arms* ..... JÖN
Colin McRae Rally 05+ *....JÖN
Everybody's Golf 13 990
F1 Grand Prix 13 990
FIFA 2006 (09.30)* ..... JÖN
Fired Up 13 990
GTA Liberty City St (09.30) JÖN
Medievil Resurrection 13 990
Metal Gear Acid* ..... JÖN
Midnight Club 3 DUB Ed*...JÖN
Mortal Kombat D.(09.30)*...JÖN
NBA Street Shwodown 11 990
Need for Speed U. Rival .11 990
NFL Street 2 Unleashed .11 990
Ridge Racer 13 990
Spiderman 2 ..... 14 990
Star Wars Ep. III (09.30)*...JÖN
TOCA Race Driver 2* ..... JÖN
Tony Hawk's Ug. Remix ..14 990
Untold Legends: BOTB ..14 990
Virtua Tennis World T.* ..... JÖN
Wipeout Pure 13 990
World Rally Ch. (09.30)*....JÖN
World Snooker 2005* ..... JÖN
World Tour Soccer 13 990

Áraink az áfát már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók

BURNOUT REVENGE

INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Criterion Studios
Hivatalos honlap:
burnoutrevenge.ea.com

Megjelenés: 2005. Október

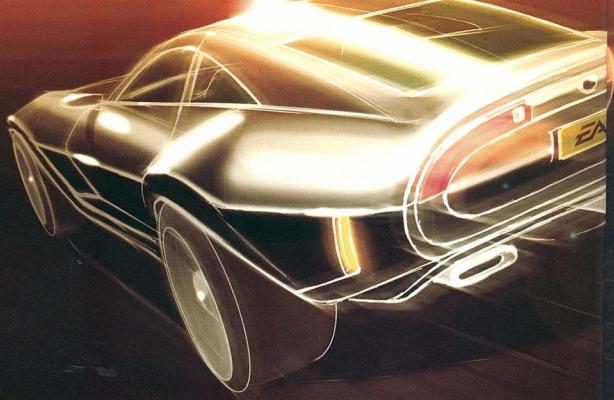
Az irgalmatlan sebesség hatására lábunk remeg, szívünk kiugrik a helyéről - mégsem bánja senki...

Néha idegesítően nagy a civil forgalom, valamint szomorú, hogy nincs visszajátszás.

Előzmények:
Burnout
Burnout 2: Point of Impact
Burnout 3: Takedown



DVD: VIDEÓ, KÉPGALÉRIA



BURNOUT REVENGE

A BURNOUT SOROZAT NEM VÉLETLENÜL NŐTTE KI MAGÁT TRILÓGIÁVÁ. ADTA MAGÁT A HELYZET, ÍGY GYORSAN LE IS CSAPTUNK AZ ANYAGRA, ÉS UTÁNANÉZTÜNK AZ ÚJÍTÁSOK GARMADÁJÁNAK, AMIT CIKK FORMÁJÁBAN RÖGTÖN PREZENTÁLUNK IS.

Brümm-brümm-brüüüüümm-wroooooom-crash-bumm-csatt-'nyád. Hoppá, már műsorban vagyunk. Szóval, a fenti kis összegzés felfogható a program legfőbb erényeit demonstráló kis közjátéknak. Hogy miről is van szó? A jó pár száz pacis gépmadarak startvonalról - esetenként repülőrajtból - való elrugaszkodása utáni vidám eseményekről beszélünk, melyek bizonyos időközönként szükségszerűen bekövetkeznek. Igen, az ütközések! Mit ütközések? Csattanások, robbanások, tömegkarambolok, és minden, amit az életben ugye, még ellenségünknek sem kívánnánk. Ám itt? Igen, itt kívánnánk. Mert jó. Mert látványos. Mert magával ragad... És kiborít. De nem lehet abbahagyni! Mármint egy olyan versenyt, amiben ennyit lehet rombolni! A bevezetőben tehát ott tartottunk, hogy a széria jelenleg a negyedik részénél tart, melyben minden eddiginél hatalmasabb pusztításra leszünk majd képesek - mégpedig egy szál autóval. Akik ismerik az előző darabokat, azoknak nem kell bemutatni, miről van szó, ám akik Burnout szinten szűznek számítanak - kérem, fáradjanak velem.

ÉRDEKESSÉGEK

Az eddigi Burnout részek mellőzték, ám most már a Crash számok is beleszámítanak a versenyszámok közé, nemcsak mint bonusz funkcionalnak.



A kis buta, nem tudta, hogy nekem már légpárnáim is vannak...

Még itt az elején szeretném a padlóhoz szögezni a következő tényt: a teszt egy preview verzió alapján készült, az esetleges változásokról, melyek a végleges verzióban netalán helyet kapnak, előre közölhetem: nem én tehetek! Azonban tekintve, hogy egy-két héten belül megjelenik a kész játék, nem hiszem, hogy lényegi eltérések lennének majd benne. No, hogy ezt így ki is tárgyaltuk, csapjunk virtuális hátasaink közé! Az egyes újításokról majd a megfelelő helyen teszünk említést, ezzel is késztetve a tisztelt olvasóközönséget, hogy ugyan fussa már végig az iromány - már ha tisztában akar lenni ezekkel.

Menük, állítgatások, bizgentyűk...

Haladjunk lentről felfelé: Driver details. Ez egy remek dolog, ugyanis nem csak statisztikáinkat szemrevételezhetjük behatóan - melyben azt is láthatjuk, hogy a 226 versenyből eddig mennyit abszolváltunk sikeresen, de akár arra is fényt deríthetünk, hogy ebből mennyit sikerált aranyra vinnünk -, de rekordjaink is másodpercre pontosan számon vannak tartva, méghozzá pályákra lebontva. Leghosszabb csúszásunk, mennyi volt a max. idő, amit a levegőben töltöttünk, mennyi ideig sikerült egyhuzamban életben maradnunk - ezek csak a lényegesebbek, amivel lehet vakítani a haverok előtt. A Trax-ban megtekinthetjük mindazon zenészek/zenekarok összességét, kik nem voltak restek tehetségük egy parányi szikráját belefeccölni a programba, valamint,

ha valakinek nem nyernék el tetszését az egyes darabok - nos akkor azokat egyenként ki is kapcsolhatja. Van még egy Settings-ünk is, melyben bekalibrálhatjuk a zenék/hangok arányát, a kamerákat, valamint még pár apró dolgot. Kedves húzás a fejlesztőktől az Extras pont, melyben kipróbálhatjuk magunkat a legújabb NFL játékban, de akár megnézhetjük az SSX nevű snowboardos program trailerét is - ezen kívül még van itt egy-két megnyitható videó, melyeket természetesen majd akkor kapunk meg, ha a bajnokságban mindenkinek jól ráléptünk az arcára. Második menüpont az Online élvezetek, mely értelemszerűleg csak akkor hajlandó elindulni, ha aktív netkapcsolattal rendelkezünk. Split Screen: a társas mókák műhelye. A játékban található módokban mérhetjük össze tudásunkat barátainkkal - akiket a meccs után jó eséllyel el is vesztünk, de annyi baj legyen. És végre: World Tour! Ez az a hely, ahol meg kell mutatnunk ki a legény a gáton! Vágjunk is bele nagy erőkkel!

World Tour

Kapunk egy szép nagy térképet, melyen egész földgolyóbisunk ábrázolva van. Ezt tíz részre osztották, majd minden részbe belepakoltak két különböző helyszínt, valamint egy speciális „preview" pályát. Hogy ne legyen elég a jóból, minden helyszínt még tíz felé osztottak: ezek felelnek meg az egyes versenyeknek. Kezdetben három verseny közül választhatunk csak, ám, ahogy haladunk előre, folyamatosan megnyílik a többi is. Mint már említettük, összesen tíz darabot számolhatunk meg egy lokációnál, plusz a „Takedown Bookot". Ebben található három darab - egyelőre üres - fénykép. Rájuk lépve láthatunk egy kiírást, így a feladat szinte adja magát: a megjelölt helyen kell egy ellenfelünket kiütni, cserébe mindenféle csudajó dologgal jutalmaznak meg minket. Minden típusú versenyben legalább harmadikaknak kell lennünk (ez alól csak a Crash kivétel, lásd később), így eredményünktől függően egy bronz, ezüst, esetleg arany medállal honorálják közreműködésünket. Azt, hogy az adott helyszínen milyen kihívásra számíthatunk, a rajta levő ikon ábrázolja, leírásukat szintén később nézzük meg. A menetek után láthatjuk az értékelésünket, melyen jó nagy betűkkel odaírják, hogy milyen érmet sikerült kaszálnunk, valamint a baloldalon található „Revenge" mutatót kell még jobban szemügyre vennünk. A cél az, hogy a csík, ami lentről indul, elérje a felső határt - így egyel magasabb osztályba juttatva minket, valamint egy újabb részt fog megnyitni a világtérképen, ergo továbbhaladhatunk a többi kihívás felé. „Revenge" mérőnket pedig úgy tudjuk leghatékonyabban pumpálni, ha állandóan aranyakat szerzünk, illetőleg minél erősza-kosabb vezetési stílusban nyomulunk. Ennek legjobb módja, ha tisztában vagyunk a ránk váró feladatokkal, így most ezek ismertetése következik. Összesen hat fajta versenytípus van, melyekben helyt kell állnunk.

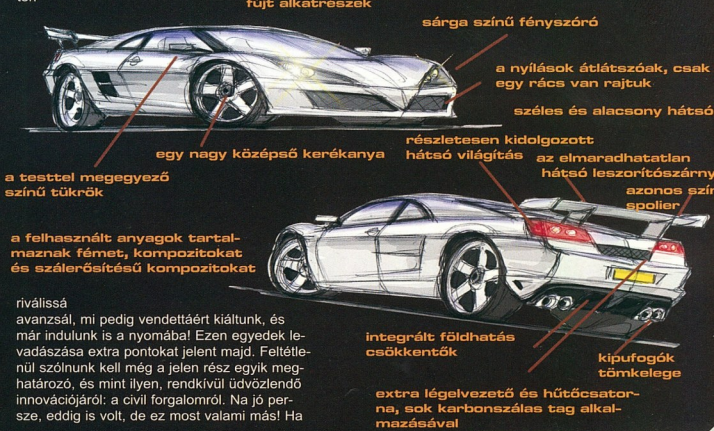
Race:

Miután kiválasztottuk kedvenc - rendelkezésre álló - verdánkat, bekonfiguráltuk a színét, már kezdődhet is az öldöklés (valójában persze nem, mert kellemetlenül sokat tölt a program). Repülőrajt, és már neki is lódulunk az egy, kettő, esetenként több körös futamnak. Még mindig hatan küzdünk az első helyért, és itt a küzdelem szó szerint értendő! Régi Burnoutos hagyományokhoz híven itt is rákenhetjük az ellenfeleket a palánkra, esetleg a kanyarban megpöccintheti-jük a farukat, vagy csak egyszerűen áttoljuk őket a szemben levő sávba - a lehetőségek tárháza, ha gyilkolásról van szó, mint tudjuk: kimeríthetetlen. Ha megfelelően kiviteleztük az akciót, akkor egy látványos lassított videó jön, melyben ellenfelünk szépséges fényeffektek közepette atomjaira hull, mi pedig röhögünk egy jót a markunkba, és továbbhajtunk. Ha valakit nagyon „elegáns", illetve brutális módon végeztük ki, azt azonnal megjegyzi, és a legközelebbi találkozásunknál biztosan nem tesszük zsebre, amit kapunk tőle. Vagy amit ő kap tőlünk - újra. Bizony, bizony - immáron különbség van ellenfelek és riválisok között. Aki egyszer megjegyzett magának minket, annak a kocsija felett látható felirata pirosra változik, mi pedig jobban tesszük, ha kerülünk a vele való találkozást - hacsak nem éppen a palánkra akarjuk ismét kergetni. Persze az is megeshet, hogy a nyúl viszi a vadászpuskát: ha minket lök ki durván egy gaz ellen, az szintén visszaemlékezünk az előző részekre, bizony jó néhányunknak ugranak keresetlen szavak az ajkaira, mikor a semleges forgalomról beszélünk: mindig be tudtak állni elénk, vagy a legrosszabbkor akartak sávot váltani. Itt kérem ez nincs így! Vagy legalábbis nem teljesen. A készítők egy rendkívül elegáns sportból merítettek ihletet, ez pedig a golf. Igen, a golf. És az autók lesznek a labdák! Tekintve, ha egy semleges járgány előttünk halad - ergo egy irányba megy velünk - akkor annak bátran nekihajthatunk, azt egyszerűen vagy félresöpörjük, vagy kilőjük, akárcsak egy golyóbist. Ez remek lehetőségeket rejt magában, gondolom, nem kell túl nagy fantázia ahhoz, hogy kitaláljuk miket. Úgy van! Ellenfeleinket életét keseríthetjük meg ilyetén módon, amit a program egyébként külön honorál is! Rengeteg dologra kaphatunk bonuszokat - melyek majd verseny végi értékelésnél ütköznek ki -, akár olyanra, hogy sikeresen megmenekültünk egy nagyobb tömegkarambolból, vagy hogyha meglehetősen közel húzunk el egy másik kocsi mellett. Van egyéb oka is annak, amiért érdemes



ÉRDEKESSÉGEK

Maguk a szerkesztők mondták, hogy golfról mintázták a Burnout újításainak nagy részét képező „Traffic Attack-ot", azaz a civil forgalom önkényes „felhasználását".



BURNOUT REVENGE

BEMUTATÓ

kaszkadőrködni, ez pedig a turbó! Ezt az R1 gombbal aktiválhatjuk, hatására iszonyatos módon gyorsulni kezdünk, főleg kanyarból kijövetelekkor jöhet jól, de nálam már nem egyszer juttatott az első helyre a verseny utolsó pár méterén is! Nagyjából ennyit kell tudni az alapokról, a különböző csúsztatásokat, manőverező akciókat már nektek kell kitapasztalni, ezek sajnos nem azok a dolgok, amiket le lehet írni: mindenkinek magának kell rájönnie, hogy neki melyik kocsi fekszik a legjobban, és azzal hogyan tud a legjobban nyomulni. Ha jól szerepeltünk az egyes versenyeken, mint az



Azt hiszem, jobb lesz behúzni a hajdánöveket, mielőtt ez a mókus a fejemre esik...

már említettük, újabb megmérettetésekre nevezhetünk, illetőleg remekbeszabott kis járgányokkal is gazdagodik garázsunk, így a következő futamon már akár azokat is választhatjuk.

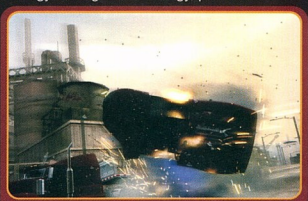
Crash:

A másik igen kiváló stílus, mely a Burnoutot igazán Burnouttá teszi! Ebben a cél: minél nagyobb tömegbalesetet okozni! Jelentősen megreformálták ezt a részt, hozzáteszem nagyon helyesen, és csak előnyére! Kezdődik mindjárt azzal, hogy immár a Crash menetek is teljes értékű versenynek számítanak, melyeket teljesítve további eseményeket nyithatunk meg. Olyannyira igaz ez, hogy a játék fele ebből a típusból tevődik össze: 108 ilyen pálya vár teljesítésre, köztük olyanokkal akár, mint egy körforgalom, vagy egy parkolóház. Előbbi személyes nagy kedvencem, irtó jó móka volt körbe-körbe rohangálni és mindenkit megadásra késztetni, míg jómagam is totálkárosra törtem a gépet, és végignéztem pusztításom nyomait. Második nagy újítása ennek a résznek már mindjárt az indulásnál jelentkezik: egy körívet láthatunk a képernyő baloldalán. Az X gombbal elindítunk benne egy csíkot, ami fel-alá fog közlekedni egészen addig még kétszer meg nem nyomjuk ugyanezt a gombot. Hogy ennek mi értelme? Másodszorra a zöld mező tetején kell megállítanunk egy pillanatra a csíkot, mikor pedig elkezd süllyedni, akkor a zöld rész alján. Ha pontosan sikerül eltalálni mindkét határt, hatalmas sebességgel lövünk ki, melynek következtében iszonyatos pusztítást vihetünk végbe. Ha rossz helyen állítjuk meg a kis csíkot, akkor a közönség heves rohögése közepette jól megpirítjuk a motort, vagy pedig olyan lassan indulunk el, hogy az életben nem gyorsulunk fel üzemi sebességre. Ez remek újításnak is nevezhető lenne, ám azért sikerült már olyan résszel találkoznom, ahol jól jártam, hogy csak csigalassan indultam el: pont akkor érkeztem egy adott kereszteződéshez, mikor arra járt egy kamion, így kapásból elkönyvelhettem vagy 40.000 dolláros károkozást. Az előző részekben ugyebár úgy volt, hogyha egy kocsi akár csak nekikoccant az általunk gyártott tömegkarambolnak, akkor annak kárértéke azonnal felíródott a „jóságszámlánkra". Itt ez sem így van! Csak akkor kapjuk meg a teljes összeget, ha a kocsi kigyullad, ezáltal, hogy úgy ne mondjam: taktikáznunk kell. Sőt, ha még azt is hozzáteszem, hogy a szorzókat biztosító felszedhető mütyüröket is elhagyták, akkor már egészen biztos mindenki felhördül: hogy lehet akkor teljesíteni a több millió dolláros határokat? Nos kérem úgy, hogy mindig ki van írva a jobb felső sarokban, hogy az adott pályán hány kocsit közlekedik összesen. Ez azért jó, mert a szorzókat aszerint kapjuk, hogy hány kocsit sikerült belevonni a mi kis összénpi mészárlásunkba! Így már mintegy Rommeli magasságokba emelkedik ez a taktikázási rész. Figyelem: nem muszáj nekünk belerohanni a legelső arra jövő járműbe! Mint-hogy már fel is tudjuk őket borítani - ha hátulról megyünk nekik, ugyebár - így bátran körbenyargalhatunk egy nagyobb kereszteződésben megállásra késztetve az ott tartózkodókat, majd miután úgy gondoljuk, hogy kiörjöngtük magunkat, csak azután hajtsunk neki a legdrágább közelben levő járgánynak, ezzel megállásra kényszerítve magunkat. Ezután a bal analóg karral vígan körbeforgathatjuk a kamerát, tovább nézegetve az eseményeket: ha a kép alján levő Crash mérő eléri a száz százalékot - egy bizonyos számú auto összetörésének következtében - le-

hetőségünk van egy gyönyörű Crashbreak - öndetonáció - kivitelezésére, melyet jó időben elsütve tovább pörgethetjük pontjainkat és szorzóinkat. Az összeget még úgy is szaporíthatjuk, ha megsemmisítjük a „Target Cart", ez egy speciális járgány, és általában jó későn érkezik csak, ám ha sikerül eliminálni, nagyon jót fog tenni a számlánknak. Szólnunk kell még arról is, hogy a menet elején választhatunk járművet: érdemes jól megfontolni, hogy mivel indulunk csatába, hiszen valamikor az kell, hogy villámgyorsan odaérjünk egy pontra, amihez valami delejesebb gépezet dukál, ám van, hogy csak körbe kell járni egy szakaszt, és mindenkit jól ki kell lőkni - ez esetben valami masszívabb jármű ajánlott.

Crash Tour:

Valószínűleg mindenkinek sikerült kitalálnia, hogy az előző játékmóddal valami titokzatos módon összefügghet ez a rész. És igen, ez tényleg így van! Ám itt sokkal nehezebb a dolgunk! Kapunk egy csinos táblázatot, mely 18 részre van felosztva, ez értelemszerűleg 18 Crash pályát tartalmaz, ám ezek nem mindig különbözőek, gyakran azonosak. Ami a lényeg: minden pályán van egy adott - rendszerint igen magas - pontszám, amit el kell érni. Ha egy összegben nem megy, próbálkozha-





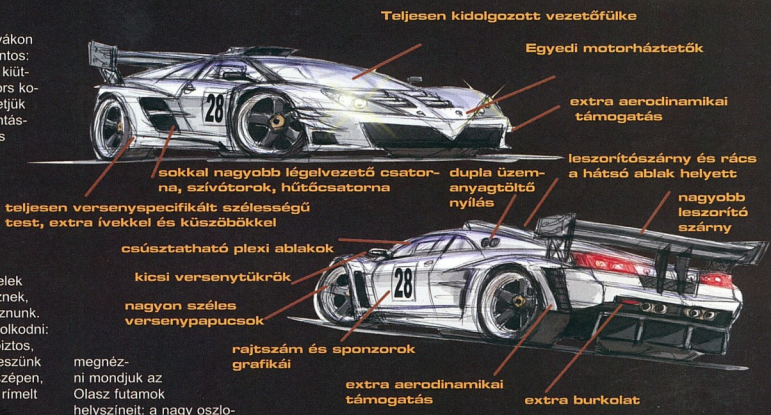
tunk több alkalommal is, ám ekkor már valószínűleg nem fogunk végigérni a táblázaton, lévén a próbálkozásaink száma véges. Még mielőtt lefújnának egy kört, azért van lehetőségünk újra kezdeni, aminek kihasználása erősen javallott, ha nem értük el a várt eredményt. Erről jut eszembe: egyedül ennél a módnál (meg a sima Crash-nél) van megoldva, hogyha újra kezdjük a pályát, akkor ne töltse be azt újra, hanem egyszerűen csak „hátramenetbe kapcsol" a kamera, és már nyomhatjuk is a pálya elejéről.



<<< OLYAN ZENEKAROK ADTÁK A NEVÜKET A JÁTÉKHOZ, MINT A PENNYWISE, GONDFINGER, ASIAN DUB FOUNDATION VAGY AZ UNWRITTEN LAW. >>>

Road Rage:
Ez egy remek móka! Sima versenypályákon megyünk, ám itt nem a célba érés a fontos: adott idő alatt minél több ellenfelet kell kiütnünk! Ennek megfelelően érdemes gyors kocsit választani, amivel gyorsan utolérhetjük őket, majd egy jól irányzott kormányrántással elkergetni őket az örök benzingőzös sofőrmezőkre.

Eliminator:
Amolyan fogócska, modern módra. A lényege, hogy a bal felső sarokban pörgő idő letelte után az utolsóként loholó játékost kiállítják a versenyből. Ide aztán érdemes a leggyorsabb kocsinkkal jönni, hiszen az ellenfelek meglehetősen nagy előnnyel rendelkeznek, amit záros határidőn belül le kell dolgoznunk. Másrészt azért nem árt egy kicsit gondolkodni: ha beérjük az utolsó előtti autót, nem biztos, hogy nyerő, ha kiütjük, mert akkor mi leszünk az utolsók… Tehát csak előzzük meg szépen, és tűnjünk el a balfenéken (hehe, még rímelt is).



GP:
Nem könnyű eset! Itt több versenyen kell egyhuzamban remekelnünk, ugyanis az előző pályáról hozott teljesítményünk elmentődik, és beleszámít az aktuálisba. Magyarán: általában három pálya van egymás után, és minden egyes szakaszgyőztes kap 6 pontot, míg a többiek érkezési sorrend szerint ettől kevesebbet. Cél: a három szakasz után nekünk legyen a legtöbb pötty a zsebünkben, ekkor egy szép autót is kaszírozunk - az arannyal egyetemben.

Van még egy ráadás rész is mind a tíz földrészen, ezek a már emlegetett „Preview" versenyek. Ezek a következő turnus egy pályáján zajlanak, és egy iszonyatosan bivaly géppel kell végigrepesztenünk rajta. Ez szép és jó, ám adott időn belül kell célbaérkeznünk, és mondhatom, azok az időkorlátok igencsak jól ki vannak számolva, nem olyan könnyű belül kerülni! Fáradozásunk megéri az árát, hiszen ha jók vagyunk, akár a kocsit is hazavihetjük…

Most, hogy bekapcsoltam a gépet, némi megrökönyödéssel vettem tudomásul, hogy a program nemes egyszerűséggel eltüntette a mentett állásaimat egy lefagyás alkalmával, így most rendkívül jó hangulatban üldögélek itt, és azon filozofálok, hogy kit szidjak: a készítők felmenőit, a nem túl fagyásbiztos verziót, vagy egyszerűen csak magamat, amiért ilyenen hajlandó vagyok felhúzni magam. Sebaj, itt a vége fuss el véle, nézzünk még egy értékelést, majd ezennel hivatalosan lezártnak tekintem a Burnout boncolgatását. Ámen.

Értékelés:
Szerény véleményem szerint ebben a játékban nem fog senki sem csalódni. Ennek nagyon egyszerű okai vannak: gyönyörű grafika, remek hangok és zenék, még nagyobb tempó, intelligens ellenfelek. Azt hiszem, nem hagytam ki semmit. Az már ugye a tesztből is kiderül, hogy jó pár dologban újítottak a fiúk, méghozzá a program előnyére, ám, hogy enynyivel szebbre gyúrják az előző résznél - nos, az már igazán dicsérendő dolog. Az autók kidolgozása rendkívül impresszív, a pályákról már nem is beszélve! Gyönyörűek! Érdemes megnézni mondjuk az Olasz futamok helyszíneit: a nagy oszlopok, szűk utcák, fények mindenütt - egyszerűen szemétgyönyörködtető. A pályák nyomvonalának kialakítása nagyszerű, néha kicsit keskeny ugyan - de hát ettől lesz izgalmas a játék. No meg a száguldástól, és persze a harcoktól. Nehezen hihető a tény, de még az előző résznél is sikerült nagyobb sebességet produkálniuk a fiúknak, egyszerűen lenyűgöző, szinte érzem, ahogy tokámat lengeti a menetszél. Amikor pedig bekapcsoljuk a turbót: na ott aztán már igazán meg kell kapaszkodni. Főleg a „Preview" versenyek alkalmával, ahol a kocsik végsebessége nemritkán van 300 km/h fölött. Nagy elégedettséggel, valamint kaján vigyorral az arcomon vettem tudomásul, hogy az ellenséges pilóták még mindig nem szuperemberek, ők is hibáznak. De még hogy! Mivel nincsen nehézségi fok, ezért a fejlesztőknek a mesterséges intelligenciát kellett a megfelelő állagúra gyúrniuk, és ez oly' sok más dologgal egyetemben, remekre sikerült! Szlalomoznak, kerülgetnek, lökdösődnek, néha a rossz irányt választják, végigszántják a falat, óriási karambolokat okoznak: viselkedésük meglepően emberszerűre sikert, aminek szintén örülünk.

ÉRDEKESSÉGEK
A pályák teljességgel nélkülözik a linearitást: mindenhol többféle úton, kerülőn vághatunk ellenfeleink elé.

További újdonság még az is, hogy most már verseny közben is megtréfálhatjuk őket a Crashbreakkel. Ha már kilöktek minket, és füstölve-pörögve zúdulunk az út közepén, nyomjunk bátran L1-et, ezzel hátrapillantunk, majd a megfelelő időpontban - amikor utolértek a tisztelt opponensek - robbantsuk be saját kocsinkat, a hatás nem marad el! Számomra az is szimpatikus, hogy valóban létező zenekarok nótáiból válogattak nekünk össze egy csokorral - az meg külön öröm volt számomra, hogy olyan bandák dalai is felcsendülnek, melyeket pusztán szórakozásból magam is bömböltetek, például a Pennywise vagy a Goldfinger. Mondjuk az azért feltűnt, hogy bizonyos számokat, hogy is mondjam, jóval többször játszik le a program, mint másokat… Ebből szűrje le mindenki azt, amit gondol. Igazából, ha minden folytatás ennyivel jobb lenne az elődjénél, már nem is tudom hol tartana a játékipar. Erre csak annyit lehet mondani: szép volt fiúk, csak így tovább! Mindenki hörpintse fel az utolsó korty sörét, és lehet nekiállni a folytatásnak!


Így néz ki amikor a krik-krakok megtámadják a versenyzőket menet közben.

Callisto

INFO BOX

PS2

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Naughty Dog
Hivatalos honlap:
www.naughtydog.com/jakX

Megjelenés: 2005. November. 25

Jópofa karakterek, aranyos történet, járgányok fejleszthetősége, sokszínű versenymódok.

Már a legelején is alaposan meg kell szenvednünk a győzelemért, néha túllőttek a nehézséggel a célon.

Előzmények:
Jak and Daxter: The Precursor Legacy
Jak II: Renegade
Jak 3



DVD: VIDEÓ



JAKX: COMBAT RACING

„FIÚK, MOST, HOGY MÁR ELADTUNK JÓ PÁR MILLIÓ DARABOT KEDVENC HŐSÜNK KALANDJAIT FELDOLGOZÓ MATÉRIÁKBÓL, VAJON MI LEGYEN A KÖVETKEZŐ LÉPÉS, AMELLYEL LE TUDJUK HÚZNI A JÓNÉPET?" - „CSINÁLJUNK VERSENYJÁTÉKOT BELŐLE!"...

A Nauhty Dogs tulajdonképpen 1986-ben alakult, ám tényleges munkásságukat csak 1994-től számítják, mikor is nekiálltak hegeszteni a Sony szürke masináján (ez volt ugye a PS-one) méltán híressé vált Crash Bandicoot-ot. A nagy sikerre való tekintettel gyorsan összedobtak még két darabot, majd egy Crash Team Racing nevű versenyjátékot. A négy darabból összesen 22 millió példány ment el világszerte, így Kutyusaink lettek a legsikeresebb amerikai fejlesztőcsapat. Már javában bennjártunk a PlayStation 2-es korszakban, mikor kicsább módon ezt is követte még két folytatás. Bizonyára teljesen véletlen eseményként tarthatjuk számon azt a tényt, hogy a trilógia után ismét egy - mindenki kapaszkodjon meg - versenyjátékkal állnak elő. Hogy mik vannak?! No mindegy, nézzük meg mit is nyújt nekünk a legújabb rész.



Azt hiszem, problémáim lesznek, most látom, hogy nincs kormány ebben a járgányban, csak pedálok...

A történet, merthogy az is van...

A Jak II-ben főhősünk hidegre tette Krew-t, ez eddig tiszta - legalábbis azoknak, akik játszottak azzal az epizóddal. Barátaink kapnak egy furcsa meghívást Kras City-be, ahol összefutnak régi barátaikkal: Ashelinnel, Keirával, Samos-szal, valamint Tornnal. Rayn - Krew lánya - hívta össze a találkát, apja végrendeletének megfelelően. Egy holodobozból előpattan az apuka mása, majd közli a jelenlevőkkel, hogy az ital, amit imént hajtottak fel az ő egészségére, nos, mérgezett volt. Ennek jegyében már nem nehéz rávenni hőseinket, hogy induljanak a Kras City-i Grand Championshipen - mégpedig az ellenméregért versenyezve. Ha megnyerik a versenyt, övék a szer, ha nem, akkor bizony könnyes búcsúra görbülhet mindenki szája. Több sem kell embereinknek, máris neveznek a negyed osztályban, hogy felküzdve magukat az elsőbe, magukhoz szoríthassák a győzelmi serleget. És ez az egész mire kell? Nos, a papa meglehetősen szentimentális volt, és a fegyvereknél csak a versenyeket kedvelte jobban. Ezért szeretné, ha öregbítenénk hírnevét, nosza lássunk is hozzá.

A teendők...

Mint már említettük a negyed osztályból kell magunkat felküzdeni a végső győzelemig, ami nem is lesz olyan könnyű. Kezdetben csak pár verseny közül választhatunk, majd ha ezeket értékelhetően (értsd: éremmel gazdagodva) teljesítettük, úgy nyíl-

ÉRDEKESSÉGEK

A készítő Naughty Dogs előző, nagysikerű játéksorozata a Crash Bandicoot volt, mely szintén három platformjátékból és egy versenyjátékból állt.

nak meg sorban a következők. Hogy milyen kihívások elé nézünk, a mellékelt dobozból tudhatjátok meg. A versenyek több mint 20 féle hely helyszínen zajlanak, ezek között vannak dzsungelek, sziklameredélyek, különböző arénák, de még havas pályák is - a változatosságra nem lehet panasz. És mivel szántunk majd végig ezeken a terepeken? Amolyan buggyszerű terepjáró alkalmatosságokkal, melyekhez természetesen dukálnak a fegyverek is. A helyszíneken rodeózva számos fényes bizgentyűt, extrát, fegyvert, turbót és egyéb dolgot van sanszunk begyűjteni - csak hajtsunk a színes ikonok felé. A kék mutatja a turbót, a zöld az életenergiánkat (pontosabban járgányunkét), a sárgák az elülső fegyvereket, míg a piros a hátsó





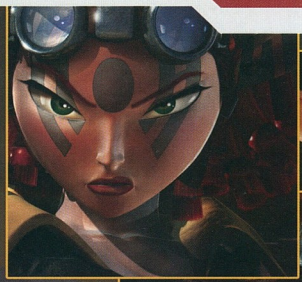


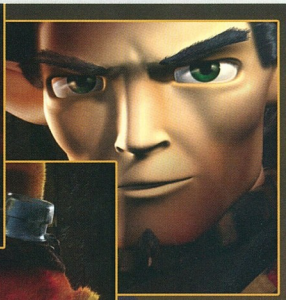
pusztító eszközöket. Ha felveszünk egy fegyver ikont, a gép elkezd sorsolni, majd véletlenszerűen bead egyet a több lehetséges változat közül: előre kaphatunk célkövetős rakétákat, gránátokat, géppuskát, szőnyegbombázó gránátokat, és még pár mókás dolgot. Hátulra még viccesebb dolgokat szerelhetünk: kedveskedhetünk a mögöttünk jövőknek egy-egy aknával, kaphatunk ideiglenes sérthetetlenséget szavatoló páncélburkot, de ugyanígy begyűjthetünk rakétaelhárító egységet is - ami több mint hasznos tud lenni -, vagy éppen egy kis droidot, aki mindvégig követ minket és írtja az ellent, míg ki nem lövik, vagy el nem halálozunk. Minden fegyvernél megkülönböztethetünk két tüzelési módot: van az egyszerű, mondhatni rendeltetésszerű, és van a turbózott verziója, mely természetesen sokkal pusztítóbb szimpla társánál. Fegyverünket a fekete bizgentyűk gyűjtögetésével tudjuk nagyobb hatásfokúra gyúrni. Elég vicces tud lenni,

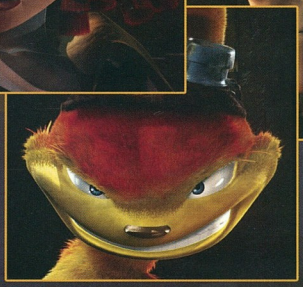
TIPPEK

Ha egy piros keresztet látunk a kocsink hátulján, nyomkodjuk az L1-et, hátha van nálunk rakétaelhárító üteg. Ha nincs, nos, az pech - jó eséllyel megszagolgatjuk azt a bizonyos növényket alulról.

mikor az egyszerű olajfoltból lángoló tengert varázsolunk - a mögöttünk jövők legnagyobb bánatára: nem elég, hogy kicsúsznak, de még tüzet is fognak szegénykék.







Sikeres futamokért természetesen pénzmagot kapunk, melyet kedvenc verdáinkra verhetünk el, továbbfejlesztendő őket. A motor, a kormányzás, a fék, páncél, fegyverzet mind javítható, sőt, még extra karosszériadarabokat is installálhatunk masinánkra - melyeknek főleg díszítő hatása van. Eredményes versenyzéssel nemcsak új pályákat nyithatunk meg, de új járgányokra is szert tehetünk, melyeket szintén tuningolhatunk. Itt a pénzről még szólnom kell: ha létrehozunk egy profilt az adott játékban, a különböző játékmódok között szabadon mozoghatunk - értsd, ha kilépünk a bajnoksághól, és belépünk a kétjátékos mókába, akkor az ott gyűjtött pénz hozzáadódik a bajnokiban szerzetthez... Gondoltam szólok, csak hogy mindenki tisztában legyen vele! :

Ha már a kétjátékos mókánál tartunk: természetesen ez is van a játékban, méghozzá Exhibition név alatt. Nemcsak horizontálisan tudjuk megosztani az élvezeteket legjobb cimboráinkkal, de akár Online is játszhatunk a többi Jak megszállottal - mi több a két módot még mixelni is tudjuk! Egyidejűleg hatan eshetünk egymás torkának, alakíthatunk klánokat, csinálhatunk barátlistát, és természetesen van ranglista is.

Értékelősdi...

Ha valaki benevez a JakX-re, nem fogja megbánni. Legalábbis, ha szereti a száguldozást, a cartoonszerű grafikát, az őrült csatákat a flúgos pályákon. Ha szeret pörgős muzsikára nyomulni, és beteg fegyverekkel az ellenfeleket gyepálni. Ha rendelkezik egy nagyobb baráti társasággal, akik néha, esténként leülnek pár sör mellett kedvenc gépük mellé. Amennyiben egyik sem jellemző rád, akkor messziről kerüld el a JakX-et. Ám mivel ilyet nem feltételezek senkiről, ezért mindenkinek nyugodt szívvel tudom ajánlani. Egyetlen negatívummal tudom csak némiképp szabotálni a progi ázsióját - ez pedig a nehézsége. Egyesek persze éppen azt szeretik

egy játékban, ha elegendő kihívást hordoz magában. A hangsúly az elegendőn van. Sajna itt szerintem egy kissé túl lőttek a célon a srácok, mivel a gép olyan szinten jól nyomul, hogy esélyünk ellene, rengeteg gyakorlás nélkül: nulla. Irányítani a járgányt, figyelni az ellenfelekre, fél szemmel nézni az időt és a körök számát, a másik szemmel a felszedhető fegyverek és turbók



Ez az a nagy piros gomb, mi lehet?

után kutatni - mindezek után márpedig joggal feltételezzük, hogy nincs több szemünk figyelni a kocsi életerejét, minek következtében az elhalálozások aránya viszonylagosan magas. Ja, és mellé még a hátsó, és az első fegyvereket is kezelnünk kell. Nem egyszerű tehát, ha valaki mégis könnyűnek tartaná, megkövetem, eltépem ruhám, hamut szórok a fejemre és a nagyközönség előtt nyilvánítom magam JakX analfabétának. Ám, amíg ez nincs így, kénytelen vagyok jelenlegi véleményemet fenntartani. Mindazonáltal, ha ez valakit nem zavar, mi több még inspirál is, úgy egy remek kis akció-játékkal fog gazdagodni a gyűjteménye, melyhez jó játékot kíván:

Callisto



INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó: Midway
Fejlesztő: Surreal Software
Hivatalos honlap:
www.sufferingtiesthatbind.com

Megjelenés: 2005. Október. 21

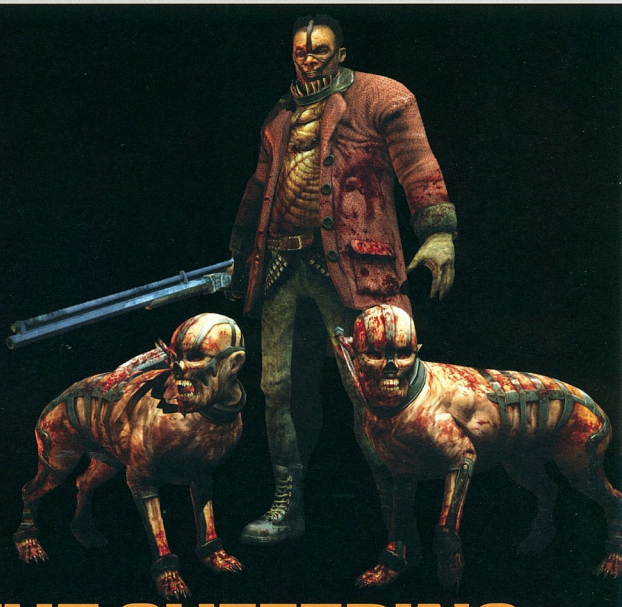
+ Rendkívüli hangulat, beteges feeling. A helyszínek, ellenfelek remekül el vannak találva.

− Lehetne több ellenfél is; néha sokáig kell bolyongani, mire feltűnik, hogy magasan van egy rész, ahova föl lehet mászni...

Előzmények:
The Suffering
Resident Evil
Silent Hill



DVD: VIDEÓ



THE SUFFERING: TIES THAT BIND

A MOSTANÁBAN KIFEJEZETTEN JÓ JÁTÉKOKAT SZÁLLÍTÓ MIDWAY ÉS ANNAK EGYIK STÚDIÓJA, A SURREAL TAVALY EGY FANTASZTIKUSAN JÓ HANGULATÚ HORROR CÍMMEL LEPTEK MEG MINKET, A SZÉP SIKEREKET TEKINTVE AZ ÚJ RÉSZ HAMAR ELKÉSZÜLT, A PS2 ÉS XBOX TULAJOK MÁR ŐSZ ELEJÉN KEZDHETIK A SZENVEDÉST. FIGYELEM! RÉMISZTŐ, BETEGES, KIFORDULT HANGULAT! HORRORFANOKNAK NEM HAGYHATJÁK KI!

Szeretem a horrorokat. Szeretem érezni a rettegést játék közben, szeretek minden idegszálammal arra figyelni, hogy honnan tör rám a következő rémség, szeretek nem tudni aludni éjjel, szóval imádok horrorokkal játszani. Persze én se ülök le minden elé, a jó horrorjátékhoz kell pár dolog, mint hangulat (aminek fontos összetevői a képi megjelenítés, a helyszínek, szinkronhangok), jó ellenfelek satöbbi. Gondolom senki se játszana szívesen egy olyan horrorjátékkal, amiben Meseországban kell gyilkolni a kedves, rózsaszín gumimacikat, akiknek kábé olyan hangjuk van mint a Pindur Pandúroknak és sikeresen meg is tudnának rémíteni egy idegbajos csecsemőt. Persze az se utolsó, ha a játéknak van valami beteges feelingje, ami az előbb általam kitalált kasszasiker várományosból is hiányzik. Szerencsére tavaly megjelent egy játék, amelynek készítői ismerték a receptet, így sikerült összekotyvasztaniuk egy kifejezetten fincsi játékot, a Sufferinget. A folytatás már idén elkészült, vajon az új jövevény receptjébe milyen változások kerültek?
Az első szenvedés főszereplője egy Torque névre hallgató fickó volt, akit családja legyilkolásáért szépen lecsücsültettek, de a szerencsés flótás(?) kivégzése előtti napon démonok szállták meg a fegyházat és rajta kívül mindenkivel bővítették a pokol lélekszámát. Hősünk persze fegyvert ragadott és vérrel, izzadtsággal kiküzdötte magát a börtönből. Persze ezzel még semminek sincs vége, hiszen Torque megkapta a második rész főszereplőjének címét, a horrorjáték rajongók nagy örömére. Persze kérdés, hogy ez is sikerült-e olyan jól, mint elődje.



Vészcsecsemő haver, összeállítom a muzy-muzy-cyal, ő többet fizet...

A grafika nagyon jó, igazán az a beteges, sötét feelingje emeli ki a többi játék közül. Ehhez párosulnak a remek szinkronhangok, tökéletesen eltalálva, melyik szereplőnek milyen hangja legyen. A játék alatt állandóan füledbe duruzsoló koma hangja például olyan fantasztikus volt, hogy amikor egy elektronikai üzletbe belépve az összes tévéből ő szólalt meg, egy felkapott vascsővel nekiestem a készülékeknek, egészen addig törtem-zúztam, amíg az idegesítő hang el nem tűnt. Szóval akinek az a dolga, hogy idegesítsen, az idegesít, akinek az, hogy sajnálatot ébresszen, az sajnálatot ébreszt, és ez azért nincs sok játékban így. És ez még nem minden,

<<< A NAGY TÚLÉLŐ-HORROR LÁZ ENYHÜLNI LÁTSZIK, DE AZÉRT MÉG NEM SZABAD LEÍRNI EZT A KATEGÓRIÁT, JÓ NÉHÁNY ÍGÉRETES JÁTÉK FEJLESZTÉSE FOLYIK JELENLEG IS. >>>



Az AI újabb gyenge kísérlete a menekülésre

a Surrealos arcok remekül értik, hogy kell az ember idegeire menni. Volt hogy egy pályán az idegőrlő zene közepette kellett nyuvasztanom a szörnyellákat, közben egy baba - amit nem találtam meg - állandóan sírt egy szobában, így már odáig jutottam, hogy akárkit láttam, egyszerűen szétvertem a puskám csövével, már az sem érdekelt, hogy ártatlan ember, aki a segítségem kéri, vagy egy szörny volt éppen a szerencsétlen delikvens, és szerintem egy ilyen játékban így van ez jól. Beteges hangulat árad mindenhonnan, ez kifejezetten tetszett, a helyszínekből, a szörnyekből, valahogy pár óra játék után az ember szervezete már ellenkezik, nem akar tovább játszani, de a játékos nem bírja befejezni, annyira magába szippantja ez a világ. Torque állandóan látomásoktól küszködik, szörnyű képek villannak agyába, hangokat hall, a zene mellett ez is nagyon sokat beletesz a hangulatba. A helyszínek kellően rémesek, amikor beléptem Torque volt lakásába, ahol legyilkolták az egész családját, és a szobákat róttam, közben a halott családtagok hangját hallottam mindenhonnan, néha-néha megpillantottam egy-egy szellemképet, hát az valami zseniális volt. Természetesen a többi helyszín is ott van a szeren, a lebomlott mozi a megkínzott emberekkel, a démonok által megszállt börtön, a szétzúzott utcák, mind-mind jól kidolgozottak. Persze ez idáig mind szép és jó, de a legjobb



Fekszik, pihen, kulcsrétlen szörnyecskék...

horrorcímet is tönkrevághatja, ha az ellenfelek nincsenek jól kidolgozva, ha pedig röhejesek, az már kész katasztrófa, hiszen a dolguk a játékos halálra rémítése. Szerencsére ezzel sincs baj. Komolyan, vállveregetés annak, akinek ilyen befordult fantáziája van, aki olyan szörnyeket talál ki, mint a Suffering csúfságai. Rondák, teljesen természetellenesek, a játékos már élvezettel gyilkolja őket, hogy megszabadítsa ezektől a csúfságoktól a világot.

A gyilkolások animációja is fantasztikus: volt, hogy valakit pár méterről shotgunnal vállon találva úgy dőlt el, mint egy rongybaba, az előt keze helyén lévő csontból folyamatosan spriccelő vérrel. Persze nem csak ilyen durva fegyverekkel lehet ekkora vérengzést művelni. Egyszer egy általam kinyitott ajtó mögött egy férfi jelent meg és elkezdett kiabálni: - Torque? Te vagy az? Tényleg te vagy, Torque? Engem nem igazán hatott meg, hogy felismert, a kezeimben tartott duplapisztolyból reflexszerűen tüzelni kezdtem, gondoltam egy ilyen helyen minél kevesebben vannak, annál jobb. Természetesen a feje környékére céloztam, az



a jó. Miután összeesett, közelebb mentem hozzá, ha ismert, nem ártana megtudni hogy Torque most éppen melyik rokonával végzett, de amikor a hulla fölé léptem, akkor vettem észre, hogy a fejét olyan szinten szétlőttem, hogy abból semmi se maradt. Akármerre járt, óriási vérfoltok a falon, legyekkel körülvett, rothadó hullák mindenütt, itt egy székre kikötözött félhalott, ott egy felakasztott ember és ez mind interaktív. Minőségellenőrzés címén a felakasztott koma bucijára rávágtam egy szép nagyot, erre az jól leszakadt a helyéről, akkora vérsugarat hagyva maga után, hogy abból egy városnyi sebesült vérellátását megoldotta volna. Na, mondom ez eredeti. És vér mindenhol...

A fegyverek száma szépen megnőtt, ahogy a hírekből tudni lehetett, több a gépfegyver, amikkel szépen meg lehet darálni mindenkit. Kifejezetten durvuló fegyverek is megjelentek, mind a rakétavető és több fegyverből kettőt is cipelhetsz magadnál egyszerre. A dupla fűrészelt csövű shotgun kifejezetten hatásos fegyver, akár a kinézetét, akár az alkalmatosságát nézzük, végül is a nagyobb szörnyek ellen is számító egy lövés, egy halott tulajdonsága kifejezetten jó ajánlólevél. Amikor egy páncélos kommandós ellen harcoltam és meguntam a fedezékből ki, fedezékbe be mókát, előkaptam hű shotgunom és akkorát pörköltem a képébe, hogy szerencsétlennek először a pajzsa tört az arcába, utána a beérkező repeszek pedig szépen földkörüli pályára állították. De talán az előző részhez képest kicsit nagyobb hangsúlyt fektettek az ütöm/vágom/amputálom alkalmatosságokkal való harcba, így legalább tíz közelharci fegyverrel üthetjük ki ellenlábasaink agyvelejét, annak jól megszokott helyéről.

A The Suffering: Ties that Bind talán az utóbbi idők legjobb túlélőhorror-játéka, aki kicsit is szereti ezt a műfajt és nem veti meg a beteges, kifordult cuccokat, mindenképp próbálja ki, garantálom, hogy "kedvenceim" listája újabb taggal fog bővülni.

szent



KILLER7

AZT HISZEM BÁTRAN ELMONDHATJUK, HOGY A NYÁR EGYIK LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKA A KILLER7 VOLT. SAJNOS A GAMECUBE-OS ÉS PLAYSTATIONÖS VERZIÓ NEM EGYSZERRE JÖTT KI, ÍGY CSAK EBBE A SZÁMBA SIKERÜLT BELETENNI A TELJES VÉGIGJÁTSZÁST. AZ ANYAG ELKÉPESZTŐEN EGYEDI, ISZONYATOSAN HANGULATOS, FANTASZTIKUS KAMERANÉZETEK VANNAK BENNE ÉS ÚGY EGYÁLTALÁN: NAGYON JÓL JÁTSZATÓ. NE IS HÚZZUK AZ IDŐT, CSAPJUNK BELE!

INFO BOX

Kiadó: Capcom
Fejlesztő: Capcom
Hivatalos honlap: htttp://www.killer7.com

Megjelenés: 2005. július 15.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

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

VÉLEMÉNY

A remekbeszabott grafika, valamint a hangulatot turbózó hangok.

Az ellenfelek érzékeny pontját néha többször is el kell találni, valamint az egyes helyszínek között indokolatlanul sokat tölt.

ELŐZMÉNY

2002 Hitman 2: Silent Assassin
2003 XIII
2004 Dead to Rights

DVD: KÉPGALÉRIA

PS2 - GC

PLATFORMOK

A magam részéről már alig bírtam kivárni, hogy megjelenjen a játék, és sajnos csúszott is egy picikét, ám már jó előre lecsaptam rá: látatlanban is én akartam írni róla a cikket. Talán bejátszott a kuriózumok iránti természetellenes vonzódásom, talán csak szimpla kíváncsiság, ám az biztos, hogy semmiképpen nem bántam meg! Hogy ne is húzzuk az időt, nézzünk át egy-két alapvető dolgot, amire szükségünk lehet a játékban!

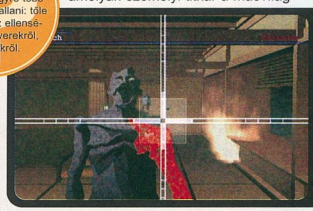


Embereinket az X gombbal bírhatjuk mozgásra, minek hatására úgy rohannak, mintha kötélpályán húznák őket, ami első látásra kicsit furcsának tűnhet, de ennél a játéknál semmin nem kell meglepődni. Célozni az R1-el tudunk, a speciális lövéseket és képességeket a négyzettel tudjuk előhozni, míg az X-el lőhetünk. A körrel a térképet nézhetjük meg, csak sajna ezen nem jelölik, hogy mi éppen most hol is vagyunk. Fontos még az L1, ezzel szkennelhetjük végig a terepet, ha ugyanis egy velőtrázó kacajt hallunk biztosak lehetünk benne, hogy néhány szörny a környéken ólálkodik, és mivel az egyszeri halandónak láthatatlanok, ezért kell ezt használnunk. Minden szörnynek van egy gyengepontja, amit ha eltalálunk, azonnal meghal, mi pedig kapunk egy csomó vért, ha azonban nem semlegesítjük őket időben, nekünk rohannak és felrobbannak. Ha egy karakterünk elhalálozna, váltsunk Garcianra, keressük meg azt a helyet ahol meghalt, majd a Harman's Roomban újra tudjuk éleszteni. Sokkal többet nem kell tudnunk ahhoz, hogy élvezni tudjuk ezt a játékot, nem a túlbonyolítottságáról híres. Igazából ez a játék tipikusan az, amiben nem kell rendszert keresni: mindenfelé szellemek, holtak, furcsábbnál-furcsább lények tanyáznak; a történet olyan csavaros, hogy ember legyen, aki elsőre feldolgoz mindent; feltámaszthatók karakterek; száz éveket ugrunk az időben, stb. Amint látható, nem lesz egyszerű kibogozni a dolgokat, de gondoltam jó, ha ezt előre elmondom. Ha mindenki készen áll, akkor akár kezdhetnénk is!

TIPPEK
A Harman's Room-ban Iwazaruná! egyre több infot fogunk hallani: tőle hallhatunk az ellenségekről, tegyverekről, szereplőkről.

Target 00: Angel

Átvesszük az irányítást, és máris Dan szerepében találjuk magunkat. Az ajtón belépve egy meglehetősen furcsa lénybe (?) ütközünk Iwazaru személyében: ő amolyan személyi titkár a másvilág-



ról. Kissé morbid és valamiféle idegen nyelven beszél. Jó lesz odafigyelni rá! Jobbra található egy Harman's Room (HR), majd értelemszerűen haladva nemsokára belefutunk Travis-be, aki Iwazaruhoz hasonlóan jó taná-

csokkal fog megszórni minket. Nemsokára leérünk a parkolóba, ahol összetalálkozunk Camellia Smile-al: szkenneljünk egyet, mire feltűnik minden bajok fészke. A tojásokat lőjük ki, majd kettő között célozzuk be fészek gyengepontját és füstöljük ki. Beszéljünk a balra levő Travis-szel, és vegyük magunkhoz a Soul Shellt (ezt a pálya végén majd a Gatekeepernek kell odaadni). Menjünk visszafele, majd az elágazásnál immár folytathatjuk utunkat a második emeletre. Vigyázzunk Micro Smiley-ra, majd kelet felé haladva (east) egy vágást láthatunk egy párul járt leányzóról. Dél felé haladva (south) Yoonba botlunk, aki szintén tanácsokkal lát el, ám cserébe jól leszívja a vérkészletünket. Nyomuljunk tovább fel a következő emeletre - balra egy „emlékeztető" galambot találunk - majd a folyosón menjünk be. Itt egy kissé forró a helyzet, javallott Con használata - a takarítás után északnak forduljunk (north), hogy a könyvtárba jussunk. Nyugati irány, majd le a lépcsőkön - és máris a mosodában vagyunk. Kapcsoljuk ki a szárítót, így megszerezhetjük a Fire Ringet. Haladjunk egyenesen tovább, váltsunk Coyote-ra, majd konstatáljuk, hogy az előbbi folyosón vagyunk. Most már menjünk be a 212-es szobába.

A menüben válasszuk ki a Fire Ringet, majd kapcsoljuk le a légkondit, és forduljunk a gyertyák felé. Sorban 1-5-ig érintsük meg őket, minek hatására egy metszethez jutunk. Menjünk vissza a felső emeletre, térjünk be a klotyóba és birizgáljuk meg a locsolót - elkezd zuhogni a víz, mi pedig meghúzva a WC lehúzót már távozunk is - irány a mosoda. Szedjük fel a másik metszetet is és spurizzunk a könyvtárba - itt a jobbra levő irányítópanelbe helyezzük bele mindkettőt, majd a megnyíló úton haladjunk tovább a következő szintre. Ismét tanúi lehetünk egy csúnya balesetnek, de azért csak menjünk egyenesen mígnem a falnak ütközünk (az ember itt lóg lefele), váltsunk Kaede-re és nyomjunk négyzetet - titkos rekeszre bukkantunk, mely egy Soul Shellt rejt. Miután magunkhoz vettük menjünk visszafele, majd jobbra az északi szoba fele. Itt az egyik benyílóban találjuk Travis-t, aki mellett nézzük meg a falat - szintén Kaede-vel. Haladjunk tovább a teremből, majd a bojlerszobánál üssük be a látott feliratot (NO). Túloldalt ismét Travis-t találjuk, mi pedig folytassuk töretlenül utunkat. Nemsokára a Gatekeeperhez jutunk - beszeljünk vele, majd jobbra tőle menjünk át az ajtón a kolosszeum felé. Átvágva a nagy termen egy minifőellenségbe botlunk - Speed Smiley. Érdemes Kaede-vel előkapni a pisztolyt és ránagyítani a torkára: ha eltaláljuk, egyből eldobja a kanalat, mi pedig mehetünk tovább. Ismét a Gatekeeperhez érünk, aki hívja nekünk a liftet. Az épület tetején Garcianként folytatjuk utunkat, mígnem egy nagyobb terembe jutunk - Harmanná „válunk", és kezdődik az első főellenséggel a harc. Először Angelal kell megküzdenünk: lődözzük le a szárnyait, majd váltsunk Kaederre. Álljunk egyhelyben, majd mikor ránk támad fussunk a háta mögé és lőjük le a 4 arcot a hátáról (használjuk a távcsövet). Egy kis mozi után ismét az überlaza Harman szerepébe csöppenünk: lőjük ki az angyal mögött néha-néha feltűnő Kun alakját, majd mikor előtűnik ő maga, vegyük célba a jobb kezét. Ezennel be is fejeztük az első célpontot.



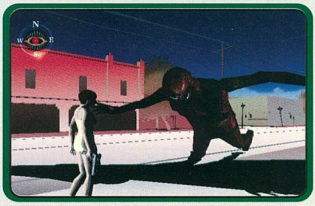
ÉRDEKESSÉGEK

Kevin Smith nem csak a játékból lehet ismerős: ő az az ember aki Csendes Bob néven rendezett már pár igencsak jó filmet, mint például a Snop Stop-ot, vagy a Dogmát.

Target 01: Setting Sun - Első rész

Az átvezető videókból képet kapunk a nemzetközi helyzetről: 1998-ra beáll a világbéke, hatalmas építkezések veszik kezdetüket, mindenki boldog és elégedett.

Az állapot egészen 2003-ig tart, mikor is feltűnik a Heaven Smile nevű csoport, akik terrorizálni akarják az egész világot. Természetesen a világ egyetlen esélye a professzionális Killer7 osztag - akiket ugyebár mi alakítunk. A nemzetközi helyzet fokozódik - néhány nem kívánatos rakéta éppen Japán felé tart, hogy elpusztítsa azt, és hogy mi fog történni, az az elnökön múlik... Garciant irányítjuk, lépjünk be a Harman's Roomba, majd a film után nézzük meg a tévén az egyes csatornát. Sétáljunk ki a házból, majd miután újra visszakapjuk az irányítást irány a ház, hogy megöljük Torut. Miután átváltoztunk Maská, gyorsan öljük le a Smile-okat, majd irány be a házba. A házban tartsunk a Waiting Roomba, és a végénél váltsunk Coyote-tá, majd nyomjunk négyzetet: ekkor a tetőre kerülünk, majd egy szobába érünk, ahol egy furcsa szellemtől megkapjuk a Water Ringet. Menjünk vissza, és kilépve a Waiting Roomból vegyük az irányt a ház belseje felé. Egy előszobába jutunk, ahol a bombafejű ellenség mutatkozik be: a fejüket lőjük, mikor nyitva van a „kapujuk". Jobbra lesz egy Harman's Room, majd ismét északnak haladva kijutunk a kertbe. Itt balra be tudunk menni (az álldogáló Smile-ok remek vérgyűjtő lehetőséget rejtenek magunkban), majd a járat végénél Kaede-vel törjünk ki, majd nyomjuk le a garázsból már ismerős tojásos fészket. Beszéljünk Travis-szel, majd spuri visszafele, és tovább az épületbe. Ismét új haverokat köszönthetünk a Spiral Smile-ok személyében: a nagy arcot lőjük. Menjünk be a vendégszobába, és a vázán használjuk a Water Ringet (a menüben fel kell szerelni magunkra a gyűrűt), majd vegyük ki a metszetet a kép mögül. Lépjünk ki a szobából, és forduljunk keletnek, le a lépcsőn, ahol szintén találunk vendégszobákat. Forduljunk jobbra, majd északnak és lépjünk be a szobába, ahonnan a két Smile kijött. Itt lesz egy Micro Smile, és Travis-szel is eltrécselhetünk. Folytassuk utunkat északnak, majd a metszetünket rakjuk bele az ajtóba, minek hatására az megnyílik, mi pedig keresztülléphetünk rajta és folytathatjuk utunkat északnak. A konyhába Maskkal törjünk be, majd a videó után folytassuk utunkat az egyetlen irányba. Egy nagy kerengőszerűségre érünk, ahol van négy különböző ház. Mindegy melyik irányba indulunk el, a lényeg, hogy mindegyik házban a megfelelő jelű ajtót csukjuk be, melyek a következők:

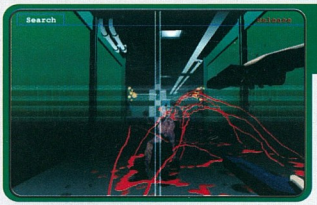


West House: White Tiger (Itt lesz egy Micro Smile), North House: Black Warrior, East House: Azure Dragon, South House: Red



Jaaj! Ilyen átdöntős trükkel ne próbálj meg kibújni a mellé alól...

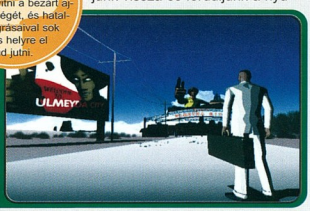
Phoenix. Amint az utolsó házból kilépünk, lereszkedik a híd, mi pedig átmehetünk rajta (előtte azonban mentsünk - az egyik sarokban van egy HR). A hídon kapjuk fel a Soul Shellt, majd kocogjunk be a Gatekeeperhez. Diskuráljunk el vele, majd ismét irány a jobb oldali folyosó, át a kolosszeumon, majd lépjünk ki a folyosóra. Itt nagyon vigyázzunk: a Smile fejéből kiálló tüskék egyikét kell eltalálnunk (javallott Kaede távcsöve), ha elhibázzuk, azonnal meghalunk. Visszajutunk a Gatekeeperhez, akinél immár balra is el tudunk menni, így jutunk el Mr. Fukushimához. Miután megtekintettük sajnálatos halálát, készüljünk fel a harcra: Julia, a szexi titkárnő lesz az ellenfelünk. Kerekezünk el a halott mellett a másik szobába, ahol rá is akadunk ellenfelünkre. Nincs nehéz dolgunk, csak az X-et kell őrült módon nyomkodnunk, az idő lejárta után az győz, aki többet vitt be a másiknak (javallott a Double Tap képesség megszerzése, így gond nélkül megölhetjük).

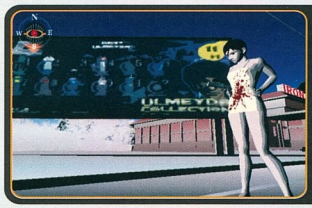


Target 01: Setting Sun - Második rész

Lépjünk ki a házból, majd mikor a Kaku épületnél vagyunk nézzük meg a kocsit: BTJ, CSC, WTS. Ezeket jegyezzük fel szépen és kocogjunk tova. Láthatjuk, amint Kevinné változunk, akiről gyorsan váltsunk is el, mert elég gyenge karakter. Coyote javasolt. Északnak folytatva az utunkat néhány Smile keresztezi az utunkat, majd az út végén találunk egy automatát: a fenti betűkkel kezdődő menüket válasszuk ki (azaz a 2, 3, 6 lesz a megfelelő), majd lépjünk be a gép mögé. Egy kellemetlen új ellenféllel ismerkedünk meg: Poison Smile - aki csak akkor hal meg, ha a gyengepontját találjuk el, tehát nagyon vigyázzunk vele!

Menjünk dél fele és lépjünk be a Manager's roomba, majd a szoba végén vegyük szemügyre a posztert, majd Coyote-tal nyissuk ki az irányító panelt és kapcsoljuk ki. Nyugatnak haladjunk, mikor is belebotlunk Travis-be - diskuráljunk el vele, majd lépjünk be a 105-ös szobába. Markoljuk fel a kockákat, és addig dobáljunk, még két darab egyes nem lesz - ekkor egy Soul Shell birtokába jutunk. Menjünk vissza a folyosóra, és induljunk el felfele a lépcsőn. A második emeleten lépjünk ki és irányozzuk be a déli folyosót. A Yoon melletti posztert vegyük szemügyre, majd menjünk vissza és forduljunk a nyugati irányba, itt pedig lépjünk be az utolsó szobába, ahol is egy asztalon kártyákat láthatunk. Fordítsuk le a kilencest, minek hatására Royal Flush-t kapunk (pókerben), mi pedig egy Soul Shellt. Most már mehetünk a harmadik emeletre, ahol is bele futunk a Mother Smile-ba. Gyakorlatilag ugyanaz, mint amivel a garázsban találkoztunk, csak mozgó kiszerelésben. Délnek folytassuk utunkat, majd térjünk be a 307-es szobába, beszéljünk Travisszel, majd nézzük meg a mellette levő posztert. Most a nyugati folyosón menjünk és az utolsó szobában vegyük meg tétjeinket: amit az előző szobában láttunk a posztereken (1437625) - ismét egy Soul Shellel leszünk gazdagabbak. Menjünk át a 301-es szobába és Coyote-tal ugorjunk egyel feljebb (negyvet), vegyük fel a metszetet, majd pattanjunk vissza, és immár hagyományos úton - azaz a lépcsőn - vonuljunk fel a negyedik emeletre. Itt egy díszes kompánia gyűlt össze fogadásunkra, úgyhogy ne kíméljük őket, majd a falon levő posztereket végigvizslatva menjünk be a 401-es szobába. A kártyákat megfelelőképpen kell elrendeznünk, melyek a következők: a szarvas mögé varázsoljunk hulló leveleket, a pillangó mögé rózsát, a harmadik ábra mellé pedig piros és zöld leveleket. Ha megvan ismét egy Soul Shellel leszünk gazdagabbak. Menjünk tovább a lézerek irányába és váltsunk át Kevinre, nyomjunk négyzetet - minek hatására láthatatlanná válik - és menjünk át közöttük (legalább egy vérfiolának kell ehhez lennie nálunk). Ismét a Gatekeeperhez érkeztünk: jobbra el, kolosszeumon át, majd készüljünk fel egy keményebb Smile-ra: lődözzük a kezét, amíg háttal nem fordul nekünk, ekkor pedig lőjük szét a hátán levő buborékot. Tovább haladva visszaérünk a Gatekeeperhez, aki így már leenged minket. Mentsünk a Harman's Roomban, majd szálljunk be a liftbe és irány az alagsor. Maskkal robbantsuk szét a falat, és máris elérkeztünk Jean Depaulhoz. Nem nehéz megölni, amikor megáll, lőjünk a feje feletti omladozó falba, minek hatására inkább öngyilkos lesz. Menjünk tovább Mah-jongg terembe, ahol egy igen érdekes párbajnak lehetünk tanúi. Sebaj, a szellemtől kérjük el a Wind Ringet, a kontrolpultba illesszük be a metszetet, majd a liftet állítsuk át B1 TOP-ra. Irány vissza a lifthez, vigyázzunk útközben lesz egy kis társaságunk! Beszéljünk Jeannal, majd már tényleg beszállva a liftbe, menjünk fel a tetőre. Némi ellenállásba itt is ütközünk, ám remek lehetőség vérkészítmények beszerzésére! A tető végén mentsünk a HR-ben, majd ha kész vagyunk, szereljük fel a Wind Ringet, és lépjünk be a Meeting Roomba. Itt vannak agyas barátaink, akiket nem is lesz olyan egyszerű lenyomni! Jobb és bal oldalt fedezékben vagyunk, ám előbb utóbb ki kell lépnünk onnan: ekkor célozzuk meg a jobb oldali fazon nyakkendőjét (csak és kizárólag Kaede-vel lehet megcsinálni), majd mikor a kisebb odamegy, hogy megigazítsa, lőjünk egyet az agyába. Nagyon gyorsnak, és nagyon pontosnak kell lennünk! Három lövés után megadja magát, már csak a nagyobb marad. Mikor





Kicsit ma vidáman öltözték a húst a csarnokban...

TIPPEK

Ha elakadnánk, érdemes Coyote-ra váltani: ő ki tudja nyitni a bezárt ajtók többségét, és hatalmas ugrásaival sok titkos helyre el tud jutni.



fellövi az agyakat a levegőbe, lőjünk szét kettőt, majd várjuk meg míg a harmadik elkezd felénk repülni, ekkor menjünk arrébb, és célozzuk be a szörny agyát. Ha lehet, ez még nehezebb lesz, iszonyat gyorsnak kell lennünk. Ha megvagyunk, máris teljesítettük a pályát.

Target 02: Cloudman

Érdekes megbízást kapunk: egy őrült emberke kihív minket, hogy keressük meg, és ha tudjuk, győzzük le. Szerencsére egy Texas Bronco-s pólót visel, így már reppenünk is Texas-ba, ahol az őrült Ulmeyda egy saját városrészt alapított. Nagyon hangulatos a hely, és az alápfestésül szolgáló zene is igen ász. Noszza fogjunk bele a tisztító kúrába! Még Garcia-ként lépjünk be a Harman's Roomba, ahol egy rendkívül érdekes kis videót szemrevételezhetünk, majd lépjünk be a tévébe, és váltsunk át Harmanra. Menjünk ki a házból, és amint kiérünk a terepre, egyből átváltozunk Coyote-tá, és megismerkedünk az Ulmeyda Smile-okkal. Róluk azt kell tudni, hogy igazából nem felénk rohannak, hanem egy megadott útvonalon haladnak, szóval ki is lehet kerülni őket, ám nem érdemes, két okból sem: egyrészt, mert nagyon könnyű őket leteríteni (csak a pólójukat kell eltalálni, ez remek vérgyűjtő akció lehet), másrészt pedig 25-öt mindenképpen meg kell ölnünk, hogy később a bárban megkapjuk az összes bábut, no de erről majd később. Tehát belépünk a városba, irány a benzinkút! Kerüljük meg a kamiont, váltsunk át Maskra, és húzzuk arrébb, minek hatására előtűnik a kút, amiből is magunkhoz szólíthatjuk a Stamina Ringet. Ha megvagyunk, haladjunk tovább a nyugati úton. Ismét újabb csodalényekkel találkozunk: Giant Smile-okkal. Igazán nem könnyű őket megölni, mert egyrészt igencsak felfele kell célozni, másrészt csak a szemük közé lőve tudjuk hidegre tenni őket. Ha valamelyik gyors karakterrel vagyunk, esetleg megpróbálhatunk elfutni mellettük. Tehát irány a nyugati út, ahol egy galambot találunk, valamint egy kijáratot a külső városba. Itt Coyote-ra érdemes váltani, ugyanis ő fel tud ugrani a házak tetejére. Induljunk meg előre, és a Terry Street 210 számnál ugorjunk is fel, majd hatoljunk be a házba. A szoba végében, a vázánál használjuk a Water Ringet, mire kapunk egy metszetet. Irány vissza az utca, majd térjünk be a 220-as szám alá, ahol a földszinten egy HR-t találunk. Innen nem messze, a 206-os szám alatt találunk egy Duplicatort, melyet semlegesítsünk, majd másszunk fel a ház tetejére. A szoba végében Kaede-vel nézzük meg a vérfoltot, minek hatására egy bábuhoz jutunk. Ebből kell nekünk 12-t összegyűjtenünk. Menjünk vissza a Duplicator felé, és a sikátor végén Coyote-tal nyissuk ki a zárat. A túloldalon északaknak menjünk, amíg el nem érünk egy kóddal lezárt ajtóhoz. Rakjuk bele a metszetet, majd írjuk be, hogy „Hustle" (Travis ezt a feliratot viselte a pólóján a benzinkúton), és már mehetünk is tovább. Itt nagyon vigyázzunk, mert rengeteg Giant van, ha nem vagyunk Clint Eastwoodok, akkor manőverezzünk közöttük, vagy Kevin láthatatlanságát kihasználva osonjunk el mellettük. Menjünk el a kocsmáig, majd betérve vegyük szemügyre a pultot a játékautomatát. Itt van jelentősége, hogy hány Ulmeyda Smile-t lőttünk ki eddig, mert most mind a 25 értük kapott tallért bele kell szórni a gépbe, így kiad 10 bábut, így összesen van már 11. Hátul kimehetünk, ha egy régi ismerőssel akarunk összefutni, valamint képeket is nézegethetünk a hátsó folyosón, de inkább menjünk vissza a főútra, és folytassuk utunkat a síneken keresztül. Mikor elértünk a gyógyszertárba, lépjünk be a menübe, és válasszuk ki a képet Ulmeydáról - bebocsátást nyerünk az épületbe. Eldiskurálva az igen leder patikus kiscsajjal, mars kinyílik a raktár ajtaja, amiben megtaláljuk a hiányzó bábut! Nincs más dolgunk, mint a posta felé venni az utunkat. Nyugatnak van egy HR, ha felkészülve kettes, az alsó a hármas válasz): 1, 2, 3, 2, 1, 3, 3. Továbbhaladva jobbra egy HR-re bukkanhatunk, ahol érdemes menteni, balra pedig a továbbvezető útra lelhetünk. Tekerjünk be a lakókocsiba, majd nézzük meg a hosszadalmas videót. Személyesen Ulmeydát kell legyőznünk. Érdemes egy gyors emberrel elvégeznünk a feladatot (Con javallott), vele egyszerűen fussunk az úr mögé és adjunk le egy jól irányzott búra lövést. A videóból azért kiderül, hogy vannak akik lojálisak voltak hozzá, ám ez nem sokat segít rajta.



A Killer7 gárda tagjai

Harman Smith: A Killer7 vezetője, a leglazább ember az egész játékban. Sajnos tolószékhez van kötve, ám esendő látványát meglehetősen jól ellensúlyozza azzal a páncéltörő mesterlövész puskával, ami a szék hátára van szerelve. Személyét már-már misztikus tisztelet lengi be.
Garcian Smith: A csapat feje, az akció koordinálása az ő vállán nyugszik - különösen, hogy egyedül ő beszélhet Harmannal. Ha valaki a küldetésben elbukna, ő meg tudja menteni: egyszerűen csak vissza kell vele vinnünk a halott maradékait a Harman's Roomba, és életet kell belé lehelnünk, így a játéknak akkor van csak vége, ha Garcian meghal. A történet főleg az ő személye körül bonyolódik.
Dan Smith: A csapat fenegyereke, ami megtisztelő címet a megnyerő öltözködésével, hűvös stílusával és persze nem utolsó sorban nagyon kemény fegyverforgatási tudományával érdemelt ki. Specialitása a fegyverének gerjesztése, amivel bázikus méretű lövést tud leadni, két kövön nem hagyva. Igazi életművész.
Coyotee Smith: Egy mesztic tolvajt tisztelhetünk személyében. Valószínűleg a leghasznosabb karakter speciális képességei révén: minden zárat ki tud nyitni, valamint intézatos magasságokba képes felszökkenni. Coyotee is tudja gerjeszteni a lövését, ám ehhez néhány vérpasztillára is szüksége van, csakúgy mint Dannek.
Kaede Smith: A csapat egyetlen női tagja. Kemény perszóna, és még jobbá teszi, hogy ő az egyetlen, akinek távcső van a pisztolyán, ami jelentősen megkönnyíti az ellenfelek gyenge pontjainak eltalálását. Misztikus kapcsolata egy bizonyos Mizaruval képessé teszi a falakon levő rejtett üzenetek elolvasására, valamint nagyobb akadályok teljes lebontására. Vérfoltos miniszoknyájával a legkevésbé sem nevezhetjük mindennapi látványnak.
Con Smith: A Killer7 legkisebb tagja, ám nem lebecsülendő! Con már vakon született, ám rendkívül precíz hallással rendelkezik - így az egyes hangforrásokat be tudja azonosítani, aminek néhányszor igen nagy hasznát fogjuk venni. Mivel kicsi, ezért olyan helyekre is befér, ahova a többiek nem, valamint természetesen ő a leggyorsabb is az összes tag közül. Dupla fegyvere elégségesen nagy tűzerőt biztosít számára.
Kevin Smith: Talán a legmisztikusabb tagja a csoportnak. Kevin késeket dobál, és pár vérkapszulát feláldozva akár többet is el tud belőle hajítani. Ezenkívül megvan az a nem lebecsülendő képessége, hogy láthatatlanná tud válni, így elosonva az ellenfelek mellett valamint a lézeres szenzorok között. Con után ő a leggyorsabb.
Mask De Smith: Mask egy pankrátor, és mint ilyen, ő a legnagyobb termetű. Igencsak hiu, hiszen a játék során többször is átöltözik - valójában ezzel csak erejét növeli. Tekintélyt parancsoló a két gránátvető a kezében, melyeket igen jól forgat: nem sok Smile van, aki ellen tudna neki állni. Irtózatos erejének köszönhetően falakat is be tud törni.



TIPPEK
Ha a Lion küldetést is kijátszottuk, még mindig ne kapcsoljuk ki a gépet: az újabb stáblista után még mindig vár egy kis meglepetés.

tünk, most már tényleg irány a posta, ahol a bábukért cserébe beengednek minket. Az épület mögött beszélhetünk Travisszel, majd készüljünk fel egy nagyon nehéz útra - hacsak nem használjuk Kevin láthatatlanságát. A gátnál beszéljünk a Cult Memberrel, majd nézzük meg mind a hét posztert és folytassuk utunkat. Elérünk egy kapuhoz, ahol találós kérdéseket tesznek fel nekünk, szám szerint hetet. Igen, a posztereken találjuk a hozzájuk tartozó válaszokat, ám akik nem akarnak szenvedni, álljon emitt a megoldás sorrendben (a felső az egyes, a középső a

Target 03: Encounter - Első rész

Valaki kisgyermekekből akar Smile-okat faragni, és mint ügyeletes jótevőknek, ezt meg kell akadályoznunk. Lépjünk be a HR-be, majd a TV-ben váltsunk Harmanra. Érdekes kis videók után menjünk ki a házból. Átváltunk Conra, majd haladjunk észak felé, és lépjünk be az Arcade-ba. Belefutunk egy Protector Smileba, akit csak Mask képes elpusztítani a gránátvetőjével. A következő szobában egy kapu állja utunkat, ezért menjünk el a bal oldali folyosón. Észak-keletnek menjünk, majd vigyázunk a Broken Smile-ra, a fejét kell eltalálnunk, de siessünk, mert nagyon gyors! Lépjünk be a négyes számú moziba (Cinema 4), és menjünk fel a színpadra, váltsunk Maskra, és törjük be a falat. A ládából rántsuk fel a rucit, amivel végre Mask is egy használható ka-

rakter lesz (ezen a pályán érdemes őt megtuningolnunk, mert rengeteg olyan ellenfél lesz, amit csak ő tud elpusztítani). Menjünk át a hármas számú moziba, ahol találkozunk Travis-szel, valamint régi ismerőseinkkel Kurahashival és Akibával. Mielőtt átmennénk a kettes moziba, ébresszük fel Kaede-t vagy Dant, mert a moziban lesz egy tripla Duplicator. Beszéljünk Travis-szel, majd akár menthetünk is a HR-ben és vonuljunk át az egyes moziba. Coyote-tal nyissuk ki a színpadon levő kincses ládát, amiből megkapjuk a Time Ringet. Menjünk ki az útra, és forduljunk jobbra, ahol a sikátor végében használjuk az imenti gyűrűt, minek hatására kapunk egy metszetet. Ezzel menjünk vissza az elágazáshoz, és most forduljunk balra. A végén tegyük a szerkezetbe a metszetet, majd kapcsoljuk be a lámpákat, és menjünk vissza az útra, a lepotyogott léggömbökhöz. Használjuk a Wind Ringet, mire megkapjuk az első Soul Shellt. Most már visszamehetünk a lezárt ajtóhoz, ahol Maskkal ki tudjuk azt robbantani. Protector Z Smile-ba futunk, akit szintén Mask-al tudunk hidegre tenni, mégpedig úgy, hogy egyet töltünk a fegyverén (négyzet, ehhez kell egy vérfiola). A kereszteződésnél forduljunk jobbra a Killer Mansion felé, vigyázzunk a Duplicatorra! Fel a lépcsőn, majd be a házba. Fussunk körbe a folyosón, és ahol az ajtó fölött levő képen felénk néz a szörny, ott menjünk be. Ismételjük ezt meg párszor, mire elérünk egy hosszabb folyosóra. Váltsunk át Coyote-ra, majd pattanjunk el Travis-hez, aki szintén hozzánk vág egy Soul Shellt. A folyosó végén Garcianná válunk, majd visszajutunk az Adventure Plazába. Most a Freaky House fele menjünk, de előbb a Harman's Roomban váltsunk át Maskra, mivel a Freaky House-ba csak ő tud bejutni. Vigyázzunk a Phantom Smile-okra, majd az alacsony folyosó előtt váltsunk át Conra, ő át tud sasszézni alatta. Menjünk tovább egészen a repedésig, amit Mask-al betörhetünk, váltsunk Kaede-re, majd nyomuljunk tovább. A sajtos teremben menjünk át a másik ajtóhoz, és a lyukakból lődözzük ki az egereket, de vigyázzunk a rohamozó Smile-okra. A Burning Hotelben a Wind Ringgel tehetünk rendet, majd caplassunk fel a lépcsőn. A hídon átmenet egy szellembe futunk, majd egy Micro Smile-ba, a következő teremben pedig Kaede-del lőjük ki a gorillák pajzsát, mire kinyílnak az ajtók. Menjünk a Spiny-Spiny Roomba. Egy elég félénk szörnybe futunk, amint meglát minket azonnal irányt vált. Menjünk vele szembe, és mielőtt elfordul lesz kb. 1 másodpercünk, hogy eltaláljuk a szívét. Ha megvan, kinyílik egy ajtó, és ott lesz egy bukott angyal, aki ad egy csuda jó pisztolyt Dannek, valamint egy Soul Shellt. Ismét a Plazába jutunk, most haladjunk egyenesen, be a Gatekeeperhez. Gondolom nem kell mondanom a teendőket, a Mithril Smilenak le kell lőni a páncélját, majd simán kinyiffantani (Mask ajánlott). A Gatekeeper-nél menjünk balra, majd mentsünk és haladjunk tovább. Most jön az egyik legszemetebb főellenség! Ayame olyan gyorsan fut, hogy képtelenség becélozni, és ráadásul még tüzel is ránk veszettül. Az egyedüli megoldás, amit találtam, az az, hogy kerestem egy helyet, ami mellett közvetlenül elfut a kisasszony, átváltottam Danra, és amint elfutott a pisztolyom előtt lőttem egyet. Kissé elé kell célozni, jól el fogunk vele szórakozni. Kb. 7-8 lövés kell neki.



ÉRDEKESSÉGEK

Egy-egy pályán nem csak a pályák végén vannak főellenségek - néha bizony közben is meg kell küzdeni egy két rondasággal.



Csak nem beszorult az üres tár a pisztolyba? De kár...

Target 03: Encounter - Második rész

Amint kilépünk a házból, természetesen újabb izgalmas videók várnak ránk, majd megérkezünk a Blackburn rezidenciához. Elhaladunk Iwazaru mellett, majd Danné avanzsálunk. Északra van egy HR, nyugat fele pedig a kert. Erre haladjunk, de vigyázzunk a bombafejekre. A kert végében van egy szobor, ezt kell szétlőnünk Dan Collateral Shotjával (négyzet háromszor) és vegyük fel a Soul Shellt. Menjünk vissza a kerti elágazáshoz, ezúttal keletnek menjünk, majd pedig délnek (használhatjuk Kevin láthatatlanságát, de Connal is leirthatjuk az ellenfeleket), ahol egy víztartályt találunk - használjuk rajta a Fire Ringet, miáltal egy metszethez jutunk. Menjünk vissza és forduljunk keletnek, majd Kevinnel váljunk láthatatlanná és menjünk át a lézeren. Bent szétlőhetjük a kontrollpanelt, így legközelebb már nem kell Kevint használnunk. Menjünk délnek, majd a Yoon melletti panelt vizsgáljuk meg: úgy kell húzogatnunk a kart, hogy a jobb középső hely maradjon üresen. Ekkor megjelenik régi ismerősünk, mi pedig egy Power Ringgel leszünk gazdagabbak. Ismét térjünk vissza a kerti elágazáshoz, majd most észak fele fordulva nyomuljunk be a házba. Szintén az északi irány lesz a megfelelő, így a konyhába jutunk, ahol levadászhatunk egy Micrót. Irány délnek, ahol a fürdőszoba van - itt találunk egy galambot, valamint egy HR-t. Térjünk vissza a bejárathoz, majd induljunk délnek. Nemsokára elérünk a kandallóhoz, itt használjuk a Water Ringet, majd kapjuk fel a Soul Shellt. Menjünk a szoba vége, és Maskkal lőjük ki a falat - egy Mother Smile. Miután letudtuk és kimentünk a szobából egy Protector ZZ-be futunk - ezt is csak Mask tudja kinyírni, dupla lövéssel (mármint kétszer kell négyzetet nyomni). Észak fele váltsunk Kevinre és tűnjünk el, majd vágtassunk át a lézeren, és fussunk, ahogy csak bírunk, egészen a második házig (ha maximumon van a láthatatlanság



képessége, akkor minden gond nélkül el tudunk a szörnyek mellett osonni). Bent keletnek induljunk, ahol a folyosó végi szobában használjuk a Time Ringet, mire kapunk Soul Shellt. Vissza a bejárathoz, majd a nyugati oldalon haladjunk és az első szobában kapcsoljuk le a biztonsági rendszert és menjünk to-

Vér a játékban

A vér nem csak az erőszakosság kifejezése lesz a játékon belül, hanem az egyik legfontosabb „tárgy" is - ez szolgál ugyanis az egyes képességek fejlesztésére, valamint még egyéb fontos dolgokra. Ha az ellenfelek gyenge pontját sikerül eltalálnunk, sokkal több vért kapunk! Két fajtája van:

Thick Blood: egyszerre 1000 dl lehet belőle nálunk, majd ezt egy Harman's Roomban szérummá tudjuk alakítani, amit pedig majd képességek fejlesztésére használhatunk. Ahogy tápoljuk a karaktereket egyre újabb speciális tulajdonsággal fognak bírni, ami a későbbi szinteken nélkülözhetetlen lesz majd.

Thin Blood: A híg vérre a különböző speciális képességek használatánál lesz szükség, és ezt is természetesen az ellenfelekből „nyerhetjük ki", valamint ezzel gyógyíthatjuk magunkat. Egyszerre csak 20 fiola lehet nálunk belőle.

vább a folyosón. Egy Micro, majd Travis, végül pedig Connal seperjünk át a lyukon és vegyük magunkhoz a metszetet és trécseljünk el Andrei-jel. Ismét vissza a bejárathoz, de onnan most északnak induljunk. Balra menthetünk, majd egyenesen belépve az ajtón meg is érkezünk az első főellenséghez. Ayame-vel kell ismét megküzdenünk, ám ezúttal nem lesz olyan nehéz dolgunk. Váltsunk Maskra, tárazzunk be, és várjunk. Mikor felnyílik egy garázsajtó, forduljunk arra, és várjuk meg míg kifut a kiscsaj. Ekkor célozzunk rá (egyszerűbb, ha a lába elé célzunk, biztosabb a találat), majd ismételjük, amíg be nem gurul. Ekkor már véresen szórja az átkot, ám ha van elég vérkészletünk, nem lesz semmi gond. Még pár lövés, és beadja a kulcsot. Bal oldalt kapcsoljuk fel a lámpákat a medencénél, majd jussunk vissza oda (legegyszerűbb, ha a házból kimegyünk, és ismét láthatatlanokká válva visszasprintelünk a lézereken túlra, itt lesz a Pool). A medencénél forduljunk balra, és haladjunk el Travis mellett, majd a szelepbe illesztve a két metszetünket, máris leengedhetjük a vizet. Menjünk le a medencébe, balra találhatjuk ismét Travis-t, valamint egy HR-t. Miután mentettünk, irány az alagsor! Itt ismét a Gatekeeperbe futunk, utána természetesen kolosszeum, majd egy igen idegesítő szörny: Laser Smile. Kaede-vel villámgyorsan célozzuk be a gigáját, majd lőjünk azonnal, mert ha nem vagyunk elég gyorsak, szénné porlaszt minket. Ismét az alagsorban vagyunk, most be a másik ajtón, mentsünk egyet, majd váltsunk át Danre, vegyünk egy nagylevegőt, és lépjünk be a következő szobába. Ismét egy párbaj, ezúttal Curtis-szel. Nem olyan nehéz, minden az időzítésen múlik. Ha a madár felszállt, akkor lőjünk - ám vigyázzunk, mert néha ijeszteni is szokott a galád! A lényeg, hogy nagyon figyeljünk - amikor kissé lejjebb hajtja a fejét, akkor szokott repülni, ekkor lőjünk! Először azt hittem, csak az X-et kell jókor nyomni, ám előtte még a célzást is be kell készíteni, ám nem tarthatjuk végig nyomva, mert ellenfelünk is reflexből tüzel! Négyszer kell jobbnak bizonyulnunk. Ha megvagyunk, tekintsük meg a bizarr videót és már léphetünk is a következő küldetésre.

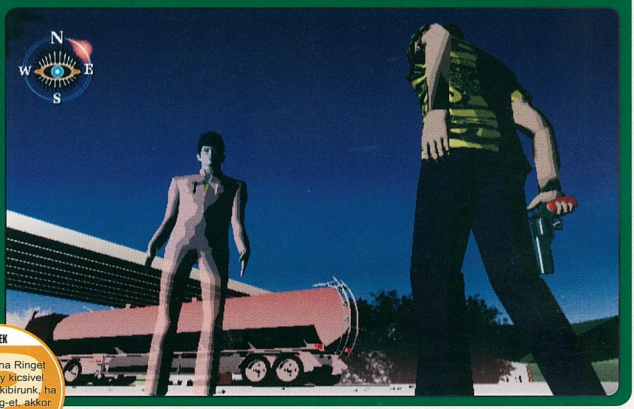
TIPPEK

Ha a Stamina Ringet viseljük, egy kicsivel több sérülést kibírunk, ha a Power Ring-et, akkor pedig egy kicsit nagyobbat sebzünk.

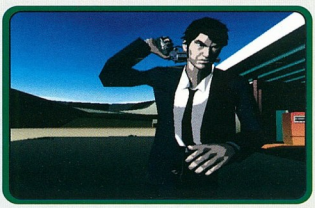
Target 04: Alter Ego



Először azt hittem ennél a küldetésnél, hogy a Bandai is beszállt a játék fejlesztésébe és szépen kölcsönadta a figuráit, a Power Rangerseket, ám nem erről van szó. A hasonlóság kétségkívül szembeötlő, ám ezen pálya főgonoszai a HandsomeMan névre hallgatnak. Most éppen ők nem férnek a bőrükbe, tehát rendet kell vágnunk közöttük. Tehát miután megnéztük a TV-ben a bemutatkozójukat, lépjünk ki a házból. Amint elkezdődik a küldetés, egyből beszéljünk Iwazaruval, ugyanis ennek az akciónak ő lesz a kulcspontja. Ő fogja nekünk összegyűjteni a kis színes vackokat, aminek majd a pálya végén vesszük hasznát. A mozi után ismét beszéljünk vele, majd menjünk északnak, ahol egy HR-t találunk és Iwazarut kissé beszorulva. Maskkal távolítsuk el a hordót, beszéljünk vele, majd forduljunk keletnek, át a kék ajtón. Egyenesen haladva ismét idióta barátunkba futunk, majd könnyű őket kiszúrni! Tovább haladva a kereszteződésnél nyugatnak egy HR-t találunk, északnak Travis-t, keletnek pedig elhagyhatjuk a templomot. Fel a lépcsőn, majd mindig csak nyugatnak haladjunk és lépjünk be az ajtón. Nézzük meg a képet, majd Maskkal törjük be a falat és beszéljünk Iwazaru-val. Irány visszafele, majd keletre találunk egy órát, melyet gyógyítsunk meg a Time Ringgel, így egy mentezéshez jutunk. Menjünk tovább, így Curtis-be botlunk, majd lépjünk át az ajtón és irtsuk ki a



váltsunk át Conra, mert a szuperhallására van szükség. Kövessük a hangbuborékokat, amíg ki nem jutunk egy nagyobb helyszínre, ahol bemutatkozik a Roller Smile. Mivel az érzékenyükre nehéz rátapintani, ezért leginkább Dannel lehet jól kilőni



őket, hiszen ő gyors és erős is. Amúgy ehhez a pályához javasolt Dan használata, amikor csak lehet. Induljunk tovább észak felé, majd váltsunk Kaede-re, és törjük be a falat. Ha még nem tettük volna meg, akkor a keleten levő HR-ben felébreszthetjük. Az úton ne felejtsük el begyűjteni a színes bigyót. Miután betörtük a falat és beszéltünk Travis-szel, menjünk a keleti út végére, és lépjünk be a piros ajtón. Haladjunk előre, majd keletnek, ahol ismét kedvenc szellemünkbe ütközünk. Tovább haladva a templomhoz érünk, amibe lépjünk is be, majd menjünk Iwazaruhoz. Jobbra egy HR-t találunk, balra egy folyosót. Ezen elindulva menjünk fel a lépcsőn, így a balkonra jutunk. Ismét házi szellemünkkel van szerencsénk randizni, majd haladjunk tovább a sötét folyosó felé. Lesz itt egy gyertya, ezt begyújtva egy titkos folyosóra bukkanunk, amin menjünk is be. A videó után egy irgalmatlan nagy Duplicatorba botlunk, ha jól számoltam legalább négy fészket kell kilőnünk - és egyáltalán nem is olyan Mother Smile-okat és a Roller Smile-okat se kíméljük. Iwazaru ismét, majd az elágazásnál északra forduljunk, így egy teraszra jutunk, ahol is használjuk a Wind Ringet a szélmalmokon. Menjünk visszafele, és a megnyíló ajtón csörtessünk be. Ha nem vettük volna fel az összes színes motyót, akkor jobbra lekanyarodva, és a gyertyákat beüzemelve most visszateleportálhatnánk a pálya különböző részeire. Ám ha minden igaz, nálunk kell lennie az összesnek, így helyezzük be az ajtó melletti résbe a metszetet, majd a színes vackokkal keverjük ki a színeket és lépjünk be a villába. A videó után lépjünk ki Garcian lakosztályából és készüljünk fel egy nem túl nehéz harcra Handsome-ékkal. Mindenki játszik egy mecscset az ellenfél egy adott harcosával, ám az egyes meccsek végkimenetele előre meg van határozva, tehát csak lőjünk, ahogy bírunk. Az utolsót Garcian játssza Pinkkel, ám ők csak



beszélgetnek. Miután kiélveztük, vegyünk nagy levegőt és lépjünk át a következő küldetésre.

Target 05: Smile - Első rész

A Harman's Roomban igen szomorú látvány fogad minket: Samanthát megölték, Harman pedig szőrén-szálán eltűnt. Kilépve a szobából, most a Forbidden Room felé induljunk és

lépjünk is be. Nézzük végig Harmanék sakkpartiját, majd lépjünk ki a kocsiból. Amint elkezdődik a küldetés, Garciannal gyorsan fussunk el a Mother Smile mellett, be a HR-be, váltsunk át Danre, majd irtsuk ki a gonoszokat. A recepció mögött Kaede-vel törjük ki a falat és szólítsuk magunkhoz az első Soul Shellt. Irány a lift és a második emelet. Forduljunk északnak és szedjük le a Duplicatort (a legnagyobb szeme csak a Collateral Shottal lőhető ki), majd lépjünk be a 203-as szobába és vegyük fel a második Soul Shellt. Irány a harmadik emelet, ahol vigyázzunk a Phantom Smile-okra, majd a folyosó végén lépjünk be a 306-os szobába és menjünk a fürdőbe. Lőjük szét a hajszárító zsinórját és vegyük ki a harmadik Soul Shellt. A negyedik emeleten fussunk a 404-es szobába, ahol a szobában lőjük ki Maskkal a falat és vegyük fel a negyedik Soul Shellt. Az ötödik emeleten lépjünk be az 502-es szobába, az északi szárnyban (nagyon vigyázzunk a Smile-okkal, itt már kezdenek bekeményíteni - esetleg használjuk Kevin láthatatlanságát), ahol Mills-szel találkozunk. A szobában a Fire Ringgel gyújtsuk be a gyertyát és ismét egy Soul Shellt zsebelhetünk be. A hatodikon szintén északnak menjünk (Kevin javasolta, mert sok a Laser Smiley) és a 601-es szobát nyissuk ki Coyote-tal. Beszéljünk Travis-szel, majd vegyük fel mellőle az utolsó előtti Soul Shellt. A hetediken nincs más dolgunk, mint kilőni a Micro Smile-t, majd a szoba végébe fáradni és a Wind Ringgel szelet támasztani. Mentsünk egyet a HR-ben, majd lépjünk be a Suite-ba a Gatekeeperhez. Miután ismét a Vinculum Gate-en vagyunk, készüljünk fel Kaede-vel! Timer Smile barátunk nem adja könnyen magát: a testén levő piros pöttyöket kell kilőnünk, ám amikor már csak egy darab van, elkezd sprintelni felénk. Érdemes a teste közepén levő legnagyobb pacát utoljára hagyni. Miután megvagyunk, haladjunk mindig csak előre, és Garciannal lépjünk be a Roomba. Ezzel be is fejeztük ezt a küldetést.

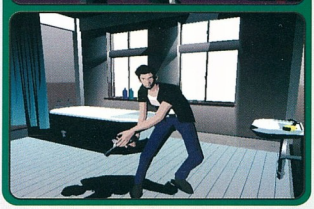


Hiába próbálod meg elcsalni magadat, így is kitaláltam, hogy ez vagy az aktuális ellenfél.

Target 05: Smile - Második rész

Sajna az előző informátorunkkal csúnyán elbánt valaki (pedig ő tudott egy-két érdekes dolgot rólunk…), így újat kapunk - megjegyzem, én már eleve vele kezdtem volna dolgozni. Amint kilépünk a házból, egyből el is teleportálunk hozzá, majd egy nagy iskolához. A bejáratnál találkozunk Travis-szel, majd lépjünk be a suliba, forduljunk a hall fele és menjünk fel a lépcsőn a Data Roomba. Menjünk a terem végébe a kontroll panelhez, majd üssük be a 3576-os kódot, mire elhúzódik a fal és ismét rátalálunk Travis-re, aki ad nekünk egy kazettalejátszót. Jöjjünk ki a szobából és menjünk tovább (egy HR, ahol váltsunk is gyorsan át Kaede-re). A folyosó végén vegyük fel az 5-ös számú kazettát (a menüben meg hallgathatjuk), majd menjünk vissza a főbejárathoz, és ezúttal forduljunk északnak. Iwazaru kellemetlenkedik ismét, majd lépjünk be a női mosdóba (csak Kaede teheti meg) és húzzuk le a WC-t, mire megkapjuk az 1-es számú kazit, valamint a galamb elregél egy fura kis üzenetet. Menjünk tovább és térjünk be az osztályterembe, ahol felvehetjük a 6-os számú kazit, majd folytassuk felfedező utunkat a folyosón. Amint belépünk a következő helyszínre, balra lesz ismét egy terem, itt felvehetjük a 2-es számú kazettát. Vissza a folyosóra, majd a következő teremben vegyük fel a 4-es számú kazettát. Nyugatra is lesz egy terem, amiben a 3-as kazit találjuk, valamint Iwazarut. menjünk ki és folytassuk utunkat a nyugati folyosón, ahol megint egy terem lesz (micsoda változatosság…), amiben két Mithril Smile fog kellemetlenkedni, valamint a 8-as számú kazettát is megleltehetjük. Tovább délnek, baloldalt lesz egy osztályterem, amiből most hozzájuthatunk a 7-es kazettához. Folytatva utunkat egy nagy zárt ajtóba ütközünk, amit nem tudunk kinyitni. Sebaj, van itt néhány szekrény, nosza, nézzünk körül! A 666.-ban találunk egy Soul Shellt és a 9-es kazit, a 656-osban pedig Travis-t. A 66-ost is lőjük meg, mire kinyílik, és magával ránt még kettőt. Addig lődözzük őket, míg elő nem kerül Mask ultrabrutál ruhája, majd míg el nem jutunk a sor végére. Ha ezt is meglőjük, akkor a sor másik végén kinyílik egy ajtó, míg az már a nagy vasajtót fogja nyitni (hmm, ez a játék egyre logikátlanabb…). Északnak menjünk, ahol Travis-be botlunk, nyugatra pedig fel tudunk menni a lépcsőn. Váltsunk Danre, majd lépjünk be a kávézóba. Egy nagy Duplicator lesz az ellenfelünk, vigyázzunk, mert iszonyat gyorsan ontja magából a tojásokat. Ha eltettük láb alól, távozzunk angolosan nyugatnak, majd mentsünk a Harman's Roomban és lépjünk be a könyvtárba. Ismét a Gatekeepernél találjuk magunkat, majd a kolosszeumban, végül természetesen a Vinculum Gate-en. Ezúttal egy Galactic Tomahawk Smile lesz az ellenfelünk (hú, de gonoszul hangzik), ám nem kell megijedni tőle, Maskkal nevetségesen egyszerű kinyírni (ha tele az életünk, ne is nagyon figyeljünk a rakétáira, csak lőjük őt magát). Mögötte felvehetjük az utolsó kazettát, majd menjünk ki. Az igazgatói irodában Garcian eljátszadozik az igazgatóval, majd lépjünk be a mögötte levő szobába és a panelba üssük be az 55549 és 72712-es kódokat. Az ujjlenyomat felismerő átenged minket, már csak egy páncélszekrény állja utunkat, ám ez sem vészes: először tekerjük jobbra ütközésig, majd pedig balra és már miénk is a metszet. Menjünk vissza a másik szobába





és lőjünk bele a trófeába, mire egy titkos ajtó nyílik ki, amin lejuthatunk az udvarra. Menjünk be ismét a főbejáraton és jussunk fel a Data Roomba. A terminálba rakjuk bele a metszetet valamint a gyűrűnket, és válaszoljunk a feltett kilenc kérdésre (a válaszokat a kazettákról lehet megtudni). Ha valaki nem akarja végighallgatni mindegyiket, akkor itt vannak a válaszok, sorban: Parkreiner, 00480158, Alabama, 11221942, B, Michael, Katharine, 04281952, Eagle. Kinyílik a tornaterem, így menjünk le oda, hallgassuk meg a szellemet, majd jobbra aktiváljuk a kapcsolót. Danné válunk, és már itt is vagyunk az utolsó

A KONZOLOK SZERVIZE
Dream Land
PS2 X-BOX GAME CUBE
ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, JÁTÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
ADÁS - VÉTELE
MINDEN, AMI A JÁTÉKHOZ KELL!
NYITVA: H-P-ig 10-17 h-ig
HÍVJ FEL! T: 479 - 0812
e-mail:playstation@axelero.hu xbox@axelero.hu
BP.VI. HUNYADI tér 12.

főellenségnél (kiábrándítóan egyszerű lesz). Lőjük meg Mr. Nightmare-t párszor, mire beleng és elszáll a gatyája (hmm...), majd megjelenik a - hogy is mondjam, hogy szalonképes legyek? - egy nagy vörös dolog a lába között. Pár Collateral Shottal gyorsan kiiktathatjuk, majd az úr megidéz hét Black Smile-t, akik egyenként a halálba rántják magukkal a Killer7 tagjait. Kivéve persze Garcian-t. mivel csak ő tudja felvenni és használni a mögötte levő arany pisztolyt, ezért ne is habozzunk: lőjük ki az utolsó Smile-t, majd pedig a felkötött úrra adjunk le egy jólirányzott lövést. Ennyi volt, irány kifele a teremből. Visszaérünk kicsiny rezidenciánkra, ahonnan menjünk is ki egyből, így visszajutunk a hotelhez (az előző küldetésben voltunk ott). Nincs más dolgunk, mint az X-et nyomnunk, Garcian odamegy mindegyik helyszínre, ahol Soul Shellt találtunk, és mindig előjön egy érdekes videó. Mikor felérünk a tetőre, nos, fény derül minden szörnyűségre, sőt, még azt is megtudjuk, hogy mit hurcolt emberünk abban a nagy kofferben mindvégig.

Target 06: Lion

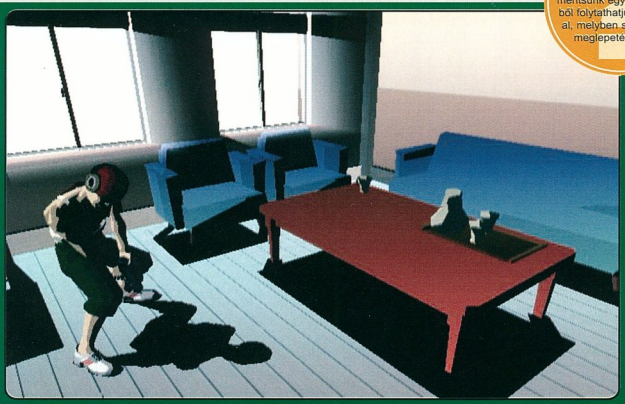
Remélhetőleg senki nem kapcsolta ki a gépet az End feliratnál, mert van még egy rövid epilógus. Garciant kell elterelgetnünk a Battleship Isle-on az alagsorig. A bökkenő csak annyi, hogy a Smile-ok még mindig itt vannak, nekünk azonban nincs már Vision Ringünk, így természetesen nem is látjuk őket. Sebaj, rohanjunk, mint az őrültek, ha jól számoltam mindössze csak kettő vagy három fog az utunkba állni, ezeket egy lövéssel likvidáljuk, majd rohanjunk tovább. Az alagsorban találkozunk Matsouki úrral (vagy hogy a fenébe hívják) és két választásunk van, attól függően, hogy melyik befejezést akarjuk megnézni: megöljük, vagy életben hagyjuk. Érdemes mindkettőt megnézni, remélhetőleg mindenki mentett az előző küldetésben a hetedik emeleten, így annyira nem kell sokat újrajátszani. A poént nem lövöm le, mindenki játssza szépen ki, és örüljön neki! :



A Laukon csoport bemutatóra készül...

TIPPEK

Miután kijátszottuk a játékot, felajánlja, hogy mentsünk egyet, majd ebből folytathatjuk a Killer8-al, melyben szintén lesz meglepetés bőven.



Mármint már akiből csak valamelyik marha e szörnyből bekerülte ragasztóval a plasztolyt...

Hölgyeim és Uraim, ennyi volt a Killer7. Bár, ha jobban belegondolok, mégsem. Ugyanis elkezdhetjük a Killer8-at, és konstatálhatjuk, hogy ennek a játéknak soha nem lesz vége. Véleményem szerint nagyon jól sikerült, igazán egyedi lett, és veszettül jó hangulata van. A hangoktól sikitófrászt kap az ember, a grafikától minimum meglepődik, a történet pedig nagyon húzós! Igazi japán játék, aki csak egy kicsit is nyitott az újra, az mindenképpen próbálja ki, nem fog csalódni! Jó szórakozást hozzá!

Callisto

RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE 2



ANNAK ÉKES BIZONYSÁGÁUL, HOGY A RESIDENT EVIL MÉG MINDIG NINCS KIHALÓFÉLBEN, ITT VAN AZ OUTBREAK FILE #2. NÉMILEG VEGYES ÉRZELMEKKEL ÜLTEM LE ELÉ, HISZEN MÁR A FILE #1-TŐL SEM ESETT HASRA SENKI - EZ A JÁTÉK PEDIG KÉREM SZÉPEN NEM TÖBB, MINT ANNAK EGY KIEGÉSZÍTŐ LEMEZE. LEGALÁBBIS NEKEM NAGYON ÚGY TŰNIK.

INFO BOX

Kiadó: Capcom
Fejlesztő: Capcom
Hivatalos honlap: www.res-evil.com

Megjelenés: 2005. szeptember 2.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:
ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

Legnagyobb erényeként a nevét tudja felhozni, ezt is elég csúnyán kihasználja. Na jó, mégiscsak egy RE.

Ötlettelen feladatok, gyenge grafika, botrányos mesterséges intelligencia, vontatott játékmenet, sokat tölt.

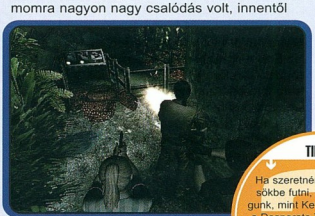
ELŐZMÉNY

2002 Resident Evil
2003 Resident Evil 0
2003 Resident Evil 2
2003 Resident Evil 3
2004 Resident Evil Outbreak

PLATFORMOK

PS2

A fent taglalt negatív érzelmeim a sorozat irányában, azt hiszem nem megalapozatlanok. Kezdem úgy érezni - meg pár millió ember rajtam kívül -, hogy a széria igencsak kopni kezd, korántsem olyan patinás, mint az első, vagy akár a második rész idején. A harmadik rész számomra nagyon nagy csalódás volt, innentől



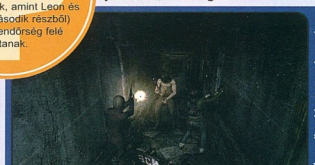
pedig szerintem nem tudtak megállni a fiúk a lejtőn: egyre silányabbak lettek az egyes darabok. Minthogy itt nem a sorozatot akarom méltatni, illetőleg korholni, hanem egy - majdnem - teljes végigjátszást adni róla, ezért ehelyett be is fejezem a sirámaimat. Mivel az első küldetésben részletesen megismerkedünk az újdonságokkal és az irányítás rejtelmeivel, ezért nem is bocsátok tovább a karaktert, lássunk neki rögtön! Ja, még annyit szeretnék hozzátenni a dologhoz, hogy a leírásban a legegyszerűbb megoldásokra törekedtem - ugyanis néha több lehetséges út van egy feladat sikeres teljesítéséhez. Ezért van az is, hogy a leírás az Easy módról készült (no jó, azért is, mert lusta voltam Hardon is végigtolni az anyagot :) - a nehezebb fokozatokon lesz egy-két plusz feladat, a puzzle-ok kicsit bonyolultabbak, de ezek nem vészes dolgok. Ha esetleg elakadnátok, írjatok a callisto@playzone.hu címre, ha tudok, szívesen segítek! Na, befejezem a rizsálást, most már tényleg kezdjük!

TRAINING GROUND

Menjünk néhány lépést, mire egy „File"-t kapunk. Olvassuk végig, majd lépjünk oda a pulthoz, és vegyük fel a következőt, amiben kiválasztott karakterünkről olvashatunk. A pult mögé menjünk be, majd ott is vegyük fel a papírt, amiben a mérgezésről és a vérzésről olvashatunk. Egyik sem kellemes, mert az úgynevezett Vírusmérőnk elkezd telítődni tőlük, és ha ez eléri a 100%-ot, akkor meghalunk. A mérgezést a kék növénnyel tudjuk orvosolni, a vérzést pedig el tudjuk kötni, illetőleg vérkonzervvel pótolni. A beugróban ismét egy file-ra találunk, amiben az irányítás rejtelmeiről olvashatunk: bal analóg karral mozgunk, R1-el célzunk (ha nyomjuk hozzá az L1-et, akkor immár mozogni is tudunk lövés közben), az X-el lövünk (amúgy ezt használjuk szinte minden akcióra). Ha a háromszöget használjuk, hasznos tanácsokat kaphatunk karaktereinktől. Ha

TIPPEK

Ha szeretnénk régi ismerősökbe futni, nincs más dolgunk, mint Kevinnel végigvinni a Desperate Time küldetést - ekkor láthatjuk, amint Leon és Claire (a második részből) éppen a rendőrség felé tartanak.



Márpedig akkor sem kapod meg a tűzkocsit, ha sírtál! jász...

elolvastuk, megjelenik előttünk egy kulcs, majd a program bősz magyarázkodásba kezd az ajtónyitás rejtelmeiről. Ha befejeztük az olvasást, vegyük fel, majd a menüből használva

függvényében spájzoljunk be belőlük. Mivel az állatkertbe nem tudunk bejutni, ezért indulunk meg az utcán, a zombikat kerüljük ki, majd menjünk be az Elefánt Étterembe.

Vigyázva haladjunk a folyosón, ugyanis füles barátunk hajlamos a ház falának betörésére, csak azért, hogy minket desszertként felhasználjon, ami akár szó szerint is érthető: ha elkapja egy emberünket, és kirántja, nos, tőle érzékeny búcsút vehetünk a pálya további részében. Menjünk be a belső irodába és az asztalról vegyük fel az Elephant Key-t. Ha akarunk némi munícióra szert tenni, bemehetünk a tulaj szobájába is, ám ez nem kötelező. Nehezebb fokozaton már muszáj bemenni, mert csak úgy kaphatjuk meg a Lion Key-t. Vissza a folyosóra, majd irány kifelé. Az udvaron átkelve elérkezünk a keleti folyosóhoz, itt rakjuk bele az Elephant Key-t a zárba, majd fussunk át. Ormányos barátunk HQ-jára érkeztünk, fussunk át a pódiumon, majd hátul másszunk fel a létrán. Itt egy kicsit kifújhatjuk magunkat, aztán szedjük fel az itt levő cumókat, különös tekintettel a Red Lion Emblemre. Van itt még egy kazetta is, amire a magnóval érdekes zenét rögzíthetünk - mindezt azonban csak akkor tegyük meg, ha az elefántot választjuk főellenségnek, egyéb esetben nincs értelme magunkkal cipelni. Miután felvettük a szalagot, megjön kisbarátunk, így fáradjunk oda az irányítópulthoz, majd zárjuk be a kaput, ezzel csapdába ejtve őkelmét. Angolosan távozzunk jobbra. A folyosón menjünk be a szertárba, azonban vigyázzunk a keringő madarakra! A szertárban menthetünk, ami nem egy hátrány, valamint felvehetünk némi töltényt is még. Szaladjunk le a lépcsőn, majd menjünk vissza az elefánthoz: immáron be van börtönözve, így nem nagyon árthat nekünk. Persze ezt azért ne vegyük készpénznek, mert ha sokat totojázunk itt, előbb-utóbb kitöri a kerítést, aztán nézhetünk! Itt még van lehetőségünk lemászárolni, ha esetleg az oroszlánnal akarnánk randizni majdan. Szóval, vegyük fel az ajtó elől a Red Lion Emblemet pórul járt barátunk mellől, majd futás vissza oda, ahonnan jöttünk. Most ne menjünk fel a lépcsőn, hanem loholjunk be a szemközti ajtón, így egy óriási terráriumba jutunk. Sajnos a terráriumhoz csúnya bogarak is tartoznak, úgyhogy igyekezzünk! Szaladjunk fel és lőkjük le a ládát a lent tróningoló trutyira. Ezután a konzolon nyom-

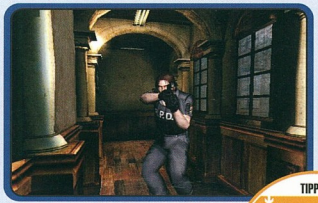


...és akkor Juli nem képzeltük végképp átvette a hatalmat a föld felett...

ÉRDEKESSÉGEK

Végre megoldották a fejlesztők, hogy járás közben is lehessen lőni: így már nem okoz gondot, ha hátrálás közben akarjuk lepattintani magunkról jóakaróinkat.

menjünk be a „Restroom" feliratú ajtón. Néhány újításra hívja fel ismét a figyelmünket a játék: immáron kúszva is tudunk tárgyakat felvenni (azonban ajtót nem tudunk így nyitni!), bocsánatot kérhetünk társainktól egy-egy meggondolatlan akcionk után, valamint ha a térképen háromszöget nyomunk, a program kiírja a szoba nevét, ahol éppen vagyunk (a leírásba néha beleírtam az angol neveket is a könnyebb navigáció végett!). Nemsokára elérkezünk egyik csapattársunkhoz, akit segítsünk fel (X gomb), majd mondjuk meg neki, hogy használja az elsősegély spray-t magán (menüből: AskToUse). Ezután kérjük el tőle a csövet (szintén a menüből), majd menjünk oda az ajtóhoz, és nemes egyszerűséggel verjük szét a zárat, és máris a harmadik szintre jutunk. Nyomjunk startot, mire láthatjuk egy halott csapattársunk tárgylistáját is. Vegyük el tőle a pisztolyt és a lőszert, töltsünk újra, majd nyomuljunk fel a lépcsőn. Szegény karakterünk összeesik, ám nekünk kapóra jön, hiszen elsajátíthatjuk ezen pozíció kezelésének módozatait. Húzzuk fel magunkat a lépcső tetejére (itt ugyan nem látszik, azonban a tényleges játékban, ha a földön vagyunk a Vírusmérő folyamatosan növekszik!), majd vegyük magunkhoz a spray-t, adjuk be magunknak, mire talpra állunk, igaz, elég lassan fogunk haladni. Vegyük fel a másik tubust is, azt is lőkjük be, mire már egész tűrhető sebességet fogunk produkálni. A tetőn egyetlen dolgunk van csak: meg kell ölnünk egy zombit. Ehhez tetszés szerint választhatunk fegyvert a földről, majd hajtsuk is végre, ezzel befejezve a gyakorlókiküldetést.



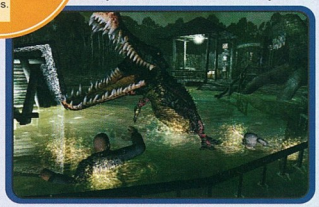
Bent, hátul találhatunk fájlokat, sokkal érdekesebb azonban a konyhába vezető ajtó; verjük szét, majd hatoljunk be. Középen, a bárpulton hever egy csípőfogó, ezt szólítsuk magunkhoz, majd ha úgy gondoljuk, távozhatunk is az



ebédlőből. Fussunk vissza a kiindulási pontra és vágjuk át a kerítésen levő láncot, vegyünk egy nagy levegőt, és essünk neki a tulajdonképpeni játéknak. Belépünk! Egy megvadult zombielefánt fogad minket, mi tagadás, elég eredeti jelenség a szentem, és meglepő módon rendkívül mozgékony is! Már itt rögtön két lehetőségünk van: ha megöljük, akkor a szint végén egy zombioroszlánnal kell megküzdenünk, ám ha életben hagyjuk ormányos barátunkat, akkor a pálya végén ő fogad minket. Ha rám hallgattok, most életben hagyjátok, egyrészt mert nagyon sok lőszert „megeszik", másrészt őt könnyebb legyőzni, mint az oroszlánt. Szóval, fussunk el a lábai között, majd álljunk tovább a következő helyszínre. Itt megismerkedhetünk a veszett hiéna liga néhány prominens tagjával, akik egyébként teljesen megegyeznek az előző részek zombikutyáival. Fussunk a lépcső felé, és menjünk be az irodába.

TIPPEK

Ha netalán mérgezést kapnánk - ami, hogy úgy mondjuk, elég sanszos - csak egy kék növényt kell magunkba szólítanunk, és már meg is áll a terjedés.

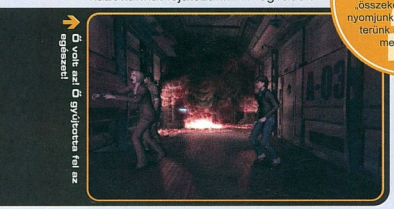


juk meg a gombot, majd körbe a hídon, menjünk le, majd kövessük az utat. Mindjárt itt is vagyunk a ládánál, amin pattanjunk át és az itteni konzolt is üzemeljük be, majd a hátsó kerítésnél távozzunk. Egy kis pocsolyához érkeztünk, amiben szerencsétlen módon egy nagydarab alligátor úszkál: igyekezzünk nem megismerkedni vele, ám ha már semmiképpen nem tudjuk elkerülni a konfrontációt, nyomjunk R1-et, ezzel lebukhatunk a harapása elől. Ha sikeresen átjutottunk a másik oldalra, haladjunk ki az ajtón. Itt felmehetünk a

WILD THINGS

Kezdésnél vegyük fel a pisztolyt és a tárat, valamint szemrevételezzük a jobboldalon található elsősegély spray sort, és tárhelyünk

megfigyelőállásra némi pihenőre, és persze hasznos cuccokért: dokumentumok, egy kés, valamint egy spray lesz majd ott. Ha készen vagyunk, menjünk le, és a lépcsőtől nem messze van egy lyuk: itt be tudunk kúszni, ezáltal egy nagy térre jutunk. Itt sajna egy nagyobb cicus is ólálkodik, szóval eliminájuk, majd az oroszlánszoborba installáljuk be a medálunkat, mire kinyílik az ajtó, mi pedig kimehetünk rajta. Itt szintén pihizhetünk, valamint elrendezhetjük embereink cuccait, ugyanis főellenség jön! Ha az elefánt jön, akkor nincs más dolgunk, mint az út egyik végére elfutni, majd a kazettánkat lejátszani. A megvadult állat fejjel rohan a falnak, ezzel némi veszteséget könyvelhet el az életerejéből, de ami még jobb: egy időre nem ránk figyel, így nyugodtan sorozhatjuk! Lőjük, ahogy bírjuk. Igaz, hogy vastag bőre miatt több golyót kibír, mint az oroszlán, ám a fenti trükkel meggyengíthetjük, valamint azt is vegyük figyelembe, hogy embereink - akiket nem mi irányítottunk - lődözték őt áthaladás közben is. Életet és lőszert szétszórva találunk az utcán. Ha a cicust választjuk, ő némileg fürgébb, és nem nagyon akar magához közel engedni, tehát csak lőfegyverekkel operáljunk ellene! Ha felugrik a tetőre, sürgősen kezdjük el sorozni, ekkor ugyanis töltődik az életereje! Ha lekergetjük a házról, akkor már fél sikert elkönyvelhetünk: most már csak hidegre kell tennünk. Sok szerencsét hozzá!



A Normal, és Hard módokban egy-két feladattal több van, de ezek nem túl ördöngösek, például nekünk kell visszaállítani az áramot, hogy be tudjuk csukni az elefántot (a kilátóban találunk egy dokumentumot, amiben van négy kód, ezeket kell beütni a belső irodában).

TIPPEK

Ha a csata hevében nem akarunk állandóan vacakolni a fegyver és a töltény „összekombinálásával", nyomjunk L1-et, így karakterünk automatikusan megteszi ezt.

UNDERBELLY

Hőseink a föld alá kényszerülnek, így tehát nem is tehetünk mást: kövessük őket! Kezdésnél gyűjtsük be a tápokat, majd irány lefele. Menjünk át a kapukon, majd lefele a lépcsőn, a szerelvényhez. Bent találunk egy Employee Area Key-t, amit markoljunk fel (ha Jimmel vagyunk, nála alapból megtalálható ez, valamint vele látjuk egyből az egész térképet - tehát nem járunk rosszul vele). Majd menjünk vissza a lépcsőn. Fent, középen menjünk be mindkét wc-be a tárgyakért, a nőiben még menthetünk is. Most a szélső ajtók egyikét nyissuk ki az imént szerzett kulccsal (ha szemből állunk, javallom a bal oldalit), majd hatoljunk be. Fedezzük fel a szobákat, és jegyezzük meg jól, hogy mi, hol van: legfontosabb a Breaker Room (ez közvetlen ott lesz, ahol bejöttünk), a Control Room (ha egyenesen továbbmegyünk az előző szobától), az egyel lejjebb vezető lejárati ajtót (B2F-hez), valamint a Storage Roomot. Találunk még itt női és férfi „pihenőszobákat" (restrooms) - ezekben spray-ket és egyéb hasznos dolgokat vehetünk magunkhoz. Ha Jimmel vagyunk, ő talál a férfiben egy doksit is - ebben lesz egy kód. Ha már így felderítettük a terepet, verekedjük ki magunkat a keleti irányba: a jegypénztárnál találunk egy naplót, melyre majd később lesz szükségünk. Egészen pontosan akkor, amikor odaérünk Control roomhoz: nézzük végig a doksit. A második oldalon lesz az angol ábécének néhány betűje, látszólag értelmetlen sorrendben. Azonban nézzük meg az első sort! Jegyezzük le a betűket, majd lapozzunk egyet: itt láthatjuk az ábécét teljes terjedelmében, 8x3-as négyzetre osztva. Keressük ki az első betűt, majd a másodikat is, és képzeletben kössük össze a kettőt. A harmadikat szintén kössük hozzájuk, és mire végigérünk a soron egy szám fog kirajzolódni az összekötött vonalakból! Ezt csináljuk meg mindegyik sorral, így kapunk egy négyjegyű kódot. Ezt a kódot üssük be a konzolon, majd vegyük magunkhoz az itt levő tárgyakat, és irány a Break Room..A férfiak szobájában talált dokumentumban találtunk egy kijelölt szót: ezt írjuk be a kóddal lezárt öltözőszekrény zárjába, és - tádámm - már meg is van az alagsorba vezető kulcs. Menjünk is ezek!), egészen a folyosó végéig. Itt található az Emergency Power Room, ahol a kerítés mellől felvehetjük a kereket (hogy milyen eredeti ötletek vannak itt, mintha már az RE1-ben is szerepelt volna ez a kerék… meg azóta mindig…). Menjünk visszafele a vízben, mire félúton egy ajtóhoz jutunk, amin lépjünk be, és illesszük a helyére a kereket. Tekerjük meg, mire lefolyik a víz, mi pedig célozzuk be ismét az Emergency Roomot, ahol kapcsoljuk fel az áramot. Ahogy kilépünk az ajtón egy tárgyra leszünk figyelmesek az ajtó előtt: ez a Founder's Emblem, amit most ignoráljunk helytakarékosság céljából! Menjünk vissza a Breaker Roomba, ahol nézzük meg a konzolt: egy rejtvény! A lényeg az, hogy úgy kell váltogatnunk a sárgák színeit, hogy azok a kékekkel összesen 10-et adjanak ki - nem túl nehéz megcsinálni (na jó, Hardon már nem olyan könnyű). Menjünk ki és keressük fel a Storage Roomot: itt vegyük fel a szigetelő szalagot, és tekerjünk el a Pump Roomba (az alsó szinten, ahol használtuk a kereket), majd foltozzuk be a szalaggal a lyukas csövet és használjuk újra a kereket. Készen is volnánk, irány a szerelvény - persze előbb vegyük fel a már említett Founder's Emblemet. Használjuk az emblémát a kocsi közepénél, majd kezdjük meg kalandos utazásunkat (ha nem tudjuk használni az emblémát, az azt jelenti, hogy a Control Roomban nem vettük fel a File-t!). Miután megállt a szerelvény, szálljunk ki. Fussunk el jobbra, ahol a tűz égett és vegyük fel le egyből. A lépcső végén lépjünk be a folyosóra, ami el van árasztva vízzel. Induljunk meg a folyadékban, ügyesen manőverezve a zombik között (teringettét, de begyorsultak







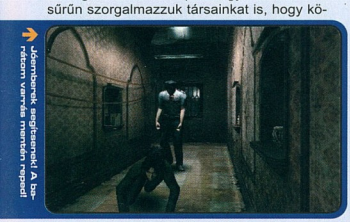
Ez a kép azt ábrázolja, amikor a tenyész gomba felmászott a pincébői a lakásba...

<<< ATTÓL FÜGGŐEN NYÍLNAK MEG AZ EXTRÁK, HOGY MILYEN NEHÉZSÉGI FOKOZATON, MENNYI IDŐ ALATT, MELY KARAKTEREKKEL NYOMJUK VÉGIG A JÁTÉKOT. >>>

a Founder's Emblemet, majd használjuk ugyanúgy, ahogy az előbb tettük! Hölgyeim és Uraim: beszállás! Miután megismerkedtünk egy kedves kis Mega Bite-al, fussunk el a keleti csatornához és már meg is érkeztünk a pálya főellenfeléhez! Találóan csak Giga Bite néven fut a kicsike, és ami azt illeti ide is illik a régi mondás: csak a fejét, hogy meg ne sántuljon. Sajna rossz szokása, hogy egypár lótifutit idéz maga mellé, akik eliminálása több mint ajánlott, mielőtt folytatnánk a boss szétszedését. Halála után irány a szerelvény, és ha mindenki időben visszaér, már szabadok is vagyunk. Ha nem, akkor szálljunk ki, majd vegyük fel az Emission Tower Key-t, ezzel loholjunk el az Emergency Roomba, majd vegyük is használatba. Vágjunk át az alagúton, majd ha a szellőzőhöz értünk, másszunk felfele, egészen a tetejéig. Itt már csak le kell ereszteníink egy létrát és már szabadok is vagyunk!

FLASHBACK

Egy csúnya erdőn kell átverekednünk magunkat, szerencsére kapunk segítséget egy kopasz idegenyezető személyében. Miután bespájzoltunk a házban, menjünk ki, vegyük fel a dokumentumot és a növényeket, majd vegyük be magunkat az erdőbe. Lényeg, hogy mindig kövessük a kopasz egyént, valamint sűrűn szorgalmazzuk társainkat is, hogy kö-



Jóemberünk segítsenek! A barátcsm varrás mentén nephelf

vessenek minket. Mint már említettük, ha a legegyszerűbben akarunk eljutni a kórházhoz, elég az ember után menni, ám ha kalandos kedvűek vagyunk, felderíthetjük az erdőt, így egy teljesen más útvonalra és új ellenfelekre bukkanva. Ennek az ismertetésére sajnos nincs helyünk, de aki kedvet kapott hozzá, az lásson neki a keresésnek! Amúgy az új ellenfelek egyfajta kedves zöld zombik, akik mérges gázt eregetnek magukból, tehát közelről ne nagyon próbálkozzunk náluk! Egyébként ezekből a kedves lényektől az egész küldetés csak úgy hemzseg, tehát jól tömjük tele zsebeinket kék növényekkel! Szóval, nemsokára elérkezünk egy hídhoz, melyet kutassunk át, majd folytassuk utunkat a kórház hátsó bejáratához. Hát, én nem szívesen lettem volna beteg ebben a kórházban… Pláne, hogy amint belépünk, a lelkes üdvhadsereg helyi kirendeltje - baltás gyilkos személyében - lelkesen fogad minket. Öt sajna egyelőre nem lehet kinyírni - ám, ha eleget sebzünk rajta, egy időre békén hagy minket -, tehát csak a menekülés az egyetlen túlélést szavatoló megoldás. Zúgjunk el mellette, és menjünk be azon az ajtón, amin ő jött ki. Menjünk át a vizsgáló szobába és vegyük fel az asztalról a fecskendőt, ezzel majd jól elkenhetjük az akadékoskodó



Szeretnéd ez tényleg ennyire nehéz lenni, vagy csak úgy csinál a kedvünkért?

TIPPEK

Ha olvasunk egy dokumentumot és háromszöget nyomunk, apróbb segítségeket, tippeket kaphatunk karakterünktől.

húsevő növények száját. Menjünk visszafele, majd rohanjunk el a bejárat mellett, így nemsokára eljutunk a Locker Roomba, ahol néhány hasznos dolgot magunkhoz vehetünk, de a legfontosabb az üres üveg! Ezt majd meg tudjuk tölteni egy speciális kotyvalékkal, amivel könnyedén likvidálhatjuk a zöld zombikat. Lépjünk ki a szobából, majd indulunk meg lefele a lépcsőn, majd adjuk be az injekciót az utunkat álló növényeknek, gyakjuk le a csápokat és hajtsunk át rajtuk. A gyógyszertárban töltsük meg az üveget és az injekciót is a kotyvalékkal, vegyük fel az „Auxiliary Building" (melléképület) kulcsát, majd távozzunk. A csápot csapjuk le, majd menjünk fel a lépcsőn és nyissuk ki a zárt ajtót, így nemsokára a kiegészítő épület északi részében kötünk ki. Támadjuk itt is a növény karját, amíg meg nem unja az útban állást, majd menjünk fel a mögötte levő lépcsőn. Fussunk oda a növényhez, másszunk fel rajta, majd vigyázzunk a fogadóbizottságra, kerüljük ki őket, és másszunk fel az ötödik emeletre. Ismét baltás barátunk köszönt minket, aki elől legjobb, ha menekülünk, mégpedig a tetőre. Oltsuk be ismét a növényt, majd eresszük le a létrát, és induljunk meg lefele. Vigyázzunk a mérgező ködre! A második szinten jól teszszük, ha felvesszük a baltát, igen hathatós eszköz! Folytassuk utunkat a raktárig: ha itt megközelítjük az ajtót, láthatunk egy jelenetet, amint elzárják a menekülésünk útját. Sebaj, jegyezzük meg jól ezt a helyet! Vegyük fel az „Administrator Key-t", majd távozzunk a másik ajtón. Jussunk vissza a főépület második szintjére (Main Building 2F Hall), ahol a 201-es szobában végre kimenthetjük az állást.

A lépcső melletti ajtón menjünk be az adminisztrátori szobába, ahol felvehetjük a gránátvetőt, majd kerüljünk beljebb. A polc mellett van egy kapcsoló, amit aktiválva az félrecsúszik, mi pedig bemehetünk rajta: a harmadik szintre jutunk. Gyűrjük le az ellenfeleket, majd vegyük fel a dokumentumot és távozzunk a másik ajtón. A három jómadarat kerüljük ki, majd menjünk be a 202-es szobába és vegyük fel a tele injekciós tűt. Vegyük magunkhoz a vascsövet, és spray-t, majd menjünk be a 203-as szobába is, és fertőzzük meg a növényt, majd spuri le az első szintre, majd onnan még lejjebb. A folyosó végén menjünk ki, így átjuthatunk a melléképületbe. Álljunk meg, osszuk el megfelelően a fegyvereket és gyógyító motyókat, majd lépjünk be az ajtón (nem messze attól a helytől, ahol először használtuk az injekciót). A növény maga tulajdonképpen nem támad, ám a kis kacsok bizony igen megkeseríthetik az életünket, ezért mindenképpen azokat szedjük le először, majd ezután váltsunk gránátvetőre, és kínáljuk meg vele a „testet". Miután kimúlt ve-



gyük fel a nyúlcipőt és sprinteljünk el a raktárszobáig. Ha túl lassúak lennénk, mi is meghalunk, szóval tényleg siessünk!

DESPERATE TIME

Ezúttal a régi jó rendőrkapitányságon garázdálkodunk. Sajna néhány szoba hajlamos mérges gázzal telítődni, ami egészségünkre nézve igen káros hatású - ez ellen a gázsemlegesítő dobozkával védekezhetünk, ami egy időre kitisztít-

Karakterek

Alyssa Ashcroft:
A helyi sajtó képviselője. Noha végletekig nyakas és gőgös, tagadhatatlanul kemény csaj, aki azért szívén viseli a többiek sorsát is. Információéhsége szakmai ártalom. Specialitása is ebből fakad: remekül feltöri a zárakat. Csak válasszuk ki a megfelelő eszközt, álljunk az ajtó elé és nyomkodjuk szaporán az „akció" gombot - a hatás nem marad el.

Cindy Lennox:
A darab tündérkéje: ellenállhatatlan mosolyának köszönhetően igen sok hódolója akad munkahelyén - a Racoon City-i J's bárban. Igazi önzetlen személy, mindig maga elé helyezi mások jólétét. Valószínűleg ennek köszönhető az is, hogy rendelkezik egy kis táskával, amibe gyógyfüveket gyűjthet, hogy azt alkalomadtán felhasználja mások, vagy éppenséggel a saját javára.

David King:
A helyi munkásosztály frontembere: víz- és gázszerelő. Csendes, magának való ember, aki nem szeret a múltjáról beszélni. Rendelkezik egy remek szerszámosládával, mely tele van minden földi jóval: bicska, csavarkulcs, ragasztó, stb. Ezeknek a kiegészítőknek köszönhetően szinte minden helyzetben feltalálja magát, és a közelharctól sem ijed vissza. Csavarkulcsait el is tudja dobálni, ám számuk véges, úgyhogy erre azért figyeljünk oda! Késével hármas kombót is tud csinálni, mely a ránk csimpaszkodók lekoptatásánál igen jól jöhet.

Kevin Ryman:
A RE 2-ből ismerős Leonra hajazó rendőrpalóta, egyenesen a Racoon City kapitányságáról. Jó kedélyű, szívélyes, mondhatnók könnyelmű ember, aki szívesen segít másokon. Nemtörődömségének köszönhette, hogy kétszer is elbukott a S.T.A.R.S. válogatásán, így nem került be az elitbe. Kevin alapból rendelkezik egy .45-ös pisztollyal, mely a kedvence, és ez meg is látszik: erősebben sebez vele, mint a többiek. Ha körbevették a rondaságok, egy látványos rúgással tudja egy kissé lenyugtatni őket. Igazi keménylegény.

George Hamilton:
Egy sebész, kinek keze nem csak az emberekben turkál, hanem a politikában is. A menüből kiválasztható „Prepare" paranccsal emberünk különféle gyógyszereket tud mixelni a különböző növényekből. Képes visszatámadni az ellenfeleknek: ha nyomjuk az R1-et, és pont jó időben nyomunk hozzá egy kört, akkor bizony kétszer is meggondolják, hogy megtámadjanak-e még egyszer bennünket (na jó, ez költői túlzás volt...). Elvált ember, amúgy.

Jim Chapman:
Tagadhatatlan feminim jegyeket magán hordozó egyén, aki a Racoon City metróalagutjainak mélyén szerelő. Noha meglehetősen gyáva és gyenge személy, ám van néhány remek tulajdonsága, mely egészen használhatóvá teszi. Egyik például, hogy remekül tudja tenni a halottat: olyannyira, hogy még a zombikat is átverheti vele. Sajna ilyenkor a vírusmérője eszméletlen mértékben megy felfele, szóval csak óvatosan bánjunk ezzel! Van egy szerencsehozó pénze, így rá kevesebb zombi támad - ami, valljuk be, nagyon jó, hiszen fizikailag meglehetősen gyenge.

Mark Wilkins:
Egy biztonsági cégnél dolgozik, itt pedig a vietnámi háborúban megszerzett tapasztalatait kamatoztatja. Az elviselt szörnyűségek hatására részleges emlékezetkiesése van. Igaz több mint 50 éves már, ám fizikailag a legerősebb karakter, igazi terminátor. Ennek köszönhetően közelharcban nincsen párja, képes az ellenfelek bizonyos támadásait kivédeni, valamint rendelkezik egy egyedi pisztollyal is.

Yoko Suzuki
A titokzatos japán lányka. Azt állítja magáról, hogy egyetemista, és hogy igen jártas a számítógépes tudományokban. Ha ez nem is derül ki a játékból, az azért biztos, hogy fizikai gyengeségének ellenére nagyon jól használható karakter: kétszer annyi tárgyat tud cipelni, mint a többiek, kicsiny háti tatyójának köszönhetően. Mindenkinél ügyesebben manőverezik el a ronda zombik karmai elől.

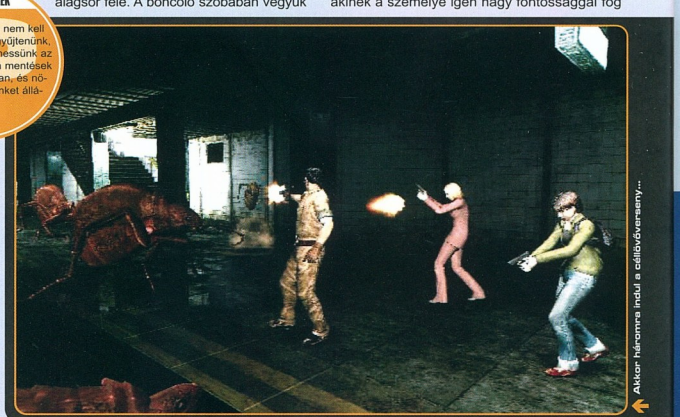
ja a levegőt. Kezdésnél vegyük ki az Unicorn Medalt a helyéről, majd menjünk be balra a recepcióra és vegyük fel a dokumentumot (ebben találunk egy kódot). Kerítsük elő egyik társunkat, kérjük el tőle az amulettet, majd helyezzük be az Unicorn Medal helyére. Már csak négy hasonlót kell összegyűjtenünk, amik természetesen össze-vissza vannak elszórva az épület legkülönbözőbb pontjain. Menjünk a keleti folyosóra, fussunk végig rajta, majd menjünk be a kihallgató szobába (Interrogation Room). Vegyük fel az ametiszt lapocskát, majd fussunk vissza a keleti folyosóra, ahol menjünk be az irodába (East Office). Vegyük fel a dokumentumot, majd a kisebb irodában az észak keleti sarokban pötyögjük be az ebben található kódot, és már miénk is az Onxy lapocska. A hely hátsó részében találunk két ajtót: a jobb oldalin suhanjunk ki. Ne is törődjünk a rendőrrel, inkább menjünk fel a lépcsőn. Most a második emeleten vagyunk, fussunk el a folyosó végébe és lépjünk be a várakozóba. Gyűjtsük be a tárgyakat, a szekrényt pedig toljuk el balra. Menjünk vissza az első emeletre (bár a tető fele is mehetünk, van ott spray, gázsemlegesítő és antivírus is) az irodába, majd nyissuk ki a másik ajtót, így a keleti hallba jutunk. Felmehetünk az éjszakai ügyeletre töltényért, ám ha végeztünk, vegyük utunkat az alagsor felé. A boncoló szobában vegyük fel az Emerald Plate-t, ha esetleg nem lenne itt, az azt jelenti, hogy társaink már felvették (ez igaz a játékban található összes tárgyra!), majd haladjunk tovább abba a szobába, ahol az RE 2-ben az áramot kapcsoltuk fel (mennyi ismerős hely). Itt a legfontosabb a titkos dokumentum, amit az asztalon találhatunk, de van még egypár töltény és növényke is. Menjünk ki és lépjünk be az utolsó ajtón, így a garázsba jutunk: itt eltolhatunk egy ládát, amivel kijuthatunk a főbejárathoz - ám mi inkább menjünk ki a másik ajtón, így a nyugati hallba jutunk. Haladjunk tovább, míg el nem érünk Benhez, aki a titkos dokumentumért cserébe nekünk adja a Sapphire Plate-t. a garázsból másszunk ki a kis lyukon, majd menjünk be a főbejáraton a csarnokba. Pakoljuk bele a Plate-eket az Unicorn Medal helyére, majd másszunk fel a létrán a második szintre. Itt nyomuljunk be a nyugati folyosón a városzobába: másszunk fel a polc tetejére és vegyük magunkhoz az utolsó Plate-t, majd ezt is pattintsuk a helyére. Rita elszelel segítségért, nekünk pedig 10 percünk marad, hogy felkészüljünk a zombiinvázióra. Ha kimegyünk az épületből, láthatjuk Marvint, innen nem messze felvehetünk egy „Film A" nevű tárgyat, ezt Bennek eljuttatva kapunk egy Recovery Pillt, ami még jól jöhet. Amúgy összesen négy film van - mindegyikért egy hasznos tárgyat kapunk -: egy a tetőn, egy a kennelben, egy pedig a garázsban. Ha úgy gondoltuk, hogy felkészültünk, beszéljünk Marvin-nal, majd vegyünk nagylevegőt, és irány a mészárszék. Easy-n 10 zombit kell lenyomnunk, Normalon 20-at, Hardon 25-öt, míg Very Hardon 30-at! Ha elértük a limitet, teljesítettük a szintet!

ÉRDEKESSÉGEK

Ebben a részben nem kell festékszalagokat gyűjtenünk, ahhoz, hogy menthessünk az írógépeknél - ám a mentések száma limitálva van, és növeli a Vírusmérőnket állását is.

END OF THE ROAD

Egy utolsó szakasz, és már ki is végeztük a játékot! Ennek a szintnek több befejezése van, sajna a már emlegetett helyhiány miatt nem tudom leírni mindegyiket, de megpróbálok segítséget adni hozzájuk. Na, kezdjük! Szedjük össze a töltényeket, majd a másik szobában nézzük meg a falon levő panelt: láthatunk rajta három számot. Ezeket jegyezzük fel, majd haladjunk tovább a másik szobába, majd itt a jobboldali ajtón menjünk ki. Vegyük fel a kulcsot a kísérletező laborhoz, majd loholjunk vele a kiindulóponthoz, ahol használjuk is fel, és lépjünk be a laborba. Lindával találkozunk, akinek a személye igen nagy fontossággal fog



majd bírni a végkifejlet szempontjából. Egyelőre menjünk ki az ajtón, majd vigyázzunk a Hunterre, és pötyögjük be a három számjegyet. Ha nem jó, ne keseredjünk el, variáljuk a sorrendjüket! Egyszer csak Szezám feltárul, így a Lézeres szobába jutunk. Vegyük fel a zöld növényt, majd menjünk vissza és lépjünk be az A-03 feliratú ajtón. Ismét tudjuk hasznosítani az előző kódot, amivel remek fegyverekhez juthatunk, majd fussunk át az ellenkező oldalra és lépjünk be az ajtón. Ismét a Lézerhez jutunk - gyönyörködjük ki magunkat, aztán ha meguntuk, haladjunk visszafele, és most a másik irányból menjünk be. Fussunk át a szobán, markoljuk fel a spray-t, majd válasszuk a legközelebbi ajtót. Vegyük fel a hullától az ID kártyáját, majd használjuk is a másik ajtónál, és hagyjuk el a helyet, a következő szobában ismét használjuk, és a változatosság kedvéért az ez utániban is. Most már végre eldobhatjuk a kártyát. Haladjunk fel a megfigyelőbe, ahol vegyük fel az MO Disket. Menjünk ki a lépcsőkhöz - itt menthetünk is -, és nyargaljunk tovább. Két kedves Hunterbe ütközünk ismét, ha lenyomtuk őket, vegyük fel az újságot és a zöld növényt. Fussunk tovább, használjuk a konzolnál a Disket, majd menjünk vissza a megfigyelőbe, ahol a konzol bal oldalán tudjuk



hasznosítani az eszközt, majd Carternél is tegyük ugyanezt. A Tyrant elszabadul, hurrá! Menjünk ki a Cartertől balra levő ajtón (nem ahol bejöttünk!), majd haladjunk tovább: ekkor láthatjuk amint a Tyrant eltűnik előlünk. Fussunk utána, majd gyönyörködjünk munkájában (csak ne álljunk túl közel hozzá!), és továbbra is kövessük. A keleti folyosókon haladva (East Passage) jussunk el a fejlesztési szobába (Special Research Room), ahol a konzolon használjuk ismét a Disket, mire egy dokumentumot kapunk. Vegyük fel a „hamis" gránátvetőt is (David át tudja alakítani „igazivá"), majd menjünk a Nursery-be, ahol felvehetünk egy „igazi" gránátvetőt is, ám ekkor elszabadulnak a Hunterek, szóval a „hamisat" oda tehetjük a helyére. Szereljük fel magunkat, majd irány a keleti kijárat (East Exit). Megtekinthetünk egy videót, amiben Tyrant bekeményít. Meg is ölhetjük, ám nem fontos: a mögötte levő ID kártya megszerzése a lényeg! Ha megvan, spurizzunk vissza a fejlesztési szobába (ha nem öltük meg a szörnyet, követni fog minket!) és menjünk ki a „hamis" gránátvető melletti ajtón. Itt használjuk a kártyát, majd mindig csak előre, át a vízműveken, amíg bele nem futunk egy újabb videóba. Szerintem itt még nem érdemes nekirontani a kis aranyosnak, így álljunk tovább, mígnem



elérkezünk egy helyre, ahol felvehetjük a Bomb Switch-et. Ezzel azonnal kinyírhatjuk a dögöt, ám vigyázzunk, csak egy lehetőségünk van rá! Ha mégis megtartjuk (jól jöhet még), menjünk ki a kék ajtón. Az irányítóteremben szedjünk össze mindent, majd a ládát lökjük arra a pontra, ahol egy kör van a földön. Haladjunk tovább, majd a ládáknál keressük meg a lyukat, amin másszunk is ki. Nemsokára összefutunk Lindával, próbáljuk beszélni vele, az, hogy mi fog történni, attól függ, hogy megöltük-e már a Tyrantot. Vegyük úgy, hogy nem, ekkor tehát némi közjáték után átkerülünk a csatornába. Egy mesterlövész fog ránk lövöldözni - próbáljunk meg elvergődni a fogadóig és lépjünk be (vigyázzunk a kedves kis aknákra!). Remek dolgok várnak itt ránk: Linda, töltények, spray és egy mentési lehetőség! Cipeljük ki Lindát, és mikor a mesterlövész leadja a harmadik lövést, eresszük el a csajt, majd újra vegyük fel, így elkerülhetjük a sérülést. Így jussunk el az ajtóig - itt még dönthetünk: vagy itt hagyjuk a csajszit (ekkor a „rossz" befejezést látjuk), vagy továbbra is magunkkal cipeljük (a „jó" befejezés érdekében). Menjünk ki a házból, majd az utcán figyeljünk az aknákra és lépjünk be az irodába. Menjünk át a következő ajtón, majd folytassuk utunkat a lakónegyedben (ahol itt lesz a Tyrant, ha nem öltük meg, valamint aknák is lesznek bőven!), aminek a végében felmehetünk egy lépcsőn. Menjünk át a hídon és már csak a helikopterig kell eljutnunk, ahol Rodriguez vár minket. Ennyi volt. Ha más befejezést szeretnénk megnézni, várjuk meg, míg az irodában letelik az egy perces visszaszámlálás - ekkor menjünk fel a tetőre, ahol el kell intéznünk a Nyx-et. Már azt hittétek főellenség nélkül maradtok? Á, olyan nincs! Szóval, itt jöhet jól a Bomb Switch, ezzel jól megsebesíthetjük a kicsikét, ekkor „feltárulkozik" - vegyük elő a gránátvetőket és adjunk neki! Jussunk el a dzsiphez, és már végeztünk is…

TIPPEK

Ha megtetszik valamelyik társunk „egyéni tárgya" - amivel kezdésnél csak ő rendelkezik -, most már el is kérhetjük tőle, magunkévá téve annak áldásos hatását.

Nem tudom kinek, hogy tetszett a File 2, nekem nagyon vontatottnak tűnt. Igazából, ha nem Resident lenne a neve, szerintem fele ennyit sem adnának el belőle. A grafikája semmit nem változott, a hangok is inkább középszerűek, a játékélmény meg… Nos, maradjunk annyiban, hogy volt ez már jobb is. Fanatikusoknak persze kötelező, a többiek meg gondolják meg kétszer is, hogy nekiállnak-e a játéknak - már ha nem akarnak kiábrándulni a sorozatból. Talán kicsit erős leszek, de azzal fejezem be a cikket, hogy: ezt nem kellett volna, kedves Capcom…

Callisto

PLATINUM SHOP
5. ÉVE A KONZOLOSOKÉRT
Címünk: 1066 Bp., Ó utca 9. (az Arany J. u.-i metrónál)
Tel.: 302-6126 • mobil: 06-30-9642-532 • e-mail: platinum9@freemail.hu
PS2 - XBOX - GBA - Nintendo DS - PSP- PSX
alapgépek, kiegészítők, játékok
ADÁS - VÉTEL - CSERÉJE!
GYORSSZERVIZ
(PS2 fejcsere 11.000 Ft-tól)
CSOMAGKÜLDÉS EXPRESSZ GYORSASÁGGAL
Több mint 2000 játék közül válogathatsz, cserélhetsz!
MediEvil - Resurrection (PSP) 13.500 Ft
Ridge Racer (PSP) 13.500 Ft
World Tour Soccer (PSP) 13.500 Ft
187: Ride Or Die (PS2) 13.500 Ft
Worms 4: Mayhem (PS2) 13.500 Ft
Sid Meier's Pirates (XBOX) 13.500 Ft
PS2 alapgép 36.900 Ft
XBOX alapgép 37.900 Ft
PSP value pack 62.500 Ft
Nintendo DS 36.900 Ft
XBOX 360 (októbertől) HÍVJ!!!
NYITVA: Hétfő-Péntek: 10-19h, Szombat: 10-14h

PC.GAMES UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT
PC - PS2 - X-BOX
GTA
• GTA: SAN ANDREAS
• GTA: VICE CITY
• GTA 3
MÉG KAPHATÓ
188 oldalas
mindenre kiterjedő
tejles végigjátszás
és guide a 3 játékró
info és megrendelés
06-1-379-7989

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES



KEDVENC FŐSZERKESZTŐNK FELTETTE A KÉRDÉST, HOGY ÉRDEKEL-E A PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES NEVEZETŰ MATÉRIA, AKAROK-E ÍRNI RÓLA. AZ IGAZAT MEGVALLVA, FOGALMAM SEM VOLT RÓLA, HOGY MILYEN JÁTÉKOT AKAR EZ A NÉV TAKARNI, EZÉRT GYORSAN RÁ IS KÉRDEZTEM: VAJH' MIRŐL SZÓL? „HÁT, MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS AKCIÓ-RPG FÉLESÉG" - HANGZOTT A VÁLASZ. „AKKOR JÖHET, AZONNAL IDE VELE!" EBBEN A PÁROSÍTÁSBAN MÁR ANNYIRA NEM LEHET ELSZÚRNI EGY JÁTÉKOT, TEGYÜNK EGY PRÓBÁT, GONDOLTAM.

INFO BOX

Kiadó: Oxygen Int.
Fejlesztő: Kuju Ent.
Hivatalos honlap: www.pilotdowngame.com

Megjelenés: 2005. szeptember 9.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

A pályatervezés nem olyan rossz, a végére pedig egészen hangulatos kis küldetésekben veszünk részt.

Grafikailag kb. a PS1 szintjén van, a hangok sem túl jól szólnak, a kamerakezelés botrányos, ellenfelek sem intelligenciájukról híresek...

ELŐZMÉNY

2003 The Great Escape
2003 Splinter Cell
2004 Thief: Deadly Shadows

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB

PLATFORMOK

Amint bepattintottam a gépbe a lemezt, már el is képzeltem, ahogy kúszok-mászok az árkok mélyén, miközben mindenfelől repeszgránátok okádják rám a füstöt és a lángokat; ahogy remegő kézzel próbálok újratölteni, miközben három irányból zúdítják az áldást; ahogy egy mesterlövészpuskával módszeresen becélzom a gaz ellen összenőtt szemöldökét... Nos, ezekből egyiket sem kaptam meg. A Pilot Down amolyan Metal Gear Solid klón akaródzik lenni, ám inkább kevesebb, mint több sikerrel. A hatalmas történet szerint éppen ellenséges területen repülünk, mikor találat éri gépünket, és kényszerleszállást hajtunk végre. Szép kilátások, mondhatnánk. Innentől csak magunkra számíthatunk, és valahogyan barátságos területre kellene evickélni, mielőtt meggyőződhetnénk a híres-hírhedt német vendégszeretetről. Ahogy elkezdődik a játék, a progi néhány mondatban kiírja a legfőbb tudnivalókat, melyeket most gyorsan át is nézünk. Alapból a bal analóg karral futunk, a jobbal pedig a kamerát forgatjuk - ami igen hasznos, lévén a kamera nem működik magától. Mögénk pozícionálni az R3-al tudjuk (azaz megnyomjuk a jobb analóg kart). Természetesen egy jó kis settenkedős játékból (merthogy erről van szó) nem hiányozhat a lopakodás: a kör gombbal tudjuk ezt megtenni. Ellenfeleinket úgy szabadíthatjuk meg legegyszerűbben az élettől, ha mögéjük lopózunk, majd az R1 gombbal elkapjuk a grabancát, és az X folyamatos nyomkodása mellett kiszorítjuk belőle a lelket. Ha esetleg észrevettek volna minket, akkor sincs semmi gond, lesz elég fegyverünk az ilyen helyzetek kezelésére is. Célra tartani az L1-el tudunk, célozni a jobb analóg karral, elsütni a fegyvert, pedig az R1-el. Kijátszani a katonákat úgy tudjuk, ha a háromszöggel a fal mellé lapulunk, majd az X gombbal kopogtatni kezdünk: ekkor odajönnek, mi pedig egy biztonságos rejtekből jól rájuk csaphatunk. Nagyon fontos a bal felső sarokban látható két csík: a felső jelzi életerőnket, az alsó, pedig az állóképességünket. Mivel állandó jelleggel a hideggel kell megküzdenünk, ez természetesen permanensen igénybe veszi ez utóbbit. Ha lemegy nullára, életerőnk kezd el rohamos tempóban csökkenni! Tehát mindig magasan kell tartani a kék csíkot, melyet kétféleképpen tehetünk meg: vagy kajálunk, vagy valami hőforrás mellé állunk és megmelegszünk. A Start gomb megnyomásával jutunk a küldetéseket taglaló képernyőre, itt mindig láthatjuk, mi az éppen aktuális cél. A Select megnyomására a tárgylistába jutunk, itt figyelni kell arra, hogy emberünk



TIPPEK

Ha végigjátszás nélkül akarunk végigmenni a játékon, és nagyon megakadnánk, próbáljunk két tárgyat összekombinálni a tárgylistában, hátha így többre megyünk.



Ennek ő jelentem csak 3 db kapcsolót találunk a lezuhant gépben.

teherbírása nem végtelen, tehát nem pakolhatunk rá mindent, ami csak tetszik! Minden pályán, rendszerint eldugott helyeken három titkos dolgot lehet találni, a leírásban megemlítik néhánynak a helyét, aki többre vágyik, nyugodtan keresgessen - a szint végén extra tapasztalati pontok járnak értük. Minden küldetés után egy értékelő képernyőre jutunk, ahol teljesítményünk fejében tapasztalati pontokat kapunk, melyeket az egyes képzettségek között oszthatunk el, úgymint életerő, állóképesség, fegyverismeret, lopakodás, fojtás, stb. Tapasztalatom szerint érdemes az állóképességet feltornázni minél előbb, így nem kell állandóan tűz után rohangálni. Apropó: ha nem látunk tüzet, attól még lehet a közelben egy-egy hordó, melyek mellé állva azt begyújthatjuk, tehát nézzünk jól körül! A leírásban nem térek ki minden egyes ember megölésének vagy kicselezésének módjára egyrészt helyhiány, másrészt lustasági okokból. Meg persze nektek is maradjon valami. : Akkor kezdjünk is bele:

1. Crach site

Amint megkapjuk az irányítást, induljunk meg előre, át a fatörzs alatt. Miközben haladunk, a program csupa hasznos tudnivalóval lát el minket, az angollal kevésbé bírók megtalálják ezeket az előző részben. Miután átsétáltunk a pocsolyán, észrevehettük, hogy állóképességünk rohamos csökkenésnek indult, ezért a lubickolások mértékét igyekezzünk a legkevesebbre csökkenteni. Na tehát, induljunk felfele a dombon, ahol a kis házikót látjuk. Miután nekilapultunk a falnak, majd megkocogtattuk azt, a paraszt bácsi észrevesz minket, majd gyorsan be is zárkózik a rotyiba. Sebaj, addig foszszuk ki a házát! Találunk egy csákányt, valamint egy nyulat (élet és állóképesség regenerálására), valamint az első titkos tárgyat. Ha megvagyunk, irány lefele a dombról, és a lezuhant repcsi mellett bontsuk ki a falat, majd



Úgy látszom ebből nem lesz underpálás csaki...

másszunk át alatta. Ó, az első német katona! Miután hidegre tettük és felszedtük a mellette található cuccokat, induljunk meg jobbra, de vigyázzunk a másik emberre! Tetszés szerint öljük meg, illetőleg cselezzük ki, majd forduljunk jobbra, ahol lejuthatunk a táborba. Itt két katona lesz mindössze, fojtsuk meg őket, de akár el is mehetünk mellettük balra, és már túl is jutottunk az első pályán!

2. Lumberyard

Folytassuk menekülő utunkat, várjuk meg a láda mögött, míg arra jön a katona, majd az alkalmas pillanatban kapjuk el a nyakát. Továbbhaladva, a teherautótól jobbra, egy titkos tárgyra bukkanhatunk, a kocsitól balra pedig el tudunk osonni a kerítés mellett. Nemsokára elérünk egy korhadt és szerencsére lyukas fatörzshöz, melybe bemászva be is jutottunk az üzem területére. Várjunk, míg elmegy a másik katona, majd az előttünk állót fojtsuk meg és induljunk a társa után, a farakások között. Az út végén találunk az egyik dobozon egy



Ha most eldől ez a panelvén, akkor engem sztává lőnek...

távcsövet, majd az épületet megkerülve egy létrán fel tudunk mászni. Szegény Tom, bajba jutott, segítsünk hát rajta! Húzzuk meg a kötelet, majd álljunk háttal a fal felé, araszoljunk végig a párkányon és ott is rántsuk meg a kötelet, mire egy vicces kis közjátéknak lehetünk szemtanúi. Ha megvagyunk, irány vissza az udvaron át oda, ahol bejöttünk a fatörzsön keresztül. Most a lyukkal szemben induljunk el, és vágjunk át a kis csermelyen. A darunál rántsuk meg a kart, majd konstatáljuk, hogy kellene valami kötél, amivel rákötözhetjük a rönköt a karra. Fussunk vissza a csermelyhez, majd induljunk el benne felfele. Nemsokára egy kis beugróhoz jutunk, ahol találunk egy hevedert, valamint némi élelmet, megkopott egészségünket javítandó. Kötözzük rá a rönköt a darura, majd irány vissza, át a patakon és felfele a házhoz. Rántsuk meg a kart, mire átjön a fadarab a mi oldalunkra, majd a másik gombbal engedjük útjára: szépen beszakítja nekünk a kerítést, majd ordiáló bakák ugranak a nyakunkba, akiket szenderítsünk jobb létre. Fussunk el jobbra a ház mellett, mire kapunk egy kis díszes kompániát a nyakunkba: ne nagyon próbáljunk hősködni, nem érdemes - fussunk, ahogy bírunk. Sajna zsákutcába kerülünk, ám a németek saját maguk oldják meg a mi szorult helyzetünket: kidöntik a fát, így szabad az út. Szabad lenne, ám sajnálatos módon egy másik golyó hatására belepottyanunk a jéghideg vízbe…



3. German town

Nem túl jól áll a szénánk, de azért csak menjünk el bal oldalt az emberek mellett, majd a katonákat is balról kerüljük ki, a kocsik árnyékából. Tovább haladva a sikátoron, szintén balról kerüljünk, az autó mellett, így a katonát megfojthatjuk, a másik kettőt pedig hagyjuk békén, és menjünk be a baloldali beugróba. Ennek a végében markoljuk fel a kampót, majd irány tovább a sikátorban, méghozzá a jobb oldalon, és itt is térjünk be a

beugróba. A kampóval húzzuk le a létrát, így fel tudunk mászni a tetőre. Menjünk a perem végére, lapuljunk a falnak, majd oldalazzunk át a peremen, és másszunk le a létrákon. Induljunk el visszafele, a két katonát kerüljük ki jobbról, forduljunk jobbra, majd menjünk be a folyosóra baloldalt. Kommandózzunk végig a baloldalon, és menjünk be a beugróban levő ajtón. Egy bárba jutottunk, ne hangoskodjunk, sunnyogjunk ki a másik ajtón. Egy szép nagy térre jutunk, aminek a jobb oldalán kúszszunk végig, majd forduljunk balra. Amint a csomóponthoz érünk, egy kis bevágást látunk, amint elhajt egy teherautó. Menjünk el balra a sikátorba, egészen a végéig, ahol a teherautó van, és vegyük fel előle a kurblit. Nyomás vissza a kereszteződéshez, fel a lépcsőn és tekerjük meg a szirénát, majd amint odaérkeznek barátaink, hajoljunk le. Hátulról lődözzük le őket, majd menjünk le a lépcsőn és forduljunk jobbra. Itt már csak egy katona mellett kell elsiklanunk, bemennünk az ajtón és már végeztünk is.

4. Dockyard

Ideje lenne már megpattanni erről a helyről, hiszen egyre forróbbá kezd válni a talaj. Sajnos, az ellenség már túlságosan sokat tud rólunk, úgyhogy taktikázunk kell, ha ki akarunk jutni. Fussunk fel a lépcsőn, a másik oldalon pedig le, majd pattanjunk fel a teherautó platójára, minek hatására szépen át tudunk jutni haragosaink táborán (persze az, hogy a rakteret ellenőrizzék senkinek nem jutott eszébe…). Miután kimásztunk a járgányból, forduljunk meg és induljunk el a jobb oldalon sasszézva. Ügyesen kihasználva a rejtekhelyeket, jussunk el a baloldalt levő kerítés bejáratáig, majd innen jobbra fordulva irány az utca vége. Üzemeljük be a liftet, majd a tetőn vigyázzunk a két őrre, és jussunk el a másik végébe - itt találunk egy lejáratot, amit vegyünk is bátran használatban. Egy aknán keresztül kell majd megszöknünk innen, ehhez menjünk le a lépcsőn a raktárba, és irány az ajtó: itt találjuk az irányítótermet. Miután a tisztet megfojtottuk, menjünk tovább, és forduljunk jobbra, tovahaladva, egészen az utolsó teremig. Itt

tekerjük meg a kereket, minek hatására becsukódik a hangárajtó, mi pedig tűzzünk vissza az irányítóterembe, ahol húzzuk meg a kart, így leeresztjük a vizet. Feltűnik az akna, már csak el kéne odáig jutni. Ehhez jobbra másszunk le a létrán, majd vigyázva, nehogy észrevegyenek (nem érdemes gyilkolászni, túl sokan vannak, inkább bujkáljunk) jussunk le a jobb oldalon levő járathoz. Miután keresztülmegyünk rajta, láthatunk egy kedves kis bejátszást: a führer legújabb kocsiját vehetjük szemügyre. Naná, hogy megvicceljük őkelmét! Jobb oldalt csörtessünk el a ládák között, majd úgy középtájon találunk egy kalapácsot, amit vegyünk is magunkhoz, majd menjünk vissza a daruhoz, ami a kocsit tartja. Másszunk fel, majd a csapszegre egy jól irányzott ütés, és máris kiderül, hogy vízálló-e a kocsi. Azt hiszem, nem árulok el nagy titkot, ha megsúgom: nem. Miután kellő mértékű felfordulást okoztunk, menjünk vissza a ládalabirintusba és folytassuk utunkat, át a kerítésen. Menjünk el a ház mellett, le a stégre, ahol felvehetjük a horgászmotyókat, majd a tárgylistában kombináljuk is össze őket. Menjünk vissza a ház mögé, másszunk fel a létrán, majd az ablaknál pecázzuk ki a kulcsokat. Ezzel robogjunk el a



másik daruig, amit üzembe is helyezhetünk: ekkor már szabad az út. A középen található fabódéra felmászva tudunk átmenni az alkalmi hídon, majd némi létramászás után ismét a német hadsereg jelentős hányada vesz minket célba, ám ezúttal tankokkal is megtámogatva. Ne habozzunk, fussunk, ahogy bírunk! Sajnos szemből is jönnek, ám épp időben érünk a híd



közepére, ahol le tudunk mászni egy magányosan álldogáló csónakhoz…

5. Industrial district

Épp csónakunkban evezgetünk békésen, mikor is elkezd felszállni a köd, ami nem túl jó hír, lévén remek célpontként szolgálunk a németeknek, így mindenképpen gyorsan meg kell lépnünk innen. Mintha csak az égiek küldenék a jelet, megszólal egy vidám vonatfütty, és emberünknek leesik a tantusz: vasparipán fogja elhagyni az ellenséges területet. Lássuk, mi a teendőnk! Haladjunk előre, míg egy nagyobb épületbe botlunk. Itt menjünk el balra, ahol találunk egy titkos tárgyat, valamint egy létrát. Másszunk fel a tetőre, majd a katonát ignorálva az egyik ládáról felvehetjük a távcsöves puskát, némi lőszerrel megtámogatva. Menjünk át a másik épületre, majd a hídon rontsunk be a bombagyárba. Ha már itt vagyunk, meg is viccelhetnénk a németeket: menjünk le a tartályokhoz,

TIPPEK

Érdemes az állóképesség növelése után a piszkolyra támenni, ugyanis ehhez található a legtöbb lőszer, és ha jól fejlesztjük egészen használható lesz.

majd fordítsuk el az egyes, a hármas, valamint a nyolcas hordó csapjait, majd menjünk vissza a lépcsőn és húzzuk meg a kart az irányítópulton, minek hatására szépen megpirítjuk a gyárat. Most menjünk vissza az indulási ponthoz, és ott, ahol balra fordultunk, most jobbra menjünk, azaz a másik irányból kerüljük



Na most finoman megkocogoztam a vállát egy kis dönnivel.

meg az épületet. Még a zsákutca vége előtt lesz jobbra egy ajtó, ezen menjünk be, majd a másik oldalon ki. Jobbra nézve egy darut láthatunk, így mi balra indulunk, és végiglavírozunk a ládák között, vigyázva, nehogy rajtakapjanak minket. Ha mégis megtörténne, ne kíméljük őket, tudjuk mi a dolgunk! Nemsokára elérkezünk egy lépcsőhöz, amin lemenve két beugrót látunk: egyet jobbra, egyet balra. Ha itt vagyunk, akkor már nincs sok hátra, menjünk fel a másik lépcsőn, majd nézzük meg a kis videót, melyben emberünk megjegyzi, hogy ezek a fazonok tuti elvezetik őt a vasútra. Nem is kell sokat mennünk, az utca végén ugorjunk be az ajtón.

6. Train depot

Nem túl jó hír, Hans-ék megtalálják a csónakunkat, így némi töprengés után kijelentik, hogy valahol a közelben lehetünk, tehát a szükséges lépéseket megteszik személyünk ellen. Ez meg is látszik, ezen a pályán már elég sok ellenfélre bukkanunk, ám lesz egy kis segítségünk! Kezdés után menjünk be a bal oldali ajtón és vegyük fel a fürdőző emberke ruháját. Miután megnéztük a videót, melyből kiderül, hogy az egyik vonat mindjárt indul a frontra, el is határozzuk, hogy mi már pedig rajta leszünk azon a szerelvényen. Nosza, menjünk ki a másik ajtón a vonatállomásra. Mivel rajtunk van a ruha, majdnem teljes biztonságban mászkálhatunk, ám ha túl közel

Pilot Down karakterek

William Foster:
A játék főhőse, az hálivudi macsók egyszemélyes megtestesítője, kire minden asszony csak remegve mer rápillantani. Főhadnagyi rangban, mint másodpilóta vesz részt egy németországi bevetésen, mikor gépüket találat éri és lezuhannak. Pilótáját, Tomot, csak hosszas viszontagságok után találja meg, ám minden jó, ha a vége jó.

Infantry Officer:
Az ellenséges hadsereg vázát alkotó katonák. Egész jól képzettek, mind fegyver-, mind harcügyileg,-valamint nagy becsben tartják őket - szerintem ezekből egyik sem igaz, de hát ők ezt mondják. Nem lesz sok gondunk velük.

Infantry Soldier:
Ezek a nagydarab legények igen mostoha körülmények között tengetik szánalmas életüket, ezért moráljuk mondhatni a béka hátsója alatt van, minek köszönhetően nem kockáztatnak túl sokat, így életüket sem. Könnyen kicselezhetőek, szintén nem fognak problémát jelenteni.

Mountain Officer:
Ezek a tisztek már valamivel keményebbek, harci- és terepkiképzésüknek köszönhetően. Pontosabban és jobb fegyverrel tüzelnek ránk, ezért vigyázzunk velük. Ha nem muszáj, ne kössünk beléjük, könnyen a rövidebbet húzhatjuk.

Mountain Infantry:
Ez a hegyekben őshonos állatfajta szintén nem rendelkezik túl magas morállal, tehát harci kedvük nem túl magas. Ennek ellenére vígan tüzet nyitnak ránk, amennyiben keresztezzük útjukat. Nagy tömegben egészségtelen tud lenni.

SS Officer:
A rettegett SS katonák, a führer személyes kedvencei, talpnyalói. Éppen ezért a Reich legmegbecsültebb tagjai közé tartoznak - ám nem az egyszerű közkatonák által: ők általában gyűlölték őket gőgösségük, fölényeskedésük miatt. Azonnal felismernek, ha álruhában vagyunk akkor is, nagyon jól lőnek, tehát fokozott óvatossággal járjunk el velük szemben!

Captain Bernd Killinger:
Fő riválisunk, akit még csak nem is ismerünk személyesen. Igaz az utolsó küldetésben összeakasztjuk majd bajszunkat, ám ott „csak" egy repülővel próbál jobb belátásra bírni bennünket, így nem is derül ki, hogy tulajdonképpen milyen katona is. Pedig állítólag az. Hát mi majd megmutatjuk neki!

megyünk egy emberhez, az fel fog ismerni minket, tehát csak óvatosan! Nos, nincs más dolgunk, mint a sínekkel párhuzamosan végigmenni a fal mellett jobboldalon, így nemsokára egy titkos motyóra lelünk, valamint egy létrára: másszunk fel, így az irányítóteremhe jutunk. Miután jól megleptük az ottani katonát, húzzuk meg a középső kart, ezután pedig a bal oldalit. Készen áll a vonat, el is hagyja a pályaudvart, szabad utat adva ezzel nekünk. Ám van egy rossz hír is: megjöttek a tisztek, akik azonnal felismernek minket! Másszunk le a létrán, fojtsuk meg az ott posztolót, majd irány a vonat után. Ha átértünk a kerítésen, forduljunk balra és menjünk végig a ládák között, majd jobbra fordulva menjünk vissza a kerítés mentén, mígnem egy létrára akadunk. Miután felmásztunk, a másik oldalon pedig le, majd ismét haladjunk egyenesen, be az épületbe. Itt is van a vonatunk, ám le van zárva. Sebaj, menjünk ki a másik ajtón, végig a folyosón, majd hatoljunk be az ajtón: a két katonát elintézve már le is nyúlhatjuk a szabadságunkat jelentő kulcsot. Vissza a vonathoz, nyissuk ki, majd pattanjunk be, és már robogunk is Belgium felé.

7. Siegfried forest

Képzeletben már otthon járunk, ám egy igen kínos dolog történik: angol vadászgépek jelennek meg, és mivel felfedezik a vonatot, úgy gondolják, tesznek maguknak egy szívességet, és jól felrobbantják azt. Személyünkről persze nincs fogalmuk, így igen nehéz percek elé nézünk. A baleset után induljunk meg balra, lefele a kis táborba. Az úton levő kövek mögött rejtőzzünk el, amíg a két díszmadár el nem masírozik mellettünk. Nemsokára beérünk a táborba. Kissé nagy itt a népsűrűség, szóval csak csendben, csak halkan. A balra levő sátorban van egy őr, őt legegyszerűbben a hangtompítós pisztollyal szedhetjük le. Ez azért is szükséges volt, mert a sátorban találunk egy papírfecnit, amit a menüben meg is nézhetünk. Ha nem tudnánk kisilabizálni, hogy ez mi lehet, semmi gond, mindjárt meglátjátok! Szóval ismét balra haladva a kis csapáson egy remekbeszabott aknamezőbe futunk. Végülis logikus húzás: a két baráti tábort én is így választanám el… No mindegy, a papíron láthatjuk, hogy milyen irányokba kell haladnunk, ha el akarjuk kerülni az aknákat. Először a tábla irányába induljunk, majd a fát célozzuk be aztán a szikla, majd a hódfarkszerű képződmény, legvégül pedig ismét a tábla. Miután sikeresen átértünk, egy újabb német táborba futunk bele, ahol még több kispajtás van. Hurrá! Ha jobbra megyünk, az épület mögött kihallgathatunk egy beszélgetést, miszerint ellenfeleink igencsak meg akarják pirítani az arcunkat, méghozzá tankok segítségével. Hmm. Menjünk vissza a kereszteződéshez, és egyenesen menjünk a baloldalon, talán ez lesz a legbiztonságosabb. Miután átvergődtünk a táboron, ismét egy ösvényre jutunk. A távolban két teherautót látunk, a bal oldalukon el tudunk slisszolni a két katona mellett. Ismét egy tábor, ennek a jobb oldalán hatoljunk be, így ha nem is könnyen, de el tudunk osonni a katonák előtt. Egy kis közjáték: még a legszívósabb bakát is kikezdi a kemény hideg, így mu-



Azt mondta, kirakja az ablakba azt a nyomorult gyertyát...

ÉRDEKESSÉGEK

A genovai egyezmény értelmében - melyet a résztvevők kivétel nélkül elfogadták - katonák semmi szín alatt nem bántalmazhatnak civileket (na persze...).

száj megmelegíteni az elfagyott csontokat egy kis spiritusszal, ami nekünk kapóra is jön: irány be a katonák után az ajtón!

8. Siegfried line

No, nincs is más dolgunk, mint eljutni a Franciahatárig, és már szabadok is vagyunk. Vagy



mégsem? Majd kiderül. Lássuk! Ami ezt a pályát illeti, talán ezen található a legtöbb ellenség, így az óvatosság kifejezetten nagy hangsúlyt kap, hiszen mint tudjuk, csak a pályák után lehet menteni, közben nem! Szóval induljunk meg a jobb oldalon a ládák és egyéb tárgyak takarásában, míg el nem érünk egy falhoz. E mellett kísszunk végig balra, majd folytassuk utunkat a megkezdett irányba. A medencén vágjunk keresztül, majd az épület előtt ismét menjünk ki a jobb szélre a kertajtón. Megint csak kommandózzunk végig a fal mellett, egészen, míg be nem verjük az orrunkat, itt ismét balra mászszunk végig a fal mellett. Ha most jobbra nézünk egy rácsos ajtót és egy sima ajtót kell látnunk. A rácsos egyelőre be van zárva, így menjünk be a simán, a katonát ignoráljuk, majd távozzunk a másik oldalon. Szemben láthatunk egy épületet, oda hasítsunk be nagy erőkkel, majd markoljuk fel a hátsó falon található kulcsot. Ha gondoljuk, ki is mehetünk hátra pecázni, a kaja sofal mellett kísszunk végig, majd menjünk el egészen az utolsó autóig, aminek a motorjából ki tudjuk emelni az ékszíjat. Most a változatosság kedvéért irány vissza oda, ahol felvettük a kulcsot, ki a pecázó helyre, majd installáljuk rá az ékszíjat a szivattyúra, minek hatására leeresztődik a medence. Menjünk is bele, majd arrébb rugdalva a homokzsákokat egy titkos járathoz jutunk. Pattanjunk be, és már kinn is vagyunk a szabadban. Azaz majdnem. Az erőd faláról marcona tekintetű bakák vizslatják a kietlen tájat, szóval csak szépen lassan haladjunk, a betontömbök segítségünkre lesznek. Ha észrevesznek, kezdjünk el sprintelni, mint az őrültek, majd az út végén egy jobbost dobva szaladjunk ki a két őrtorony között, bele a pusztába, és már végeztünk is.



9. Wilderness

Menekülésünk közben sikerül egy jégtáblán beszakadnunk, így biztosítva magunk számára a tuti fagyhalált. Ám keménykötésű amerikai barátunk nem adja ilyen könnyen az életét, tovább küzd. Ez a pálya tájékozódási feladatokban fog bővelkedni, az egyes táborok meg mintegy „checkpointként" szolgálnak majd, ahol megmelegíthetjük átfagyott hátsónkat.



Kezdésnél kövessük a kereknyomot, míg egy kis őrhelyhez jutunk, amit jobbról támadjunk be, majd vegyük be a magaslatot is. Melegedjünk egyet, majd futás tovább, kifelé a táborból. Sprinteljünk, ahogy bírunk, majd ha elértük a kerítést, forduljunk jobbra, és haladjunk végig annak mentén, míg egy újabb táborba érünk. A ház mögött elkúszhatunk, majd a te-


Ha nincs friss sütemény, fahrendek...

heraútónál piszkáljuk meg a pótkocsit, mire a fadarab a vízbe esik. Jó, de még mindig nem tudunk átmenni, így haladjunk felfele a folyó mentén, likvidáljuk a hídon levő őrt, majd oldozzuk el a csomót, minek hatására lent végre kialakul a híd, amin már átmehetünk. Ahogy lejöttünk a hídról, mindig fussunk egyenesen, majd a fal mellett balra, így nemsokára a jobboldali beugróban egy pórul járt egyénre bukkanunk, akitől emeljük el a kulcsait. Egyenesen tovább, ahol egy kommunikációs állomásra bukkanunk. Hatoljunk be a sátorba, majd zúzzuk be a rádiót. A sátor mögött levő fal mellett menjünk végig, és rohanjunk, ahogy bírunk. Nemsokára egy balra levő szikla tövében találunk egy titkos cuccot, majd tovább jobbra, ahol nemsokára megjelennek az áldott keréknyomok, így legalább tudjuk, hogy merre kell mennünk. Ne is nagyon vacilláljunk, mostanra már biztos kihűltünk. Ismét elértünk egy kommunikációs csomópontra, ha már itt vagyunk ezt is vágjuk tönkre, majd egy határozott mozdulattal pördüljünk 180°-ot, és fussunk ebbe az irányba. Végre egy ház, ahol kihúzhatjuk a vihar végéig! Döntsük be az ajtót, majd nyugtázzuk, hogy ezt a pályát is kivégeztük.

TIPPEK
Miután megszereztük a damilt és a horgot, már tudunk horgászni, megmentve ezzel magunkat az éhhaláltól.

10. Occupied fort

Emberünk jólesően végignyúlik a padlón, mondván, hogy ide úgysincs olyan balga ember, aki utána jönne ebben a viharban. Hát tévedett. És erre egy szempillantás alatt rájött, amikor kinézett az ajtón. Kénytelenek vagyunk kimászni a kis résen, majd rájönni, hogy az ellenség lehető legnagyobb tábora van a lábunk alatt. Valahogy át kell verekedni magunkat ezen, tehát vegyünk egy jobbos irányt, és próbáljunk meg előrehaladni a fal mellett, illetőleg a sátrak között bújócskázva. A falnál van egy lejárat a mélybe, pontosabban egy árokszerű képződménybe. Ha itt balra fordulunk, az egyik sátorban felvehetjük a titkos cuccot, majd jobbra haladva egy lejtőre jutunk. Itt balra lesz egy romos épület, amiben két marcona legény tanyázik, ám cserébe felmelegedhetünk kissé, majd folytassuk utunkat a szerpentinen, vigyázva az égből aláhulló áldásra. Hoppá, egy nagy erődhöz jutottunk, jobb már nem is lehetne. Persze nem kell azt hinni, hogy ez az épület üres… Szóval, ha vettünk egy nagy levegőt, akkor induljunk meg előre és kopogtassunk be az ajtón, mondván mi majd jól megmutatjuk nekik. Természetesen felismernek minket, majd ránk is jön vagy hat kemény legény. Miután lenyomtuk őket, elárulom, hogy erre semmi szükség nem volt, de biztos mindenki jót nevetett rajta. ;-) Menjünk visszafele, és jobbra találunk majd egy kis csapást, aminek a végén lesz egy teherautó, és láss csodát: tele van német egyenruhákkal! Kis öltözés, kis sminkelés, és már mehetünk is vissza az ajtóhoz, újra kopogtatni. Immár bebocsátást nyerünk, és így nem ismernek fel olyan könnyen a katonák, mivel az ő ruháikat viseljük. Persze nem szabad félvállról venni a dolgot, azért így is lebukhatunk. Másszunk fel a jobboldali létrán, mire szemrevételezhetjük a csodálatos légelhárító eszközöket, amiket - ismét csak puszta szívjóságból - ha már itt vagyunk, szintén semlegesítünk. Tehát menjünk át a hídon, majd a másik végében szálljunk le róla, menjünk be az épületbe, vegyük fel a dinamitot, kint pedig a biztosítékot. Ezekkel szaladjunk vissza az ütegekhez, mellettük van a generátor, ezt kapcsoljuk le, tegyük a biztosítékot a fali szerkentyűbe, majd adjuk rá a feszültséget, és nézzük végig a tűzijátékot. Persze ez a németeknek egyáltalán nem tűnik fel, így gyanút sem fognak, hogy esetleg idegenkezűség lehet a dologban. Másszunk le a létrán, majd az udvar bal fele vegyük az irányt. Itt a szemben lévő épületbe behatolva, a hátsó szobában található egyenruhában találhatunk egy papírt, amit fogalmam sincs, mire lehet használni, gondolom ezzel is ki lehet valahogy jutni az erődből, ugyanis a készítők azt állítják, hogy esetenként több megoldás is lehetséges. Mindenesetre én a drasztikusabb módszernél maradtam: odavergődtem a kapuhoz, majd jól rálövöldöztem a dinamitot, és nemes egyszerűséggel berobbantottam. Irány kifelé, majd örülhetünk - mivel már nincs légvédelem - egy Spitfire vadászgép társaságának. Csak egy a bökkenő: mi most német egyenruhában vagyunk! Tehát sprinteljünk, ahogy bírunk egyenesen előre, ha jön a gép, akkor pedig cikk-cakkozzuk meg mozgásunkat. Pár perc és elérjük a templomot, ahol végre véget ér ez a pálya. Csak nem éppen a legkedvezőbben: egy fegyvert kapunk a tarkónkba.



TIPPEK
Ha bedobunk egy kis Brandy-t egyből nem fogunk annyira fázni: ekkor egy kis ideig megáll az állóképesség csökkenése.

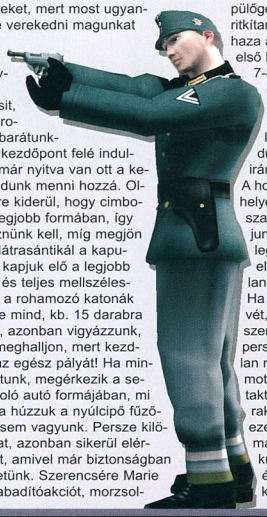

Na meg mernd piszkálni a fülét?

11. French village

Mint kiderül, a helyzet nem olyan vészes, mint amilyennek gondoltuk. Marie - a fegyver tulajdonosa - a Francia ellenállási mozgalom vezetője, és miután felismerte bennünk szövetségesét, készséggel eláll az azonnali kivégzéstől, és kedves bájcsevegésbe elegyedik velünk. Kiderül, hogy látta elveszett Tom barátunkat, méghozzá két napja, de sajna a németek elfogták, és délutánra tervezik a kivégzését, amolyan példát statuálandó. Természetesen jó amerikaihoz méltóan azonnal ki akarjuk szabadítani, még ha az egész német sereget kell is ezért lemészárolnunk. Azonnal felkérjük Marie-t, hogy segítsen, ám a nőnek is megvan a maga baja: egy főtiszt megszerezte a partizánok névsorának kódolt listáját, és ha megfejtik a kódot, nekik annyi. Emberünk tisztességes alkut ajánl: visszaszerzi a papírt, amit a tiszt mellesleg mindig magánál tart, cserébe segítséget kér Tom kiszabadításához. A hölgyemény belemegy az alkuba, bár sok esélyt nem lát a sikerre. Elmondja még azt is, hogy a misszió után egy házban fog várni ránk, amit arról ismerünk meg, hogy egy gyertya fog égni az ablakban. Hát akkor essünk neki! Várjuk meg, míg az őrjárat kijön a városkapun, majd lopózzunk be utánuk, és készüljünk fel egy kemény menetre! Induljunk el az úton, végig fedezékben haladva, módszeresen ritkítva az embereket, kanyarodjunk balra, majd figyeljük meg a bal oldali falba lévő ajtót, ami egy udvarra visz: itt található egy német zászló. Egyelőre ne menjünk be, csak jegyezzük meg ezt a helyet. Haladjunk tovább egyenesen, míg el nem érünk a kávézóig, ahol célpontunk minden délután mulatja az idejét. Ha már látjuk az épületet,



menjünk be a vele szemben levő fedezék mögé, fojtsuk meg az őrt, majd a kávézó melletti két embert villámgyorsan lőjük agyon, és hatoljunk be az épületbe. A tisztet se kíméljük, adjunk neki is az ólomból bőven, majd az asztalról vegyük fel a dossziét. Oké, megvan, már csak el kell juttatnunk a csajnak. Folytassuk utunkat, jobbra a hangáron keresztül könnyebben át tudunk menni. Az út jobbra kanyarodik, így tegyünk mi is így: nemsokára elérkezünk a gyertyás házhoz. Menjünk be, majd egyeztessünk a csajjal: elmondja, hogy a lázadók egy pokolgépet rejtettek a kivégzés helyszíne előtt álló autóba. Ha felvonjuk a Francia zászlót, az lesz a jel, amire berobbantják, ez eltereli majd az ellenfél figyelmét, mi pedig ki tudjuk szabadítani barátunkat. Szép terv, essünk neki a megvalósításának! Mindenképpen vegyük fel az asztalon található zászlót, majd menjünk vissza a pálya elejére, és cseréljük ki a német lobogót a mienkre. Mondhatnánk, hogy érdemes volt leírtani idefele az embereket, mert most ugyanúgy át kellene verekedni magunkat rajtuk. Szóval felhúztuk a zászlót, az elvtársak felrobbantják a kocsit, mi pedig már rohanhatunk is barátunkhoz. Ehhez a kezdőpont felé indulunk el, most már nyitva van ott a kerítés, és be tudunk menni hozzá. Oldozzuk el, mire kiderül, hogy cimboránk nincs a legjobb formában, így némileg fedeznünk kell, míg megjön az erősítés. Hátrasántikál a kapuhoz, mi pedig kapjuk elő a legjobb stukkerünket, és teljes mellszélességgel álljunk a rohamozó katonák elé. Szedjük le mind, kb. 15 darabra kell számítani, azonban vigyázzunk, nehogy Tom meghalljon, mert kezdhetjük előröl az egész pályát! Ha mindent jól csináltunk, megérkezik a segítség egy faroló autó formájában, mi pedig szorosra húzzuk a nyúlcipő fűzőjét, és már itt sem vagyunk. Persze kilövik az autónkat, azonban sikerül elérnünk a repülőt, amivel már biztonságban hazareppenhetünk. Szerencsére Marie is túlélte a szabadítóakciót, morzsoljuk el a könnycseppet szemünk sarkában, és konstatáljuk, hogy ebben a játékban bizony nem lesz a végén egymás karjába omlás.



12. Airborne pursuit

Természetesen nem ilyen boldog mindenki, Killinger úr úgy gondolja, hogy még a levegőben azért tesz egy kísérletet a megállításunkra. Ez egy teljesen más pálya, mint az eddigiek, amolyan bonusz. Mivel Tom vezeti a gépet, így mi kezeljük a farkpuskát: a kötelékekben rohamozó repülőgépeket kell megritkítanunk, ha egyben haza akarunk érni! Az első hullám után (kb. 7-8 repcsi), jön még egy. Nem nehéz lelőni őket, amint motorzúgást hallunk, azonnal forduljunk abba az irányba és lőjünk is! A hosszú sorozatok helyett azonban rövid szakaszokkal operáljunk inkább, ugyanis a műszer nagyon melegszik, és ha a kép alján levő hőjelző csík eléri a maximumot, egyszerűen nem hajlandó lőni. Ekkor meg kell várni, míg lehűl. Ha sikerült lelohasztani a vadászgépek kedvét, még ne örüljünk, hiszen jön Killinger személyesen: valami mega-giga-hiperszuperszónikus repülőgépben, ami kifogyhatatlan rakétával rendelkezik. Lőjük bőszen, a motorjára célozzunk. Ha kilőttük az egyiket, taktikát vált: most már bemutatja, mit tudnak rakétái. Egy fordulóban két darabot lő ki, ezeket géppuskázzuk le, majd folytassuk a madárka kezelését. Nemsokára beadja a kulcsot, leesik, mi pedig boldogan élünk, míg meg nem halunk. Vagy ki nem fogy az üzemagyag.



Ennyi volt, nem több. Igazából nem túl hosszú az anyag, grafikailag csapnivaló ám egy dolog nagyon tetszett benne: a szintén az ebben a számban olvasható Gungrave: Overdose-hoz hasonlóan itt is képregényszerű átvezetőkből tudhatjuk meg a történet alakulását. Jómagam nem vagyok különösebben képregény rajongó, de itt nagyon jól és hangulatosan van megrajzolva az a pár képkocka, szóval ezt mindenképpen pozitívumnak írom fel. Zeneileg és hangügyileg sem vagyunk elkényeztetve, az ellenfelek botrányos hangon visonganak, a fegyverek is megérnek egy misét, hogy a többit már ne is említsem. A mesterséges intelligencia gyakorlatilag nulla, aboszolut kiszámítható. Ahogy így nézem eddig nem sok pozitívat írtam az anyagról, pedig egyáltalán nem rossz. Még ha nem is egészen azt kaptam, amit vártam, semmiképpen nem nevezném gyenge próbálkozásnak, mert igenis megvan a hangulata, főleg ami az utolsó pályákat illeti. Ha valaki szereti a hasonló anyagokat, az tehet vele egy próbát, talán kihúzza vele az őszi csúcsmegjelenésekig!

Callisto



ÉRDEKESSÉGEK

Annak ellenére, hogy ez alapvetően egy lopakodós játék, meglepően sokszor kerül sor közelharcra, ezért jobb, ha minél jobban felkészülünk fegyverügyileg.



TOM CLANCY'S GHOST RECON 2 SUMMIT STRIKE



TAVALY MEGJELENT A GHOST RECON SOROZAT KONKRÉT MÁSODIK RÉSZE XBOX-RA, ÁM EZT MOST EGY VADONATÚJ KIEGÉSZÍTŐ KÖVETI. A SUMMIT STRIKE-BAN A 2012-BEN MEGSZÁLLT KAZAHSZTÁNT KELL FELSZABADÍTANUNK, VALAMINT ÜGYELNÜNK KELL A BÉKEFENNTARTÓ ERŐK BIZTONSÁGÁRA. A GHOSTOKRA ÚJ, SZUPERTITKOS KÜLDETÉSEK VÁRNAK, AMIK VÉGIGVEZETNEK MINKET A BAJBAJUTOTT ORSZÁG VÁLTOZATOS TÁJAIN. HA FELSZABADÍTOTTUK A NEMZETET, AKKOR AKÁR AZ XBOX LIVE RENDSZEREN IS PRÓBÁRA TEHETJÜK TAKTIKAI KÉPESSÉGEINKET. JÁTSSZUK VÉGIG A KÜLÖNLEGES ALAKULAT LEGFRISSEBB KALANDJAIT!

INFO BOX

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Red Storm Entertainment
Hivatalos honlap: www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon2ss/
Megjelenés: 2005.augusztus.
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

+ Hangulatos, high-tech békefenntartás változatos helyszíneken.

– Az egyjátékos mód nagyon rövid.

ELŐZMÉNY

2002	Ghost Recon
2003	Ghost Recon: Island Thunder
2004	Ghost Recon: Jungle Storm
2005	Ghost Recon 2

XB

PLATFORMOK

Mielőtt nekirohannánk rögtön az első küldetés jeges, hófödte dombjainak, azt javasolnám, hogy csak akkor kezdjük el a Campaign játékmódot, ha már a Training missziókat is sikeresen teljesítettük. Nem lenne jó dolog az első kanyarban szembesülni azzal, hogy fogalmunk sincs a csapatunk irányításáról, vagy éppen saját katonánk terelgetéséről. Nem bonyolult a rendszer egyáltalán, sőt, kifejezetten ránk, játékosokra lett szabva, de azért nem árt, ha átrágjuk magunkat az alapvető gombkombinációkon.

Peaks

Kazahsztán eme része akár hegyi turistaparadicsomnak is beférne a legdrágább utazási irodák legnívósabb ajánlatai közé, ha éppen nem egy Pakisztáni militarista szervezet ádáz feje szállta volna meg a kis országot. Itt jövünk a képbe mi, a Ghost Recon egység. A küldetés előtt szépen megbeszéljük az embereinkkel, hogy kinek, mi lesz a feladata, ez már adhat némi előrejelzést saját teendőinket illetően is, úgyhogy figyeljünk arra mit a mond az általunk megszemélyesített kapitány. Miután kiválasztottuk a felszerelésünket, bele is csaphatunk a kazah lecsóba.

A feladatunk szerint ki kell iktatnunk az ellenség öt darab mobil tüzérségi lövegét, (ezek a G4, H2, E2, C1 és B2 szektorban találhatók meg), továbbá meg kell tisztítanunk a parányi hegyi falvat a megszálló katonáktól (a kis település a C7-es zónában lapul). A sorrend akármelyik küldetés során akármi lehet a megadott célpontok közül, de én igyekeztem a leghatékonyabb útvonalterveket elkészíteni a számotokra, hogy semmi meglepetés ne érhessen titeket.

Induljunk el északra az út mentén, ám legyünk résen, mert az útelágazásnál balra a dombokon ellenség leselkedik ránk. Miután kiiktattuk, vegyük elő a vállról indítható rakétát, mert az úton továbbhaladva egy járőr dzsip közeledik háromfős legénységgel. Ahogy füstölgő romhalmazzá változtattuk a járművet, induljunk tovább. Az E7-es szektor elején újabb gyalogos ellenállásba ütközünk, ám ha gyorsan reagálunk, nem eshet bántódásunk. Az utat követve a D7 zóna elején egy tank vár a betolakodókra, utasítsuk embereinket, hogy távolítsák el az útból az ötventonnás papírnehezéket.

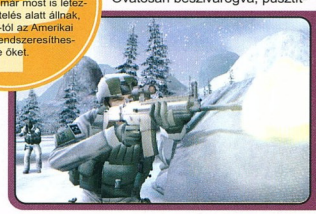
Akkor járunk a legjobban, ha a falut nem az úton, hanem balra letérve, a fenyőfákon keresztül közelítjük meg. Vigyázni kell azonban, mert ez nem csak minket, hanem az ellenséget is álcázza valamennyire, úgyhogy sasszemmel kell pásztáznunk a terepet folyamatosan a fegyver scope-ján keresztül.

Óvatosan beszivárogva, pusztítsuk el az ellenállást, valamint a falu közepén található lőszerkészletet. (Egy Satchel charge, gránát, vagy rakéta végez vele.)

Induljunk tovább az északi úton, majd az elágazásnál forduljunk balra. Kövessük egészen a C4 szektorban lévő kanyarig, ahol a jobbra található hágót vegyük célba. Másszuk meg a dombot egészen a tüzérségi egységig. Pusztítsuk el kíméletlenül, de közben figyeljük a körülötte andalgó őrőkre is.

ÉRDEKESSÉGEK

A Ghost Recon 2 Summit Strike ugyan 2012-ben játszódik, az ott szereplő fegyverek és felszerelések már most is léteznek, és tesztelés alatt állnak, hogy 2008-tól az Amerikai hadsereg rendszeresíthesse őket.



Szerencsés, hogy végre rendszeresítették a mini rádiókat.

Óvatosan araszoljunk a C1 szektor irányába, ahol a következő célpont van. Dombról lefele megyünk, nem nehéz a terep. Figyeljünk odafele, mert egy mesterlövész, és számos őr is a helyszínen tartózkodik. Az egyik emberünk szívesen kiiktatja a tüzérséget, ezután továbbállhatunk.



Ha minderki elesiket, meg sapkát vesz, akkor nem tudjuk leolvasni a szérmokat...

A déli hágó felé vegyük az irányt, és ha az előbb ügyesen kilőttük a mesterlövészt, valamint a többi katonát, akkor az E2 szektorban lévő tankot puskalövés nélkül felrobbanthatjuk. Természetesen a robaj hangjára jönnek az ellenségek, mint bagzó macskára a kandúrok, őket várjuk felkészülten, csőre töltött fegyverrel. A keleti irányból kísérlik meg kilyuggatni hiperszuper egyenruhánkat, de semmi esélyük az osztagunk ellen. Miután lenyomtuk az ellenállást, induljunk dél felé. Az utolsó előtti tüzérségi egységig sima lesz az út, azonban elég szigorúan őrzik a gépet, így kisebb fejtörést okozhatnak nekünk az ellenséges katonák. Ügyeljünk a taktikára, és tegyük hidegre azt, aki velünk ellenkezik.
A tank elpusztítása után induljunk el keletre. Mindig maradjunk közel a jobb oldali sziklafalhoz, és így osonjunk észrevétlenül az utolsó célpontunk irányába. Ahogy hallótávolságba kerülünk a tüzérségi löveghez, élesítsük fegyvereinket, mert bár gyéren őrzött az objektum, mégis érhetnek meglepetések minket. Robbantsuk fel, így továbbmehetünk a második küldetésre!

Mountain Base

A G1 és F1 szektor határán kezdjük ezt a missziót, ez ideális hely a leghatékonyabb kezdéshez! Most egy aprólékosan megkoreografált támadást kell intéznünk az ellenséges hegyi bázis ellen. Mindenekelőtt ki kell iktatnunk három légvédelmi berendezést a G7, F5 és C2 szektorban, majd be kell hatolnunk a támaszpont területére, ahol a rádiótornyot, valamint a járműgarázst kell megsemmisítenünk. Nem lesz könnyű az utolsó része a dolognak, de általában nehéz a dolga azoknak a katonáknak, akik elsőként érkeznek meg az ellenséges terepre tisztogatni és felderíteni.
Induljunk el az északi úton, közben folyamatosan kémleljük magunk előtt az utat, nehogy elkerülje a figyelmünket a fehérbe öltözött ellenség. Két őrt már az első 15 másodpercben kiiktatunk, ezután kanyarodjunk rá a keleti útra az F1 szektorból. Keresztezünk egy befagyott folyót, és ezután nem sokkal, a G4-es, G5-ös zónában ellenállásba fogunk ütközni. Távolról lesedhetjük őket, anélkül, hogy észrevennének, majd ballaghatunk tovább. A holttesteknél véget ér az út, de mi a déli oldalhoz tapadva folytassuk utunk a légvédelmi berendezés irányába.

Érkezésünk természetesen heves indulatokat vált ki az ellenség részéről, de ezt már megszokhattuk. Tegyük őket helyre, végül helyezzük el a robbanószert a rakétán. A keleti úton haladjunk észak felé addig, míg az F7-es szektorban nyugatra nem tudunk fordulni. A második robbanófejjel ellátott fegyverig sima utunk lesz, csak a körülötte őrködő katonákat kell jobb létre szenderítenünk. Helyezzük el rajta a robbanószert, és induljunk a harmadik célpont felé. (Lehetőségünk nyílik az ellenfél készleteiből újratölteni a töltényтáskánkat, amennyiben szükségünk van erre, nyugodtan tegyük meg a ládánál.) Induljunk hát el északnyugati irányba, de vigyázzunk, mert a D5-ös zónában három állig felfegyverzett katona leselkedik ránk egy szikla mögül, akik csak arra várnak, hogy közelebbről megismerkedhessenek az acélköpenyes töltényeinkkel. A befagyott folyót ismét keresztezzük, ezután letérhetünk az útról, és a jobbra található hágón keresztül rövidíthetünk egy kicsit.
A rakétáig egy-két szállingózó



katonától eltekintve a komolyabb atrocitások elkerülnek minket, és bár a fegyver körül lesz egy kis csetepaté, szerintem sikerül ép bőrrel megúsznunk az esetet. Pakoljuk fel erre is a robbanószerkezetet, majd indulhatunk a bázis felé. Északkeleti irányba osonjunk, amíg el nem érjük az utat. Itt azonban vigyázzunk, mert egy páncélos poroszkál itt, aki bőven tud kellemetlenséget okozni a csapat számára. A kiiktatása után kelet felé ballagjunk, át a hídon, egészen a bázis betonfaláig. Itt kezdjünk el szépen csendben működni: lőjük ki az őrt a reflektor mellett például. Mindegy, mit teszünk, lebukunk, megszólal a riadó, felszáll egy harcihelikopter. Éppen ezért, azonnal kapjuk kézbe a rakétavetőt, és szüntessük meg az égi fenyegetést. Ezek után felrobbanthatjuk a rádiótornyot, továbbá felkészülhetünk az eddigi legnagyobb ütközetre. A helyzethez képest a lehető leggyorsabban el kell jutnunk a járműgarázsig, és az ott található tankokat el kell pusztítanunk. Parancsoljuk meg az embereinknek, hogy tüzeljenek rájuk, de segítsünk be azért mi is. Nem lesz könnyű, mert folyamatos tűz alatt leszünk. Miután minden feladattal végeztünk, már csak a bázis közepén található fegyverkészleteket kell megsemmisítenünk.

Rolling Hills

A C6-os szektorban kezdjük a küldetést, és bizony egyes-egyedül vagyunk kénytelenek szembeszállni az ellenséges katonákkal.
Az alapszituáció szerint az imént tönkretettük a megszállók kommunikációját az ország déli részén, de még hátravan egy igen jelentős feladat: ki kell iktatni a seregek egyik magas rangú tisztjét, aki koordinálja a támadásaikat. Három tábor van megjelölve a térképen, ezek az F3, C2 és B6 szektorokban találhatóak. A helyzet jelenlegi állása szerint a tiszt valahol az egyikben rejtőzik.
Induljunk el északi irányba, közben tapadjunk jó szorosan a keleti sziklafalhoz. Viszonylag eseménytelenül zajlik az út, ám a D6-os zónában négy-öt katona váratlanul betámad minket. Erre figyeljünk majd, mert elég fájdalmas lehet, ha



Nna, megkezdődött az augusztus 20-i légiparáde...

lassan reagálunk. Hamar elérünk az északkeleti táborhoz, ám hatalmas meglepetésünkre nincs itt a tiszt. (Az első végigjátszás során itt volt, úgyhogy valami random mechanizmus lett beépítve.) Sebaj, ballagjunk át a C2-es szektorban lévő táborhelyre. El is indulnánk, ám itt szól a fülünkre Diaz kisasszony, hogy megpillantotta a célpontot az F3-as zónában lapuló tohorban. Zseniális, kezdjük meg az odavezető utat. Azt tanácsolom, hogy a kis patak mentén rohanjunk, egészen a fahídig. Ekkor ráfordulhatunk a táborra, és már csak pillanatok választanak el minket a tiszt likvidálásától. Félúton ismét a fülünkre szólt Diaz, hogy egy Helikopter jön, hogy felvegye a célpontunkat, ezt természetesen nem engedhetjük. Nyomás a rotorzúgás irányába, félúton Satchellel robbantsuk fel a harckocsit, végül a fegyverünk gránátvetőjével tegyük lángok és füstoszlopok martalékává a katonai helikoptert.
Ezzel meg is volnánk, de Diaz bónuszfeladatként ránk bízza a három táborhely megtisztását. Igen, itt a kőkemény ólomzáporok ideje, nem nagyon van időnk taktikázni, egyszerűen nekünk kell gyorsabban meghúzni a ravaszt. Ellenség lesz bőven, itt a déli táborban körülbelül 10-15 katonát kell meggyőznünk arról, hogy milyen jó kiképzésben részesültünk.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék az Xbox szokásos „Koszos, vagy sérült lemez" hibaüzenetét egy úgynevezett RedX felszólítással tolmácsolja. Ez elég nagy ijedtséget okozott a tájékozatlanabb játékosok körében.

Kezdjünk északra rohanni, a következő táborig nulla ellenállásban lesz részünk. Egy sziklákkal tarkított domb felől érkezünk meg az ellenségek közelébe, ami remek lehetőséget ad a fegyverkameránk tesztelésére: bújjunk meg egy kő mögött, kapcsoljuk be a kamerát, és innen fedezékből lőjük ki az ellenség javát. A maradékkal nem lesz probléma. Innen induljunk el abba az irányba, amit a radarunk jelez. Nyílegyenesen haladjunk, semmi baj nem érhet minket. A patakmederből elsöprő támadást intézhetünk az utolsó tábor ellen is.

River Valley

Az A8-as szektorból indulunk neki ennek a kettős sikerrel kecsegtető küldetésnek. Az egyik feladatunk, hogy kiszabadítsuk az elfogott ENSZ békefenntartókat az E5-F5 területen található fogolytáborból (ehhez azonban ki kell iktatni a védelmüket az F7-es zónában), majd a foglyokat megvédve, rajta kell ütnünk a táborhelyre visszatérő ellenséges konvojon.

Induljunk el nyugati irányba az itt található földút mentén, egészen addig menjünk, amíg az elbarikádozott kis településre nem érünk. Iktassuk ki az itt állomásozó kiskatonát, majd forduljunk délnek. Meneteljünk erre, de vigyázzunk, mert a C5-ös szektornál, keletről oldalba támadhatják az alakulatunkat, hogyha nem figyelünk. Kivédve ezt a rajtaütést, osonjunk tovább, de nem lehetünk sokáig boldogok, mivel a D5-ös zóna déli részén ismét megtámadnak minket ellenséges katonák. Ezt fedezék hiányában picit nehezebb lesz kivédeni, cserébe az ellenség a szemközti fenyőfák között igen kényelmesen megbújt, csakhogy megkönnyítse a dolgunkat.

Akárhogy is, ezeket muszáj legyőznünk, mert nem sokkal a hátuk mögött van az első célpont, a fogolytábort őrző harcihelikopter. Mindenekelőtt a sziklákról lőjük ki az őrtorony mesterlövészét, valamint a domb aljában toporgó pár ellenséget, végül elővehetjük a rakétavetőnket, így az éppen felszálló repülőt könnyűszerrel megsemmisíthetjük. Innen egyenes út vezet a híd felé, amit kellőképpen őriznek is, úgyhogy csak óvatosan közelítsük meg, mert különben a kalasnyikovok torkolattüze a szemünkbe villan, a golyók, pedig vígan átszaladnak rajtunk.

Az utat követve pillanatok alatt elérkezünk a fogolytáborba, ahol viszont nagyon óvatosan kell mozognunk. A katonák egy teherautó hátulján ülnek, az őrök, pedig mindenhol ott vannak a komplexumban. Szépen, fokozatosan előrenyomulva semmisítsük meg az ellenállást, végül menjünk az ENSZ katonák elé, és nyomjunk rájuk egy Protect parancsot, hogy az embereink megvédjék őket a közelgő ostrom során, amíg el nem szállítják őket. Kint, a bejáratnál van két darab telepített géppuska, ezekhez küldjük oda az embereinket, hogy segítségükkel kezeljék az ellenséges katonák folyamatos áradását. Nekünk innen már csak a hidat kell figyelni, a többiek szépen elvégzik a feladatukat. Kisvártatva megjön a felmentő sereg, így ők is besegítenek a piszkos munkába, ám addig nem maradnak, hogy a konvojt is lenyomják velünk… Sebaj, egyedül is képesek vagyunk rá. Készítsük elő a rakétavetőt, és várakozzunk. Addig ne tegyünk semmit, amíg a felvezető dzsip el nem ért kb. a híd közepéig. Ekkor lőjük ki az első tankot, majd töltsünk újra, és tüzeljünk rá a másodikra is. Ekkor marad két darab személyszállító jármű, amik „tartalmát" a géppuskafészekbe vezényelt embereink kifogástalanul elintézik.



ÉRDEKESSÉGEK

Már mindnyájan láttunk gyönyörű képeket, és videókat a Ghost Recon harmadik részéből. Ez a következő generációs Xbox-ra, előreláthatólag decemberben jelenik meg. Már várjuk!

Új feladat: két tüzérségi egységet kell kiiktatnunk levezetésképp. Irány észak, először a C2-es szektorban lévőt robbantsuk fel. Semmi komoly ellenállás nem vár ránk odafelé, ott is csak pár kiskatona teljesít szolgálatot, szóval sima ügy. A pukkanás után forduljunk keletre, és a kis falu szélén várakozó tüzérségi löveget változtassuk többtonnás ócskavassá, ezután már csak a falut kell megtisztítani, és mehetünk is tovább!

Industrial Complex

Feladatunk, hogy az F2-G2 szektorban, valamint a térkép északi részét elfoglaló ipari komplexumokat biztosítsuk, ám ahogy megérkeztünk a terepre, a G7-es zónába, a fülünkre szólt Diaz, hogy az ellenség egy civil bányát is be akar robbantani az E7-es szektorban. Ezt természetesen meg kell akadályoznunk, és csak ezután vághatunk neki a gyártelepek alapos átkutatásának és megtisztogatásának.

Tehát induljunk el északi irányba a kicsiny bánya felé. Futhatunk is akár teljes gőzzel, mert odáig semmi ellenséges gesztus nem ér majd minket. Ellentétben magával a célterülettel, ahol bizony nagyjából tíz katona és egy felfegyverzett UAZ dzsip vár majd ránk. A bejáratnál álljunk meg, és kapcsoljuk be a fegyverkamerát, majd ezzel a fal mögül mérjük fel a terepet, és a potenciális veszélyforrásokat. Ha látjuk a terepjárót, váltsunk át rögtön a gránátvető modulra, majd két-három robbanótöltetet beléeresztve nézzük meg, ahogy lángok között megsemmisül az autó. Ezek után felgyorsulnak az események: jobbról, balról, a szélrózsa minden irányából érkezik majd az ellenség Éppen ezért tanácsos bevenni magunkat valami jól védhető fedezékbe, mert ugyan elfelejtettem közölni, de ez alatt a küldetés alatt egyedül vagyunk, és csak Diaz segít nekünk rádión. Tisztítsuk meg a terepet, és készüljünk fel a kisebb ipari komplexum meglátogatására. Induljunk el délnyugati irányba az út mentén, kövessük egészen a G5-G6 szektorig, ahol észreveszünk két járőröző bakát. Mondanom sem kell, hogy hol a helyük, tegyük őket oda. Ezután folytathatjuk remekbeszabott gyalogtúránkat a gyártelep felé. Mikor megérkezünk, másszuk meg a komplexum délkeleti sarkában található dombot, és innen kezdjük el szépen, türelmesen leszedni az ellenségeket. Az a legjobb, hogy innen minimális erőfeszítések árán is ki lehet iktatni az összes itt tanyázó ellenséget. Csodálatos! Sajnos az északi létesítménnyel nem lesz ilyen könnyű dolgunk. Nosza, induljunk tovább, és nem kell lejárni a lábunkat, mire komoly meglepetésben lesz részünk: két darab páncélozott jármű halad felénk, gyalogos kísérettel, de jobbat mondok: konfrontálódni is fogunk velük. Ez itt nem lesz piskóta. Olyan helyen kell maradnunk, ahol nem ér el minket a páncélosok golyózápora, de ki tudjuk lőni az ellenséget. Mindezek után már csak egy egy Satchel Charge-ot kell becsempésznünk a tankok alá, és már mehetünk is. Ez persze nem lesz olyan könnyű, így nem árt, ha mentünk egyet az után, hogy megtisztítottuk az első gyárat.



Haladhatunk tovább az északi ipari komplexum felé. Diaz rádióüzenete után nagyon megkavarodnak a dolgok, elkezdődik a hangos, és összeszavaró tűzharc. Nem is nagyon tudok mit tanácsolni ehhez a részhez, kivéve azt, hogy mindig maradjunk fedezékben. Az elején még durva lehet ez a telephely, mert nagyon sokan vannak, viszont a vége fele az lesz kemény, hogy ha nem találjuk meg az utolsó ellenséget, csak tíz perc keresgélés után. Akárhogy is jövünk ki az egészből, miután leküzdöttük az ellenállást, kapunk még egy bónuszfeladatot levezetésképp: Ki kell lőni az itt köröző harcihelikoptert. Amen-

nyiben nem hagytunk legalább egy töltetet a gránátvetőben, úgy egész csúnya dolgok történhetnek velünk, viszont ha mégis van akár egy darab lövedékünk, úgy egy jól célzott tüzeléssel azonnal felrobbanthatjuk a rotorost.

Bunker Hill

Nem, most nem az ugyanígy elnevezett, vietnámi csatában vagyunk, bár ez a helyzet is hasonlóvá változik majd két küldetés múlva. A D8-as szektorból vágunk neki ennek a küldetésnek, feladatunknak, pedig a terep biztosítását, valamint öt darab kisebb bunkert kell megsemmisítenünk. Ezek a D7, E7, C6. D6 és E6 szektorokban helyezkednek el. A fejesek közölték velünk, hogy ha nagyon meleg a helyzet, akkor csak fessük meg lézerrel a célpontot, és ők egy Tomahawk rakétával besegítenek nekünk. Micsoda kedves gesztus, de azért a nagy amerikai hadsereg küldhetett volna többet is, mint EGY darab Tomahawk. Nem baj, ajándék lónak nem nézzük a protézisét.

Induljunk is el a legközelebbi, D7-es bunker felé. Út közben védjük ki az ellenséges támadásokat, majd a dombot csak óvatosan másszuk meg, mert a telepített géppuskafészek a betonszarkofágban jócskán megnehezítheti az életünket. Bújjunk a közeli szikla mögé, és fessük meg lézerrel azt a frányа célpontot. Igen látványos robbanás kíséretében érkezik meg a Tomahawk, és mi a legelső sorból kísérhetjük figyelemmel a történéseket! A domb tövében mozgolódjunk az E7-es géppuskafészek irányába, de közben vigyázzunk, mert nyugatról az E6-os tüzet nyit ránk, szóval maradjunk nagyon laposan. Elég nagy káosz lesz, az embereink azzal lesznek elfoglalva, hogy, hogyan tartsák vissza az ellenséget, a bunker megsemmisítésének feladata ránk hárul. Nosza, robbantsuk fel, majd csatlakozzunk bajtársainkhoz a veszély elhárításában. Jelenlegi pozíciónkból akár meg is rohamozhatjuk az E6-ost, de megint csak óvatosságra intek mindenkit, mert rengeteg ellenséges katona vadászik ránk ezen a vidéken! Rakétavetővel robbantsuk ki belőle az utolsó betonelemet is (ha kifogyunk, minden épület mögött van lőszerújratöltő), majd vegyük az irányt a D6-os felé. Lőjük ezt is porrá, mindeközben igyekezzünk ép bőrrel megúszni az ellenséges támadásokat. Haladjunk tovább északra, a C6-os bunker felé. Eddigre már olyannyira megfogyatkozik az ellenséges erők száma, hogy veszélytelenebb lesz odaséták, mint este inni egy pohár langyos tejet. Semmisítsük meg a bunkert, mire rögtön új feladattal biznak meg minket: Biztosítanunk kell a D4-es szektorban lévő épületeket, hogy előretolt álláskent használhassuk majd a későbbiekben.

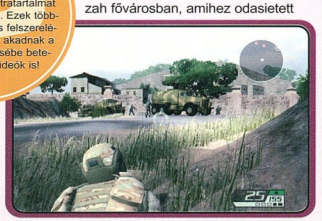
ÉRDEKESSÉGEK

A küldetésekért kapott pontokért a Profilunk menüjében egy hatalmas rakás extratartalmat vásárolhatunk meg. Ezek többnyire a futurisztikus felszerelésekről szólnak, de akadnak a program fejlesztésébe betekintést nyújtó videók is!

A D5-ös zóna vége felé már folyamatosan tapadjunk a fegyverünk scope-jára, és így vizslassuk az előttünk lévő terepet, mivel a semmiből bukkannak fel a megszállók, akik bizony ismét ólomzáporral fogadnak minket. Nem lesz túl nehéz elfoglalni a dombot, ami azt illeti túl könnyű. Itt valami nincs rendben. Bizony, két darab harcihelikopter közeledik felénk, úgyhogy rakétavetőt kézbe kapni, így felkészülten fogadjuk őket. Először elrepülnek felettünk, de már ekkor kiadhatjuk a parancsot, hogy az embereink támadják az egyiket, mi pedig bevárjuk a másikat. Gyorsnak és hatékonyak kell lennünk, mert különben a rakétáikkal szétrobbantanak minket. A kis intermezzo után megtámadják az állásunkat a nyugati oldalról, méghozzá elég intenzíven. Figyeljünk, hogy az embereinkkel együtt jó pozícióból várjuk be őket. Az ostrom vége felé még egy tankot is küldenek, tehát nagyon felpörögnek az események a végére.

Government District

Az amerikai hadsereg kényes a saját technikai fejlesztései titokban tartására, éppen ezért semmilyen esetben sem hagyják, hogy az ellenség karmai közé kerüljenek a féltett high-tech eszközei. Most is hasonló szituációval állunk szemben, mivel lezuhant egy pilóta nélküli kémrepülőgép a kazah fővárosban, amihez odasietett



egy ellenséges helikopter, és az adattároló elbitorolták, ám pár háztömbbel arrébb ez is a földbe csapódott. A feladatunk az, hogy odasiessünk a két roncshoz, és megsemmisítsük őket. Az egyik a C5, a másik a G5 szektorban található. Az egyszerűség kedvéért induljunk el a déli célpont felé.

Ahogy elindulunk, már rögtön az első sarok után ellenséges katonák állják majd utunkat, de mivel csak ketten vannak, ezért nem jelent majd túl nagy gondot a kiiktatásuk. Annál veszélyesebb viszont a most fejünk fölé érő harcihelikopter. Szerencsére rakétákat ugyan nem lődöz ránk, ellenben a golyószórója kifogástalanul működik sajnos. Lőjük ki ezt is minél gyorsabban. Kövessük a kacskaringós, elnéptelenedett kis utcákat a G5-ös szektor irányába, mindeközben küldjük át a másvilágra az utunkba akadó ellenállást. Igen hamar elérünk a lezuhant helikopterig, ám itt lassítsunk a tempón. Szemeljünk ki egy jó pozíciót, ahonnan viszonylag jól belátjuk a terepet, és lassan kezdjük el leszedni a gép körül ácsorgó ellenséges katonákat. Erre jó páran előjönnek majd rejtekhelyükről, akiknek az életét szintén meg kell kurtítanunk pár évvel. A csapatot, a fedezékeket, a fegyverünket és a reflexeinket ügyesen használva komolyabb problémánk nem lehet itt, de elég egy picit hiba, és máris kicsúszik lábunk alól a talaj.

A maradványok felrobbantása után nekiindulhatunk a következő célpontnak, a C5-ösben lévő kémrepülőgépnek. Simán kezdjünk el északi irányba poroszkálni, a kis utcákat követve, a térképen jól látszik, hogy hova tartunk. Egész során megy a belvárosi korzózás, ám a város impozáns főterén igen intenzív tűzharc fog kialakulni köztünk és az ellenséges katonák között, jobb, ha előre felkészülünk. A „parkoló" autók nagyon jó fedezéket biztosítanak számunkra, amit vétek lenne nem kihasználni, pláne az ilyen forró helyzetekben. Ezt a teret elhagyva, lassan megérkezünk a célterületre. Itt balra lesz egy kocsifelhajtó, ami golyófogónak és stratégiai át-

Mazsola

Nagyon szerettük volna ismertetni a Ghost Recon 2 Summit Strike által felvonultatott teljes fegyverarzenált, erre azonban a kóros helyhiány, és a játék impozáns kínálata (összesen 68 különböző fegyver) miatt sajnos nincs lehetőségünk. Hogy „a kecske is jóllakjon, és a káposzta is megmaradjon" elvet kövessük, igyekeztünk összeállítani a számotokra egy amolyan „Best of" válogatást a legjobb harci eszközökből.

M9 Pistol: Eredetileg egy Beretta 92FS-ről beszélünk, amit az Amerikai hadsereg saját berkein belül M9 néven rendszeresített. A 950 gramm súlyú lőfegyverbe 15 darab 9mm-es lövedék kap helyet, és 1,2 másodpercbe kerül újratölteni a teljes tárat. Végszükség esetén használjuk csak a GR2-ben.

M29: … más néven OICW, már biztos hallott róla mindenki. Az amerikai hadsereg nemsokára ezt a moduláris felépítésű, csúcstechnikás fegyvert fogja rendszeresíteni katonáinak. Van itt minden, mi szem, szájnak ingere: kamera, hogy fedezékből is ugyanúgy tüzelhessünk, gránátvető, távcső, célpont azonosítás, egyszóval minden. Ez a jövő! 5x-ös zoom, és az első lövés után fél másodperces célkereszt stabilizálódás. Impresszív.

SPR-468: Ezt a fegyvert a Marksmanek, vagyis a mesterlövészek választhatják. SPR, vagyis Special Police Rifle a neve, mivel az Egyesült Államok egy neves belga fegyvergyártót bízott meg egy olyan puska elkészítésével, amit a rendfenntartó egységeik kezébe adhat. Ez lett az SPR széria, ami ugyanúgy jelen van a hadseregben, mint a SWAT-nál, és az FBI-nál. 20 töltény fér a tárba, másodlagos zoomja 14,6x-es nagyítást biztosít. Az első lövés után 0,9 másodperc szükséges a célkereszt stabilizációjához.

MSG-90: A Heckler & Koch 1987-ben mutatta be ezt a kifejezetten katonai célokra épített mesterlövészpuskát a nagyközönségnek, és azonnal nagy sikert aratott világszerte. A játékban szereplő változatot kifejezetten az amerikai hadsereg szájízére szabták, rengeteg apró változtatást eszközöltek, főleg a távcső, és a puskacső környékén. 100-1200 méteres távolságig - biztos kézben - ez egy halálos fegyver. Másodlagos zoomban 16x-os nagyítást kapunk, és 1,2 másodperc szükséges a célkereszt stabilizálódásához.

MK46 SAW: Az SPR-hez hasonlóan, ezt is a híres belga fegyvergyár készítette, és, ahogy megjelent, az amerikai hadsereg lecsapott rá, és adoptálta m249 SAW (Squad automatic weapon) néven. A hétkilós fegyver tűzerejéről (750 lövés/perc), és megbízhatóságáról vált híressé. Amennyiben csak egyet lövünk, 3,2 másodperc szükséges a célkereszt stabilizálódásához, de egy olyan fegyverrel, aminek 200-as a tára, senki sem fog egyet lőni egyszerre.

M8: 2002-ben az amerikai hadsereg a fent említett OICW kutatásai során rájöttek, hogy a kinetikus moduljából jó lenne egy önálló fegyvert fejleszteni, ami végül az XM8 család lett. Ez fogja rövidesen leváltani a jól szolgált M4A1 gépkarabélyokat a tengerentúlon, és lássuk be, ez a puska könnyebb, pontosabb és megbízhatóbb, mint a nagy elődje. A kis távcső 3,2x-es nagyítást biztosít, és az első tüzelés után csupán 0,4 másodpercre van szükség a stabilizációhoz.

G36K: A kilencvenes évek elején, a Heckler & Koch néhány füstbe ment terv után rátért a helyes vágányra: egy NATO kompatibilis, alkalmazkodó lőfegyver Németország, és a világ számára. Ez lenne a G36-os sorozat. Olyannyira megtalálták a számítást ezzel a fegyverrel, hogy most már számos rendfenntartó erő használja elégedetten ezt a szériát. Az OICW kinetikus moduljának ez képezi az alapját, így a fent említett M8-nak is ő a nagyapja. 3,2x-es zoom, 0,52 másodperces stabilizáció. Kiváló puska.

ÉRDEKESSÉGEK

Tom Clancy révén kapcsolódik hogy a Splinter Cell megfilmesítési jogai átkerültek a Dreamworkshöz. Hmm, vajon ki játssza majd Sam Fishert?

tekintő pozíciónak is kiváló. Osztogathatjuk a parancsokat, valamint lesből kilőhetünk egy halom ellenséget innen. Most már nincs is más dolgunk, csak oda kell menni a szövetséges katonákhoz, hogy teljesüljön a küldetés. Ők a D7-es szektorban vannak, és viszonylag sima út vezet hozzájuk.

Bunker Hill Redux

Hiába foglaltuk két küldetéssel ezelőtt a Bunkert, most egy ellenséges támadást követően beszorították az embereinket, és erős ostrom alá vették a domboldalt. Mindenképpen meg kell tartanunk ezt a körzetet, mivel egyedül ez választja el a megszállókat a fővárostól. A csapat most nem lehet velünk, mert saját szakállunkra tértünk vissza erre a pályára, így azért egy kicsit nehéz dolgunk lesz. Mindenek előtt ki kell iktatnunk két ellenséges ellenőrzőpontot, valamint egy táborukat is (ezek az E1-E2-D2 pontokon találhatók meg).

Egy percet sem késlekedhetünk, és mivel mi is az E1-es szektorban kezdünk, vegyük az irányt az itt található ellenőrzőpont felé. Szépen meszsziről kiiktathatjuk az itt állomásozó 4-5 katonát, csak ne felejtsük el bekapcsolni az éjjellátót. Ha végeztünk ezen a helyszínen, fussunk át az erdőn keresztül az E2-es zónába, ugyanis erre található a megszállók táborhelye. Nem nagy kunszt az egész, alig van öt-hat ember a környéken. Innen pontosan északra található a második ellenőrzőpont, ahova -szintén az erdőn átvágva- egy dombtetőn érkezünk meg, ami remek rálátást biztosít az egész terepre, így 10 másodperc alatt végezhetünk a három darab itt állomásozó őrrel!

Most jön a dolog pikáns része, ugyanis a bunker felé kell elindulnunk, amit mindkét oldalról támadnak a megszállók, tehát nekünk a nyugati fronton éket ütve kell csatlakozni a bajtársainkhoz. Ahogy odaérünk a srácokhoz, adjuk nekik parancsba az ENSZ katonák védelmét, mi pedig kezdjünk el törődni a komolyabb ügyekkel. A keleti oldalon csak úgy ömlik az ellenség az irányunkba. Ezekkel komolyabb baj nincs is, hiszen „csak" meg kell őket ölni. A nagyobb csetepaté akkor kezdődik, amikor megjönnek a páncélosaik. Ezeken habozás nélkül, egy pillanat alatt szét kell lőni. Nem engedhetünk meg egy másodpercnyi késedelmet sem, ahogy feltűnik egy, robbantsunk. Körülbelül egy tízperces ostrom lesz ez az egész, tehát egyrészt nagyon intenzív, másrészt, pedig nagyon hatásos ez a rész. Habár még egy háborúban sem harcoltam a való életben, de biztos vagyok benne, hogy körülbelül tényleg ilyen lehet egy éjszakai, éjjellátón keresztül szemlélt csatamező. Rengeteg zavaró tényező, villogások jobbra-balra, tiszta káosz. A tízpercnyi szenvedés után jön a megváltó „Mission Completed" üzenet.

Launch Facility

Az előző félig magányos, félig eszméletlenül mozgalmas küldetés után most egy picit fellélegezhetünk. Na nem mintha könnyebb misszió állna előttünk, mint az előbbi, mindössze csak kicsit kényelmesebb. A feladatunk ismét sokrétű lesz: először meg kell akadályozni az E4-es szektorban lévő ellenséges erőket abban, hogy eljussanak a kilövőállomásig, majd az északkeleti sarokban található komplexumot biztosítanunk kell, végül vissza kell vernünk a nyugatról induló támadást. Hú, sikerült egy levegővel! Induljunk el a G6-os szektor peremén északnyugati irányba, de vigyázzunk, mert röviddel indulásunk után egy háromfős osztag állja el az utunkat. Ezek kiiktatása után ballagjunk tovább az előbb ismertetett útvonalon, majd az F6-os zóna elején likvidáljuk az őrjáratot. A nyugati sziklafalhoz tapadva surranjunk tova a kanyonban. A megérkezésünkig semmi fontosabb esemény nem történik, viszont a domb túloldalán már ott van a támadóalakulat. Két tank, egy járőr dzsip, és számos gyalogos katona igyekszik a kilövőállomás ellen. Először szedjük le a két tankot, majd a gyalogosokat. Ezzel a taktikával eléggé meglepjük őket, és kevés esélyük lesz arra, hogy komolyabb gondokat okozzanak nekünk. Nincs vesztegetni való időnk, mert egy másik alakulat már betört a kilövőállomásra, így azon nyomban északkeleti irányba egy jó kis erőltetett menetet kell bemutatnunk. Ahogy a bázis látótávolságon belülre kerül, kezdjünk el mereven figyelni, ugyanis itt hatalmas tűzharc folyik éppen egy szövetséges egység, és a megszállók között. Akkurátusan hatoljunk be a kilövőállomásra, és jobbra elindulva tegyünk meg egy egész kört a rakéta körül. Ez egyszerűnek hangzik, de rengeteg ellenséggel kell szembenéznünk a kör során, úgyhogy mindenki legyen résen!

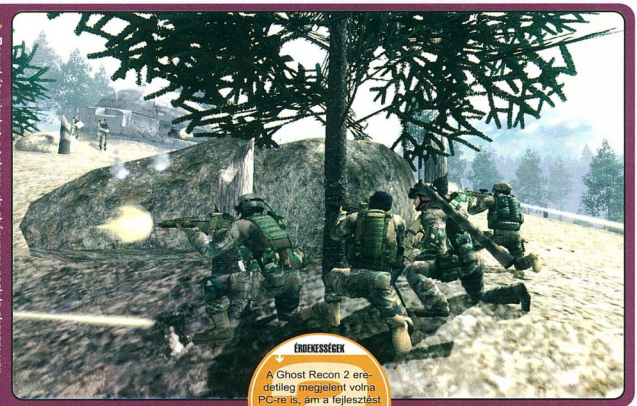
Miután megtisztítottuk a komplexumot, azonnal rohanjunk a nyugati kapuhoz, mert jön a támadás. Készítsük elő a rakétavetőnket, mert két tankot ki kell lőnünk. Nem szabad, hogy eljussanak az irányító központig. Amennyiben ez a két páncélos megsemmisült, úgy könnyű dolgunk lesz, mivel csak a gyalogosokat kell visszavernünk. Ahogy biztosítottuk a helyszínt, máris a fülünkre szólnak, hogy a nyugati úton még van pár katona, amit jó lenne, ha likvidálnánk. Nekünk sem kell kétszer mondani semmit, azonnal induljunk el arra. Lesz két páncélos, valamint kb. 15 katona a helyszínen. Ez már nem jelenthet gondot nekünk, öljük meg mindet.

Canyons

Az ENSZ katonákat támadás érte három kazahsztáni telephelyen, ahol urániumot tárolnak. Nem hagyhatjuk, hogy bajtársainkat megöljék, valamint azt is meg kell akadályoznunk, hogy az ellenség meglógjon a kanyonból az atombomba előállításához szükséges anyaggal!

Mindenek előtt Az E2-es szektor délkeleti sarkában lévő ENSZ katonákhoz kell eljutnunk. Induljunk hát el déli irányba, de vigyázzunk, mert a B2-es zónában támadás várható. Ne lankadjon a figyelmünk a C2-esben sem, mert a természetes kőhídon két őrszem posztol, akik csak arra várnak, hogy távcsövünk előtt megcsillanthassák haló-tehetségüket. A híd után maradjunk a szemben lévő szikla nyugati oldalán, erre haladjunk tovább. Pár méter múlva meghalljuk a fegyverek ropogását: megérkeztünk a tábor alá. Vegyük elő legjobb sasszemünket, és osszuk ki az összes ellenséget ezen az oldalon. Rohanjunk be az ENSZ katonák közé, majd valamelyikre nyomjuk rá a „Protect" parancsot. Innentől már csak viszsza kell verni a támadásokat. Hagyjuk, hogy az embereink a keletre néző oldalon álljanak, mi pedig ballagjunk hátra, az északi kijárathoz, és azt figyeljük.

Miután megvédtük a megvédendőket, gondolkozás nélkül szaladjunk át a D7-es szektorba, ugyanis a kőhíd fel kell itt robbantanunk, hogy megakadályozzuk Rahil embereit a szökésben, elvégre egy sziklahalmon azért nem másznak át még egy UAZ sem. Menjünk csak keletre, de



Reggel óta vészkes a talpam, de ahányszor csak le akarom venni a bakancsom, rögtön lövöldözni kezd valaki...

ÉRDEKESSÉGEK

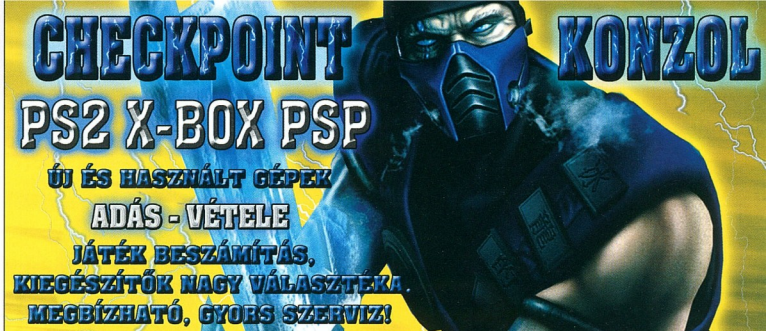
A Ghost Recon 2 eredetileg megjelent volna PC-re is, ám a fejlesztést sajnos leállították bizonyos „emberi erőforrások hiányára" hivatkozva.

Expanzió

Habár rövid, mindössze öt-hat óra az egyjátékos Campaign játékideje, ezt mégsem tekinthetjük olyan súlyos hibának, mivel a hosszúságért cserébe kaptunk egy hatalmas kupacnyi extra tartalmat. Kezdjük ott, hogy a Summit Strike-ba bekerült tizennégy Multiplayer térkép, így saját konzolunkon akár négyen is játszhatunk, Xbox Live-ra csatlakozva viszont egész seregek is harcba szállhatnak egymással.

A pályák nagy része már ismerős lehet az előző Ghost Recon játékokból, ezek kis átdolgozáson estek át, ám jó pár vadiúj helyszínen is próbára tehetjük tudásunkat. Akik inkább egyedül játszanának, azoknak ott van a rengeteg választási lehetőség: egyedül nekimehetnek a szingli kampány pályáinak, vagy Instant feladatokat generálva Quick missionökön vehetnek részt. Így már nem is olyan rövid a játék.





nagyon óvatosan, mert az E4-es zóna kereszteződésében mindkét oldalról két-két ellenséges katona igyekszik meglepni a csapatunkat. A lehető leggyorsabban intézzük el ezeket, majd araszoljunk tovább a híd felé. Ahogy szemünk elé kerül egy teherautó, azonnal lőjük ki rakétával, ezután az embereket tegyük el láb alól. Ha mindenki meghalt, fussunk oda, és tegyük le a robbanótöltetet a talapzathoz. Iszkoljunk hátra, nehogy ránk robbanjon a temérdek szikla, volt már, hogy nem mentem elég messze és a fejemre pottyant minden.

Menjünk gyorsan az északi tábor irányába, ami a B4-es szektorban van. Most már csak meg kell találnunk Koslovot, valamint biztosítanunk kell az egész kanyont. Itt fent semmi nyoma nem lesz az ezredesnek, de attól még eltehetjük láb alól az itt állomásozó őrszemeket nyugodtan. Ami a csövön kifér.

Miután megtisztítottuk északon a terepet, el is indulhatunk déli irányba, a H5-ös szektorban lévő másik táborig. Nagyjából félúton ne lepődjünk meg, ha egy harcihelikopter golyózáporral fogad minket. Ettől eltekintve nyugis sétában lesz részünk, ezt ellensúlyozandó, ahogy a déli táborhoz érünk hatalmas robbanás rázza meg a kanyon falait, továbbá rengeteg őr lódul az irányunkba. Tisztítsuk meg a kis táborhelyet, járjuk körbe a helyszínt, és rájövünk, hogy sajnos Rahil megszökött, és Koslov pedig elhunyt, amikor felrobbant a bomba. Sajnálkozásra azonban nincs idő, mert forró nyomon vagyunk. Pontosan tudjuk, merre iszkolt el a megszálló sereg feje, úgyhogy azon nyomban utána is eredhetünk!

Badlands Fortress

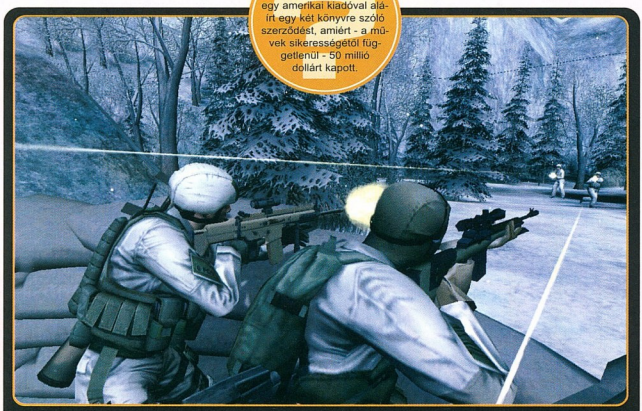
Elérkeztünk a végjátékhoz. Rahil be van kerítve, számára nincs menekvés. Mielőtt elkaphatnánk, segítenünk kell az embereit sakkban tartó ENSZ erőknek a D5 és F5 szektorokban.

Induljunk el nyugat felé úgy, hogy a déli oldalunkon mindig legyen szikla. Ez nem paranoia, vagy valamiféle mánia, csupán elővigyázatosság. Ahogy haladunk, az E6-E7 zónák környékén erős támadás ér minket szinte minden irányból. A legszembetűnőbb, és legváratlanabb része a rajtaütésnek, hogy a sziklák tetejéről jó néhány mesterlövész is célba vette kis csapatunkat, őket a legfontosabb likvidálni. Hamar megérkezünk ezután a déli ENSZ csapathoz, akik szinte minden oldalról körül vannak véve. Üssünk lyukat az ellenség vonalai közé, hatoljunk be, majd nyomjuk rá a katonákra a Protect parancsot. Védjük be azt a részét fedezéknek, amit a legkevesebben őriznek, és várjuk ki a végét. Közben természetesen szedjünk le annyi ellenséget, amennyit csak tudunk. Egy-két perc, míg a megszállók megunják a csetepatét, mi pedig rohanhatunk át az északi ENSZ csapathoz. Itt pontosan ugyanaz lesz a dolgunk, mint az előző helyszínen, és még csak nehezebb sem lesz ez a feladat. Miután sikeresen biztosítottuk az északi állást, induljunk el keletre, az E3-as szektorban található erődítményhez, ahol Rahil bujkál. Illetve a heves harcok közepette rájövünk, hogy nem is itt húzta meg magát, hanem éppen a H2-es zónában menekülőre fogta a dolgot. Nagyszerű, ám itt rendet kell rakni előbb… Három-négy támadóhelikopter köröz a fejünk fölött, ami mindenre ad okot, csak megnyugvásra nem. Adjuk parancsba az embereinknek a lelövésüket, mi pedig a gyalogos katonák szortírozásával foglaljuk el magunkat. Mikor vége az intenzív küzdelemnek, azonnal rohanjunk a H2-es szektorba.



ÉRDEKESSÉGEK

1997-ben Tom Clancy egy amerikai kiadóval aláírt egy két könyvre szóló szerződést, amiért - a művek sikerességétől függetlenül - 50 millió dollárt kapott.



A G2-es zónában készüljünk fel ismét egy heves küzdelemre, amibe vagy húsz ellenséges katona és egy tank is becsatlakozik. Nagyon ügyesen kell mozognunk, ha ezt itt túl akarjuk élni. Rendkívül nehéz ez a rész, maximális figyelemmel vigyük véghez minden mozdulatunkat. Haladjunk tovább a H2-es felé, de készüljünk fel arra, hogy még két páncélos, valamint rengeteg gyalogos az utunkat állja. Innen már csak pár lépés van Rahil és köztünk, amit már igazán csekély dolog megtenni. Eresszetek egy golyót Koslov nevében is a fejébe!

Visszahoztuk a rendet a 2012-es év Kazahsztánjába, likvidáltuk a rosszakaratú megszálló erőket, de nem sikerült megmentenünk az ország legnagyobb jótevőjét, Koslov ezredest. Minden csatának megvannak az áldozatai, rá mindig szívesen emlékszik majd a kazah nép.

Szép munka volt, Kapitány.

Dante



187 RIDE OR DIE

TEKINTSÜNK EL A VALÓSÁGTÓL, MERT EZ A JÁTÉK NEM ERRŐL SZÓL. HA VALÓSÁG ÉS TÖRTÉNELEMHEZ HŰ ÉLMÉNYEKET SZERETNÉNK MAGUNKBA TUSZKOLNI, AKKOR JÁTSSZUNK A BROTHERS IN ARMS-SZAL, VAGY ESETLEG A FIKCIÓN ALAPULÓ, DE MEGLEHETŐSEN VALÓSZERŰ SPLINTER CELL JÁTÉKOKKAL. A 187 RIDE OR DIE-JAL KICSIT SKIZOFRÉN ÁLLAPOTBA KERÜLTEM, MERT CSAK KÉT SZEMSZÖGBŐL TUDOM NÉZNI AZ EGÉSZET: AZ ELSŐ ÁLLÁSPONT SZERINT EZT AZ EGÉSZ MILIŐT A FEJLESZTŐK KOMOLYAN GONDOLTÁK, ÉS AKKOR AZ ELÉG VICCES. A MÁSIK NÉZŐPONTOM ALAPJÁN A DIZÁJNERCSAPAT CSAK A MOSTANSÁG DIVATOS 'WEST COAST- GETTÓS, AFRO-AMERIKAI HANGULATVILÁGOT AKARJÁK MEGFEJNI KICSIT, EZT A VÁLTOZATOT SZÍVESEBBEN FOGADNÁM.

INFO BOX

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft
Hivatalos honlap: www.187game.com

Megjelenés: 2005. augusztus 24.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:
ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

A műfaj kedvelőinek akár szóra-koztató is lehet.

Erőltetett gengszterstílus, önmagát ismétli a játék félóránként.

ELŐZMÉNY

2002 GTA: Vice City
2003 True Crime: Streets of LA
2005 GTA: San Andreas

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB

PLATFORMOK

Akármelyik verzió igaz, most lecsaptunk a 187-re, és kivesézzük őt, méghozzá jó részletesen. A Guide elolvasása után nem lesz olyan küldetés, ahol nehézségeink akadnának, tudni fogunk mindent a játékban szereplő autókról, és a felvonultatott fegyverekkel is közeli ismeretséget alakítunk majd ki. Ki tudja, talán ezeken kívül is rágad majd ránk valami. Mondjuk egy kis gengszter-szleng: Yo' G, lets sweep the hood, save some homies! Twist their wigs back their head. (Ami körülbelül annyit tesz: „Héhaver, tisztíccsad meg a 'zuccáinkat, mencsé meg pár tesót! Skalpoljad szét a búrájukat!")

Mindenek előtt a sztori módon fogunk szépen körbeballagni oda-vissza, így a legnagyobb meglepetések sem okoznak majd nagyobb fejtörést annál, mint, hogy mit rejt a polcról levett kindertojás.

1. Western - Whip Race

Pislantsuk meg az egész szépen összerakott intro-t, majd indítsuk útjára gyönyörű -ámde alapfelszereltséggel rendelkező- automobilunkat az utcai versenyek rögös világában. Egy sima, natúr versennyel indítjuk gengszterkarrierünket, pont ideális az irányítás elsajátításához, valamint ahhoz, hogy átérezzük a hangulatot. Sportkocsit terelgetve fussunk be elsőnek, és lőjünk ki annyi ellenséges autót, amennyit csak lehetséges.

2. Western Payback - Whip Race

Ha az előbb túl magabiztosnak éreztük magunkat a nyert futam miatt, akkor gyorsan vegyünk lejebb az egónkból, mert most ugyanott, -szinte-ugyanúgy kell bizonyítanunk rátermettségünket. Visszavágó verseny következik, ám most Muscle Car volánja mögül zúzva. Az előbb már megismertük a pályát, kitapasztaltunk néhány kanyarvételi technikát (fékezni, minek?) és szétlőttünk pár gengsztermobilt. Nosza, nyomjuk le őket megint!

3. Western - DeathRace

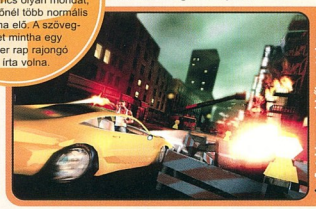
Alakul a molekula, bár még sehol sem vagyunk a ranglétrán. Még mindig kis zsebpiszkok vagyunk a nagyokhoz képest, de amíg lépkedünk egyre feljebb és feljebb, addig itt van egy új kategória, és egy új versenyszám! Most SUV-k vezetőüléséből csapunk neki a viadalnak, ám vigyázat: Aki az aktuális kör végén az utolsó helyen van, annak felrobban az autója, és kiesik a versenyből! 5 kör, 6 versenyző, 1 győztes.

4. Western Payback - Minefield

Ismét Muscle Car-t kell választanunk, na nem mintha nagy lenne a felhozatal (egyelőre). A Minefield versenyek első hírnökénél járunk, ezek általában a legjobb futamok. Minden fegyver akna, amit Buck a kocsi mögé dob le. Ezek addig a helyükön maradnak, amíg valaki (akárki) rá nem hajt. Érintkezéskor robban, és amellett, hogy szép szeletet lehúz az életünkből, még egy kis irányítási zavart is okoz. Legyünk elsők, és próbáljunk meg minél kevesebbszer a levegőbe repülni.

ÉRDEKESSÉGEK

A játékban teljesen öncélúan és feleslegesen használják a nyugati part utcai szlengjét. Állítom, hogy nincs olyan mondat, amiben kettőnél több normális szó fordulna elő. A szövegkönyvet mintha egy gengszter rap rajongó ovis írta volna.



5. The Jungle - Survivor

Ideje, hogy megismerkedjünk a Pickup verdákkal. Ezek az autók jók, mert a platón kényelmesen felállhatunk, és onnan oszthatjuk az áldást a golyószóróból. Vigyázat, mert ha Buck élete túl alacsony lesz, akkor onnantól nem haj-

landó lőni, tehát azonnal életet kell keresnünk. Kritikus helyzetben ezt mutatja is a radar, csak érjünk oda időben. Ez lesz az első komolyabb kihívás, a feladat egyszerű: 4 riválist kell megpörkölni, és egyedül nekünk szabad elhagynunk az arénát élve.

6. Grave Digga Payback - DeathRace

Noha ez ismét csak egy DeathRace lesz, (ismét SUV-kkel) a környék új, ezért ez okozhat némi-nemű fejtörést. Igaz eléggé hasonló az előző pályákhoz a helyszín, de lesznek meglepő kanyarok és akadályok. Vegyük elő legszebb hobbiterepjárónkat, és szóljunk Buck-nak, hogy lyuggassa ki az ellenségek atlétáját.

7. The Coast - Escort

Aki eddig azt hitte, hogy vámpírszimulátort játszik az örök éjszaka miatt, az most megkönnyebbülhet, mivel most hétágra süt a nap, padlógázzal száguldozunk a tengerparton, és semmi sem állhatja az utunk. Kivéve a sok ganxsta, aki az általunk kísért furgont szeretné minél lyukacsosabban látni. Vigyázzunk, nehogy felrobbanjon az autó, ami felett gyámkodunk. Aktívan lőjünk ki mindenkit, aki a közelébe merészkedik. Nem olyan hosszú ez a partszakasz.

8. Grave Digga - Whip Race

Az előző napos intermezzo után visszatérünk a gettó sötét éjszakájába, ahol ismét egy laza, natúr versennyel zárhatjuk ezt a napot. A szabályok ismertek: nincsenek szabályok. Aki kapja, marja. Lőjünk ki mindent, ami előttünk van, és nyerjük meg a futamot.

9. Grave Digga Payback - Whip Race

Muscle Car-ok közül válogathatunk (már amennyit unlock-oltunk idáig), és az előző megmozdulás visszavágóját azonnal le is játszhatjuk. Túl sok minden nem változott, kivéve, hogy kicsit felpaprikáztuk az előbb az ellenfeleket, így jobban viszket az ujjuk a ravaszon.

10. Western Payback - DeathRace

Válasszuk ki a nekünk tetsző SUV-t, és húzzunk vissza a Western környékre, ahol kezdtük az egész játékot. Az Ubisoft-os fiúk nem erőltették meg magukat túlzottan, így ne csodálkozzunk, ha párszor még visszatérünk ide, vagy a többi (majdan) jól ismert helyszínre. Vigyázzunk, hogy egyik körben se legyünk utolsó ganxsták.

11. The Lot - Domination

Már épp ránk fért valami változatosság, pont jó időben adagolták ezt a Domination játszmát. Egy parkolóház tetején vagyunk, innen kell szintenként leküzdenünk magunkat a mélygarázsba, majd erről a szintről kijutni az épületből. Emeletenként 2-3-4 gengszter vár ránk a felspécizett járgányával, de ha ügyesen csináljuk, sosem kell kettővel egyszerre megküzdenünk. Próbáljuk meg lőszert nem kímélve minél gyorsabban megölni az elsőt, hogy mire jön a második, már fel tudjunk rá készülni, és így tovább. Mikor zöld lámpát kapunk, és elindulhatnánk egy szinttel lejebbre, ne rohanjunk azonnal. Először vegyük fel a nekünk tetsző fegyvereket, és az újratermő, elszórt elsősegély ládákat. Feltöltődve mehetünk is a következő emeletre. Minden szinten ismételjük meg ugyanezt, rázzuk, keverjük, adjunk hozzá forró vizet, és már fogyasztathatjuk is.

12. Grave Digga - DeathRace

A változatosság kedvéért visszatérünk a Grave Digga környékre, ahol most egy túlélő show keretein belül kell megnyernünk a versenyt. SUV-ba pattanva végigautózunk, sosem a legutolsó helyen, majd megnyerjük a viadalt.

13. The Jungle - Deathmatch Warefare

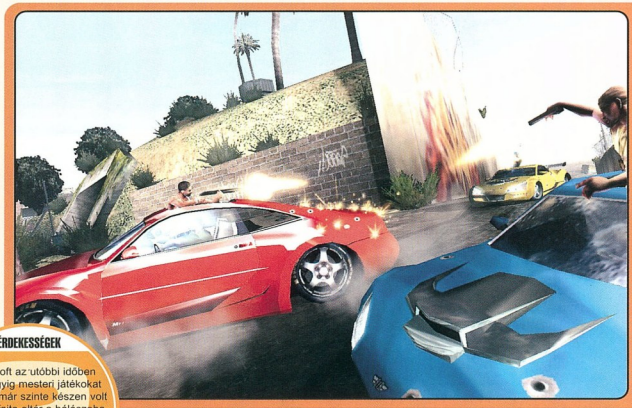
Jó kis Deathmatch arénaküzdelem lesz a Jungle pályán most! Aki játszott már akármilyen multiplayer játékot jól tudja, hogy mi a szabály: Öljünk mindent, ami mozog, és ha lejár az idő, nekünk legyen a legtöbb gyilok a számlánkon. 4 perc alatt kell a lehető legtöbb ganxstát átjuttatni a másvilágra. Bandaháború van, nincs kegyelem!

14. The Sticks - Whip Race

Pattanjunk be kedvenc sportkocsinkba, és készüljünk fel egy új környék felfedezésére. Az átvezető animáció után azonnal a volán mögött találjuk magunkat, kezdődhet is a menet. Hiába az új helyszín, ettől még a feladat ugyanaz marad, négykörös versenyen, természetesen úgy, hogy végül az első helyre kerüljünk.

19. Rip Ville - Survivor

Ismét a Rip Ville-i aréna királyává kell avatnunk magunkat, mert az előző itteni teljesítményünk nem nyűgözte le a skacokat. A Deathmathc-csel ellentétben, most egyszer sem szabad meghalnunk. Azonnal győzünk, amint lenyomtuk a hat darab ellenséget.



Emelfelé a találatok színtartományok és nem extra...

ÉRDEKESSÉGEK

Az Ubisoft az utóbbi időben egytől-egyig mesteri játékokat hozott ki, már szinte készen volt a kisebb fajta oltár a hálószoba egyik sarkában, amikor jött a 187. Ez nem mélto a francia kiadó utóbbi időben mutatott színvonalához.

mint a többi Whip Race esetében: győzzük le a riválisokat. Most van rá 4 körünk.

15. Rip Ville - Deathmatch

Teljesen ugyanaz a szituáció, mint a Jungle nevezetű arénában. Ezúttal is nekünk kell a legtöbb gyilokkal rendelkeznünk a négy perc leteltével. A helyszín egy nagyon helyes konténer raktár.

16. The Sticks Payback - Whip Race

A 187 Ride Or Die esetében sajnos rá kell jönnünk arra, hogy ha a helyszín neve mögé oda van biggyesztve, hogy Payback, az azt jelenti, hogy szinte 100%-ban az alapverseny megismétlése fog következni. Most is ez a helyzet.

17. The Sticks - DeathRace

Egyelőre még nem mozdulunk erről a környékről, mivel még ezt a halálfutamot sikeresen le



kellene nyomnunk ahhoz, hogy továbbléphessünk. Ez kicsit kemény lesz talán, ez a pálya nem épp a legkényelmesebb DeathRace-hez, de a Turbót okosan adagolva nagy bajunk nem eshet.

18. Boondocks Payback - Minefield

Új környék, de máris Payback-kel kezdünk. Oda se neki, már úgyis rég volt aknafutam. Legszebb Muscle Car-unk kiválasztása után már izzíthatjuk is az aknadobáló izmainkat. A rakodóállomást érintve végig kell bombáznunk magunkat a

ÉRDEKESSÉGEK

A játék megítélése vegyes: a sajtó nagyobb része lehúzta, de akadtak, akik 80% körüli osztályzatot adtak neki. Tanulság: aki nincs benne ebben a West Coast-os hangulatú gengszter-témában messzire kerülje el a 187-et.

20. Boondocks Payback - DeathRace

A halálfutam nagymenői lehetünk ezúttal is, mindössze annyi a teendőnk, hogy a kis pelyhes állú ganxstafiókákat jó modorra tanítjuk egy laza, ötkörös halálfutam segítségével. Nem szeretem ismételni magam (de a 187 rákényszerít): 5 kör, 6 versenyző, 1 győztes. Nem szeretnétek hátul végezni, higgyétek el.

21. The Coast - Bomb

Végre! Már annyira szükségem volt erre a kis változatosságra, mint Almássy Grófnak egy csepp vízre a sivatagban (Az Angol Beteg). Több feladatunk is van: Az első, és legfontosabb, hogy ne hagyjuk kinyíratni magunkat. Tudom klisé, és elcsépelt dolog, de ez így legyen. Másodszor: Egy szép kis bomba van az autóra erősítve, ami felrobban, ahogy a sebességünk 105 Mérföld/óra alá esik le, tehát gyorshajtás padlógázzal! Az utolsó dolgunk egyszerű: érjünk át a tengerpart északi felére.

22. Boondocks - Whip Race

„Nem, Mr. Kigyúrt Gengszter, nem én loptam el a Kojak-nyalókát a kesztyűtartójából." Akár hasonló jelmondata is lehetne ennek a versenynek, ami ismételten csak a kikötőn visz minket keresztül.

Semmi cifrázás, csak egy szimpla „üsd, ahol éred", négykörös verseny. Ez már nem lesz probléma.

23. Rip Ville - Deathmatch Warefare

Visszatérünk a jó öreg Rip Ville-i teherterminálba. Konténerek között cikázva, újra négy perc áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy a nagy bagázsból egyedül mi kerüljünk fel a gyiloktrónra. Szerintem mostanra az ilyen ütközetek már rutinmunkává váltak az ilyen kőkemény „megfejellek, itt alszol" gengszterek számára, mint mi.

24. Boondocks Payback - Whip Race

Az Ubisoft kóderei helyett is én érzem magam kellemetlenül, hogy ismét a kikötőben, ismét egy natúr verseny következik. Persze míg az előbb

sportautókkal, addig most Muscle Car-okat terelgetve kell befutnunk az első helyre. A rosszabb irányíthatóság még megfűszerezheti ezt a versenyt, de sok nehézségre ne számítsunk.

25. Boondocks - DeathRace

Gyönyörű, fényesre polírozott SUV-kkel kell lenyomnunk ezt a halálfutamot. Ezek a nagy dögök nem olyan mozgékonyak, mint például a



sportkocsik, így a nagyon éles, kicentizett fordulóknál lehet, hogy ér majd minket némi meglepetés. Erre a tényezőre nem árt odafigyelnünk.

26. The Sticks Payback - Minefield

Ki hiányolta már ezt a környéket? Nem látok túl sok kezet a levegőben, de sebaj, azért mi szépen megmásszuk az elénk tornyosuló aknahegyet. Szerencse, és egyben szerencsétlenség, hogy a pályán nincs túl sok menekülési útvonal, így tudunk olyan helyekre robbanószereket szórni, ahol valaki biztosan rájuk hajt. Sajnos ez azt jelenti, hogy óhatatlanul mi is rá fogunk hajtani ezekre a szerkezetekre. Valamit, valamiért.

27. Rip Ville - Survivor Bulletproof

A Survivor módozat ezen inkarnációjában nem kevesebb, mint hét darab ellenséget kell romhalmazzá változtatnunk a teherterminálban. Ez egyáltalán nem lesz könnyű, mert általában kettenhárman is körülöttünk fognak zümmögni, úgy-hogy egy nyugodt pillanatunk nem lesz. Ha baj van, meglógáshoz használjuk a turbót!

28. The Sticks Payback - DeathRace

Ismét itt vagyunk, úgy látszik a kóderek nagyon bejön ez a kis környék. Sebaj, bepattanunk a SUV volánja mögé, és már nyomhatjuk is ezt a halálfutamot. Különleges lesz, mert ahogyan a Minefield versenynél említettem, igen kevés a menekülési útvonal, és most még SUV-ban is leszünk, tehát ezekkel a böhömnagy autókkal nem lesz könnyű manőverezni.



29. The Lot - Gun Play

Ez már kicsit nehezebb lesz. Szinte teljesen megegyezik a szituáció az előző parkolóházas küldetéssel, ám itt egy kicsit variálódtak az események. Nem lesz többé „egyszerre egy autó jön rám". Nem ám, ezúttal a szinten található összes ellenség egyazon időben kezd el a nyakunkba lihegni. Tartsuk észben, merre vannak az elsősegély ládák, különben kellemetlen meglepetések érhetnek minket. Igyekezzünk leszedni azt az autót, amelyik le van szakadva a csoporttól, és egyedül kószál.

30. Po-Po Chase - Going All Out

Gondolom, mindenki látott már a TV-ben, filmekben, vagy egyéb médián keresztül közvetített autós üldözést. Ezen küldetés alkalmával hús-vér részesei lehetünk a jól ismert, helikopterből nyomon követett eseményeknek, vagyis menekülnünk kell a rendőrség elől. Nem szabad, hogy leszorítsanak, és vigyáznunk kell, nehogy megöljenek minket. A legfontosabb, hogy ha látjuk, ahogyan egy rendőrautó orra a mi verdánk nózija elé ér, azonnal nyomjuk meg a turbót. Ha elénk kerülnek, onnan már játszi könnyedséggel tudnak minket megállásra kényszeríteni.

31. Grand City - Whip Race

Az intrikától tüzesre fűtött átvezető animációt, valamint egy töltést követően azonnal Grand Ctiy-ben találjuk magunkat. Ez a hely egy Need For Speed Underground utóízű sötét, nyirkos pálya, de elég hangulatos, sokkal jobb, mint az eddigiek. Sima Whip Race, nem lesz vele probléma. Fedezzük fel, és használjuk ki a pályarövidítéseket, itt van belőlük rengeteg.

32. Dillinger Ville - Deathmatch

Ez az, pont erre van szükségünk. Egy kis feszültség levezetés 187 módra. Mivel közel vagyunk Grand City-hez, ezért az aréna kinézete is hasonló, tulajdonképpen egy hat háztömbből álló városrész. Az ellenfelek most már sokkal gyorsabbak, pontosabban lőnek, és egyetlen másodpercet sem vesztegetnek el. Kemény csata, de győznünk kell.

33. Grand City Payback - Whip Race

Muscle Car volánja mögül csúszhatunk végig ezen a versenyen, ahol semmi különleges nem fog történni. A helyszínt már ismerjük, az autókat is megtanultuk kezelni, tehát ez csak egy ujjgyakorlat lesz. Az előbb említett pályarövidítéseket ismét felhozom, mert ritka, és erős fegyvereket találhatunk a szűk mellékutakon.

34. Clip City Payback - DeathRace

Új helyszínen vagyunk, egy laza DeathRace-re látogattunk el Clip City-be. Ennek a placcnak is igencsak Need For Speed Underground-os hangulatvilága van, bár ez nem is baj. SUV-kkel kell mennünk, ez pedig az ilyen szűk helyeken átívelő pályán nem a legszerencsésebb. Vigyázzunk a gyors kanyarkombinációkkal! A ganxstákat üssétek agyon!

35. Clip City Payback - Minefield

Az előbb említettem, hogy itt bizony sok az éles forduló, és nagyon szűk útszakasz. Na ennek most fogjuk csak igazán meginni a levét, mivel aknaszórós futam áll előttünk. Szerencsétlenségünk annyira mégsem súlyos, mert a többi versenyző is ugyanezen tényező miatt fog nyűglődni.

36. Dillinger Ville - Survivor

Az előbb vívtunk itt egy pezsgő kis Deathmatch csatát, most azonban a túlélésre kell maximálisan koncentrálnunk. Egyre keményednek a feladatok, ennek megfelelően nyolc darab kisganxstát kell meggyőznünk arról, hogy nem csak a két szép szemünk hozott el minket idáig. A házak jó fedezéket nyújthatnak, emellett állandóan figyeljük a radart, hátha valaki közelebbről is meg szeretne ismerkedni a golyószórónkkal.

37. Grand City Payback - DeathRace

Pattanjunk be kedvenc SUV-nkbe, majd csapjunk oda a több száz lónak. Grand City-ben jó a DeathRace, mert a sok pályarövidítés miatt komoly pozíciókat ugorhatunk előre. Nehéz őket felfedezni, de ha látjuk, hogy egy ellenség irreális helyen bekanyarodik, majd csak jóval később tűnik fel előttünk, akkor ő levágta a pályát. Kövessük a példáját, vagy fedezzünk fel saját rejtett utakat.

38. The Coast - The Hit

Na, most már nincs mese, a sztrádán meg kell ölnünk Cortez-t. Három autóval kísérteti magát, rajtuk kell keresztülverekednünk magunkat, hogy eljussunk a rivális nagyvezérig. Lesz bőven el-



szórva fegyver az autópályán, mi csak szépen vegyük fel őket, és lőjük az ellenséget. Árgus szemekkel figyeljük az életünket, mert a lövöldözés hevében hajlamosak lehetünk megfeledkezni róla.

39. Clip City - Whip Race

Ismét Clip City-ben találjuk magunkat, mert az előző főszer a főnök autójában mégsem Cortez volt, hanem csak egy elterelés. Megesik az ilyen néha, viszont a bossz elég pipa, megsürgetett minket, hogy szerezzünk neki eredményeket. Nosza, nyomjuk le ezt a kis laza ujjgyakorlatot, hogy közelebb kerüljünk az igazi Cortez-hez!

40. Dillinger Ville - Deathmatch Warefare

Bandaháború az autók kényelmes utasfülkéjéből. Addig kényelmes, míg az acéllemezt át nem viszi néhány golyó, szóval azon legyünk, hogy a mi lövedékünk szaggassa darabokra az ellenfe-

ÉRDEKESSÉGEK

Ha ilyen lenne az igazi Los Angeles, mint amilyennek a játékban festik, valószínűleg már régen teljes karantént rendelt volna el az Egyesült Államok nemzeti gárdája.

ÉRDEKESSÉGEK

Buck hangja Lorenz Tate, Dupree-é Guerilla Black, Cortez pedig Noel Gugliemi hangján szólal meg. Impozáns casting, aki nem ismerné őket, az nyugodtan keresse fel az IMDB mozis adatbázist, és rájön kikről is van szó.

lek járgányait, és ne fordítva legyen így. Azok a tanácsok még érvényesek, amiket a 36-os küldetésnél adtam!

41. Clip City Payback - Whip Race

Erre mit is mondhatnék?! Biztos fogyóban volt a szingli játékrészért felelős egyének ötlettára, így előhozták a kettővel ezelőtti versenyt újra, nehogy elfelejtsük. Ennek érdekében nyomjuk végig még egyszer, immáron egy másik autókategória, másik példányának kényelmes kagylóüléséből.

42. Grand City - DeathRace

Már megint, és megint. Ismét Grand City, ismét DeathRace. Persze, élvezetes volt ez az előbb is, de most már nem sok ez egy kicsit?! Sebaj, annyi előnye van, hogy itt már profik vagyunk a pályarövidítésekben, no meg az egész terep alaprajza is a fejünkben lehet mostanra. Erősebbek az ellenfelek, de a fent említettek miatt nem is jöhet más szóba, csak a győzelem.

43. Grand City Payback - Miefield

Már csak rezignáltan hallgatok, hátha jön még valami új helyszín a játék közelgő végéig, addig is toljunk még egy futamot Grand City-ben, most egy aknaszórós verziót. Nem lesz könnyű feladatunk, mivel a sok rövidítés miatt igen csekély esélye lesz annak, hogy valaki ráfut egy vaktában ledobott aknának. Azt tanácsolom, hogy célzottan szórjuk a bombákat: ha valaki a hátunk mögé kerül, robbantsuk fel.

44. Dillinger Ville - Survivor Bulletproof

Mivel már jártunk ezen a pályán korábban is, ezért gondolom mindenki számára nyilvánvaló, hogy ezúttal nem nyolc, hanem kilenc darab ellenséget kell szétszednünk úgy, hogy nekünk közben egy karcolásunk sem esik. Egészen aranyos elgondolás, ám elméletben ez sokkal könnyebb, mint gyakorlatban. Piszok nehéz dolgunk lesz, de legalább már tudjuk, hogy merre vannak az elsősegély ládák. Ezeknek mindig maradjuk a környékén, hátha vészhelyzet alakul ki.

45. Clip City - DeathRace

Ismét Clip City, ismét DeathRace, ismét SUV-k. Ez az összeállítás már az előbb sem volt túl könnyű, és most, hogy izmosodtak az ellenségek is, még nehezebb dolgunk lesz. Megmaradtak a szűk helyek, és a széles autók, de itt vannak a szép egyenesek is még mindig. Ezek tökéletes helynek bizonyulnak egy kis turbóhasználathoz. Ne sajnáljuk, inkább aktívan használjuk ezt a kis gyorsítót, amikor csak tehetjük.

46. The Lot - Predator

Nem csak mi fejlődünk, hanem az ellenségeink is. Az rendben van, hogy szépen, krómosan csillogó fegyvereket fognak ránk, de, hogy ők is megkapják a legújabb verdákat, már igen halálosnak is bizonyulhat. Ki kell jutnunk ebből a parkolóházból is, anélkül, hogy egyszer is meghalnánk. Kemény dió, mert, mint említettem az ellenfelek felkészültek a találkozóra.

47. The Hills - Whip Race

Ahogy a hely neve is mutatja, valamint ahogyan a környező házakból is megítélhetjük, most éppen Beverly Hills utcáit kell kicsit bepiszkítanunk néhány olaj- és vértócsával. Már éppen ideje volt egy új helyszínnek, amit most meg is kaptunk. Napnyugtában gépfegyverrel lövöldözni az ellenségre, némi rap-et hallgatva igazán jó móka, ám vigyázat: Nagyon-nagyon agresszívek lettek az ellenfelek. Nem csak lőnek, de löknek, és szorítanak is! Ne engedjük őket közel!

48. Rolling Heights - Deathmatch

Kerek négy percünk van arra, hogy a luxusvilla környékén masszív vérfürdőt rendezzünk. Hiába, a nagymenők otthona sem maradhat biztonságban előttünk. Természetesen csak akkor nyerünk, ha miénk a legtöbb gyilok az idő leteltével, már megoldás nincs. Ez durva lesz, mert a pálya nagy, kevés az átjárhatóság, és az ellenfelek a kemények, mint a szikla.

49. The Hills Payback - Whip Race

A változatosság kedvéért ismét Whip Race jön a dombok között, a gyönyörű környéken. A rengeteg csúcsfegyver elszórva akár meg is könnyíthetné a dolgunkat, de ne felejtsük el, hogy amivel mi osztjuk az áldást, ugyanazzal lőnek ránk ők is. Senki sincs biztonságban.

50. The Hills - DeathRace

A hangulat, a látvány és az összhatás miatt ez egy nagyon szuper versenynek ígérkezik. A dolog pikantériáját a DeathRace adja, mert ez a pálya tökéletes az ilyen futamoknak. Megvan itt minden, ami ehhez kell: Sok lehetőség turbóra, széles utak, agresszív ellenfelek, szinte tökéletes.



51. Rolling Heights - Survivor

Itt három pillanat alatt meghalhatunk, ha nem cselekszünk gyorsan, de átgondoltan. Tíz darab ellenséget kell megölnünk anélkül, hogy akár egyszer is meghalnánk. Ez eddig rendben is volna, de ez nem lesz könnyű. Az ellenfelek villámgyorsak, kiválóan fordulnak, és halálpontosan lőnek. A rövid biztatás után csak azt tudom mondani, mint a többi Survivor meccs esetében: jegyezzük meg, hol vannak az elsősegély ládák. Itt rengetegszer lesz szükség rájuk.

52. The Hills Payback - DeathRace

Természetesen megint egy DeathRace, ugyanott, ahol két versennyel ezelőtt is hasonló indokkal jártunk. Kicsit pofátlan a játék-dizájnerektől ez a fajta történetnyújtás, van aki a harmadik ismétlődő pályáig nyeli csak le az ilyesmit, aztán továbbá áll. Legyünk türelmesek, közeleg a végjáték. Legyünk az ellenséghez hasonlóan maximális agresszivitási fokon.

53. The Lot - The Hard Way

A parkolóházból kell meglógnunk úgy, hogy ne essen komolyabb bajunk (értsd: elhalálozás nélkül). A mélygarázsban, vagyis a -1 szinten durzsol Cortez autójának motorja, így nyilvánvalóvá válik, hogy hozzá kell eljutnunk. Itt már nincs mese, most tényleg elkapjuk a pali grabancát. A tendenciának megfelelően, ezúttal irreálisan nehéz dolgunk lesz. Mindenhonnan ellenségek áramlanak, lőnek ránk, emellett pedig ugyanannyi elsősegély láda lesz jelen, mint az első parkolóházas küldetésnél. Szép dolog mondhatom.

54. Po-Po Chase - Ride Or Die

Ahogyan a küldetés címe is mutatja, a rendőrség a nyakunkban liheg Cortez likvidálása miatt, és vagy menekülünk, vagy meghalunk. El kell jutnunk a nagyfőnök házába, lerázva a rendőrséget. Nem mondok mást, nem is tanácsolok mást, mindenki meglátja, mi fog történni. Ezután jön a játékot záró végső animáció!

A játékot végigjátszottuk, most rátérhetünk a Guide másik fontos részére, a gyönyörű autókra. Osztályzatokkal fogok dobálózni, mindegyik verdát 4 kategóriában (Sebesség, Turbó, Irányíthatóság, Páncélozottság), 4 fokozatban (Rossz, Átlagos, Kiemelkedő, Szuper) fogom elbírálni.

Mi van a csomagtartóban?

Számos eszköz áll rendelkezésünkre a rivális gengszterek helyretételéhez. Az alapvető, hogy lőhetünk, de eltér a lőfegyverek sebzése, kifejtett hatása, hatósugara, valamint bevethetőségi szögük is. Ez annyit tesz, hogy egyes puskákkal csak előre, míg a többivel akár 360 fokos szögben is lövöldözhetünk. Az alap pisztolyt nem említeném meg, az szinte semmire sem jó, inkább evezzünk a raftingosabb vizekre.



Glock replica
Ez a kis gyönyörűség hasonlít az eredeti Glock-ra, de ezt bizony eszes gengszterek átszabták az utca szájízére. Buck sokkal pontosabban képes ezzel a fegyverrel lőni, mint például a szériaváltozattal. Három, egymást követő lövedék hagyja el egyszerre a tárat, ezek minimális értékkel lassítják az ellenfél autóját, Egy szép sorozat, ha talál, 15 egységnyi életet von le a rivális ganxstától, valamint 360 fokban tüzelhetünk ezzel a drágasággal, mindenre, ami 40m-en belül található.



Mafia gépkarabély
Rejtélyes fegyver, senki nem tudja honnan jött, hogy került az utcákra, de ha egyszer már elszabadult, akkor használjuk jóra: foglaljuk vissza segítségével a gettót. A szépség fajtájához méltó módon sorozatlövő, a harmincas tár egyetlen lövedéke 30 egységet sebez az ellenségen, hogyha az 110 méteren belül tartózkodik. Az már csak hab a tortán, hogy 20 százaléknyi sebességvesztéssel is számolnia kell az ellennek.



Desert Eagle Replica
Bivalyerős, módosított Desert Eagle-ről van most szó. Habár csak 12 töltény fér el a tárban, ezek egyenként 20 egység életet szívnak le ellenségünk életerejéből, és bizony 10 százalékkal lassítja az autóját is. Az szinte magától értetődik, hogy 360 fokon, és 60 méteren belül mindent szét tud lőni.



AK-47 Replica
Bizony, ezt a fegyvert is teljesen átalakították, méghozzá kifejezetten bandaháborús tevékenységekre. Ez a szépség természetesen sorozatlövő, a 30 töltényes tárat igen hamar képes kiüríteni teljesen, továbbá 22 egységnyi életerőt szív le találatonként az ellenségtől. Amellett, hogy 100 méter a hatótávolsága, még 15 százalékban lassítja a riválist.



Uzi Replica
Ez a kis szörnyeteg rendkívül gyorsan köpködi magából a töltényeket, így a 25 férőhelyes tár igen hamar képes kiürülni. Töltényenként 22 egységnyi sebzést ajándékoz az ellenség irányába, valamint 10 százaléknyi sebességvesztést okoz.



HK MP5 Replica
Ez a kis picúr ne tévesszen meg senkit, mivel egy igazi kis minihalálosztóról van szó jelenesetben. Huszonöt töltény a tárban, amik egyenként 25 egységnyi sebzést hordoznak, mindezt 100 méteres körzetben teszik. Akit ez eltalál, az 15 százalékot veszít sebességéből.

ÉRDEKESSÉGEK

Azt tanácsolom, hogy még a ganxsta életérzés rajongói is csak akkor fektessenek a 187-be, ha már legalább a felére esett az ára. Ezzel rengeteg hajszálat spórolhatunk meg. Ha ismertek egy jó konzoljáték kölcsönzőt, az is megteszi.

Sport Cars



Just Blaze
A sportkocsi osztály első versenyzője igen impozáns darab önmagában is, bár ez még csak a kezdet. Sebessége és turbója kiemelkedő, irányíthatósága átlagos, a páncélozottsága viszont borzalmas. Alapautónak tökéletes, de ahogy szerzünk jobbat, le is cserélhetjük gyorsan.



Bad Boy
A kicsit az előző generációs Mitsubishi Eclipse-re hasonlító Rosszfiúnak nevezett autó bizony megállja a helyét a keményebb ütközetek során is. Sebessége és irányítása kiemelkedő, Turbója kis híján Szuper besorolást kapott. Ezzel nem lesz gond a DeathRace-eken való lavírozás. Irányíthatósága átlagosnak mondható, páncélozottsága szörnyen rossz.



Ice
A jéghideg gyönyörűség hanyag eleganciával, és ritmusos rap zenével ötvözve az igazi. Sebessége, irányíthatósága és turbója kiemelkedő, nagyon megy a gép, ezt ellensúlyozandó a páncélzata olyan rossz, mintha ott se lenne.



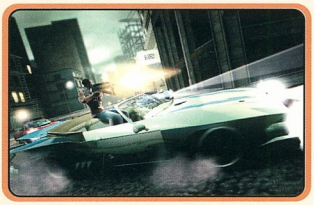
Crunk
Kicsit a Toyota Supra-ra hajaz a járgány, ami hatalmas pluszpont, tekintve, hogy az egy gyönyörű sportgép. A pofás kinézethez kiemelkedő végsebesség, félszuper turbó, az átlagosnál picit jobb irányíthatóság, és átlagon aluli páncélzat párosul.



Gd'Up
A stílusos, szép alufelniken guruló ganxstamobil nem nevezhető kuriózumnak, igazából semmivel sem lóg ki a sorból. A turbója „félszuper", sebessége kiemelkedő, csakúgy, mint az irányíthatósága, a páncélzata pedig rossz. Kicsit unalmas gép.



Murda
A gyilkos. Bár ha egy gyilkos ilyen arccal nézne rám, lehet, hogy egy adag kávéval kedveskednék neki: nagyon álmos tekintete van a járgánynak. Ezt ellensúlyozza a szuper turbó, a kiemelkedő végsebesség és irányíthatóság, valamint visszadob minket a realitás rögös talajára a szörnyű páncélzat.





Mafioso
A Viper-es, versenyfeelinget kölcsönző fehér csíkok iszonyat jól mutatnak az autón, a felnijét pedig imádom. Tulajdonságaiban hasonlít a Murda-hoz: Kiemelkedő végsebesség és irányítás, szuper turbó, viszont itt már Átlagos páncélzat figyel a karosszérián.



Ghetto Superstar
A gettó szupersztárja. Ok… Az autó jól néz ki van egy kis honda S2000-es beütés a frontján, de összességében véve pikáns kis gép. Tulajdonságai impersszívek: Szuper turbó, félszuper sebesség, kiemelkedő irányíthatóság, rossz páncélzat.



Fo Shizzle
Gyönyörű autó! Megvan benne a Cadillac Sixteen furcsa eleganciája, ezzel igazán stílusosan oszthatjuk az észt a gettó utcáin. A turbója szuper, a végsebessége majdnem szuper, az irányíthatósága kiemelkedő, és a páncélzata sem rossz: félúton van az átlagos és a kiemelkedő között!



Gangsta Boogie
Aranyos gép, szerintem egész jól nézne ki, ha nem lenne ilyen furcsa törtfehér színnel megáldva. Ez legyen a legnagyobb baj, mert a tulajdonságai szuperek: maximálisan szuper turbó, több mint kiemelkedő végsebesség, átlagon felüli irányíthatóság és páncélzat jellemzi. Ezzel meg is érkezünk a Muscle Car kategóriába.

Muscle Cars



Corrupt
Szép nagy kivágás a motorháztetőn, ez azt jelenti, hogy egy kifejezetten hatalmas hemi motor lapul alatta! Ennek ellenére, mivel ez a kategória alapautója, a tulajdonságai szerények: átlagos sebesség, átlagon felüli turbó, rossz irányítás, és rosszabbnál is rosszabb páncélzat.



Urban Legend
Fekete-fehér, villámokkal tarkított, bőrülésekkel felvértezett gyönyörűség lapul a Városi legenda név alatt. Kár, hogy a teljesítménye annyira nem legendás: Átlagon felüli végsebesség, kiemelkedő turbó, átlagos irányíthatóság, szörnyen rossz páncélzat.



Old Skool
Mint ahogyan az autó nevéből is kitűnik, igazi kis retro csodával van dolgunk. Kinézetre leginkább a hatvanas években készült Batman filmsorozat Batmobiljához tudnám hasonlítani, bár a bőregér annyira nem lenne vele boldog: Átlagon felül végsebesség és irányíthatóság, majdnem kiemelkedő turbó, és rossz páncélzat. Ezekkel rendelkezik mr. Old Skool.



Steadi Mobbin
Fejlődik ez a kategória is, lassacskán elérünk odáig, hogy élmény lesz vezetni egy ilyen autót is. A Steadi Mobbin már majdnem ebbe a kategóriába esik, de csak majdnem: Kiemelkedő turbó és irányíthatóság, átlagon felüli végsebesség, valamint rossz páncélzat jellemzi az autót.



Whip
Fekete Ford Mustang hibriddel van dolgunk, külleme nagyon hasonlít a Shelby formavilágára. Turbója, sebessége, irányíthatósága mind-mind kiemelkedő, viszont a páncélzat még mindig csak rossz besorolást kaphat.



G Funk
Szép, hetvenes évekbeli amerikai formatervezés, fikción alapuló kivitelezés, és maximumra hangolt gengszterküllem az autó ismertetőjegyei. Végsebessége és turbója kiemelkedő, irányíthatósága átlagos, páncélzata pedig csak kevéssel marad el ettől az érdemjegytől.



Ballin
Ez a szépség a hatvanas évekbeli Ford Mustang-gal mutat ijesztő mértékű hasonlóságot, és egy gyönyörű vörös árnyalatú színben tündököl. Végsebessége kiemelkedő, turbója valamivel jobb ennél, az irányíthatóság, valamint a páncélzat átlagon aluli.



Groupie Luv
Ez igen. Impozáns látványt nyújt a fekete Cadillac beütésű luxusautó az aranyszínre fújt karosszériaelemek és alufelnik társaságában. Sebessége kiemelkedő, turbója úgyszintén. Míg az irányíthatóság „csak" átlagon aluli, addig a páncélzat már átlagos besorolást kapott.

Mi van még a csomagtartóban?

Folytassuk szépen a fegyvermustrát, mivel a java még hátra van.



Shotgun
A sörétes puska szinte kötelező eleme minden olyan játéknak, ahol a fegyverek akár csak említés szinten köszönnek vissza. Ez a csodabogár öt töltényt bír raktározni, azonban lövedékenként öt darab sörét szóródik az ellenség irányába, így egy jól célzott lövés akár 40 egységet is sebezhet. Hatótávolsága 50 méter, továbbá 20% sebességvesztést, és némi irányítási zavart is okoz a riválisunknak.



Jackhammer Replica
Ezt a szépséget is láttuk már jó pár játékban, most egy módosított másolata/változata került kezünk közé. Ez a sorozatlövő shotgun 3 repeszt szór szét lövésenként, összesen pedig 8 darab töltény fér a tárba. Hatótávolsága 80 méter, találatonként pedig ötvenet sebez, és ha ez még nem lenne elég, 25% lassulást eredményez az ellenség számára.



Gatling Gun
A jó öreg golyószóró szintén visszatérő vendég rengeteg lövöldözős játékba, így a 187-ből sem maradhatott ki. Deathmatch és Survivor játékok során a legmegbízhatóbb társunk lesz. Tölténytáskánk sosem ürül ki, de néhány másodperc folyamatos tüzelés után túlmelegszik, és pihennie kell kicsit. Járműveken 40-et, embereken 5-öt sebez. 100 méteres hatótávolságon képes eltalálni pontosan az ellenséget, továbbá meg is pörgetheti a verdájukat.



Gépágyú
Szintén a Deathmach és Sruvivor játszmák során kapjuk meg ezt a szépséget gyönyörű pickup-unk platójára, de nem csak díszítés gyanánt. Szintén kifogyhatatlan a tölténytáska, és szintén túlmelegszik, akárcsak a Gatling gun. Sebzése, hatósugara, hatása megegyezik a fenti fegyverrel.



Rocket Launcher
Igen, ő a nehézfiú. Egyetlen lőszert kapunk hozzá felvételkor, de ez az egyetlen rakéta is elég ahhoz, hogy a levegőbe repítsen azonnal akármilyen ellenséges járművet. A gigászi hatás ritkasággal párosul, igen kevésszer találjuk majd az utakon elszórva ezt a szépséget.

Molotov Cocktail
Ebből is csak egyet lehet egyszerre felvenni, de tulajdonképpen nincs is rá nagy szükség, úgyhogy egyre megy. Hatótávolsága, és a sebességre semmilyen hatása nincsen, mivel az autó mögé dobjuk le, ahol tűztócsa keletkezik a becsapódás helyén. Aki belehajt, az tíz egységnyit sebződik.

Mine
Ezt a jóféle kis aknát csak a Minefield futamokon használhatjuk majd, de ne csüggedjünk, még talán meg is fogjuk unni. Hatótávolsága ugyan nincs, de ezt is az autó mögé kell lepakolnunk, csakúgy, mint a Molotov-ot. Aki belehajt, az 30 egységnyit sebződik, továbbá elveszti rövid időre a járműve fölötti irányítást.

KONZONE
PS2 X-BOX
KONZOLGÉPEK, KIEGÉSZÍTŐK ÉS
JÁTÉKOK A LEGJOBB ÁRON!
TELJES KÖRŰ SZERVIZ.
POSTAI CSOMAGKÜLDÉS.
SPECIÁLIS KÍVÁNSÁGOK
TELJESÍTÉSE!
NYITVA:
H-P-ig: 12h - 20h-ig
Szo.: 10h - 15h-ig
V: 10h - 14h-ig
station.kft@chello.hu
www.konzone.hu
1027 BP. BAJVÍVÓ U.8. T: 06 30 642 5076, 06 20 971 8667





Street Sweepa
Ha tükörfordításban szeretném magyarosítani az autó nevét, akkor csak „utcaseprőnek" titulálnám, azonban nem hiszem, hogy a ganxsta rap-től felfútött dizájnerek erre gondoltak volna. Kiemelkedő sebesség, félszuper turbó, átlagon felüli páncélzat, és átlagon aluli irányíthatóság jellemzi az autót.



Dime Piece
A Muscle Cars kategória királya ez a kis hotrod. Nagyon jól néz ki, ám ez nem biztos, hogy elég lesz az utcák sötét, sűrű füsttel átjárt berkeibe. A kiemelkedő végsebesség, turbó és páncélzat trió-jához egy átlagon aluli irányíthatóság párosul. Nagy kár.

SUV Cars



Big Pimpin
Ezek a játék dizájnerek olyan kreatív neveket adnak az autóknak, hogy már fáj a rekeszizmom a röhögéstől, de szerintem ezt komolyan gondolták. A Big Pimpin-t nem fordítom le, inkább nézzük a tulajdonságait a gépnek. Kiemelkedő páncélzat, átlagon felüli turbó, szörnyű irányítás, és átlagos végsebesség, ez a Big Pimpin. (Igérem többször nem írom le)



Thuggin
Újabb névválasztási csoda, ami kinézetre úgy néz ki, mint egy ezerötös kockalada terepjáró köntösbe bújtatva. Átlagon felüli végsebesség és turbó, borzasztó irányítás, és kiemelkedőnél is jobb páncélzat írja le az autó főbb jellemzőit.



Gangsta Clic
A szerencsétlen elnevezést valamennyire kihúzza a pácból az egész pofás karosszéria. Szívesen elvinnék egy ilyen ébenfekete példányt egy körre jómagam is, persze gépfegyveres gettómókusok nélkül. Átlagon felüli végsebesség és turbó, szuper páncélzat, és borzalmas irányítás jellemzi a legjobban ezt a terepjárót.



Bangin
Leültetett, késő nyolcvanas évek Mercedes-eit idéző, terepjárósított formavilág, hatalmas felnik. Minden, ami egy igazi pimpolt ganxsta-autóhoz kellhet. Szuper páncélzat védi, átlagon felüli végsebességet képes elérni, kiemelkedő turbóval megtámogatva. Az irányíthatósága sajnos átlagon aluli.



OG
Azért kinézetre sem gyenge ez a járgány, nemde?! A G osztályú Mercedes-re hajazó külsőséget feldobja egy hatalmas, 26 colos, dollárjel mintával díszített alufelni. Aranyos. Páncélzata egyszerűen csúcsszuper, turbója kiemelkedő, végsebesség átlagon felüli, irányíthatósága pedig csak egy hajszállal jobb a rossztól.



ÉRDEKESSÉGEK
A 187 Ride Or Die elkészítése igazi világméretű projekt volt: francia kóderek, amerikai 3D modellezők, román tesztelők, és még sorolhatnám.

Pickup Cars



Big Kat
Avagy a nagymacska. Bizony, ha egy párduc hirtelen autóvá változna, pontosan így nézne ki. Mérges front, óriási, díszes felnik, minden, ami kell. Illetve majdnem minden: Sebessége, páncélzata átlagon aluli, turbója átlagos, de az irányíthatósága átlagon felüli. Alapautó.



Damager
A lezúzó! Legjobban a Ford F250-es szériájához hasonlít ez az óriási bestia, ezzel a közutakon akárkit letörölnénk a Föld színéről, azonban a legdurvább Deatmatch arénákban tudás és szerencse is kell a győzelemhez ezen autó volánja mögött. Páncélzata és turbója átlagon felüli, sebessége átlagos, irányíthatósága kis híján kiemelkedő.



Ruff Rida
Már megint egy szörnyű elnevezés. Nem tehetek róla, angolból helyesírás mániám van. Ez olyan, mintha magyarul leírnánk: „Kiccsávó". Átlagos sebesség, turbó és páncélzat jellemzik, az irányíthatósága ezzel szemben több, mint kiemelkedő.



Wreck Shop
Durvulat ez az autó úgy, ahogy van. Szélesített karosszéria a platónál, figyelemfelkeltő élénksárga szín, motorházán látványos lángocskákkal. Szuper irányíthatóság, kiemelkedő páncélzat, átlagon felüli turbó és végsebesség. Ez a Wreck Shop.



Crusher
A Pickup kategória királyát mutathatom be önöknek leánykori nevén Mozsár, de ma már csak Őrlőnek hívják őkelmét. Csúcsszuper irányíthatóság, kiemelkedő páncélzat, átlagon felüli turbó és végsebesség írja le ezt az ébenfekete szépséget!

Ezzel végére is értünk a 187 Ride Or Die kivesézésének, mindenkinek jó játékot kívánok. Akinek bejön ez a ganxstás, bandaháborús stílus az talán jól fog szórakozni, azonban a stílus utálói kerüljék el a stuffot, méghozzá jó messzire!

Dante

DARKWATCH



HALO VADNYUGATI KÖNTÖSBEN, HORRORELEMEKKEL TŰZDELVE (KAIN SOROZATTÓL DOOM3-ON ÁT RESIDENT EVILIG), PAINKILLER, NINJA GAIDEN ÉS KOTOR ELEMEKKEL. DE FŐLEG HALO. ÉS HOGY AZ EGÉSZ ÖSSZEÁLL-E VALAMI HASZNÁLHATÓ PORTÉKÁVÁ? NOS, NEM IGAZÁN...

INFO BOX

Kiadó: Ubisoft/Capcom
Fejlesztő: High Moon Studios
Hivatalos honlap:
www.darkwatch.com

Megjelenés: 2005. október 7.
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

+ Jó zene, szinkronhangok, fizika, a grafika, a textúrázás, az AI, a karakterek és azok animációja.

– Unalmas szólómód, mentés teljes hiánya, néhol kiegyensúlyozatlan, sok töltögetés, halvány sztori.

ELŐZMÉNY

2002 Halo
2004 Ninja Gaiden
2005 Doom 3

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB

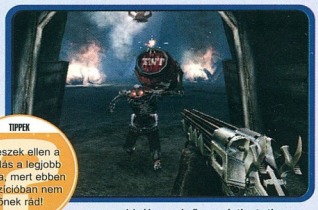
PLATFORMOK

Egyszerű megállapítani, hogy egy játék, melyben rengeteg a máshonnan ismerős elem, szimpla lenyúlás, vagy az adott címek és szerzőik előtti tisztelgés: ha működik, utóbbi, ha nem, előbbi. Nos, a Darkwatch nem igazán működik. A szóló mód unalmas, elnyújtott, kiszámítható, ezzel együtt néha feleslegesen szívatós, melyben az egymásra dobált elemek nem állnak össze egésszé. Állítólag a multi eggyel jobb, de ezt nem állt módomban kipróbálni. Persze ez az én véleményem, a webet böngészve úgy látom, sok kritikus el volt ájulva tőle. Nos, lehet, hogy már tényleg öreg vagyok a konzolokhoz...

A sztori túl sok meglepetést nem fog okozni. A Darkwatch egy titkos szervezet, mely a gonoszt próbálja meg távol tartani világunktól. Főhősünk, Master Chief... ja nem, Jericho Cross, egyszerű útonálló az 1870-es években, aki egy vonatrablást követ el - nem tudván, hogy a szerelvény a legfőbb démont, Lazarus-t szállítja, így kiszabadítja, és jaj neki. Vámpírrá válik, ám a Darkwatch segít neki, és ő is nekik, bár a szervezetben sem stimmel valami. És így tovább. A többi a zombik és egyéb lények irtása, aztán egy-két Boss-csata, és néhány elvarratlan szál, amit majd a folytatásban. Ha lesz.

Néhány szóban az alapelemekről, aztán rohanvást a végigjátszás. A fegyverek kezelése ugyanaz, mint a Halo esetében: egyszerre csak két szerszám lehet nálad (plusz a dinamit), ha valami más eszköz előtt állsz, az interakció gombja a kezedben lévőt cseréli le az új barátra. Ha a kezedben lévő készség társára bukkansz, a lőszert nyered ki belőle; mindig célszerű nyugodt helyen újratárazni, így a lehető legtöbb muníciót szedheted fel. Az arzenálról külön dobozban - általánosságban egy közelharci és egy közepes/távoli célokra alkalmas lőfegyvert ajánlatos magadnál tartani, én általánosságban a Shotgun+Carbine párost javaslom.

A játék tartalmaz egy morális rendszert, hasonlót a KOTOR-éhoz; találkozol majd áldozatokkal, akiket megfelelően „lekezelve" - a megjelenő ablakban a felső (jó) és az alsó (gonosz) választ elsütve - hősöd a megfelelő irányba tendál. Ennek egy fő vetülete van: megfelelő szintet elérve hozzájutsz egy speciális erőhöz, mely nagy hatású támadásokból és védekezésekből áll (lásd külön). Mivel ezekből csak négy van, az utolsót elérve akár nekiállhatsz a másik oldal négyesét begyűjteni; különös módon ennek semmiféle nagyobb kihatása nincs, ugyanis csak a Showdown pályán, Lazarus főgonosz megfelelő kezelésével fogsz áttérni az adott oldalra, ez generál kétféle befejezést. Fentiek miatt azt javaslom, nyomd végig a jó oldalt, ennek első és negyedik ereje igen finom, aztán jöhet a gonoszokból az első, a sérthetetlenséget adó Blood Frenzy; a többi hatása analóg a másik oldal hasonló szintű erejével, de nem olyan jól használható.



TIPPEK
Lövészek ellen a kihajlás a legjobb taktika, mert ebben a pozícióban nem lőnek rád!

Minden másról menet közben (az irányítás külön táblázatban), most csapjunk a lovak közé. A játékot a legkönnyebb (Greenhorn) módban toltam végig.

1. The Wrong Train

Oktatópálya, ahhoz képest kegyetlen. Csontvázak, nem túl erősek, de a stukkerod sem. Pró-

bálj fejet lőni, ha közel kerülnek, üsd őket fegyveraggyal. Hamarosan elérsz egy haldokló Darkwatch katonához, megszerzed a Redeemert, ez már finom, a tűz nyomva tartásával tudsz sorozatot lőni. Jön egy korábbi DW-tag, Cassidy, és kiengeded Lazarus-t, a vámpírt. Irány a tető.
Megkapod a Bloodshieldet, ami Halósoknak ismerős lesz; újratermelődő páncél ez, ha elfogy, és bekapsz egy találatot, az életerőd megy lejjebb, ezt csak a leölt ellenség lelkeinek begyűjtésével tudod újratermelni. Elsődleges célod Lazarus gyengítése legyen, a többi koma zavaró elem. Maradj Cassidy háta mögött, ő jelenleg sérthetetlen, és felfogja a nagyja ellent, ráadásul folyamatosan ellát lőszerrel. Ha a fehér csík fent középen eléggé elfogy, vége a pályának.

2. Ride Like The Devil

Lovaglás. A D-Pad jobbra-balra iránya, azaz a kihajlás itt a ló oldalához simulást, és így pajzsot jelent. A jobb karral foroghatsz körbe, a balnál a felfele a ló gyorsítását, a lefele a lassítást jelenti, ezt kevésbé kell bántanod. Fordulj az ellenség felé, és próbálj meg fejre menni.
Hamarosan jön Lazarus; lőszered végtelen, tömd meg ólommal, az energiagolyókat szintén lövéssel oszlasd, a villám elől térj ki ellenkormányzással, a mozi utáni nagy golyók elől szintén térj ki. Ha sikerül lefaragnod a fővámpír energiáját, az első szakasznak vége.

3. Boneyard

Szert teszel a Bloodvisionre.
A jobb kar lenyomásával válthatsz át e nézetbe, ekkor a környezet vérbe borul, az ellenség és a fontos objektumok (ajtó, fegyver, stb.) rózsaszínű, kontrasztos lesz, plusz kis zoom is jár mellé - a-szinten itt felvehető Carbine ezzel kiegészítve lesz igazán ütős fegyver. Lődd szét a kaput, felvehetsz némi dinamitot is. Új ellenség a Gunslinger, plusz felvehető egy Crossbow is. Maradj Cas háta mögött továbbra is.
Megjelenik két faforma valami, Mark of Evil (továbbiakban: MoE) a nevük, és amíg el nem pusztítod ezeket, újratermelik az ellenséget, úgyhogy adj nekik gyorsan. Egyik a templom mellett, a másik egy kis dombon áll, szerencsére az életerejük alacsony. Ha mindkettőnek vége, szabad az út a katakombákba.

4. Devil's Belly Mine

Másik hű társad vár rád, a Shotgun, közelharcra ideális, plusz az ütése halálos, én a csontvázakra innentől kezdve nem is pazaroltam lőszert, sőt, ha közel tudsz menni a céllövőkhöz, ő ellenük is hatásos a puskatus. Újabb képesség birtokába jutsz: a Vampire Jump extra (vámpír-) ugrás, a meg felelő gomb dupla lenyomására aktiválódik, és a repülést irányíthatod (tipp: a magasban lévő platnikon lőszer, fegyver található). Új ellenség is van, a Banshee, mely a legkeményebb; a legjobb, ha közel csalod magadhoz, és közelről fejbe lövöd a puskával, egy elég neki, esetleg rásegíthetsz tussal. Messziről a Carbine jó ellenük, az energialabda elől az oszlop mögött keress menedéket, vagy lődd vissza rájuk. Ha a három csajnak vége, szabad tovább az út.

A temető
Semmi különös, rohangálj körbe, szedd össze a cuccokat, nyomd le az ellenséget. Ha a fő területen a kereszt körül elpulcolod a területet, egy leány tántorog elő, első morális döntésedet kell meghoznod. A jók a Silver Bullet, a gonoszok a Blood Frenzy erőhöz jutnak hozzá, és az interfész kiegészül egy tartállyal, melyet az ismerős vérgolyók/lelkek összeszedésével tölthetsz fel, ha megvan, elsütheted a kiválasztott erőt, az addig tart, míg jobbra fent a kör alakú kijelző peremén az „időszeletek" elfogynak. A kiválasztott erő balra lent jelenik meg, és tartalmaz két csík kot; utad során találkozni fogsz megyötött lelkekkel, a jó választása a felsőt, a gonoszé az alsót növeli, amint valamelyik eléri a maximumot, új erőhöz jutsz az adott morális kategóriából (lásd a mellékelt szövegdobozt). Gyilkolj tovább; hamarosan újabb ellenség bukkan fel, a Glutton (Falánk), kövér, köpködős bácsi dupla karddal, messziről érdemes levadászni őket (Carbine, vagy íjpuska). Ha vége, mehetsz tovább.

A bányák
Cassidy halott, újabb etikai kérdés előtt állsz, ha döntöttél, menj tovább, találsz egy robbantószerkezetet, az interakcióval elsütve megnyílik a pálya. Hamarosan belefutsz az első, fent már említett, kifeszített áldozatba, megint egy döntés, és némi igazodás (a lélek elintézése egyben feltölti a „vérbankodat" is). Eljutsz egy leszakadt hídhoz, lent egy MoE, ess le és intézd el, aztán vámpírugrással irány vissza a híd; idefent találsz egy dupla pisztolyt is, ha kell, vedd fel.

Bánya - felső szakasz
A következő szakaszban a víztartály közelében, egy beszögelt folyosót kibontva újabb áldozat; a fő járatot tűz blokkolja, de jobbra bebékaügethetsz egy lyukba. Újabb ellenségre bukkansz, kicsit Serious Samot idézve, TNT-s hordókkal rohanó csontik Kegger néven, természetesen messziről szedd le őket, a hordóba lőve (Carbine remek, véres szemekkel). Persze ki is térhetsz előlük, ha felrohansz balra, a rámpára, a továbbjutás ügyis idefent van, a túloldalon, hosszú vámpírugrással (az egyik felső mellékjáratban újabb áldozat!).

Bánya - a triplarobbantás
A két csonti után Carbine és véres nézés elő, vadászd le a tornyon lévő két új ellenséget (Shootist, azaz mesterlövész - legjobb kihajolva a sarok mögül, ilyenkor nem lőnek vissza!), plusz lent is van egy. Három robbantókart kell lenyomnod, ezek helye:
- a bejárattal szemben, egy üregben; ugorj át szembe a középső toronyra, innen a lyukba (van erre egy áldozat is);
- a bejárattól balra lévő toronyépületben;
- a bejárattól jobbra lévő falszakasznál, lent álló kis kalyiba előtt.

Tempósan kell dolgoznod, mert az ellenségek - bánsík és lövészek - újratermelődnek, tehát a legjobb, ha gyorsan körbejárod a három a he-


Kész, hogy megjelöltad a célt ezzel a cuki vörös fénnyel.

TIPPEK
A meggyötört áldozatokat taktikai elemként használd: az erő elsütése után, nagyobb ellenséggel való küzdelem végén csócsáld meg őket, hiszen feltöltik életerődet és az erőhöz szükséges „vérbankot".



felbukkan egy Glutton, plusz egy MoE, nyomd le mindkettőt, ha végük, lehet pihenni.

4. Darkwatch Outpost

A kapunál találsz egy új fegyvert: a Range Rifle mesterlövészpuska, kétszeres zoommal (célzás gomb, kétszer); vadászd le a nindzsákat jól (én ezután visszavettem a Carbine-t, jobban szolgált a következő szakaszon). Hámozd magad előre, eljutsz egy épülethez, némi ellen és egy áldozat. Miután Cas elmondta a szövegét, menj előre az udvarra. Megjelenik fent az ismerős csík, de ezúttal nem főgonoszt, hanem egy rakás ellenséget kell lenyomnod, csontváz, bánsí, mesterlövész. A legbölcsebb, ha berohansz valamelyik épületbe (legjobb a jobboldali, a másikban van az egyelőre még nem működő portál), és meg-

várod, míg a lányok és a fiúk berohannak, aztán fejlövéssel, puskatussal elintézed őket, ha nagy a csend, menj ki, és keress fent a magasban lövészt. Félidőben újabb mozi, utána még több bánsí, eljárás, mint fent. Ha a csík elfogy, lépj be az említett portálba.

Labor

Rövid szakasz, némi ellenség, plusz egy áldozat; ez sok pontot hoz a konyhára, így vélhetően megkapod a második erődet is (Fear/Turn).

5. Torture Maze

A Darkwatch-főnök, Clay Cartwright tábornok téged vádol Cas halálával, és próba elé állít - minden fegyveredtől megfosztva, egyetlen jogarral (Scepter) felszerelve, melyet a középső pódiumról kell begyűjtened.

Csontzúzó

Sima csontik, nem nagy ügy, legjobb, ha behátrálsz valamelyik kamrába, így egyszerre csak egy koma kerül eléd (általában abban a lyukban, ahol vagy, nem termelődik újra az ellenség, bár ez nem biztos). Ha túléled a rohamokat (van keményebb, fantomcsonti is), menj át a kinyílt ajtón. A folyosón lévő civilekkel nincs dolgod, lenyomhatod őket, de ez még a morálba se játszik bele (érdekes).

Céllövölde

A teremben van két lövész, üsd le az egyiket, így beszerezhetsz egy Redeemert. Mielőtt a másikkal végeznél, ugrálj körbe: az egyik pódiumon dinamit, a másikon egy Carbine van, ezt vedd fel a jogar helyébe, most jöhet a másik koma, halálával jön az első kör (sima lövészek), majd utánuk mesterek. Én azt találtam üdvözítőnek, ha az emeleti, középső (a nagyajtó melletti) kamrába beállva vadászgattam, a Gunslingerek eléd jönnek, a céllövőket pedig kihajolva, kilépve szedheted le. A harmadik kör is innen a legkönnyebb (a bal oldali falon állnak a fiúk).



A negyedik körben ismét civilek a pályán, ha meg akarod óvni őket, gyorsan kell dolgoznod, ha nem, és még maradt TNT-s hordó a teremben, nos... Ha vége a körtáncnak, menj ki az emeleti ajtón, a folyosón némi izgalom.

Gőzfürdő

A Redeemert cseréld le puskára (a fahordókban ehhez való lőszerek vannak!), majd ess le. Három gőzcsapot kell megtalálnod és elzárnod; kapcsold be a vérlátást, ezzel könnyen megtalálhatod a célpontokat, az ellenség csontváz, nem veszélyes, de ne sokat pepecselj. Ha a gőz eltűnt, bánsík jönnek, a Carbine és a puska jól szolgál itt is. Ha végük, irány a csatorna.

Csatorna

Rövid szakasz, új ellenséggel: Viper. Erős, mint a bánsí, viszont lassú, és ha eltalálod, hátratántorodik, majd kis késlekedéssel támad vissza, így pontos fejlövésekkel hamar lenyomhatod.

Az oldalsó beömlőkben sok Carbine-lőszer; a kerek építménytől jobbra a kapu, a kulcs viszont a baloldali járatban, egy halott ügynök mellett. Át az ajtón, neki a léfrának.



Vágóhíd

Az első rész lövészekből áll; érdemes felvenned a Redeemert és a Range Rifle-t (ezekhez lesz lőszer), no meg feltölteni a dinamitkészletet. Amint tiéd a pálya, rohanj ki a külső falhoz! Itt is vannak kamrák, ahol bevárhatod a cowboyokat, és ha ők csendesek, menj előre, és vadászd le a mesterlövőket. Ha csönd van, rohangálj körbe, míg új ellenséget generálsz. Fentieket ismételd, míg elfogy a csík. Ha a nagy izgalmaknak vége, a tábornok kijátssza az aduászt: betrecbe zár, és rád engedi a napfényt. Minden erőd, vámpírugrásod, vérpajzsod oda...

Vágóhíd - napfényben

Kapd elő a Redeemert, és gyors sorozattal lődd szét a Glutton fejét, majd hamar vágj egy dinamitot a ketrec falához, és rohanj ki szembe, a külső falhoz, árnyékba, így visszakapsz mindent. Ha az első csontvázrohamnak vége, érdemes visszafutni középre, és felvenni a puskát, aztán vadászhatsz tovább (a dinamit hasznos lesz!). A szakaszt egy újabb Falánk zárja.



6. Baptism Of Fire

Hivatalosan is a Darkwatch tagja vagy, és új társad is van, Tala. Első küldetésed egy város megpucolása a gonosztól. A csajt kell követni, fel a rámpán a katlan tetejére. A Redeemer és a Carbine itt is jól szolgál majd (jobbra, az első kunyhóban áldozat!). Amint elértad a nőt, újabb feladat: fedezd. Visszatérsz alulra, most már TNT-s kamikázék jönnek, a Carbine-ból elég egy lövés a hordóba. Ha pár kört túlélsz, továbbléptek.

Bányaterület

Néhány mesterlövő leszedése után egy kis mozi új barátot mutat: Rail Rocket, azaz rakétavető. Egy kis platón van, felszedése után menj a sziklafalig, innen két rakétával leszedheted a felbukanó MoE-t. Ha vége, elő a Carbine-t. Egy házat kell megpucolnod a rámpa tetején, tele lövésszel. Használd a kihajlást, nyomulj előre, odabent a lépcső alatt áldozat. Az emeleten lőszer a rakétavetőhöz; a jobb szélső ablakból leszedheted a távoli peremen kinövő MoE-t - engedj el egymás után három adagot, majd sétálj át a balszélső ablakhoz, és a fegyveraggyal üsd ki az üveget. Amint felbukkan az újabb MoE, ebből a pozícióból azt is kinyírhatod három töltettel (csak vigyázz, ne akkor lőj, amikor egy bánsí eléd repül...).

A kanyon

Ismét civilek zavarnak; az első házban sok pontot érő áldozat. A döntés után menj fel, ess le a lyukon, és menj ki ezen a hátsó ajtón, fordulj jobbra (áldozat!) majd ugorj fel jobbra, a rámpára. Új ellenség jön, a játék legmagasabb HP-jú ellensége: Executioner, azaz Hóhér Józsi. Egy raketa a mellébe elég lesz, ha közel ér, a rakétavető tusával üsd (és használd az erőd!). Két hóhér lenyomása után fuss tovább, előre, majd jobbra. A falusiak között sok csuklyás, ha nem akarod bántani a civilheket, kénytelen leszel a nagyfegyver agyával szétverni a bandát (aki gonosz, az előbbi két hóhér lenyomása után, a faház tetejéről rakétavetővel szétoszlathat mindenkit). Miután minden ellenségnek vége, megjelenik egy hóhért és csontvázat termelő MoE, úgyhogy ez a következő fő cél. Ha vége, az utolsó, lángoló ház emeletén még találsz egy áldozatot. (Érdemes a hóhérok puskájára lecserélni most a rakétavetőt!)

A falu

Némi ellenség után embereid lyukat robbantanak a falban. Menj be, előre, találkozol társaddal. A te elsődleges feladatod a lövészek leszedése; a Carbine is elég, de van itt Range Rifle is bőven. Nyomulj át a falun, a nagy ház után mozi: odabent egy MoE. Nyomás, a ház amolyan szlalompálya, puskával, tussal törj utat, és nyomd le a dögöt.

Fegyverek

Redeemer: Bár a játék leggyengébb eszköze, nagy tűzgyorsasága nem lebecsülendő. Elsősorban közelharcra jó, célozni nem érdemes vele, támaszkodj rá a tűzgombra, így ismétlőfegyverként funkcionál, az újratöltés pedig igen gyors.

Dual Pistols: Egy-egy revolver mindkét kézbe. 20-as táruk van, gyorsak, de ezek sem túl pontosak, így szintén inkább közeli célokra jók.
A tűzgomb nyomva tartásával automata módban szórhatod az ólmot. Figyelem! Mivel mindkét kezed foglalt, e fegyver mellett nem használhatsz dinamitot!

Carbine: A játék egyik legjobb fegyvere. Pontos, gyors automata karabély, ha újratöltés közben meglep az ellen, a tűz gomb lenyomására azonnal tüzelhetsz. Közepes és nagytávolságra alkalmas, utóbbit a Blood Vision nézettel kiegészítve igazi mesterlövészfegyvert kapsz.

Shotgun: A jó öreg puska az igazi választás a Carbine mellé, a közeli szituációk elintézésére - ráadásul a puskaaggyal ütésben csak a rakétavető erősebb nála.

Range Rifle: A játék mesterlövészfegyvere, kétfokozatú zoommal. Hátránya, hogy tárába kevés lőszer fér, és lassú az újratöltés is.
A legtöbb szituációban ezért én inkább ajánlom e célra is a Carbine-t, az említett véres nézettel.

Crossbow: Ne használd! Lassú, körülményes íjpuska, miután az ellenfelet eltaláltad, a robbanófej 2-3 másodperc múlva pukkan el, minimális sebzést okozva, ráadásul sokszor a megsebzett ellenség feléd rohan, és előtted robban a töltet, téged is megsebezve.

Rail Rocket: Ebben a játékban nem sok használt veszed a rakétavetőnek, hiszen a legtöbb ellenség gyorsan mozgó, és a lassú raketa nehezen találja el őket, így elsősorban fix ellenfélel szemben jó - ilyenből pedig egy van, a Marks of Evil, ellene viszont a dinamit hasznosabb. Egyetlen hasznos funkciója, ha pörölyként lesújtasz vele az eléd tévedő ellenségre...

Dynamite: A játék kézigránátja. Egyszerre hat lehet nálad, a dobás ívét nagyon nem tudod befolyásolni. Ha az ellenfél meglátja a szikrázó rudat, elfut, így gyorsak ellen csak szűk helyen (pl. egy szobába bedobva) alkalmas; legjobb a MoE ellen, illetve lassú ellenfél (Falánk vagy Hóhér) ellen bevetni.

Scepter: Alkalmi eszköz szóló módban, csak egy pályán használható, multiban viszont szabadon választható. A játék legerősebb közelharci ütőfegyvere, normál tűzzel egy nagy lesújtás, a közelharc gombjával viszont gyors sorozatú lengetés-ütés.

Splitter Grenade: Repeszgránát, CSAK A PS2 VERZIÓBAN!

7. The Darkwatch Citadel

Ez amolyan átkötő pálya. A tudós bácsival kell beszélned, tőle három küldetést vehetsz fel tetszőleges sorrendben (mindegyiknek elolvashatod az összefoglalóját, ha tetszik a cucc, az „Accept Mission" sort kell választanod); miután eggyel végeztél, visszajössz ide, és mehetsz a következőre. Én az egyszerűség kedvéért sorban fogok haladni. Ha megvan a feladat, balra át, majd a teremben újra balra; itt áll Jenkins, a fegyvermester, tőle veheted fel a tetszés szerinti arzenált. Ezután hátra arc, irány az ajtókon át a Szellemkapu.

7a. Rescue

Ehhez a küldetéshez nem kapsz fegyvert, ugyanis Warthogolni fogunk; a Coyote Steamwagon kezelése nagyjából megegyezik a Halobeli járgányéval (bal kar fel/le: gáz/fék, jobb kar irányítás, bal tűz gyorsfék), de itt a tetőre szerelt dupla gépágyút is te kezelheted (jobb tűzbillentyűvel). Az ellenségeket simán gázold el; lesz egy MoE, a géppuska hamar elintézi. Tartsd a gépet az út közepén, így csak a gázt kell tolnod a következő MoE-ig; ennek szétrobbanása után némi arénacsata következik - sok Keggerrel. A cél a fehér csík lenullázása. A legjobb taktika, ha nyomva tartod a tűzgombot, és körözöl, lehe-



tőleg kihagyva a géppuskás zombi tűzvonalát. A Keggerek maguktól is felrobbannak, neked inkább a bánsíkkal kell törődnöd; ha nagyon közelít egy fal, vészfékezz, mert az elakadás öngyilkosság. Minden elesett ellen csökkenti a csíkot, ha elfogyott mozi jön - az egyik házban MoE nő. Hajts oda, szállj ki, és benyomulva lődd szét a dögöt, majd gyorsan vissza a járműbe. Egy bánsi-termő MoE a kapunál, ezt célszerű a Coyote gépágyújával lefaragni.

A túlélők

Rúgd ki magad alól a verdát, és menj be az ajtón. Kéziharc jön. A mozi után rohanj ki szembe, egy halott ügynök mellett Carbine. Vissza a házba, az emeleten, a terasz falán íj, aki ezt szereti. Első kör: csontvázak, ez nem ügy. Második: bánsi és falánk. A legjobb lentről, az épületből utóbbit hamar levadászni, aztán közelről a csajokat. Ha végük, lépj ki az éjszakába.

7b. The Darklight Prism

Jenkinstől dupla pisztoly, Carbine vagy puska szerezhető az alap Redeemer mellé; én utóbbit javaslom. Amint a pályára kerülsz, tűző nap fogad, úgyhogy ezerrel rohanj előre (útközben egy puska/munició), és vágódj be a sziklaív alá, árnyékba; itt találsz egy vérrel teli kulacsot is (hátrébb még kettőt, puskalőszert, és egy áldozatot). Ne is menj el innen, a puskával lenyomhatod az indián zombikat. A második körben bánsík jönnek, de ha itt maradsz, neked csak a tomahawkosokkal kell törődnöd, a lányokat a kollégák elintézik.

A mozi után egy veterán koma köszön be, Jared. Mielőtt elindulnál vele, visszamehetsz lőszerért, és ha még megvan, az áldozatot lerendezni, ezután előre az öreghez.

A jel

Vedd fel a távcsövest, és vadászd le az íjászokat a távolban. Ha mindnek vége, a fiúk megindulnak előre. Kinő egy MoE; a kollégák feltartják a tömeget, neked a döggel kell törődnöd. A legjobb megszórni dinamittal, és mehetsz is tovább.

Kanyon

A barlangban biztonságban vagy, innen vadászd le a három bánsít (én a távcsövessel nyomtam le őket). Ezután futás fel a kanyon oldalán; érdemes felvenni a dupla pisztolyt, mivel ehhez sok lőszert találsz. Ess le a TNT-s hordók mellé (van itt egy Redeemer is), és vágódj be a kis sötét üregbe ezek közelében, balra, itt túlélheted a rohamokat. Ha csönd van, a tűz kialszik, és mehetsz tovább. Fent maradj a baloldalon, árnyékban; amint a rohamok elfogytak, fuss előre, és a sziklaoszlop fedezékében vadászd le a három íjászt, majd futás a barlangba, és hamar nyomd le a három bánsít (most süssd el az erődet!)

Kanyonabb

Döntés előtt állsz, mely a harmadik erődhöz jutat (Mystic Armor/Black Shroud); a gonosz választásakor Jaredet is le kell nyomnod. Ha minden baba, hátra arc, menj vissza a barlangba, itt egy áldozat, lőszer és dinamit, aztán előre. A jó taktika, ha keresel egy árnyékos helyet, előrefutva generálsz némi ellenséget, majd visszatérve az árnyékba irtasz. Az első szakaszban például jobbra van egy sziklarámpa, innen jól vadászhatsz - ezek a párkányok hasznosak, a következőn, jobbra áldozat, aztán balra lőszer. Találsz egy távcsövest is, ezt érdemes begyűjteni, lesz pár íjászos szakasz (a második után, lent jobbra áldozat!).

A mozi után lent, hátul lesz a MoE, dinamittal szórd meg, aztán ennek helyén ugorj fel; az ajtótól jobbra, egy kis beugróban dinamit és áldozat, ne hagyd ki!

A prizma

Mesterlődd le az íjászokat, aztán előre, be balra, árnyékba. Ha innen dúplán felugrasz a párkányra, találsz egy áldozatot, aztán szembe átro-

Speciális erők - a jó oldal

Silver Bullet: Növeli a lőfegyverek sebzését, valamint végtelen lőszerkészletet biztosít, azaz nem kell az újratárazással foglalkozni. Az erő nagy tűzgyorsaságú fegyverekkel a leghatásosabb (Redeemer, dupla pisztoly).
Fear: Az ellenfél ezt bekapcsolva elfut tőled. Nem a legjobb, hiszen úgyis le kell lőnöd őket, úgyhogy szerintem hasznosabb a Silver Bullet - akár védekezésnek is.
Mystic Armor: A vérpajzs és az életerő páncéllal vonódik be; az ellenfelek sebzése először ezt fogyasztja, és csak akkor ér normál sebesülés, ha ez elfogy. Megint csak: a Darkwatch offenzív játék, a gyors ölés a legbiztosabb védekezés...
Vindicator: Ez a 4-es szintű erő a játék egyik legjobb támadása. Energiagolyókat lő ki, melyek megkeresik és megölik az ellenséget. Ha szűk helyen vagy, felszedett lelkük akár újra aktiválhatja ezt, így többször is elsütheted. Amint elnyered, célszerű ezen erőt beállítani alapnak.

ban, mint kellene neki), míg a szerkezetben maradsz, így szinte sérthetetlen vagy (hacsak egy hordós zombi meg nem talál). Ha a rohamoknak vége, szemben megtalálod a kijáratot.

7c. Invasion

Jenkins kínálatából ismét a puskát javaslom, ehhez a pálya elején, a két egymáson álló kócsögfélében találsz bőven lőszert. Az indiánok lenyomása után a folyosó végében áldozat, és zsákutca, úgyhogy menj vissza, és jobbra be a barlangba, majd ess le. Jobbra indulj, az akadály tövében, edényben Carbine, kell is, mert íjászok, Keglerek, Glutton is beköszön. Mielőtt a járat végén leugranál, készíts elő valami erőt, akár védekezőt, akár támadót, mert egy Falánk bácsival kell padöddözni. Ha vége, töltünk.

A falu

Miután eldöntötted, Szőkenő Szarvassal mi legyen, nagyon óvatosan haladj előre!



Ha lehet, húzódjatok egy kicsit közelebb egymáshoz fiúk, kevés a lőszerem...

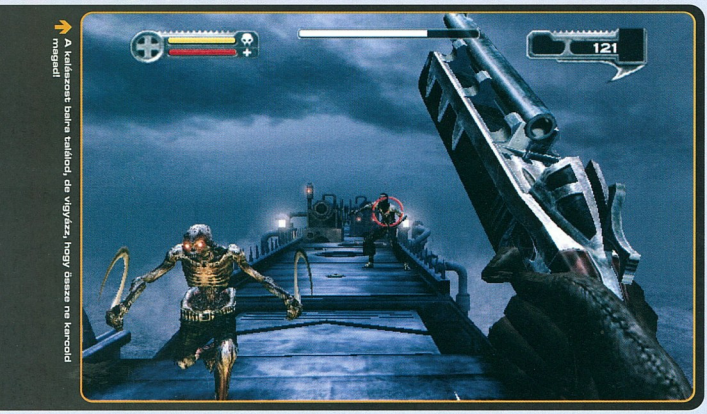
hanhatsz a prizmához. Ez helyreállítja a vámpírerődet, és van mellette egy löveg, melyet kezelésbe vehetsz; mielőtt ezt tennéd, érdemes aktiválni valami védelmet (Mystic Armor, Black Shroud), és azonnal elfoglalni a helyed, ugyanis egy bug miatt az erő nem fogy el (vagy lassab-

A faluba érve a bal oldali falnak tapadó ház aljában és tetején is egy-egy áldozat - utóbbival elméletileg megkapod az utolsó erőt is (Vindicator/Soul Stealer). Ha elég zombit lenyomtál, a nagykapu előtt megjelenik egy MoE - dinamitot neki, aztán rohanj át a nyílászárón.

ÉRDEKESSÉGEK

A játékot 2003 végén kezdte fejleszteni a Sammy Studios, mely a tokiói Sammy Corporation teljesen amerikai leányvállalkozása volt. A vállalatot 2004 májusában felvásárolta a Sega, viszont a kalifornai ágat nem akarta továbbvinni, így a fejlesztők kivásárolták a cégből saját szellemi tulajdonukat, önállósodtak, megalapították a High Moon stúdiót, és leszerződtek a Capcommal a Darkwatch kiadására. Ez sem egy egyszerű a történet tehát...

Az ostrom
A szokásos játék: a fehér csíkot kell lenullázni. Három kör: Viperák, bánsík és zombik. Ha előremész, a jókora kő tövében van rakétavető, aztán a legjobb, ha visszafutsz, a kivilágított házba, és itt várod be az ellent. A puska és a Carbine jól szolgál itt, és be lehet vetni az imént (elméletileg) megszerzett erőt is.



A kalászost balra találod, de vigyázz, hogy basse ne kapcold magadra!

8. Hangtown
Ez a küldetés csak az előző három lenyomása után vehető fel. Teljesen mindegy, milyen fegyvert választasz - miután a városhoz értél, jobbra kell menned a koporsóshoz, itt és az emeleten sok fegyver, aztán vele szemben, a seriff hivatalában még több. Ha felszerelkeztél, menj a két emberhez, a szekér felé, megkérdik, hogy készen állsz-e, aye, captain. Picit told előre magad, míg jön az ellen - lövészek és Viperák. A legbölcsebb, ha visszarohansz a börtönhöz, és felugrasz az emeletre. A kígyóemberek a teraszra ugranak, közelről, egy-két fejlövéssel a puskával elintézheted őket, és sok tartalékmuníció itt, aztán jöhetnek a mesterlövők, a Carbine-nal vagy távcsövessel.
Egy kis mozi után a város északi felében találod magad - a börtönnel szembeni hotelbe kell eljutnod. Ne rohanj! Balra, a verandán fedezékben vagy, itt bevárhatod a Viperákat, és közelről lenyomhatod őket.
Ezután indulj előre, módszeresen



levadászva a lövészeket. Ha végük, jobbra, a temetkezési vállalkozó emeletén bevárhatod a következő Vipera-különítményt (itt van Carbine-lőszer), majd jöhet az újabb kör lövész, a seriff emeleti traktusából (puskamunició!). Ha csend van, hatolj be a hotelbe, az emeletre.
Saloon
Újabb jó/gonosz döntés előtt állsz. Ha már megvan az egyik oldal teljesen, most választhatod a másikat, így egyből elnyered annak első erejét - a jóknak is jól fog jönni a Blood Frenzy... A kocsmában jó kis arzenál, én továbbra is a puska / Carbine párosban hiszek. Az erkélyről jól fogsz tudni vadászni, Kegger és hóhér érkezik nagy számban, előbbiekre hajts, nehogy elérjék a kollégákat, egyedül nehezebb a meló. Ha csönd van, szedd le a céllövőket is. Nemsokára a szembeni színben feltűnik egy MoE, mely TNT-csontikat szül - a legjobb, ha betolod a Blood Frenzyt, és megrohamozod a dögöt, pár lövés/ütés elég neki. Ezután jön a fehér csík és a fenti ellenség-pár. Maradj a szín aljában, az ajtóba betoppanó kivégzőket közelről, puskával lenyomhatod, így az ő lőszerükkel végtelen a munició, ha meg visítást hallasz, robbanós zombi jön, lépj ki az ajtón, nyomd le, és vissza az épületbe. Ha elfogyott a csík, menj ki, és át a házon, ahol a lövészek voltak.
A templom
Rövid szakasz, két Falánk - használd ki jobbra a TNT-s hordókat, aztán pár lövész (mögötted is!), majd a templom előtt egy rakás Vipera. Az épülettől balra, és vele szemben egy-egy áldozat.

9. The Morning After
Vedd fel a Redeemert és a puskát, aztán nyomás előre. Az ajtón túl két kolléga és jó pár Viper. Maradj a fiúk mellett, és közeli fejlövésekkel operálj, a nagyja sebzést ők beviszik. Ha a rohamnak vége, irány a Szellemajtó, közben találsz Carbine-t is. Tala nagyjelenete után addig kell tartanod az ajtót, amíg le nem zárul - a négyes szintű erőd (Vindicator/Soul Stealer) itt jól fog jönni! Ha csönd van, indulj visszafelé, a platformon fantomvipera, kemény, ellene is az előbbi erők ajánlottak. Ha elmúlt, az alsó ajtón menj be.
A fegyverraktár
Zombikollégák színesítik a paletták, elég kemény fiúk. Jobbra végtelen lőszerkészlet vár, így nyugodtan dobáld a dinamitot, és használd fegyvereid. Elöl, a sarkon túl egy áldozat, és a raktárban is, utóbbit célszerű későbbre tartogatni, ha lesántulnál. Az udvart és balra a vasúti pályaszakaszt kell megpucolnod - mindaddig, míg be nem mész a vagon utáni ajtón, szabadon visszamehetsz munícióért, így nyugodtan vadászgass. Ha csönd van, töltsd fel a készletedet utoljára, és lépj be az említett nyílászárón - én szokatlan párost ajánlok a továbbiakra: Range Rifle és Carbine, közelharcra nem sűrűn kerül sor...

Az állomás
Koncentrálj a hordósokra, aztán jöhetnek a lövészek, célszerűen kihajlással. Ha csend van, balra fent van az ajtó. A következő terem kemény - mindkét oldalon egy-egy Falánk, szerencsére van itt dinamit és rakétavető, úgyhogy nem lehet gond, aztán jön ismét az előbbi páros. A középső épület belsejében van az ajtó, némi folyosókon kell átverekedned magad. A végén a generátorterem ajtaja zárva, várnod kell, míg kinyitják, addig persze túlerő (Falánkokkal), érdemes bevetni most egy 4-es erőt.
A generátorterem
A középső híd két oldalán lévő szobában találsz egy-egy kapcsolót, ezeket kell lenyomnod. A legokosabb, ha egyből ráugrasz a hídra, és berohansz az egyik kamrába, ide bezúdul fél tucat szellem, egy 4-es szintű erővel lenyomhatod őket, és lelküket begyűjtve vissza is nyered az erőd, ezután hamar átrohansz a másik kapcsolóhoz. Ha baba, a középső nagy ajtót kell megcéloznod, egy nagy rohanással túlélheted a támadásokat.
A kincstár
Ez lesz kemény, kezdésnek négy hóhér, aztán még több, bánsíkkal és csontikkal. A legbölcsebb, ha beveted a 4-es szintű erőd; gyakorlatilag folyamatosan elsütheted ezt, mivel a sok lélek pikk-pakk feltölti a vértartályodat (gonoszoknak ehhez kell keresniük egy sarkot, hiszen a Soul Stealer csak előrefelé hat).

10. Showdown
A nagy leszámolás Lasarus-szal igen kemény. Bár egy szem Redeemer van a kezedben, ez elég lesz - az egyik házban, jobboldalt találsz egy dupla pisztolyt is, ezt is vedd fel, de még ne használd! Az ismétlőfegyverhez a baloldalon találsz muníciót, és van itt vérrel teli kulacs is - a



lőszer és eme életerő-feltöltő újratermelődik, úgy félpercenként. A játék a lovaglásból ismerős lesz, lesznek kis gömbök, amelyeket ki kell kerülnöd vagy szétlőnöd, és nagyobbak is. Tartsd folyamatos tűz alatt a főnököt! Jó adag sebzés benyelése után jön pár csonti, így tápolhatsz picit; amíg ők támadnak, Lazarus-t nem tudod meglőni, így gyorsan nyomd le őket. Aztán a fődémon új mókát eszel ki: forgószelet támaszt - a tölcsérek között van annyi hely, hogy elférsz, illetve a házakat is használhatod fedezéknek. Ne nagyon mászkálj el, maradj a munícióid közelében! A második sor ellenség már fantomcsontváz lesz, ez keményebb dió, de ha folyamatosan hátrálsz, és gyűjtöd a lőszert, túlélhető. Ha úgy egyharmadára lemegy Lázár bá' élete, megnyílik a híd.
Amint a hídra kerülsz, azonnal kapd elő a dupla stukkert, és ha a jó oldalt választottad (vagy, ahogy fent írtam, belekóstoltál abba is az előzőekben), aktiváld a Silver Bullet erőt! E kombó pikk-pakk lenyomja a főgonoszt - közben persze figyeld az életerődet, van a hídon kulacs, sok. Ha nem sikerül elsőre, fantomcsontik jönnek, ebben csak az a jó, hogy belőlük tápolhatsz. Ha Lazarus-nak vége, ismét választanod kell: vagy



Speciális erők – a rossz oldal

Blood Frenzy: Olyan, mint a jók Silver Bullet ereje, csak ez a közelharci támadásokat (az-az a fegyverrel ütéseket) teszi erősebbé, és hatóideje alatt gyakorlatilag sebezhetetlenné tesz. Végszükség esetén védekezésre is jó, de lerohanásokra is remek, például, hogy az ellenfeleken áttörve megrohamozz és szétverj egy Mark of Evilt.

Turn: A hősödhöz közeli ellenfelek egymásnak esnek; sajnos a távoliak így is eltalálnak, így egyszerűbb, ha az 1-es erővel lenyomsz mindenkit.

Black Shroud: Hasonló a jók misztikus páncéljához, bár ez kicsit kisebb védelmet ad, viszont a sebzés egy részét visszaküldi az ellenségre. Sok haszna nincs, hiszen a Frenzy sérthetetlenséget biztosít...

Soul Stealer: A Vindicator megfelelője. Sajnos ez nem nyomkövetős, az elektromos ív hősöd előtt, egyenes irányban terjed, így biztosítanod kell, hogy ellenfeleid előtted álljanak - célszerűen egy sarokban állva, vagy legalább háttal a falnak.

megmented a lelkét és a vadnyugatot, vagy te leszel az új helyi vagány csávó. Ez, és csak ez a döntés fogja befolyásolni az utolsó csatát és a záró mozit.

11. The Right Train

Újabb lovaglás, célod az összes lövész levadászása. Nem lehetetlen, csak figyelj a pajzsodra, és ha nagyon lemegy, menj vissza a vonat fedezékébe töltődni. Lesz úgy három koma alapban, aztán termelődők még hárman, egyikük a vagonban, plusz egy fantomlovas mögötted, rá nagyon figyelj. Ha mindenkit leszedtél, megjelenik egy feliratot - húzódj a lépcsőhöz, és az interakció gombjával lépj fel. Kívülről fantomok lőnek, ezzel ne törődj, az első vagon tetején (lent távcsöves, vedd fel), hátul egy lövész, mögötte egy kerék, tekerd meg, ez kinyitja a következő kocsi ajtaját. Nyomulj előre, találsz egy puskát, ajánlott felvenni a pisztoly helyett. Ugorj ki a tetőre.
A vagonban csomó fantomcsonti. A legbölcsebb, ha aktiválod a 4-es támadást, én kétszer egymás után el tudtam lőni, a maradék komát pontos fejlövéssel amortizáld. Ha végük, az ajtóból kihajolva vadászd le a lövészt és a lovast, majd menj ki, és foglald el a gépágyút.



Előbb elölről jön pár fantom, aztán hátulról lovasok, lövészek, és megint elölről, már hordósok is. Amit meg kell tanulnod: a fegyver oda lő, ahol a célkereszt függőleges szárának teteje van, ha ezt állítod rá az ellenségre, hamar végzel.

12. Deadfall

Sehova ne menj, a vagonban várd be a fantomcsontikat, és adj nekik puskatussal, spórolj a lőszerrel! Ha elfogytak, hajolj ki, és szedd le a lövészeket (használd ki a TNT-s hordót!). A szemben lévő pálya alatt kell átbújnod és balra futnod, de előtte felmászhatsz a vagonba, itt egy áldozat. Lesz egy gépágyú, aminek a széke kiürül, de sok Kegler - ha itt bedobod a 4-es szintű erőt, lesz annyi időd, hogy elfoglald az ülést. Amint csend van, tovább, jobbra, a lövészek levadászása után szabad a pálya.

Fantomlédik és a jel

Új ellenség jön: fantombánsík, nagyon kemények. Szedd össze a muníciót, és ess le.
Az első csajt még érdemes fegyverrel leszedni, aztán a többieket, lövésszel együtt egy 4-es erővel leamortizálni. (Jó pihenő hely a lyuk, ahonnan kimásztál, három oldalról védve vagy - hátul egyébként egy áldozat, a tartályodat feltölteni, és sok Carbine-lőszer!)
A mozi után a szakasz legalacsonyabb épületének tetejére kell felugranod, ez egy mentési pont. Jobbra előtted egy MoE, minden irányból ellenség. A legjobb, ha a tetőn maradsz, a jobb oldalon, hogy a lövésztől védve legyél, gyorsan leütöd a csontikat, előrelépsz, és egy dinamitot hajítasz a jel felé, majd ezt ismétled még kétszer, míg elfogy a csík. Ha vége, menj át a jel helyén, a lyukon (ez előtt, jobbra fent egy rakétavető, a Carbine mellé érdemes most felvenni!)

Szellemváros

Mindenféle ellenség, csak előre, édes fiam. Érdemes sűrűn használni a 4-es szintűt. Az első két lövész után, az égő házban, az emeleten áldozat. A jó taktika, ha itt megvárod, míg megérkezik egy csonti, a nyomában mindig egy fantombánsí jár, és elsütöd az erőd, majd elintézed az áldozatod, és mehetsz tovább.
Az elhagyott ház emeletén átkúszva és leugorva hamarosan felbukkan egy újabb MoE. Sok lehetőség van: benyomod a 4-es szintűt, és mielőtt az újabb adag fantom előáll, rakétával messziről megszóród,a jelet, vagy Blood Frenzyvel megrohamozod. Ha vége, vége.

Hóhérosztag

Újabb jel, én bevetettem a rakétavetőt, ennek tusával az első lépőket lenyomhatod hamar, illetve benyomhatsz egy 4-es szintűt is. Ezután érdemes felvenni a puskát, mivel hóhérost játszunk, szűk helyeken - ugorj fel a jobboldali erkélyre, innen szembe, a nyitott ajtón be. Mondom, bakók, közelről, puskával. Az utolsó után a csontik ellen benyomhatod a 4-est, mert jobbra áldozat. Aztán fel, és ki a szabadba.

Utca, utca, lávás utca...

A játék egyik legkegyetlenebb szakasza, mentés nélkül kell végigmyomnod. Az utcákon láva folyik, így tetőről erkélyre kell ugrálgatnod. Az első kör bánsít 4-es szinttel nyomd le, itt azonnal vissza is nyered az erőd. Érdemes felvenni a távcsövest, hiszen sok lövész lesz, és ehhez kapsz muníciót - ezen túl a Redeemerhez lesz még lőszer, no meg némi raléta. Kezdj el ugrálni - mindig egy lelőtt mesterlövő helyére, cikkcakkban. Érdemes sűrűn használni a 4-es támadást a bánsík ellen (közelharcosok a rakétavető tusával üthetik őket). Az egyik jobbkanyarban, lent (szárazföld van itt) egy áldozat, úgyhogy 4-es és elintézés, majd nemsokára, egy kisebb tér közepén újabb. Ez után jön egy kis mozi - sok ellenség, és egy MoE. Itt az ideje egy újabb 4-esnek, majd a rövid szünetben hamar szórd meg a dögöt dinamittal (de a Blood Frenzy-s lerohanás is bejöhet).



13. Curse of the West

A nagyfinálé következik, a tánc ugyanaz, csak a primadonna változik. Ha Lazarus-nál a jó (lélektisztítós) döntést hoztad, a démoni Talával kell lejtened, ha a gonosz útjára léptél, Cassidy lesz a partnered. Aki ki akarja próbálni mindkét mókát, sajnos vissza kell mennie a Showdown pályára, és újra lenyomnia Lázárt - bár sok értelme nincs, ugyanis a két ellenség támadási taktikája és az ellencsapás gyakorlatilag ugyanaz. Négy offenzív lépés következik:

1. Lazarus-féle tűzgolyók. Térj ki előlük, ugord át őket, vagy bújj el az oszlopok mögé.
2. Energialabdák. Cassidy-é nagyobb, így könnyebb lelőni, viszont nagyobbat is üt; Taráé kicsi, így inkább bújj fedezékbe előlük.
3. Villámok. Sajnos ez keményebb móka, a fedezék sem használ. A legjobb, ha ellenfeled oldalához húzódsz, vagy közvetlenül alá.
4. Ez a legnehezebb, főleg a gonoszoknak. Tara tűzfelhőt küld rád. Lehetőségek: a lány elé rohansz, itt nyugodt a légkör; átugrod a felhőd előre, vagy dupla hátra szaltóval menekülsz, hátha szétoszlik a köd. Cas egy pajzzsal veszi körül magát, mely 360 fokban lövi az áldást, így az egyetlen okos dolog, hogy minél messzebb menekülsz, szintén dupla szaltóval, és amikor gyűjti az erőt az új adagra, elérohansz, és beleengedsz egy sorozatot.

Körben találsz puskát, Carbine-t, de a legjobb a gyors Redeemer és a dupla pisztoly, ezekhez úgy félpercenként újratermelődik a lőszer. Középen van egy szintén újratermő kulacs, és a szűzfacsarás után az oltárok közelében is van felvehető gömb. A lényeg a támadások kikerülése, és a gyors ellencsapás - amikor emberred elkezdi tölteni a fegyvert, inkább válts át a másikra, aztán a fedezékben (az 1. és 2. támadás esetén) intézd el a táradzást. Ha gyors vagy, hamar lenyomhatod a csajt, aztán élvezheted a kétféle zárómozit.

][redenc

ÉRDEKESSÉGEK

A játék hangszínészi munkája elég profinak mondható, a két főcsaj szerepében ismert neveket találunk: Tala Rose McGowan, aki a nálunk is látható "Bűbájos Boszorkák" (Charmed) egyik főszereplője (Paige Matthews) Cassidy pedig Jennifer Hale, aki számos videojátékban szerepelt már (KOTOR2: Bastila, MGS Twin Snakes: Dr. Naomi Hunter, Onimusha 3: Michelle).

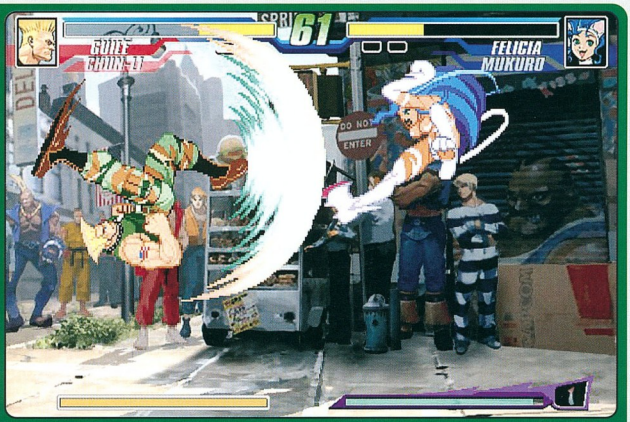
HARCMŰVÉSZETI BAJNOKSÁG



TÖBB OLYAN JÁTÉKSTÍLUS IS VAN, AMI LEGINKÁBB KONZOLOKON ÉLVEZHETŐ, EZEK KÖZÜL TALÁN A VEREKEDŐS JÁTÉKOK A LEGSIKERESEBBEK, ÍGY NEM CSODA, HOGY AZ EFFAJTA PROGRAMOK SZINTE ZÁPORESŐKÉNT HULLANAK A JÁTÉKOSOKRA. PERSZE EZEK KÖZÜL NEM MINDEGYIK MEGFELELŐ MINŐSÉGŰ, NÉHA IGENCSAK SILÁNY STUFFOT PRÓBÁLNAK A JÁTÉKOSOKRA SÓZNI. HOGY EZ VELETEK NE TÖRTÉNHESSEN MEG, MEGKERESTÜK A NÉGY LEGJOBBNAK TŰNŐ, MOSTANÁBAN MEGJELENT, VAGY NEMSOKÁRA MEGJELENŐ BUNYÓS JÁTÉKOT, AMELYEK A HARCMŰVÉSZETEK SZERELMESEIT BIZTOSAN LÁNGBA FOGJÁK HOZNI.

Capcom Fighting Jam
Hivatalos honlap: *www.capcom.com*
Megjelenés: *2005. június 14.*
Játékötlet: *7*
Megvalósítás: *7*
Játékélmény: *6*
Összhatás: *6*
Platformok: *PS2 - XB*

A régi verekedős játékok királya visszatért. Úgy tűnik az ötleteik az évek folyamán elfogytak, ugyanis nem egy teljesen új játékkal rukkoltak elő, hanem a régi bunyós játékok legismertebb szereplőit dobták össze egy játékba. Így ha valaki eddig azon gondolkodott, hogy mi történne, ha összeeresztenék a Street Fighters 2 Guile-ját a Darkstalkers Jadenjével, vagy a Street Fighteres Karint a Red Earthes Kenjivel, esetleg a Street Fighter 3-ban szereplő Uriennel, most már minden kérdésére megkaphatja a választ, méghozzá úgy, hogy maga játssza le a meccseket. Sajnos az ötletek kifogyása nem csak ilyen tekintetben látszódik. A játékban kemény három játékmód található, az egyik az arcade, ahol két kiválasztott karakterrel kell a játék többi szereplőjét végigverni, és a versus, aminek köszönhetően megmérkőzhetünk ismerőseinkkel, természetesen, ha két kontroller is áll a rendelkezésünkre. A harmadik a gyakorlás, erről gondolom nem kell sokat beszélnem, a kiválasztott karakter képességeit lehet begyakorolni egy gépi karakter ellen, akinek aktivitását mi állíthatjuk be (védekezzen-e, támadjon-e satöbbi). Sajnos a harcról sem tudok jobb véleménnyel írni. Élvezetes, élvezetes, csak közel nem olyan látványos, mint a többi mostanában megjelent verekedős játék. A rajzolt grafikával semmi bajom nem lenne, a 2D-s megjelenítéssel is megbarátkoztam valahogy (nem vagyok a 3D mánia híve, de mondjuk képzeljetek el egy Dragonball Z Budokai 2-t 2D-be, ahol az egyik játékmód lényege egymás pályáról kiütése), de az animáció kifejezetten rossz, néha már röhejes, legtöbbet talán Anakaris, az óriás fáraó mozdulatain lehet nevetni. A kiegyensúlyozottsággal is vannak problémák. Hydron, a Red Earth szépiaszerű szereplője szigonyával rendkívül messze el tud ütni, több teleportálásra képes karakter is van, az ugyancsak Red Earthes Hauzer, a dinó pedig olyan nagyméretű, hogy a támadásokat szinte lehetetlen vele kikerülni, főleg a lövöldözős karakterek távolsági támadásait. Az egész játékból süt a retro hangulat, ami néhány esetben nem lenne baj (például Arcade módban jópofa volt a pontozás, legalább volt miért még egyszer végigvinni), de azért örültem volna, ha 2005-ben nem egy több éves játéktermi szintű játékot kaptunk volna.



Olyan gyors vagyok, hogy még én is megfájdalom magamon néhe...

Pár tipp a játékhoz:
- Pyron megszerzése: vidd végig a játékot normál nehézségi szinten.
- A karakterek egyéni zenéjének megszerzése: ha végigviszed az Arcade módot, megkapod a karaktereid eredeti zenéjét.
- Shin Akuma megnyitása: vidd végig minden karakterrel az arcade módot, ha legyőzöd Shin Akumát, ő is választható karakter lesz.
- A harc végi pózok megváltoztathatók a meccs végén a rúgás vagy ütés gomb nyomva tartásával.

- Amikor Arcade módban a harc előtt megjelenik a VS képernyő, tartsd lenyomva a két rúgás gombot. Ekkor a másodiknak kiválasztott karaktered fog először harcolni.
- Ha szeretnél Ingrid ellen harcolni, az első három meccsedből minimum egyet perfectre nyerjél meg (tehát bekapott sebzés nélkül).
- Ha az ellenfeled földre kerül, csak úgy tudod megsebezni, ha felugrasz a levegőbe és megnyomod az ütés vagy rúgás gombot.
- A teleportálós karakterekkel nagyon vigyázz, bármikor eltűnhetnek a szemed elől, hogy aztán hátulról folytassák a verésed.
- Próbáld meg az ellenfeled beszorítani a pályák sarkába, ilyenkor hacsak nem teleportálós, nehezen tud szabadulni sorozatos támadásaid elől.
- Ha nem megy az Arcade mód végigtolása, állítsd lejjebb a nehézségi szintet és a sebzések erősségével is lehet mahinálni.
- Kezdőként érdemes először azokkal a karakterekkel harcolni, akik képesek messzire ütni. Velük sokkal könnyebb a harc, egyszerűen messzebb állsz az ellenféltől és folyamatosan csapkodod, amíg meg nem hal. Ilyen karakterek: Jaden, Hydron. (Hydronnak az ütése, Jadennek pedig a jobb oldali gázkarral használható támadása)
- Ennél a játéknál kifejezetten igaz, hogy a Practice móddal kell kezdeni, mivel a kombók nincsenek sehova leírva, így magadtól kell rájönnöd mindegyikre.



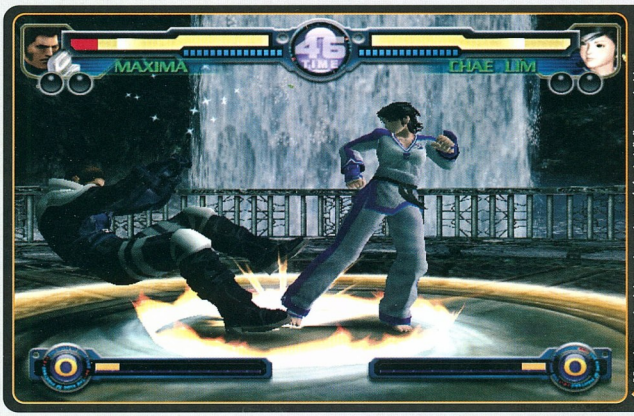
A Capcom legújabb próbálkozása sajnos nem igazán jött össze, a Fighting Jamet csak a retro verekedős játékok kedvelőinek tudom nyugodt szívvel ajánlani, a többiek jobb, ha mást választanak, már csak az utóbbi időben is sok jobb verekedős játék készült. Pár évvel ezelőtt a Capcom Fighting Jam kiváló játék lett volna, sajnos a mai játékokkal szemben nem veszi fel a versenyt.

King of Fighters: Maximum Impact Maniax

Hivatalos honlap: *www.snkneogeousaconsumer.com*
Megjelenés: *2005. szeptember*
Játékötlet: *7*
Megvalósítás: *8*
Játékélmény: *8*
Összhatás: *8*
Platformok: *PS2 - XB - PSP*

A CAPCOM régi nagy „riválisa", az SNK is új verekedős játékkal jelentkezik idén. A bunyó nem egy all-star találkozó lesz, mint a kollegáknál, hanem egy nagy sorozat legújabb darabja. A King of Fighters szép hosszú széria, az első rész elég jó sikereket ért el, így nem volt meglepő, hogy a folytatások megállás nélkül követték, évente új rész, EA Sports szerű számozással. Ez nem tegnap volt, azóta a számozást kivették a címből, de az évente megjelenő új részek megmaradtak.

Nagy valószínűséggel ez az utolsó rész, ami a konzolok ezen generációjára jelennek meg, a Maximum Impact Maniax 2 már XBOX 360-ra van bejelentve. Erősen élt bennem az érzés, hogy az új KoF nem fog túlzottan tetszeni, úgy gondoltam, hogyha nemsokára itt a nextgen verzió, akkor ebbe a részbe már nem fog túl sok munkát ölni az SNK. De amikor a bevezető videóban egyszer csak egy bérgyilkosnő hátulról kitörte valakinek a nyakát és utána Pamela Andersoni idomain feszülő bőrdzsekijéről szinte tövig lehúzta a cipzárt, akkor ezek a rossz érzések csak még jobban átvették fölöttem a hatalmat. Félreértés ne essék, semmi bajom a bögyös macákkal, csak ha valaki ezzel próbálja meg eladni a játékát, az már régen rossz. Kételyeimet félredobva elindítottam a Story módot és a videóban szereplő szőke bigét kiválasztva kezdtem szétverni a fél világot egy bajnokság keretei között. Szerencsére pozitív csalódás volt a küzdelem, ami kifejezetten élvezetesnek bizonyult. A harc 3 dimenzióban játszódik, de sajnos föl-le nem lehet mozogni. A bunyó nagyon látványos, a szépen kidolgozott kombók pedig tovább növelik az élvezetet, néha már olyan mozdulatsorokat végeztem el, mintha a Dead or Alive 3-mal játszanék. A képernyő bal és jobb alsó sarkában jel az úgynevezett erőcsík, ez az ellenfél pofozásától nő, ha maxra töltődik, akkor pedig használhatod a Deadly Moves nevű ultratáp kombók egyikét. Egy ilyen képesség használatától a csík elfogy, viszont ha a kombó betalál, akkor körülbelül az ellenfél fél életét leveszi, szóval ezeknek a használatát kifejezetten hasznos a Practice módban begyakorolni. A Story mód sajnos nem egy nagy durranás, hat küzdelem véletlenszerűen kiválasztott ellenfelek ellen, ezek legyőzése után pedig egy főellenfelet kell legyűrni, ehhez kis animációk is tartoznak, amikből a kiválasztott szereplő életéből tudunk meg dolgokat. Természetesen más játékmódok is megtalálhatók, a szinte kötelező gyakorlás és Versus mód mellett ott figyel egy küldetésmód és Time Attack is. A küldetésmódot kiválasztva négy szint közül választhatunk, alapból csak az első érhető el. Ekkor különböző feladatokat kapsz, például az ellenfél legyőzése fél életről kiindulva, az ellenfél megütése miközben védekezik, minden szinten tíz kihívás, öt teljesítése után új szint nyílik meg, nehezebb feladatokkal, például védekezés használata nélkül kell győznöd, nem eshetsz el ötször egy harc alatt, satöbbi. Ez a mód nagyon tetszett, jó pár plusz órát lehet vele elszórakozni. Az utolsó a Time Attack, ami inkább az autóversenyzős játékokból lehet ismerős. A harc elején elindul egy időmérő, ami rögzíti, hogy mennyi idő alatt győzöd le az ellenfelet, a rekordokat elmenti, amiket később aztán lehet jól megdönteni. És végül pár tipp, hogy a harcosok királya lehessél:







- A falakat mindig kerüld el, ha az ellen ezeknek nekiüt, nem kevés pluszsebzést bekaphatsz. Viszont te próbáld a falhoz verni az ellenfelet, annak nekiszorítva sokkal több esélyed van.
- Ha földre kerülsz, azonnal gurulj ki az ellenfél támadásai elől, de ha ő esik el, ne engedd fölkelni.
- Ha gondot okozna a sztori mód, az opciókba állítsd be a legkönnyebb nehézségi szintet és az egykörös harcokat.
- Ha a sztori módban nem tudsz legyőzni valakit, kezdd

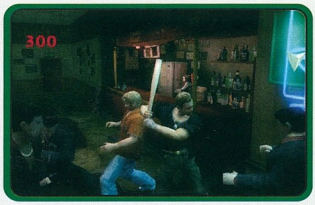
újra, mivel a program véletlenszerűen sorsolja ki az ellenfeleket, nagy valószínűséggel a problémát okozó egyénnel nem lesz több gondod (természetesen ez a főellenfél ellen nem működik).
A King of Fighters véleményem szerint közel nem a legjobb verekedős játék, de a CAPCOM idei próbálkozásánál jóval élvezhetőbbre sikerült, mindenkinek nyugodt szívvel ajánlom kipróbálását, de SNK fanoknak egyenesen kötelező!

Final Fight: Streetwise
Hivatalos honlap: -
Megjelenés: *2005. október*
Játékötlet: *8*
Megvalósítás: *9*
Játékélmény: *9*
Összhatás: *9*
Platformok: *PS2 - XB*

Ez az enyhén brutális játék az utcai bunyó sötét világába kalauzol el minket, ahol az erősebb szó szerint eltapossa a gyengét. A főhős egy Kyle nevű bunyós, aki előző meccsén egy helyi nagyágyút ütött ki, azóta mindenki őt sztárolja, pedig eddig nem volt ismert harcos. Természetesen, mint tudjuk, a hirtelen jött ismertségnek ára van, ez az ár Kyle-nál az ellenlábasok számának megnövekedése. Ahogy az eddigiekből kiderülhetett, a stuff a verekedésre koncentrál, ahol a cél az ellenlábasaink számának minél kisebbre redukálása. Csakhogy a verekedés nem szűk szorítókban történik. GTA módra lehet szabadon garázdálkodni a városban, természetesen itt kell a küldetéseket is elvégezni. És hogy ez egyszerűbben menjen, itt egy pár tipp:

- Az NPC-k által felajánlott miniküldetéseket mindig fogadd el, általában extra cuccokat kapsz teljesítésükért.
- Ha egyszerre több ellenfél támad rád (ami elég gyakran fordul majd elő), akkor használd az erős támadást (strong attack), ezzel egyszerre több rosszarcút is földre küldhetsz.
- Minden fegyvernek két támadási módja van, érdemes ellenfél nélkül, vagy egy ellenfélen kipróbálni, hogy melyiket milyen helyzetben érdemes használni. (a deszkát például távolra el is lehet dobni, a biliárddákó fojtogatós támadása pedig kész öngyilkosság, ha körül vagy véve)
- A földön fekvő ellenlábasaid mindig támadd meg, ez nem boksz játék, ahol be kell tartani a szabályokat! Ezt kétféle módon is megteheted: az erős támadással nagyot sebezve letaposod, ha viszont szeretnéd a földön tartani, akkor gyenge támadással rugdosd meg.
- Az elsősegélycsomagokat jól oszd be, az elpocsékolt kötszerek az életedbe kerülhetnek.
- A fegyvereket mindig vedd föl, igaz hogy gyorsan elhasználódnak, de sokkal erősebbeket ütsz vele, mint ököllel és a nagyobbak területre hatnak. Ha pedig több ellenfél támad rád, mindenképp a fegyveressel kezdj, mivel ő okozhatja benned a legtöbb kárt, másrészt a fegyverét is használhatod, miután meghalt.
- A lopakodás sokat segít, volt hogy egy erősebb ellenfél háta mögé belopakodva két


Azért arról nem volt szó, hogy a tanganca is kézifegyvernek minősül...





késdöféssel kivégeztem, frontális harcban sokkal nagyobb kárt okozhat, aminek eredménye a későbbi harcokban látszik meg.
- Az ital automatákat mindig verd szét, ahogy azt az ilyen játékokba meg lehetett szokni, bónuszt adó ital van bennük, a parkolóórákban pedig pénz található.
- Körültekintően nézz szét minden pályán, nagyon sok helyen lehet pénzt találni.
- Az átlagos tereptárgyakat is (bárszék, szemetesláda) is fel lehet kapni egy kis dobálózás erejéig.
- Később, a mutánsok ellen mindenképp használd a védekezést (ez amúgy is fontos), ha pedig lőfegyvert találsz, azt mindenképp ellenük használd. Védd meg tőlük a civileket.
- A nagy mutánsok ellen mindig várd meg, amíg rád vetik magukat, akkor állj félre, és amíg a földön feküdnek, addig taposgasd meg őket.

Tippek a mellékküldetésekhez:
- A második pályán a lány öccsét a bártól továbbsétálva találod meg, a bandatagok azt akarták, hogy öljön meg valakit. Nyírd ki a tagokat, majd a fiút vidd vissza a nővéréhez.
- A harmadik pályán is kéri egy nő a segítséged. Kövesd a srácot, aki elrohan. Csapdába csal, öld meg mind, majd menj vissza a nőhöz. Ugyanezen a pályán az elektrotechnikai üzlet tulajdonosa is a segítséged kéri, tőle egy hi-fi toptak el. Kövesd a bűnözőt, öld meg, a cuccot pedig vidd vissza a tulajdonosához. Ennyi tanács ezekhez talán elég is lesz, szinte az összes miniküldi erre az alapsémára épül.
- A harmadik pályán a főellenfelet kifejezetten könnyű legyőzni, ha rájössz a trükkre. Amikor a verőlegényeit rád küldi, figyelj a mozgó árnyékra, ugyanis az egy daruval mozgatott szép, nagy doboz, ami ha rád esik, nem kevés HP-t vesztesz. Miután mindenkivel végeztél, a szerencsétlen egy rakodó kocsival támad rád, egyszerűen kerülgesd, ha beszorul, akkor üssed, mint őrült, ha földre kerülsz, akkor pedig gurulj el, amilyen gyorsan csak tudsz. Ezt ismételgesd addig, amíg meg nem hal.

A Final Fight kifejezetten jóra sikeredett játék lett, ha egyszerű ütöm-vágom partijátékot szeretnél, akkor keresgélj tovább, egyébként érdemes egy esélyt adni neki, könnyen beleszerethetsz.

Mortal Kombat: Shaolin Monks
Hivatalos honlap: *mkmonks.com*
Megjelenés: *2005. szeptember 30.*
Játékötlet: *9*
Megvalósítás: *9*
Játékélmény: *9*
Összhatás: *9*
Platformok: *PS2 - XB*

A legismertebb verekedős játék széria, a Mortal Kombat sorozat atyja, a Midway az eddigi szűk szorítós, átlagos „üsdvágdnemapád" részek után egy kicsit más vizekre evezett. A legújabb játék ugyanis külsőnézetes, mászkálós, ugrálós stílusúba ment át. Látom magam előtt a hardcore MK játékosok savanyú képét ezt a kijelentést olvasva, de meg kell nyugtatnom őket, hacsak nem ragaszkodnak nagyon a régi játékmenethez, kifejezetten jól fognak szórakozni a Shaolin Monkssal. Már az intro meghozza a kellő hangulatot, látványos bunyók, látványos kivégzések, satöbbi, a megtekintése után erőszakkal se tudták volna elvenni a kedvem a játéktól. Új egyszemélyes kampány indításakor választani kell a két játszható karakter közül, akik ezúttal Kung Lao és Liu Kang. Szinte semmiben nem különböznek egymástól, csak máshogy néznek ki a

SONY Playstation | SONY Playstation 2 | MICROSOFT XBOX

RicGame

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

1082 Budapest, Harminckettesek tere 4.
bejárat a Kisfaludy utcából

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

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

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

támadásaik és a fatality nevű képességük. A játékmenet egyszerű: a kiválasztott karakterrel kell menni előre és ütni a rosszarcúkat addig, amíg meg nem halnak, néha ugrálni és né-



ha fejtörőt megoldani. (Utóbbi kettőnél senki se várjon túl nagy kihívást, a fejtörők általában az ilyenekben kimerülnek: nincs kapu a szobában ahol vagy, csak egy romos fal. Hogy jut tovább az okos gyerek: az egyik szörnyet fölkapja és nekivágja a falnak, ami jól betörik.) A harcok, mint ahogy előbb is említettem, eszméletlen látványosak. Több különböző támadásfajta van, a normál ütés-rúgástól a futás közbeni támadáson (becsúszás, gurulás) át a speciális támadásokig és a fatalitytig minden, amit el lehet képzelni. A fatality rendszere az előző részhez képest megváltozott: a szörnyek pofozásától és a kombózástól egy mérő kezd megtelni, ha betelik, akkor a fehér gombbal lehet elkábítani az ellenfelet, ekkor bejön a fatality képernyő, ahol egy billentyűkombinációt kell beütni. Ezt a program az első alkalommal megmutatja, utána meg kell jegyezni, de ha valaki elfelejtené, a billentyűkombináció ott lapul alul a Tippek, trükkök részben. Ami még egy kis színt visz a játékba: a karaktered folyamatosan fejlődik, és itt nem csak arra kell gondolni, hogy erősebbeket fog ütni, vagy hatékonyabban fog védekezni. Új képességeket kap, mint a falon futás, vagy a fatality. Természetesen a játék elején Raiden mindenre megtanít, amit tudnod kell, de ha valami mégse menne, olvasd el az alant figyelő tippeket.



Tippek, trükkök:

- A pálya által nyújtott lehetőségeket mindig használd ki (karók a földben, égő tűz, stb.)! Ezek mindig azonnali halált okoznak, de te ne menj beléjük, mert téged is sebeznek!
- A Mortal Kombat logóval jelölt trükköket mindig olvasd el, nagyon fontos dolgok vannak bennük!
- A fegyvereket mindig vedd föl, a fekete gombbal eldobhatod, ha nem kellenek, és azzal is szép sebzést érsz el!
- A kis tárgyakat is föl lehet venni (koponya), ezekkel dobálózni lehet.
- A videókat figyelmesen nézd végig, általában ezekben is kisebb trükkök vannak.
- Ha két ellenséges karakter összeveszik, hagyd hogy lerendezzék egymás között, így utána két legyengült szörnnyel kell végezned (jobb esetben csak eggyel).
- Az ellenfeleket eldobás közben lehet irányítani a bal analóggal, ez a legegyszerűbb módszer, hogy a halálos csapdákba küld őket és néhány helyen csak így lehet továbbjutni.
- Az R+fekete kombinációval manipulálhatod az ellenfeleket, hogy egy ideig a te oldaladon küzdjenek.
- Ha elesel, akkor valamelyik támadás gombjával kelj fel, így a körülötted álló ellenfele-



ket egy látványos mozdulattal tisztes távolságra küldheted.

- Liu Kang fatalityje: le, balra, fel, jobbra, X.
- Kung Lao fatalityje: jobbra, jobbra, jobbra, jobbra, X.
- Kung Lao támadását a gomb nyomva tartásával lehet erősíteni.
- Kung Laonak és Liu Kangnek is van egy támadása, amivel az ellenfelet felüti, felrúgja a levegőbe és a szörny alá állva, a gombot tovább nyomkodva lehet vele „dekázni". Ha ügyes vagy, egy max hp-jú ellenfelet kivégezhetsz így és még a csapdákba is belerugdoshatod.

Az új Mortal Kombat kipróbálását mindenkinek ajánlom, akár játszott az előző részekkel, akár nem. Ha valaki eddig azért nem próbálta ki, mert nincs túlzottan oda az agyatlan verekedésért, annak az új játékmenet miatt érdemes, de ha éppen azzal van baja, akkor is érdemes legalább egyszer kipróbálnia, nem fogja megbánni.

szent



Akkor gyakorolnjuk még egy kicsit a helyes tartást, hasat ki, vállakat hátra, kezdődhet a párharc...



CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

MINT MINDIG, TIM BURTON EZÚTTAL IS ZSENIÁLISAT ALKOTOTT. MINT MINDIG, JOHNNY DEPP EZÚTTAL IS ELKÉPESZTŐT ALAKÍT. ÉS MINT MINDIG, ISMÉT ELKÉSZÜLT EGY FILMADAPTÁCIÓS JÁTÉK, MELY MEHET AZONNAL A SÜLLYESZTŐBE, MERT - MINT EDDIG A LEGTÖBB HASONLÓ PRÓBÁLKOZÁS - ISMÉT FELESLEGES BITPAZARLÁSNAK BIZONYUL. PEDIG EZÚTTAL AKÁR JÓ IS LEHETETT VOLNA...

INFO BOX

Kiadó: 2k Games
Fejlesztő: High Voltage Software
Hivatalos honlap: nincs

Megjelenés: 2005. július 22.
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:
ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

Jó animáció, zene, alapjában a játékötlet is díjazható. Felismerhető filmes helyszínek.

Félkész. A kamera szinte használhatatlan, az irányítás rémálom. Sok bug, ami miatt néha újra kell kezdened a pályát.

ELŐZMÉNY

2001 Harry Potter
2002 Shrek
2004 The Incredibles

DVD: KÉPGALÉRIA

PS2 - XB - GC - GBA

PLATFORMOK

Bevezetés

Nem akarom szaporítani a szót; előre annyit, hogy semmiféle mentés nincs, csak automata, bizonyos szakaszok végén; ha valahol elakadsz, a teljes pályát újra kell játszanod; a főmenü „Continue" pontja a legutolsó mentéshez visz vissza. (Röhejes, de igaz: az opcióknál még ez az automata archiválás is kikapcsolható.) Az irányításról is menet közben írok (de játék közben is elérhető a menüből) - a kezelőfelületről, azaz a HUD-ról viszont érdemes pár szóban megemlékezni.

Balra fent két henger, a baloldali, lila a cukorerő (amolyan mana, a cukorerőnek [Candy Power] nevezett speciális mozgások és támadások fogyasztják, kivéve az X-es lövés és a buborékpattogás), a jobboldali, sárga az életerő. Középen az aktuálisan kiválasztott cukorerő ábrája látható. Jobbra fent a segítők rekesze, annyi, ahányat a szinten található; ha valakit begyűjtesz, az ábrája idekerül. (Az ikonok jelentése: sétáló - követi hősöd; villáskulcsos - dolgozik; álló - áll, várakozik; vörös, pánikos - bajban van.)

Jobbra lent a begyűjthető alkotórészek, és a már összeszedettek száma. Ha egy szinten minden cuccot összekaparsz, egyszer a cukorerő, egyszer az életerő maximum értéke növekszik kicsivel. A játék végigjátszásához nem szükséges ezt teljesíteni, csak az életedet könnyíti meg picit (a cukor idővel újratöltődik, meghalni pedig nem tudsz).

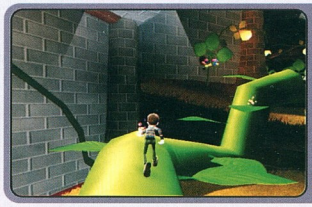
Prológ: Kövesd a pénzt!

Semmi különös, fuss a pénz után. Ha kerítésre ragad, menj neki a rácsnak. Párszor egy kis dobozból dobogót kell építened (az Y-nal veheted fel és teheted le a kartont), amikor a pénz a tűzlépcső felé megy, a dobozt a hókupac tetejére helyezd, így fel tudsz ugrani a magasba. Ezután lesz egy lesiklás, pár akadállyal, a végén elkaphatod a pénzt. Jön az első fejezet, mely csak egy mozi.

Chapter 2: Augustus Gloop (Part One: Chocolate Room)

Első körben össze kell gyűjtened minimum két Oompa-Loompa nevű pici lényt (továbbiakban segítő, emberke, manó). Ha eléállsz, a D-pad jobbra adja ki a „kövess" parancsot (az irányítás bárgyúsága miatt figyelned kell, ha törökösen meghajlik, és elindul utánad, akkor oké; rendszeresen ellenőrizd, hogy a csapat követ-e, mert hajlamosak beragadni az akadályok mögé). Le kell menned az oldalt, középen lévő ajtó közelébe/alá, van két színes gombos masina, ez előtt a D-pad fel („dolgozz") hatására két manó nekiáll pumpálni (ha lenyomva tartod az irányt, egyszerre több kisfőszert is melózni küldhetsz). Közben gyűjtsd be a többi emberkét is.

A következő cél az életerő-tartályod feltöltése. Apró, vastagszárú, gacsos tetejű növényzetet kell keresned, ezeket az X gombbal meglőnöd (pontosabban az ezzel elhajítható Everlasting Gobstopper nevű cukorgolyóval), a kipattanó, fürge és vihánc valamit (Wonka-Vite) elkapni,



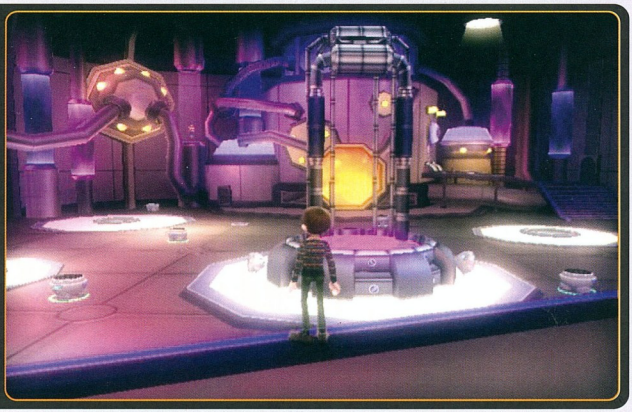
Ha még egyszer ide mondja valaki, hogy „élj, lélegzem...

vagy újabb lövéssel, vagy (egyszerűbb!) egy manó segítségével (lábadhoz apportírozza, neki kell menned, hogy ledobja). (A cukorerőt a bokorszerű növények megdobásával kieső Lollydoodle felszedésével pumpálhatod fel). Ezen a pályán már gyűjtheted a bónuszcuccokat, ezúttal kockacukrot, és piros, lila cukrot (piros bokor, lila fa meglövése - mindent lőj meg a pályákon, és nézd meg, miből mi jön ki!); nem fogom mindig leírni ezt, minden szakaszon van ilyen, és láthatod a HUD-on, miből mennyi kell. Ha ez kész, menj ahhoz a pumpa melletti kerek ajtóhoz, és az Y megnyomásával nyisd ki (pontosan kell pozícionálnod), majd sétálj be.

Part 2: Jelly Beanstalk

Gyűjtsd össze az összes manót, menj előre, majd jobbra, át a cső alatt. No, most tessék fi-

gyelni, mert a világ legbonyolultabb szabadgyakorlata következik! Van balra egy cukorfa, szemben egy generátor, jobbra egy ismerős masinéria (rögtön állíts is rá egy embert pumpálni), plusz egy tüskés terület, és három szelep, ahol elmegy az erő, ezeket be kell dugni. A cukorfát egy (sárga, szüretelős) melós meg tudja dolgozni, jutalmad egy újfajta cukor, a Jelly Beanstalk Candy, mely egyfajta csapda. Van itt egy generátor, ha kiadod a megfelelő parancsot, egy manó legyárt egy darab Wonkabots-ot (maradjunk a robotnál ezután). A következő a teendő:



1. A jobb tűzbillentyűvel hívd elő a cukorválasztó panelt, itt a bal karral válaszd ki a most felszedett cukrot és „A".
2. Ezzel a kezedben nyomd le és tartsd így a B gombot, megjelenik egy célkereszt, amit a bal karral tudsz mozgatni; próbáld meg rádobni a cuccot a robotra a B felengedésével.
3. Ha sikerült, a robotot egy hatalmas zöld indagolyó öleli körbe. Ezt a csomagot gyűjtsd be az Y lenyomásával (ismét: pontosan kell Charlie-t ráállítanod!).
4. A golyóval sétálj a tüskés terület széléhez, és próbáld meg belehajítani egy szelepbe; ha nem jön össze, a labda visszagurul, próbálkozhatsz újra (az oldalsó szelepeknél mandinerezni kell, azaz az íves falra rádobni a labdát). Vigyázat, a hatás nem tartós, az indából kiszabaduló robot felrobban, és megsebzi hősöd!
5. Ha sikerült bedugni egy szelepet, a generátoros munkás legyárt egy újabb robotot, így ismételd az 1.-4. pontot.

Ha mindhárom szelep oké, életre kelnek a levelek, és mehetsz tovább, ugrálj felfelé - jön egy ugyanilyen szakasz, majd még egy... és még egy. Amint kisétálsz az ajtón, megkapod az üveglift hívógombját, melynek a játék végén van némi jelentősége.

Chapter 3: Wonkabots Trouble
(Part 1: Candy Coater)

Jobbra platform, cukrok és egy új manó, ezúttal hegesztő. Ugorj le a terembe, balra rögtön van némi szívárgó gőzös szerkezet, embered befoltozza. A közelében egy új móka, Candipult, mely egy katapult. A terem közepén van egy átszínező szerkezet, ezt kell működésre bírnod, ehhez kell két munkás. Az egyiket egy platformról szedheted össze, melyre a gép melletti katapultból juthatsz, a másikat a lépcsőn felmenve; itt van még egy hegesztendő műszer, reparáltasd is meg, ilyenből még lent, a nagygép mellett is találsz kettőt. Ha a két munkás dolgozik, és e két lyuk is eltűnt, idelent összeszedhetsz még egy melóst (oldalt, a lépcső alatt), ő és a hegesztő a színező mögötti szelepeket be tudja indítani, ezzel teljesen működőképes lesz a gép. Még egy lépés van hátra: a színező előtti katapult mozgatható (színes karika jelzi ezt a lábánál). Pontosan a hátsó kis vezérlőpanelhez kell állnod, hogy megjelenjen a „Press Y to use" felirat, ekkor az Y lenyomásával megragadod, a bal karral tekered - fordítsd úgy, hogy a következő pult felé nézzen, így a színezőből érkező cukor ebbe repül, onnan fel a nagy masinára. Ellépni az Y újbóli lenyomásával tudsz.

Ha az ajtó kinyílt, találsz még egy elforgatható pultot, tekerd a terem felé, hogy továbbmenjen a lánc. Lent középen újabb színező, és egy manó, hátul balra. Vigyázz a nagy, kör alakú izékre a padlón, szemétledobó! Jobbra, hátul, a platformok közelében van egy újabb forgatható fotel, állítsd a platni felé, és beleülve erősen nyomd az előre és ugrás gombot, így feljuthatsz a magasba (mindkét oldalra, jobbra csak begyűjtendő cucc, balra újabb munkás, és sok holmi - a katapultálás minden páratlan esetben sikertelen lesz, ne add fel!). Nos, ha összeszedted a plusz holmikat, és megvan a két OL is, izzítsd be velük a színezőt, majd az ez mögötti, állítható pultot tekerd úgy, hogy a bal hátsó (ha szemben állsz a nagy, sárga „ablakkal") pult felé lője a cukrot, aztán a lépcső alattit jobbra, a nagy, kék „bölcső" irányába, és kész is vagy. Illetve...

Jön pár krézi robot. Több megoldás van. Az egyik, hogy a most kapott, új cukorkát (Wriggle-sweets, lila színű) rávarázsolod a szemétledobóra, ez odacsalja a robotot, ami így megy a kukába. A másik, hogy simán, az X segítségével megszórod őket, ez azért jó, mert ily módon kiesik belőlük némi oly cukor, melyből ötvenet szintén bónuszként begyűjthetsz. (Elméletileg ott a harmadik megoldás is, azaz a csapdába ejtés, és a golyó elcipelése a ledobóhoz, de én ezt inkább nem.) Ha ezzel is megvagy, terem vége, újabb liftgombot kapsz. (Ha az ajtónál nem jelenik meg az Y, ne ess kétségbe, nyomd meg nyugodtan a billentyűt!)

Part 2: Chocolate Room - Collect Candies

Dobozokat kell feltöltened megfelelő színű cukorral (mindegyikbe öt kell), ehhez ismét a szüretelős manók lesznek segítségedre. A fellelési helyek:

- Piros: magas, piros, vékony szárú, nagyfejű, mákgubóhoz hasonlító (a piros doboz mellett van egy)
- Fehér: fekete-fehér csíkos (a fehér doboz mellett több is van)
- Sárga: sütőtök (a sárga közelében van, szedesd össze, és futás a dobozhoz)
- Színjátszós: életerő-cukor kell bele, legegyszerűbb, ha az X-szel magad lövöd meg a már ismerős, pici növényt, és a manókkal felszedeted a vihogó bigyót.

A begyűjtés egyszerű: egyszerűen a növény elé állva add ki a „dolgozz" parancsot, majd ha kiestek a cukrok, jöhet egy újabb ukáz (célszerűen hosszan nyomva a „d-pad fel" irányt, így több emberkét is rábírhatsz a melóra). Ha nem a megfelelő cuccot szedik fel, semmi gáz, előbb-utóbb szétpukkad a holmi.

Ha mind a négy doboz tele, megkapod Wonka bácsitól a Candy Balloont. Ez egy buborék, melyet az „A" lenyomása után kapsz elő, újabb „A"-ra felfújod, majd folyamatosan pumpálva az „A"-t pattoghatsz vele. Türelmesek nekiállhatnak a 30 üvegcse összeszedésének, akinek ez nem fontos, irány a fehér doboz mögötti, lilás szájú torony (idebent is van pár üveg). Bent találsz egy hegesztőt, szólj neki, de egyelőre nem tud követni. Pattogj fel körbe (nem muszáj folyamatosan, elég, ha felugrasz, pihensz, újra nekirugaszkodsz; így egyszerűbb). Fent balra egy új szerkezet: Cherrygoround, ami tulajdonképpen egy mókuskerék, de Karcsi a mókus. Y-nal beszállsz, bal kar tekeri (egyszer feltolni a kart és tartani), ezzel üzembe helyezed a liftet, és feljön a hegesztő, állítsd magad mellé, javíttasd meg a fűstölő műszert. Menj ki fent a most megnyitott ajtón, odakint rohamozd meg a bárkát. Pálya vége, újabb liftgomb.

Part 3: Storeroom 59

Újabb furcsa szerzetekkel találkozol: reflektoros manó és vattacukor birka (nem hiszem el, hogy ilyeneket írok...), utóbbiak is manó-mód működnek, azaz rá lehet venni őket a követésre és munkára (a „gyere utánam" parancs elfogadását az állat felugrása jelzi). Öt barit találsz, ha mindegyiket megnyírod a piros gyapjas terület sarkán álló masinában (simán, „dolgozz" paranccsal), kapsz jobbra csokit. Ezután lepkétleníteni kell a termet. Egyszerű: odasétálsz a pillangókhoz, a reflektorfejű emberkével a sarkadban, előbbiek ráizgulnak utóbbira, majd e kompániával elsétálsz a szivárványos gyűrűkkel organizáló készülékhez, egész pontosan bele, hogy a lepke beleérjen a színes fényekbe, így felszippantódik. Ha az összes repdesőt beterelted a gyártósorba, vége is a pályának (megkapod a cukrokat is, további bónuszok fent, a platformon - buborékolj).

Chapter 4: Violet Beauregarde
(Part 1: Inventing Room)

A teremben egy ellenség; dobáld meg az X-szel, bónuszt kapsz, jó pár lövés után felrobban, és jön egy csomó melós (szintén bónuszt és életerőt ér, ha a kis oszlopokat meglövöd!). Egyikük villanyszerelő, vele hátul a szikrázó panelt megszereltetheted, ez kinyitja a léüzem bejáratát, de még ne menj be. Buborékolj fel a platformra, majd ennek végéből meglőheted a „spinnert", amely, mint kapcsoló, lenyitja a rámpát, és embereid feljöhetnek. Odafent egy hegesztő; a platni végében némi elektromos szerelnivaló, és az ízkeverő-gép, állítsd be melóra a három munkásod, majd séta vissza, és jöhet a hegesztés. Amint a gép rendben üzemel, újabb „erőcukrot" kapsz: Rock Candy. Ez eldobva kristálygömbbé

alakul, körbeölelve hősöd (kitörés: B, turbósebesség: A), cél a pufi Széptekintetű Viola átpöckölése ennek segítségével az elébb kinyitott ajtón, az üzembe (kínáld meg a kiscsajt hátulról, izomból). Ha beértél, megtámadnak a robotok, nyomd le őket (immár egyszerűbb a helyzet, ha gömbbe zárod magad, és nekik mész, gyorsabban végzel). Ha elfogytak, jön a három manó, és játék, szokásos. Az ajtónál felugrálhatsz a platnira (most és ezentúl: azt, hogy hol juthatsz fel legkönnyebben, egy összeszedhető üveg jelzi), jobbra találsz egy rámpát, melyet a szemben lévő pörgettyűt megdobva lenyithatsz; szedd összse embereid, és a fent hesszelő hegesztőt is, majd irány előre, kijavítani a hibás paneleket (itt egy, középen, és a piros gömb körül pár).
Ha ez is megvan, a legidegesítőbb rész jön. Menj le, ahhoz a géphez, mely gömb, és kis nyúlványa van (ez elé állva megjelenik egy felirat). Ebből olyan cukor jön, melytől a lány is felfúvódott - a feladat az, hogy két elektromos komával megkóstoltass egy-egy ilyen bogyót. Sajnos az elszúrt irányítás miatt ez kínszenvedés - gyakorlatilag egy pár négyzetmilliméteres hely van, ahol embereid elfogadják a parancsot, és esznek, különben a fejüket rázzák. Ne add fel, előbb-utóbb sikerül megtalálnod a helyed, és előállítasz két kék golyót. Ha ez összejött, menj a zöld füstös masinához, mellette van két „fotel", ezeknél kiadva a „dolgozz" ukázt, a két gömbmanó nekiáll tekerni, és fent a híd elfordul. Menj fel, nyomodban egy villanyszerelővel, és javíttasd meg az itteni panelt, az ajtó kinyílt. Lent két ellenség, nyomd le őket, aztán tereld át a lányt a következő terembe.
És ismét: ellenség, nyomd le őket, jönnek a segítők. Keresd az üveget (az egyik kúpos izé mellett), ugorj fel, ereszd le a platnit a pörgős cucc meglövésével - ha sikerül; ezen a pályán ugyanis nem működik az automata célzás, így igazi kihívás eltalálni a kapcsolókat (ennek megdobása nekem a hozzá közeli, tartály felőli kanyarból sikerült). Hozd fel az embereket, és munkára. Két dolgot is elérsz: beindul a masina, és a hátsó panel megbütykölésével az egyik pörgettyű védőpalástja eltűnik. A szerkezetet a közeli vezérlőpaneltől tudod meglőni (remélhetőleg), ezután rohanás visszafelé, és körbe, mert időzített a drága. Győződj meg róla, hogy az emberek követnek - ha nem, ess le, és újra elölről; csak a villanyszerelőre lesz szükséged, így a hegesztőnek érdemes kiadni valamelyik sarokban odalent a „várj" parancsot (D-pad le), legalább ő nem lesz útban. A túlfelén újabb szerelnivaló, a második kapcsoló is elérhetővé válik. Ezt a sárga platnin állva dobhatod meg, és ott is vagy a túloldalon; itt főleg figyelj arra, hogy mielőtt megdobod a pörgőt, embered a rámpán álljon, egyéb esetben iszonyúan nagy mák kell ahhoz, hogy alaphelyzetbe állíts mindent, és felhozd a szerelőt. Katasztrofális,.. Nos, ha minden baba, kinyílt az ajtó, és jönnek a gömbrobotok; nyomd le őket és tömködd át a csajt a lyukon.
Az utolsó szakasz a legmelegebb. Az itteni robotok újratermelődnek; a pörgettyű ezúttal a talajon van, az ajtó mellől meg tudod lőni, és felrohanhatsz. Idefent megtalálod a szükséges munkaerőt, csak arra vigyázz, hogy ne essenek le, mert nehéz lesz begyűjteni őket a folyamatos robottámadás közepette. Járd körbe a rámpát, és javíttass meg mindent, úgy 4 vagy 5 szerelnivaló van (közben gyűjtögethetsz is). A gépezet félig beindul, plusz elérhetővé válik egy mozgórámpa-kapcsoló. Aktiváld, ezen az oldalon egy hibás panel, a rámpára állva utazz a túloldalra, ott az utolsó bütykölendő. Ha kész, kinyílik a nagy ajtó, ess le, és gyorsan burokba, taszigáld be a kék gombóclányt a szerkezetbe, és meg is vagyunk, tiéd egy újabb liftgomb - ha ez is megvan, ugorj te is a csaj után.

Part 2: The Juicing Room

(Ebben a részben egyszerű az összes bónusz összeszedése, így érdemes ráhajtani, a jutalom a cukorerő maximumának növekedése, ami felettébb hasznos lesz!)



Miután a robotokat lenyomtad, szedj össze minden OL-t, majd küldd be mindegyiket egy-egy facsaróba (az oszlopszerű, ajtós szerkezetek, homloklámpával), simán a „dolgozz" paranccsal (egy gépet csak egyszer használhatsz). Ha megvagy, kapsz három munkást és egy villanyszerelőt, vele rögtön javíttasd meg a panelt.
Jön a legnehezebb rész: a lányt át kell terelned valamelyik ajtón. A mélyedésből kitolni csak turbómódban („A" gomb) tudod, ez viszont alaposan leszívja a cukorerőt, így pontosan kell céloznod, ami a használhatatlan kamera miatt szinte lehetetlen, így ha minden erőd oda, meg kell várnod, míg újra feltöltődsz.



Odaát a fentieket ismételd: robotok kinyírása, pufi manók kicsavarása. Ha mind a négy kész, a lány lecsorog a csatornába, ugorj utána. Itt is robotok várnak, plusz bónuszok. Ha minden baba, nincs más hátra, mint a lányt a nagykapu felé terelni, és készen is vagy, megkapod a szokásos liftgombot, és a kisebb ajtón kimehetsz.

Chapter 5: Veruca Salt
(Part 1: Nut Room)

Egy villanyszerelő vár odalent, szedd össze, és menj fel a lépcsőn; a fickó csak a baloldali panelt tudja megjavítani, így munkára, majd menj át a most kinyílt ajtón. Újabb szerelés, át a szalagon, be a nagyterembe. Balra fa, erről diót szüretelhetsz, majd állj a sárga sokszögre, és dobd meg a pörgettyűt, ezzel ideiglenesen megváltozik a futószalag iránya. Gyorsan állj rá, és ugorj át a következő sárga jelre, majd ugyanezt ismételd meg. Ez úgy félórába telt nekem - próbálj megbarátkozni azzal, hogy ugráskor Karcsika egy buborékot fúj a sejhaja alá, aztán kezdheted elölről az egész mókát. Kínos.
Ha túljutottál, aktiváld a mókuskereket, tekerd meg, egy híd bukkan fel. Menj át a következő terembe. Szemben fa, balra a már ismerős szállítószalagos-pörgetős móka. Kissé érdekes a kapcsolók elhelyezése: az első szalagot a szemben lévő, távoli pörgettyűvel állítod át, a következőt a bejárat mellettivel, tehát ha átértél erre a platnira, hátra arc, és tűz. A túloldalon egy újabb mókuskerék, megtekerve előállt a híd, menj is át rajta, és szedd fel a villanyszerelőt az első teremben, majd séta vissza ide, és át a jobboldali ajtón. Odabent találsz két munkást.
Nos. Van idebent egy hegesztő és némi bónusz. Most izgalmas menet jön. Rocky Candy, azaz zárd magad kristályba, és turbó üzemben támadd meg a fát, hogy egy (vagy több) mókus kiessen. Gyorsan „B", hogy kitörj a burokból, és az X-szel próbáld megdobni a rágcsálókat. Ha sikerül, az állat lebénul (feje körül csillagok), siess a közelébe, és szólítsd munkára embereidet, szerencsére nem kell őket kísérgetni, automatikusan belerakják a rámpa tetején álló ketrecbe a lényeket. Tíz darabot kell begyűjtened - vigyázz, ha egy mókus rád ugrik, kottára leszívja az energiádat!
Ha kész, menj vissza a hídon a csapattal, egészen az első szobába, ahol a másik, még rosszabb panel van, a hegesztő megoldja a gondot. És most ismétlés, a tudás édes jó anyja: az egész fenti folyamatot meg kell ismételned! Persze, van azért csavar. Az első szállítószalagos teremben a játék a következő: állj a platformra, és dobd meg a túloldali, messzi pörgőt, ekkor átkocsizol balra. Itt a veled szemben lévő kapcsolót dobd meg, és gyorsan ugorj a szalagra, majd amint átérsz jobbra, át erre a mozgó, középső, pörgettyűs platnira (ha nem vagy fürge, mindkét placc visszaáll alaphelyzetbe). Amint eme középső rész ismét a baloldalon van, ugorj a szalagra, és át a túlsó platformra. Jön a mókuskerék, és mehetsz a szomszédba.
A következő terem sem egyszerűbb: dobd meg a távoli kapcsolót, amin átérsz balra, ugrás, és át a középső platnira. Most a bejárati oldalon lévő pörgőt lődd meg (az egyik platni átmegy balra), majd villámgyorsan hátra arc, és a legtávolabbi

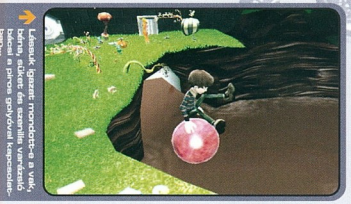
pörgőbe lőj, ez átállítja a futószalag irányát, így gyorsan megtámadhatod a most balra lévő placcot. Jöhet a tekerés, és a hídon át embereid begyűjtése, majd az újabb nagyfás terem.
Idebent két újabb munkás, kell is, mert 15 mókust kell begyűjtened, mint fent. Ha kész, megkapod a liftgombot, menj át a hídon, az első helyiség üvegfala felnyílik, sétálj be.

Part 2: Garbage Chute - Sliding level

Lecsúszás, ami azoknak lesz nehéz, akik össze akarnak szedni mindent, ők párszor neki fognak futni a szintnek. Aki csak túl akar lenni rajta, az tolja az előrét; lesz három elágazó, a helyes sorrend: jobb, jobb (itt a baloldali, vörös folyosó az égetőbe vezet), bal.

Part 3: Fizzy Lifting Machine Room

Gyűjts be mindent, aztán jöhet a katapultok tekerése. Azt, amelyikbe a zöld cukor esik, tekerd el az óramutatóval megegyező irányba, azaz jobbra, úgy, hogy az édesség a közeli, magasban lévő „bölcsőbe" essen; ha sikerül, egy platform ereszkedik. A lila cukrost ellenkezőleg, tehát jobbra kell forgatni, hogy a három, magasban lévő legalsó tagjába lőjön. Végül a kéket ismét balra forgasd, hogy a magányos, felső katapultba lőjön, ennek jutalma egy újabb platni.
Idővel a platformok leérnek; először a lilába szállj, és lődd meg a kapcsolóját. Ez elvisz egy másik lilához (ugorj le rá), melyen áll két hegesztő. A pörgőt meglőve velük felutaztathatsz a magasba, ahol egy hibás panelt máris megjavíttathatsz. Ess le a földre, és irány a kék platform, ez



Láseuk ígéret: mondjon-e a vék, bérna, sűkér és szerelle varázsáló hölcsé a pinos golyóval kapcsolatban.

egyből a javítanivalóhoz visz, csakúgy, mint a zöld. Ezzel a gép reparálva.
Amint látod, a kék pult hibásan működik. Szállj be, ha minden összejön, sok repüléssel eljutsz egy kék sapkás oszlopra (kell némi kísérlet, hogy jó időben érkezz a „székedbe" - ne add fel!). Lépj le a lila platnira, és ülj be itt is a katapultba, ez egy másik lilára repít, mely felemel egy folyosóhoz, lépj be. Haladj végig, míg eljutsz egy újabb katapultba, ez egy új lila platformra repít. Oldalt van egy másik lila placc, pörgettyűvel. Lődd meg, és amint megáll, ugorj az itteni szerkezetbe - ha szerencséd van, a szembeni platformon landolsz, ha nincs, lent találsz egy másik pultot, ami visszahoz ide. No, ha odaértél a lilára, az felvisz egy következőhöz (ha nem, lődd meg a kapcsolóját), emez pedig, a pörgőjét megdobva végre felvisz egy peremhez, ahol Wonka vár rád (arra a felére állj a dobás előtt, amerre a jóember van, különben leesel!). Új cukrot kapsz: Fizzy Lifting Drink. Ezzel repülhetsz; a „B" kapcsolja be és ki a szárnyalást, „A"-val süllyedsz, „Y"-nal összeszedhetsz egy manót.
Ess le, és próbáld is ki rögtön az új csodát.
Vedd elő, és repülj fel, abba a folyosóba, ahonnan jöttél. Menj vissza az első terembe, a nagy géphez, süllyedj le, majd kapj fel egy hegesztőt (kicsit variálni kell a balkarral, az A-val és az Y-nal...), és vissza a folyosóba, ennek túlfelén pedig balra, és kicsit lefelé, itt lesz egy újabb folyosó, melynek túloldalán embereddel megjavíttathatsz egy gépet (ezt a végére kellene hagyni a sztori szerint, de így gyorsabb!). Ha kész, essetek le a terembe, és most jöhet a lenti panel megbütykölése. Jön pár mókus, gyorsan repülj fel a peremre, ahol Willy vár, találsz ott két munkást, velük pottyanj le, és jöhet a már ismerős mókusvadászat. Mindössze öt mogyorópusztítót kell begyűjtetned. Ha kész, a ketrec átmegy a nagygépes terembe. Fogd az embereidet (érdemes mindet felvinned - egyet megfogsz, fent lerakod (B, és „várj meg"), majd leesel, repülés, elkapás, és így tovább. Ha mind fent van, futás át a túloldalra. Idelent ismét rágcsálószüret, még tíz állatkát kell összekaparnod (ha sikerül összeszedned a másik, ittlévő hegesztőt is, vele még gyorsabb a móka). Készen is vagyunk, megkapod a liftgombot. A kijárat azon a peremen van, ahol Willy ácsorgott. (A repüléssel egyszerű itt is a bónusz begyűjtése, az életerő mércéje nő meg.)

Part 4: Exploding Candy Room

Újratermelődő robotokkal lesz dolgod itt, úgyhogy sokat kell majd repkedned. Első körben nyomj le pár ellenséget, ha elegendőt kinyírtál, egy ajtó kinyílik. A munkást tedd fel a peremre, majd nélküle repülj át a folyosón, a lángokat kikerülve (simán maradj a plafon közelében). Bal, jobb, eljutsz egy üstig, itt ereszkedj le, balra lesz egy ajtó, a peremen sok OL, egyikük hegesztő, vele rögtön reparáld meg az itteni panelt (néha szikrázóan marad, de attól még megjavul - bug ez is). Ezután kapd fel őt, és irány vissza a folyosó, Jobb, bal, a fal mellett lesz egy perem, panellel, rakd le a fickót, és szereltess. Újabb emelés, jobbra előre, itt is egy műszerfal, ha ez is megvan, a lángoknak annyi. Vidd vissza embered a többiekhez, és az előző helyiségben lévőt is szállítsd át.
Balra, a nagy, központi egység mögötti beugróban van két pumpa, vigyél ide két dolgozót, és fogd munkára őket. Most ismét a hegesztő jön: a nagy gép jobb oldalán van egy panel, és egy másik, jobbra fent, egy csövön, mindkettőt javíttatsd meg. Ez megnyit fent két állomást, mindkettőben két-két munkagép, vidd fel a négy melóst, és állítsd csatasorba őket. Az első szakasznak vége.
Fogd a hegesztőt, és vidd át az előző helyiség peremére. Újabb robotokat kell lenyomnod, míg a másik ajtó is kinyílik (nekem elölről kellett kezdenem az egészet, mert az ellenség lefagyott, és nem tudtam őket felrobbantani - ez egy rendkívül bugos pálya!).
Ha sikerült feltárni szezámot, ragadd meg a hegesztőt, és repülj át vele a folyosóra. Fent lesz egy panel, a sarkon túl még egy, majd végül egy kanyar után leereszkedve elérsz a következő terem peremére, itt a harmadik javítanivaló, ezzel a lángoknak annyi (újabb bug: én méterekre a földtől megháltam itt...). A fickónak még két dolga van: a nagygép jobb oldalán a műszer megszerelése, és fent a pumpaállomásnál egy panel.
Ez utóbbi helyre kell felhoznod a két maradék munkást is, és beállítanod pumpálni őket.
Nincs más dolgod, mint visszarepülni a központi terembe, Willy Wonka vár, és átad egy újabb remek cuccot: Exploding Candy - kézigránát, hogy egyszerűsítsünk. Rögtön ki is próbálhatod, ebben a teremben robbants fel minél több robotot, úgy 8-10-12 után egy kis film megmutatja az ajtót, úgyhogy rohanj oda, Y, fuss át.

Chapter 6: Mike Teavee

(Part 1: Television Room)

Egy jól irányított kézigránáttal rombold szét a robotot. Menj fel a rámpán, lődd meg a pörgettyűt, és mielőtt a hengeres pajzs lezáródna, ugorj be középre, igyál a reptető italból, és dőlj hátra, míg Charlie átér a másik szobába, lebegj picit előre, ess le. Itt egy hegesztő, javíttasd meg vele a nagy „0/3" felirat alatti panelt. Három életerő-cukrot kell beledobni a szivárványos, középső sugárba. A cukor robotban van; vagy indagolyóba zárod őt, és ezt hajítod be, vagy - ez a biztosabb, a másik bugzik! - simán lenyomod a robotot (X, vagy a kézigránát) és embereddel felszedeted a vihánc falatot, a manó automatikusan a sugárba dobja áldozatát. Ha ezt háromszor eljátszod, kinyílik egy kis ajtó, és segítőd átsétál rajta. Neked hátul ott egy újabb pörgő és egy újabb „lebegő-henger".
Odafent ugyanez. Kapsz egy villanyszerelőt, vele javíttasd meg a két panelt, majd jöhet a cukorva-



Ha lassan mozgok talán nem lendülnek bele a mutatók a piroba

dászat, ezúttal négyet kell összeszedni, és két robot van. Kisajtó, manók el, pörgő, lebegés fel. Itt, mint előbb. Paneljavítás, öt cukor begyűjtése, ezúttal 3 robot, 4 emberke. A végén ajtó, manók, pöri, ugrás, most viszont leesel a startszobába, nem kell repülni. Jó sok robotot kell kinyírnod, ezúttal szerintem jobban járs, ha a kristálygömbös-nekigurulós megoldást választod. Amint az összes ellenségnek vége, megérkezik mind az öt embered, a villanyszerelővel paneljavítás, a többi a konzoloknak feküdjön neki, és meg is kapod a liftgombot.
Kurtán-furcsán, de itt a vége - az egyre több bugból és az e ponton érzésem szerint félbehagyott játékból úgy látom, hogy itt járt le a fejlesztők határideje, így ahogy van, ment a sütödébe a korong.

Chapter 7: Up and Out

Ez amolyan ráadás, a bónuszmatériáért. Az első pont (Up and Out) lejátszása a zárófilmet és a készítők listáját; ha a főmenüben a „Continue" pontot választod, visszatérsz e menübe. A másik három pont az adott terembe visz vissza, hogy összeszedj egy csomó arany „W" betűt. Ez kb. öt perc, mivel ugye tudsz repülni, ellenség nincs (a manókkal sem kell törődnöd). Ha egy szinten az összes betűt begyűjtöd, Willy dumál egy sort; kimenni a négyszögletes ajtón tudsz. Kis segítség:

- Chocolate Room: 30 betű (lent, a szelepeknél is van egy!)
- Inventing Room: négy helyiségben szétszórva 26 darab (a csöveken át közlekedhetsz, célszerű gurulva), 8/6/8/4 elosztásban.
- Televisiom Room: összesen 25:10 a kontrollszobában, 5-5-5 a három „életcukros" szinten. Figyelem! Nem a középső hengerben kell felmenni, hanem a TV felettiben, ez egyetlen cső, így időben kell kiszállni oldalra, amint az adott terembe érsz!

Ha mindezzel végeztél, megkapod a gratulációt, és a főmenüben elérhetővé válik a „Bonus" menüpont. Sokat itt se várj: a játék átvezető animációit (a rajzoltakat) nézheted újra, illetve két, pár másodperces mozi előzetest, és egy tucatnyi képet a filmből. Vége...

}[redenc

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

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

CÍMÜNK: PLAY ZONE
1325 Budapest, Pf.:214

A NYERTESEK NEVEIT A PLAY ZONE KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTÉKOK MEG!

ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

Pokemon Firered version
Boda Peter, Nyiregyhaza

GTA: SA XBOX gépre
Szevsi Anna, Debrecen
Orvai Csaba, Budaors
Lakatos Marton, Budapest

Medal of Honor: EA pólo
Pataki Tibor, Budapest
Somodi Laszlo, Nagykanizsa

Doom 3 pólo
Fejes Nandor, Budapest
Toth Gabor, Kaposvar
Nyiklai Janos, Miskolc

Metal Gear Solid 3 pólo
Simony Antal, Sopron
Gulyas Andrea, Jaszbereny
Torda Bela, Budapest

Pro Evo Soccer 4 pólo
Hajdu Istvan, Esztergom
Imre Zoltan, Budapest
Klement Peter, Budapest

Prince of Persia stopper
Mereg Kata, Nyiregyhaza
Csikos Zoltan, Debrecen
Lakos Imre, Budapest

Prince of Persia óra
Talos Gabor, Budapest
Papoh Tamás, Budapest
Lipovecz Dani, Debrecen

EA nyakbaakaszto és toll
Barkózi Istvan, Baja
Martha Peter, Budapest
Cseva Monika, Kecskemet
Kocsis Miklos, Budapest
Puszta Szabolcs, Gyor

Madagascar PS2, XB, GBA
Poor Zoltan, Budapest
Talas Tibor, Budapest
Vida Gabor, Szentes

McFarlane's Evil Prophecy PS2
Toth Szabolcs, Papa
Gyigor Zoltan, Abony
Maticsek Laszlo, Budapest

Scrapland XB
Finkler Monika, Budapest
Schmidt Robert, Zalaegerszeg

Ghost in Shell PS2
Szarabas Viki, Budapest
Kacskai Antal, Szolnok

Midnight Club 3 Dub Edition PS2
Boldvari Csaba, Nagykanizsa
Kobos Laszlo, Budapest
Ics Janos, Budakeszi

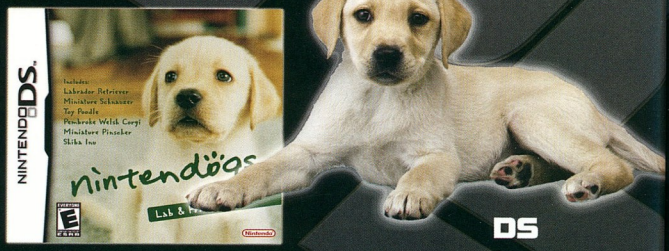
Socom 2 PS2
Majsz Tamás, Budapest

Forbidden Siren PS2
Keresztes Ferenc, Budapest

Time Crisis 3 PS2
Horvat Andras, Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek.

1 DB



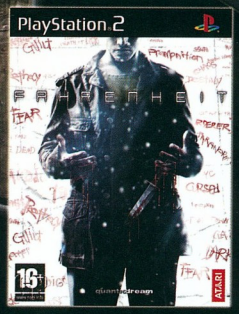
DS gépre



2 DB

FAHRENHEIT

PS2 gépre





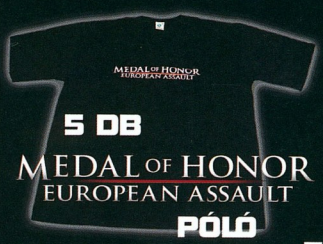
3 DB

PS 2 gépre

2 DB

PS 2

gépre



5 DB

MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT

PÓLÓ

5 DB

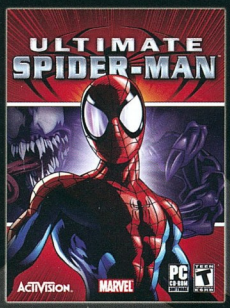


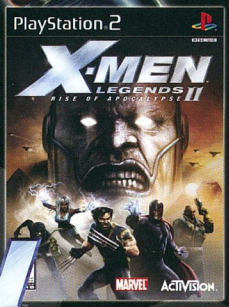
NAPSZEMÜVEG

KÖSZÖNJÜK AZ AUTOMEX MULTIMÉDIA KFT, AZ ECOBIT MULTIMÉDIA, AZ EA MAGYARORSZÁG

2 DB
ULTIMATE SPIDER-MAN
PS2 gépre

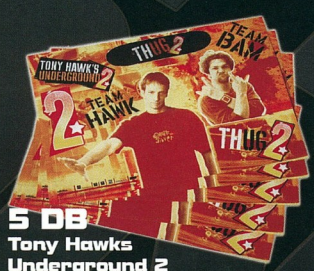






automex MULTIMÉDIA

2 DB
X-MEN LEGENDS II
RISE OF APOCALYPSE
PS 2 gépre



5 DB
Tony Hawks
Underground 2
matrica



2 DB TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
PS 2 gépre



3 DB
GTA könyv

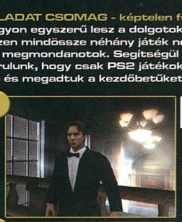
(a könyv még kapható
a szerkesztőségben!
info: 06-1-379-7989)

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

A FELADVÁNYOK

1, FELADAT CSOMAG - a nyerő 10
- Mi a neve a Hideo Kojima által nemrég alapított stúdiónak?
- Mely konzolokon jelent meg Resident Evil játék?
- Az Xbox360 vagy a PS3 jelenik meg hamarabb?
- Mely játék sorozatot készítették a Jak fejlesztői?
- Hogy hívják a Genji: Dawn of the Samurai főhősét?
- Melyik városban játszódik a GTA PSP-re megjelenő epizódja?
- Mekkora a felbontása a PSP képernyőjén
- Minek a rövidítése az UMD?
- Mi a címe a Snoop Dogg Need For Speed Underground 2-ben debütált számának?
- Melyik rapper a főszereplője a Bulletproof című játéknak?

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











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

X Y G M Y J M X K W S B T E P P M G H D
C Y V S A F J N D P H X S Z J F X M Y U
Y P X V X G Y J I R I D P J E H D G H E
H R B R C N H Q A V S A Z W D S B S Y F
R O M S G B F T J M G Y I W B Z R L F G
M K H L I U T E O V C P Q T C Z W G R A
X H I A S V D E N E C B U D G N D R I Q
E Y J V T M B W D L C Z R B N F C M C M
Y W U R U F V M N M K I L L E R 7 B N U
D S I B O M B E R M A N H A R D B A L L
K V C T U I K S Q A N S W Y D N T T N K
N S E R V P X R X W W Q J S K U A M O C
Q I D H V F G X R B J G O D O F W A R K
T G R Y W I P O Y U C N I Y T Q V H U L
E I A S P V F S M K V I Z O M J I B Z J
F M C P S O U T L A W T E N N I S E G W
Q P I Q K Q P U N H V Z G N L A M G I D
Z N N U R V U M A D A G A S C A R I N S
C B G A J J W M E C F L T E K K E N 5 B
F A N T A S T I C F O U R W O R M S 4 J

A tíz játéknév így kezdődik:

Ju
Ba
Te
Ma
Bo
Go
Ki
Fa
Wo
Ou

PLAY ZONE
A VIDEÓJÁTÉKOK MAGAZINJA

GUNGRAVE: OVERDOSE



A NYÁRI UBORKASZEZONBAN VÉGRE MEGJELENT EGY IGAZÁN ÉRTÉKELHETŐ ANYAG, MELY IGAZ UGYAN, HOGY NEM AGYTEKERVÉNYEINKET FOGJA MEGIZZASZTANI, ELLENBEN EGY NAGYON HANGULATOS „MINDENT-MOST-AZONNAL-SZÉTLÖVÖK" JÁTÉK. AKI EGY LAZA KIS AKCIÓRA SZOMJAZIK, NYUGODTAN PATTINTSA BE A DVD-T KEDVENC PLAYSTATIONJÉBE ÉS MÁR MEHET IS A DARÁLÁS!

A Gungrave nem mondhatja el magáról, hogy eredeti ötleteken alapul. Azt sem, hogy különösképpen jó grafikája vagy éppen olyan nagyon hosszú lenne. Ám mindezen hiányosságai ellenére egy igazán hangulatos, remek történettel megtámogatott játék, aminek mi nagyon örülünk, ezért nézzük is meg, hogy miből élünk! Le sem tagadhatná, hogy a Devil May hogy olyan is van neki. Jelen részben négy évet ugrunk az időben, Mika ismét feléleszti Grave-t, hogy most már végleg leszámoljanak a Seeddel, és ezzel kezdetét veszi a Gungrave Overdose.

Mint már említettük sok agymunkát nem igényel a játék, így eldulatot tudunk produkálni vele, mégpedig a háromszög gomb közbenjárásával. Három fajtája, és mindegyik fajtának három erősségi szintje van - az egyes szintűek egy fiolába kerülnek a kettesek kettőbe, míg a harmadik szintűek már hármat kóstálnak. Az első egy koncentrált löveg, melyet a nagyobb dögök ellen érdemes bevetni, a második egy mészárszéket rendező pörgő-forgó mozdulat a nagyobb hordában támadók ellen, a harmadikkal pedig az időt tudjuk lelassítani. Ha szétnézünk a képernyőn, láthatunk még két csíkot: egy kéket és egy pirosat. A kék jelzi páncélunk állapotát, amíg ebből akár egy milliméter is van, addig a piros életerő csík nem fogy. Érdemes megjegyezni, ha csinálunk egy DS-t, annak hatására páncélunk jócskán visszatöltődik! Grave tudja gerjeszteni is a lövését, mégpedig a négyzet gomb nyomva tartásával - ekkor egy szép kombót mutat be. Azonban ez nem csak ezért jó: ha elég sokáig nyomva tartjuk a gombot, szintén elkezd visszatöltődni a páncélunk, nem kicsit megkönnyítve a dolgunkat - ám ez csak akkor él, ha éppen nem lőnek ránk, tehát ha meleg a helyzet inkább oldjunk kereket és keressünk egy biztonságos sarkot! Az X gombbal egy Stallonét idéző tigrisbukfencet tudunk bemutatni, ami már csak azért is jó, mert elkerülhetjük a ránk szüntelenül záporozó golyók hadát, másrészt pedig mert igen nagyot szökkenünk, tehát a szorult helyzetekből való menekülés üdvözlendő megoldását találjuk meg benne, alkalmazzuk gyakran! Minden sikeresen tel-

ÉRDEKESSÉGEK
A történetíró és karakterdizájnér az a Yasuhiro Nightow volt, aki a múltán híres Trigun című anime szerint is készítette.



Jó legyen akkor 2D dögcsi, ha egy kicsit cipelni ezt a vacakot...

Cry ihlette alkotóit: a főhős itt is két pisztollyal és - meglehetősen rendhagyó módon - egy koporsóval aprítja az útjába akadó gonoszokat. A történet szerint Grave-t - merthogy így hívják az urat - megöli legjobb barátja, Harry MacDowel. Eddig nem is lenne érdekes a dolog, ám Harry rátalált egy bizonyos Seed nevű anyagra, amivel fel lehet támasztani a halottakat. Főhősünk csendesen pihenget 13 évet, amíg egy kislány - bizonyos Mika - fel nem éleszti, ugyanis Harry őt is meg akarja ölni. Mint mondottuk, emberünk feltámad, és ezzel megszületik Beyond the Grave, azaz a szükszavú halálosztó, és természetesen védelmébe veszi a kislányt. Ha már feléledt, úgy gondolta egyúttal meg is bosszulhatná halálát, így leszámol Harry-vel, majd ismét nyugovóra tér. Ez történt a Gungrave első részében, mert-

ÉRDEKESSÉGEK
Szükszavú főhősünk - aki csak a Beyond the Grave nevet viseli - eredeti neve Brandon Heat.

sőszámú aranyszabály: lőj mindenre, ami mozog. Ami nem - arra is. A DMC-vel ellentétben itt inkább a pisztolyon van a hangsúly (legalábbis az első végigjátszásnál...), ám ahogy már értesültünk róla, emberünk közelharci fegyver gyanánt méretes koporsóját forgatja, mely a hátára van láncolva. Nem semmi... Hát még az, hogy aknavetőként is használhatjuk, sőt, ennél furcsább dolgokat is tudunk vele produkálni, erről picit később. A megölt ellenfelekből kis fehér bizgentyük szállnak fel, melyek természetesen a Seedek, ezeket a baloldalon látható koponya „gyűjti be", majd ha már eleget megevett, kapunk értük egy fiolát. Ezekből összesen négy darab lehet, a koponya mellett láthatjuk őket. És, hogy mire is jók ezek? Egy bizonyos Demolition Shot nevű csuda jó mozjesített pálya után kapunk egy értékelést, melyben számon tartják, hogy menynyi idő alatt, hány ellenfelet likvidáltunk, azt milyen



Aztán pontosan célozz a lényeg, azaz a 10 dolgosára...

SPILELAND
KONZOL
PS1-PS2
X-BOX
GÉPEK
KIEGÉSZÍTŐK
KÜLÖNLEGESSÉGEK
A szerviz nálunk gyors és megbízható!
Tel:06 20 385 1561
Nyitva: hétfőtől-péntekig: 11h-19h-ig!
Budapest IV. Galopp u.1.
Nálunk kipróbálhatod, amit vásárolsz!

szépen kiviteleztük, stb. Ha elég jók voltunk a program ezt díjazandó ad egy újabb Demolition Shotot. Vagy nem. Tehát tessék csak szorgosan lőni az ellent, hulljon a férgese! Miután lenyomtunk egy pályát, jön az átvezető animáció, esetleg átvezető „képregény". Mert bizony, amiben Nightow úrnak benne van a keze (lásd lap teteje), abban biztosan vannak bazi nagy fegyverek és manga szereplők.
A történetet tehát így ismerhetjük meg, nekem nagyon tetszettek a közjátékok, főleg miután csatlakozik csapatunkhoz Juji és Billy. Előbbi igen érdekes figura: nem elég, hogy vak igencsak jártas a közelharcban, ennek tetejébe még halott is! Ne nézzetek ilyen furcsán, tényleg ezt állítja magáról! Billy pedig egy nagydumás ficsúr, aki egy elektromos gitárral (!!) harcol. Hopp elszóltam magam. No sebaj, akkor már lelövöm az egész poént: ha kipörgettük egyszer a játékot, Billy és Juji is választhatóvá válik, velük is nyomulhatunk - a program újrajátszási esélyei pedig jelentősen megnőnek ez által. Összesen kilenc pályán kell végignyomulnunk a végső siker érdekében, ami kevésnek is mondható és valóban az is. Igaz még így is legalább négyszer hosszabb, mint az első rész, ami pár óra alatt végigtolható volt.

Nézzünk néhány tippet a játékhoz, hátha megkönnyítjük valakinek a dolgát! A Gungrave-nél egy a lényeg: nem szabad megállni. Ja, és nem szabad levenni az ujjunkat a tűzről. Ez kettő, sebaj.



Erdekességek
A pályákon található összes objektum szétlőhető vagy lebontható, még a mennyezetet támasztó oszlopok is!

Ha elkezdünk tüzelni, a jobb oldalon láthatunk egy számlálót, amely a hasznos célba reppent golyókat hivatott számlálni. Ez már csak azért is fontos, mert minél feljebb tornásszuk ezt a számot, annál jobb értékelést kapunk a szint végén, valamint a fioláink is gyorsabban megtöltődnek, ergo több DS-t tudunk prezentálni. A számláló azt számolja, hány lövést vittünk be sikeresen megszakítás nélkül - tehát ha nincs a közelben ellenfél, akkor se hagyjuk abba a tüzelést, mert az is számít, ha tárgyakat lövünk szét! A jobb alsó sarokban láthatunk egy ART nevű feliratot, ez szintén a teljesítményünket méri: minél „szebben" kivitelezünk egy-egy akciót, annál többet ART pontot kapunk, melyek a változatosság kedvéért szintén a szint végi értékelésnél számítanak majd. Érdemes ezt is jól feltornázni (maximum 200 lehet), hiszen ha nem túl magas, a programnak esetleg nem lesz kedve adni egy újabb fajta DS-t, ami ugyebár nem túl jó. ART pontot kapunk akkor is, ha elsütünk egy Demolition Shotot, vagy pedig akkor, ha egy felénk tartó rakétát visszaküldünk a feladóhoz, amit a koporsónkkal tehetünk meg - ám a jó időzítés nagyon fontos, legyünk résen! Mindenek előtt fontos gomb az L1, mivel ezzel foghatjuk be az ellenfelet, és így bármerre is fussunk, mindig rá célzunk. Főellenfeleknél elengedhetetlen a használata, és ha nem akarjuk elhibázni a Demolition Shotokat, akkor is használjuk bátran ezt a gombot! Másik nagyon lényeges dolog az ugrás: igaz, hogy ha fel kell pattannunk egy láda tetejére az a gyenge programozásnak köszönhetően szánalmasan nehéz, ám ha eleget ugrálunk, nagy eséllyel el sem találnak minket ellenfeleink, tehát pattogjunk bátran! Ha bekerítettek esetleg beszorítottak minket a sarokba, tenyereljünk rá a körre, ezzel Grave egy kis performanszot mutat be: jól megpörgeti koporsóját, mintha csak egy karikás ostor lenne. A jó az egészben, hogy ameddig nyomkodjuk a gombot, addig pörgeti, tehát nem tudnak a közelünkbe férkőzni - ám távolról le tudnak lőni, szóval csak óvatosan! Ha a körhöz még iránygombot is nyomunk egy hármas kombót mutat be emberünk, mely igen pusztító, tehát ha a főellenfél közelében járunk, ne sajnáljuk megszórni ezzel a fajta áldással sem! Ha már végképp semmi kiutat nem látunk, és igencsak megszorongatták emberünket, akkor jöhet jól az alábbi titkos mozgás, melynek véghezviteléhez legalább 50 ART pontunknak kell lennie, és a következőt kell tenni: először is várjuk meg, míg pajzsunk teljesen leamortizálódik, ez ugyebár nem lesz túl nehéz. A levegőben nyomjuk meg a kört, mire az ellenfelek néznek egy nagyot. Mikor földetérünk, nyomjunk R2-t, majd ezzel egyidőben a kört és a négyzetet is, ezután már csak fel kell engednünk az R2-t és voila! Jó, nem? És a végére még egy jó tanács: sohase folytassátok a játékot, ha meghaltok! Inkább töltsétek vissza az előző mentett állást, különben az addig gyűjtött statisztikánk elveszik, és a szint végén nem fogunk túl fényesen szerepelni.

Bátran kijelenthetjük, hogy a Gungrave grafikailag nem feszegeti a PlayStation határait, ám csúnyának semmiképpen sem mondható, valamint az is igen pozitív, hogy a környezet teljes mértékben lenullázható - a fizikai motor egész kellemesen muzsikál. A robbanások egész jól néznek ki, a DS-eknél pedig mátrixosan belassul az akció, ami igen filmszerűvé teszi az anyagot - hiszen pontosan ezt akarja elérni: sok más játékhoz hasonlóan ebből is készült már egy 26 részes anime sorozat. Hangügyileg teljesen rendben van az anyag, néha kissé jazzes, néha kicsit spagetti westernes, de mindvégig kellemesen illeszkedő, nem tolakodó. A lövések hangja igen pattogós, jól eltalált, ellenben az ellenfelek szánalmasan bénán szólnak: mintha csak a wc-ről nyögdécselnének kifelé. Sebaj, tegyük túl magunkat rajta, akció közben úgysem fogjuk észrevenni. Márpedig akcióból nem lesz hiány: egy pillanatra sem szállhatunk le a tűzgombról, folyamatosan kell magunkból ontani az ólmot - még szerencse, hogy kifogyhatatlan lőszerrel rendelkezünk, amik hogyhogy nem, de maguktól ugrálnak bele a pisztolyokba, hiszen Grave az egész játék alatt egyszer sem tölt újra. A munka/suli/edzés utáni kikapcsolódáshoz tökéletes a matéria, de az anime rajongók sem fogják megbánni, ha rászánnak néhány órát az életükből. Meg úgy általában is: fogyasztása mindenkinek ajánlott!

Callisto



INFO BOX

Tesztplatform: PS2
Kiadó: Play It
Fejlesztő: Red Entertainment
Hivatalos honlap: htttp://www.gungraveod.com

Megjelenés: 2005. július 26.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:	8
MEGVALÓSÍTÁS:	8
JÁTÉKÉLMÉNY:	8
ÖSSZHATÁS:	8

PS2

PLATFORMOK

CHEAT GALAXIS

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

INDEX

- AsArea 51 (XB)
- ATV Offroad Fury: Blazin' Trails (PSP)
- Brothers in Arms: Road to Hill 30 (XB)
- Call of Duty: Finest Hour (XB)
- Coded Arms (PSP)
- Darkwatch (PS2 - XB)
- Dead to Rights: Reckoning (PSP)
- Death Jr. (PSP)
- Fantastic Four (PS2 - XB)
- Geist (GC)
- Ghost Recon 2: Summit Strike (XB)
- Gungrave: Overdose (PS2)
- Incredible Hulk: Ultimate Destruction (PS2 - XB - GC)
- Killer 7 (PS2)
- King of Fighters: Maximum Impact (XB)
- Madden NFL 06 (PS2 - XB - GC)
- Midnight Club 3: DUB Edition (PSP)
- NCAA Football 2006 (XB)
- Outlaw Tennis (PS2 - XB)

PS2 Action Replay Max

- 7 Sins
- Fantastic Four
- God Of War
- Killer 7
- Resident Evil Outbreak File #2
- Tekken 5

MADDEN NFL 06
PS2 - XB - GC

Válaszd a „My Madden" opciót a főmenüben, majd válaszd ki a My Madden, és azon belül a Madden Cards opciót. Üsd be az alábbi kódok egyikét:

555128 - Összes stadion megnyitása
614897 - Klasszikus csapatok megszerzése
3F9G4J - „3rd Down"
3E9R4V - „5th Down"
N44D6E - „Bad Spot"
J33I8F - Bingo!
L96U8Z - „Coffin Corner"
2W4P9T - „1st and 15"
2Y7L8B - „1st and 5"
3J3S9Y - „Da Boot"
3D3Q3P - Extra kredit
3H3U7F - „Human Plow"
3H8M5U - „Super Dive"
3D8X6T - „Tight Fit"
2Z2F4H - „Unforced Errors"
8Q2J2X - Donovan McNabb arany kártya

Madden kártyák:
A mini-camp módban szerezz arany minősítést az alábbi gyakorlatokban, a különféle kártyák megszerzéséhez.

#3: „All-Madden Chase and Tackle" kártya
#28: „All-Madden Coffin Corner" kártya
#36: „All-Madden Ground Attack" kártya
#40: „All-Madden Precision Passing" kártya
#52: „All-Madden Swat Ball" kártya
#96: „All-Madden Trench Fight" kártya
#58: „All-Madden Clutch Kicking" kártya
#16: „All-Madden Pocket Presence" kártya
#194: „(3rd Down): Rookie Chase and Tackle" kártya
#195: „(Human Plow): Rookie Ground Attack" kártya
#197: „(Da Boot): Rookie Clutch Kicking" kártya
#199: „(Lame Duck): Rookie Swat Ball" kártya
#208: „(Pocket Protectors): Rookie Pocket Presence" kártya
#209: „(Penetration): Rookie Trench Fight" kártya
#210: „QB (On Target): Rookie Precision Passing" kártya
#211: „(Coffin Corner): Rookie Coffin Corner Punt" kártya

KILLER 7
PS2

Killer 8 - 100 szérumos fiolák:
Vidd be a *Le, R1, Fel, L1, Négyzet, X, Háromszög, Háromszög* kombinációt a „Press Start" képernyőn. Amint elindítod a „Target: Angel"-t, megkapod a fiolákat. A pályát újra játszva még száz fiolát kapsz.

Killer 8 mód megnyitása:
Teljesítsd a játékot Normal és Hard nehézségi fokozaton.

Hopper 7 mód megnyitása:
Teljesítsd a játékot Killer 8 módban.
Játék Young Harmanként:
Teljesítsd a játékot Normal és Hard nehézségi fokozaton.

FANTASTIC FOUR
PS2 - XB

A „Hell" bonusz pálya megnyitása:
Gyorsan nyomd be a *Jobb, Jobb, Négyzet, Kör, Bal, Fel, Le* kombinációt a főmenüben. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
100 élet:
A címképernyőn vidd be a *Fel, Fel, Le, Bal, Jobb, Le* kombinációt.
A csalás menü megnyitása:
Jelöld ki a Training menüt az opciók menün belül, majd vidd be az *L1 + L2 + R1 + R2* kombinációt.
Guard Granny Stage Arena megnyitása:
Gyűjts össze 31 Fantastic Four ikont.
Survival Killing Stage 2: Barge Arena megnyitása:
Gyűjts össze 2 Fantastic Four ikont.
Survival Killing Stage 3: Underground Arena megnyitása:
Gyűjts össze 4 Fantastic Four ikont.
Survival Killing Stage 4: Tikal Arena megnyitása:
Gyűjts össze 7 Fantastic Four ikont.
Survival Killing Stage 5: Horus Arena megnyitása:
Gyűjts össze 20 Fantastic Four ikont.
Survival Killing Stage 6: Elevator Arena megnyitása:
Gyűjts össze 25 Fantastic Four ikont.
Survival Killing Stage 7: Shield Arena megnyitása:
Gyűjts össze 28 Fantastic Four ikont.

Bonuszok:
Megvásárolható, ikonra beváltható bonuszok:
Az eredeti Fantastic 4 ellenségeinek életrajza #1: 2000 pont
Az eredeti Fantastic 4 ellenségeinek életrajza #2: 2000 pont
A klasszikus Fantastic 4 ellenségeinek életrajza #1: 2000 pont
A klasszikus Fantastic 4 ellenségeinek életrajza #2: 2000 pont
A Fantastic 4 tagjainak életrajza: 2000 pont
Főellenség koncepció rajzok: 1000 pont
Marvel karakter ceruzarajzok: 1000 pont
Chris Evans interjú: 5000 pont
Klasszikus Fantastic 4 borító #1: 2500 pont
Klasszikus Fantastic 4 borító #2: 2500 pont

INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
PS2 - XB - GC

Smash pont szintek:
TRY AGAIN 1 - Bruce Banner
MUTANDA 2 - Spiller of Milk
SMASH5 3 - Puny Monkey!
FSHNCHP 4 - Puny Human!
OCANADA 5 - You're Not Really Trying!
SMASH15 6 - Big, Green and Useless
BANDERA 7 - Merely Annoying
DEUTSCH 8 - Hulk Smash
CABBIES 9 - Civil Disaster
SMASH10 10 - Sheer Carnage
FURAGGU 11 - Mass Destruction
DRAPEAU 12 - Catastrophic Destruction
AMERICA 13 - Total Devastation
RETRO 14 - Strongest One There Is
BRING IT 15 - Ultimate Destruction
HISTORY END - God

Agresszív forgalom:
Üsd be a *FROGGIE* kódot jelszóként. Ez megduplázza a forgalom sebességét, és megváltoztatja az irányt is, így még agresszívabbá téve azt.
Tehén rakéták:
Üsd be a *CHZGUN* kódot jelszóként. Ezzel a rakétákat tehén alakúvá változtatod.

5,000 Smash pont:
Üsd be a *SMASH5* kódot jelszóként.
10,000 Smash pont:



Üsd be a *SMASH10* kódot jelszóként.
15,000 Smash pont:
Üsd be a *SMASH15* kódot jelszóként.

Klasszikus Fantastic 4 borító #3: 2500 pont
Klasszikus Fantastic 4 borító #4: 2500 pont
Klasszikus Fantastic 4 borító #5: 2500 pont
Klasszikus Fantastic 4 borító #6: 2500 pont
Ellenség koncepció rajzok: 1000 pont
Jessica Alba interjú: 5000 pont
Julian McMahon interjú: 5000 pont
Loan Gruffudd interjú: 5000 pont
Michael Chiklis interjú: 5000 pont
Loan Gruffudd interjú: 5000 pont
Michael Chiklis interjú: 5000 pont
Zak Penn és Marty Signore interjú #1: 5000 pont
Zak Penn és Marty Signore interjú #2: 5000 pont
Stan Lee interjú #1: gyűjts össze 9 Fantastic 4 ikont
Stan Lee interjú #2: gyűjts össze 13 Fantastic 4 ikont
Stan Lee interjú #3: gyűjts össze 26 Fantastic 4 ikont
Stan Lee interjú #4: gyűjts össze 29 Fantastic 4 ikont
Stan Lee interjú #5: gyűjts össze 35 Fantastic 4 ikont
Interjú fejlesztőkkel #1: gyűjts össze 22 Fantastic 4 ikont
Interjú fejlesztőkkel #2: gyűjts össze 33 Fantastic 4 ikont
Latveria 1 bonusz küldetés megszerzése: vidd végig a játékot Medium fokozaton
Latveria 1 bonusz küldetés megszerzése: vidd végig a játékot Hard fokozaton

OUTLAW TENNIS
PS2 – XB

Shawnee megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Svennel.
Sven megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Killerrel.
Afrodite megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Vinny-vel.
Harley megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Afroditével.
Icce Tréz megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Shawnee-val.
Kiku megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Donnával.
Luther megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Ice Trey-jel.
Natasha megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Summerrel.
Tommy megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Kikuval.
Vinny megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot El Suave-val.
„Bruce's tennis-ball head" megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Bruce-szal.
„Ice Trey's golf-ball head" megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Ice Trey-jel.
„Killer's tennis ball head" megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Killerrel.
„Luther's tennis-ball head" megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Lutherrel.
„Shawnee's volleyball head" megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Shawnee-val.
„Sven's tennis ball head" megszerzése: Teljesítsd a bajnokságot Svennel.

DARKWATCH
PS2 – XB

Teljesítsd az alábbi feladatokat a grafikák, átvezető filmek megszerzéséhez:
Allies art, Bosses Art - Vidd végig a Curse Of The West pályát Shootist nehézségi fokozaton
Attract Mode Movie - Vidd végig a Dead Light Prism pályát 80 vagy több gyilkossággal
Cowboy Animatic - Vidd végig a Torture Maze pályát 30 vagy több puszta kezes gyilkossággal
Darkwatch Archives - Vidd végig az összes Gunslinger szintet Deadeye nehézségi fokozaton
Enemies 1 - A Boneyard pályát 65% vagy annál magasabb találati pontossággal teljesítsd
Enemies 2 - Vidd végig a Showdown pályát 20 vagy több puszta kezes gyilkossággal
Environments 1 - A Darkwatch Outpost pályát sérülés nélkül teljesítsd
Environments 2 - Vidd végig az Invasion pályát Deadeye nehézségi fokozaton
Environments 3 - A Curse Of The West pályát tíz percen belül teljesítsd
Evolution of Jericho - Vidd végig az egyjátékos kampányt bármilyen nehézségi fokozaton
Highmoon Trailer - A Rescue pályát tízenöt percen belül teljesítsd
Rescue Intro Movie - A Hangtown pályát 20 vagy annál több fejlövéssel teljesítsd
ShowDown Animatic - Vidd végig a The Right Train pályát Shootist nehézségi fokozaton
Vehicles - A Deadfall pályát 20 vagy annál több fejlövéssel teljesítsd
Weapons - A Morning After pályát 70% vagy annál magasabb találati pontossággal teljesítsd
Wrong Train Animatic - A Wrong Train pályát 65% vagy annál magasabb találati pontossággal teljesítsd

GUNGRAVE: OVERDOSE
PS2

Bonuszok megszerzése:

Minden megszerzése - Vidd végig a játékot Kick Ass módban egyszer
Kick Ass mód megnyitása - Vidd végig a játékot Hard nehézségi fokozaton bármelyik karakterrel
Játszható karakterek megszerzése - Vidd végig az első fejezetet a Beyond the Grave-vel, így megszerezheted Jyuji Kabane-t és Rocketbilly Redcadillac-et

Alternatív kosztümök megszerzése:

Billy Garino kosztümje - Vidd végig a játékot mind a három karakterrel bármelyik nehézségi fokozaton
Grave Hat kosztümje - Vidd végig a játékot mind a három karakterrel bármelyik nehézségi fokozaton
Kabane Bunji kosztümje - Vidd végig a játékot mind a három karakterrel bármelyik nehézségi fokozaton

PSP

DEAD TO RIGHTS: RECKONING



Szuperzsaru mód: Vidd végig a story módot normál nehézségi fokozaton.
Nincs sérülés mód: Vidd végig a Roof Tops szintet Szuperzsaru módban.
Végtelen lőszer: Vidd végig a Groove szintet Szuperzsaru módban.
Végtelen adrenalin: Vidd végig a Back Streets szintet Szuperzsaru módban.
Incredibly fit dog mód: Vidd végig az Under Rink szintet Szuperzsaru módban. Ennek eredményeképpen bármennyi Shadow támadást felhasználhatsz.
Superdeform mód: Vidd végig az Pink Starfish szintet Szuperzsaru módban. Ennek eredményeképpen a karakternek nagy kezei, lábai és feje lesz.
Challenge mód: Vidd végig a story módot normál nehézségi fokozaton, hogy megnyisd a challenge mód normál nehézségi fokozatát.
Fists Of Flame mód: Vidd végig az Abattoir szintet Szuperzsaru módban.
Többjátékos karakterek és szintek megszerzése: Vidd végig a story módot normál nehézségi fokozaton. Minden pálya teljesítésével újabb karaktereket és szinteket kapsz meg.
Cabal Boss többjátékos karakter: Vidd végig a Dock Yard szintet Szuperzsaru módban.
Maxine többjátékos karakter: Vidd végig a Manson szintet Szuperzsaru módban.

GHOST RECON 2: SUMMIT STRIKE
XB

Indítsuk el a játékot, majd mikor betöltötte a pályát, és kezünkbe került a irányítás, nyomjuk meg a *Start* gombot, ezután keressük meg a menüben az „Enter Cheats" pontot, és vigyük be az alábbi kódokat:
B, B, X, Y - Aktuális küldetés teljesítve
B, B, X, X - Lőszerkészlet újratöltése
B, B, X, B - Csapat sérthetetlensége
B, B, X, A - Sérthetetlenség

NCAA FOOTBALL 2006
XB

Nyomd meg a Selectet a Pennant Collection képernyőn, majd vidd be az alábbi kódok egyikét:

Roll Tide - All-Time Alabama megszerzése

Raising Cane - All-Time Miami megszerzése

Go Blue - All-Time Michigan megszerzése

Hail State - All-Time Mississippi State megszerzése

Go Big Red - All-Time Nebraska megszerzése

Fight On - All-Time USC megszerzése

War Eagle - All-Time Auburn megszerzése

EA Sports - Cuffed mód megszerzése

Thanks - Első és 15 mód megszerzése

Fumble - 2003 All Americans megszerzése

Sic Em Baylor - Power Up megszerzése

For - Blink mód megszerzése

Registering - Boing mód megszerzése

Tiburon - Crossed the Line mód megszerzése

Hike - Jumbalaya mód megszerzése

Home Field - Molasses mód megszerzése

NCAA - Stiffed mód megszerzése
Elite 11 QB - Dud mód megszerzése

Football - Take Your Time mód megszerzése

2006 - Thread the Needle mód megszerzése

Blitz - What a Hit mód megszerzése

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT
XB

Duke megszerzése:
Vidd végig a story módot Soire-ként és Albaként.

Alternatív kosztümök:
Vigyél végig egy kihívást a challenge módban.

Harcos profilok:
Vidd végig a játékot, hogy megjelenjen a megfelelő karakter a profil képernyőn.
Cemetery pálya megszerzése:
Vidd végig az összes challenge mód küldetést.
Esaka pálya megszerzése:
Vidd végig 25 challenge mód küldetést.
Infernal Gate pálya megszerzése:
Vidd végig 25 challenge mód küldetést.
Show Time pálya megszerzése:
Vidd végig 10 challenge mód küldetést.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
XB

Összes szint és nehézségi fokozat megszerzése:

Profil névként a bakersdozen kódot add meg.

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

Végtelen lőszer:
Játszd végig a játékot Normal nehézségi fokozaton.

Valósághű mód megszerzése:
Vidd végig a játékot Hard nehézségi fokozaton mentés nélkül.

PS2

ACTION REPLAY MAX KÓDOK

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

(M)
8WKZ-W897-NH5UZ
0M3N-5ZJC-47MVR
K4VG-ET9C-3KCBD
E1QY-MDQY-EMRYX
AKQJ-F27W-YTXGH
7Y0T-TVZ8-W7YKF
1R8A-YD2T-XAFELT
Q40H-E7BY-K2RZK
Q816-PZ3A-XHX1T
182P-BM45-W5M7Q
MC3A-7K2J-2U51J
9MX9-CTR6-B78VF
K8AJ-2T09-JZGQQ
E52C-FGTG-A9JAD
ZQ0A-RVZY-A33Q3
03AH-5PBC-9K2T7
KMYW-74XW-C3HQZ
Végtelen lőszer
G9CW-54TA-ZEPC1
QTBB-0TC7-7CN6D
JPGM-CYN3-MBGT5
Végtelen életpont
H9TF-BZ1R-UQU2Z
QTBB-0TC7-7CN6D
GDN1-HCAH-KXCAP

TEKKEN 5

(M)
JNVX-B543-7F2KV
K8WA-NM9W-YCVH4
Az összes karakter megszerzése
3MHE-DE51-767HC
X374-VTNU-ZNPNG
Összes átvezető animáció
5QXZ-DZJE-DU86W
FFPU-Z33A-ZXG8R
HAAX-C1QG-86M54
Maximum pénz
177G-Y0BQ-XWTTM
Q8PA-C0UA-WVK6T
Maximum életpont
0ZXW-F94U-QUCTY
4x nagyobb karakter
7WPM-R1QZ-RZT4Q
3Z5J-DFQJ-M1PDG
8x nagyobb karakter
J7XW-9N5V-HDGPQ
X1C3-KKA9-2FH0F
16x nagyobb karakter
C009-PCMK-455UV
GJ96-UWP7-PMH5C
Marathon meccsek
MFV2-3MF7-38ZY6
0WMD-A29C-H470G
JD5J-0X3D-7KWU3
Gladiator meccsek
KVY8-KQG0-BQ3WC
1UDM-8J9N-MUB3N
JD5J-0X3D-7KWU3
Player 1 kódok
KGEX-5PJ9-XXWRN
Végtelen életpont
9DRP-UQTG-F7R5R
ET85-VE09-9XY7P
Alacsony életpont
4Z2B-MEUV-8PK1J
70EE-07AP-AKEEX
Player 1 kódok
25C0-EQZD-D7XYH
8UQH-1851-EZQPC
Player 1 legyen:
66TR-J1E8-XKBAV
8UQH-1851-EZQPC
Jinpachi (Demon 1)
205M-2XRF-941N8
TCNE-1DCR-QVXG5
Jinpachi (Demon 2)
Z8T8-GZ7R-XXY1X
6G47-4Q9B-9BQ8E
Jinpachi (Human 1)
CVV1-9MZX-NXHT6
2C1F-RQUK-JFX1W
Jinpachi (human 2)
BQRH-VR7K-FVU00
4N2Q-E5HN-Y5VAG

KILLER 7

(M)
7FZY-ECEU-19D0K
ZP75-QU69-10R4Q
Végtelen életpont
RFRH-7E68-MA098
WG36-KEDU-XCE46
4UQU-K33K-3KEM8
Végtelen lőszer
828M-E357-9GTVZ
2WE7-RVHW-DV6T1
Ellenfelek legyőzése
JAG5-ACR1-1H9GY
W11G-HRHF-G2H2G
Minden karakter
72Q0-WBQ5-64ZZW
K045-DHWD-8BC13
NAAT-8XN4-FFECC
Csapattagok élve maradnak
8XEG-01G2-9B98F
E28U-QP1K-5R22D
0WVZ-YJ3V-G0728
Képességek maximumra növelése
25TK-KYDH-FVJAD
XCZ8-6K3Q-8ATAP
51W1-Y5XR-H3WEU
65NW-C5AU-BH1WX
JQ2R-XJC0-7HNCP
99JJ-RNF5-YQE05
Méret változtatás
741F-YPH0-2C4U7
Nagyon alacsony játékos
247E-VKWP-T1RJU
C59K-F4V5-GFATV
Alacsony játékos
2556-MKP1-D8Q3F
2GH5-54AC-RHF02
Nagy játékos
AVU5-TZ0V-104CE
JJCR-G9BV-UJJNH
Hatalmas játékos
P483-WZ2U-37JK7
5XKQ-G9B8-MACUK

7 SINS

(M)
QRW2-KA62-24060
AG3F-NZER-EKA33
Végtelen bűnök
58NB-16KA-25KM1
7H0U-K58G-N1KTT
Weakness mérő sosem telik meg
HTGA-FHC0-BDYGP
QK93-A16B-T924A
UFRF-P084-V8U3X
WYTZ-FF1T-R9F15
RWDT-K465-RG62G
NY97-385N-KC9WM
Megmutatja, mit kedvel a másik
6E6C-TXMP-CXRAK
0YKA-F4J9-CQKUX
Végtelen pénz
62JX-2J6Y-13BXY
32A1-DKHW-ZB0HE
TEEK-B7X1-G1YJU
E0FY-N5HB-CY08Y
00N1-DTCM-QYCZE
8E8N-3H0Z-P265T
GW2B-KURD-RDR7G
YT57-TTRX-2MD6V

GOD OF WAR

(M)
XH6E-1YEC-P9NCE
CQ5W-DA5T-7XDJU
V18K-Z1WD-CZUT5
Végtelen életpont
4K7Z-1FHE-10G4Z
BPN1-43TK-C3ZKZ
Összes mágia engedélyezése
M4MC-H5JU-Q30TN
31F9-B3CQ-MQJEB
Mágia kódok
F37P-DABY-KDCDK
Végtelen mágia
CGME-NKUW-NURVH
Q05P-0NTU-432TZ
Gyors mágia regenerálódás
0H3A-FNEE-QZNEF
693Z-D5QH-CGMGH
Q05P-0NTU-432TZ
Rage Of The Gods kódok
6RZC-U2YM-5MU66
Végtelen Rage Of The Gods
02F9-XZ32-EY1HK
G25Z-FCCY-WF26T
Gyors feltöltődés
737N-NWDW-BPZNZ
RJ7B-R58G-TCNNK
G25Z-FCCY-WF26T
Maximum Orb néhány összeszedésével
U7BM-20ED-QG78U
YUF1-NZER-C6Z17
Óriási kardok
N861-JCJZ-KYYXP
6NCC-VHZX-EF6QW
4KWW-6TNH-CN0X4
UNVB-0FBE-N2NAC
V4Y4-KYC4-C43GM
Alacsony gravitáció
CQD2-2W3E-4RBG0
KKAR-3YQV-QJK8C
Sérthetetlenség kódok
7UBZ-W9Y0-J1N6E
Easy fokozaton nincs sérülés
H385-D90Q-RV3RQ
79TB-TNQU-T4ARQ
Normal fokozaton nincs sérülés
EEHJ-JBA1-4N0FR
K9H0-F5ZA-13N0J
Hard fokozaton nincs sérülés
4D4D-4BFV-GNJ9M
19B6-XQVR-HFDRP
God Mode fokozaton nincs sérülés
74F7-0T70-ANC12
YFYB-AXDR-D56CU

FANTASTIC FOUR

(M)
MRF9-C2VZ-K8XWE
EYRD-P1XY-7XX8A
Minden szint megnyitása
6GKW-BYEZ-EZBF2
E8HB-11KF-R6EHE
Sérthetetlenség
5WFW-05C3-3VKQT
YCD1-ZD66-5P85Q
Végtelen Cosmic Power
HKMX-8ATK-NE7WQ
1JT0-AHHC-AH1YZ
Bonuszok
0Z22-1V9Z-V1KMK
Végtelen bonusz pont
C7ZB-RRRF-HN5PN
QU5Q-A5DU-2DJF8
Összes koncept
PWW9-RF3Q-EYHRV
DYBP-EC4B-NQ7NB
Összes Ultimates
PHZE-379P-Q4TPR
CU0Q-V1VR-D22XB
Összes címlap
822M-V5YZ-NWAJH
3MK4-TB1N-YTJJ7
Összes életrajz
8BT3-F16H-82BDX
9VP2-JHGR-59HXB
Összes interjú
ZEFN-RCAA-QQ20C
1546-5EPM-7PM5C
Összes titkos tartalom
01Z7-7FNC-ZZBEK
DZJB-VC6U-AVZG6



Szuper csapat megszerzése:
Vidd végig a játékot Valósághű módban a szuper csapat megszerzéséhez.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR
XB

Az összes szint megszerzése:
A pálya kiválasztó képernyőre lépve tartsd lenyomva a kettes kontroller *Fel* gombját, majd az egyes kontrolleren vidd be a *Start, Back, Back, X* kombinációt.

Hell bonusz pálya megszerzése
GWHC-XEGU-2HRAQ
BVQG-T3KE-NH6EG
Latveria 1 bonusz pálya megszerzése
72PV-EEBX-5XM2N
6JT4-D2C4-NXMGK
Latveria 2 bonusz pálya megszerzése
GYB5-WRA3-346F6
1HNC-W0K6-KA3RK
Guard Granny bonusz pálya megszerzése
BA7C-8DBE-9NWYV
WWCY-5Z8Z-NFEL6A
Összes titkos tartalom
83AX-YCPJ-8U5XM
Intro
ZJ7K-FT9T-YHAWF
KVEF-DHPH-H0YPK
Brooklyn pálya megnyitása
V4QB-CWN2-TPWXY
DQR6-G3QE-CF7QA
Underground pálya megnyitása
0WN4-MDJW-TK9NQ
FELF4-KBRU-D6501
Tikal pálya megnyitása
0NA6-T7W9-3A0XX
Y2VX-0NZW-3C8UH
Museum pálya megnyitása
P5JX-WWBQ-GD4UX
3UJX-MVGF-K1UEH
Times Square pálya megnyitása
9JAG-HXKD-MEW92
PYNC-PB8X-MHJ3K
Vault pálya megnyitása
236A-JBM6-7TVT2
91KE-T3MZ-8R6T2
SHIELD pálya megnyitása
Q4C2-UVEF-NWT3P
5C5A-KT98-1JGGJ
Space pálya megnyitása
JE5H-QGZB-EGE5N
EXJV-JQNQ-0MTXK
Doom pálya megnyitása
EJ34-TJ3P-CWPR5
GQZR-0HNX-VVYT5
Összes titok megszerzése
ACUT-D0ER-W7EUH
C1EF-35E4-FC5YM
RWPN-64W0-KW1R3
BCVY-MP67-5XBQA

GEIST
GC

Többjátékos bonuszok:
Az egyjátékos módban gyűjts össze a megfelelő számú összegyűjthető tárgyat a többjátékos mód bonuszainak megszerzéséhez.

Office pálya: *2*
Storage pálya: *4*
Raimi és Rabbit karakter: *6*
Medical pálya: *8*
TowelGirl és Bat karakter: *10*
Helipad pálya: *12*
Chef és Rat karakter: *14*
Raid pálya: *16*
Dead Garden pálya: *18*
Summit pálya: *20*
Volks és Roach karakter: *22*
Complex pálya: *24*
Heaven pálya: *26*
Boss pálya: *28*
Anna és Imp karakter: *30*
Catacombs pálya: *32*

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
PSP

Maximum nitro:
Üsd be a *fillmeup* kódot a csalás menüben.

Összes pálya választható arcade módban:
Üsd be a *roadtrip* kódot a csalás menüben.

Ne legyen sérülés:
Üsd be az *ontheroad* kódot a csalás menüben.

Gyorsabb gyalogosok:
Üsd be az *urbansprawl* kódot a csalás menüben.

A járgány tömegének növelése arcade módban:
Üsd be a *hyperagro* kódot a csalás menüben.

Argo speciális mozdulata:
Üsd be a *dfens* kódot a csalás menüben.

Zone speciális mozdulata:
Üsd be az allin kódot a csalás menüben.

Roar speciális mozdulata:
Üsd be az *Rjnr* kódot a csalás menüben.

Króm fej:
Üsd be a *haveyouseenthisboy* kódot a csalás menüben.

Lángoló fej:
Üsd be a *trythisathome* kódot a csalás menüben.

Sárga mosolygó fej:
Üsd be a *getheadj* kódot a csalás menüben.

Tökfej:
Üsd be a *getheadk* kódot a csalás menüben.

Nyuszi fej:
Üsd be a *getheadl* kódot a csalás menüben.

Hóember fej:
Üsd be a *getheadm* kódot a csalás menüben.

CODED ARMS
PSP

Bonusz szint megszerzése:
Vidd végig a story módot az „infinite" pálya megszerzéséhez.

Blast Helm megszerzése:
Győzd le az 50-es Infinity pálya főellenségét.

Inferno megszerzése:
Győzd le a Colossus-t (Sector 2 Base főellensége).

Judgment megszerzése:
Győzd le az Enforcert (Sector 2 City főellensége).

Neutron Gun megszerzése:
Győzd le az 30-as Infinity pálya főellenségét.

Onslaught megszerzése:
Győzd le az 10-es Infinity pálya főellenségét.

Surge Helm megszerzése:
Győzd le az 40-es Infinity pálya főellenségét.

Trident megszerzése:
Győzd le az 60-as Infinity pálya főellenségét.

Vulcan megszerzése:
Győzd le az 20-as Infinity pálya főellenségét.

AREA 51
XB

Titkos szalagok:
Találd meg és szkenneld be a pályán található összes (azaz öt) adatbankot, hogy megszerezd a pályához tartozó titkos tárgyat. Miután az összes titkos tárgyat megszerezted, megkapod a játék végső titkos tárgyát.

A szürke idegen megszerzése többjátékos módban:
Vidd végig a kampány módot Hard nehézségi fokozaton.



ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS
PSP

Menj az Options -> Player Profil -> Enter Cheat opcióhoz, és ott üsd be az alábbi kódok egyikét:
All Access - A Fury motor kivételével minden megszerzése
$moneybags$ - 1500 kredit
Billboards - Összes videó klip megszerzése
Duds - Összes felszerelés megszerzése
Dubs - Összes kerék megszerzése

DEATH JR.
PSP

Az összes fegyver megszerzése:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva az *L és R* billentyűket, majd vidd be a *FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, X, O* kombinációt.

KIRBY: CANVAS CURSE
DS

Jump mini játék megszerzése:
Vidd végig a játékot mind az öt karakterrel, ezután az „Options" gomb mellett már választható lesz a Jump mini játék is.



PSP ÖSSZEÁLLÍTÁS

→ JÓ SOKAT KELLETT VÁRNUNK, TÖBB MINT KILENC HÓNAP TELT EL A JAPÁN, ÉS 5 HÓNAP AZ AMERIKAI PREMIER ÓTA, ÍGY SZEPTEMBER ELSEJE EZENTÚL PIROS NAPOS ÜNNEPKÉNT SZEREPEL MINDEN VÉRBELI KONZOL RAJONGÓ NAPTÁRJÁBAN. EZEN A NAPON DEBÜTÁLT UGYANIS A SONY ELSŐ KÉZI KONZOLJA, A PSP EURÓPÁBAN. EBBŐL AZ ALKALOMBÓL OLVASHATJÁTOK ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKAT.



A lapunk hasábjain már többször is olvashattatok a Sony első kézi konzoljáról, de most, hogy végre testközelbe kerültünk vele, érdemes áttekinteni, mire is számíthat, aki a PSP megvásárlására szánja el magát. Nézzük,



hogy mi mindenre használhatjuk a kis csodagépet, és hogy milyen játékfelhozatalra számíthatunk az őszi-téli szezonban.

Egy kis történelmi áttekintés

A Gameboy (később Gameboy Color, és Gameboy Advance) egyeduralkodását eddig nem sikerült senkinek sem megtörnie, pedig volt jó néhány puccskísérlet, többek között a Sega GameGear nevezetű gépezete, majd jó néhány évre rá a Nokia N-Gage nevű hibridje is megpróbálkozott a lehetetlennek tűnő feladattal. De igazán csak ezután indult be a harc, szinte egyszerre jelentette be a Nintendo a DS nevű, érintőképernyővel felszerelt, innovatív fejlesztésekre szánt Gameboy Advance utódot, a Sony a PSP névre hallgató gépezetét, és még jó néhány kisebb cég is megpróbált beszállni a ringbe, többek között a Gizmondo és a Zodiac nevű konzolok nevei is felmerültek a lehetséges ellenfelek listáján.

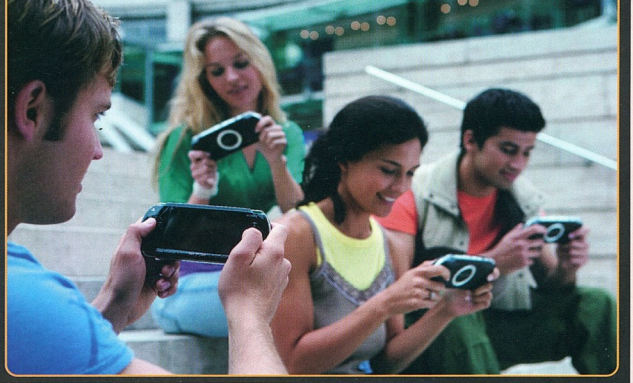
A piac azonban könyörtelen, és ha nem is érvényesül teljesen a Hegylakó elv, mégis igaz, hogy csak egy, maximum kettő maradhat - versenyben. Ez a két versenyző jelenleg a Nintendo, aki a DS szenzációs eladásaival továbbra is piacvezető maradt, és itt a Sony, aki most, az egyidejű - a DS-nek is legfontosabb piacnak számító - európai, és ausztrál premierrel veszi fel igazán a kesztyűt a nagy öreggel.

Itt a PSP...

Miben is más az újonc, és miért borítékolható a sikere? Míg a Nintendo nyíltan felvállalta, hogy inkább az innovatív játékokra, és nem a csúcs technikára helyezik a hangsúlyt, addig a Sony megalkotta az eddigi legnagyobb tudású, legcoolabb konzolt, amely ráadásul helyből, minden kiegészítő megvásárlása nélkül igen kellemes multimédia lejátszóként is megállja a helyét. Mindezt megfejelték a nagy kapacitású (1.8 Gb) UMD lemez kifejlesztésével, ami nem csupán a játékok, de a filmek tárolására is elsőrangú médiának bizonyult. Ezt igazolta, hogy a nagy filmkiadók gyorsabban lecsaptak az új szabványra, mint korábban a DVD-re. Míg a konzol eladásairól nincsenek pontos adatok, a szoftver és film eladások kecsegtetőek, eddig játékokból nagyjából kilenc millió darabot adtak el, filmekből is sikerült majdnem kilenc millió példányt értékesíteni. A PSP sikerét jelzi a kiegészítőként felhasználható (képek, zenék, filmek, saját készítésű programok tá-



rolására szolgáló) Memory Stick Duo-val kapcsolatban kitört vásárlási láz is.



A PSP-vel tehát többek között tárolhatjuk, és megnézhetjük a digitális formátumú fényképeinket, meghallgathatjuk az mp3, aac formátumú zenéinket, megnézhetjük az UMD lemezen található, illetve a memory stick-en tárolt, MPEG4 formátumra konvertált filmjeinket, böngészhetjük az internetet, és nem utolsó sorban majdnem Playstation 2 szintű játékokat játszhatunk vele. Ráadásul a játékok közül azokat, amelyek tartalmaznak többjátékos módokat, a vezeték nélküli hálózati egységnek köszönhetően akár 15 társunkkal együtt is játszhatjuk. Mindezt gyönyörű, kristálytiszta képű, 480x272 felbontású képernyőn élvezhetjük. A kis géphez az összes létező kategóriában készül játék, az eddig tesztelt játékok között találhatunk akció-, és sportjátékokat ugyanúgy, mint logikai játékokat vagy akár RPG-ket. A következő oldalakon a 18 eddig megjelent kedvencünkről, illetve az őszi szezon két leginkább várt játékáról olvashattok.

Tim Norton

MULTIPLAYER: VAN → WIPEOUT PURE

JÁTÉKÖTLET: 8/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 9/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 9/10

A név bizonyára mindenkinek ismerős, minden eddig piacra dobott PlayStation konzol erejét egy-egy Wipeout játék demonstrálta, így van ez most a PSP esetében is. Az alapkoncepció a PSP változat esetében sem változott, egy rendkívül látványos, futurisztikus - a Star Wars pod racehez hasonló - versenyen kell helytállnunk, és lehetőleg elsőként kell belebegnünk a célvonalon. A sima versenyeken, és az idő ellen folytatott küzdelmeken kívül több különböző - Vector: könnyebb, Venom: nehezebb - versenysorozatban is bizonyíthatunk. Mindenesetre érdemes néhány kört menni a zónában, majd egy-két különálló versenyen részt venni, mielőtt belevágnánk a versenysorozatok egyikébe. A pályákon a kanyarok (a bal-, és jobb nyílgomb mellett élesebb kanyarokban érdemes használni a bal-, és jobb triggert is a fékszárnyak aktivizálásához) mellett érdemes a talajon látható jeleket is figyelni. A fehér nyilakra hajtva plusz tolóerőhöz jutunk, a színes jelekre hajtva különféle eszközök - pl. pajzs, akna, raketa - állnak a rendelkezésünkre, amelyeket felhasználva további előnyhöz juthatunk. Nagyon szép, és gyors játék, számos új pályával, és teljesen újratervezett járgányokkal. Többjátékos módban nyolcan is játszhatnak egymás ellen.



MULTIPLAYER: VAN → METAL GEAR ACID

JÁTÉKÖTLET: 10/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 8/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 8/10



Újabb régi ismerős! Hihetetlen, hogy szalad az idő, egyik kedvenc sorozatunk első része 1987-ben, azaz 18 éve jelent meg. Az első PlayStation verzió 1998-ban jelent meg, és a sorozat sikere azóta is töretlen, a 2001-es Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty-ből Amerikában kétmillió, míg szerte a világon további ötmillió példányt értékesítettek. Egyértelmű volt tehát, hogy egy Metal Gear játék helyet kell kapjon a PSP nyitócímei között. A fejlesztők nem akarták a már meglévő epizódokat portolni, inkább egy teljesen új játékot szerettek volna készíttetek, amely már stílusában, kidolgozásában is valami újat tud nyújtani. Ez sikerült, a szokásos lopakodós-akció játék helyett elkészítették a PSP első körökre osztott taktikai játékát. A sztori 2016-ban játszódik, amikor ismeretlenek eltérítenek egy Jumbo-t, amelynek fedélzeték egy amerikai szenátor tartózkodik. Viggo Hach szenátor a következő amerikai elnök választás nagy esélyese. Az ismeretlenek a gépért cserébe a Lobito kutató laboratórium 'Pythagoras' kódnevű fejlesztését követelik. A csere megtörténik, és Solid Snake feladata lesz, hogy a 'Pythagoras-t' visszaszerezze. A játék kártyás harcrendszerre épül, a különböző (fegyver, eszköz, karakter, akció) kártyákat kell megszerezni és felhasználni.

MULTIPLAYER: VAN → RIDGE RACER

JÁTÉKÖTLET: 9/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 9/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 9/10

Ha a Wipeout ismerős volt, a Ridge Racer-t biztosan nem kell külön bemutatni. A sorozat részei számtalan platformon megjelentek, köztük PlayStation-ön, Nintendo 64-en és még a Nintendo DS-en is, a hatodik rész pedig már a következő generációs Xbox360-ra készül. Nem véletlen hát, hogy PSP egyik nyitócímének a legendás sorozatot választották a Sony szakemberei. A játék a kézi konzolon sem okoz csalódást, az előző számban bemutatott DS verziót toronymagasan leiskolázza, mind a grafikát, mind a játékélményt tekintve. A betöltés közben játszható mini játék a szokásos Namco ajándék, az utána következő intro pedig már az áll leraks kategóriába tartozik. A programban eleinte csak néhány járgány és játszható pálya közül választhatunk, ahogy haladunk előre a versenysorozatokban, úgy nyílnak meg az újabb - és egyre magasabb kategóriájú - autók, és az egyre nehezebb pályák. A versenysorozatok tizennégy szakaszra vannak felosztva, minden szakasz több versenyből áll össze. A feladat minden versenyen ugyanaz: a tizenkettedik helyről indulva a megadott helyig kell felküzdenünk magunkat három kör alatt. A szakaszok első egy-két versenyén elég, ha harmadik helyen végzünk, az utolsó versenyeken már mindig kötelező az első hely megszerzése. A legfontosabb, amit tudni kell a játékkal kapcsolatban: a kanyarokban csúsztatni kell az autókat, így szerezhetünk ugyanis nitrót, amely elengedhetetlen lesz a nehezebb versenyek megnyeréséhez.



MULTIPLAYER: VAN → FIFA 06

JÁTÉKÖTLET: 8/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 9/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 10/10



Az Electronic Arts elsők között jelentette be, hogy teljes erővel fejlesztik játékaik PSP változatait, nem okozott hát nagy meglepetést, hogy a licenszelt sportjátékaik sorra feltűnnek a kis konzolon. Szerencsére nem érvényesül a kis játék, kis pénz elv, az EA láthatólag nem sajnálta a pénzt a program fejlesztésénél. 35 stadion - köztük Faithless, Franz Ferdinand, Air nóták - szólnak aláfestésként, érdekességként több szám videó klipjét is megnézhetjük a főmenüben található EA SPORTS POCKET TRAX opcióból elérhető média lejátszóban. Aki játszott már valaha Fifa-val, az rögtön kiismeri magát, a főmenüben a Play Now opció kiválasztásával máris egy meccs kellős közepén találjuk magunkat, a Challanges-t kiválasztva negyven különféle kihívásnak felelhetünk meg, a Season-t választva lejátszhatunk egy fél-, vagy egy egész szezont, a Tournament-et választva egy egész tornát. A My Fifa Soccer menüben tekinthetjük meg a profilunkhoz tartozó eredményeket, kupákat, itt változtathatjuk meg az aktuális csapat felállását, itt szerződtethetünk új játékosokat, és itt vásárolhatunk új mezeket, labdákat, eszközöket, és stadionokat. A játék kidolgozása is hozza a szokásos színvonalat, a játékosok felismerhetők a közeli bevágásokon, a megszokott kommentátort sem kell nélkülöznünk, minden, amit a nagy testvérekre megjelent változatokban megszoktunk, az benne van a PSP változatban is.

MULTIPLAYER: VAN → NBA STREET SHOWDOWN

JÁTÉKÖTLET: 9/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 9/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 10/10

A hip-hop zene (14 sláger szolgál aláfestésül), és a kosárlabda rajongói minden bizonnyal nagyon élvezik majd a játékot, de jó szívvel ajánlom mindenki másnak is. Az egész program felépítése nagyon logikus és eltalált, a hangulata pedig egyedülálló. A főmenüben a Quick play opcióra kattintva rögtön mehet a menet, a játék gerincét azonban a King of the Courts alkotja. Ha ezt az opciót választjuk, kreálnunk kell egy játékos karaktert, szinte a kalandjátékokban megismert részletességgel állíthatjuk össze a kinézetét, a ruházatát, és a képességeit (többek között zsákolás, erő, dobás, blokkolás, és szerelés). Ezek később folyamatosan fejlődnek a játék során, a megnyert meccsekért, illetve néhány jó megmozdulásért is DP-t, azaz development point-ot kapunk. A megszerzett DP-ből az előbb említett képességeket, ruházatot, felszerelést fejleszthetjük, de ami még fontosabb, folyamatosan újabb és újabb trükköket tanulhatunk. A karakterünk mellé választanunk kell még két játékost az éppen elérhető arcok közül, és máris elindulhatunk a ranglétrán. A konkurens játékosok pályáit kell megszerezzük, ehhez kétszer meg kell verjük a helyi csapatot, majd egy speciális játékban a pálya tulajdonosával kiegészült csapattal is le kell számolnunk. Ilyenkor általában nem a kosarak száma, inkább a stílus számít. Éppen ezért először érdemes először megtanulni a zsákolásokat, cseleket, dobásokat, mielőtt át akarjuk venni az ellenfelek pályáit.



PSP ÖSSZEÁLLÍTÁS

MULTIPLAYER: VAN → **NEED FOR SPEED UNDERGROUND: RIVALS**

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

Az illegális éjszakai versenyek királya speciális változatban érkezett a PSP-re, nem véletlen hát, hogy az alcím is megkülönbözteti a játékot a nagy testvéreken megjelent változatoktól. Az EA természetesen most sem sajnálta a pénzt, 33 sláger szolgál aláfestésül, és számtalan licenszelt csodajárgányt próbálhatunk ki a játék során. A nagy különbség a már megszokott verziókhoz képest, hogy a Rivals-ban nem száguldozhatunk egy kisebb-nagyobb város utcáin, a kiválasztott versenytípusokhoz megfelelő pályákon kell összemérnünk tudásunkat az ellenfeleinkkel.
A Pocket Garage opcióban vásárolhatjuk meg első autónkat, amelyet aztán még 23 követhet. A garázsban kiválaszthatjuk, hogy a megvásárolt autók közül melyikkel szeretnénk versenyezni, és szintén itt láthatunk neki a járgányok tuningolásának. A megszerzett pénzből a kocsik optikai, és teljesítménybeli tuningját végezhetjük el. Sajnos a játékból hiányzik az igazi NFS Underground feeling, és az autók irányítása sem lett igazán jól eltalálva. Ráadásul a program túl könnyűnek tűnt, az összes versenyt könnyedén megnyertem még akkor is, ha véletlenül sikerült jó nagyot hibázni egy-két kanyarban. A sebesség érzet viszont kellemes, a grafika is rendben van, és egyelőre a MC Dub-on kívül ez az egyetlen játék, ahol a járgányaink tuningolásával is foglalkozhatunk.



MULTIPLAYER: VAN → **ARCHER MACLEAN'S MERCURY**

JÁTÉKÖTLET: 10/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 10/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 9/10



Nem csupán 3D akció és versenyautós csodák jelennek meg a PSP-re, 3D logikai játék csodák is.
A Mercury, ahogy a címében is olvasható, Arhcer Maclean, a játékfejlesztő veterán műve. A nevéhez fűződik többek között az 1986-os World Karate Championship, az 1987-es International Karate, és az 1991-es Jimmy White's Whirlwind Snooker is. Számtalan platformra készített játékokat, a PSP-re egy klasszikus játék nagyon is egyedi feldolgozását készítette el. Emlékeztek a Marble Madness-re? Az igen egyszerűnek tűnő, de mégis izzasztóan nehéz játékban egy golyót kellett egy 3D-s pályán mindenféle akadályokat leküzdve a megadott helyre irányítani. A következő változatokban a pálya billentésével kellett a megfelelő ponthoz irányítani a golyóbist, erre a változatra épül a Mercury, csupán annyi nehezítéssel, hogy a golyóbis ezúttal higanyból van. Ez némileg megnehezíti az amúgy sem könnyű játékot, és megskszorozza a lehetőségeket. 6 világ 72 pályáján kell lehetetlenebbnél is lehetetlenebb feladatokat megoldanunk úgy, hogy a golyóbist alkotó higany bizonyos százalékát mindenképpen a célhoz kell juttassuk. Csakis erős idegzetű, a kihívásokra fogékony játékosoknak ajánlom!

MULTIPLAYER: VAN → **SPIDER-MAN 2: THE MOVIE**

JÁTÉKÖTLET: 8/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 8/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 8/10



A pókember a megszokottnál is nagyobb népszerűségnek örvend, köszönhetően a mozifilmek hatalmas sikerének. A különböző platformokon megjelent filmes Spider-Man programok közül a fejlesztők sajnos az első filmből készült játék stílusát választották, és azt igazították a második film történetéhez. Azért sajnos, mert a második részből készült GTA stílusú feldolgozása sokkal élvezetesebb volt, szabadon bejárhattuk az egész várost, lemehettünk az utca szintjére, és kedvünk szerint segíthettünk az arra rászoruló városlakóknak, illetve a fő sztori küldetések mellett megoldhattunk számtalan mellékküldetést is. A PSP változat tehát az első rész megvalósítását követi, így elfelejthetjük a nagy, szabadon bejárható területeket, és sajnos az utca szintjére sem mehetünk le. Ettől függetlenül élvezetes, és szépen kidolgozott a játék, pörgős akcióval, felhőkarcolók közti repkedéssel és rengeteg bunyóval. A legfontosabb, hogy kövessük az utasításokat, és gyorsan elsajátítsuk a kombókat, így sok gondot nem okozhat a gonosztevők hatástalanítása.

MULTIPLAYER: VAN → **MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION**

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



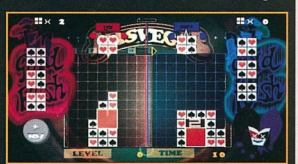
A Midnight Club sorozat első része 2002-ben jelent meg, míg a Need for Speed: Underground 2003-ban. Egyértelmű tehát, hogy az illegális éjszakai autóversenyek világába először a Midnight Club kalauzolta a játékosokat.
A két sorozat közti harc rögtön fellángolt, és a szerencse, illetve az előrelátás eddig az Underground-nak kedvezett. A Dub Edition-nel a Midnight Club is felsorakozott, hiszen az Underground 2 után ebbe a részbe is belekerült a járgányok tuningolásának lehetősége. Sajnos a PSP változat nem öregbíti a sorozat jó hírnevét, több szempontból is elmarad mind a Ridge Race, mind a Rivals mögött. Hiába szerezzük meg ugyanis az egyre jobb-, és drágább alkatrészeket, hiába cseréljük le a kerekeket, kipufogót, hiába tuningoljuk a motort, ezek a változtatások egyáltalán nem befolyásolják a járgányunk menettulajdonságát. Ami még nagyon fájó - a borzasztó hosszú töltögetési idő mellett - a sebességérzet hiánya. A Midnight Club sorozat pedig pont az arcszaggató sebességéről híres, és ezt sajnos nem tudták átültetni a fejlesztők a PSP verzióba. Nagy kár, remélem a következő résszel sikerül ezeket a hibákat kiküszöbölni.



MULTIPLAYER: VAN → **LUMINES**

JÁTÉKÖTLET: 10/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 9/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 9/10

Ha a Tetris a logikai játékok Alfája, akkor a Lumines az Omegája. Ahogy az a logikai játékokhoz illik, egy újabb játékfejlesztő zseni művével van dolgunk. Tetsuya Mizuguchi első játéka az 1994-es Sega Rally Championship volt, melyet a Manx TT, a Sega Touring Car Championship, a Sega Rally 2, majd a Space Channel 5 követett. Számtalan rangos díjat elnyert programjaival, érdekes módon első PSP játéka mégsem a tőle megszokott verseny játék lett. A megszokott, kitaposott ösvény helyett új utakra tévedt, inkább egy bosszantóan nehéz, de mégis rendkívül addiktív logikai játékot készített. A játék alapja a Tetris, a nehezítés annyi, hogy négy kisebb, színes négyzetből álló nagyobb négyzeteket kell forgatni, és a képernyőn elhelyezni úgy, hogy négy azonos színű négyzetből kell összeálljon végül egy-egy négyzet. Ha ez sikerül, akkor a kirakott négyzet eltűnik, tehát a Tetrishez hasonlóan nem foglalja tovább a helyet.
Ha megtelik a képernyő, akkor vége a játéknak. Hogy ne legyen annyira egyszerű a dolog, a játék megkezdésekor be kell állítani, hogy 60, 180, 300, vagy 600 másodperc legyen az idő limit.



MULTIPLAYER: VAN → **CODED ARMS**

JÁTÉKÖTLET: 8/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 9/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 7/10



Ahogy már említettem, minden kategória képviselteti magát a kis kézi konzolon, itt az ideje hát, hogy egy vérbeli FPS-t is megnézzünk közelebbről. A Coded Arms ráadásul a PSP legelső FPS-e, megjelenését nagy várakozás kísérte, hiszen több próbálkozás volt már a műfaj meghonosítására a kézi konzolokon, de egyik sem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Általában a kezelhetőséggel voltak problémák, a Nintendo DS-re megjelent Metroid Prime: Hunters volt ez első játék, aminek egészen élvezhető volt az irányítása, köszönhetően az érintőképernyőnek. A Coded Arms esetében könnyebb dolguk volt a fejlesztőknek, a PSP analóg karjával egyszerű volt áthidalni ezt a problémát. A Coded Arms ehelyett a játékélményen, a játék alapkoncepción vérzett el. Hackerként kell belépnünk egy virtuális világba, és véletlenszerűen generált pályákon bolyongva kell megoldani különféle feladatokat. Sajnos egy pillanatig sem tudja magával ragadni a játékosokat ez a rideg, virtuális világ, és az izgalom sem hág a tetőfokára, látszik, hogy a scriptelt események, a jól megírt történet mennyire fontos elemei az FPS-eknek.



MULTIPLAYER: VAN → **WORLD TOUR SOCCER**

JÁTÉKÖTLET: 8/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 8/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 9/10



Az asztali konzolokon a Pro Evolution Soccer próbálja meg befogni a műfaj királyának számító Fifa-t, de PSP-n is beindult a harc, a World Tour Soccer ugyan sok szempontból elmarad a nagy öregtől, de a játékélmény tekintetében ott lohol szorosan a nyomában. A főmenübe lépve egyértelművé válik, hogy nincs semmilyen karriermód beépítve a játékba, de ennek hiányát egyáltalán nem fogjuk érezni. A játék bőven kárpótol minket, a barátságos meccseknek, a kupáknak, a többjátékos módnak, és főleg a - néha borzasztóan nehéz kihívások elé állító - challenge módnak köszönhetően. A program természetesen nem annyira realisztikus, mint a nagy konzolokon megjelent elődjei, de a meccsek nagyon pörgősek, a gép által irányított játékosok pedig hozzák a formát. Az irányítás kellemes, használhatjuk a nyíl gombokat, és az analóg kart is, a SELECT gomb lenyomásával pedig a meccs közben hat különféle játék stílus között válthatunk. A kupák megnyerésével újabb játékosokat szerezhetünk meg, összesen 245 csapat várakozik, hogy végre pályára léphessen a vezényletünkkel.

MULTIPLAYER: VAN → **F1 GRAND PRIX**

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

A PS2-ről portolt játék első pillantásra megdobbantotta a szívem, bár a főmenü egyszerűsége gyanakvásra adott okot, de ezt megpróbáltam nem észrevenni, és a quick play opciót kihasználva gyorsan bepattantam egy versenyautó volánja mögé. A grafika nagyon kellemesnek bizonyult, minden fontos információ megjelent a képernyőn, mégsem volt zsúfolt, szóval az első pillanatok alatt szerzett benyomás majdnem eloszlatta a halványan még mindig jelen lévő gyanakvást. Azonban a verseny indítása után pár másodperccel, a pálya első kanyarjában bebizonyosodott, ez a Forma 1 bizony nem Forma 1. A fejlesztők már előre jelezték, hogy a játékot némiképp módosítani, egyszerűsíteni fogják. Azt mondták, hogy egy kézi konzolos játékba felesleges teljes 65 körös versenyeket, vért izzasztó realitást betenni, és ebben akár egyet is értheténk velük. Ez az F1 azonban még árkád játéknak is túl egyszerű, az irányítás, a játékmenet, és a különféle módosítható beállítások tekintetében is. Remélhetőleg a következő változatba legalább egy kicsit realistább játékmenetet varázsolnak, és akkor egy igazán F1 élményt nyújtó játékkal leszünk gazdagabbak.



MULTIPLAYER: VAN → **APE ACADEMY**

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



A PS2-n megjelent Ape Escape 2 készítői gondoltak egy nagyot, és a már jól ismert szereplőkkel készítettek egy mini játék gyűjteményt, valami olyasmit, mint amihez már Gameboy Advance-en, és a Nintendo DS-en hozzászoktunk. Szerintem jobban járt volna, ha rögtön egy rendes Ape Escape programmal indítottak volna (azzal, ami majd 2006-ban fog megjelenni), és nem a Nintendo konzoljain megjelenő Wario féle játékoknak próbáltak volna meg konkurenciát állítani. A játékban, ahogy már írtam mindenféle - akár egyedülálló küldetésekként, akár az Academy mode-nak nevezett karrier módban összegyűjtött - minijátékok során kell bizonyítani rátermettségünket. A gombok, az analóg kar megfelelő időben történő lenyomásával, mozgatásával kell a majmainkkal táncolnunk, tornásznunk, énekelnünk, és ehhez hasonló feladatokat megoldanunk. A feladatok megoldásával megszerezhetünk 300 figurát, akiket aztán a showcase opción belül nézegethetünk.



MULTIPLAYER: VAN → **TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX**

JÁTÉKÖTLET: 9/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 9/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 9/10

Tony Hawk a gördeszkázás úttörője, és egyik legnagyobb alakja, részben neki köszönhető, hogy a sport kitört az 'ez csak az utcakölykök szórakozása' skatulyából, és mára profi, a legnagyobb szponzorok által támogatott, hiper látványos sportággá, a fiatalok számára egy újabb kitörési lehetőséggé nőtte ki magát. Számtalan, Tony Hawk nevével fémjelzett gördeszkás játék jelent már meg, az első PSP-s program az utolsó rész felturbózott, átdolgozott változata. Az alapkoncepció nem változott, a játékban megtalálhatjuk a mellékszereplőket (mint pl. Bam Margera és bandája), a fejleszthető, és megnyitható karaktereket, a World Destruction Tour-t, a szabad deszkázás lehetőségét, és a klasszikus játékokat. A Las Vegas, Atlanta, Kyoto és Santa Cruz városokra épülő pályákon egy-egy trükkel megváltoztathatjuk a pályákon található építmények, tereptárgyak felépítését, kinézetét, struktúráját, és a módosított helyszíneken további trükköket is végihez vihetünk.



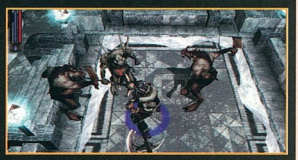
PSP ÖSSZEÁLLÍTÁS

MULTIPLAYER: VAN → **UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE**

JÁTÉKÖTLET: 8/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 8/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 8/10



Ilyen hosszú címmel ez a játék csak RPG lehet, gondoljátok biztosan, és nem is tévedtetek nagyot. A játékot fejlesztő Sony Online nevéhez fűződik többek között a Champions of Norrath: Realms of Everquest és a Champions: Return to Arms, éppen ezért sokan előre féltek attól, hogy az Untold Legends ezeknek a játékoknak a light verziója lesz. Nem lett teljesen igazuk, de az biztos, a játék sokban hasonlít az elődjeihez. Sajnos a fejlesztők ritkán tudják eltalálni az akció és RPG elemek kellemes kombinációját, valamelyik elemet sikerül sokszor elhanyagolni, és általában az RPG rész szenved csorbát. Ez igaz az Untold Legends-re is, de aki egy kellemes hentelésre vágyik, némi RPG-vel megfűszerezve, az nem fog csalódni. Négy karakterosztály közül választhatunk a játék kezdetén, kialakíthatjuk karakterünk külsejét, képességeit, és ezután megkezdhetjük a kalandozást. Sajnos nincsenek átvezetők, az egymás után megjelenő szövegek kevésbé segítik a játékos beleélését a történetbe. Ennek ellenére, ha sikerül belelendülni, akkor nagyon kellemes órák várnak ránk, a történet egyre izgalmasabbá válik, és a véletlenszerűen generált pályákon megjelenő több mint 150 féle ellenség csak arra vár, hogy lecsapjunk rájuk.



MULTIPLAYER: VAN → **FIRED UP**

JÁTÉKÖTLET: 8/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 8/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 8/10



Ebben a futurisztikus jövőképet elénk táró programban néhány lázadó megpróbál szembeszállni az arctalan agresszorral, azaz a játék főgonoszával. Olyan világban járunk, ahol csakis hatalmas, jól felfegyverzett járművekkel tudunk nyomatékot adni a szavainknak. A játék sztori módját elindítva rögtön két küldetés közül választhatunk, majd ha mindkettőt végigjátszottuk, megnyílik a következő, és így tovább, és így tovább. A küldetéseket elindítva meglehetősen nagy, szabadon bejárható pályákon találjuk magunkat, egy - már említett - felfegyverzett jármű volánja mögött. Minden pályán új járgányt próbálhatunk ki, melyek segítségével jó néhány feladatot el kell végeznünk. A feladatok leírása általában a „szedd össze, vidd ide, vidd oda, pusztítsd el" varázsszavakkal kezdődik, és sokszor egy-egy feladatot meghatározott idő alatt kell teljesíteni. Csillagok jelzik a 'Fired Up' feladatokat, míg a zöld fénnyel jelölt helyeket vállalhatjuk el a fontosabb küldetéseket. Az igazi élményt azonban az akár 7 társunkkal vívott többjátékos csaták jelentik, a Fired Up ugyanis a PSP első egyértelműen multiplayer-re kihegyezett játéka.

MULTIPLAYER: VAN → **PURSUIT FORCE**

JÁTÉKÖTLET: 10/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 9/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 10/10

Már az E3 során is nagyon ígéretesnek tűnt ez a program, a nemrég kapott teszt verzió alapján nyugodtan mondhatom, a PSP eddigi legpörgősebb, legakciódúsabb, legizgalmasabb játéka a Pursuit Force. Az öregebb játékosok talán még emlékeznek a Chase HQ nevű, Spectrumon, Commodore 64-en, Amiga-n, Amstrad-on, Atari-n, Gameboy-on, és GameGear-en megjelent klasszikusra. A játék nagyon egyszerű volt, mégis nagyon izgalmas, minden pályán egy-egy menekülő járgányt kellett utolérnünk, és lezúznunk, vagy valamilyen más módszerrel megállásra bírnunk. Az alapötletet átvették, és alaposan felturbózták a Pursuit Force fejlesztői. Autóval, motorral, hajóval eredhetünk a menekülő gengszterek nyomába, hogy azok járművét megsemmisítsük, esetleg a filmekből ismert „átugrok, kinyírlak, és beülök a volán mögé" trükkel birtokba vegyük. Néhány pályán gyalogosan is akcióba kell lendülnünk, és néha egy-egy helikopter gépágyúja mögé is be kell ülnünk, ha több menekülőt is hatástalanítani kell, ráadásul minél gyorsabban. Az üldözés közben figyelnünk kell, hogy mennyire sérül a saját járművünk, ha már kevés ideje van hátra, akkor bármelyik civil járműre is átugorhatunk, és azzal folytathatjuk az üldözést. Vigyáznunk kell, hogy civil járműveknek ne ütközzünk, és ne szórjuk meg a békés járókelőket élommal. Igazi adrenalin pumpáló száguldás, mindez mesteri kidolgozással. Az ősz egyik legjobban várt játéka!



MULTIPLAYER: VAN → **MEDIEVIL: RESURRECTION**

JÁTÉKÖTLET: 10/10 - MEGVALÓSÍTÁS: 9/10 - JÁTÉKÉLMÉNY: 10/10

A PlayStation talán legviccesebb, legeredetibb játéka egy Medievil című játék (és később annak folytatása) volt, érdekes módon a játék sikerének ellenére sosem készült belőle PS2-es folytatás. A fejlesztők a PSP megjelenésével látták elérkezettnek az időt, hogy újra Medievil játékot készítsenek. Szerencsére a Resurrection nem egy szimpla port, jócskán átdolgozták, és kibővítették az eredeti történetet, feltuningolták a grafikát, készítettek hét mókás minijátékot, és megpróbáltak még több humort becsempészni a játékba. A történet szerint Peregrine király, Gallowmere uralkodója békésen, megfontoltan vezette országát, azonban elkövetett egy nagy hibát, felfogadta Zarok-ot, a varázslót, aki ahelyett, hogy a nép jólétét tovább javító eszközöket talált volna fel, borzasztó kísérletekbe kezdett. A célja csupán annyi volt, hogy átvegye az uralmat, és rabszolgasorsba taszítsa Gallowmere lakóit, de szerencsére megjelent Sir Daniel Fortesque, a bátor hős és legyőzte őt. Zarok mégsem adta fel gonosz céljait, 100 év elteltével újra megkezdte a hódítást. Bár Daniel Fortesque egy kriptában fekszik, leginkább csontvázként tengetve mindennapjait, rá vár a feladat, hogy újra megmentse Gallowmere népét. A humor, az akció, a kalandok kedvelőinek kötelező játék!



→ **GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES**



Természetesen van egy játék, ami mellett nem mehetünk el szó nélkül. Bár futás közben még nem láttam, biztos vagyok benne, hogy a PSP idei legnagyobb sikere a legendás GTA sorozat legújabb epizódja lesz. A történet 1998-ban, a Grand Theft Auto III-ban már megismert Liberty City nevű városban fog játszódni. A rampage-ek, az ugratók, a rejtett csomagok máshol lesznek elszórva, újra fel kell térképezzük majd az egész várost. A főhős Tony Cipriani lesz (magyar hangja Michael Madsen), rajta kívül is még sok ismerőssel futunk össze, többek között Luigi, Salvatore, Misty is feltűnik majd. A játékba bekerül szinte minden Vice City-ben és San Andreas-ban bevezetett újítás, egyedül a repülők, és helikopterek vezetése marad ki sajnos. A harcrendszer állítólag a San Andreas-ban megismertnél is fejlettebb lesz. Az átvezetők és a küldetések rövidebbek lesznek a megszokottnál, a játékidő nagyjából megegyezik a Vice City-ével. A már megszokott rádióadók mellett a memory stick-re másolt zenéinket is hallgathatjuk majd. Ha hihetünk az ígéreteknek, már csak néhányat kell aludnunk, és a metrón, villamoson, és akár a WC-n ülve is elmerülhetünk a GTA világában.

GUNSTAR SUPER HEROES



→ MIKOR AZ E HAVI GAMEBOY-OS KITEKINTŐ TÉMÁJÁT FESZEGETTEM, NEM VOLT KÉTSÉGES, HOGY EGY ÚJABB SIKERVÁROMÁNYOS PRODUKCIÓT VÁLASSZAK - MÉGPEDIG A TREASURE BŰVÖS CILINDERÉBŐL, AHONNÉT A GUNSTAR SUPER HEROES KACSINTOTT RÁM.

Sokak szerint a Treasure egyedi csapatnak számít a videojáték történelem 2D-s szegletében. A hangulatos, egyedi és szépen kivitelezett játékairól ismert, tapasztalt rókákból álló formáció legutóbbi SEGA fúziójával sem lőtt mellé, mikor az Astro Boy: Omega Factor elkészítése mellett döntöttek. A hagyományos képi elemekre épülő, mellesleg kiváló oldalra scrollozós akciójáték olyan dolgokkal gyönyörködtette a játékosokat, mint a kielezett, mindvégig tartalmas játékmenet és a vizuális gyönyörűségek fúziója, ami mindig



is egyet jelentett a cég márkanevével. Valószínűleg ebben szerepet játszott az a tény is, hogy rendkívül sok hasonlóság volt felfedezhető a csapat mára már klasszikusnak mondható Sega Genesisre (nálunk Megadrive) készült 1993-as Gunstar Heroes-zal, ami a cég legsikeresebb 16bit-es játéka címet birtokolta anno.

Mivel direkt folytatásról van szó, ezért nem csak történetileg, hanem játékmenetileg is hasonló vonásokkal rendelkezik a program - akárcsak elődje. A Gunstar Super Heroes (GSH) közvetlenül az eredeti sztori után játszódik, amikoris a szuperhős duó sikeresen megmentette a földet a gonosz Pusztítótól. A holdon történt hősies csatát követően (mikor a gonoszt egy robbanás letaszította a bolygóról) a föld körül cirkáló égitest négy részre szakadt. Ahogy telt-múlt az idő, a csata feledésbe merült és a földlakók lassan, de biztosan kolonizálni kezdték a szétszakadt golyóbis darabjait. A beköszönő, nyugodt aranykor azonban nem sokáig tartott: egy gonosz birodalom szolgáinak köszönhetően egy ötödik hold is készült, amelynek egyetlen célja, hogy előkészítse, és segítse a Pusztító végső eljövetelét - a kulcsot a terveikhez pedig egy nemrégiben felfedezett ősi ereklye, a Megalith jelenti. A gonosz előrenyomulása nem megállíthatatlan, köszönhetően az elit békefenntartó egységnek a 3YE személyében, akik valójában az első nagy csatában győzedelmeskedő Gunstar Super Heroes fedőnév alatt ténykednek. A játékban ismételten az ő bőrükbe bújva kell rendet tenni a káoszban és véglegesen felszámolni a Pusztítót megmaradt csatlósait.

A GSH felépítése nagyban hasonló az eredeti GH-hoz: minden holdat be kell járnod és össze kell szedned minden fellelhető gyémántot, amelyek segítségedre lesznek a gonosz terv megállításában. Első helyszín a föld: ha itt teljesítesz, lehetőséged lesz kiválasztani, melyik holdtöredéken szeretnél továbbgyűjtögetni. Minden bolygó további pályák sokaságából áll, és mindegyiken végig kell gyalogolnod, hogy a moon bossokat legyőzve megszerezd az összes gyémántot. Két fő nyomvonal van a játékban, amin haladhatsz: vörös és kék - attól függően, melyik színezetű Gunstar hőst választod kalandjaid kezdetén. Mindegyik eltérő sztorival rendelkezik, így más és más helyszíneket is kell bejárnia, mire eljut a végső ellenfélig. A pályák egyébként remek ötvözetét jelentik a klasszikus és újkori megoldásoknak. A hangulat fokozott fenntartásával sok helyen újszerű dolgokkal találkozol majd, de a '93-as klasszikusból ismert helyszínek is visszaköszönnek olykor.



A játék mechanizmusa nem sokat változott: a GSH az egyszerű run'n gun (rohanj és szedj le mindent) nyomvonalain halad néhány azt fűszerező extrával, mint pl. repkedős, vagy járművet irányító fejezetek.
Az irányítás sem esett át forradalmi újításokon: maradtak a jól bevált módszernél, miszerint a D paddal mozoghatsz, az A-val ugorhatsz, a B-vel pedig támadhatsz. Többféle támadási forma létezik, ezeket a B gomb lenyomásával hozhatod elő. Pl. ha gyorsan nyomkodod, kétkezi harcot vívhatsz, de ha hosszasan rátenyerelsz, akkor hősöd már a golyószórójával tesz rendet az ellen között. Ha a megfelelő irányokat gombnyomásokkal kombinálod, speciális támadásokat is bevihetsz, mint pl. az Uppercut, vagy a Powerslide, amik legfőképp a nagy erejű támadások ellen lehetnek hatásosak.
Mint ahogy említettem, vizuális tekintetben nincs a programnak szégyenkeznivalója, sok hasonszőrű GBA-s programot utasít távhanyvilágában maga mögé. A Treasure mindig is élen járt az erőforrások kihasználásában, így nem meglepő, hogy egy ilyen játéknál is folyamatos marad az akció, sehol egy szaggatás vagy belassulás.
A hanghatások kellemesek, habár néhány robbanás és effekt olykor-olykor észrevehetően megtöri a pergő dallamokat. A Gunstar Super Heroes valószínűleg az ősz egyik nagy GBA-s durranása lehet, hiszen a fejlesztők neve és a látottak már eleve garanciát jelentenek a kiváló minőségre. Ha Treasure rajongó vagy, vagy csak egyszerűen kedvet kaptál egy oldschool 2D-s játékhoz, a valószínűleg multiplayer feature-rel is érkező GSH-t neked találták ki. Gyors és szórakoztató, egyszerű, ámde tartalmas kihívás, remek játék. Ebben rejlik a Treasure titka.

Stinger

INFO BOX

Tesztplatform: GBA
Kiadó: Sega
Fejlesztő: Treasure
Hivatalos honlap: www.sega.com/games/game_temp.php?game=gunstar
Megjelenés: 2005. ősz

ÉRTÉKELÉS

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

GBA

PLATFORMOK

Game Park videojátékok
www.gamepark.hu
KÖZPONTI INFO: 06/30/5544-237, E-mail: vinzol@axelero.hu

SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT SEGÉLYVONAL.

XB → **Colin, Tony és a Midtown Madness**

Sziasztok!
Nagyon jó az újságotok. Remélem, hogy jó sok lesz még belőle!

Szeretnék X-BOX-ra COllin Mcrae Rally-re kódokat. Tudom, hogy a régebbi számotokban leírtátok, de az én X-Box-om nem fogadja el a bonusz és a mester kódot. Mit tegyek? A Tony Hawk's Underground-ban nem tudom elérni a Moscow school pályát, nem találom a hazetát.
Ja és még tudnátok segíteni a Midtown Madness 3-ban egy pár kódot beszerezni: pl. összes autó.
Segítségeteket előre is köszönöm!

Zoli

Szia!
Nem írtad, melyik Colinra gondolsz, de én gondoltam egy nagyot és a 2004 kódjait adom meg.
A kódokat az Options-ben, a Code Entry képernyőnél kell beütni.
Bonus: *76538*
B csoport mód és autók: *34674*
Bonus Code: *34674*
Összes bónusz autó: *ZCNGMW*
Expert mód: *IRZQNT*
Mirror pályák: *FEQRJV*
Összes pálya: *HCHSFD*
Összes időjáás: *CLRWTR*
Összes teszt: *DMLPOD*

Midtown Madness 3 - összes autó:
Az autóválasztó képernyőnél tartsd lenyomva a bal analóg kart, és közben nyomd meg ezeket a gombokat: *I, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R.*

szent

A SEGÉLYVONAL CÍME:

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

PS2 - XB → **Predator: Concrete Jungle**

Tisztelt PlayZone!!!
A segítségeteket kérném egy bizonyos játékban.
A neve: Predator Concrete Jungle. A 11. küldetésnél, a „Sink the Shipment"-nél elakadtam. Nem tudom, hogyan juthatok tovább a következő pályákra. Erre a játékra keresnék valamilyen megoldást. Vagy végigjátszást, vagy valamilyen cheat kódokat. AR MAX kódok nekem nem jók. A júniusi PlayZone-ban ugyan van egy pár cheat kód, de ezek sajnos nincsenek a segítségemre. Légy szíves segítsetek valamilyen módon, ha lehet. Ja, PS2-re kellene a segítség. Az újság egyébként szuper, eddig minden számát megvettem (a DVD-seket is).

Segítségeteket előre is köszönöm,

Fóris István

Kedves István,
A pálya lényege, hogy El Hongo-t, a bűnözőt kinyírd. Nem tudom, hogy pontosan hol akadtál el a pályán, íme néhány támpont segítségül. Először is el kell jutni ahhoz az épülethez, ahol az ablakon benézve meglátod El Hongo-t és Baby Blew-t. Ezután a magas épülettől nyugatra egy nagy rakás ládánál találsz egy lukat, ahova be kell menni. Innen el kell jutni a raktárig, végezni kell mindenkivel, majd vissza kell menni az alagúton keresztül. Fel kell ugrani a közeli épület tetejére, és át kell váltani first person nézetbe, hogy fel tud venni, ahogy a sikátorban található ajtóhoz érkező nő bemondja a jelszót. Az ajtónál a hangját játszd vissza, így be tudsz jutni az épületbe. Odabenn ki kell nyírni az ellenfeleket, majd a pulse mine segítségével fel kell robbantani az ott található két generátort. Ezután észak felé kell haladni, és el kell lopakodni a dokk végébe. Innen fel kell jutni a hajóra, fel kell robbantani az egyik kék Prometheus dobozt. Miután beindul a láncreakció, 20 másodperced lesz, hogy elhagyd a hajót. Ezután már csak vissza kell menni a pálya elejére, és ki kell nyírni Hongo-t.

Tim Norton

XB → **Doom 3**

Szevasztok,

Légyszi segitsetek, hogyan lehet a főgonoszt a DOOM 3 legvégén kinyírni.
Van valami trükkje,mert már töltényem sincs és még mindig kapaszkodnak új szörnyek kifele a lávából na és persze még mindig él az a behemót.
Borzalmasan bosszant,hogy nem tudom befejezni a játékot.

Előre is köszönöm,
Üdv, János

Szia!

Jól mondod, a főgonosz legyőzésének van egy trükkje, aminek végrehajtásában, ha hiszed, ha nem, a folyamatosan előmászó kis szörnyek fognak segíteni. Ezeket a kisebb szörnyeket öld meg, hogy a Soulcube-od feltöltődjön, és ezt használd a főmonszta ellen, aki ettől szépen ki fog feküdni.

Szent

XB → **True Crime: Streets of LA**

Kedves Play Zone!

A True Crime című játékban beírtam a kódot, de nem tudom pl., hogyan lehet kocsival két keréken menni. Meg tudnátok adni az ilyen (vezetés, bunyó és fegyver) Trükköket?

Előre is köszönettel:

Bucsánszki-Veres Borisz

Hello!

Nem írtad, hogy a kódok milyen platformra kellenek, reménykedjünk, hogy xboxod van, mert én ezen tudom a trükköket.
A vezetési, harcolási és egyéb skillek megszerzéséhez a következőt kell tenned.
Lépj be a térképbe, és ott a következőket üsd be:
Vezetési skillek: *le, jobbra, le, jobbra, A*
Harcolási skillek: *föl, le, föl, le, A*
Fegyver skillek: *jobbra, balra, jobbra, balra, A*

Remélem, tudtam segíteni.

szent

PS2 - XB → **Grand Theft Auto: San Andreas**

„Kedves Segítőszolgálat"

Segítségeteket kérem,egy bizonyos GTA San Andreas nevű játékban!!!!!!!!!!!!!
Egy küldetést,nem tudok az istenek sem megcsinálni, na persze magamnak, hogy melyik ez a küldetés STOWAWAY. Hiába megyek ezerrel a motorral, a repülő csúnyán lehagy. Mit tegyek?

Előre is kösz

Levente

Hello!
A küldetés lényege, hogy a repülő rámpájára ráhajts a kapott motorral.
Persze ez nem annyira egyszerű, hiszen a repülő mozog is és még dobál is téged. Amikor közel érsz, várd meg, hogy egy adag dobozt kiszórjon, amikor ugyanis épp nem szór, akkor a legegyszerűbb ráhajtani, de ekkor még nincs vége. Meg kell szerezned az ejtőernyőt, ami egy pasasnál van. Öld meg, az ejtőernyőt vedd el tőle, válts a robbanószeredre, dobd el, és ugorj ki a repülőből.

szent

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét.

A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
PLAY ZONE, 1325 Budapest, Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni.

Rendelhető végigjátszások

A teljes lista megtalálható itt: www.vegigjatszas.hu

251	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	043	GTA3: 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	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	197	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	108	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	189	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
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	139	Kill.Switch	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	Psi-Ops: 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 Cart TT	2,X	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	199	Red Dead Revolver	2,X	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	N	200 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	264	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
135	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	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	116	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	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	169	Metal 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	Metal Slug Advance	A	200 Ft	272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft	156	Worms 3D tippek	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 Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
041	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 VÉGIGJÁTSZÁSOK:

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	Metal 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	298	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**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

KALENDÁRIUM

...NTOSABB JÁTÉKMEGJELENÉSEK A IV. NEGYEDÉVBEN





Crash Tag Team Racing
Megjelenés: *2005. november 4.*
Platformok: *PS2 - XB*



Resident Evil 4
Megjelenés: *2005. november 4.*
Platformok: *PS2*



Panzer Elite Action
Megjelenés: *2005. november 4.*
Platformok: *PS2 - XB*



The Sims 2
Megjelenés: *2005. november 4.*
Platformok: *PS2 - XB*



Star Wars: Battlefront II
Megjelenés: *2005. november 4.*
Platformok: *PS2 - XB*



Shrek Superslam
Megjelenés: *2005. november 4.*
Platformok: *PS2 - XB*



SingStar '80s
Megjelenés: *2005. november 4.*
Platformok: *PS2 - XB*



The Incredibles: R. of the U.miner
Megjelenés: *2005. november 11.*
Platformok: *PS2*



WWE SmackDown! Vs. RAW 2006
Megjelenés: *2005. november 11.*
Platformok: *PS2*



Battlefield 2: Modern Combat
Megjelenés: *2005. november 18.*
Platformok: *PS2 - XB*



The Matrix: Path of Neo
Megjelenés: *2005. november 18.*
Platformok: *PS2 - XB*



Call of Duty 2: Big Red One
Megjelenés: *2005. november 18.*
Platformok: *PS2 - XB*



From Russia with Love
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *PS2 - XB*



Crime Life: Gang Wars
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *PS2 - XB*



Fear & Respect
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *PS2 - XB*



The Chronicles of Narnia
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *PS2*



Shadow the Hedgehog
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *PS2 - XB*



Need for Speed: Most Wanted
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *PS2 - XB*



Jak X: Combat Racing
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *PS2*



Harry Potter and the Goblet of Fire
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *PS2 - XB*



Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *PS2*



True Crime: New York City
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *PS2 - XB*



Operation Flashpoint: Elite
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *XB*



Serious Sam 2
Megjelenés: *2005. november 25.*
Platformok: *XB*

TUTI DVD-S PLAYZONE LELŐHELYEK

Vidéken:

Miskolc, Szinvapark (Bajcsy Zs. 2-4.)
Nagykanizsa, Kanizsa Plaza
Kaposvár, Kaposvár Plaza
Szolnok, Szolnok Plaza
Zalaegerszeg, Zalaegerszeg Plaza
Debrecen, Debrecen Plaza
Debrecen, Cora City Press
Nyíregyháza, Szegfű Plaza
Szeged, Cora City Press
Budaörs, Auchan City Press
Székesfehérvár, Auchan City Press
Szombathely, Fő tér 16. City Press
Veszprém, Kossuth L. u. 1. City Press
Tatabánya, Fő tér 20. City Press
Kecskemét, Petőfi S.u. City Press
Eger, Széchenyi u. 20. City Press
Dunaújváros, Üzletház City Press
Győr, Pálffy u. 2. City Press
Salgótarján, Erzsébet tér 5. City Press

Budapesten:

Dombóvár, Hunyadi tér 15. City Press
Budakalász, Cora
Fót, Cora
Százhalombatta, Piac tér
Pécs, Jókai u. (Nagypostánál)
Békéscsaba, Andrássy út 22.
IX. Boráros tér metró aluljáró Relay
VII. Blaha L. tér metró aluljáró Relay
IX. Népliget metró aluljáró Relay
III. SÜBA Rákóczi u. 36.
XXII. Campona City Press
V. Ferenciek tere aluljáró Relay
III. Árpád híd metró aluljáró Relay
I.Déli Pu. metró aluljáró Relay
XIII. Nyugati metró aluljáró Relay
IV. Újpest Központ metró aluljáró Relay
XV. Pólus Center Tesconál City Press
X. Kőbánya-Kispest metró aluljáró Relay
XIV. Örs Vezér tér Árkád aluljáró Relay

MEGFEJTÉSEK - PLAY ZONE 2005/5

1. A nyerő 10

1. Ki a főszereplője a Death by Degrees című játéknak? *(Nina Williams)*
2. Mi volt az Onimusha 3 alcíme? *(Demon Siege)*
3. Mely ókori görög Istenséget kell legyőznünk a God of War legvégén? *(Hádész)*
4. Melyik városban játszódik a Half-Life 2? *(City 17)*
5. Mely híres játékfejlesztőhöz köthető a Psychonauts című játék? *(Tim Schafer)*
6. A Midway mely városban székelő csapata fejlesztette az Area 51-et? *(Austin)*
7. Hány irányítható szereplő lesz a Without Warning című Capcom játékban? *(6)*
8. Mit jelent a Bully szó? *(Zsarnokoskodó)*
9. Ki rendezte a Batman Begins című mozifilmet? *(Christopher Nolan)*
10. Mely képregényforgalmazó céghez köthető a Fantastic 4? *(Marvel)*

2. Képtelen feladat

Enthusia Racing
Gran Turismo 4
Juiced
Midnight Club 3 Dub Edition
SCAR

3. Feladat csomag

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

PREY

„... LETŰNT KOROK NAGYRAVÁGYÓ KOLOSSZUSA, TÉRJ MAGADHOZ· - HANGZOTT EL A VÉN, RESZKETŐ RÉZBŐRŰ SÁMÁN SZÁJÁBÓL, MIKÖZBEN PIPAFŰVEL SZÍVTA BE AZ ÉLET NAGY IGAZSÁGAINAK HITT KÁBULT VILÁGOT. A VARÁZSIGÉK MORMOLÁSA FOLYTÁN RÖVIDESEN OLYAN CSODA TÖRTÉNT, AMIT MÉG AZ ÖREG SEM HITT IGAZÁN A LELKE MÉLYÉN. FÉNYCSÓVA SUHANT EL AZ ÉGEN, ÉS A PREY CSILLAGA ISMÉTELTEN RAGYOGNI KEZDETT A BARLANGFALRA MÁZOLT TÖRTÉNELMI PILLANATOK MEGÖRÖKÍTETT KÉPEI KÖZÖTT...”

Bizony rég volt már, mikor utoljára hallatott magáról a 3DRealms korai üdvöskéje, a sokak által várt akciójáték, a Prey. Azt hiszem nem meglepő, hogy amikor a PC-s Dungeon Keeper csúszására vagy a Duke Nukem 4Ever kálváriájára gondolok, gondolatban a Prey-t is melléjük társítom harmadiknak. Amiért a párhuzamot vontam a fentebbi produktumok között, az a fejlesztési idő és a sorozatos csúsztatások mennyisége.
A 3DRealms Alien hentelős, dimenziók közötti világok harca néhány évvel ezelőtt tűnt el a süllyesztőben. Akkor leginkább financiális okokra hivatkozva rántották ki a talajt a már majdnem bétastátuszban leledző, kalandos utat bejárt PC-s akciójáték alól.
A CNN idén április elején azonban pletyka szinten elhintette, hogy az idei E3-on nagy meglepetésre számíthatunk a 3DRealms színfalak mögött, mégpedig a feltámasztott Prey személyében, ami ismét PC-s, mindamellett X360-as változatban is megörvendezteti a hitüket vesztett rajongókat.
A hír hallatán gombamód szaporodni kezdtek az internetes fan-oldalak, és alapos okunk van feltételezni, hogy felépültek a játék első szentélyei is - köszönhetően a valós E3-as videó prezentációknak és hivatalos press anyagoknak.
A felállás némiképp változott a múltbélihez képest: 3D-ék egy külsős fejlesztőcsapatot, név szerint a Rune-t is jegyző Human Head Studios-t bízták meg a program elkészítésével. A srácok kapásból igent mondtak a felkérésre és az akkor létező legfrissebb, legerősebb grafikus motort, a Doom 3 engine-t licenszelték a fejlesztéshez, amelynek sokkoló látványvilágát, gyönyörű fény-árnyék effektjeit és egyéb technikai bravúrjait hívják segítségül a halottaiból feltámadó Prey világhoz. Természetesen a játék alapjául szolgáló, cseppet sem hétköznapi történet is ráncfelvarráson esett át, amelynek hőse újszerű mivoltában egyébként a Joseph Campbell-féle „The Hero's Journey”-ban olvasottakra hajaz leginkább. Megjegyzendő, hogy a hétköznapinak hitt, valójában hőssé érő karaktermodellt George Lucas is alkalmazta, mikor Luke Skywalkerjét a forgatókönyvre és celluloidszalagokra álmodta.



A történet (amely autentikus Cherokee indián mitológia alapján íródott) sötét fantasy-szerelmet, és önfeláldozással átszőtt matéria: Tommy, az indián őslakos (ex-tengerészgyalogos) az Oklahoma-beli Tahlequah indián rezervátumban tengeti életét kedvesével, mikor családját egy idegen bolygóról érkező organizmus szippantja magába (!). A gigantikus méretekkel rendelkező bolygóközi létforma városokat és űrhajókat kebelez be. Átformálja és veszélyessé teszi azokat, és egy újszerű genezis-masszává alakítva ontja a világra. Az újonnan teremtett univerzum színtiszta veszély és kaland: a megoldás és a kijutás kulcsát (és természetesen a kedvest) keresve kell Tommy-nak helytállnia az ismeretlenben.

A különböző, környezetükben teljesen eltérő világokat portálkapuk kötik össze. Változik a légkör, a légnyomás, az élő flóra, a gravitáció, amely folyamatos körültekintést igényel, mindamellett számos kaland és logikai feladványnak nyújt tökéletes helyszínt.
A környezet lélegzik és él: a bio-mechanikus teremtmények és idegen fajok felhozatala, valamint a néhol futurisztikus, máshol idegen bolygók felszínére emlékeztető világ folyamatos veszélyt jelent a főhősre, aki speciális képességeit kihasználva (úgymint a lélekvándorlás, falon átjárás, és az indián spirituális energiák ismerője) egyedi fegyverarzenáljával szedi halomra a világunkra törő teremtményeket.
Az FPS kategóriába sorolható akciójáték spirituális oldala olyan feature-kat vonultat fel, mint a testet elhagyó lélek irányításának lehetősége, amivel a fizikális forma hátrányait leküzdve olyan helyekre is eljuthat a játékos, ahova egyébként nem. Az Spirit Walkra keresztelt eljárásban mágikus képességek (erőmezők, tűzdobálás, stb.) is használhatóak majd, amik ugyanúgy a segítségre lesznek a kalandok során, mint Talon, Tommy gyermekkori barátjának szelleme. Talon képes lesz az idegen nyelven íródott szövegeket és írásokat lefordítva, a világról, a feladványokról és ellenfelekről információkat szolgáltatni, így segítve hősünket (a'la Fairy pl. a Zelda epizódokban) a 15-20 óránál rúgó kaland teljesítésében.
Minden bizonnyal többjátékos hancúrozásra is számíthatunk (Xboxon vaskos Live! Támogatással) már csak a stílusjegy miatt is, ami teljesebbé teheti a PC-re idén, Xbox-ra valamikor 2006-ban érkező produktumot. Ha a Prey beváltja a hozzá fűzött, mellesleg jó néhány éve ábrándként dédelgetett reményeinket, igazi sikerjáték válhat belőle.

Stinger









INFO BOX

X360

Kiadó:
2K Games
Fejlesztő:
Human Head Studios
Hivatalos honlap:
www.2kgames.com/prey
Megjelenés:
2005. IV. negyedév

ELŐREJELZÉS

+

A halottaiból feltámadt Prey mind történetével, mind pedig hangulatával igazi sikerjátékká válhat...

-

ha a Human Head tartja magát a jelenlegi koncepcióhoz...

FRAME CITY KILLER

BEMUTATÓ

INFO BOX

X360

Kiadó:
Namco America
Fejlesztő:
Namco America
Hivatalos honlap:
framecity.namco-ch.net

Megjelenés:
2005. tél

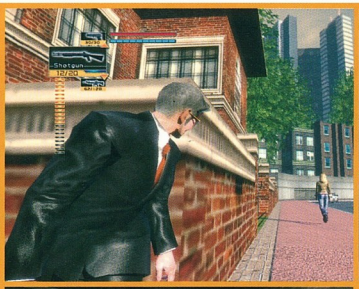
ELŐREJELZÉS

\+

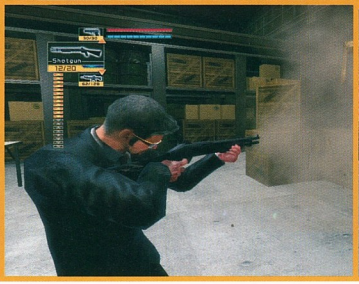
Tartalmas szórakozást ígér, futurisztikus GTA klón

\-

A jellemzők legtöbbje már más alkotásokban is feltűnt, önmagában a vizuális bravúr kevés lesz az üdvösséghez







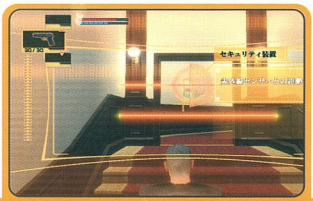


DVD: VIDEO

FRAME CITY KILLER

EGY ÚJABB GTA KLÓN, AMELY AZONBAN MÁR A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS KONZOLOKON PRÓBÁL HÓDÍTANI.

Az idei Electronic Entertainment Expóról nem túlzás azt állítani, hogy egy az egyben a következő generációról szólt. A Microsoft óriási gépezete ötös fokozatba kapcsolt, és eget s földet megmozgatott annak érdekében, hogy a generációváltás sürgetését előidéző konzoljukkal elkápráztassák a közönséget. A transzparens reklámtáblák büszkén hirdették az Xbox 360-al lepaktáló keleti (és legfőképp nyugati) fejlesztőket, ahol többek között a Namco Hometek Inc. Felirat is visszamosolygott a show látogatóira.



Hosszú sorok kígyóztak a cselesen PowerMac G5-ösöket elrejtő útvesztőkben: mindenki a Microsoft sajtókonferenciájára igyekezett, ahol lerántják a leplet az új jövevényről és (a mai napig nem végleges) technikai specifikációiról. Mit tehet a kelet-közép európai zsurnaliszta: kattintgat, fotóz, érdeklődik, gyűjt, hogy a változatos masszát a nyájas olvasó elé tárhassa. Hősünk szeme hirtelen elkerekedik, hiszen újabb meglepő villódzás szívja ki szemeiből a megmaradt erőt: az első keleti fejlesztés, ami friss nyugati technológiai megoldásokat alkalmaz! A megtisztelteltetés a Namco Hometek Inc.-et és az ő Frame City Killerjét éri. Ez az első olyan japán érintette (azért csak érintette, mert az FCK a Namco America bábáskodása alatt készül) fejlesztés, ami az Epic bámulatos Unreal 3.0-ás grafikai motorját használja majd.



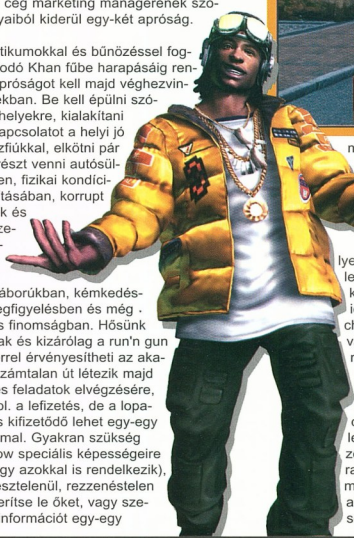
A Frame City Killer már a kiállításon is erős Blade Runner PR környezetet kapott - legalábbis a hirdetőtáblák és szinfalak erről árulkodtak. Lazán öltözött, öltönyös, napszemüveges, borostás arc, aki az apokaliptikus jövőképben leledző Frame City-ben szedi halomra a gengsztereket és az alvilági szervezeteket. A villódzó videókból és a mai napig nyilvánosságra került press anyagokból egyértelműen kiderül, hogy kőkemény GTA klónt kapunk majd - csak mindezt Xbox 360-as köntösben tálalva.



Ha elszalad a gombyukadat fizetsz egy sört...

Igazából aki innovációra számított, az most csalódni fog (azt meghagyja a Nintendo a népnek:: ez valójában nem más, mint egy 2047-ben játszódó ázsiai San Andreas azzal a különbséggel, hogy a gonosz alvilági szervezetet nem kiépíteni, hanem elpusztítani kell. A főhős egy Crow fedőnevű, tipikusan Max Payne stílusjegyeket magán hordozó liberális gondolkodású figura, aki a nemes egyszerűséggel csak Khannak nevezett elborult elméjű, sérült lelkű alvilági boss elpusztítására adta az életét. Tipikusan magányos, ugyanakkor furfangos arc, aki a vibráló, neonfényekkel telített, korrupciótól szenvedő városka utcáin és nyomvonalain haladva menetel előre a semmivel felfegyverkezve. Habár az E3-on csak pre-renderelt videó és összemontírozott Gameplay villanások telítette mozgóképekből értesülhettünk, mi is fortyog a Namco boszorkánykonyhájában, Lin Leng, a cég marketing managerének szófoszlányaiból kiderül egy-két apróság.

A narkotikumokkal és bűnözéssel foglalatoskodó Khan fűbe harapásáig rengeteg apróságot kell majd véghezvinni a játékban. Be kell épülni szórakozó helyekre, kialakítani baráti kapcsolatot a helyi jó és rosszfiúkkal, elkötni pár kocsit, részt venni autósüldözésben, fizikai kondíciónk javításában, korrupt rendőrök és felsővezetők likvidálásában, bandaháborúkban, kémkedésben, megfigyelésben és még sok más finomságban. Hősünk nem csak és kizárólag a run'n gun módszerrel érvényesítheti az akaratát - számtalan út létezik majd az egyes feladatok elvégzésére, hiszen pl. a lefizetés, de a lopakodás is kifizetődő lehet egy-egy alkalommal. Gyakran szükség lesz Crow speciális képességeire (merthogy azokkal is rendelkezik), hogy nesztelenül, rezzenéstelen arccal terítse le őket, vagy szerezzen információt egy-egy



alküldetés teljesítéséhez. A napszakok különös figyelmet kapnak a kalandok során, ugyanis éjszaka teljesen más dolgokat lehet művelni az utcákon (pl. van, akit csak bizonyos időpontokban lehet megfigyelni, vagy eltenni láb alól), bárokban, szórakozóhelyeken, vagy szigorúan őrzött területeken, mint nappal. Példa: fülest kapunk, hogy XY a Z helyen T időpontban titkos ügyleteken machinál. Nincs más dolgunk, mint valahogy eltölteni a napot (szerencsejátékkal, a fizikai erőnlét edzésével, kávéiszogatással, esetleg megfigyeléssel, stb.), hogy aztán este fitten és erőtől duzzadva készüljünk fel az esetleges incidensre. Ezek a tényezők fontos szerephez jutnak a karakter fejlődése során, hiszen minden feladatot nem lehet majd akármilyen jellemzőkkel sikeresen teljesíteni.

Ahogy a játékos szép lassan kiépíti magának a Khanhoz vezető útvonalat, váratlan fordulatok is érhetik majd - ilyen pl. a boss szintén



Uraim, itt tilos a videófelvétel, kérem távozzanak...

bűnöző családjának felbukkanása, akiknél megint csak puhatolózni, illetve kémkedni kell - bennük és az ő üzleteikben rejlik majd a továbbjutás kulcsa.

Az összecsapások nem csak lőfegyverekkel, hanem kézzel, autóval, és egyéb „gyilkolásra alkalmas" eszközzel is véghezvihetőek lesznek. Lehajíthatunk valakit pl. egy felhőkarcoló tetejéről, ledobhatjuk egy liftaknába,



vagy el is üthetjük, ha pl. egy éjszakai bár ajtaján kisétálva elindul embereivel a sötét éjszakába.

A játék látványvilágára talán a pazar jelző szolgál a legjobban: a városról süt a korruptság, a realizmus sci-fi vonásokkal keveredő képei alá tökéletesen passzolnak az Unreal motor „fícsör"-jei.

Az NPC karakterek nagyon nagy számban vannak jelen, az omladozó falak és üvegpalották keveredése, a mocsok és a hulladék az utcákon, a megcsillanó fény a járműveken, az égbe magasodó épületek közötti kis utcákba beszűrődő fény abszolút negatív jövőbeli képet fest. Bár a motor maga is még csak bétastátuszban leledzik és a program is előrehaladott állapotában volt a kiállításkor, nagyon látszik rajta, hogy generációváltásra készül a játékipar. A Frame City Killer elméletileg az Xbox 360 nyitócímek közé tartozik, s mivel a konzol pontos megjelenése is kérdéses, a Namco Hometek fejlesztői másokhoz hasonlóan tartják magukat a „valamikor idén év végére" előirányzott megjelenéshez.

Stinger



Úgy látszik, a mellfartós lányok nem vonzanak elég látogatót, Ideje bevetni a pincében táborozó playboy nyuszi különítményt.

INFO BOX

PS3 - X360

Kiadó:
Még nincs
Fejlesztő:
Blitz Games
Hivatalos honlap:
Még nincs

Megjelenés:
2007.

ELŐREJELZÉS

+
Klasszikus B kategóriás zombifilmek inspirálta taktikai elemekkel fűszerezett akciójáték annak minden előnyével...

–
és hátrányával együtt.






POSSESSION

A ZOMBIS-HENTELŐS PROGRAMOK RENESZÁNSZUKAT ÉLIK MANAPSÁG, ÍME EGY ÚJABB VERSENYZŐ...

Meglehetősen sok idő telt el azóta, hogy az angliai Blitz Games elkövette az Xbox tulajdonosok talán mai napig legkelendőbb parti játékát, a Fuzion Frenzy-t. Az újgenerációs fejlesztés témája azonban homlokegyenest ellenkezik



a fentebb megnevezett produktummal, ugyanis a klasszikusan visszatérő videojáték-motívumok oszlopos tagjait, a zombikat helyezi előtérbe, méghozzá eddig szokatlan aspektusból. A 2007-es megjelenéssel számoló csapat Possession című alkotásában egy „zombivezér" rothadó testébe bújva riogathatjuk az ártatlan civil lakosságot. Téve mindezt egy GTA-szerű, 48 km2-es kiterjedésű élő városkában, ahol a fő feladat a halál genezisébe taszítani mindent, ami csak él és mozog.

A súlyos mondatok leírva és kimondva is enyhén szólva furcsák és viccesek, de ha a színfalak mögé kukkantunk, rögvest kiderül, hogy egy taktikai elemekkel átszőtt akcióorientált játékkal van dolgunk. A készítőket olyan B-kategóriás klasszikus zombifilmek inspirálták, mint a Dawn of the Dead, vagy Evil Dead című örökérvényű alkotások - mindent, ami egykoron a celluloidszalagokon helyet kapott, most visszaköszön videojáték formájában. Sok vonást fedezhet majd fel a nyájas olvasó napjaink mozis produktumaival (28 nappal később, vagy a Resident Evil) is, de hogy egyedi legyen a dolog, a háttértörténet azért saját erőlködésből áll össze.

Történt ugyanis, hogy a zsarnoki kapitalista szervezet irányította városkában négy aktivista halált megvető bátorsággal bejut a cég titkos kutatási részlegébe, ahol tényekedésük eredményeként kísérleti vakcinákkal fertőződnek meg. A genetikai deformációk következtében órák alatt zombikká változnak, de érdekes módon közülük az egyik hihetetlenül erős és meglehetősen intelligens élőhalottá mutálódik. A meglepő oximoron ellenére képes lesz úrrá lenni az alapvető életfolyamatokon és erejének, valamint saját gondolatainak eredményeképp vezető szerepet tölt be felülkerekedvén a többieken. A laborból kitörő zombik ellepik a várost és a lakosságot megfertőzve felveszik a harcot a zsarnoki, gonosz szervezettel.

A városra szabaduló pusztulás és káosz elhozatala a főhős, nevezett Enslaver feladata. A vizuális gyönyörökkel megáldott világ, az in-



Komolyan? Ennyi mindenkit érdekelnek az emésztési zavaraim?

Vírusirtás

Mivel a Possessiont főleg a klasszikus zombifilmek inspirálták, ezért nem csak a csapatmunkát, hanem a félelmet is át kell valahogy hozni a többjátékos módokba. Erre szolgálnak pl. a különböző vírusok, amik a zombik között terjednek. Multiplayer berkekben a játékos irányította förmedvények hajlamosak a fertőzésre, és ha kiderül egy karakterről, hogy vírusgazda, a terjedés veszélyét felismerve rögvest el akarják majd pusztítani őt a többiek. Célszerű tehát óvakodni ezektől a förtelmektől még akkor is, ha néhány csapattag rendelkezik ellenszérummal az adott zombibajra, mert a hideg acélgolyónál nincs hatásosabb az ilyen bajok ellen. A vírusok alkalmazásával tehát így-vagy úgy, de mégis sikerült valami túlélőszerűt csempészni a multiplayer hadakozásba, hiszen a megfogyatkozott életerő, a véges utánpótlási készletek és a vírusok terjedése belső harcokat is szíthat a zombihordák irányítói között, amelyre online multiplayer berkekben eddig nem nagyon volt példa.

novatív játékmenet és a kirívó látvány biztosan meghozza a játékos kedvét az akciókhoz, így parancsnoki feladatait ellátva bőszen osztogathatja majd a végítéletet a halandó embereknek.
Az egyik legfontosabb tényező, hogy a Possession rendkívül jól ötvözi a taktikai játékok körülményes irányítási mozzanatait és az akciójátékok pörgős játékmenetét is.

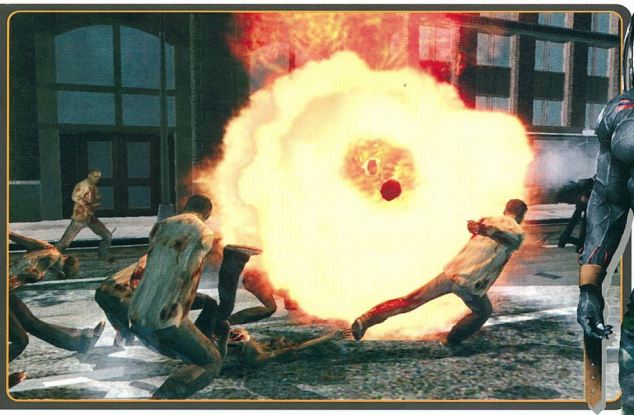
A kontroller bal trigger gombját lenyomva dinamikusan nagyobbodó kijelölő sugarat határozhat meg a játékos, amely piros színnel jelenik meg a képernyőn. Minél tovább tartja nyomva, annál nagyobb területet von be - az ott tartózkodó zombik pedig csapatba verődnek fogják várni a D-paddal kiadható parancsokat. Ezzel a mozzanattal könnyen és egyszerűen jelölhetünk ki egyetlen, de akár egy, vagy több csapatnyi élőhalottat is és vezényelhetjük a nekünk tetsző irányba. A digitális kar négy iránygombja négy különböző parancsot takar majd (követés, mutálódás, támadás vagy egy terület őrzése), amelyeket a kijelölést követően adhatunk meg hűséges követőinknek. A bőrt lehúzva ez bizony nem más, mint egy átlagos taktikai elemekkel fűszerezett akciójáték, de semmi esetre sem survivor-horror. Túlélni ugyanis nem nekünk, hanem ellenfeleinknek kell a dolgot, ám hogy ne legyen könnyű dolguk, zombik százait vezényelhetjük majd ellenük.

A Blitz Games az E3-on is megerősítette, hogy számtalan ellenféltípus lesz a játékban, amelyből fakadóan a zombik is változatosak lesznek. Például nem mindegy, hogy a kiszemelt célpont milyen fizikai erőnlétű vagy képességű - teljesen más élőhalott fejlődik egy civil lakosból, mint egy SWAT kommandósból. Jelenleg ötféle fajtáról szól a fáma, melyek közül mindegyik teljesen eltérő képességekkel rendelkezik.
A Shambler a tipikusan ügyetlen és esetlen fajtát képviseli, ami annyiszor visszaköszönt már a mozivásznakról és a Resident Evil típusú játékokból is. Egyetlen dolog érdekli, mégpedig az evés, és ennek megszerzése. Könnyű lesz leteríteni őket, igazán veszélyesnek csak nagy falkákban tekinthetők, ám különleges képességük, hogy a felfegyverzett ellenfeleket zombivá változtatva öröklik azok harci képességeit - és így az Enslavert védve, élő védőfallá verődve FPS nézetben akár fel is használhatjuk őket.
A Runner típus igazi modern zombi: gyors, atlétikus és rendkívül rémítő randaság. Bárhova felkapaszkodik, és felkúszik, hogy elkaphassa a prédáját. Negatívuma, hogy túlságosan buta a fegyverhordozáshoz, ám a Shambler csoporttal vegyítve igazi vadászfalkát hozhatunk majd létre belőlük.
A harmadik faj Bloater névre hallgat és nem más, mint a rothadó test által kibocsátott gáz telítette szörnyeteg. Ha megfelelő pozícióba ér, hajlamos felrobbantani, ezáltal szétszórni önmagát - így megfertőzve a körültte levő teremtményeket. Nagy tömegben kiváló pusztítást végezhetünk majd vele, így távolról nézve taktikai kulcsszerepet szántak neki.
Eddig három típusról esett szó - az utolsó kettő amolyan specifikus faj, közülük az egyik Shredder névre hallgat. A Shredderek igazi szupergyilkológépek - ha jelzőkkel szeretnénk illetni őket, a Zombi speciális egységnek hívhatnánk őket. Rendelkeznek egy ún. Vision móddal is, amelyet használva már távolról felismerik az ellenfél típusát és fegyverzetét. Hátrányuk talán az, hogy rendkívül sérülékenyek, ezért nem közelharcra tervezettek.
A készítők az ötödik fajt jelölték meg uralkodó típusnak: a Monster kategóriába tartozó példányok akár három méter magasak is lehetnek. A halott hús és a genetikai mutáció mintapéldányai, akik emberfeletti erővel bírnak, így nem gond nekik pl. egy autóbusz hajigálása sem. Hátrányuk, hogy elpusztulnak a spórás (pl. bloater) fertőzésektől, így használatukhoz körültekintő és alapos megfontolások szükségeltetnek majd.
A pályák alapvetően egyszerűek lesznek, csak az ellenfelek ereje válik egyre szívósabbá.
A város nem csak egy poligonokból és textúra falakból álló pixelhalmaz lesz: rendelkezik csatornahálózattal, vízi, elektromos és pl. rendőrségi kommunikációs rendszerrel is, amiket nem egyszer kell majd felhasználnunk a céljaink szentesítéséhez.
Hívhatunk majd pl. segítséget telefonon, hogy aztán a kiérkező rendőröket megfertőzve bejuthassunk a rendőrkapitányságra, vagy felrobbanthatunk egy üzemanyag szállító kamiont, hogy pusztítást végezzünk az egyik épületben, ezáltal kijelölve az alternatív útvonalat a minket követő hörgő élőhalott csordának. Az ellenfelek mindeközben folyamatosan erősödnek - míg pl. a történet elején csupán járőr rendőrökkel kell felvenni a harcot, addig annak előrehaladtával már a nemzeti gárda, és speciális földi-légi egységek is megnehezítik a küldetések teljesítését.



Konklúzió: a Possession elegyíti a klasszikus B kategóriás horrorfilmek hangulatát a zombik százát néhány gombnyomással irányító videojáték élvezetével. Hála az alapos tervezésnek, a felbukanó stratégiai elemeknek, a rendkívül impresszív ábrázolásnak (és a brutális teljesítményű hardvernek) a játék minden jel szerint hosszú szavatosságot áraszt magából. Az egyetlen szürke folt az egészben, hogy a 2007-es évre előirányzott multiplatform (Xbox 360, PS3, PC) produktum a mai napig nem talált kiadóra. Őszintén reméljük, hogy valamelyik óriás lát fantáziát a Possessionban - kár lenne érte.

Stinger



Na erről beszéltem a babbal kapcsolatban...

INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó:
Midway
Fejlesztő:
Midway
Hivatalos honlap:
www.larushgame.com

Megjelenés:
2005. október 10.

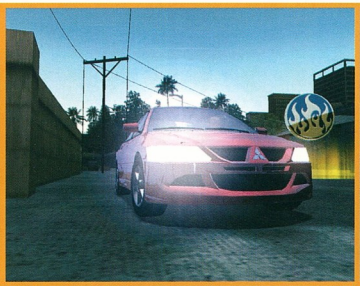
ELŐREJELZÉS

+

Kidolgozott törésrendszer, pörgős, adrenalin dús játékmenet.

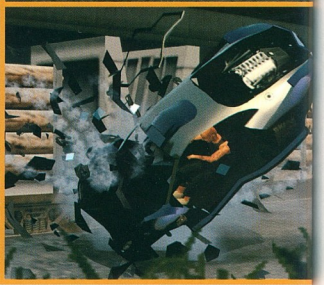
–

Valószínűleg a játék rossz helyen, és rossz időben jelenik meg, pont akkor, amikor a konkurencia a csúcsot döntögeti majd.









DVD: VIDEO

LA RUSH

ÚJABB JÁTÉK, AMELYBEN LOS ANGELES UTCÁIN DÖNGETHETÜNK EZERREL, DE EZT CSEPPET SEM BÁNJUK.

Pörgessük vissza az idő kerekét, sok-sok évvel ezelőttre. Pontosan 1996-ot kell mutatni az időgépünk kijelzőjének, ez ugyanis a célállomásunk. Közülünk nagyon sokan akkor még nem játszottak konzolokkal, vagy számítógépekkel, a társaság másik része azonban már ekkor is belemélyesztette szemfogait a videojátékok szaftos szegmensébe. Rengeteg igazi nagyágyú jelent meg ebben az évben, de kalandozzunk el a PC-ktől, a konzoloktól, és evezzünk át egy kissé lassabb folyású, talán ismeretlenebb vízfolyamra, az Arcade területre.

Személy szerint rengeteg aprópénzt gyömöszöltem a legkülönfélébb helyeken megtalálható masinákba, hogy színvonalas szórakozással üssem el azt az időt, amit tölthettem volna történelemtanulással, vagy a matek házifeladatokkal. Félreértés ne essék, nem a fentiek helyett, hanem inkább azok mellett, kiegészítésként ugrottunk le Arcade játékokat játszani a haverokkal. Mindenkinek jár egy kis levezetés, ugye?

Szóval 1996-ban megjelent a játéktermekben a San Francisco Rush című játék. Itt Magyarországon csak 1998 körül találkoztam ilyen géppel, de még akkor is megfogott minket a szép grafika, a jó hangulat, az isteni zenék, és önmagában az összhatás is fenomenális volt. Imádtuk egyszerűen. Normális esetben nem száguldozhattunk volna kétszáz mérföld/órás sebességgel San Francisco dimbes-dombos utcáin, de itt megtehettük, és bizony ki is használtuk ezt a lehetőséget. Sok-sok százforintos érme csörrent meg általunk a gépek alján.

A baj ott kezdődött, hogy portolták ezt a játékot Playstationre, és Nintendo 64-re. Nos, ezen a két rendszeren igen érdekes formában találkoztam az akkori Arcade játékok kiskirályával. Mondjuk ki: rossz volt. Leírhatatlanul szörnyű formát öltött Playstationön a San Francisco Rush, és akkor hasított belém kegyetlenül a felismerés: Ami a játékteremben működik X szer 5 percig, az nem biztos, hogy fenn tudja tartani az érdeklődésünket a nappaliban X óráig.

Tulajdonképpen nem csalódtam, mert az Arcade verzióval töltött perceket nem vehette el tőlem a konzol-port, csupán elestem attól az élvezettől, hogy a nappalimban is kipróbálhassam a hangulatbombát. Megesik, hétköznapi csalódások.
Dreamcastem soha sem volt (a játéktermeben pedig nem találkoztam vele), azonban barátoknál láttam, és ki is próbálhattam a sorozat következő részét a San Francisco Rush 2049-et. Ennek sikerült már valamiféle régen érzett érzést becsempészni a TV-képernyő elé, és néhány perc játék után már széles vigyor ült az arcomon, mert rendesen magával ragadott a játék. Persze nem hasonlíthatom a PS1-es



Szögletes járgány, nyálka falka, hol van itt a malac farka?

első részhez, mert ezt is csak rövid ideig tudtam nyomni, így fogalmam sincs, hogy hosszútávon mi lett volna a véleményem a stuffról, de a haver állítása szerint odavág, én pedig hiszek neki.

De hagyjuk egyelőre a felemás múltját a sorozatnak, mert lejárt az időnk, és visszakerültünk a jelenbe. Most 2005. szeptembert mutat a kijelző, ami azt jelenti, hogy már csak egyetlen hónap választ el minket a „Rush" széria következő darabjától, ami teljesen új helyszínre viszi el a sebességmámorban úszó autóst.
A címből is sejthető, hogy most Los Angeles változatos utcáit fogjuk kínozni a gumik csikorgásával, valamint a megengedett sebesség ötszörös túllépésével.

A Midway nem szeretne semmit a véletlenre bízni, ezért igen komoly erőforrásokat vet be a játék készítése során. A Project vezetője hétágú korbáccsal állt a programozók fölé emelt emelvényen, és kegyetlenül lesújtott, ha valami fennakadást észlelt. Ez vezetett oda, hogy a srácok szorgos munkával, vért izzadva lemodellezték Los Angeles úthálózatának egy összesen 350 mérföld hosszúságú szakaszát, ami csak arra vár, hogy elégessünk néhány abroncsot rajta.

Kinek bánatára, kinek örömére nem csak a miénk az út. Megtapasztalhatjuk, milyen érzés a reggeli csúcsforgalomban kikerülni John Smith pickupját, mivel a forgalom is jelen lesz a saját hús-vér valójában. Az egy dolog, hogy kétszáz mérföld/órás sebességgel száguldozhatunk a helyszínen, de, hogy még a forgalmat is kerülgetni kell, az hozza a fűszert. Mondanom sem kell, hogy a Burnout szériában is a gyanútlan közlekedők kerülgetése, és kihasználása a legélvezetesebb dolog. A Los Angeles Rush-ban teljesen hasonlít az alaphelyzet. Sőt, továbbmegyek, mikor ütközünk a hétköznapi sofőrök hétköznap autóival, akkor egy a Burnouthoz kísértetiesen hasonló nézetre vált a kamera, amit kísértetiesen ugyanúgy kell irányítani, mint a fent említett játéknál. Nincs ezzel semmi baj, ha nyúlunk, nyúljunk a legjobbtól.

Az, hogy egy verseny Hollywoodban, vagy Santa Monicában játszódik, még nem azt jelenti, hogy egy Need For Speed Undergroundhoz hasonló virtuálisan elkerített játszóteret kapunk. Nem, a LA Rush-ban kitesznek minket az úthálózat közepére, és onnan kezdve arra megyünk, amerre akarunk. Checkpointok érintésével zajlik egy normál futam, ám ezekhez az ellenőrzőpontokhoz akármilyen útvonalon eljuthatunk. Egy a lényeg: gyorsabban tegyük ezt, mint a három versenytársunk. Nem muszáj követni az ellenfeleket, mert ők talán nem mernek átvágni a parkon - villanyoszlopokat és fákat kidöntve - azért, hogy hamarabb célba érjenek. Legyünk merészek, törjük az autókat. Aggodalomra semmi ok, hiába a 350 mérföldes bejárható úthálózat, eltévedni ritkán fogunk, mert a soron következő checkpointot egyrészt mutatja egy nyilacska, másrészt pedig egy fényoszlop is a segítségünkre siet. Ezt a két tájékozódási pontot használva mindig megtaláljuk az aktuális helyes irányt, de mint mondtam: szaporán, és a legrövidebb úton kell odaérnünk. Pontosan a kusza úthálózat, a rejtett ugratók és mellékutcák tömkelegének köszönhető, hogy ha egy versenyen elindulunk ötször, akkor sem fogunk két ugyanolyan futamot produkálni.



Sárga járgány, kicsi kerék, belefér vagy 30 tehén.

Van itt minden: elég jó grafika, igazi Arcade-es játékmenet és hangulat, valamint elbújtattak egy kis érdekességet is a programban, amit bizony minden más helyen Történetnek neveznek.


Bizony, a Midway rabszolgahajcsárjai úgy gondolták, hogy a programozók után megmasszírozzák az írók hátát is a hétágú korbáccsal, így sült ki a háttértörténet.

Mi Trikz bőrébe bújunk, aki a játék kezdésekor éppen egy hatalmas partit rendez a hollywoodi házacskájában. Nem valami sufnituningos, „Streetracing" matricás gyerekről beszélünk, hanem egy igazi nagy játékosról. Ő egy komoly versenyző, komoly járműparkkal. 32 csodálatos autó parkol a garázsában, egytől-egyig csillogó csodagépek. A partin éppen folyik a pia, táncolnak a lányok, a medence teli van élettel, még a West Coast Customs-ös srácok is beugrottak, hogy tiszteletüket tegyék. Aki autóőrült, valamilyen formában már látta ezeket a fiúkat, ahogy tízhúszéves roncsokból igazi tun-



ingcsodákat készítenek Xzibit rapper vezényletével. A sorozat az MTV-n (nem a királyi, hanem a zene TV) Pimp My Ride néven fut, ajánlom minden autó és tuningfanatikus egyénnek.

A legjobb parti is csúfos véget érhet, ha nem kívánt társaságba kerülünk. Bizony hozzánk is beugrik Lidell, aki ősellenségünk, valamint LA-i illegális versenyek aktív szervezője. Meghív minket egy 2 millió dolláros összdíjazású grand prix-re, ám varázslatos módon hetekkel a verseny előtt eltűnik az összes autónk, csak egy Nissan 240 SX marad a garázsban. Feladatunk, hogy visszanyerjük különböző helyekről a régi autóinkat, még a nagy futam előtt.
Nos, dióhéjban erről szólna a LA Rush története, úgy gondolom, hogy egy autós játékhoz nem kell Metal Gear Solid, vagy Splinter Cell szintű sztorivezetés, ez bőven megállja a helyét ebben a kontextusban.

Még körülbelül egy hónapnyira van a megjelenés, ha a Midway-es srácok tartják az ütemtervet, október közepén már otthon is játszhatjuk a Los Angeles Rush-t. Noha nálunk még egy korai verzió járt, már ebben is megfigyelhettük a szép törésrendszert, a gyors framerate-et, valamint a pörgős, adrenalindús játékmenetet. Ha egyszerre nem is köt majd le minket a LA Rush hosszú órákra, azért adjunk neki egy esélyt, és mondjuk GT4 és Forza Motorsport közti szünetekben vegyük elő, és szó-



rakozzunk egy hatalmasat. Nem akarok jóslásokba bocsátkozni, inkább árnyaltan fogalmazok: nem túl szerencsés, hogy a Burnout Revenge-hez ilyen közel jelenik meg ez a játék…

Dante

INFO BOX

XB

Kiadó:
Dreamcatcher Interactive
Fejlesztő:
Mindware Studios
Hivatalos honlap:
www.coldwar.mindware studios.com
Megjelenés:
2005. szeptember 27.

ELŐREJELZÉS

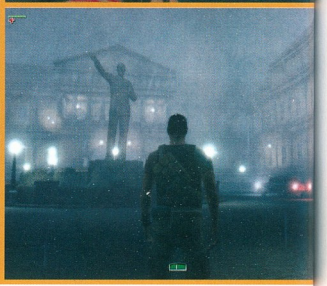
+
Nagyon hangulatos, izgalmas lopakodós játék, amiből van bőven, de amiből sosem elég.

–
Mindenesetre érdemes lett volna még több újítással megfűszerezni az amúgy remek játékötletet.









DVD: VIDEO

COLD WAR

SOK JÓ JÁTÉK KIS HELYEN IS ELFÉR, EZ FŐLEG IGAZ, HA A LOPAKODÁS NAGYMESTEREIRŐL VAN SZÓ.

A hidegháború egy igen - ha szabad így fogalmaznom - hűvös, nyírkos időszak volt. A világtörténelem alakult, ahogy alakult, történt, ami történt, de az egész érát egy esetleges atomháborútól való félelem jellemezte a legáthatóbban. Fegyverkezési-, ideológiai-, divat- és űrverseny zajlott a szovjetek és az amerikaiak között, ám tartva a szörnyű folytatástól, sosem keveredett komolyabb atrocitásba a két „csoport". Mivel ennek az időszaknak már jó régen vége van, nem árt, ha megismerkedünk vele újból, és újból. Nézzük meg egy teljesen más szemszögből az eseményeket, vagy a fiatalabbak rácsodálkozva hallgassák végig Carter meséjét, ami mentén végighúzódik a Cold War kusza történetének a fonala.

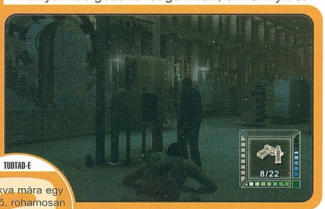
Minderre lehetőségünk lesz idén ősszel, ugyanis a lengyel srácok kecsegtetőnek ígérkező terméke végre megjelenik, és mindenki elmélyülhet a hidegháború legtitkosabb, legkritikusabb pillanataiba. Mi nem vagyunk túl türelmesek, úgyhogy már most kipróbáltuk a program egyik korai verzióját!

A történet az 1980-as évek Oroszországában játszódik, ami akkoriban még a Szovjetunió ideológiai és hatalmi központja volt. Ebbe a környezetbe csöppen bele (a megszólalásig Gordon Freemanre hasonlító) Mr. Carter, aki foglalkozását tekintve oknyomozó újságíró, és mint ilyen, állandóan a legnagyobbat pukkanó sztori után böklászik. Hogy fokozzuk a nemzetközi feszültséget, és növeljük az izgalmi faktort, hozzáteszem, hogy a fiatal kolléga amerikai, aki nem szokott hozzá, hogy itt, Moszkvában nem szokás olyan témákat feszegetni, amikben nagykutyák is érintettek. Bizony, ezzel ő is tisztába kerül, és ezzel kezdetét veszi a nagy kaland!

Az általunk kipróbált változat egy teljes verzió volt, amiből már csak apróságok hiányoztak, ezeket a megjelenésig biztosan pótolják, ezért nem fogok akadékoskodni ezen dolgok hiánya/kidolgozatlansága miatt, ám annyit el-



Rádornlesztom a bolivet, ha nem vigyázol...



TUDTAD-E

Moszkva mára egy pezsgő, rohamosan fejlődő, népszerű nagyvárossá nőtte ki magát?

könyvelhetünk, hogy ebben az állapotában is megállná a helyét a Cold War akármelyik játék ellen. Az alaptörténet kellőképpen érdekes, néha csavaros, máskor kissé ügyetlen, de ez a három összetevő egymásba gyúrva szá-

momra egy igen kedves, és hatásos összképpé alakul.

Mr. Carter egy teljesen átlagos újságíró, nem vett részt semmiféle CIA, FBI, vagy egyéb hárombetűs szervezet által szervezett kiképzésben, sosem harcolt háborúban, nem járt tüntetni, nem ölt meg soha senkit, és nem is szándékozott így tenni. Ő ránézésre is egy olyan arc, aki beleolvad a tömegbe, akit csak akkor veszünk észre, ha már ráléptünk a lábára, vagyis a totális átlagember. A lengyel fejlesztők igen okos játékdizájn és forgatókönyv bravúrok által érték el azt, amit a Valve is kiötlött a Half-Life játékokkal. Nevezetesen azt a felismerést, hogy sokkal élvezetesebb egy olyan átlagos, Kovács István bőrébe bújva kalandozni, akivel mindenkinek sikerül maximálisan azonosulnia. Hiszen valljuk be, a konzolok előtt nem ül egyetlen szuperhős sem. (Amennyiben mégis, úgy írjon nekünk, hátha megszületik PlayZone Man/Girl.)
Itt van tehát az összkép (Orosz, hidegháborús kémsztori, rejtélyek, katonák, erőművek, összeesküvés), aminek a közepén ott toporog zavartan a megélhetéséért küzdő, fiatal amerikai újságíró. Ez körülbelül olyan, mint egy Székely Bertalan festményen egy hightech, japán anime-ból szökött robot. Szokatlan, de nem biztos, hogy rosszul néz(ne) ki.

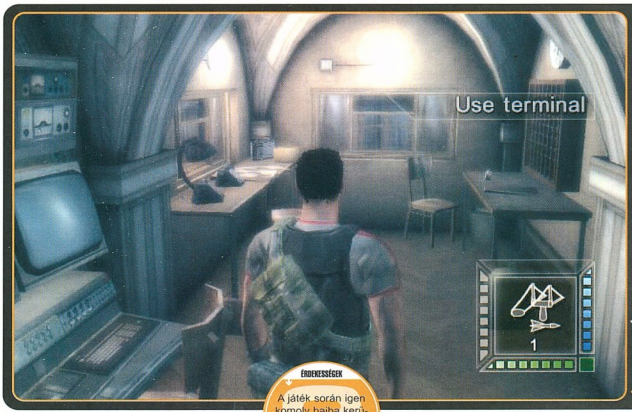
Térjünk rá a legizgalmasabb részre - amit eddig próbáltam takargatni -, a játék stílusára. Figyelembe kell vennünk, hogy Carter tényleg csak egy mezei zsurnaliszta, és, hogy kemény szovjet katonai alakulatok is vadásznak rá. Ekkor rájövünk, hogy a szemtől szemben harc teljességgel lehetetlen, mivel az első másodpercben kapnánk egy tárat a hátunkba. De mije van a kollégának, ami talán az orosz egységeknek nincs? Fényképezőgép persze, annak is használ vesszük majd, de itt most elsősorban a furfangra és leleményességre gondoltam. Aha, furmányos ötletek, ész előtérben a fegyverekhez képest… Naná, hogy egy lopakodós játék lesz a Cold War a'la Splinter Cell! Senki ne hőköljön vissza a hír hallatán, mert bár picikét klón hangzása lehet a dolognak, de garantálom, hogy a helyzet rózsás! A legtöbb koppintással az a baj, hogy gyenge, erőltetett, valamint kidolgozatlan. Ezzel szemben a Cold War aprólékosan megmunkált darab már most is, pedig még van idő a megjelenésig!



Azt hiszem rám férne egy vízcsepalack.

Rengeteg részletre ügyeltek, sok mindent beépítettek a programba, de a fő irányelvet, miszerint átlagembert kalauzolunk a szovjet titkok ösvényein, sosem vesztették szem elől. Ilyenformán nem fogunk Sam Fisherhez hasonlóan több méter magasban függeszkedni, óriási oszlopokat megmászni, vagy éppen éjjellátóval szemlélni a terepet. Van egy SZTK keretes fekete szemüvegünk, farmerunk, pólónk, és egy fényképezőgépünk. Atlétikus képességeink igencsak korlátozottak, lévén az irodában tengetjük napjaink legnagyobb részét, de azért láttam néhány merész mozdulatot Cartertől: egyszer például kimászott egy ablakpárkányon is! A Cold War ezen aspektusa nagyon tetszett, végül is kollégáról van szó, és én nem biztos, hogy kimásznék a szerkesztőség ablakán egy szaftos sztoriért.

Carternek a bátorságán kívül van még egy kulcsfontosságú tulajdonsága, ez pedig az esze. Az száz százalék, hogy lelkes nézője volt az akkortájt induló MacGyver sorozatnak, mert rendkívül hasonló ötletekkel áll elő maga is a játék során.
Szinte minden tárgyat fel lehet venni, és szinte minden tárgyat össze lehet kombinálni más dolgokkal, hogy aztán egy harmadik kütyüt kapjunk. Önmagában haszontalan a kloroform és a gumilövedék sem olyan nyerő, de ha a töltényeket beáztatjuk a folyadékba, majd így rálövünk egy ellenségre, az azonnal elájul a szag és ütés ütős kombinációjától. Ez egyetlen egy példa volt a több tucat elkészíthető tárgyból. Itt nincs Sam Fishernek bekészített, jégbehűtött tapadós kamerák, elektrosokk lövedékek, vagy éjjellátók… Carternek abból kell dolgoznia, amiket szétszórva talál irodákban, takarító helységekben, vagy az ellenségeknél. Nem lesz könnyű dolga, ám azt mondom, ez így, ilyen formában nagyon szórakoztató!



ÉRDEKESSÉGEK
A játék során igen komoly bajba kerülünk a Lenin Mauzóleumban.

Számomra nem egy játék grafikája a legfontosabb tényező, (bár imádom, ha egy jó stuff a kinézetével is le tud nyűgözni) a Cold Fearhez igenis kellett a szép megjelenés. Árnyékokban osonni, a Lenin mauzóleumban lopakodni, vagy Csernobilban akciózni… ezek nem sokat értek volna a megfelelő grafikus motor nélkül, amit csodák csodájára a játék alá pakoltak a fejlesztők! Néhol kifejezetten csodálkoztam a minőségen, valahogy nem számítottam erre egy olyan játéktól, amiről azelőtt szinte semmit sem hallottam. Egy szó, mint száz, a Cold Fear a szemünket is kényezteti, és ennek mindenképpen szorítani szerettem volna egy bekezdést.

Nem csak elviekben, de a gyakorlatban is nagyon hasonlít a Splinter Cellre a program. Egyes elemek egy az egyben lettek átvéve a szellemi elődtől, és normál esetben „Nyúlás" feliratú transzparensekkel vonulnék Varsóba a kóderekhez, de ettől most eltekintek. Azért hunyok szemet, mert hiába vették kölcsön az ötleteket, mégis úgy tették mindezt, hogy a végeredmény stílusos, hihető, valamint szórakoztató lett.

Dante



A Lenin Mauzóleum

1924. január 21-én elhunyt Lenin, ezen a napon a szovjet kormány több ezer telegram üzenetet kapott szerte az ország területéről, hogy találjanak valami módot a test megőrzésére, a további generációk számára. Másnap a jeles patológus professzor, Alekszej Abrikoszov bebalzsamozta a holttestet, előkészítve a temetésre, ám erre nem került sor. Alekszej Szusev megkapta az utasítást: három nap alatt tervezzen meg, és húzzon fel egy faépületet a Kreml mellett, ahol az emberek leróhatják a végső tiszteletüket egykori szellemi vezetőjük előtt. Végül a fabódét lecserélték egy stílusosabb márványépületre, és megtalálták annak is a módját, hogy, hogyan őrizzék meg a testet az idők végezetéig. Pletykák keringenek, mivel Lenin teste olyan viaszosnak tűnik, hogy sokan megkérdőjelezik, hogy az eredeti van e kiállítva.

DEAD OR ALIVE 4

INFO BOX

X360

Kiadó:
Tecmo
Fejlesztő:
Team Ninja
Hivatalos honlap:
www.tecmogames.com

Megjelenés:
2005. December

ELŐREJELZÉS

+

Bizonyára nagyon jól fog kinézni, a szereplőgárda ígéretesnek hangzik, valamint az átdolgozott mozgásrendszer is valószínűleg jót fog tenni a játéknak.

–

A játékból kivágott videókat nézegetve a mozgások még mindig kissé szögletesnek, szétt öredezettnek tűnnek, reméljük, ezt ki fogják küszöbölni a megjelenésig.









DVD: VIDEO

DEAD OR ALIVE 4

AVAGY A POLIGONMELLEK ÚJRA TÁMADÁSBA LENDÜLNEK

A jó néhány évvel ezelőtti, még a derék PlayStation első részén megjelent Dead or Alive sorozat, ha nem is aratott osztatlan sikert a játszhatóságával, remek „grafikájának" és „fizikájának" köszönhetően mégis elég szép sikereket könyvelhetett el, amit mi sem bizonyít jobban, mint az, hogy nemsokára a negyedik eljövetelének örvendhetünk.

Aki hozzánk hasonlóan nagy baráti társaságban nyomatta éjszakákon át az anyagot, az tudja, hogy miért is írtam azt a bizonyos „grafikát és fizikát". Hát persze: nincs olyan jobbérzésű férfijátékos, akinek ne akadt volna meg a szeme az irgalmatlan, himbálózó



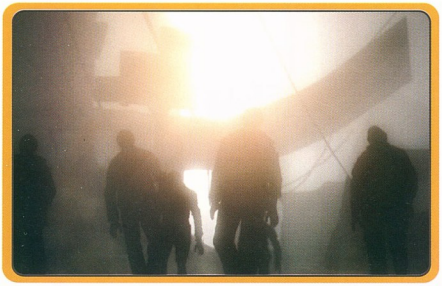
poligonkebleken. Ettől eltekintve is egészen játszható volt az anyag, bár szerény megítélésem szerint valami bödületes módon nehéz volt behozni a speckó mozgásokat - persze lehet, hogy csak én nem növesztettem hozzá elegendő ujjat. Hogy ne nagyon térjünk el a tárgytól, nézzük meg mire is számíthatunk a negyedik részben, melyet a tisztelt Tecmósok Xbox360 alá hegesztenek nagy erőkkel. Talán a legmeglepőbb tény az, hogy az előző három résszel ellentétben a történet most nem Kasumi körül bonyolódik, hanem egy másik titokzatos hölgyeményt ölel körbe - név szerint Helenát. A fiuk nagyon rejtegetik a leányzót, mindössze annyit lehet tudni róla, hogy operaénekes és most ő a DOATEC vezetője. Természetesen rajta kívül lesznek még új karakterek, Mr. Itagaki (a Tecmo egyik főguruja) szerint összesen több mint 20 szereplővel csépelhetjük majd egymást. Köztük lesz majd Kokoro is, aki egy japán csajszi és egy bizonyos Hakkyokuken harci stílusban fogja majd osztani a pofonokat. Érdekesség, hogy az első 3D-s verekedős játéknak kikiáltott Virtua Fighter főszereplője, Akira is ebben a stílusban nyomult - nyilván ez valami tisztelgésféle a Tecmótól a nagy öreg felé. Lesz még egy szöszke férfiú is, mégpedig Elliot, aki Keiken stílben utazik; valamint szintén újként üdvözölhetünk egy csodaszép ruhás pankrátor hölgyet, aki a Lucha Libre mozgásait preferálja, minek jegyében hatalmas ugrásokat és dobásokat fog bemutatni. Ha már az előbb ennyit emlegettük a harci stílusokat, talán érdemes megjegyezni, hogy a fejlesztők teljesen átgyúrták még a régi szereplők mozgását is. Tisztában vannak a felelősséggel, hogy nagyot lehet ezzel buktázni, ám mint mondták: újítani márpedig kell, ám vigyázni fognak, hogy a játék egyensúlya ne bomoljon meg, ne legyenek túl erős emberkék, akik hátrakötött kézzel is mindenkit levernek. Szintén újdonság lesz még, hogy az egyes helyszínekről nem lehet „lesétálni", csak „leesni" - értem ezalatt az ellenfél hathatós közreműködésének áldásos tevékenységét - sőt az egyes helyszínek maximálisan interaktívak, így fordulhat elő, hogy az ellen arcán szánkázunk lefele a lépcsőn, vagy mondjuk, kilökjük egy éppen arra száguldó kocsi elé. Az újgenerációs multiprocesszoros konzolnak köszönhetően természetesen igen ütősen fog kinézni az anyag, ám a fejlesztők némileg húzogatták a szájuk szélét e hardveres újítás hallatán, hiszen ezt sokkal nehezebb programozni, mint a „hagyományos", egy magos processzorú konzolokat. Sebaj, ez legyen az ő problémájuk - mi viszont örüljünk annak, hogy elmondásuk szerint olyan motion blur (mozgás illúzióját keltő elmosások) technikákat fognak alkalmazni, hogy igencsak le fog esni a rágószervünk. Mindezt azzal indokolják, hogy olyan gépeken, mint a mostaniak - amik maximum csak 60 képkocka/másodpercet tudnak produkálni - egyszerűen nem tudják megvalósítani ezeket az effekteket. A játékot a gép megjelenésével egy időben szándékoznak piacra dobni. Itt érdemes még azt is megjegyezni, hogy ez a sorozat sem kerülhette el a végzetét: film készül belőle, még pedig Jeremy Bolt producerelésében, ő igazgatta mindkét Resident Evil filmet is. Meglátjuk, mi jön ki belőle.



Callisto

RESIDENT EVIL 5

AVAGY A ROTHADÓ ZOMBIK VS. HUMÁN HŐSÖK LEGÚJABB ÖSSZECSAPÁSÁNAK KRÓNIKÁI.



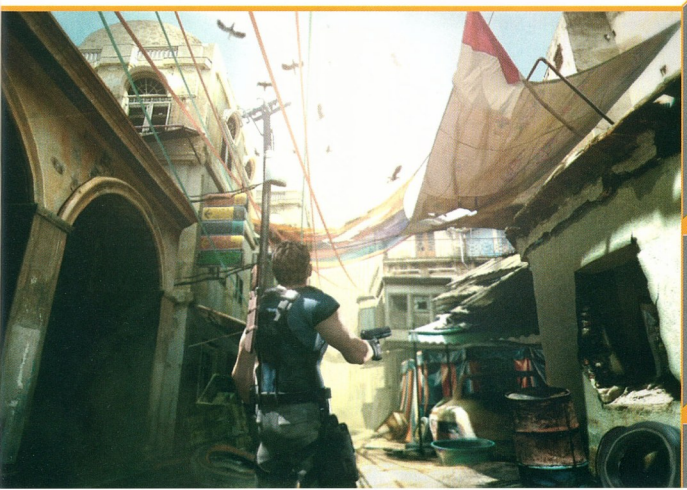
Ha azt mondom Resident, valószínűleg a tisztelt olvasóközönség igen tekintélyes hányada rávágja: Evil. Teszik ezt helyesen, hiszen ez a név már szinte beitta magát a konzolos/számítógépes játékok történelemkönyvének lapjaiba.

A Capcom stílusteremtő játéka annak idején hatalmas hisztériát indított el, melyet a cég a mai napig igen ügyesen ki is használ: mindenféle nulladik, meg három és feledik részt kiad - a begerjedt rajongókat lehúzandó. Némiképp rókabőr szagot áraszt a dolog, ám az, hogy még mindig megjelenik egy újabb rész, azt támasztja alá, hogy ez a róka bizony még igen csak virgonc. Félretéve minden epéskedést, nézzük meg, mit is tudunk eddig a sorozat legújabb jövetelérő. Először is a legfontosabb: a készítők nemrég bejelentették, hogy nem csak a Sony új csodagépére fogják kiadni a cuccot, hanem Billy apó új sütisdobozára is - mely azt hiszem igen örömteli dolog, legalábbis a rajongók szempontjából. Jun Takeuchi - a játék producere, az Onimusha sorozat több tagjának és a Resident Evil 1-2 részének elkövetője - információira támaszkodva eddig a következőkben lehetünk (majdnem) biztosak: a sötét, nyúlós, ragadós helyszíneket felváltja a csaknem idilli Hawaii környezet: napfény, homok, tengerpart.

A háromból egy kakukktojás. Úgy van, egyfajta sivatagos részen fog pörögni az akció, melyet üdvözlendő újításként foghatunk fel, hiszen ha memóriám nem csal eddig az összes rész Racoon Cityben játszódott. Talán csak nem a Közel-Keleti konfliktusokra építik fel a játék történetét, ahol majd zombi arabusokra kell vadásznunk a homokdűnéken? Takeuchi úr rendkívül titokzatosan azt mondta az egyik videóban látható karakterre, hogy lehet, hogy ő Chris Redfield (a RE 1-ből) - tette mindezt cinikus mosolyok közepette, így tehát egyhez közeli valószínűséggel állítható, hogy az valóban ő lesz, és mint ilyen, főszerepet alakít majd. A történetvezetésről egyelőre annyit tudunk, hogy nem különálló epizódként vesz részt az eposzban, hanem szerves részét képezi a Resident univerzumnak, ergo teljes folytatásnak tekinthető. Érdekesség, hogy a tervezőket a 2001-es Black Hawk Down film ihlette meg, melyben a lezuhant amerikai helikoptert az amerikaiak szemszögéből nézve igazán nem kívánatos egyének felettébb ferde szemmel mustrálgatnak - ha nem is erre számíthatunk a RE 5-ben, azt már most ígérik, hogy valóban „túlélő horror" lesz, melyből mi arra tudunk következtetni, hogy az eddigi kalandok helyett inkább a nyúlcipő minél gyorsabb bekötésére kell majd koncentrálni. A ránk rontó garmadáról szintén nem sokat tudunk még, a főguru annyit mindenesetre a nagyközönség orrára kötött, hogy azért tartják személyüket hét lakat alatt, mert olyan meglepetésekre számíthatunk, amiket nem szeretnének már most elleni. Annyit mindenestre elárult, hogy szeretné a Resident Evil 4 hangulatát és játszhatóságát átmenteni, valamint arról is motyogott még valamit, hogy a fent említett részben található remek eseményeket - az ellenséggel való verbális interakciót - szeretnék továbbfejleszteni… Úgy legyen! A megjelenésről egyelőre még csak rózsaszín gondolatfoszlányok léteznek, melyekkel ugyan nem sokra megyünk, ám a producer még itt is elejtett egy lényeges infót: még a PlayStation 4 kijövetele előtt a boltokba kerül az anyag… Nofene, igen diszkrét megfogalmazás. Nem baj, addig is várjuk a ránk rontó Z kategóriás filmadaptációkat, melyekkel érdeklődésünket akarják fenntartani a sorozat iránt.

Callisto





INFO BOX

PS3

Kiadó:
Capcom
Fejlesztő:
Capcom
Hivatalos honlap:
Még nincs

Megjelenés:
Nem tudni

ELŐREJELZÉS

+

A remek darabokat látott széria bizonyára ismét hozza formáját.

–

Csak nehogy egy újabb Code Veronica legyen belőle, ami csúfos bukás lett.

DVD: VIDEO

INFO BOX

PS2

Kiadó:
SCEE
Fejlesztő:
Game Republic
Hivatalos honlap:
Még nincs

Megjelenés:
2005. október 21.

ELŐREJELZÉS

+
A klasszikus verekedős játékok és az RPG vegytiszta, mesteri egyvelege, komoly, kidolgozott történettel, és moziszerű élménynyel.

–
A Game Republic igazán dolgozhatna gyorsabban. Hogy minél több hasonló színvonalú játékot gyártsanak...









GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

YOSHIKI OKAMOTO ÁLLT OLYAN KLASSZIKUSOK FEJLESZTÉSE MÖGÖTT, MINT A STREET FIGHTER 2, A RESIDENT EVIL VAGY A DEVIL MAY CRY. NEMRÉG SAJÁT STÚDIÓT ALAPÍTOTT GAME REPUBLIC NÉVEN, ELSŐ JÁTÉKUK A GENJI, AMELY EGY JAPÁN LEGENDA FELDOLGOZÁSA, ÉS AMELYET OLYAN FILMEK INSPIRÁLTAK, MINT A TIGRIS ÉS SÁRKÁNY VAGY A REPÜLŐ TŐRÖK KLÁNJA.

1159-ben a Heiji csatában a Heishi klán fölényes győzelmet aratott, néhány elit harcosnak köszönhetően. Ezek a harcosok titokzatos kristályoknak köszönhették erejüket, képességeiket. A csatával vége szakadt az arisztokraták korának, a Heishi-k vették át a hatalmat, és megkezdték önkényuralmukat. Többen is tervezték, hogy fellázadnak a Heishi klánnal szemben, de egy fiatal fiú, Yoshitsune végzete lett az, hogy elsőként cselekedjen…

Okamoto-san és új csapata nagy alázattal nyúlt a komoly témához, a játék a verekedős játékok és az RPG-k egyvelege lett, de a pörgős akciónak, és az elképesztő átvezető animációknak köszönhetően teljesen mozifilmszerű élményt nyújt.

A játék kezdetén rögtön egy kellemetlen összecsapás közepében találjuk magunkat, a házunknál megjelenik egy Haishi szamuráj jó néhány csatlósával, hogy elvegyék tőlünk az apánktól örökölt Amahagane kristályt. Az első körben érkező ellenfelek megölése után segítségünkre siet egy titokzatos ismeretlen, aki ugyanolyan gyorsan eltűnik, mint ahogy érkezett. Miután végeztünk a második hullámban érkezőkkel, és elindulunk utána, gyorsan megtapasztaljuk, hogy mire is számíthatunk a játék során.

Ha harcba bonyolódunk (és fogunk eleget, ezt garantálhatom), folyamatosan nyomon követhetjük a képernyőn, hogy éppen mennyi tapasztalati pontot szereztünk, és egyből látjuk, ha sikerült a következő szintre lépnünk. Az automatikus szintlépés meggyorsítja a játékmenetet, de a játék mégsem veszít semmit az RPG jellegéből. A START gombot lenyomva láthatjuk az inventory-t, itt láthatjuk a tárgyainkat, a felszerelésünket, az Amahagane kristályainkat, és a karakterünk tulajdonságait. Többek között itt látjuk, hogy éppen hányadik szintű a karakterünk, mennyi tapasztalati pontot gyűjtöttünk, mennyi az életpontunk, a támadási és védekezési szintünk. Az utóbbiak értéke főleg a kezünkben tartott fegyvertől, és a viselt páncélzatunktól függ. Láthatjuk, hogy mennyi arany van nálunk, a pénzünkből természetesen az életpontunkra jótékony hatást kiváltó gyógyfüveket, italokat, és persze fegyvereket, páncélzatot vásárolhatunk a megfelelő helyeken.

A pályákon található ládák, és egyéb tereptárgyak szétrombolhatók, jó esetben újabb jóságokat rejtenek. Ha egy tereptárgy, például egy ledőlt fa az utunkba áll, és még nem vagyunk elég erősek ahhoz, hogy elmozdítsuk, akkor másik utat kell találnunk. Érdemes teljesen bejárni a pályákat, ugyan lehet, hogy újra harcba bonyolódunk, de újabb kardokat, gyógynövényeket találhatunk.

Miután kezdjük kiismerni a lehetőségeket, máris Kiichi mester házába jutunk, akitől megtudjuk, hogy ki is volt a főhős apja, hogyan került a birtokába az Amahagane kristály, és megtanítja Yoshitsune-t a speciális képességek használatára.

A játék története itt kezdődik, és elmondhatom, hogy számtalan csavart, és még több izgalmat tartogat. A játék kidolgozása mintaszerű, a tesztelt verzió alapján semmilyen negatívumot nem tapasztaltam, úgy tűnik, a Genji végre több a már százszor hallott hangzatos ígéreteknél, és tényleg maximálisan kielégíti majd mind az akció-, mind az RPG játékok rajongóinak az igényeit.

Tim Norton

SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

A COOPER CSALÁD LEGIFJABB TAGJÁRA ÉLETE EDDIGI LEGNAGYOBB KIHÍVÁSA VÁR. NEM, NEM KELL MEGMENTENIE A VILÁGOT, VAGY ÉPPEN NAGY SZERELMÉT AZ ŐT ELRABLÓ SZÖRNYETEG KEZEI KÖZÜL. CSUPÁN ELŐ KELL KÉSZÍTENIE, ÉS VÉGRE KELL HAJTANIA A LEGNAGYOBB BALHÉT, AMI CSAK EGY BETÖRŐ KIRÁLYRA VÁRHAT. VISSZA KELL SZEREZZE A CSALÁDI VAGYONT...

Sly, a mester tolvaj és csapata már számtalan nagy buliban bizonyították képességeiket, rátermettségüket, de még rajtuk is kifoghat, a rájuk váró "nagy balhé". Ráadásul nem mennek túl jól a dolgok mostanság. Bentley megsérült az előző rész végen, a Clockwork balhé lebonyolítása közben, és kerekesszékben tengeti azóta életét. Murray magát hibáztatta az eseményekért, ezért kilépett a bandából, és jó útra tért. A csapat szétesőben, a hangulat a padló alatt, ekkor derül ki, hogy a Cooper-ek hatalmas vagyon lopkodtak össze az idők során, és a rengeteg kincset, pénzt egy szigeten rejtették el, egy óriási páncélteremben. A kincsekhez csakis egy Cooper férhet hozzá, ennek ellenére a gonosz Doctor M Fort Nox-nál is biztonságosabb erődítményt épített ki a szigeten, hogy senki se juthasson el a páncélteremhez. Miután elkészült a védelmi rendszer, nekilátott a széf ajtajának megdolgozásához, és azóta minden eszközt bevet, hogy megszerezhesse a Cooper vagyont.



A játékban nem maradhat ki a szokásos gyakorló pálya, mielőtt nekilátnánk a küldetéseknek. Három feladat vár ránk, először meg kell tanulnunk a tájékozódást (L3 segítségével válthatunk a checkpoint-ok között), majd meg kell tanulnunk az alapvető, legfontosabb mozgásokat, mint például kötélmászás, vagy kúszás (Kör használatával), végül meg kell tanuljuk a lopakodást (Kör), a sprintelést (R1), hogy megszerezhessük az örök pénzét, észrevétlenül leüthessük őket, és mindezek után sikeresen el is tudjunk menekülni. Ha mindezt megtanultuk, kezdődhez a móka, a főhadiszállás ajtaján kilépve rögtön elindulunk Velencébe, hogy a spirituális életet választó Murray-t jó belátásra bírjuk. Mindenképpen szükségünk lesz a jó öreg Murray képességeire, hiszen senki sem tud úgy elbánni az ellenségekkel, mint ő. Természetesen nem lesz egyszerű a feladat, számolnunk kell a Velencét uraló maffia vérszomjas főnökével is.

Ha lehet, az újabb rész még pörgősebb, akciódúsabb, mint az előző epizódok, igazi élvezetként két kontrollerrel kooperatív módban is végigjátszhatjuk a küldetéseket, ekkor osztott képernyőn kell a két kiválasztott karakterrel nyomulnunk. A küldetéseket többször is végigtolhatjuk, a megvásárolt power-up-ok segítségével, a képességeink fejlődésével még nagyobb elismerést vívhatunk ki magunknak.



A kaja és pia megvan, már csak dédszerc-ek kell szerezni.

A régi, megszokott karakterek mellett újabb főhősök is megjelennek, az eddigi legnagyobb balhéhoz igazán jó csapatot kell összeállítanunk. Az új szereplők közül talán Carmelita, az igen szemrevaló hölgy lesz a legfontosabb, Sly-t nem csupán a számtalan speciális képessége fogja majd meg…

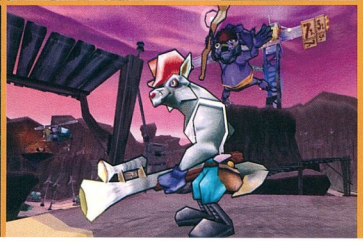
A sztori csavaros, a grafika még inkább képregényszerű, az akciók még sodróbbak, és ezúttal valóban nagy tét forog kockán. Minden együtt van ahhoz, hogy az eddigi legjobb, legszórakoztatóbb, legizgalmasabb Sly epizód jelenjen meg novemberben.

Tim Norton









INFO BOX

PS2

Kiadó:
SCEE
Fejlesztő:
Sucker Punch
Hivatalos honlap:
Nincs

Megjelenés:
2005. november

ELŐREJELZÉS

+

Új karakterek, új mozgások, új power-up-ok, kooperatív mód, és a pályák újrajátszhatósága.

-

A sztori azt sugallja, ez az utolsó epizód. Ugye ez nem igaz???

GUN

BEMUTATÓ

INFO BOX

PS2 - XB - GC - X360

Kiadó:
Activision
Fejlesztő:
Neversoft
Hivatalos honlap:
gunthegame.com/flash.html

Megjelenés:
2005. november

ELŐREJELZÉS

+

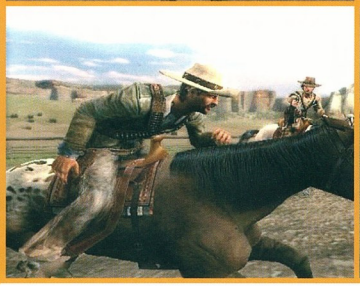
Vérbeli Western shooter, a XIX. századi amerikai vadnyugaton; lovakkal, bölényekkel, cowboy-okkal, indiánokkal, szövetségi katonákkal és kurtizánokkal.

-

Még nem lehet tudni, hogy sikerül-e legalább olyan jó irányítási rendszert megvalósítani, mint a GTA: SA esetében.









DVD: VIDEO

GUN

EGY JÁTÉK, AMI A WESTERNEK KORÁBAN JÁTSZÓDIK, ÉS A JÁTÉKMENETE A GTA-RA HASONLÍT? JÖHET...

A montanai egyszerű farmercsaládból származó, a nagy amerikai polgárháborúból ép bőrrel kikeveredő veterán katona Colton White, éppen az édesapjával utazik szülőföldjére, a Missuri torkolatához, hogy a csa-



Nagyon gyanús nekem a középső fickó, lehet, hogy a pékek csúnya üzelmekbe kezdtek...

lád egy régi barátjával találkozzanak. A gőzhajó korlátjának támaszkodó, a folyóban gyönyörködő hősünk éppen egy kis kora délutáni szunyókálást fontolgat, melynek terve szinte egy pillanat alatt szertefoszlik, amikor Colton merengéséből megriadva azt látja, hogy a fedélzeten több utas dulakodni kezd egymással, ráadásul mintha apja lenne a csetepaté egyik főszereplője. Az események e ponttól felgyorsulnak, és ez a felpörgetett, feszült, akcióorientált tempó már nem is változik a játék végigjátszásáig. A ritmusváltás oka nem más, mint az, hogy a dulakodók igazuk nyomatékosítására egytől egyig fegyvert rántanak; az esztelen lövöldözés komoly áldozatokat követel. Colton White édesapja halálos sebet kapva magához inti fiát, rábízva a család legféltettebb és egyben legrejtélyesebb kincsét, egy misztikus eredetű medált. A haldokló utolsó erejével a vízbe taszítja hősünket, megmentve ezzel őt a biztos végtől; a gőzhajó pillanatokkal később felrobban. Colton White szinte önkívületi transzban kerülgetve a felrobbant hajó égő törmelékeit próbál kiúszni a biztonságot nyújtó folyópartra, miközben folyamatosan csak apja utolsó szavai járnak a fejében; „Fiam, fogd ezt a medált, téged illet! Ne törődj velem, menekülj! Köszönöm, hogy apádként tiszteltél, pedig nem is voltam az!"

Ezzel a kerettörténettel indul Neversoft új játéka, a Gun, melyben az általunk külső nézetből irányítható karakter a veterán vadnyugati katona Colton White, aki túlélve a tragikus hajóutat megkísérli titokzatos családi múltjának megismerését. Colton abban bízva, hogy többet megtudhat apja halála előtti szavainak valódi értelméről, először a Jenny-nek, a család régi barátjának felkutatására indul, akiről csak annyit tud, hogy foglalkozását tekintve kurtizán, és jelenleg egy vadnyugati kisváros egyetlen Saloonjában, mint táncosnő dolgozik. Ahogy azt már biztosan sejtitek, hősünk számára, már az első cél elérése sem megy zökkenőmentesen. Colton alig

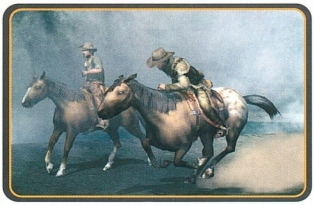


száll le lováról a Saloon előtt, máris beleköt egy helyi, meglehetősen illuminált cowboy. A Vadnyugaton vagyunk, nincs mit tenni, a sérelmet azonnal, a „helyben szokásos módon" rendezni kell; lőpárbajjal a kisváros főutcáján. A párbaj kimenetele már csak rajtunk, játékosokon fog múlni, ez az a pont, ahol ténylegesen és véglegesen átvesszük Colton irányítását. Hősünk kezdetben csak egy átlagos szintű fegyverhasználati képességgel fog rendelkezni, mely tulajdonságot fejleszthetünk; a találati pontosság, és a sikeres célzott lövések számának növelésével. A fejlövések száma külön fontossággal fog bírni a Gunban, mert az érte kapott bonuszokkal lehet majd előhívni a játék egyik legizgalmasabbnak ígérkező funkcióját a „Quick Draw" módot.

A „Quick Draw" nem más, mint a Rockstar Games álltal 2002. év elején PS2-re és XB-re kiadott játékában, a Max Payne-ben elsőként nagy sikerrel debütált ínyencsége, a „Bullet Time" adaptációja. A Neversoft értelmezésében a „Quick Draw" annyit tesz, hogy miközben karakterünk a normál idő szerinti reakcióidővel mozog és cselekszik a játékban, addig környezete adott ideig (az összegyűjtött bonuszok felhasználásától függően) lelassul. Például „Quick Draw" nélkül Coltonnak vajmi kevés esélye lenne egy Saloonban az életére törő, összehangolt támadást intéző 3 bérgyilkossal szemben, de az opció használatával hősünknek még arra is marad elég ideje, hogy célzott lövésekkel csak a gonosztevők fegyvereit lője ki egyenként, figyelemmel a felé csigalassúsággal közeledő ólomgolyók röppályájára. A fejlesztők a „Quick Draw" használati értékének érzékeltetése képen elárulták, hogy szerintük az opció használata leginkább a dinamittal kombinálva a legjobb móka. Képzeljétek csak el, mi történik majd a Gunban, ha időlassítást használva a dinamit rudakat eldobva, azokat még a levegőben revolverrel működésbe hozzuk. A készítők szerint a hatás kirobbanó lesz:; a játékban alkalmazott fizikának köszönhetően a detonáció hatására minden élő és élettelen úgy, és olyan mértékben fog károsodni, és elmozdulni (többnyire repülni) ahogy az a valóságban is történne.



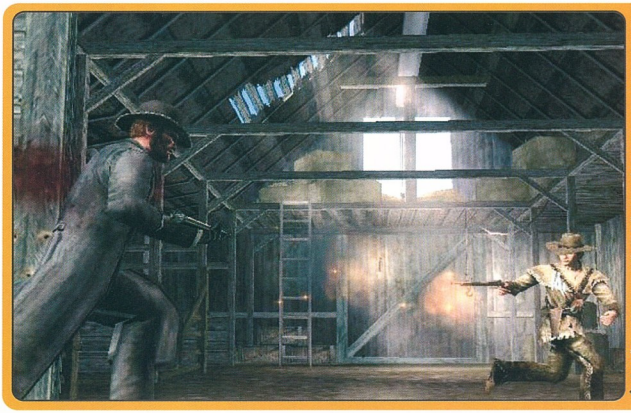
A Gun játéktere a GTA: SA-hoz hasonlóan teljesen nyílt és szabad lesz, azaz minden egyes szeglete bejárható és felfedezhető. Annak érdekében, hogy azért a játékosok megtaláljak az egyes küldetések helyszínét, az alkalmazásban a GTA-hoz hasonló térképablak és radar fogja segíteni a tájékozódást. A pályák a választott korhoz és helyszínhez igazodva a valamikori vadnyugat környezetét fogják a TV-k képernyőire varázsolni. Nagy, összefüggő prérikkel, sziklás dombokkal és hegyekkel, már nem is beszélve az elmaradhatatlan kaktuszokról. A környezet a Gunban a helyszín ellenére sem lesz teljesen mozdulatlan, a képbe több alkalommal be fognak sodródni a szél által fújt és görgetett száraz növények. A XIX. századi vadnyugat infrastruktúráját hűen visszaadó játékban Colton két fő közlekedési módja a lovaglás és a gyaloglás lesz, de hősünk a már említett gőzhajó mellett több alkalommal is fog vonatokkal és postakocsikkal találkozni. A lovaglásra visszatérve jól sejtitek, természetesen lesznek majd, kifejezetten erre kihegyezett küldetések is a Gunban, és igen, természetesen lesz lehetőségünk száguldó paripánk hátáról lövöldözni az ellenre is szépen, aminél sokkal nagyobb boldogságot a műfaj keretei között el sem tudok képzelni.



A Gun küldetései a kerettörténethez igazodva minden olyan akciótípust kínálni fognak, amit bármelyik klasszikus western filmben már láthattunk. Az egyik küldetésben például Colton feladata egy postakocsi kirablása lesz, ahol a száguldó járműt lóháton utolérve, a hajtókat elintézve át kell majd tudni ugranunk az irányítás nélkül maradt postakocsira megfékezve annak futását. A Neversoft programozói figyeltek arra is, hogy ne váljon egysíkú, cowboy szimulátorrá a játék; az egyik küldetésben például, indiánnak öltözve kell majd elfoglalnunk egyedül egy szövetségi erődöt, az álcának megfelelő eszközökkel, melyek közül biztos népszerű lesz a lángoló nyílvesszőket kilövő íj, vagy az elmaradhatatlan indián csatabárd; a tomahawk. Ötletes megoldás a fejlesztők részéről, hogy „indiánbőrben" sem kell majd nélkülöznünk a „Quick Draw" előnyeit, csak headshotok helyett, ilyenkor skalpokat kell majd gyűjtenünk a módot aktiváló bonuszokért. A küldetéstípusokról egyelőre, annyit sikerült még szerkesztőségünknek megtudnia, hogy az említetteken kívül lesz még olyan feladat is, ahol Coltonnak állatokra kell majd vadásznia (bölényekre és farkasokra gondoljatok), és lesznek küldetések a vadnyugati kisvárosok hagyományos színfalai (Saloon, Bank, Borbély, Sheriff Iroda) között is.

Mindezek felett hősünk nemcsak a lőfegyverek használatára fog mindig olthatatlan vágyat érezni. Coltont soha nem lesz könnyű egy jó pókerpartitól távol tartani, már nem is beszélve a Saloonok könnyűvérű táncosnőivel történő barátkozástól....

Összegezve a Gunról eddig begyűjtött ismereteinket, az alkalmazás egy igazán eredeti és ötletes akciójátéknak ígérkezik, amolyan XIX. századi western Grand Theft Autónak; cowboy-okkal, lovakkal, indiánokkal, és kurtizánokkal, azaz bocsánat; táncosnőkkel.



A csúrben kalimpálnak, hívnak idő volt: még augusztusban is, emiatt a tanácsmélyekre inkább rég tanácsolják, a Tűlőtér, Kossuth utca helyett.

C5

NINTENDOGS

INFO BOX

DS

Kiadó:
Nintendo
Fejlesztő:
Nintendo
Hivatalos honlap:
nintendogs.com

Megjelenés:
2005. október 7.

ELŐREJELZÉS

+

Bár több sikeres játékból vett ötlet ötvöződik a játékban, de a kutya tartás, nevelés sajátosságaival kiegészítve, és a DS képességeit teljes mértékben kihasználva mégis eredeti és egyedülálló végeredményt nyújt.

–

Főleg állatbarátoknak,és türelmes játékosoknak ajánljuk, a kis kedvencek ugyanis lassan tanulnak, és gyorsan felejtenek.

DVD: VIDEÓ



NINTENDOGS

A SIMS SIKERE BEBIZONYÍTOTTA, A KIADÓKNAK ÉRDEMES EZ EDDIG KEVÉSBÉ KIAKNÁZOTT JÁTÉKOS RÉTEGNEK, AZAZ A LÁNYOKNAK/NŐKNEK SZÓLÓ PROGRAMOKKAL ELŐRUKKOLNI, HA IGAZÁN NAGYOT SZERETNÉNEK KASZÁLNI. A DS EDDIGI LEGNAGYOBB DOBÁSÁNAK SZÁMÍTÓ JÁTÉK, A NINTENDOGS IS FŐLEG EZT A RÉTEGET CÉLOZZA MEG, DE A TESZT ALAPJÁN ELMONDHATJUK, MINDENKINEK ÉRDEMES LESZ KIPRÓBÁLNI A KIS KONZOLRA MEGJELENŐ EDDIGI LEGINNOVATÍVABB PROGRAMOT.

A játék japán verziója már jó ideje kapható, Amerikában rekord számú - 250.000 - példányt adtak el az első héten, és szerencsére nem kell sokat várnunk az európai megjelenésre sem. A tamagochi és a Sims ötleteit a kutyatartás sajátosságaival megfűszerező program számtalan érdekességet, lehetőséget kínál, mindezt nagyon jól kiegészíti az érintőképernyővel történő - és eddig talán legjobban átgondolt, megtervezett - vezérlés.

A DS gombjait el is felejthetjük, és ez már a játék első pillanatától egyértelművé válik. Egy kertbe belépve eljutunk egy házhoz, amelynek az ajtaján kell bekopognunk, hogy eljuthassunk a játék főmenüjéhez. A tesztelt verzióban két menüpont jelent itt meg, egyik a kutyák, eszközök vásárlására (Buy), a másik a már meglévő kutyák, eszközök megtekintésére (Look) szolgált. Megadott összeg áll eleinte a rendelkezésre, ebből lehet vásárolni további kutyusokat, illetve eszközöket, tárgyakat, és eledelt. A tesztverzióból nem derült ki, hogy milyen módon tudjuk ezt az összeget növelni, azaz hogyan juthatunk pénzhez, a kiadott sajtóanyag alapján arra következtetek, hogy a kedvenceinket versenyen is indíthatjuk, és a pénzdíjakkal alápozhatjuk meg az anyagi biztonságunkat.

Ha van már kutyánk, akkor a Look ikonra kattintva megnézhetjük, hogy éppen mivel foglalatoskodik. Ha több kutyánk is van, akkor a kutya ikonjára kattintva kiválaszthatjuk, hogy melyik kis kedvencet szeretnénk figyelni, illetve éppen melyikkel szeretnénk foglalkozni. A fütty ikonra kattintva odahívhatjuk a kiválasztott blökit, ekkor az (esetleg a többiek társaságában) átszalad az alsó képernyőre, és ekkor az érintőképernyő segítségével simogathatjuk, kényeztethetjük, taníthatjuk. A Supplies list menüre kattintva hét kategóriára osztva találjuk a különféle eszközöket, játékokat, eledeleket. A sporteszközök között például labdát, frizbit, a játékok között lufit, ugráló kötelet, a kellékek között szalagokat, rózsákat, nyakörveket találunk. A díszítést szerencsére nem engedi túlzásba vinni a program, egyszerre csak egy szalagot/rózsát/stb. tudunk a kis kedvencekre aggatni.

A játékok számtalan lehetőséget nyújtanak a kutyák szórakoztatására és tanítására.

A labda és az - általában meglehetősen gyorsan kipukkadó - lufival is nagyokat lehet játszani, de az interaktív játékok, mint például a frizbi dobálás, és az ugráló kötelezés jelentik az igazán jó mókát. A frizbit a stylus ceruzával tudjuk megfogni, és eldobni. A kutyusok vidáman hozzák vissza a korongot, és a játék máris kezdődhet elölről. Az ugráló kötéllel két kutyát is le tudunk foglalni, az egyik kutya megfogja a kötél másik végét, a másik rákészül a mutatványra. Miután elkezdjük a kötelet forgatni, a második kutyus szépen átugrálja azt. És ha ez nem lenne elég, akkor a számtalan egyéb elfoglaltság mellett akár meg is éneketlethetjük a kutyáinkat.



A Nintendogs igazán szórakoztató játék, teljes mértékben kihasználja a DS nyújtotta összes lehetőséget. Ha elég türelmesek vagyunk, akkor akár nevükön szólítva is magunkhoz hívhatjuk a kutyákat, a mikrofon segítségével. Próbálják ki ti is!

Tim Norton



Software & documentation © 2005 SCi Games Ltd. Total Overdose © 2005 SCi Games Ltd. Total Overdose, the Total Overdose logo, SCi and the SCi logo are trademarks of SCi Games Ltd. Developed by Deadline Games A/S. Deadline Games and the Deadline Games logo are trademarks of Deadline Games A/S. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.


Nézd meg a saját szemeddel!
Megújult weboldallal: www.konzolstudio.hu
Konzol Stúdió