ATARI GO PLAY
Kizárólag a PLAY ZONE kapott meghívást hazánkból a rendezvényre ahol csupa nagy név volt jelen.



ALONE IN THE DARK

DRIVER: PARALLEL LINES

PLAY ZONE

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

MEGABESZÁMOLÓ:
PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK:

SIMS 2
King Kong
The Warriors
NFS: Most Wanted
GTA: Liberty City
BF 2: Modern Combat
Spartan: Total Warrior
From Russia with Love
Tony Hawks American Wasteland

XBOX 360 TESZT

TIMESHIFT

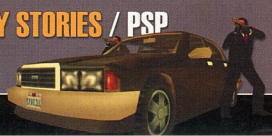
Belekóstoltunk az XBOX 360 világába...

+ TEST DRIVE Unlimited

TÁMADNAK A KÉZIKONZOLOK:

GTA: LIBERTY CITY STORIES / PSP

SIMS 2 / DS



ZSEBELJ BE EGY GAMEBOY-MICRO-T!



EXKLUZÍV NYEREMÉNYJÁTÉK

2005/9 - DECEMBER

9 771785 359102 05009

998 Ft

HATALMAS ÜNNEPI VÁSÁR!

>>>>> CD GAMES régebbi számok: 100 Ft-tól

>>>>> PLAY ZONE régebbi számok: 200 Ft-tól

>>>>> PLAY ZONE dvd-s régebbi számok: 500 Ft-tól

>>>>> PC.GAMES cd-s régebbi számok: 100 Ft-tól

>>>>> PC.GAMES dvd-s régebbi számok: 200 Ft-tól

>>>>> Eredeti PC-s játékok 990 Ft-tól

>>>>> Eredeti PS2 játékok 1990 Ft-tól

RETRO BAZÁR

AMIGA, C64, SPECTRUM
ATARI, CPC... eredeti szoftverek
gépek és hardware kiegészítők.
SEGA és NINTENDO gépek.
MINDEN PÉNTEKEN!

SÁR - VÁSÁR - VÁSÁR

Eredeti játékok!
Nincs postaköltség!
Többszáz fajta újság!
Kitűnő karácsonyi ajándék!
Gyere és válogass kedved szerint!
Suli után itt a helyed!

CSAK ITT

GTA könyv

1800 FT!

VÁSÁR - VÁSÁR - VÁ

és még.....

pólók, poszterek
számítógépes játékok ereklyéi
extra kiadványok - gyűjtemények
CD és DVD dömping (újság nélkül)
retro PC-s és Amigás újságok 1992-től

helyszín: 1134 Budapest, Lehel út 12/a

időpont: 2005. nov.18-tól 2005. dec. 20-ig

hétfő-szerda-péntek 14-19h-ig
szombat 12-18h-ig
bronz, ezüst és arany vasárnap 12-18-ig

részletek, további információ a 06-1-379-79-89 számon....

Sziasztok!

Kétségtelen, hogy az új hardverek megjelenése mindig elnyomja a szoftverkínálat aktuális darabjainak debütálását. Így van ez most is, hiszen csak másodpercek vannak hátra az XBOX360 megjelenéséig, mely a sokat emlegetett Next-Gen egyik képviselője lesz. Különösen érdekesek ezért az első tesztek, melyeket - van szerencsénk bejelenteni - a PLAY ZONE tár elsőként a szemetek elé! Az ATARI által rendezett GO PLAY! rendezvényen több nagy játékot láthattunk a Microsoft új csodamasináján, és be kell hogy valljuk, leesett az állunk. Az exkluzív írást megtalálhatjátok mostani lapszámunkban, mely egyedülálló, hiszen csak mi voltunk ott Magyarországról... Ha pedig már taglaljuk az XBOX360 címeit, akkor mindenképpen érdemes volt megemlékezni az X05 rendezvényen bemutatott halomnyi játékról, hiszen itt is sok érdekességre derült fény.

Ha pedig egy kicsit odakacsintotok a szoftverek oldalára, kikerekedhet gyorsan a szemetek, hiszen itt a King Kong, végignyomtuk a From Russia with Love-ot, elcsemegéztünk a SIMS 2 konzolos adaptációin és száguldottunk az NFS: Most Wanted végleges verziójával is. A lista persze korántsem teljes, így érdemes továbblapozni, vagy beletekinteni a DVD melléklet párját ritkító tartalmába. Mindezekhez jó szórakozást kívánunk.

A szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

06 Resident Evil: Deadly Silence
06 Putt Nutz
06 State of Emergency 2
06 Gekido: The Dark Angel
07 Zero Tolerance: City Under Fire
07 The Shadow of Aten
07 Sensible Soccer
08 Every Extend Extra
08 NFL Head Coach
08 Voodoo Nights
08 Strike Force Red Cell
09 Exit
09 Elveon
09 Flatout 2
11 Atari Go Play - Alone in the Dark
12 Atari Go Play - Testdrive Unlimited teszt
14 Atari Go Play - TimeShift teszt
16 Atari Go Play - Driver: Parallel Lines teszt

→ 16 OLDALAS MELLÉKLET

M01 Toca Race Driver 3 - teszt
M04 Full Auto
M06 Doom film - interjú a rendezővel
M08 Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus
M10 Suikoden Tactics - teszt
M12 Forbidden Siren 2
M14 X05 beszámoló

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

22 The Sims 2
30 Need for Speed: Most Wanted
34 From Russia With Love
42 Battlefield 2: Modern Combat
48 King Kong
54 Tony Hawk's American Wasteland
58 Spartan: Total Warrior
62 The Warriors





→ TIPPEK, TRÜKKÖK

66 WRC Rally Evolved
68 SSX On Tour
72 Cheat Galaxis
78 Grand Theft Auto: Liberty City - PSP
79 The Sims 2 - DS

PLAY ZONE

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacím: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 379-7989
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: 379-7989

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.

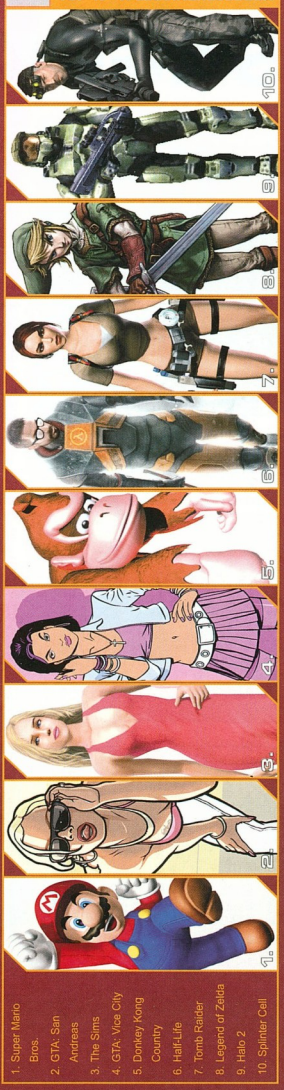
Címlapon:
TimeShift





A PLAY ZONE következő száma 2005. december 16-án jelenik meg.

TOP 10 - A LEGSIKERESEBBEK



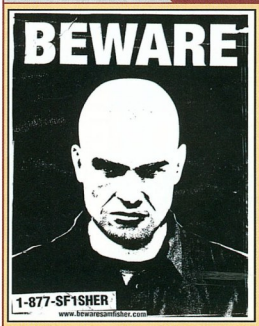
1. Super Mario Bros.
2. GTA: San Andreas
3. The Sims
4. GTA: Vice City
5. Donkey Kong Country
6. Half-Life
7. Tomb Raider
8. Legend of Zelda
9. Halo 2
10. Splinter Cell

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

A HÓNAP HÍRE

MEGINDULT A SPLINTER CELL SOROZAT LEGÚJABB RÉSZÉNEK MARKETING KAMPÁNYA...

→ SPLINTER CELL 4

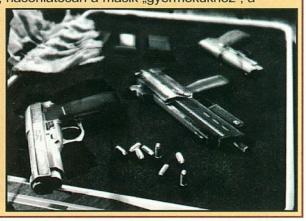




„Sejtelmed sincs, mi következik" - erre a jelmondatra épül a Ubisoft egyik legsikeresebb szériájának legfrissebb darabja.
A Splinter Cell 4-et hivatalosan az idei X05 rendezvényen mutatták be Amszterdamban (bővebben is olvashatsz róla, pár lappal odébb), de már ott is meglehetősen titokzatosra vette a figurát a francia cég. Ami viszont azóta kiderült, az egyszerre meghökkentő és izgalmas, a sztori így hangzik: Sam Fisher lányát, a 23 esztendő Sarah egy közlekedési balesetben életét veszti, egy ittas sofőr halálra gázolja. Az eddig apai oldaláról nemigen ismert szuperügynök teljesen összetörik, a Third Echelon kötelékét is kénytelen elhagyni. Ami viszont nem várt fordulat, hogy a sokk hatására teljes metamorfózison esik át, és az ügyeletes megmentőből, igazi rosszfiúvá vedlik. Sorozatos fegyveres rablásokat hajt végre (összességében 36 bankot rámol ki), s ezen alkalmakkor semmilyen óvintézkedést nem tesz (nem visel maszkot, nem iktatja ki a biztonsági kamerákat, és a helyszínekről is gyalogszerrel távozik). Az utolsó akció végrehajtása után ráadásul bevárja a rend őreit, és hagyja, hogy a „tiszteletére" kivonuló SWAT kommandósok elfogják, rövidebben: feladja magát. Az egykori kiválóság börtönbe kerül, ám az általa zsákmányolt, mintegy 4 millió dollárnyi összeg nem kerül elő.



Ennyi tehát amit tudni lehet, megmondjuk őszintén mi is értetlenül állunk a történtek előtt. A képeket megnézve látható, hogy hősünk éles változáson esett át külsőleg is, leborotvált fej, beesett arc, depressziós tekintet. Igaz lenne mindez, vagy csak egy szupertitkos akció miatt szükségesek ezek megtévesztő húzások? Attól tartunk, hogy a Ubisoft még egy darabig cicázni akar velünk, és mesterségesen gerjeszti majd a játék körül a felhajtást. Meg kell hagyni, ügyesen csinálják, igazság szerint kellett már egy kis változatosság a Splinter Cell sorozatba. Ráadásul mertek nagyot csavarni, hasonlatosan a másik „gyermekükhöz", a Prince of Persia-hoz. Csak aztán nehogy kiderüljön, hogy csak átverés volt az egész, vagy rossz álom, mert akkor morcosak leszünk. Az viszont biztos, hogy korántsem látjuk még át a helyzetet. „Sejtelmed sincs, mi következik"



m_anger

A PLAY ZONE SZERKESZTŐSÉGE MEGVÉTELRE KERES RETRO KONZOLOKAT, TARTOZÉKOKATÉS JÁTÉKOKAT.
SEGA, NINTENDO, ATARI, 3DO, CDI, CD32, CDTV és egyéb konzolokat várunk alakuló gyűjteményünkbe.
WANTED! WANTED!
Ha nincs szükséged a meglevő régi gépedre, játékodra, akkor várjuk jelentkezésedet a retro@playzone.hu címen, vagy a 379-7989-es telefonszámon!
SEGA Nintendo ATARI PHILIPS commodore

HÍREK, ÚJDONSÁGOK

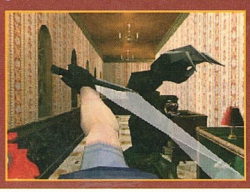
→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

DS → **RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE**

CAPCOM / CAPCOM — **2006. JANUÁR 19.**



Két számmal ezelőtt már hírt adtunk arról, miszerint készül az 1996-os Resident Evil PlayStation változatának újrája, Nintendo DS-re. Mostanára kiderült jó pár infó, elkerült jó pár beszédes kép, érdemes tehát megint foglalkozni vele. Az érintőképernyőt rengeteg fejtörőnél és ügyességi résznél használhatjuk majd, például játszhatunk majd klasszikus késes játékot (ujjak szétfeszítve, közöttük szurkálunk egyre őrültebb tempóban az asztalon), de akár a lecsordogáló vért is letisztíthatjuk. Ezen túl a stylus segítségével a kést használhatjuk fegyverként, de ellenfeleinket is ellökhetjük magunktól. A mikrofonnak is lesz szerepe, a logikai részeknél, de társaink magunkhoz hívásánál is. Az újdonságokat a Rebirth módban találjuk majd, ez a játék felújított része, de akinek kedve szottyanna nosztalgiázni, az a Classic módot választva, az eredeti, módosítatlan verziót nyomhatja végig. Multiplayer mód is rendelkezésre áll majd, a Versus-ban az a lényeg, hogy hamarabb jussunk ki a zombivezetőből riválisunknál, a Co-opban értelemszerűen egymást segítve játszhatunk. Nagyon izgalmasan hangzik, kíváncsian várjuk a januári japán debüt után az európai érkezést.



PS2 - XB → **STATE OF EMERGENCY 2**

PLAYLOGIC / VIS ENTERTAINMENT — **2006. ELEJE**



Tavasszal még zűrös volt a helyzet a játék körül, hiszen az addigi kiadó magára hagyta a projectet, szerencsére azonban akadt, aki felkarolta. Az első epizód ugye a hihetetlen tömegjeleneteiről híresült el (akkor még a Rockstar Games védőszárnyai alatt), és ez jellemzője megmarad a folytatásban is. A történet szerint tíz esztendővel később járunk, hőseink, azaz Spanky, Bull és MacNeill most már fegyverekkel is operálnak a Corporation ellenében, sőt használhatnak majd helikoptert, motorcsónakot, tankot és egyéb páncélozott járműveket, sőt lesznek új csapattagok is. Stratégiai elemként a bandánkat is irányíthatjuk majd, de persze a fő csapásvonal az akció marad. Single player kampány mellett (a készítők remek sztorit ígérnek) lesz challenge mód, és osztott képernyős multis móka is.



PS2 - XB → **PUTT NUTZ**

- / BLACK MOUNTAIN — **2005. IV. NEGYEDÉV**

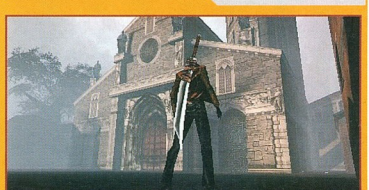


Nincs is jobb, mint egy kis mini-golf. A Black Mountain Games-nél tudják ezt, ezért készítik a Putt Nutz-t. Persze nem a hagyományos értelemben vett mini-golf lesz ez, csupán abban az értelemben, hogy a környezethez képest vagyunk mi minik, valahogy úgy, mint a Micro Machines-ban (emlékeztek a Drágám, a kölykök összementek című filmre? - ne ez valami olyasmi lesz). Legalább is egyes pályákra igaz mindez, merthogy lesznek más impozáns és érdekes helyszínek, például dzsungel, víz alatti világ, és még sok más. Összesen 72 lyukon át kísérhetjük végig a Putt család kalandjait, közben rengeteg extrát gyűjthetünk (amelyeket aztán trükkös ütésekre, rövidebb utak felfedésére, vagy egyszerűen csalásra, vagyis pontcsökkentésre használhatunk fel), és bónusz pályákat nyithatunk meg. A többjátékos mód garantált, igazi felhőtlen arcade szórakozás. Még idén.

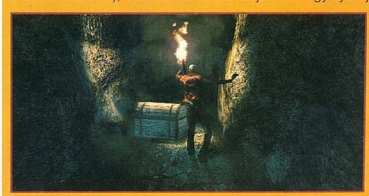


PSP → **GEKIDO : THE DARK ANGEL**

- / NAPS TEAM — **2006. JANUÁR**



A NAPS Team állt elő pár képpel Gekido : The Dark Angel című projectjükből. Korábban már PlayStation, GBC, GBA és N-Gage platformokon jelent meg Gekido játék (nem volt túl zajos siker egyik sem, igaz, korrekt értékelést kaptak). Egy nem túl távoli jövőben játszódó beat-em-up sorozatot kell elképzelni, úgy a Final Fight és a Streets of Rage stílusában. Ám a sorozat legfrissebb darabjában - amely PSP-re készül - igazi újdonságokat ígérnek. A nagy szavak szerint forradalmasítják majd a verekedős stílust, eddig nem látott dolgokat tapasztalhatunk majd. Meglátjuk, mindenesetre a screenshotok biztatóak. Olyan Devil May Cry hangulata van az egésznek (hatalmas kúria, hegyoldalba épült mediterrán falucska), ami nem túl rossz előjel. Kell egy ilyen játék az újdonsült kézikonzol-platformra, már csak abban kell bíznunk, hogy a játékmenetet is telibe találják a srácok.



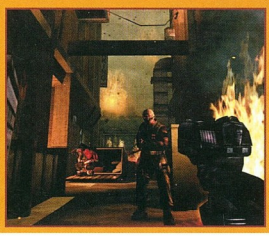
PS2 - XB

→ ZERO TOLERANCE: CITY UNDER FIRE

EIDOS / ROCKSTEADY STUDIOS — **2006. II. NEGYEDÉV**

Ismerős valakinek a Roll Call cím? Nem? Sebaj! Tavaly ősszel jelentette be e munkanévvel az Argonaut Games új FPS-ét. A játék most Zero Tolerance-ként fut, és egy új gárda, a Rocksteady Studios munkálkodik rajta (akik nem meglepően frissen alakultak az Argonaut tagjaiból). Az akciójáték a nem túl távoli jövőben játszódik, melyben Nick Mason szerepét kapjuk majd meg, aki a frissen alakult G18 Counter Gang Division elit rendfenntartó egység tagjaként a városban ténykedő bandák ellen kell felvennie a harcot. Ebben nem ritkán a rendőrség, de orvosok és tűzoltók segítségét is használnia kell. Kőkemény akció várható, s mint ahogy azt az új cím is mutatja, semmiféle tolerancia nem lesz a bűnözők felé. Reszkessen, akinek vaj van a füle mögött! A játék megjelenése jövő tavasszal várható.





X360

→ THE SHADOW OF ATEN

- / SILICON GARAGE ARTS — **2007. IV. NEGYEDÉV**



Az izgalmas nevű Silicon Garage Arts akció/kaland játéka, a The Shadow of Aten egy új kategóriát szándékszik felállítani a videojátékok palettáján, a thriller-t. Hát, nem is tudom hány és milyen címekkel lehetne őket kirobbantani Csipkerózsika álmukból, de ettől eltekintve a stuff még lehet jó. Az 1936-ban játszódó történet Egyiptomba, pontosabban Kairóba kalauzol el bennünket, ahol egy meggyilkolt régész után kell nyomoznunk, nem kevés misztikummal övezve. A kalandos lelkű Allan Scott szerepében akár 50 kellemes órát is eltölthetünk majd a feladványokat kutatva, ám addig még sok időnk van hátra, ugyanis 2007 végén készül el majd csak a mű. Nem lesz hiány lopakodásban, verekedésben és egyéb küzdelmekben, de az egyik artwork-ön látható motorkerékpár arra enged következtetni, hogy alkalmunk lesz vezetési tudásunk bizonyítására is.



PS2 - XB

→ SENSIBLE SOCCER

CODEMASTERS / KUJU ENTERTAINMENT — **2005. NOVEMBER 25.**

Sensible Soccer. Istenem, mennyit is játszottunk vele hajdanán Amigán. Pedig már akkor is hihetetlenül alapszintű grafikával rendelkezett, mégis rendelkezett a Sensible játékok hihetetlen bájával (pl. Cannon Fodder). Milyen vidám is visszaemlékezni, mikor a szülők a joyok mikrokapcsolóinak nyikorgására ébredtek fel, vagy arra az ismerősre, akik önön játékát egyben kommentálta is (akkoriban ugye nem volt ilyen feature a játékokban), és persze saját véleménye szerint fantasztikusan játszott, az ellenfél meg gyengén. Manapság már egy ilyen játék nem állná meg a helyét a nagy szimulációk közt. Vagy mégis? A Codemasters gondolt egy merészet, és Jon Hare (eredeti producer és designer), David és Richard Darling (Codemasters guruk), és a Kuju Entertainment csatasorba állításával folytatja a sorozatot. Visszatér a felülnézet (kissé döntve), a játékosok grafikája cell-shading stílusú, a klasszikus megnagyobbított fejjel. Valódi játékosok és csapatok, 50 előre megkomponált bajnokság az egész világból, kupák, ligák, megnyitható extrák, és persze saját összeállítású csapat szerepeltnek még a jellemzők közt. Kíváncsiak vagyunk megállja-e majd a helyét, mindenesetre méltó ajándék a 15. szülinapra.



APRÓ NEWS

Október közepén szélvészgyorsasággal indult be, majd zárult le a vicecitystories.com weboldal. A jelek arra engedtek következtetni, hogy a Grand Theft Auto széria legfrissebb tagjával van dolgunk, mégpedig a PSP-s GTA: Liberty City Stories után egy újabb epizóddal a Sony kézi masinájára, **GTA: Vice City Stories** címmel. Persze később kiderült, hogy az egész csak pár túlfűtött rajongó műve, azonban a dolog elgondolkodtató: van-e igény még több GTA-ra PSP-n? Vajon ha a többi rész is kapna egy hasonló kvázi-folytatást, azért is megvesznének a játékosok? Rockstarék talán már tudják a választ.

Érdekes kép érkezett a **Dead or Alive 4**-ből. Korábban már szállingóztak hírek, miszerint a mostanság divatos húzás szerint



lesz olyan bónusz karakter a játékban, amely teljesen más univerzumból jön, s akkor a Halót nevezték meg. Azonban arra talán senki nem gondolt, hogy egy női Spartan katona lesz az, aki extra harcosként képviselteti a Bungie-s színeket (márpedig a jelek szerint így van). Már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy ha lesz nude patch, akkor ki lesz a páncél alatt?

A hónap sztárja **Hideo Kojima**, két hírünk is kapcsolatos vele. A Metal Gear atyuska a TGS alkalmával már méltatta az új Nintendo konzolban rejlő lehetőségeket, mint most kiderült, nem véletlenül, a maistro ugyanis játékot fejleszt majd **Revolution**-re. Hogy mi is lesz a produktum, azt nem tudni, mindenesetre az biztos, hogy nem a híres sorozatát viszi át az új masinára. Ökelme megszállottságát eddig is ismer-



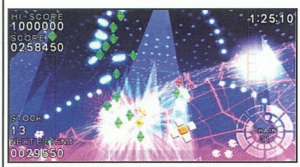
tük, de nem változik a dolog továbbra sem: játékainak realitása érdekében mindent tapasztalatot szeretne embereivel testközelből megismertetni. A Kojima Productions majd negyvenfős stábja egy speciális „kalandtúrán" vett részt nemrég, hogy előkészítse a Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots munkálatait, melyben főként az utcai harcot gyakorolták.

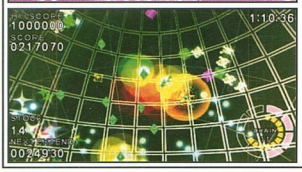
PSP → **EVERY EXTEND EXTRA**

BANDAI / Q ENTERTAINMENT **2006. JANUÁR**



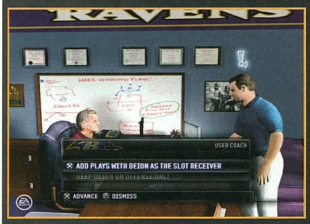
Tetsuya Mizuguchi (Rez, Lumines) lelkes rajongói már ismerhetik a játékot, amiről most szó lesz, hiszen ez már nem az első változat, ami megjelenik belőle. PSP-re viszont Every Extend Extraként érkezik majd a stuff, amely nem shot-em-up és nem is igazán logikai cucc (ráadásul a zenének sincs akkora szerepe, mint a korábban). A lényeg, hogy láncreakcióban kell minél nagyobb robbanásokban elpusztítanunk a játóterünkbe érkező „ufókat". Fontos hogy közvetlenül nem ütközhetünk velük, csak robbantva likvidálhatjuk őket, így jól ki kell találni, mikor és hol teszszük ezt. Az idő persze egyre fogy, így az egész egyre gyorsul és keményebb lesz. Persze potyog egy rakás extra cucc is, amelyek könnyítik a dolgunkat, de ez már csak így szokás. A grafikai stílus egyedi, mint mindig, a képek, ha sokat nem is árulnak el a játékmenetről az avatatlan szemeknek, ezt azért tükrözik. A stuff januárban érkezik Japánban, aztán remélhetőleg mihamarabb hozzánk is.



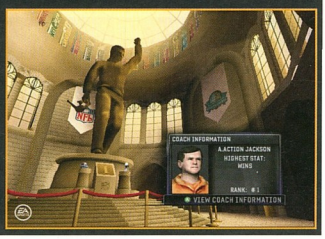


PS2 - XB → **NFL HEAD COACH**

EA SPORTS / EA TIBURON **2006 II. NEGYEDÉV**



Az Egyesült Államokban az egyik legnépszerűbb sport a foci (persze nem az, amit errefelé értünk ez alatt, hanem az ő verziójuk). A sport megjátékosítási jogait egy ötéves szerződés értelmében az EA birtokolja, így a rajongók nem nagyon dönthetik el, kinek a játékával játszanak, ám a stílust már annál inkább kiválaszthatják. Van ugye a Madden NFL, a komoly szimuláció, és a könnyedebb NFL Street. Az ezeket fejlesztő EA Tiburon most egy harmadik címet is dob a köztudatba, ez lenne az NFL Head Coach. A játék kőkemény menedzserprogi lesz, minden olyan beállítási aprósággal, ami ilyenkor szokás. Egyszerre akarnak kedvezni a stílus fanatikusainak (naprakész adatbázis, számtalan babrálási lehetőség), a kezdőknek (könnyű kezelhetőség), sőt még azoknak is, akik amúgy nincsenek oda ezért az egészért (látványos 3D-s grafika). Akárhogy is, az biztos állítható, hogy hiánypótló alkotás lesz, szóval aki szeretne elmerülni a különféle diagrammok és nyerő stratégiák közt, az már kezdheti dörzsölni a tenyerét.



X360 → **VOODOO NIGHTS**

- / MINDWARE STUDIOS **2007.**



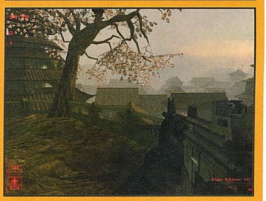
A cseh Mindware Studios otthagyta a hidegháborúk világát, és a Cold War után teljesen más irányba fordult: a hollywoodi „buddy filmek" (48 óra, Halálos fegyver) stílusát célozta be. Jack és Samuel, két rendőrtiszt (még ha egyáltalán nem is néznek ki annak) lesz a főhőse a Voodoo Nights-nak, akik a megszokott lőfegyvereken kívül voodoo erőkkel is jól bánnak. Rendkívül fontos lesz a csapatmunka, össze kell majd dolgoznia embereinknek (ennek érdekében egyetlen gombnyomással válthatunk majd közöttük, valamint egy kis ablakban folyamatosan követhetjük az épp nem irányított karakter sorsát és utasításokat is adhatunk neki, vagy épp fedezhetjük). A környezetet igen rendesen rombolhatjuk majd, valamint lesz időlassítás is, és az ellenfelek felett is átvehetjük az irányítást. Érdekes kis játék lesz, ám a megjelenés még nagyon messze van, 2007. során találkozunk majd vele.



NEXT-GEN → **STRIKE FORCE RED CELL**

- / VISION STUDIOS **2007.**







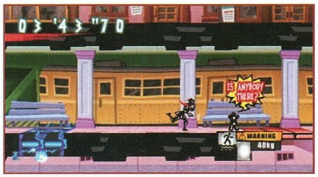
Miből lesz a cserebogár? - szokás mondani. A Strike Force Red Cell a PC-s Unreal Tournament 2004 alá készült Strike Force MOD-ból nőtte ki magát önálló játékká, és egész pofásan fest. Ami persze nem is csoda, hiszen a Vision Studios-nál a Reality Engine-t használják, és a képek magukért beszélnek. A project 2007-re érik be, célplatformok: PC és next-gen konzolok (ettől pontosabb megjelölést nem tettek). Természetesen a játék erősen a multira épít, a csapatunk által megszerzett pontokkal pedig új dolgokat nyithatunk majd meg, például fegyvereket. Azért a single player kampány sem lesz elhanyagolva, egy korábbi Navy SEAL tag segítségével építik fel, és az élethűség érdekében 45-féle fegyvert kapunk, valamint 15 egyedi karaktert, akikkel 15 összefüggő scenarión át harcolhatunk. Érdemes lesz figyelni.

PSP → EXIT

TAITO / TAITO — **2005. DECEMBER**



Úgy tűnik, hogy a PSP platform jótékony hatással van a játékfejlesztőkre, csak úgy özönlenek az eredetibbnél eredetibb ötletek. A Taito új ügyességi játékában Mr. ESC szerepében embereket kell majd segítenünk veszélyes helyekről való kiszabadulásukban, de eközben az óra is kíméletlenül ketyeg. Az Exitben több mint száz pályán kell majd bizonyítanunk, melyek hemzsegnek a csapdáktól, ezeket kell majd el-



háritanunk, tárgyak tologatásával és egyéb módokon. A képekre pislantva megállapítható, különös hangulatú stuff lesz, már a grafikai stílus megér egy külön misét (valahogy egy picit Sly Raccoonra emlékeztet - talán a cell shading hatás miatt - pedig ez csak 2d-s, játékmenetben pedig az Abe's Oddysee-re). Decemberben várható a megjelenés Japánban. Mire vársz, keresd hát a kijáratot!

PS3 - X360 → ELVEON

10TACLE STUDIOS / 10TACLE STUDIOS — **2007.**





Félelmetes, mikre képesek északi szomszédaink. A szlovák és cseh fejlesztők bizony leraktak egy-két figyelemreméltó alkotást az asztalra, és most újra lecsapnak. A 10tacle Studios Slovakia készíti ugyanis az Elveont, amely egy következő generációs konzolokra szánt akció/RPG lesz. A játék grafikája igen látványos, így már meglepődni sem kell, hogy az Unreal Engine 3.0-át használja. A sztori Naon fantáziavilágában játszódik, az elfek uralkodásának idején. Ők azok, akik az istenek gyermekeiként fenntartják a békét, de a feljebbvalók távozásakor a klánok háborúzni kezdenek, és káosz borul a vidékre. Feladatunk nagyon egyszerű: beteljesíteni az ősi istenek próféciáját, és felszabadítani Nimathar városát a gonoszok uralma alól. Sajnos a megjelenés itt is nagyon távoli, jövőre még egész biztosan nem találkozunk vele.

PS2 - XB → FLATOUT 2

EMPIRE INTERACTIVE / BUGBEAR ENTERTAINMENT — **2006. NYÁR**

A Destruction Derby óta nagy igény van a züzös autós játékokra, és ezt az élményt legutóbb a FlatOut nyújtotta nekünk magas színvonalon. A folytatásban igyekeznek tökélyre fejleszteni az eddig is bevált ötleteket: még több tereptárgy lesz, amelyekkel fizikai kontaktusba kerülhetünk, reálisabb fizikát és mesterséges intelligenciát igérnek, továbbfejlesztett jutalmazási és ütközési rendszer, valamint új pályák és új játékmódok szerepelnek még a csalogató PR szövegben. Az autók tekintetében 16 teljesen testre szabható verdát kapunk, amelyek törni fognak rendesen. Természetesen a többjátékos mód sem maradhat el, PS2-n hatan, Xboxon nyolcan vadulhatnak egyszerre majd a képernyők előtt. Ja és nem kell aggódni, a rongybabák főszereplésével rendezett kaszkadőr bajnokság is visszatér.

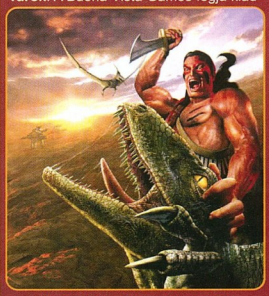




APRÓ NEWS

2006-ban lesz új **Rayman** játék, és punktum - jelentette ki az Ubisoft Párizsban tartott sajtótájékoztatóján (ha nem is ezekkel a szavakkal). A célplatformok ugyan nem derültek ki, viszont egy rövid teasert levetítettek az egybegyűlteknek, amelyen szegény Rayman-nek a nyaralásán érkezett el az igazság pillanata, miszerint vissza kell térnie...

Tovább szaporodnak az Unreal Engine 3-at használó játékok. És szaporodnak a dinók is, jön a következő generációs **Turok**. A Buena Vista Games fogja kiad-



ni, a fejlesztést pedig a Propaganda Games végzi. Ez már a sokadik játék, amelyről kiderül, hogy a népszerű motort fogja használni, csak nem lehet az olyan rossz...

Meglepetésszerűen jött a hír, hogy Steven Spielberg - aki legutóbb fővárosunkat bérelte ki bagóért, majd méltatlankodott, amiért nem esünk hasra nagysága előtt - megállapodást kötött az Electronic Arts-szal három közös játék elkészítéséről. Mondjuk az „évek óta játszom az EA videojátékokkal, és figyelem ahogy uralják az interaktív médiát" nyilatkozat kicsit erős, és PR szagú, azonban az megállapítható, hogy az együttműködéssel mi játékosok jól járunk, színvonalas munkákat kapunk majd kézhez. Már csak azért is, mert az EA Los Angeles olyan remek franchise-ok gazdája, mint a Medal of Honor, Command & Conquer és a The Lord of the Rings. Mellesleg korábban pedig a Dreamworks Interactive részét képezték, melyet ugye a Spielberg urat is tartalmazó triumvirátus tulajdonolt, csak aztán eladták őket az EA-nek. Szóval a kapcsolat nem új keletű, csak felveszik a fonalat ott, ahol korábban legombolyodott, mindenesetre most a rendezőóriás is sokkal komolyabban gondolja a dolgot, és aktívan részt kíván venni a fejlesztésekben.

2005/9



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

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

+ EXTRA VIDEÓK, FILMEK

PLAY ZONE DVD

AEON FLUX ✦ BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
BOUNTY HOUNDS ✦ CALL OF JUAREZ ✦ CHROMEHOUNDS
COLIN MCRAE RALLY 2005 ✦ DOOM FILM
DRIVER: PARALLEL LINES
ED, EDD 'N EDDY: THE MIS-EDVENTURES
EVERY EXTEND EXTRA ✦ FIELD COMMANDER ✦ FIFA SOCCER
FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN ✦ FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE
FREE RUNNING ✦ FROM RUSSIA WITH LOVE ✦ FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
GEARS OF WAR ✦ GUILTY GEAR JUDGMENT ✦ GUN ✦ KAO CHALLENGERS
KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 ✦ METAL GEAR ACID 2 ✦ METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
NBA LIVE 06 ✦ NEED FOR SPEED MOST WANTED ✦ OPERATION FLASHPOINT: ELITE
PAINKILLER: HELL WARS ✦ PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES ✦ PURSUIT FORCE
QUAKE 4 ✦ RESIDENT EVIL 4 ✦ ROMANCING SAGA ✦ RPG MAKER 3 ✦ RUMBLE ROSES XX
SEGA RALLY 2006 ✦ SIREN 2 ✦ KI RACING 2006 ✦ SLY 3: HONOR AMONG THIEVES
SMART BOMB ✦ SOULCALIBUR III ✦ SPARTAN: TOTAL WARRIOR ✦ SSX ON TOUR
STARGATE SG-1: THE ALLIANCE ✦ STARWARS: DEATHSTAR REPAIRMEN
SUIKODEN TACTICS ✦ SUIKODEN V ✦ TEST DRIVE UNLIMITED
THE KORE GANG ✦ THE LEGEND OF HEROES
THE LORD OF THE RINGS TACTICS ✦ THE OUTFIT ✦ THE SIMS 2
THE SUFFERING: TIES THAT BIND ✦ THE WARRIORS ✦ TIMESHIFT
TOCA RACE DRIVER 3 ✦ TOO HUMAN
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
TOURIST TROPHY: THE REAL RIDING SIMULATOR
WARDEVIL ✦ WRC: RALLY EVOLUTION
X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE ✦ ZATHURA

+ EXTRA FANFILM!
STAR WARS DEATHSTAR REPAIRMAN
MAGYARUL!

PLAY ZONE +16 oldal bemutató melléklet:



1 - TOCA RACE DRIVER 3
4 - FULL AUTO
6 - A DOOM FILM - INTERJÚ A RENDEZŐVEL
8 - FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS
10 - SUIKODEN TACTICS
12 - FORBIDDEN SIREN 2
14 - XBOX 360 BEMUTATÓCSOMAG:
* MotoGP Ult. Racing Tech. 2006
* Too Human
* Perfect Dark Zero
* Ridge Racer 6
* Saint's Row
* Mass Effect
* Ninety-Nine Nights
* The Elder Scrolls IV: Oblivion
* Tomb Raider Legend

kizárólag a
DVD-s PLAY ZONE-ban!

ALONE IN THE DARK

A KULTIKUS SOROZAT LEGÚJABB EPIZÓDJA MEGPRÓBÁLJA A LEHETETLENT, ÉS A FAHRENHEIT TRÓNJÁRA TÖR...

Az Atari második alkalommal tartotta meg a Go Play! elnevezésű rendezvényt, amely során a cég jövőbeli elképzeléseit vázolták, és a jövő év első felében megjelenő játékokat mutatták be a szerencsés kiválasztottaknak. A honi lapok közül egyedül mi jutottunk el Lyonba, ahol beszélgethettünk az Atari leg-



Ezek az orbitális dörrenések a frissen hozták rám

fontosabb játékainak fejlesztőivel, és lehetőségünk nyílt elsőként kipróbálni olyan játékokat, mint a következő generációs Test Drive Unlimited, és Timeshift vagy éppen jelenlegi konzol generáció játékfelhozatalát erősítő Driver: Parallel Lines. Emellett megnézhettük, mire is számíthatunk az általunk egyik leginkább várt játék, az Alone in the Dark kapcsán. A következő oldalakon a rendezvényen tapasztaltakról olvashattok beszámolót.

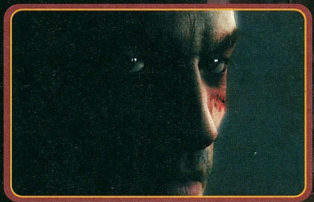
Sajnos az Atari-nál pontosan tudták, hogy a legnagyobb érdeklődés a kultikus sorozat folytatását övezi majd, éppen ezért erről a játékról árulták el a legkevesebbet, hogy minél jobban felkeltsék azok érdeklődését is, akik esetleg még nem is hallottak a folytatásról. A játékot Stephane Baudet, a játékot fejlesztő Eden stúdió vezetője mutatta be. Mesélt néhány szót a játékról, illetve megmutatott egy, a prezentáció kedvéért összerakott



Az, mondtuk, a hátsó 4 másodperc keresem a nagy X-et a fején, de itt nincs semmi...

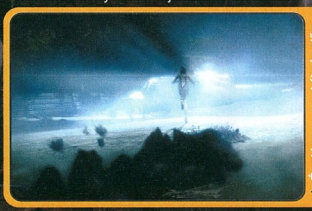
jelenetet, amely főleg a játékot hajtó grafikus motor, a filmes effektek, és a program hangulatának bemutatására szolgált. Ezután feltehettünk neki néhány kérdést is, az alábbiakban a látottak, és hallottak alapján összegyűjtött legfontosabb információkat olvashatjátok.

Az utolsó, 2001-ben megjelent Alone in the Dark: The New Nightmare - enyhén szólva - nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Ezért az új epizóddal - a divatnak megfelelő - új irányt céloztak be a fejlesztés kezdetén, így az új, következő generációs Alone in the Dark kevésbé épít a szöszmötölős feladat megoldásokra, annál inkább a filmszerű sztori vezetésre, képi megoldásokra, a látványos akciókra, a nyomasztó hangulatra, és látványra. A fejlesztők végigjátszották az összes jelenleg elérhető túlélő horrort, és alaposan tanulmányozták a Fahrenheit megoldásait is. Az AitD valahol a két irányvonal között helyezkedik majd el. Szerencsére nem kell félnünk attól, hogy az akciójeleneteket megint gombnyomogatós, kartologatós



módszerrel kell végigjátszanunk, itt bizony minden akciót a játékosnak kell majd végrehajtani.

A legfontosabb, és legnehezebb feladat a helyszín kiválasztása volt, hosszú gondolkodás, és válogatás után végül a Manhattan



És ekkor a nagy kékség előretört...

majdnem szívrohamot kaptak minden halk nesz, gallyroppanás hallatán. A játék főhőse, Edward Carnby kénytelen lesz az „élő, lélegző" park minden rejtett szegletét bejárni a nagyjából egy éjszaka történéseit összefoglaló sztori során. A parkban nem csak az előre meghatározott helyszínekre mehetünk, kedvünkre bejárhatjuk azt, hogy a parkban lézengő alakok által elejtett félmondatokból, a mellékküldetésekből még több információhoz juthassunk.

Pár szót a játék grafikájáról. A prezentációra összerakott jelenet láttán azt kell mondanom, a következő generáció kifejezés kezd valóban értelmet nyerni. A fejlesztők által kitűzött célt, azaz a filmszerű megjelenítést sikerült eddig sosem látott, és elképzelhetetlennek tűnő szintre emelni. A csapat vezető tervezője által vezérelt PC-n bemutatta a filmes effekteket, a fény-árnyék, tűz-, és füst effektek sokaságát, mindezt döbbenetes minőségben, valós időben. Egyelőre a játékot még csak Xbox360-ra jelentették be, de Stephane elárulta, további platformokkal kapcsolatos bejelentésekre is számíthatunk a jövőben.

Ha sikerül megvalósítani a fejlesztők által eltervezetteket, akkor bizony jövő év vége felé döbbenetes élményben lesz részünk. Remélhetőleg, addig még többször is beszámolhatunk a játék fejlesztéséről.

Tim Norton

INFO BOX

XBOX360

Kiadó: Atari
Fejlesztő: Eden
Hivatalos honlap: Még nincs

Megjelenés: 2006. ősze

+ Kalandelemekkel átszőtt, filmszerű akció, könnyen etalonná válhat.

– Remélhetőleg a végeredmény nem egy agyatlan túlélő horror lesz

Előzmények:

1992	Alone in the Dark
1994	Alone in the Dark 2
1995	Alone in the Dark 3
2001	The New Nightmare

INFO BOX

XBOX360

Kiadó: Atari
Fejlesztő: Eden
Hivatalos honlap:
Még nincs

Megjelenés: 2006. március

Hatalmas bejárható terület, álom kocsik, multiplayer élvezet, döbbenetesen jó grafika, és játékélmény.

Egyjátékos módban nem olyan nagy móka, mindenképpen Xbox Live kell az üdvözüléshez.

Előzmények:

1987	Test Drive
1989	The Duel: Test Drive II
1990	Test Drive III: Collection
1997	Test Drive 4
1998	Test Drive 5
1999	Test Drive 6
2001	Test Drive: Off-Road
2002	Test Drive
2004	Test Drive: EoD

DVD: KÉPGALÉRIA



XBOX 360 TESZT

TEST DRIVE UNLIMITED

A TEST DRIVE SOROZAT TÖRTÉNETE MÉG 1987-BEN KEZDŐDÖTT, EKKOR JELENT MEG UGYANIS AZ ELSŐ EPIZÓD AMIGA, C64, ATARI ST, ÉS PC PLATFORMOKRA. A SOROZAT JOGAI 1999-BEN KERÜLTEK AZ - AKKOR MÉG INFOGRAMES NÉVEN FUTÓ - ATARIHOZ. JÓ NÉHÁNY SIKERES, ÉS KEVÉSBÉ SIKERES EPIZÓD, MAJD NÉHÁNY ÉV PIHENŐ UTÁN ÚJABB TEST DRIVE JÁTÉK KÉSZÜL, AMELY MÁR A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS XBOX360 KONZOLON JELENIK MEG JÖVŐ TAVASSZAL. MEGNÉZTÜK, KIPRÓBÁLTUK, ÉS BELESZERETTÜNK...

Az Alone in the Dark-ot készítő, francia illetőségű Eden Studio kemény fába vágta a fejszéjét, mikor elvállalta a legújabb, következő generációs Test Drive játék készítését. Egy bejáratott, kultikus sorozat újabb epizódját készíteni hatalmas felelősség, a játékosok által támasztott követelmények az átlagosnál is magasabbak ilyen esetben. Ráadásul, jelen pillanatban eléggé telített a piac a legkülönfélébb arcade és szimulátor játékokkal, akik illegális versenyzésre vágynak, azoknak ott a Need for Speed sorozat, akik törni-zúzni szeretnek leginkább, azok a Burnout sorozat aktuális részét nyúzzák, akik pedig a komolyabb versenyzésért rajonganak, inkább a Gran Turismo-val, vagy a Forza-val játszanak, attól függően, hogy milyen konzol pihen a tévé alatt. Ezért a Test Drive Unlimited fejlesztőinek valamilyen új irányt kellett megszabniuk, ami valóban nem lehetett túl egyszerű feladat.



Nahát, egy potenciális ellenfél. Nézzük meg csak közelebbről...

Az szinte rögtön egyértelmű volt, hogy a GTA sorozatban csúcsra járatott, és mára már szinte minden második programra jellemző, „hatalmas, szabadon bejárható, élő-lélegző terület" játékba integrálása már fél siker. De vajon milyen legyen a játékmenet? Mi az, ami még nagyon sikeres manapság? Az online RPG-k, online játékok? Mi lenne, ha mindezt összeöntvöznénk? Miután ezek a szavak elhangzottak, az Atari pénzügyi vezetői valószínűleg elkezdték dörzsölni a tenyerüket, és elkezdték kiszámolni, hogy vajon mennyi bónuszt vihetnek haza jövő karácsonykor. Mi, játékosok elbizonytalanodtunk, főleg az E3 során látottak miatt. A képeken annyira szuperül kinéző játék futás közben nem volt igazán lehengerlő, és a játékmenet egyedisége sem tudott igazán kibontakozni. Még szerencse, hogy Lyonban kipróbálhattuk, hogy áll most a játék, és hogy fut egy végleges Xbox360-on...

A bemutató kedvéért a srácok összelőttek négy a helyszínen-, és négy a város különböző pontjain elhelyezett Xbox360-at, hogy valóban azt lássuk, milyen is lesz a program végleges változata, milyen élmény vár a játékosokra. A játék kezdetén rendelkezésre álló minimális pénzből vásárolnunk kell egy alap járgányt, hogy ne gyalog kelljen bejárnunk a csodás Oahu-t, amely Hawaii egyik szigete, és amelyik teljes egészében, életnagyságban be-

került a játékba. Kapunk egy házat, ez lesz a központunk, innen indulhatunk a portyázásainkra, és itt állíthatjuk össze, egy majdnem RPG szintű karakter generálás segítségével sofőrünk kinézetét. Nem mindegy, hogy az általunk összeállított sofőr (hölgy, vagy férfi) hogy néz ki, a bámulatos részletgazdagságnak köszönhetően elég sokat látni fogjuk őt a kocsiban ülve.

Ha ezzel megvagyunk, akkor indulhat a száguldozás. Ha egyedül játszunk - ami, a multiplayer lehetőségekhez, élvezethez képest tényleg nem az igazi -, akkor találkoznunk kell a gép által vezérelt járgányokkal, és ki kell hívnunk őket egy-egy egyszerűbb versenyre, esetleg elég nagy területet magába foglaló, számtalan checkpoint-tal tarkított küzdelemre. Miután kihívjuk ellenfelünket, megjelenik a sziget térképe, és mi szabhatjuk meg a verseny kiinduló pontját, a célt, és esetleg a checkpoint-okat. Ez igaz arra az esetre is, ha más játékosokkal együtt játszunk, a lényeg, hogy

Az új Xbox kontroller

Természetesen egy ilyen játékot leginkább kormánnyal illik játszani, mégis külön öröm volt, hogy a játékot az eddig sosem próbált új Xbox360 kontrollerrel tudtuk kipróbálni. A képek alapján nem voltunk biztosak benne, hogy mennyire fog beválni az új forma, az új elrendezés, de a teszt során sikerült bebizonyítani, hogy ezt bizony piszok jó fogni, és élvezet vele játszani. Az analóg karok pont a megfelelő helyen vannak, az eddig szinte használhatatlan fekete-, és fehér gombok helyett a triggerek fölé helyezett két plusz gomb abszolút telitalálat. A játékban minden gombhoz, karhoz rendelve volt valamilyen funkció, így a kipróbálás kiterjedt minden részletre, de szerencsére semmilyen zavaró körülmény nem tünt fel.

mindig a kihívó szabja meg a verseny útvonalát. Az útvonalakat csakis az utak mentén szabhatjuk meg, de a checkpoint-okat be tudjuk állítani úgy, hogy érdemes legyen levágni az utat, és az erdőkön, rekettyéseken keresztül kelljen áthaladni, ha nyerni szeretnénk. Ha a gép ellen játszunk, akkor a győzelem esetén megadott pénzmennyiséget kapunk, ha játékosok ellen, akkor a versenyre feldobott tétet nyerjük meg, ez a tét lehet pénz, de akár az ellenfél kocsija is. A megszerzett pénzzel betérhetünk a szigeten található autószalonok egyikébe, és ha elég vastag a bukszánk, megvehetjük akár a világ legbrutálisabb álomautóit is, például olyan gyártóktól, mint a Lamborghini, az Aston Martin, a Mercedes, az Audi, a Lotus, a Dodge, a Pagani, a TVR, vagy a Jaguar. A szalonba betérve körüljárhatjuk, megcsodálhatjuk az autócsodákat, beülhetünk, megnézhetjük a műszerfalat, a kocsik belsejét, megszagolhatjuk a friss bőr illatát, de akár el is vihetjük a járgányokat egy-egy próbakörre. Ilyenkor kihajthatunk az utcára, majd meghatározott idő után vissza kell vinnünk őket a szalonba.

Ha nincsen elég pénzünk, de szeretnénk részt venni például egy kizárólag Lamborghiniknek meghirdetett versenyen, akkor megtehetjük azt, hogy elmegyünk az egyik kölcsönzőhöz, és a verseny idejére bérelünk egy Lamborghini-t. A lényeg tehát, hogy minél több pénzt gyűjtsünk a versenyek során, minél jobb kocsikat vásároljunk, amelyeket a házunk garázsában tárolhatunk. Természetesen nem kell megelégednünk az autócsodák gyári változataival, ha szeretnénk, hogy spéci járgányunk legyen, csupán be kell térnünk valamelyik tuning műhelybe, és már kezdhetjük is a kocsink személyre szabását, tuningolását. Bár gyakorlati haszna nincsen, de betérhetünk az autómosókba is. „- Ha nincsen gyakorlati haszna, akkor miért kellene a mosóba mennünk? - kérdeztem a játékot bemutató fejlesztőtől. - Mert ott dögös csajok ápolják le a… kocsit :)". Ahogy haladunk felfelé a ranglétrán, és egyre jobb járgányokkal tudunk részt venni a versenyekben, annál nagyobb terület nyílik meg előttünk a szigetből. A sziget északi csücskében például csakis a legmenőbbek juthatnak el. Ha online játszunk, akkor speciális szűrőkkel beállíthatjuk, hogy kikkel szeretnénk egy sessionben együtt versenyezni, tehát például egy perc alatt megszabhatjuk, hogy csakis velünk egy osztályú autót vezetőkkel, vagy csakis a haverjainkkal szeretnénk játszani. A Microsoft engedélyezte, hogy a fejlesztők saját kiegészítéseket írjanak az Xbox Live! szolgáltatáshoz, ennek köszönhetően tényleg maximálisan személyre lehet szabni a többjátékos mókát, ráadásul még számtalan extrát is be tudtak így passzírozni a játékba, például az autónkba ülve élő internetes rádiókat hallgathatunk, ha úgy tartja a kedvünk.

A játék grafikája valóban döbbenetes, az amúgy igen csak szemet gyönyörködtető, csillogó-villogó autócsodák végre nem ütnek el a környezettől, mint ahogy azt elég sok játékban tapasztaltuk. Hatalmas öröm, hogy van műszerfal nézet, ezt nagyon hiányoltuk a manapság megjelenő játékokból. Amellett, hogy az



Jó az a kísérleti miliszonzáltér, ahonnan jókor...

egyik gombot lenyomva hátra tudunk nézni, száguldás közben a jobb analóg karral kedvünkre tudunk nézelődni a vezetőülésből. Láthatjuk például, ha a minket előzni kívánó kocsi mellénk ér, és pontosan akkor ránthatjuk rá a kormányt, amikor a legmagasabb ívű röppályára tudjuk kényszeríteni. A játékban ugyanis hatalmasakat tudunk repülni, és borulni, és ezeket a baleseteket belső nézetben is élvezhetjük kedvünkre. A Gran Turismo photo mode-jához hasonlóan ebben a játékban is kimereváthetjük a képet akármikor, és a legmegfelelőbb szög kiválasztása után eltárolhatjuk a nekünk legjobban tetsző fényképeket.

Ha eddig nem vált volna egyértelművé, szögezzük le nyíltan, a Test Drive Unlimited teljesen lenyűgözött minket. A látottak alapján elmondhatjuk, szinte tökéletes program készül az Eden Studios falain belül, és valami szörnyű átok kell megfoganjon, hogy a fejlesztők valamit mégis elhibázzanak. Remélhetőleg ez nem következik be, és a Test Drive névhez illő, kultikus program jelenik meg jövő márciusban.

Tim Norton



INFO BOX

XB - XBOX360

Kiadó: Atari
Fejlesztő: Saber Interactive
Hivatalos honlap:
Még nincs

Megjelenés: 2006. március

Az idő trükkök rendkívül látványosak, és bevezetésük valóban egyedi játékélményt garantál.

Ha nem sikerül megteremteni a megfelelő egyensúlyt, akkor a játék hamar unalomba fulladhat.

Előzmények:
2001 Halo
2003 Prince of Persia: SoT
2004 Prince of Persia: WW
2005 Half-Life 2

DVD: KÉPGALÉRIA



TIMESHIFT

AZ IDŐ MEGÁLLÍTÁSA, ÉS VISSZATEKERÉSE MOSTANTÓL MÁR NEM CSUPÁN A HERCEG PRIVILÉGIUMA...

Az idővel nem szabad szórakozni, ezt már megtanulhattuk a filmekből (Back to the Future), játékokból (Prince of Persia), esetleg azokból az esetekből, amikor sikerült elkésni a suliból, munkahelyről, vagy egy fontos randiról. Ezt a témát boncolgatja a Saber Interactive TimeShift című FPS-e is, amely megjelenik a mostani, és a következő generációs Xbox konzolokon is. Az Atari Go Play! elnevezésű rendezvényén a játék Xbox360-as változatát próbáltuk ki.

A nem túl távoli jövőben játszódó történet főszereplője Michael Swift, egy katona, akit leszerelése után egy fontos kísérlet alanyául választotta az Egyesült Államok kormánya. A kísérletben két forradalminak ígérkező találmányt, a Quantum öltözéket, és a Chronomicron nevű szerkezetet kellett tesztelje. Ezek a találmányok az időutazás eszközei voltak, és a kormány mellett természetesen több kétes hírű szervezet is érdeklődött iránta. Az egyik ilyen szervezet ismeretlen, maszkos képviselője bejutott a kísérletek helyszínére, és visszajutatta Michael Swift-et 1911-be. Michael kiképzésének, és találékonyságának köszönhetően visszatért a jelenbe, de mielőtt nekiláthatott volna az ünneplésnek, rá kellett döbbenjen, hogy egy számára teljesen ismeretlen, alternatív jelenbe érkezett. A játék története gyakorlatilag innen indul, a főhős feladata tehát, hogy túlélje a számtalan rosszfiú támadását, és valahogy visszajusson a „rendes" jelenbe.



Azt hiszem, ezt hívja a szakirodalom begörés ilbeenőrnek...

Az Atari jövőképe

Az Atari Go Play! rendezvény nyitóbeszédeit Bruno Bonnell és Denis Guyennot, a cég két főnöke tartotta, akik néhány szóban vázolták, hogyan is látják az Atari, és egyben a játékipar jövőjét. Elmondták, nagy örömükre idén sikerült kimagasló sikereket elérniük három játékkal is (ezek a Fahrenheit, az Asterix & Obelix XXL 2, és a Dragonball Z: Budokai Tenkaichi), és az elkövetkezendőkben nem szándékoznak alább adni a játékok minőségét illetően. Az összes létező platformot támogatni fogják a WWW, azaz a Where - When - Whatever (bárhol, bármikor, bármit) filozófia nevében. Szeretnék azokat a játékosokat is kiszolgálni, akik naponta csak pár percet szeretnének, valóban csak a kikapcsolódás kedvéért játszani. Ennek érdekében olyan programokat akarnak készíteni, amelyekben a DVD jelenet választás opciójához hasonlóan a játékosok átugorhatnak a számukra leginkább tetsző pályákra. Az Atari továbbra is fontos feladatként kezeli a tehetséges fejlesztők felkutatását, viszont az eddigi gyakorlattal ellentétben nem törekednek feltétlenül az integrációra.

A játék bemutatását Andrej Iones, a Saber Interactive technikai guruja, a játék motorjáért felelős fejlesztő kezdte meg, de aztán a szót átvette az Atari-t képviselő Kyle Peschel, a játék producere, aki a marketinges lendületével, és hatalmas szövegével gyorsan megnyerte magának mindenkit, hogy mennyire tökös játék is készül a kezeik között.

Ahogy az már korábban, a sajtóközleményeket olvasva is kiderült, a TimeShift abban különbözik a hagyományos FPS-ektől, hogy egyrészt a történet során több korba is eljutunk, másrészt - ami a fontosabb különbség -,

«« A SABER FÉLIG OROSZ, FÉLIG AMERIKAI CSAPAT, AKIKNEK NEVÉHEZ EDDIG A PC-N MEGJELENT WILL ROCK FŰZŐDIK. »»



hogy a Quantum öltözéknek köszönhetően uralni tudjuk az időt. Vagyis előre-, és visszatekerhetjük, illetve megállíthatjuk, amikor csak a kedvünk tartja. Azaz mindig, amikor a Quantum öltözék energia tárolói újratöltődnek. Az idő trükköket tehát csak bizonyos ideig használhatjuk (15-25 másodperc), majd várnunk kell egy meghatározott ideig, amíg a tárolók feltöltődnek.

Amikor szorult helyzetbe kerülünk, például egy ház sarkához érve azt látjuk, hogy ott bekanyarodva egy rakás ellenséges katona vár ránk, megállíthatjuk az időt, majd peckesen lépdelve elé-jük állhatunk, és halomra lőhetjük őket. Ha úgy tartja a kedvünk, akkor odaállhatunk valamelyik elé, elvehetjük - vagy akár ki is lőhetjük - a fegyvert a kezéből, mögé állhatunk, és nevetve elintézhetjük szegénykét. Az adott fegyvert meg is szerezhetjük, ha az erősebb, gyorsabb, jobb, mint amelyik épp nálunk van. A fejlesztők ennek az idő trükknek a bevezetésével elérték, hogy a játék minden egyes szituációt számtalan különféle módon oldhat meg, például egy szigorúan, katonákkal, és keresőfényekkel biztosított kapuhoz érve megállíthatjuk az időt, kiléphetünk a kapu elé, és kinyírhatjuk a kapu túloldalán állókat. Vagy, ha úgy tartja kedvünk, akkor átsétálhatunk a kapu túloldalára, és így átlisszanhatunk anélkül, hogy az örök észrevennének.

A játékosban persze felmerül a kérdés, ha mindezt - szinte korlátozás nélkül - megtehetem, akkor mi lesz a kihívás a játékban? Ez a trükk leginkább valamiféle god módhoz hasonlít, és az az érzése támad az embernek, hogy ezáltal valóban legyőzhetetlen istenségé változik.



A játék producere elmondta, hogy ez csupán a látszat. Állítólag olyan mesterséges intelligenciát sikerült kifejlesztenüük a Saber-nél, hogy még akkor is szinte lehetetlenül nehéz lenne végigjátszani a programot, ha folyamatosan használhatnánk az idő trükköket. Az ellenségek átlátják a helyzetet, fedezékbe bújnak, felveszik a társaik által elvesztett fegyvereket, elfoglalják azokat a lőállásokat, tankokat, amelyből a játékos kilőtte a társukat. Azt, hogy a pályákon nincsenek egyáltalán elszórva health pack-ek, illetve fegyvert és lőszert csakis az ellenségektől szerezhetünk, már csak külön nehezítésnek szánják. Azt sem szabad elfelejteni, hogy az idő trükköket nem tudjuk akármikor, bármilyen hosszú ideig használni. Előfordulhat, hogy miután sikerült a taktikánk kidolgozása után - az időt megállítva - bejutni egy hatalmas tér közepére, az idő újra elindul, és azt vesszük észre, hogy az egyik domb mögül rögtön öt ellenség kezd el rohamozni minket. Vagy, hogy egy tank jelenik meg a hátunk mögött. Az öltözékünk energia tárolói pedig még csak most kezdenek töltődni…

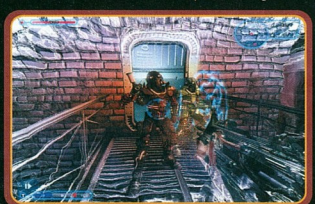


Nna, akkor szakítok mozis kezeimre egyszer, és elindítja pozzás-nak.

A játék végső változatába nagyjából 30 küldetés kerül, amelyeket 11 egymástól teljesen különböző pályákon kell végrehajtanunk. Segítségül 10 különféle fegyvert használhatunk, amelyek mind rendelkeznek majd másodlagos tüzelési móddal. A másodlagos tüzelési módok között lesz egy-kettő, ami különbözik a már unásig ismert sablon megoldásoktól. A kedvenceim például a speciális repülő gránátok voltak, amelyek az aktiválásuk után az ellenség felé lebegtek, majd a közelükbe érve lövöldözni kezdtek.

A Xbox360-as verzióján még csak pár hónapja kezdtek el dolgozni a fejlesztők, ez látszott a kipróbált változatban is. Elsőre nem tűnt fel túl sok különbség egy jelenlegi generációs FPS-hez képest azon kívül, hogy a megszokottnál jóval nagyobb látótávolság volt tapasztalható. Persze, jobban szemügyre véve a játékot, már jobban szembetűntek a különbségek, a program a megszokott felbontás duplájában futott, és a grafika nagyjából tízszer annyi megjelenített tereptárgy, és ellenség mellett sem röccent meg egyszer sem. A játék producere elmondta, hogy valóban nem arra törekedtek, hogy csupán a szokásosnál szebb programot készítsenek. Szerinte ugyanis sokan abba a hibába esnek, hogy olyan motort, illetve arra épülő játékot készítenek, ami már-már majdnem fotorealisztikus élményt nyújt, de azután jön a lelombozó felismerés, a játékos csupán szűk folyosókon tud lavírozni, ahol a motor korlátai miatt maximum két ellenféllel jelenhet meg egyszerre. Az biztos, hogy ilyen probléma nem fordul elő a TimeShift esetében, meglehetősen nagy területeken tudunk megszámolhatatlanul sok ellenfél ellen harcolni.

A producer nem tudott teljesen meggyőzni arról, hogy az idő trükkök nem adnak túl nagy hatalmat a játékosnak, a kipróbált változatban ráadásul be volt kapcsolva a god





mód, így az ellenfeleknek esélyük sem volt, hogy bebizonyítsák, mennyire fejlett AI vezérli őket. Ennek ellenére a TimeShift, ha forradalminak nem is, de akciódús, pörgős, kellemes játékélménynek ígérkezik, amit minden akciójáték rajongónak érdemes kipróbálni.

Tim Norton

DRIVER: PARALLEL LINES

BEMUTATÓ

INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó: Atari
Fejlesztő: Reflections
Hivatalos honlap:
Még nincs

Megjelenés: 2006. március

+ Végre egy rosszfiú bőrébe bújunk, a megszokott rendőrös küldetések helyett a bűnözés útján indulhatunk el

– Eddig inkább visszalépésnek tűnik, semmi újdonság nem kerül be

Előzmények:

1999	Driver
2000	Driver 2
2002	Grand Theft Auto III
2003	GTA: Vice City
2004	Driv3r
2004	GTA: San Andreas

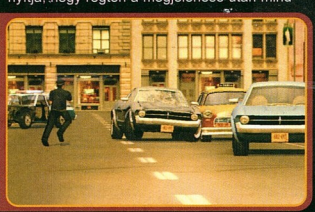
DVD: KÉPGALÉRIA



DRIVER: PARALLEL LINES

TANNER A MŰLTÉ, LÁSSUK HÁT, MILYEN IRÁNYBA VISZI AZ ATARI A LEGENDÁS SOROZATÁT...

A kalandos sorsú sorozat újabb vízválasztóhoz érkezett. A harmadik epizód, a Driv3r a tavalyi év egyik legjobban várt játéka volt, ezt bizonyítja, hogy rögtön a megjelenése után mind

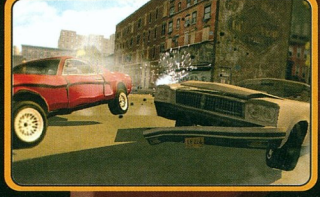


Még szerencse, hogy sofőr nélkül is mennek a célautók...

az Xbox-os, mind a PS2-es eladási listák tetejére került. Az érdeklődés azonban gyorsan alábbhagyott, amikor a játékosok rájöttek, hogy ez a Driver bizony nem az a Driver, amire számítottak, illetve sokan már meg sem vették a játékot, látva az elmaraszta lő kritikákat. A programban maradt számtalan apró-, és nagyobb bug alaposan lerontotta a játékélményt, ráadásul a játékosok nagy része sokkal több újítást képzelt el, mindenki tudta, hogy a közelgő San Andreas mit nyújt majd. Közeledik a folytatás megjelenése, az Atari Go Play! című rendezvényén megnéztük, mire is számíthatunk.

Gareth Edmondson produkciós manager játszható verzióval érkezett, így a PS2 kontrollerét kézbe vehettem, és miközben New York City utcáin száguldoztam, a közben felmerülő kérdésekre is választ kaptam a brit úriembertől. Nagyon kíváncsi voltam, hogy másfél évvel a San Andreas után mire számíthatunk a Driver sorozattól, milyen irányban indultak a fejlesztők az előző rész felemás fogadtatása után, menynyire hasonlít majd az új rész a nagy ellenfélre.

Elfelejthetjük Tanner-t, az új rész főhőse ugyanis a „The Kid" azaz a Kölyök néven ismeretes kezdő bűnöző lesz, aki a hetvenes évek végén kezdi meg karrierjét. Az eleinte csak piti autó tolvajnak számító Kölyök aztán szép lassan elindul felfelé a ranglétrán, ahol a határ a csillagos ég, vagyis a maffia ügyvezetői posztja. Eleinte kocsikat kell elkötni, ide-oda száguldozni velük, majd ahogy előre haladunk a történetben, egyre komolyabb feladatokkal bíznak meg minket. Az előző rész kapcsán sok kritika érte Tanner mozgását, és a gyalogos küldetések úgy általában sem igazán lopták be magukat a játékosok szívébe. Biztos vagyok benne, hogy a Kölyökkel kapcsolatban ezek a kritikák nem merülnek majd fel, és ennek két oka is van. Egyrészt, az új főhős mozgását alaposan átdolgozták, legalábbis nem fog szemet szúrni, hogy mennyire esetlen szegény. Már csak azért sem,



mert a Reflections új, vagy inkább régi irányba mozdította a sorozatot, és emiatt nem is lesz túl sok időnk szemügyre venni, hogy lép, fut, vagy ugrik a hősünk. A küldetések, és az egész játék legnagyobb százalékában csak akkor kell gyalog közlekednünk, ha át akarunk szállni gyorsan egy másik járgányba, ugyanis a játék leginkább a száguldozásról, az autós küldetésekről szól majd. A száguldozással nem is lesz gond, rengeteg különféle autó típust kipróbálhatunk, tuningolhatunk, és apró darabokra zúzhatunk, tehát mindent megtehetünk, ami az manapság elvárható egy ilyen jellegű játéktól. Megmaradt a Driv3r moziszerű hatást keltő lassításos trükkje is, ezt bármikor alkalmazhatjuk, amikor csak kedvünk van a játék során. A főküldetések mellett el kell vállalnunk majd mellékküldetéseket is, amelyeket teljesítve pénzhez juthatunk. Ezt a pénzt tudjuk a garázsunkban tartott járgányaink tuningolására fordítani.

Miben lesz új, mivel nyújt többet a játék, mint hasonszőrű társai? Nos, nagyjából semmiben. Adott lesz egy meglehetősen nagy bejárható város, egy bűnöző főhős, tuningolható járgányok, amelyekkel szabadon száguldozhatunk az utcákon. Mindezt úgy, hogy csak a játék elején kell betöltés miatt várakoznunk, utána már egyetlen töltés sem zavarja meg az élvezetet. A kocsikba beszállva fantasztikus hetvenes évekbeli slágerek szólalnak meg, olyan előadóktól, mint például James Brown, Marvin Gaye, vagy Jimmy Hendrix. A főhősök hangját mind hollywood-i szupersztárok adják. Ez mind szép, és jó, de vajon elég lesz a megüdvözüléshez? Nehezen tudom elképzelni, hiszen a GTA klónok manapság már megpróbálnak minél többet nyújtani egymáshoz képest, ritka az, hogy egy új játék visszalépést jelentsen a többiekhez képest. Szerintem meg kellett volna fontolni, hogy a játékot rögtön a következő generációs konzolokra fejlesszék, így a Driver lett volna az első ilyen jellegű, next-gen program.

Mindenesetre, ha ettől el tudunk tekinteni - és ráadásul a programot nem félkészen adják ki - akkor kellemes szórakozásban lehet majd részünk. Jövő márciusban meglátjuk.

Tim Norton

CD GALAXIS

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

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

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

GYORS + OLCSÓ

Budapestre
és az országon belül bárhová!

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

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

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

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

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



Harry Potter 4



Need for Speed Most Wanted



Resident Evil 4



Mortal Kombat Shaolin M.



Prince of Persia 3



King Kong



Ratchet Gladiator



Jak X



WRC Rally Evolved



Tony Hawk's American W.



Soul Calibur 3



Star Wars Battlefront 2



Warriors



From Russia with Love



Pro Evolution Soccer 5



Shadow the Hedgehog



Matrix Path of Neo



Battlefield Modern Combat

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

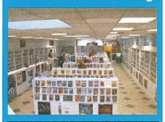
TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

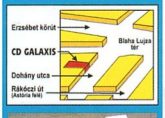
PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

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

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig







ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

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

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

187 Ride or Die	11 990
7 Sins	7 990
Age of Empires 2*	6 490
Alarm for Cobra 11	3 990
Alpine Skiing 2005	3 990
Athens 2004 Games	5 990
Batman Begins	14 990
Battlefield Modern C.*	14 990
Brave	13 990
Brothers in Arms	14 990
Brothers in A: Earned	14 990
Burnout 2	6 490
Burnout 3	14 990
Burnout Revenge	14 990
Call of Duty Finest Hour	6 990
Cell Damage Overdrive	3 990
Champions of Norrath	9 990
Charlie's Angels	3 990
Chessmaster	4 990
Chronicles of Narnia*	16 990
Colin McRae Rally 3	4 990
Colin McRae 2005*	Akció
Commandos 2	4 990
Conflict Global Storm	16 990
Conflict Zone	3 990
Crescent Suzuki Racing	3 990
Crouching Tiger Hidd.D.	3 990
Dalmatians 3	3 990
Darkwatch	14 990
Dead to Rights 2	14 990
Delta Force Black Hawk	14 990
Devil May Cry 3	14 990
Digimon Rumble Arena 2	5 990
Downtown Run	3 990
Driver 3	7 990
Enter the Matrix	7 990
FIFA 2004	7 490
FIFA 2005	9 990
FIFA 06	14 990
FIFA Street	14 990
Fight Night Round 2	14 990
Final Fantasy X	5 990
Final Fantasy X-2	7 490
Ford Mustang	12 990
Formula One 2001	3 990
Formula One 2004	5 990
Formula One 05	15 990
From Russia with Love*	14 990
Genji	13 990
Getaway	5 990
Getaway Black Monday	5 990
Ghost in the Shell	9 990
Ghost Recon Jungle St	3 990
Giants	4 990
Gladius	3 990
God of War	13 990
Golden Age of Racing	3 990
Golden Eye Rogue Agent	6 490
Gran Turismo 3	5 990
Gran Turismo 3 Concept	5 990
Gran Turismo 4	14 990
Grand Prix Challenge	5 990
GTA San Andreas	15 990
Gyűrűk Ura: Harmadkor	6 490
Gyűrűk U: Király vissza	7 490
Harry Potter Bölcsek k.	7 490
Harry Potter 2 Titkok k.	7 490
Harry Potter 3 Azkaban	7 490
Harry Potter: Kviddics	7 490
Heroes of the Pacific	16 990
Incredibles	7 490
Incredible ROTU*	14 990
Incredible Hulk Ult.Destr	14 990
Int. Cue Club 2	3 990
Int. Super Karts	3 990
Jak and Dexter	5 990
Jak 2: Renegade	5 990
Jak 3	5 990
Jak X*	13 990
J. Bond: Nightfire	7 490
J. Bond: Everything or N.	7 490
Killer 7	14 990
Killzone	5 990
King Kong*	14 990
LA Rush	11 990
Legend of Kay	9 990
Lord o.t. Rings: 2 Towers	7 490
Mafia	4 990
Marvel Nemesis	14 990
Matrix Path of Neo*	12 990
Mashed	6 990
Max Payne 2	4 990
Medal of H. Frontline	7 490
Medal of H. Rising Sun	7 490
MoH European Assault	14 990
Mercenaries	6 990
Metal Gear Solid 2*	5 990
Metal Gear Solid 3	14 990
Midnight Club 3 DUB	16 990
Mortal Kombat Decept	6 490
Mortal K Shaolin Monks	14 990
Moto GP 3	5 990
Moto GP 4	15 990
Motocross Mania 3	2 990
Motorsiege	3 990
Myst 3 Exile	4 990
Nascar 06	14 990
NBA 06	14 990
NBA Street 3	14 990
Need for Speed Undergr.	7 490
Need for Speed Und. 2	9 990
Need f. S. Most Wanted*	14 990
NHL 06	14 990
Nightmare Before Xmas	10 990
Pacific Warriors 2	3 990
Pinball Hall of Fame	3 990
Play It Pinball	3 990
Prince of Persia Sands	5 990
Prince of P Warrior With	7 490
Prince Dupla Pakk	11 990
Prince of Persia 3*	14 990
Pro Evolution Soccer 4	7 990
Pro Evolution Soccer 5	15 990
R.Racing	3 990
Rainbow Six 4 Lockd	14 990
Ratchet and Clank	5 990
Ratchet and Clank 2	5 990
Ratchet and Clank 3	5 990
Ratchet Gladiator	13 990
Rayman Revolution	3 990
Rayman M	3 990
Rayman 3	5 990
Rayman pakk (mind3)	8 490
Resident Evil Outbreak	6 490
Resident Evil Outbr. 2	11 990
Resident Evil 4	14 990
Return to Castle Wolf	7 490
Richard Burns Rally	9 990
Rise to Honour	5 990
Risk Global Domination	7 990
Road Rage 3	3 990
Road Trip Adventure	3 990
Rocky Legends	10 990
Roland Garros 2005	13 990
Scooby Doo Unmasked	12 990
Second Sight	6 990
Seek and Destroy	3 990
Serious Sam Next Enc	3 990
Shadow the Hedgehog*	14 990
Shrek 2	7 490
Silent Hill 3*	5 990
Simpsons Hit & Run	7 490
Sims 2	14 990
Smash Court Tenn P. 2	5 990
SOCOM 2	5 990
Sonic Gems Collection	8 490
Sonic Mega Collection	14 990
Soul Calibur 3*	16 990
Spartan	14 990
Speed Kings	3 990
Spiderman	6 990
Spiderman 2	7 490
Spiderman Ultimate	16 990
Splinter Cell	5 990
SC Pandora Tomorrow	6 990
Spy vs Spy	2 990
SSX 3	7 490
SSX on Tour	14 990
Star Trek Shattered U	4 990
Star Wars Battlefront	7 490
Star Wars Battlefront 2	16 990
Star Wars Episode III	16 990
Star Wars Lego	9 990
State of Emergency	3 990
Stealth Force WoT	3 990
Stock Car Speedway	3 990
Strike Force Bowling	3 990
Stuntman	5 990
Suffering Ties that Bind	14 990
Super Monkey Ball Dlx	14 990
Sword of the Samurai	3 990
Syphon Filter Omega Str.	5 990
Tekken 4	5 990
Tekken 5	15 990
Terminator 3	5 990
This is Football 2003	5 990
This is Football 2005	5 990
Timesplitters 3	14 990
TOCA Race Driver	6 990
Tomb Raider AoD	7 490
Tony Hawk's Undergr	6 990
Tony Hawk's Undergr 2	6 990
Tony Hawk's Amer. W*	16 990
Total Overdose	16 990
Truck Racing 2	3 990
True Crime	7 490
Underworld	3 990
Urbz Sims in the City	6 490
V-Rally 3	5 990
Vietcong Purple Haze	6 990
Wakeboarding Unleash	4 990
Warriors*	16 990
Wild Wild Racing	4 990
Without Warning	11 990
World Rally Champ	5 990
WRC 2 Extreme	5 990
WRC 3	5 990
WRC 4	5 990
WRC Rally Evolution	13 990
XIII	5 990
X-Men Legends 2	16 990

PSP JÁTÉKOK, ÍZELÍTŐ

Burnout Legends	11 990
Colin McRae Rally 05+	14 990
FIFA 06	11 990
GTA Liberty City Stories	JÖN
Harry Potter 4*	11 990
Lord of the Ring Tactics	11 990
Medievil Resurrection	13 990
Metal Gear Acid	13 990
Midnight Club 3 DUB Ed	14 990
NBA 06	11 990
Need f. S Most Wanted*	11 990
Pursuit Force*	13 990
Twisted Metal*	13 990
World Rally Ch.*	13 990

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

INFO BOX

PS2 - XB - GC

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft
Hivatalos honlap:
www.princeofpersiagame.com

Megjelenés: 2005. december 6.

+ Továbbfejlesztett harcrendszer, turbózott grafika, hatalmas pályák, rengeteg extrával. Mi kellhet még?

– Fájdalommal tudatjuk, hogy ilyennel nem volt alkalmunk találkozni. Na jó, az AI még nem a legtökéletesebb.

Előzmények:
1989 Prince of Persia
1991 Prince of Persia 2
1999 Prince of Persia 3D
2003 Prince of Persia: SoT
2004 Prince of Persia: WW



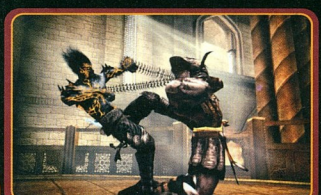
DVD: VIDEÓ

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

AVAGY A HERCEG SZTORIJA IMMÁRON VÉGET ÉR. A KÉRDÉS, HOGY HOGYAN?

Előhang…
A minap unottan pötyögtem kedvenc számítógépemen, mikor is megszólalt telefonom, melynek másik végén a szerkesztő úr szinte már közömbös hangon lágyan elhintette, hogy Ubisoftéktól kaptak egy pakkot, melynek tartalma egy darab Prince of Persia: The Two Thrones játszható demóverzió. Lélegzetem bennrekedt, szemem lehunytam. Mikor feltette a kérdést, hogy van-e kedvem kipróbálni az anyagot, szinte abban a pillanatban pattantak fel nyugvó szemhéjaim, hangszálaim nekifeszültek, és valami artikulálatlan hang kíséretében majdnem összecsuklottam: igen, igen, igen, akaroooooom! Ellentmondást nem tűrő hangon nyaggattam a jobb sorsra érdemes szerkesztő urat, hogy „ugyan má', mikó' tudnám átvenni az anyagot?". Feldúlt lelkem megnyugtatására közölte, hogy akár fél órán belül kezeim között tudhatom a bűvös dvd-t - ekkor ő már csak egy koppanó hangot hallott, amint a telefon elérte a padlót, jómagam pedig már a gangon jártam, és fénysebességre kapcsolva, futás közben kötöttem cipőfűzőimet…

Ezeregyéjszakák…
A Prince sorozat egészen az Amigás hőskorig nyúlik vissza, egészen pontosan 1989 környékére, ekkor jelent meg ugyanis a forradalmi áttöréseket felvonultató első rész. Nemcsak a szakma, de a közönség is csak hápogni tudott az újszerűen animált mozgásfázisok láttán - ám a program nagyszerűségét nem csak ez biztosította: remekül kidolgozott pályákon, izgalmas fejtörők közepette szánalmasan kiszúrhattunk végig, ami akár szó szerint is érthető: mindössze egy teljes óránk volt rá, hogy végigvigyük, majd megpillantsuk a végképernyőt, melynek keretében az elrabolt hölgy -hisz' mi más is állhatna egy keleti történet középpontjában, mint a szenvedő nő? - a Herceg férfiasan szőrös mellkasára borula vala, s boldogok valának míg meg nem halának vala, s jutának a Valhallába (azt hiszem kicsit átcsaptam túlzott íraiságba, vissza is veszek belőle). Ja nem is, az a vikingeknél van, sebaj. Szóval ott tartottunk, hogy 1991-ben kijött a második része az anyagnak, ami megint csak sokat hozzátett az adott kor nívójának hathatós emeléséhez: a pályák nem csak okosan felépítettek voltak, de valami eszméletlen szépen





A tűzálló tögök korábban nem kellett tartani tőle, hogy a ruha egy kis vonszolás miatt sem mivé foszlik…

meg is voltak rajzolva, amolyan 2.5D-ben. A fejlesztők számos új csapdával és fejtörővel szórták tele a játékot, a harcrendszert is fejlesztették, egyszóval felülmúlták önmagukat. Minthogy ezen epizód végén végre sikerül pontot tenni a Jaffar ügy végére (ő volt ugyebár minden bajok forrása, aki elrabolta aránkat - ráadásul két ízben), a sorozat folytatásaképpen ki kellett találni egy új főellenséget: ez lett Hasszán. Hasszán nem átallotta a herceg kedvesét ismét csak elrabolni, mégpedig azon aljas indoktól vezérelve, hogy fiának, Rugnornak remek feleséganyagot biztosítson - hercegünket pedig egy sötét zárkába vetve örök kárhozatra ítélje. Ja, majd elfelejtettem, ekkor már 1999-ben járunk, és a Prince of Persia 3D-ről beszélünk. Merthogy ilyen is volt.

A fejlesztő Red Orb szerint ekkorra érett meg a számítógépes technika a Herceg 3D-be való ültetésére. Bár ne így gondolták volna! A játék hatalmasat bukott, köszönhetően a szánalmas engine-nek, valamint a silányul kivitelezett játékmenetnek. A rajongók enyhe pírral az arcukon, heves ujjtördelések közepette hajították a sarokba a matériát. Ekkor - pontosabban egy kicsit később - jött az Ubisoft, aki megvette szépen a licencjogokat, majd pénzt nem kímélve elkészítette a Prince of Persia: Sands of Time-ot, a sorozatba újra lelket verő darabot. Hála istennek a számítások bejöttek, a SoT hatalmas siker lett, melyhez nem is kellett sok: egy remek történet, egy használható engine, és néhány ügyes grafikus, akik megfelelő formába öntötték az egészet. A történet szerint a Herceg vétlenül megbolygatja az idő homokját, amivel hatalmas katasztrófát okozott, ám szerencsére a végén minden jól alakult. Vagy mégsem? A trilógia második részeként deklarált Warrior Within szerint nem: mivel aki megpiszkálta az idő homokját, annak kérem szépen, törvényszerűen pusztulnia kell - és, hogy ennek nyomatékot adjanak, egy bizonyos Dahaka nevű mítikus lényt akasztottak szegény hősünk nyakába. Szerencsére azonban sikerült rendeznie a dolgokat, majd nagy boldogan tért haza újdonsült kedvesével - Kaileenával - Babilonba… ahol minden romokban áll. Sajna ahhoz, hogy rendbe tudja tenni az első rész elején elszúrt dolgokat, a másodikban ismét meg kellett bolygatnia a homokot - melyet a felsőbb körök nem néztek túl jó szemmel, minek következtében rés keletkezett a tér-idő kontinuumban, és megszületett a Dark Prince. Mint már neve is mutatja, nem különösebben barátságos személy, melyre már abból is rájöhetünk, hogy problémáink egyik fő forrását tisztelhetjük benne. Visszatérvén a városba a Herceget nemes egyszerűséggel láncra verik, majd halálra ítélik, ám kedvese - ki hatalmas mágiák ismerője, lévén ő az Idő Úrnője - feláldozza magát érte, ezzel újra elszabadítja az idő homokját, esélyt adva szerelmének arra, hogy végre mindent helyrehozzon…

S lőn világosság…

Végre elérkeztünk tehát a legfrissebb rész bemutatójához, melyet azonnal meg is kezdünk!



Rajongók ezrei panaszkodtak a legkülönbözőbb fórumokon, hogy ugyan jó volt a Warrior Within, ám nekik túlontúl sötétre sikeredett. Nos, ez egyéni megítélés kérdése - véleményem szerint sokkal hatásosabb, egyszersmind sokkal ütősebb volt a WW nagy elődjénél, melyet nem kis mértékben köszönhet annak, hogy vaskemény gitárzenével támogatták meg a játékmenetet, ezzel biztosították a kellő játékélményt. Persze voltak olyanok, akiktől mi sem állt távolabb, mint a gótikus hangulat és a zörgő gitárok - nekik (is) szerettek volna a fejlesztők kedveskedni a sorozatot lezáró The Two Thrones epizóddal: a sötét történetet némileg kompenzálják majd a gyönyörűen megvilágított, hatalmas nyílt pályákkal. Pontosabban pályával. Merthogy az egész játék Babilon városában játszódik, annak majd' minden szegletét felfedezhetjük. Persze nem nélkülöz némi linearitást az anyag, de hát ez már csak így szokott lenni. A demó verzióban 8 pálya volt kipróbálható, és azt kell mondanom: mind igen meggyőző volt. Először egy várban kell kommandóznunk, ahol az irányítás rejtelmeit tanulhatjuk el, majd átkerülünk a tetőkre, sőt egy ízben még némi sivatagi sziklamászásnak is ki leszünk téve. Körülnézve megpillanthatjuk még akár Bábel tornyát is, mely - azt hiszem, nem árulok el nagy titkot - a játék során igen nagy jelentőséggel fog bírni. A külső helyszínek megvalósítása zseniális. Nagyon szépen, pontosan van minden lemodellezve, igaz, esetenként még mindig belefuthatunk szögletes dologokba, de ez még változhat. Aztán lekerülünk a sikátorokba, ahol a pusztítás már igen széles utat talált magának: mindenféle égő roncsok, romba dőlt házak között futkározhatunk, az épületekbe betérve pedig csodaszép perzsaszőnyegekben gyönyörködhetünk és hatalmas vázákat tehetünk múlt időbe - mindezt csak azért, hogy szépérzékünk ne sérüljön. Rengeteg új tereptárggyal egészült ki az aktuális rész, melyek közül az egyik legfontosabb a 45 fokban döntött fal - immáron átlósan is elugorhatunk róluk, ezzel olyan helyeket közelíthetünk meg, melyeket az engine fogyatékosságai miatt eddig még soha. Szólni érdemes még a falakon található díszes motívumokról: remek lehetőséget biztosítanak arra, hogy törünket beléjük vájjuk és azon függesz-

kedjünk, mi több, akár tovább is ugorhatunk onnan - mondjuk egy másik lyukba. Veszélyesen magas termek falain böklászunk majd, miközben kutatjuk a továbbvezető utat, s ekkor eszünkbe jut: már nem csak a szokásos mozgások állnak rendelkezésünkre, hanem bizony megannyi új is.

Szertorna Herceg módra…

Bizony, hősünk mozgásrepertoárja jócskán kibővült! Már említettük a falon ugrálás különbözőbb fajtáit - melyek mindig is védjegyei voltak a sorozatnak, s megannyi más játék is bőszen merített belőle -, persze a sor nem teljes. Ott van mindjárt az a kis jelenet, mikor a falnak nekifutunk és rá merőleges irányban felfele haladunk, majd a kellő pillanatban valamelyik akciógombot lenyomva látványos gyakásokba kezdhetünk: vagy eszeveszett tornádó módjára vetjük magunkat az ellen közé, vagy egy látványos vágássorozattal illetjük őket. Így nem csak igen impresszív mutatványokat produkálhatunk majd, de rendkívül hatékonyakat is - lévén a Herceg kissé meggyengült az elmúlt rész óta, és jóval több ütleget kell bevinnie az egyes ellenfeleknek. Hát igen, a korral jár… Persze az is lehet, hogy az éppen debütáló Speed Kill rendszert akarták ezzel erősíteni, minek jegyében ugyanis sanszunk van hátba támadni a gyanútlan opponenseket: ekkor a képernyő színe megváltozik, mi pedig a háromszög lenyomásával jól meglephetjük szegény párákat. Mikor rájuk vetjük magunkat, egy pillanatra megáll a kép, ekkor négyzetet kell nyomnunk - így jól belevágjuk szablyánkat, majd ezután még egyszer kimerevedik a kép és ha most is jókor nyomjuk a gombot, egy látványos performansz keretében véget is vetünk a nyomorult életének. Tehát az esztelen öldöklésnek ha nincs is vége, de jóval limitáltabb, az alkotók megpróbálnak minket a Speed Kill minél magasabb szintű elsajátítására sarkallni. Lehetőségünk van akár falról futás keretében is véghezvinni ilyen akciókat - ekkor a látvány szinte retinánkba marja magát, már szinte egy filmben érezzük magunkat. Nem mindennapi, én mondom. Ennél már csak az lenne szebb, ha a Speed Killeket össze lehetne kapcsolni, és egyik ellenfélről a másikra ugrálva végrehajtani őket. A tesztelési idő alatt ezt nem volt módomban kivitelezni, ami két dolgot jelenthet: 1. béna vagyok. 2. nincs ilyen lehetőség a játékban. Ha előbbi, akkor mea culpa, ha utóbbi, akkor reménykedjünk, hogy a végleges verzióba belerakják - ekkora ziccert nem érdemes kihagyni. Hercegünk a jelen részben már nemcsak oszlopokon tud vertikálisan közlekedni, hanem két másik módon is: az egyik a láncokon való fel-le mászkálás, a másik pedig az egymással szemben levő párhuzamos falak között való randalírozás, amolyan Sam Fisher módra. Ezeknek a lehetőségeknek köszönhetően már messziről látszik, hogy nem voltak restek fejleszteni az engine-en, ami igen becsülendő, ugyanakkor el is várt dolog.



▲ Az egymás fele integetés már akkoriban is agyonrangolgatott trükk volt

Leszáll az éj…

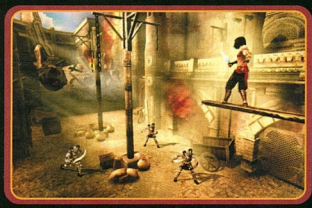
…és a Herceg sötét énje a felszínre tör. A demó egyik pályáján - legnagyobb meglepetésemre - hősünk egyszer csak fogta magát, majd átlényegült a már oly sokat emlegetett Dark Prince-szé - és milyen jól tette! Kicsit a Legacy of Kainból ismert Razielt juttatta egyből az eszembe: furcsa színű bőr, égnek álló haj, és mindehhez eszeveszett pofázmány társul. Testét több centi vastag barázdák tarkítják, melyek halvány fénnyel világítanak, egyúttal tekintélyparancsoló külsőt is kölcsönöznek neki. Hát még mikor meglátjuk hatalmas láncát! Egyik legnagyobb játékmenetbeli újdonságnak számít, hogy egyfajta indaként is igénybe vehető ez az eszköz, amivel méretes szakadékokat tudunk majd semmi perc alatt leküzdeni - amire szükségünk is lesz, hiszen a Sötét Herceg ideje véges: akárcsak a Warrior Within Homokrémének, neki is állandó jelleggel fogy az energiája, melyet a jobblétre szenderített ellenfelek homokjából tud pótolni - mégpedig folyamatosan. Amennyiben elérné a nulla szintet, úgy természetesen egyből megkapjuk az arcunkba a „játék vége" című díszes feliratot. Ennek érdekében egy pillanatra sem állhatunk meg, nincs időnk gondolkozni, csak futunk előre és amint ellenfelet pillantunk meg, máris rávetjük magunkat, hogy karmainkkal apró cafatokká daraboljuk őket, és magunkba szívhassuk éltető energiájukat, különben az enyészet úrrá lesz rajtunk… Zseniális, ahogyan megoldották ezt a részt, ha belső nézetből lehetne játszani, frankón oda tudnám magam képzelni a Herceg helyébe. Kicsit hasonlít a WW-ben látott Dahakás üldözésekhez, hiszen ott sem állhattunk meg levegőt venni, és mindig pont úgy alakították a pályákat, hogy legyen időnk észrevenni a megfelelő irányt, ám elcsípni azt már csak akkor tudtuk, ha tényleg maximumon buzgott az adrenalin vérünkben és agyunk a másodperc tört része alatt tudta kontrollálni ujjainkat. Nos, bátran számítsunk itt is erre! Remélem, minél többször át lehet majd változni! Természetesen ezt nem mi szabályozzuk, a játék egyes pontjain lehet csak megtenni.



Az extrák…

Rengeteg játékmenetbeli újításra sikerült már rávilágítani, ám kétségkívül - persze a Dark

Prince-en kívül - az egyik legígéretesebbnek a fogatverseny mutatkozott a játékból kiadott in-game videók alapján. Természetesen ez is kipróbálható volt a demóban (naná, csak próbálták volna kihagyni!), ám kissé vegyesebb képet mutat, mint az eddig vázoltak. Mondom először a negatívumokat: először is a gép elég furcsán kezeli a hintót. Mintha csak egy nagy tégladarab lenne, teljesen egybefüggően mozgatja, ami az életszerű hatást csuklóból megöli. Előfordult, hogy derék hátasaim úgy ahogy voltak, nekihajtottak a falnak, pedig én kormányoztam jobbra, mint az őrült, de csak nem akarták a jót. Ennek ellenére azt kell mondanom, hogy nagyon színesíti a





játékot, és bár a demóban csak egy helyen lehetett kipróbálni, ott is nagyon rövid ideig, élek a gyanúperrel, hogy a végleges változatban többször is összetalálkozunk majd ezzel a fícsörrel. Ami már csak azért is jó, mert a fent említett kellemetlenség ellenére veszettül hangulatos tud lenni! És hogy mi? Hát az, amikor ötvennel robogunk egy kétkerekű fogaton és hajtanunk kell a lovakat, miközben ellenfelek próbálnak menetközben felgurálni verdánkra, vagy éppen próbálnak minket a palánkra szorítani - nos kérem, bátran definiálhatjuk vérgőzös pillanatokként e momentumokat. A látványról már nem is beszélve! Mintha csak egy modern autószimulátorral játszanánk: esetenként vált a kamera, belassul, forog, alulról mutatja a fogatot - mindez olyan filmszerűvé teszi ezt az egészet, hogy a rajongók tuti, hogy a tapsikolni fognak örömükben!

A másik nagyon érdekes dolog az egyik főellenség volt. Aki vissza tudja idézni a PS2 megjelenésekor keltezett játékokat, annak ismerős lehet az ICO név. Ennek a programnak a második részét még csak most hegesztik - a neve sajna most nem jut eszembe -, és egy játékból kivágott videóban volt alkalmunk megcsodálni a főellenséget: nagyjából úgy ötvenszer volt nagyobb a főhősnél. És itt ... sétálgatok gyanútlanul a kihalt sikátorokban, már gyanúsan régóta nem futottam össze semmilyen ellenféllel, ám mégis éreztem, hogy nő a rajtam lévő nyomás. Nemsokára megtudtam miért. Egy hatalmas főtérre érkeztem, ahol egy böszme nagy óriás foglalatoskodott valamivel. Persze egyből felkeltettem az érdeklődését, aminek hangot is adott, mégpedig egy jólirányzott balhorog képében. Az első sokkból feleszmélve konstatáltam, hogy ez biza legalább hússzor magasabb nálam, a második sokkból magamhoz térve pedig olyan jellegű következtetéseket sikerült levonnom, hogy ez biza nem tréfadolog. Természetesen méreteiből adódóan esélyem sem volt megsebezni fogpiszkálónyi törömmel, ezért cselhez kellett folyamodnom: különböző kalandos útvonalakon fel kellett magam tornászni a tetőre, majd onnan cseles módon egy hatalmas ugrással kivájni a szemét a dögnek... Talán így nem annyira jön át az egész hangulat, de mikor a hatalmas óriás mérgében összevissza csapkod, mi pedig fejvesztve menekülünk előle és a megfelelő stratégián agyalunk - nos, több mint izgalmas. Remélem lesznek még hasonló harcok, nem nagyon bánnám!

Reményteljes várakozás...

Azt hiszem a fenti pár oldalból kiderül, hogy semmi okunk aggódni, a sorozat nagy nevéhez méltóképpen fog véget érni - ezt már sejthettük előre. Mindezt bizonyítandó, teljes meggyőződéssel állíthatjuk, hogy a játékélmény a legnagyobb magasságokat fogja súrolni, ami egyrészt a csúcs újításoknak köszönhető, másrészt a továbbfejlesztett grafikának. Hogy azért ne csak jót mondjunk a játékról, feltétlenül meg kell néhány apróságot jegyezni. Ilyen például a fejlesztők által agyondicsért mesterséges intelligencia: a katonáknak járőrözniük kellene, figyelni, hallgatózni, amit részben meg is tesznek, ám van, amikor nem hajlandóak erre: ekkor bátran zúzhatunk, a fülük botját sem fogják mozdítani. Más kérdés, hogy ha felfedeznek minket, akkor már tényleg intelligensen viselkednek: erősítést hívnak, utánunk jönnek, elbújnak - tehát a helyzet nem vészes. Bár, hogy így jobban belegondolok, lehet, hogy az áll együgyüségük hátterében, hogy a tisztelt játékos minél könnyebben tudja alkalmazni a Speed Kill-t, s ezzel újabb játékélményhez jusson.

A 2005/5-ös PLAY ZONE-ban m_anger kollégа némiképp aggódását fejezte ki, hogy való-



jában hogy is készülhet el alig egy év alatt egy ilyen volumenű folytatás. Nos, a demó egyértelműen bebizonyította: nagyon is egyszerűen. Valami olyasmire számítsunk, amitől igazán nagy névként fogunk visszaemlékezni majd az évek távlatából erre a játékra, melynek végleges neve Prince of Persia: The Two Thrones. Jómagam az egész szerkesztőség nevében csak annyit tudok mondani: jöjjön már a tél-apó!!!

Callisto



Az orvfordázsat mintapéldája, a Herceg elkapta a gyanútlan delikvenst, és csodás dauert varrásolt a sérójába.

THE SIMS 2



→ MANAPSÁG MÁR RITKASÁG SZÁMBA MEGY, HA EGY JÁTÉKBÓL ELŐSZÖR PC VÁLTOZAT KÉSZÜL, AZ A JELLEMZŐ, HA A SONY, VAGY A MICROSOFT KELLEMES PÉNZÖSSZEGGEL BEBIZTOSÍTJA, HOGY A JÁTÉK ELŐSZÖR AZ Ő KONZOLJÁN JELENJENEK MEG. A SIMS SOROZAT SZEMBE MEGY AZ ÁRRAL, MINDEN EDDIGI RÉSZ ELŐSZÖR PC-N JELENT MEG, HOGY AZTÁN EGY-KÉT ÉVVEL KÉSŐBB BOLDOGÍTSA CSAK A KONZOL TULAJDONOSOKAT.

INFO BOX

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Maxis
Hivatalos honlap: htttp://www.thesims2.ea.com

Megjelenés: 2005. november 4.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

Sajnos sok jót nem tudok mondani, azoknak tudom ajánlani, akik még sosem játszottak Sims programmal
A Sims 2 konzolos változata nem más, mint egy felturbózott Sims klón, minimális változtatásokkal.

ELŐZMÉNY

2003 The Sims
2003 The Sims: Bustin' Out
2004 The Urbz: Sims in the City

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB - GC - GBA - NG

PLATFORMOK

Végre helyére kerültek a dolgok. Annyi hulladék, színvonaltalan konzolos portolással találkoztam már PC-n, hogy itt volt az ideje egy hasonlóan gyenge viszontválaszra. „Hála" a Maxis és az EA döntéshozóinak, a Sims2 konzolos megfelelője egy lélektelen, lebutított, enyhén unalmas „Sims-klón" (erős képzavar, tudom). Igazából nem is TS2: egy-két ottani növumot - aspiráció, genetika és mások, melyekre kitérek majd - leszámítva ez egy sima Sims (azaz az első rész), grafikailag modernizált köntösben. Olyannyira igaz ez, hogy a fejlesztők előbűvészkedték a TS1 legutolsó, Makin' Magic (Abracadabra) névre hallgató kiegészítőjét, és abból átemelték a szakácskönyvesfőzőcskéző részt, sőt előkerült a csodalámpa is a Livin' Large (Livin' It Up), a fémkereső a Vacation (On Holiday) pakkból. Érdekes dolgok ezek...



TIPPEK

TS2 trükk, itt is működik: vegyél könyvszekrényt, távol legyen tőle a szék, olvass, az akciót töröld, ha embered a földre teszi le a kötetet, eladhatod a szekrényt, és a könyvön elérhető az összes akció (olvasás, tanulás)!

A játék kétféle üzemmódban indítható. Az egyik a „sztorimód"; az idézőjel nem véletlen, nyoma sincs a korábbi címekre jellemző mókáknak, a másik a szabadjáték, ez nyomokban emlékeztet a PC-s játékra. Ezekről mindjárt bővebben, ám rögtön jöjjön egy mellbevágás: a két mód közös mentési helyet használ, így vagy ez, vagy az - döbbenetesen érthetetlen dolog. Ami a két módban még közös, hogy mindegyikhez el kell készítened saját embered, így a konkrétumokat kezdjük ezzel.

CAS, avagy készíts egy simet

A karaktergenerálás egy érdekes megoldással indít. A megfelelő nem (balra nő, jobbra hím) „generate" gombjára bökve a játék elkészít egy családfát - a háttérben lévő galéria portréin rútabbnál ijesztőbb nagyszülők és szülők tűnnek fel, és ezekből a PC-s alapműben megismert genetika alapján létrejön egy olyan rút leszármazott, melyhez fogható a természetben soha. A férfiak leginkább egy identitására büszke, techno- vagy punkzene rajongó, tyúkmellű transzvesztitára hajaznak, a nők pedig koravén, madárijesztő figurák. Ne ess kétségbe, ezen szerencsére lehet segíteni, úgyhogy gyorsan bökj a pipára!

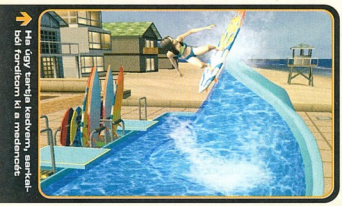
Ha megvan a karakter, jöhet a normalizálása. Lássuk az egyes pontokat, fentről lefelé:

- Body: A test formálása. Bőr-



szín, testalkat (külön a törzs, kar, láb - a bal karral tudod változtatni), a fejforma változtatása, a haj stílusa és színe, arcszőrzet vagy smink, tetoválások (ez legalább jó, PC-n hiányzik).

- **Fashion:** Az öltözék. Sapka és szemüvegek, felsőrész, nadrág/szoknya, kiegészítők. Ezek talán a játék jobban sikerült részei, az ékszerek szintén nagyon hiányoztak a PC-s verzióból. Itt is vannak lezárt cuccok - ha valakivel eléred a 100-as kapcsolati értéket, az általa viselt ruhák elérhetővé válnak.
- **Aspiration:** Ez a legnagyobb falat, amit átemeltek az alapjátékból. Ki kell választanod embered számára egy életpályát, amelyen járni akarsz. A gép véletlenszerűen kisorsol négy vágyat és három félelmet emberednek, melyek mind az itt megadott aspirációhoz passzolnak, és mindegyik mellé egy-egy pontszámot. Ha kielégíted a vágyakat, az aspiráció-mérő aktuális szintjéhez eme pontok hozzáadódnak, míg ha a félelmek várnak valóra, levonódnak (és kapsz egy újabb „lapot"). Ez két dologra jó: egyrészt embered hangulatát nemcsak szükségletei határozzák meg, hanem eme mérő szintje is, másrészt az építési és vásárlási menüben egy csomó cucc le van zárva, és csak bizonyos aspirációs pontszámot összekaparva érheted el őket. A konzolos verziókban öt életutat választhatsz:
  - *Romance:* Azok választják, akik romantikus akciókkal akarják eltölteni a szabadidőt. Csókolózni, etyepetyézni, szerelembe esni, eljegyzést kötni és egyéb ily vágyak hajtják ezen embereket, munkában a divatszakma (Fashion) áll közel hozzájuk.
  - *Wealth:* Nehéz út, mivel e simek alapeleme, hogy minél több pénzük legyen, és ezen drága holmikat vegyenek, munkában pedig egyre feljebb lépjenek a ranglétrán - például az üzleti életben.
  - *Knowledge:* A tudósok életútja. Sokat kell tanulni, képességet fejleszteni, de olyan különlegességek is szerepelnek itt, mint ufót vagy szellemet látni.



  - *Popularity:* Erre azok bökjenek, akik szocializálni szeretnének, hiszen e simek népszerűségre vágynak, evégből minél több barátot kell begyűjteni, nagy bulikat rendezni, munkában pedig például a politikusi pálya vonzhatja őket.
  - *Creativity:* Ez új, legalábbis a PC-hez képest. Minden, ami kreatív, vonzza e figurákat: gitározni, festegetni, új recepteket kreálni, a legutolsó divat szerint öltözni - no és persze a művészi (Art) pályára lépni.
- **Personality:** Embered személyiségét itt lőheted be. A felső sorban kiválaszthatsz egy csillagjegyet, ekkor alul beállnak az ehhez kapcsolódó értékek. A mutatót léptetve egy-egy „vonást" levehetsz, mely a jobboldali tartóba kerül, és ezt átpakolhatod máshová (viszont lehet, hogy ekkor megváltozik a horoszkópod). Mivel ez régi, ismert móka, csak röviden fussunk át rajta!
  - *Sloppy (trehány) / Neat (pedáns):* Utóbbiak elpakolnak maguk után, elmosogatnak, vécézés után kezet mosnak. Előbbieknél ez nem történik meg, zuhanyzás után úszik a fürdőszoba, széthagynak mindent. Érdemes a többitől függően magasabbra állítani ezt az értéket, főleg egyedülállóknak, de aki valamely nett családtagra kívánja hagyni a takarítást, az is egy megoldás.
  - *Shy (zárkózott) / Outgoing (közvetlen):* Ha az érték a maximumon van, embered könnyen barátkozik, sőt ételeteme a szocializáció (az ide tartozó szükséglet értéke gyorsabban csökken). Épp ezért elsősorban olyan embernél állítsd magasra, akit ez éltet, tehát főként a Romance és Popularity aspiráció útját járóknál, míg a Knowledge útra lépőknél inkább legyen alacsonyabb, így barátkozás helyett jut elég idejük a képességek turbózására.
  - *Lazy (lusta) / Active (aktív):* Értelemszerűen utóbbiak kikapcsolódásképp a sokmozgásos tevékenységeket preferálják, míg előbbiek inkább az ülős megoldásokat, mint a tévézés, olvasás, számítógépezés. Az aktívaknál gyorsabban csökken az energia és az éhség szükséglete, de ezzel együtt is jó, ha magasabban van ez (atléta pályára igyekvőnél pedig maximum közelében!)
  - *Serious (komoly) / Playful (játékos):* Utóbbiak szórakozásértéke gyorsabban csökken, és szívesebben növelik ezt játékkal (flipper, csocsó és hasonlók), míg a komolyabbak a könyvmolyok. A tudás útját járóknak jobb a komoly felé tendálni, a kreatívoknak a másik irányba. A közepes érték egy jó „biztonsági ösvény".
  - *Grouchy (mogorva) / Nice (kedves):* Szinte magyarázat se kell ehhez - jó, ha magasan van az érték! A mogorva nehezebben barátkozik, és szívesebben bánt másokat szóval és tettel egyaránt, ami sok kellemetlenséghez vezet (sőt még a munkahelyi előmenetelre is kihat). Természetesen aki a romantika és a népszerűség útjára lép, annak itt is kötelező a maximum közeli érték.


A tengerparti település jelzői nem is rejtették, hogy a kázeli völgyet elleptük a vérszomjas rozsomákok.

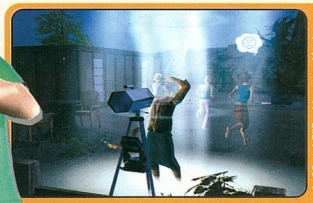
- **Name:** Meg kell adnod embered nevét, külön a keresztnevet, és ENTER után a családnevet.

Ezzel készen is vagy, visszakerülsz a stúdióba, ahol a „+" gombbal újabb karaktert adhatsz a családhoz. A PC-s verziótól eltérően a „család" itt egy életközösség, azaz semmiféle relációt (férj/feleség, testvér, stb.) nem állíthatsz fel, pusztán annyi a kapocs, hogy az egy famíliának kinevezett csoport tagjai +20 induló kapcsolati ponttal bírnak egymás irányába. Sajnos kimaradt a TS2 nagy nóvuma, az öregedés, így generációk sincsenek és gyerekek sem, sem nemzeni, sem örökbe fogadni nem lehet porontyot. Egyre kevésbé világos, miért Sims2 e termék neve...

Nos tehát, ha elégedett vagy az eredménnyel, bökj a pipára, és kezdhetjük is a mókát.

A menürendszer

A játék legfontosabb tartozéka a „szünetmenü", melyet a Start gombbal csalhatsz elő. Nézzük, mit is találunk itt (lépkedés: d-pad vagy balkar, kiválasztás „A", visszalépés „B").


Mennicüjjön, ki merne lét, itt a pápaszemes dobbáló Grmiáegyür

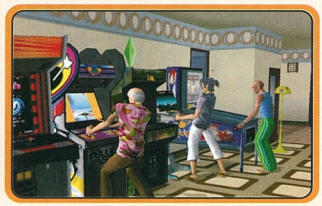
- **Goals - Wants and Fears:** Három almenü vár rád, ezek között a két tűzbillentyűvel léphetsz. Az első kettőben tekinthetsz át az aktuális vágyakat és félelmeket, részletes leírással és a teljesítésükkel vagy beteljesedésükkel elérhető pontszámokkal. A harmadik az adott szim aspirációját tartalmazza.
- **Progress:** Csak a sztorimódban „él", lásd ott!
- **Carrier, Skills & Personality:** Újabb három, igen fontos almenü. Az első a leglényegesebb. Ha simednek van állása (újságban vagy számítógépen kereshetsz - Find A Job - , előbbiben 3, utóbbiban 5 állás vár, a kínálat naponta cserélődik), balra leolvashatod, hogy a ranglétra mely fokán áll (10 lépcső

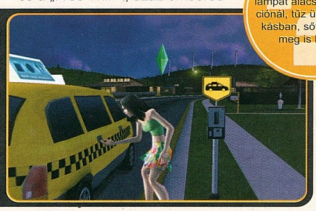
van), mettől meddig dolgozik, és mennyi a fizetése. Jobbra azt láthatod, hogy a következő előléptetéshez milyen típusú és szintű jártasságra van szüksége - a zöld jelzi, hol áll jelenleg, a bekeretezett pedig a célt. Ezek alatt két szám: balra, fehér alapon, hogy mennyi barátja van emberednek, jobbra azt, mennyi kell az előrelépéshez. A másik két ablakban az összes jártasság aktuális állását, illetve a személyiséget tekintheted át.

- **Relationships:** Simed összes ismerőse itt sorakozik, és azt is láthatod, kivel milyen a kapcsolatod. Erről hamarosan még szólok.
- **Buy Catalog:** Összekapart pénzedet itt szórhatod el, a többit lásd külön pontban.
- **Build Catalog:** Az építési menü, 7 kategóriával, erről is mindjárt.
- **Game Options:** Három almenü - az elsőben menthetsz és visszaléphetsz a főmenübe, a második pedig a hanghatások belövéséhez való. A harmadikban invertálhatod a kétféle irányítási sémát (lásd később), kikapcsolhatod a vibrációt, és a „Free Will"-t, azaz embered szabad cselekvését, ami sok esetben nem árt, ha teljesen át akarod venni felette az irányítást.



Ha még akarod építeni Simjeidet, érdemes kicsit közelebb lépned a legalsóbb rúnákhoz még utasításkészletükhöz is





Vigyen az Elm utcába, szeretnék találkozni Freddyvel

Az irányításról

Ebben a verzióban egy újfajta irányítási séma mutatkozik be, ám előbb ismételjük át a régi, klasszikus metódust. Jobb karral a kamerát tekered-döntöd, bal karral mozgatod a kurzort, az „A" gombbal akciózol - ha a talajon, embered odamegy, ha egy „előponton" (sim, tárgy), jobbra lent megjelenik az elérhető interakciók listája, ezek között a d-paddal válogathatsz, az „A"-val érvényesíted. Az így megadott akciók a jobb oldalon sorakoznak - törölni a „B" gombbal lehet, de általam ismeretlen programozói döntés miatt fentről lefelé, ha tehát megadsz három utasítást, és az alsót el akarod dobni (például ismered tanul - ezt magától ritkán hagyja abba -, és már vécéznie, ennie kellene, vagy fel akarod ébreszteni őt), az összes közben megadott ukázt törölnöd kell. Hozzátesszem, valami miatt ez is nehézkes, ezért a „B" gombot inkább négyszer-ötször nyomd meg, akkor tuti a dolog. Ha több irányítható sim is van az élettérben, köztük a fehér és fekete gombokkal válthatsz, az aktuális figurára az „Y" gombbal állíthatod a kamerát. A játékot gyorsítani a jobb, szüneteltetni a bal tűzbillentyűvel tudod (ez se túl szerencsés amúgy).

TIPPEK

Ne használd a csodalámpát alacsony aspirációnál, tűz üthet ki a lakásban, sőt embered meg is halhat!

És akkor az új megoldás - a két mód között a „Back" gombbal válthatsz -, a „direct control", azaz a közvetlen irányítás. Ha aktiválod, amolyan külső nézetes akció- vagy platformjáték jelleggel terelheted hősöd, a bal kar segítségével. Ha adjusztálható tárgyhoz vagy simhez érsz, körülötte megjelenik egy zöld karika, innentől a fentiek érvényesek („A", választ, „A", stb.). Erre főleg a kapcsolatépítésnél lesz szükséged (lásd ott), illetve speciális akcióknál, a fémdetektort például (a sztorimód egyik feladata) így használhatod, kézbe fogva azt, és simedet közvetlenül terelgetve a pályán, kincset keresve. Ezeket leszámítva azért még mindig a klasszikus megoldás az üdvözítőbb.

A kezelőfelület bal oldali részében láthatod kiválasztott embered portréját, az órát, tökédet, és három kijelzőt, melyeket a d-pad balra (szükségletek), felfelé (jártasságok) és jobbra (aspiráció) mozgatásával tudsz előcsalni vagy elrejteni, utóbbira a lefelé irány is használható. A képernyősúgót az X lenyomásával jelenítheted meg. E bal alsó „tárcsa" felső része mutatja simed hangulatát is.

Építkezés

Az építkezés elég faramuci kontrollerrel, de meg lehet szokni.

A szünetmenüből kiválasztva a „Build Catalog" pontot, megjelenik a választható 7 almenü. Kezdjük a falak építésével, alapban ez van kiválasztva (első menü, első cucc - ha nem, bal karral vagy d-paddal lépkedhetsz, A-val kijelölhetsz). A megfelelő helyen A-val kattintva megjelenik egy „tengely", ezután a jobb karral tudod ebből kihúzni és e körül forgatni a megépítendő falszakaszt - ha elégedett vagy, A-val rögzítheted azt. Ha a mozgatás előtt lenyomod valamelyik tűzbillentyűt, egyből négyzet alakú szobát építhetsz, ezt csak akkor ajánlom, ha tudod, melyik berendezési tárgy mekkora helyet igényel; kezdőknek jobb, ha előbb megvásárolják a bútorokat, azokat elhelyezik, és ezek köré húzzák fel a falakat (egy átlagos házhoz elég 2-3000 pénz az építkezéshez, a többi mehet vásárlásra). Ha egy falat le akarsz rombolni, nyisd meg az építkezési menüt, itt nyomd meg az X gombot, megkapod az ismerős tengelykurzort, ezt állítsd a törlendő fal egyik szélére, és mint építésnél, jobb karral nyújtsd-forgasd (a kijelölt részeken megjelenik egy X jel), majd A-val érvényesítsd a döntésed. Ha bármikor bármit el akarsz vetni, a B gombbal ezt megteheted.

Minden egyéb esetben a fenti metódus követendő. Az ajtókat és ablakokat a jobb tűzbillentyűvel forgathatod, ha elhelyezted őket, még lehetőség van a mozgatásra, ehhez kapsz egy külön kurzort, melyről a tárgyvásárláskor még esik szó, ha elégedett vagy, a menübe a B lenyomásával juthatsz vissza. A fal- és talajburkolatoknál érdemes ismét használni a jobb tűzbillentyűt - ha a kiválasztott elemet egy szobába viszed, és itt „tüzelsz", a játék automatikusan kitölti a teret ezzel a mintával. Ne ijedj meg, van itt is némi programozási bug: ha például ki akarsz csempézni egy fürdőt, és használod ezt a metódust, a minta a ház külső falán is megjelenik, de az érvényesítés (A) után csak a belső tér kerül leburkolásra, és pénzt is csak ezért fizetsz. Arra viszont vigyázz, hogy ha több épület van a telken, a külső falnál ez a metódus az összes külső felületre érvényes lesz!

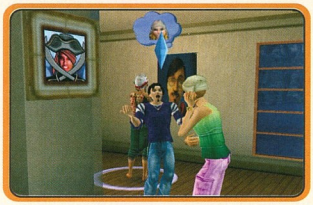


A konzolos verzió, mint említettem, alapjában egy Sims1, tehát nem lehet szinteket építeni, se pincét, se emeletet, így persze lépcsők sincsenek, sőt háztető sem, ez se feszélyezzen - ráadásul vízfelületet sem lehet létrehozni, azaz a kerti tavakat és medencéket is el lehet felejteni. Ez van...

Tárgyvásárlás, berendezés

A megvásárolható tárgyakat a szünetmenü „Buy Catalog" pontjában találod meg. Kilenc kategória van, ezen belül a cuccok áruk szerint vannak sorba rendezve, ami ismét nem a legszerencsésebb. Fontos, hogy nemcsak értéküket láthatod, hanem azt is, milyen

szükségletet elégítenek ki és milyen mértékben, illetve egyeseknél azt is, mely jártasságokat növelik. Ezt azért is jó figyelembe venni, mert például a „DreaMaker Crash Pad" és a „Brass Bed" egyaránt hatos szorzóval növelik az energiát és négyessel a kényelmet, de utóbbi 200 pénzzel többe kerül, így a választás itt pusztán esztétikai. A kiválasztás, mint fent (bal kar/d-pad, A), ezután lepakolhatod a holmit. Forgatás jobb tűzbillentyűvel - újabb érthetetlen döntés, hogy nincs a PC-s verzióban jól bevált nyilacska, mely mutatja, merre van a tárgy „pofás fele", így jól rá kell közelítened, ha nem akarod a zuhanyzó ajtaját a falnak fordítani; mindenestre elhelyezés után próbáltasd ki embereddel, hogy működik-e a dolog. Épp úgy, mint építésnél, a lepakolás után itt is megjelenik a kurzor, ha ezt ráviszed egy objektuma, az A lenyomása után felvehető, áthelyezheted. Visszatérni a menübe itt is a B gombbal tudsz.



Ha egy lerakott tárgyat mozgatni akarsz vagy eladni, nyisd meg a tárgykatalógust, és itt nyomd meg az X gombot. A már ismerős kurzor megjelenik, vidd a cuccra, A gomb, lehet mozgatni, X lenyomásával eladni - ha ezt a holmi megvételének napján teszed, visszakapod a pénzed, később a motyó amortizálódik a használat során, így értékéből is veszít. Ez a metódus egyébként az építési menü tárgyként funkcionáló cókmókjaira is érvényes, azaz ajtókra, ablakokra, kandallóra és növényzetre. Azokat a cuccokat, melyeket nem te vettél (például a sztorimód előre lepakolt objektumait, vagy akár egy elhunyt síremlékét) ugyanígy törölheted, de ezekért pénzt nem kapsz vissza. (Minden esetben vissza fog kérdezni a játék, meg kell erősítened a döntésedet.)
Nagyon fontos megjegyezni, hogy vásárláskor megjelenik jobboldalt egy „hőmérő". Minél több holmit pakolsz le, annál magasabbra kúszik a vörös csík, ha betelik, nem vásárolhatsz többet. Hivatalosan ez egy tűzrendészeti szabály-



zó (egy adott térben nem lehet túl sok cucc), persze itt igazából arról van szó, hogy a vasak ereje behatárolja a képernyőre kirajzolható objektumok számát, plusz mindezt ugye mentéskor el is kell tárolni, ami főleg a PS2 és a GC esetében a nagyobb gond a memóriakártyák miatt.
És még valami: mint említettem, van pontosan 50 tárgy, melyek le vannak lakatolva, és csak bizonyos aspirációs pontszámot összegyűjtve érheted el őket, és mivel igen sok hasznos cucc is tartozik ide (sőt olyan holmik is, melyeket a sztorimódban meg kell venned), érdemes erre is ráhajtani.

Szükségletek

Embered hangulatát nyolc szükséglet határozza meg, fussunk rajta át a képernyőn megjelenő sorrendben:

- **Social (társaság):** Erősen befolyásolja embered hangulatát, így legyen gondod rá, hogy felhívd ismerőseidet telefonon vagy csetelj velük számítógépen, de még jobb a személyes szocializálás (e két eszközt használva át is hívhatod őket, az „Invite" opcióval) - lásd a „Kapcsolatok" részt!
- **Bladder (ürítés):** Vécére kell járnod, ha nem teszed meg, embered maga alá vizelhet.
- **Hygiene (higiénia):** Fürödnöd is kell, leggyorsabb a tusolás, a kádban pancsolás lassabb, de a kényelmet is növeli (a két drága jakuzzi pedig a mókát is). Ha simed nagyon büzlik, nem állnak vele szóba mások, erre is figyelj oda!
- **Hunger (éhség):** Az egyik legfontosabb szükséglet, lásd az erről szóló fejezetet!
- **Fun (szórakozás):** Rengeteg szórakozási lehetőség van, válaszd ki a simed egyéniségének legjobb megoldást (katalógusban keresd ezt az ikont, és nézd a mellette lévő értéket!) - aktívaknak ugróasztal, miniszörf, lustábbaknak tévé, olvasás, sakk, és persze van rengeteg játék, melyek jó részét többen is élvezhetik, így a társasági életre is pozitív hatással vannak.



- **Comfort (kényelem):** Ezt a legkönnyebb feltölteni, hiszen sok tevékenység, az evéstől a tévézésen át az olvasásig ülő foglalatosság, így „mellékesen" fel tudod tolni ezt a szükségletet. Itt is érvényes a fenti tanács, azaz berendezésnél még az egyszerű étkezőszékeknél is válaszd a magasabb komfortfokozatút!
- **Room (környezet):** Jelentősen befolyásolja embered hangulatát környezetének állapota. Legyen élettere szellős, jól átjárható, világos, ne legyen koszos, elhanyagolt (különösen oda kell figyelni ezért a trehány simekre!). Fontos az ezen értéket növelő tárgyak, főleg a dekoráció okos elhelyezése is.

Jártasságok

- **Cooking (főzés):** Ezt a jártasságot főzéssel, illetve szakácskönyvek olvasásával (könyvespolc / Study Cooking) növelheted. Minél magasabb, annál gyorsabban főz simed, és az elkészült étel is laktatóbb lesz. Alacsony értéknél kotyvasztva nagyobb az esélyed egy konyhai tűzesetre! Épp ezért jó, ha van egy mesterszakácsod, és ő főz mindenkinek (Cook Group Meal). Lásd még a főzésről szóló fejezetet!
- **Mechanical (műszaki):** Növelni a ház körül elromlott cuccok javításával, tanulással (Study Mechanical), illetve speciális eszközökkel (keresd az ikont - ilyen például a rakétaszerelő-pad) tudod. Ha magas, az említett munkákat gyorsabban végzi el simed. Ha alacsony, a tévé reparálása, vagy a félkarú rablónál a csalás halálhoz vezethet!
- **Charisma (karizma):** Növelni tükör előtt (Practice), komputeren blog írásával, vagy urnánál, sírkőnél gyászbeszéd tartásával (Eulogize) tudod. Nemcsak a karriereknél segít, hanem szocializálásnál is, bár csak kis mértékben.
- **Body (fizikum):** Izomzatodat edzéssel növelheted (keresd az ikont - kondipad, „verő-



Micka egy Ved Achtyng panel során kiverdék John fogaiba, még a ruhaporába közben is Micka ült: a bükönyök.

- **Energy (energia):** Minden fizikai tevékenység csökkenti az energiát, és ennek értéke visszahat simedre, ezért fontos, hogy jól kialudja magát. Érdemes minél magasabb szorzójú fekvőhelyet választani, hiszen így gyorsabban feltöltődik a mérce. A kávé és az ételek is növelik ezt a szükségletet, bár kisebb mértékben, és ezzel együtt csökkentik az ürítés és a higiénia értékét.

baba", és társaik). Főleg az ezt érintő karrierekhez (pl. atlétika) lesz rá szükséged.

- **Logic (logika):** Sakkozás, éjjel teleszkóppal a csillagok figyelése (vigyázz, ha túlzásba viszed, simedet elrabolhatják az ufók!), számítógépen játék tervezése (Design Game) mind növelik e jártasságot, utóbbival szép pénzt is kereshetsz.
- **Creativity (kreativitás):** Rengeteg mindennel növelheted, legfontosabb a festőállvány, hiszen az elkészült képeket eladhatod (Sell Painting), de a zeneszerzésnek is segíthetnek. A magas képzettség hasznos lehet a „Draw Portrait" szociális interakciónál is.
- **Cleaning (takarítás):** Ez is „öntermelő", azaz a lakás körbenyalásával erősíthető, de ezt is el lehet sajátítani könyvből (Study Cleaning). Minél magasabb, embered annál gyorsabban takarít.

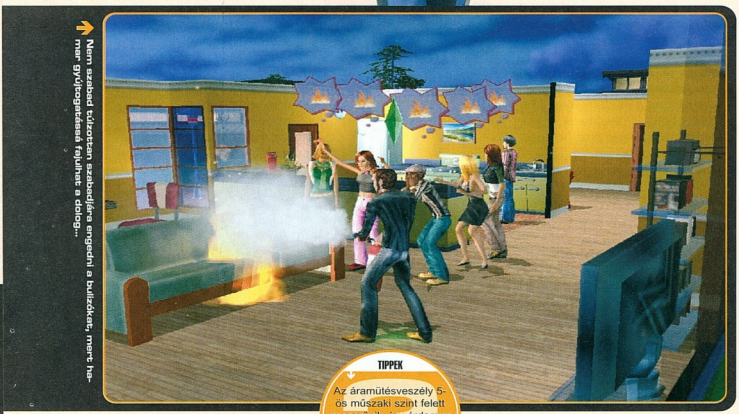


Kapcsolatok

Minél nyitottabb simed, annál jobban igényli a kontaktust másokkal, és persze munkahelyi előmeneteléhez is szüksége lesz barátokra. A különféle szociális interakciók bizonyos ponttal növelik a két pályán Noelnél 20 db „Gossip" (pletyka) vagy Talk a megoldás barátsága elnyeréséhez... Ha valakit össze akarsz hozni egy másik nembélivel, romantikus akciókat indíts, 40-nél elérhető a csók (Kiss), 70 felett a Smootch, 80 körül a Make Out, 90 felett pedig a Propose (előbb is, csak nem érdemes akkor indítani), ezzel kérheted meg a másik fél kezét. Az ágyban ölelkezés vagy szeretkezés kissé el van szúrva. Ezt is direkt irányítás alatt teheted meg. Tereld a fekhelyhez két embered, egyiket gyorsan fektesd ágyba „Relax" paranccsal, majd válts át e sémára, előkerül egy „Call Over..." pont, ezzel behívhatod az ágyba partnered, és kiadhatod a „Cruddle" (ölelkezés) vagy WooHoo (etyepetye) ukázt. Ezt azonban csak akkor tedd meg, ha mindkét fél fáradt (30-40% körüli Energy érték!), ellenkező esetben még kikapcsolt „Free Will"-nél is kimásznak az ágyból - én majdnem beleőrültem ebbe, míg ezt kifiguráztam.

Főzés

Nagy növum ez is. Az étel növeli az energiát, az éhséget, csökkenti az ürítés mércéjét. Ha nem akarsz sokat vacakolni, a hűtőn elérhető a Get



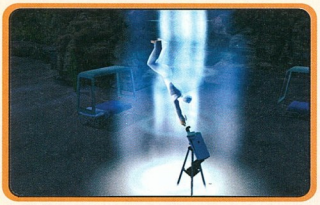
Nem szabad túlzottan szabadjára engedni a bulizókat, mert hamar gyújtogatással fejuhat a dolog...

TIPPEK

Az áramütésveszély 5-ös műszaki szint felett megszűnik, így érdemes elérni ezt a szintet mindenkinek!

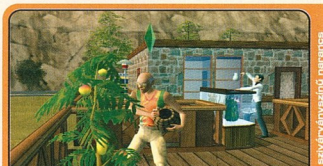
sim kapcsolati értékét (vagy, ha rosszul sül el a dolog, csökkentik), ha ez az érték eléri a 40 pontot, barátság szövődik közöttük, és új interakciók válnak elérhetővé. A kapcsolatépítés legfontosabb eszköze a direkt irányítás. A klasszikus metódusban ha valakit megszólítasz, az akció után továbbál, rohangálni kell utána. Ha átváltasz az új sémára, a „Socialize" interakciót elindítva kettősötök egy „külön térbe kerül", amolyan minijáték formájában növelheted az ismertséget. Mondjuk elég unalmas a dolog: arra kell rájönnöd, a koma mire reagál jól, és ezt kell ismételned. Általában a „Talk" mindig pozitív értéket hoz, a „Compliment" és a „Tell Joke" szintén bejöhet, a játék (Kicky Bag, Sock Puppet) csak jó hangulatú és/vagy játékos, nyílt simnél hoz eredményt - de például sztorimódban a Biodrome Snack, ez 5$, és nem ajánlom, sokat nem segít, illetve a Cook Generic Meal, ami 12$, ez +5 energia, -20 ürítés, valamint a hűtőtől függően (minél drágább, annál jobb, mint általában) 40-55 közötti éhség. Ám a legjobban akkor járs, ha magad főzöl. Ehhez először is kell egy kompletten berendezett konyha, mely így néz ki: hűtő, pult (counter), pult, rajta robotgép (Food Processor), tűzhely, pult, rajta turmix (Blender), pult. Főzéshez kétféle parancs használható: a Cook Meal egy adag, a Cook Group Meal 4 adag készítését teszi lehetővé, viszont utóbbiért csak 3 adag árát fizeted ki, ráadásul az elkészítés is ugyanannyi ideig tart, így ha többen vannak a házban, érdemes ezt választani (direkt módban „Cook" helyett „Get Ingrediens" kifejezés található). Ezután megjelenik egy menü, melyben összeválogathatsz négy alkotóelemet.

A cuccok egy részét a hűtő tartalmazza (minél jobb - drágább -, annál több félét, az organikus [U Probe It] a tuti), a többit úgy kell összegyűjtened különféle forrásokból (Ingredient Source). A vásárlási katalógus utolsó füle alatt találsz egy „'Frood' Tree" és egy „GenoLife Garden Hutch" cuccot, ezeket megvéve és rendszeresen (!) locsolva szüretelhetsz róluk (Harvest), előbbiről gyümölcsöket, utóbbiról zöldségeket. Szintén itt van egy akvárium, a halakat etetni kell, és mint fent, rendszeresen



kihalászhatod a felesleget. Vannak aztán különleges dolgok is. Az első fülnél például egy „Sprout Couch" nevű rekamié, melyet újfent locsolni (!) kell, és kis idő múlva szüretelhető rőla a Dangleberry nevű gyümölcs - ezt egyébként fémdetektorral is előásható a földből. A képességfejlesztő eszközöknél a „Chicken Checker" a másik ilyen, mely a logikát is fejleszti, és ha nyersz a tyúk ellen (ehhez nagyon magas logika kell és „platinaközeli" hangulat), kapsz egy aranytojást.

Nos tehát. Eme alkotóelemekből lehet válogatni az étel elkészítéséhez. Bár van szakácskönyv (megnyitás: Y), a kész kajákat nem az alapanyagok, hanem azok típusa határozza meg. A „Dairy+Grain+Vegetables+Fruits" négyesből pulton összeállítva mindig „Veggies on Toast", robotgépben „Soup" lesz, függetlenül attól, hogy milyen gazt hajigálsz bele - épp ezért a kiválasztásnál mindig a forrás tápértékét vedd figyelembe (mennyivel növeli az éhséget, energiát, mennyivel csökkenti az ürítést). Fontos azonban azt megjegyezni, hogy a kívánt készítelhez csak direkt kontroll segítségével juthatsz! Hiába rakod össze a megfelelő cuccokat, embered a legközelebbi készségeket veszi igénybe az elkészítéshez. Ha azonban átváltasz az új sémába, a fenti példánál maradva, ha levest akarsz, a robotgéphez kell terelni simedet, ott elérhető lesz a „Make Soup" parancs, míg ha üres pulthoz vezeted, ott a „Make Veggies On Toast". Ha csapatnak főzöl, a kész kaját üres pultra tedd le a „Serve" ukázzal, így mindenki vehet belőle. Szintén fontos, hogy bármelyik készételt (akár egy szendvicset is! fúj!) feldolgozhatsz turmixban



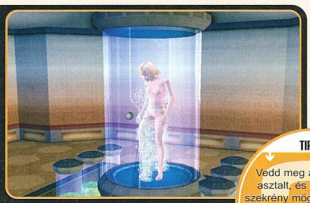
(Blender), ekkor ugyan veszít tápértékéből (a készüléktől függően -5-10 pont éhség), viszont gyorsabban elfogyasztható, amivel jelentős időt takaríthatsz meg! (Kis itiner: a menük között a tűzbillentyűkkel léphetsz, bal kar vagy d-

pad a válogatás, „A" kiválaszt; váltás a tálcára és vissza „X", itt az alkotórészeket szintén „A"-val teheted vissza, a „Done"-ra kattintva kezdheted a főzést).



A videojátékok kárcsak az egészségre, ha nem figyelünk, sugárzásban bocsátanak ki, és magukba rántanak virágvirtuózt.

További plusz, hogy vannak cuccok, melyek különféle bónuszokat nyújtanak. A cápa vagy a passiógyümölcs (Passion Fruit) például a kapcsolatépítést teheti könnyebbé (erről az ételből gőzölgő szívek árulkodnak), de van beteggé tévő elem (például az angolna [Eel]), és energiát adó is. Utóbbira tuti recept:
Dairy+Vegetables+Fruits+Oils, robotgépben elkészítve, ez a „Power Smoothie" én egg, bok choy (vagy potato), mangosteen (vagy orange)



Ha Luke Skywalkernek tanult a Birodalom visszavágásán...

és corn oil összeállításban szoktam készíteni, ez olyan 60 Food és 40 Energy, minimális (-9) Bladderrel. Gyors, tartalmas, finom! (Otthon azért ne próbáld ki).
Sajnos a részletes receptek közlésére nincs lehetőségem, hiszen a kombinációk száma elég nagy, de a készülő Sims2 könyvben sort fogok keríteni erre is, mint minden másra, melyre idő és hely hiányában itt nem volt módom.

A sztorimód

Mivel a szabadjáték magától értetődő, beszéljünk a sztorimódról! Itt embered vágyai között megjelennek aranyszínűek is, ezeket kell sorban kielégíteni - ha mind megvan, elérhetővé válik egy új helyszín, egyre nehezebb feladatokkal. Helyhiány miatt csak gyors itinert adok az egyes etapokhoz, részletesen majd az említett könyvben. Megjegyzés: a feladatok jellegéből adódóan lehet, hogy nálad kimarad egy-egy lépés - például, ha el kell érned a karrier 3. fokát, és te már ezen túlvagy, ez a vágy nem jelenik meg, csak a következő cél!

1. Rockwell Acres

Zuhanyozz le, ugrálj a hátsó kertben a gumiasztalon. A megjelenő két ember valamelyikével beszélgess, majd egyiküket tedd barátodá (emeld a kapcsolati értéket 40 fölé - jó, ha mindkettejüknél elérsz 50-60 pontot!). Vedd meg a legolcsóbb (300$-os) ágyat, helyezd az üres szobába (aztán rögtön add is el, kell a pénz!). A ház előtt lévő taxihívót aktiválva irány Shoreline Trails!

2. Shoreline Trails

Állást kell vállalnod, általában azt is megkapod valamely vágyban, melyik (aspirációdnak megfelelő) területen. Itt már egy Farah nevű leányt is terelgethetsz, érdemes rögtön elzavarni őt is dolgozni (Art), hogy pénzt keress! (Kiss trükk: vedd meg a komputert (1300$), rakd az ebédlőasztalra, a munkakeresés után pedig rögtön add el!) Menj el dolgozni, majd növeld valamely jártasságodat (természetesen azt, ami az előléptetéshez amúgy is szükséges). Vásárolj valamit, például, mert úgyis kell, az utolsó fül alatti „Foosball Table"-t, ezt a szörf közelébe helyezheted. Ezután Torin ellenségévé kell válnod (elég egy Slap és egy Kick Out). Irány az edzőpad, érdd el a 3-as szintet fizikumban (Light móddal kezdj!), majd szörfölj („Surf"). Vegyél egy 500$-os „Dresser"-t (utolsó fül), és ezen „Change Clothes", változtass a megjelenéseden. Barátkozz össze Timmy-vel (Talk, Compliment, Joke). Most le kell győznöd Torint - az említett „Foosball" asztalon „Practice", majd „Call Over... / Torin". Nekem semmiféle képzettség nem kellett ehhez, simán megvertem őt - ha kész, mehetsz is új helyedre (a frissen vásárolt holmikat előtte eladhatod, és jó, ha összebarátkozol Farah-val is).

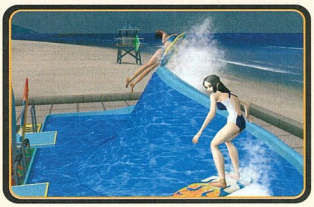
TIPPEK

Vedd meg a 65$-os kisasztalt, és rakd a levélszekrény mögé! Így a számlakivétel és kifizetés idejét jelentősen lecsökkentheted!

3. Cliffside Retreat

Beszélgess Isabellával (Talk), vásárolj a konyhába egy mosogatót (2. fül, Diswasher), majd javítsd meg az elromlott tűzhelyt. Ezután el kell érned karriered 3. fokát - fejlessz és barátkozz tehát. Ezen a pályán újdonság, hogy először kell segítened valakinek, azaz Isabella is rendelkezik arany vágyakkal, ezeket is végig kell pörgetned. Mivel embered fejlesztése viszi az időt, érdemes e szál elvarrását is elkezdeni - e mellékágat külön, lejjebb adom meg.
Ha az előléptetés megvan, vegyél egy poroltót (2. fül, Fire Destroyer, 1000$), helyezd a konyhában a falra. Ezután építened kell valamit - lehet szobát is, de a legegyszerűbb, ha az olcsó, 10$-os léckerítéssel bekeríted a bejárattól balra, a sarokban álló fát, olcsó és szép megoldás! Ismét előre kell lépned, azaz karrier 4. fok a cél. Amint ez megvan, le kell pörgetned Isabella sztoriját, és már költözhetsz is az új helyre.

- **Isabella vágyai:** Vegyél egy asztalt és három széket (elég a legolcsóbb „Bel Air" készlet is). Szerezz egy újabb pontot főzésben (pl. Study Cooking a könyvszekrénynél), majd horgássz az akváriumban (Harvest). Ezután szendvicset kell gyártanod, a recept: Liquids + Dairy + Grain + Vegetables (utóbbi helyett Fruits is lehet), a Water + Egg + White Flour + Avocado (a hátsó teraszon rengeteget tudsz szüretelni!) például jól mű-



ködik (összeállítás pulton vagy robotgépen egyaránt jó). Barátkozz össze Patrizióval, és vegyél egy alapanyag-forrást (lásd a „Főzés" fejezet 2. bekezdését!). Készíts egy csoportos kaját (Group Meal - lásd: Főzés, 1. bekezdés). Miután lepakoltad (Serve), klasszikus módban elérhető rajta a „Give Food To..." parancs, ezt válaszd ki, és a listából bökj Patrizióra. Isabella nekiadja a kaját, és mindenki boldog. Szál elvarrva!
  - **Plusz tanács:** A párt elküldheted melózni: Don - Fashion, Isabella - Art, ez segít a pénz- és aspirációpont-gyűjtésben, és persze barátkozz össze mindenkivel!

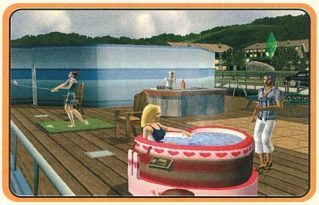


4. H.M.S. Amore

Kezdésnek el kell érned a karrier 5. szintjét. Míg ezen munkálkodsz, láss neki Betty szálának! Ha megvan, 250$-t kell keresned; egyszerűbb munkában, de például a komputeres játéktervezéssel is kereshetsz 5-800 körül. Ezután át kell öltöznöd (mint a 2. helyszínnél), majd venned kell egy minimum 300$-os cuccot, és egy turmixgépet (Blender). Végül el kell érned karriered 6. lépcsőfokára, és segítened Betty-nek, hogy befűzze a hajósztisztet, és mehetünk is tovább.

- **Betty vágyai:** Szerezz plusz egy karizmapontot (legjobb a komputer/blog, de a sima tükör is megteszi), majd barátkozz össze Nelson admirálissal (na jó, csak kapitány). Mivel haragban vagytok, egy „Apologize" ak-

cióval indíts, majd jöhetnek a szokásos körök. A következő cél 1 fizikum pont elérése - vegyél egy edzőgépet, (8. fül, Exercise Machine), pakold le a hajó végébe, és mehet a 'Light' gyúrás. Ezután egy vágykeltő ételt kell főznöd - egy jó leves (Soup) megteszi: Egg + Carrot + Passion Fruit, pulton kikeverve -, majd ezt átadnod Nelsonnak (mint 3. etapban). Aztán ismét egy karizmapontot kell



gyűjtened, venned egy festményt, majd „Make Out" Nelsonnal. Ehhez csókolózz sokat, 70-nél Smooch, 80-nál jöhet ez az akció. Végül menj hozzá a jóemberhez - 90-nél Propose, és meg is vagyunk.

- Hector vágyait hely hiányában nem írom le, ez csak mellékszál úgyis (ezt az eljárást fogom követni a továbbiakban is, ezekről majd az említett könyvben).
- **Plusz tipp:** Ismét lehet dolgoztatni a népeket: Betty - Business, Hector - Fashion.

5. Sunset Canyon

Keményebb helyzet. Először is mindenkit - Billy (ez az ő egyik aranyvágya!), Helga és Sheila - hozz vissza az élők sorába: keresd meg a kaszást, és a szellemmel akciózva rajta válaszd a „Return To Life" pontot (100$). Ezután mindenki mehet dolgozni: Sheila - Fashion, Red - Politics, Helga - Art, Billy - Business. A „fő mellékszál" Red kisegítése, a bónusz Billy-é. A kapu melletti hiányos ház falát pótold ki, ide mehet három szimpla ágy, a kocsmával szembenibe is kettő (lehet egy duplát is venni). Ez utóbbi házba a kád mellé mosdó és vécé, a szalon kishelyiségébe utóbbi kettő és tusoló. Végül a szalonban rendezz



be egy konyhát (töröld ki a két játékgépet, ahhoz a falhoz).

A fővonal első lépése kitakarítani - hátul, a romos résznél van szemét bőven. Ezután vegyél egy fémkeresőt (5. fül, Metal Detector), és keress kincset. A szerkezetet megfogva (Grab) válts direkt módba, és sétálgatva figyeld, hol erősödik a hang, és fehéredik a fény (állandó vibrálás és sípolás kell), ilyenkor a „More..." menüpont alatt elérhető a „Dig" opció, ezt aktiváld - a temető előtt például van egy tuti pont. Következő lépésben kosztümbe kell bújnod; a kapu melletti épületben van egy speciális színházi láda, ebben találsz ilyesmit. Főzz kaját, és add át Rednek (lásd fentebb), de ezt csak akkor, ha már jóban vagytok, és a hangulata is megfelelő, különben nem fogadja el! Ha megvan, fel kell hágnod karriered 7. fokára, végül segítened Rednek, és költözni.

- **Red vágyai:** Vegyél egy telefont, és a Services pont alatt keresd ki a Therapist (legalsó pontot) - ez leokézva újrakeveri a vágyakat és félelmeket. Ezután kell egy kreativitáspontot szereznied (szerencsére van ehhez egy zongora) - viszont kell venned egy gitárt, és ezen játszanod. Ha megvan, add el a gitárt, vegyél festőállványt, fess. A következő lépés Helga szívének elnyerése (80 kapcsolati pont), ez már rutinból megy. Jöhet egy csók (a Make Out pont jó), majd egy egymásra találás az ágyban - lásd a „Kapcsolatok" fejezetet (azaz: fáradtan ágyba, relaxálni, direkt módban „Call Over... / Helga", és ha bemászott melléd, Cuddle).



6. Tranquility Falls

Indulásnak vegyél egy masszázságyat (5. fül, utolsó előtti tétel, 5000$) és próbáld is ki (és add el ezután). Beszélj Larry-vel (Talk), majd szerezz plusz egy műszaki pontot (ehhez kell venned egy könyvszekrényt). Építs falat; ez lehet egy kerítés is, de ha Chantal szálát megpörgeted, neki szobát kell építeni - valamelyik sarokba fel tudsz húzni egyet, és itt berendezni egy „európai" konyhát. Ezután egy csodalámpát kell venned (7. fül, utolsó előtti tétel, 7000$). Gyorsan el is adhatod, ha megkaptad az új ukázt, ami egy 3000$-os cucc megvétele; most rendezd be a konyhát... A következő cél a karrier 8. fokának elérése, majd egy 1000$-os vagy drágább cucc megvétele. Figyelem! A fő szál következő feladata egy hely meglátogatása. Ez bármelyik régebbi helyszín lehet, ahol például felmelegítheted kapcsolataidat. Ha Larry vágyait elégíted ki, az egy bónuszpályát nyit (Jugen House), én itt eme pluszpályákkal nem foglalkozom, majd a könyvben - ezért most a fő cél Chantal kisegítése.

- **Chantal vágyai:** Át kell öltöznöd, venni egy szökőkutat (4. fül, 550$), építeni egy szobát (az is elég, ha egy falat elbontasz, majd visszaépíted!), vásárolni bármilyen tárgyat és 4 darab lámpát, maximumra emelni a kreativitás értékét (gitárral a legjobb), venni egy 500$-os vagy drágább cuccot, és elhelyezkedni az Art szakmában.
- **Plusz tipp:** Meló: Chantal - Art, Goopi - Science, Candi - Business, Larry - Politics.

7. Alien Crash Site

Az első feladat egy földön kívülivel találkozni, ami nem nehéz, kettő is van, dumálj egyikükkel. Ezután jöhet karriered 9. szintje, egy komputer vásárlása, és azon blog írása. Aztán építkezni kell - ha akarsz, megtoldhatod a „öreg házat", de elég egy kerítésdarab is valahová. Végül XY-XY komán kell segíteni.

- **XY-XY vágyai:** Össze kell haverkodnod Jonas-szal (20xTalk), majd fel kell öltöznöd, mint ember. Vegyél aztán élelemforrást (fa, kiskert), és főzz valami finomat, amit nyújts át Jonas komának (én megadtam a módját egy Wellington-bélszínnel). Eztán telefon: Throw Party, és meg is vagyunk
- **Plusz tipp:** XHTF-Smith - Politics szakma.

8. Bio Dome

Noel a házigazda, vele egy titkos kézfogást kell eljátszanod. Az internetes fórumok tanúsági szerint ebbe sokaknak beletört a bicskája - én



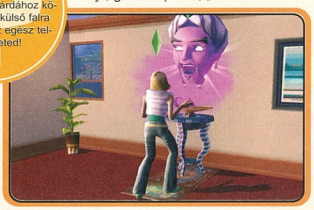
A játékban bekerülő a híres-hírhedt DJ Nikki Epilyoni is, de a cenzor...

A KONZOLOK SZERVIZE
Dream Land
PS2 X-BOX GAME CUBE
ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, JÁTÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
PSP ADÁS - VÉTEL - SZERVIZ
GÉP ÉS JÁTÉKOK NAGY VÁLASZTÉKBAN!
X-BOX 360 ELŐRENDELÉS!
HÍVJ FEL! T: 479 - 0812
BP.VI. HUNYADI tér 12.
NYITVA: H-P-ig 10-17 h-ig

vágykeltő). Letámadtam hősömet, szocializálás, Noellel indítottam egy „Secret Handshake"-t, ami ekkor összejött, gyorsan „B", váltás hősömre, és vele is ugyanez, „Socialize" és „Secret Handshake". Siker!
No, ha a fenti megvan, egy energiát adó ételt kell főznöd; ez megint érdekes, mert nekem pl. a Power Smoothie nem jött be. De itt van az én receptem (2 óra kísérletezés után...): vedd meg a legdrágább (U Probe It) hűtőt, ebben vannak az extra cuccok, és: Ostrich (strucc - meat) + Banana (fruit) + Oat Flour (grain) + Strawberry, ezt vidd a turmixhoz: „Make Slurry". Egészségedre!
Ezután el kell érned karriered csúcsára, ami remélem már menni fog, majd segítened Noelnek és Jessicának. Ezután nekem kijött, hogy növeljem minden jártasságomat maximumra, de ehhez hozzá volt fűzve, hogy egy Tudás aspirációjú simnek erre van szüksége. Épp ezért nem vagyok biztos benne, hogy mindenkinél ez lesz; erről sajnos bővebb információm egyelőre nincs, és időm se volt ezt végigtolni, így itt picit felviszem a hangsúlyt...

TIPPEK
Fontos a riasztó (Burglar Alarm) megvétele, és ezt érdemes a ház-járdához közeli sarkára, a külső falra helyezni, így az egész telket védheted!

-Noel vágyai: Vegyél fel egy szobalányt, golfozz (7. fül, „Driver Pro



2006...", aztán Play), vegyél egy legalább 1000$-t érő festményt, építs egy szobát (oldalra elfér egy-egy), fejleszd maximumra a karizmád. Utóbbit komputeren, blog írásával tedd meg - ettől a koma „királyabb" lesz (cool), és könnyebben elfogadják mások, ami, tekintve Noel természetét kívánatos. Ha megvan, el kell adnod egy „remek" festményt - ezt olyan 9-es kreativitásnál követheted el, az én megfelelő mázolmányom 82$-t ért. Végül a politikai karrier csúcsára kell érned, ami ismét csak a barátszerzés miatt kihívás, de jó blogokat megírva, plusz vágykeltő ételekkel sikerülhet.
- **Jessica vágyai:** Vegyél DJ-pultot (5. fül, utolsó cucc, 5000$), hívj át egy simet. Ezután buliznod kell egy földön kívülivel. Mivel főhősöd az előző pályáról ismer kettőt is, ő invitálja át valamelyiküket (akivel jobb a viszonya), és ha megjött, Jessicával mehet a „Throw Party". A következő feladatsor nehéz. Először együtt kell táncolnia négy simnek. Kapcsold ki a „Free Will"-t, és aki a házban van, állítsd oda táncolni a DJ-pulthoz. Ezután jön a két következő kérés: tűzijáték és lézer. Jessicával válaszd ki a pulton a „DJ" opciót, amint beállt „szolgáltatni", válts át direkt módba, ekkor a pulton elérhetőek az extrák; bökj először a „Fireworks", majd a „Laser" pontra! Ennyit a lányról.
- **Plusz tipp:** Gilda - Fashion, Jessica - Politics... (és bár Noel az üzleti életben akarna elhelyezkedni, ne hagyd, a politikát kell végigpörgetned!)

A receptek elérése

Az első három mindig adott, a 15.-24. számúakat a főzési szint fejlesztésével érheted el. A többieket pedig:
- **4. és 5.:** Olvass az ágyban
- **6. és 7.:** Olvass el egy újságot
- **8. és 9.:** Olvass el egy „Toilet Magazine"-t (vécén ülve klasszikus módban "Read Magazine")
- **10.:** Olvass képregényt (7. fül, "Comic Dehydrator", 550$)
- **11. és 12.:** Olvass könyvet
- **13. és 14.:** Csetelj komputeren

Ez azonban „kockadobásos", azaz lehet, hogy például 4-5 újságolvasás után éred el az adott receptet!

A pluszpályákról

Mint említettem, ezeken kívül vannak még bónuszpályák, melyek az alábbiak:
- **Mesa Gallery:** Teljesítsd Hector aranyvágyait a H.M.S. Amore pályán.
- **The Orbit Room:** Teljesítsd Billy aranyvágyait a Sunset Canyon pályán.
- **Jugen House:** Teljesítsd Larry aranyvágyait a Tranquility Falls pályán.



A csajok könnyen bevedelnek, ha játszani kezdenek

- **Andromeda Arms:** Teljesítsd XHT-F Smith aranyvágyait az Alien Crash Site pályán.

Ezekről majd ama bizonyos könyvben, és ott elvarrjuk a még lebegő szálakat is. Addig is jó szórakozást - bár inkább a „Bustin' Out"-hoz...

][redenc

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

ÚJABB FÉKEVESZTETT SZÁGULDOZÁS, GUMIFÜSTÖLÉS ÉS VISSZATÉRŐ RENDŐRSZIRÉNA AZ EA SZÁGULDÓ ŐRÜLETÉNEK IDEI FELVONÁSÁBAN. VAJON AZ ÚJ JÖVEVÉNY KÉPES VISSZASZEREZNI A TRÓNT ACSARKODÓ RIVÁLISAI FELETT? AZ EDDIGI LEGKEMÉNYEBBNEK TITULÁLT NFS VOLÁNJA MÖGÉ ÜLVE JEGYEZTÜK FEL TAPASZTALATAINKAT.



INFO BOX

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Canada
Hivatalos honlap: www.eagames.com/nfs/mostwanted/
Megjelenés: 2005. november 15.
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

+ Hot Pursuit & Underground fúzió, ismét vannak Lamborghini-k, rengeteg játékmód és igazi NFS életérzés

– Néhány grafikai hiba, a nextgen fényében tündöklő változatok mellett a jelenlegi konzolgeneráció abszolúte kopottasnak tűnik

ELŐZMÉNY

2002 NFS: Hot Pursuit 2
2003 NFS: Underground
2004 NFS: Underground 2

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB - X360 - PSP - GC

PLATFORMOK

Tisztán emlékszem az első Need For Speeddel történt találkozásomra, amely a kilencvenes évek közepén történt, egy csípős hideg délutánon. Az akkoriban csúcsgépnek számító 486 DX4 100-as PC-ken futó négykerekű száguldozás videobejátszásaival, fizikai modelljével, versenyeivel és mindenek felett egy CD-s terjedelmével minden addigi autós játékot maga mögé utasítva hódította meg a világot - és így utólag belegondolva akkor engem is. Az EA szakemberei bizonyára értik a munkájukat, hiszen egykor a 3DO bábáskodása alatt készült játékot a mai napig sikerült az érdeklődés középpontjában tartaniuk. Habár a kilencvenes évek közepén útjára indult sorozatban néhány feketebárány is akadt, a sikert mi sem bizonyítja jobban, mint hogy az idén ősszel már a szám szerint kilencedik körét futja a mizéria, NFS: Most Wanted címmel.

A jelenlegi és nextgen konzolokra kiadott játékkal az EA visszanyúl a gyökerekhez, hiszen az NFS széria különlegességét mindig is a rendőrök elől való menekülés jelentette. Az illegális utcai versenyzésnek szentelt két Underground epizódban láttottak és a korai NFS hangulat (Hot Pursuit) összekeverésének lehetünk szem- és fültanúi a legújabb és talán az eddigi legütősebb fejezetben, amely a Most Wanted alcímet viseli.

Aki most is színtiszta Underground életérzésre vár, csalódni fog. Az NFS: MW ugyanis elsősorban nem a tuningolást és a fogadásokkal teli játékmenetet tárja a játékos elé (habár elemeiben, darabjaira szedve ezek is jelen vannak), sokkal inkább egy történetet mesél el, amelynek főszerepében egy magányos, kalandra éhes versenyzőt és annak becsületért (néha a rendőri erők ellen is) vívott harcát mutatja be. A sztori természetesen a karrier játékmód alatt fekszik a pilóták keze alá, de emellett még másik kettő opció, a Challenge Series és a Quick Race is megtalálható a repertoárban. Értelemszerűen a történetmesélős, karrierista játékmód tartalmazza a legtöbb érdekességet.

Út előttem, út utánam...

Rockport városka tág sugárútjai, széles körútjai és apróbb utcácskái tipikus amerikai kisvárosi települést sejtetnek. A helyszín valójában a Need for Speed következő epizódjának ad otthont, ám joggal gondolhatjuk, hogy az Orange County Choppers (Amcsi motorok) sorozatban látott települések alapján mintázták.



Nagyravágyó, tervekkel teli ifjoncként sok mindenre képes az ember. Te épp arra, hogy a házilag tuningolt verdáddal a nagyok közé kerülve igazi bandatag lehess. Az élet azonban közel sem ilyen egyszerű: egy fogadás alkalmával rájössz, hogy a példaképek bizony szennyes és mocskos alakok, akik csak arra hajtanak, hogy megszerezzék az autódat. A történet is pontosan így kezdődik. Egy fogadás alkalmával, mialatt a versenyre

ÉRDEKESSÉGEK

Az NFS:MW az X gépek mellett legjobban a PC-n fog domboritani. Míg a PS2 és a Gamecube elavult technológiájának következtében némileg butított grafikai jellemzőkkel feszít a képernyőkön, addig a PC-s társa az újgenerációs videokártyák segítségével csak hajszállal marad majd el az X360-as változattól.

<<< A NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2-BŐL MÁRA VILÁGSZERTE TÖBB, MINT 7 MILLIÓ ELADOTT PÉLDÁNY FOROG A LEMEZMEGHAJTÓKBAN, ÍGY NEM VOLT KÉTSÉGES A FOLYTATÁS. >>>

készülsz, megbundázzák a meccset (plusz tönkreteszik a kocsid), a tizenötödik helyre sorolt figurát kihívva elveszted a fogadást és vele együtt az autód is. A legnagyobb pofon azonban akkor ér, amikor a dédelgetett négykerekű új tulajdonosa egy szemvillanás alatt az első helyre küzdi fel magát, amit persze nem hagysz szó nélkül. A bosszúhadjárat kezdetét veszi: mivel nincs pénzed, kocsilopásra adod a fejed, hogy ezekkel versenyeket nyerve visszaszerezd a hírneved, és megmutasd milyen fából is faragtak. Ahogy a korábbi NFS-ekben megszokhattuk, ezekhez különböző nehézségű, hosszú és típusú versenyeken keresztül vezet az út.

A győzelem azonban önmagában nem elegendő: a hívnévhez és a népszerűséghez szükség van a versenyek alatti olyan mutatványokra is, mint pl. a látványos autósüldözés, menekülés a rendőrök elől. Itt érkezik el az a pillanat, amikor képbe kerülnek az egyébként egyáltalán nem buta, sőt, nagyon is okos rendőri szervek. Hol ócskavasakkal, hol pedig a legmodernebb Corvette C6-osokkal próbálnak bekeríteni és letartóztatni (lásd a későbbiekben: Heat rendszer).

Akárhogy próbálkozol, a játék vége felé elő fog bizony fordulni, hogy a rendőri üldözések alkalmával nem tudsz meglépni. A mindenhonnan riadóztatott közúti-légi kíséret kíméletlenül gyűrűbe szorít, és rád teszi a csinos karperecet. Ez esetben a játéknak szerencsére még nincs vége, viszont elkobozzák az autót és csak a büntetés plusz az óvadék ellenében kerülhetsz szabadlábra, illetve az utcára. A lefoglalt kocsi visszavásárlási ára esetenként igen borsos is lehet, ugyanis az aktuális árat mindig az elkobzott járgány jelenlegi értékének bizonyos százalékában határozza meg a program. El lehet képzelni, hogy ez bizony mekkora bonyodalmat okoz azokban az esetekben, amikor az újonnan vásárolt verdát a vételt követően elveszted és nincs pénzed a kiváltására. Az ilyen alkalmakra mindig célszerű a gépparkodat tároló garázsban egyét kocsit tartalékolni, amelyekkel egyszerűbb kihívásokat megnyerve elegendő pénzt szerezhetsz a zaciban levő csodagép kiváltására. A karrier módban való versenyzés egyébként egy az egyben a jól bevált, városi furikázás (mint az NFSU2-ben). Ezek mellett akadnak rendezett, titkos és véletlenszerű (ún. koccanásos kihívású) versenyek is - alkalomadtán jól jönnek a pénzszerzéshez.

Tájékozódás - iránytűvel ???

A navigációhoz, információshoz és az általános információkhoz a D-Pad nyújt segítséget. A digitális kar négy iránya különböző lehetőséget rejt magában: felfelé nyomva eljuthatsz a shopokba és megtekintheted az éppen zajló eseményeket, barangolhatsz a versenyek között és kiválaszthatod a számodra legmegfelelőbbet. A balra irány a nagytérképet varázsolja eléd (rajta az öt bebarangolható kerülettel), míg a jobbra iránnyal az SMS-rendszer főmenüjébe kerülsz. Ez az NFSU2-ből már ismerős lehet, itt szintén hasonló okokból került be a repertoárba. Az egyes üzenetek vagy a sztoriban kalauzolnak, vagy épp tájékoztatnak valami újról - pl. akkor, ha valaki fülest kap egy versenyszervezésről, vagy a rendőri erők összevonásáról. A D-Pad-et valószínűleg lefelé is nyomkodni fogod: ez esetben a feketelistát (Blacklist) láthatod, amely az éppen aktuális rangsorolást és a hozzá kapcsolódó egyéb információkat tartalmazza. Segítségével mindig pontosan nyomon lehet követni, hogy a versenyek alkalmával szerzett hívnévnek (ami a gyorsaságból, a helyezésekből, a vezetési stílusból, na és természetesen a rendőrök elől való menekülésekből áll össze) köszönhetően éppen hol szerepelsz az aktuális ranglistában.

ÉRDEKESSÉGEK

2001-ben készült egy csak Online játszható NFS is Motor City Online címmel, de az érdeklődés és az Internet elterjedésének hiányában néhány hónapos működést követően beszüntették a támogatást.

A karrier-játék abból áll, hogy a város különböző pontjain meghirdetett versenyeken helyt állva, a rendőröket lerázva minél több tiszteletet és pénzmennyiséget szerezz. A szakaszok változatosak, teljes mértékben kihasználják a város adta lehetőségeket. Szerencsére millió és egy utca, sikátor, fel-lehajtó található a legújabb Most Wanted-ban így megint elmondható, hogy a pályatervezők remek munkát végeztek. Rockportban ugyanúgy megtalálható az ipari negyed, mint a belváros, vagy épp a lakónegyed - természetesen a körgyűrűket alkotó autópályaszakaszok sem hiányozhatnak a térképről.

TIPPEK

Mindig használd ki a teljes útszélességet. Bár a cikázással és az aszfaltról való lefutással sok időt elvesztesz, még mindig jobban járs, mintha apró fékezésekkel betartod a szembe jövő autók közötti sávok határait.

Az NFS széria tagjai sohasem a realisztikus szimulációs megoldásokról voltak híresek, ez most sincs így. Nyoma sincs a valós és élethű fizikai világnak, a most következő példa is remekül illusztrálja ezt. A versenyzés alkalmával még mindig ki lehet használni a „falról visszapattanás" technikát a gyors hajtűkanyarok érdekében, mi több: társunkat a falhoz passzírozva vígan haladhatunk tovább, míg ő épp az oldalsó fé-





A telefonfülke birtoklásáért indított verseny gyorsan értelmét vesztette, amikor kiderült, hogy jut fülke mindenkinek...

lé. Önmagában a menekülés nem elegendő, ugyanis a rendőrök rendszerint sokkal gyorsabbak nálunk, és az összehangolt rádiókapcsolatnak köszönhetően az AI remekül kombinálja az itt-ott megbúvó, vagy épp a közúton haladó egységeket ellenünk.

A riasztások figyelésére most is rendelkezünk a rendőrségi hálózatra hangolt és a járőrkocsik közeledtét vagy távolodását jelző radarral, amely igencsak hasznos opció, így érdemes odafigyelni rájuk. A rendőri riasztások rendszerint az őrült vezetési stílusból fakadó környezetrombolás (erről később), valamint a szédületes tempó következményei. Ilyen szempontból a rendelkezésre álló nitróval duplán óvatosan



Rövid e kitudópálya, de valahogy megoldom a feleszélést

kell bánni: nem elég, hogy az ellenfél lehagyására, előnyszerzésre vagy hátrány ledolgozására kell felhasználni, még a rendőrök elől való menekülésnél is ajánlott egy kis N2O-t a motor égésterébe fecskendezni.

„Nyakamban a lábam, hátam mögött loholnak utánam..."

Mivel a menekülés nem mindig zökkenőmentes, ezért a nagy sebesség és a mögöttünk loholó zsaruk ellen kellett valami, ami segít-

ség lehet a nagy hajszában. Az új NFS a nitrózás mellett újabb ficsörrel gazdagodott a „Speedbreaker" személyében, ami egyfajta Bullet Time-nak felel meg. Az X lenyomásakor előhozható Speedbreaker lehetőséget ad arra (a Breakmeter szintjelző töltöttségi szintjének erejéig), hogy a menekülés hevében pár másodpercre lelassítsuk az időt - ezzel megváltoztathatjuk az adott helyzet kimenetelét. Mire is gondolok itt? A Speedbreaker akkor jön nagyon jól, ha a ránk tapadó rendőrök olyan mértékben kerítettek be/lassítottak le minket, hogy az veszélyesnek mondható és fennáll a lekapcsolás lehetősége. Ha néhány másodperccel az esemény bekövetkezte előtt (vagy végső esetben utána) használjuk a Speedbreakert, akkor egy alapos korrigálást követően lehetőségünk lesz kikerülni a veszhelyzetet, és egy kevés nitró feláldozásával akár ki is kerülhetünk a kutyaszorítóból (nem beszélve arról, hogy a Reputation is növekszik). Ha elég messzire távolodunk a bolytól, akkor felhagynak az üldözéssel, de alaposnak és óvatosnak kell lennünk, ha újból összefutunk valamelyikkel a város egy távoli pontján (lásd Heat rendszer). A Speedbreaker egyébként nem csak ezekben a helyzetekben használható, hanem pl.



lenkező esetben kevesebb a tisztelet és az ebből fakadó pontszám is, így problémássá fajulhat a kocsik tuningolása, vagy vásárlása. A helyes arányt tehát neked kell megtalálnod… Amellett, hogy kicsit játszadozol a rendőrökkel, pénzt is kell gyűjtened, hogy a kocsi tuningolásához szükséges csomagokat megvásárolhasd. Megjegyzem, hogy a túl magas Heat-et célszerű minél hamarabb lecsökkenteni, különben lehetetlenné teszi az önfeledt száguldozást. Az ötcsillagos skála állásának megfelelően egyre többen, egyre jobb járgányokkal akaszkodnak majd rád. Eleinte még csak mezei rend-

ing (lásd menü) segítségével mindig megnézheted, hol is tartasz éppen.
A Speedbreaker és a Heat rendszer mellé bónusz harmadiknak még egy újdonságot is belecsempésztek a fejlesztők a játékba. Az eljárás a Gamebreaker nevet kapta, és a környezet rombolására lett kitalálva a karrier és a Challenge játékmód különböző változataiban. Az úgynevezett „interaktív spotok" azok a helyek, melyek az autó segítségével könnyen elpusztíthatóak, és eközben átformálódik a környezet is. Itt olyan lehetőségekre gondoljatok, mint pl. egy hatalmas víztározó állványzatának elpusztítása, egy benzinkút felrobbantása vagy egy gumiabroncs-üzlet szétrombolása - mindegyik a saját módján megváltoztatja a környezeti viszonyokat, és esetenként nem csak móka, hanem bizony a mögötted haladó rendőrökre vagy az előtted száguldozó ellenfelekre is nagy hatással van. Az aszfaltcsík mellett levő, megjelölt víztározó elpusztítása elönti az utat, a gumiabroncsok az útra gördülve kicsúsztatják a rendőrautókat, a benzinkút robbanása pedig letaszítja az útról az előtted haladó járművet. Minden csak a megfelelő sebességen és a pontos időzítésen múlik - ha ügyesen használod ki ezeket a lehetőségeket, könnyedszerrel megszerezheted az első helyezést, mialatt a visszajátszásban jókat mosolyogsz a mögötted haladók szerencsétlenkedésein.

TIPPEK

Tornászd minél magasabbra a Heat rendszert, küzdj minél többet a rendőrökkel, amíg biztos vagy a győzelemben. Ezt követően hajts be egy utcába és várd meg, míg visszaesik az érték, majd kezd elölről az egészet. Garantált pénzszerzési lehetőség.



A Mánniában megismert ügynökök elől nincs menekvés, ha megjelennek, már a nitró sem segít.

Az NFS:MW is nyújt némi tuningolási lehetőséget az autók szebbé-jobbá-gyorsabbá tételére. Hasonlóképp a korábbi NFSU-hoz, itt is kategóriákba szedett csomagokban tolhatjuk feljebb a járgány technikai fejlettségét, aminek köszönhetően az ára is növekszik. A metódus a már jól bevált vonalat követi. Jobb kocsi, gyorsabb versenyek, nagyobb díjak és felfelé lépkedés a ranglétrán. A történet (melyet a versenyek közben és után egyébként látványos videobetétek visznek tovább) végén természetesen csak a legjobb kocsikkal tudsz nyerni, ám hozzá kell tenni, hogy az utolsó futamok piszkosul nehézre sikerültek még így is. A teljes autó-repertoár egyébként felsorakozik a garázsban, vagy a járgányválasztó képernyőn - számuk 40-nél is többre tehető, kezdetben játékmódtól függően 5-10 áll majd rendelkezésre. Harminc mezei és tuningolásra alkalmas szórakozási lehetőség közül választhatsz, amelyekhez a játék teljesítését követően tíz további rendőrautó is társul - közöttük a brutál Corvette C6-os.

vezetési hibák korrigálására is, hiszen egy hajtűkanyart lassítva sokkal könnyebb bevenni, mint nagy sebesség esetén. Egy elhibázott manővert követően az Y-t lenyomva még lehetőség van korrigálni, ami egy vérre menő és utolsó kanyarban eldőlő versenyben igencsak hasznos eszköz tud lenni.
A destruktív vezetésnek és a rendőrökkel való hancúrozásnak van még egy következménye, amiről a fentebbiekben nem esett szó. A „Heat" jelző annak fényében változik, mennyire vagy sikeres a zsaruk lehagyását illetően. Ha kemény küzdelemre és hosszú időre van szükséged a meneküléshez, a „Heat" szinted folyamatosan növekszik, aminek az lesz az eredménye, hogy a legközelebbi találkozáskor a rendőrök biztosan gyanúsnak találnak majd téged. Ez az opció cserébe növeli a Reputation-t, így több pénzt is kereshetsz, növekszik a népszerűséged, közelebb juttat az adott szakasz teljesítéséhez, viszont folyton folyvást ellenállásba ütközöl majd, ha a „szerv" felbukkan a képernyőn. El-

TIPPEK

Nitrózás közben is lehet használni a Speedbreaker funkciót, így a szélsebes száguldás közben is lehetőség van korrigálni a hibás irányítást, vagy egy veszélyes esemény megelőzése érdekében.



őrök, később azonban civil ruhások, vagy akár tuningolt verdákkal felszerelt fakabátok is üldözőbe vesznek, akik elől igencsak nehezen lehet meglépni - és ez bizony a későbbiekben a siker rovására megy. Húzódj be ilyenkor egy apró sikátorba, ahol megvárhatod, míg minden visszatér a normális kerékvágásba. Ha kíváncsi vagy az ismertségi szintedre, egy kis computer hack-

Alternatív szórakozás

Nem esett még szó a Carrier melletti két másik játékmód, a Challenge és a Quick Race lehetőségeiről, holott előbbi igencsak izgalmas opciókat rejteget a tartalmas szórakozásra vágyó játékosok számára.
A „kihívás" összesen hatvannyolc változatos versenyre invitál, amelyek harmincféle szabály szerint épülnek fel, közöttük olyanokkal, mint pl. a Pursuit Challenge, Tollboth Time

SONY Playstation | SONY Playstation 2 | MICROSOFT XBOX

RicGame

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

1082 Budapest, Harminchetesek tere 4.
bejárat a Kisfaludy utcából

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

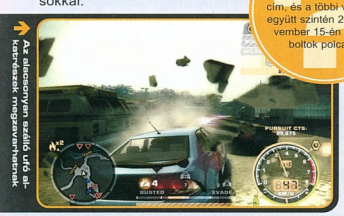
Tel: 06-1-334-06-10;
Mobil: +36-20-9-333-770;
Fax: +36-334-06-10

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

Trials, Bounty, Cost to State és nem utolsósorban a 30 Minute Challenge. Sorolhatnám őket egy oldalon keresztül is, felesleges: a program remekül elmagyarázza, hogy melyik típusú kihívásban mi a feladat. Az érdekesebbekről néhány szó: a Pursuit Challenge-ben pl. a Roadblockok (útlezárások az elmaradhatatlan tüskékkel) és a rendőrök közötti szlalomozáson van a hangsúly, míg a Tollbooth Time Trialsban az idő ellen harcolsz a Checkpoint kapuk segítségével, amelyeken áthaladva bónusz időhöz jutsz. A Bounty-ban a rád kitűzött fejpénzt kell a csillagos égig növelned, míg a Cost To State-ben a lehető legtöbb kár okozásáért jár a győzelmet jelentő trófea. Az imént felsoroltakból is látszik, hogy változatos meccsekre számíthat az, aki az NFS: MW Challenge opcióját választja ki magának. A szerkesztőségben a negyven zsaru közül való kijutás tetszett a legjobban, de biztosan akadnak olyanok is, akik a harminc perces (!) kihívást részesítik előnyben. Utóbbi egyébként az egyik (ha nem a) legbrutálisabb játékmód, ugyanis harminc percen keresztül kell az utakat róni anélkül, hogy porrá zúznánk a kocsinkat bilincsbe verés nélkül.
A Quick Race akkor jön jól, ha nincs kedved a beállításokkal és a játékkal bajlódni, csupán egy gyors menet lezavarásához kaptál kedvet. Egy véletlenszerűen generált pályával, egy hozzá választott játékmóddal és egy általad vezetni kívánt járgánnyal pillanatok alatt nekivághatsz egy izgalmas és instant versenynek, ahol rendszerint a gázpedál tövig nyomásán van a hangsúly.
Természetesen a Multiplayer sem hiányozhat az EA autós játékaiból. A Need for Speed: Most Wanted többjátékos csatározása Xbox Live-on és helyi LAN-on (PC-k előnyben) is megvalósítható, a már jól bevált aspektusokkal.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék Xbox 360-as nextgen változata nyitócím, és a többi verzióval együtt szintén 2005. november 15-én kerül a boltok polcaira.



Az elkerülhetetlen találkozás után alakul ezeknek a megtévedt autóknak

Azon kívül, hogy a Most Wanted-ban debütáló Challenge szabályok fajtáit implementálták a multiplayerbe, semminemű radikális változás nincs az NFSU-ban látottakhoz képest. Talán csak annyi, hogy a szűrők segítségével sokkal gyorsabban találhatsz magadnak játékostársakat, mint korábban. Indíthatsz publikus (ezek mindenki számára nyitottak) és privát (meghívás alapján működő) versenyeket is - utóbbi azért fontos, mert az itt diszkvalifikált vagy a versenyt be nem fejezett pilóták rangsorolását és jelzőket kapnak, melyek a későbbiekben megjelennek a profiljuk mellett.



Új kocsi, új motor... Új világ?

Ahogy várható volt, az új NFS vizuális fejlődés terén is tud újat mutatni. Az autók és a járgányok részletessége sokat javult a korábbiakhoz képest. Csiszoltak az irányításon (nem pattog szerencsétlenül az autó, és a különböző gumitípusok eltérően viselkednek ugyanazon az útszakaszon), a kontroller érzékenységén és a környezet kidolgozottságán is. Mindazonáltal eltűnt a csak éjszakai versenyzés, a napsütésben vagy naplementében csillogó kasztnikon felismerhető légáramlás pedig (főleg a hátsó szárnyakon, spoilereken) valós, a Forma1-es autóknál is tapasztalható jelenséget mutat. Az autók végre normális sebzésmodellt kaptak, eltérő ütéskor, koccanáskor-csattanáskor teljesen máshogy deformálódik a kasztni, noha az irányíthatóságra és az autó belső részeinek sérülésére még mindig nincsenek hatással.
Sikerült végre a Burnouthoz nagyon hasonlatos sebességérzést is produkálni: ha rátapos az ember a gázpedálra és nitrót is adagol, végre nem csak elmosódással, hanem valódi gyorsulással is szembesül. Kifejezetten kellemes volt játszani a Burnout 4 nyüstölése után az NFS-sel, holott ez a játék teljesen más kategóriát képvisel. Lassan már itt is sikerül megközelíti azt a szintet, melyet „valódi sebesség"-nek nevezünk (Burnout után, szabadon). Ebben valószínűleg közrejátszik azon aprócska tény is, hogy az EA adja ki a Burnout nevű száguldozós őrületet is.
A dinamikus fény-árnyék effektekkel, időjárási tényezőkkel és a részletesebben kidolgozott elpusztítható útszéli tereptárgyakkal ez a játék jóval előbbre mutat, mint elődje - tartalmasabb, szórakoztatóbb és terjedelmesebb minden eddigi Need for Speednél.
A zenei aláfestés tipikusan a már megszokott NFS feelinget követi, és remekül egybeforr az autó motorteréből érkező zajjal (a motorzaj kifejezetten változatos!), a környezeti hatásokkal és rendőrségi cb adó szövegeivel is. A Most Wanted új EA Trax-e fenomenális gyűjtemény, igazi önálló- an is hallgatható válogatás, ahol a korábbi évekhez hűen ismert zenészek húzzák a talpalávalót. A változatos zenei kategóriákban felszólaló előadók között olyan mesterek is vannak, mint a Jamiroquai, Paul Linford, Chris Vrenna vagy a The Roots, így nem csak tuc-tuc csapatok zavarják a koncentrálást a versengések alatt.

ÉRDEKESSÉGEK

A sorozat második része vegyes érzelmeket váltott ki a rajongókból 1998 szeptemberében. A valótlan helyszíneken száguldozó játék minden volt, csak nem NFS.



Trónöröklés?

Az idén novemberben érkező Need for Speed remek játéknak ígérkezik. A miértre pedig egyszerű a válasz: a játékmenet képes sokáig fenntartani az érdeklődést, innovációt és kompromisszumok egész sorát mixeli össze egyetlen fortyogó és benzinszagtól büzlő masszává. Ha nagy kedvelője vagy a szériának, örülni fogsz a régmúltból visszahozott opciók és a közelmúltban beérett újítások keveredésének. Ha azonban csak most csöppentél bele a képernyő előtti autóversenyzésbe, számos élményfokozó és időt álló játékmóddal találod szembe magad, ami már önmagában is elég a sikerre. Egy biztos: az új NFS jön, lát és marad... ennek pedig kifejezetten örülünk.

Stinger

JAMES BOND: FROM RUSSIA WITH LOVE



A JAMES BOND NEVET NINCS IS EMBERFIA, AKI NE ISMERNÉ. TALÁN AZ EGYETLEN OLYAN SOROZAT, MELYNÉL NEM A FŐSZEREPLŐT ALAKÍTÓ SZÍNÉSZT KAPCSOLJUK AUTOMATIKUSAN A FILMHEZ, HISZEN MINT TUDJUK, MÁR ÖT EMBERNEK IS VOLT SZERENCSÉJE ELJÁTSZANIA A HIDEGVÉRŰ ANGOL SZUPERÜGYNÖKÖT. AZ ELECTRONIC ARTS MOST JÓ MÉLYRE NYÚLT A BOND TEKERCSEK KÖZÉ, ÉS KIRÁNGATTA AZ 1963-AS FROM RUSSIA WITH LOVE-OT, MELYBŐL EGY HELYRE KIS JÁTÉKOT DOBOTT ÖSSZE, AMI NÉMILEG ELÜT UGYAN A FILMTŐL, DE ETTŐL MÉG LEHET JÓ. LÁSSUK MENNYIRE!

INFO BOX

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Electronic Arts
Hivatalos honlap: http://www.eagames.com

Megjelenés: 2005. november 1.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:
ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

+ Rendkívül hangulatos, jól érzékelhető a Bond filmek debil bája, amit mi meg is fogunk lovagolni

– A grafikai megvalósítás hagy némi kívánnivalót maga után

ELŐZMÉNY

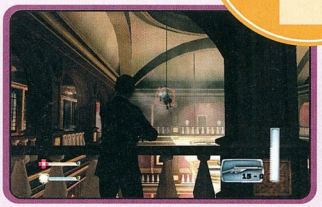
2004 James Bond 007: Everything or nothing
2004 Hitman: Contracts
2005 The Punisher

DVD: VIDEÓ

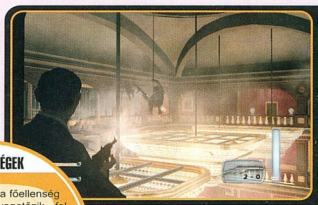
PS2 - XB - GC

PLATFORMOK

Eljátszani egy szuperkémet, akinek fegyvertára az amerikai hadseregét is jócskán felülmúlja, akiért bomlanak a nők, aki a legforróbb helyzetekben is halvérrel tud gondolkodni, akinek még a főnöke is előre köszön - nos, úgy gondolom, több mint vonzó szerep. Az óriás kiadócég ebbe a nagyszerű miliőbe pottyant bele minket, méghozzá a kellős közepébe: Mr. Bond éppen egy világválságot old meg, természetesen a tőle megszokott kimértséggel.
A történet szerint a csúnyafiúk elraboltak egy fontos dekódoló szerkezetet, és a nyomok Isztambulba vezetnek - ügynökünknek persze illene visszaszereznie a műszert. Természetesen nem lesz hiány majd öldöklésben, árulásban, fordulatokban, és persze mélyen kivágott dekoltázsokban sem. A kezelés pofonegyszerű: a bal analóg karral mozgunk, a jobbal nézelődünk, az X-szel cselekszünk és töltjük újra fegyvereinket, a körrel vetődünk, az L1-el befogjuk a célpontot



(így mindig felé nézünk), az R1-gyel pedig elsütjük a fegyvert, az R2-vel pedig lehajolhatunk. Fontos gomb a négyzet, ha már befogtunk valakit, ezzel nagyíthatunk rá (Bond Focus), ekkor a jobb analóg karral irányíthatunk egy pici pöttyöt, így tetszőleges testrészre célozhatunk, de akár az ellenfél rádióit is kilőhetjük, hogy ne tudjon segítséget hívni. Részletes tárgyalását egy picit később ejtjük meg. Amint valamilyen járgányba vágjuk magunkat, változik némileg az irányítás, de ezt



majd a megfelelő részeknél tárgyaljuk. A küldetéseket többnyire videobejátszások tarkítják - egy-egy ilyen után szokott lenni az ellenőrző pont, tehát ha meghalunk, innen folytatjuk majd. Minden küldetés után egy értékelőt kapunk, melynek a felső négy sora a legérdekesebb: a legfelső azt mutatja, mennyi ellenfelet küldtünk a másvilágra - ha ez a határérték fölött van, kapunk érte egy pontot. A második azt mutatja, hogy mennyi idő alatt sikerült teljesíteni a pályát: természetesen, ha a limit alatt vagyunk, ismét kapunk egy pontot. A harmadik a „Bond Moment", azaz a minden pályára jellemző „bondos" mozdulat végrehajtása: legtöbbször ez látványos épület-robbantgatásokban merül ki. Ha sikerül megtalálni, ezért is kapunk egy pontot. Legvégül pedig, ha a legnehezebb fokozaton csináljuk a pályát (minden szint előtt választhatunk, a 00 Agent a legnehezebb), akkor megkapjuk a negyedik pontot is. Egy pályán tehát négy pont kapható

ÉRDEKESSÉGEK

Az utolsó pályán a főellenség atomrakétákkal fenyegetőzik - felrobbantja egész Londont, amennyiben nem fizetnek neki százmillió angol fontot. Ez forintban kb. háromszáhetven milliárdot jelent - ezzel már fedezhetnék a Magyar államadósság tetemes részét.

<<< ÖSSZESEN 14 PÁLYÁN KELL IGAZSÁGOT OSZTANUNK MR. BOND SZEREPÉBEN, VALAMINT EHHEZ JÖN MÉG 4 BONUSZ SZINT. >>>

- ezek gyűjtögetésével a bónusz szinteket nyithatjuk meg: az elsőhöz elég tíz darab, a másodikhoz már huszonöt kell, a harmadikhoz negyven, míg az utolsóhoz már hatvan! Ezek a bónusz szintek mindig valami cseles dolgot jelentenek, és sosincs nálunk radar! Ez fontos, mert például az elsőben adott idő alatt kell bombákat hatástalanítanunk egy alagútban - csak éppen nem tudjuk, hogy mennyit (megsúgom: hatot), és mivel térképünk sincs, ezért bizony nem lesz egyszerű feladat. Ha ezeket is teljesítjük, úgy lesz 100%-ra kész a játék. Az előbb az értékelőnél hagytuk abba: mutatja még, hogy mennyi fejlesztési pontot kaptunk (research point), ezeket az Upgrade menünél tudjuk elherdálni különböző fegyverek, illetve eszközök teljesítményének fokozására. Javasolt a páncélzat minél előbbi maximumra való tornázása! Ezt amúgy játék közben is megtehetjük, annál is inkább, mert fogunk találni úgynevezett „sémákat", melyek szintén fejlesztési pontokat fognak adni nekünk. Volt már szó a befogott ellenfélre való nagyításról: ez azért fontos, mert ezekért is extra pontokat kapunk, melyekért majd csudajó rajzokat és videókat vehetünk, meg persze sokkal elegánsabb úgy elintézni egy kötélen lógó kommandóst, hogy ellőjük a kötelét, ő pedig zuhan egy nagyot, mint csak úgy simán lelőni. Ezeket a látványos akciókat vörös csillagok jelzik. Ilyeneket kaphatunk még hátulról való támadásért (az ellenfél mögött R1-et kell nyomni, de nem árt guggolva megközelíteni, nehogy felfigyeljen ránk!), valamint elegáns mozdulatokért: ha közel kerülünk egy ellenfélhez és nyomkodjuk az R1-et, előbb-utóbb kiír egy gombot a képernyőre, amit ha időben megnyomunk, egy látványos performansz keretében terítjük le áldozatunkat. Ennyi azt hiszem elég is, most már nekiugorhatunk a világ megmentésének!

ÉRDEKESSÉGEK

A játék során gyűjtögetett pontokért remek „Concept Art"-okat nyithatunk meg az Extra menüben. Van itt videóbejátszás, extra karakterek és koncepciós rajzok, tessék válogatni!

1. London

Mr. Bond kalandjai megkezdődnek. Éppen egy nagyszerű fogadáson vesz részt, ahol csupa fontos személyiségek vannak, ám legfontosabb közülük az a nőszemély, akit a terroristák azonnal el is rabolnak. Persze nincs is nálunk alkalmasabb legény a talpán, aki megmenekíthetné szegény párát, ezért induljunk is meg előre! Kanyarodjunk balra, majd menjünk be az ajtón, így egy udvarra jutunk, ahol a jetpack-es úriemberek nem átallnak lelécelni, ám egy vendégváró kompániát azért otthagynak a biztonság kedvéért. Szedjük le őket, majd a bal oldali ajtón menjünk be. Az útbaigazítás után célozzuk be az álldogáló katonát, nyomjunk négyzetet, mire ránagyítunk - ekkor különböző testrészeit tudjuk kilőni az illetőnek (a már emlegetett Bond Focus). A következő teremben kaszáljunk le mindenkit, majd fussunk fel a lépcsőn. Menjünk körbe a gangon, majd ismét felfele. Szedjük le a pókember-utánzatokat, majd ugorjunk át a csillárra a csillogó pontról. Szökelljünk át a másik oldalra, majd menjünk be a legelső ajtón balra.
A csúnya oroszok még mindig nem akarják elengedni a hölgyet, de mi azért menjünk csak be a hátsó szobába, ahol magunkhoz szólíthatunk egy dokumentumot (fejlesztéshez kell), valamint a titkárnő ad egy kulcsot, mellyel kijuthatunk a tetőre - már amennyiben a folyosón a másik ajtót választjuk. Pattanjunk rá a jetpack-re (X-szel emelkedünk, négyzettel süllyedünk, körrel „elugrunk" az egyik irányba), és emelkedjünk. A Big Benről kapjuk le a rosszfiúkat, majd a közeledő bagázst is. Erre megjelenik egy helikopter: váltsunk rakétavetőre, majd adjunk neki. Ha közeledik, ugorjunk félre előle a körrel. Ha elfogy az energiája, Mr. Bond egy - hogy is mondjam - elég bondos mozdulattal megmenti a hölgyet az enyészettől, mi pedig megkezdhetjük a tulajdonképpeni játékot: bejutunk a főmenübe.



2. Hedgemaze

A tulajdonképpeni játék kezdete - ez már egy igazán „titkosügynökös" pálya lesz, tekintve, hogy a lehető legnagyobb csendben kell kiviteleznünk akcióinkat. Ennek jegyében tartsuk észben, hogy az R2-vel lopakodhatunk, míg az R1-gyel látványos akciók közepette fegyverezhetjük le ellenfeleinket. Mint a bevezetőből megtudjuk, fontos dokumentációkért kell behatolnunk egy elég jól őrzött villába.
Le a lépcsőn, át a kapun és máris egy közjáték: egy furcsa egyén egy felettébb nagy mordállyal. Sebaj, törődjünk inkább az itt levő két őrrel, majd szintén menjünk át a rácsos ajtón. Az itt álló katona rádióját lőjük ki (Bond Focus-szal), majd tegyük ártalmatlanná. Egy nagyobb térre jutunk, amiről jobbra nyílik egy beugró: itt találunk egy kulcsot, melyel tovább tudunk majd menni. Ismét egy közjáték, feladatul pedig az északi kapu kulcsának megtalálását tűzték ki nékünk. A jobboldali beugróban egy őr van, balra pedig kettő, elhagyva őket egy nyitott kapun mehetünk át. Haladjunk értelemszerűen, mígnem találunk három egymás mellett levő tölténytárat, méghozzá extraerős golyókkal! Hasznukat is fogjuk majd venni - cserélni őket a tárgylistában tudjuk, melyet a Selecttel hívhatunk elő! Nyomuljunk be a házba, az íróasztalról vegyük fel a kulcsot, az emeletről pedig a töltényeket, majd a háztól balra levő kapun menjünk át.
Most már kezdjük érteni, mit is akar ez a furcsa ember, azzal a barátságtalanul nagy fegyverrel! El kellene jutnunk az ajtóig, amit a legjobban a baloldalról tehetünk meg: szedjünk le mindenkit, valamint ne hagyjuk figyelmen kívül, hogy az autó melletti hordó igencsak robbanékony - remek tűzijátékot indukálhatunk vele! Miután elvergődünk az ajtóhoz, egy közjáték keretében véget is ér a pálya - nem kis meglepetések közepette. James Bond halott!

3. Istanbul - első rész

Vagy mégsem? Természetesen nem, hiszen aki már negyven éve áll úgy a királynő szolgálatában, hogy azóta egy percet nem öregedett, azzal nem lehet csak úgy elbánni! Igyekezzünk Mr. M-hez eligazítását, aki elmondja, hogy villámgyorsan el kell szelelnünk Isztambulba, ám előtte még térjünk be Mr. Q-hoz, újabb csodás találmányokért. Itt végig kell csinálnunk egy tréningpályát, ami nem túl nagy ördöngösség: egyenesen haladva kell eljutni a bombáig, melyet az X folyamatos nyomva tartásával hatástalaníthatunk. Megtanulhatjuk kezelni a csodaórát, mely lézert lövöldöz, és csodálatosan alkalmas távvezérelt kapcsolók deaktiválására. A bábukkal bizonyára mindenki el tud bánni, úgyhogy most ugorjunk is isztambuli bevetésünkre, ahol Kerim Bey-t kell elszállítanunk a város másik végére. Természetesen Bond járgánnyal! A játék ezen részéről most nem szeretnék véleményt nyilvánítani, de annyit meg kell jegyeznem, hogy a fizika kissé furán működik: mintha pillanatragasztót kentek volna a kocsi kerekeire. Sebaj, a lényeg, hogy el kell jutnunk a kék pöttyig, ahol Bey ismerősének a javítója van: ő megszereli nekünk a leamortizálódott gépet -



ugyanis amint azt már kitalálhattátok, kapunk egy kis társaságot. Nem baj, van ellenük fegyverünk, ám a rakétákat tartogassuk az oroszok garázsára: ez sötétebb színnel van jelölve a térképen. Miután kilőttük, tovább tudunk menni a megadott pont irányába... ahol egy tank állja el az utat. Nincs mese, ki kell pattanunk a kocsiból, és rendre kell utasítanunk - egész, és kedvenc ügynökünk már be is léphet a helyszínre. Kaszáljunk le mindenkit, és már ki is szabadítottuk az első túszt. Összesen három van belőlük, míg bombából öt. Ezeket a térképen láthatjuk jelölve - a túszok kék pöttyel, míg a bombák szürkével. Szépen menjünk végig az épületen: a robbanószerkezeteket úgy hatástalaníthatjuk, ha eléjük állunk, majd nyomva tartjuk az X-et, míg a túszok kiszabadításához elég lelődözni a körülöttük álló őröket. Ha a térképen ott van a bomba, ahol mi állunk, de mégsem találjuk, akkor valószínűleg egy emelettel lejjebb/feljebb lesz! Van két szoba, ahova úgy tudunk bejutni, hogy szétlőjük a mellettük levő kapcsolókat! Az egyik ilyen szobában (az emeleten) találunk egy göncöt, ezt a bónusz pályákon fogjuk majd hordani - jegyezzük meg ezt a helyet! Probléma csak a harmadik túsznál lehet - őt a nagyteremnél találjuk meg, méghozzá egy zárt ajtó mögött. Ereszszünk fel egy koptert, és menjünk be a szobába, majd robbantsuk fel az ajtót kiékelő széket, így már be is mehetünk. Ha mindez megvan, akkor látunk egy közjátékot, mégpedig, hogy az egyik orosz elhelyez egy utolsó bombát, melynek hatástalanítására van 3 percünk: ez abban a szobában van, ahol a ruhát találtuk. Ekkor megjelenik egy főellenség, mégpedig egy helikopter személyében: az ajtón kilépve sprinteljünk jobbra, ahol a szétlőtt szobában felvehetjük a rakétavetőt, amivel adjunk a gépmadárnak! Alkalmazzuk a kiugrok-lövök-visszaugrok a fedezékbe stratégiát. Ha elfogyott a lőszer, jöhet a három darab gránát, majd a gépfegyver, legvégül a shotgunnal kínáljuk meg. Elvileg kell annyi lőszernek lenni a szobában, hogy le tudjuk szedni!



Q jól kibaszhatók velem: Ha bárki megjátszik ezzel a pindurka piszkolyával, halálra röhögi magát...

ÉRDEKESSÉGEK

Több mint 20 James Bond film jelent már meg az elmúlt több mint 40 év alatt, ezzel a leghosszabb sorozattá nőve ki magát

ehhez azonban egy kis kerülő szükségeltetik. A jobbra levő beugróban felkapaszkodhatunk a falra remek kis csáklyánkkal. Eliminájuk a három ellent, majd haladjunk a megadott irányba, lendüljünk át a másik épületbe, ahol felvehetjük a shotgunt, majd innen jobbra essünk le, majd másszunk fel a másik házra, ahonnan a változatosság kedvéért most lendüljünk át a szemben levő helyre: szépen beszakítjuk az ablakot, majd pedig a másik ablakban levő gépfegyverrel learathatunk mindenkit - főleg a tankot. Hál' istennek az ellenfelek is besegítenek ebbe aknavetőikkel, így már végeztünk is ezzel a pályával.



4. Station T

Amolyan jótékonykodás Bond módra ez a pálya: hősünk természetesen nem nézheti karba tett kézzel, hogy ártatlanokat mészároljanak le a csúnya oroszok, ezért úgy dönt, hogy behatol a hatalmas villába, és kiszabadítja őket (mármint a túszokat), és persze egy kis borsot is tör a rosszak orra alá: jól hatástalanítja az összes bombájukat, melyeket voltak szívesek lepakolni az épület különböző részein. Ennek jegyében fussunk el az épület jobb oldalára, majd pattanjunk át a kerítésen és használjuk Q legújabb kütyüjét: a Q coptert. Ezzel a kis masinával menjünk be a szellőzőbe (hogy ezek a szellőzők egyik terroristának sem szúrnak szemet...), majd bent sasszézzunk az ajtó felé, ott nyomjunk R1-et, mire berobban az

5. Istanbul - második rész

Ismét Isztambul utcáin kocsikázhatunk, hajunkat a szél fújja, a rádióból kellemes zene szól... és persze néhány rosszarcú megint a végünket akarja, tehát jobb lesz lelépni! Először is el kell menni Kerim fiához a kék pöttyel jelzett részhez, majd a kocsiból kipattanva húzzunk be az épületbe, ahol felvehetjük az egyenruhát. Sajna ez a kint levőket nem téveszti meg, így gyakjuk le őket, majd ismét kocsiba pattanva hasítsunk el arra a helyre, ahol a harmadik pályán szétlőttük az oroszok garázsát. Itt lesz egy erősebb kocsi, melyet tegyünk szépen hűvösre (rakétával vagy gépfegyverrel), majd menjünk be a közel levő udvarba és parkoljunk be. Sétáljunk be az épületbe, természetesen bent senkinek nem tűnik fel enyhén nem odaillő akcentusunk és fizimiskánk, így kutassuk is végig az épületet (nagyon jó dolgokat találhatunk), majd a hátsó ajtón távozzunk. Némi ellenállásba ütközünk, de már van kalasnyikovunk, úgyhogy ne kíméljük az ellent - fussunk fel a létrán, majd lendüljünk át a házba, annak ablakán keresztül. Menjünk ki az udvarra, szedjünk fel mindent, majd álljunk oda a konzolhoz, és hosszan nyomjunk X-et, mire a hajó elkezd a víz felé mozogni. Mikor megjelenik nagydarab barátunk, akkor se hagyjuk abba a nyomkodást - tapasztalatból tudom, nem éri meg. Még ha bekapunk pár golyót, akkor se tágítsunk, csak tegyük vízre a hajót, és elegánsan húzzuk el a csíkot.

6. Underground

Nem lesz rövid esemény az biztos! Derék hajónkkal be kellene eveznünk a nagykövetség alá - persze ezt nem mindenki nézi jó szemmel. Még szerencse, hogy bárkánk rendelkezik egy öles kis géppuskával, melyet természetesen mi foguk kezelni, míg Kerim vezet. A bal analóg karral irányozhatjuk be a csövet, az R1-gyel elsüthetjük, míg az L1-gyel rá tudunk nagyítani az ellenfelekre - távoli célpontoknál kimondottan javallott. Tehát kezdjük meg lágy ringatózásunkat a kanálisban, majd szedjünk le mindenkit. Nemsokára felbukkan egy másik hajó: azonnal szedjük le, különben pillanatok alatt leamortizálja páncélunkat. Ekkor rájövünk, hogy nem nagyon fogunk tudni ebbe az irányba menni, ezért visszatolatunk, James-szel pedig lőjük ki azt a fényes kis micsodát a fogaskerekek közül. Feltárul egy kapu, mi pedig keresztülhaladunk rajta. A hídon levő két embert azonnal szedjük le, majd a többit is szépen sorban a fal mellett - így el is érkezünk egy zsiliphez, amelynek négy darab fogaskerék van a szélén: ezeket lőjük ki sorban és már szabad is az út! Amint áthaladunk, azonnal lőjük a vizet, mert aknákat telepítettek oda, ne törődjünk az ellenfelekkel, ezeket sokkal fontosabb kilőni! Ha megvan, továbbhaladunk, majd módszeresen irtsuk ki az ellenfeleket, vigyázva arra, hogy a rakétavetősöket mindig elsőként szedjük ki! Ismét elérkeztünk egy zsiliphez, melyet az ismert metódussal pattintsunk fel, majd hajózzunk tova a kis folyón. Nemsokára ismét egy másik hajó jön szembe - ezt is szedjük le gyorsan. Innentől már nincs sok hátra, ki is szállunk a hajóból, és elválnak útjaink öreg barátunktól.

Egy bizonyos tervrajzot kell felkutatnunk az egyik irodában - nosza, lássunk neki! Menjünk ki a kis zugból, majd át a nagyobb hangárba, ahol az ellenfeleket a

««« A JÁTÉK ALAPJÁUL SZOLGÁLÓ „FROM RUSSIA WITH LOVE" CÍMŰ FILM 1963-BAN JELENT MEG ÉS EGY TERENCE YOUNG NEVŰ ÚRIEMBER RENDEZTE. »»»



Sonic kütyüvel kissé beparáztathatjuk: ekkor könnyebb lesz őket lelődözni. Haladjunk az értelemszerű irányba, míg elérünk egy nagyobb raktárba, amelynek a falán egy nagy orosz zászló lesz. Itt találunk egy szellőzőt, melybe engedjük be a kis kopterünket, majd jussunk el a végére és robbantsuk be az ajtó melletti kapcsolót. Most már mehetünk tovább. Elérkezünk egy garázsba, ahol egy nagy mordályos úriember lesz: ne simogassuk, kapjuk elő legkeményebb fegyverünket! A kis pöttynél nyomjunk X-et, mire felmászunk a falon, és már bent is vagyunk az irodában: vegyük fel a tervrajzot, mire megjelenik egy jetpack - hát persze, hogy ezzel kell menekülnünk! Pattanjunk rá, lőjük ki az üveget, majd a garázsból araszoljunk ki az egyetlen kijáraton. Miután lelőttünk mindenkit, kikezelőjét múlt időbe tegyük. Nem lesz túl nehéz, célozzunk a testén található pöttyökre, és tüzeljünk, mint az őrültek. Persze ne hagyjuk figyelmen kívül a hullámokban támadó egyéb ellenfeleket sem, akik próbálnak fedezékünk mögé kerülve agyonlőni bennünket. Miután leszedtük, hírét veszszük, hogy a gonoszok ejtettek néhány túszt, akiket nekünk ildomos lenne ugye kiszabadítani. Egyikük mögöttünk van a fészerben, a másikuk szintén mögöttünk a sziklák között - mindkettőjüket pár katona védi. Most menjünk vissza a kiindulási pontra, ahol a szekérről vegyük fel a gázmaszkot, ugyanis szükségünk lesz rá! Vágjunk át az



A sirály vérében látszin Bondról előbb-utóbb kiderül, hogy a Hamarosan elevenek a szuperkém kórnyal

nyílik az ajtó és mehetünk tovább, ám vigyázzunk, mert most már az ellenfelek sem lesznek restek jetpack-et használni, plusz megvan az a kellemetlen tulajdonságuk, hogy rakétavetővel durrogtatnak ránk! Egyes pontokon megállhatunk és kiszállhatunk járgányunkból, majd bepattanhatunk egy másikba - értelemszerűen azért jó ez, mert az új járgány még nem sérült. Haladjunk mindig a megadott kék pötty irányába és lőjünk mindenre, ami mozog, akkor nagy baj nem lehet. Egy alkalommal jön még egy hajó, ezt is gyorsan füstöljük ki, majd már tényleg nincs sok ebből a pályából, végre kiröppenhetünk a csatornákból!

7. Gypsy Camp

Hírét vettük, hogy a tajga fiai be akarják venni Bey félvér barátainak táborát. Természetesen, mint ügyeletes jófiú, ezt a legkisebb mértékben sem engedhetjük meg. Amint megérkezünk a színhelyre, azonnal a sűrűjébe csöppenünk: két hölgyemény verekszik a félvér király legkisebb fiának kegyeiért... amit az oroszok érkezése félbe is szakít. Sajnálatos módon egy nagyobbfajta gépjárművel érkeztek, amelyen egy még nagyobbfajta gépágyú is van: első dolgunk tehát, hogy ennek udvaron, majd nyomuljunk be a nagy házba, annak második emeletén kiszabadíthatjuk a harmadik áldozatot - előtte azonban tegyük fel a maszkot (selectet nyomunk és a menüben fel tudjuk helyezni)! Ha gyorsak voltunk, még marad annyi időnk, hogy a ház melletti szikla-ba vájt barlangból is kihozzuk az utolsó személyt is - persze maszk használata itt is ajánlott! Ezután Fortuna ránk mosolyog: gonosz ellenfelünket megsebesíti valami jótét lélek - már csak fel kell másznunk a fegyveréért, mely nem más, mint egy jó kis mesterlövészpuska! Látom, mindenkinek torz mosolyra húzódik a szája, méghozzá nem is alaptalanul: Bey barátunkat kell védelmezni ezzel az eszközzel. A feljáratnál találunk hozzá töltényeket - már persze, ha kifogytak volna. Lőjünk ki minden katonát, mert barátunk sérült kezével nem tudja túl hathatósan ritkítani az ellent - szóval legyünk résen! Ezen remek rész után a félvér király tiszteletbeli fiának fogad minket, mi pedig már mehetünk is a következő pályára.

ÉRDEKESSÉGEK

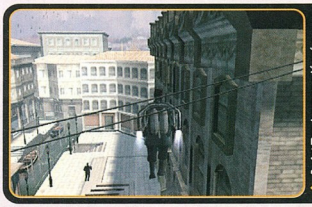
A mesterlövész puska remekül használható, ám csak specifikus esetekben. A D-paddal zoomolunk, a jobb analóg karral pedig irányítjuk a célkeresztet. Hál' istennek Bond keze nem remeg, így egyszerű lesz kilőni az ellenfeleket.

8. Sniper Alley

Bey barátunknak személyes ügye, hogy az aktuális főkutyát személyesen tegye hidegre, amihez mi készséggel asszisztálunk. Minthogy a pálya nevéből is lehet már sejteni, ez nem az a „rohanok-leírtok mindenki" típusú lesz, hanem annál egy kicsit nyugisabb, de ezt azt hiszem nem bánja senki: az új mesterlövészpuskánkat fogjuk a gazokon belőni. Első feladatunk, hogy eljussunk a megadott pontra, ahonnan majd segíthetjük barátunkat - ez nem túl nehéz. Pár katona, egy kis mászás, és már bent is vagyunk egy házban, amelynek alagsorában megtaláljuk a kulcsot a fenti ajtóhoz. Egy kis ugrálás, az egyik irodában bajusz-ősszeakasztás néhány keményfiúval és már meg is érkezünk a megjelölt pozícióba. A baloldalon találunk egy csodadobozt, amelyben mindig újrateremnek a puskához a töltények - ha kifogynánk, használjuk bátran! Nos, akkor szorítsuk vállunkhoz a tust és kezdődjék a tánc! Mint az előző pályánál, itt is fontos, hogy minél előtt leszedjük a gazokat Bey elől, hiszen ő nem túl hatékonyan írtja őket. Először a ládák között fog lavírozni, majd a baloldalon felmegy a lépcsőn, át a folyosón, majd ismét fel - ekkor történik egy kis baleset. Pontosabban egy elég nagy baleset: megjelenik egy bazi nagy helikopter. Fussunk vissza a lépcsőhöz, és onnan biztonságban lőjük ki a gépet. Ha megvagyunk, futás vissza a korláthoz, mert barátunknak már bizonyára igen izzad a hónalja! Módszeresen irtsuk le az ellenfeleket előle - ám sajna végzetét nem kerülheti el: az orosz rosszfiú gyorsabb és elkapja szegényt. Persze egyből nekiáll vele hencegni: kiáll egy ablakba, miközben Bey fejéhez szorít egy fegyvernek látszó tárgyat - ne lacafacázzunk, azonnal célozzunk, majd nagyítsunk rá a gonosz tar koponyájára és húzzuk meg a ravaszt, mielőtt túl késő lenne! Ha megvan, jön a szokásos „Ó, köszönöm, hogy megmentettél barátom - nem tesz semmit, épp' úgyis a közelben voltam" lírai jelenet, mi pedig be is fejeztük az aktuális pályát.

9. Consulate

Meglehetősen kedvezően nyit a pálya: Bondot egy laza kis szőke várja anyaszült meztelenül egy baldachinos ágyban. Némi negédes gügyögés után rá is térnek a tárgyra, a holnapi misszió áttárgyalását pedig átmentik a légyott utánra. Nos, elérkezik a másnap, mi pedig kezdjük meg utunkat a hivatalnok pultjáig - aki egy látványos robbanás keretében atomjaira hullik. Lépjünk be a lyukon, majd haladjunk végig a folyosón - jobbra lesz egy beugró, ahol használni tudjuk a koptert: menjünk végig a szellőzőn, majd robbantsuk fel az ajtót, de vigyázzunk, nehogy a katonák idő előtt kilőjék! Most menjünk vissza az ajtóhoz és lépjünk be abba a szobába, amelynek kirobbantottuk az ajtaját - itt találunk egy kart a baloldalon, amit



A JetPac használ készítő, csak bele ne akadj a dróbokba

húzzunk meg, ezzel elál a mérges gáz folyása. Fussunk végig a folyosón, az ajtón belépve pedig öleljük keblünkre Taniát. Persze a viszontlátás annyira nem édes, tekintve, hogy most már róla is nekünk kell gondoskodni (vagy, hogy stílszerűek legyünk: bondoskodni),

tehát nem túl jó ötlet a torkolattüzek elé lökni ökelmét, mert könnyen a misszió végét jelentheti!
Oké, ha mindezzel tisztában vagyunk, szaladjunk vissza a lifthez, majd pattanjunk be. Persze itt is beüt a ménkű, a lift megáll. Sebaj, azért még ki tudunk szállni. Haladjunk előre, aprólékosan ledarálva az ellenfeleket, mígnem eljutunk a pihenőbe (a zárt ajtókon úgy tudunk átjutni, ha odaállunk mindketten a konzol elé). Előtte azonban rántsunk fel egy gázmaszkot! Szóval bent van az egyik oszlopon egy kar, amit ha meghúzunk, elál a gázszivárgás, s ennek örülünk. Végre Tania is megszólal, és elmondja, hogy a liftkezelő egység természetesen lent van a földszinten - oda viszont csak lifttel lehet lejutni. 22-es csapdájának mutatkozik az ügy, ám természetesen itt is van megoldás: menjünk a szoba végébe, ott, ahol a szellőzőt látjuk… Úgy van, a koptert kell megint előkapnunk! Menjünk szépen végig az útvesztőn, vigyázva a nagy ventillátorokra és az égő tüzekre, mígnem egy szobába érünk, ahol robbantsuk fel a kapcsolót! Minthogy ezzel megjavítottuk



célpontot nehezebb eltalálni, mint egyet. Szóval ismét kocsiba kényszerülünk, ezúttal Tatyána kisasszony kíséretében. Tapossunk is gázba, mert mindössze tíz percünk van a feladat befejezésére, ami nem más, mint harminc ellenséges gépjármű kiiktatása. Igazából sok leírással itt nem szolgálhatunk, cirkáljunk fel alá a városban, aztán ha jön valaki, adjunk neki! Többnyire érdemes a géppuskát használni, szerencsére ez pár fokos szögben magától is elfordul, így célra tart - ez tehát némi könnyebbség. Ha elhúzna mellettünk egy ellenség, bátran nyomjunk háromszöget: ez a kerékbe épített késeket villantja elő - nagy sebességnél elég egyetlen pöccintés és máris robbannak a gazemberek. Ha netalán egy platós kocsiba futnánk, melynek a hátuljánál egy fegyveres áll, váltsunk át rakétavetőre (D-paddal), majd nyomjunk L1-et, amivel befoghatjuk a célt, és ha biztosak vagyunk a találatban, süssük el az R1-gyel. Ha ahol a fénykörrel jelzett helyre beparkolva már be is fejeztük ezt a remek küldetést.

11. Train

Együtt a banda, fel is szállunk a vonatra, mikor a harmadik pályán látható egyezményes jelsorozat megismétlődik, és Bond ismét egy segítőjével fut össze. Vagy mégsem? A vacsora közben mindenesetre kiderül: Mr. Nash szándékai nem teljesen tiszták, valamint szomorú, hogy Bey haverunkat is eltette láb alól. Ennek nyomán némi dulakodás után győz a jobb - azaz mi -, ám amikor besétál a képbe egy 140 kilós tulok egy állati nagy gépágyúval, nos, Bond jogosan gondolkodik el esélyeiről - és józan fejjel arra a következtetésre jut, hogy legjobb védekezés a támadás! Így kapjuk elő legjobb fegyverünket és szeretjük le a ránk rontó embereket, majd menjünk a vagon közepébe és tegyük le aktatáskánkat, amiből egy helyes kis forgó géppisztoly fog előjönni, és segít ledarálni a ránk rontók garmadáját. Vonuljunk fedezékbe és semmisítsük meg az ellenfeleket, majd gyorsan szedjük össze a lőszereket. Kiszállás! Ismét Tania kisasszonyt kell védelmeznünk. Készítsük elő aknavetőnket, majd rohanjunk előre és szedjük le a pajzsos katonákat - velük már találkozhattunk az első bónusz küldetésben is -, majd pedig rontsunk rá a mögöttük tevékenykedő, szintén páncélököllel lövöldöző ellenre. Ezután a maradékot tegyük hidegre tetszés szerinti fegyverrel, majd járjunk körbe az udvarban, hiszen rengeteg lőszert és pajzsot találhatunk. Ha készen vagyunk, vegyünk egy nagy levegőt, majd rontsunk be a terembe. Éppen láthatjuk, amint a gonoszok meg akarnak lépni, mi azért Tania életére vigyázva kaszáljunk le mindenkit. Menjünk fel a lépcsőn, a szobában és a gangon is lőjünk le mindenkit, majd a dobozra másszunk fel és lengedezzünk át a jegyárus bódéra. Bent remek dolgokat találhatunk, de most már vissza a küldetéshez: a fenti szobában a falon van egy kapcsoló, melyet meghúzva kinyílik a másik oldalon a kapu, és persze egy csomó ember özönlik le. Eliminálják őket - vigyázva a páncélosokra! -, majd az ottani szobában is húzzuk meg a kapcsolót, mire az előbbiben nyílik ki az ajtó. Sasszézzunk át oda, majd lépjünk be az ajtón. Épp egy tengeralattjáróval próbálnának meglépni embereink, ám mi közbeavatkozunk: le kell szednünk a három lövegtornyát. Ehhez melegen ajánlott az aknavető használata, ha elfogyott a lőszer, menjünk távolabb, és a mesterlövészpuskával sorozzuk - de közben figyeljünk a csajszi életére, mert a katonák folyamatosan özönlenek! Ha leszedtük mindhárom tornyot, nyomuljunk be a gépbe, szedjük

ÉRDEKESSÉGEK

Igaz, hogy csak a pályák után lehet menteni, ám bizonyos ellenőrzőpontokat azért számon tart a játék - így ha meghalunk, onnan folytatjuk a játékot, és ami a legjobb: életünk és páncélunk teljesen feltöltődik!



A körülmények ma is tökéletesek, de a nő most sem jött el..

(!) a liftet, menjünk is vissza, ám vigyázzunk az ellenállókra! Szálljunk be a liftbe, majd folytassuk utunkat egyenesen. Ismét egy gázszivárgásba futunk, kapjunk maszkot, majd a T elágazásnál fussunk először balra, ahol a terem falán lesz egy kar - rántsuk meg -, majd balra is menjünk el, ahol viszont két kart fogunk találni, egymástól egy kicsit távol. Ha megvan mind a három, akkor eláll a gáz, mi pedig folytathatjuk utunkat. Nemsokára el is érkezünk a széfhez, ahol a hiper-szuper titkos dekódolót tartják: bejutni nem nehéz, csak lőjük szét a négy bilincset és már bent is vagyunk. Bent tápoljunk fel és vegyük fel a masinát is, majd induljunk visszafele, amerre a kék pöttyöt látjuk - útközben vigyázzunk a marcona legényekre, és nemkülönben barátnőnk egészségére! Még egy kis liftezés, és már kint is vagyunk az udvaron, ahol kocsiba pattanunk, és már ott sem vagyunk.

10. Istanbul - harmadik rész

Útjaink ismét kettéválnak: meg kell csípnünk egy vonatot, és ahogy hősünk mondja: két megfáradna járgányunk, bátran guruljunk el az autójavítóhoz - még mindig ugyanott található, a különbség annyi, hogy most este van. Ha a megadott időn belül sikerül legyűrni az adott számú ellenfelet, máris megkapjuk a következő feladatot: érjünk oda a vasútállomásra a vonat indulásáig! Nosza sprinteljünk, hiszen csak öt percünk van (újraindul a számlálás!). Arra figyeljünk, hogy ne visszafele menjünk, mert amerről jöttünk, ott tankok fognak posztolni, és erőteljesen üdvözölnek minket, amennyiben a kelleténél közelebb merészkednénk. Tehát arra menjünk, amerre nincsenek tankok (a javító felé kell elindulni) - ekkor kijutunk a városból és a legelők mentén szakíthatunk. Egy platós gép ismét bejön elénk, melyről elég barátságtalan hordók száguldanak felénk, ezeket kerüljük ki, a kocsinak meg adjunk a rakétavetővel. Továbbra is figyeljük a hagyományos járgányokat, ők sem fognak békén hagyni minket, sőt még egy helikopter is ránk akaszkodik, melynek kiiktatása nem létfontosságú, ám mindenképpen ajánlott. Nemsokára megérkezünk az állomásra,

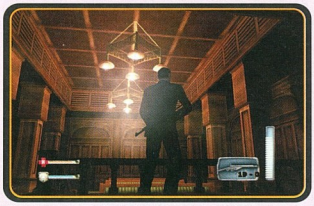


fel az extrákat, majd lépjünk ki a másik oldalon: természetesen főellenség jön. A terepen néhány láda van elszórva, ezek mögé ideigle-



Bond, egyéb fegyver híján csúnyán megsorozza a helikoptert néhány jegnis rögzítővel...

nesen elrejtőzhetünk, ám vigyázzunk, mert ellenfelünk csak úgy okádja a gránátokat, így a dobozok sem adnak sok védelmet. A másik igen idegesítő tulajdonsága, hogy átkozottul pontosan lő, tehát ne nagyon rohangáljunk a nyílt terepen. Legokosabb, ha odalapulunk valamelyik ládához (a háromszöggel), majd be-



fogjuk az L1-gyel, és ránagyítunk a négyzettel: lőjük mindig azt a testrészét, ahol a kör látható. Ez fokozatosan megy egyre lejjebb, mire szegény pali összeesik. Mielőtt még megsajnálnánk, húzzunk át egy másik fedezékbe, majd folytassuk az előbb megkezdett metódust. A terepen találhatók páncélok is, melyeknek igen jó hasznát fogjuk venni, ugyanis mint már említettük, az öreg igen jól lő, tehát fel kell kötnünk a felkötnivalónkat! Sok szerencsét hozzá, néhány sorozat után úgyis megadja magát! Hát, nem lennék szívesen a halottkéme…

12. Factory

A játék vitathatatlanul legszebb pályája. Noha a fejlesztők alapvetően grafikailag nem erőltették meg magukat, ebbe a pályába azért látszik, hogy többet fektettek, ez az egyik legjobb szint. Kezdődik is mindjárt egy kis jetpack-es hiriggel a dolog: rontsunk be az épületbe, majd ne kíméljünk senkit! A célunk az, hogy keresztülrepüljünk a gyáron, lehetőleg épp bőrrel. Ennek érdekében érdemes mindenkit a lehető legrövidebb időn belül lelőni - nem érdemes elmenni mellettük, mert hátba kapnak minket, az pedig ugye, nem jó. Szóval, haladjunk előre, szedjük le a jetpack-es arcot, majd repüljünk tovább, és a baloldalon látható peremen szálljunk le - előtte természetesen likvidáljunk mindenkit. Miután leszálltunk, menjünk be a szobába és húzzuk meg a kart, ami kikapcsolja azokat a csúnya áramos bizgentyűket ott előttünk - irány vissza a madárkára, és repüljünk is át ott, ahol az előbb még annyira villámlott. Gyorsan szálljunk le ismét szemben, majd fussunk fel a lépcsőn, és innen osszunk áldást mindenkire, majd haladjunk előre, immáron jetpack nélkül. Nemsokára meglátjuk a falon (no meg a térképen is) azt a helyet, ahova az első bombánkat kell lehelyezni - ezt meg is tehetjük az X folyamatos nyomvatatásával. Nem messze innen felvehetjük a tundrarucit: igazából dizájnos, dehogy mi értelme van, arról fogalmam sincs, mindenesetre ártani nem fog. Gyanítom, hogy valami álcázó szerepe lehet. No tehát, következő lépés, hogy jussunk be a bázisra! A kerítés mellett baloldalon található néhány láda, ezeken könnyűszerrel felmászhatunk, és már benn is vagyunk. Micsoda védelmi rendszer! No sebaj, vágjunk keresztül az udvaron, majd robbantsuk fel az őrtornyot, és lépjünk oda a daru mellé: húzzuk meg a kart, majd fordítsuk el a gépet balra, így már fel tudunk pattogni a ládákon. Hatoljunk be balra, így egy raktárba jutunk, ahol szokás szerint vágjunk rendet, majd a hátsó részben az óránkkal robbantsuk ki a szerkentyűt, így be tudunk menni az irodába különböző hasznos dolgokért, valamint a főbejárat kulcsáért. Ne felejtsük el felszerelni a bombát (mutatja a térkép, hogy hova kell), majd lépjünk vissza az udvarra, és menjünk be a főbejáraton. Liftezzünk fel a felső szintre, gyűjtsük be az extrákat, majd húzzuk meg a kart, és lépjünk be a hatalmas terembe: vigyázzunk a hatalmas géppityut lóbáló egyénre! Daráljunk le mindenkit, majd a terem végében liftezzünk fel és fussunk el az irányítóterembe, ahol a kart meghúzva kinyitunk egy ajtót. Most menjünk le a lifttel, majd azonnal fel és fussunk vissza az irányítóteremhez. Hogy ez mire volt jó? Nos, arra, hogy a kis tankocskát innen könnyűszerrel leszedhetjük aknavetővel, esetleg mesterlövészpuskával. Ha kinyiffant, merészkedjünk le, végül helyezzük el az utolsó bombát, és menjünk vissza a raktárba. Van ott egy kapcsoló, melyet eddig nem tudtunk meghúzni - most már megtudjuk. Szégyen a futás, mint tudjuk, de mi azért csak alkalmazzuk. Kedves Évánk bepipul, mi pedig egy bondos mozdulattal észhez térítjük, majd meg is lépünk az immár visszaszerzett masinával. Nincs más dolgunk, mint végighajtani az alagúton, lehetőleg úgy, hogy nem ütközünk a falnak, mert akkor nagyon lelassulunk, és igen szűkre van szabva az időnk! Néha az előttünk levő falakat ki kell robbantanunk, ezeket időben tegyük meg. Vigyázzunk az alagút vége előtti jobbkanyarra! Ennyi volt ez a pálya, lépjünk tova.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék sikeres teljesítésének kulcsa, hogy tudjuk, melyik helyzetben milyen fegyvert kell használnunk - ezért ne spóroljunk a lőszerekkel, mindig puffogtassuk el, amink van, utána raérünk majd aggódni.

13. Border

Már csak el kell menekülni rosszakaróink elől, így Bond és Tatyána autóba vágják magukat. Természetesen mi vesszük át az irányítást, így tapossunk is bele a gázba! El kell jutnunk egy mólóhoz, ami nem lesz túl nehéz dolog, mindössze arra kell figyelni, hogy az ellenséges autók ne lökjenek bele a szakadékba, miközben mi éppen ugratunk át felettük - ezért tanácsos lelassítani és kivonni őket a forgalomból. Az úton még egy helikopter is belénk köt, ám rakétáinknak ő sem tud ellenállni. Miután megérkeztünk a megjelölt pontra, pattanjunk ki a verdából, és azonnal kapjuk elő távcsöves fegyverünket, és lőjük ki a toronyban levő em-



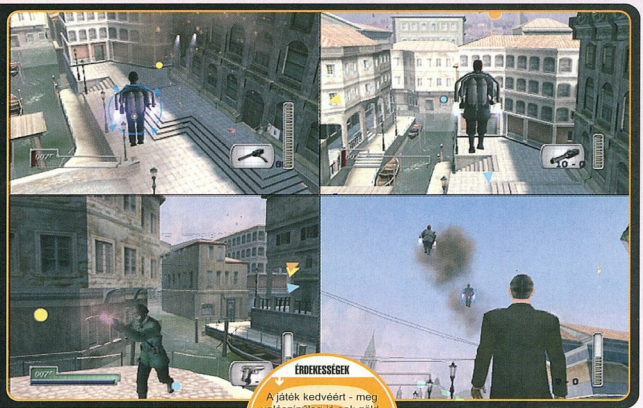
A játék cseleketmérye helyenként annyira bonyolult, hogy négy képarnyű segítségével sem tudjuk nyomon követni

bert, aki bőszen rakétavetőzik felénk. A többieket érdemes valami golyószóróval lerohanni. Fussunk oda, majd a torony melletti kis bódéból vegyük fel a dokk kulcsát, és már mehetünk is vissza kedvenc járgányunkhoz. Persze néhányan azért még zargatnak minket, ám ne zavartassuk magunkat: adjuk meg nekik, ami jár.

Az autóba beszállva már tekerhetünk is visszafele, egészen a kék pöttyig. Az úton természetesen néhány autóra és pár helikopterre számíthatunk - ha nincs kedvünk vacakolni velük, nyugodtan húzzunk el mellettük, ha az út végére érünk, úgyis járművet váltunk. No, meg is érkeztünk a dokkhoz, ahol természetesen mindenkit lássunk el, majd az ellenkező részen levő kapcsolóval tegyük vízre kicsiny hajónkat. Most kezdődik csak az igazi móka! Végig kell szántanunk egy csatornán, ami nem is olyan rövid, közben mindenhonnan lőnek ránk, mint az őrültek! Először csak a partról az emberkék (a házakra célozunk, akkor felrobbannak, és mindenki bedob-



ja a törölközőt), aztán már hajók is (őket nem nehéz leszedni, annyira nem kell sok nekik, csak mindig idejében vegyük észre őket - ezért jó, ha van egy kis üresjárat, akkor körbeforgunk, hogy lássuk, honnan jön az áldás!), legvégül már helikopterek is: na őket kell veszett gyorsan leszedni. Mert ha nem, akkor csúnya rakétatámadások még csúnyább áldozatai leszünk. Amikor Tania erőteljesen kiabál nekünk, az azt jelenti, hogy a menetiránnyal megegyezően aknák vannak előttünk - ezeket mindenképpen lőjük ki, mert nagyon sokat sebeznek rajtunk! Ez a rész biztos van vagy tízperces, de sokkal élvezetesebb, mint amikor a csatornában keveregtünk - itt aztán él minden. Szinte forr az ember vére a sok adrenalintól, ez a játék egyre jobb, ahogy haladunk a vége felé! A pálya végén egy nagyobbacska hajó vár ránk, ő kicsit többet bír, ám mivel barátnőnk remekül vezet, ezért sok bajt nem okozhat. Ha kilőttük, még megtekinthetünk egy kis



Válassz: A Spindöklő, a vasporetzők, a karvájnok, és a szántásban JetPac-es James Bond vérzik.

ÉRDEKESSÉGEK

A játék kedvéért - meg valószínűleg jó sok zöldhasúért - Sean Connery hajlandó volt hangját kölcsönözni a jelen részben.

James Bondos „ellenfél-lerázós" trükkök, és már mehetünk is a végső pályára!

14. Octopus Base

A végső megmérettetés elérkezett, tehát miután kikecmeregtünk szerelmünk ölelő karjaiból, akár már kezdhetjük is annak a bizonyos pontnak a festését az I betűre. Na szóval, hatoljunk be a bázisra, majd a jobb oldalon levő kisebb szobába (az óra segítségével kiégethetjük a kapcsolót kintről), ahol egy erélyes rántás a karon és már jön is a lanovka értünk. Miután kiütöttük a fogadóbizottságot, szálljunk be és vegyünk elő valami géppisztolyt - ezzel kaszáljuk le az oldalról ránk lövöldözőket. Mondjuk takarékossági okokból lapíthatunk is az egyik sarokban, amíg megérkezik a szerelvény eredeti céljához. Ott pattanjunk ki és folytassuk utunkat. Egy nagy-nagy terembe értünk: ne felejtsük el, hogy ez hol van, hiszen a nagy leszámolás ehelyütt fog bekövetkezni. Miután körberohangáltunk és lefektettünk mindenkit aludni, szedjük össze a muníciót és a páncélt, majd a jobb oldalon távozzunk. Ekkor egy hídra érünk, mely lefelé visz. Az alján egy marcona legény lesz, őt shotgunnal kináljuk meg. Hopp egy jetpack! Lovagoljuk meg, majd konstatáljuk, hogy Éva meg szeretne pirongatni minket, amihez természetesen egy belevaló Bond a legkevésbé sem fog asszisztálni: rakétái elől suhanjunk el a kör gombbal, miközben az L1-gyel folyamatosan befogjuk, az R1-gyel pedig osztjuk rá az áldást - természetesen rakétával. Meglepően könnyű legyőzni, majd miután bebizonyította azt az évszázados alaptézist, miszerint a nők, khm, elég gyengén vezetnek, azonmód jobblétre is szenderül. Mi vágjunk át a hangáron és szálljunk le a körben, majd folytassuk utunkat. Haladjunk felfelé, míg az irányítóterembe érünk: itt lőjük ki az üveget, majd ugorjunk le, a kék pöttyökről pedig elegánsan tovább, mígnem elérünk egy vékonyka hídra. Persze nem árt, ha közben jóakaróink számát némileg megtizedeljük, ugyanis most egy kényes művelet jön: bombát fogunk telepíteni, amihez pedig idő kell. Miután megvagyunk, forduljunk meg, irány ki az ajtón, végig a folyosón, be az ajtón, majd lendüljünk vissza az irányítóterembe, onnan pedig egészen visszsza a nagy teremig, ahol majd a végső csata lesz. Ha most úgy állunk, ahonnan eredetileg először bejöttünk, akkor egyenesen kell menni: át egy hídra vivő ajtón, amely valami nagyon csúnya anyag felett himbálózik. Középen fordítsuk el a kart, mire át tudunk rohanni a másik oldalra. Oké, már ott is vagyunk a rakéta fejénél, amit hatástalanítanunk kell, mely szintén időt vesz igénybe. Most a változatosság kedvéért ismét vissza a nagy terembe, majd fussunk, ahogy bírunk a térképen jelölt pont felé. Vágás, videó, „ki a keményebb" közhelyszerű jelenetek bejátszása, majd indul a főellenség elleni küzdelem. Előre megnyugtatok mindenkit: kiábrándítóan egyszerű lesz. Kezdésnél azonnal fussunk jobbra, az acéllemez mögé, ahol a főellenség SEMMILYEN módon nem tud bántani minket. Hiába van egymillió fegyvere, nem egyszerre tüzel belőlük, hanem meglehetősen kiismerhető módon: először rakétákat zúdít ránk, majd egy kis gépágyútűz, legvégül pedig lézernyalábokkal akar szórakoztatni minket. Miután abbahagyta a lézerezést, lépjünk ki a fedezékből, fogjuk be az L1-gyel (elsőre nem őt fogja bejelölni, hanem a karos szerkezet fegyvereit, ezért párszor még meg kell nyomni ezt a gombot, míg „odaér hozzá"), majd lőjük, ahogy bírjuk. Ha abbahagyta a gőzölgést, fussunk vissza a menedékbe, mert nemsokára újra elkezdi szórni az áldást. Értelemszerűen minél erősebb fegyverrel támadjuk, annál gyorsabban fog meghalni. Még egy pár elcsépelt frázis, főgonosz végleg meghal, és már ki is végeztük a játékot. Hölgyeim és Uraim, ennyi volt a James Bond: From Russia with Love.



Ez a játék úgy lesz egyre jobb, ahogy haladunk a vége felé. Igaz vannak benne furcsa részek - például az autós üldözések több mint érdekesek, de összességében nagyon hangulatosan van összekalapálva az egész. Érdekes, hogy a későbbi pályák sokkal jobban néznek ki, mint az elején - pedig az általánosan bevett gyakorlat szerint a fejlesztők inkább az elején adnak bele apait-anyait, a végére rendszerint elfogy a szufla. Itt nem így van, már csak ezért is megéri végigmenni a játékot. A zenék fantasztikusak, rengeteget dobnak a hangulaton, amolyan igazi dzsemszbondos muzsikák csendülnek fel, melyeket még tovább fokoznak a remek hanghatások - mind a fegyverek, mint az emberek elég jóra sikerült. Nagyon nagy pozitívum, hogy - mostanában elég ritkán találkozom ilyen játékkal - egész jóra sikerült a mesterséges intelligencia megkreálása: az ellenfelek nem rohangálnak a pisztolyunk csöve elé, fedezéket keresnek, segítséget hívnak, szóval nagyon jól meg van csinálva. Ezt a játékot nem csak a Bond rajongóknak, de bármilyen akcióra nyitott egyénnek bátran merem ajánlani, nem fog csalódni benne!

Callisto

Nehéz a választás?
Majd mi segítünk!



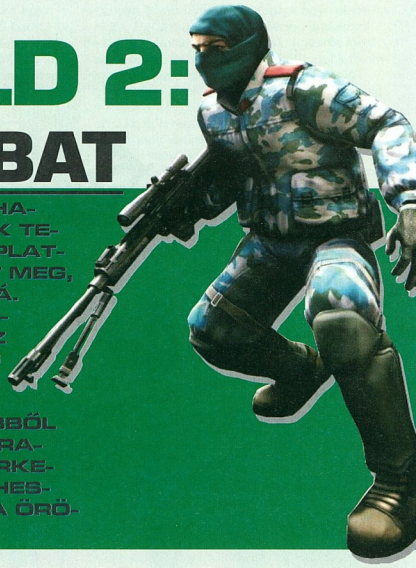
Konzol Stúdió

www. konzolstudio.hu
info@konzolstudio.hu

1092 Budapest, Kinizsi u. 21-25
Tel./Fax: 06-1-216-6626
Szerviz: 06-1-218-1925
Mobil: 06-20-9-888-337

Nyitva tartás: H-P: 10-18; Szo: 9-13

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT



A BATTLEFIELD JÁTÉKOKNAK KOMOLY HAGYOMÁNYA VAN A MULTIPLAYER JÁTÉKOK TERÉN IGEN ERŐS TÁMOGATÁST ÉLVEZŐ PC PLATFORMON. AZ ELSŐ RÉSZ 2002-BEN JELENT MEG, ÉS HÁROM KIEGÉSZÍTŐT IS KIADTAK HOZZÁ. 2004-BEN JELENT MEG A FELEMÁS FOGADTATÁSÚ BATTLEFIELD: VIETNAM, AMELY AZ ÉPPEN AKTUÁLIS DIVATOT PRÓBÁLTA MEG KIHASZNÁLNI, ARÁNYLAG KEVÉS SIKERREL. IDÉN A MODERN HARCÁSZATI ESZKÖZÖK VANNAK SORON, ÉS SZERENCSÉRE EBBŐL A KÖRBŐL MÁR MI, KONZOLOSOK SEM MARADUNK KI. AZ ELECTRONIC ARTS VÉGRE ELÉRKEZETTNEK LÁTTA AZ IDŐT, HOGY MI IS KIVEHESSÜK A RÉSZÜNKET A BATTLEFIELD OKOZTA ÖRÖMÖKBŐL...

INFO BOX

Kiadó: EA
Fejlesztő: DICE
Hivatalos honlap: www.eagames.com/official/battlefield/moderncombat
Megjelenés: 2005. október 24.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:	
MEGVALÓSÍTÁS:	
JÁTÉKÉLMÉNY:	
ÖSSZHATÁS:	

VÉLEMÉNY

Örvendetes, hogy kaptunk egy szingli kampányt, némi sztorival nyakon öntve...

...de ez nem az a Battlefield, ami nagy nevet szerzett magának az online lövöldék piacán.

ELŐZMÉNY

2003	Medal of Honor: RS
2004	Call of Duty: Finest Hour
2005	Call of Duty: Big Red One

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB

PLATFORMOK

Mostani guide-unk főként a játék szingli kampányáról szól, és ez első látásra furcsa lehet egy felvállaltan multiplayerre alapozó programnál, mégis megvan az ésszerű magyarázat: az egyjátékos mód tökéletes gyakorlás. Noha sem az ellenfeleink, sem a bajtársaink nincsenek intelligencia kapcsán a helyzet magaslatán, de begyakorolhatunk alapvető taktikákat, megismerhetjük a kasztokat, valamint az általuk használt arzenált. Térjünk hát rá a különböző kiképzésben részesült virtuális katonák ismertetésére.

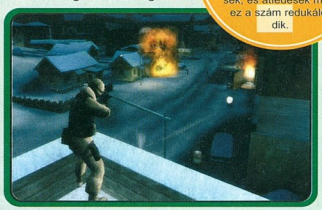
Fegyveres Erők a Csatamezőn

Assault

Ezek a speciálisan kiképzett katonák minden hadseregszintű megmozdulás gerincét képezik. Jóllehet, az alapkiosztású automata gépfegyverük fel van szerelve egy saját gránátvetővel, oldalukon mégis ott csüng a füstgránát, ha rejtőzködni kell, valamint a Frag grenade, ha nagyot kell pukkantani. Mikor a rejtőzködés létszükség, csak előkapja a pisztolytáskából a kisfegyvert, és már apríthat is.

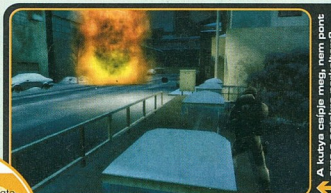
ÉRDEKESSÉGEK

Elvileg a játékban megtalálható fegyverek száma ötven fölött áll csak meg, ezt azonban fogyasszuk egy csipetnyi sóval: Az ismétlődések, és átfedések miatt ez a szám redukálódik.



Fegyverkiosztása:

- **Assault Rifle:** az automata gépfegyver közepes távolságokból is képes érvényesíteni bivalyerős lövedékeinek komoly ütéseit, amit az ellenségek hátravetődéssel, látványos területüléssel „díjaznak". Alapfelszerelés a ráerősített gránátvető, melyet kiválóan használhatunk kisebb tömegek felosztalására,



A kutya csipje még, nem pont

valamint ellenséges járművek amortizálására.

- **Pistol:** a hadsereg egyik legalapvetőbb fegyveréről van szó, mely minden katona oldalán ott fityeg. Mivel komoly helyzeteket élünk meg a Battlefieldben, ezért ez csak akkor lehet opció, ha a főfegyverből kifogyott minden, és nem érkezett még utánpótlás.
- **Fragmentation Grenade:** személyek ellen alkalmazható robbanógránát, mely ugyan tankok ellen kevés, viszont a bakákkal szemben kiváló teljesítményt nyújt.
- **Smoke Grenade:** füstfelhőbe borítja a célterületet, így elrejthetjük magunkat a kíváncsiskodó szempárok tucatjai elől.

Sniper

Ezek a katonák a legképzettebb mesterlövészek, akik legalább olyan profik álcázásban, mint távlövészetben. Álcáik és speciális fegy-

vereik segítik abban, hogy minél távolabbról, minél több ellenséget képes legyen leszedni. A legváratlanabb esetekben is szükségünk lehet egy ilyen páratlan tudású lövészre, tehát lehetőleg mindig legyen kéznél egy ilyen karakter.

Fegyverkiosztása:

- **Sniper Rifle:** ez a csodálatos, háromszintű zoommal felszerelt mesterlövészpuska a Sniper katonák legjobb barátja. Ennek segítségével több száz méterről is leszedheti az ellenséges katonákat. Egy kicsit gyakorolni kell a használatát, de a szingli kampányban lesz olyan küldetés, ahol ezt megtehetjük.
- **Pistol:** a Sniper katonáknál is megtalálható ugyanaz a félautomata, 9mm-es pisztoly, mint ami az összes többi katona oldalát is díszíti.
- **Laser Target Designator:** ezzel a varázslatos szerkezettel a Mesterlövész megfesthet a lézerrel egy célpontot, ami másodpercekkel később rakétatámadás áldozatává válik. Hiába veszik észre az ellenségek a megfestett célpontot, sokat nem tehetnek ellene, mivel az úton lévő robbanófej töltete elég ahhoz, hogy a leghatalmasabb tankot is elintézze.
- **Fragmentation Grenade:** személyek ellen kiváló hatékonysággal alkalmazható repeszgránát.

Special Ops

Ők azok a katonák, akik kis csapatokban mozognak, és az ellenség csak akkor veszi észre, hogy ott jártak, mikor másnap reggel megbotlanak halottaikban. Az észrevétlen, kiváló kiképzésben részesült kommandós alakulat hangtompítós automata fegyvereket használ, mesterei a robbanószereknek, valamint az észrevétlen menekülést elősegítő taktikáknak.

Fegyverkiosztása:

- **Silenced Assault Rifle:** ez a normál Assault Rifle hangtompított változata, amely ugyan nesztelenül működik, méghozzá sebészi pontossággal, de nem bír olyan erővel, mint a normál kiszerelés.
- **Silenced Pistol:** körülbelül ezzel a fegyverrel is ugyanaz a helyzet, mint a fenti párossal; noha teljesen halkan használható a pisztoly, mégsincs annyi ereje, mint dübörgő testvérének. Cserében viszont gyorsabban lehet kiüríteni a tárat.
- **Explosives:** kifejezetten hasznosnak bizonyulnak ezek a kis távdetonátoros robbanószerkezetek. Csak letesszük az út közepére, és ha arra jön az ellenséges járőrdzsip, megnyomjuk a kioldót, és már levegőbe is


Hát igen, szakmák a modern fegyvereknek van tűzerejük

repült a rosszcsont. Emberek és járművek ellen is kiválóan alkalmazható.

- **Combat Knife:** mivel a Special Ops katonák mesterei a CQC-nek, vagyis a közelharcnak, ezért elengedhetetlen, hogy mindenhova magukkal hordozzák kedvenc pengéjüket. Halk és gyors.
- **Stun Grenade:** néha a legkeményebb katonának is szüksége van arra, hogy elterelje az ellensége figyelmét. Mikor elhajít egy ilyen gránátot, az ellenség pár pillanatra dezorientálódik, ami pontosan elég egy gyors, angolos menekülésre, vagy a kedvenc késünkkel való szórakozásra.


Srácok, egy kicsit lapítsanak itt az oszlop tövében, ébresszétek fel, ha változik a helyzet, vagy valami gáz van

ÉRDEKESSÉGEK

Aki igazi Battlefield élményre vágyik, az ne habozzon kipróbálni a PC-s Battlefield 2-t.

Combat Engineer

A Combat Engineer a haderők egyik - ha nem a - legsokoldalúbb egysége: a járművek javításában és elpusztításában is rendkívüli jártassággal bír. Fegyverzetük mellett a legfontosabb társuk a kis hegesztőpisztoly, mellyel képes megjavítani az alakulatok járműveit. Legyen az egy tankokból álló konvoj, vagy egy csónakok-



ból álló flotta, esetleg egy dzsipkaraván, az Engineer akármit képes meghegeszteni. Gyalogosok ellen ott van a shotgun, és a Mortar Strike, gépjárművek ellen pedig az RPG.

- **Automatic Shotgun:** közelről kimondottan halálos, aki eléáll, az hamar elalél. Végső esetben közepes távolságokra is megpróbálhatjuk használni, de ne lepődjünk meg, ha csak minden második lövéstől hasal el valaki a csatamezőn.
- **Blowtorch Repair Kit:** a sokat emlegetett kis hegesztőpisztoly, amellyel gyönyörűen megfoltozhatjuk a harctéren megsérült járműveket. Vigyázzunk, nehogy véletlenül az ellenség tankjait hozzuk fel 100%-ra a segítségével! (Rendkívül közelről használva, minimális sebzésű fegyverként is bevethető.)
- **Pistol:** alapfelszereltség mindenkinél. Végső esetben jön, lát, és talán győz.
- **RPG:** Járművek ellen kiválóan használható rakétavető. Tank, hajó, dzsip, csónak, vagy helikopter - ezzel akármelyiket pillanatok alatt szétkaphatjuk. Minden járműnek a frontján a legerősebb a páncélzata, ezért igyekezzünk oldalról, vagy hátulról telibe kapni az ellenséget.
- **Vehicle Mines:** Ezek a kis, telepíthető aknák gyalogság ellen semmit sem érnek, ugyanis kifejezetten az úton poroszkáló, nehézsúlyú dzsipek, kamionok és tankok ellen tervezték őket. Vigyázzunk, hova rakjuk le őket, nehogy mi guruljunk rá véletlenül.

Combat Support

Ez a katona cipeli magával a legnagyobb, gyalogossal bevethető fegyvert. Hatalmas tárral tömi meg a géppuska bendőjét, amely aztán elképesztő tüzelési sebességgel köpködi magából a golyókat, így a masszív tárat másodpercek alatt kiürítheti. Mivel a fegyver pontossága egy shotgun szórásával vetekszik, ezért jól meg kell fontolnunk minden egyes ravaszmeghúzást, mikor ez a kicsike a kezünkben van. Ettől eltekintve, vagy éppen ezért igen veszélyesek a Combat Support katonák.

Fegyverkiosztása:

- **Heavy Machine Gun:** ez a hatalmas géppuska csak úgy ontja magából az ólmot az ellenség irányába. De csak ésszel: amennyiben nem kis sorozatokban lövöldözünk, úgy csak minden sokadik golyó fog célba érni.
- **Auto-Injector:** ennek a fájdalomcsillapítóval megtöltött fecskendőnek rendkívüli szerepe lehet a harcmezőn, ha a sérült bajtársaink ápolása kerül szóba. Teljesen meggyógyítja őket, így minimalizálható a harctéri veszteség.



Ha nagyon rezeg a léc, magunkon is használhatjuk a szert.

- **Fragmentation Grenade:** repeszgránát, amely gyalogos katonák ellen tökéletes.
- **Pistol:** 9mm-es, félautomata maroklőfegyver, minden katona oldalán ott lóg, de csak végső esetben érdemes elővenni.

Ranglétra

A Battlefield 2: Modern Combatban minden küldetés teljesítése után csillagokat kapunk. Ezek segítségével poroszkálunk felfele a ranglétrán, így a végén elérhetjük akár a Tábornoki szintet is. Nézzük meg, hogy melyik ranghoz, mennyi csillagot szükséges bezsebelni.

Rang	Követelmény
Private	0
Private 1st Class	6
Corporal	12
Sergeant	19
Sergeant 1st Class	27
Master Sergeant	36
Sergeant Major	46
Command Sergeant Major	57
Warrant Officer	59
Chief Warrant Officer	82
2nd Lieutenant	96
1st Lieutenant	112
Captain	128
Major	145
Lieutenant Colonel	163
Colonel	182
Brigadier General	203
Major General	224
Lieutenant General	245
General	269

Most, hogy már ismerjük mindegyik baka képességeit, fegyvereit, bele is vághatunk a szingli kampány végigjátszásába!

Szingli küldetéssorozat

In And Out

Bemelegítésnek szinte tökéletes ez a küldetés. Kazahsztán egyik kisvárosába vezényelnek minket, ahol biztosítanunk kell a terepet. Túl sok taktika nem létezik ehhez a misszióhoz, a siker kulcsa mindössze annyi, hogy mindig időben cselekedjünk, és használjuk az aktuális katona arzenáljának minden egyes darabját. Nem kell elkeseredni, ha éppen nehézségeket okoz a pálya, mert végigjátszás után, némi rutinra szert téve, ha visszatérünk ide, mindenki a lábunk előtt hever majd! Fontos továbbá, hogy miután kilőttünk az ellenség tankját, azonnal röppenjünk át a saját páncélosunkba, és igyekezzünk azt a küldetés befejezéséig egy darabban tartani a páncélzata és az irgalmatlan tüzereje miatt.

Radio Silence

Most, hogy biztosítottuk az olajfinomítót, átevezhetünk a rázósabb küldetések vizeire is.



Akárcsinyan rejtőnek a kozákok, itt háború lesz..

A haditervet pontosan követve, ezúttal az ellenség kommunikációs hálózatát kell leamortizálnunk úgy, hogy ez némileg összezavarja őket. Néhány helyszínre kell elhajtanunk a szépséges Hummerekkel, ahol megvárjuk, míg a kommunikációs tiszt feltölti az ellenség szervereire a vírust. Ezalatt meg kell védenünk a területet, nehogy a technikusnak baja essék. Autókból mindig lesz bőven utánpótlás, ezért azt javaslom, hogy minden egyen helyszínen pattanjunk be az autó géppuskafészkébe, és onnan szórjuk az ellenlábasaink irányába az ólomáldást. Amennyiben mégis kikerülünk a páncélozott jármű óvó takarásából, úgy szálljunk át a környező tetőkön pihenő Engineerek egyikének bőrébe, és onnan, fentről szórjuk meg az ostromló ellenfeleket a shotgunnal!

Headshot

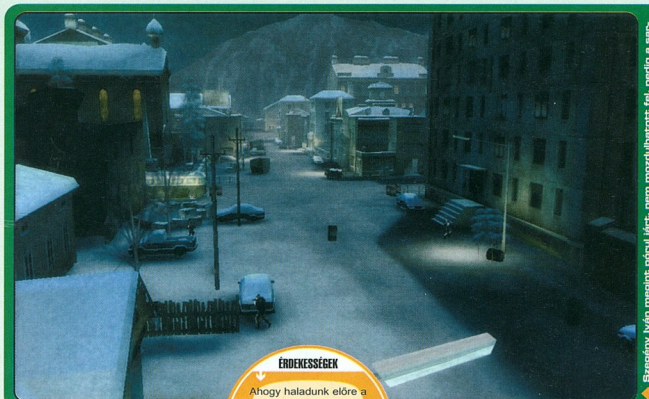
A gátlástalan ellenségünk, miután megküzdöttek a lerombolt kommunikációs hálózat szülte nehézségekkel, újabb galád cselekményre adta fejét: meg akarja akadályozni a tárgyalásokat, ezért megostromolják az épületet, ahol a találkozó zajlik. Mivel ez egy iskola volt még a háború megelőző időkben, ezért központi helyen van, a környező tetőkre befészkelték magunkat, mint orvlövészek. Sajnos az ellenség is hasonlóan tett, így ezt a küldetést szinte végig a mesterlövészpuska távcsövébe bámulva fogjuk eltölteni. Fontos, hogy mindenkit maximális pontossággal lőjünk meg, mert hamar elfogyhat a lőszer, és amíg az új készleteket várjuk, simán véget érhet katonai karrierünk. Miután a területen még a küldetés: pihenés nélkül meg kell rohamozni a tengeralattjáró-bázist, ahol három járművet kell romhalmazzá varázsolni! Óvatosan, a támaszponton nagyon sok a fedezék, használjuk ki mindet!

Metal Island

Nem, most éppen nem a Sziget fesztivál metálszekciójáról van szó, bár az is érdekes kül-



detésként szolgálna. Még mindig a kínai haderők bőrében harcolunk, ezúttal két, egymástól viszonylag távol álló helyszínt kell megvédenünk a folyamatosan szállingózó NATO katonáktól. Az első egy természetes sziget, a második pedig egy tengeri olajfúró torony. Az elején még viszonylag sima dolgunk lesz, mivel hol ezt, hol azt kell védenünk, így a figyelmünket egyáltalán nem kell megosztani.



Baegány iván megint pávul járt, nem mondhatott fel, pedig a sarkon már fegyverrel várták a kozákok. Ilyen helyzetben a legjobb, ha a lehető legtöbb ellenséget magával viszi a sírba.

ÉRDEKESSÉGEK

Ahogy haladunk előre a ranglétrán, úgy nyílnak meg előttünk a rövid, Challenge nevezetű kisebb feladatok, amik jórészt a szórakozási faktorra építenek.

lévő összes lövészt és bakát likvidáltuk, megszűnik a fenyegetés, így sikerrel zárul a misszió!

Submerged

Körülbelül eddig voltunk a lazítós, bemelegítős szakaszban, és most, ebben a pillanatban indul be teljes gőzzel a hadigépezet. Igaz, most éppen a másik oldalon harcolunk, mint az előző küldetésekben, de ettől lesz ez izgalmas! A magasból aláereszkedünk egy ejtőernyővel, és bár hajlamosak lehetünk inkább békésen zuhanva a tájat nézegetni, ne tegyük ezt. Már csak azért sem, mert lentről a NATO katonák golyózáporral fogadnak minket, amit ha nem viszonozunk, rendkívül könnyedén ott hagyhatjuk a fogunkat az ejtőernyőhöz csatolva. Első feladatként két bunkert kell felrobbantanunk C4-gyel. Ez nem lesz nehéz feladat, éppen ezért folytatódik Hanem a misszió vége felé már azt kapjuk parancsba, hogy mindkét létesítményt óvjuk meg, ugyanis egyszerre rohamoznak mindkét helyszínen az imperialista, nyugati gazemberek! Itt a fő nehézséget nem a kiskatonák okozzák majd, hanem a támadó-helikopterek. Folyamatos ostrom alatt tartanak minket, és bár van bőven Engineer karakter kéznél RPG-vel, mégis, elég nehéz eltalálni ezeket a kecsesen, de leginkább gyorsan mozgó gyilkológépeket.

Heavy Tonnage

Még mindig kínai oldalon harcolunk. Ezúttal felettes elvtársaink egy kis felderítésnek induló misszióra szalajtanak el minket: egy teherhajó a partoknál lubickol, ám nem hajlandó azonosítani magát. Így ránk hárul a feladat, hogy a könnyű harcihelikoptert odarepítsük a hajóhoz, és azonosítsuk. Persze semmi sem

lehet ennyire egyszerű, ezért alaposan megkavarodik a dolog, mikor kisebb őrhajók kezdenek cikázni a nagyobb monstrum körül, a mi jelenlétünket pedig géppuskatüzzel reagálják le. Adjuk át a pilótaskodást a gépnek, mi pedig az oldalsó golyószóróval robbantsuk fel a kisebb csónakokat. Ezt követően a teherhajó fedélzetén pusztítsuk el a két raktárajtót, majd próbáljunk meg ismét a helikopterre kerülni, ahonnan a rakéták segítségével pillanatok alatt megsemmisíthetjük az ellenség rakományát.

Air Traffic Control

Ki hogy fogadja, de ismét a NATO katonák bőrébe bújtunk. Ezúttal a kínaiak által előbb elfoglalt helikopterbázist kell nekünk újra birtokba venni. Nincs is ezzel még semmi gond, az elején kifejezetten simán indulnak a dolgok: a mesterlövészpuskánkkal biztonságos távolságból leszedhetjük az ellenségeket, majd valamelyik rohamcsapattag felett átvéve az irányítást, azonnal belecsöppenhetünk az akcióba. Nagyjából itt ér véget a küldetés könnyűsége, mivel ezen pont után gombamód elszaporodnak a járművek mögé elbújt ellenséges katonák. Jönnek, ahogy tudnak: tankokkal, helikopterekkel, valamint dzsipekkel. Az ellentámadás visszaverése nélkül a küldetés elveszett.

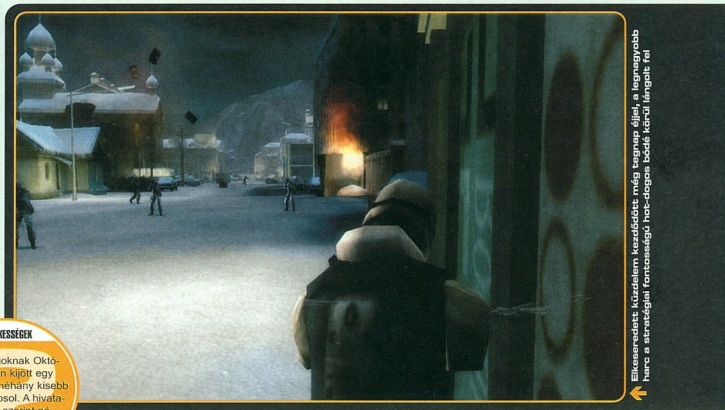
Catching Flak

Most jön az igazi, vérbeli felderítős küldetés. Első nekifutásra nem valószínű, hogy túl sok fogalmunk lesz arról, hogy mit, és hogyan kell csinálni annak érdekében, hogy a program ténylegesen megtörténtté nyilvánítsa a felderítéseket, de pontosan az ehhez hasonló dolgok tisztázása végett vagyunk itt. Négy darab pont van a térképen, amelyekről megfigyelési fényképek és adatok kellenek, azonban ezek nyüzsögnek az ellenséges katonáktól, így a fegyverzet nélküli felderítőgépen meg sem közelíthetjük ezeket a helyszíneket, mert azonnal darabokra szaggatnának minket. Szálljunk fel a masinával, és váltsunk azonnal támadóhelikopterre. Ezzel tisztítsuk meg a lefotózandó helyszínt, üljünk vissza a felderítőbe, és fotózzunk. Ennyi a teendő mindegyik kis bázisnál, és már térhetünk is vissza saját támaszpontunkra.



Rolling Thunder

Avagy a gördülő mennydörgés. Aki a felettesünk bevezetőjében nem vette komolyan azt a kis szövegfoszlányt, hogy „this is going to be tank to tank", vagyis „tank-tank elleni küzdelem lesz", az jobban teszi, ha meghallgatja még egyszer. Mivel Engineer karakterekkel leszünk javarészt, ezért fontos, hogy ha megsérül a tankunk, alkalom adtán szálljunk ki, és javítsuk meg a kis kéziszerszámunkkal. Ez komoly pontveszteséget, valamint életeket is spórolhat nekünk. Ha vigyázunk a járműre, akkor akár a küldetés legvégéig is kihúzhatjuk váltás nélkül. Kövessük az utasításokat, ám az utolsónál rendkívül óvatosan: a nehézsúlyú kínai tankok elől bújjunk el a romos házak között, és csak tüzelni jöjjünk elő, különben szélsebesen végünk lesz.



Elkeseredett küzdelem kezdődött még tegnap éjjel, a legnagyobb harc a stratégiai fontosságú hot-dogos bódé körül lángolt fel

ÉRDEKESSÉGEK

Xbox tulajoknak Október 28-án kijött egy patch, ami néhány kisebb bug-ot orvosol. A hivatalos oldal szerint néhány óra is lehet az installálás.

Burning Bridges

Rövid küldetésről van szó, itt minden csak a gyorsaságon múlik. Az egész pálya mindössze egyetlen hídból áll, amelyen pontok vannak megjelölve. Mindegyik ilyen pontra fel kell pakolni egy C4-es csomagot, ahogy ezt megtettük, már csak le kell rohanni a hídról, és jöhet is a bumm. Természetesen leírva rendkívül egyszerűen hangzik mindez, ám a gyakorlatban ennél sokkal több fejfájásra lesz majd okunk. Kezdetnek, első megpróbálatásként fel is kell jutni a hídra, ám amilyen fontos ez az építmény, annyian is őrzik, ráadásul veszettül jól céloznak, meglepetésként pedig fedezékünk sincs. Itt elkerülhetetlen néhány jó katonának az elvesztése, de mit lehet tenni? Ahogy felérünk a hídra, mondhatjuk, hogy a nehezén már túl vagyunk, ugyanis rengeteg tárgy mögé lehet bújni, a szűk térnek köszönhetően gránáttal is tisztogathatunk, valamint van bőven bajtársunk. Csak feltesszük a robbanószert, és mire igazán belelendültünk volna, vége is.

ÉRDEKESSÉGEK

Multiplayer módban egyetlen pályán egyszerre akár 24 játékos is küzdhet egymással.

Beach Party

Ilyet már láttunk rengeteg filmben, játékban, de a partraszállós jelenetek mindig is nagy hatással voltak a nézőkre/játékosokra, így itt is megjelenik ez a motívum. Mint a legtöbb ilyen esetben, ezúttal sem szabad, sőt, egyenesen tilos egy helyben megállva tüzelni, vagy nézelődni. A szemfüles ellenségek a géppuskafészkek rejtekében két másodperc alatt földhöz vágják aktuális karakterünket. Miután túléltük az első megpróbálatást, kezdhetjük belevetni magunkat a következőbe: irány a dombtető! Ott vár ránk két megtermett, nehézsúlyú NATO tank, de mivel most ismét kínaiak vagyunk, ez minden, csak nem jó hír. El kell pusztítanunk mindkét monstrumot úgy, hogy nekünk semmi érdekes nincs az arzenálunkban. Persze használhatjuk a tüzérséget, ám mivel a tankok mozognak, ezért kevés az esélye annak, hogy eltalálják őket. Használható alternatívának bizonyulhat a kézigránát. Ezekből körülbelül hármat-hármat a páncélosok alá dobunk, és tíz perccel később már a főhadiszálláson nyammoghatunk az omlós pekingi kacsa combján.

Big Bang

A nagy bumm elnevezésű küldetés pont az, aminek hívják. Egy hatalmas robbanás a végső célunk. Mint a kínai hadsereg büszke tisztje, egy páncélosokból álló konvojjal meg kell rohamoznunk a közelben lévő olajfinomító komplexumot. Ez eddig még nem jelent különösebb kihívást, mivel már rutinosan forgatjuk a tankok lövegét, előttünk senki nem áll meg anélkül, hogy egy robbanótöltet az arcába ne csapódna.



Ha sikerül eltalálni minden hőpihét, kapsz 8 millió dollárt

Miután megérkezünk a finomítóhoz, parkoljuk le a tankokat valami olyan helyen, ahol nagyjából az összes megjelölt pont között fekszik, mert innen átveszi a gép az irányítást, és kiváló fedezőtüzet nyújt számunkra az AI. Nekünk mindössze annyi a dolgunk, hogy a kijelölt szerkezetekre felerősítsünk egy-egy C4-es pakkot, majd szélsebesen eltűnjünk a helyszínről. Némely pontot igen nehéz lesz megközelíteni, egyrészt az ellenséges katonák, másrészt az eldugottságuk miatt, de egy kis ugrabugrával mindenhova eljuthatunk.

Hotel Alpha

Ismét egy felderítős misszió a NATO oldalon, azonban most egy, a földfelszínhez közelebbi álláspont a miénk. Pattanjunk be az előttünk leparkoló Hummer géppuskafészkébe, és hagyjuk, hogy az AI által irányított sofőr elszállítson minket az első felderítési pontig. Körülbelül az út háromnegyedénél átvehetjük a volánt, hajtsunk egészen a kanyon bejáratáig. Itt szálljunk ki, és a jó öreg géppuskánkkal osszuk az áldást az ellenség számára. Ellenállhatatlanok vagyunk, mindenkit leveszünk a lábáról, aki csak a közelünkbe merészkedik. Miután megtisztítottuk a terepet, álljunk a vörös zónában kilenc másodpercig, így már meg is szereztük a szükséges anyagot. A következő három helyszín felderítéséhez a formula szinte teljesen ugyanez, azzal a különbséggel, hogy az egyik létesítményt csak gyalogosan közelíthetjük meg. Annyit még adalékként a küldetéshez, hogy mindössze tizenhét perc áll a rendelkezésünkre, ennyi idő alatt kell végeznünk mind a négy helyszínnel.

Top Man

Nem is tudom, hogy összesen hányszor kellett megpróbálnom ezt a küldetést, míg végre sikeresen teljesítettem. Mindez nem azért történt, mert olyan nehéz lenne... Nem, csak sok benne a nagyon apró buktató, amelyen elcsúszhat az egész misszió. Kezdetnek a társainkkal szálljunk be a helikopterbe, de ne vállaljuk be a pilóta szerepét, ránk nagyobb szükség lesz az egyik oldalsó golyószóró mögött. Hadd repüljön el az emberünk a megadott landolási területre, mi pedig készüljünk fel, mert megérkezéskor járőrözőpék kezdenek el körözni alattunk. Lőjük rommá mindegyiket, így biztonságosan leszállhatunk. A közeli lankán el kell indulnunk a szikla tetejére, ahol heves ellenállásba ütközünk. Törjük le az ellenség fene nagy jókedvét, foglaljuk el a légvédelmi állásaikat, majd haladjunk tovább. Ki kell lőnünk a hatalmas rádióadót, ezen átsétálhatunk a szemközti indulhatunk is az első, hozzánk legközelebb eső kis település irányába. Annyi tiszta, hogy mindegyik helyszínről totálisan ki kell irtani a megszálló erőket, azonban ez kétszer ugyanúgy sosem fog zajlani, mivel a helyszíneken különféle taktikával irtják soraink az ellenségek.

Az alapszabályok most is érvényesek: ha sokan vannak egyszerre egyazon helyen, akkor dobjunk közéjük egy gránátot. Amennyiben nem látjuk az ellenfelet, de mégis lőnek ránk, használjuk a mesterlövészek GPS készülékét, hogy leleplezzük támadóink pozícióját. Az utolsó fontosabb hint ehhez a küldetéshez, hogy nem véletlenül van elhelyezve a pályán géppuskafészek. Azért tették oda, hogy használjuk. Ezeket az alapelveket követve egy városligeti sétához hasonlít majd eme misszió.

End Of The Line

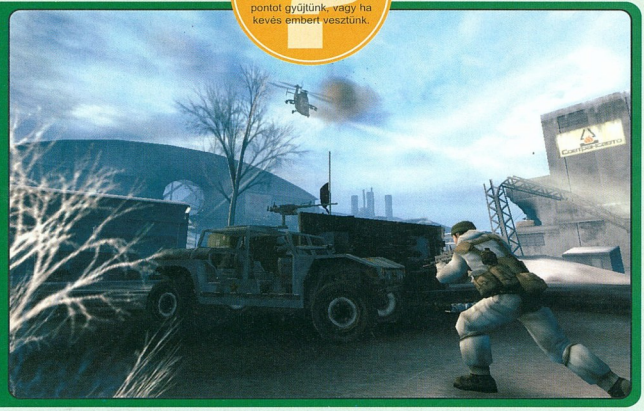
Mint a kínai haderő jeles képviselője, egy igen komoly feladatra vállalkoztunk: egy hatalmas méretű NATO offenzívát kell visszavernünk egy aprócska falu vasútállomásánál. Tulajdonképpen szerencsés helyzetben vagyunk, mert mivel mi vagyunk a védekezők, így fedezékből, és telepített géppuskákból sem fogunk semmilyen hiányt szenvedni.

DMZ

Ismét visszakerültünk a Kínai Népköztársaság hadseregének zűrös alakulatai közé. Aktuális feladatunk szerint három falvacskát kell megtisztítanunk a galád imperialista szörnyetegektől. A kis autóba bepattanva már

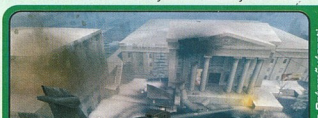
TIPPEK

Plusz csillagokat szerezhetünk a küldetések során, ha gyorsan végzünk a megadott feladatokkal, ha sok pontot gyűjtünk, vagy ha kevés embert vesztünk.



A bucira doppingolt gerelyhajlók arányet érnek a csatók során

Mindenek előtt szemeljük ki a szemközti domboldalra néző géppuskafészket, és szélsebesen pattanjunk a fegyver mögé. Miközben mereven figyeljük a lankát, sorozzunk meg bárkit, aki lefut a lejtőn. A kisebb hullámok után páncélos egységek érkeznek, egyenesen a mi irányunkba tartanak. Ne pánikoljunk be, ne keressünk RPG-vel felvértezett Engineer karaktert, hanem őrizzük meg hidegvérünket, és a golyószóróval lőjük addig a gépmonstrumokat, amíg levegőbe nem repülnek. Mielőtt leérnének a dombról, már mindkettő pörkölt páncélossá válik.
Ezt követően helikopterek képében kapnak erősítést a NATO csapatok. Ha hátra nézünk, láthatunk két kínai mesterlövészt. Bújjunk a bőrükbe, és a lézeres célpont-megfestő segítségével iktassuk ki mindkét ellenséges csapatokat szállító légcsavarost.
Az időközben felbukkanó második páncélos hullámot pontosan ugyanúgy intézzük el, mint az elsőt. Amennyiben nem lövöldöztünk vaktában, úgy még éppen elegendő lőszernek kellett maradnia a hatékony pusztításhoz. De ha esetleg kifogyunk a munícióból, akkor sincs komolyabb baj: várjuk meg, míg leérnek a dombról, ekkor dobjunk alájuk pár gránátot, és már végeztünk is.
Hat perc leteltével megfutamodnak a NATO csapatok, nekünk pedig már csak az utolsó feladat teljesítése marad: egy nyugat felől érkező, ellenséges tehervonatot kell megállítanunk. Ne is próbálkozzunk a fegyverünk gránátvetőjével, semmi haszna nincs. Ehelyett a sínek mellé telepített géppuskafészkek aktív használatával könnyűszerrel megállj-t parancsolhatunk a fémszörnynek. Készüljünk fel a váltásra, mert nem lesz elég időnk ahhoz, hogy egy sorozattal elintézzük a vonatot, ahhoz túl gyorsan robog. Ekkor megfordulunk, és átváltunk a következő géppuskás karakterünkre. Ily módon simán vehetjük ezt az akadályt is.



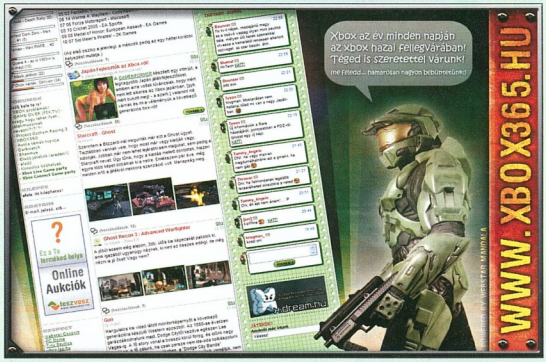
Párnapülők a Szépmővészetről, senki sem áll szóban...

End Game (NATO)

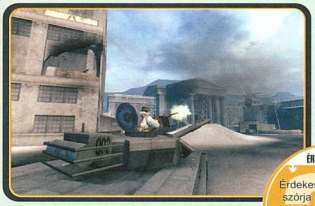
A végjáték is eljött! NATO katonák bőrébe bújva legelőször is meg kell védenünk a

Csalás, vagy ámítás?

Ne tévesszen meg minket a Battlefield név, sem a Battlefield 2 cím. Ennek a játéknak semmi köze nincs a nagysikerű PC-s sorozathoz, illetve van, mivel a fejlesztő, és a kiegészítő is ugyanaz, de e két tényezőn kívül semmi más nem maradt a régiben. A játékélmény megváltozott, szinte eltűnt belőle minden, ami Battlefield-dé tette a PC-s elődöket. Ez nem jelenti azt, hogy kevesebbet ér a Modern Combat, mint akármelyik másik névrokona. Mindössze arról van szó, hogy ez már egy külön program. Hogy ez jó -e vagy sem, azt mindenki döntse el maga, azonban ennyi erővel teljesen más cím alatt is árulhatnák a játékot. Persze a név kötelez. Nagy eladásokra.



plázát a rohamozó kínai haderőktől. Kipróbálhatjuk, mit tudunk alapfelállásban, azaz Engineerként shotgunnal, és RPG-vel harcba szállva az ostromló erőkkel, de túl sok jót nem ígérhetek ezzel kapcsolatban. Jönnek az ellenségek mindenhonnan, nem bírnánk el velük. De ha felnézünk az égre, láthatjuk, hogy egy könnyű harcihelikopter várakozik ránk, fent a magasban. Pattanjunk a pilótafülkéjébe, és a biztonságos magasság nyújtotta önbizalomplusz segítségével lőjünk rommá mindent, ami lent található. Persze jó ötletnek tűnik a két, közelünkben köröző ellenséges helikoptert is leszedni.



A küldetés első fele időkorlátos, ugyanis öt percünk van arra, hogy megközelítsük a két silót, és robbanószer segítségével működésképtelenné tegyük őket. Habár ez kevésnek hangzik, mégis elég lesz, mert szerencsére a két létesítmény nincs túl messze egymástól.

Az egyetlen problémás rész a folyosókon való harc lesz, hiába, nem szoktunk hozzá a kampány során a szűk tereken vívott csatáknak. Akárhogy is történik, mindkét helyszínen tökéletesen ugyanazt kell tennünk. Miután leamortizáltuk a kilövőket, indulhatunk a főbunker felé.

Ez egy hatalmas főhadiszállás, közepén egy harmadik atomtöltet kilövésére alkalmas szerkezettel, amelyben meglepő módon tényleg egy atomrakéta található. Kilövés négy percen belül, úgyhogy siessünk. A legmagasabb toronyban található irányítóhelyiségbe kell elhelyezni a bombát, hogy megszakítsuk a kilövési procedúrát. Rendkívül nehéz lesz feljutni, mivel tengersok elleng lepte el ezt a bázist, így szinte mozdulni sem tudunk majd. Szükség lesz vakszerencsére, valamint jó célzóképességre. Mielőtt azonban elérnénk a kiszemelt termet, felszólítanak, hogy hagyjuk abba a küldetést, inkább segítsünk a mesterlövészeknek lézeresen megfesteni a célpontot. Ez nekünk még kényelmesebb is, rajta, rohanjunk keresztül a térképen, egészen a Sniper kollégákig.

ÉRDEKESSÉGEK

Érdekes ízű fűszerrel szórja meg a szingli kampányt a szimpla tény, hogy mindkét szembenálló oldalt irányíthatjuk.

Miután ezzel megvagyunk, repüljünk az új objective irányába. Lesz itt bőven piros célpont, csak úgy szórhatjuk a rakétákat. Ahogy kitomboltuk magunkat, már le is szállhatunk (lehetőleg a labor közelében), és megkezdhetjük a haditerv fő fázisát. Bent robbanószereket kell elhelyezni három szinten, majd szélsebesen el kell hagyni a helyszínt. Rengeteg ellenséges katona várakozik, viszkető ujjal a ravaszon, tehát nagyon figyeljünk.

A csodás, látványos menekülést követően már csak a helikoptert kell megsemmisítenünk valamelyik Engineer segítségével, így le is tudhatjuk a küldetést.



Vajon milyen mirigyike ers segítségével jutott el Mike ilyen magasra, hogy ehhez még egy fa sem volt?

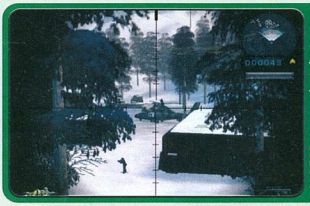
Flying The Flag (NATO)

Hiába végeztünk sikeresen a Kazahsztánban található kínai haderőkkel, színre lépett egy megalomániás, rejtélyes személy, aki magát csak Commander 31-nek hívja. Ahhoz képest, milyen ambiciói és hatalomhésége van, nem talált ki túl eredeti nevet magának. No mindegy, ez a félőrült azt tervezi, hogy két atombombát útnak indít európai és amerikai célpontok felé. Természetesen ezt nem engedhetjük.

End Game (Kína)

Emlékszünk még a NATO végjátékára, ugye? Lehetőségünk nyílik végigjátszani a kínaiak oldaláról is ugyanezt a kis csatát, természetesen ez teljesen eltérő nézőpontot eredményez. Jelen esetben először autóba kell pattannunk, hogy elpusztítsuk a plázának áramot szolgáltató generátort. Ez nem lesz sétagalopp, ugyanis több tucat ellenséges katona őrzi azt a létesítményt, amelyre nekünk bombát kéne telepíteni. A legjobb megoldásnak az tűnt a végigjátszások során, hogy a rendkívül gyors kínai dzsippel odahajtok, majd kiugrom a generátor előtt, gyorsan felpakolom a C4-es töltetet, majd mártírhalált halok. Így megspórolhatunk egy csomó fejfájást.

Ezt követően kell megrohamozni azt a plázát, melyet a NATO oldalán még olyan hevesen védtünk. Nincs semmilyen komoly bevethető tüzérségünk vagy páncélozott járművünk,



8250 m nem távolság, innen ellövöm a pilóta hajszálát is

ezért saját embereink puszta erejére kell hagyatkoznunk. Szerencsére lesz néhány Engineer is a csapatban, így az ő RPG-jével aktívan tudjuk szeletelni az ellenséges haderőt. Miután lepusztítottuk a plázа „lakosságát", Scott ezredes megpróbál elmenekülni. Lőjük ki a helikopterét, kegyelem nélkül.

Flying The Flag (Kína)

A feladat ugyanaz, mint a NATO-s küldetésnél.

Well done srácok, mindenki megengedhet magának jutalmul egy hamburgert, vagy pekingi kacsát!

Dante

Garázsmenet

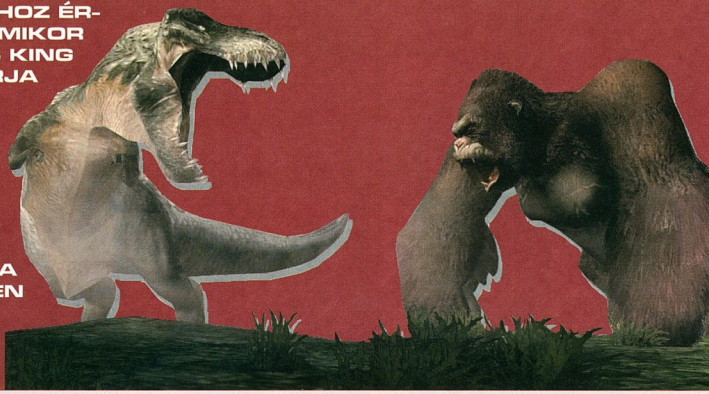
A rossz nyelvek szerint a Battlefield játékokat csak a járművek különböztetik meg az összes többi online shooter-től. Ez persze hatalmas nagy sarkítás, amit nem illik túl komolyan venni, tehát engedjük el a fülünk mellett a hasonló vádaskodásokat, és hecceléseket.

Online módban körülbelül 30 különféle járműbe pattanhatunk be, ezek változatos szerepkörben, változatos taktikákat követve vethetők be.

Mivel négy „csapat" van (NATO, EU, Kína, és MEC), ezért nekik mind-mind különböző járműveik találhatók a garázsban. Noha máshogy néznek ki, ezeket is szintén kasztokba lehet sorolni. Kapunk tankokat, csapatszállító helikoptereket, folyami, vízijárműveket, harcihelikoptereket, dzsipeket, és légvédelmi szerkezeteket is. Az, hogy ki, mit használ legszívesebben, csak a személyes preferenciarendszeren múlik.

KING KONG

→ PETER JACKSON NEVE AKKOR KEZDETT IGAZÁN ISMERTTÉ VÁLNI, MIKOR MEGRENDEZTE A GYŰRŰK URA CÍMŰ REMEKRE SIKEREDETT EPOSZT, AZÓTA PEDIG KARRIERJE EGYRE CSAK FELFELÉ ÍVEL. EGY ÚJABB LÉPCSŐFOKHOZ ÉRKEZETT ÉLETÉBEN, MIKOR IS A HÍRES 1933-AS KING KONG FILMET AKARJA ÁTÉRTELMEZNI A KOR KÖVETELMÉNYEIHEZ IGAZÍTVA AZT. A UBISOFT TERMÉSZETESEN NEM HAGY KI EGY EKKORA BEVÉTELLEL KECSEGTETŐ PROJECTET, EZÉRT A FILMMEL EGY IDŐBEN KI IS ADTÁK A HIVATALOS JÁTÉKOT. ÉS, HOGY MILYEN JÓL TETTÉK!



INFO BOX

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft
Hivatalos honlap:
www.kingkonggame.com

Megjelenés: 2005. november 21.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

+ Iszonyatosan hangulatos játék, teljesen filmszerű élménnyel megfűszerezve. Mindenkinek kötelező darab!

– Néha egy picit monoton lesz az ismétlődő feladatok miatt.

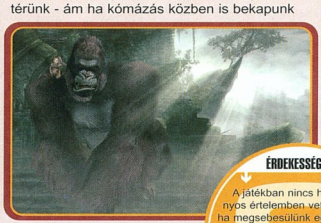
ELŐZMÉNY

1982 Donkey Kong
1995 Rayman
2003 Beyond Good & Evil

PS2 - XB

PLATFORMOK

Olyan korszakalkotó játékkal állunk most szemben, ami nem csak forradalmi újításokat tartalmaz, de végre hozza az elvárt színvonalat, látvány, történet és megvalósítás tekintetében is. Alapvetően emberünket FPS nézetből irányítjuk a két analóg karral, célozni az L2-vel, lőni az R2-vel, míg tölteni az R1-el tudunk. Ami meglepő lehet, nincs életerőnk, ha megsebesülünk, egy ideig kómázunk, majd magunkhoz térünk - ám ha kómázás közben is bekapunk



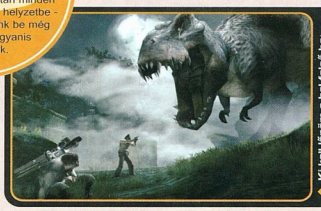
még egy sérülést, azonnal el is dobjuk a kanalat. Szerencsére nagyon gyakran vannak ellenőrzőpontok, így onnan folytatjuk majd az akciót. Ezzel pontosan azt az érzetet keltik bennünk, hogy ott vagyunk a szigeten, és tényleg egy panel nagyságú T-rex elől rohanunk, és ha rosszul veszünk egy kanyart, akkor bizony kettémetél minket iszonyatos fogsora. Nincs gyógyítás, nincs rakétavető, csak mi magunk és az eszméletlen adrenalin gőz! Szerencsére a mesterséges intelligencia igen jóra sikerült, így nem erőszakolja meg a játékot, valamint ami még nagyot dob az egészen: időnként átvehetjük Kong, az óriásgorilla irányítását is. Ilyenkor megtorolhatjuk a minket ért sérelmeket: olyat odasózhatunk a dínóknak, hogy attól kódulnak. Vele, a négyzettel ugrálhatunk, az X-el pofozkodhatunk a körrel pedig dobálózhatunk. Ha a háromszöget nyomkodjuk, Kong átmegy Berserker-be és egy iszonyatosat tombol, már csak a látványért is megéri kipróbálni, no meg azért is, mert kb. háromszor akkorákat üt így. Nem is rabolom tovább a karaktert, kezdjünk bele a játékba!

Kicsiny csapatunk meg is érkezik a titkos szigetekhez, ítéletidő van, emiatt hajóval kell partra szállnunk. Némi viszontagságos kaland után meg is tehetik ezt, majd sokkolódva látják a rengeteg emberi koponyát a szigeten. Annyira nem maradásra késztető ez a látvány, tehát vissza is akarnak térni a hajóra, ám mivel nem tudják őket hidroplánnal itt felszedni, ezért egy olyan helyre kell eljutniuk, ahol ez lehetséges.

Induljunk meg felfele a sziklákon a többiek után. Keresztül kell menni egy rákokkal teli barlangon, ám szerencsére Hayestől kapunk egy Luger pisztolyt - alkalmazzuk. A terem végében verjük szét a faajtót, majd lépjünk ki és menjünk le az ajtóhoz. Az R2-vel

ÉRDEKESSÉGEK

A játékban nincs hagyományos értelemben vett „életünk", ha megsebesülünk egy ideig korlátozódnak cselekvési képességeink, de egy idő után minden visszaáll a normális helyzetbe - már ha nem kapunk be még egyet, ekkor ugyanis meghalunk.



Ki kell lőnöm a bal felső hatkezdjük el tekerni a kapcsolót, míg Carl forgatni kezd. Nemsokára társaságot kapunk - lődözzük le a rákokat, majd mikor feltűnik az óriás rák, vonjuk magunkra a figyelmét, hogy a többiek kinyithassák az ajtót. Ha megvan spuri be-

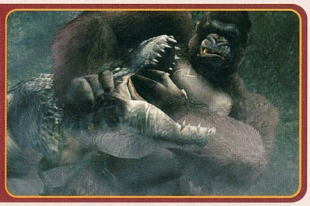
fele. Miután kiértünk a sziklára, feltűnik Engelhorn kapitány gépe, amire fel kellene jutnunk. Menjünk lefelé és vegyük fel a ládából a shotgunt. Ilyenekből lesz még bőven, nem kell aggódni, csak nézzünk mindig körül. Az ajtó előtt vegyük fel a pálcát, amit dugjunk az oszlopba, így el tudjuk forgatni, és mehetünk tovább fel a sziklán. Nemsokára egy terembe jutunk, ahol csúszómászóktól kell megszabadulnunk, ha társainkra támadnak, lőjünk beléjük, mert ha meghal valaki, ugyanúgy vége a játéknak, mintha mi haltunk volna meg. Szerencsére a mi golyóink nem sebzik barátainkat. A második hullám már a falból érkezik, ha ezt is letudtuk, folytassuk utunkat kifelé és fussunk át a fahídon. Ann is követ minket, ám nekünk fedeznünk kell a hernyók elől, ne hagyjuk cserben! Menjünk fel a tetőre - no most már igazán itt kellene hagyni ezt a helyet, egyre kevésbé szimpatikus! Kettéválik kicsiny csapatunk és már csak Ann tart velünk. Gyújtsuk fel a bozótot, hogy a hernyók beadják a kulcsot, Ann pedig felmászik, hogy kinyissa az ajtót. Tovább haladva néhány kellemetlen pókba akadunk, akiknek el kell terelni a figyelmét, mert addig nem tudunk átmenni. Szúrjunk fel egy kicsiny lárvát a botunkra, majd dobjuk a pókok felé: amíg csámcsognak, mi fussunk el mellettük. Némi közjáték után máris a következő résznél vagyunk. Egy térszerűségre érünk, ahol a kislány ismét felmászik, hogy segítő kezet nyújtson nekünk, ám van néhány repkedő ellenfél, akik próbálnak keresztbetenni nekünk. Dobáljuk őket bátran dárdával! Ússzunk át a vízen, a csajt pedig fedezzük, nehogy baja legyen. Menjünk tovább, a sövényt gyújtsuk be, hadd égjenek benn a skorpiószerű lények! Fussunk felfele, amíg meg nem látunk egy lángoló koponyát, amit dobjunk le dárdával és már meg is tisztítja nekünk az utat. Találunk itt egy mesterlövészpuskát, ami igen jó kis fegyver, tehát használjuk bátran! Forduljunk is meg azonnal és lődözzük le az álnok ellenfeleket, amíg lereszkedik a híd, amin menjünk is át. Ismét egy közjáték, majd közvetlen ezután tartsunk felfele, ahol a lőjünk bele a tűzbe, ami megnyitja a továbbvezető utat. Lent találunk egy ládát fegyverrel plusz néhány skorpiót, essünk le, majd vágtassunk át a hídon. Nemsokára ismét egy híd jön, valamint néhány tűz, amik csak arra várnak, hogy ledobáljuk őket. A denevérszerű ellenfeleket lőjük ki, majd haladjunk tovább a romok között. Ann ismét felmászik, hogy kinyissa a kaput, ahol egy kis társaságunk akad, mégpedig a helyi őslakosok személyében, és ahogy az már lenni szokott, jól meg is kötöznek minket, Ann-t pedig kifeszítik valami keresztszerűségre egy oltáron. Természetesen Kong jön érte, és már viszi is, minket pedig Carl szabadít ki, akivel egyetemben rohanjunk el a tüzes nyilak elől, mert nem tesznek jót az egészségnek. Egy rétre érünk, ahol keressük meg az ajtót. Némi társaságot kapunk egy dínó személyében, de jobbra a falak mögött el tudunk rejtőzni. Hátrébb lesz a pálca, amivel ki tudjuk nyitni az ajtót, ami után már jön is egy kis videó. Vágjunk át erdőn-mezőn, majd csodáljuk meg oldalról Kong-ot - jó lenne utolérni. Carl-t elrabolja valami förmedvény, nosza eredjünk a nyomába, rohanjunk át a víz másik oldalára és verjük szét az ajtót, majd lépjünk be és kövessük a hangot.

TIPPEK

Miután végigvittük a játékot bekapcsolhatjuk a Horizontal Flip-et, amivel a pályákon minden az ellenkező irányba lesz.



Gyere ide aranyom, hadd fésüljem meg a kócos kis hajacskádat...



King Kong a szokásával elvégzett munkálatok mestere

Van pár dínó, akiket semlegesítsünk, majd nemsokára megpillanthatjuk szerencsétlen barátunkat, amint a madárka éppen elrepül vele. Nemsokára egy fészekszerű építménybe jutunk, ahol néhány köröző denevérszerűséget kellene lelőnünk, valamint van egy nagyobbacska is, akit kicsit nehezebb lesz megölni, de nem vészes. Ha támadni akar, ugorjunk félre! Carl-nak az a remek ötlete támad, hogy keressük meg a hatalmas gorillát, tekintve, hogy Ann nála van - persze még nem tudjuk, hogy mik is Carl valódi szándékai. Tehát át a hídon, ahol a repkedő delikvenseket vadászuk le, majd menjünk lefele, be egy barlangba. Át a romok között, majd gyújtsuk meg dárdánkat és kövessük Jack-et. Menjünk fel és nyissuk ki a kaput. Közjáték, majd fussunk le oda, ahol a predátorok vannak, majd tovább, ahol az oszlopok között elrejtőzhetünk előlük. Lőjük ki a koponyát, majd öljük meg a két dinoszauruszt.



A lenti ajtó kinyitásához kettő pálca kell: az egyik az arrébb lévő fedezéknél van, a másik pedig az előző teremben, ahol a pókok nyüzsögnek (el kell csalni őket valami hernyóval, majd elvenni a pálcát). Nyomuljunk be vele az épületbe, majd pattanjunk be a folyóba, ahol jobbra haladjunk, de figyeljünk a hernyókra! Nemsokára Hayes-el futunk össze, akitől balra kell megindulni, mégpedig azért, hogy tüzet szerezzünk Carl-nak. Vágjunk át a kis folyón, majd nagyon gyorsan fussunk jobbra és még egyszer jobbra, ugyanis van ott két nagyobb dínó (esetleg csalival lefoglalhatjuk őket), majd az emelvényen nézzünk Hayes-re és nyomjunk kétszer X-et, mire odaadja jó kis Tommy gunját, amivel aprítsuk le az akadékoskodó dinókat. A tüzes dárdát dobjuk a Carl előtt levő sövénybe, így leég, és már is örvendhetünk egymás társaságának. Menjünk jobbra, ahol baloldalon lesz egy pálca, amivel ki tudjuk nyitni az ajtót. Valami épületszerűségbe jutunk, ahol menjünk le az alagsorba és ki a folyón. Némi sikitozást hallunk, ami bizony nem Kong miatt van… Közjáték, majd egy géppityut találunk, amit rakjunk is el, jól fog még jönni. A többiek Prestonékat keresik, azonban pillanatnyilag van ennél nagyobb bajunk is, nevezetesen egy T-rex. Fussunk az ajtó fele, amit míg kinyitnak, nekünk le kellene foglalni a dögöt. Lődözzük le a denevéreket, ezzel el lesz egy ideig, majd futkározunk a szikla körül, és ha nyitva van az ajtó, akkor spuri! Rohanás hátra a barlangba, mert igencsak forró lett a talaj. Ha nem mozdulunk, elmegy a dínó, mi pedig menjünk visszafele, és ahol bejött a falon az állat, ott találjuk a pálcát, amivel visszamenve kinyithatjuk a továbbvezető ajtót. Át a hídon, ami természetesen leszakad, így különválunk bajtársainktól. Közjáték, majd haladjunk le a mezőre, ahol van egy csomó dinoszaurusz, akiknek adjuk meg ami jár és fussunk tovább. Nemsokára összefutunk a leányzóval, akit fedezzünk a rátámadóktól és menjünk végig a perem mentén. Amint továbbmegyünk néhány ládába botlunk fegyverekkel, majd megjelenik Kong. Végre valahára őt irányíthatjuk! Induljunk meg előre, és ugráljunk végig az ágak mentén a négyzettel. A falon is tudunk futni ezzel a gombbal, néha át kell ug-

KING KONG

VÉGIGJÁTSZÁS

rani a szemközti oldalra, de nemsokára elérkezünk egy fészekbe, ami természetesen nem üres: nyírjuk ki a tulajdonosokat. Amikor elkapjuk a grabancát, nyomkodjuk az X-et vagy a kört, hogy kivégezzük a fenevadat. Álljunk oda az ajtó elé és nyomkodjuk a kört, mire Kong felemeli a hatalmas oszlopot, és arrébb helyezi, már csak az X-el kell szétverni az ajtót és mehetünk is tovább. Ugrándozzunk egy keveset, majd ismét néhány dinóval gyűlik meg a bajunk, de mi csak koncentráljunk a csajszira, akit a körrel vehetünk fel, majd pedig tekintsük meg a videót. Irány lefelé, ahol egy ládát találhatunk, amit szólítsunk is magunkhoz, majd induljunk meg a fahídon. Vigyázzunk nagyon a denevérekre, inkább álljunk meg és lőjük ki őket, mert hajlamosak lelökdösni minket. Haladjunk tovább balra, ahol egy mesterlövészpuskába botlunk. Vissza kell tekernünk a fahídhoz, majd pedig lefelé kell folytatni utunkat, így egy barlangba jutunk. Kövessük a barlangvonulatot, így nemsokára vízhez érünk. Menjünk végig, majd csodáljuk meg Bronto barátainkat balról. Balról kapjuk fel a tüzet, majd égessük le a növényzetet a lépcső elől. Susszézzunk végig a peremen a vízesésig, majd keljünk át a hídon, ahol megcsodálhatjuk Engelhorn kapitány csodálatos repülőjének édes zaját. Meg kell nyugtatnom mindenkit: nem most fogunk még felszállni rá… Haladjunk tovább, egy mesterlövészpuskát találunk, balra pedig be tudunk menni a barlangba a vízesés mögött. A teremben nagyon vigyázzunk a hernyókkal, majd tovább jobbra, ahol két fa-ajtót kell szétverni, továbbá átkelni a cseppet sem veszélytelen barlangon. Kint etessük be a skorpiókat magunk előtt, és húzzunk el mellettük, majd forduljunk jobbra, ahol a pókokat is élelmezzük és rohanjunk át a hídon, ám itt is lesz egy hernyó, aki előszeretettel lök le minket, szóval csak óvatosan! Közjáték, majd menjünk ki a peremre, ahol vegyük magunkhoz a töltényeket és segítsünk lent rekedt társainknak: amíg az ajtót nyitják lődözzük ki a rájuk támadó rondaságokat. Barátaink elmenekülnek, mi pedig haladjunk balra a perem mentén. Nemsokára egy rozoga hídhoz érkezünk, ami fölött denevérek trónolnak: lőjük ki őket, majd fussunk át a platformra és itt is vegyük fel a töltényeket. Célozzunk lefele és lőjük ki a rákot, így barátaink ismét megmenekültek. Haladjunk tovább, a teremben döntsük ki a kaput, majd vigyázzunk a két szembejövő hernyóra. Nemsokára belefutunk a többiekbe, akik egy sziget-ről irtják a rákokat, segítsünk nekik mi is. Most egy kicsit nehezebb rész jön: vissza kell menni az előző terembe, ahol a tűz éget, majd egy fát meggyújtani és az ablakon gyorsan átdobni a másik máglyára, ugyanis a víz alatt nem tudunk vele átmenni. A baj csak az, hogy tele van mindenféle ellenféllel a terem, szóval igyekezzünk. Ha megvan a másik oldalon a tűz, akkor vissza barátainkhoz, ahol égessük le a gazokat és vegyük fel az ajtónyitót, majd fejezzük be ezt a részt. Ez a rész legizgalmasabb részét elállító! A Bronto-k között kell rohangálnunk, át egészen a másik oldalra, majd pedig be kell állni az egyik mögé és végigmenni a jobb oldalon, ugyanis ott lesz majd egy tűzfészek. Dobjuk ki a tüzet az előtte levő máglyára, fussunk ki, majd gyújtsuk be ismét dárdánkat és induljunk meg visszafele, hogy leégethessük a bokrokat barátaink előtt. Ez nem lesz túl egyszerű, mert „szembeforgalommal" kell majd haladnunk, valamint jön néhány húsevő is, akiket intézzünk el, esetleg kerüljünk ki (begyújthatjuk a füvet is, vannak olyan balgák és belemennek, persze meg is halnak). Ha visszaértünk, gyújtsuk be a bokrokat, majd álljunk mindig a lángok széléhez, ugyanis egy Rex-nek igen sürgős lenne minket felfalni, szóval jobb lesz, ha elhúzzuk a csíkot. Huhh, ez meleg volt! Videó, majd a barlangból haladjunk ki az erdőbe, ahol egy snipert kaphatunk fel, amivel caplassunk is fel a lépcsőn. Haladjunk előre, sok denevér és dinó fog majd szembejönni, úgyhogy jobb, ha felkészülünk. Nemsokára elérünk egyik társunkhoz, akit fedezzünk a rá rontók garmadájától, majd Jimmy elkezd lefelé ereszkedni a tutajjal, így kövessük mi is a parton. Kanyarodjunk jobbra, ahol menjünk át a vízen. Ekkor sajnos megtudjuk, hogy nem vagyunk egyedül, ugyanis a helyi őslakosok nem nézik túl jó szemmel, hogy mi itt mászkálunk. Egy katlanba érünk, ahol sok dínó jön, a végén egy nagyobbacska, szerencsére jobbra van egy shotgun. Kinyitják előttünk az ajtót - gondolhatnánk milyen kedvesek. Persze nem felebaráti szeretetből teszik ezt, hanem hogy ránk eresszenek néhány húsevőt, szóval ezeket is szedjük le, majd haladjunk tovább. Bumm, becsukják mögöttünk az ajtót, majd tüzes nyilakkal kedveskednek nekünk. Húzódjunk előlük a szikla árnyékába balra, majd ha abbahagyták, folytassuk utunkat. Ismét egy bagázsba futunk, akik még mindig szórnak minket tüzes nyilakkal, ezért kapjuk fel az egyiket és dobjuk vissza, majd pedig mászszunk fel a leégett erődre, és forduljunk meg. Ereszkedjünk le Jimmy tutajáig. Néhány dínó próbál kedveskedni, de ne is foglalkozzunk velük, pattanjunk a tutajra és kezdjük meg kalandos utazásunkat a folyón. Közben láthatjuk, amint társaink beszélgetnek és megegyeznek abban, hogy Jimmynek nem kellett volna idejönnie, hisz még gyerek. No, itt majd lesz része kalandokban, az biztos! Némi közjáték után tovább folytatjuk utunkat a folyón, ahol szorgalmasan apritsuk a ránk rontó hernyókat. Sajnos rá kell döbbennünk, hogy nem a bennszülöttek követtek minket idáig, hanem mi tartunk pontosan az ő törzshelyük felé, ami nem túl rózsás kilátásokat kínál. Nemsokára fel is tűnnek előttünk, amint faerődítményeikből bőszen hajigálnak minket dárdáikkal, nosza mi se legyünk restek, a tutaj végében levő fáklyával gyújtsuk be az erőd alatt levő sövényt, ami így szépen lángra is kap, nemkülönben barna bőrű barátaink is. Folytatjuk utunkat, majd pár hernyó után ismét egy erődhöz érünk, aminek szintén a jobb alját kell céloznunk, természetesen a tüzes isten nyilával. Néhány denevér is ránk akaszkodik majd, és persze a hernyók sem alszanak, így fokozott figyelemmel ritkítsuk őket, míg végül elérünk a harmadik erődhöz, amit szintén gyújtsunk fel. No, ez nem is volt nehéz, az igazán izgalmas rész még csak most jön! Pontosabban a videó után. Csorgunk lefele, ahogy azt kell, ám egyszer csak barátságtalan dínó üvöltés csapja meg fülünket. Jobbról közeledik a drága, ám mi előre figyeljünk, kapjuk elő a távcsöves puskát, majd a híd feletti denevért akkor lőjük le, mikor Carl elüvölti magát: ha jókor találjuk el a szárnyast, az elvonja a T-rex figyelmét, és nem kap be minket, ám ne



Nem elég, hogy dínókat kell vadásznom, de még az eső is szeretni kezd... Nanú, hogy otthon hagytam az esőkabátomat

TIPPEK

A pályákon elég sok helyen találunk majd lőszeres ládákat, így ne spóroljunk a fegyverekkel, mindig lődözzük el a maradék töltényünket, hisz csak a pillanatnyi túlélés számít.



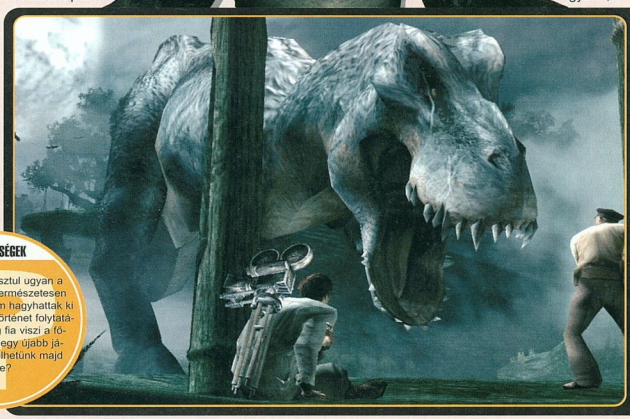


<<< AZ EXTRAS MENÜPONTBAN RENGETEG JÓPOFA DOLGOT NÉZHETÜNK MAJD MEG, PERSZE AMENNYIBEN BIZONYOS EREDMÉNYT FELMUTATTUNK MÁR A TÖRTÉNETBEN. >>>

örüljünk! Követni fog ökelme, sőt, még egy másik is csatlakozni fog hozzá! Nagyon nem tudunk mit csinálni, hacsak nem a ránk rontó denevéreket puffogtatni, ha elfogyott a lőszer, a tutaj hátuljában vannak dárdák. A kedves dínók jó néhányszor próbálnak lekapni minket a tutajról, ekkor lőjünk a szemük közé, majd kis szerencsével elérünk a folyó végéhez, mikor is megjelenik az óriásgorilla… És már meg is kapjuk az irányítást. Csapkodjuk meg jól a rusnya dögöt, de előtte a körrel tegyük le Ann-t, aki így biztos helyre tud menekülni. Miután elkaptuk a dínó pofáját, nyomkodjuk a kört vagy az X-et, ekkor Kong mintegy kivégzi a delikvenst, és már mehetünk is Ann után. Az oszlopot lökjük félre, a kisebb dinókat passzírozzuk szét, majd másszunk tovább a falon. Nemsokára két T-rex-re bukkanunk, akik természetesen ismét Ann-ra pályáznak: adjunk nekik, de vigyázzunk, hogy a lányt ne kapják be, mert akkor kezdhetjük előröl! Van a közelben egy ág, amire felugorhatunk, onnan pedig repülőtámadást vihetünk be, ami nem csak látványos, de nagyon hasznos is, alkalmazzuk! Ha megvagyunk, visszakapjuk Jack irányítását, akivel szedjük le a ládát, majd induljunk meg a kanálisban. Nemsokára valami krokodilszerű izé jön, amit lőjünk ki és vigyázzunk, mert nem ez volt az utolsó belőle! Egy barlangba érünk, ahol társainkat fedezzük a csúnyaságoktól, majd törjünk utat egyenesen a sziklafalak között, ahol természetesen még mindig özönlenek a krokók. A választónál balra menjünk és szálljunk partra, ahol vegyük fel a mesterlövészt, majd balra hasítsunk be a kis átjáróba. Egy mezőre jutunk, ami vízzel van elárasztva, fussunk fel a baloldalon levő sziklára, és a tűzzel gyújtsuk be társaink előtt a bokrokat, majd biztosítsuk átjutásukat, mert néhány krokó feni rájuk a fogát! Ha megvagyunk mi is iszkoljunk át, majd menjünk fel a lépcsőn. Ismét Kong-gal vagyunk, osszunk is ki jól mindenkit a farönkkel, Ann-t pedig tegyük fel az oszlopra, hogy le tudja nekünk égetni a gazokat és a falon fel tudjunk mászni. Le a vízesésen, majd vegyük fel a csajt, majd a falon fussunk tovább, ám vigyázzunk a dinoszauruszokra. Egy függőleges falhoz jutunk, ami tulajdonképpen egy barlangnak a bejárata. Nyomjuk le a denevéreket, majd verjük szét a baloldalon levő ajtót és tegyük le a lányt, aki tüzet vételez, majd dobjuk fel az oszlopra, így ismét szabad lesz az út előttünk. Fent egy T-rex ered szegényke nyomába, mi jobbra megyünk, szerencsére nekünk is jut egy, gyorsan nyomjuk le - esetleg a körrel megpróbálhatjuk beledobni a szakadékba -, aztán emeljük fel az ajtó előtti oszlopot és törjük be. Kong heroikus oldaláról mutatkozik be, az utolsó pillanatban kapja el Ann-t a dinó elől, azonban valakinek nem tetszik a mutatvány, ugyanis egy sorozatot ereszt szegény ezüsthátúba. Videó, majd egy farönkön találjuk magunkat társainkkal egyetemben, amit a majom próbál meg igen hevesen múlt időbe tenni, ami sikerül is: lesünk egy feneketlen szakadék mélyére, elvesztjük az eszméletünket, és persze a fegyverünket is… Társaink szólongatnak, induljunk meg feléjük, és közben figyeljük, miről beszélnek: Carl már nagyon fel akarja adni, hiszen elvesztette a kameráját, így teljesen hiábavaló volt minden erőfeszítése. Ann velőtrázó sikolya szakítja meg a csevegést, így induljunk meg gyorsan jobbra, ahol is belefutunk egy videóba. Megint a gorillát irányítjuk, egy erőd előtt találjuk magunkat, néhány dinó társaságában, akiket kezeljünk (legjobb, ha ledobjuk őket), majd dobjuk el az oszlopot az útból és törjünk utat magunknak. Lendüljünk előre az erődben, ahol is vendégváró bennszülöttekbe botlunk, akiket szintén részesítsünk elsősegélyben. Fussunk tovább, egy nagyobbacska erdőhöz érünk, ahol tegyük le Ann-t. Verjük le a denevéreket és az embereket, ne törődjünk azzal a szárnyassal, aki Ann-t szekálja, elbír ő vele, mi csak arra vigyázzunk, hogy az emberek ne dárdázzák meg a hölgyet. Miután felmásztunk, ugráljunk tovább a baloldalon és gázoljunk át az embereken. Némi pattogás után egy romhoz érünk, ahol fel kell menni a lépcsőn, majd el kell görgetni a sziklát a kapu elől. Ekkor némi meglepetés éri szőrös barátunkat: egy hatalmas T-rex lelöki a feneketlen mélységbe… A videó után ismét Jack-et irányítjuk. Induljunk meg előre, ahol a T-rex bekergeti szegény lányt az oszlopok közé. Sajnos ez nem a legbiztosabb védelem egy ekkora szörny ellen így nagyon kell igyekeznünk: szlalomozunk el a dög lábai között, majd a jobb oldalon az oszlopoknál szálljunk gyorsan partra és kapjunk fel egy dárdát, amivel piszkáljuk meg monstrumot. Persze erre ráharap a viszont ha dárdákkal dobáljuk, az némiképp lelassítja. Miután kinyitódott a kapu, fussunk át rajta, majd irány felfele a sziklán. Ann pechjére egy alacsonyabban levő sziklán reked, így nekünk kell kimentenünk: álljunk fölé, majd nyomjunk kört, így felhúzzuk az utolsó pillanatban a hatalmas állkapcsok elől. Haladjunk felfele,



ahol végre belebotlunk a többiekbe - édes a viszontlátás. Haladjunk előre a barlangban, ahol Kong próbál benyúlkálni, hogy megkaparinthassa Ann-t, ám nem kell tőle félnünk: nemsokára Ann be is mutat barátjának minket, akitől most már tényleg nem kell rettegnünk. Haladjunk el jobbra, hogy megtekinthessünk egy videót. Rohanjunk fel egyenesen az emelvényre, a ládából kapjuk fel a shotgunt, majd készüljünk fel egy nagyobb csatára: nagyobbacska dínók jönnek mindkét oldalról, adjunk nekik bőven! Miután megvagyunk, még ne örüljünk, a második hullám keményebb lesz, tekintve, hogy egy méretesebb példány is érkezik. Az ütközet titka, hogy a shotgunnal egészen közel kell menni a dögökhöz, csak onnan hatásos a fegyver. Ha rámásznának társainkra, azonnal lőjük ki őket, mielőtt felfalnák szerencsétleneket. Miután megvagyunk,



Mit mondtál dínó komám? Nem hallottam tisztán,, talán a szél fújta el a szavaidat...

konstatáljuk, hogy a mögöttünk levő bokrot fel kell égetni, majd utána kell még egy pálca is, amivel eltekerjük majd a kapcsolót. Szerencsére Ann tudni véli, hogy merre találhatóak ezek a dolgok, így nincs más dolgunk, mint követni kicsike, így forduljunk meg és rohanjunk át a másik térre. Most egy kis bújócskát kell játszanunk nagyra nőtt barátunkkal, amíg Ann kinyitja nekünk az ajtót. Vigyázzunk, mert a sziklákat is egyetlen mozdulattal porrá zúzza a szörny,



Nem baba, nem tudjuk beteríteni a babád zsebkendőjével

ÉRDEKESSÉGEK

King Kong elpusztul ugyan a film végén, ám természetesen ekkora ziccert nem hagyhattak ki a forgatók, így a történet folytatásában már Kong fia viszi a főszerepet. Talán egy újabb játékátiratot tisztelhetünk majd benne?

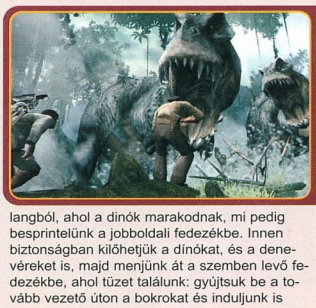
őt a barlangba: verjük szét az ajtót, majd ritkítsuk meg a hernyókat és sprinteljünk a dárdákhoz. Menjünk el a csontvár mellett a vízesésig, ott át a tűzhöz (vigyázzunk a rákra), majd dobjuk át a kehelyhez a dárdát, így visszamenve már belülről is tudunk „tüzet vételezni". Vissza a többiekhez, gyújtsuk be a bokrot, majd a lány újra megindul a másik irányba, ezúttal a pálcáért. Egy szűk folyosón járunk, ahol néhány denevér és egy nagyobb dino jön szembe, nemsokára azonban egy teremhez érünk, ahol hernyók buliznak: csapjunk közéjük, majd fussunk át az ajtóhoz, ahol kapjuk fel a pálcát, és már mehetünk is kinyitni az ajtót. A többiek meg is teszik ezt, Carl pedig már nagyon hisztis, sebaj. Videó jön, majd haladjunk előre az emelvényhez, hozzunk tüzet és égessünk utat a többieknek. Engelhorn kapitány tűnik fel gépével, a többiek lőnek, hogy a pilóta beazonosíthassa helyünket. Menjünk át a rozoga híd-



És amikor megforgatja a szájában, a kis Jack legnagyobb meglepetésére nem Mary Poppins jelent meg a fák mögött.



don, majd vigyázzunk a krokodilusokra. Rohanjunk fel a gúlára, ahol egy nagy csapat denevér kedveskedik majd nekünk, egy plusz főnökkel megtámogatva, még szerencse, hogy van egy csomó dárda a tetőn. Ha megvagyunk, irány előre a vízbe, ahol gyorsan lőjük le a három kis dínót, majd kapjuk fel a mesterlövész puskát és forduljunk meg: már jönnek is a krokók, akiket szedjünk le társainkról. Folytassuk utunkat az építmény alatti csatornában, ahol a krokókat irtsuk ki dárdákkal, az ajtókat törjük be, majd csodáljuk meg a videót. Végre megjött a gépünk! Futás az irányába, ám a kalandfilmek jó szokásaihoz híven természetesen nem ilyen egyszerű a dolog: az utolsó pillanatban feltűnik egy T-rex… Egyetlen lehetőségünk, hogy hívjuk Kong-ot, csak ő képes elbánni ezzel a szörnnyel. Fussunk a többiek után a fedezékbe, ám előtte kapjuk fel a snipert az udvarról. Ann el akar futni a magas oszlophoz, nekünk le kellene addig foglalni a dögöt, mégpedig úgy, hogy lelőjük a denevéreket: addig is ellesz velük. Úgy csináljuk, hogy mikor befejezte az egyik emésztését, csak akkor lőjük le a másikat, hogy észrevehesse! Ann-nak hál' istennek sikerül beindítani a gépezetet, és már meg is jelenik barátunk, akivel nekiállhatunk lenyomni a rusnyaságot. Sajnos egy nagyobb denevér elrabolja Ann-t, tehát cselekedjünk: az ajtó elől dobjuk el az oszlopot, majd futás utána! Némi ugrálás után egy tetőre érkezünk, ahol két nagyobb szárnyast kell lenyomnunk, vigyázzunk a hirtelen támadásaikra, a négyzettel elugorhatunk előlük! Másszunk fel a falra, ahol ismét egy oszlop állja utunkat, kapjuk fel Ann-t, majd nyomuljunk előre a láváig. Az oszlopról rugaszkodjunk el, fel a falon, majd essünk le a másik oldalon, ahol máris két T-rex-be futunk. A fára tegyük le a lányt, mi pedig dobáljuk le a dínókat a vízesésbe. Ha megvagyunk, vegyük fel a csajt és fussunk felfele az ajtó irányába. Ismét Jack-el vagyunk. Bajtársunk sajna meghal, már csak mi és Jimmy maradtunk. Menjünk ki a térre, ahol két dinót kell megölni, majd igyekezzünk vissza a repülőhöz. A domboldalon vigyázzunk a dinókra és a szárnyasokra: jobbra kell lejutnunk a tűzig, amivel természetesen az előttünk levő sövényt kell begyújtani. Találhatunk egy Tommy-t, amivel adjunk a ránk rontóknak, majd haladjunk lefele a másik tűzig, ahol ismét gyújtogatás jön. Már nincs sok hátra a gépig, csak pár dínó, akik elől a baloldali oszlopok közé tudunk bemenekülni. Ha leértünk a géphez, természetesen csak Jimmy száll be, mi nem, hiszen nekünk még hős módjára meg kell mentenünk a szőke cikkelont. Hmm… Valami nem ér meg ekkora áldozatot, de hát Jack tudja… Induljunk meg előre, ahol találunk néhány töltényt, majd forduljunk balra, és biztonságos távolságból tisztítsuk meg magunk előtt a terepet, a jobboldali szekcióra helyezve a hangsúlyt. Fussunk fel a lépcsőkön, majd a baloldalon szlalomozzunk el a denevérek között. Fent törjük be az ajtót, majd haladjunk felfelé. A nagy téren van egy nagy dínó, ne hergeljük, inkább csalival foglaljuk le, majd sprinteljünk el a bal oldali fedezékbe, ahol a tűz van. Ha arrébbmeggy, fussunk át a magaslatra, ahol pókok csámcsognak az ajtónyitón: csaljuk el őket egy csalival, kapjuk fel a pálcát, majd sniperrel szedjünk le néhány denevért a plafonról, így a lenti nagy dínó nem velünk fog foglalkozni. Rohanjunk vissza a kiindulási helyre, ahol nyissuk ki az ajtót. Egy shotgunt vehetünk fel, majd jobbra hatoljunk be a barlangba. Közjáték, majd fussunk ki a barlangból. A denevéreket ritkítsuk meg, és fussunk felfele, a baloldalon pedig be a barlangba. Némi mászkálás után elérkezünk a király fészkéhez! Ann csatlakozik hozzánk, ám szerencsétlenségünkre valami vízi rondaság támad meg minket, amire természetesen az alvó Kong is felébred. Ránk hárul a feladat, hogy személyében rendbe tegyük a kártevőket. A kisebbeket csapjuk le, a nagyobbakat pedig a körrel verjük a földbe. Ismét Jack-et irányítjuk, akivel rohanjunk ki és ugorjunk bele a vízbe. Persze a fegyverünk elveszik, ám egy remek tutajt találunk, és már hajókázunk is le innen. Némi romantikus közhelyek elsütése után persze megjelenik szörös barátunk, aki nem annyira akarja, hogy Ann itt hagyja őt. Miután visszakaptuk az irányítást, menjünk felfele, át a vízesésen. Kiérünk a barlangból, ahol a dinók marakodnak, mi pedig besprintelünk a jobboldali fedezékbe. Innen biztonságban kilőhetjük a dínókat, és a denevéreket is, majd menjünk át a szemben levő fedezékbe, ahol tüzet találunk: gyújtsuk be a tovább vezető úton a bokrokat és induljunk is meg arra. Megjelenik Kong is, de mi csak haladjunk tovább a párkányon, míg egy videóba nem futunk. Egy barlangba érünk, amiből kijutva egy lépcsőn kell felmászni. Nehéz rész jön, tehát fokozott figyelem kell: mikor felérünk egy nagy dino csörtet be a képbe és elkezdi megenni a másikat. Dobáljuk meg dárdákkal, míg ki nem múlik (sokat bír!), majd a koponyát dobjuk le és haladjunk tovább. Itt két kis dinó és két denevér jön majd, ám Ann előrefut, így egy nagyobb dög is elő jön. A baj az, hogy alig van dárda, tehát na-



Lőjed Jacket, a jól kiképzett gyilkost, ahogy szétlő a fegyverével.

TIPPEK

Az Extras menüben találhatunk két Online Code nevű részt. Ha az itt látható kódot bepötyögjük a www.kingkonggame.com internetes honlapon, érdekes extrákat kapunk!

LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

100+ OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK

SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!

GTA3
100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr tűzoltó)
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Import/export garázs küldetései, az autók helyei
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Repülés a dodóval
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: Vice City
100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr tűzoltó)
Boltrablások leírása
Megvásárolható épületek és ezek küldetései, térképpel
Öltözékek leírása, ezek elérhetősége
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Versenyek (autó, motor, helikopter) leírása
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: San Andreas
100%-os végigjátszás, benne:
Összes (167) küldetés részletes leírása,
Összes (70) unique jumps - avagy ugratás
Összes patkó (50) + térkép
Összes megszerezhető épület, + bónusz épület (37) + térkép
Összes hely, ahova graffitit kell fújni (100) + térkép
Összes osztrigа (50) + térkép
Összes ketten játszható küldetés
Randi guide (6 csaj)
Összes jármű (210) részletes ismertetése, illetve a megtalálási helyük
Összes (17) speciális jármű, és megszerzésük módja
Mind a 25 versenysorozat részletes ismertetése
Összes jármű oktatás ismertetése
Összes olyan objektum, amit le kell fényképezni (50)
Összes csalás
Összes Easter Egg és trükk

PC.GAMES UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT
PC - PS2 - X-BOX
GTA
- GTA: SAN ANDREAS
- GTA: VICE CITY
- GTA 3

GIGA TÉRKÉP MINDHÁROM JÁTÉKHOZ

» 100%-OS VÉGIGJÁTSZÁSOK
» ÖSSZES JÁRMŰ, FEGYVER BEMUTATÁSA
» CSELEKEDETEK, TRÜKKÖK LEÍRÁSA LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE
» ÉLKÜLÖNLEGES VERSENYEK ISMERTETÉSE
» A GYŰJTHETŐ, FELLELHETŐ DOLGOK HELYE!

RENDELD MEG MOST ÉS ZSEBELD BE A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN MEGRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA GTA MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

MEGRENDELHETŐ: 06-1-378-7999 vagy PC.GAMES 1385 Bp. Pf.: 318

NEM HIÁNYOZHAT A TE POLCODRÓL SEM!

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

gyon kell tudni célozni! Ha elkezdik szekálni Ann-t azonnal szedjük le őket, ha pedig megharaptak minket, vonuljunk vissza, amíg jobban leszünk. Ha megvagyunk, jobbra menjünk. A bennszülöttek tüzes nyilai elől vonuljunk vissza, majd mikor leégett a mező, rohanjunk át. Menjünk fel a lépcsőn, majd a mögöttünk levő koponyát dobjuk le, így kiég a továbbvezető út. Ezt meg kell még párszor csinálni, mikor is egy ismerős helyre jutunk. A lány megpróbál átnünk mindenkit, különben nem tudjuk felemelni az ajtó előtti sziklát. Kapjuk fel Ann-t, majd irány tovább. Égettessük fel vele a fákat és másszunk fel. Nemsokára elérünk az emberek táborába, ahol bármit tehetünk, úgyis elalszunk a gáz miatt… Jack-el fussunk körbe, miközben Carl elmondja, hogy ezt mindenki látni akarja majd és, hogy fizetnek érte, ahogy azt kell. Micsoda lelketlen üzletember! A következő részben éppen Kongot mutatják be a nagyközönségnek, ami persze őt nem nagyon szórakoztat, így el is tépi láncait, mi pedig megkapjuk az irányítást. Romboljuk le a város! Kapkodjuk fel az autókat, vagdossuk hozzá mindenkihez, elsősorban a reflektorokhoz. Ha egy utcában egy rakétást látunk, ami állandóan lelő minket, őt is egy autóval kell ledobni. Nemsokára elérkezünk egy utolsó reflektorhoz, amit verjünk szét, a buszt dobjuk el az útból és verjük szét a kerítést. Jön az angyali Ann, aki némi rokonszenvet mutat a gorillával, ezért a kezébe pattan. Másszunk fel az Empire State Building-re, mégpedig a sarokban. Amint a tetőre érünk, már csak a felső csúcsra kell felkapaszkodnunk, mikor is jönnek a repülők, és mi tehetünk bármit, úgyis meghalunk. Leesik a nagy test, Carl pedig szentségel, hogy befürdött az üzlete. Ennyi volt a King Kong, azt hiszem mindenki kellőképpen meghatódott, nem csak a történettől, hanem attól is, hogy ilyen jó játékkal már rég volt dolgunk! Egyszerűen valami döbbenet, ahogy meg van rendezve az egész, amikor Kong verekszik, bedurvul, és úgy osztja a pofonokat, hogy minden egyes találatnál ki van merevítve a kép. Bődületes kamászni a hídon, hogy átsegítsen minket, ám persze csapda az egész, és a bennszülöttek felvonják az egészet és elkapják a csajt. Kong ismét jókor érkezik, törjük be az ajtót, majd nyomuljunk be az erődbe, ahol vágjunk rendet. A nagy kaputól jobbra és balra is le kell vermeraállások, adrenalindús küzdelmek, menekülés, rohanás, bujkálás, okoskodás, romantika, kaland. Minden van. Kész, döbbenet. Zseniális.

Callisto

TIPPEK

Ha befejeztük a játék 25%-át, az Extras menüpontban bekapcsolhatjuk az Old Movies szűrőt, amivel amolyan régies hatást kölcsönözhetünk a látványnak.



Az amatőr versenyzők számára meglehetősen sportszerű rengeteg, virtuális magyarázkodás nélkül kiszállnak.



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND



TONY HAWK NEVE BIZONYOS BERKEKEN BELÜL FÉLISTENI MAGASSÁGOKAT SÚROL. EGÉSZEN PONTOSAN AZ UTCAI SPORTOK FIAINAK BERKEIRŐL BESZÉLÜNK - A DESZKÁSOKRÓL. Ő VOLT AZ AZ EMBER - TÖBB TÁRSÁVAL EGYETEMBEN -, AKI OLYAN DOLGOKAT TETT LE AZ ASZTALRA, AMITŐL A NEMZETKÖZI OLIMPIAI BIZOTTSÁG KOMOLY MEGFONTOLÁS TÁRGYÁVÁ TETTE A GÖRDESZKÁZÁS, MINT NYÁRI SPORT FELVÉTELÉT AZ ÖTKARIKÁS JÁTÉKOK PALETTÁJÁRA. ENNEK JEGYÉBEN MEG IS NÉZZÜK, MIT KELL TUDNUNK A NEVÉVEL FÉMJELZETT JÁTÉKSOROZAT LEGÚJABB TAGJÁRÓL.

INFO BOX

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Neversoft
Hivatalos honlap:
http://www.activision.com

Megjelenés: 2005. október 18.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

+ Ötletes sztori mód, BMX-ezés lehetősége, néhány új trükk - egészen kellemes folytatás

- Sok bug van benne, nem nevezhető túl hosszúnak és néha ki is fagy

ELŐZMÉNY

2002 Tony Hawk's Pro Skater 4
2003 Tony Hawk's Ungerground
2004 Tony Hawk's Ungerground 2

PLATFORMOK

PS2 - XB - GC - GBA - DS

Neversofték a kilencvenes évek végén kiadták a sorozat első részét, amely nem csak az újra nyitott fiatalság érdeklődését ragadta meg, hanem szinte minden Playstation tulajt odaszögezett a gép elé: remek játszhatósága néha már borult fantáziálgatásokba csapott át a látott trükkök alapján, ám ez mit sem érdekelte a jól szórakozó közönséget. A grafika hozta az elvárt színvonalat, míg az egészre a zenék dobtak rá egy nagy lapáttal, olyan csapatoktól, mint a Suicidal Tendencies vagy a Primus. Nem sokkal rá kijött a második rész, melyben voltak újítások, ám szerény véleményem szerint jóval gyengébbre sikeredett, még ha olyan zenekarok is adták hozzá nevüket, mint az Anthrax, a Rage Against The Machine vagy a Bad Religion. A harmadik rész ismét remek darab volt, ám az esztelen trükközések már-már a nevetséges kategóriába sorolhatók voltak: többemeletnyi magasságokból szökkentünk át könnyedén villanyoszlopokra, eszméletlen pörgés-forgásokat produkálunk tízméteres szakadékok fölött, sőt a játék végén még egy tengerjáró hajó korlátjait is legyalulhattuk. Ezután jött még pár rész, ám a fejlesztők az első rész hangulatát valahogy nem tudták visszaadni - az egyre növekvő ötlettelenséget mindig képtelen újításokkal próbálták kompenzálni. Jött az Underground, majd pedig az Underground 2, amelyekbe már történetet is implementáltak, és bizony ez lesz az a rész, ahol a legjobban ki szeretne az American Wasteland is domborodni. No de ne szaladjunk ennyire előre, vessünk néhány pillantást a lehetőségeinkre.



ÉRDEKESSÉGEK

Tony Hawk volt az első a gördeszkázás történetében, aki versenyen be tudta adni félcsőben a 900°-os fordulatot. Valójában az első Tas Pappas volt a világon, ám ő csak „nem hivatalosan" tudta ezt véghezvinni.

Az Options a választások széles tárházát biztosítja: tölthetünk, menthetünk, ez idáig ugye, alap. A Game Settings-en belül a Control Setupban definiálhatjuk a gombkiosztást kedvünkre, ami a régi Tony Hawkos arcoknak szükségtelen, hiszen ezzel eddig sem volt probléma. A Sound Options-ban beállíthatjuk, hogy véletlenszerű, avagy folyamatos lejátszású legyen a zenék menete, bejelölhetjük a nekünk nem tetsző számokat, ekkor ezeket kihagyja majd a repertoárból, és persze variálhatunk a hangerővel. Screen Options-ban a megjelenítéssel

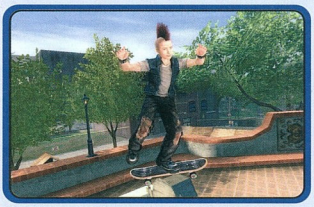


Olyan menő csávó vagyok, hogy fenéken is tudok menni...

babrálhatunk, valamint ha valakinek támogatná a TV-je a Progressive Scant, azt is itt tudja bekapcsolni. Taunt Options-ban szabályozhatjuk be a különböző „létező, de nem szükséges" performanszokat, értsd: a kötözködő

mozdulatok kombinációit. Kérésre kikapcsolhatjuk a vért, illetve feliratozhatjuk a videókat, ami az ánglius nyelvvel kevésbé bíróknak jóhet jól. A Game Progress-en belül vehetjük szemügyre eddigi teljesítményünket, mégpedig nehézségi fokozatok szerint lebontva, mind a Story, mind a Classic mód tükrében. Csekkolhatjuk még legjobb eredményeinket pályánként a Highscores-ban, ahol nem csak legmenőbb időket sasolhatjuk, de akár azt is megtudhatjuk, hány méter volt a leghosszabb csúszásunk az egyes szinteken. A Cheat Codes-nál vihetünk be csalásokat (ha beírjuk, hogy the_condor megkapjuk Matt Hoffmant - ő napjaink egyik legmenőbb BMX-ese). A Game Movies-nál pedig megnézegethetjük a már megszerzett videókat, melyeknek előfordulása természetesen eredményfüggő.

Az Online Play-nél - ki gondolná - játszhatunk a neten ismeretlenek, vagy akár a haverok ellen. Lényegileg az nem nagyon változott az elmúlt részekhez képest: egyszerre nyolcan nyomathatjuk a show-t, játszhatunk „capture the flag"-ben, „graffiti"-ben, „combo mambo"-ban, de a legviccesebb talán a „firefight", ahol még tűzlabdákat (!) is tudunk lődözni. Most már az Xbox tulajok is örvendhetnek ennek az online őrületnek, hiszen az American Wasteland az első Tony Hawk rész, ahol kiélhetik



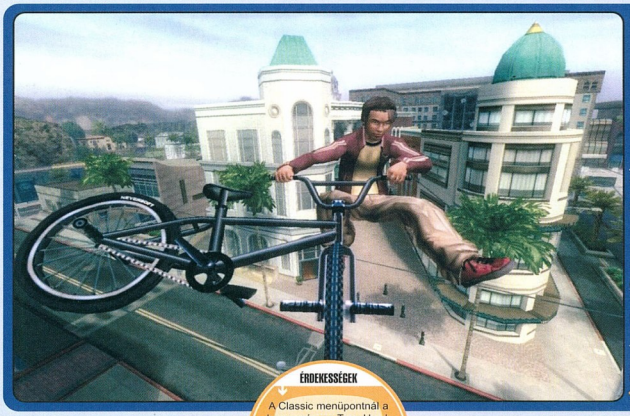
ebbéli elfojtásaikat. Sajna a GameCube tulajoknak nincs online támogatása.

A High Score/ Free Skate-nél szereplőt választunk, majd pályát, és már nyomhatjuk is a végtelen köröket - nincs semmi megkötés, sem idő, sem pénz, se semmi, egyszerűen csak gyakorlunk és tökéletesítgetjük a technikánkat. Tisztára, mint a valóságban… Persze azért ez egy idő után unalmassá kezd válni, de a többi módban való eredményességünk nagymértékben függ attól, hogy mennyit gyakorlunk itt, ezért ne hanyagoljuk. Meg ha csak öt percünk van játszani, akkor is mehetünk itt néhány laza kört.



A 2 Player menüpontnál értelemszerűen egy cimborával mérhetjük össze képességeinket Tony Hawk tekintetében, mindenféle osztott képernyős mókában. Noha így a képernyő felét át kell engednünk ellenfelünknek, ez korántsem jelenti azt, hogy az élvezet is felére csökken, éppen ellenkezőleg! Egy megdöglött házibulit épp úgy fel tud dobni ez a rész, mint amennyire fel tudja idegesíteni a vesztes félt.

Create menü: csudajó dolgok tárháza! Csinálhatunk saját deszkást, saját parkot, saját grafikát a deszkánkra, de akár saját trükköt is! Fontos észben tartani, hogy ha új deszkást hívunk életre, ez semmilyen módon nem befolyásolja a Story módban indított karakterünket, tehát nyugodtan garázdálkodjunk. Az itt készített játékosunkat csak a Classic, 2 Player, High Score és Online részekben indíthatjuk majd. Az Information-nél beírhatjuk személyes adatait (hol, mikor született, milyen nemű, stb…), a Face-nél a fejformát és a bőrszínt választhatjuk ki, tetoválhatunk rá, beállíthatjuk a szem- és hajszínét, tehetünk rá kalapot vagy szemüveget. Persze ha mondjuk kalapot teszünk rá, akkor a hajszínt nem tudjuk érdemben állítgatni és a fejtetoválásoknak sem lesz sok értelme, így a program nem is engedi ezek végrehajtását. Eszméletlen, hogy mi mindent be lehet állítani, például a sapkáknál még a rajta szereplő logót is megadhatjuk! A felsőtestet is külön kidekorálhatjuk, akárcsak a lábakat. Mindenhová tehetünk tetoválásokat, beállíthatjuk a póló nagyságát, mintáját, színét, nadrágunk anyagát, hosszát, mindent, amit csak el tudunk képzelni! Adhatunk rá védőket, beállíthatjuk a cipő márkáját és még a cipőfűző színét is megadhatjuk! Ha ez mind nem lenne elég, akkor a Scale Options-ban külön variálhatjuk az egyes testrészek arányát, mind a három koordináta tengely mentén: barbár divatteremtők Mekkája lesz ez a hely, kérem szépen. Első próbálkozásra sikerült kihoznom egy olyan csúnya leányzót, hogy még a memóriakártyát is kivettem a gépből, nehogy véletlenül rámentsem! A Deck Options-ban deszkánkat fényezhetjük: választhatunk neki márkát, teleragaszthatjuk mindenféle matricával, variálhatunk a kerekek színével - a lehetőségek tárháza végtelen, mint azt már oly sokan és oly bölcsen elsütötték már. Ha megvagyunk mindennel, akár el is menthetjük kontárkodásunkat, az igazi poén azonban csak most jön: a Face Mapping menüpont! Ha van egy digitális kameránk, csinálhatunk magunkról egy képet, majd azt elküldve a faces@tonyhawksonline.com -ra, kapunk egy válasz emailt egy jelszóval. Most ha ismét belépünk a játékba és van nethozzáférésünk, ezt a kódot megadva már töltődik is le a fényképünk az adott modellre, amit természetesen tovább paraméterezhetünk. Megáll az ész, hol áll az elektromos szórakoztatás innovációja. Vagy csak én vagyok ennyire öreg?



Ez még a Harry Potter is megirigyelné...

ÉRDEKESSÉGEK

A Classic menüpontnál a hagyományos Tony Hawk játékok szerint játszhatunk, azaz egy pályán adott feladatokat kell megoldanunk - rengeteg ismerős pályával fogunk összeakadni!

Create Parknál saját játszóteret teremthetünk, mely éppúgy lehet vicces, mint nagyon látványos. A bal oldali menüből választhatjuk ki, hogy mit szeretnénk telepíteni: a különböző

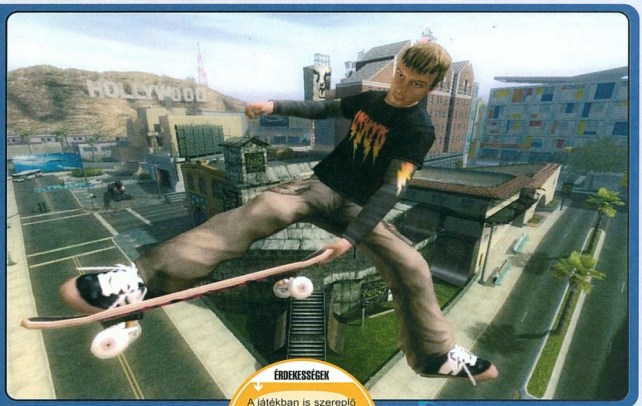


Na, azért haza, kerekítik a kedvenc brazil sorozatom.

padoktól kezdve a falakon át az épületekig, félcsövekig, korlátokig, lejtőkig és boxokig, táblákig és vizes területekig, csak győzzünk válogatni! Miután ráböktünk a nekünk megfelelőre, a bal analóg karral helyezhetjük pozícióba, a négyzettel és a körrel elforgathatjuk, míg az X-szel lerakhatjuk, a háromszöggel pedig felszedhetjük. A kamera rálátását a jobb analóg karral illetőleg az R1 és R2 gombokkal tudjuk szabályozni, a telepített cucc magasságának állítását pedig az L1 illetőleg L2 gombokkal tehetjük meg. Ha startot nyomunk, kapunk egy menüt, ahol mehetünk egy gyors tesztkört, helyszínt választhatunk (legyen akár az a Mars), átméretezhetjük, felrobbanthatjuk

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

és természetesen el is menthetjük eddigi ügyködéseinket. A lényeg a kreativitáson van, de néhány óra alatt olyan frankó kis parkot üthetünk össze, hogy csak na!



Hogy ezek a nyomorult filmrendezők nem akarnak filmet készíteni belőlem...

ÉRDEKESSÉGEK

A játékban is szereplő igen egyedi jelenség, Mike Vallely szenvedélyes zenész: Verdetta (Vérbosszú) című száma bele is került a játékba.

A Create Graphic-nál már kezd igazán beteggé válni ez a rész: ha valaki járatos valamilyen grafikai felhasználó program használatában, az játszi könnyedséggel el fog itt boldogulni. Van összesen 10 fóliánk, mindegyikre különkülön tehetünk matricákat, grafikákat, tageket (ezek azok a csodálatos alkotások, amelyekkel a „művészurak" előszeretettel tisztelik meg az emlékműveket és egyéb magasztos helyeket, annak jeleként, hogy ők biza itt jártak), és még szponzormatricákat is. Márkaőrültek előnyben! Azt ugye már mondanom sem kell, hogy az egyes fóliákon levő ábrákat külön színezhetjük, forgathatjuk, tologathatjuk, ezáltal olyan egyedi kompozíciót összehozva, melynek esélye, hogy találkozzon egy ugyanolyannal a világháló rengetegében: nulla.

A Create Trick a legérdekesebb rész: saját trükköket gyárthatunk magunknak. Először is meg kell adni, hogy pontosan milyen osztályba legyen sorolható: levegőben végrehajtható, illetőleg valamilyen „csúszós" trükk. Ezután bejutunk a tényleges editorba, ahol hat vízszintes csíkra felosztott mezőt látunk, ami három részre van osztva. Ez a három rész azt



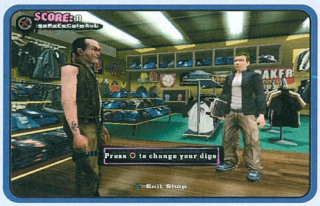
Fene sejt, a honorárium elnézésemet, már kezdek kicsit elfáradni.

jelenti, hogy a teljes trükkünk 3 másodperc hosszú lehet, míg az egyes csíkok mutatják a trükkök sorrendjét felülről lefelé. Tehát ha a felső sorba teszünk egy két másodperces forgást, utána a második sorba még tehetünk egy fél másodperces Casper trükköt, és a harmadik sorba még mindig be tudunk szúrni valamit. Persze az egyes trükkök hosszával, dőlésével, irányával is lehet variálni - tetszés szerint. Ha megvagyunk, ki is próbálhatjuk, majd ha tetszik, el is menthetjük. Ezzel ki is végeztük a Create mód ismertetését, remélem találtatok benne használható infót, most térjünk át a Classic módra.

Itt a régi Tony Hawk játékok köszönnek vissza, méghozzá jó hangosan: nincs semmiféle sztori, csak a pályák, kétperces időlimit, 10 teljesítendő feladat, meg persze mi magunk. A klasszikus szó talán a „lenyúltunk néhány pályát a régebbi részekből, mert lusták voltunk újakat készíteni" érzést hozza felszínre, méghozzá nem is alaptalanul: három pálya kompletten a Tony Hawk's Underground 2 PSP-s verziójából való (ebből a kaszinó csak a gyűjtői kiadásban volt megtalálható), de a sorozat kedvelői jócskán találhatnak még ismerős helyszíneket. Egyfelől jó nosztalgiázni, de kérdem én: ennyit? A fel- adatok amúgy maradtak a régiek: gyűjts össze 10.000 pontot, gyűjts össze 30.000 pontot, gyűjts össze 100.000 pontot, stb. Szedd össze a videókazikat, rakd ki a SPECIAL illetőleg COMBO szavakat a pályákon elhelyezett betűkből, mutass be trükköket a pálya egy adott pontján... Szóval semmi újdonság. Azért nem ártott volna néhány remekbeszabott feladatot kitalálni - már csak azért is, mert a régi jó hangulatot egy kissé megcsorbítja az ismétlés...

Nagyjából el is érkeztünk az American Wasteland fő részéhez, a sztori módhoz. Mint már a kis áttekintésünkben említettük, a készítők az Underground első része óta próbálkoznak némi történetet csempészni a már kissé unalmassá váló deszkázás hatalmas esései közé. Jelen részben a következő az alapszitu: vidéki legényként tengetjük mindennapjainkat, a tinédzserek szorgalmával naponta kétszer lázadunk fel bármi ellen, ami csak kicsit is ellentétben áll beszűkült világnézetünkkel, és... egyszer csak megunjuk a TV-nézést, a tanulást, az állandó henyélést, és úgy döntünk: most változtatunk rajta! Minthogy némi vonzalmat mutatunk a gördeszka irányában, magától értetődik a kiugrás lehetősége: legyünk a legjobbak, akkor aztán mindenki a lábaink előtt hever majd (de legalábbis a jó nők tuti)! Persze ez nem fog menni Mucsajröcsögén, ezért egy hirtelen elhatározással úgy döntünk, áthelyezzük HQ-nkat az angyalok városába, Los Angelesbe. Abba a városba, ahol a deszkázás történelemkönyvének első oldalát írták, méghozzá majdhogynem csak vérrel. Bizony, a törvény morcos őrei a legkevésbé sem nézték jó szemmel, hogy néhány suhanc puszta szórakozásból, képességeinek fejlesztése céljából leköszörül néhány amúgy sem használt padkát, ahelyett, hogy a megszokott módon inkább bandáztak, illetőleg a semmivel ütötték volna el idejüket. Ez elítélendő dolog, ezért irtották is, ahol lehetett: nem fukarkodtak a gumibottal sem, ha arról volt szó. Napjainkban a helyzet már jobb, de most nem erről akartunk beszélni.

Szóval, a fenti gyenge biztonsági helyzetről azonnal van sanszunk meggyőződni, amint leszállunk a távolsági buszról: néhány kedves



egyén pár pofon keretében jól el is rabolja az összes cuccunkat. Szép kilátások a világmegmentés első lépcsőfokán! A sors szeszélye nemsokára összehoz egy leányzóval, név szerint Mindyvel. A maga részéről elég tűzrőlpattant menyecske, és szívügyének érzi az amatőr deszkások támogatását, annál is inkább, mert egy újságot akar majd indítani, amelynek ez majd jó reklámot fog jelenteni. Ő lesz tehát az órangyalunk, sok mindenben fog segítségünkre lenni, érdemes odafigyelni rá! Tehát első körben azt javasolja, hogy saját jól felfogott érdekünkben radikálisan változtassunk külsőnkön, különben az előző események egyhez közeli valószínűséggel naponta fognak majd megismétlődni. Tehát, első lépés: hajvágás! Tulajdonképpen így csempészték a programozók bele a játékba a testreszabás igen üdvös hatását - öt előredefiniált karakterünk kinézetét totálisan megváltoztathatjuk. Állítsunk be egy nekünk tetsző hajszerkezetet, majd ha akarunk, akár szakállat is applikálhatunk arcunkra. Na, ezzel meg is

PLATINUM SHOP
5. ÉVE A KONZOLOSOKÉRT
Címünk: 1066 Bp., Ó utca 9. (az Arany J. u.-i metrónál)
Tel.: 302-6126 • mobil: 06-30-9642-532 • e-mail: platinum9@freemail.hu
PS2 - PSP - XBOX - XBOX 360 - GBA - NDS

alapgépek, kiegészítők, játékok
ADÁS - VÉTEL - CSERÉJE!
GYORSSZERVIZ
(PS2 fejcsere 11.000 Ft-tól)

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

GTA - Liberty City (PSP) 12.900 Ft
Resident Evil 4 (PS2) 13.500 Ft
WRC Rally Evolution (PS2) 13.500 Ft
The Sims 2 (PS2, XBOX) 12.900 Ft
SW-Battlefront 2 (PS2, XBOX) 13.500 Ft
Far Cry - Instincts (XBOX) 11.900 Ft

PS2 alapgép 36.900 Ft
XBOX alapgép 37.900 Ft
PSP value pack 59.500 Ft
XBOX 360 december 2-től előjegyzés! HÍVJ!!!
NYITVA: Hétfő-Péntek: 10-19h, Szombat: 10-14h

volnánk, most jöhet a ruha: mert mint tudjuk, az évszázados dogmák azt harsogják, hogy nem ez teszi az embert, aztán lépten-nyomon bebizonyosodik, hogy mégis. Tehát: válogathatunk kedvünkre a millió póló és kabát közül, varrhatunk rá logókat és beállíthatjuk gatyónk hosszát, valamint színét is. Ha esetleg úgy találnánk jónak külsőnket, ahogy volt, Mindy azonnal visszaküld minket, tehát muszáj valami változtatni. No, miután megvagyunk, már indulhat is a város meghódítása, ami a következőképpen néz ki: mivel kezdő suhancok vagyunk, nem tudunk túl sok trükköt, így ezeket folyamatosan - bizonyos feladatokat teljesítve - kell megtanulnunk. A furcsa az ebben, hogy teljességgel úgy tűnik, mintha csak az oktatás kedvéért lenne ez benn a játékban, annál is inkább, mert mikorra már „megszereztük" gyil-



kosabb trükkjeinket, a játék kétharmadán már túl vagyunk. Statisztikáinkat - ergo képességeinket - úgy tudjuk növelni, hogy megnézzük a Skate Shopok előtt álló hirdetőlapokat: ha az est leszállta előtt sikerül az ott megadott trükköket teljesítenünk, különböző vidám teljesítménynövelőket kapunk. Persze nem csak az az egy Shop van, melyet a játék kezdeténél látunk, eljuthatunk majd a belvárosba, Santa Monicába, Beverly Hills-be és Hollywoodba is. A további helyszínek között szerepel még egy olajfúró torony, különböző parkok és a már említett kaszinó is.

A készítők szerint a játék másik nagy újítása, hogy nincs töltési idő: ez félig igaz is, tekintve, hogy az egyes városrészek között valóban nincs töltőképernyő, ám mindenféle sivár helyeken kell bolyonganunk, amiből még a vak is látja, hogy ilyenkor tölti be a gép az aktuális lokációt. Természetesen más helyeken más kihívások, versenyek várnak ránk, míg csak meg nem valósítjuk nagy álmunkat, a saját Skate Parkot… Addig azonban nem olyan rövid az út, bár az ösvény már meglehetősen kitaposott - az előző hat rész által -, így a fejlesztők tudták, hogy kell még valami, amivel feldobják a játékot. Fogták magukat és előkaptak egy másik, mostanság menő stílust, a BMX-et. Néhány helyen a játékban majd nyeregre pattanhatunk és különböző trükkökkel pénzt szerezhetünk - ám egyértelműen csak színesítésként van a játékban, nem teljes értékű elemként, az ötlet azonban nem rossz! Az irányítás is megváltozik, a bringát a bal karral mozgatjuk, míg a trükköket a jobbal hajtjuk végre! A fő probléma a sztori részszel, hogy nagyon egyszerűre sikeredett. Legalábbis TH veteránoknak mindenképpen. A feladatok nevetségesen egyszerűek, a gép mindig úgy rak ki a pályára, hogy a lehető legkönnyebb legyen végrehajtani a kitűzött célt - ennek következtében nagyon rövidkére sikerült a történet, amit ugyebár nem veszünk túl jó néven. Hát ez van, nézzünk most némi értékelőt!

Kellemes folytatásnak tekinthető a játék, remek grafikával, és persze az olyan őrült dolgok is dobnak rajta még, hogy saját fotót montírozhatunk a modellünk fejére - még ha nem is használjuk ki, mindenképpen kedves húzásnak nevezhető. Igazából, ami nagyon megdobja a játékot, az ismét a zene: jelen rész rendelkezik a legtöbb számmal az összes TH közül.

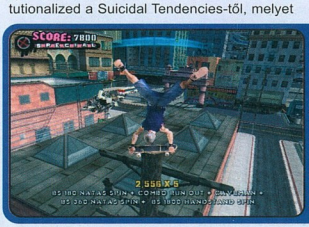
ÉRDEKESSÉGEK

Több mint hatvan zenekar kölcsönzött számokat a játékhoz, köztük olyanok, mint a Dead Kennedys, Bad Religion, Dropkick Murphys, Motley Crue vagy a Public Enemy.



Hé haver, van még abból a cuccból. Nagyon jó volt a részidőm vele, a zsernyákok sem értek utol.

Nagyon érdekes, hogy egy csomó régi együttes számát most népszerűbb fiatal csapatok feldolgozásaként pumpálták rá a DVD-re - ilyen például egyik nagy kedvencem az Institutionalized a Suicidal Tendencies-től, melyet



az általam még soha nem hallott Senses Fail szolgáltat. Ha lehet hinni a híreknek, ezzel próbálták meg a 80-as évek Amerikájának hangulatát átmenteni a jelenben is fogyasztható formába… Sebaj, azért még így is van rengeteg jó nóta, ám furcsa, hogy a jóval kevesebb rap található az anyagban. Biztos rájöttek az igen tisztelt programozó urak, hogy nem véletlenül találták ki a Skate Punk nevezetű zenei irányzatot, és mivel ez illik legjobban a deszkázáshoz, talán ezt kellene erőltetni a játékban is. Persze nem biztos, hogy mindenkinek fog ez tetszeni, de mint említettük, ki lehet kapcsolgatni a nekünk nem kellemes számokat. Van néhány új trükk is, mint például a Bert Slide, vagy a Natas pörgések, amelyek ugyan szépek meg jók, ám azért lehetne belőlük több. Nem baj, örülünk ezeknek is. Tony Hawk megszállottaknak ujjgyakorlatként elmegy az anyag, aki viszont most ismerkedik a szériával, annak ideális lehet, tekintve, hogy nagyon könnyű. Jó szórakozást hozzá!

Callisto

SPARTAN: TOTAL WARRIOR



ELÉRKEZETT TEHÁT A SPARTAN: TOTAL WARRIOR CÍMŰ JÁTÉK MEGJELENÉSE IS VÉGRE-VALAHÁRA. A TÖMEGHENT STÍLUS KEDVELŐI MINDEN BIZONYNYAL NAGYON JÓL FOGNAK SZÓRAKOZNI, AZONBAN A „NATÚR" AKCIÓJÁTÉKOK KEDVELŐI NÉHÁNY FEJEZET UTÁN KISSÉ UNALMASNAK TALÁLHATJÁK A SPÁRTAI KALANDJAIT. NA NEM AZÉRT, MERT ANYNYIRA POROS LENNE AZ ANTIK GÖRÖG KULTÚRA. NEM, EGYSZERŰEN ARRÓL VAN SZÓ, HOGY ISMÉT AZ ÉSZ NÉLKÜLI, RAPID GOMBNYOMOGATÁSÉ A FŐSZEREP.

A játékhoz készült Guide kicsit rendhagyó formában íródott: minden egyes küldetés leírásának elején elolvashatjuk Castor bevezetőjét, azt követően pedig a Spártai egyes szám, első személyben íródott visszaemlékezését az adott csatáról, kiemelve a legkomolyabb megpróbáltatásokat, valamint az általános megfigyeléseit. Okulva a Spártai feljegyzéseiből, és az általa leírt észrevételeket kihasználva, sokkal könnyebb dolgunk lesz a harcmezőkön.

The Storm Brakes

Castor: „Sparta ostrom alatt áll. A Római Birodalom megállás nélkül terjeszkedett a szabad világban Tiberius császár vezetésével, és könyörtelenül, a mi határainkat semmibe véve, földünkre érkeztek. Tehetetlenül végignéztük Athén, valamint az összes jelentős görög polisz római kézre kerülését.
Sparta városa ellenszegült a hódítóknak: még sosem világították meg városunk hatalmas falait az ellenség fáklyái, és mint híres spártai harcosok, szilárdan ellenállunk a Birodalomnak.
A hadjárat első felében Sparta hatalmas veszteségeket szenvedett, legnagyobb harcosaink a csatamezőn vesztették életüket.
Leonidász király figyelme a kiképzésen frissen átesett, tapasztalatlan katonák felé fordult. Olyan katonák felé, mint testvéreim, és jómagam.
Két választásunk volt: a csatából a kezünkben a pajzsunkkal, vagy élettelen testünkkel a pajzsunkon térünk vissza."
Spártai: „A háttérben zajló politika csak a legritkább esetben jut el a csatatérre. Ekkor, még ifjú, frissen kiképzett katonaként ezt nem sejtethettem. A rómaiak folyamatos ostrom alatt tartották városunkat, a nagy múltú Spártát.
A bástyákból özönlöttek a katonák, és valami furcsa erőt érezvén magamban, egymagam szálltam velük szembe. Két-három rómaival is elbírtam egyszerre, mintha valaki irányította volna mozdulataimat. Egyszerűen félelmetes volt. Robbanószerekkel hamar sikerült felrobbantani az ostrombástyákat, de ez még csak a bemelegítés volt. Miután megvédtem Leonidász királyt, Castor átvitte az alakulatot a másik falhoz. Itt pillantottam meg Talos-t, a mechanikus szobrot. Meg kellett várni, míg a három katapultot megtöltik az emberek, ez idő alatt pedig forró olajjal kellett nyakon öntenem a kaput döngető ellenséges haderőket. Miután mindhárom parittyával eltaláltuk Talos-t, az összeesett.
Leonidász király szarkasztikus megjegyzései elenére tudtam, hogy elégedett volt teljesítményemmel."

A Spartan Welcome

Castor: „Hiába sikerült elpusztítanunk Talos-t, a mechanikus óriást, tudtuk, hogy egy szemernyit sem pihenhetünk.
A fémek halálát kísérő fülsüketítő, nyikorgó hangok keresztüldöfték az éjszaka csendjét, ahogy a rómaiak mentették a menthetőt a hatalmas harci gépezet maradványai közül. A sötétben, a város falain őrjáratozva, mi éberek maradtunk.
Nem volt sok lehetőségünk, csak a következő támadás eljövetelét várhattuk… Vagy mégsem?"
Spártai: „Nem ültünk a babérjainkon, ellentámadásba lendültünk. Castor és én némi elterelő hadműveletet követően belopóztunk egy római táborba. Jó lett volna megmérgezni az ivóvizüket, de a széleskörű pusztítás testhezálló feladat volt. Az elején minden a terv szerint ment, csak úgy hullottak utánunk a római léginárius. Furcsa, hogy most már akár tíz ellenséggel is gond nélkül elbántam egyszerre. A népem büszke rám. Mikor elértünk egy ládákkal tarkított, hosszú átjáróig, kicsit elfajultak a dolgok.
Ha szétrombolom a ládákat, akkor az íjász biztosan eltalál nyilaival, így ezt az ötletet elvetettem. Megoldásként az bizonyult helyesnek, hogy hagytam Castort, hadd pusztítsa el az ellenséget az utamból. Ő erősebb volt, mint én, látótávolságon belül mindenkit legyalult. Ezt követően már csak követtem.
A rabok kiszabadítása egyszerű feladat volt, visszakísérni őket a városba sem volt éppen kihívás. Ám ezt követően elkezdtek rohamozni a rómaiak. Bepattantam gyorsan a dárdavető ülésébe, és türelmesen vártam, míg nagyobb tömeg nem ér a célkeresztbe. Ekkor lőttem, ők pedig robbantak. Vigyáznom kellett, mert nagyon kevés lőszer volt. Ami azt illeti, egy idő után óhatatlanul elfogy a munició. Ekkor gyorsan átrohan-



ÉRDEKESSÉGEK

A Spartan: Total Warrior elképesztően rossz checkpoint rendszerrel rendelkezik. Gyakran áll elő olyan helyzet, hogy elhalálozás után 20% élettel nézünk farkasszemet több tucat rómaival...

INFO BOX

Kiadó: Sega
Fejlesztő: Creative Assembly
Hivatalos honlap: www.totalwarriorgame.com

Megjelenés: 2005. október 25.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:
ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

+ A tömegjelenetek fantasztikusan néznek ki, a környezet pedig nagyon impresszív

– A zene nem illik a játékhoz, a karakterek közelről borzalmasak, a játékmenet pedig jóval a sztori fele előtt ellaposodik

ELŐZMÉNY

2002 Medieval: Total War
2004 Rome: Total War
2005 God of War

DVD: KÉPGALÉRIA

PLATFORMOK

PS2 - XB - GC

tam a hídon, és az ott található, másik dárdavetővel löttem a brutális rómaiakat. Addig kellett kitartanom, amíg bajtársaim a robbanószerrel levegőbe nem röpítették a hidat."

The Last Stand

Castor: „Az amazonok hercegnője elárulta, hogy a rómaiak egy gigantikus gépezetet gyártanak. Egy olyan gépezetet, ami elég erős ahhoz, hogy egész Spártát a földig rombolja.
Tízszeres túlerővel szemben, mi mégis legnagyobb ellenségünk felé fordítottuk orcánkat, és szembeszálltunk velük."

Spártai: „Elektrának köszönhetően most már tudjuk, mivel állunk szemben. Crassus elrabolta Medusát, és épített egy gépet, amely a mitikus erőt felhasználva képes kővé változtatni akárkit. A dárdavető kiiktatását követően bár rengeteg bajtársunk sziklává alakult, mégis sikerült betörnünk a táborba. A három őrtorony ledöntése a robbanószereknek köszönhetően viszonylag egyszerű volt, ám a Crassus-szal való csatázás kimerítő volt.
Vigyáztam rá, nehogy a speciális támadásával (kővé változtatás) eltaláljon. A másik fontos tényező, amire ügyelnem kellett, az maga Medusa volt. Észrevettem, hogy mikor sikít, akkor utána röviddel jön a kővé dermesztő sugár, ám ez halálos. Mindig pontosan oda csap le a nyaláb, ahol Crassus áll, őt ez tölti fel. A harmadik dolog, ami felötlött bennem a csata során: a többi, rohangászó rómaival nem kellett törődnöm. Csak akkor ütöttem meg őket, ha rám támadtak, ettől eltekintve csak Crassus-ra figyeltem. A fentieket észben tartottam, a pajzsomat aktívan használtam, és nem akartam egyszerre százat beleütni az ellenségbe, csak finoman, apránként. Így sikerült könnyűszerrel legyőznöm a római vezért."



Nem árnám, milyen csodafegyverrő beszélsz. Én nem látok semmit.

The Badlands

Castor: „Ahogy elpusztítottuk Crassus-t és a Medusát, még azon az estén elhagytuk Spártát. A városunk megmentése érdekében kénytelenek voltunk hátrahagyni szülőföldünket, hogy véghez vigyük az ismeretlenbe vezető küldetést.
Olyan távoli, és ellenséges területeken vágtunk keresztül, amelyeket még a római hódítás hosszú karja sem ért el.
Nem tudtuk, mi vár ránk."

Spártai: „Kies vidékre érkeztünk, szemeim hasonlót még nem láttak. Valami furcsa volt a tájban, az egész környéknek állatias hangulata volt, mintha még vad, érintetlen földön járnánk. Kisvártatva kiderült, hogy előérzetem nem csalt, valóban a vadak földjén jártunk. A barlangok hűvös rejtekeiből barbár hordák törtek ránk. Harcmodoruk furcsa volt, mintha többet védekeztek volna. Ekkor eszembe jutott a "pajzstörő, mozdulat, melyet még kiképzés során tanultam: felugrottam a levegőbe, majd a sima támadást alkalmaztam. Ez kizökkentette őket, és onnantól kezdve megállíthatatlan voltam.
Ahogy egyre beljebb hatoltunk, a vadak egyre erősebbek lettek. Szerencsére a küldetés végén sikerült kiszabadítanunk a foglyokat, Elektra pedig biztosította a biztonságos távozásunkat."

The Wild Bunch

Castor: „Míg a testvérem és én a csapatokkal Trója felé meneteltünk, addig a Spártai és Elektra felkészült a falu védelmére a barbár horda megmaradt erőivel szemben.



Na, fogadunk, hogy az enyém a hosszabb?

Habár nem tették szóvá, mindnyájan felismertük a falu lakói szemében a Sparta iránti odaadást és tiszteletet."

Spártai: „A Barbár horda maradványai keményebb ütést mértek a kis falvacskára, mint ahogy azt a legrémesebb álmaimban elképzeltem. A két éléstározót muszáj volt megvédenem, mert ez jelentette a földművesek egyetlen esélyét a tél átvészelésére. A harangot megkongatva odavezényeltem a katonákat a keleti tartályhoz, míg én egyedül átrohantam a nyugatihoz. Így, ahol a spártaiak voltak nem kellett veszélytől tartani, minden bajt a saját nyakamba vettem. Ez így ment hosszú perceken keresztül, még szerencse, hogy volt két oltár is a közelben, ahol imáim meghallgatást nyertek, és felfrissíthettem több sebből vérző testem.
A horda visszaverése csak a kisebbik rossz volt. Ezt követően rögtön a barbár vezér, Beowulf tört az életemre. A harcteret két oldalról kerítés, a másik két oldalról pedig mágikus tűz határolta. Crassus-t valamivel könnyebb volt legyőzni, de lényegében a barbár horda vezetője sem jelentett nagy kihívást spártai harcmodoromnak.
A kulcs a védekezésen volt. Hagytam, hadd üssön, mivel pajzsommal minden csapást háríthottam. Mikor egy levegővételnyi szünetet tartott, támadásba lendültem. Nem ütöttem meg sokszor, mert akkor az ellentámadását nem tudtam volna védeni, éppen ezért két-három vágás után magam elé rántottam a pajzsom. Ezt addig kellett ismételnem, míg meg nem halt. A speciális támadását (csapás a földre, lökéshullám kíséretében) egy szimpla felugrással is ki tudtam védeni."

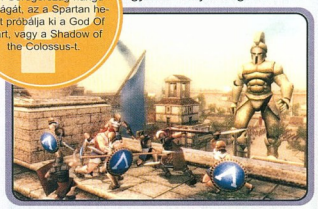
The Ruin Of Heroes

Castor: „Trója romvárosánál újra egyesítettük erőinket. Itt az elesett harcosok légióinak szellemei úgy tűnik, hogy az élők lelkén élősködnek. Útitársakként hiába teljesítettük ezt a hosszú utazást közös erővel, de a Trója városának katakombáiba a Spártainak egyedül kellett leereszkednie."

Spártai: „Egyedül mentem le a Trója alatti katakombarendszerbe, bíztam benne, hogy sikerrel járok. Akhilleusz lándzsáját kerestem, tudtam, hogy valahol itt van az antik hős sírja, ahonnan elvehetem a mágikus hatalommal bíró fegyvert. Sajnálatos módon a rómaiak megelőztek, már réges-régen az alagútrendszerben voltak, mire odaértem. Igaz, semmilyen nehézséget nem okozott átvágni magam egyszerre ötven katonán, valószínűleg a barbárok elleni harc megkeményített.
Ahogy egyre mélyebbre haladtam a katakombákban, összefutottam Tiberius jobb kezével, Sejanus-szal. Felkeltette Trója hősi halottait, akik azon nyomban rám törtek. Szerencsémre nem volt muszáj minddel megküzdenem, csak a négy ajtónyító mechanizmust kellett működésbe hoznom a folyosó két végében, és már távozhattam is. Innen csatákkal szegett egyenes út vezetett Akhilleusz sírboltjába, ahol Sejanus ismét meglepetést tartogatott számunkra: varázslat segítségével lemásolt minket, a replika kezébe adta az antik hős lándzsáját, és ellenünk vezényelte. A Nemezisem elleni harc kemény volt, de győztem.
A legfontosabb a csata során az volt, hogy ne engedjem neki felvenni a kékszínű gömböket, melyek feltöltik a speciális támadást. Amennyiben megszerzi őket, úgy a csata háromszor annyi ideig is tarthatott volna. Ezután a harc már csak türelemjáték volt: védekezés, gyors támadás, védekezés, gyors támadás. Legyőztem saját magam..."

ÉRDEKESSÉGEK

Aki tényleg szereti az ókori Görögország hangulatvilágát, az a Spartan helyett próbálja ki a God Of Wart, vagy a Shadow of the Colossus-t.



The Ghosts Of Troy

Castor: „Közös erővel, valódi társakként törtünk utat az ellenség sorai közt, hogy elérjünk a trójai romok közé.
Eleget vártunk már ölbe tett kézzel a Spártai visszatérésére.
Elektra megparancsolta a csapatoknak, hogy azonnal szálljanak alá a katakombákba, és mi

hárman is a sötétség leple alá ereszkedtünk, hogy megtaláljuk barátunkat."
Spártai: „Sejanus felkeltette Trója nyugvó lelkeit, és ők azóta is elő-elő bújnak sírjukból. Találkoztam néhány bajtársammal, de az élőholtak seregeinek folyamatos ostroma alatt sajnos elvesztettem őket. Tucatszám szeltem ketté a


Ne egymás végjátsok ti drúidek, hanem a fűvet...

csontvázak népes seregét, akik szerencsére elfogytak. Mivel a lándzsa már nálam van, ezért már csak meg kell találnom Elektrát és Castort. A katakombák nem tartogattak semmiféle meglepetést, minden úgy történt, ahogyan azt korábban elképzeltem: élőhalott seregeken átvágom magam, a következő megpróbáltatásig."

The Sentinel

Castor: „Városunkat elvesztettük, de a háborúnak még korán sincs vége.
Ahogy a Trójai katakombákból a kiutat kerestük, a romváros tartogatott még egy utolsó megle petést."
Spártai: „Nem gondoltam volna, hogy pont egy Hydrával találkozom Trója elfeledett romjai között... Márpedig ellenségem ő maga, a mitikus, hatalmas, sokfejű Hydra. Elsőre talán ijesztőbbnek tűnt, mint amilyen valójában. Hatalmas, gonosz teremtmény ez, ám hiába talált el támadásaival, nagyot nem tudott sebezni rajtam, hála a páncélomnak. Ez nem jelentette azt, hogy minden simán ment.
Figyelni kellett a fejét, az oszlopok nem nyújtottak folyamatos védelmet a támadás elől, és miután lerombolta azokat, semmi sem állt közte és köztem. Mikor kikerültem a harapását, Akhilleusz lándzsájának isteni erejét használtam, így sebeztem meg. Ezt követően a közeli ládából elővettem a tűznyilakat, és ezzel meglőttem a megsebesített nyakát. Mikor kifogytam az isteni erőből, csak simán megsebeztem a támadó fejjet gyors ütéskombinációkkal, így kék gömböket ejtett el, ezek segítségével fel tudtam tölteni magam. Ezt a kis műveletsort ismételgetve viszonylag egyszerűen győzedelmeskedtem."

Resistance

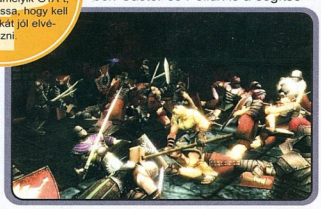
Castor: „Egyikünk sem volt képes teljesen elhinni, hogy a mi hatalmas Spártánk római kézre került.
A hazánk megmentésére irányuló hősies küldetésünk gyökeresen megváltozott. Égett bennünk a vágy, a vágy, hogy véget vessünk a Római Birodalom terjeszkedésének.
A Spártai szemében meg jobban lobogott a tűz, mint eddig valaha: Tiberius császár fejét akarta, így észak felé vette az irányt, hogy eljusson egyenesen Rómába. Ezalatt mi visszatértünk porig rombolt városunkba, és mentettük a menthetőt. Megegyeztünk, hogy a Spártaival Athén megszállt városában találkozunk.
Az örök független, szabad athéniaknak a római megszállás elképzelhetetlen terhet jelentett. A rómaiak minden engedetlenségre utaló cselekedetet brutális kegyetlenséggel toroltak meg. Egy ember azonban nem ijedt meg. A híres tudós és filozófus: Arkhimédész."
Spártai: „A rómaiak orgyilkosokat küldtek, hogy az athéni lakosokhoz címzett forradalmi beszédét Arkhimédész ne tudja végigmondani. Szerencsére ott voltam én is, hogy megvédjem a bölcs tudóst és filozófust. Elég nehéz volt kiszúrni a tömegben ólálkodó bérgyilkosokat, valamint a tetőn lesben álló íjászokat. A dolgot még tovább bonyolította az időtényező: itt nem volt mindegy, hogy mennyi idő alatt iktatom ki a közelben ólálkodó gyilkosokat. Arkhimédész már öreg, nem bírt volna ki túl sok találatot az ellenség pengéitől."

Revolution

Castor: „Arkhimédész a Spártainak köszönheti, hogy még mindig él.
A hír, hogy puszta kézzel sikerült megvédenie a tudóst a római bérgyilkosok pengéitől, futótűzként terjedt Athén városában. Az elnyomott görögök meglátták a remény első sugarát.
Pollux és én első kézből szereztünk tudomást a Spártai pusztításokról, így már csak azt vártuk, hogy csatlakozhassunk a Spártaihoz, hogy ismét együttes erővel szállhassunk szembe a brutális Római Birodalommal."
Spártai: „Athén gyönyörű esténként, ám ez az éjjel semmi szépséget nem hordoz magában. A római légiósok ki akarták végezni a görög ellenállás tagjait a fötéren, amit nem hagyhattunk. Gyorsan oda kellett érnünk, különben a rabok életüket vesztették volna.
Sejanus újabb római katonákat küldött, hogy kivégezzék a rabokat. Nekünk az emelvényen kellett megvédeni őket, Castor rendkívüli harcos, ezt ismét bebizonyította. Miután visszavertük a támadást, Athena oltárához kellett mennünk imádkozni. Az őrség elcsalogatása volt a fő cél, ezért ki kellett szabadítani pár hölgyet, akik az ellenállás tagjai voltak. Ők elcsalogatták a bakákat, mi pedig beszéltünk az emberrel, aki tudta, hol van az oltár kulcsa. Rövid futkorászás után megszereztük, amit akartunk, a láthatatlanná tévő italt. Így a börtönbe való bejutás után már csak ujjgyakorlat volt minden."

The Eye Of Apollo

Castor: „Athén jövőjének kulcsa Sejanus villájának falai közt rejlik. Arkhimédész találmánya - Az Apollo Szeme - jelenti a város szabadságát. Már csak annyit kellett tennünk, hogy megszerezzük."
Spártai: „Végre eljött az idő, hogy megostromoljuk Sejanus házát. Arkhimédész megmondta, hogy Athén szabadságának kulcsa itt rejtőzik a villában, ám a római méltóságnak még csak fogalma sincs róla. Szinte véget nem érő futás várt ránk, fel a lépcsőkön, ameddig csak lehetett. Egy tetőteraszon megpillantottuk a szerkezetet, amelyről az öreg tudós mesélt. Ez lesz az első kristály. Mindenek előtt szét kell kapni a teraszt védő kisebb sereget, ebben Castor és Pollux is a segítségemre volt. Miután ezzel megvoltunk, a három kar együttes lehúzásával megpillantottuk a gyönyörű kristály fényét. Azonban ez még nem minden: idő közben Sejanus is feltűnt csontos hátasán a levegőben, az ő lövéseit igyekeztünk kikerülni, míg Castor elintézte a továbbjutást rejtő ajtót.
Ez még nem minden, a fent leírt műveletet meg kellett ismételnünk még jó párszor, hogy az összes kristály láthatóvá váljon, így a fegyver működésbe léphessen. Így sikerült elintéznünk a csonthátast, de Sejanus megmaradt nekem.



ÉRDEKESSÉGEK
Aki leszerződtette a játék szinkronszínészeit, annak szívesen megmutatnám mondjuk valamelyik GTA-t, csak hogy lássa, hogy kell ezt a munkát jól elvégezni.

Történelem. Hű?

A Spartan: Total Warrior című játék igen sajátos felfogásban látja az ókori történelmet. Kezdjük ott, hogy a játék legelején Leonidász király vezeti a spártai seregeket, legjobb katonái között van Castor és Pollux. Eközben Sparta városát ostromolják a rómaiak Tiberius császár parancsára, valamint az elnyomott Athénban Arkhimédész lázítja a népet, Sejanus pedig helytartóként ügyel a városállamra.

Kicsit kusza, de nézzük sorjában:
- Leonidász király i.e. 489-480-ig uralkodott.
- Tiberius időszámításunk szerint 14-37-ig uralkodott, Sejanus volt a bizalmasa.
- Castor és Pollux trójai Szép Helénának voltak a testvérei. Tudósok a trójai háborút az időszámításunk előtti 13. század környékére helyezik.
- Arkhimédész i.e. 287-212-ig élt.

Nos, úgy látszik, a Spartan: Total Warrior történetírói fogtak minden nevet, amit az ókorból tudtak, majd összegyúrták őket egy sztoriba. Gondolom, ez egy All-Star felhozatal akar lenni az antik időkből...

<<< A SPARTAN: TOTAL WARRIOR A KICSIT ÜGYETLEN KIDOLGOZÁSÚ KARAKTEREKBŐL EGYSZERRE 160-AT IS KÉPES A KÉPERNYŐRE VARÁZSOLNI. EZ HATALMAS, LÁTVÁNYOS TÖMEGJELENETEKET JELENT. >>>

Három fontos dolgot kellett észben tartanom: kikerülni a gyorsan röpködő lövedékeket, kitérni a tűzgolyó útjából, és kivédeni Sejanus duplatámadását. Innentől már csak védekezésre, és a már megszokott apró, de gyors ellentámadások bevitelére volt szükségem. Kitértem csapása elől egy forgással, majd hátulról megütöttem egyszer-kétszer. Ezt ismételgetve nem tartott ki sokáig a tapasztalt római. A győzelemért fizetett ár azonban súlyos volt."

The Gates Of Saturn

Castor: „Csak úgy érhettünk el Rómába, hogy véget vessünk Tiberius uralkodásának, ha előtte átkeltünk az Alpok hálátlan vonulatain. Már csak egyetlen szoros választott el minket célunktól, és a hatalmas, Szaturnusz Kapuinak nevezett erődítmény.
Elektrát Athénban tartottam, hogy felügyelje fivérem maradványainak nyugalomba helyezését. Ezalatt a Spártai és én a római barikádok kiiktatásával voltunk elfoglalva."
Spártai: „Szaturnusz Kapui… Ezt a nevet viseli a bevehetetlennek titulált római erőd, amely az Alpok egyik kulcsfontosságú hágóját védte.
Az ostrom a már szinte szokásosnak tekinthető dárdavetős robbantásokkal kezdődött, a rómaiak úgy látszik, mindenhova magukkal viszik ezeket az ördögi szerkezeteket. Ezzel már nem tudnak meglepni, erre ők is rájöttek, mikor a második masinába bepattanva leromboltam a védelmük legutolsó vonalát is.
Az erőd falaira sikeresen felmásztunk, még mielőtt az íjászok pozícióba kerültek volna, így kényelmesen berobbanthattuk a főbejáratot. Bent nem várt ránk semmi jó: a barakkokból rengeteg római tolta elő a képét, miközben a keleti, re-



Az akkori, fegyveres Break-bemutatók veszélyesek voltak

pedt falhoz négy adag robbanószert kellett volna eljuttatnunk.
Ez sikerült gyorsan, de ha hagytam volna, hogy az ellenséges katonák idő előtt felrobbantsák a bombákat, akár negyedórára is leragadhattam volna.
Hiába értünk át a vastag falon, már eléggé kimerült voltam, sehol egy oltár, amely előtt imádkozhattam volna. Ezt figyelmen kívül hagyva ismét csak egy hatalmas seregnyi római tört az életünkre. A megjelölt vezetőket céloztam meg először, hogy demoralizáljam kicsit a sereget. Időbe telt, míg óvatosan felmorzsoltuk az egész bagázst, de végül sikerrel jártunk. Pont ekkor érkeztek meg az íjászok. Gyorsan felrohantunk embereimmel a lépcsőkön, és elláttuk a rómaiak baját.
Legnagyobb meglepetésemre ismét találkoztam Sejanus-szal. Pedig Athénban megöltem, de úgy látszik, Pollux élete árán valahogy sikerült kicseleznie a halált. Élőhalottakkal teli csapdát állított nekem, csak akkor juthattam ki belőle, ha eleget megöltem közülük. Ekkor azonban még nincs vége. Keresztül kellett verekednem magam még egy ezrednyi római katonán, és csak ezt követően érhettem el Sejanus-hoz. E harc során a papnőket kellett először kiiktatni, csak ezt követően volt esélyem a gonosz római vezető ellen."

Death & Circuses

Castor: „Szaturnusz Kapuinak ostroma befejeződött, átjutottunk az Alpokon, és végre Róma is látótávolságon belülre került.
A terv szerint Elektra, és én beosontunk volna Rómába, hogy leromboljuk a város lehető leg-



nagyobb részét. Ezalatt a Spártai a földalatti csatornarendszer rejtekét kihasználva megpróbálta likvidálni Tiberius császárt.
Mindannyian hallottunk pletykákat és rémtörténeteket a Római katakombákban élő, félelmetes népségről…"
Spártai: „A római csatornákban nincs túl jó szag. Nem csoda, hisz egy több ezer lakosú mocskos város mellékterméképében gázolok térdig. Itt nem botlottam semmiféle komolyabb akadályba, minden ment, mint a karikacsapás. Pár dologra azért figyeltem. Mivel elég keskeny járatok vezetnek a szennyvízelvezető mély árkának két oldalán, ezért igyekeztem, hogy harc közben sose kerüljek a szélére. Onnan már csak egy rossz mozdulat, vagy egy beszedett találat, és azonnal lezuhantam volna. A helyzetet megfordítottam: az ellenséget tereltem a szélre, így lendületes kardcsapásaimmal sokukat beletasztíttottam a bűzölgő mélységbe. Akik pedig fent maradtak, azokat jól irányzott vágásokkal küldtem Hádész színe elé. Bárcsak tudnám, hogy Castor és Elektra hogy haladnak fent a felszínen…"

Gods Of Battle

Castor: „Míg a Spártai a város alatt húzódó katakombákon keresztülvágott, Elektra és én egy másik úton vittük a robbanószereket.
A szerencsének - vagy az Istenek - köszönhetően bejutottunk a Colosseumba, és elhelyeztük a bombákat.
Megtudtuk, hogy a császár is figyelemmel kíséri a ma délutáni játékokat.
Ha szerencsénk van, egyenesen Hádész karjai közé robbantjuk. Ha nem, akkor a Spártai profitálhat a keletkezett zűrzavarból."
Spártai: „Csakhogy átértem ezen az átkozott csatornarendszeren. Megkönnyebbülésemre semmi ok nem volt, ugyanis a felszínen gigantikus méretű káosz uralkodott. Azonnal meg kellett találnom Elektrát és Castort. Valami azt súgta, hogy bajban vannak. El is indultam az eszeveszetten ordibáló, fegyelmezetlenül menekülő emberek áradatával szembe, és végre megtaláltam Elektrát. Sok római Centurió vette őt körbe, akiket fél kézzel sikerült elintéznem. Nem tudtunk sokat csevegni, mert közölte velem: Castort egy percen belül kivégzik a Colosseumban. Azonnal rohantam a bejárat felé, nem törődtem egy cseppet sem az utamba kerülő katonákkal.
Csak az volt a fontos, hogy Castort megmentsem hóhérja elől. Lélekszakadva beszaladtam a Colosseumba, és a félemeleten megpillantottam bajtársamat. Egy szempillantás alatt kiszabadítottam, a következő percben már együtt szeltük ketté a római seregek képezte falat. Egy robbanást követően elszakadtunk egymástól, de nekem sikerült bejutnom a Colosseum üzdőterére. Itt a pokol teljesen elszabadult. Mindenhol katonák, fellázadt gladiátorok, mindenki ütött-vágott mindenkit. Végeláthatatlan harcok következtek, megszámolni sem tudom, hány ellenséget zavartam Hádész nyirkos ölelésébe.
Csak ment a harc, mint egy örökké tartó dráma, míg legnagyobb meglepetésemre megjelent Árész. Kiderült, hogy ő indította el az egész háborút, Tiberius csak az ő bábja volt. Most, hogy eljöttem idáig, valakinek fejét kellett vennem - Árész tökéletes áldozatnak.
Megküzdöttem az istenséggel.
Fontos volt, hogy mindig időben kezdjek el védekezni ellene. Gyors támadásainak köszönhetően könnyűszerrel meg tudott volna sebezni, ha nem apránként szorítottam volna le életerejének képzeletbeli csíkját. Fegyveremtől függően háromszor-négyszer üthettem meg, mire észrevettem, hogy lendítette a karját. Ekkor az utolsó találatot követően azonnal kitérő forgást hajtottam végre, nehogy elkapjon. Ezzel a manőverrel

TIPPEK

Ha már végeztünk a Single Player résszel, nyugodtan ugorjunk be valamelyik arénába egy kis cél nélküli ellenségpusztításra.



Lenéznek egy szánuszgörbét, ti pedig megjelentek jól...

a háta mögé kerültem, ahol sikerült bevinnem 5-6 ütést, mire észbe kapott volna.
Ezt a sémát követve kihúztam addig, míg három részre nem osztódott az istenség. Fontos volt, hogy először a replikákat ütöttem ki. Hiába másolatok, ők is sebeznek. Nem lesz túl nehéz megszabadulni tőlük, egy-két ütés, és elpárolognak.
Vigyáznom kellett Árész tüzes támadásával. Ezt szerencsére igen könnyű kikerülni, így amíg el volt ezzel foglalva, én a közelébe férkőzhettem, és jó pár ütéssel sikerült honorálnom meghiúsult támadási kísérletét.
Mindent összevetve, az Árésszal való harcban csak az általa megidézett ellenségek voltak problémásak. Nem tehettem meg, hogy csak az istenséggel foglalkozom, mert akkor darabokra szedtek volna a kisebb ellenfelek. Meg kellett osztani a figyelmet a főellenség támadásainak blokkolása, valamint a katonák lecsapása közt. Kemény dió volt, de végül sikerült."

Dante



THE WARRIORS

→ GYAKRAN LÁTHATUNK OLYAT, HOGY FILMEKBŐL JÁTÉKVÁLTOZATOT KÉSZÍTENEK. EZEK ÁLTALÁBAN A LEGFRISSEBB BLOCKBUSTEREK, AMELYEKHEZ AFFÉLE MARKETINGFELÜLETKÉNT GYÁRTJÁK A PROGRAMOKAT, HOGY EZÁLTAL IS TÖBB PÉNZ CSUROGJON BE A KASSZÁBA. A ROCKSTAR TORONTO TELJESEN MÁS UTAT KÉPZELT EL MAGÁNAK: ŐK AZT MONDTÁK, NYÚLJUNK VISSZA A HETVENES ÉVEK EGYIK LEGNAGYOBB KULTUSZFILMJÉHEZ, MELYET MÁRA MÁR CSAK KEVESEN ISMERNEK, ÉS ABBÓL CSINÁLJUNK EGY CSISZOLT BEAT'EM UPOT. ÍME AZ EREDMÉNY.

INFO BOX

Kiadó: Rockstar Games
Fejlesztő: Rockstar Toronto
Hivatalos honlap: www.rockstargames.com/thewarriors/
Megjelenés: 2005. október 17.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

Az 1979-ben készült kultfilm feldolgozása isteni játékmenettel, kiváló hangulattal, és brutalitással.

A grafika viszont eszméletlenül poros, valahogy kilóg a sok-sok kitűnő játékelem közül.

ELŐZMÉNY

2002 Grand Theft Auto III
2003 State of Emergency
2004 Manhunt

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB

PLATFORMOK

1. Nem Blood

Mivel ez még csak a tutorial pálya, ezért hatalmas trauma nem fog érni minket a feladatok teljesítése közben. Mindig mindent csináljunk úgy, ahogy a mellénk rendelt bandatag utasít, és az égvilágon semmi problémánk nem adódhat. Szaladhatunk is tovább a következő küldetéshez.

2. Real Live Bunch

A misszió első felében át kell kutatnunk a környéket az elkallódott Warriorok után, miután ez megtörténik komolyabb atrocitások nélkül, kirabolhatjuk a kijelölt boltot, melyet aztán a hátsó ajtón keresztül lazán elhagyhatunk. Innen még két emberünket kell megtalálni, Cochise-t és Swan-t. A térképen a jelzések világosan mutatják, hogy merre kell menni, tehát kövessük az irányt. Ahogy megtaláljuk őket, egy csapat Destroyer is utunkba akad, akiket az immáron megnőtt létszámú csapatunkkal verjünk péppé!

3. Payback

Végre eljött az idő, amikor élesben is megtapasztalhatjuk a grafitizés csodás folyamatát. Rembrandt szerencsére nagyon jó tag-elésben, úgyhogy túl nagy komplikációk nem merülhetnek fel, csak követnünk kell a képernyőn megjelent ábra vonalait a lalt analógkarral. Lehet, hogy elszúrjuk, és nem lesz elég a festék, ekkor bizony valamelyik spray dealertől új adagot kell venni, öt dollár per flakon áron vesztegetik a színes matériát.
Folyamatosan kapjuk majd az új Objective-eket, hogy ezt és ezt fújjuk le, ide és oda helyezzük el a Warriorok tag-jét. Ezekkel gond nem lesz, mindegyik helyszínt simán uralmunk alá hajthatjuk. A móka ott kezdődik, mikor egyenesen a Destroyerek főhadiszállását kell kidekorálnunk. Itt jön be a játék rejtőzködős része. A hely, amely árnyékba burkolózik, nagy valószínűséggel elrejt minket. Erről meggyőződhetünk saját szemünkkel: ha a radarunkon az épületek ábrái sötétkékké változnak, akkor az azt jelenti, hogy eltűntünk az ellenség szeme elől. Különösen fontos, hogy ezúttal ne vegyenek észre minket, mivel az őrszemek pillanatok alatt a nyakunkra szabadíthatják az egész Destroyer bagázst. Az örökkel el-



Mi a fenének csinálnátam ezt a sok-sok szöveget, ha nincs ilyen jó screenshot? :)

ÉRDEKESSÉGEK

A játék zenéje fantasztikus. Nemcsak az eredeti score-t használták fel a Rockstarosok, de még a soundtrack dalait is licenciték a tökéletes 70's hangulathoz.

bánhatunk, ha mögéjük lopódzunk, majd egy jól irányzott ütéssel elaltatjuk őket. A hullákkal nem kell törődni, eltűnnek azok maguktól is.
A küldetés végső fázisa abból áll, hogy a rivális gang rejtekhelyéül szóló ház falára a saját tag-jük helyett a sajátunkat kell felpingálnunk.

4. Blackout

Elindulunk a jó öreg New York-i metrón, ám az idő előtt felmondja a szolgálatot, az éppen aktuális áramszünet miatt. Nincs is más teendőnk, mint kijutni az alagútból, onnan pedig fel az utcafrontra. Mivel a sötétség megőrjítette az embereket, ezért mindenfelé tolvajok, vandálok és egyéb nem kívánatos alakok császkálnak. Hiába a Warriors csapat a játék főszereplője, ők sem különbek a többieknél, ezért első feladatnak azt kapjuk, hogy csörjunk el 350 dollár értékben szajrét. Ez lehet autórádió, boltok polcairól lenyúlt cucc, vagy rablásból származó lé. Fantáziátokban bízom: szedjétek össze az összeget.

Miután ez megvan, a helyi rendfenntartó erők is megérkeznek, méghozzá szép számmal, tehát nem ajánlatos velük túl nagy összetűzésbe kerülni. Következő feladatunk során azt kell csinálni, amiben a Warriorok a legjobbak: kárt kell okozni. Törjünk szét minden autót, minden kirakatot, kukát, ládát, vagyis mindent, ami az utunkba kerül.
Amint ezzel is megvagyunk, már csak a levezetés jön: meneküljünk vissza Coney Island-re.
A térkép mutatja, hogy merre kell rohanni, eltévedni nem fogunk. Kis loholás után a parkban található nyilvános pályán összetalálkozunk a Baseball Furies nevű gang-gel. Ne álljunk le velük harcolni, ugyanis nem ez a feladat, valamint nem is győzhetünk. Eljön az az idő is, amikor kiütjük ezeket a srácokat, de most futás haza!

5. Real Heavy Rep

Ahogy megérkezünk Tremontba, és elhagyjuk a metróállomást, azonnal találunk néhány Árvát. Agyaljuk meg őket rendesen, és rájövünk, hogy ezek tényleg úgy verekednek, mint a gyerekek… Miután lenyomtuk ezt a pár srácot, átmegyünk a klinika elé, ahol már jóval nagyobb árvatársaság vár reánk. A bunyó inkább látványos, mintsem nehéz. Küzdjünk le mindenkit, aki zöld felsőben van. Könnyű a feladat, élvezzük ki a dominanciát.
Kisvártatva egy megjelölt Orphan tűnik fel, akit üldözőbe kell venni. Nem fog meglógni, mindig egy-egy csapat mögé igyekszik majd elbújni, akiken át kell vágni magunkat. Végső soron ennek a fickónak a kihallgatása a feladat, hogy megmondja, hol van a kisfőnökük, de ez csak akkor mehet simán, ha körülötte már mindenki leszedtünk. Fuss Cleon, Fuss!
Végül Sully babája árulja el, hogy hol van apuci, és megtudjuk, hogy az autója a legnagyobb kincs számára. Ez egy nyom, amit fel is használunk: mire elérünk az Orphan vezető autósműhelyébe, ő bezárkózik, ám kint felejti dédelgetett verdáját. Kegyetlenül, irgalmatlanul zúzzuk porrá a kiskocsit.

6. Writer's Block

A feladat két részből áll: az egyik része gyorsasági, mivel nekünk kell az első gang-nek lenni, aki befejezi a mesterművet, a második fele pedig ügyességi, mivel csak egyetlen egy festékszóró lehet nálunk, az utánpótlás szerzése pedig bonyolult. Úgy szerezhetünk színes anyaggal teli aeroszolos flakonokat, hogy megküzdünk értük a gyorsaságunkkal. Ha kifogyunk a naftából, szépen bámulhatjuk a térképet: három-négy ponton



tűnnek fel random módon a flakonok, ha mi érünk oda elsőnek, akkor a miénk. A második nem kap semmit. Tehát legyünk résen, és a fújásnál igyekezzünk nem kimenni a vonalból, mert az újabb festék utáni hajszát jelenthet, ami végzetes kimenetelű is lehet.
Ahogy megnyertük a versenyt, jön a keserű pirula: a Hi-Hats nevű, művészlelkű banda szervezte a versenyt, csapda gyanánt. Tartani kell a frontot, amíg a sarokban lévő lift meg nem jön, majd ha megjött, akkor beszállás, nyomás fel a tetőre. Itt jön az első komolyabb menekülős rész: futás kegyetlen tempóban, rohanás a Cilinderesek elől. A hajsza végén megérkezünk Chatterbox, a Hi-Hats vezér galériájába, melyet időkorlátos belül, bosszúból porig kell rombolnunk.

7. Adios Amigo

Sanchez most jött ki a sittről, és bizony tetemes összeggel lóg a harcosoknak. Természetesen



Most verekedtek, vagy a társas táncot gyakorolják?

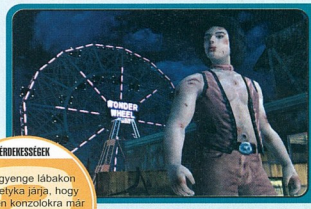
ÉRDEKESSÉGEK

A játékban a fő karakterekre nem ügyanazok a színészek kölcsönözték a hangokat, akik eljátszották őket az 1979-es filmváltozatban.

hova mehetett volna máshova, mint a földijeihez, bízva a védelmükben.
Ahogy megindulunk a Kelet-Harlemi utcákon egyből egy csapatnyi Hurrikánba botlunk, akik minden finomságot mellőzve igyekeznek lebeszélni arról, hogy Sanchez után kajtassunk. Tanítsuk őket móresre, verjük szét az autójukat. A térképen található nyomokat követve elérünk az egyik legsötétebb sikátor, legsötétebb zugában rejtőzködő kis bárba, ahol éppen a Hurrikánok múlatják az időt, méghozzá Sanchez társaságában. Különösebb taktika nem létezik, csak egy: Hiába sokan vannak, üssük ahol érjük őket. A bárbunyót követve a spanyol meglóg előlünk, de a nyom forró, tehát nyomás utána. Néha meg-megáll majd Sanchez, és ekkor Hurrikános srácokat küld a nyakunkra. Ezeket lenyomva folytatódik a hajsza, egészen a kis házig, ahol szembesülünk az első „főellenséggel". Hatalmas, lucha libre maszkos csókáról van szó, akit szépen porig kell alázunk Ajax félelmetes erejével. Remélem mindenkinél van egy-két adag Flash, különben kicsit szorult lesz a helyzet. Gyors támadásokkal operáljunk, és ne törődjünk a fejünkre hulló cuccokkal. Miután megöltük a srácot, csatlakozik a haverja is, akit szintén hidegre kell tenni. Ő már nem olyan kemény falat, és utána már Sanchez is a markunkban lesz.

8. Encore

Az első fázisban sprinteléssel döntsünk le a lábáról jó néhány Hi-Hat bandatagot, majd gyepáljuk őket addig, amíg van utánpótlásuk. Figyeljünk a ládák mögött megbújt, palackokkal dobáló ellenségekre, mert megzavarhatják a bunyó élvezetes menetét. Ne felejtsünk el utasításokat adni az embereinknek, mindig, ahogyan azt a szükség megkívánja.
Chatterbox látva a - számára - kényes helyzetet, menekülőre fogja a figurát, egyenesen a vidámpark furcsa világába rohan. Addig nincs semmi komolyabb vészhelyzet, míg utat nem törünk a sok pantomimesen, de ahogy bekapcsoljuk a létesítmény áramellátását, már füszeres lesz a dolog. Az még rendben van, hogy a szellemvasút kocsijai elől loholni kell ezerrel, mindenféle ijesztgetéseken keresztül, de utána már tényleg durva lesz a helyzet: Körülbelül egy tucat Cilinderes pattan elénk, hogy védjék a nagyfőnöküket. Aprítsuk fel az ellenállást, másszunk fel a sínekre, így eljutunk a bosszhoz.



Kicsit hanclas volt az asszony tegnap az ágyban...

ÉRDEKESSÉGEK

Az a gyenge lábakon álló pletyka járja, hogy next-gen konzolokra már készülőfélben van a The Warriors folytatása.

Chatterbox az elején még alattvalóival próbálja felvenni a versenyt, de hiába: a földön elszórt gipszkoponyákkal dobáljuk meg. Dobáljuk egészen addig, míg az emelvényről le nem jön a dundi mímes. Ekkor verhetjük, üthetjük, amíg világ a világ, de jobb taktikának bizonyul a sínhez csalogatni. Így esélyünk van arra, hogy elüti a szellemvasút, és már teljesítettük is a küldetést.

9. Payin' The Cost

Az első feladatunk még viszonylag egyszerű: járjuk be az üzleteket, és szedjük be a védelmi pénzt. Persze a tulajok panaszkodnak, mint ahogyan azt általában tenni szokták, de erre ügyet se vessünk, csak vegyük el tőlük a lóvét, majd rohanjunk át a következő boltba.
Nagyjából ennyi is lenne a békés része a missziónak, ugyanis a Destroyerek bosszúja pont most érkezik el: szétverik mindegyik üzletet, hacsak mi meg nem védjük azokat. Állandó rohangálás következik: mindig át kell szaladnunk a támadás alatt lévő helyre, ahonnan ki kell verni a Pusztítókat. Itt a gyorsaságon, és a hatékonyságon van a hangsúly, mert nem engedhetjük meg magunknak, hogy egy boltban túl sok időt töltsünk el a riválisok elintézésével.
Miután ezzel megvagyunk, csapdába esünk. Vigyázzunk, nehogy eltaláljanak minket a molotov

koktélok, mert az bizony egyrészt időkiesést eredményez, másrészt pedig fáj. Vegyük fel a baltát, ami itt hasal a környéken, és azzal püföljük az ajtón található lakatot. Előbb-utóbb enged a zár, így megmenekülünk.

10. Destroyed

Első körben rommá kell törnünk a Pusztítók boltjainak berendezését, valamint nem árt, ha megruházzuk kicsit a tulajdonosokat is, hadd lássák, milyen nagylelkűek vagyunk.

Megérkezésünket Virgil, a Destroyerek vezére molotov koktélokkal ünnepli. Dobáljuk az üvegekkel, kerüljük ki a tüzeket. A következő helyiségben próbáljuk meg elkerülni az alattomos mozdulatait, így a végén lehetőségünk nyílik puszta kézzel agyon verni.

11. Boys In Blue

Lezárták a metróállomást, ahol éppen tartózkodunk, ezért a kivezényelt rohamosztagos srácokat valahogy rá kell venni, hogy újból megnyissák azt. Ezt egy kis figyelemelvtereléssel kiválóan elintézhetjük: nincs más dolgunk, mint bunyóba keveredni a Turnbull AC's-zel, és az egyik srácot bevágni a közeledő szerelvény elé. Erre lejönnek a zsaruk, maguk mögött pedig nyitva hagyják az ajtót.

Osonjunk fel, egészen a bukmékerirodáig. Ott szembesülünk a ténnyel: csak akkor áll velünk szóba a pali, ha hetvenöt dollárt nyomunk a markába. Nosza, irány rabolni és fosztogatni. Mivel a rendőri jelenlét óriási, ezért ez nem lesz túl egyszerű feladat. Törjünk fel autókat, lopjunk meg embereket, vagyis mozgassunk meg minden követ.

Miután leadtuk a hetvenöt dodót, kapjuk a fontos infókat: amit keresünk, ahhoz a csatornákon keresztül vezet az út. Igen ám, de ahhoz, hogy a sínek mellől átjussunk a szennyvízelvezetőbe, kell egy hídegvágó. A térképen ki van jelölve, lovasítsuk meg, majd a metróállomáson keresztül másszunk át a csatornába. Itt csak futnunk kell, veszély csak az ajtónál leselkedik ránk. Ezt ugyanis át kell törni, ám közben rohamoznak a Bikák. Verjük vissza a támadásukat, és valamelyik bőrfejű csillogó kobakjával stílusosan zúzzuk be a kaput. Kövessük a jeleket a térképen, így elérünk a Vörös Ördög nevű szórakozóhelyre. Szántsuk fel a helyiséget, szórjuk be sóval, majd térjünk rá a főellenségre.

A pali felé félúton ne felejtsünk el betárazni Flash-ből a közelben ácsorgó dealertől, akkor nem eshet nagy bajunk.

A tolószékes, Birdy nevezetű ipsét nem nehéz megölni. Maradjunk fedezékben, és mikor a középső pályaelem távoli oldalán van, akkor adjuk ki embereinknek a „Wreck 'em all" támadóparancsot. Erre ők megdobják a bosszt, mire az a hozzánk közeli oldalra gurul át. Ekkor „Scatter" paranccsal bújtassuk el embereinket, utána pedig dobjuk meg mi a fazont. Ezt kell ismételgetni addig, míg le nem csökken Birdy élete. Körönként egyszer a tető szélére sodródik, tehát ha ilyenkor egyszer eltaláljuk, akkor lezuhan, és győztünk. Ha nem, újabb kör, újabb esély.



Egyre jobbról a szép fogorvónő, egyre balról a csillogó szemérmetlen...

A bemelegítő rombolás után fokozatosan fog bedurvulni a szituáció: először két Destroyer érdekeltséget kell szétkapnunk. Az egyik egy rózsaszín öltönybe bújt „leánykereskedő", a másik pedig egy lerakat, tele lopott árukkal.

A Cadillac-es fazon elintézése nem lesz bonyolult, azonban a szajrét őrző srácok sokan vannak és igen kemények.

Miután ezeket az akadályokat is sikerrel vettük, átmehetünk a fogadóirodába. Itt mindenkit meg kell vernünk, hadd tudják a népek, hogy a Destroyer banda nem övja meg őket. Nem véletlenül van teleszórva a helyiség biliárd dákókkal, székekkel és husángokkal: használjuk őket a harc során. Ezt követően néhány Pusztító bandatisztet kell likvidálnunk a megadott helyeken, és túl is vagyunk a nehezén.



Ahogy megvagyunk a fentiekkel, jöhet a komoly móka: támadjuk meg szemtől szemben a Pusztítók főhadiszállását. Látszatra úgy tűnhet, hogy mindenkit meg kell verni jó alaposan, aki nem a Warriors család tagja, de ez nem így van. Kövessük a térképen található nyomokat, így a végén bejutunk a rejtekhelyükre. A vezérük már nincs itt, ő elmenekült. Aggodalomra semmi ok, látjuk az ablakból, ahogy az egyik embere lopakodik: biztos, hogy oda tart. Kövessük láthatatlanul, kihasználva az árnyékokat.

12. Set Up

Cowboy bőrébe bújva az lesz a feladatunk, hogy bemártsuk a Jones Street Boys nevű bandát, valamint a velük lepaktált mocskos zsarukat. Ahhoz, hogy ez megtörténhessen, először el kell tulajdonítani mindazt, ami szükséges a többiek befeketítéséhez.

A környező boltokat fel kell törni, és összesen ötven darab lopott cumót kell összeszednünk.

Ez talán a legkönnyebb része az egész missziónak, csak arra vigyázzunk, hogy a riasztó megszólalása után kiérkező rendőrök már ne találjanak minket a bűntény helyszínén, mert ha velük elkezdünk harcolni, akkor az bizony elhúzódhat jó sokáig, mivel erősítésük érkezik.

Miután szert tettünk minden szükséges portékára, már csak a közelben parkoló rendőrautó csomagtartójába kell elrejtenünk egy részüket, hogy inkriminálló hatásukat kifejthessék.

Most jön a lopakodós rész: anélkül, hogy a térképen narancssárga pöttyökkel jelzett őrszemek riasztanák a többieket, el kell jutnunk a Jones Street Boys főhadiszállására, hogy ott is elduggassuk a hamis bizonyítékokat. Óvatosan lopakodjunk az árnyakban, ugráljunk a tetőkön, halkan telepítsük a fals szajrét, majd menekülünk, ahogy csak bírunk.

13. All City

Rembrandt bőrébe bújva mi más is lehetne egyik fő feladatunk, mint a tag-elés. Az állomáson tanköljunk fel festékes flakonokból, vegyük fel mind a kilencet. Ezt követően rohanjunk ki a terepre, és tag-eljük az első vonatot. Ha ügyesek vagyunk, akkor három doboz festék is elég rá, de e küldetés alatt mindig számoljunk inkább négygyelöttel, a későbbi stresszhelyzetek miatt. Ahogy felpingáltuk a Warriors feliratot a szerelvényre, fussunk vissza, és markoljunk fel még több flakont. Ezt követően konfrontálódunk a Moonrunners nevű bandával. Üssük ki őket, majd folytassuk hadjáratunkat. Törjük fel a nagykaput, bent koppintsunk a Security-s fazon fejére valami kőkeménnyel, majd törjük szét a rádióját.

Következő feladatunk részeként négy darab vonatra kell felpingálni a Warriors tag-et úgy, hogy közben a Moonrunnerek, és a telephely biztonsági őrszolgálata is itt kóborol. Próbáljunk meg minél kevesebb figyelmet magunkra vonni. Ez nem fog menni, mivel festéket szinte csak a rivális gangtől lehet szerezni, és négy szerelvényhez 12-16, legrosszabb esetben 20 flakon festék is kellhet.

Miután ezzel megvagyunk, jön az utolsó feladat, ehhez kapunk még egy Harcost.

Ez már jelzi, hogy rendkívül nehéz dolgunk lesz. Csupán két vonatot kell kifesteni, de a rendőri jelenlét növekedszik, szinte



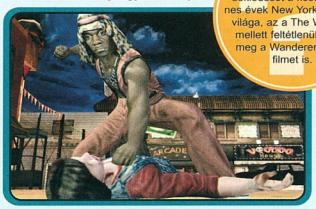


mindenhol vannak, így ha egy ránk támad, jön még egy, majd még egy, és még egy. Vigyázni kell. A csapatot rejtsük el az egyik árnyékos helyen, és próbáljuk meg szólózva véghez vinni a küldetést. Nekem így sikerült elérnem a legjobb eredményt, nem pedig úgy, hogy a nyomomban loholt a két Warrior srác.
Ha ezzel is meg vagyunk, futás oda, ahol kezdtük a pályát, ne törődjünk semmivel.

14. Desperate Dudes

Pont Turnbull AC területen vagyunk, ráadásul annak is pont a mértani közepén, így túl sok választási lehetőségünk nincs: az árnyékokat kihasználva kell lopakodni. Mielőtt még erre kerülne a sor, nem árt, ha megszabadítjuk Ajaxot a Bikák ostromától. Zúzzuk le a kopaszok csillogó kobakját, majd hármasban osonjunk tovább.
A következő résznek aranyos feladatot találtak ki: „Juss át a Turnbull területen anélkül, hogy szétvernének." Mindenesetre elég lényegre törő, az már biztos. Itt is a lopakodás a legfőbb cél, ám ez nem mindig fog sikerülni, mivel nem a legszerencsésebb pozíciókba vannak elszórva az őrszemek. Sebaj, egy kis bunyó

ÉRDEKESSÉGEK
Akinek felkeltette az érdeklődését a késő hetvenes évek New York-i bandavilágba, az a The Warriors mellett feltétlenül nézze meg a Wanderers című filmet is.



senkinek sem árt, maximum a Bikáknak. Gondot nem jelentenek, mert az eszük is pontosan anynyi, amennyi hajuk van.
Egészen a Turnbullok teherautójáig csak bujkálunk, de mikor feltűnik a monstrum, sietősre kell venni a figurát. Rohanjunk előle, küzdjük le az akadályokat. A gyorsabb tempó miatt talán egyszer-kétszer újra kell majd kezdeni ezt a checkpointot, de egyáltalán nem megterhelő.

15. No Permits, No Parley

Rögtön a pálya elején találkozunk is egy körülbelül húszfős árvacsoporttal, akik semmit sem fejlődtek, még mindig gyerekek módjára harcolnak. Verjük őket laposra a szűk sikátorban, majd induljunk a megjelölt út felé.
Persze beüt a ménkő, így „kicsit" szétzilálódik a csapat. Ketten maradtunk, hat társunkat meg kell keresnünk.
Meg vannak jelölve a térképen, de ez egyáltalán nem egyszerű feladat. Mindenhol zsaruk vannak, a társaink egy része sebesült, őket csak Flash-sel lehet magukhoz téríteni, a többiek pedig vagy bujkálnak, vagy meg vannak bilincselve.
Apránként haladjunk előre. Ahogy megtalálunk egy bandatagot, azonnal keressünk egy árnyékos helyet, és a „Hold" parancsot kiadva hagyjuk ott őket. Ez idő alatt menjünk, és keressük meg a következőt. Őt is be az árnyékba a többihez, majd folytassuk feladatunk teljesítését.
Fontos, hogy ne keveredjünk harcba a rendőrökkel, mert eszméletlenül sokan vannak. Egy kis bunyó, és máris 4-6 zsaru van a környéken. Nem jó, ha újra lecsukják a már kiszabadított haverokat. Miután mindenki megvan (nagyon nehéz összeszedni mindenkit, türelem!), irány a vörössel jelölt hely a térképen. Ez a kapu egy kis udvaron van, ahova nem tudnak bejönni a rendőrök, így ezt egyfajta „házként" is fel lehet fogni. Nekem jó sokszor újra kellett próbálnom ezt a részt, mire végre sikerrel jártam.

16. Home Run

A Baseball Furies területére keveredtünk át a nagy menekülésben, gondolom tudjátok, hogy ez mit is jelent. Bizony, futást. Itt tanács nem nagyon létezik, talán csak annyi, hogy tapadjatok rá a sprint gombra, és toljátok az analógkart, amíg csak lehet. Így sikerül elölük elfutni három jeleneten keresztül, ám Swan és Cowboy megunja a futkorászást, és úgy döntenek, hogy most már szembeszállnak a Baseball Fury-kkal. Rögtön azt vesszük észre, hogy Cowboy-t kiütötték, tehát amennyiben nem akarunk idő előtt elhalálozni, nem árt, ha adunk neki egy adag Flash-t. Ketten mégis csak sokkal jobb esélyekkel ütjük a dühös bézbólosokat. Adjunk nekik keményen, ha kell, vessük be saját ütőiket is ellenük, hadd érezzék a helyzet súlyát.
Miután ezzel az adaggal megvagyunk, fussunk át a jel irányába, mert néhány társunkat is utolérték ezek az elmebeteg sportőrültek, tehát elkél nekik egy kis segítség. Most bedurvul ám minden, mert addig innen el nem mehetünk, míg végleg le nem nyomtuk az egész csapatot. Utasítsuk megfelelően társainkat, különben nem sok esélyünk van.
Ahogy végeztünk a teammel, még jobban bedurvul a szituáció, mivel az állomáson vár ránk egy kb. két méter magas fazon, óriási ütővel, amolyan Baseball Fury bossz. Lesz körülötte néhány sima játékos is, ám azokkal ne törődjünk! Csak és kizárólag a melákot üssük, lehetőleg a gyorsabb támadásokkal, nehogy oda tudjon sózni az ütőjével. Amennyiben kevés az életünk, úgy harc közben már nézelődjünk jobbra-balra, mert a kisjátékosok, akiket a haverjaink elgyepáltak, dobálhattak Flash-t is, ami szó szerint életet menthet.

17. Friendly Faces

Beszéljünk a lányokkal, kérjük fel őket táncolni, vagyis lazítsunk kicsit. Nem tart minden jó örökké, így kiderül, hogy a csajok is haragszanak ránk az este folyamán történt dolgok miatt, így előkerül egy pisztoly is, amit természetesen a mi fejünknek szegeznek.
A lakás bejárati ajtaja zárva van, ezt üssük minden erőnkkel, hogy kijussunk ebből a bolondokházából. Ne is törődjünk a lövöldöző lánnyal, csak púfoljuk a nyílászárót.
A következő részben találkozunk Mercy-vel, akivel egy metróállomás mellékhelyiségében el kell bújnunk a minket üldöző srácok elől. A konfrontáció elkerülhetetlen, igyekezzünk leütni minden ellenséget, és vigyázzunk, nehogy a lány megsérüljön.

18. Come Out To Play

Elérkeztünk a fináléhoz! Az első fázisban csak egy autót kell leráznunk, és mivel ez a legkönnyebb üldözési jelenet az egész játékban, ezért nem is pazarolok rá tovább egyetlen karaktert sem.
Az átvezető animáció után végre kezünk közé kaphatjuk az álnok Luthert. Semmi esélye sincs ennek a hapsinak Swan ellen, tehát üssük, amíg ki nem fekszik. A baj mindössze az, hogy nem fekszik ki, hanem egy kritikus ponton előrántja revolverét, és fedezékbe vonulását követően eszeveszett tüzelésbe kezd.
A szétszórt palánkok mögött rejtező sörösüvegekkel dobálják meg Luthert, de csak óvatosan, mert a fedezékek igen hamar amortizálódnak, a palackok pedig elfogynak. A lényeg annyi, hogy dobálhatjuk egy darabig az embe-

ÉRDEKESSÉGEK
Rumble módban - Story módban való teljesítményünktől függően - játszhatóvá válik az összes New York-i banda.



Biztos, hogy így szeretnéd a masszázst?

rünket, de mikor körülbelül a felére ér az élete, ránk küld néhány nehézfiút. Őket csaljuk be a csónak mögé, és ott üssük agyon mindegyiket. Ezt követően álljunk a bal oldalon található, elpusztíthatatlan palánk mögé, ezután folyamatosan osztogassuk Snow-nak a „Wreck 'em All" parancsot. Ő kicsit nehezebben hal, mint mi, és néha igen szép találatokkal képes Luther-t megütni. Ne mozduljunk innen, várjunk a következő átvezetőig Mercy-vel. Emlékeztet minket, hogy kés lapul a zsebünkben.
Várjuk meg, míg Luther a lövöldözés után visszavonul a fedezékébe újratölteni. Ekkor rohanjunk oda, ahova mindig kijön lőni, és pont mikor kidugja a fejét, hajítsuk felé a kést. Ezzel ki is végeztük az utolsó bosszt, valamint a The Warriors című játékot is. Gratulálok!

Dante

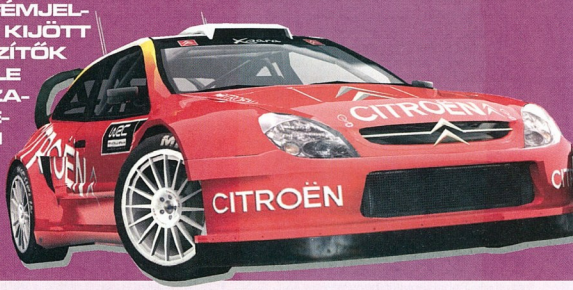
Game Over? Dehogy.

Ahogy végigjátszottuk az izgalmas Story Modeot, még ne dobjuk félre unottan a Warriors DVD-jét. A Credits lista legördülése után ugyanis visszakerülünk a Harcosok rejtekhelyére, ahol rengeteg tennivaló vár még ránk:

- Ha odamegyünk a falon díszelgő térképhez, akkor újrajátszhatjuk kedvenc küldetéseinket.
- Ehhez közel, a Flipper gép a Rumble módot jelképezi, mely izgalmas kihívásokat nyújthat a tömény bunyó híveinek.
- A bejárati ajtó kivisz minket Coney Islandre, ahol bónuszfeladatok tucatjai várják, hogy teljesítsük őket.
- A főhadiszálláson a lila ikonok Flashback jeleneteket takarnak, melyek a bandatagok múltjából felidéznek egy-egy fontosabb esemény.
- A játékautomata akkor válik elérhetővé, ha a Flahsback pályákat is végigjátszottuk. A kis gép egy ősrégi, arcade beat'em up játékot takar.

WRC RALLY EVOLVED

→ A RALLY JÁTÉKOK NAGY FORRADALMA 2000-BEN VOLT, MIKOR MEGJELENT A COLIN MCRAE NEVÉVEL FÉMJELZETT, IGEN ÜTŐS ANYAG. AZÓTA KIJÖTT JÓ PÁR RÉSZE, AZONBAN A KÉSZÍTŐK MINTHA CSAK DIREKT VISSZAFELE FEJLESZTETTÉK VOLNA A SOROZATOT - EGYRE SILÁNYABB MINŐSÉGET MUTATOTT AZ EGYKOR IGEN PATINÁS NÉV. A RALLY SZERELMESEIT EGÉSZEN IDÁIG HAGYTÁK KÉTSÉGBEESETTEN EPEKEDNI EGY HASZNÁLHATÓ MATÉRIA UTÁN: MEGJELENT A WRC RALLY EVOLVED!



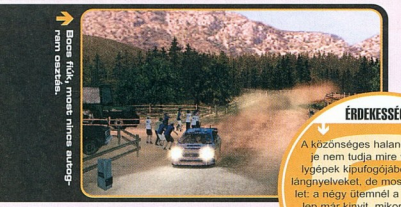
Emlékszem, jómagam is azok táborát gyarapítottam, akik szájtátva lesték a Colin első részét még a jó öreg, szürke PS1-en - mindaddig, míg enyém nem lett. Akkor aztán addig nyúztam, míg világbajnok nem lettem benne, sőt, még azt is erősen megfontolás tárgyává tettem, hogy beruházok valami jobbfajta kormányra, a tökéletesebb játékélmény kedvéért. Ebből nem lett semmi, ám a jó érzéseim a játék irányába azóta is megmaradtak. A második részt már csak éppen muszájból nyomtam végig, ám a többinek már nagyon neki sem álltam - persze feltételezem nem azért gyűltünk itt mi ma össze, hogy meghallgassuk nosztalgikus sirámaimat. De a Rally Evolved révén megcsillant valami halvány reménysugárka, hogy végre azt kapom, amire már 1999 óta várok.

E lírai bevezető után nézzük meg, mire számíthat az egyszeri játékos, aki bepréseli az anyagot a gépébe! Egy elég gyengén megkomponált bevezető után máris a főmenüben találhatjuk magunkat, melyet nem voltak restek szétdizájnolni, de azért megteszi. Az Options-ban beállíthatjuk a vizualitást (a kamera mozgását, képarányt, sebességkijelzést, stb.), bizergálhatjuk az irányítást, az audiónál szabályozhatjuk mitfárerünk hozzászólásait, és persze egyéb hanghatásokat, a Driver Aids-nél adhatunk magunknak különböző rásegítéseket (fék, kormányzás, stb.), ám ezek alapból amúgy is maximumon vannak, állítgathatjuk profilunkat, beszabályozhatjuk a nyelvet, legvégül pedig megnézhetjük a készítők listáját. Igazán nem lehet panasz, jól testreszabhatónak tűnik a játék. A Rewards-nál nézhetjük meg a már behozott extráinkat (köztük az elnyert serlegeket, vagy éppen a behozott autókat is), csekkolhatjuk legjobb elért eredményeinket, jelentkezhetünk internetes játékra, és végül belekezdhetünk a tényleges versenyzésbe. Ezen belül indíthatunk egy gyors futamot (quick race), melynél semmit nem kell állítgatnunk, egyből a sűrűjébe dob a játék, aztán hadd szóljon. Mehetünk egy kiválasztott rally-n, egy kiválasztott pályán, tesztelhetjük kocsink beállítását egy tesztpályán, majd később még történelmi eseményeket is újrajátszatunk (ezt akkor kapjuk meg, ha a bajnokságban megfelelően teljesítünk). Természetesen itt ugorhatunk neki a bajnokságnak is, melyet ha megteszünk, már csak nehézségi fokozatot és autót kell választanunk (melyből kezdetben hét van) és már taposhatunk is a gázba. Pontosabban - ha nem kapcsoltuk be a Real Calendar pontot - előbb még a kívánt versenysorozatot is meg kell jelölnünk, majd egy teleportálás, és már ott is termünk az adott helyszínen.



TIPPEK

Ha véletlenül kisodródnánk, ne adj isten falnak ütköznénk, nem éri meg tolatni - egyszerűen nyomjuk hosszan a Select gombot, mire a gép visszarak minket a pályára.



→ Bocs fiúk, most nincs autógram cédula.

ÉRDEKESSÉGEK

A közönséges halandók legtöbbje nem tudja mire vélni a rallygépek kipufogójából kicsapódó lángnyelveket, de most leránjuk leplet: a négy ütemnél a kipufogó szelep már kinyit, mikor a robbanás még nem fejeződött be, ezért az égéstérből a kipufogó felé jut némi keverék - ezt látjuk a kocsik hátuljan.

Minden rally három szakaszra oszlik, melyek előtt mindig lehetőségünk van módosítani a kocsi beállításait, valamint megreparálni a megreparálandót. A versenyek előtti beállításokat a modify setup pontnál tehetjük meg, ahol akár az előre megkreált konfigurációkat el is menthetjük. Felülről lefelé haladva a következőkön tudunk módosítani: áttétel nagysága (gear ratio), rugók (springs), csillapítás (dampers), karosszéria magassága (ride height), fékerőeloszlás (break bias), nyomatékeloszlás (torque bias), első dobkés (front roll bars), hátsó dobkés (rear roll bars), gumik (tyres), differenciálmű (differential map). Az áttétel határozza meg, hogy gépünk hogyan gyorsul: egy rövid versenyre érdemes pörgőst választani, igaz ekkor kisebb lesz a végsebessége, ám azokon a futamokon, ahol sok az egyenes szakasz, bátran állítsuk ezt hosszabbra. A rugók minél puhábbak, annál nehezebben fordul a kocsi, ám az sem jó, ha a legkisebb rántásra is 180° pördülünk! A csillapítás segít a földön maradni, ennek megválasztása létfontosságú! A karosszéria magassága a végsebességünkre és a menetstabilitásra van hatással. A fékerőeloszlás szabályozza az első és hátsó kerekekre jutó fék nagyságát, minél jobban előretesszük, annál hamarabb tudunk megállni, ám fennáll a veszélye, hogy kipördülünk. A nyomatékeloszlás azt mutatja, hogy mennyi jut az első-, illetőleg hátsó kerekre. A felfüggesztés keménységét elöl és hátul külön-külön határozhatjuk meg. A gumiknál természetesen gumit tudunk választani, ebből létezik tizenhárom, esetenként különböző tulajdonságokkal. Az azért gondolom egyértelmű, hogy a svéd rally-nak nem aszfaltgumikkal kell nekimenni… A differenciálmű szabályozza, hogy mennyire tudjuk „csapatni" a gépet, ám ne vigyük túlzásba, mert hamar felülkormányozott lehet, aztán úgy kipördülünk, mint annak a rendje!

Ha megvagyunk az optimalizálásokkal, bátran csapjunk virtuális hátasaink közé, és már mehet is a móka! A képernyő bal alsó részében láthatjuk a sebességmérőt (az Options-ban átválthatjuk, hogy km/h-ban jelezzen), alatta kocsink sebesülésének állapotát, a jobb felső sarokban láthatjuk az eltelt időt, valamint, hogy mennyi van még vissza az adott szakaszból (minden szakasz öt részre van felbontva), legvégül a bal felső sarokban láthatjuk aktuális lokációt jelző zászlót. Jó szimulátor-hagyomá-



→ Mégis bejött neki ez a baloos dolog, legalábbis úgy néz ki.

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

XBOX konzol
36.950,-

AKCIÓ!
4.950,-

AKCIÓ!
4.950,-

PStwo konzol
36.950,-

7.950,-

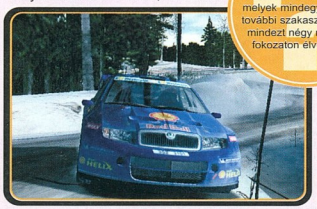
3.950,- forintig

PSP
64.950,-
PSP 1 db választható játékkal:
72.950,-

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

nyokhoz hűen itt is a bal analóg karral bírhatjuk gyorsulásra gépünket, a jobbal pedig kormányozhatjuk, míg a háromszöggel válthatunk kamerát, a kéziféket pedig a körrel tudjuk berántani. Az L2-vel pillanthatunk hátra, használata nem javasolt, lévén gyorsan elvesszethetjük az irányítást kocsink felett, amivel értékes másodperceket faraghatnak le követőink hátrányukból (vagy tovább növelhetik saját előnyüket). Alapból félautomata sebességváltóval indulunk a versenyeken, ami az egyik legkényelmesebb megoldás: a gép helyettünk vált, ám mikor nem érezzük megfelelőnek az éppen aktuális sebességet, nyugodtan közbeavatkozhatunk - ám miután korrigáltunk, rábízhatjuk ismét a gépre ezt a műveletet. Miután végeztünk az aznapi futammal természetesen egy értékelést láthatunk, visszanézhetjük ügyködéseinket, majd beírhatjuk nevünket az örökranglistára - már ha elég jók voltunk. Ezután a garázsba kerülünk, ahol elvégezhetjük a javításokat - ám az időkeret véges, gazdálkodjunk vele jól! Persze legfontosabb, hogy a motor megfelelően működjön, minden más másodlagos.

Érdemes szem előtt tartani azt az igen magvas gondolatot, melyet a program többször is megoszt velünk a töltőképernyőn: a rally-ban nem a helyezések számítanak, hanem a



pontok! Ez persze elég viccesen hangzik, mert természetesen a helyezésekért kapjuk a pontokat - ám ez nem azt jelenti, hogy amint elszúrtunk egy kanyart, azonnal újra kellene kezdenünk az egész versenysorozatot - a hagyományokhoz híven a három szakaszt együtt értékelik, és aki a legrövidebb idő alatt végzett, az a győztes. Így ha van egy jobban fekvő szakasz, akkor semmi sincs veszve, bőven behozhatjuk majd a lemaradásunkat. Minden rally megnyeréséért kap tíz pontot a győztes, ám ami talán még ennél is fontosabb, hogy ha mi vagyunk azok a bizonyos személyek, akkor 300 extra pöttyöt is kapunk. Természetesen nem bajnoki pontjainkhoz, hanem a Rewards menüben elköltött összeghez. Ezekkel újabb kocsikat, pályákat, vagy éppen csalásokat tudunk behozni (különösen poén a már emlegetett történelmi kocsik megnyitása!). Ha a bajnokságban annyira jól haladnánk, hogy előnyünk már behozhatatlan lenne, akkor meg is ünnepelnek minket, mint győzteseket - ám a sorozat tovább megy, amit már csak azért is érdemes befejezni, hiszen az elverhető pontokból sosem elég!

ÉRDEKESSÉGEK

Összesen 16 versenysorozaton szánthatunk végig, melyek mindegyike három további szakaszra bomlik - mindezt négy nehézségi fokozaton élvezhetjük.

négyes fölét érdemel: remekül megkonstruált pályákon húzhatunk végig, melyeket nem csak magányos fák szegélyeznek, hanem bizony sziklák, meredélyek, legelők, házak és ki tudja, még mik. A távolban helikopterek húznak el, előttünk egy biztonsági ember integet, hogy vigyázzunk, mert egy másik autó lerobbant a pálya közepén - mind, mind nagyon életszerűvé, egyszersmind kellemesen játszhatóvá teszik az anyagot. Mondjuk a svéd pályán látható, az úton álldogáló rénszarvasoktól enyhe lefutású merevgörcsöket kaptam, mikor először megláttam őket: képzeljetek el kartonpapírból kivágott formákat, melyeket mintha bábszínészek húzogatnának drótokon - az élmény sokkoló, remélem a végleges verzióban ezt még lecserélik, mert igencsak szemet szúró hibácska. Hangügyileg nem kifejezetten jó az anyag, persze ez enyhén szubjektív megítélés: a zenék kifejezetten nem tetszettek, ettől persze még lehetnek jók, ám igen kevés van belőlük. Viszont a motorhangok valami eszméletlen brutálisra sikerültek, sajna rossz értelemben. Igazán fülsértő, csörömpölő, sikító hangorkán-



TIPPEK

Ha már kezdenénk azt hinni, hogy bárkire bármikor ráverünk fél percet, nézzünk el az Optionsba, és vegyük le a különböző segítő beállításokat - garantáltan nehezebb dolgunk lesz.

ra számítsunk - ezt azért nem kellett volna! Ami a játékélményt illeti: majdnem tökéletesre vizsgázott az anyag. A kocsi nagyon jól irányítható, a beállítások is elég életszerűen változtatják a kocsi menettulajdonságait - így mindenki saját ízlésének, illetve a pálya kívánalmainak megfelelően tudja belőni a gépet.

Azt hiszem, az írja le legjobban a játékkal töltött óráimat, hogyha elmondom: félpercenként figyelnem kellett, hogy ne feszítsem úgy a lábaimat, mert össze fog törni alattam a szék. Minden pillanatban vesszettül kell koncentrálnunk, ami az igazi sava-borsát adja ennek a fajta versenyszériának, és ez remekül átjön. Ami nem tetszett még, az a kocsik fizikája: néha mintha csak egy fadobozt vezettem volna - nem kell megijedni, ez csak akkor látszik meg, mikor ütközünk, és idétlenül repül 10 métereket a gép -, de akkor sem néz ki jól. A fizikának kösönhetően néha „beragadunk", ami nem túl előnyös - érezhették ezt a készítők is, ezért a Selectet nagyon jól bekonfigurálták ezen helyzetek mentésére. Zárszóként pedig engedtessék megjegyeznem annyit, hogy akinek tetszettek a régebbi Colin McRae epizódok, azoknak feltétlenül megéri ebbe a játékba fektetni, hiszen egy remek konstrukciót kapnak, újszerű köntösben.

Callisto



Mivel a játékról igazából sokkal többet elmondani nem tudunk, rá is térhetünk némi értékelésre. A játék jó. Azt hiszem ebben az egy mondatban össze is lehet foglalni mindazt, amit a WRC Rally Evolved nyújtani tud. Grafikailag egy erős

INFO BOX

Tesztplatform: PS2
Kiadó: SCEA
Fejlesztő: Evolution Studios
Hivatalos honlap: http://uk.playstation.com

Megjelenés: 2005. november 14.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

PS2

PLATFORMOK

SSX ON TOUR



AZ APRÓ ÚJÍTÁSOK MELLETTI FOLYAMATOS CSISZOLGATÁS FELETTÉBB IGAZ AZ ELECTRONIC ARTS KÉPZŐDMÉNYEIRE, AZON BELÜL IS A SPORTJÁTÉKOKRA. A TÉLI ÓRÁKRA ÉVEK ÓTA REMEKELŐ, MELLESLEG EGÉSZ KELLEMES SZÓRAKOZÁST NYÚJTÓ, EXTRÉM SPORT SSX SZÉRIA LEGIFJABB TAGJÁT DOBTUK A MÉLYVÍZBE - VAJON TUD-E ÚSZNI AZ ÁRRAL, VAGY Ő MAGA LESZ AZ ÁR? A HAVAS CIPŐKET LERÁZVA, A SNOWBOARDOKAT ÉPP CSAK HELYÜKRE AKASZTVA INVITÁLUNK BENNETEKET EGY KIS HEGYI KALANDTÚRÁRA - AZTÁN MENNÉNK IS SZÉPEN VISSZA A HÓBUCKÁK KÖZÉ BETYÁRKODNI...

Nem mindennapi masina lehet az EA „játékgyártó" gépezete. Hosszú évek óta tendencia náluk, hogy az aktuális év újításait és változásait belecsempészve a jól bejáratott franchise-okba, időről-időre kiadják ugyanazt a programot. A lelkes olvasó is tudja, mire gondol az író: az NFL, FIFA, NHL, NBA fejőstehenekre. Azonban vannak olyan, kicsit ebből a profilból kieső produktumok is, melyek a kezdeti gyengécske kódhalmazból mára már igazi sikerjátékká nőtték ki magukat. Habár a téli játékokat érintő okosságok, mint pl. a most dicsfényben fürdő SSX On Tour is eleinte gyengén muzsikált, mára egy erős és éremesélyes sorozattá avanzsálódott (Amped, valaki?), de - hiába volt sikerjáték - ráfért már egy kis vérfrissítés. Az EA hódeszkásprogram-fejlesztői (huhhh...) teljesen új irányt vettek, a valószínűleg kissé bekattant rajzolók és animátorok olyan látványt álmodtak meg, mely merőben más, mint az eddig látottak. Aki játszott már korábban az SSX sorozat tagjaival, valószínűleg tudni fogja, mire gondolok, ha megpillantja a játékot. Ez kérem egy elvarázsolt világ. Egy olyan univerzum, ahol a főhősök rocksztárok, és snowboardon vagy éppen síléceken érkezve képregényfigurákká válnak. A bevezető animációk láttán olyan érzése támad az embernek, mintha varázsport hintettek volna a szemére, és egy grafikus véget nem érő rémálmába taszították volna! A kézzel rajzolt vázlatok, főhősök és világuk kaotikus, rajzfilm-szerű látványa végigkíséri ugyanis az egész játékot... ez természetesen csak a szaftos versenyek és meccsek közötti menük, zenék és úgy általánosságban a kezelőfelület sajátossága. Mialatt őrültnek látszó animált figurák ugrabugrálnak a programban mindenfelé, óriás robotok, táncoló bigfootok és repkedő halálfejek fogadják a játékost, és meglepő, rendkívül összetett módon képesek kalauzolni a menüszerkezetben.



Azt hiszem, egy kicsit elbaszvedtem...

Na azért nem kell megijedni: kissé kaotikus hatása ellenére a merőben új SSX tartalmazza mindazt a bevált játékmenetet és hangulatot, melyet a korábbi részekben már megtapasztalhatott az ember. Alapvetően kétfajta módban van lehetőség versenyezni: egyik amolyan egyből a közepébe Quickplay, ahol a már megnyert pályarészleteken a rendelkezésre álló, látszólag rocksztárnak készülő delikvensek közül egyet kiválasztva ugorhatunk neki a játékmódok valamelyikének. Szerencsére nem mindig egyedül, hiszen ez a módozat osztott képernyős hancúrozást is ígér, noha az internetes multiplayer egy az egyben kimaradt az SSX On Tourból. Hozzá kell tennem, sajnos, hiszen ez a játék egész egyszerűen üvölt a vaskos on-line multiplayerért.

ÉRDEKESSÉGEK

2005. december 1. és 4. között másodszori alkalommal rendezik meg a Dachstein-i Gleccseren Snowboard & Ski Jam -et, ahol értékes nyereményekért folyik a nemzetközi küzdelem.

Ennek hiányában a középpontba a karrier módként emlegetett Tour mode került, ahol saját karakterünket létrehozva kell a ranglétra csúcsára vezető rögös lejtőkön elindulni. A már megszokott karakterkreálási metódusok után (nem, hajszín, súly, magasság, ruhanemű vagy a felszerelések körének és az unlockolható egységek számának növelésére használhatunk fel. A játék vége felé egész érdekes és a lesikláshoz egyáltalán nem használható ruhaneműket is szerezhetünk majd karaktereinknek - elég, ha pl. a szőges bőrrel televarrt felsőre, vagy a szakadt térdgatyára gondolok (ne feledjétek, télről van szó).



ÉRDEKESSÉGEK

Tudtad-e, hogy a www.snowboard.hu internetes magyar Snowboard és téli extrém sportokkal foglalkozó oldal, ahol a legfrissebb információk mellett versenyek, kupák és érdekességek sokaságáról olvashatsz?

meghatározása) a legfontosabb a jármű, azaz a hódeszka, vagy a síléc kiválasztása lesz. Természetesen a versenyen helyezésünk és teljesítményünk alapján pontokat, ebből fakadóan vaskos zöldhasúkat is szerzünk majd, ezeket a hősünk „vagányosítására",

Ha megálmodtuk karakterünk kinézetét, indulhat is a móka. A Tour mode egy csodás hegyvonulaton játszódik, ahol a számunkra alkalmas pályát a térképen levő spotok közül választhatjuk ki. Összesen tizenhárom lesiklópálya áll rendelkezésre, de ez a szám ne csaljon meg senkit: bőven elégséges, már csak a hosszukat és a nehézségüket is figyelembe véve. Többségük változatos, remekül felépített szakasz, sokfajta versenymód lebonyolítására adnak lehetőséget. Gyakran lehet lesiklás közben felvehető extrákat, powerupokat és pénzmagot is gyűjtögetni (az integető dollárocskák fantasztikusak!), ám ezek megszerzése nem könnyű feladat. Vannak, amelyeket kifejezetten csak snowboardos (pl. félcsőszerű pályán a levegőben elkapva) megoldásokkal lehet elkapni, mások pedig vad és extrém lesiklással szerezhetők meg. Ehhez nem akármilyen képességű játékos szükségeltetik, így EA-ék csavartak egyet az irányításon, és egy továbbtuningolt és változatos figurák kivitelezéséhez alkalmas gombkiosztást alkottak (lásd mellékelt táblázatunkat).



Így kicsit érdekesebb lesz a főlebzsi érzés...

Az igazi szórakozást azonban nem a lesiklások, hanem a közben végzett trükkök és látványos mozdulatok jelentik. Ezekből az SSX On Tourban rengeteg található, és a program is csak keveset mutat meg magából - a legtöbbre magunktól kell rájönnünk. Nincsenek többé

CHECKPOINT KONZOL
PS2 X-BOX PSP
ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK
ADÁS - VÉTELE
JÁTÉK BESZÁMÍTÁS,
KIEGÉSZÍTŐK NAGY VÁLASZTÉKA.
MEGBÍZHATÓ, GYORS SZERVIZ!
CSOMAG KÜLDÉS!
"HA ÁRAM VAN, MINDEN VAN!"
T:06 70 279 0015
Hívj! Mert már hétvégén is tudsz vásárolni!
BP. XIX. ÜLLŐI ÚT 218/3
NYITVA:
H-P-ig 10-18h-ig

a korábbi részekből megismert Uber trükkök. Szerepüket a Monster Tricks-ek vették át, amelyek több gombnyomásból álló kombinációjukkal és az ezekből fakadó látvánnyal egész egyszerűen kettéharapják és lenyelik az előző részekben megismert mozdulatokat. Az A,B,X,Y gombkombókkal előhozott trükköt meg is bolondíthatja a játékos, ha mellétekergeti a kontroller jobb analóg karját - ezzel forgások, levegőben bukfencek, látványos artistamutatványok egész sorával lehet felturbózni a képernyő alján levő pontszámláló értékét. A lesiklás sem kevesebb a hódeszkás ficsöröktől - ott a sílécekkel lehet pirouetteket végezni földön vagy a levegőben.
A trükkökre rájönni nem nehéz, de begyakorlásukhoz idő kell, hiszen mindegyiket nem lehet minden egyes pillanatban megismételni. Van, amelyikhez sebesség, van, amelyikhez megfelelő magasság szükséges, és akadnak olyanok is, melyekhez mindkettő.



ÉRDEKESSÉGEK

Az Oakley és a Sprite segítségével harmadszorra is megrendezték az extrém sportokkal kapcsolatos film és fotó találkát.
A Kossuth moziban megrendezett, két napig tartó rendezvény számos, az országból származó rajongót és hódeszkás megszállottat vonzott.

A meggondolatlan bűvészkedésnek többnyire taccs a vége, de az X gomb nyomkodásával gyorsan lábra lehet állni.
Miután széthancúroztuk a hófedte vidékeken magunkat, lehetőség van a ranglistán való feljebb lépkedésre is. Rockosztár akarsz lenni? Nincs más dolgod, mint egyfolytában trükkökkel és látványos mozdulatokkal kápráztatni az erre éhes igen tisztelt publikumot (lásd intró), és a kalandok végén tényleg saját koncertedre érkezve sztárolhatod majd magad. Ha ehhez az szükségeltetik, hogy versenytársaid lökdösd, felrúgd, elgáncsold, vagy elüsd, esetleg menekülj előle, vagy szembe haladj vele, tedd meg! Ezekért szintén bónusz pontok és hype pontok járnak. A hype számláló alapján kerülsz be minden meccs után a ranglista téged megillető pozíciójára is. A versenyeket követően a hype pontok sok-sok pénzmagot jelentenek, amin újabb eszközöket, kiegészítőket és természetesen személyeket, versenyzőket nyithatsz meg.
Nem állítok valótlant, amikor azt mondom, hogy az SSX: On Tour a trükkökről szól. Használd ki, hogy egyre gyorsabban haladva megszűnik a gravitáció, nincs félelemérzeted és gátlásod. Már az apróbb forgásokkal és ugrásokkal is növelheted a pontszámoddal együtt emelkedő Boostod, melyet felhasználhatsz a későbbiekben. Igen, a Burnoutban látotthoz hasonló Boost segítségével elmosódik a táj, hősöd magába kapaszkodva egyre gyorsabban süvít le a hegyoldalakon. Ha elég gyorsan száguldasz lefelé, máris bevetheted a letaglózó Monster Trickeket. Ezekből több is akad, ám kivitelezésükhöz elengedhetetlen az észvesztő sebesség. Sikeres gombkombinációt követően lelassít a kamera, körbejár az operatőr, hogy a közönség megcsodálhassa a levegőben végzett tökéletes artistamunkát. Ez igencsak megsokszorozza a pontszámot, úgyhogy ajánlatos egy-egy lesiklás alkalmával többször is elsütni - garantált győzelemhez vezethet.



Látványvilágát tekintve az On Tour nem olyan eget rengető, a korábbihoz képest, sokkal inkább részletgazdagabb. Látszik az alapos munka a környezet kialakításán: a havas hegyvonulatokba tűzdelt növényzet megteszi hatását, mint ahogy a játékot átlengő „új hullám". Utóbbi teljesen hatása alá vonja az embert, főleg a korábbi SSX tulajdonosokat. A letisztult menüszerkezet, és a környezet rendben van - az egyetlen negatívum ezen a téren a karakterábrázolás. Ha már ennyit elszöszöltek a körítéssel, nem értem, hogy miért pont a lényeget nem építették fel újra. A karakterek mozgása elmegy, de látszik rajtuk a kiforratlanság, esetlenség, a néhol hibás animációs fázisok, és a fantáziátlanság is. Ezek ellenére néhol nagyon cool a dolog (mint pl. amikor egy új tag jön a csapatba), és ha a csodás tűzijátékokra, vagy a hó természetes viselkedésére gondolok, mosolyra húzom a számat. A változatos pályaszakaszok, az esetenként több irányba is haladó út, a klassz buckák és ugratók remekek - persze akad fantáziátlan és folyton ismétlődő szakasz is közöttük.
A hangfalakból dübörgő, erősen rock illatú melódiák közül páran már nem mai darabok, de ezek mit sem változtatnak a lényegen. Pörgős, dinamikus és hangulatos track-ekből saját listát is keverhetünk össze, legyen az Iron Maiden, The Hives, vagy éppen a Queens of the Stone Age - tökéletesen passzolnak az SSX-hez. Nem tesz rossz lóra az, aki az SSX: On Tour-ra szavaz, hiszen a merőben új irányzat és a punk-rock rajzok teljesen más irányba sodorják a sorozatot. Az internetes visszajelzések alapján úgy tűnik, hogy az EA-nak bejött a változás, mert a néhány hiányosság ellenére a ráncfelvarrás és az újdonságok összegyúrásával sikerült megint csak egy jó játékot alkotniuk - a téli sportok megszállottainak nagy örömére.

Stinger





INFO BOX

Tesztplatform: XB
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Canada
Hivatalos honlap: www.easportsbig.com/games/ssxontour/home.jsp
Megjelenés: 2005. október 11.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:
ÖSSZHATÁS:

PS2 - XB - GC - PSP

PLATFORMOK

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

A HÁROM FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2005 NOVEMBER 30-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: PLAY ZONE
1325 Budapest, Pf.:214

A NYERTESEK NEVEIT A PLAY ZONE KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

187 Ride & Die ajándékcsomag
Moro Péter, Baja

Fifa póló
Gyulai László, Budapest
Kiss Péter, Hajdúszoboszló
Mikes Katalin, Budapest
Kertész Attila, Békéscsaba
László Mária, Budapest

Sims2 fényképezőgép
Bilincsi Gábor, Budapest
Horváth Sándor, Budapest
Pula Tamás, Debrecen

NFS póló
Fehér Zoltán, Miskolc
Lakos Péter, Budapest
Nyári Adrienn, Pécs
Gera Zsolt, Tatabánya
Pákozdi Csaba, Cegléd

Destroy all Humans
Herczeg Anna, Budapest
Winkler Gábor, Ózd

The Punisher
Vince Zoltán, Kecskemét
Forrai Zsuzsa, Budapest

Matrix
Pintér Csaba, Szeged
Barabás Tibor, Mosonmagyaróvár

Juiced
Simon Rita, Budapest
Járai Kálmán, Debrecen

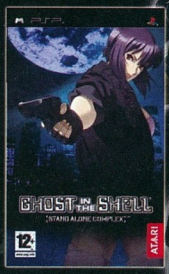
Sony játékok
Bodnár Mihály, Eger
Hetki Dávid, Szolnok
Kollár Erzsébet, Budapest

Getting Up
Kóre Ferenc, Jászberény
Nagy Patrik, Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek.



1 DB
GAMEBOY micro

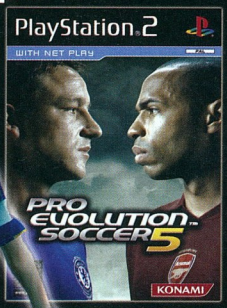


2 DB
GHOST IN THE SHELL
STAND ALONE COMPLEX
PSP gépre

2 DB
PS 2 gépre



3 DB
PRO EVOLUTION SOCCER 5
PS 2 gépre



+ 3 DB AJÁNDÉKCSOMAG

KÖSZÖNJÜK AZ AUTOMEX MULTIMÉDIA KFT, AZ ECOBIT MULTIMÉDIA,

2 DB

SERIOUS SAM II

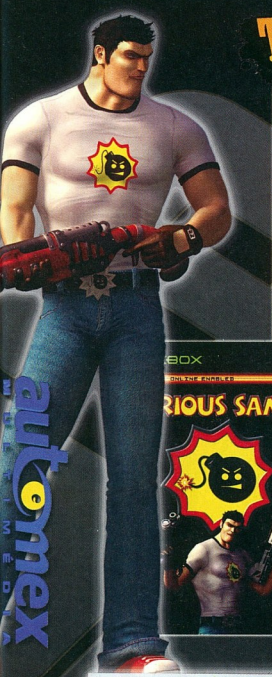
X-BOX gépre

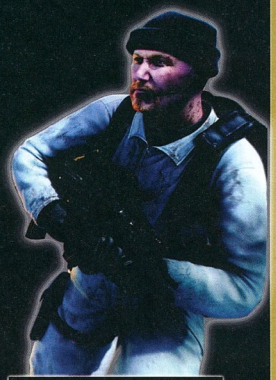
2 DB

PS 2

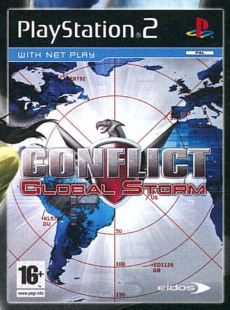
gépre

TOTAL OVERDOSE





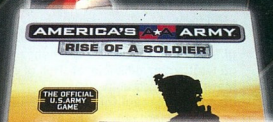




2 DB

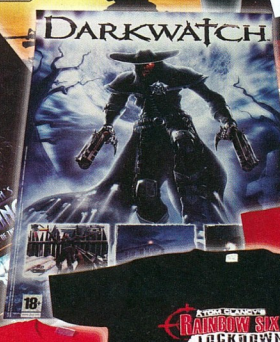
CONFLICT GLOBAL STORM

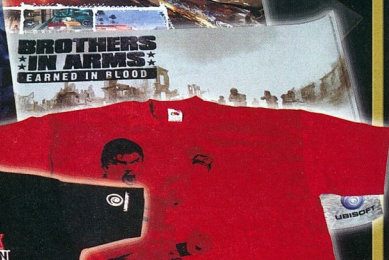
PS 2 gépre











3 DB

AJÁNDÉK

CSOMAG

A MEDNEW KFT. ÉS A SEVEN M KFT. SEGÍTSÉGÉT

A FELADVÁNYOK:

1. FELADAT CSOMAG - a nyerő 10

- Melyik platformon jelent meg a Grand Theft Auto: Liberty City Stories?
- Hogy hívják a játék főszereplőjét?
- Melyik évben jelent meg a legelső Test Drive játék?
- Ki adta a hangját a San Andreas-ban szereplő Tenpenny-nek?
- Mi a címe a Nintendo DS-re megjelenő Resident Evil játéknak?
- Ki lesz a főszereplője a Hitman játékokon alapuló filmnek?
- Sorolj fel legalább négy platformot, amin megjelent Need for Speed játék!
- Mi a címe az UMD formátumon, idén megjelent Final Fantasy filmnek?
- Mi a neve a pénznek a Sims sorozat játékaiban?
- Hányadik része jelent meg idén ősszel a Pro Evolution Soccer sorozatnak?

2. FELADAT CSOMAG - képtelen feladat

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

1 B



2 C



3 M



4 T



5 Y



3. FELADAT CSOMAG - betűtenger

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

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

A tíz játéknév így kezdődik:

Da
Ta
Sp
Th
SS
To
Wi
Cr
Re
Ja

PLAY ZONE

CHEAT GALAXIS

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

INDEX

- Battlefield 2: Modern Combat (PS2)
- Battlefield 2: Modern Combat (XB)
- Conflict Global Terror (PS2)
- Conflict: Global Terror (XB)
- Devil Kings (PS2)
- Doom 3: Resurrection of Evil (XB)
- Dragon Ball GT: Transformation (GBA)
- Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi (PS2)
- Far Cry: Instincts (XB)
- Frogger: Ancient Shadow (PS2 - XB - GC)
- Heroes of the Pacific (PS2)
- L.A. Rush (PS2)
- L.A. Rush (XB)
- Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (GC)
- NBA Live 06 (PS2 - XB - GC)
- Shadow of the Colossus (PS2)
- SSX on Tour (PS2 - Xbox - GC)
- Star Wars: Battlefront (XB)
- The Suffering: Ties That Bind (PS2)
- The Suffering: Ties That Bind (XB)
- Tiger Woods PGA Tour 06 (PS2 - XB - GC)
- Tony Hawk's American Wasteland (PS2 - XB - GC)
- Ty the Tasmanian Tiger 3: Night of the Quinkan (GC)
- Ty the Tasmanian Tiger 3: Night of the Quinkan (PS2)
- Ty the Tasmanian Tiger 3: Night of the Quinkan (XB)
- Ultimate Spider-Man (PS2 - XB - GC)
- Virtua Tennis: World Tour (PSP)
- X-Men Legends 2: Rise of the Apocalypse (GC)
- X-Men: Next Dimension (GC)
- X-Men: Next Dimension (PS2)
- X-Men: Next Dimension (XB)

PS2 Action Replay Max
- Burnout Revenge
- Mortal Kombat: Shaolin Monks
- Project Zero II: Crimson Butterfly
- Spartan: Total Warrior
- Tiger Woods PGA TOUR 06
- Total Overdose

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
PS2

Összes fegyver megszerzése:
Tartsd lenyomva az *L2 + R2* gombokat, majd vidd be a *Jobb, Jobb, Le, Fel, Bal, Bal* kombinációt.

HEROES OF THE PACIFIC
PS2

Az alábbi kódokat a főmenüben kell bevinni. A kódok engedélyezése után nem lehet elmenteni az aktuális állást.

Cheat menü megnyitása:
Vidd be az *L1, R2, L2, R3, R1, L3* kombinációt a főmenüben.
Összes repülőgép és küldetés megszerzése:
Lépj a főmenübe, mozdítsd a jobb analóg kart *fel*, majd *le*, majd *balra*, nyomd le az *R2, L1* gombokat, majd mozdítsd a jobb analóg kart *jobbra*.
Repülők fejlesztéseinek megszerzése:
Lépj a főmenübe, mozdítsd a jobb analóg kart *balra*, nyomd le az *R2* gombot, mozdítsd a jobb analóg kart *jobbra*, nyomd le a *jobb*, majd *lefelé* nyílgombot.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND
PS2

Teljes életpont:
Játék közben tartsd lenyomva az *L1 + R1 + X* gombokat, majd vidd be a *Le, Le, Le, R2, Fel, Fel, Le, Fel, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Aktuális fegyver lőszerének feltöltése:
Játék közben tartsd lenyomva az *L1 + R1 + X* gombokat, majd vidd be a *Jobb, Jobb, Le, Fel, Bal, Jobb, Bal, Bal, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

Nagyobb hatótávolságú fegyverek lőszereinek feltöltése:
Játék közben tartsd lenyomva az *L1 + R1 + X* gombokat, majd vidd be a *Bal, Bal, Fel, Le, Jobb, Bal, Jobb, Jobb, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Shotgun teli lőszerrel:
Játék közben tartsd lenyomva az *L1 + R1 + X* gombokat, majd vidd be a *Bal, Bal, Bal, Le, Le, Le* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Összes tárgy és fegyver, a Gonzo kivételével:
Játék közben tartsd lenyomva az *L1 + R1 + X* gombokat, majd vidd be a *Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, R2, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal, R2, Le, Le, Le, R2, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Gonzo fegyver:
Játék közben tartsd lenyomva az *L1 + R1 + X* gombokat, majd vidd be a *Bal, R2, R2, R2, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, R2, R2, R2, Le, Fel, Le, Fel, R2* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

Morál kiválasztása:
Ha a memóriakártyán van legalább egy mentés a Sufferinghez, akkor az új játék indításakor kiválaszthatod a morál szintjét, attól függően, hogyan sikerült teljesíteni a Sufferinget (a három lehetséges szint: jó, gonosz, vagy neutrális).

X-MEN: NEXT DIMENSION
PS2

Minden megszerzése:
A főmenüben tartsd lenyomva az *L1* gombot, majd vidd be a Jobb, *Jobb, Bal, Bal, Le, Fel, Kör* kombinációt.
Bónusz karakterek megszerzése:
Vidd végig az adott pályákat „arcade" vagy a „story" módban az alábbi karakterekkel, hogy megszerezd a bónusz karakterek egyikét:
Teljesítsd a Bastion pályát Story módban, Magnetóval (veszteség nélkül)
Teljesítsd a Bishop pályát Arcade módban, Gambittel
Teljesítsd a Blob pályát Arcade módban, Bishoppal
Teljesítsd a Dark Phoenix pályát Arcade módban, Phoenix-szel, vagy Story módban Magnetóval
Teljesítsd a Psylocke pályát Arcade módban, Betsy-vel
Teljesítsd a Pyro pályát Arcade módban, Dark Phoenix-szel
Teljesítsd a Sentinel A pályát Arcade módban, Cyclops-szal
Teljesítsd a Sentinel B 20 pályát Survival módban

NBA LIVE 06
PS2 - XB - GC

Adidas A3 Garnett 3 cipő:
Üsd be a *DRI239CZ49* kódot.
S. Carter 3 cipő:
Üsd be a *JZ3CARTVY* kódot.
Az összes Jordan csuka:
Üsd be a *23ALLDAY* kódot.

CONFLICT GLOBAL TERROR
PS2

Csalásmód megnyitása:
A főmenüben vidd be az

PS2 - XB - GC

ULTIMATE SPIDERMAN



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, nyerj négy versenyt Johnny Storm ellen, és gyűjts össze 50 Tokent*
Spidey 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: *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 bónuszok:
Életpont bónusz & Hard nehézségi fokozat - Teljesíts 12 Medium nehézségű túrát.
Életpont bónusz & Medium nehézségi fokozat - Teljesíts 8 Easy nehézségű túrát a negyedik fejezet „Hell of a Mess" küldetése után.
Insane nehézségi fokozat - Teljesítsd az összes Hard nehézségű túrát.

L1, R1, L1, R1, Kör, Kör, Kör, Kör kombinációt a csalás menü megnyitásához.

FROGGER: ANCIENT SHADOW
PS2 - XB - GC

Bird's nest kosztüm: Vidd be a *Lilly, Lilly, Lilly, Lilly* kódot.
Ship kosztüm: Vidd be a *Frogger, Frogger, Frogger, Frogger* kódot.
Festék: Vidd be a *Lumpy, Lumpy, Lumpy, Lumpy* kódot.

TY THE TASMANIAN TIGER 3: NIGHT OF THE QUINKAN
PS2

100.000 opál: Játék közben gyorsan üsd be a *Start, Start, Háromszög, Start, Start, Háromszög, Kör, X, Kör, X* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

SSX ON TOUR
PS2 - XB - GC

Pálya kiválasztása: Vidd be a *BACKSTAGEPASS* kódot.
Összes ruházat megszerzése: Vidd be a *FLYTHREADS* kódot
Összes átvezető film: Vidd be a *THEBIGPICTURE* kódot
Extra pénz: Vidd be a *LOOTSNOOT* kódot
Végtelen boost: Vidd be a *ZOOMJUICE* kódot
Monster trükkök megszerzése: Vidd be a *JACKALOPESTYLE* kódot
Hógolyó csata: Vidd be a *LETSPARTY* kódot
Boost statisztikák: Vidd be a *POWERPLAY* kódot
Extra karakterek: Vidd be a *ROADIEROUNDFEL* kódot
Játék Conrad bőrébe bújva (Mini Viking): Vidd be a *BIGPARTYTIME* kódot
Játék Mitch Koobski bőrébe bújva (Egyszarvú): Vidd be a *MOREFUNTHANONE* kódot
Játék Nigel bőrébe bújva (Rocker): Vidd be a *THREEISACROWD* kódot
Játék a sí őrjáratos karakter bőrébe bújva: Vidd be a *FOURSOME* kódot

L.A. RUSH
PS2

Senki nem ér utol a versenyek során: A *C-VHARD* kódot add meg profil névként.
Az összes autó a garázsban fel van tuningolva: Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Négyzet, R2, R1, Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt.
Plusz $5000: Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Bal, R2, Fel* kombinációt.
Nincsenek rendőrautók: Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, R2, Négyzet, Jobb, R1, Bal* kombinációt.
Versenyek során mindig első helyezést érsz el, és megkapsz minden jutalmat: Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, R2, Bal, Kör, Fel* kombinációt.
A forgalomban résztvevő összes autó teljes sebességgel száguldozik: Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet, Jobb, Kör, Bal* kombinációt.
Végtelen nitró: Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet, Fel, Le, Kör, Fel* kombinációt.

DEVIL KINGS
PS2

Játék Frost bőrébe bújva: Vidd végig a „conquest" módot Venus-ként.
Játék Hornet bőrébe bújva: Vidd végig a „conquest" módot Devil Kingként.
Játék Iron OX bőrébe bújva: Vidd végig a „conquest" módot Scorpióként.
Játék Puff bőrébe bújva: Vidd végig a „conquest" módot Azure Dragonként.
Játék Q-Ball bőrébe bújva: Vidd végig a „conquest" módot Lady Butterfly-ként.
Játék Talon bőrébe bújva: Vidd végig a „conquest" módot Red Minotaurként.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
PS2 - XB - GC

Játék Baller bőrébe bújva: Vidd végig 100%-osan a „story" módot.
Játék Barber bőrébe bújva: Teljesítsd az összes „Skate Ranch" küldetést.
Játék Billy Joe bőrébe bújva: Vidd végig a „classic" módot normál nehézségi fokozaton.
Játék Boone bőrébe bújva: Vidd végig a „classic" módot normál nehézségi fokozaton.
Játék Downtown Guy bőrébe bújva: Vidd végig 100%-osan a „classic" módot.
Játék French Guy bőrébe bújva: Teljesítsd az összes „Skate Ranch" küldetést.
Játék Graffiti Guy bőrébe bújva:

GC

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF THE APOCALYPSE

Csapat bónuszok: A csapatot a következő karakterekkel kell irányítanod, ha az alábbi bónusz okat 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, Deadpool): *+5% tapasztalati pont*
Brotherhood of Evil (Juggernaut, Magneto, Scarlet Witch, Toad): *+5% tapasztalati pont*
Bruiser Brigade (Juggernaut, Colossus, Wolverine, Rogue): *20 energia kiütéskor*
Dark Past (Rogue, Deadpool, Gambnit, Wolverine): *sebzéskor 5% életpont*
Double Date (Rogue, Gambit, Jean Grey Cyclops): *20 20 életpont kiütéskor*
Energy Corps (Gambit, Bishop, Cyclops, Iron Man): *+5% sebzés*
Family Affair (Magneto, Professor X, Scarlet Witch, Juggernaut): *+5 életpont*
Femme Fatale (Storm, Scarlet Witch, Rogue, Jean Grey): *sebzéskor 5% életpont*
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, Bishop): *+15% a maximum életponthoz*
New X-Men (Nightclawler, Storm, Colossus, Wolverine, Sunfire, Bishop): *+15% a minimum életponthoz*
Old School (Cyclops, Jean Grey, Iceman, Magneto, Toad, Professor X): *+15% maximum energia*
Raven Knights (Iceman, Professor X, Iron Man, Deadpool): *+60% techbit drop*
Special Ops (Bishop, Deadpool, Nightcrawler, Gambit): *+5% sebzés*
Végigvitelért járó bónuszok: Teljesítsd a játékot, hogy megszerezd a „hard difficulty" nehézségi fokozatot (az ellenfelek így 50. szintűek lesznek). Új játék indításakor a már feltápolt karaktereket viheted tovább.
Játék Deadpoolként: Vidd végig a játékot.
Játék Iron Man-ként: Az első fejezettől a negyedik végigjátszásáig minden leszállásjelzőt meg kell találnod, és emellett az Iron Man pajzsának darabjait is össze kell gyűjtened. Ezután szerezd meg az ötödik fejezet összes leszállásjelzőjét, és mentsd meg Iron-Mant.
Játék Professor Xavierként: Teljesítsd az összes „Danger Room" küldetést.



Játék Camera Guy bőrébe bújva: Vidd végig 100%-osan a „story" módot.
Játék Carnival Guy bőrébe bújva: Teljesítsd az összes „Skate Ranch" küldetést.
Játék Chloe bőrébe bújva: Vidd végig 100%-osan a „story" módot.
Játék Dave bőrébe bújva: Vidd végig a „classic" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.
Játék Downtown Guy bőrébe bújva: Teljesítsd az összes „Skate Ranch" küldetést.
Játék Hardhat Guy bőrébe bújva: Vidd végig 100%-osan a „classic" módot.
Játék Iggy bőrébe bújva: Vidd végig a „story" módot normál nehézségi fokozaton.
Játék Jason Ellis bőrébe bújva: Vidd végig a „story" módot normál nehézségi fokozaton.
Játék Jimbo bőrébe bújva: Vidd végig a „story" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.
Játék Little John bőrébe bújva: Vidd végig a „story" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.
Játék Master Zen bőrébe bújva: Vidd végig 100%-osan a „classic" módot.
Játék Mat Hoffman bőrébe bújva: Vidd végig a „story" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.
Játék Mega bőrébe bújva: Vidd végig a „story" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.
Játék Mindy bőrébe bújva: Vidd végig a „story" módot könnyű nehézségi fokozaton.
Játék Murphy bőrébe bújva: Vidd végig a „story" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.
Játék Robot Tony bőrébe bújva:

Vidd végig a „story" módot könnyű fokozaton.
Játék Welder bőrébe bújva:
Vidd végig 100%-osan a „story" módot.
American Wasteland befejező film:
Vidd végig a „story" módot normál nehézségi fokozaton.

„Bails N' Burns 1" átvezető film:
Vidd végig a „classic" módot normál nehézségi fokozaton.
„Bails N' Burns 2" átvezető film:
Vidd végig 100%-osan a „story" módot.
„Dev-Team Skates" átvezető film:
Vidd végig 100%-osan a „classic" módot.

SHADOW OF THE COLOSSUS
PS2

Hard nehézségi fokozat:
Vidd végig a játékot, majd a készítők listájának megtekintése után mentsd el az állást. Ha ezután új játékot indítasz, választhatóvá válik a hard nehézségi fokozat.
„Brown Agro":
Győzd le az összes (16) Colossus-t, és szerezd meg az összes tárgyat a „Time Attack" mód normál nehézségi fokozatán. Ezután tartsd lenyomva a Négyzet gombot a címképernyőn.
„White Agro":
Győzd le az összes (16) Colossus-t, és szerezd meg az összes tárgyat a „Time Attack" mód normál nehézségi fokozatán. Ezután tartsd lenyomva a Kör gombot a címképernyőn.

PS2

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

Android 16 megszerzése:
Győzd le Android 16-ot Cell-lel.
Android 17 megszerzése:
Győzd le Android 17-et Piccolóval.
Android 18 megszerzése:
Győzd le Android 18-at SSJ Vegetával.
Android 19 megszerzése:
Győzd le Android 19-et SSJ Vegetával.
Android 20 megszerzése:
Győzd le Android 20-at Piccolóval.
Baby Vegeta megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Bardock megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Base Gotenks megszerzése:
Győzd le Super Buu-t SSJ Gotenks-szel.
Base Long Haired Future Trunks megszerzése:
Vidd végig a Z-Battle Gate pályát.
Base Vegito megszerzése:
Indíts egy Majin Buu Vs. Kid Buu meccset, és hagyd, hogy az időmérő lejárjon.
Bojack megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Broly megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Burter megszerzése:
Győzd le Burtert Gokuval.
Captain Ginyu megszerzése:
Győzd le Captain Ginyut Gokuval.
Cooler megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Dabura megszerzése:
Győzd le Dabuát Gohannal.
Dodoria megszerzése:
Győzd le Dodoriát Vegetával.
Evil Buu megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Evil Vegeta megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Frieza végső formájának megszerzése:
Győzd le Frieza végső formáját Gokuval.
Frieza 100% végső formájának megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Frieza második formájának megszerzése:
Győzd le Friezát Kid Gohannal.
Frieza harmadik formájának megszerzése:
Győzd le Friezát Vegetával.
Goten megszerzése:
Győzd le Adultot Gohannal.
Great Saiyaman megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Guldo megszerzése:
Győzd le Guldót Choutzuval.
Hercule megszerzése:
Győzd le Perfect Cellt Hercule-lel.
Janemba megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Jeice megszerzése:
Győzd le Jeice-t Gokuval.
Kid Buu megszerzése:
Győzd le Kid Buut Gokuval.
Kid Goku megszerzése:
Gyűjts össze hét Dragonballt a Z-Battle Gate pályán.
Kid Trunks megszerzése:
Győzd le Vegetát.
Majin Buu megszerzése:
Győzd le Super Buu Gohant SSJ Vegitóval.
Majin Vegeta megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Master Roshi megszerzése:
Gyűjts össze hét Dragonballt a Z-Battle Gate pályán.
Mecha Frieza megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Monster Zarbon megszerzése:
Győzd le Monster Zarbont Vegetával
Mystic Adult Gohan megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Nappa megszerzése:
Győzd le Nappát Gokuval.
Perfect Cell Perfect Form megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Radditz megszerzése:
Győzd le Radditzot Piccolóval.
Recoome megszerzése:
Győzd le Recoome-ot Gokuval.
Saibamen:
Teljesítsd a Radditz Saga pályát 100%-ra.
Semi Perfect Cell megszerzése:
Győzd le Semi Perfect Cellt SSJ2 Gohannal.
SS2 Goku megszerzése:
Győzd le Perfect Cellt.
SSJ Adult Gohan megszerzése:
Győzd le Buut.
SSJ Future Trunks megszerzése:
Győzd le Cyber Friezát.
SSJ Goku megszerzése:
Győzd le Friezát SSJ Gokuval.
SSJ Goten megszerzése:
Győzd le Gotent Kid Trunks-szal.
SSJ Gotenks megszerzése:
Győzd le Super Buut SSJ3 Gotenks-szel.
SSJ Kid Trunks megszerzése:
Győzd le Hercule-t.
SSJ Long Haired Future Trunks megszerzése:
Teljesítsd a Z-Battle Gate pályát.
SSJ Teen Gohan megszerzése:
Teljesítsd a Z-Battle Gate pályát.
SSJ Vegeta megszerzése:
Győzd le Android 18-at.
SSJ Vegito (Super Vegito) megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
SSJ2 Adult Gohan megszerzése:
Győzd le Buut.
SSJ2 Gogeta megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
SSJ2 Teen Gohan megszerzése:
Teljesítsd a Z-Battle Gate pályát.
SSJ2 Vegeta megszerzése:
Teljesítsd a Z-Battle Gate pályát.
SSJ3 Goku megszerzése:
Győzd le Majin Buu-t SSJ3 Gokuval.
SSJ3 Gotenks megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
SSJ4 Gogeta megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
SSJ4 Goku megszerzése:
Győzd le Super Android 17-et SSJ4 Gokuval.
SSJ4 Vegeta megszerzése:
Győzd le Broly-t USSJ Vegeta-val.
Super Android 17 megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Super Buu megszerzése:
Győzd le Super Buut a Gohan felszínén folyó harcban.
Super Buu Ultimate Gohan absorbed megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Super Buu Gotenks absorbed megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Tao Pai Pan megszerzése:
Gyűjts össze hét Dragonballt a Z-Battle Gate pályán.
USSJ Vegeta megszerzése:
Indíts egy USSJ Vegeta vs. Kid Buu meccset, és hagyd, hogy az időmérő lejárjon.
USSJ2 Long Haired Future Trunks megszerzése:
Egyesíts két „Purple Potaras"-t
Videl megszerzése:
Indíts egy Hercules vs. Kid Buu meccset, és hagyd, hogy az időmérő lejárjon.
Zarbon megszerzése:
Győzd le őt Vegetával.
Kívánságok:
Gyűjtsd össze a hét Dragonballt Battle Gate módban, hogy kívánhass egyet. A kívánsággal kiválaszthatod, hogy a Password módot, vagy a Story „True World Tournament" módot szerzed-e meg.



„Reminisce" mód:
Menj a Colossus csontvázához, és nyomd le a Kör gombot az imádkozás megkezdéséhez. A grafika ezután megváltozik, és egy régi film kezdődik el.

TIGER WOODS PGA TOUR 06
PS2 - XB - GC

Az összes játékos megszerzése:
Vidd be a *WOOGLIN* kódot, csupa nagybetűvel.
Az összes pálya megszerzése:
Vidd be a *ITSINTHEHOLE* kódot, csupa nagybetűvel.
Tiger Woods sapkában:
Vidd be a *GOLDENAGE* kódot, csupa nagybetűvel.
Tiger Woods régi stílusú csíkos nadrágban:
Vidd be a *TECHNICOLOR* kódot, csupa nagybetűvel.
Tiger Woods régi stílusú golf öltözékben:
Vidd be a *THROWBACK* kódot, csupa nagybetűvel.
Tiger Woods régi stílusú golf öltözékben #2:
Vidd be a *OLDSKOOL* kódot, csupa nagybetűvel.
Arnold Palmer megszerzése:
Vidd be a *ARNIESARMY* kódot, csupa nagybetűvel.
Ben Hogan megszerzése:
Vidd be a *THEHAWK* kódot, csupa nagybetűvel.
Idősebb Tom Morris megszerzése:
Vidd be a *FEATHERIE* kódot, csupa nagybetűvel.
Tommy Black megszerzése:
Vidd be a *IDONTHAVEA PROBLEM* kódot, csupa nagybetűvel.
Rose Carpenter megszerzése:
Vidd be a *CRIMSONROSE* kódot, csupa nagybetűvel.
M. Chino megszerzése:
Vidd be a *MOCHATIME* kódot, csupa nagybetűvel.
J. Dinkerbach megszerzése:
Vidd be a *DOUBLELE* kódot, csupa nagybetűvel.
Hal Duf megszerzése:
Vidd be a *GOPHER* kódot, csupa nagybetűvel.
A. Eichelberg megszerzése:
Vidd be a *ROIDRAGE* kódot, csupa nagybetűvel.
E. Johnson megszerzése:
Vidd be a *WHOISTHIS-GUY* kódot, csupa nagybetűvel.
M. Leblanc megszerzése:
Vidd be a *NORTON* kódot, csupa nagybetűvel.
C. McGinnis megszerzése:
Vidd be a *HIGHHOOK* kódot, csupa nagybetűvel.
R. Montague megszerzése:
Vidd be a *LAZ* kódot, csupa nagybetűvel.
C. Montoya megszerzése:
Vidd be a *THREENAMES* kódot, csupa nagybetűvel.
M. Murray megszerzése:
Vidd be a *DIPPINIT* kódot, csupa nagybetűvel.
Suzzane Mcintyre megszerzése:
Vidd be a *SUZZIEMCQ* kódot, csupa nagybetűvel.
W. Rounder megszerzése:
Vidd be a *POCKETPAIR* kódot, csupa nagybetűvel.
T. Shortknocker megszerzése:
Vidd be a *WANTSMORE* kódot, csupa nagybetűvel.
Dr. Smyth megszerzése:
Vidd be a *VERYSNEAKY* kódot, csupa nagybetűvel.
A. Townsend megszerzése:
Vidd be a *BELLEOFTHE BALL* kódot, csupa nagybetűvel.
T. Underwood megszerzése:
Vidd be a *FIVEPOUNDS* kódot, csupa nagybetűvel.
D. Wheller megszerzése:
Vidd be a THECADDY kódot, csupa nagybetűvel.
S. Whittfield megszerzése:
Vidd be a *KNOWITALL* kódot, csupa nagybetűvel.
Suzzie Mcintyre megszerzése:
Vidd be a *OUTTAMYWAY* kódot, csupa nagybetűvel.
L. Daniels megszerzése:
Vidd be a *RUSHBETA* kódot, csupa nagybetűvel.
N. Hopkins megszerzése:
Vidd be a *BIGHEAD* kódot, csupa nagybetűvel.
J. Hozzle megszerzése:
Vidd be a *HOFFMAN* kódot, csupa nagybetűvel.
R. Irons megszerzése:
Vidd be a *VARSITY* kódot, csupa nagybetűvel.
R. Kumar megszerzése:
Vidd be a *BAYSIDE* kódot, csupa nagybetűvel.



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
XB

Összes fegyver megszerzése:
Tartsd lenyomva a *Fehér + Fekete* gombokat, majd vidd be a *Jobb, Jobb, Le, Fel, Bal, Bal* kombinációt.

STAR WARS: BATTLEFRONT
XB

Összes planéta megszerzése:
Egyjátékos módban menj a „Historical Campaign" módba. Válaszd ki, hogy melyik időszakban szeretnél játszani (Clone Wars vagy Galactic Civil War). Ezután a planéta kiválasztó képernyőre kerülsz. Itt vidd be az *X, Y, X, Y* kombinációt.

FAR CRY: INSTINCTS
XB

A kódok bevitelénél figyelj a kis-, és nagybetűkre.
God mód:
Vidd be a *CarvErVitrUvian* kódot.
Összes pálya:
Vidd be a *TheWorldIsMine* kódot.
Végtelen lőszer:
Vidd be a *BulletsofHell* kódot.
Végtelen adrenalin:
Vidd be a *VitruviAnRush* kódot.
Életpont:
Vidd be a *GiveMeHealth* kódot.
Gyors futás:
Vidd be a *AmAFastMachine* kódot.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND
XB

Teljes életpont:
Játék közben tartsd lenyomva az *L + R + X* gombokat, majd vidd be a *Le, Le, Le, A, Fel, Fel, Le, Fel, A* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Aktuális fegyver lőszerének feltöltése:
Játék közben tartsd lenyomva az *L + R + X* gombokat, majd vidd be a *Jobb, Jobb, Le, Fel, Bal, Jobb, Bal, Bal, A* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Nagyobb hatótávolságú fegyverek lőszereinek feltöltése:
Játék közben tartsd lenyomva az *L + R + X* gombokat, majd vidd be a *Bal, Bal, Fel, Le, Jobb, Bal, Jobb, Jobb, A* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Shotgun teli lőszerrel:
Játék közben tartsd lenyomva az *L + R + X* gombokat, majd vidd be a *Bal, Bal, Bal, Le, Le, Le* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Összes tárgy és fegyver, a Gonzo kivételével:
Játék közben tartsd lenyom-

XB

X-MEN: NEXT DIMENSION

Minden megszerzése:
A főmenübe lépve tartsd lenyomva a bal triggert, majd vidd be a *Jobb, Jobb, Bal, Bal, Le, Fel, X* kombinációt.
Bónusz karakterek megszerzése:
Vidd végig az adott pályákat „arcade" vagy a „story" módban az alábbi karakterekkel, hogy megszerezd a bónusz karakterek egyikét:
Teljesítsd a Bastion pályát Story módban, Magnetóval (veszteség nélkül)
Teljesítsd a Bishop pályát Arcade módban, Gambittel
Teljesítsd a Blob pályát Arcade módban, Bishoppal
Teljesítsd a Dark Phoenix pályát Arcade módban, Phoenix-szel, vagy Story módban Magnetóval
Teljesítsd a Psylocke pályát Arcade módban, Betsy-vel
Teljesítsd a Pyro pályát Arcade módban, Dark Phoenix-szel
Teljesítsd a Sentinel A pályát Arcade módban, Cyclops-szal
Teljesítsd a Sentinel B 20 pályát Survival módban



va az *L + R + X* gombokat, majd vidd be a *Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, A, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal, A, Le, Le, Le, A, A* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Morál kiválasztása:
Ha a vincseszteren van legalább egy mentés a Suffering első részéhez, akkor az új játék indításakor kiválaszthatod a morál szintjét, attól függően, hogyan sikerült teljesíteni a Sufferinget (a három lehetséges szint: jó, gonosz, vagy neutrális).

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
XB

Ugrás a következő Checkpointra:
Játék közben tartsd lenyomva az *L* gombot, és vidd be a *B, A, X, Y* kombinációt, így a következő checkpointhoz jutsz. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
God mód:
Játék közben tartsd lenyomva az *L* gombot, és vidd be a *X, Y, B, A* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kódot csak azután tudod bevinni, miután az első támadás után beszállsz a liftbe. Amikor betöltődik egy új helyszín, újra be kell vinni a kódot.

CONFLICT: GLOBAL TERROR
XB

Cheat mód:
A főmenüben üsd be a *Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Fehér, Fekete, X* kombinációt a cheat menü megszerzéséhez.

TY THE TASMANIAN TIGER 3: NIGHT OF THE QUINKAN
XB

100000 opál:
Játék közben gyorsan üsd be a *Start, Start, Y, Start, Start, Y, B, A, B, A* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR
PSP

Összes ütő és ruházat megszerzése:
A főmenüben tartsd lenyomva a bal triggert, és vidd be a *Jobb, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Fel* kombinációt.
A bajnokság kezdetén rögtön $1000000 keret legyen:
A főmenüben tartsd lenyomva a bal triggert, és vidd be a *Fel, Le, Bal, Le, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög* kombinációt.
A „World Tour" módban minden héten $2000-t kapsz:
A főmenüben tartsd lenyomva a bal triggert, és vidd be a *Fel, Le, Jobb, Le, Háromszög, Négyzet, Háromszög* kombinációt.
Sepia mód:
A főmenüben tartsd lenyomva a bal triggert, és vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Bal, Bal* kombinációt.
Összes stadion megnyitása:
A főmenüben tartsd lenyomva a bal triggert, és vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet, Négyzet, Négyzet* kombinációt.
King & Queen játékosok megnyitása:
A főmenüben tartsd lenyomva a bal triggert, és vidd be a *Fel, Le, Fel, Le, Négyzet, Háromszög, Négyzet* kombinációt.

L.A. RUSH
XB

Senki sem ér utol a versenyek során:
A *C-VHARD* kódot add meg profil névként.
Az összes autó a garázsban fel van tuningolva:
Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, B, X, A, Y, Fel, Le, Bal, Jobb* kombinációt.
Plusz $5000:
Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, B, Bal, A, Fel* kombinációt.
Nincsenek rendőrautók:
Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, A, X, Jobb, Y, Bal* kombinációt.
Versenyek során mindig első helyezést érsz el, és megkapsz minden jutalmat:
Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, A, Bal, B, Fel* kombinációt.
A forgalomban részt vevő összes autó teljes sebességgel száguldozik:
Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, X, Jobb, Kör, Bal* kombinációt.
Végtelen nitro:
Vidd be a *Fel, Le, Bal, Jobb, X, Fel, Le, B, Fel* kombinációt.

X-MEN: NEXT DIMENSION
GC

Minden megszerzése:
A főmenüben vidd be a *Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, A, B, Start, Start* kombinációt.
Halálos ütés bekapcsolása:
A főmenüben vidd be *Fel, Fel, Le, Le, X, Y, Y, X* kombinációt.
AI ki/bekapcsolása:
A főmenüben vidd be *Fel, Fel, Le, Le, A, A, B, B, X, X, Y, Y* kombinációt.
Végtelen szuperek bekapcsolása:
A főmenüben vidd be *Fel, Fel, Le, Le, A, X, A, X* kombinációt.

Bónusz karakterek megszerzése:
Vidd végig az adott pályákat „arcade" vagy a „story" módban az alábbi karakterekkel, hogy megszerezd a bónusz karakterek egyikét:
Teljesítsd a Bastion pályát Story módban, Magnetóval (veszteség nélkül)
Teljesítsd a Bishop pályát Arcade módban, Gambittel
Teljesítsd a Blob pályát Arcade módban, Bishoppal
Teljesítsd a Dark Phoenix pályát Arcade módban, Phoenix-szel, vagy Story módban Magnetóval
Teljesítsd a Psylocke pályát Arcade módban, Betsy-vel
Teljesítsd a Pyro pályát Arcade módban, Dark Phoenix-szel
Teljesítsd a Sentinel A pályát Arcade módban, Cyclops-szal
Teljesítsd a Sentinel B 20 pályát Survival módban

TY THE TASMANIAN TIGER 3: NIGHT OF THE QUINKAN
GC

100000 opál:
Játék közben gyorsan üsd be a *Start, Start, Y, Start, Start, Y, X, A, X, A* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

DRAGON BALL GT: TRANSFORMATION
GBA

Energia feltöltése:
Játék közben vidd be a *Le, Fel, Jobb. Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Bal, B* kombinációt.
Életpont feltöltése:
Játék közben vidd be a *Le, Fel, Bal, Bal, Fel, Jobb, Le, B* kombinációt.
Super Saiyan 4 Goku megszerzése:
A főmenüben vidd be a *Bal, Jobb, Bal Jobb, Le, Le, Le, B* kombinációt.
Super Baby Vegeta megszerzése:
A főmenüben vidd be *Bal, Jobb, Bal Jobb, Le, Le, Fel, B* kombinációt.
Super Saiyan Vegeta megszerzése:
A főmenüben vidd be *Bal, Jobb, Bal Jobb, Fel, Le, Le, B* kombinációt.
Super Saiyan Kid Goku megszerzése:
A főmenüben vidd be *Bal, Jobb, Bal Jobb, Fel, Fel, Fel, B* kombinációt.
Piccolo megszerzése:
A főmenüben vidd be *Bal, Jobb, Bal Jobb, Fel, Fel, Le, B* kombinációt.

GC

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Electra Swimsuit kártya:
Üsd be a *THEHAND* kódot.
Az 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 sztorimódban.
Játék a Daredevil karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Daredevil 3 küldetést a sztorimódban.
Játék a Fault Zone karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Storm 3 küldetést a sztorimódban.
Játék a Hazmat karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Magneto 3 küldetést a sztorimódban.
Játék az Iron Man karakterrel:
Sikeresen teljesítsd az Iron Man 3 küldetést a sztorimódban.
Játék a Magneto karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Magneto 3 küldetést a sztorimódban.
Játék a Paragon karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Paragon 3 küldetést a sztorimódban.
Játék a Solara karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Venom 3 küldetést a sztorimódban.
Játék a Storm karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Storm 3 küldetést a sztorimódban.
Játék a Van Roekel karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Paragon 4 küldetést a sztorimódban.
Játék a Venom karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Venom 3 küldetést a sztorimódban.



Decemberben hétvégén is nyitva 10-16-ig!

SONY PS One
alapgép

Új!

13990



PS2 joypad

4990



PS2 8M memocard
+ 1 játék

5990



PS Two alapgép
+ 8M memocard

39990



Xbox alapgép
+ FIFA 2005 vagy +1 kontroller

39990



SONY PSP
alapgép

1.5-ös szoftverrel

fehér vagy
fekete színben

58990



SONY PSP
játékok

Resident Outbreak File 2	7990	XGRA Extreme	1990	Athens 2004	2990
Spyro A Heroes Tail	7990	X-Squad	1990	Bad Boys 2	2990
Getaway Black Monday, egyben 8990	4990	X-treme Express	1990	Battlestar Galactica	2990
God of War	8990	Zone of the Enders	1990	Bloody Roar 4	2990
Conflict Global Storm	8990	1945 I & II Arcade	2490	Burnout 2	2990
Sing Star Popworld	4990	After Echo	2490	Casper	2990
Champions Manager 5	4990	Alias	2490	Castlevania	2990
Medal of Honor European Assault	8990	Black and Bruished	2490	Castleween	2990
4X4 Evolution	1990	Boxing Championship	2490	Catwoman	2990
Aeroblade	1990	Burnout	2490	Championship Manager 5	2990
Air Ranger	1990	BYW: Dont try this at home	2490	Colin McRae 04	2990
Armored Core 2	1990	Casino Challenge	2490	Dalmatians 3	2990
Army Men Air Attack	1990	Celebrity Deathmatch	2490	Deadly Skies III	2990
Army Men Sanges Heroes 2	1990	Commandos 2	2490	Die Hard Vendetta	2990
Basketball Xciting	1990	Crescent Suzuki	2490	Energy Airforce	2990
Bounty Hunter	1990	Crouching Tiger Hidden Dragon	2490	EURO UEFA 2004	2990
Cel Damage	1990	Dead to Rights	2490	Everquest: Online Adventure	2990
Charlies Angels	1990	Deus Ex	2490	Evil Prophecy	2990
City Crisis	1990	Downhill Dominations	2490	Eye Toy: Antigrav	2990
Conflict Zone	1990	Dune	2490	Eye Toy: Groove	2990
Dark Angel	1990	Endgame	2490	F355 Ferrari Challenge	2990
Defender	1990	European Tennis Pro	2490	Final Fantasy X	2990
Dirt Track Devils	1990	F1 Career Challenge	2490	FireFighter F/A 18	2990
Downtown Run	1990	FIFA Football 2003	2490	Ford Racing 2	2990
Driving Emotion Type-S	1990	Fur Fighters	2490	Formula 1 2003	2990
Drone Racers	1990	Gladius	2490	Freedom Fighters	2990
ESPN NHL Hockey	1990	Gran Turismo 3	2490	Ghost Hunter	2990
ESPN Winter X-Games	1990	Gran Turismo 4 Prologue	2490	Ghost Recon	2990
Extermination	1990	Gran Turismo Concept 2002	2490	Ghost Recon: Jungle Storm	2990
F1 Racing Championship	1990	GTR 400	2490	Glass Rose	2990
Fallout	1990	Guncom 2	2490	Gradius V	2990
FIFA 2002 - 2003	1990	Hunter, The Reckoning	2490	GTA 3	2990
Fighting Fury	1990	International Superstar Soccer 3	2490	Guerilla Strike	2990
Formula Challenge	1990	James Bond 007 Nightfire	2490	Gunfighter	2990
Formula One 2001	1990	Juventus Club Football	2490	Hendy Gerdy	2990
Gadget Racers	1990	Kango	2490	Hulk	2990
Giants	1990	Kassen	2490	Indy Car 2005	2990
Grand Prix Challenge	1990	L.o.t.R. Gy r k Ura Két Torony	2490	Iron Aces	2990
Hard Hitter 2	1990	Lango Winch	2490	Judge Dredd	2990
Indycar Series	1990	LMA Manager 2004	2490	Kaan	2990
Jet Ion GP	1990	Manchester Club Football	2490	Kill Switch	2990
Johnny Moseley Mad Trix	1990	Meshed	2490	Legend of Kay	2990
Kidz Sports	1990	Minority Report	2490	Mace Griffin Bounty Hunter	2990
LMA Manager 2003	1990	Mission Impossible	2490	Max Payne	2990
Lotus Challenge	1990	Mobile Suit Gundam	2490	Metal Gear Solid 2	2990
Mad Maestro	1990	MOJO!	2490	Metal Slug 3	2990
Madden NFL 2001	1990	Mouse Trophy	2490	Monster Hunter	2990
Metal Arms	1990	Myst III	2490	Motocross Mania 3	2990
Metropolismanie	1990	NBA Jam	2490	Naval Ops	2990
Mobile Light Force	1990	Ninja Assault	2490	NFS Underground	2990
Motorsiege	1990	Operation Air Assault	2490	Premier Manager 2004-2005	2990
NBA Live 2001	1990	Pacific Warriors II Dogfight	2490	Prince of Persia	2990
New York Race	1990	Pool Master	2490	Paywarrior	2990
NHL 2001 - 2002	1990	Pride Fighting	2490	R Racing	2990
Offroad Extreme	1990	Prisoner of War	2490	Rayman M	2990
Oni	1990	Pro Evo Soccer 3	2490	Rayman Revolution	2990
Penny Racers	1990	Pro Evolution Soccer 2	2490	Red Faction 2	2990
Perfect Ace	1990	Quake III	2490	Resident Evil Veronica X	2990
Police Chase Down	1990	Real Madrid Club Football	2490	Rise to Honor	2990
Pro Evolution Soccer	1990	Red Faction	2490	Rogue Ops	2990
Pro Rally 2002	1990	Ridge Racer V	2490	Room Zoom	2990
Project Eden	1990	Rune Viking Warlord	2490	R-Type Final	2990
Racing Simulation 3	1990	Shadow of Memories	2490	Silent Hill 2	2990
Raging Blades	1990	Shox	2490	Sing Star Pro	2990
Rally Championship	1990	Silent Scope 3	2490	SOCOM US Navy Seal	2990
RC Revenge Pro	1990	Spleshdown 2	2490	Splinter Cell	2990
Ready 2 Rumble Boxing	1990	Spy Hunter 2	2490	SSX 3	2990
Road Trip Adventure	1990	SSX	2490	Starsky és Hutch	2990
Robot Warlords	1990	SSX Tricky	2490	Stealth Force	2990
Robotech Battlecry	1990	Superman	2490	Steel Dragon X	2990
Rollercoaster	1990	Sword of the Samurai	2490	Stuntman	2990
RTX Red Rock	1990	Terminator 3	2490	SWAT	2990
Seek and Destroy	1990	The Flintstones Viva Rock Vegas	2490	Tenzan	2990
Shawn Palmers Pro Snowboarder	1990	The Operative: N.O.L.F.	2490	The Bouncer	2990
Shifters	1990	The Scorpion King	2490	The Cat in the Hat	2990
Sky Surfer	1990	This Is Football 2004	2490	The Italian Job	2990
Sled Storm	1990	Tiger Woods 2004	2490	The Mark of Kri	2990
Smugglers Run	1990	Total Immersion Racing	2490	The Mummy Returns	2990
Super Bust-a-Move	1990	V Rally 3	2490	The Simpsons Hit & Run	2990
Surfing H3O	1990	Victorius Boxers	2490	The X files	2990
The Getaway	1990	Virtua Cop	2490	Time Splitters 2	2990
The Haunted Mansion	1990	Worms Blast	2490	Tomb Raider Angel of Darkness	2990
This Is Football 2002	1990	Wrath Unleashed	2490	Trivial Pursuit	2990
This Is Football 2003	1990	Xiii	2490	True Crime	2990
VIP	1990	X-Men	2490	U Move Super Sports	2990
Wild Wild Racing	1990	A dzsungle könyve	2990	Underworld	2990
World Destruction League	1990	Alarm for Cobra	2990	V8 Supercar	2990
World Rally Championship	1990	Alone in the Dark	2990	WRC 3	2990

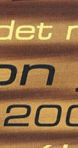




Ape Escape	10990	Fired Up	11990	Need for Speed Underground	11990
Burnout Legends	11990	Hot Shot Golf	10990	NFL Street 2	10990
Coded Arms	10990	Lumines	10990	Rengoku	11490
Darkstalkers Chronicle	9990	Medievil Resurrection	12990	Ridge Racer	11990
Dead to Rights	10990	Metal Gear Acid	11990	Tiger Woods	11490
Death Jr.	10990	Midnight Club 3	11990	Untold Legends	11490
Dynasty Warriors	11990	MLB 2005	9990	Wipeout Pure	11990
F1 Grand Prix	11990	NBA Street Showdown	10990		









Használt, üzemképtelen PS2 gépedet megvásároljuk!

Expressz Playstation javítás!

PS2 fejcsere 1 nap alatt 12000 Ft-tól!

Csomagküldő szolgálat!

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

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

E-mail: gameattila@chello.hu

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

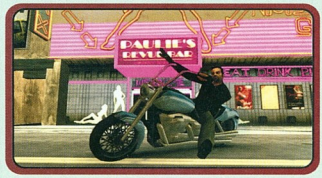
1998. LIBERTY CITY. TONY CIPRIANI, A LEONE CSALÁD MEGBÍZHATÓ, DE NÉVTELEN EMBERE EGY MELÓ UTÁN KÉNYTELEN VOLT MEGHÚZNI MAGÁT EGY KIS IDŐRE. ÁM MOST VISSZATÉRT, HOGY BESZÁLLJON A SINDACCO ÉS FORELLI CSALÁDOK ELLEN FOLYTATOTT HARCBA, ÉS HOGY SEGÍTSEN A LEONE-OKNAK ÁTVENNI A HATALMAT LIBERTY CITY-BEN.

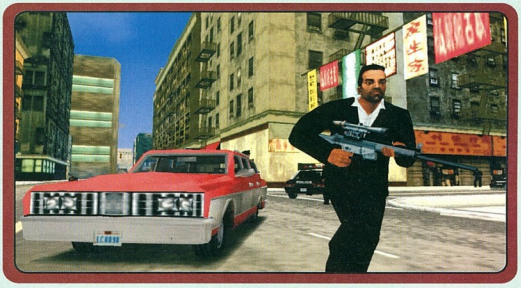


Grand Theft Auto. Nem hiszem, hogy van olyan játékos, akinek ez a cím nem dobbantja meg a szívét. A San Andreas-szal sikerült kihozni a maximumot a jelenlegi konzol generációból, a következő GTA már biztosan next-gen konzolra jelenik meg - gondoltuk ezt még nem is olyan régen. 2005. november 4-én azonban megjelent a Liberty City Stories, az első kézikonzolra megírt, teljes egészében 3D-s GTA játék, amely elképesztő módon szinte mindenben megegyezik a nagy elődökkel.

A játékban a GTA III-ban már megismert, New York City-re épülő szigeteket, Portland-et, Shoreside Vale-t, és Staunton Island-et járhatjuk be. Csak a játék indításakor kell a betöltés miatt várakoznunk, ezután már csak akkor szakad meg a játék, ha átvezető animációt nézünk, vagy, ha áthajtunk egyik szigetről a másikra. Ekkor várni kell néhány másodpercet, de ez szerintem bőven belefér, tekintve, hogy a GTA III komplett területét bejárhatjuk egy kézikonzolos játékban. A program teljes mértékben a szokásos sémákra építkezik, vannak fő-, és mellékküldetések, ezeken felül a 100%-os végigjátszáshoz további feladatokat is teljesíteni kell, ezek között megtaláljuk a hagyományosnak mondható autós összelopkodós küldetéseket, a rejtett csomagok megkeresését, végre kell hajtani az ugratásokat, és a rampage küldetéseket.

A játék első küldetései eléggé egyszerűek, és sablonosak, de ez ne szegje senki kedvét, később egyre izgalmasabb, és egyre látványosabb missziók következnek. Szokás szerint érdemes jó sokat autózni, vagy motorozni a városban, nem árt megismerni a környéket, mielőtt beleugranánk a sűrűjébe. Azoknak is érdemes menni néhány kört, akik a GTA III-t álmukból felébresztve is kívülről fújják, ugyanis még őket is érheti jó néhány meglepetés. A kocsik, teherautók, motorok, hajók kezelését is érdemes megtanulni, szokás szerint minden típus kezelhetősége teljesen különbözik a többitől. A vezetés élményét természetesen most feldobja, hogy 10 különböző stílusú - például raggae, hip-hop, dance, rock, és beszélgetős műsorokat közvetítő - rádió közül választhatunk, ha nem csupán a járgányunk motorjának hangját szeretnénk hallgatni. Külön öröm, hogy a legdurvább küldetéseink nem maradnak visszhang nélkül, a rádiókban által sugárzott műsorokban nyomon követhetjük saját tettünket.





A Liberty City valamiben többet is nyújt, mint a nagy elődök, és ez nem más, mint a hét darab, egyszerre négy játékos által játszható multiplayer mód. Hihetetlen, de igaz, a kis konzol lett az első platform, ahol egymás ellen tolhatjuk a haverokkal, és nem csupán a játékterület lekorlátozott kis részein, hanem a három sziget teljes területén. Ha nem vagytok kíváncsiak, hogy milyen is lehet egy handheld GTA játék, csak a multiplayer módok miatt megéri kipróbálni a játékot. Ha mégsem próbáljátok ki, sosem tudjátok meg, miről maradtatok le…

Tim Norton

INFO BOX

Tesztplatform: PSP
Kiadó: Take 2
Fejlesztő: Rockstar
Hivatalos honlap: www.rockstargames.com/libertycitystories/
Megjelenés: 2005. november 4.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:
ÖSSZHATÁS:

PSP

PLATFORMOK

Saját zenék

A játék megjelenése előtt egymásnak ellentmondó vélemények, tényként közölt pletykák kaptak szárnyra azzal kapcsolatban, hogy vajon a Memory Stick-re másolt zenéinket hallgathatjuk-e a játék közben. A megjelent játék megadta a választ, ami nemleges volt… legalábbis úgy tűnt. A Rockstar gyorsan kiadott ugyanis egy kis programot, amelyet a hivatalos oldalról lehet letölteni, és amellyel a gyári zenei CD-inkről tudjuk a játék által megkövetelt formátumba átkonvertálni muzsikáinkat.

SIMS 2 DS

→ 2005 A SIMS ÉVE. JOGOSAN HIRDETI A VILÁG EGYIK LEGISMERTEBB LIFETIME SZIMULÁTORÁT DÉDELGETŐ ELECTRONIC ARTS A SIM-REZIDENCIÁN, HOGY DRÁGA BARÁTAINK MINDENHOL OTT VANNAK. LEGYEN MOBILTELEFON, SZÁMÍTÓGÉP, NAGYGÉPES- VAGY HANDHELD KONZOL, A MAXIS FEJLESZTETTE VIRTUÁLIS ÉLETTÉR ELÖZÖNLI A MÉG TALPON MARADT PLATFORMOKAT IS.

A Nintendo duálképernyős handheldjének debütálásakor Geri barátom száját hagyta el legelőször, hogy a Simek valószínűsíthetően ezt a konzolt sem hagyják majd nyugodni. A támadás pozitív értelmű, hiszen az innovatív masina technikai képességeit tekintve tökéletes platformul szolgál a virtuális „emberszimulátor" programoknak. Konkrétan az EA & Maxis fúzió által megalkotott Sims 2 folytatásról és a Rotobee Singles című „koppintás"-ról van szó. Nos a Maxis kicsit másképp gondolta a handheld bizniszt és roppant módon átdolgozta az NDS verziót - annyira, hogy a PC-s verzióval alig mutat hasonlóságot a díszpéldány.

A Sims 2 műfaját tekintve inkább valamiféle kalandjátéknak nevezhető, mintsem a virtuális valóság és az élethű emberi tényezők keveredésének. Miért? Mert itt nem annyira magaddal, sokkal inkább másokkal kell foglalkoznod, oly módon, hogy különböző, egyébként missziónak vagy quesztelnek nevezhető tevékenységek elvégzésével bírod rá környezeted a magad és mások által is igényelt fejlődésre. Egyszerűbben: Strangetown város elhagyatott hoteljének tulajdonosaként kell visszaállítanod a városka egykoron virágzó turizmusiparát. Erre a történet ébreszt rá, amikoris autóddal lerobbanva egy csodás 3D-s világban, Strangetown városka utcáin találod magad. Gyorsan kiderül, hogy a településen található egyetlen szálloda meglehetősen elnyűtt állapotban van, ugyanis a korábbi zöldfülű tulajdonos nem volt képes fenntartani a turizmus lendületét (ebben feltehetően a városi kísértő idegen lények is közrejátszanak). Elhatározod, hogy véget vetsz a süllyedésnek és visszaállítod a rendet a nevezetességekkel amúgy telitömött város utcáin.

A korábbi PC-s verziókhoz csak annyiban köthető a DS verzió, hogy itt is megtalálhatóak a Sim kreáláshoz használt segédpontok. Gondolok itt pl. a kinézet (nem, haj, bőrszín, ruhanemű, kiegészítők, stb.) variálhatóságára, amivel egyedivé varázsolhatod leendő hősöd/hősnőd. Életre keltett karaktered rögvest akcióba lép: beszélget, tudakolózik és tárgyakat szerez, szívességeket tesz olyan eszközök megszerzéséért, melyek pl. a Hotel renoválásához szükségesek (például vákuumos tisztító szettet szakmányol, mellyel portalaníthatja az épület előcsarnokát). Számtalan eszközt azonban nem lehet megvásárolni: beszerzésükhöz közbenjárás szükséges, ám a fonalak mindig könnyen kibogozhatóak és felgöngyölíthetőek. Ezeket elnézve sokkal inkább kalandjáték szaga van a dolgoknak - persze a programozó fiúk ügyesen belecsempészték a korábbi bevált Sims ötleteket is, így a turizmus fellendítése érdekében partikat, összejöveteleket szervezhetsz, berendezkedhetsz, vásárolhatsz, dolgozhatsz és barangolhatsz is.

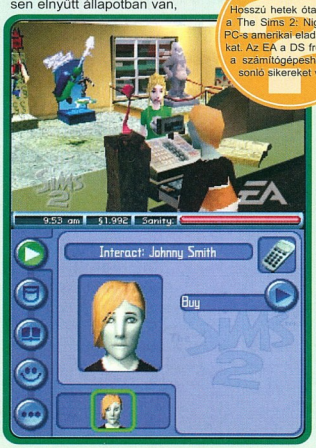
A városkát felfedezve újabb és újabb lehetőségek nyílnak meg előtted: eljuthatsz sivatagi helyszínekre is, ahol gyaníthatóan idegenek tanyáznak, és kénytelen-kelletlen le kell őket vadásznod a vízipisztolyoddal. Itt az előtte vásárolt fémdetektorral titkos tárgyakat, érméket és régiségeket is találhatsz majd. Lehetőséged van a Stylus-szal (amivel egyébként a menüket és az egész játékot is vezérled) képeket, festményeket rajzolni, melyeket aztán a hoteledben állíthatsz ki, vagy a Wi-Fi-n keresztül cserélheted el barátaiddal. Ha színesebb és díszesebb a hotel, több érdeklődőt vonz. Hasonlóan a zenéhez, hiszen a saját stúdiódban a mikrofon és a beépített zeneszerkesztő mellett saját műveidet prezentálhatod a nagyérdeműnek, akik így sikeresen fellendítik a városka turizmusát. További hasonlóságot mutat az Inventory is a kalandjátékokhoz, ahol mindig a nálad levő tárgyakat veheted szemügyre, vagy a Questlog, ahol az elhangzott beszélgetések lényegét rögzíti a program.

Rövidke szemrevételezésünk során elmondható, hogy a Maxis teljesen új irányba ment el a Sims sorozattal a Nintendo DS-en; megpróbálja kiaknázni a handheld konzol minden speciális és innovatív képességét, erejét. A számtalan variáció, küldetés, tevékenység és lehetőség olyan masszává gyúrja az új, hordozható Sims 2-t, amire eddig nem nagyon volt példa. A novemberben érkező alkotásból minden bizonnyal szép mennyiség fog fogyni a karácsonyi hajtóvadászatban, így érdemes majd résen lenni, ha Sims kedvelőként valami újra, másra és rendkívül szórakoztatóra vágysz.

Stinger

ÉRDEKESSÉGEK

Hosszú hetek óta vezeti a The Sims 2: Nightlife a PC-s amerikai eladási listákat. Az EA a DS fronton is a számítógépeshez hasonló sikereket vár.





INFO BOX

Tesztplatform: DS
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Maxis
Hivatalos honlap: thesims2.ea.com

Megjelenés: 2005. október 24.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

DS

PLATFORMOK

SEGÉLYVONAL

→ HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK KÉRDÉSED LENNE, AKKOR ITT SEGÉLYVONAL.

PS2 → **Gyűrűk ura: A király visszatér - Medal of Honor: Frontline**

Tisztelt Szerkesztőség!
Segítsetek nekem, mert elakadtam a „Gyűrűk ura: A király visszatér" című PS2 játékban. Pontosan a „Minas tirith-top of the wall" fejezetnél. Akárhány ellenséget győzök le, az idő mindig lejár. Nem értem a pálya lényegét. Már csak a Varázsló útját kellene befejeznem, hogy a fekete kapuhoz jussak.
A másik problémám a „Medal of Honor: Frontline" PS2 játékkal van. Valószínű az angol nyelvtudás hiánya miatt. Az első pályán (partraszállás), beszéltem a parancsnokkal, utána 4 embernek kell segítenem, ebből háromnak könnyedén sikerül, ők még oda is hívnak magukhoz, de a negyediket nem találom. Sajnos nem tudom a pályát befejezni, és így a játékot magát elkezdeni.
Előre köszönöm a segítséget!

Balla Gergő

Szia,
LOTR: Return of the King
A Grappling Hook segítségével le tudsz jutni az alsó szintekre, ahol a létrák ellökésével gond nélkül végezhetsz az orkokkal. (a létrát a térképeden vörös ponttal jelzi a program) Öld le az orkokat és löködd a létrákat, amíg átvezető animáció nem következik. A videó néhány trollt mutat, akik Siege Towerekkel jönnek feléd. A térképen levő kék pöttynél ugorj a katapulthoz és vedd használatba. Ha újratöltik, lődd újra. Rövidesen felbukkan egy újabb Siege Tower, de ekkor már lesz lehetőséged katapultot használni. Ehelyett rohanj a vár északi szárnyába és lődd a Towert Ranged Attackkal. Ne feledd a létrák ellökését sem.
Rövidesen egy harmadik Siege Tower tűnik fel, helyzetét kék pötty jelzi. Vedd az irányt a kék jelzés felé, használd a katapultot egyszer.
Mikor a Nazgúl felbukkan, lődd le, mielőtt megöli a katapultos embert. A nazgúl ráesik a torony másik oldalára, ahol eddig nem tudtál továbbjutni. Lődd ezután is, mialatt vedd az irányt a leomlott rész felé.
Mielőtt bármit is tehetnél, egy Siege Tower leomlasztja a várfalat, ennek következtében az Overrun Metered gyorsan növekedni kezd. Fuss le és használd a Grappling Hookot, hogy lejuss az alsó szintekre, majd menj az északi várfalhoz. Itt használd megint a Grappling Hookot, juss fel vele a toronyba, és lődd meg a Towert négszer, mire az elpusztul. Ha sikerült, menj fel a torony tetejére, vedd fel a 7000 XP-t jelentő Elfstone-okat. Haladj visszafelé, szedd le az orkokat és már mehetsz is a következő pályára.

Medal of Honor: Frontline
A katonát (akit keresel) nem messze a Thompson gépkarabélytól találhatod meg. A Tommie Gunt egyébként a tábornoktól a part jobb felső hányadába eső területen szerezheted meg. Miután az említett katonát megtaláltad, fedezned kell egészen addig, amíg vissza nem ér a parancsnokodhoz. Miután a látványos robbanásnak vége, rohanj te is a parancsnokhoz, aki addigra már a német épület előtti területen nyomul előre.
A Surgeon Pack felvétele után megkér, hogy haladj át az aknamezőn, amelyen lassan haladva (nem cikkcakkban) is tudsz átjutni.

Stinger

A SEGÉLYVONAL CÍME:

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

PS2 - XB → **PoP: Warrior Within**

Üdvözlet!
Egy kis segítséget szeretnék kérni, ugyanis meglehetősen elakadtam a Prince of Persia: Warrior Within nevezetű játékban. Ahol most vagyok az a jelenbéli kert. Annál a pontnál járok ahol először megjelennek a láthatatlan ellenségek. Nos miután lehenteltem őket, a falon útfutok egy ágra. Onnantól kezdve nem tudok mit csinálni, balra ugyan van egy bemélyedés a falban ahova át lehet ugrani, de onnan se jutottam tovább. Jobbra ugrok, fal, előre, halál, balra pedig az említett fal. visszafelé pedig nem lehet menni, mert ágról nem lehet falon futni. ha tudjátok a megoldást, akkor please segítsetek.

Imre

Szia Imre!
Gondolom, a Garden pályára gondolsz, azon belül is a legelsőre, amikor a múltban jársz. Ölj meg mindenkit, a hollókat is beleértve, majd mikor felbukkannak az árnyékharcosok, szedd le őket, ahogy írtad. Balra láthatsz egy létrát, melyet a falon futva tudsz elérni. A magasban megint csak szedd le a láthatatlan ellenfeleket, majd amikor eltűnnek, ugorj balra és a falon futást használva kapd el a kötelet, amelyről átugorhatsz a létrára. Ha elérsz egy ládához, jó irányba haladsz.

Stinger

PS2 - XB → **Second Sight**

Sziasztok!
A segítségeteket szeretném kérni a Second Sight játékkal kapcsolatban. Elakadtunk a Rescue nevű pályán, és mivel az angol tudásunk elég gyatra, fogalmunk sincs, hogy mit kell tenni, miután leszakadt a padló a mélybe. Tudnátok segíteni? Az lenne a legtutibb, ha erről a pályáról egy magyarnyelvű leírást tudnátok küldeni, vagy csak azt, hogy a fent említett helyről hogyan kell tovább menni.
Előre is köszönöm a gyors választ

Üdv: Tündi

Szia Tündi!
Valószínűleg arra a helyre gondolsz, ahol az átvezető animációt kapjátok. Csak úgy tudtok továbbjutni, ha a Telekinesis segítségével visszaállítjátok a létrát az eredeti helyére és ott is tartjátok, amíg Jayne mászik rajta. Ha helyre van szüksége, ne hagyjátok abba a műveletet, csak mozogjatok el onnét. Mondjátok neki, hogy maradjon nyugton, míg ti elintézitek az őröket, majd ha végeztetek, menjetek vissza hozzá, és hívjátok magatok után.
Ezen a pályán egyébként többször is alkalmazni kell a Telekinesis képességet és az „állj" parancsot Jayne-nek, különben nem tudjátok teljesíteni a szintet.

Stinger

PS2 → **Dark Cloud**

Sziasztok!

Elakadtam a Dark Cloud című játékban ps2-n. Remélem ti tudtok segíteni. A 3. faluban akadtam el(Queens), a labirintus 17. szintjén.Van ott egy „zenedoboz", amit nem tudok kinyitni. Hol van ennek a kulcsa?

Előre is köszönöm a segítséget,

udo99_007 alias István

Szia István!

A zenedoboz kinyitásához a Music Box Key szükségeltetik, melyet ez előző, tehát a 16. szinten találhatsz meg. Miután másodszor is visszamész Yayához, válaszd a harmadik opciót. Rando Shopjában ekkor hozzájutsz a szükséges kulcshoz, melyet a zenedobozná felhasználva megnézheted az animációt. Lélekben készülhetsz is egy nagyobb harcra, ugyanis a La Sala elleni bossfight következik ezután.

Stinger

PS → **Resident Evil 2**

Helló!
Szabolcs vagyok, talán tudsz nekem segíteni! A múltkor vettem meg eredetiben a Resident evil 2-t, és az a gáz hogy francia gyártmány, és nem működnek a gameshark kódok. Szóval milyen kódokat lehetne bevetni ez ellen. De persze CSAK Xtreme cd (=gameshark)-re kellenek kódok, perssze ha van! Gondolom, azt tudod, hogy play1-röl van szó. ***Szabesz***

Szia Szabesz!
A Resident Evil 2-höz rengeteg Gameshark kód készült, ám nem mindegyik működik mindegyik régiókódos játékon. Javaslom, látogass el a *www.residentevilfan.com/re2/gameshark.asp* oldalra, ahol rengeteg (kb. 30) GS cheatet találhatsz. Remélem, találsz működőképes változatot a te példányodhoz.

Üdv: Stinger

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét.

A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
PLAY ZONE, 1325 Budapest, Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni.

Rendelhető végigjátszások

A teljes lista megtalálható itt: www.vegigjatszas.hu

251	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	268	Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	269	Halo 2	X	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	288	SpongeBob SquarePants: The Movie TT	2, X, G, A	200 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	197	Harry Potter and the Prisoners of Azkaban	2,X,G	600 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	282	Star Wars: Knights of the Old Republic II	X	600 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
130	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	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Strain	2	600 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	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,X	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	218	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 Cart 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	278	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	167	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	116	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	Galleon	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
283	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	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
281	Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft	160	Mission Impossible: Operation Surma	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 VÉGIGJÁTSZÁSOK:

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	318	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, **G**: Gamecube, **A**: Gameboy Advance. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

LEVELEZÉS

MINDEN ÚT A ZÓNÁBA VEZET...

Nem hiába vártuk, megérkezett az ősz, amely, mint mindannyian nagyon jól tudjuk, a hulló levelek, a nyálkás-esős időjárás, és depressziós hangulat mellett a durvábbnál-durvább játékok megjelenésének időszaka. Nincs is jobb ilyenkor, mint befészkelni magunkat egy jó kanapéra, vagy fotelbe, hozzákötözni a kezünket egy, jobb esetbe két kontrollerhez, hogy aztán megindulhasson a nonstop játékőrület. Ja, hogy néha iskolába, esetleg melóba is kell menni? Ezeket az időszakokat érdemes pihenésnek tekinteni két fárasztó SSX menet, vagy éppen NFS Most Wanted verseny között. Ráadásul, suliba, vagy munkába menet legalább előkerülhetnek a frissen vásárolt kézikonzolok is, ne hagyjuk szegény Tony Cipriani-t magányosan búslakodni! Ha hozzánk hasonlóan ti is elsajátítjátok az igazi gamer filozófiát, sokkal boldogabban, vidámabban tudjátok átvészelni ezt az amúgy igen ócska évszakot.

A levelezés rovat némiképpen egyedi lesz (bár eddig talán nem is volt még két egyforma rovat), méghozzá annyiban, hogy csupán egyetlen egy darab, igen elgondolkodtató levéllel kapcsolatos gondolataimat osztjuk meg veletek. Nem is húzom tovább az időt a bevezetéssel, olvassátok el ti is Géza levelét.

Sziasztok!
A negyedik X felé közeledő olvasótok vagyok. Azóta szeretem a magazinotokat, amióta egy játékot így ajánlottatok: „Szerencsére az agyatlan lövöldözős akciójátékok mellett manapság egyre többen fejlesztenek gondolkodtató programokat is." Szeretném, ha ajánlanátok PS2-re a CODEMASTERS-hez és a FAHRENHEIT-hez hasonló játékokat.

Nagyon szépen köszönöm!
Géza

Először is, hatalmas örömmel töltötte el a szerkesztőség összes tagját, hogy egy régi motoros megtisztelt minket azzal, hogy megragadta billentyűjét, és gondolatait egy email formájában eljuttatta hozzánk. Sokan azt hiszik ugyanis, hogy a videó játékokkal töltött órák csakis a gyermekeknek, tizenéveseknek nyújthatnak szórakozást, és amint valaki elér egy bizonyos kort, mintegy varázsütésre, azon nyomban megfeledkezik a játékokról. Ezt a téves gondolat főleg az „érettebb társra" vágyó barátnők, vagy éppen feleségek körében divatos, de szerencsére úgy tűnik, hogy a valóság ezzel szemben teljesen más képet mutat.

A játékosok meglehetősen nagy százaléka még valamikor a 80-as évek közepén, illetve a 90-es évek elején ismerkedett meg a videó játékokkal, ezzel így van a szerkesztőségünk és a cikkíróink nagy többsége is. Sokan közülünk ZX Spectrum, C64 és Amiga gépeken ismerkedtünk a játékokkal, így van sejtésünk arról, hogyan alakultak ki, és fejlődtek a különféle játékstílusok, láttuk szinte az összes platform és konzol születését, virágzását, majd alkonyát. Nyomon követtük azt, hogy a korai évek innovatív játékfejlesztését hogyan váltotta fel szép lassan a divat-, és főleg pénz orientált fejlesztés, hogyan lett a garázsfejlesztő cégeken alapuló üzletből hatalmas játékkiadói birodalmakra épülő „ipar".

Az elvárások közben hatalmasra nőttek, a cégek kénytelenek döbbenetes mennyiségű pénzt, és időt beleölni egy-egy játék fejlesztésébe, éppen ezért ritkaságszámba megy, hogy egy egyedi ötlet, sosem látott játékstílus megfoganjon, minden cég inkább biztosra megy. A legnagyobbak évente több sportág, film, könyv, vagy bármilyen éppen divatos húzónév jogait megvásárolják, hogy aztán ezekre a nevekre hosszú ideig évente kiadható sorozatot építsenek fel. Az ipar legfontosabb kulcsszavai mára a franchise, és a széria lettek.

Persze ennek az irányvonalnak a rengeteg hátránya mellett megvan a jó oldala is. Egy-egy nagy cég által kiadott bármelyik játékról látatlanban is tudhatjuk, hogy az valószínűleg átlagosan jó lesz, tehát a legdrágább, AAA címek között kifejezetten rossz, unalmas programot nem nagyon találunk. De amíg régen nagyon szépen elhatárolható, egyedi játékstílusokkal találkozhattunk, manapság minden cég összemossa a kategóriákat, hogy végül bármilyen stílusú programról legyen szó, a játék végeredményben a manapság legkedveltebb kategória, az akció jegyeit is magán hordozza. Ezzel pedig az a baj, hogy ezeknek a programoknak a többsége szép is, jó is, de mégsem tudja megfogni a játékosokat, mert a ritka kivételektől eltekintve nagyjából mindig ugyanazt kapjuk, maximum más köritésben.

Ezt persze a fiatalabbak is észreveszik, nem kell hozzánk hasonló matuzsálemnek lenni, hogy bárki elgondolkodjon azon, ugyan miért nem lehet a Beyond Good & Evil-höz, a Fahrenheit-hez, vagy a Psychonauts-hoz hasonló játékokból még többet készíteni? Sajnos azért, mert ezeknek a játékoknak csak kevés százaléka tud nyereséget produkálni. Az előbb említett három játékból például csak a Fahrenheit lett üzletileg is sikeres. Ez azonban nem szabad, hogy elkeserítsen minket. Ugyanis ennek az egyetlen sikeres játéknak köszönhetően számtalan ígéretes fejlesztés indult, vagy indul a közeljövőben, mert végre több kiadó is felismerte, hogy érdemes kockáztatni, érdemes egyedi, innovatív játékokat készíteni.

Hogy Géza kérdésére válaszoljak, a jelenlegi felhozatalból nem tudok túl sok, a levélben említett címekhez hasonló játékot felsorolni. De nincs ok a csüggedésre, érdemes figyelni lapunk hasábjait, böngészni a híreket, mert a már előbb említett ígéretes játékokat folyamatosan nyomon követjük majd. Addig is, jó játékot mindenkinek!

Tim Norton

TUTI DVD-S PLAYZONE LELŐHELYEK

Vidéken:
Miskolc Szinvapark (Bajcsy Zs. 2-4.)
Nagykanizsa Kanizsa Plaza
Kaposvár Kaposvár Plaza
Szolnok Szolnok Plaza
Zalaegerszeg Zalaegerszeg Plaza
Debrecen Debrecen Plaza
Debrecen Cora City Press
Nyíregyháza Szegfű Plaza
Szeged Cora City Press
Budaörs Auchan City Press
Székesfehérvár Auchan City Press
Szombathely Fő tér 16. City Press
Veszprém Kossuth L. u. 1. City Press
Tatabánya Fő tér 20. City Press
Kecskemét Petőfi S.u. City Press
Eger Széchenyi u. 20. City Press
Dunaújváros Üzletház City Press
Győr Pálffy u. 2. City Press
Salgótarján Erzsébet tér 5. City Press
Dombóvár Hunyadi tér 15. City Press
Budakalász Cora
Fót Cora
Százhalombatta Piac tér
Pécs Jókai u. (Nagypostánál)
Békéscsaba Andrássy út 22.

Budapesten:
IX. Boráros tér metró aluljáró Relay
VII. Blaha L. tér metró aluljáró Relay
IX. Népliget metró aluljáró Relay
III. SÜBA Rákóczi u. 36.
XXII. Campona City Press
V. Ferenciek tere aluljáró Relay
III. Árpád híd metró aluljáró Relay
I.Déli Pu. metró aluljáró Relay
XIII. Nyugati metró aluljáró Relay
IV. Újpest Központ metró aluljáró Relay
XV. Pólus Center Tesconál City Press
X. Kőbánya-Kispest metró aluljáró Relay
XIV. Örs Vezér tér Árkád Üzletház aluljáró Relay

MEGFEJTÉSEK - PLAY ZONE 2005/8

1. A nyerő 10

1. Mi a neve a Nintendo következő generációs konzoljának? *(Revolution)*
2. Ki lesz a főszereplője a Metal Gear Solid negyedik epizódjának? *(Solid Snake)*
3. Melyik GTA részben tűnt fel mellékszereplőként a Liberty City főszereplője? *(GTA III)*
4. Hogy hívják a Fahrenheit című játék írórendezőjét? *(David Cage)*
5. Hány napos a Tokyo Game Show? *(3)*
6. Hogy hívják a Devil May Cry sorozat főhősét? *(Dante)*
7. Ki volt a From Russia With Love című Bond film főszereplője? *(Sean Connery)*
8. Mi a címe a legújabb, most megjelenő Tony Hawk játéknak? *(Tony Hawk's American Wasteland)*
9. Hány Need for Speed játék jelent meg PS2-n? *(3)*
10. Melyik film története folytatódik az Evil Dead Regeneration-ben? *(Evil Dead 2)*

2. Képtelen feladat

Burnout Revenge
Digimon World 4
Fahrenheit
Supermonkeyball Deluxe
Total Overdose

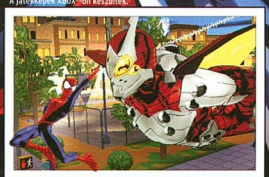
3. Feladat csomag

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

LEGYÉL LEGENDÁS!
LEGYÉL RAGADOZÓ!
LEGYÉL MINDKETTŐ!



A játékképek XBOX®-on készültek.



Menekülj New York Queens negyedén keresztül egy kiterjedt városi környezetben.



Dúld fel a várost mint Venom és találkozz annyi Spider-Man karakterrel amennyivel még soha.

ULTIMATE SPIDER-MAN™

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

PlayStation.2

XBOX

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS.

automex MULTIMÉDIA www.automex.hu

ACTIVISION. activision.com

Spider-Man and all related characters thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

MARVEL


A JÁTÉK
EVOLÚCIÓJA
GAME BOY micro
Game Boy turns Micro - New style, same fun.
Play over 500 Game Boy Advance games on the crispiest screen ever – wherever you want.