

PLAY ZONE

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

MEGABESZÁMOLÓ:

SPLINTER CELL 4

VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK:

Gun
Incredibles
Battlefront II
Without Warning
50 Cent Bulletproof
The Matrix: Path Of Neo
Call Of Duty 2: Big Red One
True Crime: New York City
Harry Potter And The Goblet Of Fire

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

A HERCEG JOBB FORMÁBAN VAN MINT VALAHA, DE MI ELKAPTUK A GRABANCÁT!



CHEAT GALAXIS

Többszáz cheat, kód és trükk a legmenőbb és a legfrissebb játékokhoz. Itt megtalálsz mindent, ha tovább akarsz jutni egy játékban.

ITT A KARÁCSONY!

A HATALMAS ADAG AJÁNDÉK CSAK RÁD VÁR!

NYEREMÉNYJÁTÉK

2006/1 - JANUÁR

9 771785 359102 06001

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....

TARTALOM

Sziasztok!

Mostani bevezetőnk egy kicsit más lesz, mint azt eddig megszokhattátok, hiszen búcsúzkodunk. Elbúcsúzunk, hiszen nem csak 2005-től, hanem a PLAY ZONE-tól is meg kell válnotok év végén. A 2004-ben indult lapunk teljesítette célját, egy új konzol lappal gazdagította az amúgy szegényes kínálatot. Úgy gondoljuk, hogy a jelen forma sok minden miatt gátat szab jövőbeli terveinknek, elképzeléseinknek, így nincs más hátra, meg kell válnunk tőle. Pofozgathatnánk, alakíthatnánk tovább a lapot, de annyival magasabb szintű az elképzelésünk, hogy ezt igazából csak egy új lapban lehet megvalósítani. Tehát váltunk és mi úgy érezzük, szintet lépünk.

2006. február 22-én találkozunk újra, mégpedig a **GAME MASTER** oldalain. Tudjuk, egy kicsit furcsa lesz az új név, hogy az egyelőre még titkos továbbiakról ne is beszéljünk. Az azonban teljesen biztos, hogy a megszokott cikkíró és szerkesztőgárda fogja készíteni a magazint. Ha nem bírjátok ki addig, akkor a ***www.gamemaster.hu*** weboldalon találhattok majd információkat a készülő lapról, de minden február 22-én fog kiderülni, mikor is kezetekbe veszitek az új lapunkat!

Addig is boldo**G** k**A**rácsonyi ünnepeket és ered**M**ényeE**K**ben gazdag új esztendőt kívánunk **M**inden olv**AS**ónknak, **TE**hát jövő**R**e újból együtt, a **GAME MASTER** égisze alatt.

a szerkesztők

→ HÍREK, BEMUTATÓK

06 Burnout Revenge
06 Lost Odyssey
06 Virtua Fighter 5
06 Blue Dragon
07 Final Fight: Streetwise
07 Evolution GT
07 Suikoden V
08 Superman Returns
08 Project IM
08 Me and My Katamari
08 Fight Night Round 3
09 Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan
09 Da Vinci Experience
09 Ace Combat Zero: The Belkan War
12 Splinter Cell 4
14 Diabolique: License to Sin
16 Black
18 Torino 2006: XX Olympic Games

→ VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

22 Harry Potter and the Goblet of Fire
28 Gun
34 Matrix: Path of Neo
40 True Crime: Streets of New York
46 Crime Life: Gang Wars
50 Call of Duty 2: Big Red One
54 50 Cent: Bulletproof
58 Prince of Persia: The Two Thrones

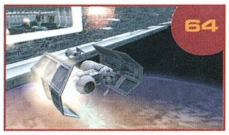




→ TIPPEK, TRÜKKÖK

48 Without Warning
64 Star Wars: Battlefront II
66 Jak X: Combat Racing
68 Incredibles: Rise of the Underminer
72 Cheat Galaxis
78 Metroid Prime Pinball - DS
79 SSX on Tour - PSP





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:
Prince of Persia: The Two Thrones





A GAME MASTER következő száma 2006. február 22-én jelenik meg.

«« A TOKYO GAME SHOW SORÁN VÉGZETT KÖZVÉLEMÉNY-KUTATÁS SZERINT A JÁTÉKOSOK TÖBBSÉGE PS3-MAT VÁSÁROL LEGKÖZELEBB. A MÁSODIK HELYEZETT A PSP, HARMADIK AZ XBOX360 LETT. »»

TOP 10 - 2005 LEGJOBBJAI

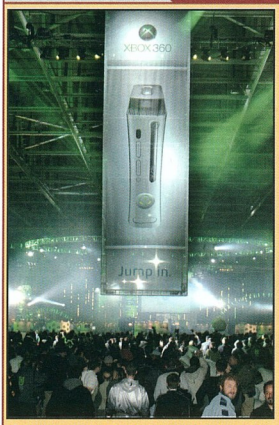


1. GTA: San Andreas
2. Fahrenheit
3. Prince of Persia: Two Thrones
4. God of War
5. Psychonauts
6. Resident Evil 4
7. Burnout: Revenge
8. Soulcalibur III
9. Splinter Cell: Chaos Theory
10. Halo 2

A HÓNAP HÍRE

→ CSODA, HISZTÉRIA ÉS BOSSZANKODÁS - MEGÉRKEZETT AZ XBOX360

→ X360



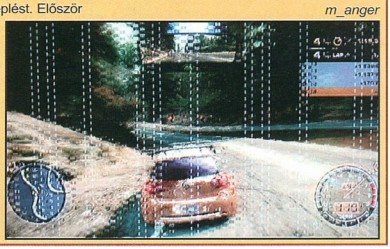
Érzitek a levegőben? Megkezdődött a következő generáció! Elsőként ezúttal a Microsoft lépett először, és jelentette meg új konzolját, az Xbox360-at. Az USA-ban november 22-én, Európában pedig december 2-án érkezett el a nagy nap (talán már az olvasóink körében is vannak ifjonc X360 tulajok).

Ahogy az lenni szokott azonban, az esemény nem maradt botrány nélkül, vagy legalábbis akadtak nehezítő körülmények, melyek beárnyékolták az ünneplést. Először is: a Microsoft nem volt képes elégséges mennyiséget legyártani a startra a konzolból, így igen csak nagy volt a tolongás, hiszen a boltok csekély mennyiségű gépet, viszont tekintélyes számú vásárlót kaptak. A rossz nyelvek szerint ez is csak egy ügyes marketingfogás, s így a MS döngetheti a mellét, hogy mekkora a kereslet, micsoda hisztériát okozott a masina, de ezt inkább most nem kommentálnánk. Európába egyébként 300.000 X360-as jutott (a beígért 500.000 helyett), és a gépek nagy része itt is a „Premium" (bővebb) kiadásból került ki, de az „éhes" gamerek elkapkodták a „Core" példányokat is. De aztán jöttek a további rossz hírek: egyes újdonsült tulajok máris hibák tömkelegéről tettek jelentést. Volt, akinek a táp vagy maga a gép melegedett túl, amely a játékok fagyásához vezetett (egyes források a nem megfelelő szellőző nyílásokat okolják, vagyis hogy gyártási hiba révén egyes lyukak nem kerültek kiütésre), de akadtak olyan példányok, amelyek a lemezeket kezdték karcolni (fektetett működtetéssel ez kiküszöbölhetőnek bizonyult). A Microsoft igyekszik megnyugtatni a kedélyeket, és a hibás példányokat grátisz javítja vagy cseréli, szóval aggodalomra semmi ok, szinte minden debütáló konzol esetében volt valami mumus (legutóbb például a PSP-s pixelhibák).

Viszont tovább rontja a képet, hogy a sajtó sem fogadta kegyeibe a friss jövevényt, a hibákon túl éles kritizálták a felemás kompatibilitási rendszert (HDD és emulátor kell a régi Xbox játékok futtatásához), a magas árt, és azt a tényt, mely szerint igazán csak HDTV-n élvezhető az új rendszer.

Mi most itt ezekből nem vonunk le semmilyen következtetést, személy szerint örülünk a géppark bővülésének (mint minden valamirevaló igazi játékos), reméljük a hibákat mihamarabb sikerül kijavítani, és kíváncsian várjuk a konkurencia válaszlépéseit.

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

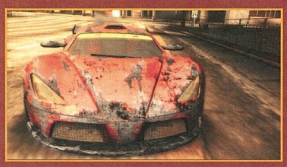
Patnereink voltak a PLAY ZONE jelen számában: Automex Multimédia, CD Galaxis, Checkpoint, Gamecity, Gamepark, Konzoldoktor, Konzol Stúdió, Platinium Shop, Ric Game, Spileland, Stadlbauer

HÍREK, ÚJDONSÁGOK

→ HÍREK, INFORMÁCIÓK, TÉNYEK, ÉRDEKESSÉGEK A KONZOLOK VILÁGÁBÓL

X360 → **BURNOUT REVENGE**

ELECTRONIC ARTS / CRITERION GAMES — **2006. MÁRCIUS 1.**



A Burnout sorozat legfrissebb tagjáról megoszlanak a vélemények: sokan istenítik, de vannak, akik még a második részt sírják vissza. Akárhogy is, kétségtelen, hogy a széria hihetetlen sikernek örvend, és ezt természetesen a törés-zúzásnak köszönheti, amit már a Destruction Derby óta annyira szeretünk. Már korábban is szállingóztak hírek, miszerint az Xbox 360 tulajok is kóstolót kapnak, s most már biztos: lesz nekik is Burnout Revenge (egyelőre ez csak munkacím). Az újdonságokról egyelőre sokat még nem tudni (az új revenge mód egész biztosan benne lesz, és még egy rakás meglepi), de az biztos, hogy a grafika jelentősen fel lesz turbózva az erősebb hardware lehetőségeinek köszönhetően. Durván rozsdás, koszos kasztnikra, és hihetetlenül részletes környezetre készüljünk fel.



X360 → **LOST ODYSSEY**

MICROSOFT GAMES / MISTWALKER — **2006.**



Ez év elején bomba meglepetésként jött a hír, hogy a Final Fantasy kapcsán elhíresült Hironobu Sakaguchi új céget alapított (ez lenne a Mistwalker), és két RPG-t szállít majd az új Microsoft konzolra. Nos azóta már tudjuk, hogy a Lost Odyssey lesz az egyik, viszont eddig nem igazán árasztottuk el infókkal a stílus kedvelőit. A történetben egy Kaim Argonar nevű fiatalembert alakítunk, akit ezer esztendőnyi életre kárhoztatnak saját világában. Szerelem, erőszak, háború különös egyvelege jellemzi majd a kalandokat, amelyeket közösen élünk át. A játék világa erősen hasonlít a FF-ekhez, vagyis fantasy keveredik a futurisztikus stílussal. Az apuka nemrég egy interjúban szint is vallott, hogy a Lost Odyssey címét a Final Fantasy inspirálta, mégpedig oly módon, hogy az „Odyssey" a „Fantasy" alternatívája, a „Lost" pedig sokkal kifejezőbb érzelmileg, mint a „Final". A „Lost Odyssey II" ennek értelmében sokkal logikusabban hangzik majd, mint a „Final Fantasy II" (hmm). Na de addig még sok víz lefolyik a Dunán, hiszen a játék első éles próbája a 2006-os E3-n lesz majd a nagyközönség számára, a megjelenésről pedig egyelőre csak annyit tudni, hogy jövőre szeretnék megejteni.



ARCADE → **VIRTUA FIGHTER 5**

SEGA / SEGA — **2006. NYÁR**

A Sega még szeptember elején világgá kürtölte a japán AM Show-n, hogy készítik a Virtua Fighter sorozat legújabb darabját (itt azonban csak videó formájában volt jelen). A játék egyelőre csak a játéktermek látogatóit fogja boldogítani, de egészen biztosak lehetünk benne, hogy hamarosan bejelentik majd az otthoni verziókat is (célplatformként a next-gen konzolok indulnak jó eséllyel). A stuff a frissen fejlesztett Lindbergh-board alapú játéktermi masinákra jön, és kihasználja majd annak minden előnyét. November végén aztán megkezdődtek az első zártkörű tesztek, ahonnan persze információk szivárogtak ki. A VF4 karakterei mind jelen lesznek az új részben, csakúgy, mint a VF4 Evolution Brad-je és Goh-ja, a VF3 kedvelt szumósa, Taka-Arashi viszont úgy néz ki, hogy búcsúzik. Lesznek új karakterek is: eddig egy rövid hajú leányzó és egy maszkos birkózó kilétére derült fény. A tesztek során nyolc aréna volt használható állapotban, köztük olyan helyszínekkel, mint egy templom, egy palota, nagyvárosi terep és a kínai Nagy Fal. Játékosonként négy kosztüm áll majd rendelkezésre (kettő alapból, kettő megnyitható), de lehetőség lesz különféle kiegészítők megszerzésére is. Az irányítás/gombkiosztás az előzőekhez hasonló, a megjelenésig lehet tehát gyakorolni.



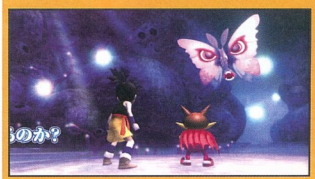


X360 → **BLUE DRAGON**

MICROSOFT GAMES / MISTWALKER — **2006.**



Na és ha szó esett az egyikről, akkor íme itt a másik Mistwalker produkció. A stúdiót ebben a projectben a Blinx: The Time Sweeper készítői, az Artoon csapata erősíti. A történetben Shuut és fiatal barátaiból álló csapatot vezényeljük majd, kiknek fő célja egy Nene nevű varázsló ördögi terveinek megakadályozása lesz. A Blue Dragon világában mindenkinek lehetősége lesz alakot váltani, és ennek kapcsán új technikákhoz, varázslatokhoz és nagyobb erőhöz juthatunk. Több mint 200 ilyen lehetőség adott, melyeket öt kategóriába sorolhatunk (sárkány, minotaurosz, denevér, főnix és tigris). A játék világa kedves, rajzos formában valósul majd meg, de ez nem azt jelenti, hogy mesedélutánra kell számítanunk. A megjelenés még szintén nagyon távoli, a legoptimistább becslések szerint is csak jövő karácsonyra készülhet el.



<<< ELKELT A SZÁZ MILLIOMODIK PS2 IS. A PS2-NEK SIKERÜLT REKORDOT DÖNTENI, MÍG A PS KILENC ÉV ALATT, ADDIG A PS2 ÖT ÉV ALATT ÉRTE EL EZT A BŰVÖS HATÁRT... >>>

PS2 - XB → **FINAL FIGHT : STREETWISE**

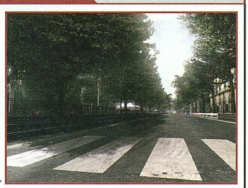
CAPCOM / CAPCOM **2006. MÁRCIUS**



A beat-em-up játékok mostanság reneszánszukat élik, a közelmúltban számtalan stílusbeli játék jelent meg, Spikeout Battle Street, Urban Reign, Beat Down : Fist of Vengeance, The Warriors, hogy csak egy párat említsünk. Nem csoda tehát, hogy a stílus koronázatlan királya, az egykori legenda, a Final Fight sorozat is visszatér a porondra, ezúttal már 3D-ben. A játékról már korábban beszámoltunk, így tudjátok, hogy Metro City-ben garázdálkodhatunk majd Kyle Tracers és Cody Travers (a jól ismert karakterek) szerepében. A sztori szerint Kyle-t alakítjuk, és az elrabolt Cody-t kell kiszabadítanunk, valamint egyéb helyi lázongásokat kikevernünk. A játék folyamán sok ismerőssel összefutunk majd, így például Mike Haggarral is. Viszont a játékmenet tekintetében komolyabb dologra kell számolni, rengeteg misszió és mellékküldetés lesz, találkozunk majd NPC-kel, fejleszthetjük majd a küzdőképességünket, valamint fegyvereket (biliárddákó, piszkos toly, kés, shotgun) is begyűjthetünk majd. Lesznek speckó tulajdonságok, mint az időlassítás, vagy a gyorsaságnövelés, persze csak időlegesen. A grafika helyenként kicsit egyszerű, némelyik tereptárgy bizony kiábrándítóan néz ki. Persze a játékélmény lesz majd igazán döntő, szóval ne ítélkezzünk előre.

PS2 → **EVOLUTION GT**

BLACK BEAN / MILESTONE **2006. MÁRCIUS**



A Milestone csapata régi jó ismerősünk, nekik köszönhetjük a ma már klasszikus Screamer és Superbike sorozatokat. Tulajdonképp mindig is benzinfüstös területen ténykedtek, legutóbbi játékuk is motorsporttal volt kapcsolatos, nevezetesen a S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo. Nos az olasz márka bizony csodaszép négykerekűeket gyárt, a készítők ezúttal többre vágytak, és az Evolution GT-ben több gyártó remekművveit is szeretnék bemutatni. Olyan különlegességekkel is száguldozhatunk majd, mint a Bugatti EB110-es vagy a Pagani Zonda. Ráadásul mindezt Európa legszebb tájain tehetjük, a skót felföld vagy a Cote d'Azur bizonyára senkinek nem megvetendő, de zsúfolt nagyvárosok utcáin (London, Barcelona), vagy éppen valódi, legendás versenypályákon (Laguna Seca, Hockenheim) is bizonyíthatunk. Az olasz gárda mindig is kényesen ügyelt a játékaiban a valós fizikai modellezésre, és ez most sem lesz másképp. Minden erejükkel azon vannak, hogy valós vezetési élményt adjanak át a játékosoknak. A másik fő jellemző a fejlődés lehetősége, ugyanis egy kezdő pilótaként indulva kell majd a különféle versenyzési praktikákat, stratégiákat kitanulva és képességeiket a tökélyre fejlesztve felvenni a kesztyűt a riválisok ellenében.



PS2 → **SUIKODEN V**

KONAMI / KONAMI **2006. FEBRUÁR**



Japánban igen népszerű az RPG, így ennek kapcsán számos legendásan híres sorozatot indítottak útnak az ottani fejlesztők. A Konami ezek közül a Suikoden szériát tudhatja magáénak, amely immár újabb fejezetéhez érkezett. A Suikoden V. Falena királyságában játszódik, ahol főleg nők vannak hatalmon. Ebben a „hátrányos" helyzetben kapjuk majd meg Falena fiatal, ezüsthajú hercegének szerepét, aki saját koronázásáról szökik meg, és aztán a Rionne lovagok mesterével karöltve küzd a túlélésért. A játék során az elődökhöz hasonlóan 108 NPC-vel akad majd dolgunk, a fő cél pedig a „Star of Destiny" szétszóródott darabkáinak összeszedegetése lesz. A harcrendszer hasonló lesz a korábbi részekéhez, viszont újdonság, hogy immár megváltoztathatjuk majd a formációt csata közben is, ezáltal pedig a stratégiát is. A sorozat tehát tovább folytatódik a legutóbbi Tactics-os kitérő után, és persze ezúttal is csakis PS2-n.



APRÓ NEWS

Három igazi játékveterán indított új fejlesztőcéget **Trilogy Studios** néven Kaliforniában, Santa Monicában. Rick Giolito és Mark Skaggs az EA berkein belül olyan játékokért voltak felelősek, mint a Command & Conquer, a Medal of Honor, és a The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth, Michael Pole pedig egykori Vivendi Universal alelnökként bizonyított. Nos, a hármak licencelték az Unreal Engine 3-at, és első project-ként egy first-person shooter/RPG kombón munkálkodnak (segítségül pár jelentős embert még elszipkáztak az EA berkeiből, mint pl. Brady Bell és John Ahlquist). Igazi meglepetést szeretnének okozni, megreformálják a stílust, teljesen újszerű ötletekkel állnak elő (mint mondjuk a Medal of Honor esetében a partraszállós rész volt). Nagyon tetszik nekik a SiiN: Episodes epizódokra bontása, és az online terjesztés lehetősége is, így nem kizárt, hogy ezeket alkalmazni is fogják. Kiadójuk még nincs, platformként nextgen konzolokat jelöltek meg.

A **Shadow of the Colossus** épp csak megjelent, máris szokatlan dolgot jelentett be a Sony Computer Entertainment Europe. A gárda előző játéka, az ICO ugyan nem érte el a Platinum kiadáshoz szükséges példányszámot, a kiadó mégis újra megjelenteti a játékot 2006 februárjában. Az indoklás szerint sokakat érdekelhet ez az eredeti remekmű, akiknek életéből valami oknál fogva kimaradt volna eddig. Milyen igaz...

A Computer & Videogames kürtölte világgá, hogy készül a **Fable 2**. A műben - mely 2006 végén jelenthet meg - ismét egy ifjú hős szerepét kapjuk (de egy másik vidéken), aki ezúttal egy kutyát is kap maga mellé segítségnek. Az új részben állítólag nem csak a mi jellemünk fejlődik majd, hanem a blökié is, így duplán át kell majd gondolnunk cselekedeteinket. A Lionhead Studios ugyan nem erősítette meg a híreket, de a C+VG stábja a megbízhatóbbak közé tartozik. A dolgot csak tovább fűszerezi, hogy a többek közt a U2-s Bono által irányított Elevation Partners befektetői cég erősen szeretné bekebelezni Molyneux apó csapatát.

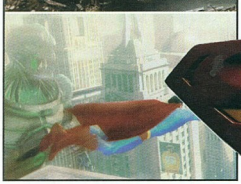
X360 - GC - PS2 - XB → **SUPERMAN RETURNS**

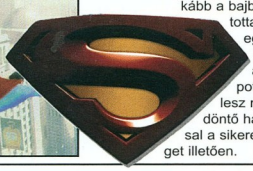
ELECTRONIC ARTS / EA TIBURON **2006. NYÁR**



Legutóbbi számunkban az X05 beszámoló kapcsán már megemlítettük, hogy érkezik a legendás szuperhős egy friss feldolgozásban, most végre már mutatni is tudunk valamit. A játék megjelenése jövő nyárra van időzítve, pont mikor az új Superman-film is a mozikba kerül. A történet azonos mindkettőben, és a sorozat második része után gördíti tovább a cselekmény fonalát. A fejlesztést a Madden játékok atyja, az EA Tiburon vállalta magára, így nem csoda, hogy a levegőben száguldozó hősünk alá a friss amerikai foci alatt dübörgő engine felpiszkált változatát pakolja. A játékmenet leginkább a GTA sorozat szabadságát idézi, de talán találóbb, ha a legutóbbi Spiderman játékokhoz hasonlítjuk inkább. Ez azt jelenti, hogy hatalmas területeken garázdálkodhatunk majd kedvünkre, és a szétszórt missziók közül szabadon választhatunk. Mint múltkor már írtuk, az igazi érdekesség az lesz, hogy mi magunk - szuperhős lévén - sérthetetlenek leszünk, és inkább a bajbajutottak egészségi állapota lesz majd döntő hatással a sikerességet illetően.







X360 → **PROJECT IM**

- / ZERO POINT SOFTWARE **2006.**



Manapság divat lett licencelni az Epic féle Unreal Engine 3.0-át, next-gen fejlesztést kezdeni, és utána titokzatoskodni. A Zero Point Software csapata is ezt teszi: Project IM című játékukról vajmi keveset árultak el: jövőre esedékes a megjelenése és FPS lesz. A kiadott képeket, és az egy szál trailert elnézve tényleg dögös lesz a játék, futurisztikus, high-tech környezetben játszódik majd, ahol akár hatalmas mech-ek is támadhatnak szegény, ártatlan, fekete ruhás kommandósainkra. Viccet félretéve: akcióban nem lesz hiány, és a grafika is csak felső jelzőkkel együtt említhető (persze ha nem csak renderről van szó). Már csak az a kérdés ki lesz a kiadó, na meg hogy mi a fenét jelenthet az a bizonyos IM? Impossible Mission? Ááá nem, olyan már volt… Na de akkor mit?

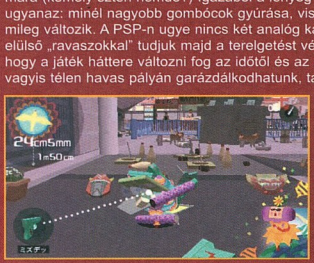


PSP → **ME AND MY KATAMARI**

NAMCO / NAMCO **2006.**

A Katamari Damacy sajátos világával hamar belopta magát az elrugaszkodott ötletekre fogékony PS2 tulajok szívébe, így a We Love Katamari-t már sokan várták. A Namco most bejelentette, hogy a „ganajtúró-szimulátora" PSP-re is érkezik jövőre, Me and My Katamari néven. A királyi család egy tsunami sújtotta trópusi szigetparadicsomba látogat, ahol feladatuk katamari szigetek létrehozása lesz, otthontalan állatok számára (komoly sztori nemde?) Igazából a lényeg marad továbbra is ugyanaz: minél nagyobb gombócok gyúrása, viszont az irányítás némileg változik. A PSP-n ugye nincs két analóg kar, csak egy, így az elülső „ravaszokkal" tudjuk majd a terelgetést végezni. Újdonság, hogy a játék háttere változni fog az időtől és az évszaktól függően, vagyis télen havas pályán garázdálkodhatunk, tavasszal pedig virágzó cseresznyefák közt. Kapunk majd még ezen felül néhány újdonságot, új karaktereket, valamint lesz négyjátékos Wi-Fi összecsapási lehetőség is. Megjelenés valamikor jövőre.





PS3 - X360 - PSP → **FIGHT NIGHT ROUND 3**

ELECTRONIC ARTS / EA SPORTS **2006.**



Kis hazánkban az utóbbi években jelentősen megnőtt az ökölvívás ázsiója, a jelentősebb kereskedelmi televíziók időről-időre maratoni hosszúságú boksz show-kkal kedveskednek a sportág szerelmeseinek. Bár az is igaz, hogy a magyarok mindig is jeleskedtek eme műfajban, elég, ha csak a legendás Papp Lászlóra gondolunk. Nos, az EA Fight Night sorozata inkább a nehézsúlyra koncentrál, ahol a színesbőrű monstrumok a főszereplők. A harmadik epizód köztudottan készül már egy ideje a következő generáció konzolmasináira, de a készítők elég szűkmarkúan bánnak a friss információkkal. Annyit azért tudunk, hogy minden egyes bokszoló saját, egyéni testfelépítéssel és tulajdonságokkal rendelkezik majd, és ezek egyeznek majd a valódi sportolókról levett adatokkal, hála a lézeres alapú technikának. Először az Xbox360 verziónak örülhetünk 2006 első hónapjaiban, majd a PS3-asnak is nem sokkal annak megjelenése után (pontos dátum nincs). Ja és a két verzió szinte semmiben nem tér majd el, ugyanolyan színvonalas lesz mindkettő (mellesleg készül a kézi változat PSP-re, nyilván kissé eltérő tartalommal).



PS2 - X360 → FINAL FANTASY XI : TREASURES OF AHT URHGAN

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX 2006.



A Final Fantasy felénk a PlayStation gépek elterjedésével, és a VII. epizóddal vált népszerűvé, és azóta gyakorlatilag megállíthatatlan a sorozat. A XI. rész kapcsán egy merész lépésre szánták el magukat a fejlesztők, és egy MMORPG-t alkottak. Az ötlet bejött, a játék népszerű, rengetegen nyüstölik szerte a világban, olyannyira hogy kiegészítőket is gyártanak hozzá, ráadásul a szóban forgó darab nem is az első már (az Xbox 360 tulajoknak azonban mindenképp, ugyanis ezt már ők is megkapják, az alapjátékkal együtt). Új zónák, szörnyek és tárgyak mellett az igazi újdonságot a Blue Mage class jelenti majd, melynek megszerzésével egészen új technikákra tehetünk szert. A pontos megjelenés dátuma egyelőre nem ismert, de annyi bizonyos, hogy jövőre szóríthatják magukhoz az érdeklődők.

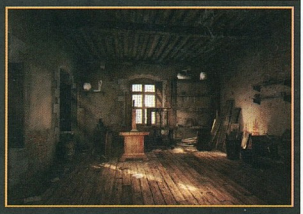


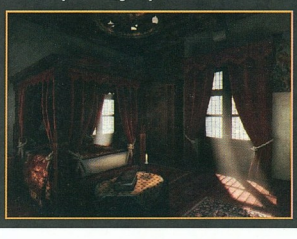


XB → DA VINCI EXPERIENCE

2K GAMES / THE COLLECTIVE 2006. MÁJUS

A metrón és egyéb tömegközlekedési eszközökön gyakorta lehet látni olvasó népeket, mostanában pedig majd minden második ember kezében a Da Vinci kód című regény virít. Dan Brown szerzeménye azonban nem csak itthon népszerű, 42 nyelvre fordították le, és összesen 36.6 millió példányban kelt el világszerte: igazi bestseller. Annak rendje és módja szerint készül tehát a film- (Ron Howard rendezi, Tom Hanks a főszereplő), de a játékváltozat is. Az utóbbi a 2K Games gondozásában készül, a fejlesztés „gondját" a The Collective vállalta magára, de hogy ne érezzék magukat egyedül, Charles Cecil is besegít nekik. S hogy hogyan került a képbe a Revolution feje, a Broken Sword játékok atyja? Pontosan így, ugyanis a híres kalandjáték sorozat első része ugyanazt a témát boncolgatja, amit a most feldolgozásra került könyv (a sztoriban is van jócskán párhuzam). Túl sok konkrétum nem derült ki, annyi azonban bizonyos, hogy kalandjáték lesz a javából, akcióelemekkel megtűzdelve, a megjelenés pedig a filmmel együtt 2006 májusában esedékes.





PS2 → ACE COMBAT ZERO : THE BELKAN WAR

NAMCO / NAMCO 2006.



A repülést, pontosabban harci repülést kedvelő PlayStation rajongók köreiben az Ace Combat sorozatot abszolút tisztelet övezi, hiszen ezen játékok már az első „kis szürke" gép létezése óta jelen vannak. Sokan a következő részt talán már PS3-ra várták, nos nekik csalatkozniuk kell, hiszen a hatodik epizód még mindig a jelen generációs gépre fog megjelenni, valamikor jövőre. A történet az Ace Combat 5: Squadron Leader eseményei előtt játszódik majd, vagyis a játék annak előzménye lesz, és többek között olyan legendás kilencvenes évekbeli vadászgépekkel is száguldozhatunk majd az égen, mint az FA-18 Hornet vagy az F-15 Eagle. Akcióinkért bátorság pontokat kapunk, a környezet, vagyis a sztori/háború alakulása pedig erősen függ majd az általunk vívott csaták kimenetelétől, ezáltal nagyobb izgalmakat és eddig nem látott szabadságot élhetünk majd át.



APRÓ NEWS

Két PSP hír is érkezett hirtelenjében, így ezeket egy kalap alatt tálaljuk nektek. Elsőként a **James Bond 007 : From Russia with love**-ról teszünk említést, amely nemrégiben debütált nálunk is Playstation 2, Xbox és Gamecube platformokon, de már készül a PSP változat is, amely jövő év elején kerül terítékre. A másik delikvens az **Outrun 2006 Coast 2 Coast**, vagyis a SEGA legendás játéka a kis Sony masinán is látogatást tesz, legalábbis az EBGames információi szerint (megjelenés szintén jövő év elején).

A **Hitman: Blood Money** már rengeteget szerepelt hasábjainkon, szinte már mindent tudtok róla, így csak egy röpke hír erejéig foglalkozunk most csak vele. Az Eidos Interactive ugyanis bejelentette, hogy egy on-line ranglistát kívánnak majd vezetni a játékról, melyet fantáziadúsan Hitman Online Ranking System-nek kereszteltek. Ennek segítségével összehasonlíthatjuk a teljesítményünket másokéval. Többféle kategória lesz, úgy mint legjobban fizetett, legkörözöttebb, leggyorsabb, legpontosabb, stb., a csúcs viszont a legjobb Hitman. Az egész dolog célja, hogy a legjobb Hitman játékost megtalálják, aki értékes nyereményben részesül, de hogy miben is áll ez pontosan, azt csak közvetlenül a megjelenés előtt árulják majd el.

Jó pár számmal ezelőtt már pedzegettük, hogy talán nem is egy **Killzone** van készülőben, s most újra feléledtek a pletykák, s ezúttal még merészebben. A hírek szerint készül ugyanis a következő-generációs változat, melyet az E3-n is megcsodálhattunk egy videón, lesz egy PS2-es rész, és egy harmadik is, melynek kilétéről semmilyen infó nincs, de gyaníthatóan egy PSP változatról lehet szó.

Hivatalossá vált, hogy a **Nintendo Revolution** konzolját az 2006-os E3 előtti sajtókonferencián mutatják be teljes valójában. Végre élesben is láthatjuk majd a forradalmi kontroller működését, valamint a régebbi gépekkel való kompatibilitást. Ehhez kapcsolódó pletyka, hogy a Sony meg a januári Consumer Electronic Show-n, Las Vegas-ban kívánja bemutatni a PS3-at. Hogy milyen formában, s hogy van-e egyáltalán valóságalapja, azt hamarosan megtudjuk.

2006/1



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 ✦ 50 CENT: BULLETPROOF
AQUANOX - THE ANGEL'S TEARS
ARMORED CORE 4
BATTLES OF PRINCE OF PERSIA
BLACK ✦ CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
CITY OF THE DEAD ✦ COLLEGE HOOPS 2K6
CONFLICT: GLOBAL TERROR ✦ CRAZY FROG RACER
CRIME LIFE: GANG WARS ✦ DEAD OR ALIVE 4
DIABOLIQUE: LICENSE TO SIN ✦ DRAGON BOOSTER
EYETOY: ANTIGRAV ✦ FABLE: THE LOST CHAPTERS
FLOW: URBAN DANCE UPRISING
FROGGER: HELMET CHAOS ✦ GAUNTLET ✦ GUN
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
HEROES OF THE PACIFIC ✦ JAK X: COMBAT RACING
KAMEO: ELEMENTS OF POWER
KILLZONE ✦ MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD
MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE
MARIO KART DS ✦ METROID PRIME PINBALL ✦ NBA 06
OPERATION FLASHPOINT: ELITE ✦ PAC-MAN WORLD 3
PAYOUT POKER AND CASINO ✦ PERFECT DARK ZERO
PETER JACKSON'S KING KONG
PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
PROJECT GOTHAM RACING 3 ✦ QUAKE 4
REAL TIME CONFLICT: SHOGUN EMPIRES
RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE
SERIOUS SAM II ✦ SHADOW OF THE COLOSSUS
SHADOW THE HEDGEHOG
STAR WARS BATTLEFRONT II ✦ TALES OF LEGENDIA
THE BIBLE GAME
THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION...
THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER
THE MATRIX: PATH OF NEO
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 4
TRUE CRIME: NEW YORK CITY
WITHOUT WARNING
WWE SMACKDOWN VS. RAW 2006

+ EXTRA FUN FILM!
STAR WARS REVENGE OF THE BRICKS

EXTRA VIDEÓK:

HARRY POTTER AND THE GOF - TV REKLÁM
MARIO KART DS - TV REKLÁM
PRINCE OF PERSIA: TTT - MAKING OF
PRINCE OF PERSIA: TTT - TV REKLÁM
PROJECT GOTHAM RACING 3 - TV REKLÁM
RATCHET AND CLANK - TV REKLÁM
SONY PSP - TV REKLÁM
SOULCALIBUR III - TV REKLÁM
X360 - BETILTOTT TV REKLÁM

STAR WARS:
REVENGE OF THE BRICKS
- FUN FILM

kizárólag a
DVD-s PLAY ZONE-ban!

CD GALAXIS

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

CSOMAGKÜLDÉS

házhozszállítás akár már

MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:

479-0933

vagy interneten:

www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

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

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

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

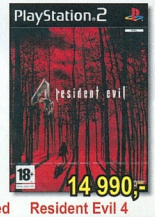
AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



14 990,-
Prince of Persia 3



14 990,-
Need for Speed Most Wanted



14 990,-
Resident Evil 4



13 990,-
WRC Rally Evolved



14 990,-
Shadow the Hedgehog



16 990,-
Star Wars Battlefront 2



13 990,-
Ratchet Gladiator



13 990,-
Jak X



14 990,-
Mortal Kombat Shaolin



16 990,-
Tony Hawk's American W.



15 990,-
Soul Calibur 3



14 990,-
King Kong



12 990,-
Matrix Path of Neo



11 990,-
Death by Degrees



11 990,-
God of War



11 990,-
Gran Turismo 4



11 990,-
Tekken 5



11 990,-
Formula One 2005

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

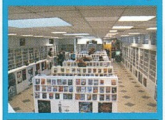
TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

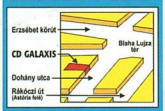
PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

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 ..... 6 990
Alarm for Cobra 11 ..... 3 990
Alpine Skiing 2005 ..... 3 990
Asterix és Obelix XXL 2.. 12 990
Athens 2004 Games 5 990
Batman Begins 14 990
Battlefield Modern C 14 990
Brave 13 990
Brothers in A: Earned 14 990
Burnout 2 ..... 6 490
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
Commandos 2 ..... 4 990
Conflict Global Storm 16 990
Conflict Zone 3 990
Crescent Suzuki Racing 3 990
Crime Life Gang Wars 12 990
Crouching Tiger Hidd.D. 3 990
Dalmatians 3 ..... 3 990
Darkwatch 14 990
Dead to Rights 2 ..... 14 990
Death by Degrees 11 990
Delta Force Black Hawk ..14 990
Destroy All Humans 16 990
Devil May Cry 3 ..... 14 990
Downtown Run 3 990
Dragonball Z Budokai 3 ..... 7 990
Driver 3 ..... 7 990
Enter the Matrix 7 990
Fahrenheit 12 990
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 2004 ..... 5 990
Formula One 05 ..... 11 990
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 11 990
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 ..... 11 990
Grand Prix Challenge 5 990
GTA San Andreas 15 990
Gun 16 990
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 16 990
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
J. Bond: From Russia w. 14 990
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
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
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
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
SLAI 9 990
Smash Court Tenn P. 2 ..... 5 990
Sonic Gems Collection 8 490
Sonic Mega Collection 14 990
Soul Calibur 3 ..... 15 990
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 on Tour 14 990
Star Trek Shattered U 4 990
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 ..... 11 990
Terminator 3 ..... 5 990
This is Football 2005 ..... 5 990
TOCA Race Driver 6 990
Tony Hawk's Undergr 6 990
Tony Hawk's Undergr 2 ..... 6 990
Tony Hawk's Amer. W. 16 990
Total Overdose 16 990
Transformers 4 990
Truck Racing 2* 3 990
True Crime 7 490
Underworld 3 990
Unlimited Saga 7 990
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
WWE Smack vs R 2006 .. 16 990
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
Fired Up 13 990
GTA Liberty City Stories ..... UJ
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
Pro Evolution Soccer 5 .. 13 990
Pursuit Force 13 990
Star Wars Battlefront 2 ..... 14 990
TOCA Race Driver 2 ..... 14 990
Twisted Metal Head On .. 13 990
World Rally Ch. 13 990

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

SPLINTER CELL 4

BEMUTATÓ

INFO BOX

PS2 - XB - X360 - PSP

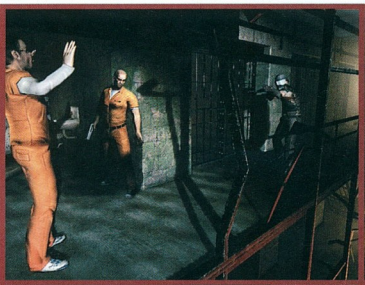
Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: UbiSoft
Hivatalos honlap:
www.bewaresamfisher.com

Megjelenés: 2006. IV. negyedév

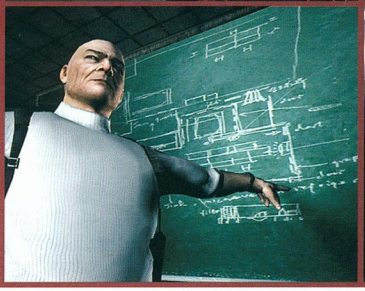
+ Bátor lépés újítani, csavaros a történet, és végre megismerjük Sam emberi oldalát

− Ha ekkorát fordul a világ, az eléggé megzavarhatja a sorozat rajongóit

Előzmények:
2002 Splinter Cell
2004 Splinter Cell: PT
2002 Splinter Cell: CT







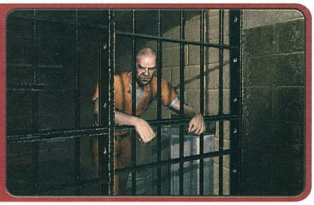


DVD: VIDEÓ, KÉPGALÉRIA

SPLINTER CELL 4

MI TÖRTÉNT? HOGY KERÜLT SAM RÁCSOK MÖGÉ? MIÉRT MARCONÁBB A TEKINTETE A MEGSZOKOTTNÁL? MELYIK BOLYGÓRA KERÜLTÜNK? AHHOZ, HOGY EZEKET A BONYOLULT KÉRDÉSEKET MEGPRÓBÁLJUK MEGVÁLASZOLNI, VISSZA KELL BOTORKÁLNUNK EGY KEVESET AZ IDŐBEN, HOGY SAM FISHER ÉLETÉT ÁTTEKINTVE JOBBAN ÁTLÁSSUK A SZITUÁCIÓT.

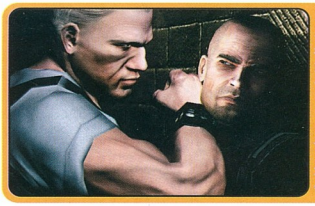
Sam Fisher a CIA és az Amerikai Tengerészet SEAL csapatának veteránja. 180 cm magas, súlya 77 kiló. Haja barna, szeme zöld, általában egy-két napos borostával mutatkozik. Kitűnő harctéri ismeretei és tapasztalata miatt 2003-ban felkérték, hogy legyen az akkor megalapított, Third Echelon nevű szigorúan titkos szervezet legelső ügynöke. Ez az egység hivatalosan az NSA (Nemzetbiztonsági Hivatal) egyik aldivíziója, és természetesen az amerikai polgárok szabadságának védelmére jött létre. Hírnevét annak köszönheti, hogy a kémkedés klasszikus módszereinek használata mellett a legmodernebb megfigyelési, harcászati, és beszivárgó technikákat használják annak érdekében, hogy bejussanak az ellenséges területekre.



Sam egészen nulláról kezdi az ügynökségi tagságát

Fisher rendkívüli reflexekkel rendelkezik, és mestere a rejtőzködésnek. Mindig egyedül dolgozott a terepen, ez az ő munkamódszere. Sam a nyolcvanas évek elején Kelet-Németországban dolgozott egy légierőbázison, mint diplomáciai munkatárs (ami természetesen kémet jelentett). Itt ismerte meg Regan Burns-t, akit nem sokkal találkozásuk után feleségül is vett. 1985. május 31-én, még az NDK-ban lányuk született, akit a Sarah névre kereszteltek el. Sajnos a Fisher család számára nem tartogatott sok szép meglepetést a sors: Sam felesége, Regan 1989-ben petefészekrákban elhunyt. Mivel hősünk már akkor is állandóan a világot járta titkos küldetések sorozatait teljesítve, ezért ezt az évet Fisher egy Bagdad melletti árokban töltötte, adatokat gyűjtve a Husszein-rezsimről. Sarah az anyja temetését így kénytelen volt az apja nélkül átvészelni. (A 2006-ra tervezett Splinter Cell film nyitójelenete pontosan ezt a kis család-munka ellentétet dolgozza majd fel!) Ez jellemző Sam és Sarah egész apa-lány kapcsolatára, mert a Fishert rengeteg helyre szólította el kötelessége, így sajnos lányát igen kevésszer látta. Ennek ellenére mégis mély ragaszkodás alakult ki köztük.

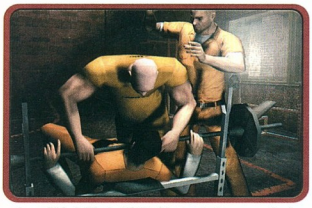
Sam Fisher nem csak Kelet-Németországot járta meg, de a Szovjetunió felbomlását megelőzően valamennyi kommunista szatellit államot meglátogatott valamilyen információért. A CIA alkalmazásában, mint ahogy azt említettem, diplomáciai munkatárs fedőtitulussal bejárta az egész világot, s amolyan öregurasan adatokat bányászott a hidegháború végét érző Egyesült Államok számára.
Mivel Sam Fisher létezését minden kormányügynökség tagadja, ezért múltját csak igen kevés ember ismeri, így a mi információink is eléggé ködösek eddigi életéről. A Third Echelonbeli kiképzéséről ellenben annál többet tudunk. Sam a folyamatos edzésnek köszönhetően kifejezetten atlétikus természet, különösen, ha a korát is figyelembe vesszük. A magasságok leküzdése neki nem „Miért?", hanem „Milyen módon?" kérdése. Akadály nélkül mászik fel -első látásra - megmászhatatlan falfelületeken, csöveken. Képes két fal között spárgában kitámasztva szinte korlátlan ideig megtartani önmagát, vagy éppen sebesen robogó vonatok alvázán kapaszkodva mászni, pár centiméterrel a földtől, ha a helyzet úgy kívánja.
Ez most a Splinter Cell 4, hogy jön ide ez a sok maszlag Sam Fisher előéletéről, kiképzéséről, fegyvereiről - kérdezhetné akárki. Mint, ahogyan jeleztem az elején, a konkrét alaphelyzet ismertetése előtt meg kellett ismernünk hősünk fontosabb állomásait az életben, a hozzáállását a dolgokhoz, valamint a karaktert. Most pedig jöjjön a dolgok - részleges - megmagyarázása.



Ha még egyszer kritizálod a főztömet, kicsinálok, Fisher

2008-at írunk, Sam Fisher már öt éve a Third Echelon ügynöke. Lánya, Sarah már 23 éves, éppen most végezte el az egyetemet. Ezt megünnepelendő tartottak egy végzős diákoknak szóló bulit a chicagói egyetem egyik campusában, ahonnan a lány éjjel elindult, hogy átérjen saját kollégiumába. Békésen sétált az út men-

tén, mikor megtörtént a tragédia. A 21 éves Joe Boyd szintén azon a bulin vett részt, amelyen Sam lánya, ám ő jóval több alkoholt fogyasztott, ezt követően beült 1987-es évjáratú autójába, és szintén hazaindult. Sötét volt, mintha az éjszaka elnyelt volna minden fényforrást, beleértve Joe autójának fényszóróit is. Ez még mind nem volt elég, de az általtól, és a fáradtságtól elbóbiskoló Mr. Boyd nagy sebességgel (negyvenes táblánál nyolcvannal) közlekedve nem vette észre az út szélén sétáló Sarah-t, és elgázolta a lányt. Sarah Fisher a helyszínen belehalt sérüléseibe, Joe-t pedig letartóztatták, az óvadékot 50000 dollárban állapították meg.
A nyilvános verzió szerint ekkor valami történt Sam Fisherrel. Nem elég, hogy mindössze nyolcévnyi házasság után elhunyt a felesége, most még a huszonhárom éves lánya is életét vesztette egy másik ember felelőtlensége miatt. Úgy tűnik, ezt nehezen tudta feldolgozni. Elbocsátották a Third Echelontól, magába roskadt, de nem sokáig.
A sajtójelentések szerint egy negyven és ötven év közötti, 180 centiméter magas fehér férfi sorozatos bankrablásokat követ el, szerte az országban. Az illető egy furcsa, automata géppfegyverrel van felszerelkezve, soha nem hord maszkot, állandóan egyedül dolgozik, mindig gyalog hagyja el a tett színhelyét, ugyanakkor senki sem tud róla semmit. Természetesen az illető maga Sam Fisher, aki éjjellátó nélkül, jól bevált SC-20K-jával oldalán kirabolta a pénzintézeteket. A bűntények során eltulajdonított négymillió dollár nyomtalanul eltűnt. Az utolsó rablás érdekesen alakult. Fisher a Metro City Bankot vette célba. Golyózáporral tudatta mindenkivel, hogy ő irányít, a civilekből pajzsot font maga köré, majd az igazgatónak megparancsolta, hogy hívja ki a rendőrséget a helyszínre. Helyi járőr és SWAT egységek egyaránt ellepték a helyszínt, így kezdetét vette az egész napos túszdráma, amelynek végén Fisher szó nélkül letette a fegyvert, és megadta magát.
A kéthónapos bankrablóturné alatt számos civil, és két rendőr is életét vesztette, Fisher pedig továbbra sem volt hajlandó elárulni az ellopott



négymillió dollár hollétét. Nem mintha ez számított volna, az erőszakos bűncselekmények miatt a bíró tizenegyszeres életfogytiglanra ítélte Sam Fishert, a feltételes szabadlábra helyezés lehetősége nélkül.

Nos, ez történt, ezért került Sam Fisher börtönbe, ezért olyan marcona a tekintete, ezért kopasz a feje.
Természetesen nem hagyhatjuk ennyiben, nem valószínű, hogy csak ennyi történt. Ezt látja a nyilvánosság, ez történik az értetlen szempárok előtt, de mi azért csak kételkedjünk. Rögtön meg is magyarázom, miért.
Sam Fisher börtönbüntetését a Leavenworth büntetés-végrehajtó intézetben tölti, ahol cellatársa Jamie Washington. A képeken láthatjuk, ő az a fickó, aki Sam-mel együtt éppen szökésben van a kóterből. Ezt a srácot szintén többszörös életfogytiglanra ítélték néhány Louisianában elkövetett bűncselekményért, és kint, a szabad világban a John Brown's Army nevű, New Orleans-i székhelyű bűnszövetkezet egyik tagja volt. Ezt a kis szervezetet nem tartják számon a lakosságra komoly veszélyt jelentő fenyegetésként.
Sam és Jamie kint nem ismerték egymást. Mivel cellatársak, ezért Fisher óhatatlanul is lebukott Washington előtt, mikor éppen a szökésén ügyködött a cellájában, és ugyebár egy börtönben, ha valaki szökni próbál, amit megtud még valaki, akkor már ketten próbálnak meglógni. Így volt ez most is, Jamie megfenyegette Sam-et, hogy bemárítja, hacsak nem visi magával. Habár Fisher vonakodva egyezett bele a kooperációba, a szökés során Washington információi a börtönről mégis létfontosságúaknak bizonyultak. A menekülést követően Jamie elvitte Sam-et a John Brown's Army főhadiszállására, ahol összeszeismertette az ex-kémet a bandatagokkal.
Fisher jelenleg is náluk tartózkodik.
A bűnszövetkezet vezetője Emile Dufrainse (ő a Hitman-re hasonlító, fehér garbós kopasz férfi), jobb kezét pedig Carson Moss-nak hívják (Sam-et szorítja falhoz az egyik képen, nyilván rivális/veszélyforrást lát benne). Ez még nem jelentene önmagában semmit, de titkos jelentések összefüggésbe hoznak a csoporttal egy Enrica Villablanca nevű vegyészhölgyet is, bár az információk még igencsak kuszák vele kapcsolatban. A kétely magja mindenkiben ott van?
Nem tudom, ki, hogy van vele, de azért fel lehet fedezni egy-két árulkodó jelet. Persze elképzelhető az is, hogy csak vaktában lövöldözöm, és csak elképzelem a jeleket. Üsse kavics, futtassunk eszmét!
Nos, itt van Sam Fisher. Mióta információnk van róla, azóta igazi patrióta, kizárólag a hazáját szolgálja. A kötelességtudat olyan erős benne, hogy a rangsorban előrébb állnak a haza, mint a saját érdekei. Ezt az előző játékok során tapasztalhattuk, valamint indikálja ezt az is, hogy miközben a 1989-ben a feleségét az Egyesült Államokban örök nyugalomra helyezték, addig ő a Közel-Keleten elfogott egy magas beosztású irakit.
A lánya tragikus körülmények között elhunyt, idáig minden tiszta. Azt is hajlamos vagyok elhinni, hogy Sam-et ez tényleg összetörte lelkileg. Azt azonban már kételkedve fogadom, hogy bankrablások sorába menekülve eresztette volna ki a dühét. Nem ilyennek ismertük meg. Árulkodó nyom számomra az is, hogy ezeket a rablásokat kedvenc fegyverével, az SC-20K-val bonyolította le. Amennyiben elbocsátották a Third Echelontól, úgy nem valószínű, hogy megtarthatott egy ilyen kis szuvenírt saját használatra. Igen, valóban: a civil-, és rendőráldozatokat nem tudom megmagyarázni, de nézzük tovább a kételyem okait.



Hérman vagyunk kopaszok, és csak neked van hajad kisfiam. Jobb lenne, ha ezt átgondolnád, és elkezdenél csiszerngni...

Elkövette a bankrablásokat, elrejtette valahova a zsákmányolt pénzt, majd a denveri Metro City Bankot már ki sem rabolta, csak megparancsolta az igazgatónak, hogy hívja ki a rendőrséget. Ezt követően szó nélkül megadta magát. Csak, hogy rátegyünk még egy lapáttal erre a történetfonálra: Sam Fisher a tárgyalásra nem igényelt védőügyvédet, képviseletére saját maga vállalkozott. Ahogy elkezdődött az eljárás, azonnal bűnösnek vallotta magát, ezt követően pedig a büntetést is kiszabták. Haladjunk tovább.
A börtönben cellatársként Jamie Washingtont kapta meg, ezzel még nincs probléma. Viszont a tény az, hogy a rejtőzködés, és a beszivárgás nagymestere, Sam Fisher lebukjon a cellatársa előtt (akinek szintén semmi reménye a szabadulásra), miközben szökni próbál, már egy kicsit átlátszó.
Az pedig, hogy ez a Jamie egy olyan bűnszervezet tagja a kinti életben, akik kapcsolatban állnak egy vegyésszel, már jelez valamit. Talán egy gigantikus beépülésről van szó? Sam Fisher tökéletes álcával beszivárog egy olyan szervezetbe, amely vegyi fegyverrel fenyegeti az amerikai népet? Ki tudja… Ez is egy lehetőség.
Nem tudom, hogy ki nézte 24 című TV-sorozatot. Abban egy Jack Bauer nevű, öntörvényű patrióta, terrorista-elhárító ügynök extrém módszerekkel segít országán. Egyszer például megszöktetett a börtönből egy drogbárót, csak hogy beépülhessen a szervezetébe. A külvilág számára Bauer volt az első számú közellenség, mivel senki sem tudott az akcióról, csak az ügynök és az Egyesült Államok elnöke. Nem lehet, hogy Sam Fisher is egy ilyen kaliberű titkos küldetés keretei közt került börtönbe? Jövőre kiderül!

Dante

ÉRDEKESSÉGEK

A Splinter Cell film írói között szerepel a játékok sztorijának kiötlője, JT Petty, valamint az a Daniel Pyne, aki elkövette a „Rettegés Arénáját", a „Mandzsúriai jelöltet", és a „Minden héten háborút".

INFO BOX

X360

Kiadó: Playlogic Entertainment
Fejlesztő: Metropolis Software
Hivatalos honlap:
www.diabolique-game.com

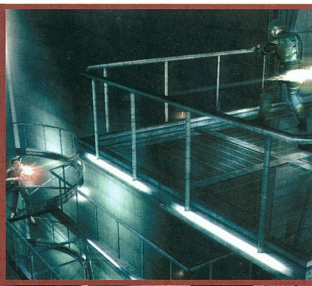
Megjelenés: 2006. III. negyedév

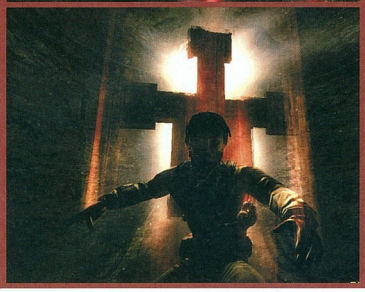
+ A gonosz oldal minden valamire való játékost csábít

− Ebben a témában rendkívül nehéz újat mondani, új cselekményeket kitalálni, hiszen annyi ilyen stílusú mű született már

Előzmények:
2005 Doom 3
2005 Doom 3: RoE
2005 Constantine







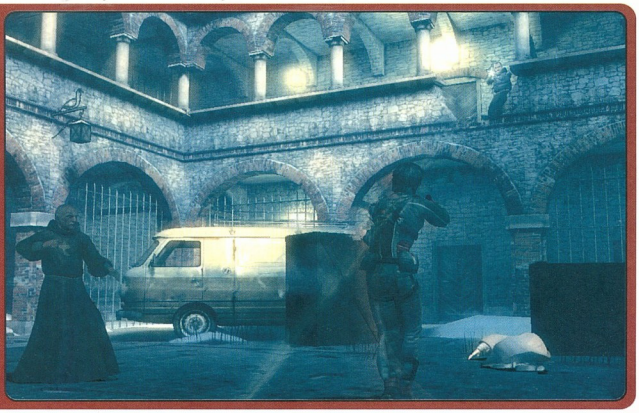


DVD: KÉPGALÉRIA

DIABOLIQUE - LICENSE TO SIN

A MENNY ÉS A POKOL KÜZDELME NEM ÉRT VÉGET...

A jó és a rossz örök csatája gyakorlatilag kimeríthetetlen téma, s a hatásvadász kijelentések szerint gyaníthatóan egyidős az emberiséggel, vagy még annál is öregebb. Talán a képzelőerő hiányának tudható be az, hogy a Diabolique - License to Sin című játék lengyel nemzetiségű készítői ehhez a témához nyúltak. Az ő verziójuk szerint a Menny és a Pokol harcában most olyan változás állt be, hogy hűha, meg valami bolygók is együtt állnak. Ráadásul a fehérek is sportszerűtlenül kezdtek játszani, szóval azért elég zavaros ez az alaptörténet. A cél viszont már sokkal letisztultabb: ölni kell! Mi vagyunk a - papíron - gonosz szerzetek, konkrétan Dark Eaville; a nevéből adódóan vicces kedvű, erősen elborult jellemű szülőkkel megáldott pokolfajzat bőrébe kell bújnunk, hogy lopakodással, mesterlövészekre jellemző módszerekkel, és gyors autókkal harcoljunk a jók „hordái" ellen. Természetesen nem vértől tocsogó, lángoló arcú, szarvakkal rendelkező hétméteres szörnyként kell elképzelni hősünket, a gonosz itt él közöttünk, a fejlesztők bizonyára pedagógiai célzattal amolyan selyemfiúként ábrázolják a Sátán szolgáját, jelezve ezzel a világnak, hogy elítélik a felelőtlen, újgazdag csemetéket, akiknek csak a pénz meg az élet habzsolása a fontos...



A furcsa fényviszonyoknak köszönhetően van, hogy a háromdimenziós ellenfeleket sem vesszük észre.

D.E. kollégánk a legújabb mütyüröket veti be céljai érdekében, számítógépeket hackel, s ha kell, a puszta kezével harcol a szenteskedők ellen. Ellenfelei között olyan „bizarr" kreatúrákat találhatunk, mint pl. mennybéli ügynökök (akik erősen hasonlítanak a Mátrix öltönyös figuráira), szerzetesek, vagy akár angyalok. Eaville mester különleges képessége, hogy minden fegyvert kétféleképpen képes használni: egy hagyományos, és egy mágiával feltuningolt módon. A varázslattal történő használat esetén módosul a fegyver hatása (más helyeken ezt másodlagos tüzelésnek mondják, de az nyilván nem elég ördögi), és akkor aztán nagyon pusztító lesz a támadás. A készítők egy félelmetes fegyvert, az éjjelátó készüléket hoztak fel példaként, melyet ha szokásos módon használunk, nevéhez méltóan működve csak egy kicsit javítja a látási viszonyokat, ám ha a másodlagos tüzelésmódot választjuk, akkor a fegyver egy hőkamerát aktivál, amivel a falakon keresztül is láthatóvá válnak az ellenfelek.

Metropolis SW

A Lengyelországban tevékenykedő független fejlesztőcsapatot 1992-ben alapították, s azóta meg kell hagyni, elég szép karriert futott be. Világszerte forgalmazzák programjaikat, s az évek folyamán szoros baráti kapcsolatot alakítottak ki a játékvilág legnagyobb kiadóival. Legismertebb termékeik a Gorky 17 és a Gorky Zero, az Archangel, vagy legutóbb az Aurora Watching. Elérhetőségük: *www.metropolis-software.com*

««« A JÁTÉK KIADÓJA A PLAYLOGIC ENTERTAINMENT, AKIK OLYAN CÍMEKET KÉSZÜLNEK JÖVŐRE KIHOZNI, MINT A KNIGHTS OF THE TEMPLE II, A STATE OF EMERGENCY 2, VAGY AZ AGE OF PIRATES »»»

dik, míg másképpen alkalmazva felismeri, ki az egyszerű emberi lény, és ki a mennyei birodalom titkolt ügynöke.
Főszereplőnk képes szellemé változtani, ekkor erősebb ellenfeleket is könnyebben le tud gyűrni, de ha kedve tartja, életerőt szipkáz el rosszakaróitól, és gyakorlatilag minden tárgy fegyverré változik, ha marokra fogja. További egyedi jellemzője hősünknek, hogy sötétebb helyeken jobb formában van, míg templomokban, kápolnákban gyengébben teljesít. Dark a jövőbe lát, no nem évekre előre tekintő képességre kell gondolni, pusztán arra tud valamiféle halvány becslést adni, hogy mi vár ránk a következő szobában. Igaz, ami igaz, ez igen kellemes tulajdonságnak tűnik így első ránézésre, és szükségünk is lesz rá, hiszen akár



Egy egyen, három lézer - három ellenfél. Naccse...

gránátok, ill. gyilkos lézersugarak is keresztezhetik utunkat. További extra képességek is szóba jöhetnek, ezek közül a leginkább figyelmet érdemlő a teleportálás.
Állítólag rendkívül fejlett gépi intelligenciára számíthatunk, mondjuk a tereptárgyakat okosan használó karakterek ma már alapnak számítanak, de itt ha többen rontanak ránk egyszerre, bátrabbak, pimaszabbak lesznek, erőteljesebben nyomulnak ránk. A főellenségek elpusztítása érdekében pedig mindössze annyira lesz szükségünk, hogy megtaláljuk ellenfelünk gyenge pontját,



és máris könnyen elintézhetjük.

Az előzményekből talán már sejthető: nem csak ujjainkat, hanem agyunkat is kénytelek vagyunk bevetni előrehaladásunk érdekében, mini-játékok, és gondolkodtató feladványok megoldásával. A helyszínek között olyan terepeket találunk, mint nagyvárosi étterem, autópálya, alpesi falu lankái, középkori kastély, olajfinomító, valamint titkos menny-üzemek. Hat óriási kiterjedésű területen kell helytállnunk, a világ minden táján megfordulunk, s a történet is kellően csavaros és változatos lesz, nyilvánvalóan telis-tele árulásokkal, hazugságokkal, intrikával.
A cucc kétségkívül legnagyobb erénye, hogy egyesíti a hagyományos, lopakodós-kémkedős játékmenetet a misztikumok világával. Maguk a fejlesztők is egy James Bond-szerű, de démoni erővel rendelkező szuperügynök karaktert álmodtak meg, aki végeláthatatlan harcban áll a megkattant, hivatalosan jó, de valójában tőle semmiben sem különböző mennyei kreatúrákkal.
A grafikát megtekintve nem lehetünk tovább ilyen cinikusak, amit eddig láttunk, az igen szépnek tűnik, a főhős pedig kimondottan vagány külsőt kapott, a környezet is úgy tűnik, elég aprólékosan van kidolgozva, a különleges atmoszférát pedig természetesen a domináns vöröses színek is erősítik. A testek megjelenítését különleges technikával oldják meg, amitől azok még életszerűbbek lesznek.
Így konkrétan az illetékesek azon kijelentését, hogy humor is lesz benne, nem igazán tudom hova tenni, vajon egy horrorburleszkre számíthatunk, minden trutyiba beleragadó, nagyon nagy tortába fejjel előre belezuhanás közben tüzes íjával kacsaszerűen kapálózó sátáni szolgával, vagy ilyesmire Gyanithatóan nem, de akkor is kíváncsian várom, mire gondoltak ezek a programozó emberkék, amikor ezt megálmodták. Mindenesetre ne számítsunk városokat elsöprő vérözönre, inkább csak utalni fognak a szörnyű kegyetlenkedésekre, mint a kereskedelmi tévék késő esti szoftpornó sorozataiban az akcióra. Egyébként a program egyáltalán nem rendelkezik multiplayer részszel.
Igazából lehetetlen megjósolni, mi jön ki ebből, végül is a nyomasztó hangulat, a gonosz oldal csábító varázsa, a jó és a rossz küzdelmében való részvétel lehetősége biztosan sokakat megmozgat. A kétkedés igazából az én lelkem mélyéről fakad, egyszer ugyanis bohó gyermekkoromban olyan módosult tudatállapotba kerültem, hogy megtekintettem egy Chuck Norris főszereplésével súlyosbított, ördögösvisszatérős filmet, melynek végén a szakállas legenda úgy megverte szerencsétlen sátánt, hogy az súlyos belső vérzéseinek köszönhetően, valamint kellő orvosi ellátás hiányában egyszerűen meghalt. Ez a filmtörténeti jelentőségű epizód olyan hatást gyakorolt rám, hogy azóta ha valamilyen ördögszerű teremtményt látok a képernyőm, sajnos elkap a röhögés, így meg hogy lehet játszani? Teljes szívemből, lengedező zászlókkal, transzba esve szurkolok a Metropolis Software gárdájának, hogy sikerüljön nekik egy értékelhető játékot kihozniuk, és azért legyünk őszinték: az előjelek alapján erre meg is van az esélyük.

babbit

Soundtrack

Egy ilyen világ alátámasztó zenéjének ördöginek, félelmetesnek kell lennie. A zeneszerző ebben az esetben a szintén lengyel származású Adam Skorupa, aki ígérete szerint igazán frankó melódiákat készített a játék számára. A művész zenekarának honlapján egyébként mindenki belehallgathat néhány dalukba, hogy megismerje stílusát, a cím: *www.auralplanet.com.*



Egy megfelelő kombóval akkorát nyalnánk, amitől világtani kezd az ellenfelek arca is

BLACK

INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó: EA Games
Fejlesztő: Criterion Games
Hivatalos honlap: www.eagames.com/official/black/black/us/
Megjelenés: 2006. február 1.

+ Remek fizika, teljes rombolhatóság, megszámlálhatatlan mennyiségű ellenfél, és ütős fegyverek

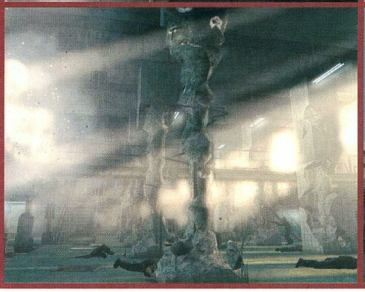
– A kiismerhető, butuska ellenfelek, az esetleges üresjáratok még belerondíthatnak a képbe...

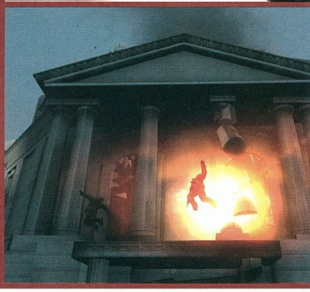
Előzmények:

2001	Burnout
2002	Burnout 2: Pol
2004	Burnout 3: Takedown
2005	Burnout: Revenge
2005	Burnout: Legends









DVD: VIDEÓ, KÉPGALÉRIA

A JELENLEGI GENERÁCIÓ LEGJOBBAN VÁRT FPS-E...

Az idei E3-on a Criterion Games egyik alapembere merész mondatokkal mutatta be Black című játékukat az újságíróknak, miközben éppen a zártkörű demót indította el. Elmondása szerint 1999-ben a Mátrix filmek megjelenésükkel teljességgel megváltoztatták azt a képet, amit az ember korábban egy lövöldözős akciófilmről alkotott, az ottani hangulatot azonban eddig még egyetlenegy programnak sem sikerült teljesen hitelesen visszaadnia. A fent nevezett úriember, Alex Ward szerint jelen cikkünk alanya töri majd meg ezt a rossz sorozatot, méghozzá nem is akárhogyan. Na persze, hiszem, ha látom…

Éles kanyar

Az első meglepő észrevétel akkor fogalmazódhat bennünk a játékkal kapcsolatban, ha rátekintünk a fejlesztők dicsőséglistájára: bizony ez a csapat jegyzi a híres Burnout szériát, ami ugyan tényleg jó ajánlólevél, bár talán nem egy eredendően FPS játékhoz. Gondolkodjunk viszont egy kicsit: mi is volt a Burnout sorozat egyszerű, ám annál nagyszerűbb alapötlete? Bizony, a pusztítás mindenek felett. Nem ismertünk se istent, se embert, ha a sebességről volt szó, csak úgy törtek a kocsik, a cél könnyen emészthető volt, mindent romhalmazzá változtatni, és minél nagyobb károkat okozni. Úgy látszik, a fejlesztők megelégelték, hogy csak egy autó volánja mögött zúzhatjuk össze magunk, így jöhetett az ötlet, hogy pattanjunk ki a kocsiból, és ragadjunk fegyvert. Az eredmény önmagáért beszél, a Black ismét maga a szédületes pusztítás, hamarosan ki is derül, hogy miért.

Kíméljük az agysejteket!

Van két dolog, ami nem fér össze egymással. A napi tevékenységekben megfáradt, könnyed szórakozásra vágyó játékos, és a bonyolult történetvezetés. Mert valljuk be, tényleg vannak olyan időszakok, amikor nem vágyunk Shakespeare-t megszégyenítő csavarokra a sztoriban, csak szeretnénk végre lehuppanni a fotelbe, és számolatlanul irtani az ellenséges katonákat. Nos, meg kell hagyni, a Black maximálisan kiszolgálja az ilyen irányú igényeket. A háttértörténet teljesen leegyszerűsített: adott egy amerikai különleges egység, akiket Kelet-Európába küldenek, mivel ezen a területen jelentősen elszaporodtak a mániákus katonák, akik egy terrorszervezet megbízásából randalíroznak mindenfelé. Egy jól kiképzett honvéd ilyenkor rögtön tudja mi a dolga, azaz halomra lőni minden gonoszt, aki csak a szeme elé kerül, és leszámolni az egész csúnya csoportosulással, mielőtt megvalósíthatnák ördögien gonosz tervüket. A játék folyamán tapasztalható történések miatt sem kell attól félnünk, hogy elveszítjük a fonalat, hiszen csupán annyi történik, hogy városról-városra haladunk előre, és mindig kifüstöljük a helyi rosszfiúkat.

Az egy öt millió dolláros váza volt!

Gondolom az előző bekezdésen mindenki csak gyorsan átszaladt, hiszen a legnagyobb érdeklődésre számot tartó momentumot későbbre tartogattam. Mint már említettem, a játék legnagyobb nóvuma a teljes körű pusztítás lesz. Mindent és mindenkit tönkre tehetünk, apró darabokra szag-



A fejlesztők kicsit felturbózták a már szokásosnak mondható rongybaba effektust, ettől a hullák megtermunak tapjuk...

gathatunk, ahogy csak kedvünk tartja. Az akciódús játékmenet miatt gyakorlatilag csak városokban fogunk ügyködni, ezen belül a különféle épületek jelenthetnek változatosságot. A környezetet a lehető legtöbb érdekességgel igyekeztek megtömni a készítők, hogy bőven legyen mit elpusztítanunk. A lövedékek tényleg mindenütt nyomot hagynak, legyen az fal, aszfalt, fa vagy egy katona, méghozzá az sem mindegy, hogy pisztollyal, vagy golyószóróval, esetleg egy rakétavetővel osztottuk az áldást. Döbbenetes volt látni a különféle videókban, ahogy a golyók szétforgácsoltak mindent, ami az útjukba került, ajtók szakadtak le, kocsik robbantak fel, na és ne is beszéljünk az ellenségeinkről. Őket ugyanis ellátták a manapság divatos rongybaba effektussal, így gyönyörűen tántorodnak hátra a találatoktól, de a gránátok hatása is eszméletlen jó, ahogy a harcosok métereket repülnek, miközben kiejtik a fegyverüket a kezükből, és eszeveszetten kapálóznak. Ehhez társul a kiváló fizika is, igazán üdítő a szemnek a különféle gránátok hatása: az egyik pályán például egy múzeum előtt is megfordulunk, ahol a terasz tetejét egy hatalmas ágyú díszíti. Ide egy gránátot felhajítva a hatás elképesztő: a hatalmas monstrum darabokra robbanva hullik alá a mélybe, maga alá temetve élőt-élettelent. De említhetném azt az esetet, amikor egy hatalmas csarnokban harcolunk, ahol a gránátokkal szépen tönkrevághatjuk a tartóoszlopokat, az így lezúduló tetőszerkezet pedig maga alá temeti az ellenségeket, számos lőszert megspórolva nekünk ezzel. Emellett gyönyörűen törnek be az autók szélvédői, de a robbanóanyagok kíméletlenül szakítják be az ajtókat is. Az ellenfelek pedig megállás nélkül özönlenek, gyakorlatilag több ország nemzeti hadseregének megfelelő számú katonát fogunk kiirtani a játék során. Nincs egy pillanatnyi megállás sem, a Criterion Games csapata gondosan ügyelt rá, hogy ne legyenek üresjáratok. Pusztítani, gyilkolni tehát kiválóan lehet, az élmény minden bizonnyal fenomenális lesz, legalábbis a videókból nagyon impresszív hatás szűrődött le.



Másodk küldetés: védd meg minden áron a felad a vendéloktól

Összedől, felrobban

Egy ilyen játéknál, mint a Black, két játékelemnek szükséges még nagyon a helyén lennie: a grafika és a hangok. Gondoljunk csak bele, ha az állandó robbanások, tüzek csak elmosódott pixel-pacák lennének, vagy a fegyverek bádogfazékként ropognának, mi lenne akkor az élménnyel? Vizuális téren azt kell, hogy mondjam, minden tökéletesen rendben van. A grafikát kifejezetten szépnek éreztem, egy-egy képtől szabályosan leesett az állam. A videókból is jól leszűrhető, hogy milyen minőségi a játék motorja, tényleg minden apró részlet a helyén volt, sikerült kihozni a két célkonzolból a lehető legtöbbet. Bár erre mindenki maga is rájöhet, ha körültekint itt, és meglesi a bekerült screenshotokat. Hangok terén nem tudok sajnos konkrétumokról beszámolni, akik látták a helyszínen a demót, elégedettek voltak vele, viszont az ítélkezéssel jobb lesz megvárni a végső verziót. Azt viszont már most megállapíthatjuk, hogy a Black minden bizonnyal nem ezen az óriás bananhéjon fog elcsúszni, ha egyáltalán lesz vele valamilyen különösebb probléma.

Három kerék

Van még egy fontos vízválasztó pont a Black-féle játékoknál: a mesterséges intelligencia. Arról ugyan hosszan lehetne vitatkozni, mi a jobb, halomra lőni a puskacsövünk elé tóduló ellenséget, vagy szépen megfontoltan előrehaladva kifüstölni a katonákat, viszont teljesen egyértelmű, hogy ez a program az előbbi irányvonalat követi.
Az akciók nehézsége ugyanis leginkább az életünkre törők hatalmas számából adódik, és nem a különféle hadicselekből és taktikájukból. A terroristák persze rendelkeznek bizonyos szintű cselekvési repertoárral, ám ez kimerül abban, hogy leguggolnak, oszlopok, falak mögé bújnak, vagy néhanapján visszavonulnak, ha szorul a hurok. A videók ilyen szempontból nem csak jót sugalltak, nagyritkán előfordult ugyanis, hogy az ellenség egyszerűen felénk rohant, vagy bután tébolygott, miközben mi nyugodtan osztottuk őt a válogatott lövéseinkkel. Csapattársaink esetében már szívderítőbb a helyzet, ők elég hasznosan harcolnak, és követik alapszintű (támadj, állj, védekezz, stb.) parancsainkat is. Jó tudni, hogy nem leszünk teljesen magunkra hagyatva ebben a csúnya, erőszakos világban…

Nekik köszönhetjük

A cikkben már foglalkoztam egy kicsit a játékot fejlesztő Criterion Games-szel, ám most eljött az ideje, hogy jobban megismerkedjünk a stúdió múltjával. A kezdeti, 1996-99-es években még PC-re és Dreamcastra szállítottak programokat, elsősorban persze az autóverseny kategóriából (Redline Racer, Suzuki Alstare Extreme Racing) de volt gördeszkás (TrickStyle) és tengeralattjárós (Sub Culture) alkotásuk is.
2001-ben aztán elkezdődött a Burnout széria: a játék hatalmas sikert aratott PlayStation2-n, hála a száguldás, na meg persze a törés-zúzás mértéktelen élményének. Aztán jöttek sorra a folytatások, a különféle konzolokra szánt konverziók, mindig kellő mennyiségű újítással felvértezve, így a sorozat sohasem ült le, és idén már megjelent egy PSP-s változat is.
A Criterion Games jelenleg is két vasat tart a tűzben, a Black mellett ugyanis gőzerővel fejlesztik a szintén jövőre ígért Burnout: Revengeet. Nem rossz életnű, fiúk!

Mondjuk ki

Úgy hiszem, sikerült megismertetnem veletek a Black legfontosabb momentumait, azt, hogy mitől válhat kihagyhatatlanná, és mi ronthatja le a ránk váró élményt. A megjelenés ugyan még jócskán odébb van, de az már most is biztosan elmondható, hogy az adrenalin-pumpáló játékmenet, a nonstop akció mindenkit hosszú időre a TV-képernyők elé szegezhet majd. Visszatérve Alex Ward bevezetőben említett kijelentésére, talán elmondhatjuk, nem volt teljesen megalapozatlan az állítása. A játék ugyanis tényleg parázs tűzharcokat, filmszerű élményeket kínál, így érdemes lesz odafigyelni rá…

ashe



Ha nagyobb kaliberű fegyvert használsz folyamatosan, kevesebet lősz majd a pályákon…

INFO BOX

PS2 - XB

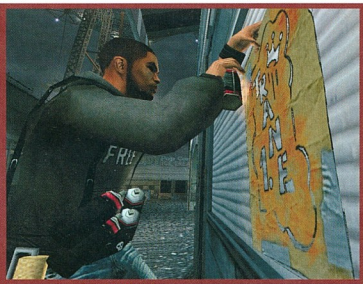
Kiadó: Atari
Fejlesztő: The Collective
Hivatalos honlap:
www.gettingup.com

Megjelenés: 2006. február

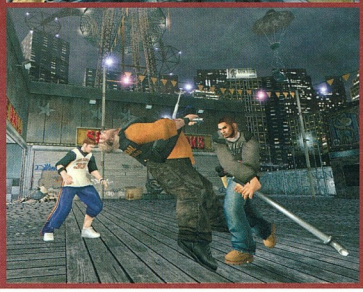
+ Egyedi játékmenet, ami valóban szint visz a kissé ellaposodott játékok világába.

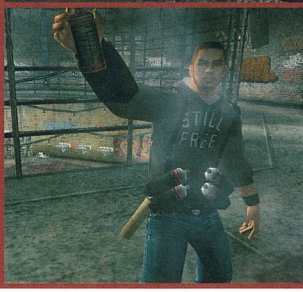
- A grafika kissé kopottas, 2005-ben jogosan várhatunk ennél jóval magasabb színvonalat

Előzmények:
2000 Star Trek: DSN - TF
2001 Buffy the Vampire Slayer
2003 Indiana Jones ATET
2004 Wrath Unleashed
2005 Star Wars: EP III ROTS









MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

„MI JÓ SZÜLETHET ABBÓL, HA EGY MULTIMILLIOMOS DIVATTERVEZŐ JÁTÉKOT CSINÁL EGY SANYARÚ SORSÚ UTCAGYEREK GRAFFITIS KALANDJAIBÓL? FEBRUÁRIG KELL MÁR CSAK VÁRNUNK, HOGY VÁLASZT KAPJUNK A NAGY KÉRDÉSRE. AMI BIZTOS: MAGASRA MÁSZHATUNK, SOK FESTÉKET FÚJHATUNK A FALAKRA ÉS RENGETEG BORDÁT TÖRHETÜNK ÖSSZE. EZ AZ ÉLET NEW RADIUS VÁROSÁBAN, KEMÉNY ÉS RIDEG. A TÚLÉLÉSHEZ MINIMUM KOPASZNAK KELL LENNI."

Marc Ecko neve ismerős lehet azoknak, akik valamelyest jártasak a modern divat világában (ez rám mondjuk egyáltalán nem jellemző). Ecko egy New York-i divattervező, akinek alkotásaival leginkább (sőt, szinte kizárólag) az utcán találkozhatunk. Nem a kifutókon kelnek életre a víziói, hanem szervesen beépülnek napjaink kultúrájába, legalábbis az Egyesült Államok nagyvárosaiban. Cipőktől nadrágokon és kabátokon át a táskákig mindent alkot, és most belevágott valami egészen újba, a játékipar meghódításába. Számomra rögtön felvetődött a kérdés, hogy ebből mennyi a kulturális meggyőződés, és mennyi a reklám, de nem vagyok rosszindulatú, és úgy gondolom, az önző marketingcélok mellett Ecko talán adni is szeretne valami a világnak. Ez utóbbit erősíti a tény, hogy Ecko maga is az általa diktált divat szerint él (vagyis legalább a látszat némi hitelességet sugall), és hogy a játék egyáltalán nem tűnik rossznak az eddig látottak alapján.



Piszkos azt hiszi, ha nem mozdul, akkor a rendőr bácsi megkegyelmez neki, és nem kap egy hatalmas sallert. Tévedett...

Főszereplője a graffiti. A játék „mondanivalója", alapkérdése, üzenete az utcai művészet hatalma, illetve a falfirkák, mint a szociális, politikai problémák megoldásának esetleges eszközei. A helyszín New Radius, egy modern, fejlődésben lévő, de korrupt vezetés alatt sínylődő metropolisz (mellesleg játéktér szempontjából is szép a mérete), amelynek élén Sung polgármester rontja a levegőt. Fő-

A graffiti rövid története

Senki sem tudja biztosan, hol és mikor született meg ez a művészeti ág. A nagyobb részben elfogadott álláspont szerint a hetvenes évek New York-i aluljáróiban látott napvilágot, de egyesek szerint már a hatvanas években is létezett Philadelphia utcáin. Ami biztos, hogy a hetvenes években anyagi problémákkal küszködő New York-i metrótársaságok képtelenek voltak letisztogatni az éjjelente telefestett metrókocsikat, így naponta milliókhoz jutott el ez a modern, színes, izgalmas vizuális élményt nyújtó önkifejezési mód. Innen már nem volt megállás, graffitivel foglalkozó magazinok jelentek meg, kiállítások szerveződtek és a feltörőben lévő hip-hop kultúra szárnyai alatt az utca festékes kezű művészei világsztárokká válhattak.

hősünk, Trane (hangja Talib Kweli, a mérsékelten világhírű fekete rapper) egy sármos képű afro-amerikai, rebellis graffiti-művész, aki mellékállásban urbán-akrobata és rettenthetetlen utcai harcos. Ez nagyjából annyit tesz, hogy a 20 szinten át tartó játékmenet folyamán, miközben Trane speciális hatodik érzékére hallgatva kutatja fel a legjobb helyeket az alkotásra, játszi könnyedséggel mászik fel akármelyik falra, lóg le hidakról vagy tornyokról, unaloműzésként pedig egy flakon arany-szín akrilfestékkel veri puhára a rend őreinek koponyáját, és egy laza kézmozdulattal tör ketté combcsontokat.

A történet írója maga Marc Ecko, de hogy ez jót vagy rosszat jelent, az majd csak játék közben fog kiderülni. A játékmenet, a hangulat némileg emléketzet a Jet Set Radio Future-re, azonban itt nem gurulva közelítjük meg a kipingálásra ítéltetett objektumokat, hanem lopakodva, kúszva-mászva vagy éppen verekedve. Trane képes arra, hogy megtalálja a legjobb helyeket lázadó vizuális alkotásainak (melyek mellesleg a világ legjobb graffiti mestereinek felügyelete alatt születtek meg a játék készítésekor, akik közül hatan szerepelnek is a játékban, segítve Trane szakmai előmenetelét), azonban körözés és üldözés alatt állva nem egyszerű feladat az amúgy sem túl könnyen megközelíthető pontokat elérni. Persze nem rögtön a körözési lista élén kezdünk, előbb az aluljárók sötét és rideg világában kell túlélnünk, megküzdve a New Radius-i vandálokkal, és kemény testi épségünk megőrzésének érdekében, ebből kifolyólag már be is skatulyázhatjuk a játékot a „lopakodós-bunyós" címke mögé. Az akciójelenetek igazán látványosak, köszönhetően az ötletes kombóknak és szépen kidolgozott karakteranimációnak. Nem fogunk róla évek múlva áradozni, de napjaink színvonalának tökéletesen megfelel a harcrendszer, nem valószínű, hogy buta hibák miatt fogunk bosszankodni. Ha van rá lehetőség, ellenfeleinket átdobhatjuk a korláton vagy nagyobb tárgyakat dobhatunk feléjük határozottan ártó szándékkal (aminek többnyire nem is örülnek, hisz érzik, hogy ez nekik fájdalmat okoz).

A már említett „graffiti-istenek" Cope2, Futura, Obey, Seen, Smith, TKID különféle technikák elsajátításában segítik Trane-t a metróvagonok teljes befestésétől kezdve a falfestményeken át a hatékony lopakodásig.

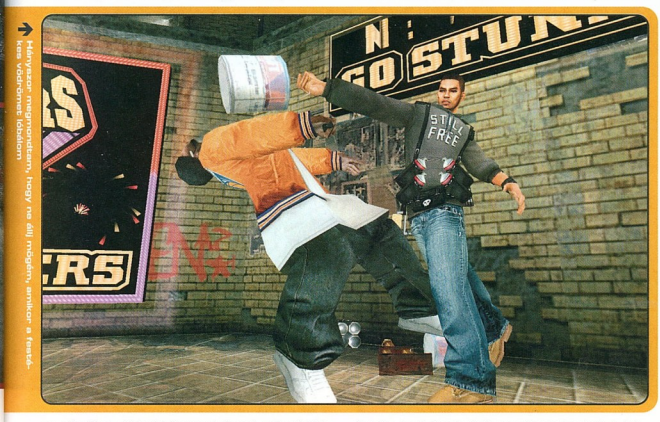
Grafikailag szintén egyfajta felső-középkategóriára számíthatunk, semmi virtuóz csilivili, csak a célnak tökéletesen megfelelő megoldások. Az animációk jól sikerültek, nem kell alacsony frame rate-től tartanunk, még a mozgalmas, effektekkel teli részeknél is szépen, folyékonyan működik minden. A kamerakezeléssel néha lesznek problémáink, ez hamar kiderül a közzétett videókból. Bár a helyzet korántsem vészes, egyes helyeken idegesítő szögből látjuk az eseményeket, ami nyilván kicsit nehézkessé teszi majd az irányítást. Egy Marc Eckóval készített interjújból kiderül, hogy a művész rég dédelgetett álma volt ez a játék, és nem volt túl könnyű dolga, amikor fejlesztőt és kiadót keresett. Fejben már megvolt a történet, és végül Bruno Bonnell szimpátiája kellett a megvalósításhoz. A játéknak nincs célja, nem akarja megváltani a világot, egyszerűen önmagáért született meg. Hogy ebből ki mennyit szeretne elhinni (főleg látva a szépen keresztbe reklámozott cégneveket), az az egyénre van bízva, én azért anyagi téren sem féltem Ecko urat, már ami a jövő év eleji játékiparba való betörését és annak várható sikerét illeti.

Talán kultuszjáték soha nem lesz a Mark Ecko's Getting Up, de úgy érzem, szorult bele annyi igényesség, hangulat és mondanivaló, hogy jó időre lekötheti az akció/kaland játékok kedvelőit, főleg ha még az (amerikai) utcai kultúrához is vonzódnak valamennyire.

Freak

Marc Ecko birodalma

Ecko New Yorkban nőtt fel, tizenévesen csak egy volt a sok graffiti „katona" közül. Életében a nagy fordulópontot az hozta el, amikor műveit elkezdte pólókra nyomni, ezzel szép lassan beelfolyt az akkori hip-hop divatba. 20 évesen alapította meg az Ecko Unlimited névre hallgató cégét, amely hamarosan a kontinens legnagyobb hip-hop sztárjait látta el ruhákkal és kiegészítőkkel. Mára döbbenetes összegeket kaszál évente, de emellett az is tény, hogy tökéletesen egyesíti a csillogást a sportos, könnyed stílussal és az utcák mindig változó, pezsgő hangulatával. Akit bővebben érdekel, látogasson el honlapjára: *www.eckounltd.com*.



Hányszor megmondtam, hogy ne állj nógáthy, amikor a festő kés vödrömet lökdöm!





A játékban új értelmet nyer a tűzes menyecske kifejezés...

TORINO 2006

BEMUTATÓ

INFO BOX

PS2 - XB

Kiadó: 2K Sports
Fejlesztő: 2K Sports
Hivatalos honlap:
ovg.ismgames.com/

Megjelenés: 2006. január

+ Csillogó körítés, minőségi kommentár, élvezetes és változatos versenyszámok, 4 fős multiplayer

– Csak tényleg ne várjunk többet annál, amit a program nyújtani tud, és reméljük, hogy sikerül valami okos irányítási metódust kitalálni...

Előzmények:

1984	Olympic Spectacular
1985	Summer Games II
1992	Olympic Gold: Barcelona
2000	Sydney 2000
2004	Athens 2004









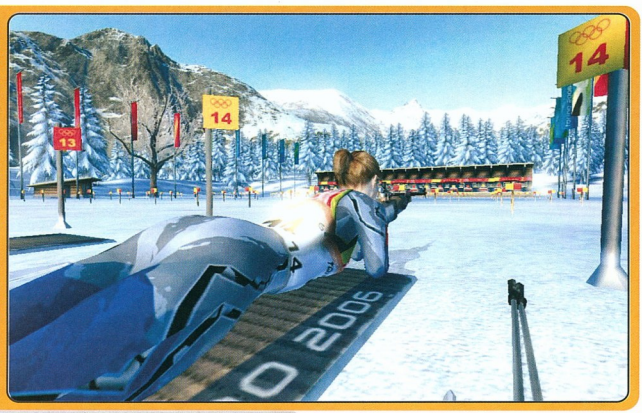
TORINO 2006

A HUSZADIK TÉLI OLIMPIA HIVATALOS JÁTÉKA

A Torinóban megrendezésre kerülő esemény lesz a sorozat jubileumi, huszadik állomása. A téli sportok és a konzolok kedvelői pedig duplán örülhetnek, mivel a 2K Sports elkészíti az olimpia hivatalos videojátékát PC, PS2, és XBOX platformokra, így már interaktívan, mi is megmérkőzhetünk az adott sportágak legnagyobbjaival. Mivel a Torino 2006 megjelenése már januárban esedékes, éppen itt van az ideje, hogy ránézzünk a programra, mert jó tudni, mit is kapunk majd kemény forintjainkért cserébe…

Árnyék és fény

2006. február 10. lesz az a nap, amikor a fél világ Torinóra figyel majd, hiszen ekkor rendezik meg a téli olimpiai játékok megnyitóját, ahol a sportolók és a különféle híresség a villogó vakuk közepette jelképesen megkezdik a rendezvényt. Az olimpiáknak számos fontos jelentőséget tulajdoníthatunk, de legnagyobb feladatuk talán az lehet, hogy összehozzák a teljesen eltérő, akár egymással rivalizáló országok sportolóit és nézőit, előbbiek minden ellenségeskedést félretéve küzdenek majd a sikerért, utóbbiak szurkolnak kedvenceikért. Azt persze nem szabad elfelejteni, hogy mindez egy komoly, kiélezett verseny is egyben. A sportemberek nemcsak az érmekért és a jutalmakért mérkőznek meg egymással, hanem legfőképpen a megbecsülésért, a hírnévért, na és persze a lehetőségeik javításáért. Mert bizony nagyon sok helyen még mindig minősíthetetlen körülmények között gyakorolnak a műkorcsolyázók, jégkorongozók, vagy éppen a sífutók azért, hogy kijuthassanak, és tisztességgel helytállhassanak az olimpián és egyéb megmérettetéseken. Elég csak, ha a magyar viszonyokra gondolunk, mert bár nálunk a helyzet azért nem annyira vészes, de például súgróink és bobosaink nem éppen a legideálisabb módon készülhettek fel a selejtezőként funkcionáló Világ- és Európa Bajnokságokra. Ennek megfelelően túlzás lenne hatalmas sikereket várni sportolóinktól, de remélhetőleg azért legalább sikerül majd pontot érő helyezést megcsípniük, például a műkorcsolyázó Póth Diának.



A fekvőa sportokhoz érdemes női versenyzőket választani

Veszélyes ugrás

Hangulatkeltésnek ennyi éppen elég volt, most térjünk át inkább magára a játékra. Sajnos még nem túl sok információ látott napvilágot a Torino 2006-ról, ám az, amit eddig tudunk, éppen elég lehet, hogy felkeltse érdeklődésünket iránta. Első és legfontosabb ilyen szempontból maga a fejlesztőcsapat, a 2K Sports. A srácok már többször is bizonyították, hogy nagyon otthon vannak a télisportok világában. Két meghatározó címet említenék most, egyik a NHL 2K sorozat, amely természetesen a jégkorong világába kalauzolja el az érdeklődőket, és egészen kellemes értékeléseket gyűjtött be a szaksajtótól az idei résszel. Emellett meg kell említenünk másik játékukat is, az Amped 3-at is, melyet hatalmas érdeklődés kísért megjelené-

A téli olimpiák magyarjai

Az első téli olimpiát 1924-ben rendezték a franciaországi Chamonix-ben, bár ezt még maguk a résztvevők sem tudták, hiszen az eseményt csak később nyilvánították olimpiának. Érdekesség, hogy négy magyar is indult a 14 számban (mindannyian síelésben), ám a házigazdákkal egyetemben nem sikerült komoly eredményeket elérniük. Négy évvel később már jégkorongcsapatunk is szerepelt a tornán, míg legjobb eredményünk Eötvös Zoltán tizedik helye volt gyorskorcsolyában. 1932-ben Lake Placidban már egy bronzérmet is szerezttünk páros korcsolyában, majd hosszabb kihagyás után (a világháború és előzményei miatt nem rendeztek olimpiákat) a Kékessy-Király páros 1948-ban megszerezte első ezüstünket. 1980-ban ismét fontos, ám szomorú mérföldkőhöz érkeztünk, páros korcsolyában megszereztük ugyanis a magyar téli sport eddigi utolsó olimpiai érmét, egy ezüstöt. 1988-ban, Calgaryban és 92-ben Albertville-ben még sikerült szert tennie az Engi-Tóth párosnak két hetedik helyre, amit azóta sem sikerült felülmúlnia magyar indulónak. Ezzel az összesített éremtáblázat harmincadik helyét foglaljuk el …

se előtt. Azok a szerencsések, akik már tesztelhették XBOX 360-on, egy kellemes, középkategóriás, ám messze nem hibátlan snowboardos alkotásról számoltak be, amit a sebesség és a trükközés élménye tesz kirívóan izgalmassá. Idáig tehát minden szép és jó, de egyben egy nagy kérdés is felvetődik az emberben: hogy lesz ebből olimpia?

Talpraesett

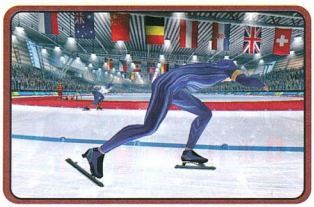
A korábbi hasonló jellegű próbálkozásokból, mint a Salt Lake City 2002, Sydney 2000, és az Athen 2004, világosan elképzelhető, milyen játékmenetre számíthatunk a Torino 2006-ban. Mert bár a nyári és téli olimpiák témáját több fejlesztő is feldolgozta már, az alapötlet sohasem változott, vagyis az egész versengés ügyességi keretek között zajlik. Ennek megfelelően a különféle számok, ha nem is ugyanolyan, de hasonló sémára épülnek, a cél a megadott gombokat vagy gombkombinációkat adott pillanatban a legpontosabban megnyomni, miközben gyakran az adott eszköz irányításával, a pálya buktatóival is meg kell birkóznunk. Gondolom sokan már rögtön fanyalognak, hogy hogyan is lehet ilyesmit pénzért árulni, ám gyorsan nyugalomra kell intsem őket, hiszen minden bizonnyal a Torino 2006 játékmenete is meglehetősen izgalmas, gördülékeny lesz. Itt tényleg nem lehet csak félvállról venni a dolgokat; ha jó eredményeket akarunk elérni, akkor folyamatosan koncentrálnunk kell,



adott esetben rövidebb ideig, mint például a síugrás esetében, ellenben mondjuk bobozás közben több percnyi, megfeszített odafigyelés szükséges.

Egy néző szemével

Hogy a folyamatos szórakozás garantált legyen, a Torino 2006 fejlesztői több ügyes trükköt is bevetettek. Az elsőt nem szükséges különösebben magyarázgatnom, a grafika alaposan ott van a szeren, kihasználja a két konzol lehetőségeit, legalábbis a képekből és a videóból nekem ez szűrődött le, főleg mikor síugrást játszunk sötétedésben, egy kivilágított pályán. A versenyzők modelljei végre nem baltával faragottak, a közönség is tűrhetőre sikeredett, és a havas tájak lemodellezése sem nehezítette meg különösebben a 2K Sports dolgát. A látványvilágon nagyot dobhatnak még a kameranézetek is, na persze csak ha megfelelően lettek bekalibrálva. Hiszen versenyzés közben a legfontosabb, hogy átláthassuk a pályát, és mindig tudjuk, mikor mit kell tennünk, míg a visszajátszásoknál már a látványosság a mérvadó. Utóbbival különösebb gond nem lesz, a videó alapján igazi tévéközvetítés-hangulatra számíthatunk. Apropó, tévéközvetítés! A hírek szerint valódi, ismert kommentátorok adják majd hangjukat a játékhoz, és ezen a téren igazán komoly kidolgozottságra számíthatunk. A szpíkerek ugyanis dinamikusan reagálnak



egy-egy balul sikerült ugrása, jó lövésre, vagy éppen egy hatalmas buktára, és minden egyes versenyt részletesen kielemeznek majd nekünk.

A sportoló bőrében

Ha már a versenyeknél tarunk, elérkezett az ideje, hogy megismerkedjünk a játék ezen részével is. Az első jó hírt rögtön az elején elsütném, miszerint egyszerre akár négyen is küzdhetünk egymással, körönként vagy éppen fej-fej mellett. Egyjátékos módban sem fogunk unatkozni, külön begyakorolhatunk minden számot, hogy aztán a szimpla versenyeken, vagy az akár több részből álló tornákon is sikerrel vegyünk részt. Megéri, hiszen a program nyilvántartja legjobb időeredményeinket, így versenghetünk haverjainkkal, hogy ki is a legjobb biatlonos a társaságban. Bármilyen meglepő is, azt, hogy milyen sportágakban versenyezhetünk, még nem jelentették be hivatalosan, csak annyit tudunk, hogy kilenc kategória tizennégy számában mérhetjük majd le képességeinket. Azért a képekről sok minden leri, nézzük át, milyen események fognak biztosan szerepelni a játékban:

- **Egyes szánkó:** a kijelölt pályán kell minél gyorsabban végigérni, sokat számít a megfelelő rajt és a kormányzás.
- **Négyes bob:** a cél ugyanaz, mint ez előbb, szintén az indulás a legkritikusabb pont, na



Szerintem senki sem sértődne meg, ha most mégsem ugranék…

- **Gyorskorcsolya:** pengeélen táncolva kell minél gyorsabban végigsprintelnünk a kör alakú pályán, ügyelve az ellenfelek tempójára is.
- **Síugrás:** az emelkedőn lehajtva kell minél nagyobb távolságra ugratnunk, alapfeltétel, hogy semmiképpen se essünk el landolásnál.
- **Lesiklás:** az ellenőrző pontok érintésével kell a lehető leggyorsabban célba érnünk.
- **Óriás műlesiklás:** ugyanaz, mint az előbb, csak sokkal extrémebb és hosszabb pályán.
- **Sífutás:** a biatlon eleme önállóan is játszható, egyenes terepen kell előrehaladni meglehetősen furcsa mozdulatokkal.

Rajt-cél győzelem?

Mint látható, jelenlegi információink korántsem teljesek a játékról, ezét botorság lenne előre ítélkezni. Az azonban biztosan elmondható, hogy a hangulattal, a körítéssel, és a változatossággal nem lesz gond, garancia erre a 2K Sports csapata. Viszont azt sem szabad elfelejtenünk, bárhogy is próbálják leplezni, hogy a Torino 2006 egy eredendően ügyességi játék, így ne várjunk tőle többet, mint amit adni akar: néhány óra önfeledt szórakozást.

ashe

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE



MINDEN HARRY POTTER FILMMEL ELJÖN EGY ÚJABB HARRY POTTER JÁTÉK IS, EZT MÁR MEGSZOKHATTUK. AZ IS ALAPVETŐ, HOGY EZEK AZ EGYRE ÚJABB ADAPTÁCIÓK EGYRE SZEBB GRAFIKÁVAL VANNAK FELVÉRTEZVE, AZONBAN AZ MÁR NEM TENDENCIA, HOGY MINDEN FRISS RÉSZ JOBB LENNE AZ ELŐZŐNÉL. A POTTER JÁTÉKOK CSÚCSÁT EGYÉRTELMŰEN A TITKOK KAMRÁJA JELENTETTE, ÉS HA A TÖBBIT IS PONTOZNI KÉNE, AKKOR BIZONY A GOBLET OF FIRE A JÁTÉKMENETBEN TALÁLHATÓ OLCSÓ HÚZÁS MIATT CSAK A SOR VÉGÉN KULLOGNA.

INFO BOX

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Electronic Arts
Hivatalos honlap:
www.harrypotter.ea.com/hpgof

Megjelenés: 2005. november
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

Az új Harry Potter játék izgalmas kalandokkal kecsegtet, kooperatív módban nagyon élvezetes.

Amikor egy pályát hetedszerre(!) is újralátogatunk, akkor valószínű, hogy a fejlesztők felmenőit erősen szidni fogjuk.

ELŐZMÉNY

2001 Harry Potter I
2002 Harry Potter II
2004 Harry Potter III

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB - GC - GBA - DS - PSP

PLATFORMOK

Quidditch World Cup

Az első pár másodpercben rángassuk meg a kontrollert minden irányba, nyomkodjuk meg az összes gombot, így nagyjából tiszta képet kapunk az irányításról. Tekintve, hogy a játék minden korosztály számára ajánlható, ezért különösebb problémáink nem lesznek.
Induljunk el a színes, Bagoly Berti Féle Mindenízű Drazsék által kijelölt utat, egészen az animációig. Ekkor szembesülünk az első ellenséggel, egy apró, ámde harapós kis vakarccsal. Mivel hárman vagyunk, ezért mindenki kiveheti a részét a rémség elvarázslásában: az egyik karakter a Vingardium Leviosa varázslattal lebegtesse a szörnyet, míg a másik két varázslótanonc szórja meg pár bűbájjal.
Ezt követően folytathatjuk utunk, de vigyázat, mert most egyszerre több harapós vakarcs kerül utunkba. Komoly gondot nem fog okozni, a munkamegosztásnak hála simán keresztülverekedjük magunkat ezen az akadályon is.
Nyomás tovább, szaladjunk egészen addig, míg meg nem jelenik Ron apja. Az ő, és társaink segítségével, együttes varázslással lebegtessük el az útból a hatalmas sziklát, majd a keletkezett résen szaladjunk át. Mehetünk egészen egy újabb kis szörnyig, ám nem sokkal azután, hogy őt is legyőztük, ismét találkozunk Mr. Weasley-vel. Ekkor ismét elő kell vennünk az együttes varázslás tudományát, mert megint előttünk tornyosul egy hatalmas szikla.
Miután kiiktattuk az útakadályt, rohanjunk a Mindenízű Drazsék irányába, ezek rendkívül jól mutatják a helyes irányt, legalábbis itt, az első pályán. Zökkenőmentesen elérünk az első kidőlt fatörzshöz, amit egy aranyos kis varázslattal simán félrevonhatunk az útból. Ahogy ezzel megvagyunk, és tovább indulunk, belebotlunk még néhány ilyen fához, a helyzet ellenszere ugyanaz, mint az előző esetben. Az átvezető után rengeteg kis szörnyeteg lepi el környezetünket, és természetesen ránk hárul legyőzésük feladata. Nem árt, ha belépünk a „Magicus Extremos" módba. Ekkor sokkal versenyképesebbek leszünk: Bűbájaink erősebbé válnak, gyorsul mozgásunk. Noha ezt az előnyt csak korlátozott ideig élvezhetjük, mégis ha ügyesek vagyunk, pont elvarázsolhatjuk az összes harapós vakarcsot.



Harry Potter egyedül harcol az LA-s fényvető lángokkal

ÉRDEKESSÉGEK
A filmstúdió két külön részben szerette volna leforgatni a Tűz Serlegét, ám a rendező, Mike Newell vállalkozott rá, hogy megcsinálja egyetlen filmként. Szép munkát végzett!

A nagyobb összetűzés után fussunk tovább, míg el nem érünk a hídig. Itt húzzuk el az útból a sziklatömböt, majd rohanjunk egészen a halálfalóig. Ne féljünk, nem kell vele megmérkőzni, elég, ha kihúzzuk a lába alatt található kőkupacot megtámasztó farönköt. Szép esés, legalább tíz pontos.
Folytassuk utunkat, míg meg nem jelenik az égen a Sötét Jegy. Itt már nincs keresnivalónk, Mr. Weasley mellett rohanjunk el, át a hídon, egyenesen a zsupszkulcshoz.

Defense Against Dark Arts Lesson one

Ebben a teremben csupa alapvető dolgot magyaráz el nekünk Mordon professzor. Beavat minket azokba a szörnypusztítási technikákba,

amiket már a Kviddics Világkupa utáni zűrzavarban amúgy is elsajátítottunk. Nem számít, hiszen ismétlés a tudás anyja. Intézzük el a sok kis szörnyeteget úgy, ahogyan Mordon mondja, próbáljuk ki ismét a Magicus Extremos módot még egyszer, majd ballagjunk át a következő helyiségbe. Itt már könnyedebb hangvételű feladat vár ránk, hiszen csak az Invito varázslatot kell alkalmaznunk annak érdekében, hogy magunkhoz vonzzuk a sok-sok jutalmat. Amennyiben sikerült az összes tárgyat összegyűjtenünk, már csak a terem végében található varázskönyvet kell megszerezni.

Lesson two

A második lecke már némileg keményebb lesz, mint az előző. Ahogy felkészültünk a megpróbáltatásokra, menjünk be az ajtón. Ebben a helyiségben az Aqua Eructo varázslatot kell megtanulnunk, ami - mint azt a neve is mutatja - főként tüzek eloltására szolgál. Pálcánk hegyéből bő vízsugár ömlik ki, és ez képes bármilyen tüzet eloltani. Illetve majdnem akármilyet, mivel néhány lángot csak akkor iktathatunk ki, ha mindhárman, egyszerre alkalmazzuk az Aqua Eructo-t a lángnyelveken. Nosza, oltsuk el az összes tüzet, majd szaporán menjünk át a következő terembe. Itt találkozunk egy újfajta ellenséggel, a Tűzköpő Szalamandrákkal. Ezek a lángba borult teremtmények igen veszélyesek tudnak lenni, ha nem tudjuk, hogy kell velük elbánni. Ha ilyen teremtménnyekkel találkozunk, először mindig bizonyosodjunk meg arról, hogy nincs-e körülöttük kör alakú, lángoló Szalamandrafészek.

Ezt a termet magunk mögött hagyva kiérünk a roxforti kastély egyik tetejére. Másszuk meg a lépcsőket, fent kapjuk el a gyíkot, majd folytassuk tovább a függőleges haladást. Itt vigyáznunk kell, mert sok fészektűz, sok szalamandra áll velünk szemben. Túl sok választásunk nincs, keményen meg kell küzdeni velük. Használjuk a frissen megtanult bűbájokat, és az imént ismertetett szalamandraellenes taktikákat. Ahogy megtisztítottuk a terepet, varázslat segítségével húzzuk pozíciónba a hidat, keljünk át rajta, majd ismét lépcsőzzünk. Fent újra egy nagy hordányi gyík állja az utunk, ám egyet se féljünk, ez az utolsó megpróbáltatás. Miután legyőztük a ronda, lángos hüllőket, megkapjuk az első Trimágus Pajzsot.

Hogwarts Exterior 1

Ahhoz, hogy tovább jussunk, szükségünk van további Trimágus Pajzsokra. Még szerencse, hogy ezen a pályarészen sok került elrejtésre, így ide elég sokszor fogunk még visszajárkálni.



Induljunk el a képernyő délkeleti része felé, de ne menjünk le a balra található lépcsőkön, mindig maradjunk a jobb oldali falnál. Az elénk akadályként tornyosuló vaskaput nyissuk ki, szaladjunk tovább, majd a következő rácsot is tüntessük el az utunkból. Barangoljunk egyenesen egészen a felvont hídig. Egy jól irányzott varázslattal húzzuk le, és iktassuk ki a frissen feltűnő, új szörnyeteget. Haladjunk tovább, át a hídon, keresztül a kéthullámnyi szörnyecskén, egészen a lépcsőig. Caplassunk fel, innen pedig a pallókon át egyensúlyozzunk a szemközti épület párkányára. Másszuk meg a lépcsőket, vívjunk meg egy hatalmas, gigantikus harcot, és már miénk is az újabb Trimágus Pajzs.

ÉRDEKESSÉGEK

A bolgár kviddics-válogatott élsportolóját, a Trimágus Tusa egyik részvevőjét, Viktor Krum-ot valóban egy bolgár fiatal, Stanislav Ivanevski játszotta el.

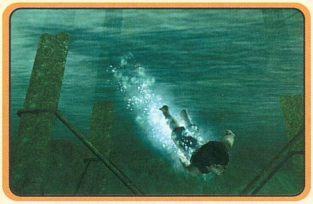
Forbidden Forest

Induljunk el előre, majd az utunkba kerülő érdekes formájú növényekkel, varázslat segítségével csúzlizzunk egyet-kettőt. Folytassuk utunkat, egészen a csúf szörnyetegig, akit néhány jól irányzott bűbájjal tegyünk el az útból. Miután ezzel megvagyunk, a köpködő növényekkel ismét csúzliznunk kell, ám most már konkrét célzásra is szükségünk lesz, mivel a szemben található mérgező gombákat meg kell semmisíteni. A három előtűnő, hatalmas szörnyeteggel ne bánjunk kesztyűs kézzel, adjuk nekik meg mindazt, ami jár nekik. Haladjunk tovább, balra tartva folyamatosan, de beleszaladunk egy zsákutcába. Jegyezzük meg ezt a helyet, egy későbbi visszatérés során még fontos lesz. Most azonban nem tudunk mit csinálni itt, kezdjünk el visszafele sétálni. Láthatjuk, hogy jobbra-szemben egy kisebb párkány díszeleg, amin ügyesen felkapaszkodhatunk. Ahogy lejövünk erről a kisebb dombocskáról, feltűnik a Magyar Mennydörgő is, tehát a legokosabb az lenne, ha lélekszakadva elkezdenénk futni. Rohanjunk, közben oltsuk el az utunkat álló tüzeket, varázsoljuk el a ránk támadó szörnyeket, de ami a legfontosabb: fussunk. Kisvártatva elérünk egy látszólagos útelágazáshoz, jobbra ne menjünk, egyelőre nincs ott semmi érdekes. Forduljunk inkább a szemben található, északi ösvény irányába.

Innen már csak - a változatosság kedvéért - szaladni kell, ahogy a lábunk bírja, egészen az átvezetőig. Láthatjuk, hogy a hatalmas honfitárs-sárkányunk tűzköpő szalamandrákat csalogat elő, kizárólag azzal a céllal, hogy nekünk ártsanak. Nincs mese, varázsoljuk el mindet! Fussunk fel a romos lépcsőkön, kerüljünk ki a tűzköpők láncsóváit, szeljük keresztül az épület romjait, majd másszunk át a faronk-hídon. Ekkor találkozunk a Durrfarkú Szúrcsókkal! De nem ám a könyvekből megismert kölyökkorú, szelídített példányokkal, hanem egy vad, kifejlett állat áll velünk szemben. Győzzük le, hátuluról sebezhető!

Hogwarts Exterior 2

Természetesen kell még néhány pajzs ahhoz, hogy tovább mehessünk a történet főszálán, a Trimágus Tusa első megmérettetésén. Készüljünk fel, hogy nemsokára csukott szemmel is át tudjuk majd vinni ezt a pályát, ugyanis még rengetegszer visszatérünk ide. Nosza, induljunk el a délkeleti irányba, azonban az első észak felé található lépcsőn menjünk le! Egy alacsonyabb tetőn járunk, azonban innen még egy szinttel lejjebb van dolgunk, tehát a szemben található pallón másszunk át a következő tetőre. Itt láthatjuk, hogy jó néhány romos fal, és egy bizonytalan, zöld folyadéktól gőzölgő üst található. Vegyük elő legjobb Vingardium Leviosa varázslatunkat,



majd a furcsa anyaggal teli üstöt lebegtessük neki a válaszfalnak. Szép kis robbanás kíséretében a fal ledől. Dumbledore biztos örül neki, hogy romba döntjük a kastély tetejét, de mit lehet tenni, kell a pajzs a továbbjutáshoz. Ismételjük meg a fenti mozdulatsort egészen addig, míg északi irányban már egyetlen fal sem állja az utunkat. Fussunk a szabaddá vált irányba, a végén forduljunk balra, kerüljük ki a tűzköpőket, és haladjunk tovább. Végezzünk a szalamandrafészekkel, valamint a gyíkokkal, ezt követően pedig a két torony támasztóit robbantsuk fel az üst segítségével. Megvan a Pajzs.

Hogwarts Exterior 3

Nem én találtam ki, de már megint a Kastély külterületén kell böklászunk, immár harmad-



Az érdekesség kedvéért gyermekek minden trükkös képesek bevetni, ha kell, megtanulnak varázsolni is

szorra. Szerencsére ezt a pajzsot maximum két percbe telik megszerezni.
Tegyük a következőket: induljunk el délkeleti irányba, menjünk le az első, észak felé tartó lépcsőn, ám ezúttal ne másszunk le a pallón, hanem egyből forduljunk balra. Láthatunk három darab sziklakockát, és egy magasban díszelgő Trimágus Pajzsot. Nincs más dolgunk, minthogy a három kockából lépcsőt építsünk a fal mellett, majd ezen felmásszunk a pajzsig.



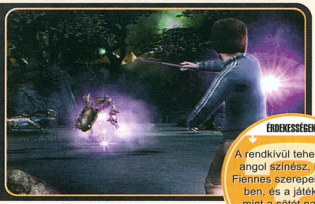
Harry és csapata csatlakozott a "Nemtelen meg ez esőember" elnevezésű csoportunk

vezető lépcső. Menjünk le, egészen addig botorkáljunk, míg egy sziklakocka nem állja utunkat. Ezt együttes erővel lebegtessük a falhoz, majd használjuk lépcsőként, és küzdjük le a szintkülönbséget. A jobb, vagy a bal oldalán kerüljük meg ezt a kis pocsolyát, és nyissuk ki a mögötte található vaskaput. Ebben a kis kertben legózás vár ránk. A jobb oldalon található sziklakockát lebegtessük át a bal oldalon található kisebb emelvényre. Ezen másszunk

ÉRDEKESSÉGEK
A filmforgatáson megépítették a Magyar Mennydörgő életnagyságú mását is, ám ez nem minden, még tüzet is tudott okádni a sárkánymodell.

Hogwarts Exterior 4

Meglepetés! Ismét ez a pálya következik. Induljunk el délkeleti irányba, menjünk le az első, észak felé tartó lépcsőn, ám most ismét másszunk le az eggyel lentebbi tetőre vezető pallón.
Megint itt vagyunk az üstös, falas helyen, de egyelőre ne csináljunk semmit, ne robbantgassunk. Ahogy átértünk a pallón, azonnal forduljunk balra. Kapaszkodjunk fel a kisebb tetőre, innen a három varázslótanonc együttes erejével lebegtessük le a szemközti magaslaton lévő sziklakockát a földre. Ezt követően leszállhatunk, és megismételhetjük az „üstös-falrobbantós" hadműveletet, de csak az első négy falat semmisítsük meg. Miután ezzel is megva-



A háromcsillagos feladom sertki sem akarok Harry-nek

ÉRDEKESSÉGEK
A rendkívül tehetséges angol színész, Ralph Fiennes szerepel a filmben, és a játékban, mint a sötét nagyúr, Lord Voldemort.

gyunk, lebegtessük a sziklakockát a negyedik válaszfal után található üst bal oldalára. Így felmászhatunk egy újabb Trimágus Pajzsért.

Hogwarts Exterior 5

Nem csalás, nem ámítás, ötödször is itt vagyunk. Induljunk el délkeleti irányba, az északra vezető lépcsőn most ne menjünk le, folytassuk az utunk. Fussunk csak előre, lebegtessük el az utunkból az apró sziklákat, majd álljunk odébb. Ahogy elkezd jobbra kanyarodni a függőfolyosó, nézzünk balra. Nini, ott van egy le-

fel, húzzuk le a függőhidat, ezt követően pedig a kockát lebegtessük oda, ahol az első kocka eredetileg volt, a párkány alá. Erre fentről ugorjunk rá, másszunk fel a szemben lévő, másik peremre, és szerezzük meg a Trimágus Pajzsot!

Triwizard Task 1 - The Dragon

Ott csatlakozunk be az események sodrásába, mikor Harry már magához szólította az Invito varázslat segítségével a Tűzvillámot. Seprűnkön száguldva annyi tűnik fel, hogy túl sok irányításunk nincs a történések fölött, csak fel, le, jobbra, balra mozgathatjuk Harry-t. Lélegzetelállító tájakon keresztül kell átvágnunk: végigsuhanhatunk a Tiltott Rengeteg fái között, a tóparton, valamint a roxforti kastély tornyai között is. Akárhol is vagyunk, egy dologra figyeljünk: ha keresztül haladunk egy-egy kékszínű fénykörön, akkor Harry seprűje megtáltosodik, legalább másfélszeres sebességgel száguld utána egy ideig. Nem árt, ha becélozzuk ezeket a „tereptárgyakat". De miért is kell gyorsan célba érni, minek van a képernyő közepén egy óra? Azért, mert minél gyorsabban teljesítjük a feladatot, annál nagyobb jutalmat kapunk! Amennyiben gyorsak vagyunk, úgy Aranyérmet, plusz három Trimágus Pajzsot írnak jóvá Harry-nek. Ezüstéremhez csak kettőt, míg bronzhoz egyetlen egy jutalompajzsot adnak.

Prefect's Bathroom

Megszereztük az aranytojást a Magyar Mennydörgőtől, ám ahhoz, hogy megfejtsük a rejtélyét, el kell vinnünk azt a Prefektusok Fürdőjébe. Néhány balszerencsés fordulatot követően a tojás beleesik a lefolyóba. Átvesszük az irányítást a karakterek fölött, de most éppen nem pancsolni jöttünk ide, úgyhogy keresnünk kell egy kiutat. A már ismerős, zöld trutymóval teli üstökkel amortizáljuk le a szemben lévő repedt falat. Ahogy lyuk képződik rajta, másszunk át a következő helyiségbe.
Az északi oldalon lévő függőhidat húzzuk le, másszunk fel és az összes tereptárgyat bűbájoljuk el, hogy jó sok Mindenízű drazsét tehessünk zsebre. Nyomás vissza a hídhoz, forduljunk jobbra, és robbantsuk fel az üsttel az erre található, utunkat blokkoló csöveket. Induljunk el a frissen felszabadult irányba, szaladjunk, míg le nem esünk. Ekkor az északi, szemben lévő oldalon lévő falon kapaszkodjunk fel, forduljunk balra, két párkányon húzódzkodjunk fel, majd fordítsuk el az itt található gőzgépet. Győzzük le a kis szörnyek első hullámát, majd ugráljunk le a „földszintre". Ne időzzünk túl sokáig itt fent, mert az apró varkarcsok újrateremnek, és nem akarunk egész nap harcolni velük. Lent induljunk el jobbra, azon az úton, amit most már nem blokkol gőzfüggöny. Szaladjunk, húzzuk le a függőhidat, fordítsuk el mindkét gőzgépet, majd az üsttel robbantsuk fel a lenti csöveket. Indulás vissza balra, a felkapaszkodós részig, de most ne másszunk fel, hanem irány magunkkal szembe, déli irányba, innen pedig futás jobbra. Haladjunk egészen addig, míg a porondalakú szalamandra lelőhelyig el nem érünk. Szép kis harcba keveredünk a tüzes gyíkfajzatokkal, de nem hiszem, hogy komolyabb fejfájást okoznának nekünk, ahhoz túl rutinosak vagyunk. Miután az összes rossz szándékú szörnyeteget legyőztük, induljunk el a porondból nyíló délnyugati járaton. Rohanjunk a függőhídig, húzzuk le, másszunk fel a peremre, gyűjtsük be a Mindenízű Drazsékat, aztán nyomás tovább, balra. Szélsebesen oltsuk el a szalamandralángokat, tanítsuk móresre a lángnyelvekkel támadó gyíkfajzatokat, és veregessük meg saját vállunkat. Ahogy ezzel végeztünk, menjünk közel a forráshoz, és varázslattal piszkáljuk meg a szemben látható aranytojást. Sétáljunk visszafele, a két szalamandra után húzzuk le az előttünk található hidakat, mert így lerövidíthetjük az utat. Egészen a Prefektusi fürdőhelyiségig kell visszabaktatni, ám egészen a közvetlen bejáratig



nem lesz komoly probléma. Azonban ahogy közel érünk a pálya elején felrobbantott falhoz, egyből elszabadul a pokol. Rengeteg, rengeteg szörnyeteg támad ránk, és miután percekig harcoltam velük, rájöttem, hogy nincs értelme. Egyszerűen szaladjunk be a falon tátongó lyukon, mert úgy látszik, hogy végtelen számú szörnyecskék vannak idekint.

Prefect's Bathroom 2

Ezúttal legalább nem a pálya legelején kezdünk, így nem kell keresztülverekednünk magunkat a sok-sok idegesítő kis ellenségen. Induljunk el jobbra, láthatjuk, hogy a forrás előző látogatásunk óta némileg leapadt, így a kis „híd" is kibukott a vízfelszín alól: szabadon átkelhetünk a túloldalra. A legelső lehetőségnél forduljunk szembe magunkkal, és ugrándoz-

Trimágus Pajzs

A Harry Potter és a Bölcsek Köve című játékban nem ahhoz van kötve a továbbjutás, hogy teljesítettünk -e egy pályát, vagy sem. Az EA designer csapata úgy döntött, hogy gyűjtögetősre veszik a figurát, ezzel is jócskán megtoldva a játékidőt. Ez a módszer már az Animaniacs - The Great Edgar Hunt-ban sem tetszett, és itt sem adok érte jó pontot, de Harry mentségére legyen szólva, hogy a játék többi része legalább rendben van. A végigjátszás során nagyjából huszonkilenc-harminc pajzsot szedtünk össze, ám összesen harmincnyolc darab található meg a különböző pályákon. Mindegyik leírására sajnos nem maradt hely, csak a továbbjutáshoz elengedhetetlen darabokat tudtuk összeszedni, de adok egy kis segítséget, hogy melyik pályán, hány Trimágus Pajzsot érdemes keresni.

Defense Against Dark Arts	1 Trimágus Pajzs
Hogwarts Exterior	7 Trimágus Pajzs
Forbidden Forest	8 Trimágus Pajzs
Prefect's Bathroom	8 Trimágus Pajzs
Herbology	8 Trimágus Pajzs
Triwizard Task 1 - The Dragon	3 Trimágus Pajzs
Triwizard Task 2 - The Lake	3 Trimágus Pajzs

zunk le addig, amíg csak lehet. Nem kis szintkülönbséget kell leküzdeni, de a jutalom már közel van. Láthatunk egy sziklakockát. Ezt együttes erővel lebegtessük el jobb oldalra, egészen a fenti peremen látható zöld üst alá. Másszunk fel, és az érdekes anyaggal töltött edény lebegtetésével robbantsuk fel a balra található csöveket. Ugorjunk le a betonkockával egy szintre, és a hatalmas kavicsot lebegtessük el bal oldalra. Ott látható az a kis faemelvény, amin lemásztunk. Ezen tákolmány „lépcsőinek" igénybevételével emeljük fel a kockát a sziklaperemre. Innen nézzünk jobbra, a felrobbant csövek irányába. A lyuk pont akkora, hogy átférjen rajta a szikla. Lebegtessük át ezen a résen, egészen a peremen található falig a jobb oldalon. Másszunk fel a Trimágus Pajzsig!

Prefect's Bathroom 3

Ez egy igazán egyszerű pajzs, nagyjából másfél perc a megszerzése. Induljunk el - a már megszokott - jobb oldali irányba, vágjunk át a kis forrást átölelő hídon, fussunk fel egészen a szalamandrafészkekig. Innen forduljunk balra, húzzuk le az utunkba kerülő függőhidat, és sétáljunk oda a Trimágus Pajzshoz.

Herbology

Menjünk le a lépcsőkön, egészen a „földszintig". Itt forduljunk balra, szaladjunk a hatalmas vaskapuhoz. Ezt varázslattal nyissuk ki, szaladjunk át a kis függőkertbe, és szerezzük meg a varázskönyvet. Bravó, már a Herbivicus varázslat is pálcánkban van. Rohanjunk vissza a pálya elejére, innen pedig sétáljunk jobbra, amíg csak lehet. Látunk egy leszakadt lépcsőt, amit benőtt pár növény. Először pakoljuk el az útban lévő kis sziklákat, majd az új varázslatunkkal növesszünk a leszakadt lépcsőfokok helyére leveleket, és már mehetünk is tovább. Felérve addig menjünk jobbra, míg be nem érünk az üvegházba. Itt sétáljunk le a lépcsőn, és készüljünk fel néhány igen idegesítő szörnyecskére: fura óriásméhek jönnek nemsokára. Láthatjuk, hogy az üvegházban lévő apró tavacskán sok-sok rügy található. Az új varázslatunk, amit már egyszer alkalmaztunk ide is bőven jó lesz, tehát növesszünk a kis bimbókból hatalmas vízililiomokat. Először a balra-szemben lévő sarkot kell megcéloznunk, beazonosíthatjuk könnyen, mivel egy csúzlizható növény trónol ott. Menjünk oda hozzá, és célozzuk be az előtte látható gombákat. Miután kilőttük a bűzölgő spórásokat, induljunk el a bal oldal közepe felé. Nagy indákat láthatunk ott, alatta pedig mintha a függőfolyosó egy darabja lenne, rajta egy kis ládával. Másszunk oda a liliomok segítségével, majd húzzuk le a balra-fent látható függőhidat. Ezt követően menjünk fel erre a kis hídra, növesszünk magunk előtt liliomokat, kövessük a járatot, míg ki nem érünk az üvegházból. A Vaskapu mögött ismét egy Durrfarkú Szúrcsók vár ránk, természetesen harcra fáj a foga. A szabály ugyanaz, mint a Tiltott Rengetegben: csak hátulról sebezhetjük meg. Miután legyőztük, másszunk meg a jobbra található lépcsőket, így átérünk néhány függőfolyosóhoz, amik az üvegházak fölött ívelnek. Először magunkkal szembe, déli irányba fussunk, húzzuk le a függőhidat, forduljunk vissza, majd az előzővel ellentétes, északi irányba kezdjünk szaladni. Ily módon szabad a továbbjutás, már csak néhány méhecskét kell elkalapálni. Innen zökkenőmentes utunk lesz a legutolsó üvegházba, amit minden-



denki megismer, mivel egy spirállépcső vezet fel a legtetejére. Kicsit foghíjas ez a felvezető út, ezért lépten-nyomon liliomokat kell növeszteni, hogy mihamarább a tetejére érjünk. Ahogy felérünk, szép nagy harcra kerül sor, de nem engedhetjük meg a legkisebb hibaszázalékot sem: minden kis szörnyeteget le kell győzni. Ezt követően már csak a középen-fent lévő, hatalmas szerkezetet kell



néhány robbanó üsttel megdobálni, hogy elszakadjon a három tartólánc, és lezuhanjon. Földet éréskor tűz üt ki, ezért le kell rohannunk az üvegház leglejára, el kell oltanunk a lángokat, végül meg kell szereznünk a Trimágus Pajzsot.

ÉRDEKESSÉGEK

A Harry Potter és a tűz serlege című film a bemutatótól számított két hét után elérte a 400 millió dolláros összbevételt.

Prefect's Bathroom 4

Ismét itt vagyunk, remélem mindenki annyira örül neki, mint én. A kezdőporondról induljunk el jobbra, át a forráson átvezető kis hídon. Ahogy átérünk, ne menjünk le, oda, ahol az előző alkalommal a sziklakockával zsonglőrködtünk, ehelyett maradjunk a parton, és érjünk át a jobb oldalon található lépcsőig. Az útközben ránk támadó apró szörnyeket hatékonyan büntessük meg, a függőhidat húzzuk le, majd érjünk el a szalamandrafészkekig. Itt fordítsuk el a gőzgépet, ezután rohanjunk vissza a forrás partjára. A jobb oldalon növesszünk liliomokat a rügyekből, készítsünk ösvényt a jobbra látható lépcsőkig. Küzdjük le a szintkülönbséget, majd mindennek a tetején forgassuk el mindkét gőzgépet. Szaladjunk vissza a vízen növesztett liliomok között található apró betonszigetre, onnan pedig új ösvényt készítve térjünk át bal oldalra, ahol már vár ránk a következő Trimágus Pajzs.

Prefect's Bathroom 5

Tegyük lépésről lépésre ugyanazt, mint az előző, negyedik látogatásunkkor, ám a végén a kis betonszigetről ne ugráljunk balra, hanem másszunk vissza a szalamandrafészkekig, onnan induljunk el balra, a függőhídnál forduljunk délre, és már türelmetlenül vár ránk az újabb Trimágus Pajzs.

Prefect's Bathrroom 6

A változatosság kedvéért most ne jobbra, a forrás irányába induljunk el, hanem a délnyugati, balra vezető járatot vegyük célba. Győzzük le a ránk támadó szalamandrákat, majd húzzuk le a velünk szemben látható hidakat. A gőzgépet kikerülve vágjunk át a frissen átadott függőhídon, ugorjunk le a vízpartra, növesszünk növényeket, és érjük el a Trimágus Pajzsot.

Triwizard Task 2 - The Lake

A Trimágus Tusa második feladata az egyik legizgalmasabb. Mind a négy résztvevőtől a Roxfort mellett található tó sellői elcsennek valamit, valamit, ami a versenyzők számára nagyon sokat jelent. Harry-nek Ron-t, Viktor Krum-nak Hermione-t, Cedric Diggory-nak Cho Chang-et, Fleur Delacour-nak pedig saját húgát kell kimentenie a sellők fogságából. A helyzetet nehezíti, hogy a feladat végrehajtására mindösszesen egy óra áll a bajnokok rendelkezésére, valamint a tény, hogy ezt az egy órát a víz mélységében kell eltölteni. Szerencsére Harry, Neville segítségével tudomást szerzett a varangydudva nevű növényről, ami pont egy órányi víz alatti légzőképességet garantál. Ahogy az előző, sárkányos Trimágus feladat, úgy ez is időre megy, sőt, a jutalomrendszer is ugyanaz, tehát különféle érmekhez különböző mennyiségű Pajzsot kapunk. Arra kell figyelnünk, hogy miután előtűnnek a vízalatti kis szörnyek, azokat folyamatosan kilőjük magunk elől. A célzás automatikus, nem lesz nehéz dolgunk. Fontos továbbá, hogy a vízben elszórt varangydudva növények meggyorsítják úszásunkat, így nem árt, ha ezeket is felvesszük. Mivel a pálya nagyon lineáris, így lépésről lépésre nem írom le, hogy mit kell tenni, próbáljátok meg aranyérmes időre behozni Harry-t a célba!

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

VÉGIGJÁTSZÁS

Forbidden Forest 2

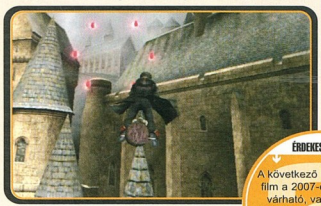
Emlékeztek még arra a helyre, ahol megjegyeztem az első látogatás során, hogy „most még zsákutca, de később még visszatérünk ide"? Na, ennek is eljött az ideje. Rohanjunk vissza erre a helyre, ahol most már semmilyen fal, vagy egyéb úttorlasz nem akadályozza szabad mozgásunkat, ellenben egy Durrfarkú Szúrcsók vár ránk mérgesen. Nem először harcolunk velük, így már kívülről fújjuk, hogy? Csak hátulról sebezhetjük meg őket! Ahogy megszórtuk jó sok bűbájjal ezt a teremtményt, rögtön megkapjuk a következő Trimágus Pajzsot.

Forbidden Forest 3

A kiindulási ponttól induljunk el észak felé. Addig menjünk, míg bele nem botlunk egy szép kis sziklakockába. Vegyük elő legjobb varázstudományunkat, és lebegtessük vissza ezt a súlyos kavicsot a kiindulási pontra. Itt ismét vessük be együttes varázserőnket, így szállítsuk el a kockát jobb oldalra, egészen a Pajzs alá. Ha betesszük pont a céltárgy alá, felmászunk rá, rögtön megszerezhetjük a trófeát.

Forbidden Forest 4

A kiindulási pontról vissza kell szaladni egészen a pálya legelejére. Természetesen ez nem lesz egy túl sima menet, mivel keresztül kell vágnunk különféle szörnyeken, csúzlizható növényeken, gombatelepeken, és hasonló megpróbáltatásokon. Ahogy visszaérünk, keressünk jobb oldalon néhány büzölgő gombát. Ha ezeket kilőjük, szabaddá válik az ösvény, ami elvezet egyenesen - a már újra elfogott - Magyar Mennydörgőig. Két pajzsot is lehet szerezni, kezdjük azzal, amelyik a ketrec tetején van. Álljunk be a jobb oldali csúzlizható növény mögé, és kezdjük el kilőni a ketrec mellett található gombatelepeket. Amint ezt



megtettük, rohanjunk oda, növesszünk liliomokat, másszunk fel rajtuk, és már meg is van a Trimágus Pajzs.

Forbidden Forest 5

Értelemszerűen fussunk vissza újra a Magyar Mennydörgő ketrecéhez. A következő pajzs közvetlenül előtte van, ám nem közelíthetjük meg csak úgy, mert akkor a sárkány lángcsóvája azonnal elkap minket. Középen viszont van egy sziklakocka. Ezt lebegtessük úgy a ketrec elé, hogy felfogja a tűzlabdákat, és ennek fedezékében vegyük fel a Trimágus Pajzsot.

Herbology 2

Emlékezünk még arra, hogy mikor első látogatásunkkor lejöttünk a lépcsőn, láttunk egy pajzsot néhány gombatelep mögött? Akkor még nem tudtunk mit kezdeni a spórás növényekkel, azonban a helyzet változott, mivel azóta nőtt oda egy csúzlizható növény, amit ügyesen kilőve simán megszerezhetjük a pajzsot! Már csak vissza kell érte menni.

Herbology 3

Az újrakezdési pont környékén díszeleg egy olyan dolog, ami az első látogatás során még nem volt itt: egy sziklakockáról van szó. Semmi sem véletlen, ezért együttes erővel lebegtessük ezt a hatalmas monstrumot a jobbra található lépcsőfordulóba. Innen már csak két levelet kell növeszteni, és miénk az újabb Trimágus Pajzs.



A finál kompesetnek, kőre pedáig késerik, de ebbol nem szűlődik a

Herbology 4

A kiindulási ponttól induljunk el jobbra, másszuk meg a lépcsőket, érjünk át a függőfolyosó-rendszer területére. Induljunk el az északra vezető „ösvényen", ahol szembesülünk azzal, hogy lehúzhatóvá vált a szemben lévő függőhíd! Nosza, készítsünk átkelőt, majd a bogarakkal nagyon óvatosan bánva ismételjük meg még néhányszor a hídas manővert addig, míg el nem érünk a következő Trimágus Pajzsig.

Herbology 5

Az újrakezdési ponttól induljunk el jobbra, fussunk el egészen a legutolsó üvegházig. Ne menjünk be, az udvaron se szaladjunk át, inkább nézzünk körbe alaposan. Láthatjuk, hogy nőtt egy csúzlizható növény, aminek segítségével elérhetjük a gombatelep mögött rejtőző Trimágus Pajzsot. Ennyi trófeánk már elégnek kell lennie ahhoz, hogy a sztori főszálán továbbmehessünk.

ÉRDEKESSÉGEK

A következő Harry Potter film a 2007-es év során várható, valószínűleg ugyanekkor jelenik meg a könyvek hetedik, befejező része is.

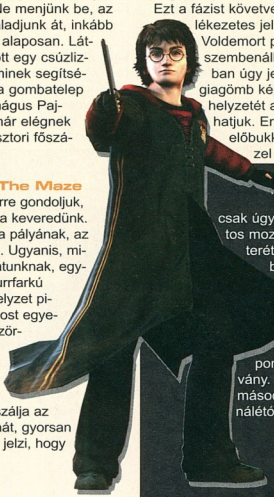
Triwizard Task 3 - The Maze

Induljunk el, menjünk, amerre gondoljuk, előbb-utóbb úgyis jó irányba keveredünk. Egy konkrét buktatója van a pályának, az pedig Cedric kiszabadítása. Ugyanis, mikor segíteni próbálunk barátunknak, egyszerre két darab kifejlett Durrfarkú Szúrcsók állja utunkat. A helyzet pikantériáját az adja, hogy most egyedül vagyunk, így mindkét szörnyeteg legyőzésének feladata ránk hárul. Játsszunk torreádorost: álljunk közel a falhoz, majd, mikor észrevesszük, hogy megriszálja az egyik szörnyecske a potrohát, gyorsan térjünk ki előle, mert ez azt jelzi, hogy másik megtámadhat. A fenti sémát követve igen könnyű legyőzni őket, ezt követően pedig betelesülhet Voldemort aljas terve.

Voldemort

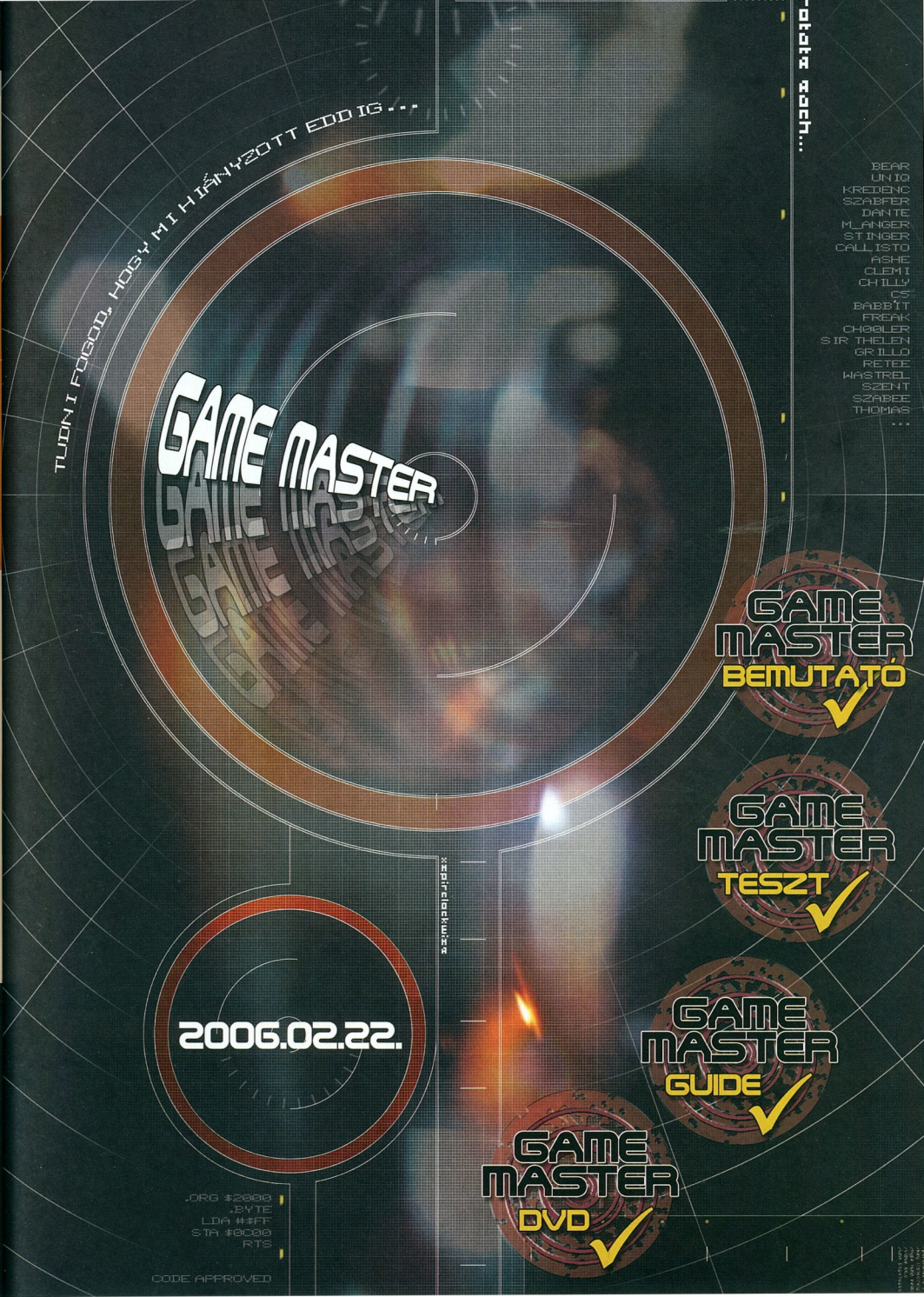
Voldemort ismét testet öltött, elérkezett az idő, hogy megküzdjünk vele. Utolsó találkozásunk a sötét úrral tizenhárom éve volt, és akkor még nem voltunk jártasak a varázspálca lengetésben. Igaz, akkor anyánk szeretete megmentette életünket az Avada Kedavra halálos átoktól, de most már varázsképzettségünknek köszönhetően szembeszállhatunk Voldemorttal. Mindenek előtt győzzük le azt a sok csontvázat, amit ránk küld a főgonosz. Ezzel probléma nem lesz, az egésznek annyi a titka, hogy ne engedjük magunkhoz közel a húsnélküli lényeket, mivel csak karnyújtásnyi távolságról képesek sebezni.

Ezt a fázist követve jön a könyv, és a film emlékezetes jelenete, mikor Harry és Voldemort pálcája összefonódik a két, szembenálló varázslattól. Ez a játékban úgy jelenik meg, hogy egy energiagömb képződik középen, aminek helyzetét a mozgásunkkal befolyásolhatjuk. Erre szükség is lesz, mert az előbukkanó csontvázakat csak ezzel semmisíthetjük meg.



Ezt követően Voldemort egy szoborral kíván agyoncsapni minket, amit csak úgy kerülhetünk el, ha folyamatos mozgásban tartjuk Harry karakterét. Mikor megállapodik a szobor egy helyen, akkor az energiagömböt rárányítva roncsolhatjuk a márványfaragványt. Négy-öt „ütés" az energiagömbből, és porrá őrlődik a súlyos kőfaragvány. Innen már csak néhány másodperc választ el minket a finálétól.

Dante


TUDNI FOGOD, HOGY MI HIÁNYZOTT EDDIG...
GAME MASTER
totota 2006...
BEAR
UNIO
KREIDENC
SZABPER
DANTE
M_ANGER
STINGER
CALL_ISTO
ASHE
CLEMI
CHILLY
CS
BABBÍT
FREAK
CH0OLER
SIR THELEN
GRILLO
RETEE
WASTREL
SZENT
SZABEE
THOMAS
...
GAME MASTER BEMUTATÓ
GAME MASTER TESZT
GAME MASTER GUIDE
GAME MASTER DVD
2006.02.22.
.ORG $2000
.BYTE
LDA #$FF
STA $0C00
RTS
CODE APPROVED

GUN



A TÖRTÉNET ELEJÉN COLTON WHITE, A FŐHŐS, APJÁVAL ÉPPEN VADÁSZATON VAN, EZ TÖKÉLETES ALKALMAT NYÚJT EGY-KÉT SZARVAS LETERÍTÉSÉRE, ÉS NÉMI APA-FIA BESZÉLGETÉSRE. NED WHITE EGYÁLTALÁN NEM TŰNIK ANNAK A TIPIKUS CSALÁDALAPÍTÓS, ÉLETÉT A TANYÁJÁN TENGETŐ FARMERNEK, TEHÁT KICSIT ABSZURDNAK TŰNHET AZ EGYEDÜLÁLLÓ APA SZEREPÉBEN, DE EZ NEM VÉLETLEN. AHOGY APA ÉS FIA A GŐZHAJÓRA KEVEREDNEK, MINDEN FENEKESTÜL FELFORDUL...

INFO BOX

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Neversoft Entertainment
Hivatalos honlap:
www.gunthegame.com

Megjelenés: 2005. november
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

Szembesülhetünk a valódi, és brutális vadnyugattal. Mindez kiváló játékmenettel, és hangulattal párosul.

Sajnos a játékidő elég rövid, így akár egy bővebb délután alatt átnyargalhatunk a sztori módon.

ELŐZMÉNY

1997 Outlaws
2004 Dead Man's Hand
2004 Red Dead Revolver

DVD: INFÓ

PS2 - XB - GC

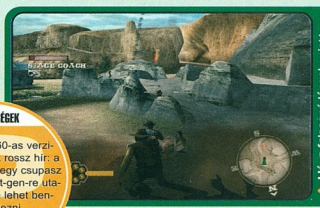
PLATFORMOK

The Hunt

Az intró mozi után rögtön átkerülünk a játék jelenébe, 1880-ba. A helyszín Montana, a főhős, akit irányítunk Colton White. Ő az apjával állatokra vadászik a folyón fel-le úszkáló gőzhajósok számára.
Ned White, az öregünk felébred a nap első sugarára, majd ezzel a lendülettel oldalba rúg minket: a lazsálásból nem élünk meg.
Kövessük apánkat, szokjuk meg az irányítást, majd figyeljük, ahogy az öreg leterít egy jávorszarvast. Ez még nem elég, néhány állatot még el kell ejteni. Ned tanácsait követve Quickdraw módban szedjük le a három, aljnövényzetből felröppenő fácánt, ezt követően a maradék ötöt szintén szedjük le. Egész jól haladunk, már csak pár dolog kell.
De ahogy az lenni szokott, most is megzavarja tervünket egy váratlan esemény: portyázó farkasok támadnak ránk. Nincs mese, lőjük le a vadállatokat, vagy ha túl közel kerülnek, használjuk a késünket.
Miután sikeresen leküzdöttük az apró falkát, ismét Ned után kell szaladnunk. Egy szimpatikus szikla tetejéről, a puskánk segítségével szarvast kell lőni. Ez a feladat rém egyszerű, funkciója mindössze annyi, hogy megtanítsa, hogy kell használni a vadászpuskát.
Ahogy végeztünk a legelő emlősökkel, néhány farkas ismét az életünkre - és zsákmányunkra - tör. Már rutinosan kezeljük a fegyvereket, így nem okozhat komolyabb gondot a harapós jószágok elintézése.
Még nincs vége a megpróbáltatásoknak: egy hatalmas medve úgy gondolja, hogy okos ötlet kikezdeni a két vadásszal. Nedet a földre löki, így a legyőzése ránk hárul. Elképzelhetetlen, hogy bármi történjen velünk a harc során, így könnyű dolgunk lesz a mackóval. Gond egy szál se: Ned jól van, a gőzhajó megérkezett, a medve halott, a zsákmány megvan. Szép munka volt.

Steamboat Massacre

Megérkezik a gőzhajó, itt az ideje, hogy teljesítsük a rendelésüket. Már az átvezető animáció első pár másodpercében is látszik, hogy itt bizony valami nagyon nincs rendben. Ned egy hölgyeménnyel elvonul, és láthatólag valami nagyon titkos dologról diskurálnak, amiről még mi sem tudunk semmit. Érdekes. Ennél már csak az érdekesebb, mikor egy kétes külsejű, magát papnak kiadó ember szólít meg minket. Az előérzetünk, miszerint



valami furcsa a férfiben, beigazolódik, ahogy megöli azt a nőt, aki Neddel beszélt a kabinban. Ekkor szabadul el a pokol a gőzhajón.
Reed (az álpap) emberei elözönlik a teknőt, és igen erőszakos módon - mindenkit legyilkolva - próbálnak meg közelebb férkőzni Ned titkához. Ne adjunk nekik esélyt, lőjük őket halomra. A pisztoly ideális, mivel elég közel vannak az ellenségek, a puska most csak lassítana minket. Észrevesszük, hogy lelassult a hajó. Ezt azért van, mert a lapátkereket megakasztották a haramiák. Rohanjunk a gőzhajó végébe, és rúgjuk szét a deszkát, amely a kerék útját blokkolja.

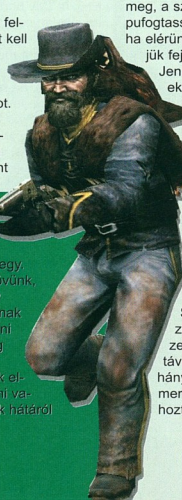
ÉRDEKESSÉGEK

Aki a játék X360-as verziójára vár, annak rossz hír: a pletykák szerint egy csupasz port, semmi next-gen-re utaló nyomot nem lehet benne felfedezni.

Ezt követően át kell szaladnunk a bal oldalon található ágyúhoz, melyet természetesen használni is kell. Nincs célkereszt, vagy hasonló, röppálya alapján kell megsaccolnunk, hogy milyen szögállással fogjuk eltalálni a támadó hajókat. Robbantsuk fel az összes ellenséges járművet, majd keressük meg Nedet. A fenti fedélzeten lesz, a gőzös másik végén, fussunk hozzá. Segítsünk neki visszaverni a támadókat. A ládák kitűnő fedezéket biztosítanak, javaslom használatukat.
Mikor már reménytelen a helyzet, Ned a kezünkbe nyom egy zsetont, és közli velünk, hogy nem ő az igazi apánk. Ezt követően bevág minket a vízbe, a hajó megsemmisül, vele együtt vélt apánk, és az eddigi múltunk is.

Honest Tom

Három teljes napig a vízben hánykolódunk eszméletlenül, majd a sors kegyének köszönhetően partra vet minket a folyó. Éppen csak megszáradunk a napon, máris valami kétes kinézetű egyén megpróbálja ellopni tőlünk a nemrég kapott zsetont. Állítása szerint azt hitte, hogy halottak vagyunk, párszor belénk is rúgott, hogy ezt ellenőrizze, és mikor nem érkezett válasz, úgy döntött, hogy kifosztja „hullánkat".
Kárpótlásul a kellemetlenségekért Őszinte Tom úgy dönt, hogy segítségünkre lesz, amennyiben kiálljuk az összes próbáját. Sőt, még egy lovat is ad, amennyiben jól teljesítünk. Milyen rendes fickó ez a Tom!
Pattanjunk fel a lóra, és kövessük a férfi utasításait. Megtanuljuk az alapvető lovaglási funkciókat, úgymint az ugratás, az ügetés, vágtázás, és ehhez hasonlók.
Ezt követően már simán körbenyargalhatjuk a kis tisztást, ahol éppen tartózkodunk.
Tom látja, hogy megy nekünk a lovas sport, ezért versenyre invitál minket. Ez a kis megmérettetés igazán nem nagy megpróbáltatás, tekintve, hogy a vérünkben van a lovaglás. A nyerés titka, hogy a sprintelés gombot nyomva kell tartani. Lovunk tudtunkra adja, hogy mikor nem jó már neki, ha rugdossuk az oldalát, de ezt a három körös kis versenyt simán kibírja. Vigyázzunk a két ugratóval, az jelenthet egyedül kisebb buktatót a megmérettetés során.
Miután legyőztük Tomot, újabb feladatot kapunk: néhány bölényt kell agyontaposnunk paripánkkal.
Ez sem jelent gondot, tegyük meg, amit kér, és intézzük el patkolt társunkkal a többi állatot.
A következő próba során Quickdraw módban üvegpalackokat kell lövöldözni. Szimplán csak puffantsunk le többet, mint Tom, és nyerünk.
A végső feladat tetszőleges módon leölni a támadó farkasokat. Lelőhetjük őket, lovunkkal átgázolhatunk rajtuk, teljesen mindegy. Miután ezzel is végeztünk, rájövünk, hogy az Őszinte Tom csak egy szimpla gúnynév, mivel a fickónak esze ágában sem volt lovat adni alánk, csak húzta az időt, amíg meg nem érkeznek a haverjai. Azt gondolta, hogy van esélyük ellenünk. Bizonyítsuk be, hogy mi vagyunk jobbak: lőjük le paripájuk hátáról mindegyik gazfickót.



The Red Hand Gang

Őszinte Tom már történelem, mi pedig folytathatjuk utunk a küldetés főszálán. Célozzuk meg a Dodge City felé vezető ösvényt, vágtassunk, ahogy kedvünk tartja, de nem hajt a tatár. A folyón a révész átvisz minket szó nélkül, és még csak próbákat sem állít elénk. Na ő egy igazi rendes alak.
Meg is érkezünk a hírhedt városba. Mivel Ned azt mondta, hogy a zsetont vigyük az Alahambra ivóba, ott pedig keressük Jenny-t, ezért tegyünk is így. A városban nem fogunk eltévedni, az ivóra pedig szép nagy betűkkel ki van írva a neve, így csak be kell sétálnunk.
Keressük meg a csapost, aki készségesen segít Jenny előkerítésében. Mivel a lány egy… „dolgozó lány", ezért néhány fickó még előttünk sorra szeretne kerülni, és ahogyan ez minden vadnyugati filmben lenni szokott, most is hatalmas összetűzés kerekedik ki az egész szóváltásból.
Izzítsuk be legjobb fegyverforgató kezünket, és lőjünk le mindenkit, aki fenyegeti a mi, vagy a lányok testi épségét. A lépcsőket másszuk meg, a szobákon vágjuk magunkat keresztül, pufogtassuk az ellenséget a hatlövetűvel, majd ha elérünk Jenny-hez, Quickdraw módban lőjük fejbe a túszul ejtőjét.
Jenny már éppen elkezdene regélni, ám ekkor a banda megtámadja az Alahambrát. Menjünk le azonnal, és küldjük át a másvilágra az összes vandál ellenséget. Először mindig azokat szedjük le, akiknél tűz van.
Viszonylag simán visszaverjük a támadást, de ekkor az ivót kívülről kezdik ostromolni.
Pattanjunk fel a leparkolt lóra, és lőjük ki az összes tűzzel rohangáló ellenséget. Ők legyenek a prioritási lista élén! Miután megtisztítottuk a terepet, a bandavezér, Crude is szeretne egy falatot belőlünk.
Semmi gond, megkaphatja. Vigyázunk vele, mert shotgunnal lő, ami közelről kifejezetten halálos, így inkább távolabbról igyekezzünk bevinni neki néhány találatot. Figyeljünk az embereire is, mert ő nem szereti a tiszta harcot, ezért hozta a pereputtyot is.

Quick Killer

Beszéljünk Dentonnal, hogy elkezdődjön a küldetés. Megtudjuk tőle, hogy az indiánokkal rendkívül sok baj van, Dodge City-nek állandó fejfájást jelentenek. Az őslakosok most éppen az épülőfélben lévő hidat szeretnék porig rombolni, ezt kell megakadályoznunk minden áron. Vegyük elő legjobb célzótudásunkat, és szabaduljunk meg a ránk támadó indiánoktól. Hullámokban szabadul ránk az ellenség: jönnek a híd oldaláról felmászva, az építmény túlsó feléről rohanva, tehát minden lehetséges irányból megpróbálnak az életünkre törni.
Harcoljuk keresztül magunkat ezen a középső szinten, majd az emelkedőn menjünk le a híd tartópilléreihez. Denton ekkor értünk küld egy kis anyagszállító állványzatot, amivel a középső, főpillérig elhúz minket. Itt észrevesszük, hogy az indiánok telerakták TNT-s hordókkal az egész alapot. Értelemszerűen ha robban, akkor a híd megsemmisül, a küldetés pedig sikertelennek minősül.



Készüljünk fel, mert jönnek a fáklyákkal felszerelt őslakosok, akiknek egyetlen célja a lőporos hordók detonálása. Legjobb lesz, ha késünkkel teszünk rendet köztük. Mivel egyszerre csak két ellenség jön, így a vágószerszámmal hamar, és hatékonyan átküldhetjük őket a Totem Hegy Szellemeihez.
Miután biztosítottuk a hidat, a kis anyagszállítóval evickéljünk át a túlpartra, ott öljünk meg még néhány indiánt, végül a lejtőket megmászva fussunk oda Dentonhoz.
Most már nincs fenyegetés, így a kínai vendégmunkások folytathatják a híd munkálatait. Az őslakosok azonban nem adják fel, és most



A jó, a rossz és a cső mentek a silvatagban, amikor egyszer csak egy fehér négyzet általa az útjukat...

ÉRDEKESSÉGEK

Akinek tetszett a Gun története, és hangulatvilága, az feltétlenül tekintse meg az 1966-os, Franco Nero főszereplésével készült Django című filmet.

magukat az építőket vették célba. Ne engedjük, hogy meghaljanak a munkások, öljünk meg mindenkit, aki az életükre tör.
Természetesen az indiánok akkor sem nyugszanak, amikor ezt a támadásukat már visszavertük, újabb rohamba fognak. Most tüzes nyilakkal lövöldöznek a TNT-s hordók irányába, ami nem tűnik túl jó ötletnek a mi szemszögünkből. Váltsunk át Quickdraw módba, és reptükben lőjük le a nyílvesszőket. Miután látják az őslakosok, hogy ez nem működik, fáklyákkal felvértezett harcosokat küldenek a hordók felé. Mi őket is simán kilőjük, erre Quick Killer jön, a legnagyobb bajnokuk. Ez a harcmodorán nem látszik, sőt, elég harmatos teljesítményt nyújt a csatamezőn… Öljük meg, és már végeztünk is.



Whore Coach

Menjünk oda a postakocsi mellett ácsorgó Jenny-hez, és már kezdődhet is ez az izgalmas küldetés.
Dodge City-ből el kell jutnunk Empire City-be, ám az út hemzseg az indiánoktól, így még egyedül, egy gyors lovon is kockázatos átvágtatni, nemhogy egy lassú postakocsit kísérgetve… A misszió első felében még saját lovunk hátán vágtatunk a szekér mellett, legfőbb feladatunk a védelem. Mindig maradjunk a hintó előtt, hogy jó előre le tudjuk szedni a támadó szándékkal fellépő amerikai őslakosokat. Némi harc és lovaglás után elérkezünk egy hatalmas útakadályhoz. Mivel Coltont nem olyan fából faragták, hogy egy ilyen apróság útját állja, ezért ki is talál valamit.
Szálljunk le paripánk nyergéből, és a kis résen másszunk át a barikád mögé. Itt öljük meg az összes apacsot, kapjunk fel egy TNT-s hordót, tegyük le a megjelölt pontra, távolodjunk el tőle, végül trafáljuk telibe egy golyóval. Szép tűzijáték kíséretében semmisül meg az útakadály, pattanjunk lóra, és folytassuk kalandos utunk.
Minden a megszokott kerékvágásban megy addig, míg a szekér tetejét biztosító egyént le nem lövik, mert ekkor a fickó leesik, és eltöri a postakocsi első tengelyét. A sofőr meg tudja javítani, de időre van szüksége. Jenny-vel azt a feladatot kapjuk, hogy a javítás végeztéig védjük meg a szekeret. Felváltva, minden irányból jönnek majd az indiánok, de komolyabb megpróbáltatást nem okoznak majd.
További utunkat a szekér tetején guggolva kell majd eltöltenünk, legalább eggyel kevesebb dologra kell figyelni. A helyzet változatlan, a fentitől eltekintve: lőjük halomra az indiánokat egészen addig, míg el nem érünk Empire City-be. Itt találkozunk Hoodoo Brown-nal, a polgármesterrel, aki szépen eligazít minket.

Law And Order

Beszéljünk a kaszinóban ácsorgó emberrel. Ő Hoodoo jobbkeze, aki azonnal el is vezet minket a főnökéhez. Úgy látszik Empire City-ben is a törvény őrlévé avattak minket, hű de jó! Kint pattanjunk fel a lóra, és kövessük a két tapasztalt rendfenntartó rókát egészen a bárig. Bent diskuráljunk el a csapossal. Ez az egész egy olyan reakciót vált ki a tömegből, amire senki sem számított: megtámadnak minket. Meglepő fordulat, valóban. Tegyük el láb alól az összes gazembert.
Sajnálatos módon a fickó, akit keresünk, sikeresen megszökik, így szélsebesen pattanjunk lovunk nyergébe, és vegyük üldözőbe a lótolvajt.

ÉRDEKESSÉGEK

A Gun nem finomkodik: a játékban nevén neveznek mindent, káromkodnak lépten-nyomon, folyik a vér, minden piszkos, mocskos. Pont, mint az igazi vadnyugaton.

Egészen a városon kívül találhatunk egy farmig vezet a hajsza, ahol lóháton érkező banditák támadnak ránk. Mondanom sem kell, hogy csak a halott bandita a jó bandita.
Ahogy lezajlik a csetepaté, Hoodoo tapasztalt emberei hidegvérrel lelőnek egy ártatlan embert, ami - akárhonnan is nézzük - szántít egy kicsit. Mivel mi frissen kerültünk be a rendfenntartás üzletébe, ezért úgy gondoljuk, hogy szimpla gyilkosságot követett el a fickó, ezért be akarjuk vinni. A társa ezt nem nézi jó szemmel, így mindketten az életünkre törnek. Kapunk egy ellenséget lovon, egyet pedig saját lábán rohangászva. Lőjük ki mindkét gazembert, majd térjünk vissza Empire-be, és számoljunk be Hoodoo-nak a történtekről.
Bárcsak ilyen egyszerű lenne… Kiderül, hogy a polgármester ismeri a gőzhajón látott papot, és Reed egy laza mozdulattal véget vet Jenny életének. Összeesküvést szimatolok...

Escape the Jail

Empire City börtönében találjuk magunkat, ami egyáltalán nem meglepő, tekintve, hogy valami nagyba és kellemetlenbe tenyereltünk bele. Beszéljünk a mellettünk raboskodó, Port nevű egyénnel. Állítása szerint simán kiszabadulhatunk innen, ha hátulról sikerül elkapnunk az őrt. Ez nem is rossz ötlet. Amikor a szemközti cellában sínylődő Soapy-t elkezdi cukkolni a kishekus, kapjuk el hátulról. Mivel a kulcsot nem adja oda, ezért csak simán véget vetünk életének a saját jelvényével.
Soapy üzletet ajánl: ha segítünk neki is kiszabadulni, elárulja, hogy a jelvény tűjével hogyan nyithatjuk ki a cellaajtónkat. Korrekt üzletnek hangzik, így bele is megyünk.
Ahogy kikerültünk a fogdából, az asztalról kapjuk fel a holminkat. A motyónk mellett még egy indián íjjal is gazdagodunk, ami hatalmas áldás, tekintve, hogy néma csendben lehet vele ölni, amire a küldetés további részében szükség lesz.
Soapy teljesítette az alku rá eső részét, most rajtunk áll, hogy saját részünket teljesítsük. Kint három lovat kell elkötnünk, és a kőhíd alá letennünk, hogy együtt meglóghassunk. A térképen látszik mindhárom paripa pontos helyzete, azonban csak nagyon óvatosan közelít-

Pénzköltés

Tárgy	Ár	Magyarázat
Dodge City Shop		
Pickaxe	15	Aranyat bányászhatunk vele.
Scalping Knife	25	Skalpolhatunk vele
Extra Health Slot	25	Plusz egy korty fér a kulacsunkba.
2nd Extra Health Slot	50	Plusz egy korty fér a kulacsunkba.
Shotgun Speed Loader	25	Shotgun gyorsabb újratöltése.
Shotgun Speed Loader 2	50	Shotgun méggyorsabb újratöltése.
Pistol Speed Loader	15	Pisztoly gyorsabb újratöltése.
Pistol Speed Loader 2	50	Pisztoly méggyorsabb újratöltése.
Cylinder Boring Kit	15	Pisztoly 33%-kal erősebb tőle.
Heavy Cylinder Boring Kit	50	Pisztoly 50%-kal erősebb tőle.
Empire City Shop		
Extra Dynamite Slot	35	Több dinamit lehet nálunk.
2nd Extra Dynamite Slot	55	Mégtöbb dinamit lehet nálunk.
Shotgun Ammo Belt	30	Több shotgun töltényt tudunk vinni.
Rifle Ammo Belt	25	Több puska töltényt tudunk vinni.
Rifle Speed Loader	20	Puska gyorsabb újratöltése.
Rifle Speed Loader 2	45	Puska méggyorsabb újratöltése.
Barrel Extension	20	Puska 33%-kal erősebb tőle.
Long Barrel Extension	50	Puska 50%-kal erősebb tőle
Quality Horseshoes	30	Gyorsabb lovak
Premium Horse Chow	40	Erősebb lovak
Indian Trader		
Hatchet Sharpener	40	Élesebb tomahawk.
Shotgun Barrel Choke	30	Erősebb Shotgun.
Shotgun Barrel Choke 2	50	Még erősebb Shotgun.
Premium Arrow Fletching	30	Gyorsabb tűznyilak.
True Flight Bow Talisman	50	A nyilak sokkal gyorsabbak.
Quality Arrowheads	30	Nyilak 33%-kal erősebbek tőle.
Obsidian Arrowheads	50	Nyilak 55%-kal erősebbek tőle.
Mild Herbs	30	Quickdraw mód 25%-kal hosszabb.
Powerful Medicine	50	Quickdraw mód 50%-kal hosszabb.

sük meg őket, mivel az emberek nyüzsögnek ahhoz képest, hogy ilyen késő van. Az íjjal simán, zaj nélkül segíthetünk magunkon, de az óvatosság azért ajánlott.
Miután mindhárom paci a helyén van, osonjunk át a térképen megjelölt ponthoz, dobjunk az épületre egy viszkibombát, majd keressünk egy lőporos hordót, tegyük a helyére, és robbantsuk ki Soapy cellájának falát. Pattanjunk lóra a híd alatt, és kövessük két újdonsült barátunkat. A lovaglás végén elérünk az ellenállás rejtekhelyéhez!

Ambush the Train

Ismerkedjünk meg új barátainkkal. Hoodoo személyét ismerve, valamint a kurrens állapotokat végigtekintve rájöhetünk, hogy nem is olyan rossz ez az ellenállás. Minden csak nézőpont kérdése.
Kövessük a vezért, Clay-t. Port már ott vár minket a helyszínen, éppen pakolja le a TNT-s hordókat. Mire kell ez a sok lőpor? Nos, Hoodoo kedvenc kis játékszerét, egy kisebb golyószórót vonaton szállít éppen Dodge-ból Empire-be. Ha ezt a kis apróságot eltulajdonítjuk, azzal egy szép nagy adag borsot törhetünk a gonosz polgármester bajusza fölé.
Segítsünk Portnak helyretenni a TNT-s hordókat. Igazi kulimunka, de valakinek ezt is el kell végeznie, és egy kis edzés sosem árt. Miután néhány csomagot megfelelő pozícióba tettünk, néhány ellenálló odarohan, hogy közölje velünk: embereinket és a kiszemelt vonatot banditák megtámadták Dodge mellett, közvetlenül a vonatnál.
Nagyszerű hír. Pattanjunk lovunk nyergébe, és Clay-t követve vágtassunk Dodge City felé. Ahogy odaérünk, lőjük szét a banditák seregét, ne hagyjuk, hogy ők térítsék el a vonatot, hiszen az a mi prédánk. Kisebb tűzpárbaj alakul ki, nem árt, ha végig lóháton vagyunk, mert így valamivel könnyebb venni az elénk tornyosuló akadályokat.
Miután sikeresen leküzdöttük a banditákat, újra elindul a vonat, de nem szabad, hogy előttünk érjen el a csapda helyszínére. Clay ismer egy rövidebb utat, tehát kövessük. Sprinteljünk, ahogy csak bírja lovacskánk. Gyorsan pakoljuk le az utolsó TNT-s hordót a helyére, másszunk fel a sziklára, és vegyük célba a hordókat.
Mikor megérkezik a vonat a kis kanyonba, várjuk meg a felszólítást, majd lőjük ki a hordókat. Gyönyörű robbanás kíséretében a mozdonynak befellegzik. Most már nincs is más hátra, mint hogy megvédjük a terepet, és kinyírjuk az összes maradék bandität. Innen fentről egész kényelmes célozni, hogy lemenjünk.
Miután feladatunkat teljesítettük, észrevesszük, hogy a golyószóró mellett mást is szállított ez a vonat: rengeteg indián rabszolga lapult az egyik vagon bendőjében, akiket természetesen szabadon engedünk. Így illik.

Defend the Hideout

Az előbbi kis akciónkat követően Hoodoo rájött, hogy hol van az ellenállás rejtekhelye, és mivel meglovasítottuk kedvenc kis játékszerét, ezért igen határozottan lép fel ellenünk.

Lovagoljunk vissza a rejtekhelyhez, beszéljünk az örökkel. Clay mesél nekünk Nedről, magáról, és MacGruderről is, ám a sztorizás nem tart sokáig, mert jönnek Hoodoo emberei.
Clay markunkba nyom egy kezdetleges mesterlövészpuskát, hogy azzal kezdjük leszedni a támadó ellenségeket. Kövessük Chavezt egészen a kanyonig. Itt embereljük meg magunkat, és szépen, távolról lőjünk ki mindenkit, aki



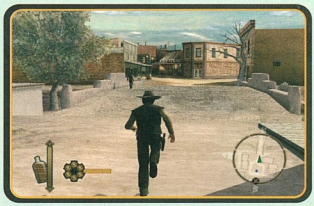
Ha nem vesszük be taggel a két phrasst és a sárgát, akkor egy idő után hatalmas kéthelyiséges lőcsök mindenfelé a levegőben...

ÉRDEKESSÉGEK
A játék történetét az a Randall Johnson vetette papírra, akinek az Antonio Banderas főszereplésével készült „Zorro álarcát" is köszönhetjük.

veszélyezteti a rejtekhelyet. Természetesen ez azt jelenti, hogy mindenki puffantsunk le. Ez nem könnyű dolog, tekintve, hogy a szélrózsa minden irányából özönlenek Hoodoo gazfickói.
Miután ezzel a feladattal megvagyunk, keressük meg Clay-t. Amíg ő megy, és ellenőrzi a dolgokat, addig ránk bízza a frissen zsákmányolt golyószóró kezelését. Móka és kacagás! De nem azoknak az ellenségeknek, akiket szitává lövünk az ezüstösen csillogó fegyverrel. Korlátlan mennyiségű lőszer áll rendelkezésünkre, így nem kell spórolni, daráljunk nyugodtan.
Ahogy visszavertük a támadást, Port kíván beszélni velünk. Figyelmeztet minket, hogy az ellenség birtokában van egy öblös kis ágyú, ám amint ezt kimondja, egyből meg is tapasztaljuk a tényt egy detonáció kíséretében.
A feladat világos: ostrom alá kell venni az ágyút. Vigyázzunk, nehogy eltaláljon minket egy ágyúgolyó. Szerencsére fedezékkel bőségesen el leszünk látva, így csak a gazfickók jelenthetnek némi problémát. Az ágyú kisajátítását követően használjuk is a kis szörnyeteget, meghozzá arra, hogy visszaverjük Hoodoo embereinek maradékát.

Take Down Hoodoo

Ez bizony már régóta érett, most azonban a tettek mezejére lépünk: Hoodoo-nak mennie kell. Kitaláltuk, hogyha rögtön ellentámadásba lendülünk a fenti harc után, akkor azzal meglephetjük a gonosz polgármestert. Arról nem is beszélve, hogy elfogta Clay-t, akit nem ártana minél előbb kiszabadítani.
Kövessük Portot, vágtázzunk a rejtekhelyről egészen Empire City határáig. Itt tegyük le a lovat, és készüljünk fel egy masszív tűzharcra. Port fogja tolni az ágyút, nekünk pedig az ő fedezése jut osztályrészül. Ez a feladat nem túl bonyolult, tekintve, hogy mindig Port előtt já-



runk egy-két méterrel, és időben kilőjük a ránézve fenyegetést jelentő tényezőket.
Az ágyút egészen a kőhídig kell eltolni, ott már változik a feladat: a fegyvert használva le kell lőnünk minden ránk támadó sereget. Miután megfelelő szintű zűrzavart keltettünk, elindulhatunk, hogy megkeressük Clay-t.
Irány a térképen megjelölt pont felé, út közben leküzdve minden ellenséget. Ebből az épületből titkos alagútrendszer vezet Hoodoo kaszinójáig. Nosza, kezdjük el feltérképezni a föld-

alatti járatokat. Nem kell túl sokat bolyongani, ahhoz, hogy megtaláljuk Clay-t. Szegénynek nem volt éppen könnyű dolga Hoodoo kínzásai miatt, de most nincs időnk törődni vele, mi a polgármesterért jöttünk.
A lépcsőkön caplassunk fel, üldözzük Hoodoo-t egészen a saját irodájáig. Itt némi diskurzus során kapunk egy-két konkrét választ a kirakósjátékhoz, ezt követően pedig végezzünk a gonosz polgármesterrel. Milyen szép díszítőeleme lett a főtérnek, nemde?

Save Soapy

Kiderült, hogy a dolog, ami MacGrudert annyira érdekli, amiről Ned beszélt a lánnyal a gőzhajón, ami annyi ember életét tönkre tette még mindig a gőzhajó roncsai között van, bezárva a széfbe. Szükségünk van valakire, aki fel tudja törni azt a zárat, hogy megkaparinthassuk a

GUN

VÉGIGJÁTSZÁS

Mellékszál

A Gun története lehet, hogy rövid, azonban rengeteg opcionálisan választható küldetést pakoltak a játékba. Ezek teljesítése nem csak szórakoztató, de komoly jutalmakat is kapunk értük: fejlődnek képességeink, valamint egy kis pénzmag is csurran-cseppen. A képességek fejlesztése egyértelmű, hogy miért hasznos, a pénzt pedig különböző fegyver-tuningokra, és hasonló hasznos holmikra költhetjük. Nézzük meg, hogy milyen fajta mellékküldetések kerültek a Gunba.

Bounty

A jó öreg fejvadászat. Ezt már a Red Dead Revolverből is ismerhetjük, a szisztéma itt is hasonló. A körözött személyt elfoghatjuk élve, vagy holtan is, de természetesen lélegző állapotban több a fejpénz.

Pony Express

A vadnyugaton igen fontos volt a különböző áruk megfelelő szállítása. Rengeteg postakocsit kiraboltak, és elvitték az értékes portékákat. A Pony Express küldetések során mi leszünk a postások, akiknek megadott időn belül le kell szállítaniuk a csomagot.

Deputy

A Deputy küldetések kizárólag Dodge City területén játszódnak, és egyfajta rendfenntartó szerepkörbe kényszerítenek minket. Kisebb-nagyobb csetepatékat, banditatámadásokat, és ehhez hasonló gubancokat kell elrendeznünk hatlövetünk segítségével.

Federal Marshall

A Federal Marshall küldetések során általában egy-egy személy védelme lesz az elsődleges feladat. Természetesen ez a legritkább esetben lesz ilyen egyszerű, épp ezért olyan szórakoztató.

Ranch

Az igazi cowboy életet élhetjük át a Ranch missziók során. Feladatunk rém egyszerű: lóháton ülve különböző szituációkban állatokat kell terelgetnünk, többnyire be a karámba. Igazán élvezetes, erőszakmentes időtöltés egy kicsit marhapásztorkodni.

Indian Hunter

Az indiánvadász különféle extrém teremtmények levadászását kéri tőlünk, némi pénzért cserébe. Fontos, hogy lóháton ezeket nem teljesíthetjük, mindig osonni kell, és muszáj az apacs íjat használni, hogy minél nagyobb elismerést kapjunk.

Poker Tournament

Nem hagyományos, ötlapos pókert játszanak a Dodge City-ben található Alahambra ivóban, nem ám. A játék pénzre megy, a szabályok pedig az első kör után világossá válnak.

sejtelmes tárgyat. Ki is lehet, aki zárakat tör fel? Megvan, Soapy!

Vágtázzunk Dodge City-be, és beszéljünk Dentonnal. Kiderül, hogy Soapy barátunkat éppen készülnek felakasztani. Na nem a törvény, hanem a rossz társaság, akikkel a profi zárfeltörő ismerősünk összekerült.

Rohanjunk a víztoronyhoz. Denton ad nekünk egy jobb mesterlövészpuskát, ezt kell használnunk Soapy kötelének elvéséhez. Akkor kell lőni, mikor éppen kihúzzák a lába alól a talajt. Ahogy megfeszül a kötél, bumm.

Ezt követően barátunk elkezd osonni a város utcáján, nekünk pedig meg kell őt védeni. A minden irányból támadó ellenségeket puffantsuk le, nehogy baja essen a simlisnek.

Miután sikerült a védekezés, másszunk le Soapy-hoz, pattanjunk lóra, és meneküljünk teljes sprinttel. Fussunk egészen a révig. Itt a révésznek szóljunk, hogy sietős a dolgunk, indítsa el a kis kompot. A láda mögé leguggolva nézzünk vissza, és lőjük le a partról tüzelő ellenségeket.

Ahogy átérünk a folyó túlpartjára, újabb gazfickók törnek életünkre, de őket elintézni már csak levezetés.



A játék legnehezebb feladata: fel kell építenünk egy hidat.

Hollister's Fort

Sikerült meglépnünk a Dodge City-ben garázdálkodó gazfickók elől. Ez már önmagában is okot adhatna az ünneplésre, ám ezt megfejelve még el is jutottunk zökkenőmentesen a gőzhajó roncsaihoz. Itt már tényleg kiugorhatunk az alsóneműből örömünkben, ám ekkor jön a hidegzuhany: Egy furcsa, Hollister nevű illető elfog, és fogolyként az erődjébe szállíttat minket.

Mivel szinte minden felszerelésünket elkobozták, ezért fifikás módon kell meglépnünk az erődítményből. Mindenek előtt segítsünk az indiánnak, akit éppen péppé ver Hollister embere. Surranjunk a katona mögé, majd hátulról támadjuk meg, így nesztelenül kiszabadíthatjuk az őslakost. Alkut ajánl: ha megmentjük a testvéreit is, akkor segít nekünk kijutni az erődítményből. Igazán fair alkunak hangzik, nosza, segítsünk nekik. Ahogy - az elsőhöz hasonló módon - kiszabadítottuk a két indiánt, kezdődhet is a konkrét szökés.

ÉRDEKESSÉGEK

Ki tudja miért, de a lovunk színe folyamatosan változik. Nem mondom, jó dolog, hogy nem csak barna és fekete pacik vannak a játékban, de azért egy átvezető alatt talán mégsem kéne színt váltania a hátasnak.

Tegyük azt, amit a sebesült őslakos mond. Kövessük, amerre megy, mikor felszólít, hogy csendben gyilkoljunk le valakit, azt is tegyük meg. Kisvártatva Soapy kinyitja a szemétledobót, amelyen lecsúszva egy barlangba jutunk. Az egyik sziklán találunk egy íjat, mely a csendes gyilkoláshoz kell a küldetés további részében.

Haladjunk tovább. Az első őr, akit eltesszünk láb alól lenyúlta az összes fegyverünket, így ahogy lenyomjuk, visszakapunk mindent. Ennek ellenére ne váltsunk fegyvert, továbbra is maradjunk az íjnál. Likvidáljuk az összes őrt, pattanjunk lóra, és vágtassunk az indián faluba. Védjük meg a kis helységet, és már végeztünk is.

Attack the Fort

A Feketeláb törzset rábeszéljük arra, hogy ostromolják meg Hollister erődjét. Természetesen nem csak a levegőbe beszélve küldözgetjük őket ilyen veszélyes küldetésekre, mi is velük tartunk, az oldalukon harcolunk.

Kövessük az indiánokat, ezt követően szálljunk be a kenuk egyikébe. Az őslakos bajtársunk majd evez helyettünk, nekünk mindössze annyi a dolgunk, hogy a támadólag fellépő gazfickókat leszedjük a vadászpuskánk segítségével.

Némi úszkálást követően ismét a sötét barlangban találjuk magunkat, ahol a szökés során megtaláltuk az íjat. Vágjunk át, kövessük az ösvényt, így hamar ismét az erődítmény belsejében találjuk magunkat. Innen az ágyúkhoz vezet az utunk. Bajtársaink segítségével mindegyik lőállást meg kell ostromolni. Az elsővel igen könnyű dolgunk lesz, csak bedobunk egy dinamitot, és minden megy a maga útján. Miután kitisztítottuk a terepet, használjuk az ágyút, és lőjük ki az egyik bunkert.

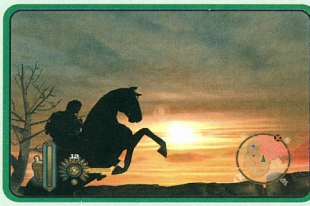
Haladjunk tovább. A második lőállásban is lőjünk ki mindenkit, majd a hatalmas fegyver segítségével robbantsuk fel a vízről közeledő, páncélozott hajókat.

Meg ne álljunk, irány a harmadik lőállás! Itt néhány hullámot azért vissza kell verni, mielőtt elbitorolnánk a szerkezetet, de ez már meg sem kottyan nekünk. Ezzel az ágyúval vegyük célba a szemközti épületet, melyet lőszerraktárnak használnak ellenségeink.

Szépen haladunk, már csak egy ágyú van hátra. Ezt viszont kicsit trükkösebb bevenni. Mivel nem tudunk közel férkőzni hozzá, ezért csak dinamitokat hajigálva tudjuk kirobbantani mögüle a gazembert. Ez azért is szerencsétlen, mert közben folyamatosan tüzel ránk. Hat-hét dobás elegendő ahhoz, hogy az ellenséget megsemmisítsük, és bevegyük az utolsó ágyút.

Battle At The Steamboat

A hatalmas csata után beszélgessünk el Hajnalharcossal (Fights at Dawn), így megtudjuk,



hogy Hollister meglógott az ostrom során. Ahogy ezt kimondja, az emlegetett szamár megjelenik, és véget vet indián segítőnk életének. Azt hiszem, ideje lerónunk a tartozásunkat Hollister felé.

Elsőre nehéznek tűnhet ez a bossfight, de ha megtaláljuk a gyenge pontot, az egész nevetségesen egyszerűvé válik. Katona ellenségünk szeret dinamitokkal dobálózni. Mikor éppen dobásra lendíti a karját, akkor jön el a mi időnk: Quickdraw módban eresszünk bele annyi golyót, amennyit csak lehetséges. Ezt csak párszor kell megismételni, és Hollister átvált öngyilkos módba: teleaggatja magát dinamitokkal, és elkezd felénk rohanni. Ne hagyjuk, hogy elérjen minket, meneküljünk. Úgy sem tart addig a gyújtózsinór, jóval azelőtt felrobban, mielőtt közel kerülne hozzánk.



A csetepatét követően elbaktathatunk a gőzhajó roncsaig. Itt lovas gazemberek törnek az életünkre, akiket nem könnyű legyőzni. A legjobb taktika talán az, ha gyorsan eltesszük láb alól az egyiket, elcsórjuk a lovát, majd így indulunk a többi ellenség nyomába.

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

Miután elrendeztük ezt a konfliktust is, Soapy feltöri a széfet, és megkaparintjuk a tartalmát: az aranykeresztet egyik darabját.
Soha jobbkor, ekkor feltűnik Reed, az álpap. Nem kertelek: nyírjuk ki. Nem lesz nehéz, tekintve, hogy nincs gyenge pontja, mivel ő maga egy gyenge pont. Lőjük szét.

Across the Badlands

Hirtelen minden kezd világossá válni. Colton rájön, hogy ő bizony már látta a keresztet másik felét, méghozzá az apacs főnök fegyverének részeként! Sok Seb (Many Wounds) tudja, hogy hol kell megkeresni a törzsfőnököt, és hajlandó minket elvezetni hozzá.
Keressük meg Soapy-t, beszéljünk vele, majd az átvezetőből kiderül származásunk valódi története, a kereszt és MacGruder viszonya, vagyis újabb darabokat kapunk a kirakós játékhoz.
A kereszt már kész is, úgy tündököl, mint újkorában, még Cortez idején. Pattanjunk nyeregbe, kövessük Sok Sebet, egészen egy tisztásig. Itt természetesen gazfickók támadnak ránk, de mivel nyeregben vagyunk, így túl sok kellemetlenséget nem tudnak majd okozni. Egyszerűen lőjük ki őket.
Ahogy ezzel megvagyunk, kövessük Soapy-t a hegy tetejére. Ide már nem mehetünk fel lóháton, így kénytelenek leszünk gyalogolni. Az átvezetőből kiderül a kereszt valódi rendeltetése, valamint a legtitkosabb kincseskamra rejtekhelye is. Nyilvánvaló, hogy semmi sem mehet ilyen simán, így most is megtámadnak minket, azonban ebbe a harcba jelenleg nincs beleszólásunk. Soapy-t sajnos foglyul ejti MacGruder.

Escape the Ambush

A rajtaütés nem jött a legjobb pillanatban, vagy a legjobb helyen… Mindegy, nem válogathatunk, ez itt a vadnyugat, itt nincs helye a finnyáskodóknak.
Nem könnyű, de próbáljunk meg mindenkit lelőni, aki az életünkre tör. Tekintve, hogy sokan vannak, és kevés a hely, ez annyira nem könnyű feladat. Mindazonáltal hozzuk életünk legjobb formáját, mert lesz ez még így se.
Az öldöklés csak folyik, csak folyik, ne hagyjuk abba, míg rajtunk kívül más is talpon van.
Menjünk le erről a hegyről, keressük meg a lovunkat. Vágtázzunk szélsebesen, keressük meg Soapy-t. Miután megvan a srác, a nyakunkon marad még egy ürge, ő MacGruder jobb keze, Dutchie. Hiába mászik be a golyószóró mögé, hiába küldi ránk a kiskatonáit, ettől nem lesz nehéz ellenség.



Ha elkerül egy lövéssel megszabadítani ellenfeleinket, vérzés fojtsa, és persze nőt puedan szalmánk soha

TIPPEK
Amennyiben 100%-ra teljesítjük a játékot, úgy megkapjuk Reed páncélos lovát, valamint a Cannon Knock Gun-t.

MacGruder's Mine

Most következik a finálé. Mint minden végjáték, ennek is nagyszabásúnak kell lennie, különben a kutya sem fog emlékezni hőstetteinkre. Ilyen elvet követve Clay és Colton elköt egy vonatot, melyet hatásvadász módon teljes sebességgel beleütköztetnek MacGruder bányakomplexumának főbejáratába.
Bent azonnal másszunk az ágyú mögé, és kezdjünk el lőni mindenre, ami csak mozog. Társaink is lövöldöznek az ellenségekre, így is spórolva nekünk néhány ágyúgolyót. Két darab váltót át kell állítani annak érdekében, hogy bejussunk a bányába. Az első, és legfontosabb tanács, hogy maradjunk életben. Nem mi irányítjuk a hajtányt, mi csak az ágyút kezeljük, ilyenformán túl sok menekülési útvonalunk nincs. Az egyetlen védekezési lehetőségünk a mindent elsöprő támadás.
Lineárisan haladunk előre, miközben barikádokat robbantunk fel, és embereket küldünk az örök vadászmezőkre. Némi harc után elérünk egy forgótányéros váltóig. Forgassuk a síneket megfelelő irányba, verjük vissza a komoly ellenséges támadást, majd folytassuk utunk.
Innen már csak pár tölténynyi távolságra van MacGruder. Némi harc, és elérünk a végső bosszhoz.
Az öreget első látásra talán lehetetlennek tűnik legyőzni, ám ha kezünkben a szükséges know-how, máris egyszerűbb lesz a dolgunk. Vegyük elő a dinamitjait. A földből gázokat kilövellő résekre kell a kulcsfontosságúak. Intézzük úgy, hogy a kilőtt dinamitnyíl egy ilyen képződmény közelében robbanjon fel, pontosan akkor, mikor MacGruder áthalad felette. Miután ezt eljátszottuk párszor, bedühödik a fickó, és egy szikláról kezd el hőskődni.
Egyetlen fejlövést szükséges bevinnünk, mert erre egy dinamitcsokor elhajításával válaszol. Quickdraw módban lőjük meg ezt a kis csomagot, még a levegőben, és ily módon felrobbanthatjuk a MacGruder feje fölött lévő sziklatömböt tartó két oszlopot.

A főgonosz legyőzve, a játék története végigjátszva, azonban itt még nincs vége. Számos mellékküldetés vár még arra, hogy teljesítsük őket. Nyeregbe cowboy!

Dante

Szinkronstáb

Néhány emlékezetes játék többek közt azért válik emlékezetessé, mert a karakterek szinkronizálására komoly, gyakorló színészeket kértek fel a készítők. Fontos, hogy ne unottan mondják fel a szövegeket a karakterhangok, mert az rendkívüli módon képes leamortizálni a hangulatot, mint mondjuk a Spartan: Total Warrior esetében.
Szerencsére a Gunnál nem áll fenn ez a veszély, ugyanis rendkívül nívós társulat jött össze szinkronizálni. Tekintsük meg a stáblistát, és hogy a színészt miből ismerhetjük.
Colton White - Thomas Jane (The Punisher)
Thomas MacGruder - Lance Henriksen (Alien)
Hoodoo Brown - Ron Pearlman (Hellboy)
Clay Allison - Tom Skerrit (Contact)
Ned White - Kris Kristofferson (Blade)
Josiah Reed - Brad Dourif (Lord Of The Rings)

THE MATRIX: PATH OF NEO

ÚJRA ITT VAN A SZÁMÍTÓGÉPES-VIRTUÁLIS VILÁGBA ZÁRT, BAMBA ÚJONCBÓL SZUPERHŐSSÉ VÁLÓ HACKER, NEO, AKI EZÚTTAL SAJÁT TESTÉT AJÁNLJA FEL NEKÜNK, HOGY FINOMAN BÚJJUNK ABBA BELE, HÁTHA JOBBAN CSINÁLJUK A VILÁGMEGMENTŐSDIT. A PATH OF NEO A MÁTRIX FILMEK RAJONGÓINAK MINDENKÉPPEN ÉRDEKES ÉLMÉNY LEHET, S A MAGÁVAL RAGADÓ AKCIÓJELENETEKBEN NEM IGAZÁN SZENVED HIÁNYT. FELKÉSZÜLNI AZ ÁRTATLAN, PARANCSOKAT TELJESÍTŐ KATONÁK LEMÉSZÁROLÁSÁRA (AUSTIN POWERS FILMVÁSZNON TÖRTÉNŐ MEGJELENÉSE ÓTA TUDJUK: A BÉR- ÉS EGYÉB FELBÉRELHETŐ GYILKOSOKAT IS HAZAVÁRJA A KISFIUK, NEJÜK), VIGYÁZZ, KÉSZ, RAJT...



INFO BOX

Kiadó: Atari
Fejlesztő: Shiny Entertainment
Hivatalos honlap: www.atari.com/thematrixpathofneo
Megjelenés: 2005. november
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

+ Hozza a mátrix világának hangulatát, remek harc élmény

– Gyenge grafikai megvalósítás, egysíkú játékmenet

ELŐZMÉNY

2000 Messiah
2003 Enter the Matrix
2004 Prince of Persia: WW

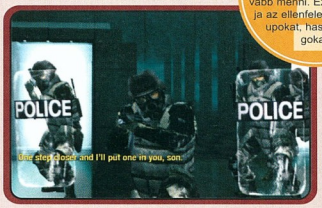
DVD: INFÓ

PS2 - XB

PLATFORMOK

Menekülés

Először Morpheus fogad minket, s kérdésére válasszuk a piros kapszulát (feltéve, ha játszani akarunk). Ezután a híres-hírhedt előcsarnokban találjuk magunkat, ne ijedjünk meg, kezdjünk el verekedni, ez csak amolyan szintfelmérőként működik. Ha meghaltunk, a játék felajánlja a megfelelő nehézségi szintet.
A következő akció az irodánkban köszön ránk. Kövessük Morpheus utasításait, azaz menjünk át a szemközti boxba, és lapuljunk a falhoz. Amikor megint ránk szól, bújjunk elő, s kövessük az őrt, majd ismét a falnak passzírozódva várjunk. Bukfencezzünk át a folyosón, majd újra másszunk be a megjelölt boxba. Ha a nagyfőnök utasít minket, induljunk, és rövid, fal mellett kivitelezett lapulás után bújjunk el a portáskisasszony szekrényében. Amint elment az ügynök, menjünk tovább az őrt követve, aki egy nagyobb irodához vezet minket. Itt ránk támad egy zsaru, lökjük el,



aztán szaladjunk be a helyiségbe. Induljunk el a párkányon, ha óvatosan közlekedünk, nem eshetünk le. Amikor már nem tudunk továbbmenni, ugorjunk le a felfelé tartó panelra, majd miután felértünk, vissza a párkányra. Menjünk végig itt, míg el nem érünk egy zöld gombbal ellátott lifthez. Pattanjunk rá, és nyomás fel.

Amikor megállt, „essünk le" a kapaszkodók között, nem lesz baj, jön egy videó, ahol szerencsésen megkapaszkodunk. Húzzuk fel magunkat, lökjük el a ránk rontó rendőrt, majd fel a létrán. Ugorjunk át a balra található fadeszkákra, majd ismét vissza a párkányra. Itt lesz egy zsaru, de szerencsére puszta látványunktól leveti magát a mélybe, így nincs más



TIPPEK

Használjuk a „Code Vision" képességet, ha nem tudjuk, merre kell tovább menni. Ez megmutatja az ellenfeleket, powerupokat, hasonló dolgokat.

dolgunk, mint megvárni az érkező munkást, aki még egy jó darabon felvisz minket. Ne törődjünk az ügynökkel, induljunk felé nyugodtan, s közvetlenül előtte essünk rá egy másik panelra, s máris a tetőn vagyunk. Itt szaladjunk az ajtókhoz, kirohan rajta egy rendőr, de ellökjük, majd le a lépcsőn. Most egy terembe jutunk, amelynek pont az ellenkező oldalán van a másik lépcsőház, rendfenntartó erőket közben szorgalmasan lökdössük el magunktól. Tiplizzünk a 12. szintre, itt nem tudunk továbbmenni, kénytelenek leszünk bemenni az emeletre. Forduljunk jobbra, figyeljük a nagy piros „exit" táblát, és törjünk utat arrafelé. Megint lépcsőház, ezúttal a 6. emeletig jutunk, be az ajtón, itt egy ügynök és két zsaru fogad minket. Ugorjunk be a villogó bigyókkal teli, jobb oldalon található szobába, s a széleken haladva, az ügynököt kikerülve gyorsan szaladjunk át a túlsó pontjára, ki a folyosóra,

majd a lépcsőházba újra. Ezúttal egészen a földszintig mehetünk, tegyük azt, és ne ijedjünk meg a rendőröktől, amelyik meg lő, azt kerüljük ki. Néhány kanyar után pedig már Trinity mögött feszíthetünk a motoron.

Kiképzés

Tulajdonképpen itt kezdődik a tutorial része a dolognak, hiszen először egy barlangban tanulhatjuk meg a különböző támadások kivitelezését mozgalmas, külön arénában lezajló Street Fighter-jellegű menetekkel a végén, majd egy japánkertben ismerkedhetünk meg a kardforgatás fifikás módszereivel, egy enyhén szívatós japán harcos, majd később Trinity segítségével. Itt nem sok minden nehézség akad, ki kell tapasztalni az irányítást, erről szól az egész. Mindezek után következhet a hibás jelekkel tarkított téli kert, ahol kezdetben a házban vagyunk, itt mindegy merre indulunk, végül ugyanoda jutunk, néhány ellenfél után jöhet a lámpabúrával a fején mászkáló nagymester, akit nem nehéz lenyomni (ezért aztán meg is kapjuk a saját kis extránkat), majd még néhány csatlós, és a leomló épületdarabok elől meneküljünk ki a kertbe. Itt már komolyabb ellenállásba ütközünk, három hullámot kell túlélnünk ahhoz, hogy megfeleljünk a teszten. Használjuk ki, hogyha sokáig nem kapunk be ütést, akkor életerőnk elkezd felfelé kúszni, így ha már jól megvertek minket, fussunk vagy két kört, lehetőleg úgy, hogy ne kapjanak el, és máris fittek leszünk. Következhet a „deathmatch" tréning, amely abból áll, hogy ránk rontanak százan, mi meg pontokat kapunk a legyilkolt ellenfelekért. A cél megdönteni Morpheus rekordját, ami igen csak soványka, így viszonylag hamar kész. Itt tűnnek fel először a hajigáló ellenfelek, őket minél gyorsabban próbáljuk leszedni. Ezek után a fegyveroktatás következik, egy távol-keleti étteremben kell hajkurásznunk valami embert, ami nem lényeges, az viszont igen, hogy elsajátítjuk a fegyverekkel való bánásmódot. Majd jön a végső teszt, a filmből ismert bunyó Morpheus-szal, akit ha párszor elgyepálunk, kihív minket egy mátrixos „futóversenyre". A cél: elsőként elérni a kijáratot jelentő telefont, természetesen mindenféle fókuszos (időlassítós) ugrálásokkal, falakon mászkálásokkal, stb. Párszor próbálkozhatunk, ha nem sikerül, akkor is tovább enged a játék. A kiképzésnek vége.

Csapda

Mátrixban töltött első óráink bizony, igen mozgalmasak lesznek, hiszen már a kezdet kezdetén egy fal állja utunkat, elszakadunk társainktól. Induljunk el a másik irányba, mire ott is téglába ütközünk. Nézzünk körül, a falon kell lennie egy pontnak, ahol beszűrődik a fény. Ezeknél a részeknél mindig át tudjuk törni a falakat. Tegyük most is ezt, és nyomás tovább. Folytassuk faltörő kos módjára, s intézzük el a diskuráló rendőröket. Ezúttal legyünk kultúráltak, használjuk az ajtót, s a folyosóra kiérve szedjük le a távolban legelésző zsarukat. Megint kapunk egy jó nagy falat a képünkbe, így ismét törjünk-zúzzunk, a fürdőszobából pedig az ajtón távozzunk. Folytassuk utunkat, térjünk be egy dupla ajtón, majd nyírjuk ki a helyiségben tartózkodó három zsernyákot. Itt van egy segélycsomag, ha kell, használjuk, majd közvetlen mellette törjük át a falat.

Megint jó nagy mészárlást csaphatunk, ha végeztünk, faltörés. Haladjunk tovább ugyanezen alapelveket követve, míg el nem érünk a lépcsőházba, itt intézzük el az ellenséget, majd értelemszerűen le a lépcsőn az eggyel alattunk lévő szintre. A játék elég lineáris, kövessük hát a felkínált utat, amíg szembe nem találkozunk az új ellenfelekkel, a rohamrendőrökkel. Őket okosan tegyük el láb alól, használjuk minél gyakrabban a fókuszt. Menjünk tovább, a következő lépcsőházban még keményebb ellenfelek várnak ránk, de megoldjuk. Az ezt követő húzósabb részt már nem egyedül kell teljesítenünk, ugyanis Apoc barátunk csatlakozik hozzánk. Távozzunk a mészárlás helyszínéről egy jobb oldali ajtón át, és a következő fürdőszobaszerű helyiségben már várnak ránk a pajtásaink.

Ügynökveszély

A videó után immár a csatornában találjuk magunkat, nincs mese, folytatni kell a menekülést Morpheus nélkül, de Apoc, Trinity és Switch velünk vannak. Kövessük a többieket, szomorkodjunk kicsit velük, hiszen az út el van torlaszolva. A megoldást az utánunk loholó katonák adják, az egyikünkél található detonátor csomaggal ugyanis utat tudunk magunknak robbantani. (Ha nem tudjuk felvenni a robbanóanyagot, mert megtelt az inventory, álljunk fölé, s egyszerűen cseréljük ki jelenlegi fegyverünkkel). A cuccot letesszük a folyosó végébe, aztán mikor kellő távolságban vagyunk, „tüzelünk". Fussunk tovább, s egy tágas terembe érünk, ahol van néhány katona. Miután végeztünk velük, szaladjunk ki a középső platformra, s rakjunk le egy robbanócuccot, majd visszatérve a többiekhez robbantsuk fel. Továbbmenvén újabb csapat áll utunkba (ezek nem tanulnak?), miután lezúztuk őket, vonuljunk fedezékbe, hiszen a másik osztag épp most készül felrobbantani az egyik kaput. Miután ez megtörtént, álljunk rajtuk is bosszút. Ezután egy újabb csarnokba érünk, ahol ugyanaz a teendő, mint az előbb. Illetve csak majdnem, hiszen miután lepakoltuk a bombát, megjelenik egy ügynök, aki ráadásul bele is piszkál kicsit a pálya szerkezetébe. Ez azt eredményezi, hogy nincs hova menekülni, verekednünk kell vele. Fontos: amíg küzdünk, NE robbantsuk fel az áldást, hiszen akkor mi is meghalunk. Az ügynököt próbáljuk párszor lelökni a mélybe (mindig visszajön), majd Trinity közli, kész vannak a hibaelhárítással, ugorjunk. Ne törődjünk a mélységgel, hiszen animáció következik, a lényeg hogy elugorjunk a platform széléről társaink felé. A romokon átkelve ismét néhányszor robbantanunk kell, míg végül elérkezünk egy másik csarnokba, itt először fedezzük a többieket, majd spurizzunk utánuk. Újabb terembe érünk, ahol iszkoljunk a jobbra található kijárat felé, s a létrán kijuthatunk az utcára.



Neo tudta, hogy nem menekülhet az ügynökök elől, utolsó percelt ki akarta élvezni, gyorsan felhívta a forró vágyak vonalát...

ÉRDEKESSÉGEK

Ha sikerrel teljesítettük a játékot, kapunk egy bónusz szintet, amely a „Zion Archives" nevet viseli. Ez egyébként teljesen hasonlatosan pályának tűnik, néhány modellt csodálhatunk meg, semmi más. Bizarr figurák, tarkába öltözött malac. Ez vajon miért?



Mentőakció

A következő küldetés a játék elején már látott aulába visz vissza minket, feladatunk Morpheus kiszabadítása. Rengeteg katona ront majd ránk itt több hullámban, csökkenő életerőnket a már említett „szégyen a futás, de

hasznos" módszerrel, illetve az alkalmanként megjelenő power-upokkal nyerhetjük vissza. Próbáljunk azért gyorsan végezni a melóval, mert odafönt az öltönyösök közben Morpheus-t szadizzák. Egyébként itt ismerkedhetünk meg új játszótársainkkal, a plexivel felfegyverzett rohamosztagosokkal. Ha végeztünk, szaladjunk a lifthez. Az épület tetején ügynökökbe és néhány osztagba ütközünk, előbbieket úgy intézzük el, hogy míg lövöldöznek ránk, térjünk ki a golyók elől újonnan tanult képességünkkel, a többit Trinity elvégzi. Legjobb amúgy a rohamosztagosokkal kezdeni, hiszen ha ők meghalnak, az ügynökök nem képesek „újratermelődni". Egy idő után aztán lőjük az ellenséget szállító helikoptert is, egy pár forduló után el is pusztíthatjuk. Közben persze folyamatosan harcoljunk a katonákkal, és az aktuális ügynökkel. Ezután jön egy kis videó, s Trinity nagyon ügyesen megszerzi a magát tálcán kínáló helikoptert. Szaladjunk, és használjuk a fókusszal kombinált dupla ugrást, hogy átjuthassunk a már a levegőben lévő légi járműre. Fontos, hogy a magasabb szintről ugorjunk, és ne legyen fegyver a kezünkben.



Golyószórás

A most következő rész az egyik legkönnyebb és legkellemesebb része a játéknak, a helikopter chaingunjával kell leszedni a tetőkről az ellent. Használjuk bátran a terepet (pl. darukról leszakadó konténerek kilapítják a jó népet, vagy a tartószerkezetek kilövésével összeomlaszthatjuk az épületek egyes szintjeit), amikor lehet fókuszáljunk, hiszen így effektívebb a támadás,és ne tüzeljünk folyamatosan, mert áthevül a fegyver. Mikor feltűnik a másik helikopter, próbáljuk minél hamarabb leszedni, ez amúgy egy rakétát is kilő ránk, ezt mindenek előtt lőjük le. Morpheus megmentésénél is óvatosan, nehogy szeretett főnökünket tegyük el láb alól, plusz a rakétákra, ha lehet, időben reagáljunk (fókusszal leszedhetőek simán).

Szellemvasút

Az animáció után máris a metróállomáson találjuk magunkat, Smith ügynök társaságában. A feladat egyszerűnek tűnik: a metró elé kell löknünk őt. Bizonyos idő elteltével folyamatosan fognak jönni a szerelvények, próbáljuk úgy alakítani, hogy folyamatosan a sínek mellett (esetleg a síneken) verekedjük, és ha elhangzik a figyelmeztetés, akkor törekedjünk arra, hogy Smith-t lerúgjuk a sínek közé. Elég izzasztó rész, meg kell hagyni.

Ha végeztünk, fogjuk menekülőre a dolgot, s miután leestünk a sötétbe, menjünk le a peronhoz, ahova hamarosan befut egy szerelvény. Az első ránézésre zöld festékkel leöntött vasutas közli velünk, hogy „zseton" nélkül nem szállhatunk fel a vonatra, menjünk hát vissza a beléptető kapukhoz, és vegyünk egyet, majd hatoljunk be a vonatba. Miután a masiniszta felvilágosít minket, hogy az utolsó kocsiban találunk egy telefont, szaladjunk végig a bizarr vonaton (vigyázzunk az eltűnő-felbukkanó vonatpadlóval), amíg meg nem találjuk a készüléket, az utolsó kocsi utolsó métereit vi-



szont csak fókusszal tudjuk megtenni. Az operátor ad nekünk egy kijáratot, melyet a vonat megfelelő helyen történő megállításával kaphatunk el. A vészféket abban a kocsiban találhatjuk, amely minden odaérkezésünk alkalmával 90 fokot fordul el, és fura szellemlények cikáznak benne. Ez itt elég elakadós rész, tehát részletesen: a vészféket akkor kell meghúzni, mikor a kocsi „normálisan" áll, és utasok ülnek az üléseken. Tehát ha nem helyes a pozíció, addig menjünk ki-be az ajtón, amíg nem áll be a megfelelő irányba. Amikor a vezető bemondja, hogy a Balboa állomás következik, szaladjunk a vészfékhez, és aktiváljuk. Szálljunk ki az állomáson, és némi harc után döbbenjünk rá, hogy még nincs vége a mókának. Smith ugyanis újra itt van, s küld néhány katonát, a dolgunk annyi, hogy néhány percig életben maradjunk, majd felugorjunk az éjszakai vonatjárat lapos kocsijaira, melyek elvisznek minket innen jó messzire. Sajnos kálváriánk még mindig nem ér ezzel véget, hiszen továbbra sincs normális kijáratunk, és a való világban közeledő őrszemek miatt muszáj minél hamarabb kijutnunk a mátrixból. Az utcán fussunk a zöldséges pavilonok felé (a többi irányba úgyis falak jelennek majd meg), majd a ránk vadászó ügynökök keresztttüzében az operátor utasításának megfelelően be a - stílszerűen - Neo neonfelirattal jelzett épületbe. Fel a lépcsőn, be a jelzett lakásba, ki az ablakon. Majd keressük meg gyorsan a nekünk kellő lépcsőt (balra tarts szabály érvényben!), s induljunk fel. Ne reménykedjetek, az átjáró le fog szakadni, de double jumppal átugorhatunk. Kis animáció, aztán az újdonsült szupi tulajdonságainkkal alázzuk be a ránk rontó három ügynököt. Közülük Smith húzza a legtovább, de Neo őt is megeszi reggelire. Aztán meg jön a híres System Failure. Vége az első résznek.



Miáltal próbálsz szökni, most kilyegetem a pokusod, kisfiam.

TIPPEK

A szürőfegyverek egy idő után elhasználódnak, nem lesznek többé harcra alkalmasak. Szerencsére mindig több van biztosítva belőlük a terepen.

Extrák

Ha ügyesek vagyunk, titkos helyeket találunk, és ha mindig teljesítjük a bónusz küldetéseket is, akkor rengeteg extrát „unlockolhatunk". Ezt a menüből tudjuk megtekinteni az erre vonatkozó pont alatt. Többek között werkfilmek, karakter- és szintvázlatok, valamint speciális kombók várnak ránk, ha mindenre odafigyelünk.

Elmék

Ebben a szakaszban különböző nagyokosokat kell kihoznunk a mátrixból, kicsit vagányabb stílusban: felszabadítani az elméjüket.

A biztonsági őr - A szóban forgó fickó megmentését némileg akadályozza, hogy pánikszerűen menekül előlünk, úgyhogy fogócskázzunk vele kicsit a templom lépcsőin, aztán megjönnek a gonoszok, harcoljunk hát kicsit velük. A leomló lépcsőt hidaljuk át újonnan tanult antigravitációs ugrásunkkal, majd a fenti szinten is nyírjunk ki mindenkit. (Bónusz küldetés: 5 ellenfél meggyilkolása 30 másodperc alatt.) Utána fussunk tovább az őr után, s a lépcsők végén kínos meglepetés: felszabadítandó elméink az ügynököt választotta barátjául, és fegyvert nyom az arcunkba. Kezdjünk harcolni az öltönyös szeméttel, s mikor kivégez-

tük, fordul a kocka, a biztonsági szakember rádöbben, mekkorát tévedett, mikor az ügynök a fejéhez nyomja a pisztolyát. Itt készülünk fel egy iszonyatos nagy hentelésre, habár csak egy ügynök van, de az mindig más bőrébe bújik, alaposan meg fogunk velük izzadni, az biztos. Mindig maradjunk a megmentendő személy közelében, hiszen csak így tudjuk hatékonyan teljesíteni a feladatot.

A Kulcs - itt egy bulizó csajt kell megmentenünk a rárontó brutális figuráktól, ez a könnyebb pályák közé tartozik, gyengébb ellenfelekkel, nincs különösebben mit magyarázni, ha nem használsz fegyvert, bónuszt kapsz, és kész.

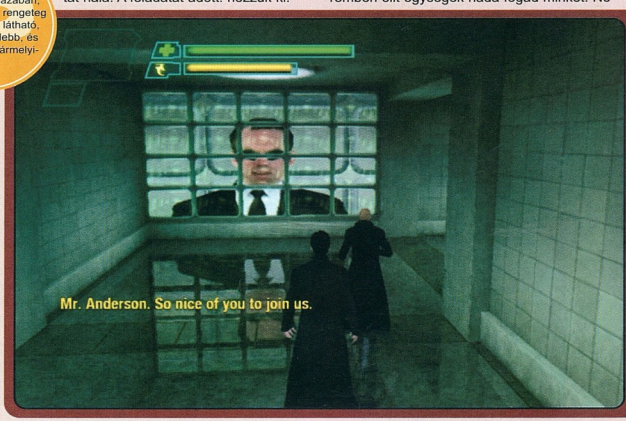
A gyógyító - Egy nagy mágust kell felszabadítani, aki kicsit furcsa, démonnak néz minket. A pálya középpontjában egy kínai negyedbeli utca áll, az átellenes oldalon találjuk meg az öreg boltját. Menjünk be, szépen beszélgessünk vele, aztán próbáljuk megvédeni az utcán már lesben álló rohamosztagosoktól. Ehhez segítséget is kapunk, egy helyi banda személyében. Szerencsére a vénember (ekkor még) nem hülye, és szépen megvárja, míg megtisztítjuk a terepet. Ha végeztünk, menjünk vissza érte. Ám amikor már azt hinnénk minden rendben, újabb csapatok érkeznek, ráadásul a kijáratot fal torlaszolja el. Új exit kell, amely a vasútállomáson van, nyomuljunk vissza hát a boltba, hiszen azon át vezet az utunk. Menjünk, amerre a Healer mutatja, intézzük el a katonákat, majd amikor ismét kijutunk a nyílt terepre, a célszemély legnagyobb döbbenetünkre lazán elindul a tűzvonal közepén úti célja felé. Óvjuk meg a ránk támadó hadseregnyi ellenféltől. Kemény rész. Ráadásul ha mindenkivel végeztünk, még egy ügynök is vár ránk. Ha őt is

TIPPEK

A Meroving házában, amikor a falon rengeteg szürőfegyver látható, lépjünk közelebb, és felvehetjük bármelyiket.

holtan, de az már végképp felháborító, hogy köszönés helyett egyszerűen nekünk támad. Adjuk tudtára, hogy minket tisztelni illik (verjük péppé), ami után már más szemmel néz ránk. Ekkor érkezik az ablakon át jó pár katona, majd két ügynök, de ezek az eddig kifejlesztett skilljeinkkel nem jelenthetnek problémát. Telefon csörög, Shang pedig elhagyja a mátrixot.

A könyvtáros - Egy könyvtáros néni furcsa dolgokat fedez fel munkahelyén, aminek köszönhetően pár öltönyös fickó kopogtat nála. A feladatat adott: hozzuk ki!



Smith ügynöknek akkora arca van, hogy legalább négy plazmatévé kell összeraknia ahhoz, hogy kényelmesen elférjen rajtuk.

lőjük szét a bejáratok mellett látható fogaskerék felületeket. Ha minddel megvagyunk, öljük meg, vagy lökjük le a felső szinten az ügynököket, s ezután Niobe meg is köszöni áldásos tevékenységünket.

Ballard kapitány egy étteremben akadt el, hozzá könnyedén eljuthatunk, néhány katonán átgázolva. Közli velünk, hogy a kijárat a teherlift környékén van, s megmutatja hátrafelé az utat. Egy kis baleset következtében azonban mégis az éttermen keresztül kell mennünk. Az út azonban elég veszélyes, a következő teremben elit egységek hada fogad minket. Ne

elintéztük, pakoljuk fel végre a furcsa fickót a vonatra, aztán hadd menjen.

Shang Tzuo - A következő megmentésre váró lélek őszintén szólva nem igazán szorul rá segítségünkre. Egy szép bérházban lakik, de a liftből kilépve nagy áldás fogad minket, a SWAT team alakban, ráadásul két hullámban. Halál rájuk, majd lépjünk be a szóban forgó áldozat lakásába. Már az is gyanús, hogy az illető ajtaján át egy ügynök repül ki

Nem különösebben nehéz pálya, gyakorlatilag nincs elakadási lehetőség. A jelszó: ölj!

Segítő Orsi

A második rész elejéről ismerős kapitányi tanács csúfos kudarcba fullad, emiatt nem kevés dolgunk lesz. Először is találkozhatunk a továbbfejlesztett ügynökökkel, akiket nehezebb legyőzni, a lényeg, hogy mindig egy ellenfélre koncentráljunk, mert ezeknek a piszkoknak folyamatosan töltődik az energiájuk. Ha végeztünk velük, a játék szokásához híven katonákkal próbálkozik, eliminájuk őket. Az operátor közli velünk, hogy a hajók kapitányai nagy bajban vannak, segítsünk hát nekik.

Roland kapitányt igen szorult helyzetben, egy raktárépületben eltorlaszolva találjuk. Foglalkozzunk a katonákkal (torlaszoljuk el az útjukat: a csörlőket kell szétlőni/rúgni), majd az épület végében található lifttel menjünk fel a kezelőpulthoz. Ez egy ilyen nagy valamit irányít, ezzel szedjük fel Rolandot, sajnos a műveletet nem tudjuk befejezni, hiszen közben újabb támadók érkeznek. Miután egy részükkel elbántunk, jelentkezik az operátor, s elmondja, átalakította a vezérlőpultot, használhatjuk fegyverként a hatalmas panelt. Menjünk hát vissza a pulthoz, és zúzzuk be a vezérlőtermet, s az ott aktiózó katona koponyáját. Ezzel végeztünk is.

Niobének sem könnyebb a helyzete, ő valamiféle csatorna-épületben akadt el. Siessünk a segítségére, három ügynököt kell lenyomnunk ketten, ezután a felsőbb szinteken is megjelennek, és kövekkel kezdenek hajigálni minket. Szaladjunk fel a lépcsőn, és zárjuk le az egyes szinteken az ajtókat, azaz törjük össze / tárgyaljunk vélük, válasszuk a másik megoldást, majd továbbmenvén szedjük fel a bárpult mögött található ajándék shotgunokat, és ontsuk tovább a vért, természetesen elsődlegesen a kapitányt védve. Ha megöltük az összes piros sapkás rambót, naná, hogy három darab ügynök jön minket boldogítani. Ezzel ezt is befejeztük.

A következő segítségre szoruló duó Morpheus és Trinity, kezdetben jó néhány szinttel alattunk szenvednek, ne féljünk leugrani a magasból, lazán túléljük, sőt. Trinity közli velünk, hogy szomorú, mert rambóék gránátokat dobálnak rájuk. Tegyünk ez ellen, használjuk okosan a fedezékeket a gránátok elől, vagy a fókuszt. Mikor az

TIPPEK

Ha legnehezebb szinten végigvittük a Path Of Neót, akkor megkapjuk az összes lehetséges cheat lehetőséget.



újabb hullám megérkezik, már a fedezékből szedhetjük le őket. A harmadik csoport plexis elitekből áll, ezeket közelharc és rengeteg fókuszhasználat segítségével intézzük el. Különben csak addig kemény ellenfelek, amíg maguk elé tarják fedezéküket. Menetrendszerűen érkezik az ügynök is, ezúttal egy helikopterben, pusztítsuk el a járművét (legkönnyebb shotgunnal), most akkor már mindenki biztonságban van, fújhatunk egy nagyot.

Sad end

Azzal, hogy a Wachowski testvérek elvetették a mártírhalál-jellegű befejezés ötletét, egészen másképpen fest a történet vége. Trinity meghal, viszont Neo életben marad, ami egy szerelmespár esetében nem a legszerencsésebb dolog. Az óriási Smith ügynök ötlete ugyan a játék szempontjából mindenképpen előnyös, ám nem biztos, hogy a rajongók szívesen fogadják ezt a kissé nem oda illő, valamint rettenetesen idegesítő figurát. Viszont nagyon poénos, mikor az „összeállás" után MegaSmith egy reklámtábláról tépi le a gigantikus napszemüveget.

Teszt és Vizsga

Bizonyítsunk Seraph-nak, aki nem igazán hisz bennünk, verekedjünk vele kicsit a házban, majd a kinti cölöpökön is. A feladat adott: lökjük le őt, amíg teljesen le nem csökken az ereje, de még mielőtt az összes oszlop leégne. Ezt követően egy mozivászon előtt kell bizonyítanunk, majd újra benn házban. A tag elég erős, ráadásul folyamatosan töltődik az életereje, próbáljuk folyamatos támadás alatt tartani, és nem lesz gond. Ezernyi Smith támadását nem könnyű túlélni, pedig a következő feladatunk éppen ez lesz. A trükk a következő: a nagy teret körülvevő épületek folyamatosan sérülnek, próbáljunk tehát minél több ügynököt falnak rúgni, s bizonyos idő elteltével az arénát szegélyező textúrák maguk alá temetik az ellenséget. Ha leomlott mind a négy fal, végeztünk is.



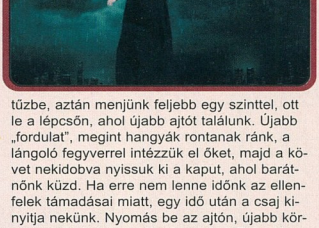
Ma esta mindenki kap tőlem két mignont, egy puncsoscat jobbról, egy csokiscat balról

TIPPEK

Az eltorzult dimenziók pályáján fontos, hogy csak arrafelé érdemes elindulni, ahol aktuális irányunkkal megegyező módon fekvő objektumok vannak.

A Kastély

El is érkeztünk a „francia" kastélyának bejáratához, a két lépcsővel határolt terepen újfent sokan rontanak ránk változatos fegyverekkel, intézzük el őket, majd hallgassuk végig az ellenszenves bácsi monológját, ezek után azonnal szaladjunk be a szemből nézve bal oldali lépcső alatt található ajtón. Egy kisebb, képcsarnok jellegű folyosón találjuk magunkat, induljunk tovább, lépjünk be a könyvespolc-titkosajtón, itt nem lesz ellenfél, így könnyedén eljutunk a kastély alsó szintjére, börtönébe. Figyeljünk a fal mélyedéseiből előbújó punkokra! A folyosó végén jobbra fordulva bónuszt találunk, a másik irányban pedig folytatódik a kalamajka, egy csávó átken minket a falon, egy új szobába jutunk, ahol egy igen szemrevaló hölgy fekszik kikötözve. Kezdjünk el harcolni, de nem kell befejeznünk, mivel a csaj sikolt egy olyat, amitől mindenki elpusztul, rajtunk kívül természetesen, majd flegmán elsétál. Továbbindulván három ajtó tűnik fel előttünk, majd a Meroving monológja után feltárul előttünk az egyik, menjünk hát be rajta. Érdekes világba kerülünk, lépjünk be a szemközti ajtón, ekkor egy több felületből álló, bizarr karakterisztikájú pályára csöppenünk, ahol a dimenziók összekeveredtek. Ugorjunk át a mellettünk lévő részre, kerüljük meg a szobát, s lépjünk be az ajtón. Rövid animációban ismét találkozhatunk az előbb megismert lánnyal, aki egy kedves, hangyaszerű lényt hozott nekünk. Vegyük fel a másik platformon található, izzó vasat, hiszen csak ezzel lehet őt megsebezni, vagy lökjük bele a középen található tűzbe. Tegyük is ezt, míg el nem patkol, majd fel a lépcsőn, s be a jobb oldali ajtón. Itt már két hangya van, lökjük be őket a tűzbe, aztán menjünk feljebb egy szinttel, ott le a lépcsőn, ahol újabb ajtót találunk. Újabb „fordulat", megint hangyák rontanak ránk, a lángoló fegyverrel intézzük el őket, majd a követ nekidobva nyissuk ki a kaput, ahol barátnőnk küzd. Ha erre nem lenne időnk az ellenfelek támadásai miatt, egy idő után a csaj kinyitja nekünk. Nyomás be az ajtón, újabb környezet, és hangyairtás vár minket. Fel a lépcsőn, forduljunk meg, és válasszuk a bal oldali ajtót (a többi egy zsákutcába dob). Hangyák, aztán ugráljunk át a távolban látható ajtóhoz, s végül egy folyosóra jutunk. Fussunk végig rajta, s visszajutunk a három nagy ajtóhoz. Jöhet a második. Itt gyilkoljunk kedvünkre, a végén a csaj is besegít, aztán visszadobnak minket a pálya elejére. Menjünk visszsza, várnak ránk falakból előugró emberkék, árammal határolt csatatér (ne érjünk hozzá, ha lehet). Mikor visszaértünk a nagy arénába, megjelenik a főellenség, pajkos egy figura, néha el-, majd feltűnik, de gyűrjük le. Következzen a harmadik ajtó. Kedvenc cybercsajunk három példányban van jelen, ki kell választanunk melyik az igazi. Válasszuk a bal oldalit (nekem mindig az volt, de ha biztosra akarunk menni, használjunk Code Visiont), s szükség lesz a „golyómegállító" technikánkra is. Kis animáció után jöhet a boszorkány elintézése. Ő egy dobálós meg teleportálós szerzet, amiket felénk hajít, állítsuk meg, s amikor tudunk, kerüljünk hozzá közel, és üssük (kardot is használhatunk), esetleg hajigáljuk vissza a tereptárgyakat. Miután nagy nehezen elpatkol, a lány csinál nekünk egy ajtót semmiből, melyen távozhatunk.



A Kulcsok Őre

A kulcskészítő biztonságát kell megóvnunk, ám az ügynökök egy óvatlan pillanatban elragadják őt tőlünk. Miután lenyomunk kettőt belőlük, Morpheus ötlete az, hogy váljunk ketté, mi tehát jobbra megyünk. A következő helyiségben tévéket dobáló öltönyösök fogadnak minket, haláluk után kövessük Smith útmutatását, majd védjük meg derék barátunkat, ami nem egyszerű feladat. Folyamatosan figyeljük Kulcskészítőnk állapotát, és azokat az ellenfeleket támadjuk, akik éppen terrorizálják őt. Meneküljünk, ám végül úgyis zsákutcába jutunk. Morpheus-t elfogják, mi pedig utána indulunk. A kulcskészítő egy templomba vezet minket, itt egy elég komoly csatába kell bonyolódnunk, figyeljük a Kulcskészítőt, mert bénázik a kijáratokkal, és mindig más ajtóban bukkan fel. Végül húzzuk el a csíkot, amikor beenged minket. Sajnos nem biztonságos helyre, hanem egy tanácsterembe vezet minket, ahol különböző fegyverekkel támadó Smith-ek ellen kell helytállnunk. Miután elintéztünk mindenkit, rohanjunk az ajtóhoz és ki innen.



A katonák kicsit benézték a helyzetet...

Smith

Egy hosszabb animáció-videó után máris a végső csata helyszínén találjuk magunkat, ezernyi Smith ügynökkel körülvéve. Ezen már nincs mit különösebben magyarázni, küzdjünk meg vele földön-égen, életre-halálra. Amikor elértünk ahhoz a ponthoz, ahol Neónak fel kellene áldoznia a magát, előbújnak a Wachowski testvérek (vagyis digitális leképeződésük), és felkonferálják a Big Boss-t, a MegaSmith-t. Ez egy sok ügynökből álló „szörny". Elpusztítása nem nehéz, csak marha időigényes. Térjünk ki ügyesen a suhintásai, ordításai, és dobálásai elől, és mikor figyelmeztet a program, repüljünk neki. Ezt rengetegszer ismételve egyszer csak vége lesz, mi meg hősökké válunk. Kezdődhet a celebration!

babbit

Alternatív animációk

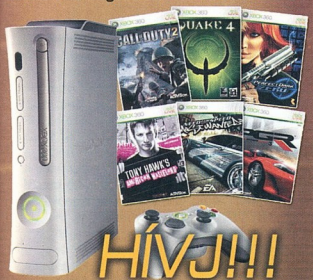
Vannak a programban bizonyos „rejtett" videók, amelyek általában akkor érhetőek el, ha jól elszúrunk valamit. Például ha a játék elején a kék pirulát választjuk, Neo felébred a pamlagon, mintha mi sem történt volna, vagy ha Cypher tesztjén megbukunk, akkor lefitymálóan közli velünk: „Nem te vagy a kiválasztott". Ezek érdekes színfoltjai a programnak, ám ha ezeket látjuk, akkor számítsunk a Mission Failed felirat megjelenésére is. Akadnak ugyan kivételek is, pl. a boszorkányos jelenetnél a dolgok alakulásától függően más-más videókat láthatunk.

Decemberben hétvégén is nyitva 10-16-ig!

megérkezett!

XBOX 360

beépített merevlemezzel
Játékok és kiegészítők széles választéka!



HÍVJ!!!

SONY PS One

ÚJ!

alapgép

13990





PS2 joypad+ 8M memocard

8990

PS2 8M memócard

+ 1 játék



5990

SONY PSP

alapgép

1,5-ös szoftverrel
fehér vagy fekete színben



HÍVJ!!!

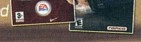
SONY PSP

játékok 7990 től

Need for Speed Most Wanted	10990	Commandos 2 Men of Courage	2999	Catwoman	2990
The Sims 2	10990	Conflict Zone	2999	Championship Manager 5	2990
Resident Evil 4	10990	Corvette	2999	Conflict Desert Storm	2990
Harry Potter and the Goblet of Fire	10990	Crouching Tiger Hidden Dragon	2999	Deadly Skies 3	2990
Pro Evolution Soccer 5	10990	Dalmatians 3	2999	Def Jam Vendetta	2990
NHL 2K8	9990	Der Anschlag	2999	Downhill Dominator	2990
NBA 2K8	9990	Der Herr der Ringe 2	2999	Energy Airforce Aim Strike	2990
WRC 5	9990	DeusEX	2999	Enter the Matrix	2990
4X4 Evolution	1990	Die Hard Vendetta	2999	Everquest	2990
Activition Anthology	1990	Endgame	2999	Eye Toy Rythmo Loco	2990
Air Ranger Rescue	1990	EOE: Eve of Extinction	2999	F1 Formula One 2003	2990
Alter Echo	1990	Extermination	2999	Final Fantasy X-2	2990
Armored Core 2	1990	F1 Career Challenge	2999	Firefighter F.D. 18	2990
Basketball Xciting	1990	FIFA 2004	2999	Ford Racing 2	2990
Boxing Championship	1990	Final Fantasy X	2999	Freedom Fighters	2990
Bust-A-Bloc	1990	Formula One 2003	2999	Ghost Hunter	2990
Dark Angel	1990	Frank Herberts DUNE	2999	Ghost Master	2990
Defender	1990	Fur Fighters	2999	Ghost Recon Jungle Storm	2990
Dirt Track Details	1990	Fussball Manager 2004	2999	Ghost Rose	2990
ESPN NHL Hockey	1990	Gladiator Sword of Vengeance	2999	Goldeneye: Rogue Agent	2990
ESPN Winter X-Games	1990	Gladius	2999	Gradius V	2990
Eyetoy Play	1990	Gran Turismo 3	2999	Grand Theft Auto 3	2990
F1 Racing Championship	1990	Gran Turismo 4	2999	Gunfighter 2	2990
FIFA 2001	1990	Gran Turismo Concept 2002	2999	Harry Potter Quidditch Cup	2990
Fighting Fury	1990	GTC Africa	2999	Hitmen 2	2990
Formula Challenge	1990	GT-R 400	2999	Hot Wheels Stunt Track Challenge	2990
Formula One 2001	1990	Guncom 2	2999	Indycar Series 2005	2990
Frequency	1990	Headhunter	2999	International Pool Champions	2990
Grand Prix Challenge	1990	Hunter: The Reckoning Wayward	2999	Iron Aces 2	2990
Hard Hitter 2	1990	International Superstar Soccer 3	2999	Jak and Dexter	2990
Indycar Series	1990	James Bond 007: Nightfire	2999	Judge Dredd	2990
International Cue Club	1990	Kengo: Master of Bushido	2999	Kaan: Barbarians	2990
International League Soccer	1990	Largo Winch	2999	Kill Switch	2990
Island Xtreme Stunts	1990	LMA Manager 2003	2999	Legend of Kay	2990
Jet Ion GP	1990	LMA Manager 2004	2999	Legend of Wrestling	2990
Kidz Sports Basketball	1990	Manchester United Club Football	2999	LMA Manager 2005	2990
Kjohnny Moseley Mad Trix	1990	McFarlanes Evil Prophecy	2999	Mace Griffin Bounty Hunter	2990
Metal Arms: Glitch in the System	1990	Midnight Club	2999	Medal of Honour: Soleil swant	2990
Mobile Light Force 2	1990	Minority Report	2999	Men in Black II	2990
Motorsiege	1990	Mission Impossible: Operation Surma	2999	Metal Gear Solid 2	2990
NBA Live 2001	1990	Mojo	2999	Metal Slug 3	2990
NBA Live 2003	1990	Mouse Trophy	2999	Monster Hunter	2990
New York Race	1990	MTV Music Generator 2	2999	Motocross Mania 3	2990
NHL 2001	1990	Myst III Exile	2999	MTX: Mototrax	2990
Penny Racers	1990	Nanobreaker	2999	Naval Ops: Warship Games	2990
Perfect Ace Pro Tournament Tennis	1990	NBA Live 2004	2999	Need for Speed Hot Pursuit 2	2990
Police Chase Down	1990	Ninja Assault	2999	Outlaw Golf 2	2990
Portal Runner	1990	Play It: Chess Challenge	2999	Power Rangers Dino Thunder	2990
Pro Evolution Soccer	1990	Pride Fighting Championship	2999	Premier Manager 2004-2005	2990
Pro Evolution Soccer 2	1990	Prisoner of War	2999	Prince of Persia	2990
Pro Rally 2002	1990	Pro Evolution Soccer 3	2999	Pro Evolution Soccer 4	2990
Project Eden	1990	Quake III Revolution	2999	Playwriter	2990
Racing Simulation 3	1990	Rayman M	2999	R:Racing	2990
Raging Blades	1990	Real Madrid Club Football	2999	Resident Evil Code Veronica	2990
Rayman 3	1990	Riding Spirit	2999	Rise to Honour	2990
RC Revenge Pro	1990	Rollercoaster World	2999	Rogue Ops	2990
Road Trip Adventure	1990	S.O.C.O.M. US Navy Seals	2999	R-Type Final	2990
Robot Wenlords	1990	Singstar POP	2999	Rugrats Royal Ransom	2990
Robotech Battlecry	1990	SSX Tricky	2999	Serious Sam Next Encounter	2990
RTX Red Rock	1990	Star Shattered Universe	2999	Snooker 2004	2990
Seek and Destroy	1990	Steel Dragon EX	2999	Sphinx und die verfluchte Mummie	2990
Shawn Palmers Pro Snowboarder	1990	Street Hoops	2999	Splinter Cell	2990
Shifters	1990	Summoner	2999	Splinter Cell Pandora	2990
Singstar	1990	Terminator 3	2999	Spy Fiction	2990
Sky Surfer	1990	The Operative: No one lives forever	2999	Spy vs. Spy	2990
Smugglers Run	1990	The Shadow of Zorro	2999	Stansky and Hutch	2990
Smugglers Run	1990	This is Football 2004	2999	Stealth Force	2990
Surfing H3o	1990	Total Club Manager 2004	2999	SWAT	2990
The Getaway	1990	Total Immersion Racing	2999	Taz Wanted	2990
This is Football 2002	1990	Ultimate Mind Games	2999	The cat in the hat	2990
This is football 2003	1990	U-Move Super Sports	2999	The Dukes of Hazzard	2990
Tokyo Road Race	1990	Unreal Tournament	2999	The Italian Job L.A.	2990
VIP	1990	V8 Supercars Race Driver	2999	The Simpsons Hit and Run	2990
Who Shot Johnny Rock 2	1990	Virtua Cop Elite Edition	2999	The Thing	2990
Wild Wild Racing	1990	V-rally 3	2999	The X Files	2990
World Championship Snooker 2002	1990	Xiii	2999	This is Football 2005	2990
X-treme Express World Grand Prix	1990	Ace Combat Distant Thunder	3999	Time Splitters 2	2990
Zone of the Enders	1990	Alarm for Cobra 11 vol. 2	3999	Tom and Jerry	2990
18 Wheeler	2999	Athens 2004	3999	Tomb Raider	2990
1945 II, The Arcade Games	2999	Backyard Wrestling	3999	Trivial Pursuit	2990
7 Blades	2999	Baphomets Fluch	3999	True Crime Streets of L.A.	2990
ALIAS	2999	Barbarian	3999	Twin Caliber	2990
ARC: Twilight of the Spirits	2999	Battlestar Galactica	3999	UEFA Euro 2004	2990
Black and Bruised	2999	Beyond Good and Evil	3999	Underworld	2990
BYW: Dont try this at home	2999	Blowout	3999	Vexx	2990
Casino Challenge	2999	Buffy	3999	Wallace and Gromit in Project	2990
Celebrity Deathmatch	2999	Casper Spirit Dimension	3999	Wrath Unleashed	2990
Colin McRae Rally 3	2999	Castleween	3999	WRC 3	2990



NFL Street 2
Fired Up
Wipeout Pure
F1 Grand Prix
Need for Speed Most Wanted



Hot Shot Golf
Rengoku
Tiger Woods PGATour
NBA Live 2006
MLB 2005



NBA Street
Ridge Racer
Burnout Legends
FIFA Soccer 2006
Spider Man 2

Használt, üzemképtelen PS2 gépedet megvásároljuk!

Expressz Playstation javítás!

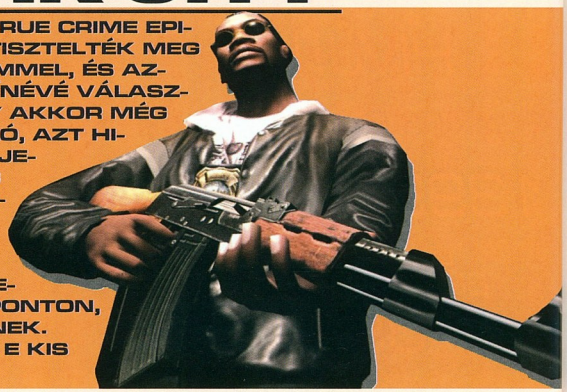
PS2 fejcsere 1 nap alatt 12000 Ft-tól!

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

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

→ A BŰNÖS VÁROS. AZ ELŐZŐ TRUE CRIME EPIZÓD KÉSZÍTŐI LOS ANGELES-T TISZTELTÉK MEG EZZEL A KISSÉ SEM HÍZELGŐ CÍMMEL, ÉS AZZAL, HOGY A JÁTÉKUK HELYSZÍNÉVÉ VÁLASZTOTTÁK (SZERENCSÉJÜK, HOGY AKKOR MÉG NEM ARNIE VOLT A KORMÁNYZÓ, AZT HISZEM, AKKOR A JÁTÉK SOSEM JELENT VOLNA MEG), MOST PEDIG NEW YORKBA ÉRKEZETT A TÖRTÉNET. IGYEKSZEM A SZTORI POÉNJAINAK LELÖVÉSE NÉLKÜL VÉGIGVEZETNI TITEKET AZ EGYES KÜLDETÉSEKEN, ÉS ÁTSEGÍTENI AZON A PÁR TRÜKKÖS PONTON, AMELYEK GONDOT JELENTHETNEK. REMÉLEM HASZNOTOKRA LESZ E KIS IROMÁNY.



INFO BOX

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Luxoflux
Hivatalos honlap: www.truecrime.com/

Megjelenés: 2005. november 15.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:
ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

+ Szép grafika, kiváló tűzharcok és verekedések, klasszikus rendőrsztori

− A küldetések felépítése repetitív, sablonos karakterek, sok programhiba, mely a játékmenetet is érinti, rossz az autók fizikája

ELŐZMÉNY

2001 Grand Theft Auto III
2003 True Crime: Streets of LA
2004 Driv3r

DVD: VIDEÓ

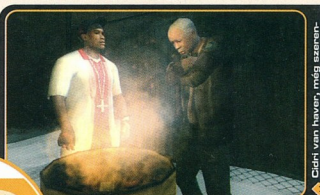
PS2 - XB - GC

PLATFORMOK

1. Miután hősünk, Marcus, kissé leamortizált állapotban és két UZI társaságában megérkezik a helyszínre, rövid úton lövöldözés tör ki. A cél megtalálni és kinyírni a bandavezért, Kev Lart, ehhez pedig nem kell mást tenni, mint követni az épületen végig a rosszfiúkat és lelövöldözni őket. Először is fel az emeletre, majd ki az ablakon és le a tűzlépcsőn. Innen továbbra is kövessük azokat, akik lőnek ránk, egyenesen, majd balra le az alagútba. Itt egy kisebb tűzharc után végül a kukában megtaláljuk az embert, akit keresünk, majd egy rövid átvezető után, öt évvel később, a rendőrségen folytatjuk a játékot.

2. Némi rendőrségi kiképzés következik, ahol elsajátíthatjuk a játék kezelését, az irányítás trükkjeit, első körben a különböző támadásokat. Minden egyes próbababánál először lépjünk a sárga csíkos négyzetbe, ekkor a játék kiírja, hogy mit is kell tennünk vele. Ha csak megnyomjuk a gombokat, melyet a program kidob a képernyőre, semmi gondunk nem lesz. Végül élesben kell megküzdenünk három fickóval. A leggyorsabban úgy végezhetünk, ha egyet rögtön elkapunk hátulról és kivégezzük, másik kettőt pedig összeverjük. Figyeljetek oda a védekezés (L2) rendszeres használatára!

3. A tréning második szakaszában a fegyverekkel barátkozunk. Az elején még automata célzást használva (L1) lőhetjük, illetve gránátozhatjuk ki a népet, a végén nekünk kell célozni a jobb analóg karral. Egy dologra érdemes csak figyelni: a feltartott kezű sárga civileket szimbolizáló bábukat ne lőjétek ki.



Cidri van havar, még szerencse, hogy felvettem az ingem

4. Autóvezetés következik, szintén nem nagy dolog, még az is megcsinálja elsőre, aki eddig maximum NDK turmixgéppel játszott. Lehetőleg kerüljétek ki a bójákat és a gyalogosokat. Miután ezzel megvagyunk, végre a főnök orra alá dughatjuk a papírokat, miszerint sikerrel teljesítettünk minden tesztet. Végre az éles bevetések következnek, most már az utcán kell bizonyítanunk.

5. Menjünk oda a lifthez, és haladjunk le vele a garázs szintjére. Jobbra, a szekrényekhez odalépve leválthatjuk az egyenruhát sima utcai ruházatra, majd a garázskezelő főszerhoz állva kiválaszthatjuk a kocsit, melyet jelenleg lehetőségünk lesz használni. Marcus ezután elhagyja az épületet, s kint felveszi társát.

ÉRDEKESSÉGEK

Sokáig nem volt biztos, hogy az első résszel ellentétben a New York City elkészül-e PC-re. Végül a fejlesztők úgy döntöttek megcsinálják, ám a konzolverziókkal ellentétben az csak jövő januárban jelenik meg.



6. Több mint két és fél percünk van, hogy odaérjünk a GPS-en megjelölt helyre. Ez több, mint elégséges, lévén az utat körülbelül fél perc alatt abszolválhatjuk. Ne felejtsétek el bekapcsolni a szirénát, így a forgalommal sem lesz gond, azonnal lehúzódnak előlünk. A helyszínre érve szálljunk ki a kocsiból, és vizsgáljuk át az ott álló három alakot. Miután az egyiknél megtaláltuk a drogot, át kell vizsgálni a kocsijának csomagtartóját is. Ezután két banda érkezik a club elé, és összetűzésbe kerülnek egymással. Először puszta kézzel csináljunk egy figyelmeztetést (select gomb), majd fegyverrel adjunk le egy figyelmeztető lövést (szintén select). A banda bátorsága gyorsan elszáll, s egyenként le is tartóztathatjuk őket, ám az utolsó bátor jelentkező elfut, s kocsijába pattan. Adjunk le még egy figyelmeztető lövést, erre megállnak az autósok, s egyikük átadja nekünk kocsiját, melybe bepattanva utolérhetjük a közben karambolt szenvedő szerencsétlent. Szálljunk ki a kocsiból és fussunk utána, majd tartóztassuk le őt is.

Magdalena Cartel:

7. Egy átvezető után visszakerülünk a rendőrségre. Menjünk le a lifttel a garázsba, és kérjük ki a kocsinkat, majd furikázzunk kicsit a városban. Nemsokára hívni fognak, hogy bűntény történt, ekkor menjünk oda és oldjuk meg, ez most nem tartozik a fő történetvonalhoz, szabadon cirkálhatunk New Yorkban, és a város általános bűnügyeit oldhatjuk meg. Majd érkezik egy telefonhívás, melyben a titokzatos hívó csak annyit mond, hogy találjuk meg az FBI-garázst. Odaérve az egyik régi „jóakaránk" fogad és átad egy aktát, melynek megfelelően meg kell találnunk a klinikát a spanyol negyedben. Autózzunk oda, ahol Marcus megtalálja a nőt, akit keres, aki azonban csak akkor hajlandó segíteni, ha a drogdílereket egyszer s mindenkorra kifüstöljük az utcájából. Uccu neki, lőjük szét őket, küzdjük be magunkat a hátsó udvarba, fel a létrán, majd irtsunk ki bent is mindenkit, végül menjünk ki az ajtón. Ekkor a nő nyelve végre megered, s elmondja, hogy napjában háromszor motoros futárok visznek üzeneteket. Ha el tudjuk kapni az egyiket, ő többet tud mondani.



8. Autózzunk át a térképen megjelölt helyszínre, ahol hősünk meg is pillantja a futárt, aki azonban rögtön menekülni kezd. Pattanjunk fel a mellettünk álló motorra és üldözzük. Azonnal kezdjünk el rá lőni, így viszonylag hamar leszerelhető, s az életéből is sokat elveszít. A maradék életerejét verjük ki belőle. Ezután jön a kihallgatás. Ennek lényege, hogy a mutatón a fehér csíkot középen (a zöldön) kell tartani. Ha túlságosan fel- vagy lemegy, akkor nem fog sikerülni a kihallgatás. Ahhoz, hogy az emberünk köpjön, mind három szürke felkiáltójelnek fehérre kell változnia, ezt pedig értelemszerűen úgy érhetjük el, hogy ha a csík a pirosba megy át, a háromszöget és a kockát nyomkodjuk, míg ha a kékbe kúszik le, akkor ikszet vagy kört adunk neki. Ha minden rendben lezajlik, alanyunk elmondja, hogy egy őrzött házat kell megkeresnünk.



...ez még csak az első menet, a versenyzők kerülik a komolyabb konfrontációt, bár mintha Mike üzni készülne...

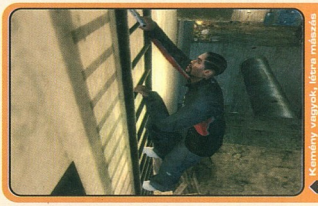
9. Feladatunk: elkapni és kihallgatni Reyt. Ehhez szokásos módon át kell lőnünk magunkat a házon, ami az eddigi gyakorlatunknak hála, nem igazán fog gondot okozni. A felsőbb szinten Rey aztán magára zár egy ajtót, melyet a szomszéd szobában található RPG-vel diszkréten rá tudunk robbantani. Vigyázzunk, mert a szoba csapda, teli van robbanó hordókkal, így először azokat lőjük ki tisztes távolból, majd vegyük fel a földön heverő AK-47-est. Ezután a létrán felmászva kövessük az időközben a tetőre menekült bandavezért. Felérve láthatjuk, hogy a pára elbújt egy nagy reklámfelirat mögé, s biztosnak hitt fedezéke mögül rakétákkal szór minket. Fontos, hogy térjünk ki a lövedékei elől, három-négy ilyen találat a vesztünket okozhatja. Az AK-val szépen sorozzuk a fedezékét, ameddig le nem amortizáljuk az összes „betűt". Ezután emberünk leesik, s nekünk már csak ki kell hallgatni, mely szintén nem okozhat gondot a fentebb már ecsetelt módszerrel. Az alany természetesen a nyomás hatására elárulja, amit tudni akarunk, így egy újabb zöld nyilacskát kapunk a GPS-térképre, mégpedig a Zuma Múzeumot. Ide kell eljutnunk, s feladatunk, hogy megtaláljuk az igazgatót.



10. Nyugodtan átmehetünk a lézereken, kisebb riadó lesz ugyan, de azt a pár őrt, aki érkezik minden gond nélkül lelőhetjük, s ugyebár miért is legyünk békések, ha meg lehet oldani egyszerűbben is a dolgokat. Végül másszunk fel a nagy azték piramis tetejére és menjünk le a lifttel a raktárba. A feladatunk (a változatosság kedvéért) az igazgató kihallgatása. Először lőjük le azt a pár csatlóst, aki védeni próbálja, majd leghátul megtaláljuk magát a célszemélyt is.

11. Megkapjuk tőle a következő célpontunk helyét, ahová elérve kisebb meglepetés fogad. Marcus-t szájon puszilják egy baseball ütővel, majd elkábítva, bedrogozva térünk magunkhoz, és egy musáj pulcsiban betolnak pár őrült közé egy szobába. A kör gombot használva szabadulhatunk ki a zubbony szorításából, az ellenségeinket azonban még kéz nélkül is igen egyszerű legyőzni. Ezután ugorjunk fel az ablakba, ahonnan Zeke néz ránk (az a kis fekete, enyhén zakkant arc). Induljunk el kifelé, majd amikor egy olyan helyre érünk, ahol rácsos ajtó zárja el a továbbvezető utat, menjünk be a mellette lévő vezérlőszobába. Zeke megmondja a kódot, melyet a számítógépbe ütve azonnal szabadok leszünk.

12. Kiérve legyünk észnél, ugyanis mindössze 2 perc 20 másodpercünk van arra, hogy kövessük Teresát az operába, ami ha hibátlanul vezetünk, bőven elég, de még egy-két kisebb karambol is belefér. Menjünk be az operába, ahol a rövid közjáték után Teresa embereit leölve jussunk le egészen a színpadig. Teresa ekkor beszáll egy hatalmas hajódízletbe, amelyből tűzgolyókkal kezd bombázni minket. Lőjük szét a hajó orrát, miután leesnek róla a fedőlemezek, megpillanthatjuk a benti benzintartályokat. Sorozzuk meg ezeket és az egész holmi a levegőbe repül, s Teresa a miénk lesz (na nem úgy, ne tessék rosszra gondolni).



Kemény vagyok, látra másza kézben is kiszemben a stukker

A karrier és a pénz

A True Crime: New York City tartalmának mindössze körülbelül 25%-át adja ki a fő ügyek, s így a történet megoldása, a játék többi részét más, a városhoz kapcsolódó események teszik ki. A városban mászkálva mindenfelé bűntényekről kapunk jelentéseket, melyeket karrier pontokért lerendezhetünk. A nagytérkép melletti kis színes minitérkép színekkel jelzi, hogy melyik városrészben pattognak leginkább a bűnözők. Ezek általában nem túl nagy dolgok, így pár perc alatt el lehet intézni akármelyiket. Karrier pontokat természetesen a történet alatt is kapunk. Ezek segítségével csikarhatunk ki előléptetéseket, és vehetünk csak magasabb rangúak számára elérhető fegyverzetet és autókat a rendőrségen. Ezen kívül a karrier pontok konvertálódnak át pénzzé is, így mindig ennek megfelelő fizetéseket vehetünk fel. A bűntények és a történet megoldásán kívül persze a játék 100%-os végigviteléhez ott vannak még az informátoroknak teljesítendő szívesség-küldetések, az utcai versenyek és az arénás verekedések.

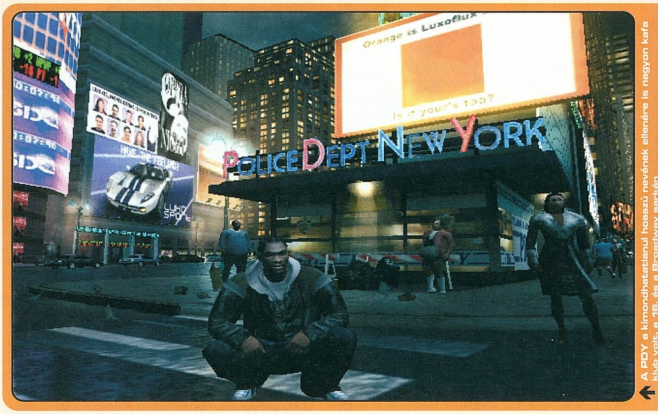
Palermo mob

13. Először is meg kell találnunk az éttermüket, melyet szintén jelez a GPS, mint minden fő küldetés-célpontot. Odaérve elveszik a fegyverünk, így puszta kézzel vagyunk kénytelenek leszámolni a rosszfiúkkal. A hátsó szobába érve, és a ránk szabaduló maffiózókat legyűrve aztán megjelenik maga Gino, akit szintén le kell nyomunk. Ezután következik a kihallgatás, amelyet a már megszokott módon vigyetek véghez, s rögtön meg is van a következő célpont helye.

14. Autózzunk a hullaházhoz. A kicsit sem kellemes helyen a laborban megpillantjuk Alfiet, így hamar világossá válik: őt kell megtalálnunk. Ehhez ismét csak át kell lőni magunkat néhány emberen, ám az út ezúttal lineáris, csak menjünk amerre lehet menni. A laborba érve, s az ott állomásázó rosszfiúkat legyőzve, a középső, szekrénynek álcázott ajtón tudunk továbbmenni, majd ki az ajtón. Kiérünk az utcára, ahol Alfie egy szép nagy furgonnal szökésnek indul. Mellettünk a parkolóban ott egy remek kis autó, pattanjunk is bele gyorsan és eredjünk a célpont nyomába. Valahogy kényszerítsük megállásra (szorítsuk le, lőjünk rá), ám készüljünk fel, hogy a galád gyalog is menekülésbe kezd. Fussunk utána és kapjuk el, vagy akár kocsival is a nyomába eredhetünk, ám figyeljünk arra, hogy semmiképp ne öljük meg. Ha megvan, akkor verjük szét a búráját és hallgassuk ki.

15. Keressük fel a kellemes hangulatú edzőtermet, ahol a „főnök" barátnőjével kell először megverekednünk. Kicsit kemény dió, ám a négyzet háromszori megnyomásával hamar kiüthetjük (feministáknak nem ajánlott a True Crime egyébként sem). Ezután ránk támadnak a csatlósok is, mégpedig súlyzókkal, meg minden mással, amit éppen találnak. Győzzük le őket is, majd másszuk fel a falra a lány után. Ezután egy körpályás futóversenyre invitál minket, elvileg így kellene elkapnunk, ám nekem nem sikerült (lehet, hogy én vagyok a béna), mivel a lány igen gyors. Ezért megfordultam a pályán, és szemből kaptam el, mindenféle különösebb gond nélkül, majd a kihallgatás után meg is adta következő útirányomat.

16. Autózzunk el az irodába, ahol ismét némi lövöldözés vár ránk. Az út lineáris, nem lehet eltévedni, azonban vigyázzunk, mert néhány rosszfiú itt már komolyabb fegyverzettel van ellátva, így mi is vegyük fel a földről mindig az aktuális legjobb fegyvert (vagy küldetés előtt jól vásároljunk be az ősön). Jussunk el a liftig, majd menjünk le vele az alagsorba. Itt kicsit trükközni kell a továbbhaladással, ugyanis a páncélszekrények látszólag elálljják az utat. Azonban el lehet tekergetni őket, s ezzel mozgatni a szekrényeket, így valamelyik mögött ott lesz a továbbhaladás útja. Az utolsónál ez a jobb szélső lesz, ám figyeljünk oda, ugyanis ekkor nem közvetlenül mögötte fogjuk meglátni az utat, hanem jobbra, a falban, s ezt könnyű elsőre nem észrevenni.



A PDY a kimondhatatlanul hosszú nevének ellenére is nagyon kafa kula volt, a 16. és a Broadway sarkán

ÉRDEKESSÉGEK

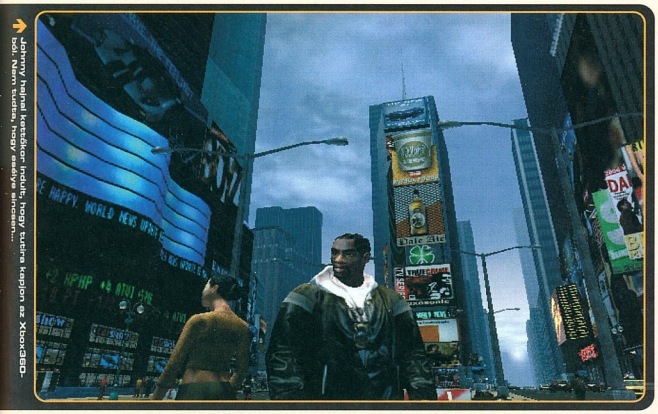
Akár a GTA, a True Crime is kiváló szinkronnal rendelkezik, olyan színészek működtek közre, mint Laurence Fishburne, Christopher Walken és Mickey Rourke.

17. Következő, s ebben az ügyben az utolsó célpontunk a toronyház. Ide eljutva konfrontálódhatunk Tuzzival, azonban előtte le kell szerelnünk azokat, akiket ránk küld. Az előcsarnokban lőjük le az embereit, majd a jobb oldali ajtón menjünk be, és induljunk felfelé a lépcsőn, hiszen Tuzzi is felfelé megy a lifttel.

Egészen addig menjünk felfelé, ameddig a további utat el nem zárja egy fémszerkezet. Menjünk ki jobbra az ajtón s lőjük tovább az ellenséget. Ezután fel fog tűnni ismét Tuzzi, ránk szabadít még néhány csatlóst, ám mivel ő van a liftben, azt továbbra sem tudjuk használni, így más utat kell keresnünk a feljutáshoz. Menjünk ki a „teraszra", ahol a fémállványon felmászhatunk a következő szintre. Innentől ezt a taktikát kövessük, vagyis félkörívben mindig lőjük keresztül magunkat a házon, és a következő állványon másszunk fel tovább. Miután Tuzzi újra ránk ereszt pár embert (egészségügyi csomag a liftnél!), már nem tudunk tovább mászni, hanem a deszkákon ki kell sétálnunk az építkezési lifthez (olyan sárga izé), és azt használva feljutni a torony tetejére. Felfelé menet azért az ellenség megsoroz minket majd' minden szinten, ám nekünk van helyzeti előnyünk, így viszonylag könnyen ki lehet kapni őket. Felérve a tetőre aztán jön a boss-fight Tuzzival, aki egy nagydarab daruval próbál elkaszálni minket. A mozgásterünk korlátozott, ő pedig az egészet lefedi a nagy vasdarabbal, melyet a daruval mozgat. Kétfé-


A kínai negyedben olvasni érdemes a feliratokat, mert kis üzletek, és utcai árusítás során ezekből tudjuk megállapítani a helyszínt.

leképpen próbál legyalulni minket: egyszer magasabban, egyszer alacsonyan hozza a vasat. Értelemszerűen amennyiben magasabban erőcsíkja. Ezután fogjuk a stun gunt és lőjük meg vele, s így semmi sem áll az utunkba, hogy kihallgathassuk.

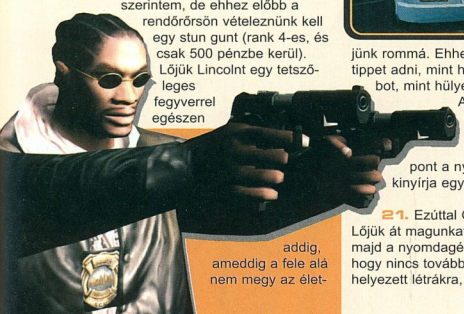


Johnny hajnal kettőkor indult, hogy tucira kapjon az Xbox360-ból. Nem tudta, hogy estére emosen...

lendítni, mi guggoljunk le, és így térjünk ki előle. Amikor alacsonyan jön, akkor jó időzítéssel ugorjuk át. Mindeközben lőjük ezerrel a daru pilótafülkéjét, így nagyon hamar ki tudjuk csinálni Tuzzit.

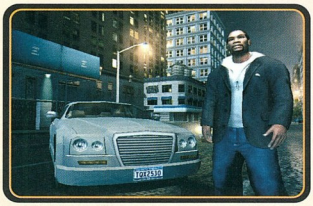
President's Club

18. El kell mennünk a „drogfészekbe", amely egy nem túl kellemes hely - ezt megérkezéskor rögtön szemre is vételezhetjük. Feladatunk az elnökök klubjából az első elnök úr, Lincoln kézre kerítése. Miután Marcus lecsapta a nagydarab kapuőrt, induljunk el vele szépen, s lőjük le az utunkba álló pár ellenséget. Ismét csak az utat kell követnünk egészen addig, ameddig látszólag egy kerítés állja el az utunkat, ám vegyük észre a bal alsó sarkában a lyukat, amelyen guggolva át tudunk menni. Pár további ember lelövése után jobbra, az üveges résznél kell bemenni, s ott tovább előre be egy kis szobába, melynek a bal oldali falán ott lesz a létra, melyre fel kell másznunk. Irtsuk ki az utunkba kerülő rosszfiúkat, majd megérkezünk Lincolnhoz. A galád gengszter nehézgépfegyverrel lő ránk, így nagyon óvatosnak kell lennünk, mindig egy oszlop mögé bújjunk el, különben hamar véget érünk. Fontos, hogy nem szabad megölni, ez ugyanis a küldetés végét jelenti. Le kell fegyvereznünk, vagy el kell kábítanunk. Utóbbi egyszerűbb szerintem, de ehhez előbb a rendőrőrsön vételeznünk kell egy stun gunt (rank 4-es, és csak 500 pénzbe kerül). Lőjük Lincolnt egy tetszőleges fegyverrel egészen addig, ameddig a fele alá nem megy az életerőcsíkja. Ezután fogjuk a stun gunt és lőjük meg vele, s így semmi sem áll az utunkba, hogy kihallgathassuk.



19. Következő utunk Hamilton „elnökhöz" vezet, ám mikor megérkezünk, láthatjuk, hogy valaki már lerendezte előttünk az egész bagázst. Néhány ellenség azért maradt, őket lőjük le, majd óvatosan cselezzük ki a lézereket: lassan másszunk el alattuk, vagy ha alacsonyan vannak, ugráljuk át őket. Ezután megérkezünk egy olyan részhez, ahol láthatólag sehogyan sem tudunk átjutni a lézerektől. Nem is arra kell próbálkoznunk, hanem lőjük be a jobbra lévő ablakot és ugorjunk be rajta, majd hallgassuk ki az íróasztal mögött megbúvó Hamiltont.

20. Amint megérkezünk a következő célpontunk helyére, rajtunk ütnek, így a többiekkel együtt menekülni kényszerülünk, melyből igen rövid idő alatt egy szép kis üldözéses jelenet kerekedik ki. Mi a lövész tisztes pozícióját töltjük be, így csak annyi a feladatunk, hogy mindenkit, aki a fehér limuzinunk után ered, lőjünk rommá. Ehhez igazából nem tudok más tippet adni, mint hogy nyomjátok a tűz gombot, mint hülyegyerek a távkapcsolót. Az üldözés végén Marcus ennek ellenére megszívja, de legalább tudjuk, merre kell tovább mennünk: célpont a nyomda, mielőtt a két banda kinyírja egymást.



21. Ezúttal Grant elnök van terítéken. Lőjük át magunkat az elülső raktárrészen, majd a nyomdagépek között. Amikor úgy tűnik, hogy nincs tovább út, figyeljünk oda a gépekre helyezett létrákra, ezeken fel, majd a másik oldalon lemászhatunk (a létra színe kicsit beleolvad a gép színébe). Ezután ismét egy raktárszerű helyiségbe jutunk, ahonnan hátulról tüzelnek Grant emberei. Módszeresen pusztítsuk el őket, majd a helyiség végén balra kanyarodva másszunk fel a létrán. A rámpán végigfutva, majd kimenve az ajtón megpillantjuk, ahogy Grant egy teherautóval próbál menekülni. Fussunk kicsit előrébb, ahol a korlát mellett felvehetjük a mesterlövészpuskát. A teherautó számos robbanó hordó mellett halad el, ezeket lőjük szét, amint melléjük ér, s így csakhamar megállásra kényszerítjük. Ezután a célunk lejutni hozzá, hogy kihallgathassuk. Másszunk le a létrán, lőjük ki azt a pár rosszfiút, aki még ott maradt, majd fussunk oda Grant-hez, és kezdjük meg a kihallgatást.

22. A csöppet sem kedves fogadtatás után végül Marcus-nak sikerül eloldoznia magát, így nekiindulhatunk megkeresni Benjamint, a fegyvereinket azonban elvették. Azon az ajtón nem tudunk kimenni, amelyen ő elhagyta a szobát, így forduljunk meg, és menjünk ki a teraszra, majd lendüljünk fel a párkányra. Gyorsan fussunk végig a párkányon (közben lőnek ránk), majd a legvégén balra fordulva menjünk be az ajtón és amilyen gyorsan csak tudjuk, támadjuk le az első ellenséget és vegyük el tőle a fegyvert. Amint megvan a fegyver, nyert ügyünk van. Menjünk ki a szobából, és forduljunk jobbra, majd egyenesen tisztítsuk meg magunk előtt az utat. Végül a lifttel menjünk le a Zen Studióba. Amint leértünk, verekedjük át magunkat a stúdiókon, s a végül egy kis szobában, a falon elhelyezett kapcsolóval kinyithatjuk a rácsos biztonsági ajtót. Fussunk vissza amerről jöttünk, majd vissza a folyosóra, csak most induljunk el az ellenkező irányba, mint amerre először mentünk. Az asztalok mögül lövöldöző csatlósok semlegesítése után menjünk le a lifttel, ahol magával Benjaminnal kell megküzdenünk, mégpedig katana használatával! Először is a páncélját kell leszednünk, tehát kezdjük el csapkodni a karddal. Egy idő után azonban bele fog törni szerencsétlen fegyverünk, ekkor fussunk oda a bambuszokhoz, és hagyjuk, hogy Benjamin levágjon párat, majd ezeket használhatjuk fegyvernek (ha közben lemenne az életerőnk, a pálya szélén, a korláttoknál találunk utánpótlást). Miután sikerült levenni a páncélját, befut egy kis buddhista templomba. Ekkor már puszta kézzel is megverhetjük, ám figyeljünk oda, mert ha egyszer elkezd kaszabolni, elég sok életerőnk bánhatja (egészségügyi csomag a jobb hátsó sarokban). Ezután elkezd menekülni, de a kardját eldobja (később mégis lesz neki), úgyhogy azt vegyük fel, majd menjünk utána. Libbenjünk át a másik házra, majd kardozzuk le Benjamint, és ezzel véget is vetettünk ennek az ügynek.

ÉRDEKESSÉGEK

Az új True Crime minden téren felülmúlja az elődöt: még látványosabb jobban rendezett átvezetők, remek grafika és betonkemény harcok jellemzik.



Négy szoba, négy gyerek, mindez négy kerékben...

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

VÉGIGJÁTSZÁS

A Nike cipők esete

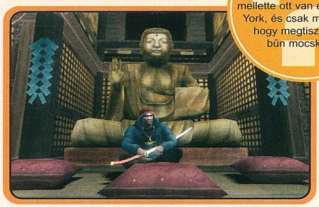
Mostanában egyre divatosabb dolog, hogy valamilyen, a játék témájába aránylag illő (vagy éppen csúnya módon nem illő) reklámot helyeznek el. A True Crime: New York City-ben a Nike kapott az alkalmon, így csukáikat mindenfelé fellelhetjük a városban. Az eddigi információink alapján tíz helyen lelhetőek fel a lábbelik. Sajnos nagyon hosszú lenne mindegyik megtalálásának módját leírni, ám egyet mindenképp megosztok veletek: induljatok el északra az Elizabeth streeten, ezután jobbra a Bleeckeren, majd megint jobbra a Bowery-n, és ismét jobbra Prince streeten. Haladjatok egy kicsit, majd álljatok meg még a Lafayette utca előtt, és nézzetek balra. A cipellők ott lesznek a másik oldalon, egy kerítés mögött.

Shadow tong

23. Az új főügy felgöngyölítését egy gótikus klubban kezdjük meg. Megérkezésünk után körülbelül 13 másodperccel az egész klub ránk ront. Fegyverként használjuk az eltört széklábat, vagy a sörösüveget, s így semmi gondunk nem lesz az önmagukat vámpírnak képzelő idióták lenyomásával. Végül jön egy vezér is, aki már tüzet is fúj ránk, ezt ügyesen elkerülve, s két fújás között a fejét a széklábbal leápolva azonban ő sem húzza sokáig. Amint végeztünk, fussunk ki a lány után, majd újra egy, a korábbihoz hasonló autós üldözés kezdődik.

24. Az autós üldözés teljes mértékben megegyezik az előzővel, így ismét csak azt tudom mondani, hogy a bal kezetekkel teljes ujjhosszúsággal tapadjatok rá az automatikus célzásra, jobb ujjacskátokat pedig le ne vegyétek a ravaszról egy pillanatra se, s mindig a legközelebb lévő rosszarcút próbáljátok először kilőni.

25. Vezetnünk kell, mégpedig egy szép nagy teherkocsit. Három helyre kell elmennünk 15 perc alatt (plusz a visszaút). Ahogy



ÉRDEKESSÉGEK

A történet csak egy kis része a játéknak, hiszen mellette ott van egész New York, és csak minket vár, hogy megtisztítsuk a bűn mocskától!

megérkezünk egy helyre, parkoljuk le a nagy járgányt, és menjünk be az üzletbe, majd hallgassuk ki az üzletvezetőt. Miután mindhárom megvolt, menjünk vissza Linhez. Ha ügyesek voltatok még legalább ötpercnyi idő meg is marad a végére.

26. Lin átver minket, majd távozik a lifttel, így nem tudunk utána menni. Menjünk az egyetlen lehetséges helyen, s verekedjünk meg Lin embereivel, akik szépen sorban próbálnak majd megállítani minket. Menjünk le a legalsó szintre, majd ott is rendezzük le az ellenséget. Innentől kicsit keményebbé válik a dolog, ugyanis tűzharc robban ki: a szemben lévő szobában találunk elég fegyvert és egészségügyi csomagot is. Miután kinyírtuk az embereit, már csak magát Lint kell kihallgatnunk, és mehetünk is tovább.

27. A kikötőbe kell eljutnunk, ahol Jing kézre kerítése lesz a cél, azonban szokás szerint nem tudjuk rögtön elkapni. Vegyük fel a földről a kalapácsot, s ezzel verjük szét a felénk közeledő ellenséget, majd a nagy konténerek között menjünk át a jobb oldalra, ahol felugrálhatunk a konténereken és dobozokon arra a szintre, ahol Jing is van. Induljunk jobbra, tekerjük el háromszor az ajtót, majd küzdjünk meg azzal, akik szembe jönnek. A falon lévő vezérlővel aktiváljuk az emelőt, ami odarak nekünk egy konténert, így tovább haladhatunk Jing felé. Hogy ne legyen egyszerű az életünk, ismét megszökik, így jobbra, a konténereken ugráljunk utána. Szemben törjük ki a baltát védő üveget, s a fegyvert vegyük magunkhoz - ezzel igen nagy hatásfokkal tudjuk rontani a ránk rontó csúnya bácsik egészségi állapotát. Ismét találkozunk egy háromszor elfordítós ajtóval, majd újra a falon lévő vezérlőt használva kell odaemelni a konténert a továbbjutáshoz. A létrán felmászva a következő szinten is ugyanezt kell csinálnunk (persze közben irtsuk, aki szembe jön). Amikor véget ér a „folyosó", jobbra ugráljunk át a konténereken. Amint átértünk, a bal oldali szobában találhatunk egy egészségügyi csomagot, jobbra pedig a szokásos módon oda kell emelni a konténert, azzal a különbséggel, hogy most amint megérkezik, ugorjunk rá, s automatikusan elkezd átvinni Jinghez. Középtájon aztán megáll, s némi szumóbirkózásban lesz részünk, melyben a lényeg, hogy mindig azt a gombot kezdjük el őrült módjára nyomkodni, amelyiket éppen kiír a program a bal felső sarokba. Ezután már csak Jinget kell kihallgatnunk.



28. Célpontunk ezúttal Leeland, aki egy igen sötét hangulatú helyre vetette be magát. Az átvezető rész után rögtön induljunk meg, s igyekezzünk már távolról lepuffantani, akit csak lehetséges. Miután elfogy előttünk az út, kapaszkodjunk fel, majd libbenjünk át a szemközti épületre. Innen semmi különös nem történik egészen addig, ameddig Leeland el nem kap minket. Küzdjünk meg vele, nem lesz hosszú, ugyanis amint lemegy egy kis élete, rögtön elkezd menekülni. Másszunk utána a sziklákon (a ránk dobált dobozok elől csak simán mozogjunk el), majd miután felértünk, törjük össze jobb oldalt a cuccokat, ott lapul egy egészségügyi csomag. Majd üldözzük tovább az emberünket át a csövön, ám vigyázzunk: a gőzkitörést kerüljük el, mert nagyon sok életet levesz. Ezt el kell játszanunk még kétszer. Végül a metróalagútban vívjuk az utolsó ütközetet, ahol igazából csak arra kell vigyázni, hogy ha jön a metró, mi ne legyünk az útjában. Leelandet viszont elé üthetjük, ez rengeteg energiáját le fogja venni.



Feladat: bosszúd állni a fodrászon, aki ezt az oszmányságot művelte a feleségeddel...

29. Megérkeztünk a végső leszámolás színhelyére. Victorral a metróban fogunk konfrontálódni. Először is egy kis lövöldözéssel kezdünk, figyelni kell arra, hogy ne veszítsünk túl sok életet, mert a végső harc igen kemény lesz. Arra is vigyázzunk, hogy Victor mindig tűszokat tart maga elé, így ha nem szeretnénk rossz pontokat kapni, figyeljük kit és mikor lövünk. Végül aztán a vonat végében puszta kézzel kell megküzdenünk vele, a cél lelökni a metró hátulján. Ehhez először is helyet kell cserélnünk vele, majd szépen lassan verekedéssel hátra szorítani. A kocsi végében ott lesz egy egészségügyi csomag, így ha odáig elverekedjük magunkat kapunk egy újratöltést. Végül már csak a kissé megdöbbentő záró videó megtekintése maradt hátra, és végeztünk a True Crime: New York City fő ügyeinek lebonyolításával. Mehetünk kipucolni a városból a bűnt.

InGen

Nehéz a választás?
Majd mi segítünk!

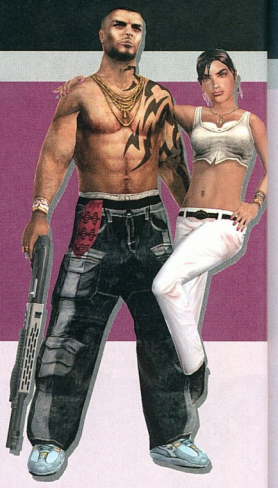


Konzol Stúdió

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



CRIME LIFE: GANG WARS

MOST, HOGY A GTA: SAN ANDREAS NYUGODTAN ÉS BÉKÉSEN ÜLDÖGÉL A TRÓNON, NYUGALMÁT CSAK A SZINTÉN ROCKSTAR DIVÍZIÓ FEJLESZTETTE THE WARRIORS TÖRHETI MEG. AZ ALSÓHÁZBAN PERSZE FOLYIK A HARC A FELJEBBJUTÁSÉRT, DE MINT MINDIG, AKADNAK ÖRÖK VESZTESEK...

Sokszor nem érteni a fejlesztőcsapatokat. A Konami nagy árkádos és konzolos múltjával, szakmai körökben ismert és elismert játékaival hogy képes olyan förmedvényeket megszülni, mint a jelen cikkünk alanyát képező Crime Life: Gang Wars? A kérdés nyitott marad, ám szemfülesek nyomban látják a valódi indítékot: nyereségvágy. Most, hogy a Rockstar a GTA: San Andreas-nak méltó társjátékot fabrikálva le kívánja teríteni a 50 Cent-féle Bulletproofot, itt az ideje, hogy a Konami is profitáljon a ma oly' divatos „fekete vagyok, és mindenkit lelövök a fűrészelt csövű shotgunommal a gettóban" trendből. Nem számít, hogy százszor lerágott csont, nem fontos, hogy már milliószor végigjátszottuk és -unatkoztuk a hasonló témájú programokat, azért csak nyomassuk, hátha anyuka és apuka megveszi a csemetének karácsonyra…

A GTA San Andreas és a Boyz'n the Hood, avagy a New Jack City című filmes eposzokból lenyúlt motívumokból összefércelt Crime Life mix a jelenkori bűnös városok és az amerikai gettók sötétebbik oldalára kalauzoló játékmenetével kívánja sírógörcsbe fojtani az egyszeri játékost.

Az Xbox változat, hasonlóképp a PC-s testvéréhez, egy az egyben beat'em up, a San Andreas-t majmolva, csak éppen autós üldözés, csodás verdák, és pálmafás tengerpart nélkül. Az idilli környezet helyszínét a gettók, betondzsungelek, a brooklyn-kályháktól villogó sötét utcák és a nyomorgó, kilátástalan helyzetű fiatalokból álló bandák háborúi adják.

Az ilyen helyszíneken, ahogy az lenni szokott, sohasem az egyenes út és a törvény az úr: illegális tevékenységeket folytató kamaszok tartják rettegésben a lakónegyedeket. Főhősünk kedvenc - amúgy épp gyengélkedő - csapatánál épp tagfelvétel van (valószínűsíthetően a gettótöltelékek közötti konfliktusok miatt) így Tre (vagy tré, ha közelebbről megvizsgáljuk) a kirekesztett fiatal srác rögvest elindul, hogy végzetét beteljesítve vérbeli bandataggá váljon.

A társadalom legalján levő szupersztár-alkat egy utcai bunyó alkalmával lép be a szorítóba. A tutorialt amúgy remekül elrejtő akcióban elnyeri a jogot arra, az Outlawz banda oszlopos tagja legyen. De ahogy az lenni szokott, a választás rossz útra tereli: a Grand Central City tabellán levő csapat alatt bizony igencsak rezeg a léc, a rivális K.Y.C, vagy a laza Da Headhuntahz kíméletlen módon védik a területeiket, és szemet vetettek a fiúk szerényen csak The Hoodnak hívott otthonára is.

Trében túlbuzog a vezetési vágy, a csapat élére áll, a bandát kommandírozva eltökélt szándéka, hogy a riválisokat leverve visszaállítsa a hírnevüket és megvédje hőn szeretett otthonát. Ehhez drogdílerkedéstől kezdve a megvesztegetéseken keresztül a bandaháborúkig vezet az út. Grand City belvárosa igazi amerikai város: a GTA-hoz hasonlóan itt is kerületekre van osztva a játéktér, melyeket eltérő épületek és környezet különböztetnek meg. GCC ugyan nem akkora kiterjedésű, mint San Andreas, de felesleges is lenne. A Crime Life-ban ugyanis nincsenek igénybe vehető közlekedési eszközök. A távolságok nagy részét gyalog, az utcákon sétálva lehet megtenni, noha az egyes körzetek között az összekötést biztosító metróvonalak és a közutakon furikázó taxisok segítségével is közlekedhetünk. Akadnak azonban olyan negyedek is, amelyek csak bizonyos számú győzelem és misszió teljesítése után válnak elérhetővé. A különböző illegális tevékenységek általában egymás után következnek, de bizonyos szabadságot is adnak a játékosnak. Némi kutyulás a folytonosságban, hogy nem kötelező mindig a program által megadott sorrendben teljesíteni az adott feladatokat, lesznek elágazások is a sztoriban. A kalandokat megkezdve fokozatosan nyílnak majd meg az újabb útvonalak és kerületek, de fel kell készülni arra, hogy az ismeretlenbe tévedve rögvest ellenállásba ütközik a team. Az egymásra épülő feladatok általában logikus útvonalon követik egymást, így a segítségükkel megszerezhető területek is közelebbi kapcsolatban állnak egymással. A nagyobb városrészek elfoglalása csak az őket alkotó több apróbb ún. „sub-zone" területek megtisztítása után válik lehetségessé. A főbb körzeteket bandák és az egyéb kötelékek kötik össze, így elsőként ezekkel a figurákkal kell majd végezni.

Egészen egyedi, különböző taktikát igénylő bosszokkal is szembesülhet majd a játékos; a sikeres összetűzést követően rögvest átvehetjük a felügyeletet a szektorok felett. Ezzel ugyan kitolódik az ismert körzetek határa, de egyenes arányban a veszély mértéke is növekszik.

Mivel nincs autólopkodás, sem kocsikázás, a Konami a verekedésre és az obszcén párbeszédekre helyezte a hangsúlyt. Vesztére. Noha a Crime Life-ban egész sornyi támadási forma van (a program alapját és a játékmenetet szolgáltató meccsek alapjában véve jók lennének), ezek kivitelezése már hagy némi kívánnivalót maga után.

A csapatirányítás, a karakterfejlesztés (néhány tulajdonságra értve) és az összecsapások levezénylése rengeteg kombó, speciális támadás, kivégzés és kézi- vagy fegyveres akció ismere-



Kalifornia kormányzója komolyan vette a dolgát, és megkezdte a környék megtisztítását...

ÉRDEKESSÉGEK

A kelet-európai gettók híre bejárta a világot. A hatvanas években az USA-ban azonban újabb jelentést kapott a szó: az amerikai városok belvárosát jelölte, ahol túlnyomórészt nyomorgó feketék éltek. A helybéliek csak Harlemként emlegették a nyomor és a szegénység átitatta negyedeket.



tét követeli meg. Ezt már az első tutorial alkalmával megtapasztalhatja a játékos, amikor a bandába kerülésért egy izomagyú, agyontetovált hústorony kell leteríteni. A program szépen elmagyarázza az elsőre egyszerű, ámde kategorizálhatatlan és megjegyezhetetlen mozdulatokat - az egész egyszerű ütésektől és rúgásoktól kezdve a különböző bonyolultabb kombózási technikákon át a speciális támadásokig, fogásokig és dobásokig.

A kombórendszer tehát meglehetősen egyszerű, de egész hosszú ökölcsapás-sorozatot fel lehet építeni belőle. A különböző praktikákhoz és speciális támadásokhoz azonban jelzőcsíkok társulnak, amelyekre nem árt odafigyelnie a játékosnak. Az egyszerű támadások az ún. Adrenaline Meterre vannak nagy hatással: az ütések és rúgások sorozatától növekvő csík olyan speciális mozdulatokhoz szükséges, mint pl. a lefejelés, különböző fordulatrúgások és a távolabbi nekifutásra kivitelezhető sebzések. Ha sikerül egymásba láncolt ütés-rúgás mozgássorozatot kivitelezni (a végtelenül bonyolult AAA és ABA, BAA formációk segítségével), annak következményeként töltődésnek indul az úgynevezett Rage Meter is, így Tre' erősebb mozdulatok kivitelezésére lesz képes. A nagyobb sebzés mellé azonban gyorsabb mozgás is társul, amivel többet lehet sebezni és idővel az energiaszintet is vissza lehet tölteni.

Van kivégzési mozdulatsor is: ha sikerül újultra pofozni a célpontot (minimális csökkent energiaszintnél imbolyogni kezd az ürge), az Y lenyomása után további kombináció segítségével kegyetlen módon küldhetjük át a másvilágra. A kivégzések kombói eleinte „titkosak", de a későbbiekben megtanulva rendkívül sokrétűek és bizony brutálisak is akadnak köztük. A deréktörés, a célpont torkának elvágása, vagy a késsel szétcincálás mindenki gyomrát felforgatja, még talán a fejlesztőkét is. A pankrációt, a WWE-t és a Péntek 13-ból ismerős jéghoki maszkos Jason Vorhees-t is megszégyenítő mozgássorozat elképesztő hatást kelt - mintha a srácok ötvözték volna a Mortal Kombatot a Final Fight-tal, úgy törnek a csontok és hajlanak az egyébként csak forgó testrészek.

A szemtől-szembe, kézzel-lábbal vívott összecsapások mellett nem maradhat el a különböző fegyvernemek használatának lehetősége sem. Inkább a különböző veszélyességi szintbe sorolható kések, tonfák, szúró és vágóeszközök, és baseballütők kínálatán van a hangsúly, a puskák és pisztolyok csak mellékesen szerepelnek.

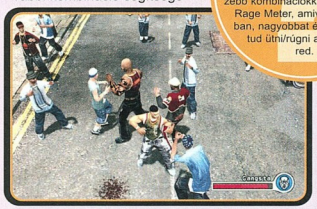
Ezek a lőfegyverek leginkább közvetett úton, a zsaruk és a huligánok kezeiből pottyanhatnak az Outlawz-os fiúk élébe.

Tre'-n kívül még az őt követő harcos lelkek is felvehetik az útjukba kerülő dobozokat, vascsöveket, bunkókat, és minden egyéb tereptárgyat, ami szétthető és fegyverként használható.

A tisztogató akciók és körzet-elfoglalások alatt gyakori, hogy a bandaháborúk alkalmával húsznál is többen püfölik egymást az utcákon. Ilyenkor az NPC-ket az AI irányítja, a nekünk elég csupán a magunk élete és a mellesleg szörnyű kamerakezelés miatt aggódnunk.

A megállás és a segítség nélküli folyamatos pofozkodás igencsak megtépázhatja a játékost és a csapatot is. Ilyenkor fordulnak elő azok a csata kimenetelét is érintő változások, hogy a szövetségeseink egyszerűen faképnél hagynak bennünket. Az elfoglalandó körzet célpontjai rendszerint annyira helyben hagyják a bandavezért, hogy szegény pára legtöbbször kis híján otthagyja a fogát. A helyzet csak rosszabbodik, ha szirénázás harsan, ilyenkor ugyanis egész seregnyi rendőrrel gyűlhet meg a bajunk, ha nem húzzuk fel a nyúlcipőt. A rend őrei ugyanis SWAT kommandósok, akik könnygázbombákkal, riasztópisztolyokkal és shotgunokkal érkeznek a helyszínre. Az ellenállás csak súlyosbít a helyzeten, jobb az ilyen összecsapásokat elkerülni, s időben meglépni.

Az a helyzet, hogy a Crime Life kombórendszere kissé esetlen: az egyszerű ütések nem produkálnak megfelelő sebzést, ezért az egyszerű, kétszemélyes bunyó rövid idő alatt unalmassá és kiábrándítóvá válik. Ha nem lennének kivégzések, speciálisan kivitelezhető mozgások és különböző, az agytekervényeket egyébként nem igénylő küldetések, a játék nagyon hamar a süllyesztőben végezné. A kamerakezelés pocsék, lassú és nehézkes ráadásul a forgatás szöge is kicsi, így nincs sok mozgástér. Az átvezető animációk alatti párbeszédek kritikán aluliak, a f**k és s**t szavakon kívül szinte semmi mondanivalót nem tartalmaznak, szánalmasan megírt öntömjénezés és szitkozódás árad belőlük. Ami egy kicsit felemeli a játékot, az a bűnnel átitatott látványvilág, valamint az egész kellemesre sikeredett zene. Utóbbit neves hip-hop előadók szolgáltatják, az Eminem-barát D12 tagjai pl. saját szerzeményeiket csempészték a tracklistába. A zenei mixek mellett néhányuk szinkronhangja is felfedezhető a játékban, noha (Eminem kivételével) egyiküknek sincs felejthetetlen mondanivalója és jól megkülönböztethető hangja.



TIPPEK

Érdemes jól begyakorolni a nehezebb kombókat, ugyanis az egyszerű ütések eléggé keveset sebeznek az ellenfélen. A nehezebb kombinációkkal feltölthető a Rage Meter, amivel gyorsabban, nagyobbat és erősebbet tud ütni/rúgni a karakter.

Az Xboxot kikapcsolva és a fotelban hátradőlve mindenki leszűrheti a konzekvenciát: a Crime Life: Gang Wars-tól az előzetes bejelentések és videók alapján sokkal, de sokkal többet vártunk. A Konaminak sokkal több energiát és legfőképp ötletet kellett volna belefektetnie egy ilyen volumenű játékba, ha komolyan gondolta volna - nem így történt. Ezzel a döntéssel még megjelenése előtt halálra ítélt egy olyan programot,



amelynek épp az lett volna a célja, hogy az ilyen játékokra fogékony rajongói bázist tovább duzzassza. Egy ilyen stílusú játéknak nem szabadna csak egyetlen területre koncentrálnia: a fekete zenén, néhány kombón és kivégzésen kívül nincs semmi, ami kicsit is többet érne a kódhalmazból, így fogyasztása csak és kizárólag rajongóknak és kísérletező kedvűeknek javasolt. A többiek számára minden bizonnyal a Rockstar The Warriors című produktuma hozza el az igazi megváltást, a konkurens fejlesztőcsapat nagy durranása ugyanis épp az elkövetkezendő hetekben érik be, és igencsak hasonló témát dolgoz fel - megéri várni rá.

Stinger



INFO BOX

Tesztplatform: XB
Kiadó: Konami
Fejlesztő: Hothouse Creations
Hivatalos honlap: www.konami-crimelife.com/

Megjelenés: 2005. November 29.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

PS2 - XB

PLATFORMOK

WITHOUT WARNING



→ A CAPCOM MINDIG IS MINŐSÉGI PRODUKTUMAIRÓL VOLT HÍRES. ATTÓL TARTOK, HOGY AZ IGEIDŐ HELYES - IGEN RÉGEN LÁTHATTUNK MÁR TŐLÜK ÉRTÉKELHETŐ ANYAGOT. SAJNOS A MOST BEMUTATÁSRA KERÜLŐ JÁTÉK SEM FOGJA MEGLENDÍTENI A BÜDZSÉJÜKET - EZEN BÁNKÓDJANAK ŐK, MI PEDIG VESSÜK BELE MAGUNKAT AZ ELEMZÉSBE.

Egy vegyi üzemet terrorista lelkületű egyének vonnak fennhatóságuk alá, majd onnan harsány kommandokat szórva próbálják jobb belátásra bírni a kapitalista világot. Minthogy harcos kedvű barátaink nem túl kompromisszumképesek, ezért felsőbb körök úgy határoznak, hogy az egyetlen lehetséges megoldása a helyzetnek a behatolás és megsemmisítés. A humánus politika ismét utat tör magának, a gonoszok legyőzettetnek, a jók pedig elnyerik méltó jutalmukat - szabadon gyakorolhatják eddig megszokott mindennapi rutinmunkájukat: a légkörszennyezést, a globalizációt és a pácban levő országok még jobban való kizsigerelését. Persze terroristáink sem angyalok: a vegyi üzem felrobbantásával egyrészt igen kártékonyan hatnának mind mások, mind önmaguk egészségére, másrészt olyan pofás vírusokat és egyéb vidám dolgokat szabadítanának kicsiny világunk azon felére, ami kb. 300.000 ember halálát jelentené kapásból. Ki tudja miért, a több száz állig felfegyverzett terrorista ellen a hatalmas amerikai kormány mindössze három keménylegényt küld csatába - valószínűsíthetően hőseposzi költeményekben felcsendülő fordulatokat várnak tőlük - azaz tőlünk, már ha valaki még nem sejtette volna.

A bal analóg karral bírjuk mozgásra emberünket, míg a jobbal a célkeresztet mozgathatjuk. A konzolok áldásos járulékos hozama FPS fronton a célzássegítő: ezt a funkcjót itt a bal ravasz látja el, míg elsütni a fegyvert a jobb radolkodni nem kell túl sokat vele, elakadni is maximum az olyan részeknél fogunk, ahol nem veszünk észre egy ajtót, vagy túlzottan nagy ellenállásba ütközünk. Néha egy-egy zárt ajtóba is beleütközünk, ekkor Kyle előkapja a szerszámokat, és már nyitogathatjuk is vele a zár lemezeit, egészen addig, míg meg nem adják magukat. Ha megnyomjuk a D-pad-on a felfele gombot, mesterlövész módba megyünk át - ami egészen jól alkalmazható, csak kár, hogy kevés helyen. A bal karral nagyítunk, a jobbal célzunk, a ravasszal lövünk. Nagyon jól néz ki, hogy amikor zoomolunk, a lencse még fókuszál, és nem egyből mutatja az éles képet. Apropó, mesterlövész! Néha bizony belefutunk olyan emberkékbe, akik szintén egy ilyen karabéllyal puffogtatnak ránk: őket gyorsan szedjük le, mert iszonyat gyorsan kivégeznek minket!



→ Rök-ra-nak arcára fagyott a mosoly, amikor rájött, hogy a srácok pontosan tudják, az összes lőszerét...

ÉRDEKESSÉGEK

A kommandósok fegyvere - az M4-es - meglehetősen széles felhasználási területtel bír: például az összes NATO szabvány gránátot ki tudja lőni.

Jack Hooper

Jack 24 éves, beosztását tekintve őrmester. Fiatal kora ellenére rendelkezik néhány kivételes tulajdonsággal, hiszen nem véletlenül választották be a Spec Ops-ba. Minthogy sok harci tapasztalattal nem rendelkezik, azt hihetnénk, hogy majd könnyebb feladatokat bíznak ránk a készítők. Hát tévedünk! Többnyire egyszemélyes „mindenkit kiirtok" atomcsapásokat kell levezényelnünk vele, ami tekintve a nehézkes célzást, igen emberpróbáló feladat. Sőt, vele néha még bombákat is kell hatástalanítani - na nem úgy, mint Reagan-nek, a csapat bombaszakijának. Néha vele is kell ajtókat nyitogatnunk, ám a fő hangsúly a gyakáson lesz. A lényeg az, hogy ne rohanjunk mindig előre. Gyakran használjuk a guggolás gombot, mászunk fedezékbe, és onnan osszuk az áldást.

Bombahatástalanítás

Minthogy a fő bombaszakértő Ed barátunk, az ő munkamódszereiről ott olvashattok, ám néha másvalakivel is rákényszerülünk, hogy elvégezzük ezt a kényes műveletet. Ekkor nincs más dolgunk, mint a bomba elé állni, A gombot nyomni, majd figyelni erősen. A bal analóg karral mozgathatjuk a feszültségmérő kivezetését - ahol a legnagyobb feszt mértük, azt a drótot kell először elvágni, majd pedig csökkenő sorrendben a többit. Az ollót a jobb karral mozgathatjuk, és az A-val vághatjuk el a drótot. Vigyázzunk, mert amint az elsőt elvágtuk, megindul a visszaszámlálás, tehát igyekeznünk kell!

A kommandósok egyvere - az M4-es - meglehetősen széles felhasználási területtel bír: például az összes NATO szabvány gránátot ki tudja lőni. vasszal tudjuk. A cselekvés gombja az A, leguggolni az X-el, közelharci eseményeket pedig a B-vel tudunk kiprovokálni. Ja, újratölteni a fekete gombbal lehet. Nagyon fontos billentyű még a Back, hiszen ezzel hívhatjuk le csinos kis PDA-nkból az adott helyszín aktuális térképét - ami nem csak nagyon hasznos, de nagyban meg is könnyíti akcióink megtervezését. Azt hiszem itt az ideje, hogy megismerkedjünk a szereplőkkel, méghozzá behatóbban. Először talán kezdjük a fegyveres erőkkel, minthogy a játék elején úgyis őket irányítjuk.

Kyle Rivers

Kapitányi rangban tündököl, 38 éves - ami katonáéknál kifejezetten magas életkornak számít. Ennél fogva nagy tapasztalattal rendelkezik, az összes nagyobb hirigben részt vett világszerte, így a különböző szituációkat remekül átlátja, és hideg fejjel tud dönteni. Kyleként a dolgunk nem nehéz: megyünk előre, kilövünk mindenkit, és kiszabadítjuk a túszokat - gon-

Game Park videojátékok

Rád vár az ország legnagyobb Nintendo választéka!! Próbáltad már?

www.gamepark.hu e-mail: vinzol@axelero.hu





Bp. VII. Thököly út 2. Arzenál üzletház fsz. (A Keleti PU.-nál) Ny: H-P:10-19 Szo:10-14 T: 30/ 7439-574

Game Park videojátékok

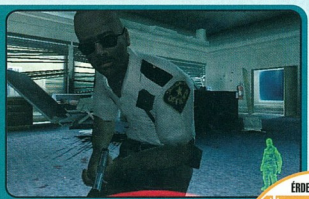
Bp. XVII. Berky Lili u.36. (A Pesti út mellett, a Kucorgó térnél) Ny: H-P:12-19 Szo:09-15 T:258-7809, 30/ 9422-558

KÖZPONTI INFO: 06/30/5544-237, FAX: 258-7807

A frontális megközelítés többnyire nem kifizetődő - már csak azért sem, mert az irányítás úgy megkavarodik, amint egy ellenfél közelébe érünk, hogy öröm nézni. Persze csak képletesen mondom. Ebből is leszűrhető a tanulság: mindig tartsuk a kellő távolságot! Jacknek amúgy ez az első bevetése.

Ed Reagan

A csapat bombaszakértője. 36 éves, és szintén őrmesteri rangban tetszeleg. Természetesen vele főleg a bombákkal fertőzött területek megtisztítása lesz a cél. Ehhez egy külön kis játékot kreáltak nekünk: négy kis függőleges csíkot láthatunk, ezekben kis gömbök úsznak felfele, a gömbökön pedig egy betű van. Amikor a felső, vízszintes síkba ér a gömb, akkor kell megnyomni az adott gombot - egyszerű reflexjáték. Ha elhibáznánk semmi gond, a lényeg, hogy adott időn belül megfelelő számú gombot abszolváljunk. Ha sikeresen teljesítettünk, emberünk lekapja a cuccot, és már mehetünk is tovább. Persze az ellenfelek sem tétlenek addig, így mindig ritkítsuk meg a környéket, és csak azután álljunk neki a bombákkal trükközni. Néha olyan is előfordul, hogy az első deaktiválása után megindul egy visszaszámlálás, tehát időre kell a többit is hatástalanítani! Ed egy remek shotgunt hordoz magával, aminek megvan az az érdekes tulajdonsága, ami a legtöbb lövöldözős játékban nincs: nevezetesen teljesen mindegy, milyen távolságról találjuk el az ellenfelet - tekintve, hogy 50 méterről például le lehet szedni egy katonát, néha viszont 1 méterről is kettőthármat bele kell ereszteni.



Na, most szépen rendet rakaz maga után...

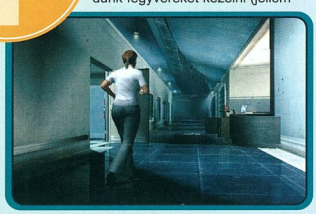
Nem lesz tehát könnyű dolgunk vele. Szerencsére nem a rambó feladatok hárulnak rá, inkább csak kapcsolókat kell keresnünk vele. Lesz olyan küldetés, amikor beszorulunk vele egy irodába, kintről pedig özönlenek a rosszarcúak ezerrel: ki kell húznunk egy bizonyos ideig, míg az egyik katona fel nem kapcsolja a generátort, így végre működésbe lép az ajtónyitó konzol és ki tudunk menni.

Ben Harrison

Egy 31 éves riportert tisztelhetjük benne. Természetesen rendelkezik a foglalkozására jellemző összes negatív tulajdonsággal: nyughatatlan, akaratos, önfejű. Véletlenül jár a gyár közelében, mikor beüt a balhé, helikoptert pedig a terroristák leszedik. Miután magához tért, úgy dönt, hogy itt a nagy alkalom a nagy kiugrásra - el akarja készíteni azt a riportot, amitől karrierje meredek emelkedésnek indul. Ben-nel rendhagyó módon játszhatunk: vele nem.tudunk fegyvereket kezelni (jellemző, miért is venne fel egy elhagyott fegyvert, mikor az ellenséges katonák csak úgy nyüzsögnek?). Amolyan Solid Snake stílusban kell vele nyomulni: csak csendben, csak halkan. Van egy csini kis kamerája, amivel képeket készíthetünk, amik alkalomadtán a címlapra kerülnek majdan...

ÉRDEKESSÉGEK

Sajna a játékban nincsen „kihajlás", így csak úgy tudunk körbetekinteni, hogy a jobb analóg kart forgatjuk - ám többnyire kevés sikerrel.



Dave Wilson

A vegyi üzem egyik biztonsági őre. 54 éves, és mint sokan a biztonsági emberek közül, ő is rendőr volt előtte, méghozzá 17 évig. Egy kisebb incidens során majdnem ott hagyta a fogát egy gengszterekkel való ütközetben, ekkor döntött úgy, felesége biztatására, hogy otthagyja a rendőrséget és keres valami nyugisabb melót. Hát most megkapta! A rajtaütés napján éppen látja, amint az egyik terrorista agyonlő egy munkást, ez működésbe hozza régi reflexeit: gyorsan elrejtőzködik, majd elkezdi kidolgozni tervét. Egy Joe nevű barátját is ki kell majd mentenie, amiben segítségére lesz pisztolya - legalábbis hátrányára nem lesz, tekintve, hogy az ellenfelek elég nagy mennyiséget képesek akkumulálni ennek lőszeréből, mielőtt kimúlnának.



Tanya Shaw

Ismét egy polgári személy, mégpedig az egyetlen nőnemű a játékban. Tanya 24 éves, és mint titkárnő működik közre az üzemben. A támadás reggelén éppen barátjával beszélget telefonon, majd mikor meghallja a lövéseket, menedéket keres. Páni félelem fogja el, és nincs más vágya, mint kijutni erről az átkozott helyről - a készítők célja szerepeltetésével az volt, hogy még jobban beleélhessük magunkat ebbe a „nem mindennapi eseménybe". Nos, Tanya szintén nem használ fegyvereket, és Harrison-hoz hasonlóan a rejtőzködés nemes módszerét használja a veszélyes helyzetek elkerülésére. Mivel vállalati alkalmazott, ezért olyan helyekre is be tud jutni, ahova a többiek nem, valamint megvan az a csodálatos, soha nem látott, soha nem tapasztalt képessége, hogy tudja használni a tűzoltó készüléket!

Minthogy menetközben meg is tárgyaltuk a teendőket - melyek változatossága hagy némi kívánni valót maga után -, nem nagyon van más hátra, mint némi értékelés. A játék messze nem tartozik a „mindenképpen kipróbálandó" kategóriába, köszönhetően a rengeteg sablonos megoldásnak, és a játék összes bosszantó hibájának. Nagy kár, mert a játék grafikája egész kellemes, és az alapötletből sokkal többet ki lehetett volna hozni.

Callisto

INFO BOX

Tesztplatform: XB
Kiadó: Capcom
Fejlesztő: Circle Studio
Hivatalos honlap: www.withoutwarninggame.com

Megjelenés: 2005. november 1.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

PS2 - XB

PLATFORMOK



CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

→ II. VILÁGHÁBORÚ. LEHET SZERETNI, LEHET GYŰLÖLNI, DE SZÓ NÉLKÜL ELMENNI MELLETTE, NEM. A VILÁG SORSÁT ALAKÍTÓ ÉS A TÉRKÉPEKET ÁTRAJZOLÓ TETTEK A FELNŐTTEK JÁTÉKAI. MENNYIVEL EGYSZERŰBB LENNE AZ ÉLET, HA MINDEZT VIDEOJÁTÉK FORMÁJÁBAN, EMBERI ÁLDOZATOK NÉLKÜL LEHETNE MEGTENNI? AZ ACTIVISION, HOZVÁN A SZOKÁSOS FELDOLGOZÁSI FORMÁT IDÉN IS MEGÖRVENDEZTETETT MINKET VALAMI FINOMSÁGGAL. A BIG RED ONE OSZTAG TAGJAI MÁR TŰKÖN ÜLVE VÁRJÁK, HOGY A VILÁG VÉGÍTÉLETET HIRDESSEN FELETTÜK.

INFO BOX

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Gray Matter Studios / Treyarch
Hivatalos honlap: www.callofduty.com
Megjelenés: 2005. november 1.
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:	7
MEGVALÓSÍTÁS:	7
JÁTÉKÉLMÉNY:	8
ÖSSZHATÁS:	9

VÉLEMÉNY

+ Remek sztori, hangulatos küldetések, fenntartott érdeklődés

– Bugyuta AI, agyonscriptelt játékmenet, korlátozott mozgástér

ELŐZMÉNY

2000 Tony Hawk's Pro Skater
2002 Spider-Man
2004 Call of Duty: Finest Hour

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB - GC

PLATFORMOK

Nehéz a bányászok élete. A katonáknak is. A II. világháború történetét, kalandjait, veszélyeit a játékfejlesztők is előszeretettel használják ki. Szinte minden évadban ott szerepel a felhozatalban egy puskaporos világháborús anyag. Az Activision Call of Duty-jának második állomása már nagyon hiányzott az életünkből, de most a karácsony közeledtével végre végigélhetünk a TV-képernyők előtt azokból a kalandokból néhányat, amit a nyugat hős hada véghez vitt. Talán kevesen tudják, hogy a Big Red One alcím valójában egy létező és történelmi elit csapat fedőneve volt a II. világháborúban. A néhány főből álló alakulat az amerikai haderő szinte minden küldetésén bevetésre került, és sok esetben mindent eldöntő szerepben. Róluk szól ez a történet: a legújabb CoD története egymagában is életképes, fordulatos és rendkívül hangulatos massza.

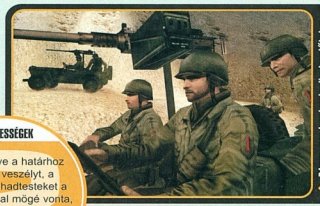
Izgatottan vágódtam az Xbox elé, amikor főszerkesztőm ajánlatát mérlegelve úgy döntöttem: igencsak szükségem van már egy izgalmas és hangulatos játékra. Fél óra múlva azon kaptam magam, hogy ujjongva és túlfűtött hevességgel küldök halálba egy német katonát, aki alantas módon egy tankkal próbált keresztbetenni nekem. Kőszikla mögé bemajd kibújva és a mesterlövészpuskát markolva mondok imát minden egyes ellött golyó előtt. Ha nem lövöm le, ő teszi meg helyettem. Felvillantak a Spielberg-rendezte „Ryan közlegény megmentése" című történelmi háborús filmdráma képkockái, amikor az Omaha Beach-nél történt partraszállást követően a csapat mesterlövésze imát mormolva szedi ki a mortar ágyúk mögött ujjongó német katonákat. Eddig a pillanatig elég hosszú az út, de az élményért megéri átszenvedni magad a tizennégy küldetésen. Fegyvert tölts, harcra készülj katona, bevetésre indulunk!

Prologue: We've Been Through Worse

Maubeuge, France
1944. szeptember 7.
08 óra 40 perc

A sokadik bevetés. Mikor feleszmélsz, csapattársaiddal találod körülvéve magad. A parancsnoknak nincs ideje befejezni az eligazítást, ugyanis Junkers Ju-87-esek támadnak az égboltról. Nincs időd gondolkodni: rögvest fel kell venni a támadópozíciót, nem messze a hídnál. Az irányú jelzi a célpontot, tarts óvatosan a csapattal, közben szedd le az összes német katonát. Az út a nyugati híd (Western Bridge) felé vezet, ahol a felügyeletet átvéve, az alakzatfelvétel (csak szaladj oda a társaidhoz) után a keleti híd (Eastern Bridge) irányába kell indulnod. Rövidesen egy Panzer Tankkal találod szembe magad, amit csak robbantással tudsz elpusztítani. Célszerű a telepített MG42-est használni a katonák és a Flak Gun ellen. Ha sikeresen szétlőtted/robbantottad a Flak Gunt, akkor küszva-mászva juss át a hídon (ehhez használd az épület tetejéről levezető falétrát), majd kússz a tankhoz és a fekete gomb segítségével élesítsd a töltetet. A robbanás hatására német egységek özönlik el a

ÉRDEKESSÉGEK
Hitler, érezve a határhoz közeledő veszélyt, a Wehrmacht hadtesteket a Siegfried-vonal mögé vonta, ezzel próbálta megállítani az amerikai előrenyomulást.



Nem szabad mindig bedőlni a lassú minutes úti ajánlatoknak

területet, de egy mesterlövésszel eliminálni tudod őket. A népirtás alatt tartsd meg a pozíciót, egyetlen németet se engedj át a frontvonalon. Ehhez mássz fel a toronyban levő MG42-eshez, és könyörtelenül szórd meg az ablakból a környéket. Amikor a társaid kiabálnak, a füstölgő géppuskát hagyd hátra és ugorj le az utcára.

Chapter 1: Baptism by Fire
Oran, North Africa
1942. november 8.
05 óra 30 perc

Két évvel korábban járunk, 1942-ben az észak-afrikai hadszíntéren, ahol hőseink épp a sivatagi konvojjal igyekeznek eljutni a frontvonalra. Az utazásnak vége szakad, németek özönlik el a terepet, úgyhogy a csapatszállítóról leugorva meg kell védeni a maradék egységeket. Előre haladva épületek felé vezet az út - természetesen meg kell tisztítani mindegyiket, akárcsak azt a négy repülőgéphangárt is, ahol szintén német ellenállásba ütközöl majd. Az út lineáris, eltévedni nem lehet, mindig kövesd az iránytűt és a társaid útvonalát. Mielőtt a németek leadhatnák a vészjelzéseket, el kell foglalnod az irányítótornyot, is. Használd a telepített gépágyúkat, és lődd le a távolban megbújó gyalogos egységeket - ha végeztél, a közelben levő Flakvierlinggel szedd le a levegőből érkező 5 Stuka típusú vadászgépet. A céllövölde után irány az eligazítás, ahonnét indulhatsz is tovább a következő misszióra.

ÉRDEKESSÉGEK

A Normandiai partraszállás célja a La Manche csatorna birtokbavétele és a hadászati hídfő megszerzése volt az észak-nyugati francia partvidéken, amelyet a belga és a holland tengerparttal együtt a Rommel tábornagy vezette német B hadseregcsoport védett.

Chapter 2. Tankers
Tunisia
1943. február 13.
11:00 óra

Átérve a lőporos Tunéziába, újabb konvojmenet jön. Nincs semmi teendőd, mint követni a többieket, egészen addig, mígnem egy olasz M13 40-es tank állja az utad. Lődd szét, majd eliminálj a nem messze innét, a hegyoldalban tanyázó páncéllöklös csapatokat. Az öröm rövid életű, ugyanis újabb M13-as tank közelít feléd. Szedd le az ellenséges állásokkal együtt, majd páncélöklözd meg a fokozatosan felbukkanó Panzer tankokat. (Vigyázz a közelben levő aknamezővel, ha rámész, azonnali halál az eredmény.) Folytasd az utat, mígnem újabb ellenállásba nem, ütközöl: a tankok és ágyús katonák egész garmadájának támadását kell visszaverned, nehéz fokozaton piszkosul izzasztó dolog.

Chapter 3: Desert Fox
Near Kasserine, North Africa
1943. február 19.
09 óra 10 perc

A parancsnokkal folytatott beszélgetés közben, az amerikai bázis felé közeledve ellenállásba ütköztök. Az egyik Panzer tank túl közel ér hozzátok, így menekülőre kell fogni a dolgot. Nem is egy, hanem öt jön belőlük, így siess a 75 mm-es ágyúhoz, és lődd darabjaira őket. A tankokat azonban nagyobb gyalogos egység kíséri, így egy lőállásba verődve kapj le minden mozgó célpontot, ami csak feléd közelít. Az offenzíva mögött megérkezik a felmentő sereg egy-két Flak tank személyében, amiket meg kell védened, mielőtt támadási pozícióba kerülnétek. Sikeres harcot követően az egységgel van randevúd: mivel a terület alá van aknázva, ezért fedezned kell a technikaiakat, amíg azok hatástalanítják a területet. Útközben az egyik lőállásból meg kell pán-célöklöznöd néhány Panzer tankot, de végül elérsz a checkpointhoz. A mesterlövész katona halála után tiéd a feladat, hogy a Springfielddel leszedd a közelben megbújó három német kollégát. Nincs időd tétlenkedni, a dzsipen levő 50mm-es ágyúval irtsd a német inváziót, amíg el nem fogynak. Az eligazítás után vedd az irányt a hegyoldal felé: az út végén található barlangkijáratot O'Brian fogja kirobbantani, a másik oldalon egy kis tűzharc következik. Ha megvan a három célpont, amit az iránytű jelez, már csak egy feladat van hátra. Le kell állítani az SDKf2 222-es légvédelmi ágyút, hogy a légi támogatás megérkezhessen. Robbanótöltettel semmisítsd meg, melynek a helyét az iránytű jelzi.



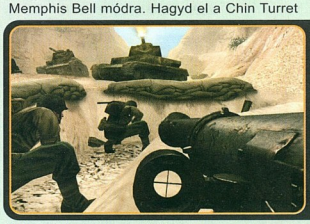
Nem emlékszem, mit mondott a parancsnok, azt kell nézni, vagy azt kell zúzni???

Chapter 4: Counterattack
Kasserine, North Africa
1943. február 22.
13 óra 50 perc

Észak-Afrika, Kasserine. Az amerikai bázistól nem messze németek készülnek be magukat a városközpontba. A feladat, hogy az SE csomópontot megtalálva, majd megvédve kiűzd a németeket a gócpontból. Ehhez nagy segítséget ad a tetőre telepített 30mm-es ágyú, úgyhogy vedd is használatba. A távoli célpontokat szedd le vele, majd haladj az iránytű irányába - tankokkal nem, de sok német katonával hoz össze a sors. Házakat kell megtisztítani és biztosítani - eltévedni nem lehet, az iránytű és a Mission Objective mutatja a helyes irányt. Egy kisebb csapat azonban kelepcébe került, így Hawkins-ot követve meg kell keresned a medikust, akit fedezned kell (vigyázz a mesterlövészekre, a házak ablakából utcára, amíg a többiek fedeznek, te szép lassan araszolj előre. Itt nem nyerhetsz, a németek túlerőben vannak: csak akkor győzhetsz, ha folyamatosan haladsz előre és el tudod érni a nem messze várakozó csapatszállító járművet, amellyel elmenekülhettek a helyszínről.

Chapter 5: Liberators
Of the Coast, Oran, South Africa
1942. november 8.

Elhagyjátok Észak-Afrikát a küldetéssorozatban. Ezt egy nagyon hangulatos átvezetővel oldották meg az Activision-nél, ugyanis egy négymotoros nehézbombázóval kell légitámadást és légi csatát végigizgulni - amolyan Memphis Bell módra. Hagyd el a Chin Turret ágyút és menj a géptest közepénél található Ball Turretbe. Vadászd le az ellenség utánpótlás konvojait (alant repülő szállítógépek), mígnem találatot kapsz. Az utolsó pillanatban ki tudsz menekülni az ágyúból - szaladj a bombakioldóhoz és a tengeren levő ellenséges cirkálókat célozd be. Mivel a gép rázkódik, csak a zöld jelzésnél tudsz tüzelni. A kapitány riadóztatni fog, és közli, hogy ellenséges vadászgépek közelednek. Így vissza kell ülnöd a Chin Turret-be és hosszas lövöldözés veszi kezdetét. Ha kellő számú célpontot semmisítettél meg, nézz el a bombakioldó-



Azt hitték, ha ők nem látnak valamit, az sem látja őket...

hoz, ahol már láthatod, hogy szárazföld felett repülsz. Bombázd a jól látható helyen levő olajfinomítókat, szintén a zöld jelzés segítségével.

Chapter 6: Operation Husky
Gela Beach, Sicily
1943. július 10.
03:00 óra

Az itáliai hadműveletek sikeréről szóló valódi propagandafilmek megtekintése után partra szállsz Szicíliában. Ahhoz, hogy sikeres legyen a szárazföldet érés, a csapatszállító hajó fedélzetéről hatástalanítanod kell az előtted levő vízi aknákat. A partra érést követően az



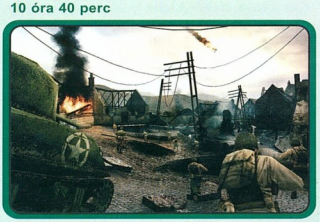
A fiúk jól tudják, hogy valamelyik házban ők karton nagymama lekvárja lapul, de jól tudva ezt az ellenség is

elsődleges feladatod a három gépágyúállás megsemmisítése lesz. A harctéren az egyik robbantott árok mellett megtalálod a bazokákat, amivel szétrobbanthatod a szögesdrót és vasbeton alkotta torlaszt. A megsemmisített barikádon áthaladva megtisztíthatod a környező betonbunkereket a német megszállástól. Ahogy egyre haladsz előre a bunkerekben (eltévedni nem lehet) az egyikben nem találsz továbbjutást jelentő utat. A keresgélés helyett robbantsd fel a megrepedt bunkerfalat, és arra indulj tovább. A híd elfoglalása után nyomulj egészen Gela városáig. Az itt állomásozó szövetségesekkel együtt keresd meg Delaney tábornokot, aki új feladattal bíz meg: kutasd fel a tűzfészekben rekedt osztagot és segíts nekik. Semmi gond: verd vissza a folyamatos inváziót, és robbantsd fel a veled szembe kerülő tankot is. Elkeveredni nem lehet, a katonák mutatják az utat. Ha megvan az osztag, védd meg őket, majd csatlakozz az St. Hawkins vezette egységhez.

Chapter 7. Piano Lupo
Outside Gela, Sicily
1943. július 11.
09 óra 20 perc

A rögtönzött beszélgetést egy kis éleslövészet feladat zavarja meg. Stukák egész raja támad az égből, így vedd gyorsan az irányt az ott heverő harckocsihoz és használd a rajta levő légvédelmi ágyút. Sokfelől jönnek, a cél megvédeni az épületeket a bombázástól. Siker esetén indulhatsz is tovább megkeresni a 82-es légidesszant egységet.
Az iránytűt követve haladj el a lezuhant vadászgép roncsai mellett a következő tájékozódási pont felé, ahol a távcső (Bal Trigger) és a tűzgomb segítségével kijelölheted a légibombázási koordinátákat. A támadás megkezdődik, neked már csak a tisztogatás marad. Irány tovább az égő dzsiphez, ahonnét kíséred el a medikust a sérült katonához.
Ezek után jelentkezz a 82-es Airborne osztagnál (Capt. James a katonai sátorban).
A többiekkel irány át a barlangjáraton a frontvonalra, ahol a telepített ágyúval le tudod vadászni a célpontokat, mielőtt a csapatszállítókkal megérkeznének. Verd vissza a támadást, majd menekülj előre a légibombázás elől a barlangbunkerbe, ahol csak az egyik járat járható, a másik beomlik. Keresd meg Sgt. Hawkins csapatát és irány a bunker. Nagy csata várható, amíg javítják a rádiót - így neked kell leszedned azt a nyolc Panzer tankot, amely a csapat felé közeleg. (Bazookák a bunkerek lőréseinél.)
A nyolc célpont elpusztítása után irány a parancsnok, és kérj légi segítséget az újonnan érkező egységek ellen.

Chapter 8: Farewell to Friends
Troina, Sicily
1943. augusztus 5.
10 óra 40 perc



A csapat Troina felé halad, hogy a városban harcoló egységeknek segítsen. A város határához érve azonban rögvest golyózápor fogadja őket, így a kocsikról leugorva azonnal támadásba lendülhetsz. Nyomulj előre Sgt. Hawkins-ig, és lődd ki a szemközti toronyban levő M642-es-t, míg a többiek fedeznek. Elölről nincs esélyed, így a fedezet mellett az épület mögött próbálkozz, az emeletre felmászva. Az utcára visszakerülve össztűzbe kerültök, és a menekülést követően a csapat egyik oszlopos tagját, Vic-et megölik. Nincs idő a siránkozásra, haladni kell tovább: a város főtere igazi háborús gócpont, a romos épületek között sok-sok német egységet kell leszednod. Próbálkozhatsz a Thompson segítségével az épület felsőbb szintjéről is. Végül indulj a katedrális romja felé (iránytű), ahol az egyik sarokban megbúvó Flak 88-as ágyú felrobbantása lesz a cél. Irány a találkozási pont.

Chapter 9: The Great Crusade
Normandy, France
1944. június 6.
06:00 óra

A második világháború talán legnagyobb emberveszteséget igénylő összecsapásának lehetsz szem- és fültanúja, ugyanis az emlékezetes Omaha Beach-nél történt normandiai partraszállásban kell helyt állnod az amerikai haderő oldalán. A hajónál kezdődik a felvonás, a német bombázások közepette a távcső segítségével ki kell jelölnöd azt az öt bunkert, melyet a légitámadás segítségével rombolsz le. A hajó találatot kap, te pedig a többiek segítségével vergődsz ki a partra. Itt óvatosnak kell lenned: az engineereket kell fedezned, hogy azok felrobbanthassák a tanktorlaszokat. Az előrenyomuláskor a tankot fedezékként is használhatod, míg beérsz a frontvonal barikádjaihoz. Tisztítsd meg a terepet és hatolj be a kommunikációs központba, hogy megsemmisítsd az ellenség rádióját (jobb oldali lépcsősor a nagy téren). Visszaérve a technikaiak felrobbantják a bunkerkomplexum bejáratát - a cél, hogy a három Mortar ágyút megtaláld és megsemmisítsd. A szövevényes úton kivergődve a Warehouse (raktár) felé vedd az irányt. Az odabenn levő rácsos ajtót csak a másik oldalról tudod társaidnak kinyitni, az átjutáshoz használd az előtte levő létrát. Aktiváld a kapcsolót, és hívd be a társaidat. A zsilipkaput robbantani kell, persze mögötte nagy német ellenállás vár téged. Szedd le őket gyorsan, és robbantasd fel a szemközti domboldalban levő Flak ágyút. Mivel sok német jön, és a távolban látható még egy ilyen löveg, célszerű lenne megszerezni. Nyomulj előre, érd el az ágyúállást, majd fedezd addig a társad, amíg meg nem javítja a műszaki hibás kioldószerkezetet. Ezek után vedd használatba az ágyút, és lődd szét a környező bunkereket, végül az üzemanyag-tároló állomást is. A parancsnok rövid szentbeszéde után indulhatsz is tovább…

Chapter 10: An Easy Detail
Mons, Belgium
1944. szeptember 2.
15óra 20 perc

Miután Sarge visszatért a kórházból (összetűzésbe keveredett egy Mortar ágyúval), új feladatot kaptok: fel kellene deríteni a német konvojt, mely a közelben tanyázik. Az akció balul sül el, az ellenség túlerőben van, így menekülni kényszerültök a válasz elől. A baleset után gyorsan ráncba szedve magad kövesd Hawkins-t a malom irányába, amely a következő tájékozódási központ. Útközben

ÉRDEKESSÉGEK

Amikor a szövetségesek a normandiai partraszállás előtt meg akarták etetni a németeket, hogy Norvégiából fognak támadást intézni, a képzelet szülte hadseregeket is teremtettek. Ezek közül az egyik a Skóciai 4. Brit hadsereg, amelyben 1944 elejétől két tucat brit tiszt azzal töltötte az idejét, hogy rádióüzeneteket küldözgettek egymásnak. Az igaziak mintájára készített üzenetekben a kódolás eléggé alacsony szintű volt ahhoz, hogy a németek meg tudják fejteni. A mondanivalóban egyszer sem említették Norvégiát, helyette csak mellékes információt közöltek, mint pl. „A 80. hadosztály 1800 pár mászóvasat és ugyanennyi síkötelet igényel…"

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 12.000 Ft-tól)

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

Project Gotham Racing 3 — Call Of Duty 2
Kameo - Elements of Power — King Kong
Tony Hawk's American wasteland — Gun
FIFA 06 - Road to FIFA World Cup — Condemned
Perfect Dark Zero — Amped 3
NFS - Most Wanted — 15.500 Ft

PS2 alapgép 36.900 Ft
XBOX alapgép 32.900 Ft
XBOX360 (Premium) 110.000 Ft
XBOX360 (Core) 85.000 Ft
Sony PSP value pack 58.500 Ft
NYITVA: Hétfő-Péntek: 10-19h, Szombat: 10-14h

mögüled és előled érkező támadásra is számíts, a romoknál különösen figyelj oda, sokan jönnek. A bombázás közben lóhalálában fuss a következő célpontig, majd a malom melletti folyót átívelő hídon keresztül támadd meg, foglald el és az épületből verd vissza a német offenzívát. A páncélos harckocsit a tetőn heverő páncélököllel robbantsd fel. A támadás visszaverése után kövesd az irányutat, eligazítás után pedig vedd az irányt a földút felé, ahol a blokádoknál ellenséges gócpontokhoz érkezel. A lezuhant repülőgép roncsa mellett elhaladva újabb feladatot kapsz: a közelben találni fogsz négy darab 88mm-es ágyút, melyeket mindenképpen fel kell robbantanod, így kutasd fel őket (lineáris az út egyiktől a másikhoz), és a fekete gombbal élesítsd rajtuk a töltetet. Megvannak az ágyúk, jöhet a parancsnoki központ: a szőlős mellett a sátrakban találsz HP-t és lőszert is, így nem okozhat gondot.

Chapter 11: Crucifix Hill
Eilendorf Ridge, Germany
1944. szeptember 14.
06 óra 10 perc

Belgium után elértek az első igazi német területre. A partraszállást követően Kelly-t kö-



vetve eljutsz a temetőig, ahol eléggé puskapor illatú a levegő. Az MG42-esek eliminálás után irány a kitaposott és kiépített ösvény, egészen a bunkerkomplexumig, ahol három Flakvierling ágyút kell megsemmisítened. (A harmadik az egyik bunker tetején található, oda létra segítségével tudsz feljutni.) Sikeres pusztítást követően megérkezik a légi segítség, és indulhatsz is a kommunikációs központ felé (Communications Center). Az út elég hosszú és nehéz, lassan lehet csak haladni, sok a katona. Használj gránátot, bújj fedezékbe, és kúszva tedd meg az utat. Az iránytűt követve időközben el kell pusztítanod három Nebelwerfer ágyút is. Miután eliminéltad a célpontokat, szaladj az osztag találkozási pontjához.

Chapter 12: The Last Train
Near Buchholz, Germany
1945. január 19.
07 óra 20 perc

Egy rövidke bepillantás a téli hadviselésbe: a vasútállomáson várakozó üzemanyag-szállító szerelvény elpusztítása a feladat, miközben az útba eső házakat is meg kell tisztítani a náciktól. A tankot használd fedezékül, mígnem egy fordulóban váratlanul megáll a járművel. Itt rengeteg katona özönli el a terepet, így óvatosan, fedezékből tüzelj. Mivel az ellenség kis idő multával egy Mortar ágyút is bevet, ezért a tanktól balra levő ház ajtaját használva kell meglépnetek a szorítóból. Szaladj előre, ölj le mindenkit, a Flak 88-as ágyúkezelőjét is, a cuccot aztán fel is kell robbantani. A tűzijátékot követően kövesd a Sherman harckocsit, és figyelj a páncélöklös célpontokra, mielőtt lőni kezdenek. A csapat szerencsésnek mondhatja magát, ugyanis talál egy működőképes Panzert az egyik pajtában, így használatba véve könnyebben eljuthat a vasútállomásig. Útközben több Tigris és Panzer tankkal is összehoz a sors, de egymást váltogatva biztonságosan szét lehet lőni őket. Az állomáshoz érve lőj bele az üzemanyaggal teli vagonokba, amitől levegőbe repül az egész szerelvény.

Chapter 13: The Dragon's Teeth
The Siegfried Line, Germany
1945. január 19.
10 óra 15 perc

Joggal nevezhető a sárkány fogának a játék utolsó missziója, ugyanis a német Siegfried vonalon, az ellenség utolsó bástyáján való áthaladást jelenti. A harckocsiról leugorva foglald el az őrposztokat egymás után, és indulj az útont levő szögesdrót torlasz felé, amit Brooklyn hatástalanítani is próbál. Vesztére, ugyanis végleges találat éri és az örök vadászmezőkre távozik. A hatalmas mezőn levő sikeres átjutás kulcsa, hogy folyamatosan ügyelsz a három őrtoronyból tüzelő MG42-esekre - ezt megtéve, lopakodva és folyamatos tüzelés mellett juthatsz csak át a szögesdrótos, betontömbös területen.

Ha sikerült az akció, akkor a közelben levő betonbunkerek megtisztítása következik. Sok katona támad rád, de lassú nyomulással le lehet szedni őket. A bunker hátsó kijárata a folyót átszelő híd-hoz vezet. Szaladj le a domboldalon, egészen a hídig, amikor egy Stuka belerepül a tartószerkezetbe, felrobban, a törmelék eltorlaszolja az utat. Nincs más út vissza, a híd alatti szervizemeleten kell átgyalogolnod a túloldalra, ahol V2-es rakéták várják, hogy elpusztítsd őket. Ehhez szedd le a katonákat, majd tedd rájuk a töltetet a fekete gombbal, és húzódj vissza a híd bejáratánál várakozó csapatodhoz. Az időzítés tökéletes, a parancsnok az éppen akkor érkező Panzer tankokra és a német hadseregre robbantja rá az általuk épített rakétákat.



A Big Red One ünnepel, jogosan. Behatoltak a német felségterületre, megnyitották a kaput a nyugatról érkező felszabadító egységek előtt. A díszbeszéd után egy korhű és hiteles történelmi mozgófilm számol be az eseményekről, és pontot tesz a történet végére.

Úgy gondolom, akiben megvolt az erő arra, hogy a Call of Duty: Big Red One-t végigjátssza, megérdemli ezeket a képsorokat.

A Hard fokozaton pokolian nehéz küldetések teljesítése után talán őket is átjárja az a győzelmi hangulat, amely a fronton harcoló veteránokat a háború befejezésekor. Az Activision - habár agyonszkriptelte és árkád-lö-

ÉRDEKESSÉGEK

A partraszállást nehezítette a kedvezőtlen időjárás is: a szövetségesek vesztesége az első napon 10 500 fő és 114 repülőgép volt. Szeptember 15-ig az angol-amerikai erők a partra tett 2 millió katonájukból 40 ezret veszítettek, a német veszteség - becslések szerint pedig megközelíthette a 700 ezer főt.

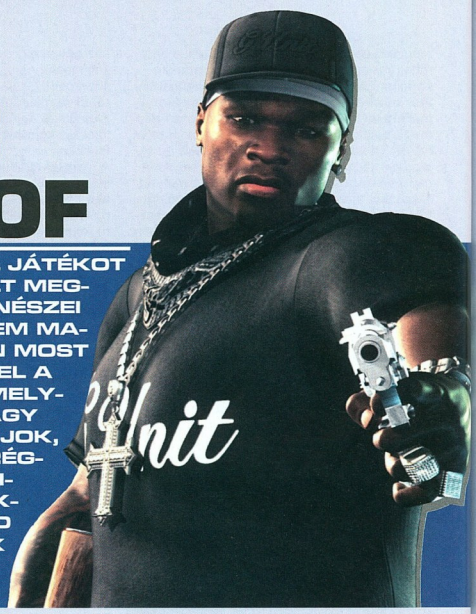


Elkeseredést küzdelem folyt a maradék Xbox360-akért

völdévé alakította a Call of Duty folytatását - kellemes órákat szerez mindenkinek, aki a lazább hangvételű, mégis hiteles történelmi eseményeket feldolgozó játékokat kedveli. A megannyi extrával büszkélkedő korong (videók, fegyver-, csapattag- és harcigép ismertetők a négykerekűektől a légi egységekig, valamint koncepciótervek) nem csak Xboxon, hanem X360-on és PC-n is tiszteletét teszi majd - legnagyobb örömünkre.

Stinger

50 CENT: BULLETPROOF



MANAPSÁG MÁR SZINTE MINDENBŐL JÁTÉKOT CSINÁLNAK, ÍGY EGYÁLTALÁN NEM VOLT MEGLEPŐ, HOGY A VILÁG LEGISMERTEBB ZENÉSZEI KÖZÉ TARTOZÓ AMERIKAI RAPPEREK SEM MARADNAK KI A SORBÓL. A DEF JAM UTÁN MOST 50 CENTTEL, EMINEMMEL, ÉS DR. DRE-VEL A FŐSZEREPBEN KÉSZÜLT EGY KALAND, MELYBEN MINDEN MEGVAN, AMI FONTOS: NAGY FEGYVEREK, MÉG NAGYOBB MELLŰ CSAJOK, RENGETEG PÉNZ, ÉS MENŐ ZENÉK. HA RÉGÓTA VÁGYSZ ARRA, HOGY MEGTUDD, MILYEN EGY GANGSZTA RAPPER ÉLETE, AKKOR A 50 CENT: BULLETPROOFOT NEKED TALÁLTÁK KI! ÉN EZEK UTÁN MÁR CSAK EGY MARILYN MANSONOS HORRORJÁTÉKRA VÁROK...

INFO BOX

Kiadó: Vivendi Universal Games
Fejlesztő: Genuine Games
Hivatalos honlap: www.the50centgame.com/

Megjelenés: 2005. november 25.
Tesztplatform: XB

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

Sok speckó mozdulat, remek hangulat, azok számára, akik bírják 50 zenéjét, remek soundtrack...

...aki viszont nem csípi, annak szinte kibírhatatlan, lassú célzókamera, Fiddy néhány alapdologra nem képes

ELŐZMÉNY

2001 Grand Theft Auto III
2003 Def Jam Vendetta
2004 Def Jam: FFNY

PS2 - XB - PSP

PLATFORMOK

Chasing the Dog

Első feladatod Lloyd Banks védése lesz, miközben nyitja az ajtót. Állj a tesó mellé, ha valaki a környéken megmozdul, puffantsd le. Néha mozdulj ki töltényt, jobb fegyvert összeszedni. Ha a csík megtelik, Lloyd elkészül, mehetsz be. Menj fel vele, egy emeleten meg fog állni, ott lesz az EXIT feliratú ajtó. Lépj oda és nyomj egy X-et. A két új feladat a tetőkijárat megkeresése és a lézerszenzorok hatástalanítása. Ezeket egyszerűen lődd ki, akár az ellenfeleket. Menj az ajtóhoz, föl a lépcsőn. Lőj ki mindenkit és menj az ajtóhoz. Nyomj egy X-et (ha a lézeres feladatot is teljesíteni akarod, menj balra, és ugorj le a lézer másik oldalára, csak onnan tudod kilőni). Ezúttal Yayót kell megvédeni, amíg telepít egy bombát. Mivel a katonák csak messziről tudnak lőni rá, állj elé élő pajzsként. Ha kész van, menj be a robbantott bejáraton, és nyomj X-et az ajtón. Indulj előre. A konténert a B-vel magadhoz ragadhatod, így fedezékkel mehetsz tovább és lövöldözhetsz is mögüle. Ha már nem kell, a B-vel ellőkheted. Érdemes a bejárható terület minden részén körbenézni, és ölj meg minél több ellenfelet a fegyverükért és a pénzükért. Az úti célod egy mosoda. Odabent nyisd ki az ajtót. Fordulj be balra, ismét lehetőség nyílik egy mobil fedezék használatára. Lépj be az ajtón, és használd a kapcsolót (X). Mássz föl a lépcsőn, és odafönt is nyomd meg a kapcsolót. Már csak el kell hagynod az épületet. Indulj el az előző irányba, így elérsz arra a helyre, ahova feljött a lift. Nyisd ki az ajtót. Menj végig a rács mellett, a végén ugorjál le. Indulj előre, a lyukas rács alatt guggolva menj el. Az utad végén, a 6 FEET UNDER jeltől nem messze találsz egy ajtót, mellette egy kapcsolóval. Ezt lenyomva lehívod a liftet. Szállj be, és odabent ismét nyomj egy X-et. Odafent, a kis zárt helyen megadott számú katonával kell végezned. Vetődj fedezékből fedezékbe, használd a sarok mögüli fedezékből lövöldözést, és nem lehet gond. Ha elegen fűbe haraptak, megjelenik egy Von Sykes nevű fickó. Természetesen őt is meg kell ölnöd, én ugyanazt a módszert ajánlom, amivel a csicskásait kinyírtad, és érdemes gépfegyvert használnod.

Back Home

A videó után beszélj a dokival, és ha akarsz, vehetsz gyógyszert, de spórolj a pénzeddel, sok mindenre elherdálhatod még. Menj ki az ajtón. Odakint beszélhetsz még a csibékkel, de az autónál ácsorgó tesótól zeneszámokat és videókat is vehetsz. Lépj be a vele szembe lévő üzletbe. A beszélgetés után menj ki. Újabb videó, ha vége, kövesd Grizzt. Ha megáll, menj be az ajtón. Popcornnál tanulhatsz ellentámadásokat, természetesen pénzért. Ha végeztél, lépj le. Újra otthon vagy. Nézhetsz tévét (benne interjúk, filmelőzetesek, satöbbi), és gyönyörködhetsz a fegyvereidben. Ha mindent megnéztél, amit akartál, menj el otthonról, és keresd meg a lemezárus brotha környékén a guberáló csövit, egy kis sikátorban. A beszélgetés után indulj el balra, a Liquor táblánál kanyarodj le. McVicar már vár rád a kocsijában. Ha nála is végeztél, indulj ismét jobbra, a sikátorban megtalálod Grizzt. A furgon hátuljánál vehetsz fegyvert. Amilyen

TIPPEK

Ha egy ellenfél túl közel merészkedik hozzád, a B gombbal elkaphatod, ilyenkor élő pajzsként funkcionál, de az Y-nal értékes információkat is kicsikarhatsz tőle.



50 Cent nem tudja elviselni a lemezeit árt kritikákat...

nagylelkű, egy kilenc milis szépséget ad ajándékba, minden mást saját pénzből kell megvenned. A sikátorból kilépve azonnal fordulj el balra, és menj le a metróaluljáróba. A Safe House-t kiválasztva folytathatod a történetet.

Picnic in the Woods

Indulj el hátrafele, ütközben szedj le minden ügynököt. Nemsokára találsz egy kidőlt fát, ezen sétálj fel. Odafent rohanj végig. Ütközben újabb ügynökök jönnek, velük is végezz, de a fegyverükből, a Phantomból érdemes eltenni kettőt. Indulj tovább. A videó után újabb feladatot kapsz. Keresd meg a kikövezett utat, ennek a végén lesz egy kapu. Természetesen útközben viseld gondját ellenfeleidnek, de mivel a katonák harcolnak az ügynökök ellen, nem sok dolgod lesz, főleg, hogy Banks is veled van. A kapura X-et nyomva hívd a havert, hiszen ő a zárnyitás mestere. Ha feltűnően sokáig nem jönne, keresd meg, mivel a szentem hajlamos mindenkivel leállni harcolni, és ilyenkor addig löveldözik, amíg minden ellenséges létforma alulról nem szagolja az ibolyát. Odabent menj végig az úton és hívd a liftet. A belsejében nyomj még egy X-et. Ha kiszálltál a liftből, az elágazásnál fordulj balra. A security-s ajtónál hívd ismét Banks-et. Nyisd ki az ajtót, odabent pedig nyomj X-et a kapcsolón. Menj vissza a lifthez, onnan pedig folytasd az utad balra. Szállj be a liftbe. A lakásban szaglássz körül, gyűjts pénzt. Az egyik szobában megtalálod a halott K-Dogot, a szomszéd szobában, az asztalon pedig a „cuccát". A telefonját is megkéne találni, ez a hullánál van. Már csak fel kell hívnod Bugs-ot. Ehhez menj a nagyszobába (ahol a zongora van), ebből nyílik egy kis szoba, ahol a könyvespolchoz támasztott létra van. Menj be ide, ekkor a bal felső sarokban megjelenik a CONTACT BUGS felirat. Lépj be a menübe, ott válaszd ki a Communications, azon belül a Contacts menüpontot, és hívd fel Bugs-ot. Ekkor katonák áraszítják el a házat, tegyetek rendet köztük. Ha végeztél, keresd meg a konyhát, és a felemelt rész alatt guggolva menj ki. Rohanj végig az erkélyen, és végezz minden utadba kerülővel. Keresd meg a kaput és menj ki.

Back Home

Nézz szét otthon, utána ugorj le Bugs-hoz a boltjába és beszélj vele. Vásároljon kedvedre és irány a metróaluljáró. A következő célpont a roncstelep.

Spider Webs

A beszélgetés nem a legfényesebben ér véget, hiszen rád támadnak. Te se maradj adósuk, öld meg az összes motorost (érdemes duplapisztolyt, vagy duplagéppisztolyt alkalmazni). Ha gyors vagy, tehát rohangálsz jobbra-balra és vetődsz össze-vissza, akkor esélyük sincs, ha nagyon rosszul alakulnának a dolgok, használd őket élő pajzsként. Ha mindenkit megöltél, keress egy metrószerelvényt, ami látszólag nem vezet sehova, csak az egyik fele látszik. Mostantól McVicar is segíteni fog a gyilkolásban. A trükkök a szokásosak, ismét az összes motorost öld meg. Utána keress a magasban egy metrószerelvényt, ez alatt lesz egy utat elzáró roncskupac. Menj oda. Itt is egy raklapnyi szétlövendő motoros vár rád, ráadásul nemsokára befut egy üzenet a dokitól, amelyben megkér, hogy keress neki pár speciális alapanyagot. Ezen a helyszínen az egyetlen feladatod az összes ellenfél kinyírása, ezúttal nem kell keresned a továbbjutást jelentő utat. Ha mindenkit megöltél, kinyílik egy ajtó. A kiáramlókkal is végezz, odabent pedig a hátsó szekrényről vedd le a fehér, világító dobozt. Lépj a baloldali lifthez, és húzd meg a kart. Utána állj a liftre és nyomj még egy X-et. Odalent a pálya főellensége, Spider már vár rád. A legyőzése nem lesz nehéz, hiszen nincs véletlenül tele a szoba gáztartályokkal. Ha pókica valamelyiknek a közelébe megy, lőj bele, ha az összes elfogy, pumpáld tele ólommal, de nem biztos, hogy ezek után szükség lesz rá.



TIPPEK

Sajnos nem lehet kiválasztani, hogy ellenfeled melyik Counter-Killel hatástalanítsd, de a gép döntését egy picit lehet befolyásolni, például teljesen más animációt kapsz, ha a gombot nekifutás közben nyomod le, mintha mondjuk álló helyzetből, vagy hátulról kapnád el a delikvenst.

Back at Home

Miután hazaérsz, ismét meg kell keresned a csöves havert. Utána ugorj be Bugs boltjába, ha kész vagy, indulhatsz is a metróval Chinatownba.

Chinese Takeout

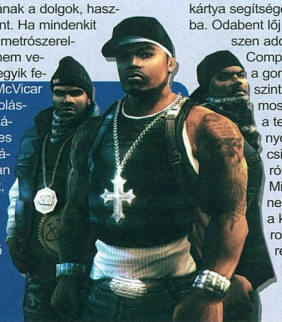
Induláskor kapsz egy opcionális feladatot, hogy próbálj meg végig rejtve maradni. Ezzel szerintem ne is húzd fel magad, nem érdemes emiatt állandóan újrakezdeni a küldetést, ha sikerül, sikerül, ha nem, nem. Ölj meg mindenkit a földszinten és menj föl a második emeletre. Idefent is végez mindenkivel. Az emelet másik végén találsz egy zárt ajtót, ha ehhez odamész, újabb feladatot kapsz. Indulj el a harmadik emeletre. Menj be az irodába. Odabent nyírd ki a fickót, és balról szedd fel a receptkönyvet és a kártyát. Ezekkel menj vissza a második emeletre, és a kártya segítségével menj be az eddig zárt szobába. Odabent lőj szét minden tévét, rádiót, egészen addig, amíg meg nem jelenik a Task Completed felirat. Nyomd meg a falon a gombot és távozz. Menj le a földszintre, onnan pedig még lejjebb a most kinyitott ajtón. Odalent pucold ki a termet, és hívd a liftet. Szállj be, és nyomj még egy X-et. Lent jó sok kicsi kínai vár a megváltásra, tegyél róla, hogy ne kelljen sokat várniuk. Mivel szinte minden irányból tüzelnek, vetődj folyamatosan, ugorj be a kocsik mögé, de ha nagyon akarod, a mobil fedezéket is megkeresheted. Pár gyilkolás után erősítés érkezik a lifttel, őket se hagyd ki a buliból. Ha mindenki fekszik, menj le a lifttel. Ismét hatalmas túlerővel kell szembenézned, de oda se neki. Itt is mindig használj fedezéket, és nem lesz gond. Pár embere halála után megjelenik a pálya bossza, egy aranyos gránátvetővel. Folyamatosan rohanj utána, ha egy gránátot látsz repülni feléd, azonnal vetődj, ugyanis két-három robbanásba belehalsz. Próbálj hozzá,minél közelebb kerülni, ugyanis amennyi esze van, még akkor is lövöldözik, ha mellette állsz, de általában ilyenkor csak magát repíti el. Amíg fekszik, sorozd meg, sok gond nem lehet vele.

Hijacked Subway

A metrót bűnüzők szállták meg, itt az ideje, hogy az igazság keze, azaz te, lecsapjon rájuk. Nyomulj folyamatosan előre a szerelvényben, de ha meglátsz valakit, ne kezdj azonnal tüzelni, mivel ártatlan civilek is tartózkodnak a metróban. Az ő megvédésük bónusz feladat, viszont ha már egy meghalt, a többivel végezz saját kezűleg, ugyanis mindegyiknél van egy 1000 dolláros karkötő. Ha minden ellenséges elemet eliminháltál, páran berobbantják a zárt ajtót, hogy végezzenek veled. Őket is küldd a másvilágra, és indulj tovább. Ha elérted az utolsó ajtót, automatikusan egy új pályarészre kerülsz. Indulj el előre, egy ideig nyugtod lesz. Az út végén azonban megtámadnak. Ismét rengeteg fedezéket lehet használni, szóval nagy gond nincsen. Kanyarodj le balra, és menj a megállóig. A párkány mögé guggolj le, innen mindenkit nyugodtan szét tudsz lőni, utána menj be. A rácsos ajtóról lődd le a zárat, így tovább tudsz menni. A lépcső tetején újabb lakatot kell szétlőnöd.



Indulj el balra. Útközben egy üzenet jön Bugs-tól, és találsz két tervrajzot. Meg kell találnod egy fém ajtót, és ezt be kell robbantanod egy bomba-



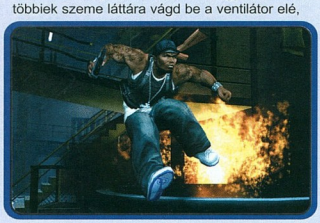
val. De mivel ez a célszerszám épp nincs nálad, saját kezűleg kell egyet összeraknod. Ehhez három alkatrészt kell keresned. Ha végigmész balra, az út legvégén meg is találod az elsőt. Innen menj be a nagy terembe, ahol a lépcső van. Eliminálj mindenkit, utána mássz föl a lépcsőn, ott megtalálod a második darabot. Menj le a lépcsőn, és indulj el a folyósón. Ennek a legvégén



A legújabb kori divatnak megfelelően, 50 Cent bandája is speciális hangszereken játszik a koncertek során

megtalálod a harmadik darabot. Ekkor menj vissza oda, ahol a második volt, odafent pedig balra. Ott az ajtó. Hívd fel Tony Yayót (Start / Communications / Contacts / Tony Yayo), ő elmagyarázza, hogyan kell összerakni. Nyomj egy X-et az ajtóra, Fiddy elkezdi összerakni a bombát. Ha kész, elindul egy időmérő, annyi időd van elspurizni, ha nem akarod te is otthagyni a fogad a robbanásban. Odabent lődd szét a katonákat, és az ajtón nyomj X-et.

Menj előre. A rakoncátlan katonaparódiák ismét zargatnak, itt az ideje egy látványosabb figyelmeztetésnek, például kapd el az egyiket, és a többiek szeme láttára vágd be a ventilátor elé,



a nagy szélnek köszönhetően teste nem kis sebességgel csapódik egy kőfalnak. Menj be a másik terembe, itt is végezz mindenkivel, és kapcsold ki a ventilátort, hogy nehogy te is a kiskatona sorsára juss. Menj vissza a ventilátorhoz, s arra indulj tovább. A lépcsőn menj le, de a végén állj meg, ugyanis egy metró fog elszáguldani előtted. Lépj ki a sínre, de azonnal rohanj az egyik kis lyukig, mivel pár másodperc múlva újabb metró jön. Így menj egyik hasadéktól a másikig, amíg el nem érsz a boltívig. Ott menj be, utána le a lépcsőn. Ölj meg mindenkit (vigyázz a fentről lövöldözőkre)! Ha kész vagy, hívd a liftet. Ekkor újabb adag érkezik, őket már fentről lődd szét. Indulj tovább, utadat jelezzék halott katonák. A folyosó végén két liftet találsz, de mivel nincs energia, egyik sem működik.

Fordulj jobbra, menj el az út végéig. A fal végén nyomd meg a kapcsolót. Indulj vissza a lifthez, és menj fel vele. Odafönt pár haverja társaságában egy maszkos bandavezér vár a végítéletre. Nosza, hozd el neki. Nagyon keménykedik, dobja szanaszét a dobozokat, ahhoz képest semmit sem tud, én speciel egy sima Gattel végeztem ki.

TIPPEK

A B gombbal bármilyen kisebb, kerekekkel rendelkező tárgyat megfoghatsz, hogy mobil fedezékként használd (morbid módon még a hullaszállítót is, rajta a hullával).

Back Home

Ne élvezd sokáig az otthon melegét, azok után, hogy McVicar megzavart, már úgyis mindegy… Vásárold magad tele gyógyszerrel és gépfegyverekkel, utána indulás a metró!

Not What, Who-

Ebben a küldetésben ezen a koszfészken kell áthaladnod, és hát a hely, hogy is mondjam… nem túl meggyőző. Tele van rosszarcúakkal, nemhiába mondtam, hogy gépfegyvereket hozz magaddal (Young Buck haver is ezt üzeni), hisz csak úgy özönlenek, nincs idő a shotgun újratöltésével szöszözni. Túl sokáig nem fogsz elhaladni, ugyanis a továbbjutást jelentő ajtó a másik oldalról blokkolva van. Menj vissza az előző terembe, és a roncsok segítségével pattogj fel a tetőre. Indulj tovább, fedezékről fedezékre. Nemsokára egy emelkedőt találsz, melyre nem tudsz fölmenni. Gond egy szál se, állj az ablakba, és onnan lődd ki a fehér dobozt. Menj át az ily módon generált hídon. A videóban szerencsétlen Yayo lezuhan, úgyhogy meg kell keresni, hogy megvédhesd (ami ugye elég lol, hiszen Yayo golyóálló, így nem tudom, mit kell védeni rajta, másrészt amikor megpróbáltam utánaugrani, azonnal meghaltam, és nem hiszem, hogy Yayo keményebb Fiddynél). Mindenesetre indulj el. Nemsokára újabb romokat találsz, melyeknek köszönhetően feljebb juthatsz. Menj tovább, útközben mindenkit lőj szanaszét az újonnan szerzett AK-val. Pár perc múlva egy olyan szobában találod magad, ahol csak egy kiszakadt falat, és egy bedeszkázott ajtót látsz. Utóbbit lődd ki. Indulj tovább. Menj be a kis szobába, végül egy olyanba fogsz elérni, amelynek nincs fala, és odalent Tony parázs tűzharcot vív a gengszterekkel. Innen fentről kell segítened neki, lőjél szét mindenkit. Ha elég gyorsan csinálod, megjelenik a Going Around felirat, ilyenkor Yayo elkezd körbefutni a házon. De te lődd tovább az ellent, ha pedig betelik a csík, akkor a kis lyukon menj át guggolva. A szakadék másik oldalán van egy kőhalom, emiatt nem tudsz továbbugrani. Tony Yayo ekkor berobbantja a falat. Ugorj át.

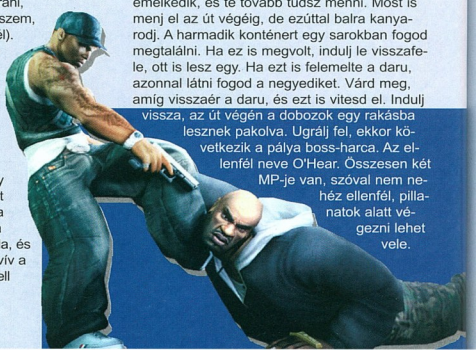
Egy lyuk van a padlón, erre kell továbbmenned, de ha simán leugrassz, meghalsz, ezért először ugorj rá az egyik padlóból megmaradt csíkra, arról pedig a földre. Lőjetek mindenkit szét Yayóval, utána pedig menj oda a jobboldali rácshoz, és hívd a srácot, hogy robbantsa fel. Menj föl a lépcsőn, a folyosón ismét repíttesd vele égbe az ajtót. Odabent szedj össze mindent, főképp a szélről McVicar cuccait, ezzel ki van pipálva az egyik feladat. Rohanj föl a harmadik szintre. Itt is nyirbálj meg mindenkit, és robbantasd föl a rácsot Yayóval. Rohanj végig a folyosón, és végre farkasszemet nézhetsz a pálya főellenségével. Jó messze vagy tőle, és nem is tudsz közelebb menni, szóval ajánlatos mesterlövészpuskát használni, ha nincs, akkor Old Vetet, ha az sincs, akkor pisztolyt. Petra állandóan gránátokat lő rád, ezek elől értelemszerűen rohanj el, két vetődés közben pedig próbáld leőni. Nekem azzal a taktikával sikerült legyőznöm, hogy a gang legszélső, hosszú részén álltam meg, onnan soroztam, és előre-hátra rohangásztam a lövései elől.

Back Home

Először menj infószerzésre a csöveshez, utána, ha nem akarsz vásárolni, kezdheted is a metrózást.

Gone Fishin'

A fickó a küldetés elején rendesen átráz, ennek kellemetlen eredményeként több tucat fegyveres próbál szitává szaggatni. A terep tökéletesen alkalmas egy kellemes esti lövöldözésre, oszlopok, ládák, fedezékek, emelvények, minden, ami kell. Keresd meg a legelső emelvényt, menj föl rajta. Azon a pallón, ahol most vagy, ismét lesz egy emelvény, azon is menj fel. Ezt csináld addig, amíg el nem jutsz a korlátig, természetesen közben lőj le mindenkit. A korlát fölött ugorj át a folyosóra, ahol át tudsz sétálni a másik épületbe. Itt ugyanaz a móka, megkeresed a korlátot, és átugrassz a folyosóra. Ezen át tudsz menni az első épület tetejére. Ha ezzel megvagy, már csak át kell ugrálnod a túloldalra, ott a keresett létra. Menj oda. Az új helyszínen indulj egyenesen előre, és vedd föl a világító szenzorokat. Indulj tovább előre, majd az út végén kanyarodj jobbra. Ha előrenézel, látni fogsz egy dobozt különös jellel. A szenzorokat az ilyen dobozokra kell rárakni, pontosan négyre. Ha az elsőre ráraktad, az felemelkedik, és te tovább tudsz menni. Most is menj el az út végéig, de ezúttal balra kanyarodj. A harmadik konténert egy sarokban fogod megtalálni. Ha ez is megvolt, indulj le visszafele, ott is lesz egy. Ha ezt is felemelte a daru, azonnal látni fogod a negyediket. Várd meg, amíg visszaér a daru, és ezt is vitesd el. Indulj vissza, az út végén a dobozok egy rakásba lesznek pakolva. Ugrálj fel, ekkor következik a pálya boss-harca. Az ellenfél neve O'Hear. Összesen két MP-je van, szóval nem nehéz ellenfél, pillanatok alatt végezni lehet vele.



SONY Playstation | SONY Playstation 2 | MICROSOFT XBOX

RicGame

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

1082 Budapest, Harminckettesek tere 4.
bejárat a Kisfaludy utcából

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

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

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

Back Home

Pont rosszkor érsz haza, a szemed láttára lövik szét koldus barátodat. A temetőben találkozol a riporter lányával, akinek köszönhetően érdekes dolgok derülnek ki Bookerről. Ha kiléptél a házadból, beszélj McVicarral, utána szállj be a metróba.

Bagged and Tagged

Szedd föl az összes jószágot, utána nézz körül a folyosóról nyíló kis szobákban. A doki által megrendelt cuccok is ezekben vannak, és a papír is, melyet be kell gyűjtened. Ha ez megvan, indulj vissza az első terembe, útközben pedig ölj meg mindenkit, és figyelj, hogy ne bántsák Matt-et. Ha visszaértél, menj az ajtóhoz, és az X-szel hívd oda magadhoz a srácot, aki kinyitja neked. Fogd meg a hullát, és indulj utána. Menjetek le a lifttel, odalent pedig told be a hullát a következő szobába, ahol jól elhamvasztják. Kövesd Matt-et, aki újabb ajtót tár fel előtted. Menj be, és keresd meg a csatornafedelet. Nyisd ki.
Indulj el jobbra, nemsokára három fickóval találkozol össze, az egyiknél egy gránátvető van. Ezt mindenképp tedd el. Találsz egy zárt ajtót, ekkor Bugs üzen. Az ajtótól nem messze van két WARNING tábla, ezek között leledzik egy cső. Ebbe lőj bele a gránátvetővel. Utána keresd meg a másik három csövet, mindegyik egy folyosó végén van, a két tábla között. Ha mind a négybe belelőttél, kinyílik egy eddig zárt ajtó (a vízzel elárasztott kijáratnál van). Menj be, föl a lépcsőn, odafönt pedig tekerd el a csapot. Eltűnik a víz, úgyhogy a kijáratnál már lemehetsz a lépcsőn, az ajtóhoz.

Back Home

Otthon beszélj Popcornnal (mint mindig, most is a moziban van), utána a lakásodban Booker lányával. Ha bevásároltál, irány Little Italy!



A láncnak kiválasztása sem hétköznapi...

Rat Trap

A videó után azonnal kezdődik a harc, vetődj fedezékbe és kezd el oszlatni a tömeget. Minden hullát rabolj ki, általában értékes cucc van náluk. Ha elég emberrel végeztél, kinyitnak egy ajtót. Menj be, és itt is takaríts ki, de előtte vedd föl a papírokat, amiket McVicar megrendelt. A videóban a láncfűrészes őrült bemutatja egy haverodon, hogy mire képes a fegyverével, de szerencsére Grizz épp időben esik be ahhoz, hogy téged ne trancsírozzon szét. Pucoljátok ki a termet együtt, és induljatok el. Az utolsó szobában ott lesz az asztalon a cuccod, vedd fel. A kijárat balra van, nyomj rajta X-et.
Nyomulj tovább Grizzel, a nagy teremben találsz egy duplaajtót, mely a fagyasztóba vezet. Odabent van a kártya. Menj föl a lépcsőn, és használd az ajtó kinyitásához a kártyát. Menj még följebb, és készülj fel az eddigi legkeményebb harcra. Te fent vagy egy folyosón, az ellen három ajtóból özönlik, és még jó páran lődöznek rád odalentről. Szerencsére Grizz segít, így ha mindenkit megöltetek, menj le te is a lifttel. Hátul, egy szemetes tetején találod a kártyát, amellyel - ha visszamész a lifttel - ki tudod nyitni az eddig zárt ajtót. Menj le a lépcsőn.
Már csak ez a harc választ el a miniboss-csatától, szóval ne adj kegyelmet senkinek, ha valaki megmozdul, lődd agyon! Elég kemény lesz, de ne feledd, Grizz ott van veled, és használj állandóan fedezéket! Ha mindenkivel végeztél, belép Capidilupo. Itt az ideje, hogy boszszút álljon barátod haláláért! A vén trotty nem tud sok mindent, egyszerűen fogj egy gépfegyvert, és daráld szét!

Back Home

A videó után vásárolj be, de nagyon rendesen, hiszen az utolsó csata vár rád! Töltsd tele az életed, a pajzsod, és vegyél annyi gyógyszert, amennyit csak lehet! Vedd meg a legdurvább fegyvereket, és irány a metró!

Eyes on the Prize

Társaiddal ott állsz a főellenség hajója előtt, már csak be kéne jutni. Indulj el jobbra, útközben kukkants be a nyitott ajtó mögé, ahol találsz minden földi jót: bazookát, mesterlövészpuskát, Phantomot, és egy gránátvetőt. Ízlés szerint a bazookával vagy a sniperrel ritkítsd meg a hajóról lövöldözőket, majd ha a maradék lemerészkedett, azokat daráld szét egy aranyos gépfegyverrel. Ha minden ör megmurdelt, kinyílik a hajó ajtaja. Ha belépsz, szinte azonnal megtalálod a blaze-t, a játék legdurvább sorozatlövőjét. Ha a jobboldali ajtón mentél be, egyszerűen menj a hajó végéig, hogy megtaláld a liftet, ami természetesen zárva van. A következő feladat a vezérlőegység megkeresése. Az biztos, hogy nem fogod elkoptatni a hajó padlóját a nagy odavissza járkálásban, ugyanis ez pontosan a liftajtóval szemben található. Hívd oda Banks-et, hogy buherálja meg. A G-Unit beszáll a liftbe, de te ne menj velük! Inkább menj körbe a másik lifthez, és abba szállj be. Odafönt indulj el jobbra, és vedd föl a mesterlövészpuskát. Azzal a kezedben menj ki, és szedj le mindenkit. Utána ugorj föl a korlátra, arról pedig a konténerre. Egyik konténerről a másikra pattogva juss le a földre. Újabb adag katona érkezik, valamelyik gépfegyvert a kezedbe kapva szedd szét őket, utána a gombbal hívd fel a többiek liftjét. A bejárat után újabb lift, ennek a vezérlőjéhez hívd oda Banks-et. Hívd fel a liftet, odabent újabb X.
Indulj el balra, és vedd föl a pajzsot. Odakint ismét dobozról dobozra ugrálva kell lejutnod a földre. Menj leghátra, és a lift vezérlőjéhez hívd oda Banks-et. Utána hívd fel a liftet, és menj le vele. Odalent az utolsó pálya két főellensége közül az elsővel kell szembenézned. Semmi speckó taktika nem kell a legyőzéséhez, folyamatosan lopakodj, mindig légy fedezékben, ha meglátod, kezd el sorozni a legkeményebb gépfegyvereddel. Ha meghalt, pár terrorista kinyit egy zárt ajtót. Öld meg őket is, és lépj be az ajtón. A folyosó végén még egy adag terroristát küldj Allah színe elé, és rohanj tovább.
Végre megtalálod Spinosát, aki már bőven elég galibát okozott neked ahhoz, hogy szétlődd a hátsófelét! Gyáva módon Alexa szoknyája mögé bújik, de hogy teljes legyen a kép, pár másodperc múlva McVicar is betoppan. Spinosa térden lövi, és elmenekül. Utánamész, hogy végre lejátsszátok kettőtök játszmáját!
Én egy főellenségtől nagyobb ellenállást vártam volna, vagy lehet, hogy eddigre nagyon beleéltem magam a játékba, mert nekem a legyőzése



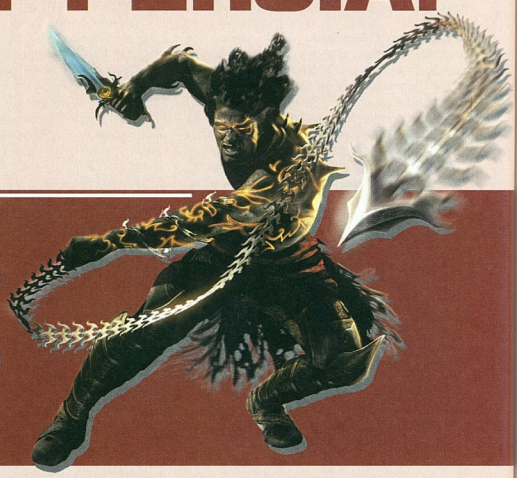
egyáltalán nem okozott különösebb gondot. AKval lőttem folyamatosan (mindenképp érdemes gépstukát használni, mert ha eltalálod, elkezd szenvedni, és ilyenkor nagyon jól meg lehet sorozni), majd amikor alig maradt élete, kedvenc fűrészeltcsövűmmel egy fejlövés formájában pontot tettem szánalmas kis életére. Ahogy az utolsó golyó behatol Spinosa koponyájába, megnyerted a játékot. Jöhet a második végigjátszás, hogy összegyűjtsd a maradék Grizz medálokat, és hogy elég pénzt gyűjts a megvásárolatlan dolgokhoz....
Gratulálok!

szent

ÉRDEKESSÉGEK

Amerikában a játék „Csak felnőtteknek" besorolást kapott, annak ellenére, hogy indításkor egy felirat figyelmezteti a játékost, hogy az összes helyszín, és cselekmény csak kitalációt.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES



→ VÉGRE VALAHÁRA KEBLÜNKRE ÖLELHETJÜK A PRINCE TRILÓGIA LEZÁRÓ RÉSZÉT, ÉS MINT ILYEN NAGYON BOLDOGOK VAGYUNK. TELJES MÉRTÉKBEN HOZTA AZ ELVÁRT SZINTET, EGYSZERŰEN ILYENNEK KELL LENNIE EGY FOLYTATÁSNAK. CSAK GRATULÁLNI LEHET HOZZÁ, MI PEDIG MOST ÁT IS NYÚJTJUK A VÉGIGJÁTSZÁST HOZZÁ.

INFO BOX

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

Megjelenés: 2005. december 1.
Tesztplatform: PS2

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

VÉLEMÉNY

+ Csodás grafika, irdatlan hangulat és játékélmény, remek karakterek, kiváló zene, új játékelemek

– Néhány idegesítő, frusztráló rész, a Sötét Herceg lehetett volna még egy kicsit kidolgozottabb.

ELŐZMÉNY

1989 Prince of Persia
2003 Prince of Persia: SoT
2004 Prince of Persia: WW

DVD: VIDEÓ

PS2 - XB - GC - GBA

PLATFORMOK

Nos, Hölgyeim és Uraim, minthogy a keret nagyon szűkös, ezért azonnal bele is kezdünk a végigjátszásba, mindenfajta bevezető nélkül. Most!

A helyszín egy nagyobb belső kastély, vagy templomszerűség, ami elsőre kicsit megtévesztő. Ahogy belépünk, kétfelé lehet menni. Jobb oldalon fent láthatjuk a platformot, ahová fel kellene jutnunk, balra menve és szembe a falon felfutva el tudunk kapni egy deszkát. Innen azonban semmilyen értelmes helyre nem lehet tovább lépni, így menjünk vissza a jobb oldali helyiségbe, ahol is a bal oldali kis állványra felkapaszkodva juthatunk tovább, még pedig úgy, hogy ugrunk, majd a tört beleszúrjuk a díszítésbe, majd ugyanezt még egyszer, s onnan már könnyedén feljutunk a platformra. Ezután visszafelé kell futnunk a falon, majd a kiálló kis cuccnál megnyomni az ugrást. Amint a szemközti platformon vagyunk, már csak rá kell lépni a földön a kapcsolóra, hogy a továbbjutást jelentő ajtó kitárulkozzon.



ÉRDEKESSÉGEK

A kocsihajtás, a speedkill és a számos új mozdulat minden rajongónál eléri majd az áll-leejtős hatást.

Miután átfutunk a falon, és beleszúrjuk a tört a díszítésbe, menjünk ki, ugorjunk át szembe a fára, ott szintén beszúrhatjuk a tört, s így hátulról, speedkillel ölhetjük meg az ellenséget.

Ezután a továbbjutáshoz használjuk az oszlopot, ugorjunk róla a szemközti kiálló fára.

Nem sokkal ezután következik egy olyan hely, ahová pár bútor lerombolása után tudunk bejutni, majd szemben a falon felfutva le kell rendeznünk egy ellenséget. Ezt követően úgy tudunk tovább jutni, hogy a bal oldali falra felfutunk, belevágjuk a tört a díszítésbe, majd ugrunk és a következőbe. Ezután balra kell futni a falon, egészen a következő díszítésig, ahová szintén szúrjuk be magunkat, s innen aztán tovább futva elérhetjük a platformot.

Az első csapdás rész igazán nem jelenthet különösebb gondot, főleg hogy igen hasonlít az előző epizód ugyanilyen játékelemeire (ezért a későbbiekben már nem foglalkozunk a csapdás jelenetekkel). Ezeken mindenki vágjon keresztül maga - valami maradjon nektek is! :

Az átvezető videó után meg kell tennünk pár sarkot, elkezd beszakadni alattunk a talaj, így ne tétovázzunk, ha kezd forróvá válni a helyzet fussunk a falon, az gyorsabb, és értelemszerűen nem is esünk le. Ezután pedig még óvatosabban jussunk át a másik oldalra. Ha valamit elrontunk, már visz-



Folyton úgy érzem, mintha összeszámolnának a falak.

<<< AZ ÚJ RÉSZ MINDEN TEKINTETBEN VISSZATÉRÉS A SANDS OF TIME IRÁNYÁBA. ELTŰNT A METÁLZENE, S HABÁR A HANGULAT SÖTÉT, KÖZEL SEM ÁLL A WARRIOR WITHIN BORONGÓS, SZÜRKE KÉPI VILÁGÁHOZ. >>>

sza tudjuk pörgetni az időt, így nem olyan nagy probléma, ha kétszer lezuhan a Herceg. Végül a szokásos díszítésbe késelős módszerrel átjutva újabb platformhoz érünk, és a vörös függönyön lecsúszva egy mentési ponthoz jutunk.

Megint kapunk pár csapdát az arcunkba, majd a következő terem kissé trükkös, ugyanis nem nagyon van megállásunk, lévén a hely folyamatosan szakad be és omlik össze. A jobb felső sarok felé keressük a tovább vezető utat, oda kell eljutnunk. Másszunk fel a jobb első oszlopra, onnan ugorjunk át a következőre, majd az azután következőre, végül oldalra ugorjunk ki és kapjuk el a párkányt. Azon másszunk egy kicsit, majd kapjuk el a felette lévőt, ahonnan átugorhatunk a következő oszlopra, innen pedig a díszítésbe a törrel módszerrel menekülhetünk meg. Innen jobbra még két ilyen, majd ugrás az oszlopra, és gyorsan az azutánira is. Innen balra lentre kell tovább repülnünk egy kis kiugróra, onnan pedig már simán odaugorhatunk a nyíláshoz.

A csatornák elején nem nagyon lehet elakadni, egyrészt azért, mert egy hang segít nekünk, másrészt pedig néhány alap dolgot kell csak használni, illetve észben tartani. Miután először jön ellenség, őket legyőzve, s az úton tovább menve egyszer csak azon kapjuk magunkat, hogy nincs tovább út. Szemben azonban ott van a fa fogaskerekes kapcsoló, amire felugorva és a kardot belehasítva megnyithatjuk önmagunk alatt az utat. Nem sokkal ezután egy olyan helyiség jön, ahol kint állunk egy kiugró fán, körben semmi, s több helyütt vízesés formájában zubog a víz lefelé. Itt jobbra kell kiugrani, egészen a deszka legvégéről, s beterpeszteni a két fal közé.

A következő szoba eleje viszonylag egyszerű. Oldalt a deszkákon felugrálva átugorhatunk a szoba közepe felé lévő függőleges oszlopra, onnan pedig a kicsit lejjebb lévő keresztben fekvő rúdra. Amikor a fal behúzódik szemben, ugorjunk át oda, fussunk fel rá és szúrjuk bele a tört, majd hagyjuk, hogy velünk együtt kijöjjön. Amint kint van, a falon fussunk el balra.

A Sötét Herceg kicsit más játékstílust kíván meg, mint a szépfiú Herceg, itt a legtöbb ügyességi résznél elsősorban az ostorként használható láncunkra kell hagyatkoznunk (akár Indiana Jones). A nagy távolságokat simán áthidalhatjuk ezzel, illetve az ajtónyitásokhoz is használnunk kell, hogy meghúzzuk vele a szükséges „gombokat". Egészen odáig nem hiszem, hogy problémát okozna akármi is, ameddig el nem jutunk egy olyan helyre, ahol egy farúdon állunk, szemben pedig egy vertikálisan igen hosszú „fél oldala fa, fél oldala tüske és forog" csapdával nézünk szembe. A lényeg, hogy a felettünk lévő platform tetejére kell eljutni, ezt pedig úgy tudjuk megtenni, hogy a fal és a csapda között ide-oda ugrálunk. Amint elfordul a csapda, azonnal ugorjunk, és igyekezzünk olyan gyorsan felfelé ugrálgatni, ahogy csak lehet, s akkor bőven sikerülni fog a mutatvány.

Nem sokkal azután, hogy visszaváltozik a Herceg, elérkezünk egy olyan helyre, ahonnan két irányba is lehet tovább menni. Az egyik irányban csapdákat látunk, a másik irányban pedig egy függöny mögött kisebb ügyességi részek várnak ránk. Ha az utóbbi irányba megyünk először, akkor az út végén egy kutat találunk, melyet használva egy különös helyre juthatunk el. Itt szintén csapdákon kell keresztül mennünk, ám a végén, mikor elérkezünk a fehér, vakító fénybe, bonusz életet kapunk. Ezután kénytelenek leszünk vissza menni oda, ahonnan jöttünk, s a másik irányba tovább menni.



A Herceg eléggé bedühödött, amikor rájött, hogy a Vezír ellopta az összes vattacukrát

Picit tovább haladva fel kellene ugrálnunk olyan kis sziklakiszögelléseken, ahol felettünk két sorban is nyilakat lövöldöző csapdákat helyeztek el (a kamera felülről mutatja az eseményeket). A lényeg, hogy gyorsnak kell lennünk: amint a csapdák kilőtték a kilőni valójukat, ugorjunk, majd át a másik oldalra, azután pedig gyorsan fel, az egésznek a tetejére.

Miután lejutottunk az épületek aljához, gyakorlatilag körbekörbe tudunk futni egy háztömb körül, anélkül, hogy látnánk valamilyen továbbvezető utat. Nos, az egyik sarok felé van egy kisebb fa tákolmány, erre felmászva, majd előlé ugorva és a kardot a falba szúrva tudunk tovább jutni. Innen már a korábbi tapasztalatokra támaszkodva semmilyen gondunk nem akadhat egészen odáig, ameddig meglátunk egy helyet, ahová látszólag a falon kellene átfutnunk, ám köztünk és a hely között két csapda található a falon, ami megakadályozza ezt. Pár lépésnyit menjünk vissza, s egy kapu előtt ott lesz egy tekerő, melyet elhúzva elfordíthatjuk a csapdát. Az egyik még így sem lesz teljesen inaktív, ám jó időzítéssel így már simán át tudunk menni.

Miután ismét átváltoztunk a Sötét Herceggé, kapunk néhány ügyességi feladatot. Először is a falon kell futni, majd a lánccal belekapaszkodni a lámpába, s így átlendülni a szemközti kis platformra. Ezután ugyanezt, csak a láncot a szemben lévő vízszintes facsőre kell rátekerni. A következő mozdulatsor már kicsit összetettebb: először is kezdjünk el futni a falon, majd az ostort dobjuk a lámpához, majd ismét fussunk kicsit a falon, és amikor a függő lánc mellé érünk, ugorjunk át rá.

Lent egy kisebb aréna szerű részbe jutunk, ahol folyamatosan szörnyek jönnek ellenünk. Irthatunk is egy kicsit, ha kedvünk tartja, ám a továbbhaladáshoz a tér közepe felé elhelyezkedő oszlopot kell igénybe vennünk. Erre másszunk fel, majd mögötte a falon lévő zászlótartó rudakon ugrálhatunk tovább. Amikor az utolsóra értünk, ugorjunk át szembe és vágjuk bele a tört a fogaskerekes kapcsolóba. Erre kinyílik a továbbjutást jelentő kapu.

Az első szekeres rész következik, ami tulajdonképpen nem egy nagy mutatvány, ám annál izgalmasabb. Először is egy másik szekér ered a nyomunkba, vele, illetve később érkező másikkal nem tudunk mit csinálni, egyszerűen csak tartani kell a leszorítás ellen, majd szépen nekivezetni a szűkebb kapunak, hogy felkenődjön a bejárat mellett (az elsőt), a második pedig majd szépen lerendezi saját magát. Időközben előfordulhat, hogy pár galád megpróbál felkapaszkodni hozzánk, őket a négyzet megnyomásával koptathatjuk le, az X gombbal pedig a Herceg kicsit meghajtja a lovakat.



Miután újra átváltozik a Herceg, s megint a sötétebbik fele kerül előtérbe, igen kemény részhez érünk. Miután lenyomtuk a ránk támadó kutyákat, szembe ugorjunk át a lánccal, majd gyorsan fussunk tovább, ugyanis azonnal be-

szakad alattunk a plató. Gondolkodás nélkül ugorjunk szembe és kapaszkodjunk meg a rúdban, majd másszunk fel. Tovább menve és nen a másik falból kiálló deszkákra ugrunk. A következő esetben pedig egy magasabb helyről nézünk le. Itt a falon jobb oldalt lehet



A Herceg nem kegyelmeszhetetec borzalmas hajkoronáic viselő ellenfeleinek, a jó idén megkövetsétse a vérres befejezést

az ott álló őrt lenyomva (szépen hátulról megfojthatjuk speedkillel) szemben látjuk - igen messziről - az ajtót, ahová át kellene mennünk. Fussunk a falon, majd ostorozzunk oda a lánccal a fáklyához és lendüljünk át. Ezután ismét ne álljunk meg egy pillanatra sem, hanem fussunk tovább, majd egy újabb ugrás és újabb lasszózás után - ha minden szerencsésen ment - akkor egy létrán kötünk ki. Innen már csak fel kell másznunk, ahol a víznek köszönhetően a Herceg visszaváltozik, és találunk egy kutat is, ahol menthetünk.

Ettől a ponttól kezdve egy kis ideig a háztetőkön fogunk harcolni. Semmi különösebb problémát nem okozhat, lévén csak egyik építményről a másikra kell rövid úton átjutni. A harcnál azonban nagyon hasznos dolog lehet ledobálni ellenfeleinket (háromszög), vagy harccal letaszítani őket a mélységbe.



Miután felértünk egy háztetőre, a Herceg azt mondja, hogy nincs több tető, amire át tudna ugrani, mire a Sötét Herceg hangja válaszol, hogy akkor menjünk le az utcára. Ezt kell tehát tennünk. Menjünk le erről a tetőről vissza alá, s innen ugorjunk át a szemben lévő házra, arról pedig a falon futással, majd ugrással tudjuk elkapni a függő láncot, amin ereszkedhetünk.

Leérve az utcára két trükkösebb részbe is belefuthatunk. Először is az egyik zsákutca végén úgy juthatunk tovább, hogy balra a feletted lévő díszítésbe szúrjuk a kardot, majd in-

futni (ott is kell), majd a vége előtt szintén egy díszítésbe a kardot beállítva megragadhatunk, majd ereszkedjünk le, és szúrjunk bele az egyel alatta lévő díszbe is. Innen már sérülés nélkül lejuthatunk a földszintre. Itt azonban két zárt ajtó is fogad. Ha menetirány szerint nézzük (tehát amerről jöttünk), akkor az egyenesen lévő ajtó mellett pár méterrel, és kicsit feljebb felfedezhetjük a korábban más sokszor látott és használt fogaskeres kapcsolóccocot, ám sehogy nem tudjuk elérni. Nézzünk pár méterre balra, ott a két díszítés, amikre felugrálva és a kardot beleszúrva feljuthatunk olyan magasra. Miután megvan, az ajtó kitárul.

ÉRDEKESSÉGEK

A The Two Thrones története a Warrior Within alternatív befejezését viszi tovább: Kaileena él, ám kérdés, hogy meddig...

Főellenség harc #1

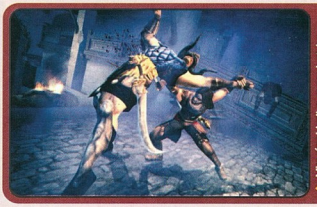
A legelső igazi boss harc ideje is elérkezett, még pedig nem is egy kicsi döggel, hanem rögtön egy négy emelet magas jószággal kell megküzdenünk az életünkért. A szörny körülbelül úgy fest, mintha Darth Malakot és A Gyűrűk Ura filmek trollját keresztezték volna. A harcra egy arénában kerül sor; a kamera először felülről mutatja az eseményeket azért, hogy rendesen belássuk a környező terepet. Erre szükségünk lesz, ugyanis ahogy azt a Dark Prince hangja mondja: valahogy ki kellene nyomni a nagy állat szemeit, hogy ne lásson minket, ehhez azonban valamilyen módon egy szintbe kéne kerülnünk vele. Két hely van, ahol feljebb juthatunk, mindkettőt természetes módon az aréna széleinél kell keresni. Az egyik helyen a szokásos fali díszítéssel jutathatunk fel, míg a másik helyen fel kell futnunk a falon, hogy elkapjunk egy kiálló fadeszkát és onnan kell tovább ugranunk, itt is egy díszbe kell szúrni a kardot, majd onnan a falon átfutva érhetjük el a stéget, amelyre kilépve előjön a speedkill lehetősége. Nyomjuk is meg a háromszöget, ekkor a Herceg ráugrik a szörnyre, ám legyünk észnél ugyanis már repülés közben nyomnunk kell az első támadást, majd a szörny fejénél egyensúlyozva meg kell várnunk, amíg a dög megpróbál leszedni a hátáról, s ekkor ismét elszürkül a képernyő és nyomhatjuk a támadást. Végül odakerülünk a szeméhez, s szintén, amikor a képernyő szürkére vált, vágjuk bele a kardot. Másodszorra hasonló szisztémát kell alkalmazni. Szintén egy csapás a karjába, csakhogy ezúttal elkap minket, ám ne hamarkodjunk el semmit: a markában várjuk ki, ameddig a képernyő színt vált, jelezvén, hogy nyomhatjuk neki a speedkillhez szükséges támadást, s ezután jön az ellenség másik szeme. Innentől nem lát minket, így nincs más dolgunk, mint csapkodni a lábát, ameddig teljesen le nem megy az élettereje. Ezután térdre rogy, és a Herceg felfut a hátára. Három nagyon jól időzített speedkill csapásra van szükség, de ha odafigyelünk, semmi probléma nem adódhat.

A Herceg ismét átváltozott. Sietnünk kell, ugyanis ellenség (s így homok) sehol, az életerőnk pedig hamarosan elkezd csökkenni. Fussunk át a falon, majd szemben fel a falra, kapaszkodjunk fel a kis kiugróra, majd ki-be járó kiugróra, ahonnan a lánc segítségével átlendülhetünk szembe a másik placcra. Ezután a távolban látjuk, amint egy összenyomós csapda megy ide-oda (előttünk is van egy, ám az nem zavar sok vizet). Az ugrást úgy kell időzítenünk, hogy legyen idő átlendülni a lánccal, és amikor a másik oldalon leérünk, még fel is tudjuk húzni magunkat. Ezután még kapaszkodjuk fel egyet, s a deszkára másszunk fel, ahonnan balra fel tudunk ugrani, s így tovább jutni. A sarokban ott lesz pár agyagedény, amiket összetörve visszatölthetjük a Herceg életerejét.

A következő résznél, amikor egy létráról kell átugranunk a szemközti helyre - melynek a végén egy zárt ajtó van, és látszólag semmi más - azt kell tennünk, hogy visszamegyünk a létrára, lejjebb másszunk rajta kicsit, s a szemközti falra nézve láthatjuk, hogy egy lánccal kihúzható kötömb van ott. Kihúzva rögtön megnyílik az ajtó.

Miután lerendeztük az embereket a transzporter körül, ismét egy zárt ajtóval találkozunk. Ennek a nyitógombja ott van fent, amerről leugrottunk (falra futással nyitható ki). Ezután be kell tolnunk a frissiben megkapott időlassítást ahhoz, hogy átérjünk a lezáródó ajtó alatt.

Végre újra itt van Farah. Miután látjuk a Vezírt berepülni egy nagydarab ajtón, ugorjunk le az udvarra és menjünk át a jobbra található nagydarab kőcucc másik oldalára. Ott lesz rajta egy olyan díszítés, amibe a kardot beleszúrhatjuk, majd onnan ugorva megkapaszkodhatunk egy kiálló szélben. Függeszkedjünk át a másik oldalra, s onnan ugrás az oszlopra, majd újra egy díszítéshez. Innen a falon futva,



Vigyázni kell a magukat határoznak tartsató ellenfelekkel is

a ferde ugrós dobogót használva átjuthatunk szembe. Itt Farah lelövi a harangot, ezt oda kell tolnunk a kicsivel a lelőtt harang felett balra található nyílás alá. Innen aztán már feljutunk a nyílásba, és ki tudjuk nyitni a fogaskerekes fatáblás kapcsolót. Legyünk gyorsak, s

ugorjunk vissza a harangra, mert innen a falon futva visszajuthatunk az éppen most kinyitott ajtóhoz.

Az ügyességi rész után, miután újra a homokot elszívó kutyák támadtak ránk, menjünk a jobb oldali lerombolt bástya melletti kis kőtömbhöz, ekkor előjön a tér-nézet. Láthatjuk, hogy felettünk van egy kiálló rúd, azzal szembe pedig egy fatáblás fogaskerekes kapcsoló. Úgy tudjuk elérni a rudat, hogy a kőtömbre állva jobbra kifutunk a falra (félkörívben), és amikor körülbelül párhuzamosan vagyunk a rúddal, elugrunk. Innen pedig már nem gond átugrani és belevágni a kardot a kapcsolóba, s szemben láthatjuk is, amint kiemelkedik egy kőtömb.

Innen jön néhány trükkös platform rész. Először is a kőtömbről át kell futnunk a falon a fa platóra. Itt látjuk magunk felett szembe a kiálló rudat, ezt is úgy érhetjük el, ha a bástya belsején félkörívben futunk a falon, és onnan ugrunk. A rúdról szembe, a bástya „tetejére" (tehát arra, ami az oldalfal tetejéből megmarad) kell ugrani, onnan pedig tovább szembe a távolba, ahol a Herceg pont el tud kapni egy kis kiugrót. Ott van felettünk egy díszítés, amibe beleszúrva a kardot elfuthatunk a falon balra, a végéből pedig ugrás, s pont elkapunk egy



Fontos, hogy kijöjjön a továbbmagasra tartani kardját.

másik kiálló fát. Innen pedig már egyértelmű, hogyan jutunk el a szemben lévő magasabb helyiségre.

Miután lerendeztük az őröket a lenti transzporternél fogjuk meg a harangot és toljuk térség bal felső sarkához (na ezt jól megmondtam: szóval oda, ahol két ilyen díszítés van a falon egymás fölött). Innen felfuthatunk már a falra és beleszúrhatjuk a kardot a díszítésbe majd tovább juthatunk.

Nem sokkal ezután Farah azt mondja, használnunk a tekerő-emelőket, hogy a tornyokat úgy forgassuk, hogy ő tovább tudjon menni. Egy forgantyú az egyik kisebb udvarban van, kettő pedig a másik nagyobb udvarban azon a részen, ahol Farah is tartózkodik. A különállót egyszer forgassuk el, és onnan már csak a másik kettővel játszanunk hogy Farah mindig át tudjon menni. Végül aztán vissza kell másznunk a másikhoz is még egyszer, s azt is elforgatni újra. Ezután Farah lelő nekünk egy harangot. Ezt toljuk oda a másik falhoz, ahol a falon látunk egy visszatérő ismerőst: a fogaskerekes kapcsolót. A harangról fel tudunk futni, bele tudjuk szúrni a kardot, hogy a Herceg kinyissa a mellettünk lévő ajtót.

Miután ismét látjuk a Vezírt (majd eltűnik), s egy vizes teremben vagyunk először az egyik oldalon ott egy tekerő, amit elforgatva leengedhetjük a vizet. Aztán pedig az egyik sarokban felfutva (ahol ott van mellette egy lelógó oszlop) elkaphatjuk az oszlopot, s onnan egy másikra ugorva, majd felmászva feljuthatunk egy platformra. Innen a falon felfutva és elugorva megkapaszkodhatunk egy kiálló rúdban. A falnál látható egy pajzsos címeres zászló. E mögé beugorva, s egy nagyon pörgős csapdás részt végig nyomva ismét egy bonusz életre lelhetünk. A tovább út azonban nem ez, hanem másszunk fel a felette lévő rúdra, s ugorjunk át szembe, majd onnan fel.

Leérünk egy olyan helyre, ahol a tér egyik végén egy ajtó található, szembe vele pedig egy kapcsoló a földön. Ám hiába lépünk rá, és nyílik ki az ajtó, nincs elég időnk, hogy átszaladjunk. A tér másik végében



ott van egy elhúzható doboz, azt toljuk rá a kapcsolóra, s rögtön meg van oldva a problémánk.

Amikor leértünk egy eléggé kellemetlen helyre (ahol akasztófák vannak, és pár őr vár ránk), egy kicsit átverős részen találjuk magunkat. A falon ugyanis vannak azok a jelleg-



A sötét Herceggel divatlapoknak is készíthetünk címlap fotókat...

zetes díszítések, amibe a tört szoktuk beleszúrni, ám ezúttal nem erre kell menni. Itt is találunk egy elhúzható dobozt, amit mozgassunk oda a fal széléhez, melyre felugorva tovább tudunk jutni.

Főellenség harc #2:

A következő boss harc egy kicsit kisebb, karcsúbb, annál gonoszabb teremtmény ellen zajlik. Vele első körben arc-arc ellen vívunk meg, a feladatunk ekkor nem más, mint az eddig tanult harci technikáinkat ügyesen bevetni és levenni az életét egy bizonyos szintig. Ha sikerült, akkor a Sötét Herceg átveszi a hatalmat, s ellenfelünk is taktikát vált: elkezd átlósan ugrálni a körben lévő négy platform között. Mivel mi nyilvánvalóan nem tudunk átlósan utána menni, körbe kell mennünk. A közbeeső platformon mindig várni fog minket egy kisebb szörny, akit leölve visszatölthetjük életerőnket, és kapunk egy homok tárat, ami kelleni fog a harchoz. Ugyanis amint utolérnénk ellenfelünket, és felmennénk az ő platformjára, már rögtön megy is tovább, s nem tudjuk elkapni. Ezt csak úgy kerülhetjük el, hogy mielőtt felkapaszkodunk, betoljuk az időlassítást, s gyorsan szétverjük a képét, pl. a lánccal. Ezt játszszuk egészen addig, ameddig majdnem teljesen lemegy az élete, ekkor jön az utolsó kihívás: rá kell tapadnunk a négyzet gombra és nyomkodni, mint az állat, hogy végleg legyőzzünk a főellenséget.



Miután a Herceg a tócsának köszönhetően vissza változik, egy pár trükköt be kell

Kis magyarázat

A játékban két dolog lesz a falakon, amit sűrűn igénybe fogunk venni. Az egyiket úgy írom le a végigjátszásban, hogy „falon található dísz". Nem tudom ugyanis, hogy minek lehetne nevezni azt a kis kockát, amiben lyukak vannak. Gondoltam rá, hogy csatornanyílás, de olyan helyeken is előfordult, ahol a környék még az életben se látott vizet. A lényeg, hogy ezekbe a cuccokba bele lehet dőfni a kardot, és így lehet használni őket a továbbjutásra. A másik, amit úgy írok le, mint „fogaskerekes kapcsoló". Ez a hosszúkás dolog, fa kerettel, általában olyan helyen van, hogy fel kell futni a falon, majd belevágni a kardot. Ekkor a Herceg lehúzza a kapcsolót és látjuk, hogy belül a fogaskerekek mennek ide-oda.

vetni a továbbjutás érdekében. Először is fel kell ugrani oldalra, a korlátos helyre, ahol el kell csavarni az emelőt. Ezután már el tudjuk mozdítani lent azt a nagydarab fatákolmány, aminek egy kereszt szerű dolog van a tetején. Húzzuk el a „pályája" legszélére, s innen már felugorhatunk a vízszintes deszkákra.

Főellenség harc #3:
Egy nagydarab troll-ent keverékkel kell megküzdenünk, ám ez nem lesz túl nehéz. Annyi a lényeg, hogy kerüljünk mögé és kezdjük el csapkodni a lábait. Mikor összerogy, fussunk fel a hátuljára, s amikor megvillan a kardunk, nyomjuk meg a támadást. A Herceg beleállítja a kardot a szörny fejébe, s innentől mi irányítjuk őt. Szemben kirombol a nagy ajtón, és szépen vezessünk végig a folyosókon.

Miután eljutunk addig a mentési pontig, melynek az a neve, hogy „The Promenade" menjünk tovább, nyírjuk ki az ellenséget, majd a mozgatható dobozt húzzuk oda a víz felőli jobb sarokba. Álljunk rá, majd fussunk neki szembe, és miután beértünk a szűk részhez, simán ugráljunk fel.

Miután bementünk az égő épületbe, segíteni a többieken, a játék egyik legszivatósabb része jön -legalábbis engem hosszú ideig lekötött. A lényeg, hogy a terem végében látható a



Herceg apjának a szobra. Vele kell kitörni terem másik végén található ajtót olyan módon, hogy működtetjük a fenti két emelőt. Először a szobor botjára felmászva (rossz az, aki rosszra gondol), majd onnan átugorva a platformra,



A Herceg még valamikor a kilencvenes években sajétkezűleg el kocka tologatós rejtelmeit, megfelelő Lara Croft-tól

onnan pedig az egyértelmű utat követve feljuthatunk a az emelőkig. Az egyik oldalon azt állíthatjuk be, hogy merre forogjon, a másikon pedig azt, hogy a kapu felé, vagy visszafelé menjen. A fogaskerekes kapcsoló meghúzásával alkalmazhatjuk is a beállításokat (amolyan Windowsos módon). Amikor azt látjuk, hogy az öreg nem tud tovább jönni, akkor forgassuk meg úgy, hogy semmilye ne ütközzön bele a környezetbe. A végén az ajtón szembe kell kiküldeni.



A tuningolt verdákkal nem szabad szórakozni, ezért lassan kocsikázzunk át a városon, hogy minél több csajt olvadozóljunk vele

Főellenség harc #4:
Két szép darab harcossal kell megvívnunk egy tűzzel körbezárt arénában. Ha ügyesek vagyunk, nagyon hamar végezhetünk. A taktika a következő: kezdjük el támadni a kardost, mire a baltás hátulról le akar majd csapni minket; ezt a játék lassítva mutatja. Mielőtt leütne, térjünk ki előle, ekkor a földbe ragad a baltája, s teljesen védtelenné válik. Ezt használjuk ki, és kezdjük el csapkodni, majd lehetőségünk lesz speedkill-t is alkalmazni rajta, illetve a kardoson is - ne vétsük el. Két ilyen és már nyertünk is.

ÉRDEKESSÉGEK

A The Two Thrones mélító lezárása a Sands of Time trilógiának. A következő generációs konzolokra pedig már készül a következő Prince játék.

A következő, nehezebb rész már talán csak a trónterembe vezető rész megnyitása előtt ér minket. Ez egy kisebb logikai feladat: három, emelővel ellátott platformot kell feljuttatni a legmagasabb pozícióba (három állásuk van), s ekkor megnyílik az út. Minden állítgatás azonban hatással van a többi lift állapotára, úgy kell ügyeskednünk, állítanunk az egyes rámpákat le-fel, hogy végül mindhárom legfelülre kerüljön.

A lenti, kutas részekhez egy általános tippem lenne: figyeljétek a környezetet és használjátok bőszen a Sötét Herceg láncát. Az eddigi tapasztalatokat figyelembe véve semmi gond nem adódhat ezzel a résszel. Később, amikor a Herceg megtalálja apja holttestét, a romos ajtót szét tudjuk verni (hosszan háromszög). Ezután bemenve mindig - ha nem találjuk a tovább vezető utat - menjünk ki egészen a rámpa szélére, előfordulhat ugyanis, hogy csak akkor pillantjuk meg a távolban ott található platformot.

Mikor kint vagyunk, és a nagy babiloni torony oldalán mászkálunk, két dolgot kell észben tartani: a továbbjutást a vízszintes fadeszkák jelentik, és két szinten is el kell fordítanunk az emelőt, ami a liftet felviszi. Amint mi is felértünk a liftből, húzzuk a csomagot, ami benne van, s toljuk oda a falhoz, így már simán bele tudjuk szúrni a díszítésbe a kardot, és tovább tudunk jutni. Ezután bent jussunk át a csapdás részen, majd kint megint egy hasonló fog jönni, mint az előbb - azaz a ládás. Most nekünk kell átpakolnunk a második szinten a ládát a következő liftbe, majd a legfelső szinten rá kell tolni a platform jobb szélén található harmadik liftre, ami szintbe fogja nekünk hozni a másikat, kicsit kijjebb. Erre már rá tudunk ugrani falon futásból (melyet a feljebb található platformról kezdjünk).

Közel a vége! Miután kijutunk egy kis terasz jellegű helyre, menjünk ki, majd balra, ahol a falon felfutva aktiválhatjuk a kapcsolót. Menjünk be a frissiben kinyílt ajtón, ugorjunk át, ahol kell, majd a végén törjük ki a körbevágott ajtót. Ezután be a liftbe, és máris megküzdhetünk a Vezírrel.

Főellenség harc #5: A Vezír
Nem lesz egyszerű menet, így csak nyugodt idegrendszerrel üljetek le elé. Először is si-

LEGNAGYOBB - A **LEG**TELJESEBB

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
Óltözékek 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 (187) 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 ostriga (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

NEM HIÁNYOZHAT A **TE** POLCODRÓL SEM!

100+ OLDAL, **A2-ES** TÉRKÉPEK,
SEHOL NEM OLVASOTT **TRÜKKÖK!**

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
- CSALÁSOK, TRÜKKÖK MESTER FOKOZATON
- KÜLDETÉSEK, VERSENYEK ISMERTETÉSE
- A GYŰJTHETŐ, FELLELHETŐ DOLOGOK HELYEI

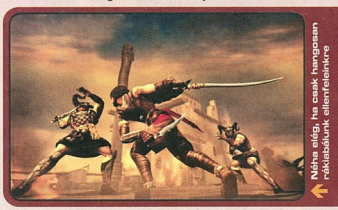
RENDELD MEG MOST ÉS ZSEBELD BE
A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

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

MEGRENDELHETŐ: 06-1-379-7888 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 316

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

mán csapkodni kell, ám figyeljünk oda, hogy ha közel érünk hozzá, akkor egy rákos mozdulattal azonnal leszerel minket. Nekem az jött be, hogy odagurulok hozzá, mert így elkerültem a csapásait, ám ennek a ritmusát ki kell tapasztalni. Folyamatosan vegyük le az életét, ám háromszor megakaszt, és néhány szerkezeti elemet dobál ránk. Ezek elől simán csak ugorjunk el. Ezután megfogja, és lebomlaszt még néhány elemet a környezetből, ezeket elkezdi körben lebegtetni, ő pedig a szélen araszolgat oszloptól-oszlopig. Kerüljük el a cirkuláló kötőböket, és fussunk fel a Vezír mögötti oszlopon, majd várjuk ki, amíg a képernyő elkezd hullámozni, jelezvén, hogy tolhatjuk a speedkill-t. Három speedkill csapás kell majd neki, nagyon figyeljünk az időzítésre. Ekkor elveszíti az egyik szárnyát. Ugyanezt kell tennünk még egyszer, ám utána már a Vezír is óvatosabb, sokkal gyorsabban mozog az oszlopok között, így nehezebb lesz befogni. Ha ügyesek vagyunk, sikerül, ekkor adjunk neki még egy speedkill-t. Ekkor felemelkedik, és a környezeti elemeket megállítja a levegőben: a feladatunk tehát, hogy ezeken felugráljunk hozzá. Nem nehéz művelet: az egyik oszlopnál fel lehet futni és ráugrani az első platformra, onnan pedig már adja magát az út, csak arra ügyeljünk, hogy folyamatosan legyünk mozgásban, ugyanis a Vezír lő ránk. Mikor felértünk hozzá, a Herceg nekiugrik, ám ne nyomjunk semmit, ugyanis bullet-timeban vagy háromszor körbejárja őket a kamera, majd megvillan a tőrünk, jelezvén: most tapadjunk rá a négyzetre. Ha sikerült, akkor vége a Vezírnek, jön az animáció, ám nagy meglepetésre a játék még nem fejeződik be.



Néha elég, ha csak hangosan ráklabdunk ellenfeleinkre

Főellenség harc #6: Sötét Herceg

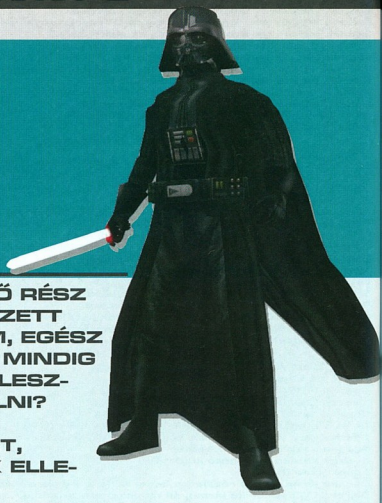
Megjelenik ugyanis a Herceg sötét énje, akit egy belső harcban kell legyőznünk, így ez nem olyan igazi klasszikus főellenség harc. Kezdjük el csapkodni, majd ezután bekerülünk a Herceg agyába (tudatába?), ahol igen furcsa grafikai effektusok közepette kell megcsinálnunk néhány platform részt. Bizonyos időközönként lesz egy Sötét Herceg, aki csak áll, s elég egyszer megütnünk, ahhoz, hogy eltűnjön. Eközben a Prince folyamatosan vitázik önmagával. Végül, amikor megjelenik Farah, csak vágjuk át magunkat a megjelenő Sötét Herceg tudatkivetüléseken, és menjünk előre a fehér fénybe, ameddig meg nem kapjuk a tényleges záró animációt, s vége nem lesz a játéknak. A credits végignézésével azért még érdemes adózni eme remek játék készítőinek, már csak azért is, mert egy eszméletlen jó kis szám megy alatta. Papír-zsebkendőket elő, lehet orrot fújni.

Callisto



Bár az utcáig eltök tarolnak, a Herceg komolyan odacsapott, hogy megsüketüljünk és kiszaggassuk a hangszórókat

STAR WARS: BATTLEFRONT 2



CSUPÁN TIZENNÉGY HÓNAP TELT EL AZ ELSŐ RÉSZ MEGJELENÉSE ÓTA, ÉS LÁM, MÁR MEG IS ÉRKEZETT A STAR WARS: BATTLEFRONT 2. NEM MONDOM, EGÉSZ GYORSAN SIKERÜLT ÖSSZEHOZNI, S ILYENKOR MINDIG JOGGAL FÉLÜNK. VAJON VOLT -E IDEJÜK A FEJLESZTŐKNEK LÉNYEGES VÁLTOZÁSOKAT ESZKÖZÖLNI? TARTOGAT -E ELEGENDŐ ÚJDONSÁGOT? A BATTLEFRONT 2 NEM VÁLTJA MEG A VILÁGOT, ELÉG KEVÉS VADIÚJ ELEME VAN, DE MINDEZEK ELLENÉRE IS ÉLVEZETES JÁTÉK LETT.

A tavalyi év végén már közöltünk egy elég testes, ötoldalas guide-ot az első részről, akkor főként a szingli játékmód térképein alkalmazható stratégiákra koncentráltunk. Mivel most egy igen mozgalmas év végével találtuk szemben magunkat, és még a havi megjelenés által biztosított oldalszám is kevésnek bizonyult ahhoz, hogy mindent annyi oldalban fedjünk le, amennyiben szerettünk volna, ezért most két oldalunk maradt a Battlefront második részére. (Az igazat megvallva, ha mindenről annyi oldalban írnánk, ahányban szeretnénk, akkor nem újságot, hanem lexikonokat kellene kiadnunk.)



Gyorsan rakjunk rendet, aztán te menj el nyárasakar gyűjteni, és még hozom a szalonnát, meg a hagymát

A Star Wars: Battlefront 2-ben az egyik legfontosabb újítás a Medal/Award rendszer. A végigjátszás során rengeteg érmet fogunk kapni, amelyeket nem árt, ha tudunk hova tenni. Akkor ajándékoznak meg minket egy-egy medállal, mikor egy-két-sok különleges feladatot végrehajtunk, legyen az egy jármű elkötése, vagy éppen hat fejlövés mesterlövészpuskával.

A játék kezdetekor természetesen egy fia medállal sem rendelkezünk, mindegyikért meg kell küzdenünk, mivel ekkor a rangunk Green. Ahogy haladunk előre, úgy lépünk majd át a Veteran, Elite és Legendary medálfokozatokba, és így kapunk különféle jutalmakat. Ahhoz, hogy egy Award (minden érdeméremnél más) érvényesüljön a hadszíntéren, egy kitüntetést négyszer kell megszereznünk. Amennyiben harminckétszer teljesítjük az egy medálhoz tartozó kvótát, úgy csökken az a szint, amit teljesíteni kell az érdemérem további eléréséhez. Ez kicsit bonyolultnak tűnhet így első hallásra, de mindjárt tiszta vizet öntök a bögrébe. A játék elején, Green szinten még 12 ellenséget kell eltenni láb alól a Blaster Rifle-lel, ahhoz, hogy megszerezzük a Frenzy medált. Mindez megváltozik, ahogy elérjük például az Elite szintet, ugyanis ekkor már elég „csak" 9 ellenfelet lelőni a fent említett fegyverrel ugyanezen érem kiérdemléséhez. Mindez szép dolog, de ragozzuk még: amennyiben hatvannégyszer is sikerül teljesíteni az egy-egy medálhoz tartozó kvótát, onnantól a kiérdemelt Award örökké a miénk lesz, minden összecsapást bekapcsolt jutalommal kezdünk majd el. Ezek az aranyos kis újítások on-line játék során csak akkor használhatók, ha a szerver engedélyezi őket.

ÉRDEKESSÉGEK

A magyar játékboltokban is megjelent a karácsonyi szezonra a Star Wars Trivial Pursuit. Ez egy sima kérdezz-felelek játék, amelyben 600 Star Wars-szal kapcsolatos kérdésre kell válaszolni.

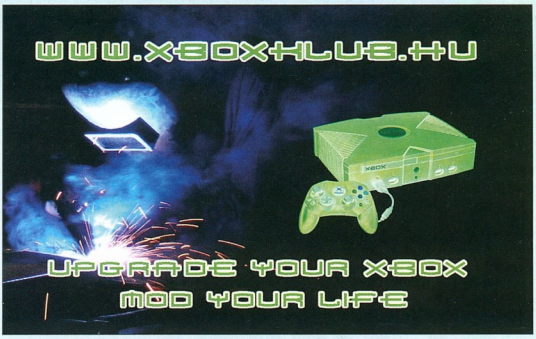
Térjünk is rá a kitüntetések fajtáira, kiérdemlésük feltételeire, valamint a megszerzésükhöz szükséges stratégiákra.

Gunslinger Kitüntetés

Követelmény: egy élet alatt hat frag-et kell összeszednünk, méghozzá kizárólag a pisztolyunkat használva. Elite szinten a követelmény módosul: elég mindössze négy ellenséget lelőni kedvenc lézerpisztolyunkkal.
Valamelyik űrpályán a legkönnyebb megszerezni ezt az elismerést, mindösszesen annyi a dolgunk, hogy a pálya kezdetén kiválasztjuk a pilótát, majd bevágjuk magunkat egy transzporthajóba. Innen át kell repülni az ellenség egyik hangárjába, majd onnan tovább indulni a hajtóműterembe. Az utunkba kerülő első lövegnek essünk neki, szedjük darabokra. A Fusion Cutterrel javítsuk meg, gyorsan váltsunk át a lézerpisztolyra, és söpörjük be az erőfeszítés nélküli frag-et. Csináljuk ezt mindaddig, míg meg nem kapjuk a Gunslinger kitüntetést. Amennyiben meghalunk, úgy a transzporthajón újraéledhetünk, és folytathatjuk a kis garázdálkodásunkat.
Hogy mi a jutalom? Egy Precision Pistolnak nevezett gyönyörűséget kapunk, ha teljesítjük a követelményeket. A fejvadászoknál már láthattuk ezt a szerkezetet a filmekben. Azokhoz hasonlóan ez is elképesztően erős, elég mindössze két-három lövés egy ellenség leterítéséhez. Habár zoom is van a kis pisztolyon, használata nem ajánlott, túl sok pluszt nem ad. Fontos, hogy az alap lézerpisztollyal ellentétben a Precision Pistol bizony kellemetlen helyzetbe hozhat minket, ha nem töltjük újra a tárat.

Demolition Kitüntetés

Követelmény: egy élet alatt négy critical találatot kell bevinnünk akármilyen járműnek a Rocket Launchert használva. Elite szinten már csak három kritikus találatra van szükség a medál megszerzéséhez.
Válasszuk ki a csata helyszínéül a Hoth jégvilágát, álljunk a lázadók oldalára, majd kasztválasztáskor tegyük le a voksunkat a Heavy Weapons osztály mellett. Gyorsan kell cselekedni, így pattanjunk be egy Snow Speederbe, és szélsebesen repüljünk a Birodalmi Lépege-



tők felé. A távolságot tartsuk, nem szeretnénk, ha idő előtt kilőnének minket, nemde? Távolról kerüljünk az oldalába, innen már csak a „nyakát" kell eltalálni, az számít Critical Hitnek. Mivel mozog, ezért céloznunk is kell: vegyük célba a hatalmas monstrum „fejének" középső részét, így mire odaér a rakéta, már a nyakát fogja telibe találni. Ezt követően már csak háromszor kell megismételnünk ugyanezt, anélkül, hogy meghalnánk, és meg is szereztük a kitüntetést.

Ha teljesítjük a kvótát, jutalmul Irányított Rakétákat kapunk. Fontos, hogy nem lecseréli az alap Rocket Launchert, hanem mintegy kiegészíti azt, így váltani kell a kettő között. Ahogy kilövünk egy ilyen robbanófejet, teljesen megkapjuk az irányítást felette. Nem lesz szokatlan, mivel pontosan úgy kell terelgetni, mint egy űrvadászt.

Regulator Kitüntetés

Követelmény: egy élet alatt nyolc darab frag-et kell bezsebelnünk, mindezt kizárólag a Shotgun használatával. Elite szinten a követelmény annyiban módosul, hogy már csak hat kill szükséges a Kánaán eléréséhez.

Ehhez a feladathoz természetesen az Engineer kasztot kell kiválasztanunk, mivel alapjáraton ők vannak felszerelve galaktikus



Bármikor be lehet ugrani a csillagrombolókba egy tisztes sörétes puskával. Pontosan a szétszóródó lövedékek miatt olyan pályákra kell menni, ahol zártabb terek is megtalálhatóak, mint például Kamino, vagy a Tanitive IV csatamezeje.

A feladat egyszerű, csak szimplán teljesítsük a kvótát, és már be is zsebeltük a Regulator medált.

Jutalomként egy Flechette Shotgunt kapunk, ami az egyik legjobb dolog az egész játékban. Mechanikájában szinte teljesen megegyezik a normál sörétes puskával, azonban legalább háromszor erősebb annál. Olyan helyeken érdemes használni, ahova állandóan, csoportosan járkálnak az ellenségek, mondjuk Command Postok védelménél.

Endurance, Guardian, War Hero Kitüntetések

Követelmények: ez egy többszintű érdemérem, három fokozata van, mint ahogyan azt a fenti címsor is mutatja. Egy élet alatt tizenkét, huszonnégy, harminchat pontot kell begyűjtenünk. Elite szinten a követelmény lezuhan a kilenc, tizennyolc, huszonhét pontos határértékekre.

Válasszuk ki a Mygeeto nevű űr-csatamezőt, büjjunk bele az egyik pilóta bőrébe, és kössünk el a hangárból egy V-Winget. Most semmisítsük meg az ellenség egyik fregattját. Ekkor az Endurace és a Guardian érem már megvan, így rárepülhetünk a következő fregattra. Pusztítsuk el azt is, így már talán a War Hero érdemérem is megvan. Amennyiben még sincs meg, úgy lőjünk ki még pár kisebb vadászgépet, és garantáltan a zsebünkben lesz a kitüntetés. Elite szinten elég csupán egy fregattot, és pár apróbb, ámde mozgékonyabb vadászgépet kilőni.

Amennyiben teljesítjük a kvótát, jutalmul minden szinten mást kapunk. Endurance-nél egy lassú mértékű életregenerálás az ajándék. Guardian-nél egy kék aura a bónusz, amely levon egy bizonyos értéket a minket érő sebzésből. War Hero szinten pedig vörös fény vesz minket körbe, amelytől nagyobbat sebzünk.

Frenzy Kitüntetés

Követelmény: egy élet alatt szerezzünk tizenkét frag-et úgy, hogy közben csak a Blaster Rifle-t használjuk. Elite szinten már barátságosabb a kvóta, mindössze kilenc gyilokra van szükség.

Menjünk ismét a Tanitive IV-re, vagy a Kaminóra, és válasszuk ki a teljesen normál katonát. Ezt követően aktiváljuk magunkat, és rohanjunk ki a csatatér közepére, majd szedjük össze azt a pár frag-et.

Amennyiben űrpályán vagyunk, válasszuk a Marine-t, egy transzport-hajóval röppenjünk át az ellenség hangárjába, ezt követően pedig betonozzuk be magunkat az egyik ajtóba. Akárki is jön (és bizony jönni fognak bőven), lőjük ki kíméletlenül.

Jutalomként az Elite Rifle-t kapjuk. Ez a fegyver három darab félelmetesen gyors lézersugarat lő ki, halálos fegyver!

ÉRDEKESSÉGEK

On-line játék során a PS2 24, az Xbox 32, a PC pedig 64 játékost bír el egy térképen. Mivel ezek a pályák nem túl nagyok, így semmi logikus magyarázat nem indokolja 64 karakter összezsúfolását.

ÉRDEKESSÉGEK

Az rendben van, hogy olyan hős-karakterek szerepelnek a játékban, mint Obi-Wan, Han Solo, vagy Darth Vader, na de mit keres köztük a végletekig harcedzett Leia hercegnő?

Technician Kitüntetés

Követelmény: A Fusion Cutter segítségével jussunk be egy ellenséges járműbe. Itt nincs semmiféle bonyolítás, mivel az Elite szintre is pontosan a fenti előírás vonatkozik.

Menjünk a Kashyyyk bolygóra, válasszuk ki az Engineer karaktert, és csapjunk a lecsóba. Várjuk meg, míg közel ér hozzánk egy ellenséges jármű (bár ezt nem javaslom), vagy lopakodjunk oda a gépezethez. A Fusion Cutterrel kezdjük el a bejutás folyamatát.

A képernyőn megjelenik a „Slicing" felirat egy százalékérték társaságában, mikor ez eléri a száz százalékot, az ellenség kizuhan a gépből,



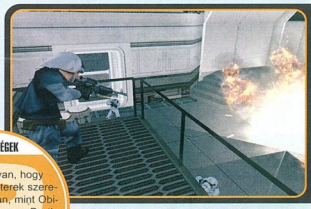
mi bejutunk, és megkapjuk a Technikusi érdemérmet.

Jutalomként jármű-regenerációt kapunk. Nincs benne csavar, mint ahogyan a neve is mutatja, a gépezet, amelyben ülünk folyamatosan „gyógyul" használat során.

Marksman Kitüntetés

Követelmény: egy élet alatt szerezzünk hat fejlövést a mesterlövészpuskával. Elite szinten elég mindössze négy headshot a medál megszerzéséhez.

Menjünk a kaminói csatatérre, válasszuk ki a Sniper karaktert, és azon a Spawn Pointon keljünk életre, ahonnan be lehet látni az egész csatamezőt. Innen nézzünk szét jó alaposan, bámuljunk bele a távcsőbe, majd lőjünk fejbe minden látóterünkbe küszó ellenséget. Ne feledkezzünk meg a lövegekben üldögélő ellenfelekről sem, ők jelentik a potyacélpontokat.



Ha átévednél, kérdezd meg a legközelebbi rohamosztagost

Jutalomként a Beam Rifle-t kapjuk. Ez leginkább a Quake játékokban megtalálható Railgun-hoz hasonlít, mivel lövedéke olyan sebesen száguld, hogy szinte csak egy pillanatra felvillanó, lila fénycsóvát látunk. Olyan erős, hogy bármilyen ellenséget leterít egyetlen lövéssel, hátulütője viszont a zoom szinte teljes hiánya.

Nos, keresztülrágtuk magunkat a Kitüntetésrendszeren, ezt a kis apró guide-ot használva mindenki céltudatosan fejlesztheti saját csapatát akár szingli, akár multiplayer játékmódban. Kellemes szórakozást minden Csillagok háborúja rajongónak, valamint azoknak, akik csak egy jó lövöldözést keresnek.

Dante

INFO BOX

Tesztplatform: XB
Kiadó: Lucasarts
Fejlesztő: Pandemic Studios
Hivatalos honlap: www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii/
Megjelenés: 2005. november

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:
ÖSSZHATÁS:

PS2 - XB - PSP

PLATFORMOK



JAK X: COMBAT RACING

→ TŐSGYÖKERES PLAYZONE OLVASÓKNAK BIZONYÁRA NEM CSENG IDEGENÜL A JAK NÉV - PÁR SZÁMMAL EZELŐTT VOLT SZERENCSÉNK BEMUTATNI LEGÚJABB ELJÖVETELÉT, MOST AZONBAN MEGÉRKEZETT A VÉGLEGES VERZIÓ, ÉS EGY-KÉT HASZNOS TANÁCCSAL SZERETNÉNK MEGÖRVENDEZTETNI A TISZTELT OLVASÓKÖZÖNSÉGET.

Minthogy a fejlesztőbagázsról és a játék születésének egyéb körülményeiről már olvashattatok, ezért nem is untatok ezzel még egyszer senkit; kukkantsuk meg, mit is kell tudni erről a remek játékról.
Egy aranyos kis bevezetővel nyitunk, melyben Daxter (a meghatározhatatlan fajtájú, nagyszájú dumagép) öles léptekkel halad egy tudja még mi. Értelemszerűen csak akkor érdemes ide benéznünk, ha már van mit elvernünk, értjük ez alatt a sikeresen abszolvált versenyek után járó kreditanyagot.
Az Options-ban bekalibrálhatjuk a vibrációt, a visszajátszásokat, feliratot, felbontási arányt, variálhatunk a fénybeállításokkal, végül nekünk tetszőre Customize - egy érdekes menüpont. Ánglius nyelvezettel jobban bírók valószínűleg már rájöttek, hogy itt bizony lehetőségünk lesz erősen átmaszkírozni járgányunkat. Illetőleg járgányainkat, mivel több is lehet belőlük, persze nem adják ingyen őket, ezekért teljesíteni is kell, de most nem erről akarunk beszélni. Tehát az átalakítások: legelőször is ki kell választani, hogy melyik járgányunkat akarjuk tönkretenni, miután ez megvan, láthatjuk egyedi paramétereit, melyek a következők: motor, váltó, páncélzat, turbó. Az előző kettő hét fokozatban fejleszthető, a harmadik nyolc, míg a negyedik kilenc megújuláson is képes keresztülmenni. Ezeket a Tune Perfonmance helyen tudjuk megtenni - itt ki is van írva, hogy mennyi gömbbe („Orb" - a helyi valuta) kerül. A Modify Body Parts-nál tuningolhatunk vizuálisan, méghozzá ötféle csoportra lebontva: cserélgethetjük az első lökhárítót, az oldalpaneleket, a hátsó lökhárítót, a motorháztetőt és a hátsó panelt; gyakorlati haszna nem sok, esztétikai hatása annál inkább van. A Respray Paint Jobnál fújhatjuk át nekünk tetszó színűre a járgányainkat; előny, hogy mindezt teljesen ingyen tehetjük meg. Az Accessories-nál cserélgethetjük az antennákat, illetőleg a bukósisakokat - már ha van mit cserélgetni. Ezeket is a versenyek nyerésével tudjuk majd magunkévá tenni.

ÉRDEKESSÉGEK
Ha vannak az előző Jak játékokból mentett állásaink a memóriakártyákon, akkor a Secret Shopban behozhatunk néhány jópofa szereplőt ezekből - sőt, ha van Ratchet mentésünk, akár még őt is!



→ A hatalmas, ütésekkel díszített ellenfelek sokszor kiegészíthetnek minket a legszörnyűbb helyzetből is

nagyobb bajusz-összeakasztás felé a helyi erőkkel, melyből természetesen Jak rángatja ki - méghozzá nem is akárhogyan! Minden földi jóval felszerelt Buggy-jával kimenekíti barátját a slamasztikából, majd néhány nagymenőt porig alázva elszáguld a csillagos éjszakába. Az alaphangulatot azt hiszem, ez meg is adta, csudajó, ahogy meg van komponálva ez a jelenet - aki még nem ismerné a főhősöket, egy pillanat alatt meg fogja kedvelni őket! Miközben hőseink elrobognak, mi meg is érkezünk a főmenübe, ahol a biztonság kedvéért azért nézzünk szét, hátha lelünk olyasmit, ami magyarázatra szorul!
Körülvizslatva rengeteg választási lehetőségünk lesz: a már megszokottakhoz hasonlóan most is lentről felfelé haladunk. A Secrets Shopban némi gubáért extra dolgokat tudunk megnyitni, úgymint új járművek, sisakok, antennák, kerekek, és ki beszabályozhatjuk a muzsikákat is. Ha valakinek bírná a tévéje a progressive scan-t, az azt is működésbe hozhatja. A Profiles-ban válthatunk az egyes felhasználók profiljai közöttt, ez akkor hasznos, ha több ember is nyúzza egyidejűleg az anyagot, így nem lesz belőle vita, ki hol is tartott.

ÉRDEKESSÉGEK
A game optionsban érdemes állítgatni az Audio Language-t - felettébb mókás mikor hőseink franciául, spanyolul, vagy éppel olaszul szórják az igét.



Végeztünk az állítgatásokkal, a főmenüben még szemrevételezhetünk egy Exhibition nevű pontot, ahol öles on-line, illetőleg hálózati játékra invitálhatjuk meg felebarátainkat. Ha kinézelődtük magunkat, akkor akár bele is vághatunk az Adventure-be, mely természetesen a játék fő része, melyhez a derék fejlesztők nem voltak restek még történetet is kreálni. Emígyen szól: hőseinket meginvitálják egy kis összejövetelre, ahol barátaikkal koccintanak egyet Rayn apjára. Aki nem tudná ki ő, elmondjuk, hogy Krew az, a Jak II. részének fő leveskavarója. Szóval az öreg azóta ugyebár már az örök vadászmezőkön nyúzza a szarvasokat, így egy videofelvételen keresztül szól hozzánk, melyet még halála előtt rögzített - miszerint épp most ittunk mérget az ő egészségére. És ez miért jó neki? Mert ezzel akar ösztönözni minket arra, hogy biztosan megnyerjük a Kras City Grand

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,-

7.950,-

3.950,- forintig

PStwo konzol
36.950,-

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.

Championshipet. Az apuka ugyanis meglehetősen szentimentális: életében nem sikerült ezt véghezvinnie, így most rajtunk keresztül akarja ezt megvalósítani. Persze ha nyerünk, megkapjuk az ellenmérget. No akkor lássunk is neki!



Egy kis oktatórész következik, melyen gyorsan végig is megyünk, hogy tisztában legyünk a teendőinkkel, illetőleg lehetőségeinkkel. Egy kedves női hang instruál minket, hogy nyomjuk bátran az X-et, ugyanis ezzel gyorsíthatunk, míg a négyzettel a fékbe taposhatunk bele, valamint a tolatást is ezzel tudjuk elvégezni. A zöld keresztet ha felkapjuk, a bal alsó sarokban látható életerő fog visszatöltődni. Természetesen ez az életerő nem Jaké, hanem a kocsié.

Ha túlestünk ezeken a bonyolult feladatokon, a bájos női hang további kommandokat osztogat: amennyiben nem akarunk lemaradni a mezőny mögött, kék bizgenytüket kell felszednünk, ezek ugyanis a turbófeltöltők. Aktiválni a turbót az R2-vel tudjuk - azt, hogy mennyi kraft van még benne, a jobb alsó sarokban láthatjuk. A következő résznél az erőcsúsztatást tanulhatjuk meg, gyorsuljunk fel, majd a megfelelő pillanatban rántsuk oldalra a kormányt a négyzet egyidejű lenyomásával, melynek hatására az élesebb kanyarokat nagyobb eséllyel vesszük majd be, valamint turbónk is töltődik. A most következő résznél az L2-vel való ugrálást tanulhatjuk ki, néha bizony jól jöhet majd, úgyhogy ne felejtsük el!

Következnek a fegyverek! Sárga bizgentyük rejtik őket, és két fajtájuk van: első és hátsó. Előre kaphatunk rakétát, gránátot, géppuskát, szőnyegbombát és még pár vicces dolgot - ezeket véletlenszerűen osztja a gép. Hátulra beszerezhetünk aknákat, mely a célkövetős rakéták hatástalanítására is megfelel, használjuk bőszen! Kaphatunk még egy kis robotot, aki védelmez minket, olajfoltot, amelynek hatására ellenfeleink megcsúsznak, stb. Ja, majd elfelejtettem: a hátsó fegyverek színe piros! Ha valakit sikerül hidegre tennünk, a jobb alsó sarokban egy fekete csík elkezd emelkedni, ha ez betelik, extra nagyot tudunk fegyvereinkkel sebezni - egészen addig, amíg egyszer meg nem halunk. Deathmatch-nél kifejezetten jótékony hatású.



Miután túlestünk a beavatáson, szemrevételezhetjük a versenyeket: négy liga van, mindegyik hat helyszínre van felosztva, azokon belül pedig véletlen számú pálya található, melyeken különböző típusú versenyeket rendeznek. Persze nem mindegyikre nevezhetünk egyből, ezeket meg kell nyitni, mégpedig a medálok gyűjtögetésével. Ha rámegyünk egy pályára, akkor a játék kiírja, hogy hány medálpontot kell összekaparnunk ahhoz, ha menni akarunk rajta. Nagyjából és egészében ennyit kell tudni a játékról, meg persze azt, hogy viszonylag nehéz, ezért sok türelem kell hozzá. Jó szórakozást!

Callisto

Tippek

Ahogy az már az ilyen játékoknál lenni szokott, a készítők rengeteg különböző módusszal ajándékoznak meg minket, amelyek között vannak jobbak, vannak kissé gyengébbek, ám semelyikre nem lehet azt mondani, hogy unalmas lenne.

Race: Sima, egyszerű körverseny, „ki ér hamarabb célba" című népi örömjáték. A fegyverek természetesen itt is használhatóak.

Freeze Rally: A pályán elszórva találhatóak kis jégtömbök, ezekből kell minél többet magunkhoz szólítanunk, mert így a számláló néhány másodpercre megáll. Hogy aranyat kapjunk a pálya végén, igencsak fel kell kötni az alsóneműt, elég szűkre vannak szabva az időhatárok!

Death Race: Minél több ellenfél kilövése a cél. Ellenlábasaink szerencsére nem támadnak vissza, mindössze annyit csinálnak, hogy időről-időre feltűnnek előttünk, nekünk csak ki kell bombáznunk őket. Ha lejár az idő, összesítik pontjainkat, majd eredményhirdetés következik.

Rush Hour: A megátalkodott ellen nem átall szembe jönni velünk: nekünk adott számú élettel kell ügyesen, közöttük manőverezve elvergődni a célig.

Turbo Dash: A kis fikusz alakú bizgentyűket kell gyűjteni, majd na szeretznk egyet, tapadjunk rá a turbó gombra, így ha az is feltödik, pontokat kapunk. Természetesen az győz, akinek a legtöbb van.

Assassin: Mindenkinek van egy kijelölt célpontja, azt kell levadászni. A többieket is kilőhetjük merő szórakozásból, ám pontot csak a megjelölt delikvensért kapunk.

Deathmatch: Azt hiszem, ez magáért beszél, mindenki-mindenki ellen, csak egy maradhat. És az nem árt, ha mi vagyunk.

Artifact Race: A Jak világban oly' nagy becsben tartott gúla alakú mütyüröket kell összeszednünk, lehetőleg minél többet. A véges időkeret garantálja az izgalmakat.

Capture: Szerény véleményem szerint a legélvezetesebb mód. Természetesen az FPS-ekhez hasonló CTF-ről van szó, ám itt csak egyetlen elrabolható zászló (vagy valami olyasmi tárgy) létezik, mégpedig semleges területen. Minél többször kell bevinni a bázisunkra, lehetőleg úgy, hogy közben ne lőjön ki az ellen.

Sport Hunt: Kedves kis állatkák életét kell megkeserítenünk, mégpedig úgy, hogy levadásszuk őket, zsíros pontok fejében. Sajna a többi játékos is erre megy, szóval csak igyekezzünk!

Collactathon: Egy ovális arénában kell köröznünk, és amolyan kúpféleségeket kell gyűjtenünk.

INFO BOX

Tesztplatform: PS2
Kiadó: SCEA
Fejlesztő: Naughty Dog
Hivatalos honlap: www.jakx-game.com

Megjelenés: 2005. október 18.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

PS2

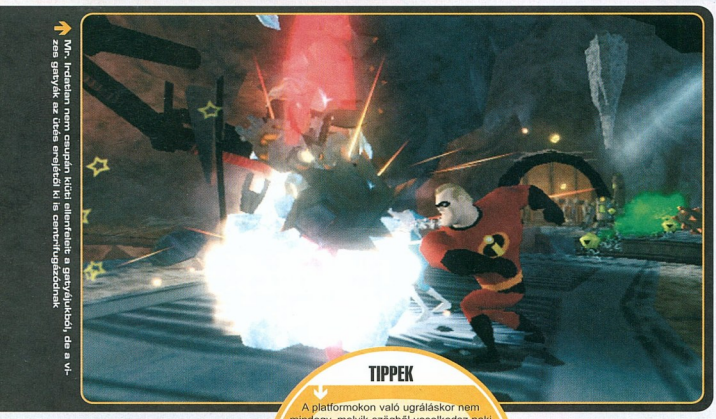
PLATFORMOK

THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

„ANIMÁLT RAJZFILMHŐSEINK LEGERŐSEBBJE, A HIHETETLEN CSALÁD FEJEKÉNT ELHÍRESÜLT MR. IRDATLAN ÉS SZUPERHŐS BARÁTJA FROZONE KALANDJAI NEM ÉRTEK VÉGET A MOZIVÁSZNON. A DISNEY ÉS A PIXAR NAGY SIKERT ARATOTT MESEKALANDJA ISMÉTELTEN VIDEOJÁTÉK FORMÁT ÖLT, HOGY AZ EGÉSZ ESTÉS FILM TÖRTÉNETI SZÁLÁT TOVÁBB BONYOLÍTSA...”



Tavaly több animációs mesefilm is sikert aratott a szórakoztató iparban. Úgy tűnik, hogy az 1996-os Toy Story-t követő nyolc évben a kiadók felismerték a számítógépes animációban rejlő lehetőségeket, és továbbra is ki kívánják használni azt. A Hihetetlen család is a kanó förmedvények, így Mr. Irdatlan akcióba lendül, rögvest nekilát a tisztogatásnak. Noha az előző epizódban mindegyik szuperhős választható karakter volt, itt csupán a család feje, Mr. Irdatlan, és hidegfejű barátja szemszögéből szemlélhetjük az eseményeket. A kaközötti váltással (D-Pad megfelelő irányai), elég csupán az ellenfelekre, és a közösen megoldandó logikai feladatokra koncentrálni. Ahogy említettem, mindkét karakter teljesen eltérő képességekkel rendelkezik, amelyeket a fejünkben tartva a megfelelő helyeken alkalmazni is kell.



Mr. Irdatlan nem csupán kézi ellenfeleit a gatyájukból, de a vízen gördülve az ütés erejétől ki is esnek a centrifugából

Mr. Irdatlan támadásai sokkal erősebbek, többet sebeznek, így ő alakítja a pofozógépet, tőle a legtöbb keménylegény a padlóra kerül. Alaptámadása tipikus ütés kombó, amit speciális, nagy erejű IncrediSlam-mel tarkíthat. Ez az ikonnal megjelölt ellenfelek elpusztítása után kapott speciális támadási erő, mely hatalmas földrecsapást jelent, amitől közel-s távol minden nagyobb gépezet megfekszik. A nagy erejű ütésekhez kiválóan használható társának, Frozone-nak az egyedi képessége, a fagyasztósugár is, mellyel ellenfeleit és azok lövedékeit képes megfagyasztani. A jégsziklákon való csúszkálás is remek, ezzel gyorsabban és hatékonyabban mozog.

Mivel hőseink egy csapatot alkotnak, ezért egy nagyobb erejű támadáshoz egymás erejét kiegészítve támadhatnak. Ez főleg akkor szükséges, ha méretesebb gazfickók jönnek ellenünk. Ilyenkor az IncrediSlam helyett ajánlatos Frozone fagyasztósugarával először mozgásképtelenné tenni a célpontot, majd (a D-Pad-del át kell venni az irányítást) a másik főhőssel miszlikbe aprítani a nem kívánatos személyeket. Ha a távoli célpont lövedékekkel, pl. rakétával ostromolja elit alakulatunkat, szintén frigó barátunk lehet segítségünkre. Az ellenfél rakétáit fagyaszd meg, aztán hajítsd vissza őket a célpontra, és a



Ez történik, ha a légkalapács árus elhagyatott az utcán

sebzés-elhalálozás garantált lesz. Nekem személy szerint Frozone karaktere szimpatikusabb volt, mivel speciális képességei sokkal élvezetesebbé teszik a programot, mintha csak folyamatosan pofozkodnánk, és le sem

mozivászaknara született, és hasonlóan az olyan alapfilmekhez, mint a Jégkorszak vagy a Madagaszkár, ez a film is kiváló táptalajaként szolgál a videojátékokhoz. A sztori cselekményeit feldolgozó, tavaly megjelent The Incredibles-re is ráillik a „filmből készült kommersz” jelző, hiszen semmivel sem nyújt többet, mint egy silány feldolgozás. Valahogy hiányzik belőle a szuperhős-hangulat, és így csak egy huszadrangú, kommersz ugrabugra platformjáték lett belőle. A csorba kiküszöbölésére egy év elteltével érkezik a folytatás - vajon miben nyújt többet, mint a középszerű elődöt?

A The Inredibles: Rise of the Underminer ott kezdődik, ahol a hőseinkről szóló mese abbamaradt: a záró képsorokat követően Metroville utcáit elözönlik a föld alól előbukandokban azonban egyszerre vesznek részt, így a játékosnak megadatik az a lehetőség, hogy kooperatív játékmenetben a Tak: The Great Juju Challengehez hasonlóan itt is mindkét karaktert egyidejűleg irányítsa. A Mr. Incredible és Frozone közötti váltogatás már az egyedi tulajdonságok miatt is fontos, hiszen hol egyik, hol pedig másik különleges képességeire lesz szükség.

A csapatmunka jócskán kiveszi a játékmenetből a részét, legyen az single, vagy multiplayer mód. Előbbiben a játékos felváltva, egymást cserélgetve irányítja a karaktereket, míg ketten játszva egyik Mr. Irdatlant, másik pedig Frozone-t terelgetheti az egyes szinteken.

A játék története és menete semmit nem változik az egyjátékoshoz képest attól eltekintve, hogy ilyenkor nem kell bajlódni a karakterek

TIPPEK

A platformokon való ugráláskor nem mindegy, melyik szögből veselkedsz neki a táv teljesítésének. Mindig nekifutásból hajtsd végre őket, mert így messzebbre jutsz. Tipp: Frozone nagyobbat tud ugrani, mint Mr. Incredible ezért inkább vele próbálkozz szűkebb peremek esetén. Olyan helyzetek is adódnak, amikor látszólag nem tudsz továbbjutni - ekkor próbálj a környező platformokra átjutni, vagy különböző szerkezeteket működésbe hozni.



vennénk az ujjunkat az ütés gombokról. Persze az is igaz, hogy Mr. Incredible ereje nélkül se mennénk sokra…
Ha egyedül irányítjuk mindkét karaktert, akkor bármikor felülbírálható parancsokat is kiadhatunk az éppen parlagon heverő szuperhősnek. Nem bonyolult műveletekről van szó, csupán a D-Pad megfelelő irányait lenyomva (az egyes típusokat a HUD is jelzi) olyan dolgokra utasíthatjuk az AI által irányított figurát, mint pl. a „maradj egy helyben" vagy „gyere közelebb és kövess" parancsok. A program mesterséges intelligencia kódja azonban hagy némi kívánnivalót maga után, ugyanis a gép által irányított segítőtárs nem minden esetben teszi a dolgát. Nem követ minden parancsot és a szorult helyzetekben sem hagyatkozhatunk rá. Az volt az érzésem, hogy nem csak az ilyen játékokra oly' jellemző „beragadtam egy pixelrengetegbe és csak manuálisan tudsz kihozni belőle" hibák fordulnak elő, hanem érthetetlen dolgok is. Egyszer például nehéz küzdelem árán sikerült Frozone-nal egy nagyobb monsztert mozgásképtelenné tennem, ám ahelyett, hogy Mr. Irdatlan odafutott volna, hogy egy csapással szétzúzza az ellenfelet, nekem kellett ezt manuálisan, őt irányítva megtennem. Az AI tehát


A játék nagyszerűen sikerült grafikai megvalósítás terén is

nem figyel a körülötte levő változásokra, és ha nem irányítod, nem cselekszik megfelelően - sőt, sok esetben még a kiadott parancs felülbírálásának sem engedelmeskedik.
No azért nem mindenhol ennyire veszélyes a helyzet: a nagyobb kombinált támadások (amelyeket még három szinten továbbfejleszthetünk) alkalmával meglepően jól működik a program, pl. Underminer ránk küldött teremtményeit elég jól lecsedik maguktól, és ehhez gyakran a terepet is kihasználják. A hőseink a folyamatos előrehaladáskor utunkat álló hatalmas blokádok és torlaszok szétverésekor, vagy a menekülőskor jól kiegészítik egymást, és nem akadnak be sehova sem. A platformokon és pillérekeken való ugrálásnál sem maradnak le egymástól, pedig ezekből elég sok akad, és gyakran nehezen lehet továbbjutni. Találhatunk ún. karakter-specifikus továbbjutási pontokat is, ahol mindig csak az egyik hős segítségét kell igénybe venni. Ezeket a helyeket mindig egy színes spot (kék Frozone-é, piros Mr. Irdatlané, és tarka, ha bármelyikük segíthet) jelzi, értelemszerűen ezeken a pontokon kell a karakter speciális képességét használni (Y gomb). Mr. Incredible esetében mindig az erejével van összefüggésben a mutatvány, Frozone-nál pedig a fagyasztásra irányul a dolog. Utóbbinál olyan esetekre gondoljatok, amikor pl. egy szakadék állja hőseink útját - Frozone-nak megvan a képessége arra, hogy jégtömbökből hidat építsen, amelyen aztán már lazán át lehet sétálni. Mindent összevetve sikerült elérni, hogy a karakterek képességei és szerepük teljesen különbözzön a történet során, és egymás nélkül nem menjenek semmire. Habár könnyen ki lehet találni, hogy hol melyiket célszerű alkalmazni, de ez egyáltalán nem vágja tönkre a játékot. Egy okosabb AI sokat dobhatott volna a hangulaton, ugyanis sokszor kell kényszerből a másik karakterre átváltani, mert az nem azt a parancsot követi, melyet mi adtunk neki.
A szuperhősök képességei be vannak határolva: Frozone például nem képes egyfolytában csúszkálni, mindig csak egy adott távolságot képes megtenni, ami sokszor nem bizonyul elegendőnek - célszerű ilyenkor a csúszkálgatást magunkra vállalni, hogy eljuttassuk oda a hőst, ahol épp szükség van rá. A játék vége felé sajnálatos módon elfogyott az ötlet, és amíg a sztori kezdetén gyakran kell alkalmaznunk a speciális képességeket a továbbhaladáshoz, a vége felé folyamatosan ismétlődő feladatokkal és a véget nem érő ütlegelés unalmával kerülünk szembe. A platformjátékok kedvelői és a fiatalabb korosztály ennek ellenére mindvégig élvezni fogja a Rise of the Underminert, arról nem is beszélve, hogy a történet szerelmesei mehetnek még egy kört a számukra szimpatikus hőssel.

TIPPEK
A lehetetlennek tűnő helyszíneken mindig van valahol egy kapcsoló, gép, célpont, vagy ellenfél, amit le tudsz szedni, ezáltal működésbe hozni azt a mechanizmust, ami továbbjuttat a pályán.

A játék látványvilága azonban eltörpül a moziban látottak mellett. A karakterek mozgása kissé kidolgozatlan, darabos és kevés fázisból áll, a környezetből el-



vett dobozok, ládák szétzúzása pedig hagy némi kívánnivalót maga után. A hátterek kidolgozottsága fantáziátlan, gyakran ismétlődő objektumokkal találkozik a játékos, ami illúzióromboló. Ez különösen a városban játszódó pályákra igaz: ismétlődő utcák, tereptárgyak és mindenütt ugyanazok az épületek szolgáltatják a környezetet.
A zene és a hanghatások terén hasonló hiányosságokkal küzd a program. A filmben hallható színészek voice-actor szereplése figyelemreméltó, csak pont a két főhős hangját nem az ismert hangok kölcsönzik. A beszólások és megjegyzések egy idő után unalmasak, ráadásul a hanghatások is recsegősek, néha fülbántóak. A zenei részleggel viszont semmi gond, nagyban hasonlít a filmben hallottakhoz.
Összességében egy, átlagos, mégis játszható programot kap az, aki a The Incredibles: Rise of the Underminert választja. A fiatalabbaknak minden bizonnyal örömet fog okozni (már csak a film folytatása, a karakterek változatossága és a speciális képességek miatt is), de az idősebbek számára az apró hibák, az AI esetlensége és a játék rövidsége miatt csak egy „átlagos" lesz a sok közül. Ha a film bejött és jól szórakoztál rajta, érdemes egy próbakört menni vele, de eget rengető produkcióra senki se számítson.

Stinger

INFO BOX

Tesztplatform: XB
Kiadó: THQ
Fejlesztő: Heavy Iron Studios
Hivatalos honlap:
thq.com/theincredibles/

Megjelenés: 2005. november 1.

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

PS2 - XB - GC - DS - GBA

PLATFORMOK

PLAY ZONE

NYEREMÉNYJÁTÉK!

A HÁROM FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2005 DECEMBER 31-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER
1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

Gameboy Micro
Szabó László, Nagykáta

Fahrenheit
Szép Lajos, Budapest
Kovács József, Miskolc

Ghost in Shell
Nagy László, Sporon
Nyári Norbert, Gödöllő

Pro Evolution Soccer 5
Kiss Péter, Debrecen
Herceg József, Budapest
Khol Sándor, Budapest

Seriuos Sam 2
Simon Henrik, Sopron
Nagy Imre, Érd

Total Overdose
Keresztes Gábor, Budapest
Tóth Zsolt, Szeged

Conflict Global Storm
Jósika Zoltán, Pécs
Bényi Zsolt, Budapest

Póló ajándékcsomag
Imre Zoltán, Budapest
Nagy Imre, Budapest
Móricz Beáta, Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek.

1 DB NINTENDO DS + NINTENDOGS



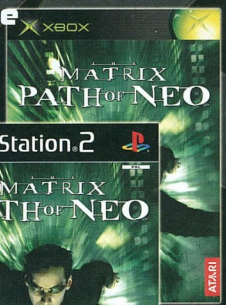
AJÁNDÉK CSOMAG 1 DB

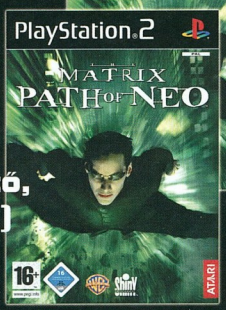


1 DB AJÁNDÉK CSOMAG

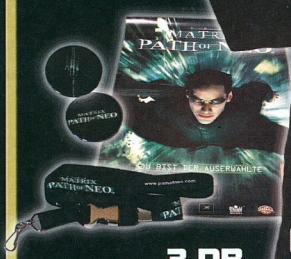


4 DB PS 2 és XB gépre

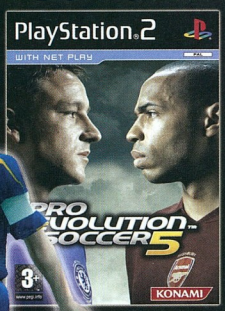




2 DB ajándék csomag (póló, kitűző, poszter...)



3 DB PRO EVOLUTION SOCCER 5 PS 2 gépre (demo)



+ 3 DB PÓLÓ



4 DB HARRY POTTER SZETT



KÖSZÖNJÜK AZ AUTOMEX MULTIMÉDIA KFT, AZ ECOBIT MULTIMÉDIA,

2 DB X-BOX és GC gépre



2 DB GBA gépre



2 DB AJÁNDÉK CSOMAG

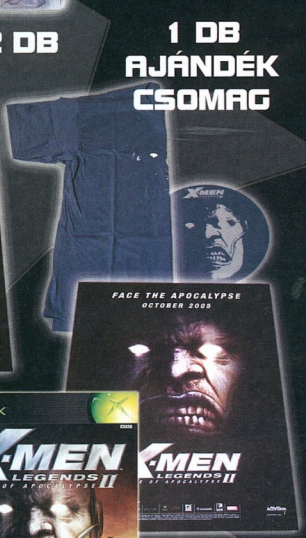




2 DB



1 DB AJÁNDÉK CSOMAG



3 DB AJÁNDÉK CSOMAG

1 DB PS 2 gépre



2 DB XB gépre



2 db GTA: LIBERTY CITY STORIES poszter



A FELADVÁNYOK:

1, FELADAT CSOMAG - a nyerő 10
- Hogy hívják Sam Fisher lányát?
- Milyen híres játéksorozat fűződik a Black-et készítő csapat nevéhez?
- Mi Neo eredeti neve?
- Mely város utcáin száguldozhattunk a True Crime első részében?
- Mikor jelent meg a legelső Prince of Persia játék?
- Mi a címe a 50 Cent főszerepelésével készült filmnek?
- Call of Duty 2, Quake 4, Metal Gear Solid 4. Melyik nem lesz Xbox360-on?
- Hol tartják a 2006-os téli olimpiát?
- Hogy hívják a Gun főhősét?
- Milyen platformokon jelent meg a Star Wars: Battlefront II?

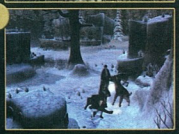
2, FELADAT CSOMAG - képtelen feladat
Nagyon egyszerű lesz a dolgotok, hiszen mindössze néhány játék nevét kell megmondanotok. Segítségül annyit elárulunk, hogy csak PS2 játékokról van szó és megadtuk a kezdőbetűket.

1  K

2  L

3  S

4  S

5  T

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

K N H J D M U V T Y A L D S E X T V E Z
O N V P T K X Q L Y X T E V L R A I C O
L A R U S H A I R B O R N E T R O O P S
W D Y S H A D O W T H E H E D G E H O G
U H B V A M K T D K V N V X Y F H Z C Y
D X M I X A W X J E I P F T X D C F G M
Q A S F Y U G E F G F G K V I M F J I I
X D N M G J Z B X E Y F L G L C O D F B
J G H C R A T C H E T A L A D I A T O R
F L H Q I G N A K M V B C C T S B A W B
B E V L M N J V A A W N D P X T F X I O
L J E H H V G E S I W I B K I B S Y H Y
Y P C V U B Y S Y Z Q G A Q L R G N N E
J U C F V Q R E T P J M X Z B G U E U O
S Y S D D J U V Y A L F V C L Y N E G V
Q L Q N A H Y Q U K G O A Y X O A N Z A
T H E S I M S 2 W M R E Z K Y I J A K X
A K K A I D O R A C E R M T Y T M I N Q
V S H R E K S U P E R S L A M T O N I I
L F Y R O W P V S C X B B I X K C G S J

A tiz játéknév így kezdődik:

TH
AI
GU
KA
LA
SH
RA
SH
DA
JA

A MEDNEW KFT. AZ FB HUNGARY ÉS A SEVEN-M KFT. SEGÍTSÉGÉT KÖSZÖNJÜK.

CHEAT GALAXIS

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

INDEX

- 50 Cent: Bulletproof (PS2 - XB)
- Aeon Flux (PS2 - XB)
- Amped 3 (X360)
- Battlefield 2: Modern Combat (XB)
- Blitz: The League (XB)
- Bratz: Rock Angelz (GC)
- Castlevania: Curse of Darkness (PS2 – XB)
- Chronicles of Narnia: The Lion The Witch and The Wardrobe (PS2 – XB - GC)
- Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E. (XB - GC)
- Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PSP)
- NBA 2K6 (X360)
- Need for Speed: Most Wanted (PS2 – XB - X360 - GC)
- Need for Speed: Most Wanted (PSP)
- Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge (PS2)
- Quake 4 (X360)
- Star Wars: Battlefront 2 (PS2)
- Star Wars: Battlefront 2 (PSP)
- Star Wars: Battlefront 2 (XB)
- Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare (PS2 – XB - GC)
- The Sims 2 (GC)
- The Sims 2 (PS2)
- The Sims 2 (XB)
- Tony Hawk's American Wasteland (XB - X360 - GC)
- True Crime: New York City (PS2)
- True Crime: New York City (XB)
- X-Men Legends 2: Rise of the Apocalypse (PSP)
- Zatch Bell!: Mamodo Battles (GC)

NBA 2K6
XBOX360

Összes Crib bonusz:
Üsd be a *criball* kódot. Az összes Crib bonusz, köztük az A-T csapatok és a Draft osztály is elérhetővé válik.
Air Zoom Kobe 1 cipők megszerzése:
Üsd be a *KOBE* kódot.
Lebron James Summer cipők megszerzése:
Üsd be a *lebronsummerkicks* kódot.
Feltempo Nike cipők megszerzése:
Üsd be az *anklebreakers* kódot.
New Indiana Pacers melegítők megszerzése:
Üsd be a *31andonly* kódot.
Híres játékosok megnyitása a 24/7 módban:
Üsd be a *ballers* kódot.
2K Sports csapat megszerzése:
Üsd be a *2KSPORTS* kódot.
NBA 2K6 csapat megszerzése:
Üsd be a *NBA2K6* kódot.
Koncepció csapatok megszerzése:
Üsd be a *vcteam* kódot.
+10 védekezési pont:
Üsd be a *lockLe* kódot.
+10 támadási pont:
Üsd be a *getaclue* kódot.
Power Bar tetoválás a karakter készítő módban:
Üsd be a *pbink* kódot.
Quick Game módban nincs sérülés:
Üsd be a *noinjury* kódot.
Quick Game módban nincs fáradás:
Üsd be az *nrgmax* kódot.

QUAKE 4
XBOX360

Minden megszerzése:
Játék közben nyomd le a *Back* gombot, majd vidd be az *Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A* kombinációt.
Életpont:
Játék közben nyomd le a *Back* gombot, majd vidd be a *B, A, B, A, Fel, Fel, Le, X* kombinációt.
Lőszer:
Játék közben nyomd le a *Back* gombot, majd vidd be a *B, A, X, Y, Bal, Jobb, Bal* kombinációt.
Halhatatlanság:
Játék közben nyomd le a *Back* gombot, majd vidd be a *Le, Fel, Le, Le, Fel, Jobb, Bal, Jobb, Y, X, X, A* kombinációt.

AMPED 3
XBOX360

Csalás mód:
A főmenüben válaszd ki az Options, majd azon belül a Cheat Codes opciót. Itt üsd be az alábbi kódok egyikét, a csalások aktiválásához.
Sérthetetlenség:
Vidd be az *MDLDSSLR* kódot.
Max Ougi:
Vidd be az *RRDMLSDL* kódot.
Végtelen shuriken:
Vidd be az *LMDRRMSR* kódot.
Shurikenek elvesztése:
Vidd be az *LLMSRDMS* kódot. Ezután nem használhatod a shurikeneket.
Kitartás:
Vidd be a *DMLDMRLD* kódot. Ezután nem használhatsz életpont növelőket.

PS2 - XB
CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Végigjátszásért járó bonuszok:
Vidd végig a játékot, ezzel megnyithatod a crazy módot, és megszerezheted Trevor Belmont-ot játszható karakternek. Ha végigvitted a játékot, kezdj egy újat, és névként a *@CRAZY* kódot a crazy mód megszerzéséhez. Ha a játék megkezdésekor a *@TREVOR* kódot adod meg névnek, akkor megkapod a crazy módot, és Trevor Belmont-ot játszható karaktert. Trevor nem tud tárgyakat készíteni, és ártatlan ördögöket használni. Ha a játékot végig viszed, és belépsz a warp szobába, akkor megkapod a Boss Rush módot is.



Moebius Brooch megszerzése:
Vidd végig a játékot crazy fokozaton, ezután a boltban megvásárolhatóvá válik Moebius Brooch.
Hang mód opció megszerzése:
Vidd végig a játékot Boss Rush módban, így megjelenik egy zenedoboz a warp szobában. Ezt felhasználva meghallgathatod a játék zenéit.
Easter Island szobor megszerzése:
Ha a memóriakártyádon van a Castlevania: Lament Of Innocence játékból származó mentés, megkapod a szobrot, és 5000 aranyat.

Összes szánkó:
Vidd be az *R, X, L, Le, Jobb, LB, L, R, Y, X* kombinációt.
Ismeretlen hatás:
Vidd be a *Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y* kombinációt.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: MUTANT NIGHTMARE
PS2 - XB - GC

Jelszavak:
Használd az alábbi billentyűket, amikor beütöd a jelszavakat:
L: Leonardo
M: Michaelangelo
D: Donatello
R: Raphael
S: Shredder
Sushi Party:
Vidd be az *SLLMRSLD* kódot. Az összes életpont növelőt Temaki Sushi-ban találod.
Azonnali halál:
Vidd be az *LDMSLRDD* kódot. Az ellenfelek ezentúl egyetlen ütéssel kinyírnak.
Ellenségek ereje megkétszereződik:
Vidd be az *MSRLSMML* kódot.
Enemies 2X Defense:
Vidd be az *SLRMLSSM* kódot.

STAR WARS: BATTLEFRONT II
PS2

God mód:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, Le, Le, Le, Bal, Fel, Fel, Fel, Bal, Jobb* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlése deaktiválja a csalást.
Végtelen lőszer:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Le, Bal, Le, Le, Bal, Le, Le, Bal, Le, Le, Le, Bal, Jobb* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlése deaktiválja a csalást.
Pálya kiválasztása:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Négyzet, Kör, Négyzet, Kör* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Alacsony felbontású harcosok:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Le, Le, Le, Fel, Fel, Bal, Le, Le, Le, Le, Le, Bal, Fel, Fel, Fel, Fel, Bal* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlése deaktiválja a csalást.
HUD kikapcsolása:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Fel, Fel, Fel, Bal, Fel, Fel, Le, Bal, Le, Fel, Fel, Bal, Jobb* kombináci-

ót. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlése deaktiválja a csalást.
Lassított hangok:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, Fel, Le, Fel, Fel, Bal, Le, Le, Le, Bal, Fel, Le, Le, Bal, Jobb* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlése deaktiválja a csalást.
Party-Time Jedi/Wampa effektek:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Le, Bal, Le, Bal, Jobb* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlése deaktiválja a csalást.

THE SIMS 2
PS2

Csalás Gnóm:
Játék közben vidd be a *L1, R1, Fel, X, R2* kombinációt. A csalás Gnóm (Plumb Bob Trophy) ekkor megjelenik, és az alábbi kódokat használhatod a továbbiakban.
9999 Simoleon:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *R1, L1, R2, Jobb, Bal* kombinációt.
Motivációk feltöltése:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *Fel, Kör, Fel, Jobb, L2* kombinációt.
Minden telek megnyitása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *Kör, L2, Bal, Kör, Fel, Kör* kombinációt.
Az idő előre tekerése hat órával:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *Kör, Négyzet, L1, Fel, Le* kombinációt.
Képességi szintek beállítása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *Háromszög, Kör, Négyzet, R2, Bal* kombinációt.
Az összes objektum megnyitása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *L2, Kör, Le, Bal, Fel* kombinációt.
Az összes recept megnyitása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *R2, Négyzet, Fel, Le, Jobb, X* kombinációt.
Az összes ruha megnyitása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *Négyzet, R2, Le, Jobb, Négyzet* kombinációt.
Zene lejátszása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *R1, L1, R1, L1, Háromszög* kombinációt.
Fejlesztő csapat képei:
A címképernyőn vidd be a *Jobb, Le, Jobb, Le, Jobb* kombinációt. Ehhez a csaláshoz nem kell aktiválni a csalás gnómot. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a csalást.

NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE
PS2

Pálya kiválasztása:
A címképernyőn vidd be az *L1, L2, L1, L2, L3, R1, R2, R1, R2,* R3 kombinációt.
Thespian Jack kosztüm megszerzése:
Szerezz „A" minősítést minden pályán.
Phantom Jack kosztüm megszerzése:
Szerezz „S" minősítést minden pályán, és vidd végig a két titkos fejezetet is.
Dancing Jack kosztüm megszerzése:
Vidd végig a játékot.
PJs Jack kosztüm megszerzése:
Vidd végig a játékot.
Pumpkin King kosztüm megszerzése:
Győzd le a pók főellenséget.
Santa Jack kosztüm megszerzése:
Győzd le a doktort.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
PS2

Végtelen lőszer:
Tartsd lenyomva az *L1 + R1* gombokat, majd vidd be a *Kör, Négyzet, X, Négyzet, Négyzet, Háromszög* kombinációt a térkép képernyőn.
Végtelen kitartás:
Tartsd lenyomva az *L1 + R1* gombokat, majd vidd be a *Kör, Négyzet, X, Négyzet, X, Kör* kombinációt a térkép képernyőn
Dupla sebzés:
Tartsd lenyomva az *L1 + R1* gombokat, majd vidd be a *X, X, Négyzet, X, X, X* kombinációt a térkép képernyőn.
1 millió dollár:
Tartsd lenyomva az *L1 + R1* gombokat, majd vidd be a *Négyzet, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet* kombinációt a térkép képernyőn.
Super cop mód:
Tartsd lenyomva az *L1 + R1* gombokat, majd vidd be a *Háromszög, X, Háromszög, X, Háromszög, Háromszög* kombinációt a térkép képernyőn.
Ultra könnyű mód:
Tartsd lenyomva az *L1 + R1* gombokat, majd vidd be a *Kör, Négyzet, X, X, Háromszög, Kör* kombinációt a térkép képernyőn.
„Redman bekattan" mini játék:
Tartsd lenyomva az *L1 + R1* gombokat, majd vidd be a press *Háromszög, X, X, Kör, Háromszög, Négyzet* kombinációt a térkép képernyőn.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED
PS2 - XB - X360 - GC

One Stop Shop jelző:
A „Press Start" képernyőn vidd be a *Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Fel, Le* kombinációt. A karrier módban ekkor megjelenik egy speciális jelzőm, amely a One Stop Shop hátsó szobáját jelzi, illetve ide enged bejárást. Ez a kód egy karriermódban indított játékban csak egyszer használható.
Porsche Cayman megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be az *L1, R1, R1, R1, Jobb, Bal, Jobb, Le* kombinációt.
Castrol Ford GT megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a *Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt.
A Burger King kihívás megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a *Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb* kombinációt.
Bonusz 10000 dollár:
Ha a memória kártyán található egy Need for Speed Underground mentés, a prológ után kapsz 10000 dollár bonuszt.

CHRONICLES OF NARNIA: THE LION THE WITCH AND THE WARDROBE
PS2 - XB - GC

Az összes szereplő életpontjának visszaállítása:
Játék közben nyomd le az *L1* gombot, majd vidd be a *Le, Bal, Bal, Jobb* kombinációt.

AEON FLUX
PS2 - XB

Nyomd le a Start billentyűt, hogy belépj az opció menübe, itt válaszd ki a „Cheats" opciót. Vidd be az alábbi kódok egyikét, ha sikerül a csalást bevinni, akkor egy üzenet jelenik meg. A csalás aktiválásához pauzáld a játékot, majd válaszd ki újra a „Cheats" opciót.
God mód:
Vidd be a *TRIROX* kódot.
Életpont visszaállítása:
Vidd be a *HEALME* kódot.
Végtelen életpont:
Vidd be a *CLONE* kódot.
Végtelen power strike-ok:
Vidd be a *LCVG* kódot.
Végtelen lőszer:
Vidd be a *FUG* kódot.
Ellenfelek kinyírása egy ütéssel:
Vidd be a *BUCKFST* kódot.
Akció filmek:
Játék közben vidd be a *BAGMAN* vagy a *UKGA MER* kódot a megfelelő átvezető film megnyitásához.
Összes újra játszás megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a *BAYOU* kódot.
Bomber jacket kosztüm megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a *JACKET* kódot.
Revelation kosztümök megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be az *ARMS* kódot.
War kosztümök megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a *BLUR* kódot.
Monican Freya, Hostess Judy, Una, és Fashion Una kosztümök megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a *CLOTHES* kódot.
Fame kosztüm megszerzése:

GC

ZATCH BELL-: MAMODO BATTLES

Jelszó mód:
A sztori első tíz ellenfelét nyírd ki, ezzel megnyitod a jelszó opciót a bonusz szekcióban.
Játék Laila és Albert bőrébe bújva:
Üsd be az *UCKAHEIT* jelszót.
Másik lehetőség: vásárold meg az összes event kártyát a bonusz módban.
Hogy megszerezd Leila-t és Albert-et, vedd meg az összes partner kártyád is.
Játék Zeno és Dufort bőrébe bújva:
A címképernyőn vidd be a *Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A* kombinációt.
Játék Zeno és Dufort bőrébe bújva a sztori módban:
A címképernyőn vidd be a *Fel, Fel, Le, Le, Jobb, Bal, Jobb, A, B* kombinációt.
Játék Maestro bőrébe bújva:
Győzz a Time Attack módban 300 alkalommal Maestro ellen. Így bekerül a választható karakterek közé.
Játék Milordo-Z és Koko bőrébe bújva:
Vedd meg az összes spell kártyát a bonusz módban.
Játék Dr. Riddles és Kido bőrébe bújva:
Győzd le Mr. Riddles-t és Kido-t a sztori módban.
Játék Ponygon bőrébe bújva:
Vidd végig a Time Attack módot a normál Brago-val és Sherry-vel.
Játék Victoream és Mohawk Ace bőrébe bújva:
Vedd meg az összes Mamodo kártyát bonusz módban.
Játék Wonrei és Li-En bőrébe bújva:
Győzd le Wonrei-t és Li-En-t a sztori módban.
Játék Zeon és Deufo bőrébe bújva:
Vidd végig a sztori módot, és így megkapod Zeon-t és Deufo-t.



Az „Extras" képernyőn vidd be a *GRAY* kódot.
Seed kosztümök megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a *MOVIE* vagy az *URBAN* kódot.
Mrs. Goodchild kosztümjeinek megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a *FEHÉR* kódot.
Minden diavetítés megnyitása:
Az „Extras" képernyőn vidd be a *PIXES* kódot.
Ismeretlen hatás:
Vidd be a *FUN* kódot.
Ismeretlen hatás:
Vidd be az *OSCAR* kódot.
Ismeretlen hatás:
Vidd be a *TREVOR* kódot.

50 CENT: BULLETPROOF
PS2 - XB

Sérthetetlenség:
Vidd be az *ny'sfinestyo* kódot.
Erősebb fegyverek:
Vidd be a *the hub is broken* kódot.
Nagyon megnyerő dal:
Vidd be a *killa1* kódot.
Mindig perfekt találat:
Vidd be a *#1stunna* kódot.
Minden lövés lassított felvétel közepette hasít az ellenfelek fejébe.

CODENAME: KIDS NEXT DOOR - OPERATION V.I.D.E.O.G.A.M.E.
XB - GC

God mód:
Válaszd ki a „Top Secret" opciót a főmenüben, majd vidd be a *432513* számsort kódként.

BLITZ: THE LEAGUE
XB

A főmenüből lépj be az „Extras" menübe, majd ott üsd be az alábbi kódok egyikét.

Két játékos co-op mód:
Üsd be a *CHUWAY* kódot.
Állóképesség kikapcsolása:
Üsd be a *NOTTIRED* kódot.
Ball trailer mindig bekapcsolva:
Üsd be az *ONFIRE* kódot.
Beach ball:
Üsd be a *BOUNCY* kódot.
Double unleash ikonok:
Üsd be a *PIPPED* kódot.
Super clash mód:
Üsd be a *CLASHY* kódot.
Super unleash clash mód:
Üsd be a *BIGDOGS* kódot.

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
XB

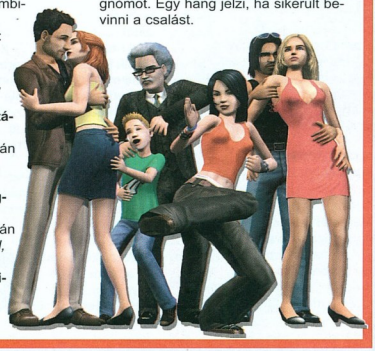
Minden fegyver megszerzése:
Tartsd lenyomva a *Fehér + Fekete* gombokat, majd vidd be a *Jobb, Jobb, Le, Fel, Bal, Bal* kombinációt.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2
XB

God Mód:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, Le, Le, Le, Bal, Fel, Fel, Fel, Bal, Jobb* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.
Alacsony felbontású harcosok:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Le, Le, Le, Fel, Fel, Bal, Le, Le, Le, Le, Le, Bal, Fel, Fel, Fel, Fel, Bal* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.
HUD kikapcsolása:
Egyjátékos vagy többjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Fel, Fel, Fel, Bal, Fel, Fel, Le, Bal, Le, Fel, Fel, Bal, Jobb* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.

THE SIMS 2
XB

Csalás Gnóm:
Játék közben vidd be az *L, R, Fel, A, Fekete* kombinációt. A csalás Gnóm (Plumb Bob Trophy) ekkor megjelenik, és az alábbi kódokat használhatod a továbbiakban.
9999 Simoleon:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *R, L, Fekete, Jobb, Bal* kombinációt.
Motivációk feltöltése:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *B, Fehér, Bal, B, Fel, B* kombinációt.
Az idő előre tekerése hat órával:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *B, X, L, Fel, Le* kombinációt.
Képességi szintek beállítása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *Y, B, X, Fekete, Bal* kombinációt.
Az összes objektum megnyitása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *Fehér, B, Le, Bal, Fel* kombinációt.
Az összes recept megnyitása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *Fekete, X, Fel, Le, Jobb, A* kombinációt.
Az összes ruha megnyitása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *X, Fekete, Le, Jobb, X* kombinációt.
Zene lejátszása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *R, L, R, L, Y* kombinációt.
Fejlesztő csapat képei:
A címképernyőn vidd be a Jobb, Le, Jobb, Le, Jobb kombinációt. Ehhez a családhoz nem kell aktiválni a csalás gnómot. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a csalást.



vinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.
Végtelen lőszer:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Le, Bal, Le, Le, Le, Bal, Le, Le, Le, Le, Bal, Jobb* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.
Pálya kiválasztása:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be az *X, Y, X, Y* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

Lassított hangok:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, Fel, Le, Fel, Fel, Bal, Le, Le, Le, Bal, Fel, Le, Le, Bal, Jobb* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.
Party-Time Jedi/Wampa Hit effektek:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Le, Bal, Le, Bal, Jobb* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
XB

Végtelen lőszer:
Tartsd lenyomva az *L + R* gombokat, és vidd be a *B, X, A, X, X, Y* kombinációt a térkép képernyőn.
Végtelen kitartás:
Tartsd lenyomva az *L + R* gombokat, és vidd be a *B, X, A, X, A, B* kombinációt a térkép képernyőn.
Dupla sebzés:
Tartsd lenyomva az *L + R* gombokat, és vidd be az *A, A, X, A, A, A* kombinációt a térkép képernyőn.

1 millió dollár:
Tartsd lenyomva az *L + R* gombokat, és vidd be az *X, X, Y, X, Y, X* kombinációt a térkép képernyőn.
Super cop mód:
Tartsd lenyomva az *L + R* gombokat, és vidd be az *Y, A, Y, A, Y, Y* kombinációt a térkép képernyőn.
Ultra könnyű mód:
Tartsd lenyomva az *L + R* gombokat, és vidd be a *B, X, A, A, Y, B* kombinációt a térkép képernyőn.
„Redman bekattan" mini játék:
Tartsd lenyomva az *L + R* gombokat, és vidd be az *Y, A, A, X, A, X* kombinációt a térkép képernyőn.

BRATZ: ROCK ANGELZ
GC

1000 Blingz:
Vidd be a *YASMIN* jelszót az irodai komputerbe.
2000 Blingz:
Vidd be a *PHOEBE* jelszót az irodai komputerbe.
2100 Blingz:
Vidd be a *DANCIN* jelszót az irodai komputerbe.
6000 Blingz:
Vidd be a *HOTTIE* jelszót az irodai komputerbe.
Camerron cseréje:
Vidd be a *STYLIN* jelszót az irodai komputerbe.
Dylan cseréje:
Vidd be a *MEYGEN* jelszót az irodai komputerbe.
A Paris Boy cseréje:
Vidd be a *ROCKIN* jelszót az irodai komputerbe.
Dallam 12:
Vidd be a *BLAZIN* jelszót az irodai komputerbe.
Dallam 15:
Vidd be a *FIANNA* jelszót az irodai komputerbe.
Dallam 16:
Vidd be a *ANGELZ* jelszót az irodai komputerbe.

THE SIMS 2
GC

Csalás Gnóm:
Játék közben vidd be az *L, R, Fel, A, Z* kombinációt. A csalás Gnóm (Plumb Bob Trophy) ekkor megjelenik, és az alábbi kódokat használhatod a továbbiakban.
9999 Simoleon:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *R, L, Z, Jobb, Bal* kombinációt.
Motivációk feltöltése:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *B, Fehér, Bal, B, Fel, B* kombinációt.
Az összes telek megnyitása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *X, B, Bal, X, Fel, X* kombinációt.
Az idő előre tekerése hat órával:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *X, B, L, Fel, Le* kombinációt.
Képességi szintek beállítása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *Y, X, B, Z, Bal* kombinációt.
Az összes objektum megnyitása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *B, X, Le, Bal, Fel* kombinációt.



www.SG.hu

Friss hírek, érdekességek a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!

Az összes recept megnyitása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *Z, B, Fel, Le, Jobb, A* kombinációt.
Az összes ruha megnyitása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be a *B, Z, Le, Jobb, B* kombinációt.
Zene lejátszása:
A Gnóm engedélyezése után vidd be az *R, L, R, L, Y* kombinációt.
Fejlesztő csapat képei:
A címképernyőn vidd be a *Jobb, Le, Jobb, Le, Jobb* kombinációt. Ehhez a csaláshoz nem kell aktiválni a csalás gnómot. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a csalást.

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
PSP

Ha úgy mentesz állást, hogy valamelyik csalás engedélyezve, az módosítja a statisztikát, és gondokat is okozhat. Néhány kódot nem lehet deaktiválni.
Fegyverek (első sorozat):
Játék közben vidd be a *Fel, Négyzet, Négyzet, Le, Bal, Négyzet, Négyzet, Jobb* kombinációt. Így megkapod a következő fegyvereket: brass knuckles, knife, Molotov cocktails, 9mm handgun, shotgun, Tec-9, AK-47, flamethrower, sniper. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Fegyverek (második sorozat):
Játék közben vidd be a *Fel, Kör, Kör, Le, Bal, Kör, Kör, Jobb* kombinációt. Így megkapod a következő fegyvereket: katana sword, grenades, revolver, sawn-off shotgun, Uzi, M16, rocket launcher, laser scoped sniper rifle. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Fegyverek (harmadik sorozat):
Játék közben vidd be a *Fel, X, X, Le, Bal, X, X, Jobb* kombinációt. Így megkapod a következő fegyvereket: chainsaw, grenades, revolver, SMG, combat shotgun, mini-gun, sniper rifle. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
Pajzs megszerzése:
Játék közben vidd be az *L, R, Kör, L, R, X, L, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Életpont visszaállítása:
Játék közben vidd be az *L, R, X, L, R, Négyzet, L, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt. Ha akkor viszed be ezt a kódot, amikor a kocsi megsérült, vagy füstöl, rögtön teljesen megjavul.
Körözési szint lenullázása:
Játék közben vidd be az *L, L, Háromszög, R, R, X, Négyzet, Kör* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt. Amíg a kód aktív, nem emelkedik a körözési szint, bármit is csinálsz.
Körözési szint csökkentése:
Játék közben vidd be az *L, R, Négyzet, L, R, Háromszög, L, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
$250000:
Játék közben vidd be az *L, R, Háromszög, L, R, Kör, L, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Vízen is tudsz autózni:
Játék közben vidd be a *Kör, X, Le, Kör, X, Fel, L, L* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Rhino megjelenítése:
Játék közben vidd be az *L, L, Bal, L, L, Jobb, Háromszög, Kör* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Szemetes kocsi megjelenítése:
Játék közben vidd be a *Háromszög, Kör, Le, Háromszög, Kör, Fel, L1, L1* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Fekete színű forgalom:
Játék közben vidd be a *Kör, Kör, R1, Háromszög, L1, Négyzet, Négyzet* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Fehér színű forgalom:
Játék közben vidd be az *X, X, R1, Kör, Kör, L1, Háromszög, Háromszög* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Króm színű forgalom:
Játék közben vidd be a *Háromszög, R1, L1, Le, Le, R1, R1, Háromszög* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
A motor kerék méretének megváltoztatás:
Játék közben vidd be a *Kör, Jobb, X, Fel, Jobb, X, L1, Négyzet* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt. A kód ismételt beütésével nagy, kicsi, és normál méretű gumi között váltogathatsz.
Az összes jármű megsemmisítése:
Játék közben vidd be az *L, L, Bal, L, L, Jobb, X, Négyzet* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Agresszív sofőrök:
Játék közben vidd be a *Négyzet, Négyzet, R, X, X, L, Kör, Kör* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
A lámpák mindig zölden világítanak:
Játék közben vidd be a *Háromszög, Háromszög, R, Négyzet, Négyzet, L, X, X* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Véletlenszerűen változik a gyalogosok ruházata:
Játék közben vidd be az *L, L, Bal, L, L, Jobb, Négyzet, Háromszög* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Napos idő:
Játék közben vidd be az *L, L, Kör, R, R, Négyzet, Háromszög, X* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Tiszta idő:
Játék közben vidd be a *Fel, Le, Kör, Fel, Le, Négyzet, L, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Borús idő:
Játék közben vidd be a *Fel, Le, X, Fel, Le, Háromszög, L, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Esős idő:
Játék közben vidd be a *Fel, Le, Négyzet, Fel, Le, Kör, L, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Köd:
Játék közben vidd be a *Fel, Le, Háromszög, Fel, Le, X, L, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
A gyalogosok lázadoznak:
Játék közben vidd be az *L, L, R, L, L, R, Bal, Négyzet* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
A gyalogosok megtámadnak:
Játék közben vidd be az *L, L, R, L, L, R, Fel, Háromszög* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
A gyalogosoknak fegyvere van:
Játék közben vidd be az *R, R, L, R, R, L, Jobb, Kör* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
A gyalogosok követnek:
Játék közben vidd be a *Le, Le, Le, Háromszög, Háromszög, Kör, L, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Gyorsabb játékmenet:
Játék közben vidd be az *R, R, L, R, R, L, Le, X* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Lassabb játékmenet:
Játék közben vidd be az *R, Háromszög, X, R, Négyzet, Kör, Bal, Jobb* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Gyorsabb játékidő:
Játék közben vidd be az *L, L, Bal, L, L, Jobb, Kör, X* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Könnyebben irányítható járművek:
Játék közben vidd be az *L, Fel, Bal, R, Háromszög, Kör, Le, X* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Nagy fej mód:
Játék közben vidd be az *Le, Le, Le, Kör, Kör, X, L, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Fejjel lefelé:
Játék közben vidd be a *Le, Le, Le, X, X, Négyzet, R, L* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Fejjel lefelé #2:
Játék közben vidd be az *X, X, X, Le, Le, Jobb, L, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Ongyilkosság:
Játék közben vidd be az *L, Le, Bal, R, X, Kör, Fel, Háromszög* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.
Játék készítőinek listája:
Játék közben vidd be az *L, R, L, R, Fel, Le, L, R* kombinációt. Egy üzenet *R, R* kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF THE APOCALYPSE
PSP

Átvezető filmek megszerzése:
A „review" menüben vidd be a *Bal, Jobb, Jobb, Bal, Le, Le, Bal, Start* kombinációt.
Az összes képregény megszerzése:
A „review" menüben vidd be a *Jobb, Bal, Bal, Jobb, Fel, Fel, Jobb, Start* kombinációt.

STAR WARS: BATTLEFRONT II
PSP

God mód:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, majd vidd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, Le, Le, Le, Bal, Fel, Fel, Fel, Bal, Jobb* kombinációt. A pauzáláskor hallott hanghoz hasonló hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A csalást csak a gép kikapcsolásával tudod deaktiválni.
Lelassított hangok:
Pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Fel, Fel, Bal, Fel, Le, Fel, Fel, Bal, Le, Le, Le, Bal, Fel, Le, Le, Bal, Jobb* kombinációt. A csalást csak a gép kikapcsolásával tudod deaktiválni.
Lőszer újratöltése:
Pauzáld a játékot, és vidd be a *Fel, Le, Bal, Le, Le, Bal, Le, Le, Bal, Le, Le, Le, Bal, Jobb* kombinációt. A csalást csak a gép kikapcsolásával tudod deaktiválni.
HUD kikapcsolása:
Egyjátékos vagy többjátékos módban pauzáld a játékot, majd vidd be a *Fel, Fel, Fel, Fel, Bal, Fel, Fel, Le, Bal, Le, Fel, Fel, Bal, Jobb* kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. Ha ismételten beviszed a kódot, deaktiválod a csalást.
Party-Time Jedi/Wampa effektek:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, majd vidd be a *Fel, Le, Bal, Le, Bal, Jobb.* Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. Ha ismételten beviszed a kódot, deaktiválod a csalást.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED
PSP

Kezdéskor $100000 extrát kapsz:
Profil névként a *!get-set* kódot add meg.
Minden rendőrautó választható lesz a Tuner Take-Down-nál:
Profil névként a *!bacon* kódot add meg.

XB - X360 - GC
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

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 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 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:
Vidd végig 100%-osan a „classic" módot.
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 nehézségi 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.



MEGNYÍLT!

KONZOLOK SZERVIZE

GameCity2



Nyitási akciók:

Szervizünk ingyesenen és azonnali határidővel vállalja bármilyen meghibásodott videójáték szakszerű állapotfelmérését, hibafelderítését.

Csak decemberben és januárban:
komplett gép tisztítás (olvasófej, alaplap, hűtőventilátor, tápegység)

999,- Ft

Egyéb javítás esetén a tisztítás ingyenes!

Akciós termékek:

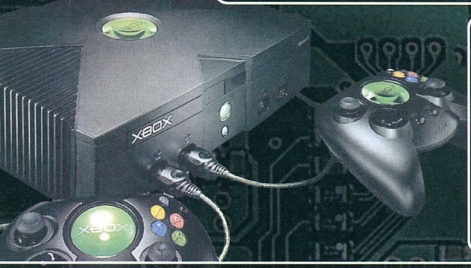
PS2 memória kártya + Resident Evil Outbreak:	7990,-
PS2 eredeti DualShock2 kontroller:	4990,-
PS2 network adapter:	8990,-
PS2 RGB kábel:	1490,-
PSTwo külső hálózati adapter (eredeti SONY):	7490,-
PS2 új és használt játékok:	1990,-től 10990,-ig
PS Portable játékok	7990,-től 14990,-ig



Szervizszolgáltatások (PS/PS2):

PSX fejcsere (komplett tálcával):	6490,-
PSX CD tartó tárcsa csere:	1990,-
PSX lemezmeghajtó motor csere:	1990,-
PSX egyéb javítások:	1490,-től 2990,-ig
Playstation 2 olvasófej csere (V4, V5, V7, V9 és V10 alaplapú gépek esetén):	9999,- Ft-tól
Olvasófej, alaplap, tápegység felújítása gyári alkatrészekkel:	2999,-től 8999,-ig

Szervizünk által bevizsgált, felújított használt gépek: 24990,-től



Akciós termékek:

Xbox játék kiárusítás:	1990,- / 2990,- / 3990,-
Xbox S kontroller:	7490,-
Xbox Logitech Compact kontroller:	4990,-

Szervizszolgáltatások (Xbox):

Xbox Thomson DVD meghajtó csere:	13990,-
Xbox egyéb javítások, felújítások:	2990,-től
Xbox kontroller javítás:	2490,-

A felsorolt szervizszolgáltatás árak minden esetben tartalmazzák az alkatrészköltséget és a munkadíjat is. A szervizünk által elvégzett munkára és a beépített alkatrészekre garanciát vállalunk!

Decemberben és januárban Sega Dreamcast, Gameboy Advance vagy Gameboy Color kiegészítőt adunk ajándékba minden hozzánk betérő érdeklődőnek, a vásárlás nélkül távozóknak is!

Csomagküldés postai úton 1-2 napos határidővel! Hibás készülékek javítása oda-vissza postázással is!

Konzolok Szervize (GameCity2)

1062 Budapest, Hunyadi tér 12.

Tel: 06-1 479-0812 - Hotline: 06-20-542-61-32

Nyitva tartás: H-P 10 - 17 - decemberben hétvégén is!



METROID PRIME PINBALL DS



„... SAMUS ARAN, A GALAXIS LEGHÍRESEBB FEJVADÁSZA HÁROM ÉVVEL EZELŐTT MÉG NEM IS SEJTETTE, HOGY MINDEN IDŐK EGYIK LEGHÍRESEBB ÉS LEGSIKERESEBB NINTENDO FŐHŐSNŐJEKÉNT EGYSZER FLIPPERJÁTÉKBAN IS SZEREPELNI FOG. VAJON EZZEL A LÉPÉSSEL A NAGY N MEGBOTRÁNKOZTATJA, AVAGY MEGÖRVENDEZTETI A METROID RAJONGÓKAT?"

Metroid-fanatizmusom okán különös érzelemmel viseltetek a sorozat iránt és igencsak meglepett a bejelentés, miszerint a Fuse Games jóvoltából kedvenc fejvadászom története flipperjáték szerepében is felbukkan. Talán épp azért érzem így, mert nem volt még olyan játék, sorozat vagy produkció, ami ekkora nagy hatással volt rám, mint a Nintendo és Samus Aran immáron 20 éve gyümölcsöző kapcsolata. Ezért is kísértem különös figyelemmel a Metroid Prime: Pinball alakulását, mivel eleinte igencsak úgy tűnt, egy újabb bőr lenyúzása és egy gyermekes rajongással imádott világkép lerombolása fog lejátszódni a szemem előtt.
Ahogy telt-múlt az idő, úgy oszlottak el kétségeink a Mario Pinball-t jegyző fiatal fejlesztőcsapat produktumával szemben. Lassan, de biztosan a Metroid Prime: Pinball megszületni látszott és a mozgóképes anyagok segítségével valamelyest megnyugodhatott a Metroid társadalom. Noha az október 24-i megjelenés csak az amerikai kontinensre értendő, a közeljövőben Európába is ellátogató flipperjáték semmiben sem fog különbözni társától.

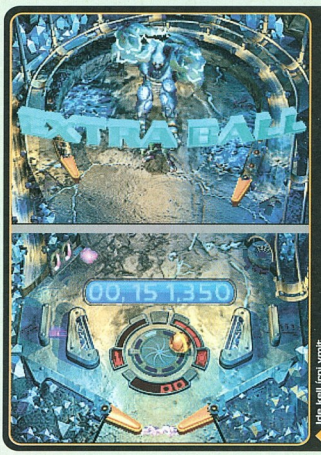
Van benne ráció, hogy Samus golyó formájában is színre lépjen. A Chozo néptől kapott biomechanikus páncél segítségével történő alakváltás ugyanis már az 1986-os NES-es Metroidban is központi szerepet játszott.
A Morph Ball nagyon fontos és szükséges tényezője a sorozat minden tagjának, hiszen alapvető és elengedhetetlen részét képezi a játékmenetnek, és az egyes területeken való továbbjutásnak is.
A Metroid Prime Pinball (MPP) a 2002-es Gamecube-os Metroid Prime történetét hozza, egy az egyben az ott látott helyszínek és ellenfelek köszönnek vissza a féltucatnyi, nagy odafigyeléssel és remek fantáziával kidolgozott asztalokról.
A Nintendo DS képességeit kihasználó program azonban sokkal több, mint egyszerű flipperjáték: négy fő játékmódja tipikus Metroid jellemzőkkel rendelkezik, ami feljebb emeli minden hasonszőrű társánál. Videojátékként sokkal több extra dolgot fedezhetünk fel az asztalon: gyakran előfordul pl. hogy a Morph Ball hacukát ledobva hatalmas és a képernyőt betöltő (mellesleg a Prime 1-ben látott) animált ellenségekkel küzdhetünk meg. Ezek az ún. Stage boss-ok, amelyeket a Samus Chozo páncéljához felvehető powerupokkal (pl. Rocket Launcher, Boost Ball, stb.) még könnyebben el lehet intézni.
A fő játékmódokból négy darab található, melyből a Multimission felel meg a sztori végigjátszásának. Az itt sorakozó asztaloknál a minél magasabb pontszám elérése mellett az a cél, hogy a különböző missziókért járó Artifactokat (ezeket hangulatos minijátékokban szerezhetjük meg, mint pl. a Wall-Jump) összegyűjtve megküzdjünk a jól ismert Stage boss-okkal, akik továbbjuttatnak minket a zárolt táblákra is.
A játéktér átlagon felüli részletességgel ki van dolgozva: a készítők az összes ismertebb helyszínt átemelték a GC változatból, és még azok sorrendjére is ügyeltek. Így történik meg az, hogy a Tallon Overworldból egyenes út vezet a Space Pirate Frigate-ig, egyszóval kellemesen nosztalgikus érzés kerít hatalmába minden metroidost, akinek a játék során ismerős és emlékezetes helyszínek ugranak be.
A multiplayer a DS Wi-Fi kapcsolatán alapuló, mezei asztal összecsapásokat jelenti (egyszerre maximum 8-an). Akár a hagyományos flippereknél, itt is egymás után sorban következnek a tagok, de a mókához egyetlen MPP is elég. A játékhoz szükséges adatok ugyanis a Wi-Fin keresztül másznak át a többiek DS-ére.
A Single Mission hangsúlya a megnyert táblák újrajátszása mellett a pontszám egekbe emelésén van, amit természetesen a DS elmentés után a Wi-Fin keresztül fel is tölti az online tabellára. Pozitív, hogy a programhoz ajándékként kapunk egy DS Rumble Pakot is - ezt a kártyát a DS GBA slotjába helyezve élethű rezgést produkál a gép, ami remekül visszahozza az igazi flipperek hangulatát. Az L és R triggerek használata mellett a Touch Screen vagy a D-Pad segítségével akár még lökdösődhetünk is.

Az MPP igazi erénye, ahogy elkapja az MP1 hangulatát. A zene és a hanghatások fantasztikusak, tökéletesen passzolnak a programhoz, jól ismert melódiákat hallgathatunk a játék alatt. Az irányítás és a golyó fizikai modellje tökéletes, a Metroid univerzumra jellemző ellenfelek, helyszínek, és a sok érdekes minijáték mind remek szórakozást nyújtanak azok számára is, akik csak most ismerkednek a sorozattal. Ez a játék kiváló ajándék a DS mellé, és mi, metroidosok sem fogunk csalódni benne. A Hunters megjelenéséig remek alternatíva lesz minden rajongó számára.

Stinger

ÉRDEKESSÉGEK

A Phazon Mines és Phendrana Drifts asztalok mellett igazi meglepetésként az Impact Crater is előcsalogatható, ahol magával Metroid Prime-al kell megküzdeni. A bónusz asztalt úgy csalogathatjuk elő, hogy mindenhol teljesítjük az összes küldetést és leszedjük az összes Stage Boss-t is.



INFO BOX

Tesztplatform: DS
Kiadó: Nintendo
Fejlesztő: Fuse Games
Hivatalos honlap: www.metroidprimepinball.com

Megjelenés: 2005 év vége

ÉRTÉKELÉS

JÁTÉKÖTLET:
MEGVALÓSÍTÁS:
JÁTÉKÉLMÉNY:

ÖSSZHATÁS:

DS

PLATFORMOK

SSX: ON TOUR

→ PÁR HÓNAP ALATT HOZZÁSZOKHATTUNK, HOGY A NAGYOBB CÍMEKET MIND PORTOLJÁK PSP-RE, ÉS LASSAN AHHOZ IS HOZZÁSZOKHATUNK, HOGY HIHETETLENÜL JÓL SIKERÜLT VERZIÓKAT KAPHATUNK KÉZHEZ SZINTE KIVÉTEL NÉLKÜL MINDEN JÁTÉK ESETÉBEN. AZ EA EGY-KÉT KIVÉTELTŐL ELTEKINTVE (LD: NEED FOR SPEED: RIVALS) IGEN JÓ MUNKÁT VÉGZETT, SZERENCSÉRE AZ SSX IS EZEN JÁTÉKOK SORÁT ERŐSÍTI.

A program PSP változatában minden megtalálható, amit egy SSX játéktól elvárhatunk, hatalmas száguldozásokat, vérre menő csatározásokat, karrier módot és egyéni játékokat, mindazt, ami csak izgalmassá teszi a snowboard- vagy síversenyeket. Érdemes a játék kezdetén a practice menüt kiválasztani, és menni pár kört gyakorlásképpen, lehetőleg a free ride opciót kiválasztva. Így egy üres pályán, minden tét nélkül megtapasztalhatjuk az irányítás rejtelmeit, amit még azoknak is meg kell szokni, akik játszottak az asztali konzolok valamelyikén, hiszen a PSP-n csak egy analóg kar van. Az irányítás elsajátítása csak elsőre tűnik nehéznek, hamar rá lehet érezni az ízére. Az iránygombokkal, vagy az analóg karral tudjuk irányítani az ízlés szerint összeállított karakterünket, a bal- és a jobb trigger segítségével hatástalaníthatjuk a közelünkbe merészkedő ellenfeleinket, az X gombbal tudunk ugrani. Az elugrás után az iránygombok, és a háromszög - négyzet - kör szenthároméság segítségével tudjuk bedadni a legkülönfélébb trükköket. Ezeket az akrobatikus mutatványokat a sima, időre menő versenyeken is érdemes erőltetni, minden sikeres trükk után meghatározott mennyiségű boost-ot kapunk, amit aztán a négyzet lenyomásával tudunk aktiválni sima siklás közben. Ha sikerül annyi trükköt összehozni egymás után, hogy a boost mérő megtelik, még durvább, speciális trükköket is beadhatunk a képernyőn megjelenő billentyűkombinációk segítségével (pl. L + kör, vagy L + négyzet, stb.)



TIPPEK

Nem feltétlenül kell a megadott pályát követnünk, egy-két jó rövidítéssel, jól kihasznált ugratással gyorsan visszaszerezhetjük a vezetést.

A játék fő célja, hogy minél több, a The Tour, illetve a Challenges menük alatt található versenyt megnyerjünk, és feltornásszuk magunkat a leader board legfelső fokára. Minden megnyert versenyért pontot kapunk, ezek összessége adja meg az aktuális helyezésünket. Hogy sikerüljön igazi legendává válnunk, számtalan különféle versenyen részt kell vennünk, néha csupán az óra, néha gyakorlott ellenfelek ellen kell felvegyük a kesztyűt, és van, amikor minél több, lehetőleg a lehetetlennél is durvább trükköt kell végrehajtsuk, hogy aztán minden versenyzőnél nagyobb pontszámot érjünk el. Nem lesz könnyű feljutni a csúcsra, de az oda vezető út minden pillanata hatalmas élvezetet jelent majd, főleg azoknak, akik rajonganak a játékban szereplő téli sportokért, illetve persze azoknak, akiknek nagyon tetszenek, de valamilyen okból még nem tudták kipróbálni ezeket a sportokat.

Ahogy már írtam, a játék portolása szinte tökéletes, egy-két apróság van csak, ami lerontja az összképet. Az egyik, inkább csak a körítést érintő probléma az, hogy az EA játékokban már szokásos pocket trax opció alatt megtalálható számokat mindenképpen leg-



alább egyszer meg kell hallgassuk ahhoz, hogy azán kitörölhessük a játék közben megszóló zenék listájáról. Ez elég furcsa megoldás, hiszen nem mindenki rajong minden stílusért, nem tudom, hogy például egy Hip-Hop rajongónak miért kell végighallgatni az összes rock számot is. A másik, és már valóban a játékmenetet érintő probléma az, hogy elég könnyen be tudunk akadni egy-egy tereptárgyba, és ilyenkor a program nem feltétlenül rakja vissza karakterünket a pályára, sok esetben kénytelenek vagyunk újraindítani az adott versenyt. Ez nagyon idegesítő, főleg, ha egy bosszantóan nehéz pályán sikerül tizenhatodszorra végre megszereznünk a vezetést, és az utolsó pár méteren beakadunk egy szikla mögé.

Ezektől az apró problémáktól eltekintve azonban nincs okunk panaszra, a játékban megtaláljuk a szokásos többjátékos módozatokat is, így a haverokkal is összemérhetjük tudásunkat. Az EA-nak sikerült egy újabb remek portot kiadni, szeretettel várjuk a következőt…

Tim Norton



INFO BOX

Tesztplatform: PSP
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games
Hivatalos honlap: www.easportsbig.com/games/ssxontour
Megjelenés: 2005. november 1.

ÉRTÉKELÉS

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

PSP

PLATFORMOK

SEGÉLYVONAL

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

PS → Tomb Raider II

Sziasztok!
Az lenne a gondom, hogy a Tomb Raider II-ben elakadtam a „40 Fathoms" című pályán. Ott vagyok a tenger legmélyén, és valami kis tengeralattjáró süllyed ott éppen el. Próbáltam belemászni, meg mást is csinálni vele. Aztán egy idő után jönnek cápák is, meg a levegőm is elfogy. Egyszerűen nincs ötletem mit csináljak. Szóval hogyan kell tovább jutni?

előre is kösz,

Petza

Hello Petza,
Írásod kellemes emlékeket idéz emlékezetembe, én is nagy élvezettel nyomtam a játékot annak idején, és egy-egy nehezebb résznél bizony hullottak a hajszálak rendesen. A hely, ahol most elakadtál nem nehéz, és te is jó helyen keresgéltél! Tehát kezdésnél fordulj meg, amíg nem látod a hajót és közelítsd meg alulról, majd üssz felfele a horgonynál, ekkor a hajó belsejébe jutsz, és már mehetsz is tovább. A cápákkal ne törődj - lesz még velük eleg bajod! Remélem, tudtam segíteni, további jó játékot kíván:

Callisto

PS2 → LOTR: Return of the King

Sziasztok!
Szeretnék kódokat kérni a LOTR: The return of the King PS2-es játékhoz.
- Teljes élet
- Végtelen lövedékű
- Folyamatos pusztítás
- Irányjelző
- Összes támadás erősítése

Köszi!

Józsi

Helló!
Ha kódok kellenek, bármikor fordulj hozzám nyugodtan, szinte akármihez tudok szerezni.

A kért csalások:
Teljes élet:
Négyzet, Négyzet, Kör, Kör.
Végtelen töltény:
Négyzet, Négyzet, Fel, Kör.
Folyamatos pusztítás:
Háromszög, Fel, Háromszög, Le.
Irányjelző:
Fel, Kör, Le, Négyzet.
Összes támadás erősítése:
Fel, Le, Háromszög, Négyzet.
A kódok beütéséhez először nyomd le a pause gombot, és tartsd nyomva az *R1, R2, L1, L2* gombokat, utána jöhet a gépelés.

szent

PS2 → The Getaway

Tisztelt Play Zone!
A segítségeteket szeretném kérni egy bizonyos játékhoz! A neve: The Getaway. A 7. pályán a Filthy Business-nél elakadtam. Elérek a fehér furgonhoz, azzal pedig a rendőrséghez!!! Itt ugye ki kéne nyírni az összes rendőrt, de egyszerűen képtelenség, esküszöm egy kisebb hadsereggel állok szemben!!! Nem tudnátok esetleg valami „dupla egészség" kódot vagy esetleg valamit a rendőrök ellen, ami megkönnyíthetné Yasmin kiszabadítását?!?!

Segítségeteket előre is köszönöm:

Tóth Tamás

Szia!
Pedig hidd el, nem lehetetlen megcsinálni a pályát, kellő kitartással sikerülni fog, nekünk is megoldódott. Nem kell mindenkit kinyírni, csak építsd fel logikusan az utat az épületen belül, és oszd be jól a muníciót, meg pihenj. Ha mégsem menne (az intró anim alatt kell bevinni): *fel, fel, balra, balra, jobbra, jobbra, kör, kör, le* - **dupla egészség**; *fel, le, balra, jobbra, háromszög, fel, le, balra, jobbra, négyzet* - **végtelen lőszer**

m_anger

A SEGÉLYVONAL CÍME:

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

PS2 → Mortal Kombat: Shaolin Monks

Sziasztok!
Azzal kezdeném levelem, hogy az újságotok nagyon király! Szeretem olvasni a rovatokat, és amióta átszabtátok jobbak lettek az értékelések és bővebbek. A végigjátszások és a guide-ok is tartalmasabbak. De azért a posztert én már két számmal ezelőtt is hiányoltam. Szerintem ezen nem kellet volna változtatni, hogy nem teszitek bele, én gyűjtöm őket. Na ennyit szerettem volna írni az újságról. És még lenne egy kérdésem a Mortal Kombat: Saulin Monks-szal kapcsolatban:
Hol találom, vagy hogy érem el a smok 5 küldetését a térképen, PS2-gépre?
Előre is köszi a segítséget!

Hű olvasótok: „J"

Szia,
Ahhoz, hogy az ötödik Smoke küldetést elérd, be kell menned abba a portálba, amely Smoke-tól messzebb nyílt, a jobb oldalon. Itt a The Pit nevű helyiségbe kerülsz, mely ismerős lehet a Mortal Kombat második részéből. Itt nagyjában és egészében csak annyi a teendőd, hogy mindenkit kiirtasz, aki szembe jön (ha akarsz egy király átvezetőt látni, dobj le egy ellenséget a hídról). Ezután pedig, miután mindenki meghalt, már csak vissza kell menned Smoke-hoz.

InGen

TUTI DVD-S PLAYZONE LELŐHELYEK

Vidéken:	Budapesten:
Budakalász, Cora	
Fót, Cora	
Miskolc, Szinvapark (Bajcsy Zs. 2-4.)	Százhalombatta, Piac tér
Nagykanizsa, Kanizsa Plaza	Pécs, Jókai u. (Nagypostánál)
Kaposvár, Kaposvár Plaza	Békéscsaba, Andrássy út 22.
Szolnok, Szolnok Plaza	
Zalaegerszeg, Zalaegerszeg Plaza	
Debrecen, Debrecen Plaza	
Debrecen, Cora City Press	IX. Boráros tér metró aluljáró Relay
Nyíregyháza, Szegfű Plaza	VII. Blaha L. tér metró aluljáró Relay
Szeged, Cora City Press	IX. Népliget metró aluljáró Relay
Budaörs, Auchan City Press	III. SÜBA Rákóczi u. 36.
Székesfehérvár, Auchan City Press	XXII. Campona City Press
Szombathely, Fő tér 16. City Press	V. Ferenciek tere aluljáró Relay
Veszprém, Kossuth L. u. 1. City Press	III. Árpád híd metró aluljáró Relay
Tatabánya, Fő tér 20. City Press	I.Déli Pu. metró aluljáró Relay
Kecskemét, Petőfi S.u. City Press	XIII. Nyugati metró aluljáró Relay
Eger, Széchenyi u. 20. City Press	IV. Újpest Központ metró aluljáró Relay
Dunaújváros, Üzletház City Press	XV. Pólus Center Tesconál City Press
Győr, Pálffy u. 2. City Press	X. Kőbánya-Kispest metró aluljáró Relay
Salgótarján, Erzsébet tér 5. City Press	XIV. Örs Vezér tér Árkád Üzletház aluljáró Relay
Dombóvár, Hunyadi tér 15. City Press	

PS → **Grand Theft Auto: San Andreas**

Tisztelt PlayZone! Segítséget szeretnék kérni a GTA: San Andreas játékhoz. Mert nem tudok tovább jutni. A küldetés címe: Madd Dogg! Fogalmam sincs mit kell csinálni, és már nagyon boszszant!

Somogyi István

Szia,
Először is menj el a Madd Dogg házához, aztán nyomás fel a lépcsőn és menj be. Ekkor indul a küldetés, kapsz egy kést, amivel likvidálnod kell (de csak ezzel) az ottani őröket. Ha ezzel megvagy, akkor a bárhelyiségben nyírd ki a csapost (szintén késsel), utána a pulttól jobbra felveheted a páncélt, és ha még élsz, akkor már bármilyen fegyvert elővehetsz (de menekülhetsz is) vissza a Burger Shoothoz, itt ér véget a küldetés.

Üdv: Retee

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljén 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

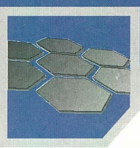
A teljes lista megtalálható itt: www.vegigjatszas.hu

251	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	282	Star Wars: Knights of the Old Republic II	X	600 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	269	Halo 2	X	600 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	286	Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft	302	Star Wars: Republic Commando	P,X	800 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	197	Harry Potter and the Prisoners of Azkaban	2,X,G	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	316	Still Life	P,X	800 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P,2,G	300 Ft	245	Headhunter: Redemption	2,X	600 Ft	290	Pathway to Glory	N	200 Ft	321	Street Racing Syndicate TT	P,2,X	300 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	309	Playboy: The Mansion TT	P,2,X	300 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2,X	600 Ft	273	Jak 3	2	300 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
306	Brothers in Arms: Road to Hill 30	P,2,X	600 Ft	172	James Bond 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	255	Prince of Persia: Warrior Within	P,2,X,G	600 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Strain	2	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2,X	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	287	Tak 2: The Staff of Dreams TT	2,X,G	300 Ft
285	Call of Duty: Finest Hour	2,X,G	600 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	200	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft	249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	267	Killzone	2	600 Ft	317	Project: Snowblind	P,2,X	600 Ft	153	Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	289	Kingdom Hearts: Chain of Memories	A	200 Ft	222	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2,X	600 Ft	303	The Bard's Tale	P,2,X	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	312	Racing Gears Advance TT	A	200 Ft	322	The Bard's Tale TT	P,2,X	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	274	Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P,2,X	300 Ft	247	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude GU	P,2,X	400 Ft	199	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	298	The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	P,X	600 Ft
305	Constantine GU	P,2,X	600 Ft	264	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude TT	P,2,X	300 Ft	279	Requiem of Hell	N	200 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	301	Resident Evil 4	2	800 Ft	270	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	278	The Legend of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	323	Scrapland TT	P,X	300 Ft	308	The Punisher TT	P,2,X	300 Ft
310	Devil May Cry 3: Dante's Awakening GU	2	400 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
311	Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	164	The Sims Bustin' Out TT	2,X,G	300 Ft
224	Driv3r	P,2,X	600 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P,2,X	600 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
243	Fable GU	X	600 Ft	304	Mercenaries	2,X	800 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	280	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft	292	Sid Meier's Pirates! GU	P,X	800 Ft	271	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2,X,G	600 Ft
175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft	178	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	314	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	P,2,X,G	800 Ft
300	FlatOut GU	P,2,X	400 Ft	277	Metal Slug Advance	A	200 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
173	Forbidden Siren	2	600 Ft	284	Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft	238	Silent Hill 4	P,2,X	600 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	313	Metroid Prime: Hunters TT	D	300 Ft	272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft	318	UEFA Champions League 2004-2005 GU	P,2,X,G	600 Ft
253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	160	Mission Impossible: Operation Surma	2,X,G	600 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
219	Galleon	X	600 Ft	248	Mortal Kombat: Deception GU	2,X	400 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
283	GoldenEye: Rogue Agent	2,X,G	600 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft	307	Winnie the Pooh's Rumbly Tumbly Adventure	2	300 Ft
281	Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft	268	Need for Speed Underground 2	2,X,G	600 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
041	Grand Theft Auto III	P,2,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	275	Worms Forts: Under Siege	P,2,X	300 Ft
276	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	288	SpongeBob SquarePants: The Movie TT	2,X,G,A	200 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
042	Grandia 2	P,2	400 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P,2,X	600 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft												

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

340	Ace Combat Advance TT	A	200 Ft	336	Doom 3 GU	P, X	600 Ft	343	Project Rub TT	D	200 Ft	337	Unreal Championship 2 GU	X	600 Ft
333	Close Combat: First to Fight TT	P, X	300 Ft	334	Enthusia Profess. Racing GU	2	600 Ft	341	Rave M.: S. Attack Force TT	A	200 Ft	342	Warioware Touched! TT	D	200 Ft
327	Cold Fear	P, 2, X	600 Ft	328	Pariah	P, 2, X	800 Ft	335	Tekken 5 GU	2	600 Ft	338	Worms 4: Mayhem GU	P, 2, X	400 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube, **A**: Gameboy Advance. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide



KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

GAME MASTER ELŐZETES

➔ MEGJELENÉS: 2006. FEBRUÁR 22.

Bemutatók

Az eddig megszokottakhoz képest még több bemutatóval, előzetes teszttel találkozhattok majd a Game Master első számában. Szokás szerint jó néhány várva-várt játék megjelenése átcsúszott jövő év tavaszára, köztük olyan ínyencségeket találunk, mint a Ghost Recon sorozat alapos ráncfelvarráson átesett, next-gen köntösbe bújtatott harmadik része, az Advanced Warfighter, vagy a kultikus magasságokba emelkedett Elder Scroll's sorozat legújabb epizódja, amely az Oblivion alcímet kapta a keresztségben. A megjelenés előtt még egyszer alaposan átnézzük, hogy mire is számíthatunk a játékokkal kapcsolatban, hiszen mindkettő fontos mérföldkő lesz saját kategóriájában, köszönhetően annak, hogy Xbox360-on, azaz a következő generációs konzolok első képviselőjén is megjelennek. Alaposan szemügyre vesszük még a jelen pillanatban meglehetősen mély gödörben pihengető Commandos sorozat következő részét, bepillantást nyerünk Lara Croft hálószobájába, és megnézzük a roppant sikeres Flatout folytatását is.



Tesztek / Guide-ok

Természetesen a tesztek esetében sem mehetünk el a december elején megjelent Xbox360 mellett. Megemlékezünk majd a start körüli hisztériáról, az első hetekben napvilágot látott hibákról, részletes leírásokat közlünk majd arról, hogyan csatlakoztassátok a vadiú dobozt a számítógépetekhez, esetleg a PSP-tekhez, megnézzük, hogy mekkora változásra számíthat az, aki nem rendelkezik HD tévével, és természetesen az összes fontosabb játék tesztjét is elolvashatjátok majd. Csak néhány ezek közül ízelítőnek: Call of Duty 2, Condemned: Criminal Origins, Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero, Ridge Racer 6. Természetesen a jelenlegi generáció legjobbjai sem maradhatnak ki, többek között egy rég nem látott játékstílus látogat el hozzánk január végén. A szinte lehetetlenül nehéz feladatot, azaz a téli olimpia játékba - és egyben élvezhető, látványos formába - öntését a 2K Sports, a Take Two kiadó játékokra specializálódott divíziója vállalta magára. A kiadó óriás egyre erősebben nyomul a sportjátékok piacán, így ez a lépés nem ért teljesen váratlanul minket. A Torino 2006: XX Olympic Games minden, az olimpián szereplő téli sport kipróbálására lehetőséget nyújt majd, és ha sikerül eltalálni a grafika és a játszhatóság kellemes egyensúlyát, akkor bizony hiánypótló alkotást köszönhetünk személyében.



Végigjátszások

Az utolsó néhány számunk mindegyikében találkozhattatok legalább egy, de általában több GTA klónnal is, ez a sorozat folytatódik a jövőben is. A 25 to Life némileg eltér a szokásos formulától, a játékot elindítva beállhatunk a jó, és a rossz oldalra egyaránt, lehetünk üldözők vagy üldözöttek, ugyanis karrierünket megkezdhetjük utcai gengszterként, de utcai járőrként is. Nem maradhat ki a válogatásunkból a viharos időket megélt Gauntlet: Seven Sorrows sem, egyrészt, mert a játék tényleg ütős - akció, RPG, stratégia - egyvelegnek ígérkezik, másrészt mert a fejlesztésében egy darabig részt vett a nagy John Romero is. A programban, amellett, hogy fontos taktikai lépéseket kell kiagyalnunk, részt vehetünk a hatalmas ütközetekben is, ahol kardunkkal kell rendet tennünk a ránk törő ellen között.

GAME MASTER

MEGJELENIK:
2006. FEBRUÁR 22.



MEGFEJTÉSEK - PLAY ZONE 2005/8

1. A nyerő 10

1. Melyik platformon jelent meg a Grand Theft Auto: Liberty City Stories? *(PSP)*
2. Hogy hívják a játék főszereplőjét? *(Tony Cipriani)*
3. Melyik évben jelent meg a legelső Test Drive játék? *(1987)*
4. Ki adta a hangját a San Andreas-ban szereplő Tenpenny-nek? *(Samuel L. Jackson)*
5. Mi a címe a Nintendo DS-re megjelenő Resident Evil játéknak? *(Resident Evil: Deadly Silence)*
6. Ki lesz a főszereplője a Hitman játékokon alapuló filmnek? *(Vin Diesel)*
7. Sorolj fel legalább négy platformot, amin megjelent Need for Speed játék! *(PC, PS, PS2, GC, XB)*
8. Mi a címe az UMD formátumon, idén megjelent Final Fantasy filmnek? *(Final Fantasy VII: Advent Children)*
9. Mi a neve a pénznek a Sims sorozat játékaiban? *(Simolean)*
10. Hányadik része jelent meg idén osszel a Pro Evolution Soccer sorozatnak? *(5)*

2. Képtelen feladat

Buzz the Music Quiz
Colosseum
Madagascar
Taito Legends
Ys The Ark of Napishtim

3. Feladat csomag

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

A CSATA FOLYTATÓDIK...

STAR WARS BATTLEFRONT II



STAR WARS BATTLEFRONT II.: a *STAR WARS* világában játszódó legsikeresebb játék folytatása. Harcolj új frontokon, új bolygókon és a játék folyamán először az űrben is, légy JEDI! A küzdelem Október 31-től folytatódik.









LUCASARTS

Kapható PLAYSTATION® 2, PSP® (PLAYSTATION®PORTABLE), XBOX® és PC platformra.

www.swbattlefront2.com

PANDEMIC

"PS", "PlayStation", "PSP" ,"UMD" and "A○×□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Online play requires internet connection and Memory Card (8 MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, and the Xbox and Xbox *Live* logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Internet connection required for online gameplay. Players are responsible for all applicable Internet fees. Xbox online users will need an Xbox *Live*™ account. Online play subject to online terms of use as may be available online at www.swbattlefront2.com. Lucas Arts reserves the right to terminate online support of this product at any time. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. *Star Wars Battlefront* is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004, 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. *Best-selling claim based on unit sales for all platforms in the first eight (8) months after release.

12+ ™ www.pegi.info

TERÁD VÁR !



OUT NOW.

nintendogs™

NINTENDO DS.™

3+
www.pegi.info