

**FIRST
LOOK!**

GEARS OF WAR

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

WARHAWK

VISION GT

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

PROJECT GOTHAM RACING 3

DEVIL MY CRY 4

PLAY ZONE

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

MEGABESZÁMOLÓ:

TOKYO GAME SHOW

VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK:

Genji
Fahrenheit
Far Cry: Instincts
Burnout: Revenge
Evil Dead: Regeneration
Rainbow Six: Lockdown
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Brave: The Search for the S.D.

FROM
RUSSIA
WITH LOVE 007
FIRST LOOK

Bondoltunk egyet,
James lett a befutó...

PSP

TESZTCSOROK

a legjobb játékok bemutatása



MEDIEVAL
SUBRECON



PURSUIT
FORCE



TWISTED METAL
HEAD ON

2005/8 - NOVEMBER



998 Ft

A **LEG**NAGYOBB - A **LEG**TELJESEBB

PC.GAMES UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC · PS2 · X-BOX

SIMS 2

- SIMS 2: ÉJSZAKÁK
- SIMS 2: EGYETEM
- SIMS 2



JÖNN!!!

JEGYEZD ELŐ **MOST** ÉS ZSEBELD BE
A KÖNYVHÖZ JÁRÓ **AJÁNDÉKOT!**

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA SIMS 2 MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

ELŐJEGYEZHETŐ: 06-1-379-7989 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315

SONY PS One

alapgép

13990

PS2 joypad

4990

PS2 8M memocard

+ 1 játék

5990

PS Two

+ 8M memocard

39990

Xbox alapgép

+ FIFA 2005 vagy + 1. kontrollér

39990

SONY PSP

alapgép

1,5-ös szoftverrel

fehér vagy fekete színben

59900

SONY PSP

játékok

13990

13990

13990

13990

13990

13990

13990

13990

13990

13990

Resident Outbreak	1990	XGAA Extreme	1990	Athens 2004	2990
Spyro A Hero's Tail	7990	X-Squad	1990	Bad Boys 2	2990
Getaway Black Monday	4990	X-treme Express	1990	Battlestar Galactica	2990
God of War	4990	Zone of the Enders	2990	Body & Soul 4	2990
Conflict Global Storm	8990	1945 1 & 2 Arcade	2490	Burnout 2	2990
Sing Star Popworld	4990	Alter Echo	2490	Casper	2990
Championship Manager 5	8990	Black and Brushed	2490	Castlevania	2990
Model of Honor European Assault	8990	Boxing Championship	2490	Catwoman	2990
4X4 Evolution	1990	Burnout	2490	Championship Manager 5	2990
Aerobics	1990	BYW Don't try this at home	2490	John Madden 04	2990
Air Ranger	1990	Casino Challenge	2490	Delmatians 3	2990
Armored Core 2	1990	Celestio Deathmatch	2490	Deadly Sins II	2990
Army Men Air Attack	1990	Commandos 2	2490	De Heldenband	2990
Army Men Hinges Heroes 2	1990	Crescent Suzuki	2490	Energy Airforce	2990
Basketball Hoibing	1990	Crouching Tiger Hidden Dragon	2490	EURO UEFA 2004	2990
Bounty Hunter	1990	Dead to Rights	2490	Everquest: Online Adventure	2990
Car Damage	1990	Deus Ex	2490	Evil Prophet	2990
Charles Angels	1990	Downhill Domination	2490	Eye Toy: Antigrav	2990
City Crisis	1990	Dune	2490	Eye Toy: Groove	2990
Conflict Zone	1990	Endgame	2490	FIFA 2005 Challenge	2990
Dark Angel	1990	European Tennis Pro	2490	Final Fantasy X	2990
Defender	1990	F1 Career Challenge	2490	Firefighter X 18	2990
Dirt Track Devils	1990	FIFA Football 2003	2490	Formula 1 2003	2990
DownTown Race	1990	Fun Fighters	2490	Freedom Fighters	2990
Driving Emotion Type-S	1990	Gladius	2490	Ghost Hunter	2990
Drone Racers	1990	Gren Turismo 3	2490	Guerrilla Strike	2990
ESPN NHL Hockey	1990	Gren Turismo 4 Prologue	2490	Gunlighter	2990
ESPN Winter X-Games	1990	Gren Turismo Concept 2002	2490	Havenly Glory	2990
Extermination	1990	GTR 400	2490	Hulk	2990
F1 Racing Championship	1990	Jurassic 2	2490	Indy Car 2005	2990
Fallout	1990	Hunter: The Reckoning	2490	Iron Aces	2990
FIFA 2002 - 2003	1990	International Superstar Soccer 3	2490	Judge Dredd	2990
Fighting Fury	1990	Jones Bond 007 Nightfire	2490	Kaan	2990
Formula Challenge	1990	Liverpool Club Football	2490	Kill Switch	2990
Formula One 2001	1990	Kengo	2490	Legend of Kay	2990
Gauntlet Racers	1990	Kessen	2490	Mace Griffin Bounty Hunter	2990
Grand Prix Challenge	1990	L.O.P.R. Gy n k Line K&T Torony	2490	Max Payne	2990
Grand Hitter 2	1990	Largo Winch	2490	Metal Gear Solid 2	2990
Indy Series	1990	LMA Manager 2004	2490	Metal Slug 3	2990
Jet Ion GP	1990	Manchester Club Football	2490	Monster Hunter	2990
Johnny Moseley Med Tex	1990	Mashed	2490	Monstrous Menia 3	2990
Kidz Sports	1990	Minion Report	2490	Navel Ops	2990
LMA Manager 2003	1990	Mission Impossible	2490	NFS Underground	2990
Lous Challenge	1990	Mobile Suit Gundam	2490	Phemmen Manager 2004-2005	2990
Mad Maestro	1990	MOJO	2490	Price of Rage	2990
Madden NFL 2001	1990	Mouse Trophy	2490	Paywinner	2990
Metal Arms	1990	Myth II	2490	Racing	2990
Metropolismania	1990	NBA Jam	2490	Rayman IM	2990
Mobile Light Force	1990	Ninja Assault	2490	Raymen Revolution	2990
Motorbike	1990	Operation Air Assault	2490	Red Faction 2	2990
NBA Live 2001	1990	Pacific Wamano II Dogfight	2490	Resident Evil Veronica X	2990
NBA Live 2002	1990	Pride Master	2490	Rise to Honor	2990
NHL 2001 - 2002	1990	Pro Evolution Soccer 2	2490	Rogue Ops	2990
Offroad Extreme	1990	Pro Evolution Soccer 3	2490	Road Zoom	2990
Oni	1990	Quake II	2490	R-Type Final	2990
Penny Racers	1990	Real Mechid Club Football	2490	Silent Hill 2	2990
Perfect Ace	1990	Red Faction	2490	Sing Star Pro	2990
Police Chase Down	1990	Ridge Racer V	2490	SCDDM US Navy Seal	2990
Pro Evolution Soccer	1990	Rune Viking Warlord	2490	Splinter	2990
Pro Rider 2002	1990	Sad of Memories	2490	SSX 3	2990
Project Eden	1990	Shadow	2490	Starline de Hutch	2990
Racing Simulation 3	1990	Silent Scope 3	2490	Swash Force	2990
Raging Blades	1990	Splinterdown 2	2490	Steel Dragon X	2990
Real Championship	1990	Spy Hunter 2	2490	Stuntman	2990
Red Revenge Pro	1990	SSX	2490	SWAT	2990
Ready 2 Rumble Boxing	1990	Superman	2490	Tarzan	2990
Road Trip Adventure	1990	Sword of the Samurai	2490	The Bouncer	2990
Robot Wonders	1990	Termination 3	2490	The Cat in the Hat	2990
Robotch Battlecry	1990	The Flintstones Live Rock Vegas	2490	The Italian Job	2990
Rollercoaster	1990	The Operative: N.O.L.F.	2490	The Mark of Kri	2990
RTX Red Rock	1990	The Scorpion King	2490	The Mummy Returns	2990
Seek and Destroy	1990	This Is Football 2004	2490	Pro Simpsons Hit & Run	2990
Shawn Palmer Pro Snowboarder	1990	Tiger Woods 2004	2490	The X files	2990
Shifters	1990	Total Immersion Racing	2490	Time Splitters 2	2990
Sky Surfer	1990	V Rally 3	2490	Tomb Raider Angel of Darkness	2990
Sled Storm	1990	Victorious Boxers	2490	True Crime	2990
Smugglers Run	1990	Worms Blast	2490	U Move Super Sports	2990
Super Super-Move	1990	Wrest Purest	2490	Underworld	2990
Surfing H3D	1990	XII	2490	VB Supernova	2990
The Getaway	1990	X-Men	2490	WRC 3	2990
The Haunted Mansion	1990	A csungoly könyve	2490		
This Is Football 2002	1990	Alarm for Cobra	2490		
This Is Football 2003	1990	Alone in the Dark	2490		
VIP	1990				
Wild Wild Racing	1990				
World Destruction League	1990				
World Rally Championship	1990				

Burnout	13990	Medeviv	13990	Need for Speed Underground	13990
Apex Escape	13990	Metal Gear 1 & 2	13990	NFL Street 2	10890
Burnout Legends	13990	Medeviv Resurrection	12990	Rangoku	11490
Coded Arms	8990	Metal Gear 2	11990	Ridge Racer	11990
Darksiders Chronicle	8990	Midnight Club 3	11990	Rocky Wrecks	11490
Dead to Rights	10990	MLB 2005	9990	Unleashed Legends	11490
Death X	10990	NBA Street Showdown	10990	Wipeout Pure	11990
Dynasty Warriors	11990				
F1 Grand Prix	11990				

Használt, üzembéptelen PS2 gépedet megvásároljuk!

Expressz Playstation javítás!

PS2 fejcsere 1 nap alatt 12000 Ft-tól!

Csomagküldő szolgálat!

Játékváros - Game City 1139 Bp, Gömb. sz. 34.

Tel: 06-30-9424-650 (10-16-ig) Nyitva: H-P 10-16

E-mail: gameatila@chello.hu



TARTALOM

Sziasztok!

Lelesztő üzenetekben és dicsőítő mondatokban nem volt hiány az előző szám megjelenése óta, hiszen tekerünk egyet a Play Zone kinézetén és tartalmán, úgy néz ki helyes irányba. Még jobban örültünk volna, ha a nyomda gonosz ördöge a DVD-s szám exkluzív 16 oldalát nem az újság végére, hanem a jól megérdemelt és tematikailag is elvárható helyére csusszantja be. Nem így történt, reméljük most már bízhatunk bennük és nem követi el ugyanazt a hibát még egyszer.

Közelvéden az év vége felé egyre gyakrabban fogunk találkozni (egészen pontosan havonta), de így is maximális tartalommal tudunk szerencsére üzemelni, hiszen már most sorakoznak a nagy nevek az asztalon, melyek egyszerűen a helyhiány miatt nem fértek be a mostani számba. Márpedig most is izgalmas a kínálat, hiszen sokaságával akadnak a nagy nevek a tartalomjegyzékben, legyen akármelyik konzolod is, megtalálod a neked való csemegét az tuti. Legnagyobb érdeklődés azonban kétség kívül a Tokyo Game Show forgatógáról készített beszámolóinkat fogja kísérni reményeink szerint, hiszen újdonsághegyekkel várta ismét a nagydírműt a keleti szeglet legnagyobb rendezvénye.

Hasonlóképpen az újsághoz, a DVD is a next-gen jegyében született, halomnyi izgalmas trailer vár titeket a korongon a legújabb bejelentésekről. Persze folytatjuk Star Wars fanfilm sorozatunkat is egy igazán mulatságos darabbal.

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

- 06 Dream Pinball
- 06 Tourist Trophy
- 06 Prince of Persia: The Two Thrones
- 06 Shrek SuperSlam
- 07 Untold Legends: The Warrior's Codes
- 07 Crackdown
- 07 Need For Speed Most Wanted Black Edition
- 08 Sonic the Hedgehog
- 08 Fatal Intertia
- 08 Loco Roco
- 08 Gizmondo
- 09 The Outsider
- 09 Field Commander
- 09 Chronicles of Narnia
- 12 Tokyo Game Show beszámoló
- 16 James Bond: From Russia With Love

→ 16 OLDALAS MELLÉKLET

- MD1 Battlefield 2: Modern Combat - teszt
- MD4 Monster Madness - teszt
- MD6 Metal Gear Solid 4
- MD8 Ghost Recon 3: Advanced Warfighter
- M10 Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects - teszt
- M12 Ratchet: Gladiator - teszt
- M14 Partijátékok tesztje

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

- 20 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
- 26 Genji: Dawn of the Samurai
- 34 Fahrenheit
- 42 Burnout Revenge
- 48 Evil Dead Regeneration
- 54 Mortal Kombat: Shaolin Monks
- 58 Far Cry Instincts



→ TIPPEK, TRÜKKÖK

- 64 Nascar '06 Total Team Control
- 66 Brave: The Search For Spirit Dancer
- 70 MotoGP Ultimate Racing Technology 3
- 72 Cheat Galaxis
- 76 Pursuit Force - PSP
- 77 Burnout Legends - PSP
- 79 Medieval: Resurrection - PSP
- 79 Castlevania: Dawn of Sorrow - DS

PLAY ZONE

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

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

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

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

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

Félfogadási idő:

Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj DVD-vel:

6 számra: 8.990 Ft

3 számra: 4.495 Ft

Előfizetési díj a sima lapra:

6 számra: 4.990 Ft

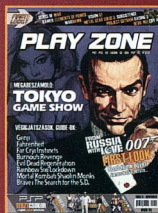
3 számra: 2.495 Ft

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Rt.

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

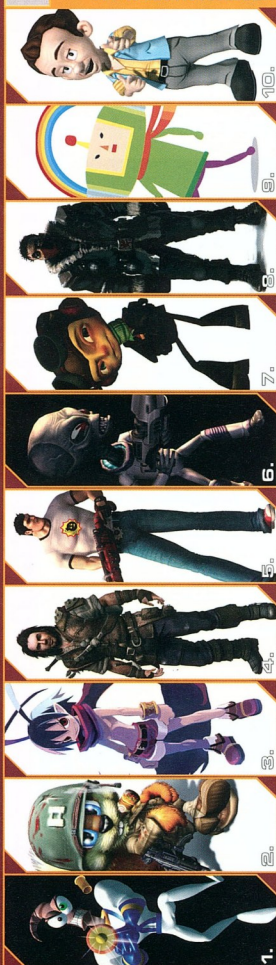
Címlapon:

From Russia With Love



A PLAY ZONE
következő száma
2005. november 18-án
jelenik meg.

TOP 10 LEGVIGCESEBBEK



1. Link (The Legend of Zelda)
2. Mario (Super Mario Bros.)
3. Sonic the Hedgehog (Sonic the Hedgehog)
4. Lara Croft (Tomb Raider)
5. Master Chief (Halo)
6. Kratos (God of War)
7. Cloud Strife (Final Fantasy VII)
8. Dante (Devil May Cry)
9. Nathan Drake (Uncharted)
10. Bayonetta (Bayonetta)

Partnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában:
Autocore Multimédia, CD Galaxis, Checkpoint, Dreamland, Gemcity, Gamepark, Konzoldaktor, Konzol Stúdió, Platinum Shop, Rie Game, Spileland

TECHNOKONZOL

→ ÚJ GÉPEK, MEGLEPŐ KIEGÉSZÍTŐK, TECHNOLÓGIAI ÚJDONSÁGOK

→ REVOLUTION - A TÁVIRÁNYÍTÓ LEGYEN VELÜNK

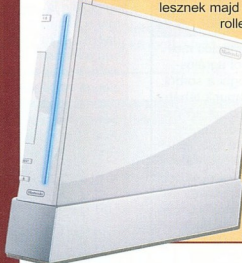
A Nintendo már nagyon régóta játszott az idegeinkkel. Tavasszal a két nagy rivális konzolóriás már bemutatta saját elképzelését a jövőről, ám „Máriók” nagyon titokzatosak maradtak, a gépet is csak egy pár felvételen láthattuk. Ami viszont továbbra teljesen is rejte maradt, az a bizonyos forradalmian új kontroller, amelynek a Revolution a nevét is köszönheti. A szeptember közepén megtartott Tokyo Game Show-n azonban végre lehullt a lepel, lássuk csak mivel támad a nagy N... A szerkezet első látásra furán néz ki (másodikra is), hiszen két részből áll.

Az egyik leginkább egy távkapcsolóra hasonlít (ez a főresz), a másik meg egy egérre (ezt pedig csatlakoztathatjuk, de le is szedhetjük). Az irányító egyébként ilyen funkciót is lát el, mintha „egerrel” lenné, csak hogy itt 3D-ben, azaz térben tudunk vele mindenféle mozgásokat művelni és általa a játékokba átvinni. Ez valóban egyedi ötlet, igen tág lehetőségek nyílnak meg a játékok irányítása terén, a fejlesztőknek már csak tudniuk kell élni ezzel a lehetőséggel. A távirányító és az egeren is található egy-egy riasztó gomb, ami ma már megszokott minden konzolnál, továbbá az utóbbin egy analóg kar, míg az előbbin egy nagyon mondhatni a gomb és egy nyolc irányú digitális pad is, valamint további kezelő gombok. Az egész csak wireless, tehát nem vagyunk zsinórvége kövére (ami a forradalmi szabadság jegyében bizony nem is lenne túl szép), cserélhető elemmel vagy saját akkumulátorral, és van benne rezgő motor is. Az érzékelés sugarát 3-5 méterre teszik, ami azért bőven elég, ha messzebbre mennénk, már nem látunk a TV-t.

A bejelentés nagy vihart kavart, megdöbbentek az első találgatások, célozgatások, például, hogy a földhözragadtabb játékokat hogyan lehet majd játszani ezzel az extrémnek mondható kútyával. Nos

lesznek majd hagyományos kontroller forma tokok, amibe belecusztathatjuk a távirányítót, s így máris egy szokványos kontroller kapunk.

Na és akkor még egy kis érdekesség a végére: a képeken a masina szűttel fehérben pompázik a korábbi fekete helyett, alulról meg eltűnt a Revolution felirat, és helyette már Nintendo van. Talán a nagy „N” mégsem szándékozik megtartani ezt a nevet (reméljük, nem adták fel az álmaikat)? Addig is, míg ez kiderül, mi maradunk a Revolution-nél.



A PLAY ZONE SZERKESZTŐSÉGE MEGVETÉLRE KERES RETRO KONZOLJAIT, TARTOZÉKJAikat JÁTÉKOKAT.
SEGA, NINTENDO, ATARI, SDO, CDI, CD32, CDTV és egyéb konzolokat várunk alakuló gyűjteményünkbe.

WANTED! WANTED!

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

SEGA Nintendo ATARI PHILIPS Commodore



NEWS

HÍREK, ÚJDONSAGOK

➔ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSEGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

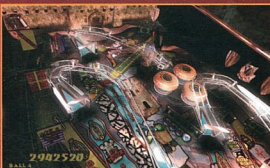
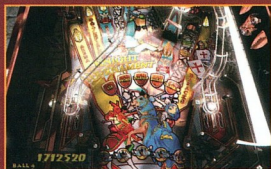
PS2 - XB

➔ DREAM PINBALL

- / A.S.K. HOMEWORK

MÉG NEM TUDNI

A flipper örök! Legyen akármilyen technikai fejlődés, bármilyen új csúcscsúper konzol, egy jó flipperjátékra mindig szükség van. Külön öröm, ha a dologban egy hazai illetőségű csapat settenkedik, nevezetesen az A.S.K. Homework, akiknek ráadásul már van tapasztalata a műfajban, hiszen majd egy évtizeden át írtak ilyen játékokat. Ráadásul nincs is miért szégyenkezni grafika terén, hiszen igen látványos lesz a kücsin, a legújabb, leglátványosabb effektekkel felvértezve (például lesz füstölő, kigyulladt asztal, szikrázó acélgolyó). Mi lesz még? Tizenöt változatos többretegű asztal, négy nehéz-szint, rendkívül élethű szimuláció (a golyó anyaga külön definiálható lesz: acél, fa, kő, papírgalacsin is lehet majd a „főszereplő”, és még koszosodni is fog), csak hogy a legjellemzőbbeket említsük. Összesen hat különféle kameraállásból lökdöshetünk, sőt akár többen is, ugyanis forradalmian új többjátékos funkció lesz beépítve. Eddig még nem látott poénok is akadnak majd, például hogyha sokat rugjuk a gépet, betörhet az üveg. A project egyelőre kiadó nélkül árvalódik, így a megjelenés ideje sem ismert.



PS2 - XB - GC

➔ SHREK SUPERSLAM

ACTIVISION / SHABA GAMES

2005. NOVEMBER 4.

Megszokhattuk már, hogy a különféle mesefilmekből, animációs mozikból rendszerint kapunk játékot, ráadásul valami édi-bébi úgrálás-mászkalás valamint. Nos, a Shrek mindig is igyekezett kilőgni a sorból, és most is ezt teszi. Nem egy szokványos feldolgozást kapunk tehát ezúttal, hanem egy kicsit elrugaskodottabbat. A két film szereplői ezúttal összecsapnak egy jó kis verekedős stuff keretein belül, persze vér nélkül, elvégre a gyerekek a játék legfőbb célpontjai. Itt lesz mindenki, aki számít: a nagy zöld melák barátunk, a Szamár, Csiszmas Kandúr, Fiona, Szőke és még sorolhatnánk, összesen 20 karakterből választhatunk majd. Rengeteg móka és kacagás várja majd a játékosokat, például a karakterek speciális támadásai is különlegesek lesznek. Shrek „zöld vihára” már sokat elmond, hogy mikélféle számíthatunk: Hűsfajtja speciális fegyver is található majd az áránakban, melyekből egyébként szám szerint 16 lesz. Teljesen lerombolható lesz a környezet, ellenfeleinket keresztül dobhatjuk falakon, ablakokon, de akár rá is omlaszthatjuk a törmelékelt a riválisokra. Mint látható a játék elsősorban a multis játékmódra épít, de azért 30 mini-game is várja majd az egyedül neveselkedőket.



PS2

➔ TOURIST TROPHY

SCE / POLYPHONY DIGITAL

2005. DECEMBER



Ez már nagyon kellett! Tourist Trophy minden motoros játékot fejleszt a Polyphony Digital, vagyis a Gran Turismo készítői (producer természetesen Kazunori Yamauchi). Igen jó hír ez a motoros játékok kedvelőinek, mert eddig nem voltak nagyon elkényeztetve. Volt ugyan egy Riding Spirits (sőt

kettő), de nem igazán váltotta be a reményeket. Ott vannak a MotoGP-k (Namco, Climax), de valahogy onnan is hiányzik valami a tökéletességhez. A GT után szabadon csak „The Real Riding Simulator”-nak becézett kis aranyos a legnagyobb japán márkákat (Yamaha, Suzuki, Kawasaki, Honda) vonultatja fel, de a végleges verzióban remélhetőleg a nagy európai motorok is szerepelnek majd. Lesznek majd nyolcvanas évek béli modellek is, de azért a többség a kilencvenes évekbeli kerül ki. Ami viszont közös, az az egyénire szabhatóság, mindenfélét megváltoztathatunk majd. Csakúgy, mint a GT-ben itt is lesz Photo Mode, és még pár ismerős „ficsór” (tuning, miegymás), meg úgy általában minden olyan profil lesz, mint a nagynevű elődben. A megjelenés már tényleg (jól eltitkolták, bár pletykák azért voltak), igaz egyelőre csak Japánban.

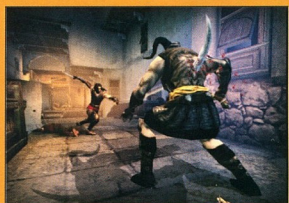
PS2 - XB - GC

➔ PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

UBISOFT / UBISOFT

2005. DECEMBER

Kicsit meglepetés, kicsit nem. Azt ugye mindenki tudta, hogy a herceg visszatér, hiszen lapunk hasábjain is szenteltünk már e témának pár oldalt. Az akkori előzetesben a Kindred Blades alcím szerepelt, amely eléggé véglegesnek tűnt, hiszen korábban nemcsak egyszerűsége miatt csak Prince of Persia



3.-ként emlegették a stuffot, majd nagy titokzatoskodás után leplezték le a fenti elnevezést. Most azonban mégis átkeresztelték a játékot, és a „két trón” valóban jobban is illik a folytatás történetéhez (aki nem ismerne: a Herceg visszatér hazájába, Babilonba, ahol azonban - köszönhetően az idő homokjával való játszadozásnak - minden megváltozott, és színre lépett a Sötét Herceg, aki hűsünk rosszabbik énje, e kettősségre hivatott az új cím utalni, hiszen a két fél a hatalomért, a trónért harcol



maid egyégyes-sal). A megjelenés toledott egy pöttyöt, november helyett decemberben találkoztunk majd a nemesi származású ismerősünkkel.



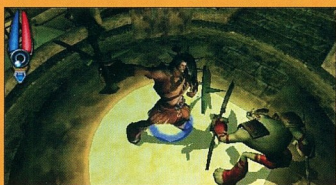
PSP

SOE / SOE

A múltkoris számunkban még csak riogat-
tunk, hogy érkezik az Untold Legends 2,
mostanára ez már olyanira tény, hogy
a végleges alcím is közhírré tele-
telt: The Warrior's Codes né-
ven kereshetjük majd a polco-
kon. Megérkeztek az első látni-
valók is a játékból, ezeken rö-
gön látszik, hogy a grafika nagy
fejődésen esett át, teljesen új
a 3D-s grafikai engine, vadi új
fény- és speciális effektusokkal
kiegészülve. Az irányítás is sokat változik, rengeteg új mozgást kapunk, de a harcrend-
szer is át lesz dolgozva. Természetesen lesznek újfajta ellenfelek (összesen 40 fajta
lényvel szállhatunk szembe és 12 főellenfél vár majd ránk), és a mesterséges intelli-
gencia is sokat fejlődik. Az öt fejezetből álló játék 45 változtatás helyszínből épül fel,
melynek öt új karakterrel vágathatunk neki. Ezuttal is lesz multiplayer mód, sőt rögtön
kétféle is. Az egyik a co-operative kétéjtűs, mely a single player módhoz hason-
lított, a másik viszont egy négyesreplős egymás elleni küzdelem (tárgy cserebe-
re és chat funkció mindkettőben lesz). Egyelőre csak az amerikai debüt ismert.

→ UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODES

2006. I. NEGYEDÉV



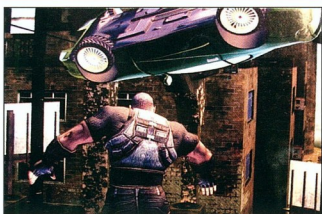
XBOX360

MICROSOFT / REAL TIME WORLDS

Igazi érdememutáció lehet a Crackdown, és
most nem feltétlen a grafikára, a látványra
gondolunk (pedig az sem lebecsülendő). A já-
té főhőse ugyanis autótak hajgál. A GTA
franchise kiagyalojának új project-jéről van
szó, mely egy futurisztikus akció stíff lesz, tel-
jes szabadsággal, és természetfeletti képes-
ségekkel. Ez már a második project, amelyen
a Real Time Worlds ténykedik, az első ugye
az All Points Bulletin volt amit bejelentettek, mi
is szöltünk már róla korábban. A játékot legin-
kább a GTA, a Deus Ex és a Spiderman ke-
resztvisekeseiként lehetne leginkább lefesteni.
Egy hatalmas nyitott városban ténykedhetünk
majd, ahol extra erőnknek köszönhetően hatalmas házakról ugrálhatunk le-föl, és roppant nagy tö-
megeket mozgathatunk. Ezen képességeink folyamatosan fognak fejlődni, így kezdetben még
csak kisebb dolgokat tudunk véghezvinni. Egy titkos kormánysszervezet tagjaként kell majd fel-
adatokat végrehajtani, melyek a GTA-hoz hasonlatosan nem lineáris formában lesznek elérhetőek.
Négy nagy banda urálja a várost, és mindegyiküknek van egy szakterülete, amelyet hozzájuk
csatlakozva kamatoztathatunk. A grafika a valószínű a cel-shading keveréke lesz, és termé-
szetesen lesz többjátékos mód (co-operative is).

→ CRACKDOWN

2006. II. NEGYEDÉV



PS2 - XB - GC - XBOX360

→ NEED FOR SPEED: MOST WANTED - BLACK EDITION

ELECTRONIC ARTS / EA CANADA

2005. NOVEMBER 25.



A Most Wanted-ról már igen sokat tudunk,
vált már előzetesünk is róla, de mi is az a
Black Edition? Nos az Electronic Arts immár
sokadik éve nyomtatja a Need For Speed
szériát, számtalan epizód született, sok volt
a nem igazi folytatás, s mivel a számozást
már régt elhagyták, ezért nehéz lekövetni,
hányadik is ez tulajdonképpen. Eláruljuk: ez
lesz a tizedik. Jubileum van tehát, amelyet
illik megünnepeelni, s az EA még is teszi egy
speciális kiadás képében, ez lesz az a bizo-

nyos „fekete változat”. Mindent megkapunk, amit az
alap Most Wanted-ban, sőt még annál is többet. Exklü-
zív autók és pályák tömege lesz a jutalmunk, valamint
ha ezt a kiadást szerezzük be, akkor egy bonusz DVD-t
is kapunk, mely „így készült” filmeteket és szép art-
work-eket fog tartalmazni. A legjobb az egészben, hogy
erre még külön várni sem kell, a sima változattal egy
időben jön, igaz némileg borsosabb áron.



APRÓ NEWS

Tovább erősít a SEGA. Nem elég, hogy
az egykori konzol óráns nemrégiben
megvette a Creative Assembly-t és
olyan külsős csapatokkal dolgoztat, mint
a Silicon Knights, Petroglyph, Secret
Level, Pseudo Interactive, Sports
Interactive, and Monolith, most szerző-
dést kötött a Bizarre Creations-szel is.
A megállapodás szerint egy multi-plat-
form next-gen franchise alapjait teszik le
együtt, tovább az is biztos, hogy nem
egy régi SEGA licensz (Outrun, Crazy
Taxi) felmelegítéséről van szó, hanem
egy teljesen új, eredeti koncepcióról.

Konzolokra valahogy kevés a stratégiai
játék. Jó-jó, volt anno Command and
Conquer és Warcraft is, de nem igazán
jellemző ez a stílus a kontrollert irányítot-
ta gépekre. Ezen az áldatlan helyzeten
kíván változtatni a műfaj két nagy alakja
a CDV és a hazai Digital Reality. Mind-
két cég igen erős alapokat tett már le
a stratégia fronton, épp ezért figyelemre
mélto az a bejelentés, mely szerint kö-
zös konzol project-et indítanak. Különö-
sen érdekessé meg úgy válik a dolog,
hogy next-gen gépeken kívánják meg-
kezdeni az együttes munkát.

A Gearbox Software és az EPIC Games
is szorosabbra fűzte a szálakat, és beje-
lentették, hogy hosszú távú együttműkö-
dést kötöttek. Ennek értelmében köve-
kező játékaik már így készülnek, például
a frissen bejelentett Brothers in Arms 3
is. A döntés nem igazán meglepő, hi-
szen a két cég már korábban is gyakran
dolgozott együtt, inkább amolyan bajtár-
is elkötelezettségnek hangzik ez a szer-
ződés. Mi minden egyes újabb Unreal
3.0-mal hajtotta játéknak teljes szívóbból
örülünk...

Ez az együttműködések időszaka. Ezút-
tal a Take Two Entertainment és a
Nike talált egymásra. A megállapodás
lényege, hogy a 2K sport játékok igen
aktívan reklámozzák majd a világhírű
sportszer márkát. Ez azonban nem csak
azt jelenti, hogy lépten-nyomon ilyen hír-
detésekbe botlunk majd, hanem hogy
lesznek extra Nike jelzésű cuccok (pl. ci-
pők) melyeket megnyerhetünk, és ezeket
használna komolyabb teljesítményt
érhetünk el. Tulajdonképpen mindez
nem újdonság, a GTA-ben is volt már
extra autó, amely a Nike nevéhez fűző-
dött.



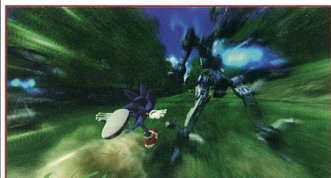
PS3 XBOX360

→ SONIC THE HEDGEHOG

SEGA / SEGA

2006.

Sonic a világ leghíresebb kék sündisznója. Persze szülhetjük a kórt, akár a leghíresebb sündisznóként is aposztrofálhatjuk. Ökelme kapcsán két jelenlegi játékot is említhetnénk, ám most nem a Sonic Riders-ről és nem is a Shadow the Hedgehog-ról szeretnénk beszélni. A Sega ugyanis még jóval a TGS előtt bejelentette: érkezik a következő generációs Sonic. Az E3-n ugyan már mutakoztak jelek, de



mindez most vált hivatalosan is biztossá. A fejlesztésben Yuji Naka is részt vesz, aki anno útnak indította a guruló betyárt (Naoto Ohshima karakter designerrel együtt,

még 1991-ben). A project valamikor jövő évben érik be, így pont a 15 esztendő születésnap ünneplésére készül majd el. A készülő a lehető legjobban szeretné kihasználni az új technikákat, és az eddigi legelőrehaladottabb Sonic-ot kívánják létrehozni. Ennek érdekében a Sonic Team a legújabb Havok Engine-t használja, amely már a Halo 2-ben és a Half-Life 2-ben is bizonyított. További érdekesség lesz még a napszakok váltakozása, ám ami mégis a legfontosabb: ugyanazt a hihetetlen gyors és sima mozgást szeretnék visszaadni, ami a sorozatot eddig is jellemezte.



PSP

→ LOCO ROCO

SCE / SCE

2006.

A logikai / ügyességi játékok egy jó ötlettel megtámogatva mindig nagy sikert aratnak. A kézikonzolok életében különösen jelentős lehet egy-egy ilyen játék. GBA-ra ott volt például a Kuru Kuru Kururin, PSP-n ugye most meg a Lumines hódít. Feltűnt azonban egy új trónkövetelő, a Loco Roco. Nagyon aranyos a játék, már a gyerekes kinézetével, és infantilis zenéjével meghódítja az embert. A főhős tulajdonképpen nem más, mint egy egyszerű paca, akit a ravasz gombok segítségével tudunk jobbra és balra mozgatni. Azonban nem a figura indul meg a kívánt irányokba, hanem a táj dől be 45 fokban, ezzel tovább növelve az egyedi hangulatot és a nehézséget is. A két ravasz együttes lenyomása ugrást eredményez, másra nagyon nem is lesz szükségünk a játék folyamán. Azaz még egy tulajdonságot tudunk, jó pacához méltón osztódni, így szökebb járattokba is beférünk, vagy kisebb szállítóeszközökkel is átjutunk több részletben egy-egy csapdán. Sajnos egyelőre csak Japánra van kiírva a megjelenés, de mivel már most nagy sikermek ígérkezik, egész biztosan nem késlekednek majd előbb utóbb kiadni felénk is. Érdemes lesz várni rá.



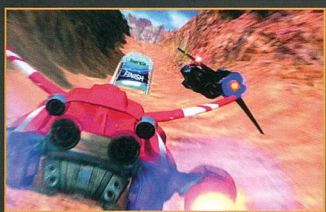
PS3

→ FATAL INERTIA

KOEI / KOEI

2006. II. FÉLÉV

A rossz nyelvek már nemigen várnak más a Koei-től, mint újabb Dynasty Warriors-okat. Nos most a srácok alaposan rácsáfoltak erre a rosszindulatú feltelezésre és bemutatták a nagydírműnek új next-gen project-jüket, a Fatal Inertia-t. Ha be kellene kategorizálni, akkor futurisztikus-versengős-lövős lenne a legközelebbi állítás, rengeteg állítható opcióval, és számos játékmóddal. Szűk kanyonokban kell száguldozunk, légi kapukon átleszszanni, és közben vesztettől löni. Lesznek speciális eszközök is a változatos fegyverarzenál mellett, az egyikkel például - egy kilőhető, csápszerű ízéval - könnyebb kanyarvételre érünk el a falakba kapaszkodva. Az egész valahogy a Wipeout-ra meg



az F-Zero-ra emlékeztet, csak itt nem a föld közelében megy a móka, hanem egy picit magasabban. Megjelenés jövő tavasszal várható, vagyis a PS3 debütálásával egy időben..



GIZMONDO

→ GIZMONDO

TIGER TELEMATICS

2006. II. NEGYEDÉV

A Tiger Telematics bejelentette, hogy jövő nyáron érkezik a Gizmondo új változata. Az első modell



idén tavasszal került bemutatásra, úgyhogy kicsit furcsa ez a kapkodás, de egyértelmű, hogy a Sony PSP-jének kívánnak konkurenciát teremteni. Az új 16:9 arányú képernyő 480 x 272 pixeles felbontással bír majd, a processzor pedig 500 MHz-en fog ketyegni. Ami még lesz: 2 analóg kar, TV kimenet, 2 megapixeles kamera, SD kártya foglalat, valamint támogatja majd a Bluetooth-ot, a Wi-Fi-t és a GSM-et is (azaz telefonálni is tudunk majd vele). A készítőők külön büszkék rá, hogy a készülék rendelkezik TV out kimenettel, vagyis televízió is játszhatunk majd, a Gizmondo-t kontrollként használva. A testközelű bemutatkozás jövő januárban a Consuming Electronics Show-n várható Las Vegas-ban. Kulcskérdés lehet a játékok minősége és mennyisége, állítólag már számos fejlesztés megindult rá. Hát, nehéz lesz megszorítani a mostani ellenfeleket.



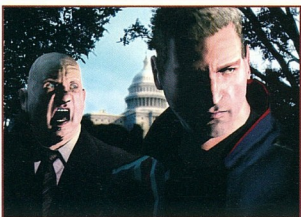
PS3 - XBOX360 - REV

→ THE OUTSIDER

• / FRONTIER DEVELOPMENTS

MÉG NEM TUDNI

David Braben és a Frontier Developments Ltd bejelentette a The Outsider című kis szösszenetét. Sok idő eltelt az Elite óta, a mester kissé más irányba evész, bár azért a dolog némileg apcolódik. A játék egy high-tech thriller lesz, mely hatalmas szabadságot ad (haszonlón a nagy előd-höz), és rengeteg újszerű ötletet vonultat fel. A sztori elég érdekesen indul: egy félreértés kapcsán első számú közelséggé válunk a média és az emberek szemében. A lehetőség adottság: rendezhetjük a félreértést erőszakos módon, fegyverekkel, de dönthetünk úgy is, hogy békésebb megoldásként kapcsolatainkat bevetve mossuk tisztára a nevünket. Mint látható, a játék nem lesz lineáris, sőt egy egészen egyedi, eddig nem látott rendszert ismerhetünk meg, mely az egyes karakterek céljait és motivációit élethűen simulálja, ezáltal sokkal szabadabban változtathassunk a történeten, nem úgy, mint korábban, amikor rendszerint csak egy jó, vagy egy rossz irány között választhatunk. A játék helyszínre Washington DC és környéke, mint például a CIA HQ Langley-ben, az Andrews légbázis vagy a Newport News hadihajógyár. Érdemes lesz odafigyelni a játékra, noha a megjelenés ideje és a kiadó sem ismert, ergo nem mostanában fog kijönni.



PSP

→ FIELD COMMANDER

SOE / SOE

2006. FEBRUÁR



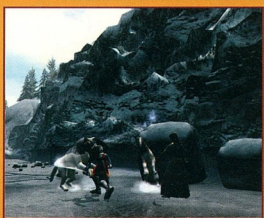
Kézzelfogható stratégia, ilyen is lesz végre. A Sony gőzerővel munkálkodik, hogy minden létező játéksztlust honosítson újdonsult platformján, és meg kell hagyni elég jól halad, repülő szimulátor után sikerült egy újabb kategóriát meghódítania. A Field Commander egy körökre osztott stratégiai játék, mely 3D-s környezetben játszódik. Az Egyesült Nemzetek színeiben indulunk csatába, a cél pedig a gonosz terrorista hordák legizgása. A játékosnak földön, vízen, levegőben is kell kommandírozni, ehhez 15 katonai divízió, 11 parancsnok áll majd rendelkezésre. A fegyverarszenál igen fejlett ezért a legmodernebb egységekkel lesz majd dolgunk. Összesen harminc misszió keresztlül teregethetjük majd a hadseregünket a rendkívül szépen kidolgozott 3D-s tájon. Természetesen a multiplayer mód sem marad ki, így akár egymás ellen is felvehetjük a küzdelmet, de megismerkedhetjük majd saját pályáinkat is. Megjelenés februárban.

PS2 → THE CHRONICLES OF NARNIA : THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

BUENA VISTA GAMES / TRAVELLER'S TALES

2005. NOVEMBER 25.

A kevésbé ismert C.S. Lewis regénysorozata alapján készül az a fantasy beütésű film és persze játék is, mely a keresztségben a The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe címet kapta. A film és a játék egész pontosan a sorozat második része alapján készülnek, de ez nem fog senkit összekavarni, mert nincs olyan nagy mértékű kötődés az epizódok között. Négy gyermek (Peter, Susan, Edmund és Lucy) átkerül a Narnia rettenetesen hideg, tél világa-ba, és azért kell megküzdödniük, hogy visszaállítsák a táj gyönyörűségét. Legfőbb ellenfelük a Fehér Boszorkány lesz, aki egyébként a hűvös tégkőrről tehet, segítséget pedig Aslan-tól, az oroszlántól kapnak, aki a jó oldalt képviseli. A játék enyhén RPG beütésű, négy különböző tulajdonságú karakterünk lesz, akiket lehet majd fejleszteni a játék során, amíg az összesen tízenöt pályát bejárjuk. A Traveller's Tales készíti a stufot, mely a Buena Vista Games kiadásában jelenik majd meg november végén, a film premierje előtt egy-két héttel. A játék korábban multiplatformnak készült, de időközben a SCEE-vel kötött exkluzív szerződés értelmében Európában csak PS2-re érkezik.



APRÓ NEWS

Az lehet a Perfect Dark Zero az Xbox 360-nak, ami a Halo volt az Xbox-nak. Ez persze nem a mi fejelemből pattant ki, hanem a Microsoft-től származik az infó. Már két hónappal a megjelenés előtt megkezdte azt a masszív reklámkampányt, amely hasonlóan nagy költséggel, mint a Bungie Halo 2-jével. Ennek köszönhetően rengeteg helyen szerepel a játék, legutóbb a bájos hősnő Joanna Dark még egy felfigyelemmel elcsúszott pózolt. Egy speciális kiadás is megjelenik majd a játékból, amelyből mindösszesen 100000 példány jön ki.

Visszatér a halember, lesz Seaman 2! Kicsoda, micsoda? A Sega játékaiknak első része nálunk ismeretlen maradt, mivel Európába nem jutott el (mint annyit más sem, pedig több változat is megjelent Dreamcast-re és PS2-re is). Akik nem ismernek: egy igen egyedi és különös élet szimulátor volt ez, melyet ráadásul egy mikrofon segítségével mendszelhetünk.

Friss hírek érkeztek az Atari háza tájáról. Elhitették a srácok, hogy PS3-ra készül két népszerű játékuk folytatása: az Alone in the Dark-e, valamint a Stuntman-e. Semmi több nem derült ki, na de a Driver 4-ről is eleinte csak ennyit hallottunk. Várjunk 1-2 hónapot, és jönni fognak a részletek.

A Ubisoft-nál értenek az izgalomkeltéshez (rossz az aki...). Dobtak egy csodaszép képet a készülő nextgen projectjükről, az Assassin-ról, aztán gondoljon mindenki, amit akar. Annyit voltak csak hajlandók elárulni, hogy akció és kaland keveredik majd a játékban, a cím pedig nem éppen erőszakmentességet sugall.

John Romero olyan, mint egy macska. Akármilyen nagyot esik, mindig talpra érkezik. Először úgy az id-ből esett ki, aztán jött az Ion Storm-os munka, és most legutóbb a Midway-től távozott nagy titkokatodoskodás közepette. A legfrissebb hír, hogy egy új játékcég társalapítója lett, ahol rendkívül jól érzi magát. De ezért gondoskodott róla, hogy nekünk is jó legyen, elhittette, hogy egy igen ütős címen dolgozik, aminek mindenki nagyon örülne fog. Romero teljes szabadságot kapott, vagyis azt csinál a project-tel, amit csak akar. Azért figyeljünk oda! Hányadik életednél is tartasz John cica? :)





2005/8



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

✓ 3 ÓRA MINŐSÉGI VIDEO
✓ 77 JÁTEK BEMUTATÁSA
✓ TÖBBSZÁZ KÉP

+ EXTRA VIDEÓK, FILMEK

PLAY ZONE DVD

99 NIGHTS ♦ AQUANOX - THE ANGEL'S TEARS
BAD DAY L.A. ♦ BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
BLACK BUCCANEER
BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII
BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER ♦ CALL OF DUTY 2
CITY OF THE DEAD ♦ DEMONIK ♦ DEVIL KINGS
EVIL DEAD REGENERATION ♦ FORBIDDEN SIREN 2
FRAME CITY KILLER ♦ FULL AUTO ♦ GEARS OF WAR ♦ GENJI: DAWN OF THE SAMURAI
GTA LIBERTY CITY STORIES ♦ HUXLEY ♦ INDIGO PROPHECY ♦ KING KONG
JAMES BOND 007: FROM RUSSIA WITH LOVE ♦ LAND OF THE DEAD: ROAD TO FIDDLER'S GREEN
METAL GEAR ACID 2 ♦ METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS ♦ MONSTER MADNESS
MOBILE SUIT GUNDAM SEED: NEVER ENDING TOMORROW ♦ MONSTER HUNTER 2
MONSTER HUNTER PORTABLE ♦ MOTOCGP - ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3
NASCAR '06 - TOTAL TEAM CONTROL ♦ NEOPETS: THE DARKEST FAERIE ♦ NINJA GAIDEN BLACK
OKAMI ♦ ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS ♦ PRESS MONTAGE - TGS 2005
PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES ♦ RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION
RESIDENT EVIL 4 ♦ ROGUE GALAXY ♦ SIREN 2
SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO ♦ SOUL CALIBUR 3
SSX ON TOUR ♦ STACKED WITH DANIEL NEGREANU
STARWARS: DESERT DUEL SPECIAL EDITION ♦ TENCHU: SHINOBI TAIZEN
THE SUFFERING: TIES THAT BIND ♦ VIRTUA TENNIS
WRC: RALLY EVOLUTION



PLAY ZONE +16 oldal bemutató melléklet:

- 1 - BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
- 4 - MONSTER MADNESS
- 6 - METAL GEAR SOLID 4
- 8 - GHOST RECON 3: ADVANCED WARFIGHTER
- 10 - MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS
- 12 - RACHET: GLADIATOR
- 14 - PARTIJÁTEKOK KARÁCSONYRA

kizárólag a
DVD-s PLAY ZONE-ban!



CD GALAXIS

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

Csomagküldés háhozszállítás akár már MÁSNAPIRA!

Rendelésleadás telefonon:

479-0933

vagy interneten:
www.galaxisnet.hu



GYORS + OLCSÓ

Budapestre
és az országban belül
bárhová!

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

Cégek bejegyzett csomagküldő,
Nyilvántartási számuk: C/02299

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

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss
termékinformációk!

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

www.galaxisnet.hu

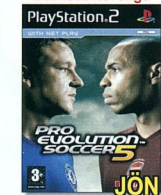
AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

PLAYSTATION 2 JÁTEKOK

107 Rile or Die.....	11 990,-
3 játék egy csomagban.....	8 990,-
Midnight Club Street Racing+ Pitfall + Rayman Revolution	
7 Sims.....	7 990,-
Alarm for Cobra 11.....	3 990,-
Alpine Skiing 2005.....	3 990,-
Athens 2004 Games.....	3 990,-
Bard's Tale.....	14 990,-
Batman Begins.....	13 990,-
Brave.....	13 990,-
Brothers in Arms.....	14 990,-
Brothers in Arms: Earned.....	14 990,-
Burnout 2.....	6 490,-
Burnout 3.....	14 990,-
Burnout Revenge.....	14 990,-
Call of Duty Finest Hour.....	6 990,-
Call Damage Override.....	3 990,-
Champions of Norrath.....	3 990,-
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,-
Crash Bandicoot Twins*.....	3 990,-
Crouching Tiger Hidd.D.....	3 990,-
Daimonians 3.....	3 990,-
Death by Degrees.....	3 990,-
Destroy All Humans.....	13 990,-
Devil May Cry 3.....	14 990,-
Digimon World 4*.....	3 990,-
Downtown Run.....	3 990,-
Driver 3.....	7 990,-



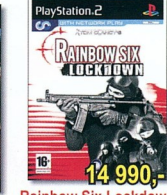
Burnout Revenge



Pro Evolution Soccer 5



FIFA 06



Rainbow Six Lockdown



Mortal Kombat Shaolin M.



Hulk Ultimate Destr.



Spartan: Total W.



Prince of Persia 3



Mortal Kombat Deception



Killzone



Prince of Persia 2



Star Wars Battlefront



Underworld



Final Fantasy X



Final Fantasy X-2



Resident Evil Outbreak

Szoftver Áruház a Blaha Lujza térenél

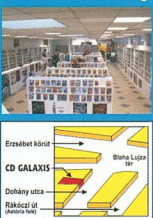
TÖBB EZER TERMÉK EGY HEYEN!

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



ÁLLÁSLEHETŐSÉGI!

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

Enter the Matrix.....	7 990,-	Int. Super Karts.....	3 990,-	Offroad Extreme.....	3 990,-	SOCOM 2.....	5 990,-	World Rally Champ.....	5 990,-
ESPN NBA 2K5.....	6 990,-	Jak and Dexter.....	5 990,-	Outlaw Volleyball Remix.....	6 990,-	Sonic Gems Collection.....	8 490,-	WRC 2 Extreme.....	5 990,-
ESPN NFL 2K5.....	6 990,-	Jak 2: Renegade.....	5 990,-	Pinball Hall of Fame.....	3 990,-	Sonic Mega Collection.....	14 990,-	WRC 3.....	5 990,-
ESPN NHL 2K5.....	6 990,-	Jak 3.....	5 990,-	Play It Pinball.....	3 990,-	Speed Kings.....	3 990,-	WRC 4.....	5 990,-
Fahrenheit.....	7 490,-	J. Bond: Nightfire.....	7 490,-	Predator.....	14 990,-	Spiderman.....	6 990,-	WRC Rally Evolution*.....	JON
FIFA 2005.....	3 990,-	J. Bond: Everything or N.....	7 490,-	Prince of Persia Sands.....	5 990,-	Spiderman 2.....	7 490,-	XIII.....	5 990,-
FIFA 06.....	14 990,-	Juiced.....	15 990,-	Prince of P Warrior With.....	7 490,-	Splinter Cell.....	5 990,-	Yu Yu Yakucho.....	5 990,-
FIFA Street.....	14 990,-	Killer 7.....	14 990,-	Prince Dupla Pakk.....	11 990,-	Splinter Force Wot.....	5 990,-		
Fight Night Round 2.....	14 990,-	Killzone.....	5 990,-	Pro Evolution Soccer 4.....	7 990,-	Spy vs Spy.....	2 990,-	PSP JÁTEKOK	
Final Fantasy X.....	5 990,-	Lego Star Wars.....	14 990,-	Pro Evolution Soccer 5.....	JON	Spyro Heroes' Tail.....	4 990,-	Acio Academy.....	13 990,-
Final Fantasy X-2.....	4 990,-	Lord o.t. 1: 2 Towers.....	7 490,-	Project Snowblind.....	6 990,-	Star Trek Shattered U.....	4 990,-	Burnout Legends.....	11 990,-
Formula One.....	15 990,-	Madagascar.....	16 990,-	R.Racing.....	3 990,-	Star Wars Battlefront.....	7 490,-	Colin McRae Rally 05+.....	14 990,-
Formula One 05.....	15 990,-	Madden 2006.....	14 990,-	Racing Simulation 3.....	3 990,-	Star Wars Episode III.....	16 990,-	Everybody's Golf.....	13 990,-
Formula One 06.....	15 990,-	Marvel Nemesis*.....	14 990,-	Rainbow Six 4 Lockd.....	14 990,-	Star Wars Episode III.....	16 990,-	Fi Grand Prix.....	13 990,-
Getaway.....	4 990,-	Max Payne 2.....	4 990,-	Ratchet and Clank.....	5 990,-	State of Emergency.....	3 990,-	GTA 05.....	11 990,-
Getaway Black Monday.....	5 990,-	Medal of H. Frontline.....	7 490,-	Ratchet and Clank.....	5 990,-	Stealth Force Wot.....	3 990,-	GTA Liberty City Stories.....	13 990,-
Ghost Recon Jungle St.....	5 990,-	Medal of H. Rising Sun.....	7 490,-	Rayman.....	3 990,-	Stock Car Speedway.....	3 990,-	Lumines.....	13 990,-
Gladius.....	3 990,-	Mercenaries.....	6 990,-	Rayman Revolution.....	3 990,-	Strike Force Bowling.....	3 990,-	Marvel Nemesis*.....	11 990,-
God of War.....	13 990,-	Metal Gear Solid 2.....	7 990,-	Resident Evil Outbr.....	6 490,-	Syphon Filter Omega Str.....	5 990,-	Medivi Legends.....	12 990,-
Golden Age of Racing.....	3 990,-	Metal Gear Solid 3.....	14 990,-	Resident Evil Outbr.....	6 490,-	Tekken 4.....	15 990,-	Metal Gear Acid.....	14 990,-
Golden Eye Rogue Agent.....	4 990,-	Midnight Club 3 DUB.....	16 990,-	Resident Evil 4 (nov.4).....	14 990,-	Tekken 5.....	15 990,-	Midnight Club 3 DUB Ed.....	14 990,-
Gran Turismo.....	3 990,-	Mortal Kombat Decept.....	7 490,-	Return to Castle Wolf.....	7 490,-	This is Football 2003.....	5 990,-	NBA 06.....	11 990,-
Gran Turismo 3 Concept.....	5 990,-	Mortal K Shaolin Monks.....	14 990,-	Richard Burns Rally.....	9 990,-	This is Football 2005.....	5 990,-	NBA 07.....	11 990,-
Gran Turismo 4.....	14 990,-	Moto GP 3.....	5 990,-	Rise to Honour.....	5 990,-	Timesplitters 3.....	14 990,-	Need for Speed U. Rival.....	13 990,-
Grand Prix Challenge.....	5 990,-	Moto GP 4.....	15 990,-	Road Race 3.....	3 990,-	TOCA Race Driver.....	12 990,-	NFL Street 2 Unleashed.....	11 990,-
GTA San Andreas.....	15 990,-	Motocross Mania 3.....	2 990,-	Road Trip Adventure.....	3 990,-	TOCA Race Driver 2.....	12 990,-	Ridge Racer.....	13 990,-
Gyűrűk Ur: Harmadik.....	4 990,-	Motorsport.....	3 990,-	Rocky Legends.....	10 990,-	Tomb Raider AoD.....	7 490,-	Spiderman 2.....	14 990,-
Gyűrűk Ur: Király vissza.....	7 490,-	Myxt 3 Exile.....	4 990,-	Rocky Legends.....	10 990,-	Tony Hawk's Undergr.....	6 990,-	Star Wars Battlefront 2.....	JON
Harry Potter Bölcek.....	7 490,-	Nascar 06*.....	14 990,-	Roland Garros 2005.....	13 990,-	True Crime.....	7 490,-	TOCA Race Driver 2.....	14 990,-
Harry Potter 2 Titkok.....	7 490,-	NBA 06.....	14 990,-	Second Sight.....	6 990,-	True Crime.....	7 490,-	Tony Hawk's Ug. Remix.....	14 990,-
Harry Potter 3 Azkaban.....	7 490,-	NBA Street 3.....	14 990,-	Seek and Destroy.....	3 990,-	Undersworld.....	3 990,-	Untold Legends: BOTB.....	14 990,-
Harry Potter: Kviddics.....	7 490,-	Need for Speed Undergr.....	7 490,-	Serious Sam Next Ed.....	3 990,-	V-Rally 3.....	5 990,-	Virtua Tennis World T.....	13 990,-
Incredibles.....	7 490,-	Need for Speed Utd.....	3 990,-	Shrek 2.....	7 490,-	Wacko Jackson.....	3 990,-	Wipeout Pure.....	13 990,-
Incredible Hulk Ult.Destr.....	14 990,-	NHL 06.....	14 990,-	Simpsons Hit & Run.....	7 490,-	Wacko Jackson.....	3 990,-	World Rally Ch.....	JON
Int. Cue Club 2.....	3 990,-	Nightmare Before Xmas.....	14 990,-	Sims Bustin' Out.....	7 490,-	Wacko Jackson.....	3 990,-	World Snooker 2005.....	13 990,-
				Smash Court Tennis.....	7 490,-	Wacko Jackson.....	3 990,-	World Tour Soccer.....	13 990,-
						Wacko Jackson.....	3 990,-	X-Men Legends 2.....	14 990,-

Áraink az áfát már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Mára előrendelhető – Újdonságok / Top árképek



TOKYO GAME SHOW

➔ Már kilenc éve, rendszeresen megtartják a Tokyo Game Show-t. Az elején még senki sem gondolta, hogy ennyire fontos eseménnyé válik majd az idők során, s lassan-lassan az E3 magaslataiba emelkedik ez a kicsinek egyáltalán nem nevezhető összejevetel.

1996 óta a technika hatalmasat fejlődött: akkoriban a Playstation 1-re készülő játékokat reklámozta a Sony, ma pedig már a harmadik generációs PS termékeit tolja a kíváncsi rajongók milliói elé. A technikai ugrás nem járt egyedül.

Vele egy cipőben mozgott a látogató közönség ingerküszöbe, a konzolok árai is változtak, új játékkategóriák születtek, régiekkel hanyagoltak

el, és bizony a harc is kielezettebb, ezáltal piszkosabb lett! Gondoljunk csak bele, régen nem a másik fél közvetlen degradálásával, hanem a saját termékük egekbe emelésével voltak elfoglalva a fő gyártók. Ma már nem okoz problémát akár újságok címlapján pocskondiázni a konkurenciát, vagy éppen a rajongótábor előtt elsütni néhány - az ellenfél számára - kínos poént.

Amíg a színpadon megy a harc, addig mi elfordulhatunk kicsit, hiszen úgy is tudjuk, hogy nem akkor járunk jól, ha az egyik konzolt hazavisszük, a másikat pedig onnantól kezdve elkezdjük utálni, nem. Az optimális fogyasztói kosárban benne van minden gép, minden játé-

ka. Természetesen es elég eszmei kép, de törekedjünk a fenti állapotokra, és nyugodtan alhatunk.

Igazság szerint ez bevezetőnek indult, de végül jegyzetté változott, ezért mindenkitől elnézést kérek. Az idei Tokyo Game Show is három napon keresztül tartott, rengeteg új játékkal találkozhattunk, és bizony sok új sikervárományost is felfedezhettünk a tömegben. A játéktshow-n a következő generációs (next-gen) konzolok domináltak. Szinte minden róluk szólt, a csapból is az Xbox 360, a Playstation 3 és a Nintendo Revolution folyt. A mostani kis összeállításban nézzük meg, hogy mik voltak a show legnagyobb attrakciói.

GEARS OF WAR

A Gears Of War ismét megmutatta magát a nagyközönségnek. Az Epic Xbox 360-ra készülő akciójáték elképesztően jól néz ki, olyannyira, hogy az E3-on látott pár hónapos anyag róla máris elárvoltak tekinthető.

A fejlődés nem csak az eltelet hónapok munkájának játékonny hatására, hanem közrejátszik az is, hogy a Gears Of War demója a TGS-en egy valódi, végleges Xbox 360 hardveren futott. Mint tudjuk, az E3-on csak valami bivalyos PC-n tudták elindítani a drágaságot, de most már az eredeti platformon is van szaladgált.

A képek, videók felkomposzálása ne téveszen meg minket, itt igenis egy komoly taktikával játszódnak játékról van szó. Nem rohanhatunk majd be az ellenségek közé üvöltözve, sőt, Cliff, a főidőjárás szerint a Gears Of War játékmoteténak a legfontosabb eleme a megfelelő fedezék keresése és használata lesz. Hivatalos feature-lista ugyan még nincs, de elhitteték a morzsa, miszerint rengeteg taktikai manővert is beépítettek majd (pl.: különböző futások).

A megjelenésig még hátravan jó pár hónap, jelenleg körülbelül ötven-százalékos készületben áll a termék. A fejlesztők szerint azonban a munka nehezebb már túl vannak (engine megírása, koncepció lefektetése, technikai fejlesztés), és már csak a váz tartalommal



való feltöltés-e van hát-ról Aki beru-ház egy Xbox 360-as masiná-ra, az jövőre biztosan kellemesen fog szórakozni ezzel a remeknek ígérkező játékkal!

EVERY PARTY

Ki ne játszott volna „Gazdálkodj okosan!”-t, „Ki nevet a végén?”-t, „Monopoly!”-t, vagy akármilyen másik társasjátékot?! Senkinek sem telik el a gyerekkora anélkül, hogy a családjával, barátaival, osztálytársaival ne ülne le egy színes kartonlap-játéktér fölé egy kicsit társasjátékozni. A hangulat magával ragadó, hogy három-négy fő a győzelemért viaskodik a dobokkockát forgató szerencsével.

A frissen bejelentett Every Party kifejezetten családok számára készült, tulajdonképpen egy virtuális, Xbox 360-on játszható társasjátékról van szó. A dobokkockát itt megpörgethets kerékek helyettesítik, ez határozza meg, hogy hányat léphetünk. Emlékszünk még az „Addig nem mehets tovább, míg halot nem dobsz”, és hasonló stílusú játékokra? Az Every Party-ban is vannak ilyenek, csak itt különböző kreatív minijátékok formájában találkozhatunk velük. Ezekből nem csak egy, de több tucatnyi kapott helyet, hogy minél színesebb tegyék a családi szórakozást. Xbox Live-on keresztül akár a szomszédoknál is leülhetünk egy parti erejéig. Sajnos relative elég kicsi az esélye annak, hogy ez a nagyszerű koncepcióját játék eljusson a vén kontinensre, de biz-

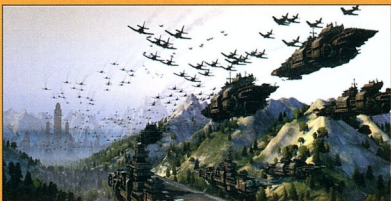


zunk benne, hogy ha Japánban siker lesz, talán megfontolják a nemzetközi terjesztést is. Szívesen látnék egy ilyen próbálkozást a hazai boltok polcain.

WARHAWK

Ezernyi repülő a képernyőn, mind-mind ellenség, senki sem barát, de mindenki lelejt az állát. Ezzel a bugyuta kis mondattal lehetne összefoglalni a Warhawk TGS 2005-ös prezentációját. Igaz, hogy az égvilágon semmit sem árultak el erről a -feltehetően - nagyszerű játékról, de azért voltak olyan kedvesek, és köztük a nagyerőmű felé egy rövid kis mozi. Sajnos még bennünk lehet az E3-as félsz, ahol a next-gen játékokat prerenderelt videókkal kívánták népszerűsíteni, ezért nem tudjuk, hogy a Warhawkról szóló kisfilm valós időben lett-e rögzítve.

Amennyiben mégis, úgy megemelem a kalapom ismét a PS3 bivalyos hardvere előtt. Sok száz repülő, mind-mind békésen repül a gyönyörtűn



kidolgozott táj felett, egyszerűen lélegzetelállító. Gondolom, nem sokan emlékeznek már az 1996-ban, Playstation-re megjelent eredeti Warhawk játékra... Akiknek azonban még él az emlékezetükben, készüljenek, mert jövőre, a tizedik évfordulón újra harcolhatunk!

DEAD OR ALIVE 4

Hogy is feledkezhetrünk meg az Xbox 360 egyik zászlóshajójáról, a Team Ninja udvós-kéjéről, a Dead Or Alive sorozat negyedik epizódjáról...

Tomunobu Itagaki rendkívül büszkén mutogatja legújabb, hamarosan megszülető kisgyermekét. Első ránézésre mindenki elkényveli, hogy a DOA sorozat grafikája az Ultimate óta nem sokat változott. Ez hatalmas hiba. Lehet, hogy a képek nem szembetűnő a változás, de mozgás közben, játék közben már szembetűnik a rengeteg finomítás, átdolgozás.

No de a szép megjelenítés talán már alapvető követelmény a next-gen konzoloktól, úgyhogy mindemellett szükség van arra is, hogy a többi összetevő is ugyanilyen magasra tegye a léceket. Kezdetnek szánálták az Omega-szerű furcsa föllenségeket, és valamivel realisztikusabb formába öntötték a végző kihívást. Erre nagy szükség volt, mivel valahogy sosem lehetett hangulatilag azonosulni a lángok közt tobzódó gonoszszaggal vívott csatával.

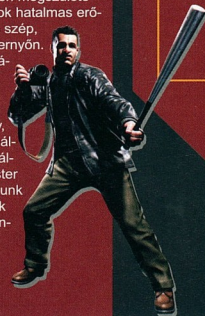
A fejlesztők ígérete szerint a pályák valósággal életre kelnek majd, mindegyiknek rengeteg interaktív része lesz, forgalommal, élővilággal, különféle tereptárgyakkal. Például az egyik új karakter, a pankrátorányi La Mariposa nőstény dominává válik a ringben, a kötelek segítségével kibővíti a mozgástérét. Nem csak erre a lánnyra lesz korlátozva a kibővíthető környezethasználat, minden egyes bunyós megtalálja a maga számítását a küzdőarénákban.



DEAD RISING

A zombis filmeket nagyon sokan favorizálják. Általában arra a kérdésre, hogy „miért?” olyan kitérő válaszokat szoktak adni, hogy „érdekes emberi reakciók a totális káoszban, a társadalom lebomlása pillanatok alatt, valamint a kulturális értékek megszűnése oly módon van...” Nem kell ámitani magunkat. Nem azért szeretjük a zombis filmeket vagy játékokat, mert komoly szociográfiai mintákat vélünk felfedezni az eseménysorozatokban, hanem mert valójuk be: jó poén kupacokba ölni az élő-halottakat.

Ezt rendkívül ügyesen felismerték a Capcomnál, és ennek eredményeképp van éppen megszületőben a Dead rising című játék. Habár teljesen next-gen cuccról van szó, az új konzolok hatalmas erő-tartalékait megosztották a grafika, a fizika és a zombisokaság között. A megjelenítés szép, de nem kiemelkedő, viszont 20-25 élőhaltnál sosem lesz egyszerre kevesebb a képernyőn. Ez még amolyan nem jelentene túl sokat, de akkor vessünk egy pillantást a pályára: például a barkácsbolt sorain elhelyezkedő polcok tényleg meg vannak rakva különböző szerszámokkal, dobozokkal, amiket aztán egy hanyag kézmozdulattal le is verhetünk. Bizony, az új generáció már aktívan használni fogja a valós fizikai számítások általános hatását (mint ahogy a Monster Madness is), így akármit bevethatunk a játékba. Ahogy egyre többet látok ebből az agyatlan mérszárlásból, annál jobban érdekel, milyen is zombikat ütni-vágni.



A 2005-ös Tokyo Game Show még csak a tizenötödik játékkilállítás az ázsiai szigetországban, de már kivívta a nem-zetközi figyelmet. A 131 kiállító cég a három nap alatt összesen 176056 látogatót vonzott a helyszínre, ami körülbelül 16000 fővel meghaladja a tavalyi közönségszámot.

Totális meglepetésben volt része mindenkinek, mikor a Sony Computer Entertainment bejelentette, hogy már készülöben van az Alone in The Dark Playstation 3-ra. Habár még konkrét részleteket nem közöltek a játékról, már az is tökéletesen kielégítő, hogy egyáltalán készül. Már alig várom, hogy jöjjön egy Silent Hill bejelentés is next-gen konzolokra.

Nyáron még egy Project Force nevű játékokat mutogatott a From Software nagy büszkén, de a TGS 2005-ön bejelentette, hogy eddig csak poénkodtak, és bizony ez a program nem más, mint az Armored Core negyedik részét. Megjelenéséről még nincs hír, csak arról, hogy PS3-ra és Xbox 360-ra is készül.

A természet a legjobb versenypálya! Pláne, hogyha huszonharmadik századi versenygépekről van szó, kis harcászati beütéssel. A KOE! bejelentette a Fatal Inertia-t, amely 2006 tavaszán, a PS3 debütálásával egy időben jelenik meg.

A 2005-ös TGS elég halk PS3 bejelentéseket hozott magával, így történhetett az is, hogy a Namco által jelzett „új bunyós játékról” csak a show közben derült ki, hogy valójában a Tekken új részéről van szó, melyet gőzerővel fejlesztenek a Playstation harmadik inkarnációjára.

Kiderült, hogy a Capcom népszerű zombis túlélőhorror-sorozata, a Resident Evil is megcélózta a következő konzolgenerációt! Az élőhalott-likvidálás játék ötödik részét Playstation 3-ra, és Xbox 360-ra is készülülőben van, azonban a megjelenési dátum, vagy az egyéb feature-ök még nem ismertek.



CHROMEHOUNDS

Az Xbox 360-as játékok egyik legnagyobb szférájával van dolgunk.

A From Software még a 2003-as TGS-en jelentette be ennek az aranyos játéknak a koncepcióját, és eredetileg Xboxra szánták a darabot, ám ahogy tudóst szereztek (és még mielőtt az érdemi munka ténylegesen elkezdődött volna) a Microsoft új konzolláért, egyből átgondolták a helyzetüket. Jelenleg is erre a kis bestiára zajlik a fejlesztés, tekintve, hogy a From Software igazán otthon van a mech-es játékokban, valamint a Microsoft konzolpolitikai struktúrájában, az erőforrások kihasználásában - minden okunk megvan a bizakodásra. Csak úgy széljegyzetként említem meg, hogy a Chromehounds produceri teendőit a Toshifumi Nabeshima látja el, aki az Armored Core szériáért is felelős: nem kis név, annyit szent. A játékok egy csapatlapú robotos csodának ígérkezik, tehát nem egyedül szállunk szembe az óriásrobotok garmadájával, hanem saját kis csapatot vezetünk az ellenség elé, hogy a megfelelő taktikával legyőzzük őket.

A győzelemnek ára van. Nem elég a jó taktika, megfelelő felszerelés is kell hozzá. Ezt a From Software-nél tudják, úgyhogy egy igen fejlett testreszabhatósági rendszert építettek a Chromehounds-ba, amely segítségével nagyjából 300 alkatrészsel/fegyverrel/páncéllal tuningolhatjuk fel kedvenc fémszörnyünket.

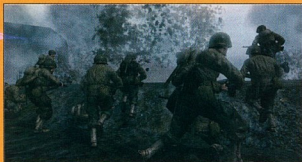


CALL OF DUTY 2

Ebben az epizódban szemképráztatóan gyönyörű effektek csillogtatják meg magukat, közhelyesen az Xbox 360 kiforrott hardverének. A valóságban, dzsip hátulján utazva láthatjuk az izzó homok által gerjesztett hóhatás képpé alakulását, miközben a tűző nap szinte már-már égít minket. Emellett a részecske-effekteket kell kiemelnem, mert azok egyszerűen szenzációsan sikerültek. Még a legutolsó puska-fővő is addig füstnyomot hagy, míg a részecskék el nem oszlanak. A legszebb látványban azonban akkor lesz részünk, ha rápillantunk a harcmező füstös-lángos-poros épületeire, síkságaira.

Nem csak a megjelenítésben, de a játék többi részében is jelentős előrelépéseket tapasztalhatunk: a térkép egy adott pontjára több módon is el lehet jutni, ezért erre az ellenségeknek is felkészülnie. Képesek alkalmazkodni, akármelyik sarokból is lépjük meg őket, ügyesen támadnak oldalba, vagy éppen effektíven használják arra a gránátjait, hogy kicsalogassanak minket a fedezékünkől.

A szép grafika, a kiváló játékmenet, és az okosan viselkedő ellenfeleink hála a Call Of Duty 2 kötelező mindenkinél, aki szereti a FPS műfajt!



PROJECT GOTHAM RACING 3

Renderkívül sok next-gen autóversenyes játékot jelentettek be mostanában a fejlesztők, rengeteget láthatunk is már, viszont egyik sincs annyira jó állapotban, mint jelenleg a Project Gotham Racing 3. A Bizarre Creations eddig is hozta a színvonalat a PGR játékokkal, így egészen valószínű, hogy most is hozzák. Sőt, amit a TGS-en láttunk, abból világosan kitűnik, hogy egy fokkal több lesz az előzményeknél.



A fejlesztők hangoztatták, hogy rengeteg mindent ki-dobtak az előző epizódok feature-listájából. Példának okáért most már a játék leges-legelőjele is választható majdnem az összes autó. A legteljesebb élmény érdekében törlötték az előző részben lévő járgány-

osztályozási rendszert, itt az új autók megvétele szigorúan pénzhez van kötve, amit természetesen versenyzéssel kereshetünk meg. Törlötték továbbá a Mini Morris, Volkswagen Golf R32, Ford Focus, és ezekhez hasonló, hétköznapi számú autók kínálatát is. Mivel egyetlen kocsi 5-7 hélig tart lemodellezni, textúrázni, ezért a rengeteg munkát így kellett megspórolni az egzóltikusabb, ritkább sportgépek javára. Érdemes még megemlíteni a pályák új rendszerét. Alapjáraton 110 előre elkészített aszfaltcsíkon tehetjük próbára saját vezetési tudásunkat, ám a városok összes utcáját felhasználhatjuk újabb és újabb, egyedi versenypályák elkészítéséhez! Ne tévesszen meg senkit az E3 óta tartó "pénzrendszer", vagy real-time?"-láz, mert a Project Gotham



Racing harmadik része néz ki olyan jól, mint ahogyan azt a screenshotos mutatják. A különbség mindössze annyi, hogy mozgás közben sokkal szebb!

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Szegény Kameo, ő egy igazi problémás családból származó kisgyerek. A történet akkor - nagyon régen - kezdődött, amikor lefektették a játék koncepcióját, és nekifogtak a tényleges fejlesztéshez. Nem kellett sok időnek eltelnie, hogy a Microsoft felvásárolja a készítő Rare-t, és abban a pillanatban meglegye elsődleges platformnak az Xbox konzolt. A programozók dolgoztak, a grafikusok rajzoltak, a modellezők modelleztek, kezdett formát ölteni valami. Aztán jött a villám, és egy húszarvágással a fejlesztést áthangolták az Xbox 360-ra. Jelen pillanatban is úgy állunk, hogy a következő Microsoft konzol megjelenésével egy időben kerül a boltok polcaira a Kameo, first party launch title-ként!

Az idei TGS-en ő is játszható formában került a nagyközönség és a sajtó képviselői elé, és aki kipróbálta, azt rögtön magával ragadta. Mindenki hangsúlyozza, hogy a játékmenet fantasztikus, a grafika pedig gyönyörű. Az Xboxos verziót a végletekig felpaprikázták, hogy next-gen kinézetű legyen, beépítették a legdurvább effekteket, lecserélték a karaktereket úgy, hogy azért még megmaradjon a Rare-re jellemző hangulat. Nem ritka, hogy képernyőn egyszerre 4-5000 karakter

is megjelenik, mindezt a legkisebb akadásk nélkül produkálja a Kameo.



METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Nocsak! A TGS next-gen játékoktól nyüzsgő színterén beprésszelle magát egy aktuálgérőre egyedül! Persze sokan elisikoltak felette, mivel mindenki a Metal Gear Solid 4 trailerét bámulta tá-tól szájál, ezt pedig csak kevesen méltatták figyelemre. Hogy tehettek ilyet?! Azért mégiscsak a MGS széria harmadik részének feltűpírozott változatáról van szó, és nem egy jöttmért akármiről... Nem rendelkezünk annyi hellyel, hogy kiárgyaljuk az összes említésre méltó változást, így kénytelenek vagyunk a legnagyobb újtásra koncentrálni, arra, ami még soha, semmilyen Metal Gear Solid játékban nem szerepelt: ez a multiplayer lehetőség! Emlékszünk még a Snake Eaterben található álcák tökélegére? Itt használhatjuk azokat, valamint az új gúnnyakat is, hogy ügyesen megbújunk az aljnővényzetben. A többi karakter is ember, ezért sanszos, hogy a megfelelő összeállítású álcában ténylegesen láthatatlanná válhatunk egy főcsomó mögött!

Fontos megemlíteni, hogy maximális kiforrottság, és kifinomultság jellemzi ezt a többjátékos módot. Noha a TGS-en még csak egy Capture The Flag játékmód volt prezentálva (az sem zászlóval, hanem egy kis őserdei békával), a fejlesztők ígérete szerint a megjelenésre kiváló módok között válogathatunk majd kedvünkre. Az előbb említett kifinomultságot jellemzi, hogy itt bizony mindenki megtalálhatja a számítást.



Az akciójátékokból szabadult egyének körberohangálhatnak az erdőben, miközben a nehézfegyverekkel ripityára löknek mindenkit. Igazi Metal Gear fanelek lapulhatnak a fűben, majd egy jól irányzott CQC mozdulattal leteríthetik az ellenfeleket. Egyesek az elterelő csapdákra esküsznek majd, mások pedig a gránátobálásra. Ki van ez találva kérem szépen, a Metal Gear 3: Subsistence és egy hálózati adapter segítségével olyan játékelményben lehet részünk, mint még soha!



DEVIL MAY CRY 4

Ilyenkor harapdálom a falat... Az E3 alkalmával már elhintette a Sony, hogy a PS3-ra készülőfélben van a Devil May Cry széria negyedik része, és most a TGS-re valami nagyot-szólót ígérték. Azt mondták a rajongóknak, hogy ha a los angeles-i játéktshow alkalmával bemutatott anyagotól elájultak, akkor most a TGS-en biztosan kómába fognak zuhanni az érzelmi sokkól. Ehhez képest sajnos nem kaptunk az égvilágon semmit. Legálábbis semmi kézzelfoghatót. Egy nyúlarknyit trailert toltak a közönség orra alá, amelyben jó öreg névkonóm, Dante laza eleganciával besétált, majd agyonverte a kamerát. Píros borkabát, hatalmas kard, és az elmaradhatatlan fegyverek. Remélem, a PS3 megjelenésével valamikor egy időben jön ki a DMC4, mert már igencsak apríthatnám van.



VISION GT

Nem csalás, nem ámtítás, a Gran Turismo széria áthajózik a PS3-ra! Semmi kétség nem fér hozzá, hogy az autós játékokat nem könnyű egyre magasabb szintre fejleszteni, mivel az autók mindig is autók maradnak, nem változnak teacscsészévé. Igazság szerint a versenyzős programokban a járgányok már jó ideje gyönyörűek, viszont a pályákat csak csiszolgatták, de igazi áttörést azon a téren még nem láttunk.

Minden megváltozott a következő generációval! A Vision GT-ben annyi poligonból épülnek fel a versenyautók, hogy azt már-már pofátlan mennyiségnek tartom, az új pályák, környezetek gyönyörűek, az effektek pedig nagyon realizáltságosak. Keljünk el, hogy Monacóban kihajunk az agútól, a sötétből a verőfényes napsütésbe, és egy pillanat kell a szemünknek, hogy alkalmazkodjunk a kontrasztokhoz, így elvakít egy picit a napfény. Nos, a PS3 hardware az ilyen effekteket több, mint valószínűleg adja vissza. Az egész Vision GT prezentációban az volt a legjellegzetesebb, hogy még a boxutcában ténykedő emberek is olyan valóshűek voltak, hogy majd lemasztak a képernyőről.



APRÓ

A Microsoft mindig is értett a frusca reklámkampányokhoz. Emlékezzünk csak az lovebees.com című oldalra, amely a Halo 2-t promóltálta, vagy az ourcolony.net-re, amely az Xbox 360-nal foglalkozott. Az új ürület a www.originxbox360.com oldalon található, oldjátok meg a fejtorőket, és jussatok be a mátrixba!

Már elég régen találkozhattunk olyan szimulátor jellegű röpködős játékkal, amely a való világban is létező vadászgépeket, és nem űrhajókat vonultatott volna fel. A frissen bejelentett, és gyorsnyór szép **World Airforce** pontosan ezt az űrt kívánja betölteni. Xbox 360-on mindenki utólrérheti az egyelőre tisztázatlan megjelenést követően.

Mindenki kapaszokdunk meg a szék karfájában, mert az E3-on bejelentett **Test Drive Unlimited** című játék sokat fejlődött az utóbbi hónapokban. A képeken látható grafika real-time volt, és a fizikai rendszer már-már szimulátorba hajló autóversenyzést ígér.

A **Ridge Racer** hatodik részét is nagyban hegesztik az Xbox 360-as konzolra, azonban a külföldi kollégák szerint hiába néz ki jól, de a sebességérzet olyan, mintha víz alatt száglodoznánk egy elemes golfautóval. Reméljük, fejlődik még a megjelenésig.

Már láthattunk néhány kifejezetten hangulatos, renderelt trailert a **Ninety Nine Nights** című Xbox 360-ra készülő megahentes játékról, ám most végre valahára láthattuk az igazi, real-time prezentációt is. A grafika nem korszakalkulató, csak simán jól néz ki, viszont a tény, hogy a képen egyszerre körülbelül 120 ellenség vett minket körbe, mindenkinek a földre kényszerítette az állat.

Habár még megjelenési dátumot sem közöltek a konzolról, sem azt, hogy milyen játékok készülnek rá, annyi már biztos, hogy a **Nintendo Revolution** egyik elsőként megjelenő akciójátéka a **Metroid Prime 3** lesz. Habár bízarr a kontrollor kinézete, azért szívesen kipróbálnám vele az FPS-nézet nyújtotta örömeit.



JAMES BOND 007: FROM RUSSIA WITH LOVE

BEMUTATÓ

↓ INFO BOX

PS2 - XB - GC

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Redwood Shores
Hivatalos honlap:
007.ea.com

Megjelenés: 2005. november 18.

Sean Connery. Jetpack. Szinten belüli változatos feladatok. Pompás és hű kidolgozás.

Hamar végigjátszható lesz, aki nem fogékony a Bond kultuszra, azt valószínűleg a klasszikus feloldozése sem fogja lázba hozni.

Előzmények:

1992	James Bond Jr.
1997	GoldenEye 007
1999	Tomorrow Never Dies
2001	Agent Under Fire
2004	Everything or Nothing

→ DVD: VIDEO

Véleményed szerint ki a legszimpatikusabb Bond színész?

- A - Sean Connery
- B - George Lazenby
- C - Roger Moore
- D - Timothy Dalton
- E - Pierce Brosnan
- F - Eddie Murphy

Amennyiben a B, C, D válaszok egyikét bked, abban az esetben inkább lapoz tovább, ez nem neked való cikk lesz. Ha az E-re esett a választásod, akkor még nincs minden veszve, csak lehet, hogy túl fiatal vagy; folytatod az olvasást. Ha netán pedig az F szimpatikus ... nos szaladj vissza az újságoshoz, és vegyél egy mozimagazint is.



JAMES BOND 007: FROM RUSSIA WITH LOVE

→ KASZINÓTOJÁS VAGY OROSZ HÚSSALÁTA?

Gratulálunk! Az A remek választás volt! Szerintünk is Sean Connery a legjobb a 007-est alakítók közül. Nem csak azért, mert ő volt az első, de valahogy neki áll legjobban ez a szerep. Nyilván ezen a véleményen vannak az Electronic Arts-nál is, ugyanis a már sorozatnak mondható Bond játékaik legfrissebb darabjában éppen a Connery-féle Orosz-szágból szeretettel című aposzt pécézték ki adaptálásra, amely másodikként készült el 1963-ban a Dr. No után. Persze eme döntés-

nek voltak más okai is, hiszen az új film, a Casino Royal még sehol, nincs mit feldolgozni, a nagy sikerű Né4 GoldenEye-t pedig már tavaly előhúzták a kalapból (kár volt). Álljon meg a monst! Erről már volt itt szó, hiszen egy rövid előzetest már írtunk a júniusi számban a játékról. Ezúton elnézést is kérünk minden kedves Bond frúttól, akkor ugyanis azt írtuk, hogy megvan az új kiegészítő a szerepre, nevezetesen Daniel Craig. Ezt akkor biztos infoként találták, talán meg kiderült, hogy mégsem volt az olyan tul. Egy rakás más színész neve is felmerült már (a teljesség igénye nélkül Clive Owen, Hugh Jackman, vagy Colin Farrell is), végleges döntés azonban még nincs.

Na de elég az új generációból, mi itt a régievel kell, hogy foglalkozzunk. Szóval Orosz-szágból, ráadásul szeretettel. A film sokak kedvence a rétes hosszúságúra nyúlt Bond saga egészét nézve, egyrészt a már sokat emlegetett sármos úriember szerepére miatt, valamint mert ez az egyik legsikerültebb alkotás a szériából. Sok minden, amit ma a brit titkos ügynök filmjeihez kötünk, itt debütált először (például a mással össze nem téveszthető stílusú főcímmelnyitány, de a kicsit habókos, ámde roppant okos Q is). Kezdesnek talán elevenítsük fel, miről is szól maga a film. Nézzük csak mit írnak a DVD-verzió ajánlójában?

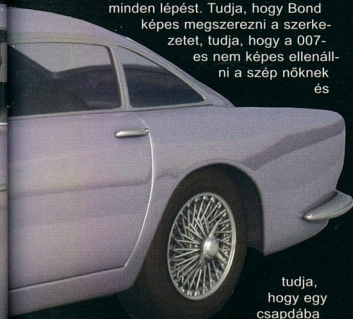
Eztúltal nem a világ a tét. Csupán egy szovjet technikai csoda, egy kódfejtő szerkezet - a Lektor - amely azonban hatalmas veszélyt



Több nézőpontból is megfigyelheted, ahogy hódolnak a gonoszságnak, utána folytatnak. Utóbbiak.

jelenthet a nagyhatalmakra, ha rossz kezek-
be kerül. A Lektort nem csak a Brit Titkos-
szolgálat szeretné megkaparintani, hanem
egy gátlástalan terrorista szervezet, a
SPECTRE is. Egy egykori KGB ügynökön és
egy szovjet mesterszakkozó ördögi tervet
eszel ki, amelynek kulcsa James Bond.

A sakkzó tökéletes logikával dolgozott ki
minden lépést. Tudja, hogy Bond
képes megszerezni a szerke-
zetet, tudja, hogy a 007-
es nem képes ellenáll-
ni a szép nőknek és



tudja,
hogy egy
csapdába
csalt ügynök-
kel könnyen
elbánnak a SPECT-

RE „ökle”, Red Grant. Bond azonban időben
rájön, hogy csapdába csalnak - a gyönyörű
csalnak mégsem képes ellenállni...”

Nna igen, viszont a játék nem követi hűen a
cselekményt. Bár ez így nem is igaz. Más-
hogy fogalmazva: egészen végigköveti a

Mi a helyzet az új Bond filmmel?

Készül, készül, készül... Mióta is? Hát az
utolsó epizód, a Die Another Day bizony már
három éves, akkor még Pierce Brosnan ala-
kította a 007-est. Nos neki már egész bizto-
san lejárt az ideje, viszont az új Bond azon-
ban még mindig nincs meg. A Casino Royal
tervei azonban sokkal régebbre nyúlnak visz-
sza. Ez volt az első Bond regény Ian Fle-
mingtől, amelynek jogait viszonylag hamar
eladta, így sokáig folyt a huzavona, hogy mi-
kor is „filmeshedhet meg” (1967-ben egyébké-
nt készült egy filmparódia, olyan neveket,
mint David Niven, Peter Sellers és Woody
Allen). Azóta sok minden történt, rengetegen
tűntek fel potenciális Bondként, de a ren-
dezői székre is akadtak jelöltek. Quentin Taran-
tino is szeretne volna tőle alá hozni a projec-
tet (ő továbbra is Brosnann pártolta, és Uma
Thurmant képzeltte el a női szerepre - ki
mást?), de most úgy néz ki, hogy az 1995-ös
Goldeneye-t is jegyző Martin Campbell lesz
a befutó. Paul Haggis forgatókönyvíró szerint
egy teljesen új 007-est láthatunk majd, egy-
részt még fiatal, 28 éves a főhős, másrészt
még nincs jelen a sorozat meghatározó alak-
ja, Q, így szuperkémnek a különféle kutyúket
is nélkülöznie kell majd.

- akik betéve tudják a mozi minden képkoc-
káját - is találjanak újdonságot). Helyenként
menetközben is lesznek apróbb változások,
bővítések. Viszont egyes jelenetek, egyes
helyszínek olyan élethűen lesznek rekonstru-
álva, hogy a rajongók tapsikolhatnak majd
örömmel, és felfedezhetik majd az egyes
épületeket, lokációkat „itt történt ez meg az
ékkálálta azóta, másrészt az Electronic Arts jó-
voltából sikerült rátennünk a mancsainkat
egy egészen jó kondícióban lévő alfa pél-
dányra, amely a már-már végleges játékot
tartalmazza. Persze alapvetően, mint ilyen,
teli van hibákkal, vagyis végigjártászás gyártá-
sához még nem igazán alkalmas, viszont re-
mekül ki lehet próbálni benne az újdonságo-
kat, s az így szerzett élmények meg bizonyí-
ra titeket is érdekelnék.

Mint már fentebb említettük, volt már egy
előzetes a játékból, felmerülhet a kérdés, mi-
nek foglalkozunk most ismét a stúfiál, ráadá-
sul mindjárt négy oldalon. Mindjárt két okot
is tudunk mondani: Egyrészt rengeteg új infó
kiderült azóta, másrészt az Electronic Arts jó-
voltából sikerült rátennünk a mancsainkat
egy egészen jó kondícióban lévő alfa pél-
dányra, amely a már-már végleges játékot
tartalmazza. Persze alapvetően, mint ilyen,
teli van hibákkal, vagyis végigjártászás gyártá-
sához még nem igazán alkalmas, viszont re-
mekül ki lehet próbálni benne az újdonságo-
kat, s az így szerzett élmények meg bizonyí-
ra titeket is érdekelnék.

Már a töltőképernyő igen hangulatos, a szo-
cialista időkét idéző ólágú csillag tűnik fel a
jobb alsó sarokban, és benne áganként vándor-
ló a vörös szín a töltés ütemére. Aztán
mikor bejön a főmenü, stíluszerden szintén a
szovjet jelkép és a vörös szín uralkodik, va-
lamint a háttérben filmrészletek tűnnek fel az
1963-as változatból, mindeközben sokat sejt-
tető bondos zene szól. Maga a játék alapvető-
en az Everything or Nothing egyenes ági
leszármazottjának tekinthető, vagyis ugyan-
yan third person
nézőpon-
tot



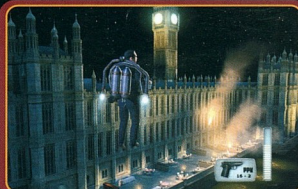
és játékelményt kapunk majd ezúttal is, még
a fejlesztőgárda is ugyanaz (a Rogue Agent
FPS módja tehát csak kivétel volt, most visz-
szatérünk az eredeti kerékvágásba). Azon-
ban azt már nem állíthatjuk, hogy egy telje-



Valam nem stimmel, Bond
nem tudja egy te rog-

sen ugyanolyan játékot is kapunk, mint az
EON, csak új kontösbe bújtatva. Rengeteg
dolog változott, lássunk neki ezek feltárása-
nak.

Összesen tizennégy szint alkotja a játék fő-
vonalat, és igazán változatos helyeken járha-
tunk majd. Ha ismert városokat kell megne-
vezni, akkor London és Isztambul lesz a két
kiemelt, de járhatunk majd nagy gyárpület-
ben, konzulátuson, és a film legemlékeze-
sebb jeleneteit is újrátjáshatjuk (itt a cigány-
táborra és az Orient Expresszre gondolunk



elsősorban). Az elődökben is volt már több-
féle feladat, ez most sem lesz másképp.
A két fő tevékenységet továbbra is az akció
és a vezetés teszi ki, csakhogy most ez sok-
kal rugalmasabban van megoldva. Nincs töb-
bé szétválasztva a két stílus, vagyis nem
lesz olyan, hogy egy missziónban csak az
egyikféle feladattal lesz az. Az új engine-nek
hála rengeteget tudtak csínlolni a fejlesztők a
játékmeneten, így aztán szinteken belül is
előfordul majd, hogy találunk egy autót, ami-
vel furikázni kell, de aztán gyalogosan foly-
tatva kell továbbhaladni a cél felé, természet-
esen a rosszfiúk kiiktatásával. Mindenképp
feltűnő, hogy nincs túl sok tiltás. Nam kell
sokat várni, hogy bejűjjenek a pályák, monst-
er közben pedig már semmi nem fogja megza-
varni az élvezetet. Pedig a pályák nagyok,
sokkal tágasabbak és részletesebbek, mint
eddig. Vannak gyűjtögetnivalók és

egyéb kisebb részfeladatok, csak
hogy az akció ne váljon túl
egyhágvá. Elősként a
pontokat emlitenénk,
ezekből kétféle van: a
Research points és a
Skill points. Ezeket ter-
mészetesen akkor kap-
juk, ha jól végezzük a
dolgunkat, vannak a pá-
lyán elsőszóra tervrajzok,
amelyeket meg kell lá-
tálnunk, valamint igye-
keznünk kell minél lát-

cselekmények javát, és
azt egészen pontosan
ábrázolja, csak vannak
szituációk, melyeknél
másként kell eljárni. Erre jó példa
mindjárt az első pálya,
de más lesz a befejezés
is (már csak azért is, hogy
a fanatikus Bond rajongók

JAMES BOND 007: FROM RUSSIA WITH LOVE

BEMUTATÓ

ványosabb munkát végezni. Értékeli a gép példának okáért a lopakodást, de a Focus mód használatát is jutalom jár (erről picit később). A „Bond moment” nevű dolog például sokat nyom a latban, ez minden pályán valami speciális akcióról, például a ránk támadó helikopter gyors likvidálásáról, vagy egy tömeges mészárlásról, amit egy autó felrobbantásával érhetünk el. Ezen kívül számíthatunk arra, hogy mennyi időt töltünk az adott szinten, no meg a nehézségi szint sem mindig milyen fokozaton áll. Teljesítményünket egy négyes skálán is értékelheti a gép, s ha már egy három fokozatot el-

érünk, akkor egy Challenge mód is megnyílik az adott pályához kapcsolatosan (ennek mibenlétéről sajnos nem tudok nyilatkozni, mert az adott buildben nem működött, hiába nyitoltam meg). Visszatérve pontokra, ezeket levasárolhatjuk természetesen, nem csak az öncélú mellődgetésre alkalmatosak. A Skill pontokért az ilyenkor már hagyományosnak mondható dolgokat vásárolhatunk: moviekat, concept artokat, valamint multiplayerbeli karaktereket. A Research pontok már sokkal érdekesebbek, ugyanis ezzel fegyvereinket fejleszthetjük, és ezzel a Bond játékok történetében először egy picike RPG-fűszer is vegyült a levesbe.

Connery bácsi az átvezetőkből megszólalásig hasonlít, ugyanaz a mimika, és mozgás jellemzők, mint amit már megszokhattunk tőle, vagy amit a filmekben láthattunk. Persze játék közben sem lesz az élmény rosszabb, csak itt többnyire egy fix nézőpontból látjuk, úgyhogy nincs lehetőség annyira megfigyelni. Talán a játékról a legjobban úgy tudunk értékelhető képet adni, ha áttekintjük az első három pályát, ezek ugyanis pont eléggé különböznek, és jól mutatják, mire is számíthatunk a játék folyamán. Az első szint olyan durr-bele-bumm típusú, vagyis tömény akció. A kezdő szint mindig sokat meghatároz egy játékban, hiszen sokan ennek láttán



A feladat: bontani le az az épületet, és parancsot: Egy hirtelen.

Bond történet (legyen az videojáték vagy film) azonban nincs kutyuk nélkül. Hiába a sok fegyver, ezek a trükkös eszközök a szuperkém meghatározó kellei. Ott illet használhatunk majd, lássuk csak ezeket szépen sorjában. Az első a lézeres óra, melynek sugara egyszerre kékítja fegyver, egyrészt a zárák feltörésében lesz nagy segítségünkre, de ha kifogytunk a municióból, akkor támadásra is alkalmas, csak mivel gyengébb az ereje, mint egy hagyományos tölténynek, viszonylag sokáig kell vele az ellent becélozva tartani. Akkor használjuk ilyen célra, ha már nincs más lehetőség, vagy ha sok időnk van. A Q copter egy mini heli, melyet megküldve a cél irányába rövid ideig kormányozhatjuk, míg neki nem visszik valaminek (vagy valakinek), ami (aki) azon nyomban megsemmisül. A maszk egy nem túl látványos, ámde annál hasznosabb eszköz, lesznek olyan szituációk, mikor fullasztó lesz a helyzet (szó szerint, mondjuk mérgek gázok által), ilyenkor jön majd jól. Az aktatászkába rejtett gépgyű már mindjárt látványosabb, kinyitva és lehelyezve afféle fedezékként szolgál, ahogy automatán minden közelben lévő lekaszi. A legviccesebb dolog azonban kétség kívül a Serum gun kapja, ezt az ellenfeleket alkalmazva a visszajára fordíthatjuk a hovatartozásukat, vagyis aktiválás után a saját bajtársait kezd üldözni.

A grafika igen tetszős, szép és gyors, pont amilyen egy ilyen játékhoz kell (az igazsághoz tartozik, hogy helyenként voltak komolyabb akadások, de ezen a végleges változatig egészen biztosan javítanak).

döntenek afelől, érdemes-e folytatni, végigvinni az adott stuffot. A készítők éppen ezért mindent beleadtak, és igen látványos kezdésre számíthatunk. Persze sok mindenbe még itt kapunk bevezetést, például, hogy át tudunk ugrani egyes tereptárgyakon, ez kellemes, mert néha nem kell olyan sokat kerülni emiatt. Tehát ugrani is lehet, de csak a megadott helyeken, például egy párkány széléről a csillarra. Először kerül alkalmazásra az ún. Focus mód, amely már volt említve. Ennek lényege, hogy bezoomolhatunk a célra, és ott további célpontok közül válo-



gathatunk, például kilőhetjük egy katona rádióját, hogy ne tudjon kommunikálni társaival, de azonnali halált okozó felületet is megölhetünk ilyenkor. Tudunk vetődni/gurulni is, ez inkább látványos, mint hasznos, bár ilyenkor kevésbé sebződik, ha ügyesen használjuk. Ami lényeges még: a közelharc. Ha valakihez közel vagyunk, akkor kapunk egy ábrát, melyvel jelzett gombot lenyomva egy hatalmas maffiással leteríthetjük a szarcscént. Fegyvereket folyamatosan egy-

«« A HALLE BERRY ÁLTAL JÁT-SZOTT KARAKTER ANNYIRA NÉP-SZERŰ, HOGY A PRODUCEREK EL-GONDOLKODTAK AZON, HOGY KÉ-SZÍTSENÉK EGY KÉMFILMET, MELY-NEK Ő LENNE A FŐSZEREPLŐJE »»

Bond történelem, de csak pixelesen!

Távolról sem vállalkoznék arra, hogy minden Bond filmet bemutassak, lévén nem vagyok megszálott rajgoló, de azt hiszem a szűköse-re szabott hely is gátat szabna eme tervnek. Amúgy is videojáték magazin vagyunk, vagy mi-fene, ezért inkább nézzük át a 007-es leg-főbb ténykedéseit a mi térfelünkön.

James Bond 007 / Atari 2600 / 1983

007 / SG-1000 / 1984

James Bond Jr. / SNES / 1992

James Bond: The Duel / Sega Megadrive / 1993

GoldenEye 007 / N64 / 1997

007: Tomorrow Never Dies / PlayStation / 1999

007 Racing / PlayStation / 2000

James Bond 007: Agent Under Fire / GC/PS2/Xbox / 2001

James Bond 007: NightFire / GC/PS2/ Xbox / 2002

James Bond 007: Everything or Nothing / GC/PS2/Xbox / 2004

Kakukktójas /

James Bond: Underwater Agent / Sega Megadrive / 1991

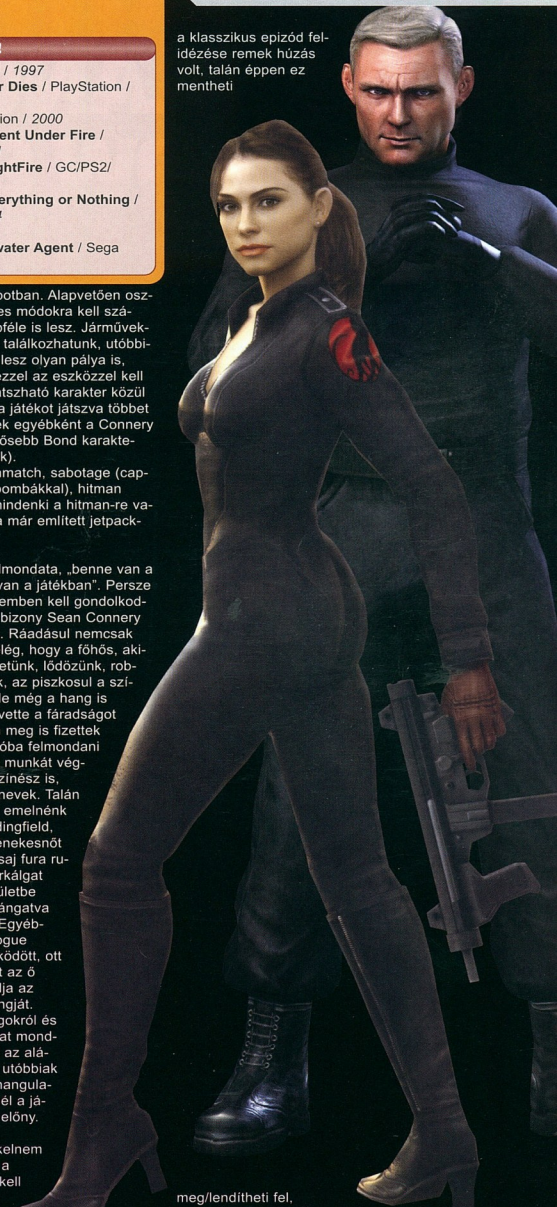
re jobbkat találhatunk (munició is lesz bő-ven), kezdeni egy hangtompított pisztollyal fogunk. Az első szint tehát egy látványos tűzpárbajjal kezdődik egy elegáns teraszon, a sikongató vendégek közt lavírozva, aztán kapunk egy kis belső helyszínes barangolást kisebb feladatokkal. Ezeknél csupán annyit kell tenni, hogy egy megadott helyszínre ér-ve egy megadott dolgot ki/be kell kapcsol-nunk, vagy beszélünk kell valakivel, aztán már mehetünk is tovább. Az igazi meglepe-tés azonban a szint végén vár, egy jetpack képeben, amelyet először használhatunk, de később is lesz még szerepe a játékban. Ez az eszköz egyébként nem szerepelt ebben a Bond filmben, viszont annyira megtetszett a fejlesztő gárdának, hogy nem tudták kihagy-ni. Egy izgalmas légi csatával zárul tehát az első ismerkedés, ráadásul nem is akárhol, hiszen (még nem említettem) ha Londonban járunk, akkor a Big Bent mindenképp meg kell tekinteni (most ráadásul lebegve, min-den oldalról). A második pálya egy kertlabi-rintásban játszódik, és ez a szint már sokkal inkább a lopakodásról szól. Itt jön be az a

ben kipróbálható állapotban. Alapvetően osz-tott képernyős és netes módokra kell szá-molni, ezen belül többféle is lesz. Járművek-kel és jetpackkel itt is találkozhatunk, utóbbi-al nagyon is, hiszen lesz olyan pálya is, amikor mindenkinek ezzel az eszközzel kell harcba szállnia. Tíz játszható karakter közül választhatunk, aztán a játékot játszva többet is megnyithatunk (ezek egyébként a Connery időszakból való jelentősebb Bond karakte-rek/elleneségek lesznek). Lesz klasszikus deathmatch, sabotage (cap-ture the flag variáns bombákkal), hitman (amolyan fogócska, mindenki a hitman-re va-dászik), és dogfight, a már említett jetpack-es légi ütközet.

Igaz az EA korábbi jelmondata, „benne van a játékban, ami benne van a játékban”. Persze itt egy picit átvitt értelemben kell gondolkod-ni, de a lényeg, hogy bizony Sean Connery benne van a játékban. Ráadásul nemcsak képileg, vagyis nem elég, hogy a főhős, aki-vel szaladgálunk, vezetünk, lödözünk, rob-bantunk és repkedünk, az piszkosul a szí-nész kiköpött mása, de még a hang is stimmel. A vén csont vette a fáradságot (amit nyilván busásan meg is fizettek neki), és beült a stúdióba felmondani a szövegeket. Remek munkát vég-zett a többi színkronszínész is, akik nem olyan nagy nevek. Talán most csak egy valakit emelnénk ki, és az Natasha Bedingfield, akit egyébként, mint énekesnőt ismerhetünk (szőke csaj fura ru-hákban, háztetőken firkálgat egy rajlappal, ezzel örületbe kergetve és ide-oda rángatva egy fickót. Beugrott? Egyéb-ként a GoldenEye: Rogue Agentben is közreműködött, ott az ending credits alatt az ő egyik dala szöve). ő adja az egyik női szereplő hangját. Persze az egyéb hangokról és effektekről is csak jókat mond-hatunk, csakúgy, mint az alá-festő muzsikáról. Ez utóbbiak kimondottan bondos hangula-tot kölcsönöznek, ennél a já-téknál ez kifejezetten előny.

Ha most röviden értékelnem kell a látottak alapján a produkciót, akkor azt kell mondjam, hogy jól si-került a mutatvány, kíváncsian várom a kész produkciót, ahol már minden teljesen és jól fog működni. Sean Connery szerepeltetése, és egyáltalán

a klasszikus epizód fel-ldözése remek húzás volt, talán éppen ez mentheti



meg/lendítheti fel, az amúgy már kissé una-lomba fülő sorozatot.

m_anger



Ez a szöveg már kezeli a...
ing barna, barna...

rész, hogy nem feltétlen az esztelen lövöldözéssel haladhatunk előre, hanem egy kis taktikázással, bujkálással. Persze ne szá-mítson senki Metal Gear szintű dologra, de azért kellemes színfolt. Ezáltal kicsit több szerep jut a kalandelemeknek, amelyek ki-csit ellensúlyozzák a sok akciót. Itt többször is szükség lesz majd a kapaszkodásra, fel-húzózkodásra, hogy egy-egy rejtett részre bemászhasunk (később kötélen fel/le ko-molyabb szintemelkedéseket is áthidalha-tunk).

A harmadik helyszín Isztambul, itt az autók fognak dominálni. Látványos, izgalmas üldözésekben lesz részünk, azonban itt sem csak a száguldasé a főszerep, hiszen győ-nyőző Aston Martinunk fegyverekkel is el van látva. Van egy gépfegyverünk elől, de igazán komoly sebészé a rakéták okozhatnak. A verda kellemesen irányítható, és felüldölés a sok ugrálást és futkározást követően.

Szóljunk egy pár szót a multis játéklehetősé-gekről is, bár ezek nem voltak teljes mérték-



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

VÉGIGJÁTSZÁS

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

→ SÖTÉT IDŐK JÁRNAK A FÖLD NEVŰ BOLYGÓRA. A MÁR RÉGÓTA TERMÉSZETES-SÉ VÁLT DEMOKRATIKUS TÁRSADALOM VESZÉLY-BE KERÜLT, EGY LÁTHATATLAN ERŐ KÉSZÜL MEGDÖNTENI AZT. SEMMI TERMÉSZETFELETTI ERŐ NINCS AZ EGYENLETBEN, CSAK EMBEREK, AKIK SAJÁT EMBERTÁRSAIK ÉLETÉT FENYEGETIK. ŐK LESBŐL TÁMADNAK, CIVILEKRE TÁMADNAK, ALATTOMOSAN TÁMADNAK. EZ A LÁTHATATLAN SZERVEZET A GLOBÁLIS FELSZABADÍTÁSI FRONT NEVŰ TERRORCSOPORT. AMENNYIBEN A SZIVÁRVÁNY KOMMANDÓ NEM LÉP KÖZBE, ÚGY VILÁGMÉRETŰ KATASZTRÓFÁT OKOZHATNAK A TERRORSEJTEK.



INFO BOX

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Red Storm / Ubisoft
Hivatalos honlap:
www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown/
Megjelenés: 2005. szeptember 6.
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVÁLTOZTATÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZEHATÁS:

VÉLEMÉNY



Az Xbox-os változat szép grafikával büszkélkedhet, és ételhetünk néhány szép tűzpárbajt is.



A Rainbow Six mára már egy sima akciójátékká degradálódott, régen taktika is kellett hozzá.

ELŐZMÉNY

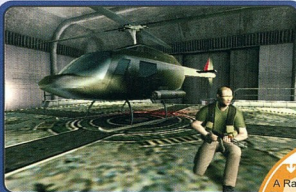
1999 Tom Clancy's Rainbow Six
2001 Rainbow Six: Rogue Spear
2003 RS 3: Raven Shield

PS2 - XB - GC

PLATFORMOK

Tegye fel a kezét az, aki hallott már hasonló történetet! Bizony, most az olvasók 99%-a az egyik kezével az újságot markolja, a másik kezével pedig bőszen a levegőben hadonászik. (A maradék 1% pedig csak a Gran Turismo sorozatot hajlja egyfolytában.)

A Rainbow Six Lockdown történetében semmi újdonság sincs, nincsenek benne izgalmas



csavarok, inkább csak azért van, hogy megmagyarázza, hogy egyes helyszíneken miért is lövöldözünk. Ha ettől eltekintünk, komoly lelki sérülések nem érhetnek minket, és így felkészülten bele is vághatunk a játék végigjátszásába!

Még egy aprócska megjegyzés, mielőtt neki-lendülünk. A végigjátszás az Xbox verzió alapján. Normal nehézségi szinthez íródott. Ezt azért fontos leszögezni, mert míg a Microsoft konzolján 14, addig a PS2-n 16 küldetést tartalmaz a Lockdown, valamint apró eltérések is adódhatnak a pályadíjazásban. (Noha nem olyan drasztikusak, mint például a Splinter Cell: Chaos Theory-ben, de a PS2 szerényebb hardvere miatt picit differenciák lehetnek.)

Mission 1: Operation Deadline
Az első küldetésünk Praetoriában, a Dél-Afri-kai Köztársaság területén játszódik. A hát-

térstörtit bővebben nem ismertetném, mivel, ahogy némi rosszindulattal fogalmaztam, nem túl érdekfeszítő.

Egy parkolóház harmadik szintjén találjuk magunkat a kis csapatunkkal, feladatunk szerint le kell jutnunk az utcaszintre, át kell keltnünk a megtépázott úton, majd ezt követően ostrom alá vesszük a bankot. De csak szépen, sorjában! Itt, az épületben még nem lesz különösebb megpróbáltatásban résznünk, lévén ezt a részt nagyvonalakban akár tréningezésnek is vehetjük. Megismerhetjük a gombkiosztást, a mozgást, a látásmódokat, satöbbi. Vágjunk is bele!

Induljunk el higgadtan. Osszuk két részre a csapatot. Az első fele legyen a három „Al” irányította golyófogó, a másik pedig mi magunk. A buszokat vezényeljük át a garázs egyik oldalára, míg a másikon mi ballagunk. Mo-gassuk őket folyamatosan, ugyanakkor őket fedezve mi is mozogunk. Itt, a harmadik

ÉRDEKESSEGEK

A Rainbow Six: Lockdown Playstation 2-re készült változatába bekerült a Rainbow nevezetű multiplayer játékmód, amiben a játékosok egymás ellen is harcba szállhatnak!



szinten egyetlen ellenséggel találkozunk csak, akit csak akkor veszünk észre, ha az éjjelről be van kapcsolva. Miután kilőttük az, robog-tunk is a második szint felé. Itt már jóval több gazdálkodni találkozhattunk, mint fentebb, úgyhogy nem árt egy kis óvatoss-

ság. A csapatunkat tartjuk a garázs jobb oldalán - folyamatosan autók mögött fedezékben -, mi pedig a bal oldalon lopózunk előre. Ebből a pozícióból óvatosan leszedhetjük az ellenség jelentős százalékát, mert a golyófogó csapattársaink kiválóan elvonják a figyelmüket. Laza kézműveltséget legyintünk a hullák felé, majd indultunk tovább.

Az alsó szinten semmi probléma nem lesz, az autók miatt könnyű a dolgunk. Most viszont bedurvul a játék. Kiérünk az udvarra, ahol kevés fedezék mellett rengeteg ellenség lesz. A csapatot óvatosan küldjük a golyózáporba, tudnak magukra vigyázni. Jobbra, egy kis síkatorban két ellenség állokodik, őket saját magunk is leszedhetjük, ha gyorsak vagyunk, és automatára van állítva a fegyverünk. Ezt követően vezényeljük a csapatot a szökőkút mögé, onnan viszonylag jó rálátással tudnak lövöldözni. Segíteniük kell egy keveset, mert a fejük fölött, az erkélyről tüzelhetnek rájuk. Miután kilőttünk itt mindent, tovább mehetünk a jelzés felé.

Menjünk át az utcán, a szemben lévő épület be. Az ablakon bevághatunk egy gránáttal, ettől később lesz a két bent állokodó ellenség. Bátorabbak akár beronthatnak Rambo módra is. A lényeg annyi, hogy ezután a kis konfliktus után áterünk a következő utcára. A legjobb döntés, hogy a csapatot bent tartjuk a házban, és csak egyedül merészkedünk ki. RPG-s gázfúvók, gépfegyverek, van itt minden. Egyedül sokkal könnyebben leszedhetjük őket. Miután mindenkinél vége, hívjuk a srácokat. Ekkor egy darab ellenség feltépi az ajtókat, felénk rohan, de csúfos véget ér. Micsoda véletlen?! Pont a bank nyílt meg előttünk!

A bankban ideje használnunk a szívérvers-érzékelőt (Heartbeat sensor), és nem lehet problémánk. Lőjünk mindenre, ami mozog, jó sokan lesznek a környéken. Tisztítsuk meg az utat egészen a lépcsőig. Menjünk fel a második emeletre, itt begyakorolhatjuk a páros-lerohanást, és szépen, akadálymentesen elrohantunk a páncélteremig, ahol bevégzethetjük a küldetést.

Mission 2: Operation Backlash

Amsterdam városa sem mentes a terrorcselekményektől, tehát ott a helyünk. Az első szakasz komolyabb traumát biztosan nem fog okozni, ugyanis a csapattól teljesen külön, egy helikopteren töltjük időnket. Egy szép mestervészpukcával kell felozni a lent döglőz embereinket, annak érdekében, hogy karcolás nélkül elérjük a rendőrséget. Nagy vész nem fogja éri őket, amíg a közelükbe érő ellenségeket simán billicsük, de figyelni kell az erkélyekre is, mert egy ellenség rakétavetével próbálja elkapni szegény bajtársainkat.

Kisvártatva landolunk egy épület tetején, most már lesz némi mozgásterünk, de túl sokat nem muszáj rohangálni, egy helyből is tökéletesen átlátjuk az egész terepet. Miután elérli a haversereg a rendőrséget, szögbe akaszthatjuk a puskát, mert most az épület belsejében, közelharcban kell helytállnunk.

Maradjunk a jobb oldalon az elején, így némileg könnyebb dolgunk lesz. Egy-két helyisé-

A bajtársaink csak akkor jönnek utánunk, ha visszaállítjuk a lift áramellátását, mert úgy látzik, nem tudnak létrán mászni. Ez egyszerű lesz, csak lőjük ki a szemben lévő ellenséget, és kapcsoljuk be a generátort a holttest mellett. Robogniuk a lépcsőöki, másszuk meg őket, majd izzítsuk be a hőlátást. Innen jó pozícióban vagyunk, hogy az étkezből mindenkit szépen, csendben leszedjünk. Innen röylegyenes út ve-

ERŐNÉVSEK

Általában a Lockdown-ban csúcsra járhatók a kaptak a karakterek. A valóság azonban azt mutatja, hogy mind a társaink, mind az ellenségeink gesztusmozgásaiban lövöldöznek az éjszaka kelles közepén

gel arább a kezdőpozícióitól egy szobába érünk, ahol rendőrök vívnak tűzharcot a terroristákkal, lőjük ki a rosszfiúkat. Haladjunk tovább, egészen a felfelé vezető lépcsőig semmi bajunk nem eshet. Ekkor kezdjük el óvatosan lépkedni, mert komoly veszélyek leselkednek ránk. A fent lévő ajtón óvatosan haladjunk át, mert a gazemberek már várak ránk. Egy-két veszélytelenebb helyiség múltán elérünk a Fegyvertárhoz. Halljuk bentről az ellenségek suttogását, tudják, hogy jóvünk. Nem árt menteni egyet ezen a ponton, mert egyáltalán nem mindegy, hogy rohanunk be ebbe a terebe. A szenzorral nézzük meg, hol állnak ellenségek, majd az ajtón keresztül szedjük le az nyírt, amennyit tudunk. A csapatot semmiképp se küldjük be előre, mert azonnal ledarálnák őket. Mikor az öt ellenségből már csak kettő maradt, beronthatunk. Innen haladjunk tovább a sötét folyosón. Hamar elérünk egy terebe, ahol meglepő módon helikopteről vesznék tűz alá minket! Ne foglalkozzunk ezzel, úgyis arább száll. Kint a nagy folyosón forduljunk balra, fussunk, mint a mérgezett egér. A szeméthalomnál álljunk meg, és szedjük le az nyírt ellenséget, amennyi a látóterünkbe téved.

Ezt követően hamar elérünk a harmadik emeletre vezető lépcsőig, ám valaki berobbanja azt, így nem tudjuk megmászni. Nincs más hátra, tisztogassuk ezt a szintet. A feljutás alatt lévő rész után elérünk egy vasos fémajtóhoz, ami mögött rengeteg ellenség lapul, úgyhogy egy villanógránát beizzítása után ajtálátóval rohanjunk be, és lőjünk ki mindenkit. Ezt követően megtaláljuk az alternatív utat a harmadik emeletre, méghozzá egy létra személyében.

zet az irányítóteremig, ahol használnunk kell a számítógéppanelt a továbbiak érdekében. Kinyílik egy ajtó, ez felvezet a tetőre. Itt nyírnuk ki az ellenállást, majd fussunk át a szomszédos tetőre. Hatoljunk be az étterembe, száladjunk keresztül az étkezőzónán, egészen a konyháig. Törjünk be az ellenségekkel nyüzsgő helyiségre, pufogtassunk fegyverünkkel, majd mosolyogjunk a holttestekre. Irány a raktár, tisztogassunk, másszuk meg a lépcsőket, végül szabaddítsuk ki a túszt. Next please!

Mission 3: Operation Dragon Hammer

Ezt a küldetést ismét egyes-egyedül kezdjük el, ám most nem egy helikopter biztonságos



hasából osztjuk az áldást, hanem nélküle vagyunk az ellenséges környezetben. A misszió első felében nem szabad, hogy észrevegyenek minket, különben a túsóknak bántódása esik, amit természetesen nem engedhetünk. Ismét a jobb oldalon kell maradnunk, az a legbiztonságosabb. Kilőjük az őrt, betérünk az épületbe, likvidáljuk a másik katonát is, majd szusszanunk egyet. Feleltünk a biztonsági irányítóterem, de még nem tudunk bemenni. Jobbra ájtó van, az a helyes irány. Vágjuk keresztül magunkat az irodákban, semlegesítve az összes ellenállást. Kiérünk egy folyosó-

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

VÉGIGJÁTSZÁS

rendszerre, ahol sok kamera, és csomó-csomó ellenség található. Ahogy meglátunk egy képrögzítő eszközt, azonnal löljük darabokra,

ebben a régióban, úgyhogy csak nagyon óvatosan mozgunk, és figyelünk a gránátokra, mert instant halált jelentenek.

azonban úgy alakul, hogy kétszer is RPG-vel felszerelt ellenség fogja célba venni a srácokat, ezeket azonnal le kell puffantanunk. Az első bal oldalon, fent fog felbukkanni, a második pedig jobbra, az építési állványok körül bujkál majd. Amikor a team beér az egyetemre, átvesszük fellettük az irányítást. A keleti szárny veszélyes hely, csak úgy hemzseg az ellenségektől. Nyitassuk ki a nagy ajtót valamelyik győőfogóval, és következzen az akció! Fedezék szerencsére akad bőven, így nagy bajunk nem eshet.

Az igaz, hogy sokan vannak, de ott van mellettünk a teljes csapat, egy nagy halom fedezék, tehát nincs vész. Miután megettük és kiköptük a rosszcsontokat, szaladjunk fel a lépcsőn, lövöldözzünk, szaladjunk le a következő lépcsőn, tisztoassunk, mozgunk össze-vissza, szétszedve mindent, ami mozog és az utunkba kerül. Miután tiszta a terep, parancsba kapjuk, hogy látogassuk meg az alagsort. Abból a teremből nyílik a lejárát, ahol állványzat van felállítva, ennek a tetejéről már kiöltünk egy ellenséget.

Nagyon óvatosan menjünk le, mert bombával lett feltuningolva az ajtó. Hőllátó üzemmódban találjuk meg a szerkezetet, és hatástalanítsuk. Itt lent csak el kell mennünk az elektromos rendszer főkapcsolójáig, lekapcsolni, végül kiállni az ellenséges rohamot. Természetesen elmegy az áram, vaksötét lesz, és valamelyik gazfickó kilövi az egyik gáztartályt, így a füst is nehezíti tájékozódásunk. Vissza az ajtóig, ahol hatástalanítottuk a szerkezetet, onnan még tovább, egészen az elágazásig. Innen betérhetünk az előadóba. Vaksötét van, rengeteg ellenség, füstgázt, minden mi szem-szájnak ingere. Hagyjuk el ezt a helyszínt, és rohanjunk át a következő könyvtárba. Óvatos célzással szedjük le az összes ellenséget. Kicsit durvabb fegyverek vannak, simán leszedhetnek minket, tehát ismét kiemelem, nagyon óvatosan operáljunk ebben a helyiségben. Haladjunk tovább, az étkezdében löjünk halomra a terroristákat, innen nyílik az igazgatói, ezt is tisztítsuk meg. Indulás a túszo felé, de vigyázat, mert a hozzájuk vezető ajtó szintén fel van szerelve egy bombával, melyet igyekezzünk hatástalanítani, amennyiben nem szeretnénk, ha maradványainkat heteken keresztül kapargassák a falakról. Törjünk be a szobába, de vigyázzunk, nehogy a túszoakat szedjük le. Miután minden terrorista elhunyt, mehetünk a következő küldetésre.

Mission 5: Operation Chimera
Ez a csúnya Globális Felszabadítási Front egy franciaországi gyár alatt berendezett egy kiképzőközpontot...
Ha rajtunk múlta... Várjunk csak, hisz raj-



nehogy riassza a gazembereket. Alapvetően nem nehéz ez a rész, bár sokat bukhathunk. Igyekezzünk mindenkit abban a pillanatban leszedni, ahogy meglátjuk őket.

Mikor már tiszta a terep, keressük meg a fém-detektor-kaput. Ne menjünk át rajta, inkább löpözzünk be a kis biztonsági helyiségbe, kapcsoljuk ki, és csak ezután fussunk át a következő folyosóra. Itt forduljunk jobbra, tisztítsuk meg a szobát, használjuk a számítógépet, végül üdvözlöljük a kicsit késve érkezett csapattársunkat.

Most visszatérhetünk a főbejáráthoz. Néhány ellenség pontosan a célállomás és közénk teleportálódott, ezeket jutalmazzuk meg jótékony hatású ölfüldmővel. A biztonsági szobában nem csak öröket mutat a szívverés-szenzor, hanem túszoakat is, szóval ne daráljunk le mindenkit a teremben. Menjünk be egyedül, a társunkat hagyjuk kint, nehogy bevarjon az akcióba.

Ahogy megmenjtjük az embereket, megtudjuk, hogy a terroristák bombát helyeztek el a vitateremben, amelynek az időzítője hajszálpontosan négy percre van beállítva! Azt tanácsolom, mentsünk egyet!

Rohanjunk addig, amíg a lépcsődhöz nem érünk. Löjünk ki mindenkit, aki az utunkba kerül. Jó sok ellenség poroszkal!

Kapcsoljuk ki a fém-detektort, rohanjunk a könyvtár felé. Fel a lépcsőkhöz, majd a következő karzatról löjünk ki a bombát örző két őrt. Ezt követően sipirc le a bombához, hatástala-



nítsuk, majd álljunk ki az ellenségek utolsó rohamát, és már végeztünk is!

Mission 4: Operation Ricochet

Ismét mesterlövészpuskával kell védenünk csapattársainkat, ezúttal az egyetem udvarát kell szemmel tartanunk.

A mezei gazfickókkal nem lesz semmi bajunk, őket igen könnyű kilöni. A helyzet



tunk műlki! A teendők: beszivárgás a gyár területére, a biztonsági rendszer sejkaita, lejutni az eldugott létesítménybe, a sejt vezetőjének elrablása. Dóhéjban ennyi.

Néhány folyosón való átporoszkálás után egy rakodóhoz érünk, ahol jó pár ellenség mászkál össze-vissza. Csapatunktól váljunk külön, és

A csapatot hagyjuk hátra, verjük vissza a támadást, hozzuk fel a srácokat, végül kapcsoljuk be a földtást, ugyanis egy újabb akna vár minket az ajtónál. Mondanom sem kell, hogy az a helyes irány. Nemi sétálgatás után ismét egy létrához érünk, ezen is másszunk le. Várjunk meg mindenkit, és együtt, friss erővel

Mission 6: Operation Breakpoint

Egy fegyverüzletet kell meghátszítanunk, majd az eladót és a vevőt is őrizetbe kell vennünk. Ez a küldetés is mesterlövész-gyakorlattal indul, de ez talán a legkönnyebb ilyen feladat. Az első raktáron akadálymentesen átmehetünk, a következő trükkösebb lesz. Két ponton lehet behatolni, és ez lenne a legoptimálisabb, ha mindkettőt lefednénk. Állítuk a csapatot az alsó ajtóhoz, majd adjuk meg nekik a betörésre a jelet, ha mi már a felső kapunál várakozunk. Két pontonl izzítsuk fel a helyzetet, lövünk ki minden terroristát. Nagyon vigyázzunk, mert ha azonosítatlan fegyverpropagát hálunk, akkor valószínűleg a fejünk fölött húzódó karsztról jó pár rosszarcú katona.

Ne próbáljunk hősködni az ellenfelekkel, mivel addig újratermek folyamatossan, amíg el nem érjük az innen kivezető ajtót. Eppen ezért azt tanácsolom, hogy az első hullám után, azonnal kezdjük rohanni a kijárat felé.

A következő sötét helyszínen puffantunk le minden utunkba kerülő rosszakarót, majd biztosítsuk a sarokban lévő kis irodát. Ezt követően - ocsmány módon - átvezet animáció következik, és egy bekerített helyzetben kapjuk vissza az irányítást. Mindenki ki kell löni, ez egyértelmű. Szerencsére vannak konténerek, ládák és egyéb jól használható tereptárgyak fedezék gyantát, ugyanakkor az ellenségek száma kifejezetten magas. Sebal, ezt mindenképpen túl kell élnünk, lesz még nehezebb is.

Haladjunk tovább, át az esős sikátorokon, be a felkész épületbe. Tisztítsuk meg az egész enteriört, majd rohanás az új feladat felé: a fülünkre szól néhány francia kommandós, hogy



segítség kell a konténerudvaron. Lineáris az odavezető út, nem tévedünk el. Kíváncsian csak magunk elé, de fel is gyakran nézzünk, mert mindenhol lehetnek az ellenségek. Lassan haladjunk előre, mert miután átámszunk a második konténeren, egy RPG-s gazember megpróbál eltenni minket láb alól. A trükk az, hogy ahogy a végére érünk a szál-létoládának, azonnal kezdjük hátrálni, így ki-kerülünk a robbanás hatósugarából. Ezt követően rohanjunk ki, és a füst aljában mérjük be az ellenség pozícióját, majd itakassuk ki. Miután ezzel megvagyunk, felvesszük a kapcsolatot a kommandósokkal, végül pár terroristának kiegyenesítjük a szinuszgörbét az EKG-n, így végünk is.

Mission 7: Operation Leviathan

Egy hatalmas luxushajó a következő célpontunk. Egy helikopterrel örvényeszkedve meg kell tisztítanunk a fedélzetet, hogy a csapat biztonságban leszállhasson. Pufogtassunk vi-
gan, de pontosan. Ez nem lesz könnyű, mert anélkül is elég nehéz célozni, hogy mozognak alattunk a talaj, ám most a pilótának köszön-
hetően pontosan ez a helyzet. Gyakran ment-
sünk, mert a legváratlanabb pillanatokban is előbukkanhat egy-egy RPG-s terror a semmi-



ÉRDEKESÉGEK
2007-re a Rainbow Six-ből is film készült! A helyzetet po-
lengit állása szerint a direkt-
tori feladatokat a tavalyi Hol-
tak Hajnala remake-ért fel-
lós Zoltán Smogor látja
majd el

két különböző irányból rohanjuk le a katonákat. A következő raktárhoz vezető út simán indul, ám csapatát állítottak. Ahogy fel-
érünk az emelkedőre, a kapu bezárul, majd mindenholon el-
lenségek tűnnek elő. Gyors reflexekkel karcol-
lás nélkül is megúszhatjuk ezt a részt, de ha csak egy másodpercet is tétozunk, azonnal meghalunk.

Ahhoz, hogy tovább jussunk a zárt kapun, lök-
jük meg a bal oldalon található robbanó ho-
rdókat, így egy pillanat alatt lesz egy szép lyu-
kas ajtó, melyen átmszhatunk. A raktáron, és a leparókon túl egy iroda következik, egy
ellenséggel, ám az odavezető út is rögs le-
het, ha nem használjuk a csapatot. Innen pár
lépés a levezető létra, és be is jutunk a föld-
alatti táborba.

Gránátok

Nem csak löfegyverekkel rohangálunk szíve-
sen, a komolyabb küldetésekre magunkkal
viszünk kedvenc pukkanó barátainkat, a grá-
nátokat is!

Frag Grenade

Ó már régi-régi ismerős, minden olyan játé-
kban találkoztunk vele, amely a lövöldözésről
szól. Ez a kis aranyos a detonációt követően
számos repeszt bocskát ki magából a szélszo-
sán minden irányba, aminek az ellenségek képte-
lenek ellenállni. Szobák megtisztítására ideális.

Flashbang

A nevében minden benne van (Flash = Villá-
m, Bang = Durranás). Csak bedobjuk az el-
lenségek közé, majd hagyjuk, hogy a fény és
hang közös játéka kiváló elterelő elemként se-
gítsen nekünk a harcban!

Flash Mine

A hatása ugyanaz, mint a Flashbangé, bár a
használatuk módszere különbözik. Ez a szer-
kezet kiváló ajtók és egyéb nyílások elakndsi-
tására. Amikor jön az ellenség, ez detonál.

folytassuk utunk. A borospince után nem
sokkalt átérünk a tábor magjába.

Itt bizony maximális elővigyázatosságra
lesz szükség, mivel az ajtók jelentős há-
nyada el van akasztva. Nem, terroristák
nem kulcsal, hanem aknával védekeznek
a betörők ellen. Kisbit labirintuszról a hely-
színen, de ez nem jelent problémát, mert végso
során az össze ellenség likvidálása a cél.
Küzdünk, lövünk, harapunk, ha szükség van
rá, de mindenkit ölünk meg, és lehetőleg ma-
radjunk életben. A lőtéren, ha eljutunk oda,
készülünk fel egy kis robbantgatásra. Nyis-
sít ki az itt található ajtót, és lökünk be egy
gránátot, jó sok ellenséget feldob majd ez az
ötlet. A túléló maradékok természetesen a
géppuskákkal hatékonyan kiiktathatjuk. Ez-
után még egy helyiségen kell keresztülvé-
reknünk magunkat, és el is érkezünk a ter-
rorsejt vezetőjéig.

Meg nem öli, de pont annyira ideg tereli el a fi-
gyelmét, amíg mi kényelmesen kilöhetjük.

Alattomos kis fűszár

Stannum kis fűszár. Mint ahogyan a neve is
mutatja, ha bedobjuk az ellenségek csoportjá-
na a középre, akkor a pukkanás és a lökés-
hullám együttes ereje leveszi a lábáról az el-
lenséget jó néhány másodperc.

White Phosphorus Grenade

Na, ez egy ördögi találmány. Egy icipici robban-
ószer, fehér foszfor - mindössze ennyi ösz-
szeteveje van ennek a kis bombának. Ha el-
dobjuk, a robbanás kiengedi a vegyszert, ami
azonnal meggyullad, ahogy érintkezik a levegő
oxigénjével. Igen komoly égési sérüléseket
okozhatunk saját magunknak is, ha nem vi-
gázzunk használatával.

Smoke Grenade

Is körülbelül a Frag Grenade-del egyidős je-
lenség. Köszkedvett mind multiplayer, mind sin-
gleplayer játékokban. Fő szerepe a figyelemle-
telés. Eldobjuk, és a keletkező hatalmas fehér
füstfelhőben észrevétlenül meglépünk!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

VÉGIGJÁTSZÁS

Fegyverraktár

A Szivárvány Kommandó tagjai még az ágyukban is fegyvert tartanak. Nincs módunk arra, hogy az összes fegyvert ismeressük, a helyhiány miatt új. Azonban minden kategóriából kiemelt egy-egy aranyost, mindig a legjobbbat.

MAG 7 (Shotgun)

Ez a fegyver eredetileg Dél-Afrikában készült, kifejezetten közelharc feladatok ellátására. Egy shotgun ereje egy SMG testlébe öntve. A gyorsaság végett a sörétes töltényeket speciális, pisztolytárszerű tartókból adagolja a fegyver.

5-7 (Pistol)

Ez a kis marelőfegyver ugyanazokat a töltényeket köpdöki magából, mint a P90TR, kifejezetten annak az SMG-nek kiegészítésére tervezték ezt a gyöngyszemet. A fegyver műanyaggal készül, de ez ne tévesszen meg senkit!

AS9 (Assault Rifle)

Ez az AS9-es puská már gyárilag hangtomptított, így nem kell külön foglalkozni a hangzavarral. Az orosz különleges alakulatok már jó ideje használják, a katonák elégedettségi szintje közel 100%-os.

GL69A (Grenade Launcher)

A GL69A elnevezésű gránátvető egy 40mm-es lövedéket bocsát ki. Ezt a szépséget a csövön keresztül kell megtölteni, és bár igen nagy pusztítást végez, a Rainbow Six Lockdownban használatlan.

M73E (Light Machine Gun)

A könnyűgéppuskák sem maradhatnak ki az igazi Szivárvány Kommandó egységből. Valaki általában mindig cipel egy ilyen, és bizony ez a fegyver keményen és gyorsan szórja az áldást.

MP5/10 (SMG)

Az MP5/10 az eredeti német fejlesztésű MP5 Szivárvány-célkora átalakított, speciális változata. 10mm-es töltényeket tüzel ez a drágaság az egyenes, áttetsző tárából, és megbízhatósága miatt a Szivárvány Kommandó hivatalos fegyvere, már a megalakulástól fogva!

WA 2000 (Sniper Rifle)

Ez a szépséges mesterlövészpuskát ki még a hetvenes években fejlesztették ki, kifejezetten rendőrségi használatra. Azóta eltelt néhány évtized, rápalkolt egy digitális kamerán alapuló távcsövet, kurtították a dizájn, és most már Weber szerint lövi ki az útjába tévedő rosszfiúkat!

ból. Miután a team sikeresen leszállt a hajóra, elindulnak a hid felé. Természetesen nem tudják megvédeni magukat, ezért nekünk kell bábszónoki sétájuk felett a mesterlövészpuskával. Ahogy elértük az irányítóba, átvesszük fölöttük az irányítást.

Mivel a hídakat két bejárata van, ezért kettős rajtaütéssel lépünk meg a bent őrlődő terroristákat. Vigyázzunk, mert egyrészt sokan vannak, másrészt pedig a kapitány is itt van fogva

ki kell lőnünk a két terrort, aki őrzi a motortermet. Kövessük a bomba csipogását, majd hatástalanítsuk. Milyen jó! Ahogy ártalmatlanná tettük, hírt kapunk egy másik robbanó szerkezetről, amely szintén öt perc múlva robban! Szerencsére elég közel van ide a szerkezet, úgyhogy nem okozhat túlzott problémát a megtalálása. Talán annyira kell vigyázni, hogy észre vegyük az aknát az odavezető ajtó előtt. Ha az megvan, már csak néhány terroristát kell kivégeznünk, és máris helyben vagyunk. A bomba hatástalanítása után mehetünk vacsizni.

Mission 8: Operation Lowlife

Jelen küldetésre csak Price koma jött velünk, kettesben kell végigszántanunk az ellenségek arcát. Ahogy elkezdődik a móka, egyből 6-8 terrorista áramlik a mi pozíciónk felé. Price-t állítsuk a bal oldalról közeledőkre, mi pedig szedjük le a karzatot, és a lépcsőn őrlődő egyedeket.

Az adrenalinúsz kezdetek után indulunk el a kijárat felé. Kiérünk az utcára, ahol a civilek boldogan köszálnak, és várják, hogy eltálassza őket valami: rohadt paradicsom, sült galamb, löttyötös, vagy egy sorozat a melkaskukba. Igyekezzünk nem szitává lőni a bámszokdómenekülő népséget.

A zsákutcákat okosan kerüljük ki, caplassunk egészen addig, míg a vészlepcsőn továbbjutunk ellenségekhez nem érünk. Őket egy szép sorozattal tegyük hidegre, majd térjünk be a bárszerű létesítménybe. Innen pár lépcső- és létramászást követően továbbjutunk, ki a piactérre.

A civileket nem árt megvédeni, magunkat pedig életben tartani. Rohanjunk sebesen, egészen addig, míg egy felrobbantott autó útka-dályt nem képez számunkra. Innen a szemközti sikátoron keresztül juthatunk ki, és innen már csak pár ellenségre nyire van a KGB-s informátor. Innen már nem kell sehovala mennünk, mindössze annyi a feladat, hogy életben tartsuk az orosz besúgót. Körülbelül két tucat terroristahallával később vége is lesz a küldetésnek.

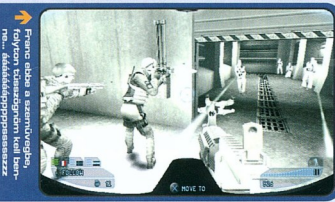
Mission 9: Operation Sandstorm

Egy nemzetközi fegyverkereskedő lakását kell ezúttal áttátnunk. Ez már csak azért is jó, mert közevetlenül az ingatlan előtt kezdődik a küldetés.

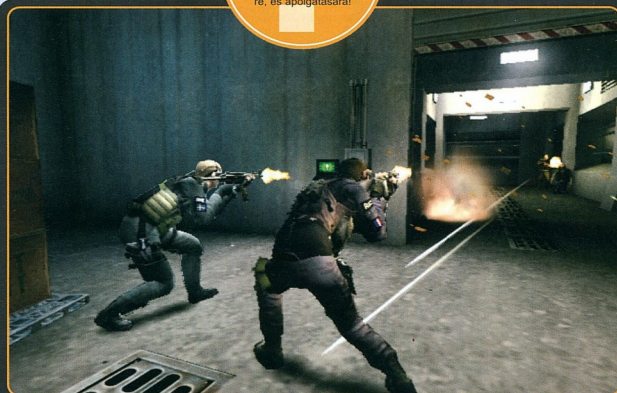
Nosza, menjünk be, lőjünk halomra mindenkit, és a magányos számítógép bennéből szedjük ki az adatokat. Ez túl könnyű lett volna, úgyhogy csavarodunk egyet: nem mehetünk arra, amerre jöttünk, a másik kivonási pont felé kell utat tornálni.

Kiérünk az udvar fölé, innen természetesen le kell jutnunk a földszintre. Ez nem lesz problémát, mert ugyan löbb szintről is tűz alá vesszünk minket az ellenségek, de még mindig úgy lőnek, mint a látaskarócskák, tehát meglepő, ha néha eltálsálnak. Többnyire karcolások nélkül megúszhatjuk ezt a részt. Az udvaron keresztül kiérünk egy hatalmas piactérre. Nincs túl sok választásunk, lövöldözzünk, míg mozgást tapasztalunk. Csak akkor enged tovább a játék, ha minden ellenséges erő halott. Ezt a nagy tűzpárbajt követően indulunk el a sikátoron keresztül a jelzett pontig.

Még egy jó nagy nyílt terep, egyszerű. Kijűrk az embereket a kis-



Fényes helyeken a színes világítás segít a tájékozódásban, de a sötét területeken a láthatóság csökken.



Még egyszerűbb, hogy a robbanás után a jöttől valószínűleg csak a két...

busz mögé fedezékbe, mi pedig az orvlövészeket próbáljuk meg leszedni. Miután minden ellenek vége, a buszon keresztül kijuthatunk a térre. Ekkor jön a terroror következő hulláma. Vigyázat, mert a jármű fölötti erkélyek egyikén egy RPG-s csirkefogó garáz-

Mivel alapjában véve ez is egy tűz-szabados küldetés, ezért szokás szerint nem szabad, hogy észrevegyenek minket. Akárh is lásson meg minket, körülbelül öt másodpercünk van arra, hogy leljünk, különben riasztja a többieket, a kollégánkat pedig kivégzik.



dálkodik, őt mindenképpen ki kell iktatnunk, mert igen nagy veszteségeket képes a csapatnak okozni.

Az ellenségek össze-vissza fognak teremni ezen a téren, addig kell gyilkolnunk őket, és tartani saját pozícióinkat, amíg a főlínkre nem szólnak, hogy hol a következő, alternatív kivonási pont. Ekkor még egy-két hullámmal gazembert termelmé változtatunk, majd a sikátoron keresztül leléphetünk.

Menjünk csak az orunk után, egészen az utélagazásig. Itt forduljunk jobbra, harcoljuk keresztül magunkat a félvák ellenségeken, és jussunk ki élve az utcáig, már közel a kivonási pont!

Természetesen ez sem biztonságos, vagyis a hadmalagos pontot kell célba venni. Micsoda tervezés! Kifejezetten lineáris utcákon keresztül eljutunk ide is, ám szokás szerint hemzseg az ellenségektől. Mit tegyünk, mit tegyünk?

Megvált Weber majd segít nekünk a mesterlövész tudásával. Bizony, az orvlövész kedése most a küldetés végére kerül. Figyeljünk a csapatgatók utasításaira, löjünk ki a RPG-s katonákat, és ment-szünk sűrűn ebben a szekción. Ahogy biztonságossá válik a terep, a teameket kivonhatjuk a helyszínről.

Mission 10: Operation Archer

A helyzet úgy alakult, hogy a csapatot ugyan kivonták, ám a mesterlövésztünk, Weber a forgalomból vonták ki a terroristák. Konkrétzálva a dolog: elrabolták az ellenségek, nekünk pedig ki kell szabadítanunk bajtársunkat! Egyedül vagyunk, sőt az éjszaka, tell a tá, az éjjellátó bekapcsolva: HARC!



Két út is mehetünk. Balra, a három emeleti épület felé, vagy jobbra a sikátorok irányába. Teljesen mindegy, melyik irányba indulunk el, annál a közös mindkettőben, hogy egy-egy lézerek akna találhatók ajtó előtt, valamint mindkettő ugyanoda vezet. Innen vegyük az irányt a szemétkupac felé, keressük meg a kicsi beugrót, amely ajtót rejt. Ez jelképezi a továbbjutást.

Ezt követően egy erőszerű házzal találjuk szemben magunkat. Ittassuk ki az öröket, hatástalanítsuk a lézerek aknáit, majd lopakodjunk a pince irányába. Itt kiszabadíthatjuk társunkat, és már nem kell remegnünk, ha észrevesznek minket. Kövessük Weber.

Barlangok felé robogunk, egy szárnységgel az oldalunkon. A vizeség tisztá lesz az út, ekkor meg kell állnunk egy szuszra. Innen jó a rálátás a fenti részre, tehát szép célzással leszedhetünk pár terroristát, mielőtt pontosan abba az irányba továbbhaladnánk. Innen nyílegenes út vezet a kis faluig. (Persze lesz még néhány ellenség itt a barlangban, de sűrű gránátdobálások közepette mindig megtizedelik saját soraikat.)

Nemsokára odaérünk a találkozási ponthoz, előtte azonban meg kell tisztítanunk ezt a kis tanyaszerűséget. Löjünk ki mindenkit, majd a következő barlangon át keresztül másszunk át a következő kisebb településre.

Itt kemény harcok lesznek, mert az ellenségek száma óriási, a miénk kicsi, a helikopter pedig elég lassan tolja ide a rotorját... Akárhogy is, lassan de biztosan - ez legyen a kulcsmondata ennek a szekciónak. Óvatosan mozduljunk az épületek között, löjünk mindenre, ami mozog. Természetesen túl kell élnie Webernek, különben véget ér a küldetés, méghozzá sikertelenül. A találkozási pont nagyjából középtájon

helyezkedik el, oda kell elvergődnünk komolyabb sérülések nélkül. Mikor megjön a helikopter, az leszed jó néhány rosszfiút, mi megmenekülünk, a küldetés pedig véget ér.

Mission 11: Operation Catalyst

Gibraltár a következő küldetés helyszín, még mindig a furcsa ideológiával megáldott GFF nevű terror szervezet próbáljuk felszámolni. Egy csónakházban találjuk magunkat a kezdetekkor. Vegyük elő legmorcosabb nézésünket, és töltsünk meg a terepet, majd rögtön a következő hajóbeállót is. Innen nyílik a gyár bejárata, itt hatoljunk be. (Van egy másik kapu is, de innen könnyebb, több a fedezék.)

Löjünk ki mindenkit, vigyázzunk a karzaton máskáló terroristákra, mert a fejünk fölül okozhatnak néhány kellemetlen (értsd: halálos) meglepetést. Miután leöltük az összes gazembert, a földszinten lévő ajtón keresztül távozhatsz. A következő helyiségben holtát segítséggel durantsunk le minden mozgó dolgot, hagyjuk el a szobát, majd rohanjunk. A sarkon túl lévő kis irodában van az információ, amire szükségünk van, de még nem mehetünk be, előbb meg kell tisztítani az épületet. Nosza, fel a lépcsőn, innen a magasból küldjünk át mindenkit a másvilágra. Rádión a főlínkre szólnak, ha mehetünk az információért, ekkor rohanjunk vissza az előbb említett ajtóhoz. Gránátos-berontós manőverrel hatoljunk be, foglaljuk le az infókat, majd tapsoljunk meg magunkat.

Ezt követően egy kis szótt-borsózt orvlövészekedés következik. A csapatnak be kell jutnia a birtokra, de három darab kamera, és rengeteg őr van a helyszínen. Ahogy meglátja egy terrorista a csapatot, a küldetésnek azonnal vége van. Szászor próbáltam ezt a részt lenyomni, végül a következő taktika vált be: először löjjük ki a két látszógöngyben lévő kamerát, majd a három keletről közeledő



ellenséget, befejezzésképp a két nyugatit. Ezután a két délről jövő terror szedjük le, majd a hirdetőtábla mögül löjünk ki a harmadik kamerát, a két nyugati ellenséget, végül a két-három keletről rohanó dögöt. Kicsit kuszának tűnhet, de ez a nyertes taktika. A csapat ismét az irányításunk alá kerül a házban.

Az „Ahogy észrevesznek, vége a küldetésnek” kezdettú mese forog ismét a lemezjátékban. A jobb oldali ajtón nyomás be, ittassuk ki a kamerát, keressük meg a mosodát. Itt a főgözl páras lesz a maszunk, de ne vonja el a figyelmünket a homály, a gőz mögött kamera bukkol!

Ahogy innen kiérünk, a riasztó ok nélkül meg-szólal, ami azt jelenti, hogy három és fél percünk van arra, hogy hatástalanítsuk a riasztót, különben valami tisztázatlan dolog fog történni. Egy mentést mindenképpen eszközöljünk, ahogy elkezd kettyegni az óra.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

VÉGIGJÁTSZÁS

Futás. Fel a lépcsőkön, arra, amerre lehet, keresztül az ebédlőn, a barikádokon, egészen Vanderwall hálójáig. Itt a széfet kinyitjuk, használjuk a gépet, majd sprintelünk az előző lép-

A fogadóreszlegben öljünk meg mindenkit, a múzeum részlegben öljünk meg mindenkit. Nincs mese, a terroristákat mindenáron semlegesíteniük kell. Még akkor is, ha ennek az ak-

mi pedig menjünk a másik bejáratához. Törjünk be, dobjunk egy villanógránátot, lövöldözzünk, és csak ezt követően hívjuk be a kollegákat, nehogy elrontsanak valamit. Innen már csak tetőn kell kinyírni pár gonoszlevőt, és végeztünk is!

Mission 13: Operation Citadel

Az első ajtó veszélyes, a csapatot tartjuk hátul, csak azután hívjuk be őket, miután lövöldöztünk egy kicsit. Ezt követően másszunk le a létrán, így meg is találjuk a keresett irányítótermet. Bemenni ugyan nem tudunk, de legalább megvan.

A nagy folyosón menjünk tovább, míg el nem érünk a számítógépterembe. Itt lökjük ki a két őrt egyedül, majd akármilyen kijáratot használva átérünk a szerverszobába. Kemény tűzharcol árán túljutunk ezen a területen is, innen már csak pár lépés az irányítóterem hátsóbejáratának egyike. Menjünk be, használjuk mindkét számítógépet. Természetesen ezek ellenséges rohamokat váltanak ki, így egyik réseni!

A következő szekcióban csak óvatosan, mert jó pár lézerek akna lesz elszórva. Figyeljünk a nagy ventilátoros szobában: lökjük szét a vörös hordokat, mert az ajtó kinyitásakor a lövedékek felrobbanhatják őket, ami azonnali halállal jár! Ha ezeket előre felrobantottuk, már csak a kapun túl rejő ellenséges támadástól kell tartanunk, ami gyors és kemény, nagyon kell vigyázni!

Menjünk tovább, egészen a gázviszárgásig. Ettől bajunk nem lesz, hálá a gázmaszkunknak, viszont csúnyán homályosítja a látásunkat, ami ugye annyira nem vides dolog, sőt életveszélyes. Az lenne, ha lenne normális ellenség a környéken, így viszont pillanatok alatt átérünk a biológiai laborba. Itt mindenkit meg kell ölnünk. A hely szűk, tehát a gránátok ideális választásnak tűnnek. A gépfegyvereinkkel felhívjuk a befejező réteget. Ahogy biztosítottuk a labort, mehetünk a barakkokba. (Az átjáró a második szinten van.)

Induljunk el előre, az ajtkon keresztül négy-hat ellenséget lehetünk, ha elég erős a fegyverünk, és használjuk a szívereszenzort. Mikor elérjük a hosszú folyosót, vigyázzunk kell, mert két oldalról géppuskafészekből rejő terroristá-madárkák csicseregnek. Várjuk meg, míg újratöltenek, ekkor simán leszedhetjük őket. A hálónál is öljünk meg mindenkit, így megkapjuk az új feladatot: biztosítsuk a hangrét.

Ez a szobán forgó hangrét pófatlanul nagy, így köztünk, és az ellenségeink között szemérmelennül nagy távolságok lesznek. Éppen ezért a biztos kéz is elengedhetetlen. Messziről kell kilönnünk ezeket a gonoszlevőket, ami annyiban jó, hogy ha közelről meglátnak minket, akkor jó néhány újabb terroristát a hátunk mögé hoptannál.

Miután leszáll a haború füstje, kezdjük átjutatni a helikopter mö-



ÉRDEKESÉGEK

A Rainbow Six Lockdown mártíraik elvezetésében hasonlít a régi R6 játékokhoz... Mostanra az akció dominál a taktikai megoldások felett!

cső irányába, amelynek a túloldalán már nyitva van a duplaszárnys ajtó. Szálljunk át rajtuk, használjuk a gépet, és kinyitja a szuperitkos adatokat tároló gép termét. Azt is meghekkjeljük, és már nyertünk is. Azt nem mondhatnánk külön, hogy a három és fél perces rohamas alatt jó sok ellenséggel is találkozunk



majd, de attól még ott lesznek. Problémát nem okoznak majd, mert a pörgő óra látványától mi is bepörgünk majd, ettől hiper-reflexeink lesznek.

Mission 12: Operation Red Schythe

Nemzetek közti csúcsatlákozó, terroristák, bomba. Rengeteg játékban hallhattuk már ezt a három tényező egyazonan kontextusban, a Lockdownban sincs ez másképp. Tíz percünk van hatástalanítani a bombát, különben felrobban az üres tanácsterem...

Gályafogó

Többször is említettünk a cikkben, hogy a csapattársaink csak gályafogók. Lehet, hogy ez degradáló rájuk nézve, de bizony tényleg ez a helyzet. Semmi hasznunk nincs a harcban, csak annyi, hogy helyettünk szedjék be a találatokat. Nem jó lőnek, nem pontosak a dobásai, és az égvilágon semmi komolyabb következménye nincs annak, ha meghalnak egy-egy küldetés során. Természetesen a végelszámolásban kevesebb pontot kapunk, de a következő küldetés ismét mellettünk állnak majd. A nehezebb helyzetekben nyugodtan használjuk őket áldozati bárányoknak!

ciónak jó néhány felbecsülhetetlen értékű műtárgy is áldozatul esik. A vázákat össze lehet ragasztani, de a világ vezetői pótolhatatlannak.

Hamar elérünk egy irányítóterembe, ahol egy számítógéppanelt kell használnunk a továbbjutás érdekében. Ahogy ezt megteszünk, azonnal elkezdnek özőlni az ellenségek, úgyhogy a csapatunk legyen hozzáan nagyon közel. Ezeket itkassuk ki, végül intézzük el a műholdas összeköttetést. Sajnos ez nem jön össze, tehát kárpótlásul tönkreteszünk az udvaron lévő műholdtennét. A folyosón hamar kiérünk a kertbe, ahol egyetlen gombnyomás, és táda, kész a feladat. Ne igyunk előre a medve bőrére, rohanjunk a frissen kinyit ajtó felé.

A zene megváltozásából sejtethetjük, hogy jó irányba jöttünk. A csapatot tartjuk a konferenciatermen kívül, mert bent nagy veszélyek leselkednek. Amellett, hogy ellenséges terroristák motoszkálnak, még a bombára szerelt vírus is ott van veszélyforrásnak: ha meglojűk véletlenül, meghalunk. Miután mindenki halott bent, hatástalanítsuk a szerkezetet. Ezt követően a frissen megnyit folyosón keresztül távozhatunk a küldetés második részére. Túlász külön résznek nevezni, inkább csak levezetés. Meg kell találnunk a tűszokat, és srtéttlenül ki kell hozni őket a tetőre.

Induljunk fel a lépcsőkön, át a folyosón és kis szobákba, míg nem elérünk a fémdetektorokig. Az ezután következő nagyobb szobákban lesznek a tűszok. Állítsuk a csapatot az ajtóhoz,



A KONZOLOK SZERVIZE

Dream Land

PS2 X-BOX GAME CUBE

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK,
JÁTEKOK, KIEGÉSZÍTŐK

PSP ADÁS - VÉTEL - SZERVIZ

GÉP ÉS JÁTEKOK NAGY VÁLASZTÉKBAN!

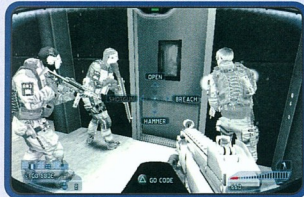
X-BOX 360 ELŐRENDELÉS!

HÍVJ FEL! T: 479 - 0812

BP.VI. HUNYADI tér 12.

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

götti helyiségeket is, és fejezzük be a melót. Ahogy meghal mindenki, végzünk a feladattal.



Mission 14: Operation Lockdown

Jöjjön a végjáték!
Intézzük el gyorsan az előtűnik tornyosuló akadályt (egy-két félvak ór), majd kezdünk el ténylegesen mozogni. Az út elágazik, de szokás szerint mindegy, hogy merre megyünk, ugyanis ugyanoda vezet mindkét szakasz. Mindenkinek meg kell ölnünk itt lent, hogy teljesüljön a feladat („Biztosítsd az alagutakat”), ami egyáltalán nem nagy kihívás, és még csak eltérni sem tudunk... Egy kastély alapúja azért lehetne kicsit szövevényesebb. Lépcsőkön caplassunk fel, harcoljunk az ellenséggel, és mikor már elereszténék az első ásitást, kiérünk az udvarra!

Az ellenség sok, mi kevesen vagyunk. Vajon, hogy lehetne ezt megoldani?! Áh, Weber barátunk a távcsöves puskájával mindig készen áll. Zoomoljunk ide-oda, lökjünk le néhány terroristát, vigyázzunk a csapattársainkra, satöbbi, már ismeritek a dörgést.

Miután a csapatot megvédtük, a tornyot sajnos találta éri, úgy, hogy Weber még mindig ott volt. Kár érte, kiváló harcos volt!

A következő szekció sablonszerű laborok sokaságából áll, ezeken kell keresztülverekedni

magunkat. Ne nagyon dobáljunk gránátokat, mert akkor kiszabadulhat a vírus, nekünk pedig annyi. Sajnos elkerülhetetlenül szivarog a halálos kórokozó a harmadik teremben, annyit tehetünk, hogy tőle jó messze haladunk el, higgyetek el, nem akarjátok belelegezni... Előbb-utóbb elérjük a lépcsőket! Mászunk meg őket, így felérünk egy nagy nyitottabb területre. A változatosság kedvéért mindenkit ki kell löni, csak ezután mehetünk fel a harmadik szintre, a bálterembe. Igen, mindenkit likvidálni kell, mielőtt megfélemlétnék innen. Vanderwall barátunk RPG és géppuskatűz alá vesz minket, de még ne foglalkozzunk vele. Az oldalt fél kis szobákban keresztül haladjunk folyamatosan, nem túl gyors tempóban, így hamar

elérünk a központi részhez, ahol alaposan be-
durvulnak a dolgok.

Az RPG-tűz kikerülése után jussunk ki, és itt kezdjük el leszedni a fent látható ellenségeket, majd jussunk le az alattunk lévő szintre. A landoló platformon van a bomba, természetesen nem juthatunk fel rá egyszerűen, körbe kell járnunk, mert csak ott szabad az út, de odáig még sok ellenséget meg kell fenyeíteni. A csapattagokat küldjük előre, hadd fogják a golyót, ez a fő funkciójuk. A platform már csak a bombát kell hatástalanítani, végül feltűnik

Vanderwall. Neki egy golyó a fejébe, és teljesítettük a küldetést! Győzték a demokrácia, bukkott a terrorizmus.

Dante

EMERGENS

A Rainbow Six cím alatt megjelent játékokból mostanig összesen 7,5 millió példányt adtak el.



Az első függőleges írást az utolsó...
Az első függőleges írást az utolsó...



GENJI

VÉGIGJÁTSZÁS

GENJI

➔ AZ 1159-ES ÉV JAPÁNJÁT SZÖRNYŰ KLÁN HÁBORÚK DÚLJÁK FEL. A GENJI KLÁN ÖSSZETÜZÉSBE KEVEREDIK A HEISHI KLÁNNAL, A KONFLIKTUS VÉGPONTJA PEDIG TERMÉSZETESEN EGY HATALMAS CSATA LESZ. EZT A HEISHIK ELIT TÁBORNOKOK SEGÍTSÉGÉVEL NYERIK MEG, AKIK KÜLÖNÖS, MÁGIKUS HATALMÚ KÖVEKET HASZNÁLNAK, AMELYEKNEK KÖSZÖNHETŐEN ÚGY MENNEK ÁT A GENJI TELJES TAGLÉTSZÁMÁN MINDEN MEGERŐLTETÉS NÉLKÜL, AHOGY SZAUROŰN AZ EMBEREKEN A GYŰRŰK URA ELSŐ RÉSZÉBEN. A HEISHI A GYŐZELEM UTÁN ÁTVESZI A TÉRSÉG FÖLÖTT A HATALMAT, ÉS MIVEL POLITIKÁJUK ERŐSEN A ZSARNOKSÁG FELÉ HAJLIK, A LAKOSSÁG KIFEJEZETLEN TUDNA ÖRÜLNI EGY FELSZABADÍTÓNAK. TERMÉSZETESEN EZ A FELSZABADÍTÓ EGY EDDIG ISMERETLEN FIATAL FIÚ, AKIT MÉG TERMÉSZETESEBB MÓDON MI IRÁNYÍTUNK.



INFO BOX

Kiadó: Sony Entertainment Europe
Fejlesztő: Game Republic, Shirogumi
Hivatalos honlap:

Megjelenés: 2005. október 21.
Téglaplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT: ██████████
MEGVÁLÓSÍTÁS: ██████████
JÁTEKÉLMÉNY: ██████████

ÖSSZAHATÁS: ██████████

VÉLEMÉNY



Nagyon jól eltalált hangulat, ötletes főellenfelek, az Amahagene-ok feldobják a játékmenetet



Egy idő után picit unalmas, hogy a harcok kívül nincsen semmi más (logikai feladatok, beszélgetés, stb.)

ELŐZMÉNY

2002 Onimusha 2
2004 Way of the Samurai 2
2005 Rise of the Kasai

DVD: KÉPGALÉRIA

PS2

↑ PLATFORMOK

Chapter 1 Heiankyo

Pár beképzelt Heishi szamuráj betör a házadba és kiárgatnak onnan, és persze elég rosszul tűrik, hogy megtagadod a hódolatot, így azonnal kiadják a halálos ítéletet. Verd le őket, ekkor újabb adag érkezik, akiknek a legyőzésében a nálad lévő mágikus kő hatalma és egy titokzatos idegen segít.



után ne kövess azonnal az idegent, hanem indulj jobbra. Itt találás két tárolóedényt cuccokkal, az egyikben mágusvíz található, ezt vedd föl és irtsd ki a rád támadó rosszarcúakat. Menj vissza és indulj el arra, amerre az idegen ment. Minusz három pajtás. A városban kura-ma gyógyórnő. Menj tovább, rögtönzött harcművészeti bemutató kilenc komának, a minden jól megy, a harc alatt megvan az első szintlépésed. Menj tovább, ismét feltűnik az idegen. Ugrálj le utána a hegyoldalról, ha ráugrasz a vázára, abban van mágusvíz. Odalent találás egy fény sugarat, ahol a kőrt használva elmentheted a játékalást (ezt tedd is meg), és egy kidölt farók, amit szintén a körrel tolnálál el, ha elég erős lenni hozzá. De mivel nem vagy az, ne törődj vele, hanem menj tovább. A tisztásnál egy elég szép csapat fog rád támadni, élükön egy táposabb szamurájjal. Előbb végez a „picikkel”, őt hagyj a

végére. A harc után az idegen (akinek végre megmondják a többiekhez hasonló, megjegyezhetetlen nevét) elvezet egy öreg mesterhez, aki közli veled, hogy te vagy az egyetlen, aki legyőzheti a gonosz Heishi klánt. (Nem! TI találkoztok már ilyen váratlan fordulattal videójátékban??) A beszélgetés után mentsd el a játékot (a mester felajánlja neked a lehetőséget), majd a folyosón vedd ki a szekrényből az Amahagane kristályt. Az udvaron találkozhatsz a mester lányával, jelentősen jólí-formált, így ha kérdésed van, fordulj hozzá bizalommal. Menj ki a kapun. Amikor kimesz, egy szikla kezd el beszélni hozzád és megtanít a Kamui használatára. A gyakorlás befejezése után tért vissza a valódi világba, és a térképen válaszd ki a következő helyszínt. Ez egy sétálóutca, boltokkal, ahol vásárolhatsz és sok beszélgetős kedv emberrel. Vásárolgass kedvedre, majd menj az istálló mögé, ahol egy ládában találás egy Amahagane kristályt. Az istálló után is kanyarodj be, itt is van egy Amahagane kristály a madáretetőnél. Az utol-



só kanyarnál egy fegyverbolt van, ahol vásárolhatsz és eladhatsz fegyvereket, de a vannak alapanyagaid, akkor készíthetsz magadnak egyedi fegyvert (az alapanyagokat az ellenfelek ejtik el, ha erősen megsebzéd őket, és különböző kombinációkból különböző fegy-

verek készülőben. Ha késő vagy, menj tovább a következő helyszínre, Göyöbába. Itt azonnal katonák fognak támadni rád, folyamatosan jönnek, de nem nehéz a legyezősük. Miután legyezőző ököd, megtalálod a lányt, akiért a bátyja áldogott a Market Roadon. Ekkor egy nagy harcos támad rád kisebb katonákkal, akiket hiába ölsz meg, mert folyton újratekernek, de megölésükért folyton kapod az xp-t. A nagy harcos legyezőse sem igényel túl nagy tudást, csak kapcsold be mindig a Kamuit, és ha látod, hogy furcsa, zöld köd jelenik meg a fegyver körül, akkor kerül ki, mert ilyenkor neked ront, nem kis életvesztéssel együtt. A győzelmed után a drabális állatot egy különös erő elrepíti, te pedig visszatérsz a Market Roadra a lányul, ahol a bátyja már vár rólad. Beszélj a boltossal, aki elmondja, hogy a mester lánya keresett. A fegyvervásár azt is elmondja, hogy mivel a lány nem találta meg, hazament. Menj el a mester házába és beszélj az őreggel. Utána menj ki a kapun, ekkor a lány figyelemzett, hogy egy veszélyes harcos van Göjöban, így jobb, ha elkerülöd azt a helyet. Természetesen így a következő útj célpont Göjö. Kutasd át a hullákat, különböző cuccok vannak náluk.

Az elágazásnál menj balra, majd az ösvényen térj le. A vázában gyógynövény. Kapcsold be a Kamuit és törd szét a világító gyöngyszerűséget.

Jutalmam egy Ámahagane kristály.
 Nem vissza a hidhoz és kell át rajta
 (közben katusd át a hullákat). A hídton
 ott vár a harc, egy Genji, de nem hiszi
 el, hogy az ő oldalán áll, úgyhogy megtá-
 mad. Nem gyenge fickó, az zicher, egy egész
 oszlopot lőbál, amivel ha sikerül eltalálna, az
 bizony megéred, ezért mindig utragóbb ü-
 sed. Ha a fegyverre elkezd fényleni, akkor ke-
 rüli tőle mind meszebb, ilyenkor még erőseb-
 bi, mint általában. Két életsikla van, de ha
 az előbbieket batolod, nem lesz nehéz le-
 győzni. A győzelmet után bebizonyított nek-
 i, hogy te is Genji vagy és elviszed az öreg me-
 terhez meggyógyítani. Beszélj a mesterrel,
 utána Benkeivel, aki szeretne veled tartani.
 (Miután beszélsz az öreggel, kapsz egy új ké-
 peséget, aminek köszönhetően duplára fe-
 lőtöltheted a Kamui csikot, így kétszeres erő-
 séggel használható.) J Mostantól irányíthatod

Benkeit. (Beszélj vele, és ha megkérdezi, hogy induljon-e, akkor válaszolj igennel. Ugyanígy viselkedhetsz az irányítást a főhős felett.) A térképen válszod ki a következő helyszínt. A templomban a vázákban tárgyak vannak elrejtve. A lepcsőről lerohan pár ember, és természetesen rád támadnak. Verd szét őket. Indulj föl a lépcsőn, itt is utadat állja pár koma, persze teljesen esélytelenül.

Odafent
lesz még né-
hány pró-
bálkozó és

egy Amahagane kristály. (Ezt mindig ugyanúgy kell megszerezni. Ha a kontroller elkezdi vibrálni és világít a fegyvered, akkor kapcsold be a Kamuit, ekkor egy kis világító gyémánt jelenik



Fiúk, azért mert nyertem a kártyában, még nem kellene ennyire

PROFESSION

A játékot fejlesztő Game Republic vezetője Yoshiaki Okamoto, aki a cég megalapítása előtt a Capcom sorait erősítette.

meg. Ezt széttörve tied a kristály.)

Menj föl a következő lépcsőn, oda-
fent törd szét a vázákat és a rád tá-
madó katonákat. Menj be a kapun.

A következő résznél is menj be a kapun, odabent olvass el az idézetet, amely a falon lévő furcsa mintánál van. Menj föl a lépcsőn, vedd föl az Amahagane kristályt, és ha akarod, mentsd el a jatekot. Menj ki, indulj el balra, föl a lépcsőn. Zúzz szét mindenkit, vázat, embert, kaput, és menj be az újonnan generált bejáraton. Törd szét a vázákat, nyisd ki a ládát és vedd föl a tartalmatuk. Vedd föl az Amahagane kristályt, majd tágazz. Ugorj le, és indulj tovább, ezzel újabb öt katonáé életére pontot téve. Bal oldalt üsd meg a haragot, ekkor kiesik belőle egy Amahagane kristály. Menj vissza, és a kapu előtt végezd ki az újabb három szerencsétlent, akik az izgult, leszögezhetnek. Menj be a kapun. Menj előre, a videó után végezd a három katonával. Menj be az oldalsó ajtón, menj folyamatosan előre, föl meg min-

denkit és vegyél föl
mindent, végül
elérsz egy szo-
bába, melynek
varázslat védi
az ajtajait, szóval
tudsz kimenni.

Van itt egy oltár, melyen egy nagy állatfej-szobor van. Vizsgáld meg és olvasd el a hátulján a felíratot. Vedd föl a földről a borostyánkőfüzért és az Amahagane kristályt. Innen nem tudsz továbbmenni, úgyhogy menj vissza egészen a fő folyosóig.

Menj végig a folyosón,
öld meg a rád támadókat. Az
egyiknél van egy Amahagene kris-
tály. Menj ki a templomból, indulj el
jobbra, ölj meg mindenkit, és vá-
geztél, nyomj kört a kapun. Ekkor a ka-
raktered automatikusan használja a boro-
syankőfűzvet az ajtón, így az kinyílik. Oda-
bent egy nagy szöveget várd. Leavazése

nem különösebben nehéz, csak mint mindig, most is be kell tartani a trükköket. Néha tüskéket vet rád, mini forgószeleket lő ki feléd, vagy a lehetetével próbál sebesíteni, ilyenkor az ug-

tómátadással sebeztek meg. Ha aranyzilinszői kód jelenik meg körülötte, kerül ki az újból, mert ilyenkor neked ront. Ha épp semmi speci támadást nem használ, menj oda és üssed az erős támadással, három-négy bevitt találat után pedig védekezz, mert ilyenkor általában visszatű. Ha végképp nem menne a leggyéze, akkor menj vissza, harcolj sokat, fejdű, egy-két szintlépés után biztos sikerűlni fog. A szörny egy gyereket tartott foga, vele a harc után visszatűrtés a Market Roadra. Már megérkezősok látod, hogy valami nincs rendben, a bokrok közül előbű boltoz választ ad mindenne. A Heishik mindenkit elvittek magukkal és mindent leromboltak, és elárulja, hogy a Heishik a gojói hűden keresztül távoztak. Menj el Kiichi mestere házához. Mostantól háromszorosan használható a Kamuit és mekapod az



kázát, hogy bentlen meg Kamanazurit. Indul el Gojoba. A kiválasztott karakter mellett a másik is veled tart ezúttal, ő előre megy megtszítítani a terepet. Ahhoz képest, hogy megtszítítai, azonnal a távozása után egy egész banda rád támad, így legyőzősük te a feladatot leszed. Ha készen vagy, a másik karakter felé veszed át az irányítást, akivel meg kell tisztítanod a hidat. Ezután egy kisebb csoport támad rád, Benkei harcol veled. Miután készen vagy, egy igazi drabális állat támad rád. A harci stílusa olyan, mint Benkeié, lassú, de ha betálatl, azt akárki megéri. Ennek ellenére nem nehéz legyőzni, ütőd-elugrasz-ütöd, azt párszor eljárt-sd és vége is. Utána megint a főhöst irányítod, akivel pár íjászt kell lenyomnod. Természetesen menet közben újabb patások csallal-

koznak a mókába, pedig le mind és indulj vissza. Itt is egy kisebb elmélnélásra váró csapat. Miután mind megdöglött, Benkei is befut. Mentésd el az állást. Menj jobbra és vedd föl a ládából a Villámamulettet. Menj vissza a társadhoz, nyisd ki az ajtót és menj be. Vedd föl az Amahagane kristályt. Őld meg a támadókat és menj végig ezen az úton. Az út végén a cellában lévő dobozból vedd föl a csoda-gyögyeszt, a fodorból pedig az obszidiánfűzért. Indulj vissza, és az obszidiánfűz segítségével nyisd ki a nagy ajtót. Odabent megtalálod

re elérsz a templom kapujához, ahol két olyan drabális állat vár rád, amilyenről már küzdöttél Gójbán. Az ütéseket kerüld ki, mert nem picit sebeznek, ha pedig köd jelenik meg a fegyverek körül, akkor lapulás. Erdemes ugrásból támadni őket a háromszöggel. Lépj be a templomba. Odabent pár apró, izgó-mozgó, patthog harmcvész vár rájuk, két-három ütésből megdöglenek, őket is csak ugrásból vertem a háromszöggel, így semmi gond nem volt velük. A következő teremben is katonák várnak, elég gyengék, ráadásul csak hárman vannak, csu-

együtt nagyon furcsának tűnnek, nem igazán beszélek bennük). A videó után járd be a várost, szökel az emberekkel, vásárolgass, ha meguntad, a hegyi úton indulj el az Aranytemplomba. Megérkezésedkor különös, repülő arany lények támadnak rád. Vedd le őket és rohanj el a templomra. Az óriási, arany építmény előtt terd díszítő szobrok meglevelednek, és természetesen rád támadnak. A lassúságukat kihasználva nagyon könnyen meg lehet őket ölni. A pusztulásuk után megjelenik a templom kapuja. Lépj be.

A videó kifejezetten rossz hírekről számol be. A Heishi tábornok egy emberével megtalálta hőseink bűvölyét, és mivel ő él, nagy valószínűséggel legyőzte Hogant.

A templomban Benkei utólr, megkéri, hogy tartsd vele. Ekkor egy hang szólal meg, mely felszólít, hogy lépjek be a falon található ajtáron. Menj végig a hídon. A fegyverke-zés istene mindkettőtöknek megparancsolja, hogy menjetek át egy próbán. Lépj be a teleportba.

Yoshitsunének a sziklákon kell ugrálni, ha lezuhan, egy csapat szörnyrel kell harcolnod, ha legyőzöd őket, előlről kezdheted a tesztet. Útközben lesz egy kisebb fölénség. Röhejesen könnyű legyűrni, csak teleporthú tud, meg jégdarabokat teremteni, melyek ha a környekeden robbannak föl, sebeznek egy picit. Egyszerűen odamész hozzá, elkezd csapkodni, ha teleportál, utánamész, ha jeget csinál, akkor kikerüld azokat (előre látszik, hogy hol fog a jég kinőni a földből). Utána menj tovább, meg van egy két harc és ugrálás, utána jön a feladat föllele. Yoshitsunének egy óriási aranymadárral kell megküzdnie. Úgy kezd a harcot, hogy dobant egy nagyt a földre, utána pihen egy picit, ilyenkor kell ütni. Egy idő után felszáll, vagy tüzet fúj rád, vagy égő tollakat ló ki (vagy mindkettőt). Néha le-száll dobantani, ilyenkor menj egy picit közelebb, és amikor pihen, üss. Amikor az első csikjának körülbelül a felét leveszed, egy új trükköt mutat be: elszáll messzire, és intározatos sebességgel beléd csapódik. Ha eltalál, nagyon sok életet vesz le. (Amikor elrepült messzire, én épp egy fedezék mögött álltam, de kíváncsi voltam, hova megy, így kimentem a pálya közepére körülnézni. Két másodperc múlva akkorát repült, hogy nézni is fáj.) Ha tüzet, vagy tollat fúj, esetleg neked repülni, állj fedezékbe, ha dobant, üssed. Ettől egy idő után a túlvilágra szál a túlméretezett holló. Vedd föl a cuccot a dobozból és teleportálj el.

Benkei: egy sötét kazamatában kell harcolnia rendkívül erős szörnyek ellen. A feladat teljesítése közben ismét harcolnod kell egy miniboss ellen. Két csik élete van, ha sok sebzést bekap, akkor le-guggol pihenni, ilyenkor soroz meg a gyors ütessel mint azzal; amikor egy csikja lemeg, akkor pedig elkezd tüzezz kapcsolatos speciális képességeket használni. Ilyenkor mindig állj lódo picit messze, hogy ne találjon el, de amikor befejezi a támadást, akkor azonnal neki tudj ugorni. Legkönnyebben úgy lehet legyőzni, hogy odaállsz mellette, vedd a gyors támadással, amikor látod, hogy úgy készül nyom-dra a védekezést. Körülbelül ennyi, ha végképp nem lenne, akkor erősitésd fel magad Amagame-néval! Utána folytatnod kell a fel-

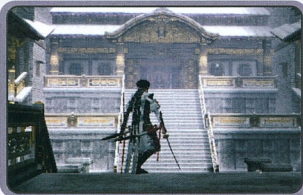


Fajtszák is parancsba vedd gundzsuna van? Nem? De sapfion...

Kamanazurit, de nincs idő örömködni, ugyanis egy nagydarab harcos megtámad. Két életcsikja van, a legyőzésnek menete körülbelül ugyanaz, mint az eddigi nagyobb ellenfelek. Magyarán amikor elektromosság vagy köd jelenik meg körülötte, akkor húzz el, mert vagy neked ront, vagy elektromos kislést csinál maga körül, és az fáj. Elég nagy arca van, ami nem csoda, hiszen erős harcos, így ne vedd a fejed a falba, ha még harmadszorra se sikerül legyőzni, inkább harcolj kisebb ellenfelekkel és

kott szemmel is át lehet menni rajtuk. Indulj el jobbra, vedd szét az újabb törpe harcművészeket, vedd föl az Amahagane kristályt, és odalent végez a katonákkal is. Menj be az ajtón, végezz mindenkivel, következő terem, gyilkolj le mindenkit. Ekkor csatlakozik hozzád a társad is. Menjtek be együtt a Heishi vezetőjéhez. Egy mágius hatalmú Heishi elteleportál titeket az egyik legrettegettebb tábornokukhoz, így vele kell megküzdened. Kicsit nagyon nagy arca van, de már sok nagyfajú ellenfelet kellett már megölni a játék során, úgyhogy nem kell megijedni. Három életcsikja van, ez az egyetlen, ami kemény ellenfélle teszi. Igaz, meglepően gyors, de Benkeivel hamar le lehet róla verni azt a három csikot, főleg ha Kigyómérget használ. Amikor látja, hogy rosszul áll a szénája, akkor elkezd lövöldözni, de ezt egyszerű ugrással ki lehet kerülni. Miután legyőzöd, egy varázslattal megsebez mindkettőtököt, ám ekkor megjelenik Hogan Mester. Yoshitsune és Benkei elmenekülnek, Hogan ott marad egyedül a félelmetes harcossal....

Chapter 2
Hirazumi, Oushu
Yoshitsune és Benkei Hogan mester parancsára követik Shizukát és Kamanazurit. A város uralkodója megengedi, hogy addig maradjatok itt, ameddig csak akartok (bár nekem a tanácsadója)



fejlődj (ne feledd, hogy a kímész egy épületből, és utána visszamész, minden ellenfél újatermelődik az objektumban). A legyőzése után visszaviszed a kislányt Hogan mesterhez, aki elmondja, hogy a helyet, ahol tartózkodtok, a Heishik nemskára megtámadják, így jobb, ha elmenekülsz. Menj a Market Roadra, nézd meg a videót, utána indulás a következő helyszínre. Őld meg a hídon rád támadókat és az íjászt is. Menj át a következő hídon, egyik helyről a másikra ugrálva végezz az íjászokkal. A hídról leérve három katona támad rád, őket se hagyj ki a mókából. A következő hídon is jó pár katona támad rád, és hogy ne legyen olyan unalmas a harc, két fájás folyamatosan tűz oldalról. A másik oldalán láda. Vég-



Tárgyak

Mágusvíz (Wizard Water) - Elfogyasztása után ideiglenesen megneveli a támadást.

Kurama gyögyőnövény (Kurama Herb) - Egy a Kurama hegyen termő gyögyőnövények közül. Visszatölt 80 életpontot.

Amahagane kristály (Amahagane Crystals) - Az Amahagane erejével rendelkező kristály, ahhoz hogy használni tudj az, három ilyen kristályt kell összegyűjtened. Ha meg van a három kristály, tetszés szerint növelhet vele az életed, a támadásod, vagy a védekezésed, (a kristályok alapból nem látszanak, de ha a Kamui be van kapcsolva, akkor észrevehetőek)

Erőkő (Power Crystal) - Amíg hordod, ötlet megneveli a támadásod.

Védekező kő (Defence Stone) - Amíg hordod, ötlet megneveli a védelmed.

Csatákő (Battle Stone) - Amíg hordod, hárommal megneveli a védelmed és a támadásod egyaránt.

A mágus védelmező víze (Wizard Guard Water) - Elfogyasztása után ideiglenesen megneveli a védelmed.

Ördögűző víz (Exorcism Water) - Elfogyasztása után ideiglenesen ellenállóvá tesz a tűzzel, hideggel, villámokkal, méreggel szemben.

Borostyánkőfüzér (Amber Beads) - Megtöri a Myogyoi templom aaltajain a lezáró pecsétet.

Csodagyógyoszer (Miracle Drug) - Visszatölt 300 életpontot.

Villámmamulett (Lightning Charm) - Megvéd a villámoktól és csökkenti az esélyét annak, hogy a játékosat paralizálják.

Obszidián füzér (Obsidian beads) - Kinyitja az ajtókat a goji cellában.

Tengu fű (Tengu Grass) - Visszatölt 150 életpontot.

Méregamulett (Poison Charm) - Csökkenti az esélyét a megmérgeződésnek.

Kami Védővíz (Kami Guard Water) - Elfogyasztása után ideiglenesen megneveli a védelmed.

Lángamulett (Flame Charm) - Csökkenti az

esélyét a meggyulladásnak.

Jégamulett (Ice Charm) - Csökkenti a lefagyásztás esélyét.

Villámékszer (Lighting Jewel) - Véd a villámok ellen, amíg hordod.

Erőamulett (Power Charm) - Megneveli a támadásod, amíg hordod.

Védőamulett (Protection Charm) - Megneveli a védelmed, amíg hordod.

Lángékszer (Flame Jewel) - Véd a tűztől, ameddig hordod.

Jégékszer (Ice Jewel) - Véd a jégtől, amíg hordod.

Harci függő (Battle Pendant) - Erősíti a támadásod, amíg hordod.

Védelmező függő (Defence Pendant) - Erősíti a védelmed, amíg hordod.

Nyorai pirula (Nyorai pills) - Visszatölti az összes éledd.

Fényes ékszer (Bright Jewel) - Megvéd a tűztől és a villámoktól. A jéggel és méreggel szemben kevésbé lesz ellenállóbb.

Sötét ékszer (Dark Jewel) - Megvéd a jégtől és a mérgetől. A tűzzel és villámokkal szemben kevésbé lesz ellenállóbb.

Zafir füzér (Sapphire Beads) - Megtöri a lezáró varázslatot a Myogyoi templom egyes aaltajain.

Szentelt víz (Holy Water) - Ideiglenesen ellenállóvá tesz a jéggel, tűzzel, méreggel, villámokkal szemben.

Rubint füzér (Ruby Beads) - Megtöri a lezáró varázslatot a Myogyoi templom egyes aaltajain.

Óriási csont (Gigantic Bone) - A kovacsnál lehet használni speciális rendelkezéshez.

Méregékszer (Poison jewel) - Véd a mérget ellen, amíg hordod.

Fukujin függő (Fukujin Pendant) - Amíg hordod, több pénzt szerzel.

Kigyógyító varázslat (Spell of release) - Megszünteti minden betegségét.

Lelekidőzővarázslat (Spell of Summoning) - Visszahoz az életbe, amikor az életed elért a nullát.

adat. Az elvégzése után visszatér az Aranytemplomba, ahol egy épülettel kell megküzdened! Eleinte közvetetten nem tud megsebzni, hanem a négy, folyamatosan mozgásban végző oszlopát kell szétzúrnod. Ezek néha elektromos kisülést csinálnak, ilyenkor jobb nem a közelükben lenni. Néha elmennek a helyükről, ilyenkor rohagálj, mint az őrlít, különben rádesnek, utána visszatérnek eredeti helyükre. Az első szétzúzása után egy kis szerkezet veszt üldözöbe, ami „lézersugarat” ló rád. Nemsokára a három oszlop körbevesz, egy különös erőteret vonnak köré, amelyből nem tudsz kijönni, így nehezebben



tudsz elmenekülni a sugár elől. Ennek pár másodperc múlva vége, utána folytathatod az oszlopotörést. Amikor már csak egy marad, körbeindul egy sugár, mely az egész termet bete-

riti, ez elől folyamatosan menekülj, amíg el nem mülk. Ha vége, törd szét az utolsó oszlopot, innenőt kezdve ütheted magát az épületet, de hogy ne legyen olyan egyszerű a dolog, négy lézersugarat lövellő cucc kezd el kergetni. Amikor az első életszállítva majdnem elfogy, a ház visszaállítja az oszlopokat, ilyenkor az egész moka kezdődik előlör. Amikor a második csíkja is lemerülőben van, ismét visszaállítja az oszlopokat. Amikor az utolsó, harmadik csíkja már épphogy csak félig van, akkor az oszlopokat megint visszaállítja (kezd ez már egy picit unalmas lenni...). Miután az első oszlopot kidöntöd, a második három elerősebben túltöltött állapotban elkezd rohagálni a pályán, ha eltalálnak, akkor az elég kellemetlen következményekkel jár. A második kidöntése után három lézersugaras szikla kezd el üldözni. A legyőzése után vedd föl a földről a tárgyat, majd teleportálj el. Visszatérsz Hiraizumiba, ahol vendéglátód elmeséli, hogy Yoshitsune bátyja a Heishik elpusztítására készül. Persze Yoshitsune nem akarja, hogy a bátyja egyedül harcoljon, így úgy dönt, csatlakozik hozzá. Mostantól négyeszeresen tudod használni a Kamuit. Mentsd el az állást, vásárolj is, és teleportálj vissza a templomba. Végezd el a másik emberrel is a feladatot. Még rosszabb hírek. Szállásad egy Amahagane kristályért megmutatja a Heishi tábor-

noknak a tartózkodási helyeket. Menj az Aranytemplomba. A falon lépi be a teleortba és menj végig a hídön. A Fegyverkezés Istene megnyit nektek egy kaput. Lépi be. A játék legidegesítőbb része következik. Mind a két karakterednek meg kell küzdenie saját magával, meghozza úgy, hogy be kell kapcsolnod a Kamuit, és amikor a karaktered lábálán megjelenik a megírt gomb jele, akkor megnyomod a gombot, ilyenkor egy kis animáció keretében megsebz. Három találat után meghal és jöhet a következő karakter. A győzedelm után mindkét karaktered kap egy-egy isenfi fegyvert. Amikor kímés a templomból, megjelenik Kagekio, a Heishi tábornok és Kichiji, az áruló. Persze Kagekio átvette Kichijit és a beigért Amahagane helyett megvágja. Válaszd ki az egyik karaktered és kezdődön a harc! Kagekio túl sokat nem fejlődött az előző harc óta, csak másik fegyvert használ, egy duplapengővel, mérgező kardot. Egyetlen sepi támadása van, egy mérgező lövés, ezt uggrassal kerülöd ki. A Kamui használatát nem ajánlom, mert Kagekio nagyon gyors. Szerintem Benkeivel harcolj és neki is csak a gyors ütést használj. Folyamatosan gyógyulj és védekezz, egyébként semmi extra (bár a Meregamulettet érdemes fölvenni). Miután legyőzöd, elmenekül, és a Heishik átkot szórnak Heiakyo-ra, sok ember meghal, a túlélők egy barlangba menekülnek. Shizuka pedig eltűnt.

Chapter 3

Accursed City of Heiankyo

Járkád körbe a barlangot, vásárolj, beszélgess, ha meguntad, indulj el. Shizukát a Heishi klan vezetője elé vitték, így hősieinknek minél hamarabb meg kell őt szétkötönni, mielőtt meg valami borzalmasat művelnének a Heishik. A térképen menj el a templomba, ahol a felkeltőtöl van. Menj előre, a farönkön ugorj át. A templom bejárata le van vonatva, úgyhogy másik utat kell keresned. A földön ugorj rá a gerenda mellett a dobozra, arról a háztetőre és menj végig a háztetőn, hátra. Ugorj le a tetőtől, vedd föl az Amahagane kristályt és üss szét a katonák és harcművészek között. Menj föl a lépcsőn, itt is esz, fent,



ERŐSÍTŐ
A Genji eredeti leg erős nyí jelentése arany

és őlj meg minden utadba állót. Menj fel a következő lépcsőn is, őlj meg mindenkit és lépi be a kapun. Shizuka nem hajlandó engedelmesskedni a Heishiknek, így azok egyre kevésbé bírák türelemmel. Menj előre és nyírd ki az ellenfeleket. Menj föl a lépcsőn, ott is zúzz szét mindenkit és menj be a házba. (Látszik az ellenfeleken, hogy ezek azok, akik megmaradtak az első fejezetből, semmi kihívás nincs a legyőzésükben.) Szedd föl a cuccokat, menj ki és ugorj le a falról. Menj föl a lépcsőn, közben végezz az őt ellenfeleket. Ugrálj fel a sziklákon, odafent életem találás. Lépi be a kapun. A társad ekkor csatlakozik hozzád, de nem sokáig maradtok együtt, ugyanis odabenn vár rátok a Heishi

Másik egy epizód nem engedtem be...

boszorkány. Gázt ereszt a szobába, aminek köszönhetően hősünk elájulnak és Yoshitsune egyedül kel fel. Vedd föl az Amahaganét. Menj balra és vedd föl a láda tartalmát. Ugorj fel a szekrényre és vedd föl a következőt is. Ugorj le és menj be az ajtón. Vegyél fel valamit, ami véd a jégtől, ugyanis odabent olyan harcosok várnak rád, akik teleportálnak és jég alapú támadást használnak. Menj be a szembe lévő ajtón és egymás után suvickold ki az összes termet. A legutolsó szobában miután mindenkiel végeztél, megjelenik egy láda. Vedd föl belőle a zafirfűzért és menj vissza az első teremig. Menj be az oldalsó ajtón, vedd föl az Amahaganét és öld meg a teleportálót, de ezúttal áramos képességet használó harcosokat. Indulj tovább, végül eljutsz egy szobába, ahol el tudod menteni az állást. Itt van a kapu, melyet a zafirfűzrel kell kinyitni. Állj rá a kék jelre a padlón. Yoshitsune rájön, hogy csak akkor tudja kinyitni az ajtót, ha Benkei is itt lesz.

Benkei fölkel egy másik szobában, egyedül. Mostantól őt irányított. Vedd fel az Amahaganét és a ládából a Sárkánykígyót. Menj be a következő terembe, öld meg a két tüzes csókát, az aztánután pedig a két jeges faszont. A folyosón három áramot használó fickóba botlás. A következő teremben minden fajtából képviselteti magát egy-két egyen, leverésükért jutalmat egy rubinfűzért. Menj ki a folyosóra. Egyből két jeges és két tüzes pasas állja utad, ha legyűröd őket, menj be a folyosó végén az ajtón. Yoshitsune és Benkei örömködni egy picit, majd utóbbi rálep a piros jelre, így kinyílik az ajtó. Mentsd el az állást, és lépj be. A boszorkány odabent várt rád, egy varázslattal ártatlanítja Yoshitsunét. Persze nehogy már

ÉRDEKESSEN

A szamuráj szó a X. században alakult ki, a „szaburaj” („szolgai valaki”) szóból ered és a fegyveres szolgálatot teljesítő családszót vonatkozott.



Benkei megüssön egy nőt, így a boszorkány elhívja a drágaságot, egy cirka ötméteres, emberi koponyákkal díszített szörnyeteget. (Ha a terembe belépsz, Benkeit irányítottad, akkor Yoshitsunét „Jövi le” a boszorkány, ha pedig Yoshitsunét irányítottad a belépőskor, akkor Benkei.) Tegyél róla, hogy ne a te koponyád legyen a következő dísz! (En Yoshitsune használatát ajánlom.) Féltreértés ne essék: az ételsík nem a szörnyé, hanem a boszorkányé! A monszárt nem tudod sebezni, csak a boszort, „kis” haverja ezt próbálja megakadályozni mérgező sugarak lövellésével, toppantással, esztóbli. A boszorkány, hogy neheztse dolgot, teleportál,

„időzített bombákat” és elektromossággal támadó kis cuccokat teremt, de ő nem harcol. A legyőzése után a boszorka azt állítja, hogy Shizuka összeolvastotta a Geishik összes Amahaganéját, majd elmenekül. Menj Gojōba. Természetesen a Heishi katonák azonnal támadnak, öld meg mind. Menj el balra, az út végéig le a lejtőn. Konfrontálódás két harc-művészrel, utána tárggyűjtés. Menj vissza az útra és indulj el a hídhöz. Nehány katonát utadat állja, azt hiszik, megállíthatják. Bolondok. A keresztjeződéssel fordulj el és menj be a ledöntött kerítésnél. Persze a bejáratot páran védik, eredménytelenül. (En gondom jellemzi a Heishi katonáknak erősségét, hogy egy útsélen négyet megöltem...) Menj folyamatosan előre, közben persze talossz mindenkit a porba és menj be a földalatti járatba, ahol régebben a városiakokat tartották fogva. Indulj

Fegyverek

Névtelen Kard (Nameless Blade) - Az alapfegyver. Sebzés: 9.
Vas kard (Iron Sword) - Általában a gyengébb harcosok fegyvere. Sebzés: 13.
Vas Szépség (Iron Beauty) - Egy mester által készített kard, mely élesebb az alap kardnál. Sebzés: 16.
Benkei „bunkósbotja” (Benkei's Club) - Ezt a fegyvert csak Benkei tudja használni. Sebzés: 26.
Tőlgfa Kalapács (Oak Wood Hammer) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 48.
Acél Naginata (Steel Naginata) - Csak Benkei használhatja.
Hatoldalú bunkósbot (Hexagon Club) Csak Benkei használhatja. Sebzés: 34.
Acél hatoldalú bunkósbot (Steel Hex Club) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 50.
Acél Lándzsza (Steel Spear) - Sebzés: 48.
Lángoló Naginata (Flame Naginata) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 64 + esély az ellenfél meggyújtására.
Acél Lándzsza (Steel Spear) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 58.
Acél Lándzsza+ (Steel Spear) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 69.
Vas Zúzó (Iron Crusher) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 69.
Kígyóméreg (Snake Venom) - Csak Benkei használhatja. Elszívja az életet az ellenfelektől, ráadásul méret is fecskendez a sebébe. Sebzés: 67.
Drágakövekkel kirakott kard (Gem Sword) - Yoshitsune használhatja. Sebzés: 36.
Féltör hegyű lándzsza (Crescent Spear) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 76.

Észkerekkel díszített bunkósbot (Jewelled Club) - A kovácsnál lehet speciális rendszhez használni.
Arany Penge (Golden Blade) - A kovácsnál lehet speciális rendszhez használni.
Nehéz Naginata (Heavy Naginata) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 98.
Láva bunkósbot (Lava Club) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 79 + tűzsebzés.
Sárkánykígyó (Dragon Snake) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 75 + mérgezés.
A fény gyűrűje (Ring of Light) - Csak Yoshitsune használhatja. Sebzés: 50.
Kövágó (Stone Cutter) - Csak Yoshitsune használhatja. Sebzés: 51.
Sisakrepsző (Helmet Splitter) - Csak Yoshitsune használhatja. Sebzés: 57.
Acél Bunkósbot (Steel Club) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 67.
Szegecselt bunkósbot (Studded Club) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 78.
Farkas tépfőg (Wolf's Fang) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 88.
Féltör Kereszt (Crescent Cross) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 86.
Oni végzte (Oni's Destiny) - Csak Yoshitsune használhatja. Sebzés: 63.
Farkas Tépfőgyar „Deluxe” (Wolf Fang Deluxe) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 98.
Nehéz Naginata+ (Heavy naginata +) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 100.
Kék Sárkány (Blue Dragon) - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 124.
Kiwani - Csak Benkei használhatja. Sebzés: 115.



el a mellékjáratban, de nagyon vigyázz a lezuhanó sziklákkal! Menj végig az összes termen, és mindet taktikáid ki. Egy idő után elérsz egy kapuzót (ahol két szörny esik le a plafondról). Itt egy enyhén rosszkezdő, enyhén megbuherált szamuráj vár rád. A legyőzéséhez semmi különösebb nem kell. Ha neked rogtan, ugrasz, ha sziklák zuhannak, ugrasz, ha mérgező felhőt bocsát ki, ugrasz. Egyébként odaállsz mellette, gyors útat, néha védekezz. Ha meghalt, akkor indulandus a Heishik palotájába. Menj előre a hídon, egészen addig, amíg az jászokhoz nem érsz. Mász föl hozzájuk, ekkor pár katonát hátra támad. Csapj szét közöttük. Menj tovább, a hid hátralevő részében még sok jászok fogja a falat látni miattad. Csak a végén menj át a tavon a másik oldalra, told el a körrel a szobrot és vedd föl a Kék Sárkányt. Menj vissza a másik oldalra. A két hid között is lesz négy támadó, a második hídon pedig jó sok. A kaput ismét őrzik egy

CHECKPOINT PS2 X-BOX PSP

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK

ADÁS - VÉTELE

JÁTÉK BESZÁMÍTÁS,
KIEGÉSZÍTŐK NAGY VÁLASZTEKA,
MEGBÍZHATÓ, GYORS SZERVIZ!

"HA ÁRAM VAN, MINDEN VAN!"

T:06 70 279 0015

Hívj! Mert már hétvégén is tudsz vásárolni!

BP. XIX. ÜLLŐI ÚT 218/3

Csomag
küldés!

NYITVA:

K-P-ig 10-18h-ig

páran, zúzd szét őket, majd lépj be. Odabent egy ideig nyugodt lesz az utad. A hosszú folyosó után jön egy lény, aki ahhoz képest, hogy még egy videóval is beharangozták, elég gyengus. Mentsd el az állást, ekkor csatlakozik hozzád a társad. Indul vissza, menj le a lépcsőn, öld meg a két szumós szörnyet, a következő teremben pedig a harcművészordát. Menj végig egyenesen, folyamatosan végezz mindenkivel, az utolsó terembe vedd föl az Amagahanét, utána indulj vissza oda, ahol elmentetted a játékot. Mász föl a lépcsőn és menj folyamatosan előre. Az erkélynél törd ki a falat. Menj előre, közben öld meg mindenkit. Ahol először megtámadnak, Benkei be tudja törni a falat, mely mögött láda van. A következő falat is be lehet törni, de először menj végig az erkélyen, mert a végén Amagahane kristály van. Utána menj be az áttalad készített bejáraton. Persze azonnal megtámadnak, de oda se neki, könnyen le lehet gyűrni őket. Menj tovább, utána le a lépcsőn. Öld meg a három szörnyet, indulj tovább. Ek-



kor megint találkozol a társaddal, aki nem találta meg Shizukát. Menj föl a lépcsőn, utána végig az erkélyen. Ha mindenkit megöltél, és mindent összegyűjtöttél, akkor menj vissza az első betörhető falhoz. Menj be és rohanj odabent végig (közben persze gyilkolássz le mindenkit), végül elérsz egy ajtóhoz. Odabent egy kisebb hadsereg támad meg, nem baj, legalább kapsz egy kis xp-t. Ha mind holtan hevernek, menj tovább, föl a lépcsőn. Odafönt ismét találkozol a társaddal, együtt levonjátok a következtetést, hogy Shizuka csak erre lehet. Mentsd el az állást. (Azt aján-

lom, hogy ha idáig eljutottál, menj vissza, őj meg visszafelé mindenkit, menj le a Market Roadra, vegyél minden gyógyszerből annyit, amennyit lehet, és talán egy-két Spell of Summoningot. Így biztos, hogy legyőződ a fő-ellenfeleket és még talán egy szintlépés is beesik.) Menj hátra, és lépj be a kapun. Sajnos Shizuka tényleg összeolvadt az összes Amagahanéval, így a Heishik vezetője birtokában van az eddig ismert legerősebb hatalom, és neked ez ellen kell küzdened. Kiyomori pajzsot von maga köré, ezt kell addig ütni, amíg el nem tűnik. Persze ezt ő úgy próbálja megakadályozni, ahogy csak tudja, lángszóvat lő rád, villámokat szór, jégfalakat készít. Ha eltűnt a pajzsa, üssed, amilyen gyorsan csak tudod, ugyanis egy idő után eltér magától és újra pajzsot generál. Ekkor már lézersugarakat is kezd lőni. A következő alkalommal már rövid lángszórás helyett lángcsóva-sorozatokat lő rád és falakat is tud már generálni. Ilyen körülmények között kell ütnöd a pajzsát, amikor az eltűnik, akkor meg ötd magát, egyszer csak elfogy az a három csík is (arra viszont nagyon ügyelj, hogy véletlenül se használj el az összes gyógyszered a harc alatt!). Miután legyőződ, megjelene Kagekiyo egy új Amagahanán. Shizuka ezt is beleolvasztja a többibe, ezzel egy még tökéletesebb fegyvert alkot. Kiyomori már epp el akarja tenni a követ, de Kagekiyónak más tervei vannak. Elveszi az

Amagahant, és egy csapással megöli Kiyomorit. Eljött az utolsó harc ideje! Kagekiyóból szinte tökéletes harcos lett a legerősebb Amagahane segítségével, de neked muszáj legyőződnöd. Túl sok különleges képességet nem fog használni, miután elveszti az első fél csíkját, csinál egy erőseőt, kerül el az „esőcseppeket”, majd a végén a legnagyobbat is. Egyszer-kétszer felturbózza magát, és mérgező lövedéket lő ki, vagy energiakisülést generál, és amikor már csak egy életcsíkja van, akkor néha árnyék-üzemmódba vált, ilyenkor csak ő tud sebezni egy ideig téged. Ha már nagyon érzi a veszét, akkor mérgező ködöt

enged ki, de volt olyan alkalom, hogy az utóbbit két képességet egyáltalán nem használta. Őt (!) életcsíkja van, nagyon gyors és elég erőseket üt, a legyőzéséhez igazából annyi taktikát érdemes használni, hogy folyamatosan a gyors ütést használod, a Kamuit nem kapcsolod be, mert ilyenkor elmenekül, állandóan győgyltsd magad és szlopald az erősítő italokat. És persze próbálj counterattakot csinálni, én úgy öltem meg, hogy több mint fél életcsíkja volt és ezt egyetlen counterrel levettem. Ha legyőztél, vége a játéknak, gratulálók! Kapsz extrákat jutalmul, és mostantól játszhatasz Hard nehézségi fokozaton, és ha új játékot indítasz, beállíthatod, hogy alapból megvannak azok a tárgyak és fegyverek, melyek az előző végigjátszásból megmaradtak (és természetesen olyan erős is vagy). Szóval van itt még felfedeznivaló bőven, további jó Genjizést!

szen

Védelmi eszközök

„Zöld Fű” Páncél (Green Grass) - Az alap-pajzs. Védelem: 10.

Könnnyű Acél (Light Steel) - Védelem: 18.

Piros bőrkimono (Red Leather) - Védelem: 24 + tűzimmunitás.

Karmazsinvörös Vért (Crimson Armour) - Ezt a vértet használja Benkei. Védelem: 21.

„Fehér Tigris” (White Tiger) - Ezt a ruhát csak Benkei hordhatja. Viselőjét felerősíti és megvédi a tűzzel szemben. Védelem: 48.

Indigó „hivalkodó” vért (Indigo Pride) -

Csak Benkei hordhatja. Védelem: 32.

„Csereasznyevirág” (Cherry Blossom) -

Csak Benkei hordhatja. Védelem: 56.

Fekete Acél (Black Steel) - Csak Yoshitsune

használhatja. Védelem: 38.

„Fénylő Hold” (Shining Moon) - Csak

Yoshitsune használhatja. Védelem: 30.

Obszidián Fény (Obsidian Shine) - Csak

Benkei használhatja. Védelem: 69.

„Villámördög” (Roar of Thunder) - Csak

Yoshitsune használhatja. Védelem: 49 +

villám elleni védelem.

„Bibor Ragyogás” (Purple Brilliance) - Csak

Benkei használhatja. Védelem: 83 + mé-

rgévedelem.

„Fekete Teknős” (Black Tortoise) - Csak

Benkei használhatja. Védelem: 103 + jég-

védelem.



FAHRENHEIT

VÉGIGJÁTSZÁS

FAHRENHEIT

➔ LUCAS KANE NEM IS SEJTETTE, HOGY AZ ÉLETE PILLANATOKON BELÜL ÖRÖKRE MEGVÁLTOZIK. MUNKA UTÁN NEM MENT RÖGTÖN HAZA; MIŐTA SZAKÍTOTT BARÁTNŐJÉVEL, NEM VOLT KEDVE TÚL SOK IDŐT EGYEDÜL TÖLTENI A LAKÁSBAN, AMELY NEMRÉG MÉG A KÖZÖS OTTHONUK VOLT. BEÜLT INKÁBB EGY KELLEMES DINERBE, HOGY EMBEREK KÖZÖTT LEGYEN, DE MÉGIS EGYEDÜL TUDJON MARADNI. SHAKESPEARE-T OLVASOTT, RENDELT EGY TÁL ÉTELT, ÉS EGY ÜDÍTŐT. EZ AZ A PONT, AHOZ MEGSZÜNT SZÁMÁRA A KÜLVILÁG. CSUPÁN EGY MÁSODPERC TELT EL, ÉS MIRE KINYITOTTA A SZEMÉT, AZ ÉTTEREM MELLÉKHelységében, EGY HALOTT FÉRFI FÖLÉ GÖRNYEDVE TALÁLTA MAGÁT. EGY EMBER FÖLÖTT, AKI AZ IMÉNT MÉG PÁR ASZTALLAL TÖLE BÉKÉSEN VACSORÁZOTT, ÉS MOST ITT FEKÜDT VÉRBE FAGYVA. EGY EMBER FÖLÖTT, AKIT Ó ÖLT MEG.



INFO BOX

Kiadó: Atari
Fejlesztő: Quantic Dream
Hivatalos honlap:
www.fahrenheitgame.com

Megjelenés: 2005. szeptember 16.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ■■■■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■■

ÖSSZAHATÁS: ■■■■■■

VÉLEMÉNY

Az utóbbi idők lehangulatossabb, legeredetibb játéka, amely sok tekintetből úttörőnek tekinthető.

Az akciós részek irányítása némileg bosszantó, valamint van néhány furcsa zökkenő a történetben.

ELŐZMÉNY

1994 Alone in the Dark
2001 Silent Hill 2
2003 Broken Sword: T. S. D.

PS2 - XB

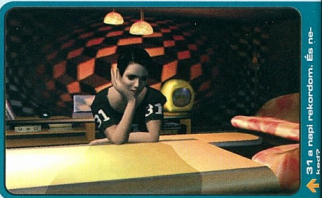
PLATFORMOK

A játék, de inkább úgy fogalmaznánk, a film elején (a rendkívül hangulatos főmenüben New Movie - azaz Új Film indítási opcióval választva tudjuk elindítani a játékot) a bevezetőben már felvázolt alapszituációba kerülünk. A kalandjátékos bevezetőket gyorsan el kell felejtetni, itt nem, de legalábbis ritkán



lesz alkalmunk aprólékosan, hosszasan megvizsgálni az adott pályát, azaz egy jelenetben/szkenenciában csak meghatározott időt tölthetünk el. Az első pillanattól kezdve nagyon észnél kell lennünk, és minden eshetőségre készen kell állnunk, ha jól szeretnénk teljesíteni, illetve, ha minél többet ki akarunk hozni a sztoriból. A legfontosabb tennivalók elvégzése után kísértéses a jelenetből, azaz lezárhatjuk az adott küldetést, de így a sztori valamilyen szinten gellert kaphat, és nem látunk majd mindent, nem tudunk meg mindent, tehát lemaradhatunk valamiről. A film, annak ellenére, hogy a történet eleinte szerteágazóan tűnik, valójában lineáris, de egyrészt ezt az alkotók remekül leplezték, hiszen a jelenetek hossza dinamikusan változhat, attól függően, hogy mit teszünk, másrészt a történetet számtalan módon érhet véget. A végső befejezés rögtön háromféleképpen is alakulhat, de a történet során, ha egy-egy helyzetben rosszul

döntünk, akkor a négy játszható karakter közül a három fontosabb szereplő - Lucas Kane, Carla Valenti, és Tyler Miles - sorsa is megpecsételődhöz (rajtuk kívül még Lucas bátyját, Markus-t irányíthatjuk párszor, rövid ideig). Hogy ezt elkerüljük, folyamatosan figyelünk kell a képernyő jobb sarkában található állapotjelző változásait. Ez a jelző mutatja meg nekünk, hogy pillanatnyilag milyen az általunk éppen irányított karakter lelki állapota. A következő lehetőségek vannak: Neutral (közömbös, semleges), Tense (feszült), Stressed (stresszes), Anxious (nyugtalan, szorongó), Depressed (levert, depressziós), Overwrought (kimerült, elcsigázott), Wrecked (összezuhan). Lucas lelkiállapota a történet kezdetén - azaz a gyilkosság után - a semlegesről gyorsan leugrik a depressziós szintre. A tetteinkért plusz, illetve minusz pontokat kaphatunk, ezeknek a pontoknak megfelelően szintben feljebb, illetve lejjebb kuszhat a karakter állapota. Ha a jelenetből sikerül semleges állapotban kikerülni,



ni, akkor sikerült a legtöbbet kiharozni a szituációból. A fűhősök állapotát, a jelenethez tartozó feladatot a szereplők PDA-jában tudjuk megnézni bármikor, illetve itt az is láthatjuk, hogy a sztori hány százalékánál tartunk éppen.

34 a napi rekordom. És ne...

Az irányítás nagyobb részben egyszerű, mondhatni zseniális, kisebb részben roppant bosszantó (a tutorial során, még a játék megkezdése előtt el tudjuk sajátítani). A kalandjátékos részeknél a bal analógkaral tudjuk irányítani karakterünket, és ha olyan helyre lépünk, ahol valamit tehetünk/tennünk kell, akkor a képernyő felső részén megjelenik egy-, vagy több ikon, melyekben láthatjuk, hogy mire vonatkozik, és mit tehetünk, illetve egy irányt jelző vonal. Az ikonhoz tartozó irányba kell mozdítanunk a jobb analógkarat a megadott cselekvéshez. Az ikonok a játék képernyőjén kívül - a széles vásznon fekete csíkjában - jelennek meg, így semmit sem takarnak a képből, ezáltal még erősebb a játék filmes hatása, ráadásul ennél egyszerűbb, logikusabb irányítást mostanában nem nagyon láthattunk egy játékban sem. Ha beszélgetünk valakivel, akkor pár másodperc alatt el kell döntenünk, hogy a 2-3-4-5 lehetőség közül melyiket válasszuk. Itt aztán nagyon ésszerű kell lenni, ha nem választunk, akkor vége a beszélgetésnek, és nagy valószínűséggel már nem is beszélgethetünk többet az illetővel. Sokszor a lehetséges kérdések/válaszok közül csak kettőt választhatunk, és utána véget ér a beszélgetés. A játék során előforduló akciójelenetekhez tartozó irányítási módszer már nem annyira szimpatikus. Amikor a képernyő közepén megjelenik a Get Ready! felirat, az analógkarokat kell a megadott irányokba, minél gyorsabban mozgatni. Ha a képernyő közepén megjelenik egy skála, akkor az L1 és R1 gombokat kell nyomogatni ütemesen, lehetőleg minél gyorsabban, hogy a skála elejéről induló vonalat a skála végéig pumpáljuk.

A jelenetek végén, illetve a fontosabb szakaszok lezárása után automatikusan ment a program. A jeleneteket akárhánször végigjátszhatjuk, a főmenü „Chapters” opciójára kattintva. Ha nem sikerült mindent kihozni a szituációból, érdemes újra kezdeni a jelenetet, ekkor a főmenüben a „Continue” opciót kell választani. Mielőtt nekilátnánk a végjátékszáznak, még egy jó tanács. Játék közben általában nem lesz idő a végjátékszázt olvasgatni, ha semmiképpen sem sikerül túljutni egy szakaszon, akkor érdemes megállítani a játékot, elolvasni a tennivalót, és legkésőbb felkészülve tovább folytatni.

The Murder

Bónusz:

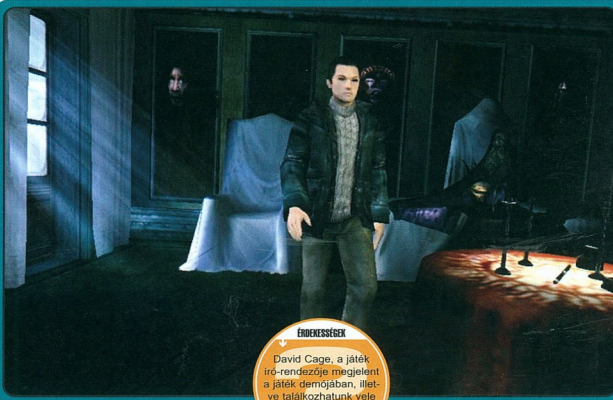
Az áldozat felett görnyedünk, gyorsan cseledkednünk kell, mielőtt az étkezőben ücsörgő rendőr elindul a toalette. Először is emeljük fel a hullát (jobb kar felfelé), majd az L1 és R1 gombok nyomkodásával húzzuk a szemközti fülkéhez. Menjünk a felmosóhoz, fogjuk meg, majd tüssentsük el a földről a véryomokat. Vegyük fel a kést a földről. Menjünk a mosdóhoz, mossuk meg a kezünket és arcunkat. Mielőtt kimennénk, menjünk a piszoárok melletti automatahoz, és próbáljuk meg használni. Ez nem sikerül, ötletgessük meg az oldalt néhánször, ekkor kapunk egy érmét. Menjünk ki, üljünk

le az asztalunkhoz. Együnk, igyunk, nézzük meg a másik poharat, majd a számlát, fizessünk, és álljunk fel. Menjünk a kijárat felé, dobjuk be az érmét a zenegéphez, majd menjünk ki az ajtón. Fussunk egyenesen, és szálljunk be a bal oldalon parkoló taxiba.

Investigation

Bónusz:

Megérkezik Carla és Tyler, hogy megkezdjék a nyomozást. Menjünk be az étterembe.



ÉRTÉKESÍTÉS
David Cage, a játék író-rendezője megjelent a játék demójában, illetve találkoztunk vele a tutorialban is.

A képernyő jobb sarkában megjelenő ikon megmutatja, hogy mely szereplőre tudunk váltani éppen a háromszög lenyomásával. Valószínűleg menjünk oda a rendőrhöz, és beszéljünk vele. Az áldozatról, a tanúról, és a gyanúsítottokról tudunk kérdezni. Váltunk Tylerre, beszéljünk újra a rendőrrel. Menjünk az áldozat, és a gyilkos asztalához, és vizsgáljuk meg őket. Beszéljünk mindkét helyszínelővel, menjünk be a pult mögé, töltsünk a kávéból, és igyunk egy kicsit. Ezután menjünk az étkező végénél található telefonhoz, és hívjuk fel Tyler barátját. Váltunk Carlára, beszéljünk a helyszínelővel, majd üljünk le a tanú asztalához. Érdemes először róla kérdezni (You), majd amikor kiborul, akkor felvidítani (Cheer up). A beszélgetés után nézzük meg Lucas asztalt, beleértve a második poharat is. Nézzük az asztal alá, ahol egy könyv lapul. Próbáljunk meg leülni a székre, ekkor Carla újabb nyomot talál. Menjünk be a toalette. Nyissuk ki a közép wc ajtaját, nézzük meg az áldozatot. Ezután nézzük meg az a toalettet, ahol Lucas ücsörgött a gyilkosság előtt. A földön véryomokat találunk. Ezután vizsgáljuk meg a felmosót. Váltunk Tylerre, vele is nézzük meg az áldozatot, az ablakot, majd a mosdót, ahol Lucas lemosa magát a vért. Mindenképpen meg kell talál-

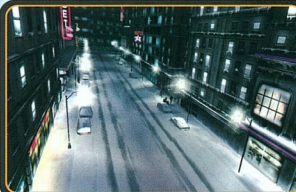
ni a gyilkos fegyvert, több helyen is lehet, próbáljuk meg lehúzni a jobb-, és bal oldalon található wc-t, ha nincsenek ott, akkor a bal oldali wc-ben találjuk meg a fal mélyedésében. Menjünk ki, lépünk oda a helyszínelőkhöz, és beszéljünk velük újra. Váltunk vissza Carlára, igyunk a kávéból, és menjünk ki a hátsó ajtón. Beszéljünk a halálkétallal, először kérdezzük róla (You), majd kérdezzük meg, látott-e valamit (Seen anything). Menjünk az étterem bejáratához, vizsgáljuk

meg az ajtó előtt található vérfoltot. Menjünk be, beszéljünk Tylerrel (Leave), majd menjünk újra ki, és szálljunk be a kocsiba.

The Day After

Bónusz:

Keljünk ki az ágyból, álljunk a jobb sarkához, és vessük be az ágyat. Nézzük meg az éjjeli szekrényen található dolgokat, vegyünk be egyet a fejfájás elleni gyógyszerből. Men-



jük a nappaliba, a telefon csörögni kezd, vegyük fel. Menjünk a fürdőszobába, zuhanyozunk le, lépünk a csaphoz, nyissuk ki a gyógyszeres szekrényt, kötözzük be a kezünket. Csukjuk be a szekrényt, menjünk a legközelebbi csopiz másik oldalához, ahol nézzük meg a tegnapi véres ruhánkat. Vegyük fel, vigyük a fürdőszobába, és tegyük be a mosógépbe. A nappaliban menjünk a CD lejátszóhoz, kapcsoljunk valami zenét. Ha gyorsan be szeretnénk fejezni a játékot, akkor igyunk a hűtővel szemközti található alkoholból, ha folytatni szeretnénk, igyunk a hűtőben található tejből. Nyissuk ki a konyhaszekrényeket. Menjünk vissza a hálósobába, lépünk a szekrényhez, és öltözzünk fel. A nappaliban, a konyhapult előtt álló

Próbáljunk meg leülni a wc-n, hogy milyen csupaszul mureket vé-

Kimondatlan passz az éle-



asztalról vegyük fel a kulcsot. Hamarosan megjelenik a már említett Get Ready! felirat a képernyőn, ha sikerül követni a képen megjelenő irányokat, akkor Lucas meglátja a közeli jövőt, amikor is egy rendőr kopogtat majd az ajtón. Azt is látjuk, hogy mi mindent kell majd megtennünk, hogy ne fogjon gyűlölet. Mivel mi előre gondolkodtunk, és ezeket már mind megtettük, nem kell kapkodjunk majd, ha a rendőr megjelenik az ajtónkban. Bekapcsolhatjuk a tv-t, ahol éppen rólunk van szó, illetve felvehetjük az ajtóban található újságot, de nem érdemes, mindkettő csak ront Lucas kedvén. Ha megérkezik a rendőr, nyissuk ki az ajtót. Mondjuk azt, hogy mi hangoskodtunk (It was me), majd engedjük be (No). Körülhéz, majd elmegy. Kövessük mi is, nyissuk ki az ajtót.

Confession

Bónusz: -

Menjünk egyenesen, amíg találkozunk Markus-szal, Lucas bátyjával. Beszélgeszünk el vele, a beszélgetés közben válaszszuk a gyógykezelés (Medical...) lehetőségeit a rendőrség (Police...) helyett, majd a beszélgetés végén fogadjuk el a felajánlott ajándékot. Így kapunk egy plusz életet, melyet majd az akciójeleketek során tudunk hasznosítani. A következő pillanatban Lucas újabb eseményt lát meg előre, egy kisgyermek be fog esni a jeges vízbe. Menjünk egyenesen előre, ugorjunk be a gyerek után. Hozzuk fel, és miután megérkezett a rendőrök, ne próbáljunk meg elszólni, lépjünk a gyerekhez, és kezdjük meg a mesterséges lélegeztetést.

Police Work

Bónusz: 15

Carlával menjünk fel a jobb oldali lépcsőn, nyissuk ki az ajtót. Menjünk egyenesen az irodánkhoz, egymás után ketten is megszólítanak minket, a beszélgetések után menjünk be az irodába. A szemközti asztal Carláé, lépjünk oda, és hívjuk fel Tylert. Ezután igyunk egy kis vizet, és ha van kedvünk, játsszunk egy kicsit az asztalon található Yo-Yóval. Nézzük meg a Tyler asztalánál található kosárlabdát. Üljünk le az asztalunkhoz,

nézzük meg a fiókok tartalmát, majd kapcsoljuk be a számítógépet. Nézzük meg az emailjeinket, a szokásos spam-ek mellett egy érdekes levél is vár ránk. Lépjünk be a



ENEDZÉS
Angelo Badalamenti:
David Lynch híazi zeneszerzője komponálta a játék zeneiát.

rendőrségi adatbázisba, keressünk rá a levélben olvasott Kirsten szóra. Aljünk fel, és váltsunk át Tylerre. Keljünk fel az ágyból, menjünk át az ágy másik oldalára, és nézzük meg jól kedvesünket.



Ha igazi nyencséggel akarjuk indítani a reggelt, akkor a megjelenő szív ikonnak is adjunk egy esélyt. Ekkor a kamera automatikusan visszavált Carlára. Ha akarunk kicsit

hallgatóni, váltsunk vissza Tylerre, majd ha eleget hallottunk, akkor újra Carlára. Hívjuk fel Tyler, és váltsunk vissza. Keljünk ki az ágyból, menjünk ki a nappaliba, és tegyünk fel egy lemezt. Menjünk a fürdőszobába, könnyítsünk magunkon, nézzük meg magunkat a tükörben, majd zuhanyozzunk le. Menjünk a hálósobába, lépjünk a szekrényhez, és öltözzünk fel. A nappaliban nézzük rá kedvesünkre, és igyunk a kávéból. A beszélgetés során meg kell nyugtatnunk (Tender) majd meg kell győzzük (Convincing) kedvesünket, hogy nem esik semmi bajunk. Vegyük fel a kabátunkat, egy csókkal búcsúzzunk el, és menjünk ki az ajtón. A kapitányságon menjünk az irodánkhoz. Az ajtónál elkap a haverunk, akinek tartozunk, először próbáljuk meghatni, hogy legalább a barátságunkra legyen tekintettel (Friendship). Ez nem megy, tegyünk neki ajánlatot (Make offer). Menjünk be az irodába, beszéljünk Carlával, akasszuk fel a kabátot a fogasra, majd menjünk Carla után Garrethez. Az előző jelenetben talált bizonyítékokról kérdezgethetjük.

Alternate Reality

Bónusz: 10

Nézzük szét a wc-ben, majd mossuk meg az arcunkat. Lépjünk ki az ajtón, forduljunk balra, és menjünk a folyosó végén található irodánkhoz. Menjünk be, üljünk le a székre. Nézzük meg a jobb oldali fiókot, vegyük ki a tárgyat, amit ott találunk, ezzel újabb plusz életet kapunk. Ha csörög a telefon, vegyük fel, Tiffany (Lucas ex-barátja) fel akar ugarani a maradék cuccaiért este, megkérdi, jöhet-e, válaszoljunk igennel. Ezután, ha ügyesek vagyunk, meg tudhatjuk, mit gondol rólunk a kollégánk, illetve láthatjuk, hogy nem sokára csörögni fog a telefon, és a kolléga felönti a kávé. Pótgyógynak a számítógép billentyűn, majd a megjelenő rémkép után tegyük ezt újra. Ekkor tényleg csörög a telefon, meg kell néznünk az egyik számítógépet, ami nem akar működni. Menjünk ki az ajtón, majd a térképen jelzett kuckóhoz. Amint odaérünk, minden eddigiénél rémisz-

Nekem azt mondták game-ek csak a kockák. Autószerelő vagyok.

Reconstruction

Bónusz:

A hullaházban csupán annyi a dolgunk, hogy az előző jelenethez hasonlóan a karokat mozgassuk a megfelelő irányokba, hogy Carla le tudja vonni a megfelelő következtetéseket, a körbenyomást hallottak alapján.

Tyler & Kate

Bónusz:

Megérkezett Kate, a pincérnő, hogy elkészítse a gyilkos fantomképét. A játék szempontjából aránylag lényegtelen, hogy mennyire sikerül a kép, de érdemes legalább 50-75%-os egyezést mutató képet készíteni.

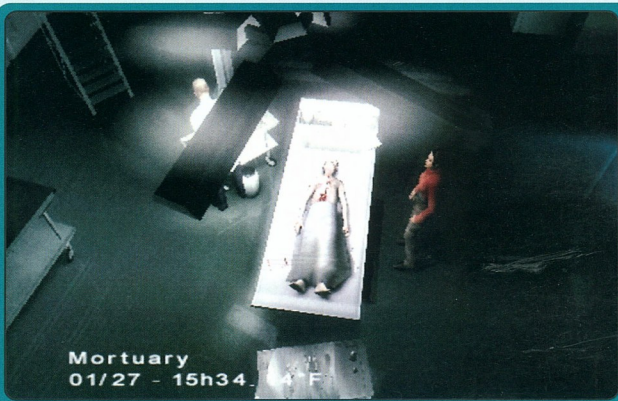
Lost Love

Bónusz:

Nincsen semmi kötelező feladat, nézz szét a szobában, és próbálj ki mindent, amivel feljebb tornázhatsz Lucas kedvét. Többek között ihat, gitározhat, zenét hallgathatsz, püfölheted a homokozsákot, leülhetsz a számítógéphez, tévézhetsz. A gitározást és a zsákolást érdemes kipróbálni, legalább gyakorolható az akciójelenetek sikeres teljesítéséhez szükséges analógkar-rángatást. Miután feltornáztad Lucas kedvét ésvagy meguntad a felsorolt tevékenységeket, menj az ágyadhoz, fekjüd le, és merülj álomba. Hamarosan csöngötnék, megérkezik Tiffany. Engedd be, amikor leül, kérdezd meg, kéri-e inni (Drink). Tölts neki, majd add oda neki a poharat. Kérdezd meg, hogy mi a helyzet vele a mostanság (News), majd keresd meg, és vedd oda hozzá a dobozait. Az egyik a telefon bal oldalán van, aránylag kicsi doboz, és rajta vannak Tiffany nevének kedzőbetűi. A másik doboz a hálósobában van, a számítógéptől balra. Miután visszavittél a dobozokat, beszélgetni kezdtek. Először legyél vele őszinte (Sincere), majd érzékenyülj el (Sentimental). Kérdezd meg, hogy van-e valakije (Alone), majd miután megkér, hogy jász nekik a régi idők emlékére, menj a gitárhoz, és jász nekik. Ha nem rontod el a dalt, akkor már csak meg kell csókolnod (Kiss). Miután szerettek, álomba merülnék, de Lucas-ra újabb rémálom tör. Nézzünk szét a szobában, majd menjünk ki az ajtón.

ne lássanak meg. Ehhez a radart kell figyelni, ahol pontosan látszik, hogy melyik örnekekora a látótávolsága. Újabb kerítéshez érünk, amelyen egy lyuk tátong. Másszunk át, majd menjünk átlosan balra, ahol egy domb mögött tudunk elbújni addig, amíg megjelenik egy teherautó. Menjünk gyorsan mögé, és addig haladjunk mögötte elbújva, amíg a két épület, és a két ór közé érünk (csak pár lépést kell megtenni). Hagyjuk,

megtudni. Az alagsorba lépve megtudjuk, Carla fel a sötét, szűk helyeken. Menjünk a rúcs-hoz, kapcsoljuk fel a lámpát, majd nyissuk ki az ajtót. Ahogy belépünk, FPS-nézetben kell tovább folytatnunk utunkat, és folyamatosan figyelnünk kell, hogy Carla nyugodtan lélegezzon. Ehhez az L1 és R1 gombokat kell nyomogassunk végig a jelenet során. Először a jobb szélső szekrény soron találhatjuk tekerőt kell elforgatnunk, a következő sorhoz érve elő-



Most egyezünk meg benne, hogy nem fogis maledictió közben...

hogy elmenjen a jármű, menjünk előre a bal oldali épület végéig, ahol megtaláljuk a bejáratot. Menjünk be. Lucas szól testvérünknek, hogy menjen ki, ezután meghatározott idő alatti meg kell találjuk a három barátot. Az egyik a hangár jobb oldalán található lépcső mellett bújik el. Mondjuk azt neki, hogy szólunk az anyjának (Tell mother), ha nem jön elő. Menjünk fel a lépcsőn, haladjunk egyenesen, amíg az épület másik végében megtaláljuk a második barátot. Menjünk le a lépcsőn, és haladjunk átlosan balra, az épület túlsó végébe. Ott megtaláljuk a harmadik barátot. A jelenbe visztatérve Markus azt mondja, talált egy Agatha nevű nőt, aki valószínűleg segíthet nekünk.

Friendly Combat

Bónusz: 10

Carla és Tyler le akarja vezetni kicsit a feszültséget. Először válaszd Carlát, melegíts, ehhez két gyakorlatot kell végigcsinálnod. Utána ugyanezt jász végig Tylerrel. Váltás vissza Carlára, menj a ringhez, és kezdődhet a bunyó. Az nyer, aki először eléri a 10 pontot. A bunyó végén Tyler megkérdezi, hogy akarsz-e még egy menetet (Continue), avagy sem (Stop).

Debriefing - Carla

Bónusz: 10

Beszélünk a főnökünkkel, akinek előadjuk, hogy mi a feltevésünk az ügygel kapcsolatban. Az eligazítás után elváltk Carla és Tyler útja, amíg Carla az alagsorba megy, hogy megkeresse a Kirsten-dossziét, addig Tyler a könyvről próbál meg minél többet

szór a bal, majd a jobb tekerőt. Így szabadbá válik az utunk az alagsori terminálhoz. Ahhoz, hogy be tudjuk kapcsolni, menjünk a bal oldalon található szekrényekhez, először a jobb, majd hátul a bal oldali tekerőt kell használni, hogy a kapcsolóhoz juthassunk. Meg kell találni a dossziét tartalmazó háttértárolót, a terminált most jobbra kell elindulni. Először a bal oldali tekerőt, majd hátul szintén a bal oldali tekerőt kell aktiválni. Ezután vissza kell jönni a terminálhoz, újra a bal, majd a jobb oldali tekerőt kell használni. Már csupán a jobb hátsó tekerőt kell elforgatni, és szabadbá válik az út a dossziét tartalmazó diszkhez, melyet a jobb oldali szekrény hátsó részén találunk meg. Ve-



Csak meg kell kábeliznom újra ezt a karoszkét...

gyük le a polcra, menjünk vissza a terminálhoz, és ott helyezük az olvasóba.

Debriefing - Tyler

Bónusz: 40

Tyler Takeo könyvesboltjába megy, hátha sikerül valamit kiderítenie a könyvről. Menjünk le a lépcsőn, majd egyenesen Téhoz. Próbáljunk meg beszélni vele, először nem vesz észre minket, valamit keresgél, próbáljunk meg köhíntészel magunkra vonni a figyelmet (Cough), majd kérezzünk rá, elha-gyott el valamit (Loose). Ekkor végre sikerül szöba elegyíteni vele, kérjük meg, hogy se-

Hide and Seek

Bónusz:

A temetőben vár rád Markus, a szülői sírjánál. Először ne menj oda hozzá, menj tovább az ösvényen, így újabb életet kapsz. Menj vissza az ösvényen, és menj oda Markus-hoz. Tedd le a virágot a sírra, beszélj Markus-szal. Ezután egy visszaemlékezés következik, Lucas gyermekkorú énjével kell kimenteni Markus-t és három barátját egy hangárból. Miután Lucas-t hátrahagyva a srákok elmennek bújcskázni, Lucas meglátja a jövőt, és konkrétan azt, hogy a játéka kiszemelt hangár fel fog robbanni. Menjünk előre, és haladjunk jobbra, a terület jobb sarkához érünk, és itt a kerítésen át tudunk mázni. Ezután átlosan balra kell haladjunk úgy, hogy az ördök



FAHRENHEIT

VÉGIGJÁTSZÁS

A kalandjáték kalandos története

Az Omikron alkotói 2003-ban jelentették be, hogy eddig sosem látott megoldásokkal teleltetett, filmszerű élményt nyújtó kalandjátékot dolgoznak. A kész programot 2004-ben akarták a játékosok elé tárni, és az utolsó akadály is elhárult, amikor a Vivendi lecsapott az anyagra. Gondoltuk akkor... A játék körüli bonyodalmak csak ekkor kezdődtek igazán, elég hozzá, hogy végül az Atari adta ki, 2004 vége helyett 2005. szeptember 16-án. Az utolsó évben sok minden egyéb is történt a kiadó csere mellett, a fejlesztéshez csatlakozott Guillaume de Fondaumiére, az Arxel Tribe egyik oszlopos tagja, és az amerikai változathoz, a kiadó kérésére új nevet kellett keresni (a 2001. szeptember 11. eseményeket boncolgató Fahrenheit 9/11 című film megjelenése miatt), így az ottani verzió kemény feltörés után az Indigo Prophecy címet kapta.

gítsen nekünk, nézze meg a könyvet (Ex-pertise), melyet az étkezőben találtunk. Miután azt mondja, hogy nem tud segíteni, fogadjuk el a választást (Too bad) és indulunk el a lépcső felé. Takeo meggondolja magát, azt mondja, ha segítünk megtalálni neki egy könyvet, ő is segít nekünk. Ad egy könyvet, azt mondja, hogy az átadott és a keresett könyv ugyanabból a sorozatból származik. Menjünk a lépcső mögött található szekrényhez, amelyen egy nagytűt látunk. Tegyük le az imént kapott könyvet, és vizsgáljuk meg. Ezután tegyük le Lucas könyvét is, és azt szintén vizsgáljuk meg. Az egyik oldalon egy

be. Menjünk egyenesen végig a folyosón, a legfalóval balra ajtóhoz, és lépünk be. A nappaliból menjünk tovább Agatha hálószobájába. Megtaláljuk Agathát, aki azt mondja, toljuk át a kereszteskével a madaraihoz. Mielőtt ezt megtennénk, menjünk az éjjeliszekrényhez, vegyük fel az ott található rózsafüzért, mely újabb plusz életet jelent. Ugorjunk még be gyorsan a toalettbé, és nézzünk körül. Ezután toljuk át Agathát a madaraihoz, ahol szóba elegyedünk vele. Beszéljünk arról, hogy valaki átvette felettünk az irányítást (Possessed), majd meséljünk neki a vízióinkról (Visions). Agatha megkér minket, hogy etessük meg a madarait. Menjünk az alacsony fiókos szekrényhez, és vegyük ki az eddelét az alsó fiókból. Etes-sük meg az összes madarat, és menjünk vissza Agathához, és beszéljünk neki a manifesztációról (Manifestations). Tolvaj vissza Agathát a nappaliba, a totem melletti szekrény felső fiókjából vegyük ki a gyertyákat, és helyezzük el őket az asztalon található tartóban. Menjünk a konyhába, vegyük fel az asztalról a gyufát. Ezekkel gyújtuk meg a gyertyákat, húzzuk be a függönyöket, kapcsol-

The Storm

Bónusz: -

A játék talán legnehezebb akciójelenete, Lucas újabb víziójában darabokra esik szét a lakása, az analógkarok mozgásával kell elugranunk, lehajolnunk, stb. a felénk repülő cuccok elől. Közben néha az L1 és R1 gombokat is nyomogatnunk kell. Érdemes úgy átnézni a pályán, hogy legalább 3-4 életünk maradjon. Miután vége a szenvedésünknek, megjelenik Markus, hogy gyorsan a bórrebe bújhassunk. Kopogjunk, majd törjük be az ajtót, szaladjunk az erkélyhez, és húzzuk fel Lucas-t.

Dark Oven

Bónusz: -

Először Carlat irányítjuk, végre láthatjuk az ő lakását is. Miután lezuhanyozott, menjünk ki a nappaliba, és vegyük fel a telefont. Törj csörgő, elmeséli, hogy nem jutott semmire a könyvből talált cetivel. Carla azt mondja neki, hogy faxolja át gyorsan. Vátsunk Tylerre, faxoljuk el a cetlit, majd üljünk le a számítógéphez, és nézzünk fel az internetre (vagy nézzük meg az újságot). A híreket látva Tylernek beugrik, hogy valamilyen tőzsdei papirról lehet szó. Vátsunk vissza Carlára, öltözzünk fel, majd engedjük be az ajtóknál csempélt szomszédot. Hozott barát, menjünk a konyhaszekrényekhez, vegyük elő a poharakat, és vigyük az asztalhoz. Beszélgessünk vele, szoba kerül Carla magánélete, és a szomszédunk nemi irányultságát, majd előkerül szomszédunk tarot kártyája. Nekünk kell kiválasztani 2-2-2 kártyát, sajnos az eredmény eléggé lehangolja Carlát. A beszélgetés végén kapunk egy tippet, hogyan állapíthatjuk meg, hogy melyik bank papíráról is van szó. Vátsunk vissza Tylerre, üljünk le az asztalhoz, kapcsoljuk fel a lámpát, és vegyük fel a fecnit. A lámpa fényét irányítva könnyen megtaláljuk a papíron talált vízjelet. Ezután már csak azt kell eldönteni, ki menjen a bankba másnap.

Face Off

Bónusz: 10

Lucas újra a munkahelyén van, a gépénél ül éppen. Meglátja, hogy hamarosan érkezik Tyler (vagy Carla, attól függően, hogy kit választottunk az előző jelenetben). Egy percünk lesz, hogy eltüntessük az áruló nyomokat az asztalról. Nézzünk be gyorsan a jobb oldali fiókba. Aljünk fel, nézzünk rá az asztal jobb sarkán pihenő papíradarbra, majd rejtjük el. Nézzünk rá a Shakespeare könyvre, és azt is rejtjük el. Ezután megérkezik Tyler. A beszélgetés során többször megjelenik a

Könyvben mondja, hogy az hangya mérete, amikor meglátunk megmutatja, hogy mi letts a féltőző nővel a 3D szobai ládákban?



toallt írt ajánlást találunk. Amikor eltesszük a könyvet, kiesik belőle a könyvjelzőnek használt papírfecni. Ezt vegyük el. Ha megnézzük a Takeo mögött található nyitott könyvet és a lépcső felett található nyitott könyvet, arra jutunk, hogy a keresett könyv az épület legfelső emeletének jobb sarkában, a fehér lámpás szekció bal oldali végében található meg. Menjünk fel, vegyük le a könyvet, majd tegyük le Takeónak. Ezután kettőt kérdezhetünk tőle a könyvvel kapcsolatban.

Agatha

Bónusz: 25

Menjünk a második ajtóhoz a baloldalon, és csengessünk. Senki sem nyit ajtót, menjünk

juk le a lámpát, és üljünk le az asztal mellett székre. Ezután újabb analógkar-rángatós részek következnek.

Questions & Bullets

Bónusz: -

Beszéljünk kell a rendőrről, aki a Kirsten ügyben nyomozott. A beszélgetés közben többször célbalövődzéssel kell bizonyítani, hogy mennyire vagyunk talpraesettek.

Double or Quits

Bónusz: -

Analógkar-tologatós jelenet, meg kell ver-nünk kosárlabdában a havert, aki be akarja hajlani az addósságot.



szokásos Get Ready! felirat, ha sikerül eltalálni az irányokat, akkor hallani fogjuk, hogy mire is gondol éppen Tyler. Megint újabb vi-

ziók kezdik gyötörni Lucas-t, Tyler egyre gyanakvóbbá válik. A beszélgetés végén Lucas kimegy a wc-be, hogy felfrissítse magát, addig kutassuk át az irodát, hogy megtaláljuk a papírt, amelyet Lucas megpróbált elrejtteni (Link). Ezután felhív Garret, aki újabb bizonyítékokat küldött email-ben, illetve faxon. Nézd meg az emailt, amelyben a tollról be-

papírt, melyet Lucas megpróbált elrejtteni (Link). Ezután felhív Garret, aki újabb bizonyítékokat küldött email-ben, illetve faxon. Nézd meg az emailt, amelyben a tollról be-

Captain Jones is Really Upset Bónusz: -

A kapitány nagyon ideges, lehordja Tylert és Carliát. Az egyik kérdésére Carla, a másik kérdésére Tyler nevében válaszoljunk.

Fallen Angels Bónusz: -

Markus templomában beszélgetni kell Agathával, majd meg kell küzdeni az életre kelt szobrokkal, a szokásos analógkaros módszer segítségével. Ezután beszéljünk Markus-szal.

Soap, Blood & Clues Bónusz: 10

Beszéljünk Garrettel, majd menjünk Tyler után a mosodába. Lépjünk a hullához, vizsgáljuk meg. Pár lépéssel feljebb nézzük meg a vérmomokat, majd a női hullát. Menjünk az ajtó jobb oldalához, ott nézzük meg a szerszámosládát, és a vérmomokat. Váltunk Tylerre. Nézzük meg a két hullát, illetve a női hullánál vizsgáljuk meg a telefont. Nézzük meg a középső mosogé sor bal felső sarkában található gép tartalmát, majd a kulcsot a bejárati ajtóban. Beszélj Carliával, hogy végeztél (Leave).

The Fugitive Bónusz: -

Lucas szeretne kicsit pihenni, egyetlen hely van csak, ahova mehet jelenleg, és ez Tiffany lakása, melyet körbevettek a rendőrök. Menjünk a rácsához, és másszunk fel, majd a második rácsra is. Várjuk meg, amíg



Nem kell előre beszállítani, hanem a második ajtónál állni a fején.

a rendőrök nem figyelnek, és menjünk a szemközti ereszcsontrához. Másszunk fel, oldalazzunk el a másik ereszcsontraig (közben analógkar tologatás), és azon másszunk

gyűjtött ujjlenyomatokat találod (Memorize), majd kapszold hozzá a Tyler asztalán található ujjlenyomatokat (Link), melyeket az éltérben rögzítettek Garreték. Menj a telefonhoz, hívd fel Tylert. Tyler már eléggé össze van zavarodott Sam-mel, amikor megszörren a telefon. Állj fel és menj a telefonhoz.

Bloody Washing Bónusz: -

Lucas újabb gyilkosság szemtanúja lesz.

Confrontation Bónusz: -

Tyler és Carla megjelenik Lucas lakásánál. Menjünk be, odabenn nyissuk ki a hálószoba és a fürdőszoba ajtaját. Újra Lucas-t kell irányítsuk, aki rájön, hogy Tyler és Carla fenn vannak a lakásában, de már későn, a kapunál körbeveszik a rendőrök. Minden eddigienél látványosabb akciójelenet kezdődik, a szokásos analógkaros módszert kell használni.

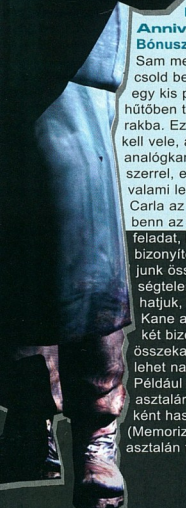


láljuk a könyvet, és a papírt, illetve tegyük el a tollat is az asztalról.

Back to Agatha Bónusz: -

Menjünk be az ajtón, majd a nappaliba. Valaki megölte Agathát, és már jön is a rendőrség. Gyorsan menjünk a konyhába, vegyük fel a kést az asztalról. A madaras szobába

megyünk elő az eledeles zacskót, amelyben találunk egy kulcsot. Nézzük meg a középső kalickát, majd nyissuk ki a kulccsal, végül vegyük ki az újságpapírt, és vizsgáljuk meg. Ezután gyorsan szaladjunk vissza a nappaliba, és másszunk ki az ablakon.



Happy Anniversary Bónusz: -

Sam megkér, hogy kapszold be a sütit, és töltés egy kis pezsgőt - amit a hűtőben talál - a poharakba. Ezután táncolnod kell vele, a már szokott, analógkar-mozgató módszerrel, előtte tegyél fel valami lemezt. Közben Carla az ügyön dolgozik, benn az irodában. Az a feladat, hogy különböző bizonyítékokat kapcsoljunk össze, amivel kétségtelenül bebizonyíthatjuk, hogy Lucas Kane a gyilkos. Kétszer két bizonyítékot kell összekapcsolni, ami nem lehet nagy probléma. Például felveheted Tyler asztaláról a könyvjelzőként használt papírfecnit (Memorize), majd a Carla asztalán található banki

le. Menjünk a téglarakáshoz, vegyünk fel egy téglát, törjük be a jobb oldali ablakot, nyissuk ki, és másszunk be. Feküdünk le egy pillanatra az ágyba, majd álljunk fel. Újabb Get Ready! érkezik, és ha sikerül eltalálni a megadott irányokat, akkor láthatjuk, hol fogja biztosan keresni a hamarosan érkező Tyler Lucas-t. Menj ki a hálószobából, keress némi élelmet (van a hűtőben, a szekrényekben), menj a fürdőszobába, ahol újabb plusz élelmet találsz. Előbb-utóbb betoppan Tiffany, beszélj vele, hamarosan megérkezik Tyler is. Gyorsan menj be a hálószobába, és bújij el a szekrényben. Tiffany beengedi Tybert, aki körbenéz a lakásban. Az analógkaros módszerrel tudod elkerülni, hogy Lucas beparázzon.

Janos

Bónusz: 10

Látogassuk meg Jánost. Menjünk a második folyosóhoz a jobboldalon, menjünk az apólohoz, aki beenged minket. Nézzük meg a szimbólumokat a jobb oldali falon, és üljünk le az asztalhoz. János sok mindent elmond nekünk, amikor azt kérde, mit akarunk egy bolondtól, biztosítsuk, hogy szerintünk egyáltalán nem bolond (Not Crazy). A beszélgetés után menjünk vissza az apólohoz, ekkor kelmetlen meglepetésként elmegy az áram, és kinyílik az összes cella ajtaja. Az alagsorban már megtanult módszerrel ügyeljünk Carla légzésére, és szép lassan induljunk el vissza, ameről jöttünk (egyenesen, majd balra). Ha megjelenik egy dilynös a képer-



nyőn, álljunk meg, és tartsuk vissza a lélegzetünket is (tehát ne nyomjunk meg semmilyen gombot). Carla szól, ha mehetünk tovább.

Meeting Kuriakin

Bónusz: 5

Menjünk oda a professzorhoz, és beszéljünk vele. Mondjuk azt, hogy szabadúszó újságírók vagyunk (Freelance), majd ússuk el egy tréfával (Joke), amikor felismerni vél minket. Kérdezzük, a beszélgetés közben két mialkotást is megmutat, ilyenkor kövessük.

Alternatív befejezések - 1

Még mielőtt a történet végére érünk, többféleképpen is véget érhet a játszma a főhőseink számára. Ha nem ügyelünk a lelkiállapotukra, azaz nem teszünk semmi hasznosat, és minden lehetőségénél a rosszul választunk, mindhárom főhősünk - tehát Lucas, Carla, és Tyler is - megbolondulhat előbb-utóbb. Lucas sorsa megpecsételődhöz azokban a jelenetekben is, amikor a rendőrök elől kell bizonyos idő alatt elmenekülni, ugyanis ha nem sikerül, gyorsan a börtönben végzi. Ha leggyorsabban véget akarunk vetni Lucas életének, akkor a gylükosságtól utáni első jelenetében vegyük be az éjjeliszekrényen található gyógyszert, majd igyunk rá alkoholt.

Amikor rájön, hogy nem vagyunk újságírók, mondjuk el, hogy kik vagyunk valójában (Truth), majd mutassuk meg neki a karunkat

el a szobát az ablakon keresztül. A térképen megadott irányba haladjunk, ügyeljünk arra, hogy a keresőfényeket kerüljük el. Az egyik



(Show forearms). Ezután kövessük. A parolóban újabb akció jelenet következik.

Myan Secrets

Bónusz: -

Találkozunk legfőbb ellenfelünkkel, kérdezzük meg, amit szeretnénk tőle, aztán meneküljünk a szörny elől, a már megszokott analógkaros módszerrel.

The Clan

Bónusz: -

Újabb analógkar-mozgató jelenet.

Danger & Oblivuity

Bónusz: -

Keljünk fel az ágyból, és gyorsan hívjuk telefonon Markus-t. Markus-ra váltva szólunk az idegennek, hogy fel kell vennünk a telefont (Telephone), majd fűsünk egyenesen az ajtóhoz, menjünk be, vegyük fel a telefont. Lucas-nak nincs ideje elmagyarázni, hogy mi történik (No time), Markus-szal zárjuk be az ajtót gyorsan, majd menjünk vissza a telefonhoz. Közben megjelent Tyler és Carla a 369-es szobánál, rúgjuk be az ajtót, kiderül, hogy ez nem az a szoba, menjünk a folyosó végéhez, a valódi 369-es szobához, és rúgjuk be annak is az ajtaját.

Fate on Russian Hills

Bónusz: -

Nézzük meg a hajléktalant, majd kövessük a holtot, egészen a hullámvásútig. Menjünk be a kabinba, indítsuk el a hullámvásutat, menjünk az érkező kocsihoz, és szálljunk be. Odafenn szálljunk ki, és egyensúlyozzunk át a gerendán Tiffanyhoz.

Child's Play

Bónusz: -

Ébresszük fel Markus-t, és hagyjuk



Checkmate!

Bónusz: -

Újra csak az analógkarokat kell ide-oda mozgatnunk.

The Pact

Bónusz: -

Menjünk a sirhoz, és nézzük meg. Megjelenik Lucas, beszéljünk vele, és döntünk úgy, megbízunk benne (Trusting). A beszélgetés során újra használjuk az analógkaros módszert, ha szeretnénk tudni, mire gondol Carla.

Jade

Bónusz: -

Újra csak az analógkarokat kell ide-oda mozgatnunk, így megtudjuk, hol van éppen az Indigo gyermek.

Frozen to the Bone

Bónusz: -

Tyler megkérdezi Carlát, hogy nem titkol-e el valamit előle az ügygel kapcsolatban. Mondjuk el az igazat (Truth). Megjelenik Sam, aki döntés elől állítja Tybert. Ha azt szeretnénk, hogy Tyler történetének boldog befejezése legyen, akkor válaszoljunk azt, hogy Sam-mel megy Floridába (Leave). Ezután menjünk vissza Carlához és búcsúzzunk el.

www.SG.hu

Friss hírek, érdekességek

a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!

Where is Jade?

Bónusz: 10

Szálljunk ki a kocsiból és menjünk be az épületbe. Menjünk be a jobb oldalon található utolsó ajtón, találunk egy plusz életet. A lány a bal oldalon található utolsó szoba-

Bogart

Bónusz: 20

Kövessük a hajléktalant, amíg eljutunk egy titkos, földalatti bázisra. Lucas lefekszik aludni, Carlával menjünk a helység végébe, ahol találunk egy rádiót. Az első kocsiban vegyük

Az utolsó gyermekkori emlék, menjünk ki az ajtón, és hallgatózunk a szülők szobájának ajtajánál.

Final Countdown

Bónusz: 200 (a credits megnézése után kapjuk meg)

Szálljunk ki a járgányból, és jussunk el az épület ajtajáig. Ezután újabb akció következik, a már megismert módszerekkel le kell győzzünk az Oracle-t, ezután az Purple Clan képviselőjét, majd a rák támadó katonákat. Emeljük fel a lányt, és vigyük az emelvényhez. Ezután már nincs más dolgunk, mint hogy élvezzük a lehetséges legjobb befejezést.

A Fahrenheit az utóbbi idők egyik legjobb játéka, a felemás irányítási módszer, és a történet egy-két zökkenőjének ellenére is. Elég régen volt már, amikor utoljára libabőrös lettem egy játék közben, ez a Fahrenheit alatt többször is megtörtént. Próbáljátok ki mindeképpen!

Tim Norton

Alternatív befejezések - 2

A történet háromféleképpen is végződhet, attól függően, hogy melyik főellenségünkkel tudunk megégni. Ha mind az Orange Clan, mind a Purple Clan emberét meg tudjuk ölni a végső leszámolás során, akkor kapjuk meg a lehető legboldogabb befejezést. Ha csupán a kettő közül az egyikkel végzünk, akkor a két-féle szomorú befejezés egyikét kapjuk meg. Ha Lucas elbukik, Carla-val kiszállhatunk a járgányból, és a segítségére siethetünk, tehát több lehetőségünk is van, hogy megöljük ellenfeleinket. A történetet megcsavarhatja az is, hogy Agatha-nak átadtuk-e a gyermeket, avagy sem...



ban van, menjünk be, vegyük fel. A folyosón találkozunk az Oracle-lel, gyorsan menjünk ki az átloson látható vészkijáraton. Újabb akciójelenet következik, melynek során megküzünk az Oracle-lel, majd el kell menekülnünk. Találkozunk Agathával, aki válaszol néhány kérdésünkre, majd kéri, hogy adjuk oda neki a lányt, de ne tegyük (Refuse). Ezután tovább kell menekülnünk.

fel az elemlempát, és vegyük ki belőle az elemeket. A lépcsőnél találunk egy drótdarabot. Menjünk vissza a rádióhoz, és tegyük be az elemet, illetve szereljük rá a drótot, így meghallgathatjuk, mi történik a nagyvilágban. Nézzünk be az összes kocsiba, az utolsóban fekszik Lucas. Bújunk hozzá...

Revelation

Bónusz: -



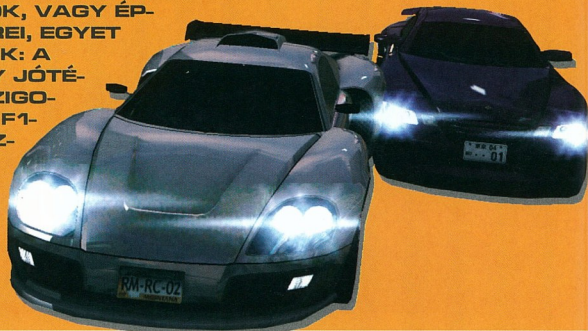
BURNOUT REVENGE

VÉGIGJÁTSZÁS

BURNOUT REVENGE

➔ A BOSSZÚ ÉDES. PERSZE NEM ÉPPEA A LEGSZEBB DOLOG VALAKI ELLEN TERVET SZÖNI, AKI MÁR ÁRTOTT NEKÜNK, DE NÉHÁNY EMBER LELKIVILÁGÁT EZ A DOLOG KÉPES IGEN GYORSAN HELYRE TENNI.

LEHETÜNK ERKÖLCS-CSŐSZÖK, VAGY ÉPPEA A BOSSZÚ NAGYMESTEREI, EGYET NEM SZABAD ELFELEJTENÜNK: A BURNOUT REVENGE NEM EGY JÓTÉKONYSÁGI EST, VAGY EGY SZIGORÚ SZABÁLYOKHOZ KÖTÖTT F1-ES FUTAM. ITT NEM KELL TISZTÁN JÁTSZANI, SÖT, MINÉL MOCSOSABB MÓDSZEREKKEL VÁGJUK ÁT MAGUNKAT A MEZÖNYÖN, ANNÁL NAGYOBBRA ÉRTÉKELIK A TELJESÍTMÉNYÜNKET. A BOSSZÚ - ITT - ÉDES!



INFO BOX

Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **Criterion Games**
Hivatalos honlap: www.burnoutrevenge.ea.com

Megjelenés: **2005. szeptember**
Tesztplatform: **XB**

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZATHÁS:

VÉLEMÉNY

A grafika gyönyörű, a sebességérzet mámorító, az akció lélegzetelállító, a zene pörgős!

Negatívum? Szóljatok, ha taláitok benne ilyen.

ELŐZMÉNY

2001 Burnout
2003 Burnout 2: Pol
2004 Burnout 3: Takedown

PS2 - XB - X360

↑ PLATFORMOK

A Burnout széria már az első pillanattól fogva elkapott és magával ragadott. Ott volt a látványos karambók, az adrenalinűs versenyek, a lenyűgöző pályák, és még sorolhatnám napestig azokat az okokat, amiért belezuğtam a sorozat első részébe.

A siker következtében az új részek megállíthatatlan gőzgépként szárgulodtak végig a játékos társadalmon. A második rész áll-lejtős Crash módja, vagy a harmadik epizód vadonatúj, szemképrázatos grafikája, mind-mind hozzájárultak az amúgy is maximális Burnout élményhez!

Természetesen nem csak új dolgokkal tüzdeltek meg a szériát, a régi, őshonos játékmódokat is a végletekig finomították, csiszolgatták. A criterionos srácok megtalálták a gyönyörű egyensúlyt a megújuló tartalom, valamint a régebbi elemek fejlesztése között, így kaptuk meg a szinte tökéletes negyedik részt, a Burnout Revenge-et!

Mielőtt belevágnánk a nehézsúlyú segédfonal megszöveésébe, nem ártana a legfontosabb dolgot most azonnal tisztázni. Ebben az epizódban a teljesítményünket egy új rendszer értékeli, amely teljesen eltér az előző részek szisztémájától.

A Revenge-ben minden versenyen maximum öt csillagot nyerhetünk. Ezek a szépen csillogó, díszes elismerések nem hullnak csak úgy az öltömbre, keményen meg kell dolgozni értük. Láthatunk egy kis sávot a jobb oldalon, mely fölött az aktuális értékelésünk olvasható (ez lehet OK, Good, Great és Awesome). Minél agresszívebben vezetünk, annál feljebb kúszik a láthatatlan pontszámunk, és annál magasabb ranggal jutalmaznak meg minket. Amennyiben pacifista módon, semmi kárt nem okozva szárgulodunk a pályán, nem valószínű, hogy a „Good”-

nál magasabb kategóriába kerülünk az adott versenyen. Viszont ha kilököjük ellenfeleinket, hatalmasat ugratunk, csúszunk a kanyarban, piszkáljuk a forgalomban résztvevő civileket, vagy esetleg sokáig turbóznunk, akkor bizony egész magasra csaphatnak az értékelőhullámok, fel egészen az Awesome szintig.

Mint, ahogyan kitalálhattátok, az OK, Good, Great és Awesome kategóriák csillagokként manifestálódnak a leintés után. Az első egyet, a második kettőt, a harmadik hármat, míg a negyedik négyet ér. Igen, de akkor, hogy szerezheljünk meg a versenyenkénti maximális öt csillagot? Itt jön be az értékelési rendszer következő eleme, az érme.

Természetesen Bronz, Ezüst és

ÉRTÉKESÉSEK

A Burnout széria immáron PSP-n is hódít. Nemrég jelent meg a Burnout Legends című játék a PS2 parókonzolra, ami az első három rész legjobbait, legemlékezetesebb pillanatait, amilyen „Best Of”-ként foglalja össze.



Arany medállok lóghatnak a nyakunkban egy sikeresen letudott megmérgetetés után, de itt is csavartak egy kicsit a Criterionnál dolgozó jömnkásemberek.

Az Ezüst az arany középut, arról nem érdemes sokat fecsegni: Awesome szinten elismert agresszivitás, plusz második helyezés egyenlő négy darab fényes csillaggal. A Bronz és az Arany kavarja meg kicsikét az átlóvizet. A harmadik helyért járó barnás színű medál nem jelent sok jót. Persze már ekkor is megnyerjük a következő versenyt, vagy megnyerjük a tét-

ként kínált autót, de az előrehaladásban nem épp a leghehkegyebb jutalom. Tegyük fel, hogy Great szinten elcsúszik a harmadik helyet. Normál esetben kapnánk három csillagot, de a Bronze egy kategóriával mindig visszamondás minket, így két csillaggal, és egy Good jelzővel hagyjuk hátra a verseny pályát.

Fordított eset igaz az Aranyéremre. Csak legyünk elsők, és onnantól akármilyen besorolást is kapnánk a futamon, a fényes medál egyvel megemeli a nekünk szánt szintet, így a csillagok számát is. A képlet: agresszív vezetés, plusz első hely egyenlő Awesome kategória, amit az aranyérem Perfect-té minősít, így meg lesz az öt darab fényesen ragyogó csillag!

Mi is ez a hercehurca a csillagokkal? Miért kell velük törődni, ha már a bronzérem megszerzésekor is megkapjuk a jutalmat és a továbbjutást?

Eme két kérdés megválaszolásán során lép fel a Burnout Revenge másik fontos útjátása, a szintlépések rendszere. Ezt szinte tökéletesen így kell elképzelni, mint egy RPG rendszerét, mindössze a tapasztalati pontokat kell behelyettesítenünk a csillagokkal.

Összesen 10 szinten keresztül lépkedhetünk a Burnout Ranglétrán, ahol minél magasabbra érünk, annál messzebb lesz a következő szint. A legutolsó, Elite és az egyvel alatta lévő Dominator rang között például nagyjából 160 csillagnyi különbség van. Ha azt az irreális feltételezést vesszük alapul, hogy minden verseny Perfectre teljesítünk, az akkor is 32 futamnyi differencia, ami azért egyáltalán nem csekély.

Egy szokványos RPG-ben minden szintlépéskor új képességekkel gazdagodhatunk. Ezt a nótát már elhúzták a SCAR-ban, és nem volt igazán talpaival. A Burnout Revenge-ben minden szinten új versenykategória nyílik meg, ezt láthatjuk a menüben 1-10-ig megszámozva. Szerencsére a fejlesztők nem szálták el a messi magaslatoikba, így nem csak szintizsa első helyezésekként lehet elérni a legmagasabb rangot. Elég, ha versenyenként ugyanolyan arányban szerzünk öt, négy és három csillagot. Most már nagyjából képen vagyunk a Revenge újfajta értékelési- és fejlődési rendszeréről, árnyegyhelyünk az autóracsokkal tarkított nemzetközi vizekre!

Karambol, Robbanás, Kétség

Talán emlékeztek még, hogy tavaly, a Burnout 3: Takedown kapcsán születtett egy igen tetszeztos kis guide, az összes Crash Junction leírásával. Nos, ezt a hagyományt szeretnénk tovább vinni, ezért először számba vesszük az összes (pontosan: 40 különböző + 10 ismétlés) karambolhelyszint, és megpróbálom leírni az aranyéremhez vezető legjobb stratégiát. De legelőbb nézzük át az átdolgozott Crash játékmód legfontosabb elemeit.

A Burnout 3: Takedown-ban a Crash Junction-ökön rengeteg színes-szagos dolgot elszórtak a fejlesztők a pályákon úgy, mint a 2x-es, a 4x-es pontszorzót, a Crashbreakert, vagy éppen a pontszámlépezőt. Ezek az aranyosságok teljesen eltűntek a Revenge-ből. Sőt, ami azt illeti a karambolmódot alaposan feljuttatták, így jó néhány játékszabály módosult a tavalyi tömegűltökzések óta.

tást végezhetünk, miközben a hátunknál már javában hordpadnak a kasztink.

A Crashbreaker rendszer sem kerülhetette el a sorsát, így a nagy lendületben az is átszabták egy kicsit. Az eddig megvan, hogy Perfect Start tal bezuulunk a keresztjeződsébe, lefedjük a lehető legjobb sávot, de a leglátványosabb rész csak most jön. Található a bal alsó sarokban



TIPPEK

A Burnout Revenge kedvez a sorozathoz hű játékosoknak. Elég, ha meglátja az Xbox memóriájában a Burnout 3: Takedown mentését, és máris megkapjuk a gyönyörű Dominator Assassin nevű autósodát!

Most már nem indulunk ingyen és bérmentve tökéletes turbózással. Minden indulás előtt megjelenik bal oldalon egy függőleges, íves sáv, amelynek az alján és tetején - autótól függően - különböző méretű zöld és vörös részek láthatók. Ahogy megnyomjuk a gombot (Xboxon A, PS2-n X) elindul felfele a tűzszlop. Ahogy beér a fenti zöld részbe ismét meg kell nyomnia az előbbi gombocskákat, mire elkezd zuhanni az oszlop. Pontosan akkor, mikor beér a lenti zöld területre, újból gyakoroljunk nyomást a már megszokott területre. Ha mindent jól csinálunk, akkor turbózással kiló a járgány, és kapunk egy Perfect Start feliratot a képernyőre. A lent leírt taktikához elengedhetetlen a tökéletes indulás, tehát a legjobban akkor járunk, ha alaposan begyakoroljuk ezt a mozgáslatorst.

Nem nehéz, mindazonáltal vannak hi-balehetőségek. Amennyiben a piros részt kapjuk telibe, fel is robbanhat a motor, ekkor kénytelenek leszünk újra kezdeni a versenyt. Kírhög minket a lát-hatatlán közönség akkor is, ha lefoglalunk a startvonalon. Ez csak egyszer fordult elő velem, így fogalmam sincs, hogy mit kell hozzá rosszul csinálni, de talán koncentrálnunk a lehető legelőkelebbes versenyre.

A fent említett Perfect Start csak az első eleme a tökéletes karamboleredménynek. Ahhoz, hogy a legjobbak legyünk, követnünk kell még pár alapvető szabályt.

Nagyon fontos, hogy mikor bezuulunk például egy keresztjeződsébe, akkor igyekezzünk minél több sávot torlódásra, ütközésre kényszeríteni. Amennyiben egyikbe fordítottunk egy kamiont az egyik oldalán, és éppen a levegőben vagyunk, használjuk az Impact Time játékmód hatását arra, hogy a ronscunkat a szembejövő sávba átkormányozzuk. Így ott is gigantikus erejű pusztí-

egy sáv. Ez folyamatosan töltődik aszerint, hogy hány autót sodortunk karambolba. Amikor eléri a 100%-ot, akkor jön az üzenet, hogy nyomkodjuk eszevesztetten a Crashbreaker gombját, úgy le nem telik a feltöltéti idő. Vegyük komolyan a gyors nyomogatást, mert ha ezt elmulasztjuk, akkor a 100% visszacsúsz, és a robbanás erejének csak töredékét kapjuk. Minél gyorsabban ütögetjük a gombot, annál közelebb maradunk a



TIPPEK

Aki egy még speciálisabb járgányra vágyik az vegye meg a Madden NFL 2006-ot. Ha a Burnout Revenge átsz-rovozzák a mentést, megkapjuk a Madden-es furgont!

száz százalékhöz, így ha ügyesekek, gyorsak vagyunk, akkor az autónk összes erejét rászabadíthatjuk a forgalom többi részvevőjére.

A fent említett nyomkodás lehet könnyű, de lehet kifejezetten nehéz feladat is. A történet úgy szól, hogy minden autónak különböző erejű a Crashbreakere, vagyis a robbanásárúsza, ereje. Mig egy 1-es erejű járgánynak kifejezetten egyszerű elérni a közel 100%-os túzlabdává valótozását, addig a 10-es erővel rendelkező Mobil Kajálda esetében örülhetünk, ha véres verítékek öszechöznak egy 80%-os pukkanást. Ne tévessezen meg a számok: egy 10-es 80%-a jóval nagyobb pusztítást képes végezni, mint egy 1-es 100%-a.

Ahhoz, hogy a legnagyobb kárt okozzuk - és így a legközelebb kerüljünk az aranyéremhez - nem elég vaktában elpufogatni a Crashbreakert.



Minél nagyobb károkat okozunk, annál közelebb kerülünk az aranyéremhez.

BURNOUT REVENGE

VÉGIJÁTSZÁS

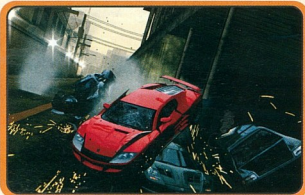
Azon kell lennünk, hogy egyetlen robbanással minél több autót a levegőbe repítsünk. Ez képes váratlan módon megemeli az okozott kár mértékét, így akár reménytelen helyzetből is éremközi szlusiába kerülhetünk. Persze nem mindig alakul úgy, hogy körülöttünk van 20-30 járgány, melyeket tüzláddává varázsolhatnánk. Ekkor még mindig van értelme robbantgatni, csak ne a forgalmat, hanem a közelben parkoló autót vegyük célba. Nem kell lelkisimlányt tekinteni a kevesebb kárértékre, lehet, hogy pont ezen múlik majd az arányérem sorsa!

Most már elég ismeretanyaggal rendelkezünk a karambolok szilánkos világáról is, úgyhogy kezdhetjük a rombolást! A Crash Junction-eket szintek szerint veszem lajstromba, nagyjából ugyanebben a sorrendben fogunk velük találkozni a játék végjátásza során is.

Harmless (1. Szint)

1. Motor City: Dock Fight

Induljunk egy Perfect Starttal, egyenesen az előttünk található úton. A sebességünknek köszönhetően pont el tudjuk találni a nagyobb ka-



mion vezetőfülkéjét, meghozza elég szép erővel. Várjuk ki az időnkét. Maradjunk nyugton, amíg a többi autót belénk sodródik, várjuk meg, míg feltöltődik a Crashbreaker. Ahogy elérjük a 100%-ot robbantsuk fel a körénk csoportosult autókupacot, majd próbáljunk meg átrepülni a közeli korlátot, melyet mutatott a program. Ha minden jól megy, egy rakás parkoló autó tetején landolunk, plusz pontokért!

2. Motor City: Deconstruction Site

Perfect Starttal lökjünk ki, mint az ágyúgolyó, haladjunk arra, amerre mutatta a Crash Cam, és vegyünk lendületet az előttünk található rámpán!

Változatos bosszú

Semmi sem maradt a régi, még a legurinatnabb sima versenybe is vittek egy kis fűszert a criterionos srácok. A Crash mód, és az értékelési rendszer változtatásait már kitárgyaluk, azonban a többi játékmód sem maradt érintetlenül.

Újdonság, hogy most már mindenféle futam alatt engedélyezve van az úgynevezett "Traffic Checking". Ez annyit takar, hogy hátulról megközelíthetjük az összes autót (kivéve a kamionokat és buszokat), így ez hozzáadódik a vezetési aggráziónk elismeréséhez, valamint az ellenfeleinket váratlan Takedownokban részesíthetjük.

Ezt addig fejlesztették a fejlesztők, mígnem egy külön játékmódra is kötötte magát. Ez lett a Traffic Attack. Itt az a feladatunk, hogy minél több kárt okozunk az utal civil populációjában. Időlimites küldetésekkel van szó, ahol értékes másodperceket kapunk jutalmul a látványos akciókért. Az elején még könnyű a módozat, de a végére bedurul.

Nem kell nagyot repülni, elég az is, ha a hozzáink legközelebb eső sávbán eltávolítjuk oldalról az egyik autót. Ez nagy valószínűséggel két sávbán is totális káoszt okoz, ami nekünk csak jót jelent. Ha marad még elég lendületünk, akkor próbáljunk meg levergődni arra a területre, amit mutatott a kamera, és ha mázlink van, pont akkor töltődik fel a Crashbreakerünk, mikor lehuppanunk a lent parkoló járművek közé!

3. Motor City: Cars Attacks

Ez egy igazán könnyű arányérem lesz, még csak meg sem kell érlelni magunkat. Perfect Start most is az időzítés kulcsfontosságú eleme, ezzel feljuthatunk ki a legnagyobb fájdalommal a legpontosabb helyen. Hátulról lökjük meg a sávkunkban botorkáló két autót, majd trafráljuk telibe az előttük lévő kamiont. Ha ügyesek voltunk, akkor vagy a két furgon, vagy a teherautó rakománya leszóródott a szembejövő sávba, és már csak nézünk kell a show-t. Két Crashbreaker lazán összehajot, készülünk fel a nyomkodásra.

4. Angel Valley: Hollywood Spills

A gombokat jól időközönként megmóvva produkáljuk a már-már kötelező Elindulást, majd ügyesen célözva lökjük meg a két szemben lévő autót úgy, hogy azok lehetőleg a kamionoknak ütközzenek. Ezt követően hajtsunk a jobb oldali emelkedőre, amelynek a végén teljes sebességgel kapjuk telibe az ugratót. Úgy essünk neki a levegőnek, hogy lehetőleg az előttünk lévő fa, és a hirdetőtábla közé kalibráljuk a repülő roncsunkat. Zuhanjunk a szélső sávbán közeledő autók egyikére, majd így kezdünk bevinni a forgalom többi területét is a mi kis játékkunkba. A Crashbreakert használjuk arra, hogy minél nagyobb területen szétterítsük a roncsokat, így a Target Cart is biztos elkapjuk.

5. Lone Peak: Off The Beaten Track

Most tényleg elengedhetetlen a Perfect Start. Múzzsig gyorsan indulunk. Lökjük ki azonnal a sávkunkban poroszálók kisautót, majd teljes sebességgel és bátorsággal vegyük célba a hatalmas rámpát. A gyönyörű ugratás közben irányítsuk úgy az autót, hogy a parkoló járgányok közepébe trafráljunk földet érsékor. Ez kisodorja őket a földre, és hatalmas tömegkarambol keletkezik. Használjuk a Crashbreakert a közeli buszok felrobbantására, vagy a gócpont felállítására.

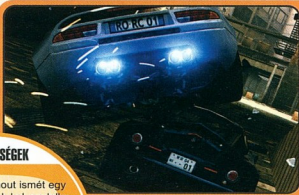
Megfelelítették a Road Rage-et is: rácupantottak egy időkorlátot. Fél perccel indulunk, és bizonyos mennyiségű Takedown után kapunk plusz másodperceket. Ez így megy addig, míg el nem érjük az arányéremt, akkor ugyanis már nincs több ajándék idő: addig mehetünk, amíg be nem adja a kocsi a kulcsot, vagy amíg kitartanak a másodpercek. Elmúlt az az idő, mikor 64 Takedownt csinálunk, a lehetőségek limitáltabbak. A sima verseny és az Eliminator módok nem sokban változtak, mindössze új Takedownokat, a bosszú lehetősége, és egyéb apró nyálaköcsök tartják őket.

Az egyik legaranyosabb újdonság, hogy most már mindegyik játékmódnak van Crashbreaker variánsa. Ez annyit tesz, hogy például Road Rage-ben ütközünk, akkor robbanhatunk egyet. Ezt akkor célszerű, ha közeliünkbe kerül egy-két ellenség, így magunkkal rántjuk - Takedown formájában - őt is. Egyyszer sikerült az egész mezőnyt felrobbantatni; na, az volt ám a vakzerencse...

Unsafe (2. Szint)

6. Eternal City: Road To Ruins

Ajánlati, de nem léfontosságú Perfect Starttal indítani ezt a Crash Junctiont. Amennyiben jó sebességgel fogunk neki, úgy ha kilökjük az előttünk lödörgő autót, akkor az nagy valószínűséggel a keresztetközében egy kisebb gubancot okoz majd, melyet a saját vendéknkkel jöcskén felmargylhatunk. Szép dolog, hogy itt a Crashbreaker jó sok civilt képes felrobbantani, tekintélyes mennyiségű pluszpontért.



ÉRDEKESÉGEN

A negyedik Burnout ismét egy kimerített soundtrack-kel rendelkezik. Megtalálható itt minden pörgősebb műfaj, mindenki talál majd kedvére való muzsikát. Az Xbox-osok természetesen saját Soundtrack-et is használhatnak a beépített HDD-nk köszönhetően.

7. Eternal City: Circle of Strife

Itt is nagyon fontos, hogy Perfect Starttal induljunk el! Lökjünk ki, mint a puskagolyó, maradjunk a saját sávkunkban, lökjük ki az élénk merészdedű civileket. Az út végén húzódjunk át bal-középre, a rámpáról rugaszodjunk el, és a szelhez igazodva úgy kormányozzuk az autót a levegőben, hogy a középső két oszlop között repüljünk el. Földetéréskor kapjuk telibe a bussz oldalát, sodorjuk ki a körforgalomba, és már kész is a tömegkáosz. Maradjunk a kupac közepén, mikor beérk a Crashbreaker.

8. White Mountain: Swiss Roll

Induljunk el tökéletes starttal, és csak száguldozzunk, száguldozzunk előre, kikerülve az összes kamiont, és egyebet. Amikor elérünk abba az útágazásba, melyet a Crash Cam mutatott, akkor lépünk akcióba! Trafráljuk telibe a rakományt szállító teherautót, mire a sok cucc szétszóródik, és kreál nekünk egy szép kis útforrásot, amelybe aztán minden autó beleerhan. A zsúfolt helyszín tökéletes alkalmat kínál a Crashbreaker felhasználására!

9. White Mountain: Dangerous Swerves

Szélsőséges indulásra van szükség ahhoz, hogy a tökéletes időzítés istenada előnyét kiélvezheszük. Az úton lévő ugratót a lehető legnagyobb sebességgel kell megközelítenünk, majd repülés közben így kell irányítani a furgonunkat, hogy a szélső-jógi oldali sávkunkban közeledő kamionok területén/oldalába fúródva landoljunk. Ez remélhetőleg robbanásához vezet, onnantól kezdve Impact Time-ban irányíthatjuk a járgányt, hogy minél több autót bevonjunk piszkos kis játékkunkba.

10. Central Route: Crispy Fried Truck

Perfect Starttal induljunk el villámgyorsan, ugrassunk át a szemközti tétre, innen az ugrató segítségével löpjünk ki magunkat a felhős ég irányába. A dombra épített felkaptató villamost frontálisan kapjuk telibe, mire az besodródik az útkeresztetközébe. Ez még önmagában nem blokkolja le az összes sávot, de a neki ütköző autók már javítanak a helyzetünkön! A Crashbreaker segítségével gyönyörű dolgokat művelhetünk ebben a túlszűfölt keresztetközében.

Reckless (3. Szint)

11. Central Route: Prawn Smackers

Az időzítésért miatt itt is fontos, hogy tökéletesen induljunk el. Miután ezt megtettük, lökjük a

buszba előttünk tébláboló civilt, majd váltunk sávot balra, és az itt található kisautót is kényszerítjük útközéssre. Térjünk át jobbra, és húzzuk le a szép nagy kamiont, hadd blokkolja le a sávokat! Akkor vagyunk ügyesek, ha a forgalom mindkét irányát sikerül valamilyen szinten bevonunk a karambolba. A Crashbreakert használhatjuk arra is, hogy lezúgjunk vele a balra található lentebb lévő útszakaszra!

12. Central Route: Tram-a-tised

Perfect Starttal vágjunk neki ennek a rázós futamnak. Ahogy elindulunk, izsítsuk be a legjobb reflexünket, mert ezen az útkereszteződésen úgy kell átjutnunk, hogy egy karcolás se essen rajtunk. Ezt követően a balra látható autót lökjük bele a kamionba, térjünk vissza a jobb oldali sávba, majd vegyük célba az ugrató rámpát. A levegőből válasszuk ki a legzsírosabb célpontot (ami az egyik kamion legyen, mondjuk a zöld auto előtt), és trafaľjuk telibe. Ismét ügyekezünk blokkolni a lentebb sávot, majd robbantsunk, ha eljön az ideje!

13. Central Route: Street Car Set On Fire

Szélesbeáramlunk a startpozícióból, majd lökjük meg az előttünk araszoló civilt úgy, hogy beleszálljon a többi kocsi közé. Amíg ő recseg-ropog, mi az ugratón ugorjunk, ezután földet-erést követő-



en a következő járgányt szolidan taszajtsuk bele a következő kereszteződésbe, végül ugrassunk újra. Irányítsuk bele a Mobil Kajtáldánkat a buszba, és figyeljük, hogy alakul ki káosz a harmadik helyszínen is.

14. Eastern Bay: Intersection Dissection

Tökéletes indulás szükséges a terv kivitelezéséhez, mivel nagy sebességre van szükségünk. Induljunk el a balra található emelkedő felé, majd a felfele vezető úton lökjük ki mindhárom furgont. Mire ezt megtettük, valószínűleg már repülünk is a hiányos korlátok helyén. Célozzuk meg a kamionokat a bal oldalon, ezután irányítsuk a járgányunkat Impact Time-ban a szembejövő sávba, a három busz felé. Amennyiben nem sikerül elsőre ez a manőver, úgy megmenthetjük a napot, ha a Crashbreakerral repülünk csak át a szembe közeledő forgalomba.

15. Eastern Bay: Smashed In Translation

Tökéletes elindulást követően térjünk át a jobb oldali sávba. Ahogy sűrűsödik a forgalom, azonnal lökjük meg az előttünk lévő civilt, majd húzódjunk át a bal oldalra, ahol rögtön megtörlhetjük a furgont úgy, hogy a kamionnak ütközzön. Ezt követően ugrassunk le jobbra, ütközzünk frontálisan egy tetszőleges autóval, és várjuk a menyeyei Crashbreakert. Ha málink van, kétszer is robbanthatunk.

Offensive (4. Szint)

16. Angel Valley: Drain Damage

Készüljünk fel, mert ez egy eszméletlenül nehéz kihívás. Mindenekelőtt létszükséget, hogy a lehető leggyorsabban induljunk el. Miután ezt megtörtént, menjünk fel a jobb oldali felhátjón, ennek a tetején találjuk el a kisautót, amelynek

hatására felroppenünk a

felegek közé.

Már az elrugaszkodás pillanatában kezdjünk el balra kormányozni, mert a célpont a két busz, és mellettük a kisteherautó.

Végso soron akkor járunk a legjobban, ha mind a hármat el tudjuk kapni egy-szerre. Ahogy megkapjuk a Crashbreakert, egyből kezdhethetünk törödni a szembejövő sávval is, de a legfontosabb a két busz és a teherautó.

17. Lone Peak: Round The Bend

Induljunk el szépen, a Perfect Start előny, de nem kritérium ebben az esetben. Térjünk át a szembejövő sávba, húzzunk el a busz, és a többi jármű mellett. A Crash Cam-ben látnunk egy teherautót, ahogy a parkolónál kanyarodik, na ezt kell megcéloznunk olyan szögben (a mi autónk bal első része találkozzon az ő jobb első felével), hogy a parkoló felé patanjunk le róla. Ez őt olyan szögben lendíti ki, hogy lefoglalja mindkét sávot, mi pedig a parkolóban dörbözölhetünk. Várjuk meg a Crashbreakert, és röpsítsük levegőbe az összes várakozó kocsit.

18. Lone Peak: Forest Bump

Perfect Start segítségével induljunk el hatalmas elánnal, maradjunk a saját sávkunkban egyelőre. Lökjük ki az előttünk lévő két civilt, térjünk át bal oldalra, pöccöljünk meg a következő ártatlant is, majd zúgjunk le a forgalom kellős közepébe. Mindegy, melyik sávba, mert a szembejövőkkal csak akkor kell foglalkoznunk, ha már össze-gyűlt egy Crashbreakernyi károsszeg.



19. Lone Peak: Mount Crushmore

Ez egy olyan feladat lesz, melyet jó sokszor végpróbálunk majd, mire tökéletesen sikerülni fog. Még a perktérnél is perfeketbb indulás szükséges! Ahogy elrajtolunk, a jobb oldali lévő mindkét autót meg kell löknünk, hogy meg-

tisztítsák nekünk a forgalmat a szemben lévő sztrádon. Ezt követően balra kell kormányoznunk, hogy jó szögben kapjuk el az ott található ugratót. Ugorjunk a szembejövő sáv felé,

ahol láthatóan egy hatalmas kamion közeledik. Ez a célpontunk. Kapjuk telibe szemből, mire az elfoglalja mindkét sávot, mi pedig próbáljuk meg a járgányunkat a közeli parkoló felé terelgetni, hogy a Crashbreakert jótékony hatását ott is kifejthesse!

20. Eternal City: Circle Of Strife 2

Ez teljesen ugyanaz, mint a 07-es számú Crash Junction. Ugyanazt kell tennünk a győzelem érdekében, mint akkor.

Fearless (5. Szint)

21. Sunshine Keys: Smash My Ride

Perfect Start segítségével induljunk meg, látszólag megállíthatatlanul. A jobbra, távolban látható veradt lökjük ki, ezután az ugrató segítségével trafaľjuk telibe az egyik (vagy mindkét) kamiont, döljünk hátra, várjuk meg a Crashbreakert, majd ha aktualis, robbanjunk át a szembejövő sávba, és ott is próbáljunk meg hasonló mértékű pusztítást végezni!

22. Motor City: Jump On The Jam

Itt sincs más választásunk, minthogy Perfect Starttal induljunk. Elég nagy távolságot kell leküzdenünk, és ezt csakis maximális sebességgel tehetjük meg. Induljunk el, majd a bal oldali ugratót igénybe véve repüljünk át a felüljáróra. Nagyon fűj a szél, úgyhogy folyamatosan „ellenkormányozni” kell neki, különben elfúj minket Chicagóba. A felüljárón célozzuk meg a hozzánk legközelebb eső autót, majd Impact Time-ban vergődjünk át a másik oldalra, ahol a szélen parkoló veradt köcsü sodorjunk le párat a hidról úgy, hogy a lent található mindkét sávot teljesen

BURNOUT REVENGE

VÉGIJÁTSZÁS

Ion található laza drótkerítésen, a földút irányába. Nyomjuk a gázt, mint süket a csengőt, majd az ugratót használva célozzuk meg a fánk közepét. Ezen keresztül repülünk ki a forgalomtól nyugisó sztrádrára, majd rongyoljunk bele vagy a legközelebbi teherautóba, vagy a középén parkoló járművek egyikébe. Optimális esetben a forgalom mindkét irányát teljesen leblokkoljuk, és diadalittasan várjuk a Crashbreaker alkutissá válását.

24. Eternal City: Rome Wrecker
Gumcsikorgatós Perfect Starttal iramodjunk neki, lökjük ki valamelyik itt található autót, majd folytassuk az autózást azon az úton, ami nincs teljesen leblokkolva. Közvetlenül a buszk előtt a korlát hiányos bal oldalon, erre surranjunk be, és használjuk ugratóként ezt a hirtelen ötletet, majd végül próbáljuk meg eltalálni valamelyik jobb oldali autót. Ezt követően Impact Time-ban úgy lödörögjünk, hogy minél több sávot eltorlaszoljunk. Egy csipetnyi Crashbreaker, és minden szuper.

25. Eternal City: Smackeroni
Tökéletes indulással lökjünk ki a kezdőpozícióból, szélsébeesen száguldjunk a rámpák felé, ugorjuk át a keresztsbe haladó buszforgalmat, majd földet érés után kezdjük el piszkálni a jobb oldali sávban lévő kis- és nagyautókat, egészen a második kereszteződésig, ahol frontálisan találkozunk egy szép járgánnyal. Blokkoljuk le az egész elágazást, majd vessük be a Crashbreakert, ahogy alkalmunk adódik reá.

Dangerous (6. Szint)

26. Central Route: Won-Ton Destruction
Csakúgy, mint néhány Crash Junction-nél, itt is elengedhetetlen a Perfect Start, ahhoz, hogy jól működjön az alábbi taktika. Indulás után rögtön célozzuk meg az ugrató bal oldalát, és már a levegőben is kormányozzunk balra, a szél miatt, valamint, hogy nehogy eltaláljuk a jelzőlámpákat. Földet éréskor találjuk telibe a teherautót, amely még éppen, hogy nem ért be az utélagazásba. A Crashbreaker bekövetkezte után irányítsuk le magunkat



Spéci autók

A Burnout Revenge-ben jó néhány autót simán is megnyerhetünk a versenyek teljesítésével, azonban az igazi nehéztűzésre csak bizonyos különleges feladatok elvégzése után

valik elérhetővé. A játékban megnézhetjük, hogy egyes Challenge Sheetek kipipálásának milyen feltételei vannak. Lássuk a listát a következő járgányokról.

Spéci autó	Elérésének módja
Black Elite Racer	Érjük el az Elite rangot
Criterion GT Racer	Teljesítsük a Central Route Challenge Sheet-et
Custom Classic	Teljesítsük a Sunshine Keys Challenge Sheet-et
EA GT Racer	Teljesítsük a White Mountain Challenge Sheet-et
Etnies Racer	Teljesítsük a Motor City Challenge Sheet-et
Euro Classic LM	Teljesítsük az Eternal City Challenge Sheet-et
Hot Rod	Teljesítsük a Lone Peak Challenge Sheet-et
Logitech World Racer	Teljesítsük a 10. szinten az Ultimate Revenge GP-t
Low Rider	Teljesítsük az Angel Valley Challenge Sheet-et
Nixon Special	Teljesítsük az Eastren Bay Challenge Sheet-et
Revenge Racer	100%-os végigjátszás

a lejtőn, hogy lent még több autót a roncstelepre juttassunk.

27. Central Route: Shaolin Tumble

Tökéletes startot követően térjünk át balra, és lökjük meg a teherautó mögötti kiskocsit jobb-hátos féklámpáját, majd kanyar jobbra, és az ugrató lendületét véve röppenünk jobb oldali irányba. Célozzuk meg a kamionokat, amelyek a forgalom előtt poroszálanak. Legjobb, ha pont közéjük zuhanunk

már kezdjük el tervezgetni. A jobb oldaláról rugaszkozdunk el, és zuhanjunk az elágazás felé. Kapjuk telibe az egyik jobb oldalon tőtyörgő zöld autót, blokkoljuk a sávokat, rázódjunk keresztül az akadályon, robbanjunk, figyeljünk, és örüljünk.

30. Eastern Bay: Crashhaze

A rajta nyomjuk rá a tökéletes indulás gyönyörű bélyegét, térjünk balra, a két lámpák által övezett lejáró felé. A jobb oldalon lökhető autót ro-



Tűzök egy rövidkebb útra. Nem jószár?

be, de végső soron mindegy, a lényeg, hogy egy szép nagy autókupac keletkezzen mögöttük. Ahogy elkaptuk őket, balra zúgunk le az alsó sávokba, és ott is próbáljunk meg hasonló kaliberű káoszt okozni.

28. Central Route: Street Car Set On Fire 2

Feladatunk tökéletesen megegyezik a 11-es Crash Junction-nél leírtakkal. A pálya ugyanaz, és a szabályok sem változtak.

29. Central Route: Noodles Of Fun

Perfect Starttal iramodjunk meg komoly elhatározottsággal, hajtunk le erről a helyről, ugorjunk át a következő placra, az ugratóval. Ezt használjuk - értelemszerűen - ugratóra, de a következő rámpa előtt

bog, tehát pöcköljük meg kicsit. Ha minden jobb oldali sávban lévő autót kilökünk, és közvetlenül mögöttük maradunk, akkor a zsúfolót kereszteződéssel egy karcolás nélkül is átjuthatunk. Tekintve, hogy ez a fő feladat, próbáljuk ezt meg minden erővel. Az emelkedőn küzdjük fel magunkat, majd ennek a tetején okozunk egy hatalmas, eddig még nem látott karambolfizést. Akár két-szer is elérhetjük a Crashbreakert, úgyhogy legyünk résen!

Insane (7. Szint)

31. Motor City: Double Crossed

Ez egy igazán egyszerű küldetés, ahogyan ráérünk az izére, rögtön meglesz az aranyérem! Produkáljunk egy Perfect Startot a rajtprocedúrában, célozzuk meg a jobbra látható ugratót, majd röppenünk fel a szemközti felüljáróra. Teljesen mindegy, hogy hogyan csináljuk, a lényeg annyi, hogy leblokkoljuk a kereszteződést. Ahogy ez sikerül, a kártyét az egekbe szökik, az aranyérem, pedig a zsebükből!

32. Motor City: Mighty Ducks

Szélsébeesen, gumifüstölős módon induljunk el, telegessük az autót a rámpa felé, és ahogy megkaptuk a felszállási engedélyt, emelkedjünk a magasba. Tartsunk balra, próbáljuk meg eltalálni a hatalmas kamion hátsó részét, majd erről lepatnva irányítsuk át a roncsot a jobb oldalra. Így módon mindkét irány blokkolva lesz, így kialakulhat a hatalmas tömegkarambol. Crashbreaker segítségével vergődjünk tovább az elágazás felé, hogy még jobban kártékonyra válhassunk.

33. Motor City: Return Of The Semi

Tökéletes starttal rugaszkozdunk el a céltól, üssük ki a jobb sávban található első kocsit, majd gyorsan térjünk át a bal oldalra. Robogjunk fel az emelkedőn, majd a tetején lévő ugratót igénybe véve szálljunk fel. Nagyon erős szelek fújnak, tehát folyamatosan balra kell kormányoz-

Jobbra, vagy balra?

Nem csak a játékmódokat variálhat meg a harmadik részhez képest a fejlesztők, hanem a pályavezetés is sokkal átgondoltabbá, értehetőbbé vált az elmúlt év során. Az összes pálya telis-tele van alternatív útvonalakkal, és bizony értékes másodpercek nyerhetünk vagy veszthetünk azazal, hogy melyik kanyart választjuk a hazadeli irányunkként. Néhány csak sima rövidítés-ként szolgál, ám akad egy csomó alternatív útvonal funkcionáló másodlagos útvonal is. Egy szép úgrás egyrészt növeli a vezetési agresszivitásunkat, másrészt pedig elcsúszhatunk egy-két extrém-látványos Vertical Takedown (jó magasról az ellenfél fejére pottyannunk). Rendkívül sok alternatív útvonal lettak gazdagítva a pályák, jó időbe telhet, míg felfedezzük az összesít!

nunk a technikát. Mikor megérkezünk a parkolóház tetejére, ugyanezzel a trükkkel ugassunk meg egyet. A felüljárón kapjunk oldalba néhány autót, ezt követően tereljük saját ronscunkat a sorompók felé, szaktikus át őket, és zuhanjunk le az alsó forgalomba. Mire leérünk, már talán lesz egy-két kisi Crashbreaker a tartsolynkban, és pukkanhatnak!

34. Lone Peak: Off The Beaten Truck 2

Csakúgy, mint az előző második részeknél, most is ugyanaz a feladatunk, mint az előző „Off The Beaten Truck” című feladatnál. (A 05-ös Crash Junction-ról van szó.)

35. Lone Peak: Drive-Thru Destruction

Tökéletes elindulással hagyjuk el a startzónát, száguldjunk sebesen a leomlott fahíd irányába. Amikor segítségért roppenünk fel a magasba. Szemben láthatunk egy buszt és egy autót. Ha a kocsit eltaláljuk, az kipördül a forgalomba, mi pedig visszakarikálunk a levegőbe, és átrepülhetünk a másik sávba. Ily módon mindkét irányt teljesen leblokkolhatjuk. A Crashbreaker először



használnak a középső zónában parkoló járművek felrobbanására, másodsor pedig az aranyérem megneptelése!

Maniac (8. Szint)

36. Motor City: Van Fire Strikes Back

Perfect Starttal induljunk előre, maradjunk a saját sávkban, és lökjünk meg annyi kisautót, amennyit csak fizikailag lehetséges. Mikor észrevesszük a felüljáró leszakadt részét, kapcsoljunk rá, majd taszadjuk le a kis taxit a mélybe. Igyekezzünk követni őt, célozzuk meg azokat a sávokat, amelyek az előbb letessékelte autót nem blokkol éppen. A végét már csak meg kell fűszerezni picit a Crashbreakerrel, így mindenki jól jár. A biztosító társaságok talán mégsem.

37. Angel Valley: Silly-Cone Valley

Ez egy igazán jól sikerült Crash Junction, sőt, talán a legjobb! Valamelyik szép autónkkal töké-

letes indulást produkálva célozzuk meg a közepén található ugratót, majd röppenünk a fellegekbe. A felüljárón találjuk el akármelyik hozzánk közel eső kocsit úgy, hogy robbanás legyen a következménye. Ettől kapunk még egy kis származási lehetőséget, így tovább zúghatunk, át a felüljáró másik oldalán, vissza le a sztrádára. Az autópálya jobb oldalára érkezünk le, ugyanis onnan jön a forgalmi nagygyű. Ahogy bedugítottuk ezt az oldalt, használjuk a Crashbreaker, hogy átszálljunk a szembejövő sávba. Tótlis pusztítás és aranyérem!

38. Eternal City: Eternal Flames

Ismét jó nagy sebességre lesz szükségünk az optimális teljesítményhez, éppen ezért az állandóan szajkózott Perfect Start itt teljesen elengedhetetlen. Az elrajtolást követően csapjunk el annyi autót, amennyit csak tudunk. Ahogy ezzel megvagyunk, tereljük a járgányt a nagy ugrató irányába, hogy szép íves röppályával belezúghassunk a szemközti keresztforgalomba. Akármelyik civil is találjuk el, megkezdődik a „kicsi a rakás” nevű játék, amelyet a végén egy Crashbreaker segítségével feloszlatunk.

39. White Mountain: Cry For Alp

Ügyesen, a megszokott módon indítsuk el a karambolfejtést. Koccantsunk meg minden utunkba kerülő autót, kivéve persze a tehergépkocsit. Térjünk át a szembejövő sávba, frontálisan rongyoljunk bele a jobbszélső járműbe, majd Impact Time-ban kényszerítsük le az autót a sávba. Itt is okozunk kisebb káoszt, végül tereljük meg magunkat a földútra, hogy ott is történjen a fényzörök. Crashbreaker természetesen használjuk, ahogy elérhetővé válik.

40. White Mountain: Mountain The Kerb

Tökéletes starttal iramodjunk neki a feladatnak, pöccintsük meg valamelyik elöttünk tébláboló kisautót, majd mágius szerencsével, és jó reflexekkel jussunk át a keresztelődésen anélkül, hogy riptyára tömren drága autót találjunk. Ha átjutottunk, lökjük meg a kiskocsit (ne a kamiont), vegyük be a kanyart, lökjük meg a jobb oldal járgányokat, végül szállózzunk le az alsó útra úgy, hogy lehetőleg mindkét irányba tartó forgalmat erősen blokkoljuk.

Assassin (9. Szint)

41. Motor City: Jump On The Jam 2

Ez a 22-es Crash Junction második reinkarnációja, a teendők megegyeznek az elő leírattal!

42. Angel Valley: Crash De La Vista

Tökéletes elragaszkodást követően koccogjunk le minden kisebb járművet a tőlünk balra található sávba. Az ugratón vegyünk lendületet, majd az alsó úton haladó kamiont megelőzve kezdjük zuhanásba. Ahogy teherautót ürünk, várakozunk tü-



Xbox az év minden napján az Xbox hazai felületén! Töltsd le a szórakozást varázsló új játékot... (további részletek a játékban)

WWW.XBOX360.HU

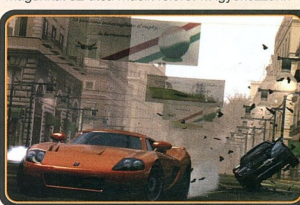
relesen, és ahogy megkapjuk a Crashbreaker, robbanjunk át a szembejövő sávba, hogy minél több autót a ronsclepre küldhessünk!

43. Lone Peak: Drive-Thru Destruction 2

Ismét egy ismétlés következik. Mivel ez a karambol elsőre sem volt nagyon kemény próbátétel, így nem hiszem, hogy másodsorra komolyabb gondunk akadna vele. A 35-ös pontban leírtakat alkalmazzuk újra.

44. Central Route: Double Wrecker

Szuper elindulást követően száguldjunk végig az utcán, úgy, hogy a két busz közé preséeljük be magunkat. A domb alján kapjunk telibe egy zöld autót, törjük át az akadályt, és küzdjük át magunkat az utca másik felére. Itt igyekezzünk



Az használt, még működő autók is beférnek az előnyomba.

minél több sávban blokkolni a forgalmat. Használjuk a Crashbreakert ahogy alkalmunk adódik, robbantsunk fel minél több civil járművet!

45. Eastern Bay: Smashimi

Perfect Starttal induljunk el, kövessük balra, a Crash Cam által mutatott irányt. Koccogjuk le az első autót, ezután húzdjunk jobbra, végül szálljunk alá. Rongyoljunk bele a kamionba, majd Impact Time-ban zúgjunk át a szembejövő sávok egyikébe, hogy azok is elduguljanak. Dőlünk hátra, és élvezzük a rombolás szépségét!

Dominator (10. Szint)

46. Angel Valley: Silly Cone Valley 2

A tizedik csoportban lévő összes Crash Junction régebbiek ismétlései. Ez például a 37-esé. Tegyük azt, amit ott tanácsoltam.

47. Lone Peak: Doughnut Disturb 2

Á, az az emlékeztetés fánkos kúldetés! Lapozzunk vissza a 23-as fejezethez, és cselekedjünk a szerint.

48. Lone Peak: Mount Crumhorn 2

A 19. részben leírtak alapján kell ismét működ-nünk ezen a Crash Junction-on.

49. White Mountain: Cry For Alp 2

Ez nem is volt olyan régen, egészen pontosan 39. küldetésként tudtuk le először.

50. Central Route: Noodles Of Fun 2

Nem szaporítom a szót, a 29. részben minden lényeges részletet átbeszéltük ennek a küldetésnek!

Sok sikert, és jó szórakozást kívánok a csodálatos Burnout Revenge-hez!

Dante



EVIL DEAD: REGENERATION

VÉGIGJÁTSZÁS

EVIL DEAD: REGENERATION

→ „VAJON MIÉRT VAN AZ, HOGY A THQ NEM HAGYJA PIHENNI A HOLTAKAT? A VÁLASZ EGYSZERŰ: A VÉRGŐZÖS AKCIÓJELENETEKKEK TARKÍTOTT, FEKETE MÁGIÁVAL MEGBOLONDÍTOTT ALKOTÁSOKRA MINDIG VEVŐ AZ IGEN TISZTELT THRILLER-FREAK TÁRSADALOM. ÉPPEN EZÉRT NEM MEGLEPŐ, HOGY A DÉMON- ÉS ZOMBIKULTÚRA EGYIK ALAPPIÉRÉNEK SZÁMÍTÓ, JELENLEG MÁR TÖBB MINT KÉT ÉVTIZEDES MŰLTÁR VISSZATEKINTŐ SZÉRIA E HÓNAPBAN ÚJABB KÉPVISELŐVEL GAZDAGODOTT. A KORÁBBI RÉSZEKKEK SZÖGES ELLENTÉTBE A CRANKY PANTS-FÉLE HÁZON BELÜLI FEJLESZTÉS VISZONT NEM ÚJ KERINGŐRE HÍVJA A NAGYÉRDEMŰT, HANEM AZ 1987-ES EVIL DEAD II: DEAD BY DAWN TÖRTÉNETÉT ÖNTI JÁTÉKOS FORMÁBA...”



INFO BOX

Kiadó: THQ
Fejlesztő: Cranky Pants Games
Hivatalos honlap:
www.evildeadregeneration.com

Megjelenés: 2005 szeptember 13.
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ■■■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■■■■■

ÖSSZATHATÁS: ■■■■■

VÉLEMÉNY

Az Evil Dead II mozifilm megjátékoslása, végláthatatlan kaszabolás, thriller-humor

A nagyon rövid játékidőhöz monoton játékmennyiség társul, néhány grafikai hibával

ELŐZMÉNY

2000 Evil Dead: Hail to the King
2003 Evil Dead: Fistful of Boomstick
2004 Constantine

DVD: KÉPGALÉRIA

PS2 - XB

PLATFORMOK

Még kiscserkész lehettem, mikor az első Evil Dead filmet műsorra tűzték a hazai mozik. Az 1981-ben kezdődő sztorit a celluloid szalagokra álmódú Sam Raimi pályafutása joggal viseli. bámulatos "jelzést, hiszen olyan klasszikos dizájt a palettát, mint a Darkman, a Simple Plan, és jelenlegi Spider Man kasza-



sikerek. Annak idején bizony még más mércével mérték a siker ízt, de a hihetetlenül magas érdeklődés az Evil Dead epizódok iránt a mai napig nem csökkent. Talán ezért van az, hogy a sorozat tagjait [The Evil Dead (1981), Evil Dead II: Dead by Dawn (1987), Army of Darkness (1993)] mindmáig a stílus alapkövei közé sorolják a zombi thriller-rajongók. Természetesen a játékipar is követte a trendet, így nem meglepő, hogy már 1982-ben megszületett az első produktum, The Evil Dead címmel - meghozza C64-re. Évek teltek el némán és csendben, mikor a THQ úgy döntött, felélesztí a sorozatot, és kihozta a csúfosat bukott Evil Dead: Hail to the Kinget PC-re, Dreamcasra és PS1-re. Habár a játék nem aratott osztatlan sikert (és ezen még a voice actor szerepét magára vállaló, a filmbéli főhőst alakító Bruce Campbell sem változtatott), a Fistful of Boomstick (2003) visszaállította a dicsfényt,

megfelelő alapot szolgáltatva a most megjelenő folytatásnak.

Történetünket közvetlenül az Evil Dead: A Fistful of Boomstick után járunk, amikor Dr. Knowby és csapata újra felfedezik a Necronomicon ex Mortis-t, ismertebb nevén a Halottak Könyvét (Book of Dead). Miután az emberi vérről íródott, a démonok eljövételéről és feltámadásáról szóló kötet előkerült, Ash öreg barátja elzárkózott a világtól, hogy tanulmányozza és leírja tapasztalatait, amit hosszú évek során gyűjtött a démoni invázió eljövételéről. Dr. Knowby az azonban rejtélyes körülmények között nyoma vesztett...

TIPPEK

Forgasd gyakran a Back gomb által elérhető HELP-et, míg nem tanulod meg őket: tizenhét féle speciális támadás, kőbő és képesség közül választhatsz, amik egyenként hasznosak lehetnek egy-egy melegebb helyzetben.

Fél év telt el a professzor eltűnése óta, így Ash néhány társával együtt az öreg keresésére indult. A szálak egy öreg viskóhoz (Cabin) vezetnek, ahol meg is találták a Halál



Könyvét, de Knowby-nak nyoma vesztett. Az ott töltött éjszaka alkalmával azonban megmagyarázhatatlan dolog történt: előhalottak özönlöktek el az erdő, rátámadva Ash-re és barátaira, akik közül csak a főhős élte túl a katasztrófát. A végkifejletben sajnos ő sem tudott ellenállni a démoni erők megszállásának, így egy ismeretlen erő megmérgezte elméjét, és

ebben az állapotban lekaszalobta a rá törő előhalott hordákat és fertőzött barátait is. Az önkivüli állapot csak rövid ideig tartott, de ez elég volt ahhoz, hogy Ash keze vezetéses fertőzést kapjon, így a rendőrségi kihallgatást követően amputálni kellett azt. A rendőrség örült álmofutásnak tekintette a dolgot és mivel nem hitték a fiatal zombivadásznak, Ashley 'Ash' J. Williams-et a Sunny Meadow-beli gyökösek és bűnözők elmegyógyintézetébe zártatták.

Az épület falai közt azonban újabb világfenyegető veszély lakozott... Az elmeháborodott Dr. Vingo Reinhard megszerezte Dr. Knowby kézzel írt naplóját és a Necronomicon ex Mortis-t, amelyből démonok egész hordáját akarta az irányítása alatt a világra zúdítani. A kísérlet balul sült el, ráadásul Reinhard későn vette észre, hogy a kulcsfontosságú támpontokat nyújtó napló, melyet Dr. Knowby írt kutatásai alatt, eltűnt a helyszínről. A tettet nem más, mint Ash ügyvédje, a bájos Sally Bowline követte el, aki még mindig hitt védenébe igazában. A jegyzetek természetesen hősünk kérésére tűntek el a prof irodájából. Az így hibásan elvégzett kísérlet következményeként az örült tudóst elnyelte egy alternatív dimenzióba nyíló kapu, amelyen keresztül démoni lelkek érkeztek a földre, megtámadva és zombivá változtatva mindent, ami csak élt és mozgott. A végezt előtt azonban Ash előtt egy véletlen folytán megnyílt a szökés lehetősége, így nyomban neki is indult az újabb kalandoknak.

A kicsit hosszaskára sikerült bevezető néhány mozzanattal a betanított Tutorial szint tartalmazza, ami annyiból áll, hogy a program az erőben levő vinyókban elmagyarázza, hogyan veheted fel sikeresen a harcot a mindenholon rád törő zombikkal szemben. A felettebb rugalmas gombkiosztásban az X-el lövöldözhetsz elsődleges (Tutorialban shotgun), míg a B-vel kaszalobhatasz a kezrede erősített másodlagos (Tutorialban láncfűrész) fegyverrel. Több ellenfél esetén a jobb analóg karra váltogathatsz a kiszemelt célpontok között, míg a kellően megsebzett ellenfeleket (ezt a belülről kiáramló szellemi matéria mutatja) az Y gomb segítségével végezheted ki. Kombókból, támadási formákból és fegyverekből tetemes mennyiség áll majd rendelkezésedre a játék során, elsajátításukhoz a Back gombbal előhozható menüből tájékozódhatsz. A gombkiosztás mellett két fontos jellemző maradt csak, melyeket a program HUD-j minden alkalommal mutat: ezek közül az egyik az energiadát jelző mérce, másik pedig a Rage Meter, ami az Evil Ash (örögi forma) energiaszintjét hivatott jelezni. Előbbit a piros, míg utóbbit a sárga színű bogyókkal tudod majd feltölteni. A bal trigger a védekezés, míg a D-Pad lefelé nyomása a Rage Metert fogyasztó Evil Ash atalkuláért felelős. A fehér gombbal tudod a jobb kezrede erősített elsődleges fegyvereket

(láncfűrész, csákylázó és lángszóró), míg a feketével a bal karodon levő másodlagos eszközöket (.45 mm-es pisztoly, Shotgun és rakétavető) változtatni. Röviden ennyit a bemelegítésről, essünk is neki a játéknak!

rületen keresztül eljutsz a boncteremig, ahol az irodárástben megtalálod a hat hónappal ezelőtti elkobzott felszereléseid. Az „oda a láncfűrészhez” akciót után (kis ujjgyakorlat néhány zombi ellen) haladj visszafelé a ledeszkázott átjáróig, amelyet az újonnan szerzett motoros



Ching, hibás próbálkozású bővítesz csúszkával, akkor is a lelkünk.

ÉRDEKESSEGEK

Kevésen tudják, hogy valójában nem három, hanem négy Evil Dead mozifilm készült 1978-ban ugyanis Sam Raimi ismerőse, Rob Tapert családja farmján leforgattak egy rövidfilmet Within the Woods címmel, ami elsőkéntként szolgált az 1981-es Evil Dead filmpozsának.

Sunny Meadows (Meadows elmegyógyintézet)

A Meadows klinika pokollá válása után azon kapod magad, hogy irodázatos hangok kúsznak át a falakon. Gyorsan eredj is a nyomukba, azaz haladj előre a szétrobbantott rácson addig, amíg egy éppen halálutóját hívó örbé nem botlasz. Vedd fel a fegyverét, és terítsd le a sikongató zombit (ha a lelke el akarja hagyni testét, használd az Y gombot a kivégzéshez) és vedd fel a manuális célzás jobb trigger (T), majd tűz az információnál található gyógyító csomagot (HP). Az Exiten kilőgni túl egyszerű lenne, ezért vedd az irányt jobbra, ahol a rács előtti ablakot kilöve bejuthatsz a zárszerkezetet működtető kapcsolóhoz. Nyisd ki a folyosón levő rácsot, majd a biztonsági monitorát átnyalazva lödd le a mögötted feltámadó előhalottat. A rácson átjutva az elágazásnál fordulj jobbra és az étkező felé haladva (nagy terem székeket és asztalokkal) szedj le mindenkit, aki rád támad. Keresd meg az egyetlen kijáratot, (Save pozíció, S) és a szemközti ajtón bejutva hívd fel a felvonót az emeletre. Szedd le a repülő bútorokat, majd járd körbe a helyszínt (Unlock Extra 2, UE2) és a terem két mellékhelyisége közül nyíló lépcsőházban feljutva emélt nyomd meg a lifthívó gombot. A „vérfürdő” után szedd le a mennyezetről érkező randaságokat, majd az így kinyílt ajtón át szaladj el a nagyfeszültségű kapcsolószekrényig. A főkapcsoló áramtalanítása után sétálj vissza a lifthez és várd meg, míg lezuhansz vele. A hancúrozás és néhány mutáns patkány lepuflottatása után S, majd keresd meg a közelben levő S szentélyt. Az elektromos szobában lödd szét az elektródákat, és az így már ártalmatlan vizes te-

fűrészrel már szét tudsz vágni (S). Most már lehetőség van a vele szemközti ajtón átmenni, ahol egy kis mászást követően újra a főbejáratához jutsz. Természetesen nem szabadulsz könnyen, így rendezz vérfürdőt és menj be az újonnan kinyílt ajtón, egyenesen Dr. Reinhard irodájáig, ahol a földgömb és a mell-szobor elmozdította aki tudsz nyitni egy titkos alagutat a könyvespolc mögött. Odalenn az egyik mellékhelyiségben UE3, de a vízzel elárasztott területen átérve S-t találsz.

Kalandod máris elérkezett első Bossfight-jához, amelyben az elektródákkal sokkolt szerszettel kell megküzdened. Leghatásosabb elle-



ne a láncfűrész - mikor nem elektrosokkal, ferkőz közel hozzá és aprítsd fel, ahogy csak tudod. A villámáztatások alkalmával maradj mindig a száraz betonterületen, így kikerülve a charge boltokat. Miután mőreire tanítottad az amúgy igen randa teremtnyit, humoros jelenet kíséretében először nézel szembe barátod, Dr. Knowby szellemével, aki elmondja, hogy Miss Bowline (az ügyvédő) okosan járt el, mikor megszerezte a naplót, anélkül ugyanis Reinhard képtelen véghezvinni a világmegváltó tervet. A nyitva maradt portálokban azonban démonok önzölnek el a földet, így mindenképp be kell zárnod azokat. Ehhez azonban szűkséged lesz egy segítőre is a félig démon, félig ember Sam személyében, aki a kalandok végéig melled szegődik. Szerencsétlen véletlen folytán az

EVIL DEAD: REGENERATION

VÉGIJÁTSZÁS

üggyvédnök autójára lerobban az út szélén, és nem is sejtji, hogy démonok egész hordái vadásznak rá...

The Cemetery (A temető)

Kicsit vicces, ahogy Sam-et különböző feladatokra rá tudod bírni: a megfelelő célpontot kifejező felirathatod bárhova, és bárkire - sőtsem hal meg, mivel démon, vagyis olyan dolgokat is végezhet, ami számokra halálos lenne. Lódd szét a ládák és mássz be a szemközti épületbe, ahol megtalálod a hamvasztó kamrát. Kapcsold be, majd rúgd be a segítő az égő szellőzőjébe. Kirobbantod a ház falát, így eljuthatsz a temetőbe. A kriptákból mik jöhetnek mások, mint csontok, így hát kaszabold le gyorsan őket és hagyd el a helyszínt. A két kripa között találás egy átjárót, ahol a patakon végigyalogolva UE4-et szedhetsz fel. Továbbmenve a folyó szegletében UE5, az élő szöveg átvágva szedd le a zombikat.

A védekező pozíció esetén Sam-et hívd segítségül a pusztításhoz (úgy már ki tudod vgezni őket). A kapu természetesen zárva, de némi csere után Ash észreveszi, hogy egy barlangbejárat nyílik nem messze a domboldaltban. Állj rá a Possess (világító maszk egy szentély felett) pontra, ahol Sam-et megszálva be tudsz vele jutni a szűk járaton, ahol az X

kiderül, hogy a Necronomicon ex Mortis legfőbb feladata, hogy elpusztítsa az emberiséget és új kort hozzon el a Föld vérellátott világába. Ash öreg barátja tudta ezt, és mindent megtett annak érdekében, hogy ez ne történhesen meg.



The Catacombs (A katakombák)

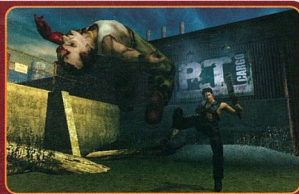
Ash és Sam az SE-n keresztül lejut a katakombákba, ahol kicsiny segítőarsád már mutatja is az utat, amelyen haladnod kell. Keresd meg a Possess szentélyt (PS) és Sam-mel mássz át a szentélytől nem messze lévő lyukon. A barlangban vadd fel az UE-t, majd a kapcsolóval nyíld ki az ajtót. Az energiasík növelő szentély használata után a csapóján keresztül leeszel egy alsóbb szintre. Szedd le az összes csontot, amíg Sam kinyitja a kaput. Az S-szel szembeni létrán felmászva újabb PS-t találhatsz, ahol Sam segítségével az újabb réteg átúszva (zombik, csontok, stb.) megint csak egy ajtónyitás lesz a feladatot. A beszédközött átjárónál UE, balra indulva pedig a kijárat és S vár rád.

Megérkezel a második Bossfighthoz - a túlvilági érkező demont a gázviszály közben Sam-mel tántorítottól el szándékoztál, miatt nekeld folyamatosan tűz alatt kell tartanod. Időközben a koponyaoszlopokkal, csontvázak

The Woods (Az erdő)

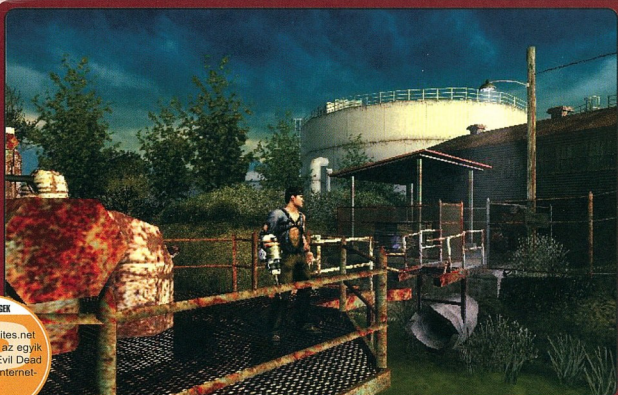
Kiérve a katakombákból az erdő sötétiségebe érsz. A sárga bogycok az Essence Metered (ez szükséges az Evil Ash átváltozáshoz) tölti. Haladj a barlang felé, vadd fel a HP+E párost, majd balra indulva rövidesen eljutsz egy tisztás, ahol négylábi fenevadak támadnak rád. (A hirtelen rád ugró ellenfeleket az a gomb egymás után gyors nyomkodásával lerítheted le.) Szedd le mindenkit, amíg el nem érsz egy talicskás barlangbejáratig, majd ments egyet S. Használj a PS-t: mássz át a sérült kapun tántogó lyukon és a Deadite-re ráugorva zúzd szét a vasrácsot. A demont sok csont és

zombi védelmezi, így csak a helyszínt kitarítása után veheted fel új fegyvered, a csákiázót, amellyel a távoli célpontokat tudod magadhoz rántani. A repkedő dögöket vadászod is le gyorsan és szaladj vissza az első tisztáshoz (a talicskás helyszínről zúzd felkapaszkodni a hozzá vezető úthoz), ahol a felhúzott fapallót már le tudod rántani a csákiázó segítségével. A nyerevényed (UE) után keresd meg ismét az aktuális helyszínt, a pallos függőájtárról lehúzza egy Rage Meter szentélyt rejt. Továbbmenve a szakadéknál repkedő szörnyeteknek törnek rád, de a hely kitarítása után rá kell jönnöd, hogy nem tudod átjutni a leszkadát hídron, mely a szakadék túlsó barlangbejáratához vezet. A házról néld dobokban keresztül azonban eljuthatsz a szemközti épület tetéjén levő csilléhez, melyet elhúzza (használd az új fegyvered hozzá) újabb UE-t találhatsz. Ugorj le a lenti csilléhez és ott is cselekedj hasonlóan: használd a PS-t, majd Sam-mel csipaszakodj fel a híd helyén megmaradt sádrakba és küszd át a szemközti oldalra. A létrán keresztül feljutva és a zombikat leszedve mozdítsd el a hatalmas sziklát, majd Ash-sel feljutva a szemközti ház tetéjére, a párkányon átáraszolva már itt is jutottál a túlsó oldalra. Irány a bányal



gombbal (gerjesztett bénítócsóvát küldhetsz ellenfelekre, a B-vel pedig kobárosorozatot adhatod le. Bal oldal találás egy nyílást, ahol szögüzthatsz a Deadite háttára és őt irányítva szögüzthatsz a masszív fémrácsot. Ezek után elpusztíthatod a demont (folyamatosan dobáld Sam-et a nyakába, majd lódd, vágd és sebez), amely elállja az utat. Keresd meg a barlangban a vörös rúnakövet, mely az energiasíknak képes növelni. A lezárt, fállyakkal megvilágított kaput ki tudod nyitni, ahol egy Soul Eater (SE) vár rád. Ezek az undorító, egyszerű lények őrzik a portálkapukhoz vezető utat - csak akkor tudod kinyitni, ha a közelben levő Eggekben (Alien-tojás szerű lélekzárak) lakozó lelkeket Sam segítségével megegeted velük. A jobb oldali bejáraton átjutva S, majd keresd meg az egyik kapu mögött rejlő Egget és vágd szét. Az Y-nal kapd el a lelket, majd kísérel vissza Sam-et az SE-hez vigyázva, meg ne haljon, mert akkor kezdedtőlől az egészet. Ha eljutottál az SE-ig, akkor az összekuporodott Sam-et a jobb T-vel becélozva rúgd bele a lény szájába. Ilyenkor mindig megnyílik egy újabb utvonál, ahol végül megtalálod az újabb Egget (három van belőlük) Az utolsó esetében mindig sokkal többen támadnak rád (egy kör alakú téren egy egész hadsereg - repkedő démonok, stb.), de ha sikerül ezt is eljuttatnod az SE-hez, az átjáró kinyílik és eljuthatsz a katakombákba.

Mialatt te a továbbjutással vagy elfoglalt, Sally Dr. Knowby naplóját olvasgatja, ahonnan



kal, és egybekkel is foglalkoznod kell (HP-t a csontok kivégzése után kapsz). Miután sikeresen leterítetted a demont, némi színjáték után kiderül, hogy az Evil Ash átalakulással (D-Pad lefelé irány) sokkal erősebb vagy, ám a másik dimenzióban levő Reinhardt ez nem érdekli, csak a napló visszaszerzése.

Mialatt te a bányához vezető utat keresed, az út mellett lerobban Sally-val a lehető legrosszabb történet. Az örül, mellesleg egyre inkább zombivá válik Reinhardt körül állt küldött lidérc fejedtet a bájos ügyvédnőt és a naplótvaly eltűnik vele a portálban. Egyre fogy az idő, pedig meg kellene találnod a következő kaphoz vezető utat.

«**« A ZOMBI SZÓ KARIBI EREDETŰ, SZOROSAN KAPCSOLÓDIK A VOO-DOO HITHEZ. EREDETILEG OLYAN HALLOTTAK VOLTAK, AKIKET EGY NAGY HATALMÚ VARÁZSLÓ ÉLETRE KELLTETT, HOGY ŐT SZOLGÁLJÁK. »»**

Forsaken Mines
(Felhagyott bánya)

Átgyalogolva a bejáraton a Forsaken Mines
útesztőibe jutsz. Rögtön jobbra, a csillét
megcsáklázva találhatsz egy újabb UE-t, de
ami fontosabb: továbbmenetelve néhány zom-
bivá avanszálódott bányász kivégzése után

A másodikat az első után megnyílt kapu mögött, a deszkák mögött rejtőző PS-sel szerezheted meg. Mielőtt azonban Sam-hoz fordulnál segítségért, tisztázd meg a terepet. A PS-t használva Sam be tud jutni az amúgy mérgező gázfelhőbe burkolódott helységbe, ahol első feladata az lesz, hogy beindítsa a leállt



TIPPEN

Mindig használj
csíny segítő
am gyakran m
vidál egy-két e
nagyobbakkal
tásod nélkül
mit kezd

egy-két deszkán áttörve találsz S-t és energiát is. Vigyáznod kell, ez a hely eleve híján van az energiától fogynak, így okosan és figyelmeztessen kell harcolnod. Találsz egy piros fényfel körülvett bányászcsillagot, amiről egy gyors csákyázás után kiderül, hogy Health Meter növelést rejt maga mögött. Használd is fel gyorsan, majd vedd az irányt a bebeszkázott átjáró felé: vágd szét, szedd le az újabb ellenfeleket, majd ugrálj és fuss át a folyamatosan leszakadó pallokon. Hívd le a liftet és az arra szolgoló kapcsolóval, majd a liftre ráállva csákyázd meg azt - így feljuthatsz az egygyel feljebb levő szintre. A ládákat szétzörög/szétzöröve vedd fel a csuccokat, majd nyomd meg lifthez közeli kapcsolót, amellyel felkapcsolhatsz a világtást. A garantált hatás nem marad el: ahogy várható volt, zombik önzölenelek mindenfelől, de egy rövidebb kaszabozást követően már indulhatsz is a lezárt színpukaphoz, amit kinyitva teríted le a váratlannul rád szóró nyeteket, majd ments meg: S.

Érővidesen egy hatalmas terembe lépünk, amelynek előzetes jeleiből már látni lehet, hogy egy újabb SE és egy portál felé közelí-
dész (a mozgó, gusztustalan csápok erre utalnak a falakon).
A technika ugyan-
az, mint a
korábbiakban: először a há-
rónál ki kell egyeztetni a
zsebekből aztán az SE-vel
való megégetés után már
mehetünk is a portálka-
puhoz. Az első Eghez
közvetlenül az SE mel-
léti létrán juthatsz fel.

szellőző bevezető. Végező ki vele a zombikat, majd mássz fel a létrán és keresd meg a hídón átszaladva az újabb UE-t. Miután felvetted, visszafelé és a kifüggesztett dróton átcsipaszkodva (vigyázz a sérült drótrészekkel, mert megrághatnak) aktiválj a ventilátorokat. A sikeres akció következtében feloszlók a mérgező gázfelhő, így már szét tudsz kaszabolni Ashley-vel az Egget a lélek elkapásához. Kísérj vissza Sam-et az SE-hez, és ki nyitod a harmadik lezár folyosót is. Találsz egy Possession pontot tartalmazó csillijt, így vedd is használatba. Sam-mel mássz át a barikádon lefelé keskeny létrán, majd egy-két démoni kreatúra ártalmatlanná tétele után felmászhatás a veled szembenző létrán.

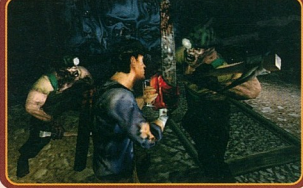
Íta egy futószalagokkal teli
rségbe jutsz, ahol óvatosan
őzlekedve eléred a barikádot
felrobbantó gyújtószerkezetet.
Értelemszerűen aktiválnod
kell, következőképp el
tudsz jutni az Egghez
vezető út végéhez. Ki-
sérd el Sam-et az SE-
hez (megint nehéz
dolgod lesz, a harma-
diknál ugyanis folya-
matosan kicsiny segí-
tőtársad próbálják meg
először eltenni láb alól.)

Ahogy az lenni szokott, ezt a portált is egy erősebb démon védi, ami egészen véletlenül egy szívósabb, kalapáccsal rendelkező zombibányász. Az így megnövekedett erejű Boss-t legegyszerűbben a láncfűrés-Evil Ash-Sam tróval pusztíthatod el, lényegében semmiféle technikát nem igénylő démonnal állsz szemben.

A szokás nagy ír: morbid humor közepette a folyót-folyvást magyarázó Sam bezárja a portálkaput, de az alternatív dimenzióban leledző örült tudós megszerzi Dr. Knowby naplóját a fogva ejtett Sallytól és megkezdí a Necronomicon felélesztésének folyamatát. Nem sok időd marad, tovább kell állnod: Miss Bowline egy darabig még életben maradhat, ha elkezdí szorgalmasan jegyzetelni az odaát történetek, így Ashley és társa még kaptak egy kis haladékot az élettől.

The Shipyard (A hajógyár)

Az SE-ből kirepülve a hajógyár területén találok madarat. Kéves nézelődés után felfedezhetsz egy felgátot, átjárható vízszintes oldalon, amelyen keresztül megcsúszhat a túlsó oldalra. Kéves gyaloglás után rengeteg ilyen konténer vesz körbe, ám ezek közül szinte majdnem mindegyik nyitott. Azokkal kezdőd, amelyek egymásra vannak pakolva - ezekből rengeteg zombi ront rád, így szedd le őket jó gyorsan. Az egyik tároló fala igencsak sérült, így egy sima lövedékek segít átjutni a következő helyszínre. Tisztítsd meg a terepet, és haladj tovább az egyetlen lehetséges úton, ahol mily meglepő, ismétlenül egy SE vár rád. A közepén találisz néhány egymásra pakolt hordót, melyekben ereszt bele párat, hogy felfolyjanak. Az így úttal lyukak továbbhaladva találathatsz energiát és S pozíciókat. A konténer végében levő kapcsolót használva kijuthatsz a dokk-szektorba, de vigyázz: a hulladékkal megrakott hajók mellől vizzel és gázzal telít dagadt hullámok ugranak fel a vízből. Távolról szedd le őket, mert közelről felfolyobannak és elég nagyot sebeznek. A likvidálásuk után ugorj át a második hulladékszállító csónakra, mely Ash kutatni kezd a szemét között és csodák csodájára egy újabb gyilkoló eszközzel gyarapítja fegyvertárait. A kéze szerelhető rakétavetőt meg nagyon sokszor használni fogod, mint ahogy most is: üss vele lyukra a nagy hajótalan falán, majd bejutva csáskályázd meg a ketrec ajtaját. A rakétábevetés után szed szét a rád támadó hájas zörnyeket, majd az egyik kőteremben keresd meg



az utó lapulú UE-t. Az utó tovább a szerző hájstén tántórog zósszáz lyukon keresztül vezet. A szárazföldre kijutva balra találod az Eggett, amit egy Deadtie és egy szétrobantásra váro kapu ír. Old le a szokásos módon, majd szerez meg a szellemet és lödd ki a zósszáz konténér ajtaját (Rage Meter upgrade). Kísérd el Sam-et az SE-hez és kövess az újonnan megnyílt útvonalon. A kamionparkolóban egyedül rostokoló utánfúto mögött kapu zombik védik. Írtd ki mindet, robantbsd ki a kaput, de mielött átmennél rajta, vedd fel a 14-es UE-t a két utánfúto közül. Vádászd le a Deadtie-ot, majd használnd a PS szentélyt és Sam-lel a létrán felmászva, a kifeszített kötélen átmászva oldozd el az utó csüngő rakományt. A lezúduló csöveken keresztül átiutatsz az E-hez, majd

EVIL DEAD: REGENERATION

VÉGIJÁTSZÁS

annak szétvágása után kísért vissza Sam-et az általa kijelölt útvonalon az SE-hez. (Először mindig a hájas kreatúrákat szed le, mert egyetlen robbanással elpusztíthatják kicsiny segítődet.) Végül megjelenik a harmadik tojás-hoz vezető út: a PS szentélyt használva az adott útvonalon néhány zombi letérítésével eljut egy targoncáig, amin keresztül felmászhat a mellette levő ház párkányára. Szaladj el jobbra, és a kötélen átkuszva csimpaszkodj bele a Deadite nyakába, majd visszafelé halad-

Sam tovább indulnak, ugyanis a kicsiny figura szerint már csak egyetlen portál van nyitva a Földön.

Swamp (Mocsár)

A láncfűrésszel vágd szét a bedeszkázott ajtót és vedd az irányt az üzemanyag-tároló felé. A mocsárban mindenféle szerzet jön elő a lyukakból és járatokból, ám nyugodtan kaszabolj le őket. Az egyik csatornában találás S-t, de mindenképp menj vissza a pocsoláéhoz,

nesen a tő mellé, majd gyűjtsd meg Sam-et és juttasd be (rúgd be) a szellőzőn keresztül a gáztartály-állomásra. Az acélajtó megemelését, te pedig továbbéltethatja a Port Turnham nevezetű kihalt városkába.

Port Turnham

Valami nagyon nem tiszta, az éjszaka leple alatt a tülágoson csendes ez az egyébként nyüzsgő kisváros. Gyorsan ki is derít, mi a gond: haladj a kiégett járművek irányába, egészen addig, amíg egy Deadite nem állja az utad. Szedd le a már jól ismert módon, aminek következtében a játékban fellelhető utolsó SE -vel találod szembe magad. Pillanatok alatt megtalálod az első Egget, tehát a benne rejtőzködő lelket villámgyorsan elviheted az egyenesen előtött SE-hez. Miután az első sikeresen megegytet a lényvel, szaladj vissza a városka letelejére és a ház sarkán levő ajton bejutva használd a PS szentélyt. A jobb oldali sikátorok egyikében az égő hordó melletti ládában megtalálod a 17-es UE-t, és mássz fel a falon található tűzletrán a tetőre. Tép le a zombik fészkeretét, majd a kifeszített reklámon átjutva, a fal melletti párkányon átarszalva eljuthatsz a sérült nagyfeszültség-kapcsolóhoz. Itkadd ki és Ashley-vel keresd meg ezt a pontot, amelyen aztán átjutva megtalálod a második Egget is. A második etetés után keresd meg

Joe, szintén a városka elején található műszaki átlát és vedd fel aimaid netovábbját, a legújabb fejlesztésű automata gyilkológépet - a tuningolt láncfűrést. Próbáld is ki gyorsan a rád támadó zombikon, majd szaladj fel a lépcső segítségével az emeletre, vágd szét a polcokat és használd a PS szentélyt. Sam-mel küssz át a telefonvezeték segítségével a tülós oldalra, majd araszolj át a párkányon és ugorj rá a Deadite nyakára. A jól bevált mozzanattal keresd meg a gáztartályt és zúzd szét egyetlen csapással. Ashley-vel most már át tudsz jutni a földszinten levő eltorlaszolt ajtón a sikátorba. A térre kiérve szedd le a szörnyiméket, és keresd meg az egyik beugróban levő S helyet. A vele szemközti utcában keresd meg a létrát és a tetőre jutva használd a Rage Meter upgrade-t. Az elektromos árammal átjárt útkereszteződésben előzd be rakétavetővel a két transzformátortól és lödd ki őket. Így megszűnik nagyfeszültség a vízzel borított területen és ellyagolghatsz a móló felé, ahol szándékosan sétálj bale a csapdába. A mólónál levő épület mögött UE-t találhatsz, azonban vizsgálva lezáródott a kapu és előzőnk helyszínén a különböző helyről érkező démonok. Nyidd le őket és vedd Sam-et, amíg ki nem nyitja a csanak ajtaját. Ekkor gyorsan kaszabolj le a Deadite-ot, vágd szét a belül levő Egget és irány visszsa az SE-hez.

Furcsa módon ennél a portálnál nem találás semmiféle démon, vagy ellenséget, ám mikor Sam megpróbálja bezárni az ajtót, képtelen rá: a szélórnány beszippanthatja mindkettőjüket és kezdetét veszi a dimenziók közötti utazás...

The Temple (A templom)

Hőseid egy alternatív dimenzióba kerülnek, amely egészen eddig Reinhard dokinak nyúl-



Nekem nem kell olyan közel mennem, hogy elcsúszjak a világító-csarnok...

va kirobbanhatod Ash-nek az útját álló betonfalat a mellette levő gáztartály elpusztításával. Szedd a lábad a nyitott ajtúrt raktárpület belségebe, ahol egy kisebb újjgyakorlat után a liften levő ládák segítségével a felső szintre jutva menj ki az épület gangjára. Az Egnél szabaddíts ki a harmadik, egyben utolsó lelket, és teljesítsd a minijáték-szerű lövöldözős mókát. (Sam-et fogságba ejti az idegen erő, és amíg ki nem szabadul, nekéd kell a felső párkányról - ahol egy UE-t is találás egy beugróban - levadásznod a felé induló hájas, fel-felrobbanó idegen lényeket.) Sikeres teljesítés után kísért Sam-et az SE-hez és az etetés után vedd az irányt a bejárat felé.

ÉRTÉKESÉSEK

Mr. Campbell több Voice Actor szerepet is ellátott: többek között Broken Hell, Spiderman és a Pitfall 3D című videójáték főhősének kölcsönözve a szikronhangját.

Elérkezett az utolsó előtti Bossfighthoz: Ash és Sam döbbenten nézik, ahogy a raktárpület ablakain kiszűrődő portálkapu fényében egy óriási skorpiószörny monstrum támad rájuk. Első blikkre elpusztíthatatlannak tűnik, ám könnyen kiismerhető a letérítéshez használt technika. Ha feléd ugrik, és a csapját a betonba furja, gyorsan kapd elő a láncfűrést és vágj bele egy hatalmasat. Az undorító teremtmény ekkor a fájdalomtól felordít és kinyitja a száját, amit becélozva ess meg vele gyorsan néhány rakétát. Ennyi az egész, a fentebbi mozzanatsort kb. 3-4 alkalommal kell megismételni a lény elpusztításához.

Ash ettől a démontól is kap ajándékot, ám míg ezzel van elfoglalva, Sam gyorsan bezárja a fényesen kéklő portált. Dr. Knowby szeleme időközben az „odaát” történt fejleményekről beszámol: Reinhardnak sikerült megfektetni a varázsszavakat és már csak egy emberi áldozatra van szüksége a szörnyű terv beteljesítéséhez. Rövid szóváltás után Ash és

ahol a létrán felmászhat a szivattyúhoz. A törött fémhidon átjutva az egyik dobozban PS szentélyt találás. Sam-mel küssz át a sérült elektromos vezetéken a tülós oldalra, szedd le a hájas kreatúrákat, majd keresd a Deadite-ot, amíg egy kapu mögött rejtőzik. Szedd le a mutáns patkányokat, majd a faház jobb oldalán található nyilvános felmászva a párkányra ugorj a Deadite nyakába és zúzd szét az elektromos vezetéktől nem messze levő vaskaput.

Ashley-vel keresd meg a szétörtött kaput, és átmászva rajta szedd le a démont a már megszokott módon. A mögöttele járaban nyisd ki a szelepet, majd haladj tova az újonnan kinyitlt szilipen keresztül. Az alagutakban levő sérült betonbelsőkből egyébként berobbanthatsz a rakétavetővel - az egyik mögött megtalálhatsz a 16-os UE-t. A mentőhely melletti berobbanott löm irányába indulva rövidesen egy lámpákkal leszel gazdagabb, amit Ash gyorsan összerak. Sam már sietne tovább, mutatja is az utad, de előbb próbáld ki az új fegyvered az úton-útfélen rád törő zombikkal szemben. A sikeres pirtóskod elkészítése után használd a Save pontot ha akarod, majd a leszakadt hidnál levő lépcsőre felkapaszkodva szerzed meg az újabb Health Meter upgrade-t. Szépen sétálj ki a pálya letelejére, egye-



GTA3

100%-os végigjátás, benne:
 • Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
 • Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőri tűzoltó)
 • Összes fegyveres drángés (rampage) leírása
 • Összes különleges ugrás (unique jump) részletes leírása
 • Import/export garázs küldetése, az autók helyei
 • A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
 • Fegyverek leírása és fellelési helyük
 • Tokenek (látatérő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
 • Bankák és szerezőpók részletes bemutatása
 • Repülés a dödvel
 • Rádióállomások bemutatása és a számok listája
 • Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
 • Trükkök, tippek, easter egg

GTA: Vice City

100%-os végigjátás, benne:
 • Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
 • Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőri tűzoltó)
 • Botrablások leírása
 • Megvédelezhető épületek és azok küldetése, térképpel
 • Ötözők leírása, ezek elérhetősége
 • Összes fegyveres drángés (rampage) leírása
 • Összes különleges ugrás (unique jump) részletes leírása
 • Versenyek (autó, motor, helikopter) leírása
 • A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
 • Fegyverek leírása és fellelési helyük
 • Tokenek (látatérő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
 • Bankák és szerezőpók részletes bemutatása
 • Rádióállomások bemutatása és a számok listája
 • Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
 • Trükkök, tippek, easter egg

GTA: San Andreas

100%-os végigjátás, benne:
 • Összes (157) küldetés részletes leírása,
 • Összes (70) unique jump - avagy ugratás
 • Összes patkó (SO) + térkép
 • Összes megsemmisítendő épület, + bónusz épület (37) + térkép
 • Versenyek (autó, motor, helikopter) leírása
 • Összes ösztiriga (SO) + térkép
 • Összes ketten játszható küldetés
 • Randi guide (6 csaj)
 • Összes jármű (210) részletes ismertetése, illetve a megtalálási helyük
 • Összes (17) speciális jármű, és megszerzésük módja
 • Mind a 25 versenyszorozat részletes ismertetése
 • Összes jármű oktatás ismertetése
 • Összes olyan objektum, amit le kell fényképezni (SO)
 • Összes cselás
 • Összes Easter Egg és trükk

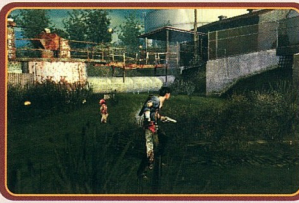
NEM HIÁNYOZHAT A TE POLCODRÓL SEM!

RENDEL MEG MOST és ZSEBELD BE A KÖNYVHOZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN MEGRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA GTA MODDOKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL

MEGRENDELHETŐ: 06-1-378-7988 vagy PC.GAMES 1285 Sp. Ft.

tott menedéket a földi támadások ellen.
 Dr. Knowby szelleme itt már nagyon gyengének bizonyul, így csak pár mondatot oszt meg Ashley-vel: elárulja, hogy csak abban az esetben van visszaút, ha megtalálja az örült tudóst és vele együtt elpusztítja a Necronomicont is. Indulj hát a végső csata helyszínére: jobbra menetelve a szakadéktól szélen felfedezheted az utolsó előtti UE-t, balra pedig a sziklaparkányon átjutva a főbejárat felé ve-



zet az út. Az épület tipikus dark-gótikus építmény: mindenhol vér és tetemek, mágiával működő ajtók és rejtélyek vannak rád. A kapun átésdeltva gyűjtsd meg a lángszórával a gázműveket, így átjutatsz a következő nagy terembe, ahol tűzgolyóval dobálódoz csontokkal hoz össze a sors. A két oldalsó lépcsőorról csásklyázd meg a gázműveseket, majd gyűjtsd meg két. Sétálj át a kapun, majd jobbra a túlsó oldalra. Sa-tap meggyújtva juttatsz fel a gázműveshez, majd visszafelé az első bejárat felé vedd az irányt. A két gázműves után aktívál a terem közepén levőt is és szaladj fel az időlimites fél lépcsőorrán. Az aránába érve a főkamater egész seregével küld rád, de folyamatosan tűzelget, állandó mozgással la-zán leszedhetsz mindenkit. Az utolsó extra a felső karzaton található, felvétele után ments

egyet, S. A következő mentőhelyig nyílt egyenes az út, kaszabolás és gázművesek gyűjtogatásával körítve el sem lehet tévedni. Mikor az S-hez érsz, a lépcsőön felszaladva, a kapun átérve bal irányban haladj tovább. Egy újabb időlimites megoldással találkozik: egyszerű teljesítése után (2x-es művelet) egy puzzle-elemmel kerülysz szembé. A parkányon innen és túl is van egy sárkányszerű gázműves egy időlimites lépcsőorrál megfelve: mindkét oldalon fel kell jutnod, majd az egyre jobban szaporodó démonok hordát legyőzve meg kell csásklyáznod a magasban levőt, meggyújtásra város gázműveseket. Ha mindkettő égt, ezt egy újabb lépcsőorrál jutalmazza a program, amelyen keresztül a véres soron felgyalogolva eljutsz a végső összecsapás helyszínére.

A végső összecsapás

Ashley egykori ügyvédjénél felett álló Dr Reinhard már nem ember - sokkal inkább egy felsőbb erő irányított gonosz test, akinek eltökélt terve, hogy pusztulást hozzon a világra. Főhősünk az utolsó utáni pillanatban lép közbe, de már nem tudja megállítani a végső fázist: az örült tudós végül saját testét áldozza fel a szent cél érdekében és hatalmas erőt démonná, a Necronomiconná változva tör a többiek életére.

A Necronomicon elpusztítására egyetlen megoldás létezik csak: folyamatosan távol kell maradnod tőle (mialatt folyamatosan rakéta-velvetől támadod) és mikor elég sebzést szenvedett már, megpróbál a könyv erejéből meríteni. Emben a pillanatban kijelölve az ex Mortis-t, Sa-mat dob rád a könyvre - így meg tudod akadályozni az energiaszivást. Nincs más dolgod, mint messziről sorozni a démon

és néhány ismétlés elég neki. A végső felvonásban Sally és Reinhard is elpusztul (előbbi sikerül a profnak megfertőznie), a dimenzió pedig instabillá válik ésmét portál nyit az ismeretlenbe, ahová hőseinket beszippantva újabb kalandokkal várja a folytatásban részvétel szerencsés játékos.

Rövidsége ellenére be kell vallanom, hogy az egész kellemes, ám észét egyáltalán nem igénylő alkotással mindvégig remekül szórakoztam. A helyszínnek, a látványvilágnak, a játékmenet és a továbbfejlesztett kombó-, valamint kivégzési rendszer is tényleg lengett megvalósítva, habár az unalomig elcsépett kaszabolás néhol már-már a játékelmény rovására megy. Attól a néhány grafikai hibától eltekintve átlagos nehézségű játékkal lesz dolga mindenkinek, aki úgy



dönt, hogy ad egy újabb esélyt az Evil Dead szériának. Egyedül negatívumként talán a rövidségét hozhatnám fel, ugyanis az a röpke hét-nyolc óra igencsak kevés egy 2005-ös TPS alkotójának. Egy tip: a megfelelő ráhangolódás érdekében szaladjatok el a legközelebbi videotékába és borzongjátok át az első két filmet baráti társaságban.

Stinger



MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

GUIDE

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS



➔ „NAGYON KÍVÁNCSIAK VOLTUNK ARRÁ, HOGY A MIDWAY AZ EGYKORI BEAT'EM UP STÍLJEGYEIT HORDOZÓ MK: MYTHOLOGIES CSÚFOS BUKÁSA UTÁN VAJON TETŐ ALÁ TUDJA-E HOZNI LEGÚJABB, A SZÉRIÁBA EGYÁLTALÁN NEM ILLŐ VEREKEDŐS JÁTÉKÁT. A HÍRHEDT SÁRKÁNYLOGÓVAL LEPECSÉTELTE TITKOS KÜLDEMÉNY, MELYET A KIADÓ LOS ANGELES-I FŐHADISZÁLLÁSÁRÓL KAPTUNK, IZGALMAS IDŐUTAZÁSRA HÍVOTT MINKET. NEM TUDTUNK ELLENÁLLNI...”

INFO BOX

Kiadó: Midway
Fejlesztő: Midway Studios LA
Hivatalos honlap:
www.mortalkombatshaolinmonks.com

Megjelenés: 2005 szeptember 16.
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ██████████
MEGVALÓSÍTÁS: ██████████
JÁTÉKÉLMÉNY: ██████████

ÖSSZTHATÁS: ██████████

VÉLEMÉNY

Eltalált történet beat'em up stílusban, ko-op játékmód, rengeteg speciális mozgás, extrák

Néhál kicsit puritánabb megjelenés és ko-operatív túltengés

ELŐZMÉNY

1997 Mortal Kombat: Mythologies
2000 Mortal Kombat: Special Forces

DVD: VIDEO

PS2 - XB

PLATFORMOK

Bizony régen volt már, mikor egymáson csúngva lestük a nagyokat, miközben Johnny Cage-dzsel, vagy Scorpionnal szanaszét szedik az őrdígi Shang Tsung teremtményeit a füstös játéktércek díspáholyában tetszelgő arcade gépeken. A 90'-es évek elején nagyon divott a Fatal Kombat, az olyan játékok, mint pl. a Fatal Fury (Garou Densetsu) vagy a Samurai Showdown elenyésző rajongói tábort mondhatott maga mögött az ellenlábás Street Fighter és Mortal Kombat duóhoz képest. Ed

Boon és akkori társa, John Tobias (aki már nem oszlopos tagja a Teamnek) 1992-ben útjára indította a széria első epizódját, amely gyakorlatilag mindmáig befejezelen. Nem tudni, hogy a remekül eltalált misztikus történet, avagy az első ízben jelentkező brutális kivégzések voltak-e, amik annyira megfogták a közönséget. Egy azonban biztos: a Sikeal-univerzum a mai napig töretlen sikermek örvénye meg akkor is, ha olyan fekete bárányok kaptak helyet a sorozatban, mint pl. a PS1-re és N64-re megjelent jó hosszú címmel rendelkező Mortal Kombat Mythologies: The New Adventures of Sub-Zero (1997), vagy a szintén PS1-es MK: Special Forces (2000). A stílusában beat'em up kategóriát sűrűlő alkotás csorbát már másodízben igyekszik kiküszöbölni a kiadó az újonnan megjelent, szintén úsd-vágd Mortal Kombat: Shaolin Monks-szal. Néhány oldalas útikalauzunkban megpróbáljuk több szempontból is körbejárni a játék világát, hogy egyértelműen kimondhassuk: megérte-e a várakozást, avagy sem.

Egy véresebb harci összecsapásokat kedvelő játékos a Mortal Kombat hallatán rögtvet a fülbemászó „Finish Him!” és „Fatality!” szavakra asszociál. Ő azoknak a csoportjába tartozik, akik a legjobban megdöbbennek majd a játék láttán, ugyanis az MK: Shaolin Monks még csak közelel sem követi a két (vagy több) karakteres, hagyományos küzdési szabályok szerinti összecsapásokat. Ha a lelkes olvasó fogékony a változásokra és kifejezetten szereti az MK franchise-t, akkor a Midway legújabb alkotása nem fog csalódást okozni... Hogy miért nem? Mert ez a program egyszerűen egy időgép az első és második bajnoki torna idejébe, mondhatni annak egy más szemszögéből való megközelítése, amolyan Final Fight-szerű stílusban. Az akkori helyszínek (mint pl. Goro sírkamrája, Shao Kahn arénája, fegyvertára, a Külső Világ portálja és még so-

vakra asszociál. Ő azoknak a csoportjába tartozik, akik a legjobban megdöbbennek majd a játék láttán, ugyanis az MK: Shaolin Monks még csak közelel sem követi a két (vagy több) karakteres, hagyományos küzdési szabályok szerinti összecsapásokat. Ha a lelkes olvasó fogékony a változásokra és kifejezetten szereti az MK franchise-t, akkor a Midway legújabb alkotása nem fog csalódást okozni... Hogy miért nem? Mert ez a program egyszerűen egy időgép az első és második bajnoki torna idejébe, mondhatni annak egy más szemszögéből való megközelítése, amolyan Final Fight-szerű stílusban. Az akkori helyszínek (mint pl. Goro sírkamrája, Shao Kahn arénája, fegyvertára, a Külső Világ portálja és még so-

TIPPEK

A játékban számtalan felvehető fegyver és eszköz található, ezekre gyakran szükség van, főleg ha a társadat kell fedezned, amíg valamilyen más fegyverrel foglalkozol, vagy végül, ha a játékot meg akarod oldani.



rolhatnám) majdnem tökéletes másából, az ott megismert szereplők remek történetbe foglalatásból, és a felújított (mellesleg remekül eltalált) harcrendszerből egy olyan elképesztően klasszikus megkelt világot sikerült alkotni, amit még a legoptimistább Mortalos álmainkban sem gondoltunk volna.

Győzelem?

Ed Boon és csapata az első bajnoki torna utáni pillanatokba repíti a játékot, amikor is

«**ED BOON ÉS CSAPATA ÜGYSZÁRRA, HOGY A TÖRTÉNETBEN NE LEHESSENEK ÁTFEDESEK, EZÉRT A JÁTEKOK ÉS A KARAKTEREK TÖRTÉNETEINEK GONDOS KIÍTÉSÉRE SOK IDŐT FORDÍTANAK.**»

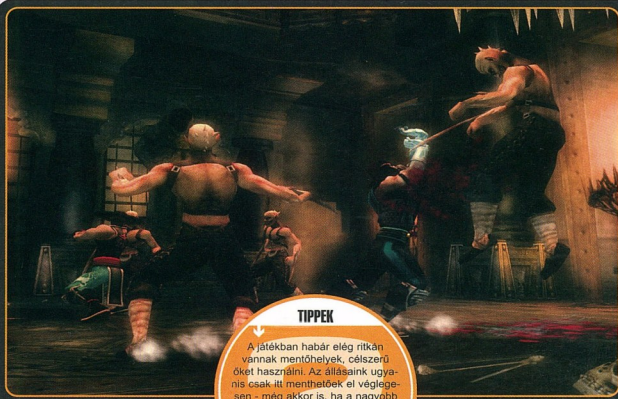
Liu Kang és a földi harcosok sikeresen legyőzték a gonosz mágus, Shang Tsung kompániáját. A győzelem rendkívül fontos volt, hiszen Lord Rayden, a világom istene és a Föld védelmezője (mellesleg a Shokan hercegi család előző tagja) szerint ez volt a tizedik viadal, amit a Külső világból érkezett harcosok megnyertek volna. Ha sikeresen teljesítik az utolsó tornát is, a fekete mágia segítségével képesek lettek volna megnyitni a dimenziók közötti kapukat és leigázni a Föld bolygót. Habár Liu Kang bajnokká érett, a béke rövid életű volt. A csaló varázsló megszegt a Mortal Kombat szabályait, és hatalmas sereget küldött a megnyitott kapukon át a Földre, hogy elpusztítsa a harcosokat, a shaolin szerzetesrendet és előkészítse a császár eljövételét. Mikor a gonosz tervet kiagyalta, nem gondolt arra a maroknyi halandóra, akik ismétellen felveszik a harcot a világ pusztulása ellen. Rayden vezetésével Liu Kang, Kung Lao, Johnny Cage és Sonya Blade négyese ismétellen szembe száll a gonosszal, ami mikor menekülőre fogják a dolgot, Kang és Lao csapdába esnek. Itt veszi kezdetét a játékos küzdelme, amikor választott harcosát kijelölve első feladata, hogy Goro bűvölyéről megszökve ismét csatlakozzon a Wu Shi harcos akadémia védelmező csapatához.

Én vagyok a kiválasztott...

A fentebbi alaptörténetet látványos videobetét kíséretében tekinthetjük végig, ami az öreg rókákban bizony nosztalgikus emlékeket ébreszt. A játék főmenüjében is ismerős kép fogad minket: a Wasteland által prezentált opciók közül lehetőség van egyjátékos menetre és kétjátékos kooperatív hancúrázásra is, de a Deadly Alliance-ből és a Deception-ből ismerős extrákat rejtő Kontent, valamint a némi-képp átszabott Versus Mode is elérhető. A já-

gyűnk óvatossak: a program rá enged mentetni az eltérő játékmód állásainkra is. A két játékmód (single és coop) teljesen eltér egymástól, ami pozitív és negatív is, ugyanis rengeteg extrát csak koopban van lehetőség megszerezni, mivel a rejtett és titkos dolgok kinyitására

amelyik időzített pillanatban és van, amelyik tetszőleges mennyiségben beadható. A bonyolultabb összetett támadásokhoz (mint pl. Kung Lao vagy Liu Kang speciális mozgásai, lásd pl. repülő rúgás vagy a teleport) kiegészítő gombokra van szükség, ezeket rendsze-



TIPPEK

A játékból habár elég ritkán vannak mentőhelyek, célszerű őket használni. Az állásaink ugyanis csak itt menthetők el végleges - még akkor is, ha a nagyobb összecsapások, stage-bossok és területek elhagyása után akárhányszor újrajátszhatók.

hoz, megoldásához két karakterre van szükség. Ez már nem sokkal az MK:SM megkezdése után jelentkezik, mikor egyedül kalandozás során számtalan extrának vagy rejtett dolognak tűnő helyszínt látsz és a társad hiányában nem tudod ezeket megszerezni - pluszban még a program is figyelmeztet erre.

rint a bal és jobb Trigger (ritkább esetben a dobásra használt fekete, vagy a kivégzésekre használt fehér gomb) lájta el.

A felvehető fegyverekkel (kardok, szabályák, sarlók, vágó és szűrőfegyverek, koponyák és felvehető, majd elhajtható tereptárgyak) hasonlóképp kell bánni, alkalmazásuk kombinálható speciális kombimádsokkal is.

Hibátlan győzelem

Mi más teszi a Mortal Kombatot egyedivé, mint a számtalan kivégzési forma, amit kombi-



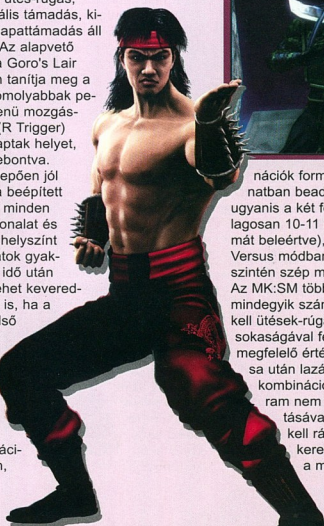
nációk formájában kell a megfelelő pillanatban beadni: az ebből itt bőven akad, ugyanis a két fő karakternél (Kang és Lao) átlagosan 10-11 található belőlük (minden formát beleértve), de a többi harcos, aki csak Versus módban érhető el (kettő kivételével), szintén szép mennyiséggel büszkélkedhet. Az MK:SM több kivégzési formával domborít: mindegyik számára egy Fatality Meter jelzőt kell ütés-rúgások és speciális támadások sokaságával feltölteni, s amikor az eléri a megfelelő értéket, a fehér gomb megnyomása után lazzán benyomhatjuk a megfelelő kombinációt. Aprópó kombináció: a program nem bánt bökészen ezek megosztásával, így sok esetben magunknak kell rájónnunk (vagy az extrákat megkeresve a Kontentben kutakodnunk) a megfelelő sorozat után. (Segítség-



ték alapállásról természetesen az egyjátékos (Single) és a coop-mód alkotja.

Kezdetben csak a két hős, Kung Lao és Liu Kang közötti választásra van lehetőség, de ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy válnak majd elérhetővé a későbbi Ninja-szerű (elárulom, Scorpion, Sub-Zero, Baraka, Johnny Cage, Kitana, Reptile, stb.) rejtett karakterek. Közülük néhány csak a Versus Mode-ban lesz játszható hős, de mivel a megnyerésük csak a single vagy a kooperatív játék közben válik elérhetővé, ide sorolunk őket. Sajnos, ha a sztori kezdetekor kiválasztunk egy hőst magunknak, annak cseréjére a játék során már nem lesz lehetőség, így mindig az ő szemszögéből látjuk majd az eseményeket. Ezek természetesen némely ponton eltérnek, így előfordulhat, hogy pl. Kung Laoval olyan területekre is elkeveredünk, amit Kung Lao még csak nem is látunk. Arra sem lesz lehetőség, hogy az egyjátékos módozatot kooperatívra alakítsuk, vagy vice versa - habár a mentések egy táblázatban látszanak majd, le-

A játék menétét tekintve az MK:SM rém egyszerű beat'em up játék, ami megannyi klasszikus, a Mortal Kombattól már ismert egy vagy két gombkombinációs támadási formát ismert. De rengeteg: ezek terén nem kicsinyeskedtek a fejlesztők, ugyanis bődületes mennyiségű megtanulható ütés-rúgás, kombó, speciális támadás, kivégzés, és csapattámadás áll a tarsolyban. Az alapvető mozgásokat a Goro's Lair tutorial pályán tanítja meg a program, a komolyabbak pedig a Start menü mozgáskombinációk (R Trigger) menüjében kaptak helyet, csoportokba lebontva. Emellett meglegősen jól használható a beépített térkép is, ami minden fontosabb útvonalat és tevékenységi helyszínt jelöl: forgassátok gyakran, mert egy idő után alaposan el lehet keveredni, még akkor is, ha a továbbbújtás első blikkre egyszerűnek tűnik. A legtöbb mozgás a már jól megszokott ütés-rúgás kombinációkra épül: van,



Nézőszög a történetben, mindkét tégelyt a klasszikus Mortal Kombat...

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

GUIDE

gül forgassátok bőzen a Cheat szekciónkat.) Alapvetően háromféle kivégzési módszer létezik: az elsőt minden gond nélkül véghezvihetjük, ha a vérell teli „kübli” megtelik a nevünk

Gyakorlat teszi a mestert...

Bizony, az MK:SM egyik legnagyobb okossága a fejleszthető harcrendszer: a Wu Shi akadémia falai közt járva még igazi kiscserké-

Ha azt nézzük, hogy a program a beat'em up stílusba próbálja belegyömöszölni önmagát, kijelenthetjük, hogy a sok extrém felhalmozott egyjátékos mód sikeres, ugyanakkor minden más aspektusból nosztalgikus élményeket tol folyamatosan az ember arcába. Miért mondom ezt? Mert a környezet egy az egyben az MKI és MKII-ből lett átemelve, majd 3D-be ültetve. A készítőik nem csak arra ügyeltek, hogy az egyes helyszínek élethű másain hadakozzunk, hanem olyan átvezető helyszínekre készítették, melyek láttán régi Mortaloként csak kapkodod a fejed: vagy: „jé, de hát ez az a pálya, emlékszel?” vagy: „húú, itt küzdöttem hatalmasan Reptile-lal, és őregem, ez az első erdő, ahol Chameleon, a rejtett karakter leskelődött, mikor kivégezték” emlékek törnek elő belőled. Nos, ha ehhez hozzávesszük, hogy az adott helyszín az egykori másával megegyezően még interaktív is (arra gondolok pl. hogy itt is fel és le lehet ütni mindenkit a hidról a karókba, vagy bele lehet vágni a tűzbe, a savas medencébe, stb.), akkor nem tűnök, ha azt állítom: mindenki erről beszélt, hogy milyen jó lenne valami hasonló élményt átélni ilyen formában is. A dolog egyetlen szépséghibája csupán az, hogy a helyszínek közül nagyon sokat csak kooperatív módban van lehetőségű bejárni. Ekkor vált világossá számomra, hogy az MK:SM-et valójában két játékosra tervezték, apró plusz csupán, hogy a helyszíneket egymagad is bejárhatsz. Számos ismert ellenfél, rejtett tárgyal és helyszínnel csak később tudsz találkozni. Ehhez hozzájárul még az is, hogy nagyon sok esetben az egyes képességeket, amekkel egy adott ponton túl tudnál jutni (első példa erre pl. a Fist of Ruin) csak később kapod meg, így ha rajongó léteid minden extrát össze szeretnél gyűjteni, akkor egy helyszínre bizony több esélyt is vissza kell majd nyerned. Szerencsére ez a térkép segítségével könnyen megoldható és szükséges is - az egyik legnagyobb ajándékot, a Mortal Kombati II teljes Arkádvérszóját bizony csak akkor tudod unlockolni, ha mind az öt Smoke küldetését teljesíted,

ami pontosan ilyen „megszerzem, visszaszerezem” ütvesszők sűrűjében oldható csak meg. Az ilyen irányú futkorászások hosszú idő eltelével már nagyon unalmasak, de feltehetően azért volt erre szükség, mert a játék igencsak rövidre sikeredett.

Újrátöltve

Szerencsére a fejlesztők a nehézségi fokozatok minden szintjét implementálták a játékba, a nagyon kezdőtől a kegyetlenül nehézig. Ez pozitív, hiszen a kezdetben a talán túlsá-



TIPPEK

Előfordul, hogy a kiálló szobrok, tülkék, hegyes és kivégzésre alkalmas kapcsolók, hajtógépek, stb. engednek csak továbbjutni. Ilyenkor próbáld ellenfeled adott idő alatt rádobni ezekre a helyekre. Akadnak látszólag könnyedén áttörhető falak, ígyverekkel szétverhető tárgyak is: az ilyen pontokon szétmár a fentebbiek alapján kell eljárnod.

mellett - ezek az általános Fatality-k, amelyekért tapasztalati pontokat kapunk. Ha különlegesen brutális dolgokat szeretnénk látni, akkor az Ultimate Mortal Kombattól, vagy a Mortal Kombat: Trilogy-ból ismert Brutality-t visszaköszön, ám ha többed-magunkkal vagyunk kénytelenek hosszasan ideig harcolni és fogytán az energia, akkor a Mutality ad jó alternatívát a győzelemre. Mi is ez? A Mutality-vel képesek vagyunk a közvetlen közelünkben (tehát ha pl. beszorítanak, vagy körbevesznek minket) levő ellenfelek mindegyikét egyszerre a másvilágra küldeni, ha a többszörsen felhúzóható (!) jelzőt csordultig megtöltve beadjuk a megfelelő kombiná-



ciót. Így a mezei, ún. „töltelék”-harcok egy idő után bizony nagyon egyszerűvé válnak, de a főellenségeknél sem kell sokat taktikázni: feltölteni a Bloody Metert és az akadékoskodó ellenfeleket (legyen az sötét pap, vagy bármilyen harcos) minél előbb kivégzési pozícióban feldarabolni. Habár ezekből a mozgásokból nem sok van, de szerencsére kárpótol bennünket a többi, továbbfejleszhető kombináció és támadás, amit a harcok és kivégzések során nyert tapasztalati pontjainkból fejleszhetünk tovább. Tapasztalati pontszámokat azonban csak abban az esetben szór a program, ha ellenfeled elhalálozása csakis a te ténykedésnek köszönhető: ha pl. leütés valakit egy magas pónról, vagy ráesik egy szikladarab, azért bizony egy fikarcnyi pont sem jár és máris nehezebbé válik az XP-k gyűjtögetése.

szeknek számítunk, de mire elérünk a végső összecsapáshoz, igazi nagymester válik belőnk. Hogyan? Minden egyes pusztításért XP-t kapunk, amit aztán a Start menü > Moves szekciójában levő különböző kategóriák között oszthatunk szét. Az alapmozgások (Basic Moves), Speciálok (Specials), kombók (Combos) mellett olyan okosságokra is számíthatunk XP-t, mint a platform speckók (pl. Fist of Ruin, ami a sötét energiával védett úttorlaszok elpusztítására képes), egyedi képességek (Skill, pl. ellenfél elől való gyors kitérés), az újabb kivégzések megtanulása, vagy a Team kombó. Utóbbi az egyedülálló játék esetén a gép által irányított AI, koopban pedig a másik játékos karakterével karöltve kivitelezhető összpontosított támadásokat rejti. Sajnos ezekből kevés van, de amit tartalmaz a program, az legalább jól megkonstruált, sokat sebő mozgáslator produktál. A játék a fentebbi menübe betérve egyébként jelzi, ha valamelyik opcióban továbbfejlesztési lehetőség adódik, de ugyanakkor figyelmeztet arra is, hogy melyek azok a mozgások, amelyek csak bizonyos korábbi alakokra épülve szereshetőek meg. Ez annyit jelent, hogy értelemszerűen egy nehezebb, pl. Kung Lao kalapját használó speciális támadás akkor tanulható csak meg, ha a korábbiakban már megtanultuk a kalaptámadásokat is. Az aktuálisan elérhető fejlesztést sárga, míg az éppen XP, vagy színt hiánya miatt nem érhetőket piros színű lakatikon mutatja.



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

gosan is könnyű, monoton kaszabolást fokozatosan nehezítik be, de azért még így is könnyen megúszhatjuk a nehezebb harcokat, ha azt a núansznyi technikai lépéselönyt felismerjük, amivel birkamód halomra ölelhetjük meg a nehezebb ellenfeleket is (Goro, Shang Tsung, Jade, vagy éppen Shao Kahn). Az imént felsorolt harcscok életenergiáját gyakran nem látni, de ez nem befolyásol semmit: ugyanolyan sebezhetőek, mint bárki más, holott ha ebben is tartják magukat az eredeti koncepcióhoz, azért a játék vége felé igen-csak nehéz küzdelmekben kellene túlélni. No azért nem kell tartani attól, hogy játszói könnyedséggel teljesíthető a Shaolin Monks, mert egy-egy ponton sikerült azért megteremteni az egyensúlyt. Scorpion például kegyetlen jól harcol, ellene igazán fel kell tenni a gátját, ha az alapjaiban semleges, azaz csak gonosz, sem jó beállítottságú Hapkido és Pi Gua harcosstílusban küzdő nindzsák holtan szeretné látni. Másrészt a program egyes területein gyakran az volt az érzésem, hogy néhány ismert karakter csak azért tűnik fel egy-egy pillanatra, hogy őrök is említést tegyenek, harcolni

legyen" dolgoknak - mondjuk baráti társaságomban nagyon kellemes perceket töltötünk el így, mégis: az igazi érenye a játéknak vitathatatlanul a kapkodó mód.

Az „élő” erdő
Technikai szempontból a játék teljesíti a ma várható szintet, habár egy-két dolog meglehetősen szúrja a szemét az embernek, főleg ha egy ennyi időt készült játékról van szó, pláne 2005 végén. A karakterek mozgásfázisai tökéletesek, részletek, de a kidolgozottakukra ugyanez már nem mondható el. Látszik, hogy alacsonyabb textúrákat használtak a modellekhez - akárcsak a háttér távolabb levő pontjaihoz, ami tipikusan a mozgott poligonai hatását kelti. Szerencse, hogy nincs idő ilyeneken rágódni az akciók hevében. A körülöttünk küzdő harcscok



sem lehet ellenük. Példának okáért Briggs Őrnagy, Sonya Blade társa teljesen a saját útját járja az útvesztő és a kalandok során mindössze egyetlen pillanatra tűnik fel a színen, aztán már rohan is tovább... igazán fordíthatott volna időt arra, hogy az adott helyszíneken megüjből, ismét és ismételten harcscok (mint pl. Baraka vagy Kano) történeti szálai is kibogozásra kerüljenek és ne csak instant levesmódra bele legyenek dobálva a történetbe.

A fentebbi sorok súlyát némiképp ellensúlyozni látszik az a megannyi unkolnokok extra, ami igaz, nem kriptakoporsókban, de stílusos menüben kerül terítékre a rejtett piros kánszimbólumok megszerzése után. Arénák (melyek tulajdonképpen helyszíneket rejtjenek a Versus játékmodhoz és egytől-egy ismert és igazi Mortal Kombat-élmények környezete), fényképek (a csapatról és egyebekről), valamint a már korábban is említett Mortal Kombat II árkdá verziójának 100 %-os emulációja - csak a teljesség kedvéért.

A Versus mód szintén a Shaolin Monks koncepciójára épül: csak emberi ellenféllel vívható küzdelmeket jelent az egyénre szabható szabályok szerint olyan helyszíneken, amelyeken jártál, vagy éppen rejtett funkciókat megvalósítál. Tipikus kétféleképp összehasap, kivégzéssel, rád támadó NPC-kkel, felvehető fegyverekkel és extrákkal (ilyen pl. a dupla-sebezés, vagy az ideiglenes pajzs, stb.) egy megszabott méretű arénában. Tipikus esete a „szüfölnék bele még valamit, hogy teljesebb

kidolgozása hogy némi kívánnivalót maga után: az NPC-k harcába nem tudunk beavatkozni, nem lehet nekik segíteni. A játékban szereplő hősköze általában a szabályok elmondható, hogy a dizájner a ruhákat, kiegészítőket, fegyvereket és a végleges megjelenést az MK I-ből és MK II-ből származó látványból töltötte: sikerült megmaradnia a klasszikus ötletek modernebb formájának, részletekben ábrázolással történő használatának - elég, ha csak a két főhősre, vagy a maszkos harcscok, papokra gondolunk. A mozgáskoordináció és animációs fázis



sok egyszerűsen tökéletesek: a színen kivitelezett harci mozgásokat motion capture technológiával rögzítették a csontvázmodelleken, a halálutasák látványos mozdulataival egyetemben. Ha a fentebbi jellemzőkhöz a Mortal Kombat franchise kifejezetten misztikus, ám egyenletesen dinamikus, távol-keleti betétekkel rögzített melódiai is hozzáképzeltük, összességében egy tetszetős masszát kapunk. Ezt a nyugalmat a klasszikus pályák, helyszínek zenéi újrahangszerelésének is köszönhetjük, azonban kétes véleménnyel vagyunk a

szerkesztőségben a hanghatásokat illetően. Most vagy nem akarták lecsérélni az egykoron digitalizált hangokat (pusztán a hasonlóság, ill. a nosztalgia miatt), vagy nem jutott idő rá, ugyanis néhol a Tony Gossie és a többi által digitalizált hangeffektusokkal és fx-ekkel találkoznunk, máshol pedig újabb hangvételű zajokkal „simogattak” felültek a program. Az atmoszférius, letisztult zenei aláfestésben ez bizony néha csorjába az élvezetet, amit csak Dan „Toasty” Foster kissé idióta beszélő-szálai törnek meg.

Game Over?

Az cikk elején említett „körbejárás” teljesítésével kapcsolatosan elmondható, a Mortal Kombat: Shaolin Monks nem hazudtolta meg a róla szóló reklám és press-anyagokat. Habár számos apró hiányosság és zavaró tényező található a játékban, mégis azt kell mondanunk, nem jár rosszul, aki ebbe a játékba fekteti elköltesét váró pénzét. Ez a kijelentés leginkább azokra a fanatikus Mortal Kombat és beat'em up rajongókra igaz, akik fogékonyak az újszerű irányítás és játékmódnak.

Azt hiszem, helytálló az a kijelentés, hogy a Midway Los Angeles-i stúdiója még így kis plusz ráfordításával egy tökéletes, mindenki számára ajánlható produktum készíthetett volna - ámbar még így is mindenkinél bátran ajánlhatom, ha remekül játszható kooperatív játékok, stílusában veredős anyagot keres. Mondanom sem kell, hogy a rajongóknak a Mortal Kombat: Shaolin Monks ... ök azok, akik valószínűleg többször fognak végigjárni az érdekeségeiben és extráknak gazdag nosztalgiajátékokon - jogosan.

Stinger

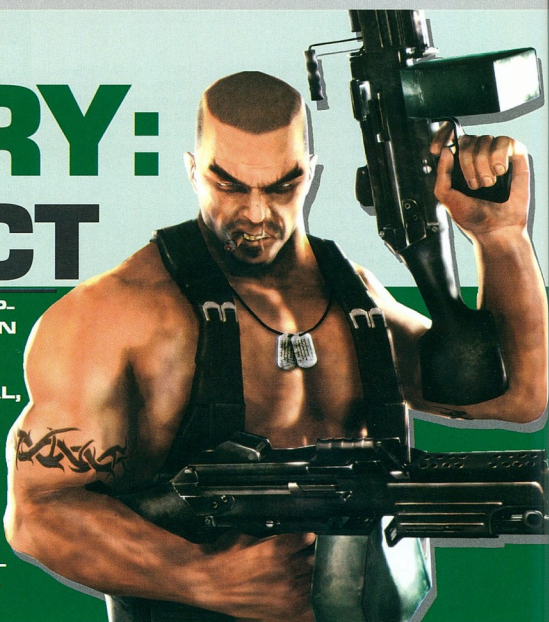


FAR CRY: INSTINCT

VÉGIGJÁTSZÁS

FAR CRY: INSTINCT

➔ „CSODÁS TRÓPUSI SZIGET, NAPFÉNY, PÁLMAFÁK, GYÉMÁNTOSAN KÉKLŐ TENGER... MI MÁSRÓL IS ÁLMODHATNA AZ EMBER ÍGY AZ ŐSZI BORÚS NAPOK ALKALMÁVAL, TÉLI HACUKÁT ÖLTVE? TUTI, HOGY EGYÖNTETŰ LENNE A VÁLASZ, DE A MÚLTJA ELŐL MENEKÜLŐ JACK CARVERNEK MÁS VÉLEMÉNYE VAN A DOLOGRÓL. KÖTÖZÖTT SEBEKKEL, FÉLHOLT ÁLLAPOTBAN HOSSZAS MESÉLÉSBE KEZD, KALANDJAI A TÁVOLLI MESÉS MIKRONÉZIÁBA KALAUZOLJÁK A JÁTEKOST.”



INFO BOX

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft Montreal
Hivatalos honlap:

www.farcrygame.com/
uk/farcryinstinct/

Megjelenés: 2005. szeptember 27.
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTEKHELYNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

Gyönyörű grafika jellemzi, amihez fantasztikus multiplayer, Map editor, és izgalmas szórakozás társul

Talán a töltőgetési idő és a nehézségi szint drasztikus emelkedése

ELŐZMÉNY

2004 Far Cry (PC)
2005 Project: Snowblind

DVD: VIDEO

XB

PLATFORMOK

Új le barátom. Gondolom, szeretné hallani elejétől a végéig - Jack megigazítva magán a kötetet, képeket kotorászott elő. Látod? Ide sor-dort az élet. Gyönyörű, nemde? Néhány éve, a nem becsült munkám és a veszélyes küldetés-im id vonzattak. Jöttem, mert nyugalomra vágytam. Azóta az életem más fordulatot vet, most is hajókirándulásokat szerveztek a vi-



sebb és legizgalmasabb konzolos FPS-ét birtokolja az a lelkes játékos, aki úgy dönt, hogy erre a játékra ruház be. Lehengerlő, gigászi és tartalmas - nem is húzom tovább az időt, Jack már türelmetlenül toporog a fedélzeten...

Training

Miután a látottak megteszik a kívánt hatást és Carver kiugrik az égő hajóból, rögtvet menekülő kell. Jól elásták a Tutorial szint rejtelme-it: az ember rá sem jönne, hogy ez a pálya bizony már az, ha nem Training lenne az elneve-zése.

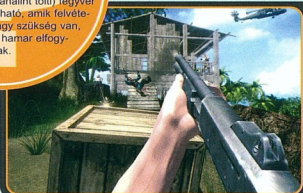
A szemben levő hajóroncsan keresztül átjuthatsz a túlsó oldalra. A radaron egyébként mindig figyelemmel kísé-rhető a körülötted levő moz-gó egységek helyzetét. A zöld a gyanútlan, a sárga a szag-lászo, a narancs a figyelmez-tetett, a piros szín pedig a tá-

TIPPEK

A cikkben nem szerepel, de a vég-igjátszás csak az alapvető útvo-nalát és a hozzájuk szükséges stratégiai tartalma. A helyszíneken a leltár mellett még rengeteg elsősegélydo-boz, MRE (az adrenalinai tölt) fogve-r és munició is található, amik felvéte-lére igazán nagy szükség van, mivel nagyon hamar elfogy-na.

lág talán legszebb tájain. Egy nap azonban belépett a Nő. Val Corteznek hívták és már az első pillanatban sejteneim kellett volna, hogy a fényképezőgép, a zsáknyi pénz és az úszóruha mögött valójában ki is ő. Hiába, eltunyultam, az én hibám... Már a célpont is különös volt: a Jacutan szigetekre és környékükre sohasem szállítottam még sen-kit. Azt mondta, maradjak nyugodtan, körüléz. Rosszul tettem, hogy nem kísérem el - rövid idő múlva a rozoga bárkám lángokban állt és életem legborzasztóbb napjai vették kezde-tét...

Nem csoda, hogy a világ epekedve várta az Ubi Soft Montreal gyönyörű, mellesleg PC-n többszörösen is jelest érdemlő alkotását, a konzolos tájakon csak Far Cry: Instincts-nek nevezett mesés kalandtúrát. Nem túlzás, ha azt állítom, hogy minden idők egyik leg-



madó személyeket jelzi. A sziget másik oldalá-hoz vezető út veszélyes: kerülj a radaron látha-tó katona mögé (lopakodni, küszni a bal ana-lóg kar lenyomása segítségével tudsz) majd szép csendben a B gombbal vágd el a torkát. Ha így öld meg, kevesebb zajt ejtesz. Ez a já-ték egészére is igaz: ha a távolból, alamszi módon szeded le egyenként a célpontjaidat, el-

Alta, bűvölet az északon...

kerülheted azt, hogy azok odacsődítsék az egész bandát, akik aztán majd telepumpának ólommal. Kövesd a bozótosban rejlő ösvényt (állíts elpadtát a feketé gond nyomva tartásával, majd elrejtőzve a bal Triggerrel hajts oda egy követ), szerezd meg az első fegyvert, a pisztolyt. (Fegyverváltás, D-pad) A kunyhónál mássz be a padozat alá, és a réseket kihasználva szedd le a felett levő katonát. Továbbmenve a sziklaszirten és a ládákon beugorhatsz a nagyobb faépületbe, ahol magadhoz szolítod a rádiókommunikációhoz szükséges Headsetet. A hangtompítás pisztoly magadhoz vétele után rohanj ki az épületből egyenesen a vízpartra. Az utolsó pillanatban az épület felrobban, te pedig a túlparton találd magad.

Beach

Rádió utasítást kapsz: Val Cortez (aki mellesleg CIA ügynök) felkeresése után meg kell szökődnöd a területről, ami persze nem lesz könnyű. Hogy a kommunikáció sikeres legyen, meg kell találnod a parancsnoki sátrát, ahol rádió kell felvenned a kapcsolatot. Jobbra haladva, majd a táborúrtól elhagyva a közeli sátorban távcövet találsz, ami igen hasznos lehet, amíg nincs távcöves puskád. Nem messze D-re találsz egy ösvényt, ami a partra vezet. Haladj végig a homokos területen DNY-i irányba, míg el nem éred a helikopter leszállóhelyet. Lódd le az örököt és vedd fel a gépkarabélyt (egyszerre akár kettőt is) Nem messze a helytől megtalálod a parancsnoki sátrát is. A térkép megvizsgálása után beazonosíthatod a táborhelyet, ahol Val-lel találkozol. Az oda vezető út nem tulságosan nehéz: kövesd az ösvényt a vízesség, a gyökereklen felmászva, majd a folyó mentén végigtrappolva eléred a torkolatot. Itt fordul NY-DNY felé (vigyázz a magaslesről tüzelőkre), majd a két patkálkozózáskorál NY-E-i irányba. Kövesd az ösvényt, míg nem elérsz addig a bázisig, ahol a helikopter leszálló is található. Lódd szét a rácsot, a csatornarendszeren keresztül hatolj be, és a távcövel kövesd végig az eseményeket. Nem jön össze a találka, Val-t elkapták, de nincs idő ezzel foglalkozni: a faház jobb oldali bejáratán keresztül hatolj be a komplexumba, és szedd le minden célpontot, a felrobbant autórakos mellett riasztó pedig lódd szét. A Ny-i kapu egy szerzett járgányra hagyj el a területet. Ne foglalkozz semmivel, csak hajts át a katonák és minden tereptárgyon, miáltal a torlaszokat is kikerülsz. A helikopterek rakétái elől térd ki, a látszólag felrobbanó híd pedig teljes sebességgel ugrass át. Rövidesen elérsz egy adótoronyhoz, amit a mellette levő tartály felrobbantásával pusztíthatsz el. Szállj be az ott parkoló dzsipebe és a szemközti kapun áthalva györd le az újabb autós szakaszt. Semmivel se foglalkozz, csak hajts rá az előttd felrobbanó hídra.

Native

Az utolsó pillanatban kiugrasz a dzsibóból, de nincs idő gondolkodni: haladj dél felé, miáltal rádióan kérés segítségével. A parancs egyszerű: a kicsiny falu fegyvertára a célpont. Az ösvényen járva majd gyökereklen felkapasz-kodva kelet

felé folytatd a hadjáratot. Rövidesen egy kéri-téssel találod szembe magad: mássz át a lyukon (fátörzsek mellett) és küssz el balra, amíg csak tudsz. Mássz be a vískó alá és szedd le az örököt. A szemközti őrtoronyban szerezh-

az implantátum következménye, amit beléd ültettek. A B gombbal ki tudod verni a konténer aajtáját, majd a kamionnal szemben levő rácsos aajtót is. Ez az erő a Feral képesség, ami adrenalinot fogyaszt, de az idővel (és MRE-k fo-



Hé, tessék, mondjad mennyire az a kis szűcső! Megvezessen kide...
A

TIPPEK

A járgányok fel is robbanhatnak, ha tulságosan sok találatot kapsz. Ha bennük (ússz ilyenkor) egy szemvillanás alatt a maszálgó kerülés. Ez azonban igaz az ellen egységeire is: a helikopterből ki lehet lötni a gép-ágyúst, majd néhány Sniper lövéssel a vasmadarakat leszedheted az égbotról.

hatsz távcöves pusktát is. A tábor E-i csücskében levő teherautó mellett elhaladva kövesd az utat és az útke-resztesződésnél (későbbiekben UK), ahol a torony van, balra vedd az irányt. A motoros UK-nél irány balra, majd a katonákat lövve E-ra. A riasztót lódd szét, a gépgyúst szedd le. A kb. 50 méterre levő hangár mellett dobozokon bejutva robbantod fel az egész kőcerájt és rohanj a detonáció kiszakl-totta kerítése mögötti négykerekűekhez. Pat-tanj fel az egyikre, és hajts tovább. Nem jutsz messzire: Crowe megpörköl és Miss Cortez-t foglyul ejtve elmenekül a helyszínről. A hídont át, majd D-re haladva találsz egy kisebb tábor-t, amin át kellene jutnod. A táborból D-DK-i irány-ban, áthaladva a sziklák alatt a víztől sok ka-tonát lövve jutsz csak tovább. Először a pontlók K-re, majd E-ra, katonák és épületeken átya-gololva rövidesen megtalálod a Commander Center-t is. A jobb oldali épület tulsó felén, a lépcsőn feljutva, majd a párkányra beugorva ki-nyithatod a bezárt kapukat. Rajtuk áthaladva és Val-t követve eluthatsz a dokkokhoz. Végig kövesd a főútonalatt, míg egy ugrathoz nem érsz. Egy kis golyóás után szaladj az útlet-vény NY-i csücskébe, az ott levő gyökereken felmászva pedig kövesd az ösvényt. Fedezd

Val-t a távcöves puskával – ha sikeres vagy, akkor egy békítő lövedék-kel találunk el. Elájul és felébredsz egy kísérleti laboratóriumban, ahol Krieger az örült tudós és Crowe szövetsé-gének áldozata le-szel.

River

Miután felé-bredsz, egy szál-talokanténerben találod magad eltor-zult külsővel és állatias vi-selkedésmóddal. Bizony, ez

gyasztásával) visszatöltődik. Többfelét is tudsz majd használni, de ezekről később ejtünk szót. A katonai sátrakon átyagololva E-i irányba ha-lajtátj tovább és kiérve a területről K felé fordulj. Néhány kapu és őrl legyilkolása után elérsz egy olyan helyre, ahol zárt aajtók fogadnak. EK-i irányba találsz egy rést – búj át, majd juss el az útke-resztesződéssig, ahol a közelben homok-futókát találsz. Az egyikeit használatba véve hajts át az örökön, kapukon és égő hordok mellett, a szembe jövő dzsipek között, míg nem eléred a rozant kikötőállomást. Vedd birtokba az egyik szöveget, és hajózz el a következő ő-rposztig. Szedd le mindenkit, és a partra kiérve vedd az irányt a földúton előre. A bozótól szedd le a katonákat, (rakétáskis is vannak köztük) majd szaladj át a leszakadt hídron, míg nem elérsz egy hatalmas vízeséssel körbevett



Azt hiszem terepemben ket-lest volna jánom...
A

vízi kapuhoz. Az őrt leszedve vedd fel a Headsetet, és csevej el egyet a parancsnok-kal. Kiderül, hogy az implantátum, amit beléd ültettek, rendkívül veszélyes, ha nem távolítják el. Szerencsére barátod, nevezett Doyle dok-i nincs olyan messze, az egészségügyi köz-pontban talán ki tudja beföld operálni. Nyisd ki a kaput, és a Jetsvikel hagyj el a helyszínt. Ezzel sikerül kijutnod a körzetből, de mihamarajánlott eléred a gyógszergysárat (a fo-lyót követve találd meg). Útközben motorcsó-nyak katonák és vízi aknák állják az utad. A jobb oldali mólónál sok a hídak két beléd: gyalogalosan haladj előre, a katonák csob-ban a vízbe és ússz tovább. Folyamatosan őrtoronyokon és szárazföldön végigmenetelve kell



FAR CRY: INSTINCT

VÉGIJÁTSZÁS

továbbmennél, míg nem elért a bozótban megbújt Maya templomát, ahonnan leszedheted az összes gerillát, aki a közeli bázison tartózkodik. A stégnél álló légpárnás hajóval eljuthatsz a következő göcpontra. Lényegében addig kell előre nyomulnod, míg nem egy vízzel körbevett bázisra mész. Szállj le a légpárnáról, a B-vel üsd szét a stég tartóoszlopát,

egy fahidat. Fuss át rajta, szedd le az őrszemeket, és így fel tudsz majd mászni a kösziklőn, majd a gyökereken keresztül. A lezuhanó helikopteroncson át újabb függőhídon tudsz átmenni: először D, majd DNY irányba haladva találsz egy betonbunkert, aminek a jobb oldali bejáratán le lehet mászni a föld alá. A barikádon átkuszva mindig kövesd a kivilágított szá-

ket el kell tenned láb alól, ha tovább akarsz jutni az adott helyszínre. Menj előre, majd a nagy teremben az állványzaton juss fel a legfeljebb - lódd szét a deszkákat (szétlöhetőek). Az itt levő járaton átjuthatsz a másik terembe, ahol a katonáknak áthatolva mész le a földszintre és az egyik sarkban meg fogod találni a tovább vezető alagutat. Hirtelen robbanás rázza meg a bányát, de ne foglalkozj vele. Csak haladj előre (megintcsak egy lehetséges út van), míg nem elérsz egy bányászcsillékkal teli terembe. Keresd meg a közelben levő létrát. Mász fel rajta, majd szedd le az őrt és a pallókön átsétálva nyomulj előre. Rövidesen a két állványzat mellett elhaladva megtalálod a kék CP-t és az első liftet is. Sajnos a lift nem működik, mivel el vannak zárva az üzemenyagszelepek, így előbb azokat kell megengedned. A terem falai mellett vezető lépcsősor elvezet a két szeléhez. Nyisd ki őket, majd szaladj gyorsan vissza a lift működőtől vezetőráthoz. Húzd meg a kart, majd keresd meg a földszinten levő generátort és indítsd be. Miután kiszállsz a liftből, nyisd ki az előtett levő zárat és küszd az az idő vasfogó által megragott rácson. A világítás perze elalszik, de ne érdekeljen: használd a Feral látást a sötétben és indulj balra. Az út végén K felé ugrálj fel a kivilágított peremhez.

Menj át az alagúton, a túlsó oldalon szedd le a katonákat, majd távozz a jobb oldali sarkban levő világító lámpa mellett járjaton. Egy újabb, az előzőhöz hasonló terembe érsz - mindig csak egy út van (ÉNY), így kiérve haladj végig a síneken, szedd le a géppisztolyt, és vedd az irányt az alagút bal sarkában levő alagút felé. Kis idő múlva újult robbanás rázza meg a bányát. A vizeses mellett állókön átugrálva egy újabb járatta jutsz, ahol újra a kis ugraguriga feladat vár rád. A melybe lejutva rögvést a bal oldali átvezetésben

majd haladj tovább egyenesen előre. Az őrszökök elhagyásával a folyón folytatod tovább a túrát, míg nem elérsz a szárazföldre, ahol a domboldalra vezető ösvényen keresztül felpatnathatsz egy dzsipe is. Balra indulva az őrszökök nyisd ki a kaput, majd a táboron áthatolva, a feljárón feljutva rengeteg jönnek rád. Ha leszedted őket, keresd meg a négyke-rekút és indulj el a lerombolt kapu keresztül.

Rain Forest

Az éjszaka veszélyes, a sötét ugyanakkor előnyös (és hátrányosra is) válhat. A kivilágított

kaszt. Rövidesen újra a felszínre érsz, és É-ÉNY irányban élsz egy sziklászérhez, ahol a gyökerek segítségével megintcsak felmászhatos a magasba. Az ösvényt és a táborúzt elhagyva fel tudsz menni a bunker tetelére, majd ott a túlsó oldalra (sok katonát, és egy helikoptert is le kell szedned). A túlsó sarkban kivilágított zsilipkapun és az onnét kiáramló tömegben kell áthatolnod. Ahhoz, hogy át tudj menni a biztonsági rendszeren, le kell kapcsolnod a bunker áramfejlesztő generátorát. Egyetlen út van, amin haladni lehet. Segítek a rácson keresztül a piros helységbe jutsz, ahonnan néhány ajtón és folyosón keresztül megtalálhatod a generátorokat. Kapcsold le az áramot, visszafelé a piros és kék jelzőfények segítenek tájékozódni. A liftaknát elérve sétálj fel és üsd ki a rácst, a vészlepcsőn pedig mész le. Az ott levő rácst ismétlenül kilőve és a szellőzőn át mészva nem sokára megtalálod a számítógépet, ahonnan egyetlen út vezet ki a bunkerből, így eltérve sem lehet sehol. Kövesd a katonák helyzetét a radaron, míg végül élsz egy hatalmas hangárhoz. Az ott heverő repülőgéproncshoz elértve rengetegen támadnak rád - szedd le mindenkit, a géppel szembeni, lángvágóval átvágott kapun pedig hagy el a létesítményt. Rohanj előre, míg nem egy aknabejáraton átjutva eléred a Checkpoint-ot (CP). Hozd működésbe a liftet és irány a melység.

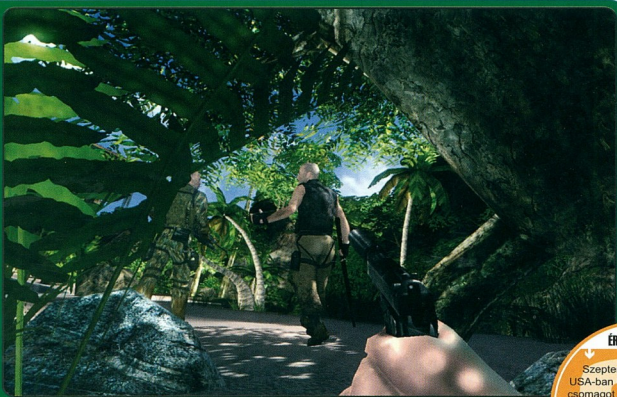
Mines

Miután leereszkedtél, elvesztetd a kapcsolatot Doyle-al, így muszáj valahogy átverekedned magad a bányá ütvészőin. Ehhez az kell, hogy megtalálj annak az alsóbb szintjéhez vezető liftet. Sok helyen találkozol majd bányászokkal és katonákkal - érdelem szerűen mindegyi-

olytasd utad: kövesd a vörös sárkánygyíkot, majd az elágazásnál, ahol a felborult csille található, fordulj jobbra. Nem sokára közel kerülsz a felszínhez, ugyanis a bányába beszűrődő fény ezt engedje sejtetni, jogosan. Óvatosan araszolj lejjebb, míg nem fel nem fedezel egy aprócska járatot. Kaszabolj le a rád támadó sárkánygyíkokat (nehéz elképzelni, mi keresnek egy ilyen játkában ezek az „izék”, habár választ ad a barlangból kiérve az ott be- szelgető őrs és a rádió is), majd ahol a Shotgun hever, vedd fel C4-es plasztikbomba-t. Vidd a sziklatömbökhöz és az X gomb segítségével élesítsd be. Robban-

tas után mész fel az egy méterrel föl- vüvönél és a járatot elhagyva ki- rúsz meg azokat a pallókat, amik keresztül át tudsz jutni a szakadé- kon, ahol leg- le minden mozgás- pontot. A következő barlangrésze- jútva maradj végig a sziklászér- ten, majd fordulj jobbra és a kicsivel fel-

A kis bűtök, mel- a szűken is én nyitnem a bódcsákban folyom.



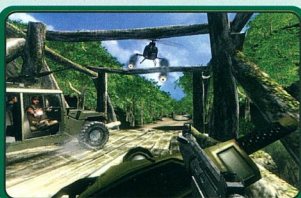
ÉRTÉKESÉGEN

Szeptember 21-étől az USA-ban újabb Xbox Bundie csomagot kapnak a rajongók. Az az újabb feladatok használat- ba is eljutó dobokban az alap- gép és latorozók mellett a Far Cry: Instinct-ét csom- agolja a cég.

Idet- kelt mell- wnt:



kamiont elhagyva szaladj NY, majd D-i irányba. Ösztönöd mutatja a helyes utat és az ellenfe- leket - mindig az ő irányukat kövesd. A piros sárkánygyíkok hadát szedd le, a gyökereken felmászva tarts NY-nak. Rövidesen találkozol Cortez-zel, aki elárulja, hogy a sikeres akció- hoz meg kell találni és helyreállítani a Pocket PC-t, ami az ellenség kezére került és melles- leg titkos adatokat is tartalmazhat... Vedd fel a Shotgun-t, miután megtanulhatod, hogyan se- git a Feral látás a sötétben. Az Y-t 2 mp-ig be- nyomva képes leszel sötét területeken is tájé- kozódni, ám ami még fontosabb: az ellenfele- ket az ösztönöd segítségével észre tudod ven- ni, a Predator-hoz hasonlóan. Egyetlen irányba tudsz csak haladni, így nem lehet eltérve. A tópart és a vizeses mellett a folyó vonalát követve élsz egy bázishoz, ahol találni fogsz



jebb levő helységben a raklapok mellett találás majd egy kifeszített drótkötelek. Csiszapszkodó rá és nemes egyszerűséggel csúszs át a hatalmas szakadékok felett a túlsó oldalra, ahol rövidesen megeléged a kijáratot is (Az általában széles felrobbantják, de ez ne érdekeljen - ne ugorj le egyik oldalra sem).

Cliffs

Új feladatot kapsz: a bandák közötti kommunikációhoz használt (mellesleg az implantátumod



TIPPEK

Ha a távcsöves fegyverek Zoom funkcióját használod (jobb analóg kar lenyomása), akkor a Bal Trigger nyomása tartásával vissza tudod tartani a lélegzetvételt. Ez azért fontos, mert amíg az oxigén nem fogy el, a kevésbé rége Carver keze így pontosabban be lehet célózni a távoli ellenfeleket.

zavará) adótornyot (Transmitter Receiver Tower) le kell állítanod ahhoz, hogy megszokhass érőrl az elázottok helyőrl. Fellelegezhetsz, nem messze a pálya kezdőszakaszától végre ismétellen kijútsz a felszínre. Carver meg is jegyzi, hogy jó végre friss levegőt szívnimeg akkor is, ha kicsit lőporos a helyzet. Ennek örömeire le is szedheted a bányamellét táborozókat, majd az ott heverő négykérekpattanva száguldoj el a lezuhant helikopterorr-sz. A maradványoktól nem messze találnifogsz egy ismétellen kifeszített drótkötelet. Igen, itt is hasonló módon kell eljárni, mint amikor a bányából menekültél. Kapaszkodj rá és csúszs át a szemközti felszálisztre. A szakadékok túlsó felén egy siklórepülőt vehetsz kezélsébe, így próbálj meg lesiklani a piros jelzőkű közélbe. Innen gyalog kell folytatnod az utat egészen az adótornyig, amit a hegytetőn állítottak fel. Ahogy egyre közelebb érsz, az implantátumod annál jobban gerjeszt majd a látásod, így előfordul hogy másodpercekre is vak leszel. Vigyázz, mert a fellelé haladás közepette is lesznek katonák, sőt legurítják a robbanótöltettel megrakott horodátok feléd. Egészen a toronyig kell gyalogolnod, majd a betonbunkerre feljutva eliminálnod a katonákat. Itt már nagyon zavaró lesz a jel, mondhatni a tüzeléssz feléle mászva a tetőn már csak találomra tudod leszedni a célpontokat. Ha sikerrel jártál, akkor keresd meg a számítógépközpontot és egy határozott B gombnyomással zúzd porrá. A mögött levő betonfal egy ajtót is rejt, amin keresztül kijuthatsz a torony mögötti területre. Ez jó irány, mivel a torony után a megfigyelőközpont felé kell vened a nyúlcipőt és bizony az odavezető út errefelé található. Az ösvényen haladva vigyázz a helikopterrel (mindegyiket le tudsz szedni erősebb fegyverrel - ha van elég muníciód rá). Rövidesen új képességet tanulsz: ez is Feral erő, adrenalinot fogyaszt és szupergyors leszél tőle. Fel sem eszmélsz, már használnod is kell: a hegyoldalon lefelé szaladva előtéd felrobbanó fahidakon kell átrepülnöd. Hogyan? A Feral futással együtt hatalmasat ugrani, ha ezt a képességet használva nyomva tartod, majd felengeded az Y gombot. Szélsébeben érsz le a folyóhoz, ahol az egyik fából készült stég mellett Jetski-re pat-

tanva vedd az irányt észak felé. Az utazás rövid lesz, pillanatok múlva ellenállásba ütököl. A saját módodon tisztítsd meg a terepet és már tovább is hajthatós a piros jelzőfény felé, ami két betonbunker között képződik. Fel tudsz jutni a tetőre (jobb oldalt egy ösvény segítségével), ahol ugyancsak egy siklórepülő vár, amit értelemserúen használnod is kell. É-ra indulva hagyj el a vízesést, majd 180 fokos fordulatot véve haladj a másik kanyon között. A piros jelzőfényenél hajtás végre a leszállást (gyk. zuhanj le), old meg a célpontokat és keresd meg a bunker mögé vezető utat, ahol egy négykéreku homokfúvó vár rád. Száguldozz egyet az úton, amíg el nem éred a hegynyulat tetőre létesített radarállomást. Odabenn meglepően sokan vannak, azonban a tisztogatást elvégezve ugorj át az üvegablakon és a kis ösvényen végigtárgolva megtalálod a kifüggesztett függőhidakat. Feral futással rohanj át mindegyiken, majd az ott levő számítógéps segítségével szabadítsd a világra az örült Krieger dokt egyik korcs (mellesleg óriás) teremtményét, amit természetesen le is kell ölnöd. Az épületből kijutva egy romosabb, látszólag szétvert létesítmény tárul a szemed elé.

Valószínűleg az a szörnyeteg okozta mindezt, ami az előbb kiszabadítottál - nem teltél rosszat, szükséges volt, hiszen ő teremtetted meg neked a továbbjutásod jelentő útvenalat. Kövesd a lángokat, a szörnyű ordítást és kiáltásokat is. Az út egy elzárt, arényszerű helyszínen keresztül vezet, ahol bizony meg kell küzdened a szörnyeteggel. Nem olyan nehéz ellenfél, főleg ha nagyot sebző fegyverrel rendelkezel.



fekteted a monstnumot (ez csak a bemelegítés volt, később kerülés olyan helyzetbe is, ahol ugyanekkora helyen egyszerre kettő kell legyőrnöd), kinyílik a hatalmas vaskapu és le tovább indulhatsz a közelben levő bázisistogatósi akciódra.

Sub-Aquatic Facility

Kiérve a kapun szép lassan haladj előre, és mindegyik kisérd figyelemmel a radaron felbukkanó ellenfelek helyzetét. Ezen a pályán rendszerint arra kell haladnod, amerre előt látd, így maximum a lövődözés részeitel lesz némi gond. Javaslom, hogy a továbbfejlesztett távcsöves puskát soha ne cseréld le másikra meg akkor sem, ha látszólag erősebb fegyverről van szó. Az ellenség távolról leszedése ugyanis rendkívül kifizetődő, jelentősen meg tudja könnyíteni a dolgot egy-egy erősebb bolyg szemben. A környező terep megisztítása után lenn, középen találd a bázis bejáratát. Odaát a sőtétben néhány katoná megpróbál törbe csalni, de sikertelenül: küssz át a félé leengedett zsilipkapu alatt, majd a gázfelhő utáni részálloásmat eliminálva a szellőzőnyíláson keresztül mássz tovább. Lopakodj a kék fény irányába és küssz át a tőle nem messze levő, látszólag dögölő átjárón. Kövesd a katonák irányát, mígmen eléred a rommál tölti melékkehységet. Az egyik szétlőtt piszár mellett felfedezhetsz egy szellőzőjáratot, amin átjutva katonák egész sora vár rád. Vadászd le őket gyorsan, majd az előlázókön átruhavá kímászhatsz a zsilipkapu alatt a szabadba. A dobozok segítségével ugorj át a rácsokon, old le a célpontjaidat, majd ÉK-i és É-i irányba indulva lassan nyomjui eltre. A Sniperrál itt is leszedheted a távoli célpontokat, majd



TIPPEK

A távcsöves puskának két típusa van: mindegyiket használnod, mindig ajánlatos, hogy legyen nálad a Far Cry. Instincts nem ártagos FPS, a hangszly a jaktikus előnyomlásra és a nesztelen gyilkolásra van. Távolról sokkal könnyebb megriknitani az ellent és így kisebb az esélye annak is hogy vataki rádötánts tudja a többieket.

Használd a Feral futást, mindig távolról lödd a monstnumot. Segítségképp a földre telepitett gépfegyvert is használhatod, de nem ajánlom. A monstnum két csapással eliminálj, így az egy helyben maradás nem érvényes. Próbálkozz gránátdobálással is: néhány betáldoló darab biztosan végez a fenevaddal. Ha sikeresen meg-

miután végeztél velük, ússz a veled szemközti épület előtti vízzel tett árokba. Itt csak akkor tudsz továbbmenni, ha a kiáramló vízmennyiség elzáród a mellette levő zárható szeleppel. Sikeres akciók követően megszűnik a víznyom és a medúzák közötti csőrendszeren bejuthatsz a létesítmény egyik termébe. A gár kutatási részlegének épületszárnyába behatolva

FAR CRY: INSTINCT

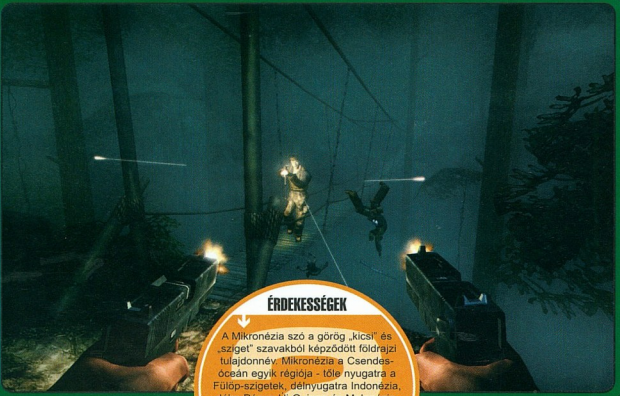
VÉGIJÁTSZÁS

csak egyetlen úton tudsz haladni: keresd meg a radaron is jelzett két CP-t, és rövidesen kiderül, hogy a műtőterembe vezető ajtót a borostyán-

felrobbantja az adótornyot, amit te felhasználhatsz a továbbjutás érdekében. Kisvártatva ismét zárt kapukkal találod magad, de semmi

Dead Marshes

Egy szemrevételezés alatt Crowe bűvöhelyére kerülés. A területet azonban nagyfokú biztonsági rendszer védi, ami ki kellene iktatni. Ehhez előbb az áramgenerátor állomásra kellene felrobbantani, persze detonátorral sincs, így keresni kellene egyet. D felé elindulva nincs semmi dolgot, minthogy a radart kövesd. A lángoló járművek és fák mutatják az ösvényt a nem túl szép környezeten. Itt már tovább mutatódott szörnyeteknek látnak rád: vigyázz, mert a sikító robbanó zombik (utoljára a Serious Sam-ban láthattunk hasonlókat) közel érve robbannak, nem kis energiavesztést okozva neked. A leszakadt hídnál a folyóban kell továbbgyalogolnod D felé, ahol az égő roncsnál DK felé kell fordulnod. A rács kirobantása után állj meg, ha villámcsapást észlelsz. A sok dög lölése után rövidesen eljutsz a létesítmény korlátsáéhoz, amin egy leszakadt oszlop segítségével tudsz bejutni. A radaron mutatott épületbe a mellette levő tetőjáról tudsz bejutni: vedd fel a detonátort, majd vidd a radart alát jelzett területre. A zombik lölése után egy lépcső visz fel a generátorhoz. Hajtsd végre a detonációt, majd a DK-I irányba húzódkor kitérősen keresd meg a sérülést és mész ki alatta. A bádógepület tetőjáról átugorhatsz a sziklasírtor, ahonnan Ny-i irányba a radart követve ismét összehozza a sors egy olyan hatalmas fenevaddal. Kijátszva a bárgyúságát, a rács túlsó oldaláról sérülés nélkül



ÉRDEKESSEGEK

A Mikonázia szó a görög „kicser” és „sziget” szavakból képződött földrajzi tulajdonnév. Mikonázia a Csendes-óceán egyik régiója - főleg nyugatra a Fülöp-szigetek, dényugatra Indonézia, délre Papua Új-Guinea és Melanézia, keletre és délkeletre pedig Polinézia található. Gyóntónéve a Landroncs, Palau, és Marshall-szigeteknek, valamint a Karolináknak is.

ságra biztonsági belépőkártyát nyitja. Ezt roppant egyszerűen megtalálod, lényegében csak előre kell haladnod, nincs semmi útvesztő, de még ellenfél sem. A Keycard a műtőterem melletti szobában vedd asztalon hever - ha magadhoz szolgáltattad, nincs más dolgot, mint megkeresni azt az ajtót, amin eredetileg nem tudtál belépni. Odabenn régi ismerősekké fogadnak: Miss Cortez és Doyle közös erővel megpróbálják kíméletlenül belőled az implantátumot, ám a kísérlet felemás módon sikerül. Megintcsak erősebb és agresszívabb leszel, mikor felébredsz: megállíthatatlanul vered szét az egyik áldozat fejét, mikor feleszmélsz és magadhoz térsz. Felszerelés persze semmi, így indulj el kifelé, és vedd fel a távcsövet, legalább az legyen nálad. Keresd meg a Wet Lab Research felirattal szobát, ahol az ott levő vizes medencén keresztül kijuthatsz a komplexumból. Indulj NY, majd DNY-i irányba, ahol rövidesen újabb szörnyűsülett teremtményekkel fog össze a sors. Carver megrökönyödése során rájön: az őrlt doktor embereken kísérletezik, hogy kitenyessze azt a mutáns fajt, ami a tökéletes katonát testesíti meg. Erős, megállíthatatlan és nem ismer félelmet. Szerencsétlenek valaha emberek voltak, de mára zombikká váltak, akiket kegyetlenül le kell mészárolni, ha életben akarsz maradni. Szervez fegyvertőlük, majd irány a fő ENY-i csücske, ahol egy kisebb ösvényt találva két kapu is át-haladsz, mire elérsz a gépgyűrkkel felszerelt erődtámaszhoz. Szedd le az őrköt is, majd mássz át a falon a bozótban megbúvó létra segítségével. A túlsó oldalon sok zombikantatót kell leölnöd, mire a vérszékkel szembe kerül a főkapu. A fal mellett ládák segítségével ez sem jelent akadályt. Ugorj be a konténertároló zónába és készd fel, hogy egy alapos írtási fázisra. Crowe az épület párkányán és tetőszerkezetén futkosva sorra kirobantja rakétavetőit a konténerek falát, mire azokból gombamód szaporodó zombik kerülnek elő. Tipp: a szemközti épület jobb oldala mellé bújva szépen, birka módjára leölelhet mindegyiket, így minimális golyó és energia-vesztéses segítségével megúszhatod a kalandot. Crowe elmenekül a helyszínről, de előtte

gond: a jobb szélen találsz egy kisebb részt, amin át-mászva Val-el fog összehozni a sors. A teendők megvitatása után Val bemászik az ablakon, neked pedig fedezned kell, míg ki nem nyitja belülről a biztonsági ajtót. Szedd le a katonákat, majd menj be az így kinyitott kapun és keresd meg Val-t. Megelégedve a beszélgetést elhatározz, hogy végleg pontot teszel ennek a szörnyűségnek a végére. A hátsó ajtón kijutva az épületből, ugorj fel a sétatny végén parkoló Jetski-re, és irány El. Rém idegesítő rész következik: végig kell menned a folyón úgy, hogy két oldalról és a víztől is kapod az áldást. Ha sikerül átszálgálnod a területen, akkor a partot érve találni fogsz egy ösvényt, ami egy kisebb barlangjáraton keresztül a kikötőbe vezet. Az eső rövidesen száradni kezd, de ne foglalkozz vele: szedj le minden katonát és juss ki a móló végére (Keep Out mögötti leszakadt hídnál feral ugrással juthatsz át).

Néhány fontosabb fegyver

Mivel a programban nagyon sokféle gyilkolóeszköz és eszköz használható, ezért a hely rövidsége miatt csak a legfontosabbokról ejtünk szót.

Glock: A Glock 18 a játékban megszerezhető első pisztoly. Rövid hatótávolságú, kis sebességű fegyvert, kevéssé használva azonban rövid idő alatt 30 lövényt lőhetsz ki vele, ami - ha nincs más kéznél - elegendő egy célpont likvidálásához. Duálban is használható.

Beretta: A Beretta 92 FS a standard tengerészalagossal tartalepisztoly. A játékban szereplő változat az eredeti Beretta félautomata verziója, hangtompatítással és pontosított célzásfelismeréssel. Duálban is használható.

MP5: Kicsi, pehelysúlyú ám duál módban ki-méletlen, közelharcra tervezett géppisztoly. Kettővel a kezdedben az első néhány pályá a alkalmaival tökéletes alternatívát nyújt.

P90: A P90-es géppisztollyal nem lehet olyan messzire célózni, azonban magas lövelési zóná-mának és erejének köszönhetően már 50 méter távolságból képes kilyugtatni a strand-d CRISAT páncélokot, és sisakokat. Duálban is használható.



megölheted, de a szétrombolt betonfalon átjutva ENY-i irányba haladva újabb örökre bot-lasz. A kapu keresztül a ládák segítségével is át tudsz jutni. Hosszú út veszi kezdetét NY felé, míg végül elérsz egy őrtorny melletti lán-goló tartályhoz. Itt fordulj D-nek és a felfordí-

Carbine és Recon Rifle: a mesterlövészpuskák közül leginkább előforduló példány. 7x-es Zoom funkciójával, pontos célzásával ki-méletlen gyilkoló eszköz. Elég egyetlen lövés a fej-be és a célpont holtan fekszik a föld porában.

Sniper Rifle: a fentebbi kategória királya, 10x-es zoomjának köszönhetően a rendkívül távol-es célponthoz elmozdításra is alkalmas.

Machine Gun: Az M249-pehelysúlyú, gáz-üzemű hordozható gépkarabiz rendkívül tűz-erővel és széles érteklél büszkélkedhet, a leg-több célpont likvidálására alkalmas.

Mortar Stationary Weapon: a tipikus Mortar ajtú védelmi és őrgáratok fedezésére biztosít, félnehézsúlyú, gépekre és járművekre szerel-hető fegyver. 40mm-es lövedéke képes bármí-lyen kisebb célpontban nagy kárt tenni.

Browing Stationary Weapon: telepített, ugyanakkor elmozdítható gépgyá, ami nehé-zsúlyú egységek - autók, motorcsónakok és könnyű páncéltartó járművek elpusztítására al-kalmas.

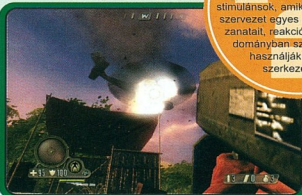
Rocket Launcher: vállról indítható, kis hatótá-volságú rakétakilövő berendezés, ami nagykárt tud tenni a robbanásra hajlamos környéken.

tott autóröncson keresztül bejuthatsz egy újabb arénába, ahol két óriási szörnyetegek kell lelednie. A technika ismert: maradj távol, szórd őket gránáttal és erősebb fegyverekkel - vigyázz, hogy a robbanó hordókat elkerüld. Ha sikerült megölni őket, nyomás a kapu és a következő helyszín.

Wasteland

A Val-lal folytatott beszélgetésből kiderül, hogy Doyle-t elkapták, így ki kellene szabadítanod, hogy megszökhesselek a helyszínről. Fokozatosan nyomul dél felé, mire előtűnik a semmiből a toronnyal ellátott, kommunikációs épület. A dzsippel érkezett gerillák mőresre tanítása után egyetlen útvonal van csak - több őrponton és látszólag nagyobb területen kell átvágnod, mire egy hatalmas fahídhoz érsz, ahol többen is várnak rád. Tisztítsd meg a terepet (Sniper itt is javallott, mint mindenhol), ami után nem sokkal csatornál, lyukak kitérésén, és szennyvízes átjárón átvágódva az előtűlő levő egyik épületből zöld füstöt látsz felszállni. A komplexum nyitott hangárán és a tetőn keresztül átjuthatsz a másikra, ahol mesterlövészeket kell leteríteni.

A radar irányába a lített tudsz feljutni: ahhoz, hogy működésre bírj, előbb be kell kapcsolni a hátsó ajtón keresztül elérhető főkapcsolót is. Felérve a tetőre először D, majd Ny-ra szedd a lábad. Az égő dzsippet elhagyva meneteli végig a völgyekben, mire először az üvegázhöz, ahol az ismerős nagy monstrumból kell egyet megint leteríteni. Az általa üköt lyukon kijutva, majd a konténerek és sok-sok zombi után eléred az elhagyott kórházat, ahol Doyle-t felfogja. Miután megtalálád régi cimborád (nem lehet eltévedni, nyilgyenes az út) meg kellene szökődnök valahogy. Nos ez a játék egyik legidegesítőbb szakasza, ugyanis amíg el nem értek a távolban levő helikopterhez, folyamatosan fedezkedni kell a katonák elől, mert ha meghal,



kedzheted előlőrl az egészet. Kitérások, csak kétszer kell fedezkedni hűdözni, de szemfélsnek kell lenned: mindig mely előre és tisztítsd meg a terepet, mert Doyle magától jön, nem tudsz neki parancsolni. Ha elérték a helikopter, sikeresen felszálltak és elhagyják ezt a világ háta mögötti rémséges helyet...

Black Forest

Ütközben megpróbáls kicsit pihenni, de rövidesen a vészjelző villogására leszel figyelmes. Doyle-nak nincs ideje figyelmeztetni: az utolsó pillanatban meg leadja a vészjelzést és lezuhanok a világ talán legesetőbb pontján. A legutolsó és egyben a Far Cry: Instinct legnehezebb helyszíne igazi kaotikus világ: a mindenhol forogó lőgá, a rengeteg őrtől kreatúra Dr. Moreau szigetére hajaz. A vízből kikászálódva hatolj be a szárazföld belségebe - a táború és a zombi lölelőse után vehetsz fel új fegyvert is (mindenké "nagypapája", a forgótá-

ras hordozható gép-ágyú), de nem ajánlom, mivel a távcsöves puská sokkal használhatóbb ezen a helyen. A kerítéssel védett övezetbe az alatta átvezető szennyvízcsatornán juthatsz be. A kienlen, pusztas tájon gyalogolva igazi háború közepébe csöppensz: a zombikat gyilkoló kommandósok védte bunker mindenképp át kell hatolnod. Ha sikerült, akkor menj a távolban látszó, sárga füstös épülethez. A tetőn kifeszített acélkötelen keresztül csússz át a lávafolyam felett, majd kövess az ösvényt, ami a sziklák között vezet. Sok rakétával lövődöző kommandós, gyalogos és zombi támad rád, de semmi pán: távolról könnyebben leszedheted őket. Ha segít, akkor az utadba kerülő kocsiira szerelt ágyút is magaddal viheted, majd először a betonbunker. Habár a szörnyetek

odabenn már a szivósabb fajtából valók, az összeismerkedés után robbantsd fel őket, és szaladj a rádióhoz. Miss Cortez rövid idő alatt beméri a helyzetet és elmondja, hogy fel tud venni, ha a bunkerre épült villa legfelső emeletére nek teraszára liftezel. Nem lesz könnyű dolog, szuperkatónák egész sora rond rád: taktikuson, de kíméletlenül öl le mindenkit, mert ha elszaporodnak, nagyon nehéz dolog lesz. Kellő mennyiség után lerobban a villa egyik válaszfala, amin keresztül kijuthatsz a tetőre, onnét pedig a végső összecsapáshoz vezető liftet is megtalálod. A végkifejletben iszonyatosan nehéz harcra és tapasztalt játékosként is kb. 15-szöri újrajátszásra számíts (még szerencse, hogy előtte CP mentéssel nem kell a pályaszakaszt újból teljesítened). Mielőtt elmenekülne a helyszínről, összefutsz Kriegerrel és a (most már genetikailag is módosított) Crowe-al, aki természetesen a halálod kívánja. Szó és ütésváltást követően ellenfeled a sziklaszirte menekülve vezényli ellened a zombik száait. Neked természetesen minden erőd, képességed felhasználva kell lerobbanod őt a szikla peremről.

Tipp: folyamatosan mozogj, a HP és páncl tartalékokkal óvatosan bánni. Mikor minden zombit leszedél (a szivósabbakkal a fejére célozz) akkor néhány másodperced van arra, hogy megszorzod a Boss-t: nagy sebzést produkáló robbanótöltetet, vagy gépagyút javaslok, de semmiképp sen gránátot (azt maximum futkórázás közben). Ha elegetd megsebezted, megszűnik a zombik áradata és

Ric Game

Az árulni meg akarok, a zenét ismét, a hírlapokból hírlapok alól. Bár részletek a vádrelhet, de hírlapok a kamotok... vízont rézek vagyunk! Ha nincs ennél jobb ajánlatod, akkor nézz be hozzánk!

**1089 Budapest, Harmincetterszék tere 4.
bejárati a hírlapok utcából**

Nyitvatartás: Hétfőtől - szombtig 10.00-18.00-ig



**Tel: 06-1-334-06-10;
Mobil: +36-90-9-555-770;
Fax: +36-334-06-10**

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

ÉRDEKESSEGEK

Az implantátumok mesterségesen előállított elektronikus, vagy bioelektronikus mikrodobozok stimulálások, amik befolyásolják a szervezet egyes működési mozzanatait, reakcióit. Az orvostudományban a szerszámoként is használják ezeket a szerkezeteket.

megkezdődik a kétszemélyes fogócska. Lódd, ahogy tudod, míg végül ki nem lehele a lelket. Gyorsan szaladj a CP felé, Krieger után. Az ajtón benyitva azonban meglepő fordulatok várnak rád. Angolul nem értő olvasónk számára elmondom, hogy a katonák, akik Krieger védik, valójában értelmes lények. Felismerik, hogy te sokkal erősebb vagy náluk, és hogy valójában a doki is arra használja őket, hogy megvédjék az életét bármilyen áron. Így megannyi társukat megtorolva rárontanak az őrege, neked pedig a végkifejletet magad mögött hagyni kell futnod a tetszera, hogy véget érjen az örült kaland és társaidal együtt nyugodtabb vizekre evezetek.



ÉRDEKESSEGEK

Egy New York-i kutató hétvényi erőfeszítése végződött kudarcra, amikor a szabadon álló hírlapok vezetését a kérését. A Boston Globe, cikke szerint ugyanis Stuart Newman egy félig emberi, félig majomszerű élőlény kitenyésztésének részleteit akarta leleplezni a Szabadság Hírlapján, de sokaszi próbálkozásra a bíróság vetett véget az őrt terveknek.

Azt hiszem, hogy aki átrágtá magát a játékon, megkönnyebbültől dől hátra a karosszékekben, ugyanis szemlétomatát neheze és idegőleőre sikerült összehozni az utolsó pár órácsát. Mindenesetre minden tiszteletem az Ubi Soft Montrealnak, hogy ilyen minőségű produktumot hoztak kalap alá. Az Xbox verzió a legteketelebb FPS-ek egyike konzolon - aki nem hiszi, járjon utána. Hosszú és izgalmas kalandokban lesz része...



NASCAR 06

TIPPEK, TRÜKKÖK

NASCAR 06

➤ MÉG ÚGY '93-'94 KÖRNYÉKÉN LEHETETT, AMIKOR MEGJELENT AZ ELSŐ NASCAR JÁTÉK A PAPYRUS GONDOZÁSÁBAN. A LEGTÖBB EMBER AZT SEM TUDTA, HOGY ESZIK VAGY ISSZÁK EZT A SPORTOT, ÁM CSODÁLATOS GRAFIKÁJÁNAK KÖSZÖNHETŐEN - AMIT MA MÁR ENYHÉN SZÓLVÁ IS MEGMOSOLYOGNÁNK - EGYBŐL ELNYERTE MINDENKI TETSZÉSÉT. MOST PEDIG A MÁR MEGSZÁMLÁLHATATLAN KLÓN UTÁN KIJÖTT A TOTAL TEAM CONTROL, MELYBEN MÉG TELJESEBB KÉPET KAPHATUNK ERRŐL A NEM MINDENNAPI VERSENYSOROZATRÓL.



Valami különös hatások folyamánként jelen korunk játécai egyre inkább komplexebbek lesznek. Hogy ez minek köszönhető, azt talán csak a jó ég tudja, ám kétségtelen tényként vehetjük fel. Ezt a hullámot lovagolja meg az Electronic Arts is legújabb játékában. Hogy miről is van szó? Arról, hogy egy egyszerű versenyjátékból hogyan faragnak komplett mene-

perspektívából kell néznünk az eseményeket: lehetőségünk van társainkkal kommunikálni, de akár át is pattanhatunk az ő kocsijukba - mégpedig akár verseny közben is. Bizony, ezúttal egy csapatorientált játékot kalapáltak nekünk össze az EA-s srácok. Csapatársainkkal való jó viszonyt elemi kérdésnek bizonyul majd, hiszen velük összedolgozva tudunk csak iga-

ba és beferezni a kört. Ehhez először nyomjuk a „fel” irányt, minek hatására kiválasztjuk azt a kocsit, akinek éppen szólni kívánunk, majd nyomjuk a „le” irányt. És már ott is termünk a kiválasztott géphez. Ha sikerült első helyen beferezni a versenyt, végre valahára bejutunk a főmenübe. De most nem erről akartunk értekezni, hanem a parancsokról. Tehát ott tartotunk, hogy összesen nyolc van belőlük, melyek között szerepel a „kövess”, „menj előlem”, „tartsd fel az előttem levőt”, vagy a „gyere mögém”. Amint látható, ezek a parancsokkal remekül lehet taktikázni egy öles párbajban - feltéve, ha a játék elején „hosszu” meneteket állítottuk be. Ez annyit tesz, hogy ha nem akarjuk a több száz kört végigromi, levehetjük akár tizenkét körre is az átlagot, ám ebben az esetben a parancsok nem számítanak annyira, hiszen sokkal inkább „vilámláború” jellege van az egyes csatáknak. Az egyetlen picke kis baj ezekkel a parancsokkal, hogy ugye az analóg kart a négy fő irányba tudjuk ragtatni, ám összesen kétszer ennyi kommandó létezik. Nos igen, elég frusztráló tud lenni, mikor a megfelelő parancs nincs „készenlétben” és be kell lépni a menübe, hogy átkonfigurálhassuk azokat. Ez különösen akkor idegesítő, mikor egy hatalmas csata közben vagyunk, de ha éppen az élen száguldnak, akkor sem könnyű a két analóg kart egyszerre kezelni. Megoldást jelenthet az Xboxhoz és PS-hez is kapható fejhallgató készlet beszerzése - ehhez tartozik ugyanis a játék egyike legjobbjá része, a verbális interakció! Nem tudom, hogy egy ilyen kútyu árát tekintve hányan vannak, akik beneveztek



dzelős-versenyzős szimulációt. No, nem kell megijedni, nem a legbonyolultabb focimenedzseres nehézségre gondolunk, arról van mindössze szó, hogy egy fiatal pilótát fogunk alakítani, aki a legelső osztályból kívánja felküzdeni magát a legnagyobbak közé, a legjobb istálló pilótájaként. Majdhogynem az RPG-ben megszokott „életút” játékot beszélhetünk, persze csak ha ironikusak akarunk lenni. Nekünk kell megszervezni a versenyeken való részvételt, szerződésekett hajtatászni, rajongói táborunkat bővíteni, autogramokat osztogatni és megannyi más, egy szuper-sportolónak méltó dolgot művelni.

Az eddigi NASCAR játékoknál megszokhattuk, hogy „nyomom a gázt, oszt' jó' van” - csak sikerül nyerni. Ám ettől eltérően itt teljesen más

zán eredményesen haladni a tabellán. Ha látjuk, hogy úgys mi vagyunk a jobbakk, szívesen segítenek majd nekünk, ha viszont törtetünk, nem néznek sem istent, sem embert, könnyen a szívükre vehetjük, ami meg is fog látszani a statisztikáinkon - hiszen a csapat reputációja mindennél fontosabb.

Már említettük, hogy kommunikálhatunk bajtársainkkal - és nem is akárhogy! Összesen nyolcféle parancs áll a rendelkezésünkre, melyeket a jobb analóg karral érvényesíthetünk. Itt érdemes még kitérni a játék legelejére: egyből egy verseny kellős közepébe csöppenünk, ahol sajnos meg is murdál a kocsink, ám felszólítanak minket, hogy fejezzük be a versenyt - természetesen nem kell mást tennünk, mint átpattanni az élen haladó csapattárs jargányá-



rá, ám itt úgy megdobja a hangulatot, hogy már talán csak ezért is megéri megvenni. Szóval a következő van: összesen mintegy negyven parancsot ismer fel a játék, melyek között

ott van természetesen a nyolc csapattársaknak kiadható, valamint számos egyéb: megkérdezhetjük csapatfőnökünket, hogy ki áll az élen; azt, hogy hol vannak a csapattársaink; de akár azt is közzétehetjük a csapatunkkal, hogyha legközelebb kimegyünk a boxba, ne javítsák ki a karosszériahibákat, hogy időt spóroljunk. Ki-be kapcsolhatjuk a tükröt, a zenét, a hangokat és még ki tudja mit. Mindez nagyon kényelmessé és egyben nagyon realissá teszi a dolgokat. Pontosabban tehetné. A program ugyanis néha hajlamos félrehallani egyes utasításokat, ami akkor még nem is lenne olyan égbekiáltóan vészes, ha csak egyszerűen a muzsikát akarjuk lekapcsolni, ám akkor már annál inkább, mikor a főnök baritonja belezúg az éterbe, miszerint vette az adást, és már készíti is elő a boxba, hogy kiállhatunk a következő körben a boxba - noha mi meg sem szólaltunk. Vagy mikor társainknak kiabálunk, hogy blokkolják az előtűnk haladót, erre egy

hogy a kelleténél több ellenlábásunk is lesz a mezőnyben. Ennél már csak az kellemetlenebb, ha a saját csapattársainkat haragítjuk magunkra, mert nem elég, hogy nem teljesítik majd parancsainkat, de még keresztsbe is tesznek nekünk - ez tehát kerülendő.

A versenyek előtt futhatunk néhány bemelegítő kört, majd nekirugaszkodhatunk az időmérőnek, ahol majd kapunk egy besorolást a versenyintézőtől - gondolom, ezzel nem mondtam sem újat. Maga a verseny lényegében abból áll, hogy nagy erővel kormányozzuk balra - a legtöbb pálya ugyanis kör alakú. Természetesen vannak kivételek is, de

szimpla gratulációk egy eredményes verseny után, de lehetnek éppen felhívások keringőre is: ha az egyik asznak nagyon megtetszett a teljesítményünk, könnyen megeshet, hogy kihív bennünket egy párbajra. Legtöbbször azonban menedzserünk, Ace Moneymaker fog zaklatni minket.

A közli velünk, ha valamelyik csapat érdeklődik irántunk, pénzügyi helyzetünket taglalja, de ő is kiad egy-két dicsérő szót, esetleg néhány gondos lefordást. Ha sok dicséretet kapunk, az azt jelenti, hogy elég jók vagyunk, és biztos nem csak nála, de más nagyobb menedzsereknél is: törvényszerűen felfigyelnek ránk, újabb szerződésekkel bombáznak majd. Ha elég lövét összegyűjtöttünk még akár saját csapatot is vehetünk.

Röviden és tömören ennyi lenne a Nascar 06 (te jó ég, már 5 előző része volt...). Grafikáját illetően nem tündököl olümposi magasságokban - néha bizony elég darabosra sikeredett, ám a kocsik kidolgozása minden kétséget kizáróan nagyon okés lett. Hangügyileg vegyes képet mutat az anyag: a zenék nagyon rendszerben vannak, igaz blues-os, rockos dallamok csendülnek fel, ami remekül megadja a száguldó életérzés savát-borsát; azonban az autók nyekergése már-már sértésszámba megy a fejlesztők részéről - ezt talán még csiszolhatták volna. Ha valaki hajlandó nehezebb fokon játszani, szereti magát a NASCAR-t, akkor nem fog csalódní: hamisítatlanul visszaköszönnek azok a jegyek, melyek ezt a versenyszeriát azzá tették, ami. Ha nem is merem mindenkinél nyugodt szívvel ajánlani, azért az autók játékok szerelmesei feltétlenül tegyenek vele egy próbát!

Callisto

INFO BOX

Tesztplatform: PS2

Kiadó: EA Sports

Fejlesztő: EA Sports

Hivatalos honlap:

www.easports.com/games/nascar06/

Megjelenés: 2005. október 21.

ÉRTÉKELÉS

**JÁTÉKÖTLÉ:
 MEGVALÓSÍTÁS:
 JÁTÉKÉLMÉNY:**

■■■■■■
 ■■■■■■
 ■■■■■■

ÖSSZATHÁS:

■■■■■■

XB

PLATFORMOK



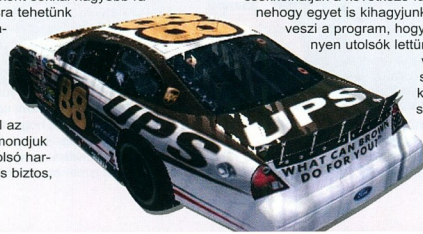
másik kocsiban találjuk magunkat (az angolban mindkét szó egy szótagból áll, ezért a progi előszeretettel összekeveri őket...). Szerencsére kapunk vizuális visszacsatolást a kommunikáció érvényességét illetően, de ez már a legkevesebb, ha egyszer ennyire kiforratlan még a rendszer. A hangfelismerés tehát enyhén szólva is nagy kíváncsi volt maga után, de azért ne legyünk telhetetlenek, lesz ez még jobb is (idővel...).

A játékból lehetünk „hősök” (Hero), de akár „gazemberek” (Villain) is. Ez annyit tesz, hogy ha szépen rójuk a köröket, és mindig hozzuk a formánkat, szép kis Hero pontokkal fog bűvölni a kasszánk, ha viszont eszelős módjára össze-vissza ütközünk és állandó jelleggel szembeforgalmunkkal haladunk - nos, akkor egy-két Villain pontot van sanszunk begyűjténi. Rosszfiúként sokkal nagyobb rajongói bázsira tehetünk

szert, csapatunk presztízse is nő - ám meglehet, hogy nem zárjuk éppen túl jól az évet, csak mondjuk a tabella utolsó harmadában, és biztos,

nem ez a jellemző. Ilyen például, mikor egy profi kihív bennünket és egy három körös rundban kell jobbnak bizonyulnunk. Ha nagyobb realitást állítottunk be a játék elején, bizony a gumik kopni fognak, az üzemanyag is után kell tölteni, szóval a boxba állás elkerülhetetlen - persze csak egy hosszabb versenyen van ennek értelme. Fontos még megemlíteni a széláramyékban való haladást - idegen szóval draftolást - melyet az ellen mögött sunnyogva végezhetünk: kocsink áramlasi tényezői sokkal kedvezőbben alakulnak, minek következtében ugyanannál a sebességnél nagyobb értőrtartalék lesz, azaz az ellenfél mögül kivágódva sanszunk van azt megelőzni. Használjuk előszeretettel!

A versenyeket követően láthatjuk a szezonra vonatkozó versenynaptárt, melynél mindig csekkolhatjuk a következő futam időpontját - nehogy egyet is kihagyjunk, mert akkor úgy veszi a program, hogy azon a versenyen utolsók lettünk! Lehetőségünk van még hiper-szuper telefonunkkal is babrálni: sms-eket olvashatunk valamint hívásokat fogadhatunk. Ezek lehetnek csak





BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER

TIPPEK, TRÜKKÖK

BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER

➔ A PLATFORMJÁTÉKOK EGYIDŐSEK AZ EMBERISÉGGEL. NA JÓ, NEM, DE A SZÁMÍTÓGÉPES, ILLETŐLEG ELEKTRONIKUS SZÓRAKOZTATÁSI FORMÁVAL MINDENKÉPPEN. BIZONYÁRA MINDENKI KAPÁSBÓL ÖT KÜLÖNBÖZŐ ALAPVETÉST ÉS HELYBŐL FEL TUDNÁ SOROLNI A STÍLUSNAK - MOST ITT EGY ÚJABB PÁLYÁZÓ, AKI A HATODIK SZERETNE LENNI...

...az, hogy erre milyen esélyekkel pályázik talán kiderül az értékelőből, úgyhogy most inkább nézzük meg, hogy miből is lesz a cserebogár. Szóval, mint a progi címe is mutatja, egy bátor legénykét fogunk pártfogásba venni, végzetét beteljesíteni. Az egész úgy kezdődött, hogy Brave (merthogy ez a becsületes neve) barátságosnéja, Meadow Flower (Mezel Virág) külön utakra téved, és teljes véletlenségből egy böhöm nagy medvébe sikerül belekötnie - a feladat adja magát, természetesen a mi dolgunk lesz kimenekíteni a hölgyet. Mivel a kezelést a játék során folyamatosan tanuljuk, illetőleg tanítja meg a program, talán menjünk is végig a feladatokon. Vagy legalábbis egy részükön. Szóval a nagy barna szőrösomó ott törnyosul drága Virágnak fölött, így kénytelenek vagyunk gyorsan cselekedni, ha nem akarunk medvétapott csinálni szegényből: kapjunk fel egy követ a körrel, majd a négyzetelt hajlágjuk nagyra nőtt barátunkhoz. Párszor ezt juttassuk el, mire végre kapcsol az öreg, hogy

koriati alkalmazását is: futás az út mentén! Vigyázzunk a szűrés növényekre, ezeket az X-szel ugorhatjuk át, valamint ha a levegőben még egyszer megnyomjuk ezt a gombot, dupla akkora pattanhatunk. Miután levetettük magunkat a mélybe, Grey Bear (nem, nem a főszereplő :)) fogad minket, aki igen helyeslően cirógatja meg buksinkat, miszerint nagyon jól tetűk, hogy segítséget nyújtottunk bajban levő barátunknak - ám ez még csak a kezdet: sorsunk beteljesítése még előttünk áll (meglehetősen nagy szavak egy gyereknek kézzel játékhöz képest...). Lényeg: ahhoz, hogy igazi harcosná válhassunk különböző farragott cuccokat (Carving) kell összegyűjtelnünk, melyek majd remek tápokak fognak szavatólni kicsiny indiánunknak. Továbbá az öreg ránk ruház egy kódarábot, melynek esetlétléri értéke vetekszik egy háromhetes zoknival, ám hasznosságához semmi kétség nem fér: a je-

életünket. Menjünk oda kisbarátunkhoz, majd a körrel szőlítsuk is le, mire közli, hogy szintén ezzel a gombbal bizonyos facsemeteket tövestől ki tudunk tépni a talajból, majd fegyverként használni. Ez jó hír, tegyük is így, majd a mezőn futkározza verjünk

ÉRDEKESSEK

Az indiánok többségének egyáltalán nincs pénz: nyá - ezért alkalmaznak őket előszeretettel hait: mas építkezéseknél a magaslát munkák elvégzésére.



szét minden bokrot: előbb-utóbb egy Dreamcatcherbe ütközünk (ez az életünket tölti fel), majd egy fekete kőre is figyelmesek lehetünk - markoljuk fel mindkettőt, majd vegyük utunkra a közeli barlang felé. A közepén levő kovakövel gyűjtük be a tüzet (nyomkodjuk a négyzetet, majd ha a vonal fölél emelkedett a csik, nyomjunk háromszógot), mire a körrel elolvashatjuk a falon levő szöveget: feladatunk ezen barlangok felkutatása és tudásuk magunkba szívása lesz. A progi közli, hogy az L2-vel kapcsolhatjuk ki-be a térképet, melyen most már jelölve is van a következő célpont: egy nagy rongyszőnyeg, ami alatt nem lehet csak úgy átbújni ám, neemi! A tűznél gyűjtük be botunkat, majd azzal ésszerűk le a posztót! Szabad az út a további kihívások felé, nosza vessük bele magunkat! Nem sokára gusztaustlan varjakkal hoz össze a sors, ám botunkkal jobb belátásra bírhatjuk őket, hogy ék tulajdonképpen nem is akarnak minket székálni - látványos fényeffekteket köze-

ÉRDEKESSEK

Brave, a kis indián szereplője szövegünk, akik fényűz avatási ceremóniájában vehetünk részt - igaz harcosná kell válnunk!



Anyukák: Mielőtt megírtam ezt van a szöveg, azaz egy ártatlan...

valami nem stimmel, hátrafordul, ergo mi válnak az elsődleges célpontok - ám jó hír, hogy Flower viszont kiszabadult! Nosza, kössük jó szorosra a nyílcsípőt, majd matassuk be gya-

lenkoi mobiltelefon tiszteletük benné. A Seleccion tudjuk aktíválni és kezdetünk kommunikálni szereteteinkkel, akik majd hasznos tanácsaikkal igyekeznek megkönnyíteni

monra nem derült ki, hogy mire is jó, de ártani bizonyára nem fog. Szóval, ha megvagyunk beszéljünk Flowerrel, majd haladjunk a kék pont irányába: ismét egy csúnya varjúhor-

KONZOL DOKTOR

1042 Bp., Virág u. 33/b • Tel.: 222-0478; 06 20 20-55-149
E-mail: info@konzol-doktor.hu • www.konzol-doktor.hu
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig 9-17 óráig

dára bukkannak, akiket tértisünk észhez hűs-
ges botunkkal (ha esetleg elvesztenénk, sok
helyen találhatunk ilyen), így egy újabb farag-
ványhoz jutunk - ez lesz a Mimicri, mellyel ál-
latok hangját utánozhatjuk majd. Erre nemso-
kára szükségünk is lesz - már amennyiben to-
vábbhaladunk. A sziklaszirten jó néhány tollas
főmedvény tanyázik, ennyit sajna nem le-
szünk képesek lenyomni, trükköz kell hát fo-
lyamodnunk! Fussunk ki közéjük a szirtre,
majd vissza az oltalmat adó szikla mögé,
nyomjunk L1-et, mire belső nézetre válunk.
Mérjük be a felső ágon tanyázó varjait (az
Optionsban érdemes kapcsolni a vertikális
inverz kamerát), ha kell, nagytűnk rá a jobb
analóg karral, majd mikor a bal alsó sarokban
megjelenik a „Mimicri” felirat, nyomjunk kört -
Brave utánozza a rúnsaságok hangját, jól el-
csalogatva őket eredeti posztjukról. Mikor sza-
bad a terep, soroljunk ki ismét a szirtre, majd
várjunk, míg nagydarab tollas barátunk feltűnik
- mikor ez megtörténik, mérjük be őt is, majd al-
kalmazzuk a fent leírt metódust, mire egy szép
kis tollhoz jutunk - mert hát ugye nincsen indi-
án tol nélküli. Ha birtokba vettük, az életerő-
ket jelző csík mellett megjelenik a sziluetta, ez
pedig a következőző: jó: ha valami nagyobb
hírbe keverednénk, egyszerűen csak nyom-
junk R2-t, ezzel megturbózzuk emberünk tulaj-
donságait - még ha csak átmenetileg is. Miut-
án elmúlt ezen áldásos hatás, nekiláthatunk
feltöltési a toll „energiáját”, mégpedig a kis
„Spirit Energy”-k gyűjtögetésével. Ezeket le-
győztől ellenfeleltől és a szétkasabolgt növé-
nyektől automatikusan magához szóllítja Bátor
- aktuális állapotát az életünk mellett elne-
lyezkedő negyed kör mutatja. Most,
vagy ezt is megszerzünk, tekerjük
vissza a kiindulási pontra, ahol dis-
kurálunk el barátainkkal: elmondja,
vagy akár halakra is vadászhatunk,
már ha kedvünk tartja. Gyakorlati
haszna nincs, kivéve a mostani ese-
tet: el kell kapnunk az arany színben
pompázó pikkelyest. Tépjünk ki egy gal-
lyat, majd vessük magunkat a vízbe: a kö-
rrel támadóállásba helyezkedhetünk. Várjuk
meg, míg közelebb úszik a kiszemelt áldozat
(ha nem mozdulunk, hamarosan bekövetkezik
eme örömteli esemény), majd egy erőlyes
mozdulattal, valamint a négyzet közbenjárásá-
val vágjuk bele húságunkat - egy újabb fa-
ragott műtűr, minek hatására már akár víz alá
is merülhetünk! Ússzunk is a fatörzsek irányá-
ba (ezt simán a bal analóg karral tehetjük
meg, ám ha turbózní akarunk a sebességén,
nyomkodjuk az X-et), majd a körrel merülünk
le, és jöjjünk fel a másik oldalunk! Másszunk
ki a vízből, mire egy érdekes feladathoz érke-
zünk: nyomokat fogunk olvasni, elvégre egy

juthatunk a kívánt cé-
l. Ott érdemes kutá-
kodni, ahol erős szív-
verésért hallunk, a Dual
Shock pedig erőtelje-
sen rezeg kezünkben -
ha követjük a nyom-
kat, általában hasznos
kiegészítőkhöz, extrá-
hoz juthatunk. Szóval,
épp megpillantunk egy
aranyos kis mókust
(feltehetőleg épp azt,
amelyiket a bevezető-
ben láthattunk), akit ve-
gyünk is üldözőbe: kis
idő után megállapodik
egy fa tetején - le kelle-
ne csalogatni valahogy.
Ha jól körülnézünk, lá-
thatunk egy varjait a tá-
volban - zoomoljunk rá,
majd nyomjunk neki
Mimicri, mire az leke-
geri szörös barátunkat
a fáról, egyenesen a mi
karjainkba - immá-
ron miénk egy újabb
faragott bízonytű,
melynek segítségével
képesek vagyunk már
fákra is felmászni. Próbá-
ljuk is ki az előtűnt
levőn, majd jussunk le
a völgybe. Ha most
megnézzük a

ÉRDEKESSEK

Amerika bizonyos állama-
iban az indiánok nem vá-
rohatnak alkoholt és me-
buntetést azt az embert, aki
megtesztelt azt nekik - urfias-
nyia megart nekik a
nedő, hogy milyen be-
gőzőnek tölse



törzsét, majd egy ismerős úton találhatjuk
magunk: erre menekültünk barna barátunk elől.
Igen, mindenki jól gondolja, revansot fogunk
venni a szörös csúfságon. Ha felkészültünk az
összecsapásra, vonuljunk oda a barlangjá-
hoz. A medvét csak tűzes bottal lehet sebezni,
szerencsére a kőzeteken és egy fákra, itt bármikor
begyűjtjük, ha esetleg kialudna. Igazából
nem nagy mutatvány legyőzni, ha suhint a
mancsával, ugorjunk el előle, ha egyhelyben
toporokozni kerülünk mögé, majd húzzunk rá
egyet a hátára - de ne többet, mert akkor mi is
megjárjuk! Pár csapás után jobbnak látja, ha
olajra lép, mi pedig diadalittas mosollyal fo-
lytathatjuk kalandjainkat, melyekhez sok szeren-
csét kívánok, mert az alapokat már elsajátítot-
tátok!

Lássunk némi értékelést: a bevezetőben emle-
gettet hatodik helyre véleményem szerint eső-
lye sincs bekerülni az anyagnak. Nem mintha
olyan rossz lenne, csak van néhány bosszantó
hiba, ami egy etalon nem engedhet meg ma-
gának: borzasztó kamerakezelés, csúszó dia-
lógusok, áthatási hibák - ez csak néhány, ami

így eszembe jut hirtelen. A grafikát akár ara-
nyosnak is nevezhetnénk, ha nem lennének a
már említett áthatások, valamint az eltulzott,
már már karikatúraszerű arcok sem dobnak
nagyot a hangulaton - egyszerűen nevelése-
nek néznek ki az emberek. Játshatóságra
nincs különösebb probléma az anyaggal.
Brave fut, ugrik, verekszik - mindent teljesen
használatos irányítás mellett teszi, szóval ez
rendben van. A hangokból nem lehet külön-
sebben elmondani semmit, mondjuk úgy, nem
tűnne fel a hiányuk, amolyan semlegesek.
Összességében, aki nagyon unatkozik és pla-
formjáték-őrült, az nyugodtan próbálja ki, hi-
szen az őszi nagy nevek még messze vannak.
Addig talán megteszi.

Callisto

INFO BOX

Tesztplatform: PS2
Kiadó: SCEE
Fejlesztő: VIS Entertainment
Hivatalos honlap:
Megjelenés: 2005. szeptember 2.

ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTEKÉLMÉNY:
ÖSSZSZATÁS:

PS2

↑ PLATFORMOK



tisztelessége indiánunk ezt is illik legalább
alapokon üzné. Tehát, ha látunk egy tappan-
csat a földön, menjünk oda, majd nyomjuk
a kört hosszan, mire indiánunk vélhetőleg felfe-
dezi a következő nyomot - sorban haladva el-

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

1 DB

HÁROM FELADVÁNY BEJUTÓI KÖZÖTT AZ ITT LÁTATÓ NYEREMÉNYEKET SOROLJUK KI. NINCS MÁS DOLGO. OK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 005 OKTÓBER 30-IG. KÜLDENI A SZERKESZTŐ-EG CÍMÉRE A SAROKBAN ALÁÍRTHATÓ KUPONNAL GYÜJT (IRJÁTOK MEG ILYEN GÉPETEK VAN!).

MŰNK: PLAY ZONE
325 Budapest, Pf.: 214

NYERTESEK NEVEIT
PLAY ZONE KÖVETKEZŐ
SZÁMÁBAN TALÁLHAT-
ATOK MEG!

020 SZÁMUNK
NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

ntendogs DS
nth Angéla, Budapest
nrenheit
resa László, Szeged
olnár István, Budapest

il Prophecy
scabó Péter, Budapest
erkes Gábor, Budapest
svor István, Pécs

edal of Honor póla
urucz Hajnalka, Budapest
értész Péter, Monor
ilucsko József, Budapest
rta Balázs, Budapest
her Tímea, Zalaegerszeg

PS napszemüveg
adar Milan, Kecskemet
re István, Csongrád
agy László, Debrecen
stjás János, Hajdúbánya
erőházi Andrea, Kiskunfelegyháza

Men Legends II
agy Roland, Budapest
nth István, Szeged

imate Spider-Man
erkes Gábor, Budapest
vacs Győző, Budapest

ny Hawk matrika
nyel Csaba, Veszprém
nikai Tímea, Mórca
ss Rebeka, Fonyód
ozak Ottó, Ballassagyarmat
nth András, Budapest

ny Hawk RW
scabó Máté, Sopron
bronyi Zsolt, Szeged

TA könyv
assai Zoltán, Marcali
pp Tibor, Retsag
eh Áttila, Vác

atulálunk a nyerteseknek.

**TRIDE
8
7 OR DIE**

**AJÁNDÉK
CSOMAG**

1 DB TRIDE=DE



MARC ECKŐS

2 DB

**getting
UP**
CONTENTS UNDER PRESSURE
PS2 gépre



5 DB

**FIFA 06
PÓLÓ**

3 DB

The Sims 2

FÉNYKÉPEZŐGÉP



**NEED FOR SPEED
MOST WANTED**
5 DB PÓLÓ



2 DB

PS2

gépre

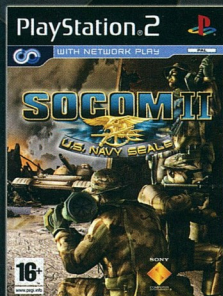
PlayStation 2



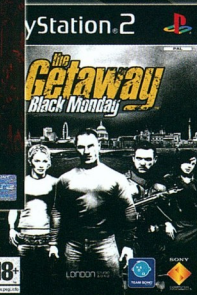
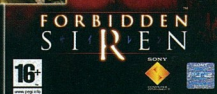
automex



2 DB
THE PUNISHER
PS 2 gépre



1-1-1 DB
PS 2
gépre



MATRIX
PATH OF NEO

Juiced 2 DB



PlayStation 2

PS 2
gépre

2 DB

PS 2

gépre



A FELADAT CSOMAG

1. FELADAT CSOMAG - a nyerő 10
- Mi a neve a Nintendo következő generációs konzoljának?
 - Ki lesz a főszereplője a Metal Gear Solid negyedik epizódjának?
 - Melyik GTA részben tűnt fel mellékszereplőként a Liberty City főszereplője?
 - Hogy hívják a Fahrenheit című játék főszereplőjét?
 - Hány napos a Tokyo Game Show?
 - Hogy hívják a Devil May Cry sorozat főszereplőjét?
 - Ki volt a From Russia With Love című Bond film főszereplője?
 - Mi a címe a legújabb, most megjelenő Tony Hawk játéknak?
 - Hány Need for Speed játék jelent meg PS2-re?
 - Melyik film története folytatódik az Evil Dead Regeneration-ben?

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

1



2



3



4



5



3. FELADAT CSOMAG - betűtenger

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

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

A tíz játéknév így kezdődik:

Di
Mu
Pa
Ma
To
Ev
Sc
Ev

PLAYZONE



MOTO GP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

TIPPEK, TRÜKKÖK

MOTO GP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY



➔ **MILYEN LEHET 320 KM/H-S SEBESSÉGGEL EGY DÜBÖRGŐ FENEVADON MAJD-NEM AZ ASZFALTOT SÚROLNI? ÉLESBEN MÉG MI SEM PRÓBÁLTUK, DE A CLIMAX LEGÚJABB MOTOGP EPIZÓDJÁT TESZTELVE IGENCSSÁK KEDVET KAPTUNK HOZZÁ...**

Mivel a motorversenyeket feldolgozó játékokat tekintve nem vagyunk túl jól elhelyezve, ezért éhes farkas módjára vettem rá magam a Climax legújabb, harmas számú MotoGP-jére, amely az Ultimate Racing Technology alcímet viseli. Hozzá kell tennem, nem véletlenül, ugyanis az a rópké pár nap, amit volt szerencsém eltölteni az Xbox verzióval, végre ténylegesen megismertette velem a kétkerekű köznyelveket minden szépségét és báját. Hogy miért? Mert az utóbbi idők folyamán ez az

döngethatsz egy teljes, 2004-es szezon. Igen, a nyájas olvasó bizonyára arra gondol, hogy miért nem a 2005-ös évadot licencelték a Climaxos srácok. Nos, a program fejlesztése még tavaly kezdődött és amúgy sincs túlságosan sok változás az előző évadhoz képest - így érthető a 2004-es licenc.

Az öltözet, a motor és az egyéb beállítások (gombkiosztás, amely úgy tökéletes, ahogy van), valamint az arculat (logószervezés, díszítések, stb.) kiválasztása után már indulhat is a verseny. A karriermódban, bármelyik opció is a választod (Grand Prix, vagy az Extreme sorozatok) a pályák sorrendjén változtatni nem lehet - az egyes versenyek előtt csupán a Workshop nevezetű menüben menedzselhetsz még egy utolsó a motor típusán, beállításain, vagy mehetsz tesztkörre a Test setting menüben. Részletesebben állíthatod kedvedre külön az első és hátsó gumikeveréket típusát, a sebességfokozatokat, első és hátsó felfüggesztéseket és a tengelytávolságot is. Ha mindenre kész vagy, következik a térképen és a videón látható következő versenyállomás.

Minden egyes alkalommal, mikor karrier szintű futamon indulsz, lehetőség van tíz perces kvalifikációra (Qualify), amikor is a legjobb köridődet veszi figyelembe a program a rajtrácsok besorolásakor. Ilyenkor a többi pilóta is kint van a pályán, tehát tölük is nagyon függ, mi-

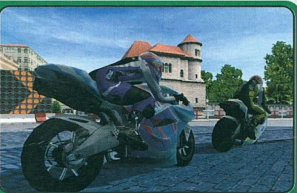
Minden verseny után attribútum-pontokat kapsz, melyeket aztán a négy jellemző között (kanyarodás, fékezés, végsebesség, gyorsulás) tetszés szerint oszthatasz el. Talán mondanom sem kell, hogy a motor beállításai mellett ezek azok a tényezők, amelyek legjobban befolyásolják a karakter képességeit. Ha úgy gondolod, a pontokat bármikor átverialhatod a versenyek között, hogy jobb és előnyösebb beállításokat használhass az adott aszfaltcsonkon. Habár ezek a tuningjellemzők elég csekélyek és kezdetleges kivitelezésűek, ne feledd: ők a fő cél az árkád és a szimulációs mód közötti új megtalálása volt, amelyhez ez a mennyiség bőven elegendő.

Attól függően, hányadik helyezést érsz el, pontokat kapsz - mint pl. a Forma-1-ben, értelemszerűen itt is a szezon végén legtöbbet elért pilóta lesz a bajnoki cím birtokosa. Hogy hogyan teljesítesz, nagyon függ a képességeidől és az ellenfeleid nehézségi szintjétől is. Nem elég csupán a gyors felir: habár az A nyagyon jól skálázható (a Rookie szint nagyon bárgyú), igazi kihívást csak a Pro és afeletti

ÉRDEKESSEK

Kizárólag a motorversenyzésre koncentrált és egyelőre biztosan nem szereződik a Forma-1-be. Valentino Rossi, az autós sárkálalás híre hozott többszörös olasz MotoGP győzele. A Yamaha pilótája teljes erejével az idei MotoGP szezonra koncentrált.

(Legend kezdetben nem választható) osztályok nyújtanak. Az A kísérése mellett azonban tövölre hegyre ismerni kell a pályát, az egyes szakaszokat, minden kanyart, kigyorsítást, bedöntést és féktávokat, kicúszási, kipörgési, és fékezési határokat, hogy nyerni lehessen...



egyetlen olyan motorverseny, amely remekül ötvözi az árkád versenyzés dinamizmusát a realisztikus világba helyezett kétkerekű száguldozással. No, de elég a szócsepélelől, lásuk, miért is beszéltek ekkora lendülettel a játékról!

A Moto GP 3: Ultimate Racing Technology két különböző, ám lényegében összekapcsolható komponensre osztható: adott a maga Grand Prix-szerű karrierélményét mőköja és az Extreme mode, amely a szabad, pontotbellek nélküli versenyzést foglalja magában. Előbbi tizenhat, gyönyörűen kivitelezett, licenccelt, valószínűleg aszfaltcsíkok kiállítását és versenyzésre, míg utóbbi amolyan szelídmozgás-szerűen nem annyira hivatalos helyszíneken (pl. városokban, közutakon) kínál remek futamokat.

Természetesen a nagyobb és több izgalmat a karriermód tartogatja a leendő pilótáknak, hiszen egy saját magunk megalkotott pilótát sokkal kellemesebb vezényelni, mint a választható, már-már megszokott Valentino Rossi, Biaggio, stb. aduászokat. Ha szeretnéd, létrehozhatod teljesen egyedi csapatot (gondolok itt a motorra és a pilótára, amelyeket siskák, ruházatot, motorszínt, feliratait, tehát a külső jellemzőit is megalkothatod), amellyel végig-



lyen időt tudsz éppen motorozni. A gyakorlat (Practice), az eredmények megtekintése (Results), az imént említett Workshop és Qualify mellett a Race rejti a versenys élményt. Érdemes figyelni az időjárás változásokat is, mert előfordulhat, hogy eltérő viszonytások miatt kell időmérőt menned és versenyezned.

A legnagyobb újdonsága a Moto GP 3: URT-nek a korábbi epizódokhoz képest az Extreme játékmodja. Erre már a bevezető sorokban is utaltam: lehetőséget ad arra, hogy képzeltelbí versenyváltáson három versenyzőt (600, 1000 és 1200 köbcentiméteres kétkerekűek két- és négyhengeres motorokkal) szörnyetegeivel szantsuk fel az aszfaltot. Az itt résztvevő motorok, pilóták és pályaszakaszok mind az élelem szüleményei, habár némi átfedés azért felledezhető a valóság és közöttük. A pályák egytől-egyetl valós helyszínek (pl. Tokió, Prága, Sevilla, stb.) alapján készülték és elég meggyőzőek - akárcsak a több-szintű tuningrendszer, melyet itt tapasztalhat az erre tévedő játékos. Ahhoz, hogy az egyes versenyosztályokban nyerhesd, elengedhetetlen, hogy fejleszd a motort: ezt többépcsős rendszeren keresztül a versenyeken nyert pénz se-

gítségével teheted meg. Hogy is van ez? Minden egyes kategória további három kasztra van osztva, nevezhetjük őket szinteknek is. Ha pl. a motorteljesítményt szeretnéd növelni, először a befecskendezést, majd a dugattyúkat, végül a hengerfejeket kell egyvel jobbra cserélned. Ez így elsőre nem tűnik bonyolultnak és nem is az - csupán kicsit kiszénezi a versenyek közötti beállítási mozzanatok. Az eltérő elemek természetesen más és más jellemzőket változtatnak a motoron, így a telemetria miatt érdemes egy-egy tesztkört is futni az új beállításokkal. A Grand Prix módzatokban ezek mellett lehetőség van a sebességfokozatok váltásánál bejövő fordulatszámok és egyebek meghatározására és a végleges beállítások elmentésére is - így minden versenypályára akár külön beállításokat menthetsz el, amire a Champion és az afeletti nehézségi szinteken már igen nagy szükség van.

A pályák az Extreme opcióit választva egyébként mind-mind városi körversenyek, így közutak, fa és betonhidakon, városi lekövezett utcákon kell végighajtani a győzelemhez. Előfordul, hogy az időjárási viszonyok éjszakai fúttal párosulnak - ilyenkor különösen nehéz győzelmet aratni, hiszen a nem kifejezetten

A seed limit azonban csak egy az online választható opciók közül. Ha pl. a Grand Prix játékmódnál belül hirdetsz versenyt, akkor megteheted, hogy saját időjárási jellemzőket, körismarokat, pontozási rendszert vezess be, vagy feltöltöd a rekordjaidat az adott pályához tartozó hi-score táblákhoz. Igazából ez kinálja a MotoGP 3: URT egyik legjobb szórakozását, hiszen ki ne akarna Grand Prix módban akár tizenhat, Extreme-ben pedig tizedmagával, a saját szabályrendszeri alapján játszani? Ha kedvet tartja, versenyezhetek csupán csak az idő ellen úgy, hogy a többiek folyamatosan figyelmed tégd és a versengésed az ún. Figyelő (spectator mode) segítségével.

Ezek figyelembevételével és az online opciókkal a MotoGP3:URT remekül játszható produkum a stílus szerelmesei számára. A teljesen testre szabható részvevők, mint pl. az irányítás, a motor, karakterek, online módok, stb. igazi, hosszú távú beruházást sugallnak. A játéki fizikai motorja tökéletes: a kontroller rázkózik, a motor csúszik, kipörög - úgy viselkedik, mintha valóban egy ilyen fenevadon csúsznánk-másznánk. A pilóta bedől a kanyarokban, a térdvédők beütésekor szikráznak a betonon, az aszfaltra eső fény elvillítja a játékos és hasonló. Tökéletes összpontosításra van szükség a hajtűkanyarokban és a sikanokban, vagy az egyszerű egyenes úton is, hiszen azonnal látszik a jármű reakciója az eltérő útburkolatra (pl. vizes aszfal-



ton bármikor kipöröghet a kerék túlkormányzásuk, de akár álló helyzetből is kegyetlenül nagyot bukhat (az ember). A gyakori kicsúszások és a fűre, kavicságyra kimenetel értékes másodpercek rabol az összteljesítményből, ami a bukásokkal együtt akár a verseny utolsó pillanataiban is képesek változtatni a végeredményen. Ahhoz, hogy a tényleg nehézként nevezett versenyeken helyt állhass, a véletlektől ki kell használnod a teljes szélességet, szinte pengeélen kell táncolnod a motoroddal, hogy nyერhess - fantasztikusan jó hangulatot ad mindez a játéknak!

A MotoGP3: URT sokkal többet nyújt, mint a MotoGP 3, vagy a PC-s változatok. A motorok,

SPILELAND

KONZOL

PS1-PS2

X-BOX

GÉPEK
KIEGÉSZÍTŐK
KÜLÖNLEGESSÉGEK

**A szervíz
nálunk gyors
és megbízható!**

Nyitva: hétfőtől-péntekig: 11h-19h-ig!

Budapest IV. Galopp u.I.

Nálunk kipróbálhatod, amit vásárolsz!

Tel: 06 20 385 1561

Nézd meg a legújabbakat. Ne maradj le!



versenypályának készült csúszós utak meglehetősen megnehezítik az irányítást. Ezek a pályák azonban mégis nagyszerűek, különösen akkor, ha a 200 km/h feletti sebesség mellett összemosszod a pályát a tereptárgyak. Az Extreme versenyhelyszínek különlegességei, hogy rendkívül gyorsak: nincsenek bennük hajtűkanyarok és éles sikanok, így garantált a folyamatosan gyors akció. Mindent egybevetve ezek a szakaszok nem igényelnek akkora motorvezetési szaktudást, de nagyon szórakoztatóak; ha úgy döntesz, hogy az árked versenyeket néha fel szeretnéd dobni egy-egy nehezebb, szimulációs szakasszal, mégsem kell másik játékot választanod. Elég, ha visszazökkented magad a Grand Prix és a Karrier fokozatokba.

A MotoGP 3: URT előnyeit sorolhatnám még hosszú hasábkon keresztül, de nem akarok szó nélkül elmenni a multiplayer opció mellett sem. Ez a fajta szórakozás ugyanis eléggé nagy szerepet kapott a játékban, mind a négyjátékos, mint az Xbox Live! támogatását érve. Online berkekben ún. seed rendszert támogat, amely egyfajta minősítőrendszer foglalt magában. Ha a nehéz futamként megírdetett versenyt nyersz, a seed pontszámod ennek megfelelően csökken. Minél kisebb ez az érték, az online táblálakon és rangsorolásokon annál előkelőbb helyet foglalasz el. Így a többiek, akik vele együtt játszanak, fel tudják mérni a képességed, ami nem árt akkor, ha pl. seedhez kötött futamot hirdetsz. Ekkor a magasabb osztályba tartozók nem tudnak hozzád csatlakozni (nem lenne etikus velük szemben, hiszen gyengébb képességűek), azonban nálad erősebbek igen, ami segítheti a fejlődésedet.

a pályák és a pilóták szembetűnő, hatalmas változásokon estek át. Megjelenését tekintve a framerate értékek nem csökkentek, az időjárási effektek és a környezeti zajok (motorzaj, köznöz, stb.) is remekül eltaláltak. Egyedül a zenei aláfestés hogy némi kívánnivalót maga után, de lehetőse van saját zenei összeállítás betöltésére is a versenyek alá.

Mindent összevetve: a MotoGP 3: URT az eddigi legteketeresebb tagja a szeriának és a jelenlegi motoros játékok felhozatala közül kétséget kizárólag az első helyezett érdemlő alkotás. Ha kedveled a motorversenyeket, vagy csak megcsömörlöttél az autós játékoktól, ezt a játékot neked találták ki. Pontum.

Stinger

INFO BOX

Tesztplatform: **XB**
 Kiadó: **THQ**
 Fejlesztő: **Climax Software**
 Hivatalos honlap:
www.climaxgroup.com

Megjelenés: 2005. augusztus 30.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
MEGVALÓSLTÁS: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTÉKÁLMLÉNY: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ÖSSZSHATÁS: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

XB

PLATFORMOK



CHEAT GALAXIS

CHEAT GALAXIS

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

INDEX

- AsEa 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

NASCAR 06: TOTAL TEAM CONTROL PS2 - XB

A főmenüben válaszd ki a „Features”, majd azon belül a „Create-a-Car” opciót. Ezután az alábbi nevek egyikét megadva külföldi csapatokat tudsz aktiválni. A nevek beírásánál figyeld a kis-, és nagybetűkre.

Gimme Gimme - Összes bónusz megszerzése (Mester kód)
Super Star - A rajongói szint feljebb tornázása
MeMyself AndI - A presztízs értékének feljebb tornázása

Walmart Money - \$10 millió
Walmart Exclusive - Walmart sofőr és pálya megszerzése
The Intimidator - Idősebb Dale Earnhardt megszerzése

BIG MUTHA TRUCKERS 2 PS2 - XB

Menj a főmenübe, ott jelöld ki a „Trail By Trucking” opciót, majd nyomd le az Y-t a cheat menü megnyitására. Ezután vidd be az alábbi kódok egyikét.

NODAMAGE - God mód
MISSIONS - Összes küldetés megszerzése
CASH - plusz \$115000
GALLERY - Az összes kép megszerzése
BRIDGE - Az összes híd megnyitása
PJ Pay Off - Következő bíró
BIKERS - Még több motoros
COPS - Még több rendőr
NOCOPS - Nincsenek rendőrök

NFL STREET 2 PS2 - XBOX - GC

A kódok beírásánál figyeld a kis-, és nagybetűkre.

AFC North All-Stars megszerzése:
A csapat kiválasztó képernyőn vidd be a **NNOFRCTH** kódot.

AFC South All-Stars megszerzése:

A csapat kiválasztó képernyőn vidd be a **SAO-FUCTH** kódot.

AFC West All-Stars megszerzése:

A csapat kiválasztó képernyőn vidd be a **WAEFSCT** kódot.

AFC East All-Stars megszerzése:

Vidd be a **Trick3dOut** kódot.
Minden csel sikerül:

PS2

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

Gina megszerzése:

Az ötödik fejezet végigjátszása során menj a kikötőbe, és a 12-es raktárhoz. Nyird ki az összes rosszfiút, majd menj a raktárhelységhez, és szabadítsd ki Gina-t.

Jason G megszerzése:

A negyedik fejezet végigjátszásánál menj el mindenképpen a benzinkúthoz. Itt három bandatag vár majd rád. Végezz velük, ezután egy átvezető következik, majd megjelenik Jason. Rendezd le, ahogy kell, ekkor csatlakozik a csapatodhoz.

Lola megszerzése:

A második fejezet során üsd le valamelyiket az öt Fatima's Saints közül. Ezután menj a rendőrségre, Lola ott lesz valamelyik cellában. Szabadítsd ki.

Raven megszerzése:

A negyedik fejezet során menj a southside parkba. Raven való-

Mindig ügyetlenkedsz:

Vidd be a **GreasedPig** kódot.

Hangya mód bekapcsolása:

Vidd be a **RuinedPicnic** kódot.

Összes sorozat mód bekapcsolása:

Vidd be a **Trick3dOut** kódot.
Minden csel sikerül:

Parányi játékosok:

Vidd be a **Shrunken** kódot.
Véletlenszerű méretű játékosok:

Vidd be a **SighsMatters** kódot.

Nagy labda:

Vidd be a **BIGPig** kódot.
Xzibit csapat megszerzése:
Vidd be a **TeamXzibit** kódot.

szinüleg rád támad, ha odaérsz. Ha így lesz, akkor csapd le. Ha ez sikerül, akkor csatlakozik a csapatodhoz. De ehhez mindenképpen először meg kell vened, nem lesz több lehetőség.

Norma megszerzése:

Miután túljutottál a Fatima's Saints-en, újra és újra szembekezelül Norma-val a játéktérben. Minden egyes alkalommal el kell vened, ha azt szeretnéd, hogy csatlakozzon a csapatodhoz. Ez akkor történik meg, miután a hatodik fejezetben megvered. Mikor a hotel zóna felé tartasz, felhív, és arra kér, találkozzatok a kosárlabda pályánál.



BURNOUT: REVENGE PS2 - XBOX

A Madden Van megszerzése:

A memóriakártyádon kell legyen egy Madden NFL 06 mentés a Madden Van megszerzéséhez.

Megszerezhető járgányok:

Black Elite Racer - Szerkezd meg az Elite fokozatot
Criterion GT Racer - Játszd végig a White Mountain Challenge-t
Custom Classic - Játszd végig a Sunshine Keys Challenge-t
Dominator Assassin - Legyen egy Burnout 3 mentett állás a memóriakártyádon

A csapat kiválasztó képernyőn vidd be az **EAASFCT** kódot.

NFC South All-Stars megszerzése:

A csapat kiválasztó képernyőn vidd be a **SNO-FUCTH** kódot.

NFC West All-Stars megszerzése:

A csapat kiválasztó képernyőn vidd be az **ENASFCT** kódot.

NFC East All-Stars megszerzése:

A csapat kiválasztó képernyőn vidd be a **NNOFRCTH** kódot.

EA Field megszerzése:

Vidd be az **EAFIELD** kódot.

Team Reebok megszerzése:

Vidd be a **Reebok** kódot.
Nincs ügyetlenkedés:
Vidd be a **Gluehands** kódot.

Vidd be a **MagnetHands** kódot.

Büntetés eltüntetése:

Vidd be a **NoChains** kódot.

X Gamebreaker:

Vidd be az **IlXGCraZ** kódot.

10X Gamebreaker:

Vidd be az **XxGBCrAZ** kódot.

Maximum sebesség

Vidd be a **GottaBDShoes** kódot.

Összes kellék, eszköz:

Vidd be a **BlastTackle** kódot.

Alacsony ugrások:

Vidd be a **CementShoes** kódot.

Végtelen turbo:

Vidd be a **NozBoost** kódot.
Nagy játékosok:
Vidd be a **BIGSmash** kódot.

EA GT Racer - Játssz végig a Central Route Challenge-t
Elmies Racer - Játssz végig a Motor City Challenge-t
Euro Classic LM - Játssz végig az Eternal City Challenge-t
Hot Rod - Játssz végig a Lone Peak Challenge-t
Logitech World Racer - Játssz végig a Rank 10 Ultimate Revenge GP-t
Low Rider - Játssz végig az Angel Valley Challenge-t
Nixon Special - Játssz végig az Eastren Bay Challenge-t
Revenge Racer - Teljesítsd a játékokat 100%-ra

WE LOVE KATAMARI

A Memorial opció megnyitása:
 Vidd végig a játékok (és teljesítsd a „dog's solar system” pályát). A Memorial opció belüli egy videólejátszó és egy zenélejátszó is található.

A második bónusz mozi megszerzése:
 A második bónusz mozi megnyitáshoz teljesítened kell a „cousin collecting” pályát.

A játékok készítőinek pályája:
 Vidd végig a játékok, majd beszélj a sárga pólos lánygal. Ezután újra játszhatasz ezzel a pályával.
A „Comet” pálya megszerzése:
 Vidd végig a játékok, majd beszélj az asztronautával, hogy játszhasz ezzel a pályával.

A „Cousin Collecting” pálya megszerzése:
 Találd meg az összes unokatesót, majd beszélj a sárga pólos fiúval.
A „Million roses” pálya megszerzése:
 Vidd végig az unokatesó összegyűjtős pályát, majd beszélj a rózsával.

URBAN REIGN

Játék a Marshall Law karakterrel:
 Teljesíts egy „free mode” szintet, hogy megszerezd a Tekken 5 Marshall Law karakterét.
Játék a Paul Phoenix karakterrel:
 Teljesítsd a „challenge mode”-ot, hogy megszere-

zd a Tekken 5 Marshall Law karakterét.
Challenge mód:
 Vidd végig a játékok a challenge mód megszerzéséhez.
Free mód:
 Vidd végig a játékok a free mód megszerzéséhez.

PS2 - XB

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Kung Lao Fatality-k:
 Fatality 1: BAL, FEL, JOBB, JOBB, QUICK
 Fatality 2: JOBB, JOBB, JOBB, JOBB, QUICK
 Fatality 3: FEL, FEL, FEL, JOBB, QUICK
 Fatality 4: FEL, FEL, FEL, LE, QUICK
 Fatality 5: BAL, JOBB, BAL, LE, QUICK
 Fatality 6: BAL, JOBB, BAL, BAL, QUICK
 Fatality 7: FEL, FEL, BAL, FEL, QUICK
 Fatality 8: FEL, LE, FEL, JOBB, QUICK
 Fatality 9: JOBB, JOBB, FEL, FEL, QUICK
 Mutality 1: FEL, JOBB, LE, BAL, LAUNCH
 Mutality 2: BAL, JOBB, JOBB, BAL, LAUNCH
 Brutality 1: BAL, BAL, FEL, FEL, POWER

Liu-Kang Fatality-k:
 Fatality 1: LE, BAL, JOBB, FEL, QUICK
 Fatality 2: LE, BAL, FEL, JOBB, QUICK
 Fatality 3: BAL, FEL, FEL, JOBB, QUICK
 Fatality 4: BAL, JOBB, LE, LE, QUICK
 Fatality 5: FEL, JOBB, LE, BAL, QUICK
 Fatality 6: LE, JOBB, BAL, BAL, QUICK
 Fatality 7: BAL, BAL, BAL, FEL, QUICK
 Fatality 8: JOBB, FEL, JOBB, FEL, QUICK
 Mutality 1: FEL, LE, FEL, LE, LAUNCH
 Brutality 1: JOBB, FEL, LE, LE, POWER

Baraka Fatality-k (VS mód):
 Fatality 1: LE, BAL, JOBB, JOBB, QUICK
 Fatality 2: BAL, BAL, BAL, BAL, QUICK

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Az alábbiak vásárolhatók meg a [Special Features] menübe lépve:

10 Intel Point ART: I. rész
 10 Intel Point ART: II. rész
 10 Intel Point ART: III. rész
 10 Intel Point ART: IV. rész
 650 Intel Point CHEAT:
Megnövelt erő
 900 Intel Point CHEAT:
Láthatatlanság
 600 Intel Point CHEAT:
Egy találatnál halál
 550 Intel Point CHEAT:
Végtelen lövő
 550 Intel Point CHEAT:
Végtelen tárgyak, eszközök

Csalások:

Megnövelt erő:
 Üsd be a Jobb, Jobb, Jobb, Le, Le, Le kombinációt.

Láthatatlanság:
 Üsd be a Le, Le, Le, Fel, Fel, Fel kombinációt.
Egy találatnál halál:
 Üsd be a Fel, Fel, Fel, Bal, Bal, Bal kombinációt.
Végtelen lövő:
 Üsd be a Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt.

Deadpool: +5% tapasztalati pontok
Brotherhood of Evil (Juggernaut, Magneto, Scarlet Witch, Toad): +5% tapasztalati pontok
Bruiser Brigade (Juggernaut, Colossus, Wolverine, Rogue): +20 energia kitérő

Bishop: +15% a maximum életpontoz
New X-Men (Nightcrawler, Storm, Colossus, Wolverine, Sunfire, Bishop): +15% a minimum életpontoz
Old School (Cyclops, Jean Grey, Iceman, Magneto,

Johnny Cage Fatality-k (VS mód):

Fatality 1: LE, LE, JOBB, JOBB, QUICK
 Fatality 2: JOBB, JOBB, JOBB, JOBB, QUICK

Kitana Fatality-k (VS mód):

Fatality 1: BAL, BAL, JOBB, JOBB, QUICK
 Fatality 2: JOBB, JOBB, JOBB, JOBB, QUICK

Reptile Fatality-k (VS mód):

Fatality 1: BAL, JOBB, BAL, LE, QUICK
 Fatality 2: BAL, BAL, BAL, LE, QUICK

Sub-Zero Fatality-k:

Fatality 1: JOBB, LE, JOBB, JOBB, QUICK
 Fatality 2: BAL, BAL, LE, JOBB, QUICK
 Fatality 3: JOBB, JOBB, LE, JOBB, QUICK
 Mutality 1: FEL, FEL, LE, FEL, LAUNCH

Scorpion Fatality-k:

Fatality 1: FEL, FEL, LE, LE, QUICK
 Fatality 2: JOBB, LE, JOBB, JOBB, QUICK
 Mutality 1: LE, LE, LE, FEL, LAUNCH



Végtelen tárgyak, eszközök:

Üsd be a Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le kombinációt.
Gyorsabb mozgás:
 Üsd be a Bal, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Jobb kombinációt.
Ghost mód:
 Üsd be a Fel, Fel, Bal, Jobb, Le, Le kombinációt.

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF THE APOCALYPSE

Csapat bónuszok:

A csapatot a következő karakterekkel kell irányítani, ha az alábbi bónuszokat meg szeretnéd szerezni:

Age of Apocalypse (bármelyik karakterrel meg lehet szerezni, aki az Age of Apocalypse külsőt viseli): +100% támadás
Agile Warriors (Nightcrawler, Sunfire, Toad,

Dark Past (Rogue, Deadpool, Gambit, Wolverine): sebészor 5% életpont növekszik

Double Date (Rogue, Gambit, Jean Grey Cyclops): 20 20 életpont kitérő

Energy Corps (Gambit, Bishop, Cyclops, Iron Man): +5% sebész

Family Affair (Magneto, Professor X, Scarlet Witch, Juggernaut): +5 életpont növekszik

Femme Fatale (Storm, Scarlet Witch, Rogue, Jean Grey): sebészor 5% életpont növekszik

Forces of Nature (Storm, Iceman, Sunfire, Magneto): +10 minden ellenállással kapcsolatos statisztikához

Heavy Metal (Colossus, Juggernaut, Iron Man, Magneto): +10 minden statisztikához

New Avengers (Iron Man, Scarlet Witch, Wolverine,

Toad, Professor X): +15% maximum energia

Raven Knights (Iceman, Professor X, Iron Man, Deadpool): +60% techbit drop

Special Ops (Bishop, Deadpool, Nightcrawler, Gambit): +5% sebész

Végigvitelt járó bónuszok:

Teljesítsd a játékok, hogy megszerezd a „hard difficulty” nehézségi fokozatot (az ellenfelek így 50. szintűek lesznek). Új játéki indításakor a már feltárolt karaktereket viheted tovább.

Játék Deadpool-ként:
 Vidd végig a játékok.
Játék Iron Man-ként:
 Az első fejezetnél a negyedik végüljásásáig minden leszállásjelzőt meg kell találni, és emellett az Iron Man pajzsának darabait is össze kell gyűjtened. Ezután

szerezd meg az ötödik fejezet összes lezárlásjelzőjét, és mentsd meg Iron-Man-t.

Játék Professor Xavier-ként:
Teljesítsd az összes „Danger Room” küldetést.

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS
PS2 - XB - GC

A kódok bevitelénél figyelj a kis-, és nagybetűkre.

Electra Swimsuit kártya:
Üsd be a *THEHAND* kódot.

Ad összes Fantastic 4 képregény megszerzése:
Üsd be a *SavageLand* kódot.

Ismeretlen hatás:
Üsd be a *MONROE* kódot.
Ismeretlen hatás:
Üsd be a *Reiko* kódot.

Ismeretlen hatás:
Üsd be az *NZONE* kódot.
Játék a Brigade karakterrel:

Sikeresen teljesítsd az Iron Man 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Daredevil karakterrel:

Sikeresen teljesítsd a Daredevil 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Fault Zone karakterrel:

Sikeresen teljesítsd a Storm 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Hazmat karakterrel:

Sikeresen teljesítsd a Magneto 3 küldetést a sztori módban.

Játék az Iron Man karakterrel:

Sikeresen teljesítsd az Iron Man 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Magneto karakterrel:

Sikeresen teljesítsd a Magneto 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Paragon karakterrel:

Sikeresen teljesítsd a Paragon 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Solara karakterrel:

Sikeresen teljesítsd a Venom 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Storm karakterrel:

Sikeresen teljesítsd a Storm 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Van Roekel karakterrel:

Sikeresen teljesítsd a Paragon 4 küldetést a sztori módban.

Játék a Venom karakterrel:

Sikeresen teljesítsd a Venom 3 küldetést a sztori módban.

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI
PS2

Néhez fokozat:
Vidd végig egyszer a játékot a „hard mode” megnyitáshoz.
A néhez fokozaton nem vásárolhatsz eszközöket, fegyvereket.

Megszerezhető bonuszok:

BGM teszt - Vidd végig a játékot normál fokozaton
Folytatás mód - Vidd végig a játékot normál fokozaton

Mozi galéria - Vidd végig a játékot normál fokozaton
Hang teszt - Vidd végig a játékot normál fokozaton

ULTIMATE SPIDER-MAN
PS2 - XB - GC - DS - GBA

Megszerezhető extrák:

Arachnoman megszerzéséhez teljesítendő: 90 City Events, 48 Combat Tours és 90 Token összegyűjtése

Parker Hoodie megszerzéséhez teljesítendő: 75 City Events, 32 Combat Tours és 75 Token összegyűjtése

Peter Parker megszerzéséhez teljesítendő: 50 City Events, nyert négy versenyt Johnny Storm ellen és gyűjts össze 50 Token

Spider Wrestling megszerzéséhez teljesítendő: 30 City Events és 30 Token összegyűjtése

Switch Hero opció a pause menüben megszerzéséhez teljesítendő: összes sztori küldetés
Symbiote Spider-Man (fekete kosztüm) megszerzéséhez teljesítendő:

PS2 ACTION REPLAY MAX KÓDOK

TOM CLANCY'S RAINBOW 6 LOCKDOWN

(M)
D66Z-TGRF-CD16F
8367-BJEC-4UNXU
DX3V-FATM-J6P12
V6F7-2VVF-DFVH2
B4PD-9FDN-3RPKX
PW8P-VFWM-FD86G
A435-HC12-FMXDA
D9T7-MKBG-E6M61
DVJ4-W3XA-UWUJ3
VCKA-DCU9-4DFP3
7QPP-5JU8-U46MT
15AV-J3DK-ZAEQ1
WRXW-AJ64-GDM5G
WZC7-Y8DQ-KWFG9
CXVN-AKE7-RHPYD
41JM-EMH8-6MBP6
03AH-5PBC-9K2T7
ECB4-TXZ6-M9V7X
ZZ68-XDAV-00RA9
AR max < 3.14 Fix
AUQV-FHMC-K54PV
H1U7-P7BV-P70AH
YZJU-GVMS-GNKHV
DWRX-NANQ-XW66G
C78C-EY24-HCPJC
UY7R-WC9D-WZNS1
Végtelen lövész
C9K7-T1XW-U2APQ
329Q-TUFB-RM2UY
Végtelen gránát
5H79-K578-Q0BRD
89AY-4RRT-BMJZG

THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION

(M)
A1HR-NN56-W97HK
VPB6-CBGF-E32JC

Maximum Smash Point
H7RW-Q2R0-00504
C714-R4Q8-VG15Z
Minden extrát, bonuszt megnyitó kód
Összes modulát, ugrás pont, fájlok, grafikák, csatlások és filmek megszerzése
CC5R-01U5-PUKJ2
MJDD-F2EV-QVU45
4XPU-TEQ2-7KWUJ
F0DG-AUUV-CCE9H
1AWF-J6OW-YK3QK
CMCR-2EKK-KEXKN
HMMD-G5DK-AQJ82

187 RIDE OR DIE

(M)
P503-5XXF-XEV27
T40U-CROB-ECG0A
FCAY-RKDM-4X0ME
34G2-ZGX7-62JAM
246P-PPCA-ER6Q0
Végtelen élet
TW24-VQTY-AXMYE
VV1P-8JUW-AU0W9
Z81V-WY3U-6HVZC
V4TE-C88Y-U2BV5
Végtelen nitró
6CB8-691E-56DRC
G1RW-FAQD-916DV
Végtelen lövész
ZG2V-QIJE-9V2ZY
UBVT-CCAC-B4VCZ
Lövész figyelés kikapcsolása
TT1K-01DD-T6E2X
BK8E-G7TJ-HTUWY
Minden verseny választóvá válik
W09T-VJX8-UMTGC
Y77D-B5JA-ZB2HJ
RGVC-FARW-MKJQ2

44HG-HDCA-ZNT1E
Összes járgány választóvá válik
9UBZ-EWVY-UGOKF
YZYP-DFXU-M3B07
VUMK-OVCU-BPVXU
Nincsen ellenfél
CAGM-GYZH-Q5N92
JAWG-CTN5-UDK7R
Béna mesterséges intelligencia
828W-MCQ6-JAB7F
BDAE-BMCO-RJTNA

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

(M)
Q70Z-CDJ6-K0K4M
Q03N-SZJC-47MYR
K4VG-ET9C-3KCB0
E1QY-MDQY-EMRYX
AKQJ-F27W-YTXHG
7Y0T-TVZ8-W7YKF
1R8A-YD2T-XAUP7
Q40H-ETBY-K2R2K
Q816-PZ3A-XHX1T
182P-BM45-W5M7Q
MC3A-7K2J-2U51J
9MX9-CTR6-B78VF
K8AJ-2T09-JZGQQ
E52C-FGTG-A9JAD
ZQ0A-RVZY-A33Q3
03AH-5PBC-9K2T7
JN57-6VXX-JJC4W
KMYW-74XW-C3HQZ
9QEP-JADK-2H7K1
Z268-XDAV-00RA9
AR max < 3.14 Fix
03AT-ETVN-RUVMU
H6CG-MQ6U-ZRN7N
BXTV-R9N3-RERFC
RBE6-Y66G-FTK4J
H2JV-7NGR-QQ3R9

00XP-FCKP-CKQ88
Sosem fertőződsz meg
4CED-WA8Q-C2WPX
QTBB-0TCT-7CN6D
205N-CH1P-W69YP
Végtelen lövész
G9CW-54TA-ZEPC1
QTBB-0TCT-7CN6D
JPGM-CYN3-MBG75
Végtelen életpont (fő-karakter)
H9TF-BZ1R-UQU2Z
QTBB-0TCT-7CN6D
GDN1-HCAH-KXCAP
Maximum gyűjtemény pont
QATM-VB1K-NH2R5
JGEG-7X4M-TJ11A

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

(M)
KABQ-ABHW-UDZ8Q
UJMR-A462-P1P1T
Végtelen életpont
CC8A-3G4C-29J6C
MC82-HD0W-URUYY
44CK-JTJ3-VYPDU
35T1-3BWC-U9M8Y
Végtelen lövész
GJZA-BZAV-9HTW3
EUAE-4804-4JAAT
A4JU-WGED-9YTV8
Lassított mozgás
MWGW-V8FC-9C8FB
EA0N-6EQF-0GD02
UDDY-44W4-CVRPR
Összes pálya választóvá válik
6B60-FV4H-3ZK69
BZ2D-17J9-X6X64
4BPC-N7ZK-AJAC4

Végtelen egészség csomag
33H5-AC8B-14MC9
8HBK-MQMN-AQAQ5
E34R-778M-ZRJJ3
Végtelen újrakezdés
407R-EART-C79AC
Z3JF-Z9CJ-7NACJ



100 City Events, összes Token összegyűjtése, és végig kell játszani az összes „Combat Tour”-t. **Venom Races** megszerzéséhez teljesítendő: összes sztori küldetés

Magasabb „City Event” nehézségi fokozatok:

Hard nehézségi fokozat - Teljesíts 20 „City Event”-et és a „Class Trip” küldetést a nyolcadik fejezetben. **Medium nehézségi fokozat** - Teljesíts 10 „City Event”-et és az „Inexpugnable” küldetést a hatodik fejezetben.

Magasabb „Combat Tour” nehézségi fokozatok, és életpont bonuszok:

Életpont bonusz + **Hard nehézségi fokozat** - Teljesíts 12 Medium nehézségű tūrt.

Életpont bonusz + **Medium nehézségi fokozat** - Teljesíts 8 Easy nehézségű tūrt a negyedik fejezet „Hell of a Mess” küldetése után.

Insane nehézségi fokozat - Teljesíts az összes Hard nehézségű tūrt.

SID MEIER'S PIRATES XB

Az alábbi kódokat add meg játékos névként, figyelj a kis- és nagybetűkre: **Sweet Tooth** - sosem lesz szükséged elemre **Firaxis** - Jeff Briggs játszása Abbott-ot **Bloody Bones** - Baz sértetlenül lesz a tengeri ütközetek során **Bonus Frank** - elegáns ruházatok

PHANTOM CRASH XB

Megszakítások átugrása: A játék közbeni megszakítások átugrásához nyomd leg az L+R gombokat, és nyomd be mindkét analóg kart.

Pénzszerszér: A térképen menj a gördeszkához a garázshoz, és forgasd el tizszer a jobb analógkart. Ezért 1000 egységnyi pénzt kapsz. **A pénzszerszér könnyű módja:**

Nézd meg az esemény naptárat, és keresd a különleges eseményeket.

A következő nap ezt tedd meg újra, és ha találssz olyat, aminek a „Drone Only” felirat jelenik meg, akkor jelentkezz. A robotokat automata fegyverekkel szerel fel, semmiképpen sem rakéttákkal. A Drone-okat nagyon könnyű ki-nyírni, és mindegyikért 6-10 ezer között kapsz.

WWE DAY OF RECKONING 2 GC

Bret Hart megszerzése: Nyerj meg 20 meccset a gép ellen, exhibition módban.

Hulk Hogan megszerzése: Teljesítsd a játék sztori módját.

Mankind megszerzése: Nyerj 10 meccset a gép ellen, exhibition módban.

Stone Cold Steve Austin megszerzése: Nyerj 5 meccset a gép ellen, exhibition módban.

Másik módszer: győzd le Shawn Michaels-t Kane-nel, Raw módban.

The Rock megszerzése: Teljesítsd a „Show #20”-at a sztori módban.

A Backlash Arena megszerzése:

A sztori mód során, mikor a Backlash arénában vagy, menj a PPV-hez. Ezzel a Backlash aréna választhatóvá válik az exhibition módban is.

MARIO SUPER-STAR BASEBALL GC

Játék a Baby Luigi karakterrel: Vidd végig a challenge módot Yoshi-val.

Játék a Dixie Kong karakterrel:

Vidd végig a challenge módot Donkey Konggal.

Játék a Hammer Bro. karakterekkel:

Vidd végig a challenge módot Bowse-ék.

Játék a Monty Mole karakterrel:

Vidd végig a challenge módot Mario-val.

Játék a Petey Piranha karakterrel:

Vidd végig a challenge módot Wario-val.

Játék a Toadette karakterrel:

Vidd végig a challenge módot Peach-ként.

Játék a Bowser karakterrel:

Vidd végig a challenge módot a Special nehézségi fokozaton.

Koopa Castle stadion megszerzése:

Vidd végig a challenge módot.

Coin Derby mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Vidd végig a challenge módot.

Star Dash mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Star nehézségi fokozat.

Star Dash mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Star nehézségi fokozat.

Star Dash mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Star nehézségi fokozat.

Star Dash mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Star nehézségi fokozat.

Star Dash mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Star nehézségi fokozat.

Star Dash mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Star nehézségi fokozat.

Star Dash mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Star nehézségi fokozat.

Star Dash mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Star nehézségi fokozat.

Star Dash mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Star nehézségi fokozat.

Star Dash mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Star nehézségi fokozat.

Star Dash mini játék megszerzése:

Vidd végig az összes Mini játékokat a Star nehézségi fokozaton.

Star nehézségi fokozat.

Star Dash mini játék megszerzése:

Hétvégén is tudsz vásárolni!!!

Playstation2 Gameboy Advance

Playstation, Xbox, Gamecube játékok óriási választékban!

Adás - vétel - csere

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

06-70-296-6810

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

NINTENDO DS

Megszerezhető kutya: Miután összegyűjtöztél megfelelő mennyiségű Owner Point-ot, vagy Training Point-ot, új kutya kerül a kenneledbe, amit gondozhatsz, oktatatsz a továbbiakban. Emellett egyéb tárgyak megtalálásával is szerezhetsz újabb kutyákat.

Kopó - 16000 TP
Dachshound - 50000 OP
Dalmata - Találd meg a „Fireman Hat” nevű tárgyat

Golden Retriever - 10000 Owner Point
Jack Russel Terrier - Séltálatás közben meg kell szerezned a „Jack Russek Book” nevű tárgyat.

Labrador Retriever (dog) - 45000 OP
Törpe Schnauzer - 14000 OP
Pincsi - 2000 OP
Pug - 35000 OP
Shiba Inu - 30000 OP
Shih Tzu - 22000 TP
Szibériai Husky - 4000 OP
Uszárk - 8000 OP
Walesi Corgi - 20000 TP

Megszerezhető helyszínek:
Asztal - 6000 OP

Ranch - 40000 TP
Tengerpart - 12000 TP
Úr - 18000 TP
Nagyváros - 25000 TP

DRAGON BALL GT: TRANSFORMATION GBA

Energia feltöltése: Játék közben vidd be a **Le, Fel, Jobb, Bal, Jobb, Le, Fel, Le, B** kombinációt. **SFeler Saiyan 4 Goku megszerzése:**

A főmenüben vidd be a **Bal, Jobb, Bal, Jobb, Le, Le, Le, B** kombinációt. **SFeler Baby Vegeta megszerzése:**

A főmenüben vidd be a **Bal, Jobb, Bal, Jobb, Le, Le, Le, B** kombinációt. **SFeler Saiyan Kid Goku megszerzése:**

A főmenüben vidd be a **Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Fel, Le, B** kombinációt. **Piccolo megszerzése:**

A főmenüben vidd be a **Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Fel, Le, B** kombinációt.



PURSUIT FORCE

TIPPEK, TRÜKKÖK

PURSUIT FORCE

➔ A BŰNÖZÉS MINDEN EDDIGINÉL ELKÉPESZTŐBB MÉRETEKET ÖLTÖTT, AZ UTCÁKON VÉRES HÁBORÚ KEZDŐDÖTT AZ ŐT FŐ BANDA KÖZÖTT, EGY HÁBORÚ, AMELY MIATT MÁR SENKI SINCS BIZTONSÁGBAN. A RENDŐRFŐNÖK MINDENT MEGTETT, MINDEN ESZKÖZT BEVETETT MÁR, HOGY A RENDŐRÖK VÉGRE EREDMÉNYEKET TUDJANAK FELMUTATNI A BŰNÖZŐK ELLENI HARCBAN. EDDIG TÖRVÉNYES ESZKÖZÖKKEL PRÓBÁLT MEG SZEMBESZÁLLNI A BANDÁKKAL, DE ENNEK VÉGE. A MOST FELÁLLÍTOTT PURSUIT FORCE EGYSÉG TAGJAI SZABADKEZET KAPNAK, A CSAPAT MOTTÓJA: „A CÉL SZENTESÍTI AZ ESZKÖZT...”.

A bűnözés minden eddiginél elképesztőbb méreteket öltött, az utcákon véres háború kezdődött az őt fő banda között, egy háború, amely miatt már senki sincs biztonságban. A rendőrfőnök mindent megtett, minden eszközt bevett már, hogy a rendőrok végre eredményeket tudjanak felmutatni a bűnözők elleni harcban. Eddig törvényes eszközökkel próbált meg szembeszállni a bandákkal, de ennek vége. A most fel-

motoros, vízi, és légi üldözésekben kell részt vennünk, fontos személyeket kell szállítanunk, veszélyes rakományokat kell megkaparintanunk, és gyalogosan, egy szál fegyverrel kell szembeszállnunk veszélyes bűnözők tömegeivel.

A játék kariermódja öt nagyobb részre van felosztva, minden rész során a legnagyobb bandák egyikkel kell leszámolnunk. A játék kezdetén Officer rangot kapunk, és az öt részből csak kettő, a Capelli és a Warlords bandák elleni küzdelem választható. Az sikerül elérnünk a többi rész megnyitáshoz szükséges rangot (pl. Sergeant), akkor megkezdhetjük a harcot a Convict, a Vixen, és a Killer66 bandák ellen is. A nagyobb fejezeteken belül is csak egy-két küldetés választható először, ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg az egyre nehezebb missziók. A sikeresen teljesített küldetések végén osztályzatot kapunk, mely lehet A, B vagy C. Az osztályzat az elért pontszámot, a teljesítés idejét, a megölt/megsebesített civilek számától függően alakul. A főmenüben található Race és Time Attack módok szintén le vannak zárva, ezek csak később érhetők majd el, így szavatolva, hogy a játék minél hosszabb ideig tudjon üdönzságokkal szolgálni.

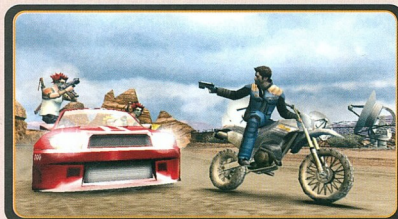
A játék alapvetően három részre osztható fel: vannak küldetések, amikor különféle járműveket kell vezetnünk, vannak pályák, amikor egy helikopter gépjárműjával kell a gengsztereket és azok járgányait aprítanunk, és vannak olyan miszsiók, amikor gyalogosan kell szembeszállnunk a rosszfiúkkal. A járművezetés részeknél a nyilgombokkal irányíthatjuk az autót, motorunkat, vagy hajónkat, a Select gombbal kapcsolhatjuk ki/bé a szírnénkat, illetve, ha civil autót vezetünk, akkor ugyanezen gombbal használhatjuk a jármű dudáját. Az analógokat lefelé mozdítva tudunk hátrahatolni, az L gombbal tudjuk becélozni az ellenfeleink kocsi-ját, az R gombbal tudunk löni. Ha a járgányunk már veszélyesen leamortizálódott, vagy konkrétan az a feladat, hogy megszerezünk egy járművet, akkor a közelébe érve a kör gombot kell lenyomnunk, hogy átgörhassunk. Amikor átgörünk a gonosztevők kocsi-jára, ki kell lönnünk a

benne ülőket, és csak utána tudjuk elfoglalni azt. Amíg a jármű elején/hátán tartózkodunk, a négyzet billentyűvel tudunk felváltózkodni a lövés elől, a bal- és jobb nyilgombokkal tudunk egyensúlyozni a nagyobb kanyarokban. Amikor átgörünk egy másik járgányra, megszerezünk az abban ülők fegyverét is. Amikor sikerül például Enforcert szereznünk, akkor már ugrás közben is tudunk tüzelni, és így még látványosabb akciókat tudunk végrehajtani. Ezekben a pályákon ügyelni kell arra, hogy minél kevesebb civil autónak ütközzünk, illetve ne nagyon lövöldözzünk a gengszterek felé, ha civil kocsi van a közelünkben.

A helikopteres pályákon aránylag egyszerű a dolgunk, az analógokkal, vagy a nyilgombokkal tudjuk irányítani a gépjárműt, és az R gombbal tudjuk szórni az áldást az ellenfeleink felé. Ilyenkor is figyelni kell a civilekre, gyorsan le tudjuk rotálni a pálya végén kapott osztályzatot, ha eltaláljuk őket. Az ellenfelek előszeretettel lödöznek rakétákat is, ezeket szét kell lönnünk, mielőtt elérk a helikopter.

A gyalogos küldetéseknél nem szabad rohanni, ki kell használni a fedezékeket, és szép lassan, az ellenfeleket így messziről leszedve kell előrehaladni. Az életpontot limitált alkalommal tudjuk növelni, ezt a lehetőséget csak vész helyzetben érdemes használni.

A Pursuit Force hihetetlen tempót diktált, pörgős akciójáték, mindenkinek érdemes kipróbálni.



állított Pursuit Force egység tagjai szabadkezet kapnak, a csapat mottója: „a cél szentesíti az eszközt...”.

A játék főszereplőjeként a bevezetőben említett Pursuit Force egység durvábnál-durvább bevételein kell helytállnunk. Többek között autós,



INFO BOX

Tesztplatform: PSP
Kiadó: SCEE
Fejlesztő: bigBig Studios
Hivatalos honlap:
www.bigbigstudios.com

Megjelenés: 2005. november 4.

ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLÉT: ■■■■■■■■
MEGVALÓSÍTÁS: ■■■■■■■■
JÁTEKÉLMÉNY: ■■■■■■■■

ÖSSZATHÁS: ■■■■■■■■

PSP

PLATFORMOK

nia, még a jó néhány játékban felejtett bug elle-nére is. Sajnos igen könnyen ki tudunk jutni a pályáról, és ilyenkor a nagy semmiben vagyunk kénytelenek autózni. Ez, ha direkt csináljuk, még jó móka is lehet, de ha éppen egy nehéz küldetés végén történik meg, az roppant bossz-zantó.

Tim Norton

BURNOUT LEGENDS

➔ VANNAK AZOK AZ AUTÓ TULAJDONOSOK, AKIK MINDEN NAP SZARVASBŐRREL, ÓVATOSAN, RESZKETŐ KÉZZEL ÁTTÖRÖLGETIK KIS KEDVENCÜKET, AKIKNEK MINDEN EGYES KARCOLÁS MEGJELENÉSÉVEL EGGYEL TÖBB ÖSZ HAJSZÁLUK LESZ. AZOKRÓL BESZÉLEK, AKIK NEVET ADNAK AUTÓJUKNAK, AKIK A JÁRGÁNYUK MINDEN REZDÜLÉSÉT AGGODALOMMAL FIGYELIK, AKIK A FORGALOMBA HELYEZÉS IDŐPONTJÁT JOBBAN TUDJÁK, MINT A CSALÁDTAGJAIK SZÜLETÉSNAPIJÁNAK DÁTUMÁT. NA, EZ A JÁTÉK NEM NEKIK VALÓ...



A Burnout sorozat készítői pontosan tudták, hogy a játékosok legnagyobb része egy autós játékban először azt próbálja ki, mi történik, ha például a start után rögtön a menetiránnyal szemben, visszafelé indulunk el? Mi történik, ha sikerül lezúzni az első három helyezettet, vagy ha legratulunk a szakadékbba, elsőlyesztjük a járgányunkat a tóban, vagy ehhez hasonló dolgokat művelünk? Az ehhez hasonló vadabbnál-vadabb ötleteket gyűjtögettek egy darabig, majd összegyűrték a világ legszörökeztetőbb, legviccesebb autós játékaikat. Akik csak a versenyek, a szimuláció kedvéért játszanak, azoknak nem való a Burnout, de akik önfelélt karambol-orgiait szeretnek volna mindig is átél-ni, azoknak ez a játék maga a mennyország.

A PSP változat semmiben sem marad el a nagy konzolokon meglelmentektől, minden ben-



ne van, amit egy Burnout játéktól elvárhatunk. A karriermód - ahogy a nagytésztvér Burnout Revenge-ben, itt is World Tour néven fut - során folyamatosan újabb helyszínek, újabb versenytypusok nyílnak meg előttünk, és ha ezeket sikeresen teljesítjük, újabb, még dögösebb járgányokat kapunk, amelyekkel még nagyobb, és hatásosabb öröngöset vihetünk véghez. A versenyek során legalább harmadik helyen kell végeznünk

A legalapabb versenytypusok a Race és a Time Attack, ezek hasonlóan még leginkább a hagyományos versenyjátékokban található módokhoz. A Race annyiban különbözik, hogy itt pont, illetve tur-bó jár azért, ha lezukszunk ellenfeleinket, ha ugratunk, farolunk, csúszunk a járgányunkkal, vagy ha a gyanútlanul közlekedőkkel történő ütközést éppen hogy kikerüljük, szinte súrolva azokat. A turbó

használatával elérhetünk kétszeres, négyszeres sebességet, és a komolyabb versenyeknél szinte lehetetlen nélküle nyerni. Tehát minden szempontból rá vagyunk kényszerítve, hogy brutálisan vezessünk. A Road Rage már az igazi önfelélt pusztítás jegyében zajlik, egész egy-szerűen minden ellenfelünket le kell zúzzuk, hogy ne folytathassák a versenyt. Minél többet tudunk a roncstelepre küldeni, annál jobb eredményt tudunk elérni. A külön-féle speciális ütközéseknek nevet is adtak a készítőik, ha ezeket siker-ül végrehajtani, még több pontok kapunk. A Pursuit során - ahogy a nevében is benne van - a kiszemelt célpontokat kell üldöznünk, egy-egy kellemes rendőrautó vol-gyára mögé pattanva. A célpontokat

minél gyorsabban utol kell érni, és minél gyorsabban, minél látványosabban kell kivégezni. A legnagyobb móka azonban a Crash mód, itt egész konkrétan minél látványosabb tömegkarambolból kell csinálnunk, ehhez 100 átgondoltan kialakított keresztvező - és egyben egyedi forgalmi helyzet - áll a rendelkezésünkre. A karambolhoz megadott idő áll a rendelkezésünkre, minél gyorsabban el kell érniük a kellő sebességet, és a megfelelő jár-gányt telibe kell kapnunk, hogy az-tán a domino elvhez hasonlóan sikerüljön minél több kocsi, buszt, kamiont és egyéb járgányt lezúzni. A szerencsétlenül jártakhoz újabb érke-zők is csatlakozhatnak, amíg le nem jár az elő-re meghatározott idő. Az ütközés előtt minden-féle bűnösokat vehetünk fel, kaphatunk példá-ul pénzt, turbót is. Az ütközés végén a program kiszámolja, hogy mekkora kárt sikerült okozni, és ha sikerült teljesíteni a megadott összeget, akkor mehetünk a következő keresztveződesbe.



Szerencsére az előmenetelünket minden, a karrier módon kívül indított verseny is előre-mozdíthatja, folyamatosan be tudjuk gyűjteni a különféle kategóriájú, egyre brutálisabb jár-gányokat. A játék minden rezdülését követ-kezően, a Driver Details opció kiválasztva rend-



kívül részletes statisztikát kapunk az előme-netelünkről, a díjakról, és a különféle re-kordjainkról.

A kidolgozás szinte hibátlan, az ellenfelek nem adják könnyen a fényezésüket, a gon-dosan összeválasztott muzsika megadja a kellő hangulatot, minden adott hát az igazi Burnout-élményhez. Próbáljátok ki ti is!

Tim Norton

INFO BOX

Tesztplatform: **PSP**
Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **Criterion Studios**
Hivatalos honlap:
www.eagames.com/official/burnout/legends/
Megjelenés: **2005. szeptember 16.**

ÉRTÉKELÉS

JÁTEKÖTLET:
MEGVÁLÓSÍTÁS:
JÁTEKÉLMÉNY:
ÖSSZEHATÁS:

PSP - DS

PLATFORMOK



MEDIEVIL RESURRECTION

TIPPEK, TRÜKKÖK

MEDIEVIL RESURRECTION



➔ 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 SZERENCÉSÉRE MEGJELENT SIR DANIEL FORTESQUE, A BÁTOR HŐS ÉS LEGYŐZTE ŐT. ZAROK MÉGSEM ADTA FEL GONOSZ CÉLJAIT, 100 ÉV ELTÉLTÉVE ÚJRA MEGKEZDTE A HÓDÍTÁST. BÁR DANIEL FORTESQUE EGY KRIPTÁBAN FEKSZIK, LEGINKÁBB CSONTVÁZKÉNT TENGETVE MINDENNAPJAIT, RÁ VÁR A FELADAT, HOGY ÚJRA MEGMENTSE GALLOWMERE NÉPÉT.

Daniel Fortesque nem az a kimondott hős típus, főleg nem a mostani, csont sovány formájában. Mégis ő az egyetlen, aki szembe szállhat Zarak-kal, a gonosz, és nagyon ambiciózus varázslóval.

A történet kezdetén Dan kriptájában találjuk

kezelését, és kapunk némi pénzmagot is. Két pálya között bármikor visszatérhetünk ide, ami nem kötelező ugyan, de ha van kedvünk, akkor itt újra átélvashatjuk a játék során elviesztett könyveket, ismertetőket, illetve újra és újra megnézhetjük Gallowmere térképét. A főellen-ségekkel folytatott harc után mindenképpen érdemes visszatérni, a fejlesztőknek nála ahányszor jövőnk, minden alkalommal megjelenik az életpont növelő fiola, illetve a pénzes ládika is, tehát néhány látogatással szépen fel tudjuk tápolni Dan-t.

A krypta után első utunk a temető-be vezet, itt megtanulhatjuk az alapvető mozdulatok, mint például az ugrás (Kör), szaladás (Háromszög) helyes használatát, illetve az ellenfelekkel folytatott harc alapjait. Aránylag könnyű pálya, gyűjtögethetünk némi pénzt, és tu-

szór, majd ezt kihasználva kell legyőzni őket. A közelharcnál érdemes használni a pajzsunkat is. A pályának található szobroka suhintva újabb jó tanácsokat kaphatunk, de néhány szobornál jó pénz ellenében életpont növelő itókát, és fegyverutánpótlást is vásárolhatunk.

Van egy-két speciális tárgy is, amiket a fegyverek mellett külön kategóriákra bontva az inventory-ban találunk meg, ezeket a Select gomb lenyomásával tudunk elővenni, és aztán használni. Ilyen tárgyak például az ásó, amellyel a megfelelő helyeken pénzt tudunk előadni, de lesz olyan pálya, ahol csakis akkor juthatunk tovább, ha van nálunk ásó. A fabunkót használhatjuk fegyverként is, de - mivel minden használatkor amortizálódik - érdemes csak az utat eltorlaszoló nagy kőgolyók szétzúzására használni. Illetve találunk néhány pályán olyan torlaszokat, amelyeket el kell égetnünk, ilyenkor keressünk tüzet, gyűjtsük meg a bunkókat, majd a bunkóval a torlaszt, és már mehetünk is tovább.



magunkat, ami megfelel egyfajta hadiszállásnak is. Itt kapjuk meg az alapvető fegyverzetünket, megtanulhatjuk a rúnákkal nyíló ajtók

dunk szereznél egy alapszintű pajzsot is. A pálya végigjártása után a hősök csarnokába kerülünk, ahol hajdan élt nagy hősök szobrai talán. Minden pálya után ide kerülünk vissza, ilyenkor egy-egy szobor életre kel, hogy elárasson minket némi tanáccsal, és egy újabb fegyverrel. Így juthatunk hozzá egyre jobb kardokhoz, majd íjkhöz, dárda-khoz, és dobótőrök-höz is. Az épen kapott fegyverek általában nagyon jó szolgálatot tesznek a következő pályán, sok esetben szinte lehetetlenül nehéz lenne a továbbjutás nélkülük.

A csarnokban tett látogatás után már minden alkalommal a térképen kell kiválasztanunk a következő célpontot, így eljuthatunk olyan pályákra, ahol például gyilkos tökökkel, vagy madár-íjesszökökkel, esetleg zombikkal kell megküzdenünk. A távról támadó ellenfeleket is mi megszűröl hatástalanítsuk, nem szabad pazarolni az életpontot feleslegesen. Minden főelleniségnek megvan a gyenge pontja, erre kell rájönni elő-



Két gond van csupán a játékkal, egyrészt könnyen bele lehet fáradni a monoton csatározásokban, másrészt folyamatosan nyomogató-nunk kell az R gombot, hogy a kameranézetet áttárltsuk, miután megfordultunk. Ettől függetlenül mindenkinek tudom ajánlani, a narrátor szövegei, és az átvezetők zseniálisak, a grafika kiváló, és első PSP-s hack'n'slash játékként abszolút megállja a helyét.

Tim Norton

INFO BOX

Tesztplatform: PSP

Kiadó: SCEE

Fejlesztő: SCEE

Hivatalos honlap:

www.us.playstation.com/games.aspx?id=UCUS-98620

Megjelenés: 2005. szeptember 1.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:

MEGVALÓSÍTÁS:

JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZTHATÁS:

PSP

PLATFORMOK

CASTLEVANIA DS: DAWN OF SORROW



➔ TÜKÖN ÜLVE VÁRJUK A CASTLEVANIA LEGÚJABB ÉS EGYBEN TALÁN LEGSÖTÉTEBB EPIZÓDJÁNAK, A CURSE OF DARKNESS-NEK KÖZELGŐ MEGJELENÉSÉT, ÁM A VÁMPÍR- ÉS DÉMONVADÁSZAT NEM CSAK A 3D-S VILÁGBAN TESZI MAJD A TISZTELETÉT. IDOMÍTOTT ROBOTGÉPÜNK A LAZÁN CSAK „DS-ES” CASTLEVANIÁNAK NEVEZETT ALKOTÁS KÖRÜL SZAGLÁSZOTT EGY ALAPOSAT.

A Konami sorozata lassan már két évtizede (bizony, az első Castlevania még 1986-ban jelent meg az MSX mikroszámítógépre) borzolja a kalandjátékosok idegeit, és tervei szerint az elkövetkezendő húsz évben továbbra is fogja azt. Az Ayami Kojima gyönyörűséges koncepciótervei alapján készült GBA-s Castlevania: Aria of Sorrow levart történeti szálait ugyanis felbontották, majd továbbcsöve az új kalandokat nemcsak egyszerűségeivel csak Castlevania DS: Dawn of Sorrow-nak nevezték el.

Soma Cruz, Drakula igazi és egyetlen jogos örököse folyamatosan ellenáll a démoni transzformációknak, így akadályozva meg az ős vérszomjas és szörnyű visszatérését. Amíg Soma

Földre. Szerencsére Soma nem egyedül cipeli a terhet: régebről ismert barátai, Yoko Belnades, Genya Arakido és a Castlevania epizódok elmaradhatatlan hírhedt démonvadásza Belmont család valamely tagja (itt Julius Belmont) segítenek neki ebben.

Drakula kastélyának számtalan útvesztőjében, labirintusában kell előre veredned magad, mialatt új helyszíneket, titkos területeket fedezhetsz fel, egyszerűbb-bonyolultabb logikai feladatok megoldva fejlesztheted képességeid és felgöngyölítheted a látszólag véget nem érő történetet. A Konami a DS-es Castlevaniát a régi, jól bevált játékmotort mellett sok egyéb új dologgal is felturbóztta. Kicsit összetettebb fejtörőkre tessék gondolni, mint amik pl. E3-on bemutatott változatban is megmutakoztak.

A kiállított próbajátékokban egy titkos kapcsoló segítségével lehetett bejutni a látszólag víz alatt levő helységekbe, mégpedig úgy, hogy a folyadékokat az előzetesen felvett védőruházatot használva lecsapoltuk a szomszédában levő, jól elrejtett szivattyú segítségével. A varázsszó a védőruhában és a kapcsolóban van, ugyanis a játékban nem lehet majd bizonyos helyekre bemenni, ha előzetesen a szükséges powerupokat vagy kiegészítőket meg nem szereztük (ld. Metroid).

Kalandjainkat a lélek-rendszer teszi majd igazán hangulatosabbá, ugyanis ez az egyik legfontosabb harcmechanizmus-módosítás a DoS-ban. Az elpusztított ellenfelekből származó különböző lelkek megszerzésével három kategóriában (támadás, támogatás és passzív) fejleszthetők majd a képességek. Közülük talán a passzív a legérdekesebb: a szellemek lelkét elkapva a későbbiekben lehetőség adódik pl. bossfight alkalmával egy gömböserű képződményre alakulva elmenekülni, időt nyerni, vagy elérhetetlen platformokra eljutni.

Ha a megengedett értéknél több lelket gyűjtess be, felhasználhatod őket már meglévő fegyvereid továbbfejlesztésére, vagy az arzenál bővítésére. Az extrák kombinálva teljesen egyedi eszközöket hozhatsz létre, ám ennek hátulütője is lesz majd: ha az újonnan készített

fegyverhez használt lelket elveszted, az abból készült tárgyakat sem használhatod.

Az új Castlevania a nagyon szépen kivitelezett 2D-s grafikai megvalósítás mellett a DS néhány új képességét is használja: a Stylus pl. bizonyos logikai feladványokhoz lesz szükséges, a Wireless kapcsolatot által pedig több extra lett implementálva a játékba. Lehetőség lesz arra, hogy a megszerzett egyedi lelkeket barátaid között cserélgesd (hogy aztán felhasználhasd majd őket sztorimódban), de kétjátékos összecsapásokat is számíthatasz. Utóbbi esetben bizonyos pályaszakaszokon kell majd társadnál gyorsabban áthaladnod, ahol tépkérszleteket és tárgyakat is szerezhetsz, melyeket a gép elleni játékban használhatsz fel.

Érdeemes lesz tehát az Xbox és PS2 mellett a Nintendo dualképernyős handheldjére is odafigyelni. A Castlevania: Dawn of Sorrow egy újabb ok arra, hogy ha még nincs DS-ed, kérj egyet a karácsonyra alá.

Stinger



él, senki sem veheti át a gazdatest szerepét, habár ez sokak szemében szúr, mivel rettenetesen sokan pályáznak a pozícióra. Számolva azzal, hogy a világ pusztulását elősegítő Sötétség Herceget segítenék ezzel a

INFO BOX

Tesztplatform: DS

Kiadó: Konami

Fejlesztő: Konami

Hivatalos honlap:

www.konami.com/gs/officialsites/castlevania

Megjelenés: 2005. október 4.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLÉT: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
MEGVALÓSÍTÁS: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTÉKÉLMÉNY: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

ÖSSZSZÁTÁS: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

DS

PLATFORMOK



SEGÉLYVONAL

SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT SEGÉLYVONAL.

PS2 - XB → Grand Theft Auto 3

Hello!

Elakadtam a GTA3-ban. Egy olyan küldetést kell csinálni, hogy 16 autót kell elvinni egy garázsba. 15 már megvan, már csak a BF-INJECTION nevezetű autó hiányzik. Légy szíves írjátok meg, hogy melyik az az autó és, hogy hol találom meg.

Előre is köszi, és várom a válaszokat.

Üdv: TIBI

Szia Tibi!

Idézet a gondozásunkban megjelent GTA-könyvből:

BF Injection

Ez az a buggy, melyet Joey szerelt annak idején a műhelyben. Egyetlen helyen bukkan fel: Portland Hepburn Heights negyedében, abban a parkban, ahol El Burro telefonját kapod, Misty bérháza előtt, este hét és éjfél között, de csak miután teljesítetted Asuka első küldetését (Sayonara Salvatore).

Hajrá, Jfredenc

PS2 - XB → GTA: San Andreas

Hello!

Elakadtam a GTA: San Andreas-ban a Cesar Velpando küldetésben. Azt tudom, hogy el kell menni egy házhoz és föl kell tuningolnom egy autót, utána el kell mennem a Unity Station-höz, be kell állni a piros fénybe, és utána nem tudom mit kell csinálnom. Ha tudtok légy szíves segítsetek! Előre is köszi!

Egyébként király az újság!

Molnár Bálint

Hali !

Nem lesz nehéz dolgod, ha tudod már, hogy mit kell csinálni. Miután megadtad a tétet, elkezd pörögni a zene, neked pedig ritmusra kell ugrátatnod az autót. Ne foglalkozz semmivel, csak figyelj a nyilakra, és amikor körülbelül félbe beér egyik a kép alsó részén látható körbe, akkor csupán forgasd el a jobb analógkart a megfelelő irányba. Érezd a ritmust és nem lesz semmi baj, később pedig az autó táncoltatás egy egész szép bevételi forrásod is lehet.

Ashe

PS2 - XB → Mortal Kombat: Deadly Alliance

Hello Play Zone!

Szeretnék segítséget kérni a Mortal Kombat Deadly Allancéhez kódot, vagy, hogy Raiden melyik ládában van? Hogy ha megveszek egy embert kriptában, akkor hogy lehet kiválasztani? Mert Connectben a karakterek képei, és az arcade módban nem lehet kiválasztani.

Előre is köszönöm!

Egyed József

Szia,

Megoldás:

Raiden karakter: XG - Raiden - 3116 Jade Koin.

Ha megtalálasz egy karaktert a kriptában (nem képet vagy atwork-ot, hanem magát a karaktert unlock-ot - ezek rendszerint nagyon sokba kerülnek többihez képest), a karakterválasztó képernyőn már látszani is fog. Mindenesetre további segítségként itt egy lista a különböző karakterek fatality kombinációiról:

PS2:

Cyrax - Claw Smasher: Jobb, Jobb, Fel, Háromszög

Drahmin - Iron Bash: Bal, Jobb, Jobb, Le, X

Frost - Freeze Shatter: Jobb, Bal, Fel, Le, Négyzet

Hsu Hao - Laser Slicer: Jobb, Bal, Le, Le, Háromszög

Jax - Head Stomp: Le, Jobb, Jobb, Le, Háromszög

Kano - Open Heart Surgery: Jobb, Fel, Fel, Le, Négyzet

Kenshi - Telekinetic Crush: Jobb, Bal, Jobb, Le, X

Kitana - Kiss of Doom: Le, Fel, Jobb, Jobb, Háromszög

Kung Lao - Splitting Headache: Le, Fel, Bal, X

Li Mei - Super Crush Kick: Jobb, Jobb, Le, Jobb, Kör

Mavado - Kick Thrust: Bal, Bal, Fel, Fel, Négyzet

Nitara - Blood Thirst: Fel, Fel, Jobb, Négyzet

Quan Chi - Neck Stretcher: Bal, Bal, Jobb, Bal, X

Raiden - Electrocution: Bal, Jobb, Jobb, Jobb, X

Reptile - Acid Shower: Fel, Fel, Fel, Jobb, X

Scorpion - Spear Head: Bal, Bal, Le, Bal + Kör

Shang Tsung - Soul Steal: Fel, Le, Fel, Le, Háromszög

Sonya - Kiss of Death: Bal, Jobb, Jobb, Le, Háromszög

Sub-Zero - Skeleton Rip: Bal, Jobb, Jobb, Le, X

Xbox:

Cyrax - Claw Smasher: Jobb, Jobb, Fel, Y

Drahmin - Iron Bash: Bal, Jobb, Jobb, Le, A

Frost - Freeze Shatter: Jobb, Bal, Fel, Le, X

Hsu Hao - Laser Slicer: Jobb, Bal, Le, Le, Y

Jax - Head Stomp: Le, Jobb, Jobb, Le, Y

Kano - Open Heart Surgery: Jobb, Fel, Fel, Le, X

Kenshi - Telekinetic Crush: Jobb, Bal, Jobb, Le, A

Kitana - Kiss of Doom: Le, Fel, Jobb, Jobb, Y

Kung Lao - Splitting Headache: Le, Fel, Bal, A

Li Mei - Super Crush Kick: Jobb, Jobb, Le, Jobb, B

Mavado - Kick Thrust: Bal, Bal, Fel, Fel, X

Nitara - Blood Thirst: Fel, Fel, Jobb, X

Quan Chi - Neck Stretcher: Bal, Bal, Jobb, Bal, A

Raiden - Electrocution: Bal, Jobb, Jobb, Jobb, A

Reptile - Acid Shower: Fel, Fel, Fel, Jobb, A

Scorpion - Spear Head: Bal, Bal, Le, Bal + B

Shang Tsung - Soul Steal: Fel, Le, Fel, Le, Y

Sonya - Kiss of Death: Bal, Jobb, Jobb, Le, Y

Sub-Zero - Skeleton Rip: Bal, Jobb, Jobb, Le, A

Üdv: Stinger

A SEGÉLYVONAL CÍME:

PLAY ZONE -
1325 BUDAPEST,

PF: 214.,

vagy

playzone@playzone.hu

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjártások megrendelhetők az alábbi módon: A postaközpont kérésű „Belföldi pénzesztályon” fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovataban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjártások sorszámát és nevét.

A kiadó a végigjártásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőnek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

PLAY ZONE, 1325 Budapest, Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a 369-2779-es telefonszámon lehet érdeklődni.

Cheat-ek

Szaszto!

Szeretnék kódotokat kérni az alábbi játékokhoz.

1. Kill Switch: Sebezhetetlenség, összes pálya, végtelen munió
 2. Dead to Rights: sebezhetetlenség, végtelen munió
 3. Roadkill: összes pálya
 4. attlestar Galactica: Összes pálya
- Előre is köszöli!

Szaszto! Józsi!

Szia,

1. Kill Switch:

Mindegyikhez teljesíteni kell a játékot.

Összes pálya: víd végig a játékot normal, vagy hard módban

Végtelen munió: teljesítet a játékot, majd nyomj L1, R1, négyzet, négyzet vagy L1, R1, háromszög, négyzet, négyzet kombinációt

2. Dead to Rights:

PS2-es verzió: minden kódot a New Game

menünél kell benyomni:

Sebezhetetlenség: négyzet, háromszög, balra, fel, jobbra
Végtelen munió: jobbra, kör, kör, kör, négyzet

3. Roadkill:

Összes pálya: nem ismerem illet.

4. Battlestar Galactica:

Összes pálya: nem ismerem illet.

Üdv: Stinger

Rendelhető végjátásások

A teljes lista megtalálható itt: www.végjátásas.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	144	Need for Speed: Underground	P.2,X,G	600 Ft	108	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P.2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P.X	600 Ft	269	Halo 2	X	600 Ft	060	NFS2: Hot Pursuit	P.2,X,G	600 Ft	288	Spyglass SquarePants: The Movie TT	2. X, G, A	200 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	066	Harry Potter	P.2,X,G	400 Ft	174	Ninja Gaiden	X	500 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P.2, X	600 Ft
252	Asterix & Obelix 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	282	Star Wars: Knights of the Old Republic II	X	600 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance	2,X,G	600 Ft	245	Headhunter: Redemption	2. X	600 Ft	212	Obscure	P.2,X	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P.X	600 Ft
200	Beyond Good & Evil	P.2,X,G	600 Ft	201	Hitman Contracts	P.2,X,G	600 Ft	286	Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft	106	Summoner	P.2	300 Ft
017	Bloodrayne	P.2,X,G	500 Ft	190	Hitman Contracts TT	P.2,X,G	400 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	108	Syberia	P.2,X	400 Ft
152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	P.2,X	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P.2,X	500 Ft	290	Pathway to Glory	N	200 Ft	154	Syberia	P.2,X	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2. X	600 Ft	273	Jak 3	2	300 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P.2,X	500 Ft	189	Syberia 2	P.2,X	600 Ft
285	Call of Duty: Finest Hour	2. X, G	600 Ft	172	James Bond 007: Everything or Nothing	P.2,X,G	600 Ft	156	Prince of Persia: Sands of Time	P.2,X,G	600 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Strain	2	600 Ft
223	Catwoman	P.2,X,G	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P.X	400 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P.2,X,G	300 Ft	287	Tak 2: The Staff of Dreams TT	2. X, G	300 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	139	Kill Switch	P.2,X	600 Ft	255	Prince of Persia: Warrior Within	P.2, X, G	600 Ft	249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P.2	600 Ft	267	Killzone	2	600 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	153	Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P.2,X,G	600 Ft	289	Kingdom Hearts: Chain of Memories	A	200 Ft	200	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft	216	The Chronicles of Riddick	P.X	600 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P.2, X	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P.2,X,G	300 Ft	222	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2,X	600 Ft	298	The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	P. X	600 Ft
165	Crash Nitro Kart TT	2,X	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P.2,X	600 Ft	274	Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P.X	400 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	247	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude GU	P.2, X	400 Ft	199	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	270	The Getaway: Black Monday	2	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	279	Requiem of Hell	N	200 Ft	111	The Great Escape	P.2,X	500 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P.2,X	600 Ft	056	Lord of the Rings	P.2,X,G	500 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	276	The Legend of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
224	Driv3r	P.2,X	600 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P.2,X,G	600 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P.2,X	300 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P.2,X,G	600 Ft
034	Enter the Matrix	P.2,X,G	500 Ft	057	Mafia	P.2,X	500 Ft	244	Second Sight	P.2, X, G	600 Ft	164	The Sims Bustin' Out TT	2,X,G	300 Ft
243	Fable GU	X	600 Ft	162	Manhunt	P.2,X	600 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P.2,X	300 Ft	209	The Suffering	P.2,X	600 Ft
159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	093	Serious Sam	P.X	300 Ft	113	The Thing	P.2,X	400 Ft
158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	215	Mashed	P.2,X	600 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P.2, X	600 Ft	210	Thief 3	P.X	600 Ft
175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft	058	Max Payne 2	P.2,X	500 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P.X	300 Ft
300	FlatOut GU	P.2, X	400 Ft	067	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	216	Shrek 2 TT	P.2,X,G	300 Ft	271	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2. X, G	600 Ft
173	Forbidden Siren	2	600 Ft	063	Metal Gear Solid 2	P.2,X	500 Ft	292	Sid Meier's Pirates! GU	P. X	800 Ft	110	Tomb Raider Angel of Darkness	P.2	500 Ft
037	Freedom Fighters	P.2,X,G	500 Ft	280	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft	178	Silent Hill 2	P.2,X	500 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P.2, X, G	300 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P.2,X	300 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft	097	Silent Hill 3	P.2	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P.2,X,G	600 Ft
253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	277	Metal Slug Advance	A	200 Ft	238	Silent Hill 4	P.2, X	600 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P.2,X,G	600 Ft
219	Galeon	X	600 Ft	284	Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft	272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
263	GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	101	Soldier of Fortune II	P.X	400 Ft	156	Warzone 3D tippek	P.2,X,G	300 Ft
281	Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft	160	Mission Impossible: Operation Sumo	2,X,G	600 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft	275	Worms Forts: Under Siege	P.2, X	300 Ft
041	Grand Theft Auto III	P.2,X	500 Ft	248	Mortal Kombat: Deception GU	2. X	400 Ft	102	Soul Reaver 2	P.2	400 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
276	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft	065	Myst 3 Exile	P.2,X	300 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft	125	XIII	P.2,X,G	500 Ft
042	Grandia 2	P.2	400 Ft												

ÚJ VÉGIJÁTÁSÁKOK:

306	Brothers in Arms: Road to Hill 30	P.2, X	600 Ft	313	Metroid Prime: Hunters TT	D	300 Ft	323	Scrapland TT	P. X	300 Ft	322	The Bard's Tale TT	P.2, X	300 Ft
305	Constantine GU	P.2, X	600 Ft	309	Playboy: The Mansion TT	P.2, X	300 Ft	302	Star Wars: Republic Commando	P. X	800 Ft	308	The Punisher TT	P.2, X	300 Ft
310	Devil May Cry 3: Dante's Awakening GU	2	400 Ft	317	Project: Snowblind	P.2, X	600 Ft	316	Still Life	P. X	800 Ft	314	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	P.2, X, G	800 Ft
311	Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft	312	Racing Gears Advance TT	A	200 Ft	321	Street Racing Syndicate TT	P.2, X	300 Ft	316	UEFA Champions League 2004-2005 GU	P.2, X, G	600 Ft
304	Mercenaries	2, X	800 Ft	301	Resident Evil 4	2	800 Ft	303	The Bard's Tale	P.2, X	600 Ft	307	Winnie the Pooh's Rumbly Tumbly Adventure	2	300 Ft

Jelmagyarázat: P. PC, 2. PS2, X. Xbox, A. Gamecube, A. Gameboy Advance. A játékok neve után: TT. Tippek/Trükkök, GU. Guide



EVELEZÉS

→ MINDEN ÚT A ZÓNÁBA VEZET...

Forralt bort mindenkinek! Jó erőset, hogy a madárinfluenzázt is ellézte! Elég rég találkoztunk már, pedig a múlt számba egy jó kis nyárramlékezés nosztalgizást terveztem (többek közt kocsiba zárt slusszkudas és lemerült akksi, na meg a 21 éves Skoda esetét), és meg is írtam, de hát más került a helyemre. De nem kell aggodni, ez nem valék állandóvá, a kivétel erősíti az izét, vagy valami. Pozitívum viszont, hogy kaptam legalább elég levelet, most az offline darabok közül válogattam.

Szia!
Már másodszor ragadok tollat, hogy nektek írjak. Úgy néz ki elég hosszú levél lesz! XBOX-on van. Az újság nagyon állat! Klassz, hogy sok a végigjátás benne. Lenne egy pár kérdésem. Az angol tudásom elég csekély, ezért nekem különösen sok segítséget jelent. De néha ez sem tökéletes. Pl. a CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTHER BAY című játékban 3 nap alatt végig nyomtam az első Heavy Guardot kell kinyitni, az az instrukció, hogy dobjuk el az ajtó előtt a Minigunt. /Remélem nem tév voltatok! Mert azzal nem lehet kinyitni! Megpróbáltam legalább ötször. Erre a fiam azt mondta próbálj meg vele anyag! És 30 másodperc alatt kinyitiram. Egy kicsit ideges voltam... Már mint említettem, nem vagyok egy nagy angolos, így sok mindent nem értek. Pl., mi a különbség a végigjátás és a guide között? A Cheat kódokat a joypadon is be lehet adni, vagy valamilyen kútyú kell hozzá? Ha bejön az új XBOX, a régebbi is ugyanúgy lesznek végigjátásnak, vagy a régi rovársára megy a dolog? Remélem nem!!!

Kösz!!! PYRY (Karácsond)

Akkor mint visszatérő üdvözlők ezzen az oldalon. A nyelvtudás hiányával sokan küzdenek, nekem nagyon kéne a német, de hát majd valahogy. Aki esetleg vállál szívesből német régezzeti szakzöveg-fordítást, az jelezz. En nem játszottam a kaposz ejéllátó kalcajával, de anynyit minden alapszint képzett játékos tud, hogy fegyvert soha nem dobunk el. Még akkor sem, ha azt mondják. Tévdeni lehet, legalább addig sem utaztunk, míg megfektetted a talányt. Az idegesség meg nem jó, bár ha ott a kezében a minigun (és nem dobod el), akkor akár élvezheted is a helyzetet (bár mint láttuk, Riddicknek elég volt egy leveleslád, akár komor minden teadsóber is).

Guide általánban akkor készül egy játékról ha annyira bonyolult a cselekmény, hogy nem lehet minden ágt leírni, vagy ha értelemten és lehetetlen lenne róla végigjátást írni (pl. egy autós

játékról). A konzolokba általánban a joypadon kívüli nysin mivel bepyógni a kódot, úgyhogy ezt felfoghatod újabb rejtvenyek is. Ha beindul az Xbox 360, akkor az nagy szam lesz, de természetesen a többségnek még mindig a régebbi verzió lesz meg, úgyhogy nem kell aggodni, mindenképp írunk azokról a játékokról is. Kösz a kérdéseket, írj harmadszor is!

Sziasztok!
Először is szeretném megköszönni a nyereeményjatekon nyert Midnight Club 3 játéket. Köszönm! Mostanában konzolokkal nem csak játszottam, hanem gyűjtöm is őket. Sikerült egy tökéletes állapotú Megadriver-t beszereznem, amire a barátom rögtön lesmarult. Tudom, hogy nagyon régi játék a "The Smurfs", de ha tudnátok hozzá pályaugró kódot, nagyon megköszönném. Nagyon tetszett a "get the party Started!" cikkeket, talán a tesztekben érdekességként is megemlíthetnék, ha a játékok különleges kiegészítő, vagy a játék limitált kiadásában is létezik, esség mint a Metroid esetében a konzol is különleges.

u.l.: Osztom Buti István véleményét, és tényleg jobb ez a fajta újságírás, amit ti képviseltek.

Üdvözlöttek: Roland (Zalaegerszeg)

Örülünk, hogy egyre többen vesztek részt a nyereeményjatekainkban, és hogy a felajánlott programok is elnyerik tetszéseket, használjátok őket egészséggel!

Szép dolog a gyűjtögetés, nekem vannak blyégeim, meg hügam, bár az nem rajtam múlt. Aki tud az említett játékról kódot, az legyen szíves a fórumba megírni, aztán valahogy megoldjuk a postázást, esetleg személyesen is, mert bizony az én fatornyos szülővárosom is Zalaegerszeg. Ha meglesz, majd eljuttatom neked.

A cikképítő véleményét köszö, majd a kollégák megfontolják. Kösz a dicséretet, továbbra is ezt a vonalat képviseljük.

Hellóztok!

14 éves vagyok, és PS2 konzolom van. Az újság mondhatni csodálatos, a posztetek nagyon királyak és a DVD az egy csúsz. Az újságot minden hónapban megveszem. Nagyon klassz, hogy régi számokat is lehet rendelni. En Silent Hill fan vagyok, és hozzátok fordulnék segítségért, hogy valameyleik Silent Hill részöb tudnátok-e nekem poszter küldeni? Mert zászám, képeim és videóm vannak róla, de poszterem nincs.

Előre is nagyon köszö!

Üdv: Kis Weck Dorogró

Nőlj nagyra, lehet, hogy 4 év múlva már te leszel a Nagy Weck, szóval egyél sok palacsintát meg brokkolit (ezt csak azért, hogy hátha Anyukád is olvassa). Azért az újságot minden hónapban nézz megvenni, mert nem jelenik meg olyan gyakran, de azért értem én, mit is akarsz mondani, és jár is érte egy piros pont. Azért a nagyságodat mutatja már most is, hogy birsz ezekkel a rémisztő horror játékokkal játszani, én meg farla mászom tőlük, már az Alone in the Dark is sok volt nekem, nem is lehettem nagyon fiatalabb nálad akkoriban. A poszterben én nem tudok segíteni, de majd a vezetőségnél utána nézek a dolognak.

Jól kifutottam a helyemből, de hát ennyi hallgatás után ki kell írnia magát az embernek. Legyetek jók, és küldjétek sok jó levelet, ha van jó nyári történetek, jöhet az is, legalább nem utaztokom. Üdv!

Grillo, grillo@irj.hu

TUTI DVD-S PLAYZONE LELŐHELYEK

Videkén:

Miskolc Szinvarpat (Bajcsy Zs. 2-4.)
Nagykanizsa Kanizsa Plaza
Kaposvár Kaposvár Plaza
Szolnok Szolnok Plaza
Zalaegerszeg Zalaegerszeg Plaza
Debrecen Debrecen Plaza
Debrecen Cora City Press
Nyíregyháza Szegő Plaza
Szécsény Cora City Press
Budaörs Auchen City Press
Székesfehérvár Auchen City Press
Szombathely Fő tér 16. City Press
Veszprém Kossuth L. u. 1. City Press
Tatabánya Fő tér 20. City Press

Kecskemét Petőfi S. u. City Press
Eger Széchenyi u. 20. City Press
Dunaújváros Üzletház City Press
Győr Pálffy u. 2. City Press
Salgótarján Erzsébet tér 5. City Press
Dombóvár Hunyadi tér 15. City Press
Budaörs Debrecen Plaza
Fót Cora
Százhalombatta Piac tér
Pécs Jókai u. (Nagypostánál)
Békéscsaba Andrássy út 22.

Budapesten:

IX. Boráros tér metró aljáról Relay
VII. Blaha L. tér metró aljáról Relay

IX. Népliget metró aljáról Relay
III. SÜBA Rákóczi u. 36.
XXII. Campona City Press
V. Ferenciek tére aljáról Relay
III. Árpád hid metró aljáról Relay
I. Déli Pu. metró aljáról Relay
XIII. Nyugati metró aljáról Relay
IV. Újpest Központ metró aljáról Relay
XV. Polus Center Teszonal City Press
X. Kőbánya-Kispest metró aljáról Relay
XIV. Örs Vezér tér Árkád Üzletház aljáról Relay

MEGFEJTESEK - PLAY ZONE 2005/7

1. A nyerő 10

1. Mi a neve a Hideo Kojima által nemrég alapított stúdióknak? (*Kojima Productions*)
2. Mely konzolokon jelent meg Resident Evil játékok? (*Playstation, Sega Saturn, Dreamcast, Nintendo64, GameCube, Playstation 2*)
3. Az Xbox360 vagy a PS3 jelenik meg hamarabb? (*Xbox360*)
4. Mely játék sorozatot készítette a Jak fejlesztő? (*Crash Bandicoot*)
5. Hogy hívják a Genji: Dawn of the Samurai főhősét? (*Yoshitsune*)
6. Melyik városban játszódik a GTA PSP-re megjelenő epizódja? (*Liberty City*)

7. Mekkora a felbontása a PSP képernyőjének? (*480x272*)
8. Minek a rövidítése az UMD? (*Universal Media Disk*)
9. Mi a címe a Snoop Dogg Need For Speed Underground 2-ben debütált számának? (*Riders on the Storm*)
10. Melyik rapper a főszereplője a Bulletproof című játékban? (*50 Cent*)

2. Képtelen feladat

Batman Begins
Conspiracy
Dynasty Warriors 5
Monster Hunter
Tekken 5

3. Feladat csomag

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

A CSATA FOLYTATÓDÍK...



STAR WARS BATTLEFRONT II

STAR WARS BATTLEFRONT II: a *STAR WARS* világában játszódó legsikeresebb játék folytatása. Harcolj új frontokon, új bolygókon és a játék folyamán először az űrben is, légy JEDI! A küzdelem Október 31-től folytatódik.



Kapható PLAYSTATION® 2, PSP® (PLAYSTATION® PORTABLE), XBOX® és PC platformra.

www.swbattlefront2.com



"B.", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Online play requires internet connection and Memory Card (8 MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live 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. Internet connection required for online gameplay. Players are responsible for all applicable Internet fees. Xbox online users will need an Xbox Live™ account. Online play subject to online terms of use as may be available online at www.swbattlefront2.com. Lucas Arts reserves the right to terminate online support of this product at any time. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004, 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. *Best-selling claim based on unit sales for all platforms in the first eight (8) months after release.



Nehéz a választás?
Majd mi segítünk!

NBA



DS



PSP



PS1



GC



XBOX



PS2



Konzol Stúdió

www.konzolstudio.hu
info@konzolstudio.hu

1092 Budapest, Kinizsi u. 21-25
Tel./Fax: 06-1-216-6626
Mobil: 06-20-9-888-337

Nyitva tartás: H-P: 10-18; Szo: 9-13