

Gondolom, sokan ismeritek a Planet Monn MDK című nagysikerű játékát, mely akkoriban forradalmasította az akciójáték fogalmát. Ugyanez a csapat arra gondolt, hogy ha valami egyszer sikerült, akkor miért ne próbálja meg újra, és piacra dobta a Giants című akció-RTS játékot.

A történet egy szigeten játszódik, mely valaha a Föld része volt, de amikor az megsemmisült, csak ez a kis darab maradt, melyet csak egyszerűen Szigetnek neveznek. E hely őrzője a nagy melák Kabuto, akit a tengerben lakó Sea Reaperek teremtettek meg. Egy idő után a Sea Reaperek úgy gondolták, hogy ideje terjeszkedni a szárazföldön is, csak hogy közben Kabuto bekattant, és elkezdte irtani őket. Persze ezt ők sem tűrhették, és megindult a nagy háború...

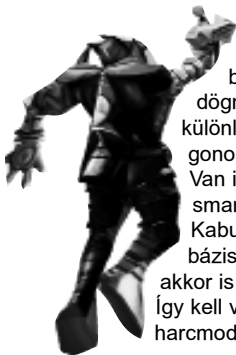
Három fajjal vívhatjuk ki győzelmünket: a Meccariotokkal, a Sea Reaperekkel, és persze Kabutoval.

A Meccariotok az emberek lennének, tagjai: Tel, Baz, Reg, Gordon és Benett, az öt idióta brit, akik a Majorca bolygóra akartak utazni, henyélni egyet, de egy kisebb malőr folytán a sérült hajójukat a szigetre navigálták, hogy megjavíthassák. Fő erősségük a hatalmas tüzérség és a csapatmunka. Sajnos az elején még teljesen szétszórva található meg a szigeten, és ennek következtében a többiek megtalálása lesz a fő cél.

A Sea reaperek oldalán Delphit irányíthatjuk, a bájos sellő-varázslónő keveréket. Mivel varázslónő, rögtön kiderülhet, hogy nem igazán szeret fizikai harcra keveredni rosszakaróival, inkább a különböző varázslatokkal való támadásokat preferálja. Bár ha elkerülhetetlen az „igazi” harc, nem sajnálja használni méretes szabályját vagy íját.

Kabuto az izomgyatag testesíti meg, aki az ütés-taposás harcmodoron kívül mást nem igazán ismer. Bár van egy extrája - az adrenalin. Ezt beadagolva neki, jóval nagyobbakat tud ütni. Érdekes tulajdonsága a döngnek, hogy bizonyos számú smartie elfogyasztása után nőni tud, és különleges extraként még offspringet is tud elleni, ami egy nála nem kevésbé gonosz teremtmény, Kabuto kicsinyített (és még nála is rondább) változata. Van itt még egy negyedik - nem játszható - faj, a már Kabutonál említett smartiek. Ezek a csöpp teremtmények látják el hőseinket (kivéve persze Kabutot) mindenféle jóval: fegyverekkel, vagy éppen varázslatokkal, és ha bázist akarunk létrehozni (Delphi, Meccariot - Kabuto ebből is kimarad), akkor is őrájuk van szükségünk.

Így kell végigvinnünk a több mint 30 küldetést, minden fajnak a hozzá illő harcmodorával, mely természetesen teljesen eltér.





A játékot három fajjal játszhatjuk, a Meccariotokkal (emberek), a Sea Reaperekkel (Delphi), és Kabutoval a böhöm nagy szörnnyel, a Sziget védőjével. Sajnos csak meghatározott sorrendben vihetjük végig a három faj történetét, így én is ebben a sorrendben írok rólok.

Mecc Story1: The search for Tel

A boy called Timmy: Ha nem akarunk megküzdeni a völgyben mászkáló ripperekkel, akkor jobb oldalt csússzunk le a tengerpartra, fussunk előre, a mólónál forduljunk balra, majd menjünk fel a hegyre. Jobb oldalt egy települést láthatunk (már ha kikapcsoltuk a sunflare effektet, ami egyébként elvakítana), fussunk egyenesen keresztül rajta és meg se álljunk a hídig, ne törődjünk a ránk támadó ripperekkel.

Fussunk át a hídon (amin a ripperek nem tudnak átmenni) és löjük le őket. A

hullájuk helyén marad egy piros vagy egy kék gumó, ezeket ha felvesszük,

energiát kapunk. Ezután menjünk át a másik hídon is, öljük meg a Timmy-t védő rippereket (használjuk a zoomot), és mentsük meg.

The Wax Smarties: Jetpackeljünk el a smarigig, vagy menjünk lent az alacsony vízben, és várjunk, míg leesik az egyik (ezt kőomlás előzi meg). Figyeljük meg a terepet, mert van néhány tuti hely, ahova beállva könnyű dolgunk lesz. Ne felejtjük el, hogy csak négyet kell megmentenünk a nyolcból, tehát nem kötelező a legnehezebbeket megcsinálni. Amint beleesik a vízbe, ugorjunk utána és mentsük meg a piranháktól, aztán dobjuk le a megadott területre. Ezt ismételjük meg még háromszor és kész is vagyunk. Bár a piranhák a végére elég rendesen megsebeznek, nem kell aggódnunk, mert ha elég gyorsan kievickélünk a vízből, komoly esélyeink vannak a küldetés megnyerésére.

Tel's dilemma: Itt az idő, hogy kiegészüljünk egy csapatárral, Tel-lel, de előbb nem ártana megmenteni. Öljük meg a ránk támadó rippereket úgy, hogy közben egyfolytában mozogjunk. Ezután kaptassunk fel a hegyre és az RPG-nkel löjük le a két giant rippet és az oldalt álló rippereket. Bár elvileg időre megy a játék (amit nem jelez ki), ne siessük el a dolgot, inkább mielőtt átjetpackelnénk a túloldalra, a zoom-mal kutassuk fel a földben rejtőző rengeteg rippet. Ezután menjünk át, öljük meg a maradékot és mentsük meg a szorult helyzetben lévő Tel-t.

The ripper nest: A cél az, hogy elérjük az utolsó szigeten lévő átjárót. Tel alából követ, és utánoz minket, de a Ctrl+jobb klikkel elküldhetjük egy adott helyre, vagy a Ctrl+bal klikkel kijelölhetünk neki egy





célpontot, amit megtámadhat. Ha ezután azt akarjuk, hogy visszatérjen hozzánk, nyomjuk meg a 2-es gombot. Előre szólok, hogy a további pályákon nyugodtan előre küldhetjük társunkat (később társainkat), hogy elvégezzék a piszkos munkát, mert bár igaz, hogy nem halhatatlanok, de haláluk után viszonylag rövid idő múlva újraélednek, és újra a szolgálatunkba állnak. Induljunk el a völgyben, nyírjunk ki mindenkit, jetpackkeljünk egyik szigetről a másikra, de mielőtt átmennénk az utolsóra, pásztázzuk át zoom-mal és öljük meg a magas

fűben rejtőző rippert. Ezután szabad az út az átjáróig.

The way to sorchia island: Itt is egy átjáró megtalálása a cél. A lényeg az, hogy mindig zoom-mal pusztítsuk el egyenként a földben rejtőző rippereket. Vigyázzunk a sea reaperman-okra, mert nagyon messziről képesek lelőni iszonyatosan erős stukkerukkal. Őket úgy a legegyszerűbb likvidálni, hogy RPG-vel fejbe löjjük, ha pontosan célzunk, egy lövéstől kifekszenek. Ha szükséges, a smartie shopban (a térkép jelöli, egyébként a jobb oldali kapu után) felszedhetünk löszert (automatikusan feltöltődnek fegyvereink) és energiát, valamint egy injekciós tűt, amit bármikor felhasználva regenerálódunk. Ez utóbbit nem muszáj felvenni, mert az utolsó helyszínen az egyik szikla mögött találhatóunk egyet. Nem lehet eltévedni, úgyhogy könnyen megtalálhatjuk az átjárót, és kivégezve az őrzőket, át is mehetünk rajta.

Mecc Story 2: Hunger in the Codpiece Hills

Starving!: Nagypapának kell 20 font (vagy valami ilyesmi) húst hozni. Induljunk el a Vimpcorda irányába, de mielőtt elkezdenék lemészárolni őket, tisztítsuk meg a területet a ripperektől. Ha ezzel készen vagyunk, löjjük a Vimpeket addig, míg ki nem száll belőlük a lélek, és szét nem robbannak. Gyűjtsük össze a megfelelő mennyiségű húst és irány vissza az öreghez.

The Wife: Nagypapának eszébe jutott, hogy elrabolták a feleségét, így meg kell mentenünk azt. Induljunk el a térképen megadott irányba, míg egy kis településhez nem érünk. Kapunk egy bokorálcát, amivel (meglepő módon) bokornak tudjuk magunkat álcázni. Vigyázzunk, mert ha egy sea reaperman meglátja, hogy

éppen álcáztuk magunkat, nincs értelme az egésznek, és nem olyan hülyék, hogy ne fognának gyanút, ha egy mozgó bokrot látnak. Jobbra található egy smartie shop, de meg kell tisztítani a sea reapermanoktól. Itt feltankolhatunk aknával, gránáttal, étellel, és magunkhoz



vehetjük a machine gunt, ami egy elég minta fegyver, és gyorsan ki is fogy. Lőjük szét a barrackot, és csak ezután foglalkozunk a ripperekkel (mert a barrack folyamatosan termeli őket). Folytassuk utunkat, majd amikor lőtávolba érünk, lőjük szét a SAM állást (addig ne is használjuk a jetpacket). A kanyar után másszunk fel a hegyre a jetpack használatával, és folytassuk ott tovább az utunkat. Innen küldjük rá Tel-t a védőkre, lőjük szét a barrackot, a SAM-et, majd segítsünk be Telnek. Mivel a sea reapermanok nem tudnak felmenni a hegyre, itt biztonságban vagyunk, és ha nagyon muszáj (az lesz), innen kényelmesen visszamehetünk a smartie shophoz succért. Ha mindenki halott, menjünk az épület mögé, vegyük fel az injekciós tűt és menjünk be, ahol már javában agyalják szegény nőt.

The road home: Miután megmentettük a nőt, vissza is kell juttatni az öreghez. Igen ám, csak közben megjött az ellen felmentő serege. Annyian vannak, hogy nyílt küzdelemben semmi esélyünk ellenük. Marad hát a futás: küldjük ki Tel-t, hogy elterelje a figyelmet, és ezután kezdjük el futni arra amerről jöttünk. Vigyázzunk a sonarral, akinek bár nagy a sebzése, de szerencsére nagyon lassú. Használjuk a jetpacket, hogy gyorsabban haladjunk és meg se álljunk a smartie shop-ig. Mielőtt bemennénk, lőjük le a minket üldöző rippereket, és ha végeztünk a felcuccolással, fussunk nagypapa háza felé, de vigyázzunk a giant ripperral, mielőtt átugrunk az öreghez.

High Village: A cél, hogy szétlőjük az összes barrackot. Tankoljunk fel a smartie shopnál, majd irány a legmesszebb lévő barrack. Másszunk fel a hegyre a nitro segítségével, majd lőjük szét a barrackot, de ne feledjük, hogy mindig a barrackot lőjük szét először, és csak azután foglalkozunk a ripperekkel. Minden barrack után menjünk vissza a smartie shopba, ha szükséges. Különösen vigyázzunk az utolsó két barrackkal, mert azok egymás mellett vannak, így dupla ellenállásba ütközünk. Ne sajnáljuk használni a gránátjainkat és az aknáinkat sem.

Grandpa Borjoyzee: Ez egy nagyon könnyű pálya. Meg kell találni Grandpa Borjoyzee-t. Tankoljunk fel a smartie shop-ban, majd menjünk fel a hegyre, nem messze a smartie shoptól. A turbo trükkje az, hogyha rögtön a mászás elején felhasználjuk, valószínű, hogy a végére feltöltődik, és azt felhasználva elkerülhetjük a lecsúszást. Induljunk el az öreg irányába, nyírjuk ki a 3 rippet és a sea reapermant s menjünk oda a nagyfaterhez.

Mecc Story 3: Dick Whittington Prison

Reg's dilemma: Reget egy sonar tartja fogva, amely egy nagy disznó-mamut keverék és ultrahanggal tud támadni. Miután kiszálltunk a csónakból, menjünk jobbra, a smartie shop irányába. Szabaduljunk meg az öröktől, majd a smartie shopban cuccoljunk fel és cseréljük ki a bokorálcánkat páncélra. Ha ezt bekapcsoljuk, egy ideig sebezhetetlenné válunk. Keressük meg a sonart és adjunk neki (meg persze az öröknek) az RPG-vel, aztán örüljünk Regnek. A trükk itt is az, mint ami ezután is lesz, hogy először a sea reapermanokat szedjük





le egy HEGYRŐL.

Borjoyzee awaits: Miután már nincs többé sonar, és Reg is velünk van, ideje visszamenni az öreghez. Induljunk a jobb oldali úton és figyeljünk a hegyek tetején előbukkanó giant ripperekre. Ne felejtjük bekapcsolni a páncélt a megfelelő időben. Ha elértük a smartie shop-ot, vigyázzunk a ripperekkel, de először a köpködő vackokat lőjük ki, amelyek termelik őket. Gyűjtsünk energiát, aztán futólépés Borjoyzee-hoz.

The reaper guard barracks: Cél a három barrack és az összes őr likvidálása. Először a barrackokat lőjük szét. Az elsőt a smartie shop mögötti bejáróhoz menve találjuk meg. Ha ezzel végeztünk, menjünk ki, tankoljunk fel, majd menjünk balra, és jobb oldalt a második falra jetpackeljünk fel. Az egyik épület a közelben lesz, a másik eléggé távol, de az újonnan kapott sniper stuki megoldja a gondot. Ha ezzel megvagyunk, öljük meg az összes sea reaperman-t és készen is vagyunk.

The sonac patrols: Most megint sonackkal lesz dolgunk, csak most rögtön hárommal. Használjuk a távcsőves stukkert és egyenként lőjük le a sonacokat és őreit, ha szükséges, minden sonac előtt látogassuk meg a smartie shopot. Lehetőleg hegyről lődözzük le őket, így sem az ultrahang nem tehet kárt bennünk, sem az örök nem tudnak bekeríteni minket. Fontos, hogy rajtunk és társainkon kívül mindenki halott legyen, mert csak ekkor lesz vége a küldetésnek.

The log launchers: A cél a 3 rakétakilövő megsemmisítése. Ha szükséges, dobjuk el valamelyik fegyverünket és vegyük fel az aknavetőt.



Mielőtt megtámadnánk a launchereket, tisztítsuk meg a környéket a sniperektől és a riadót fújó reaperektől, mert ha ezt nem tesszük meg, az esélyünk a győzelemre...hm hadd gondolkodjam...ja! NULLA. Vigyázzunk, mert ha a kürtös csávók riadóztatnak, végünk. Szerezzünk némi lőszert és energiát a smartie shopban, és ezután küldjük társainkat az örök nyakára, mi pedig a rocket launcherrel pusztítsuk el a 3 tornyot.

Dick Whittington lift: Küldjük rá embereinket az örökre, mi pedig távolról segítsünk nekik (először a rakétavetőket lőjük le). Menjünk fel a lifttel és készen is vagyunk.

Mecc Story4: The search for Timmy:

Torture Square: Ezen a pályán fel kell robbantanunk egy kaput, egy pop up bombával. Pusztítsuk el a két barrackot és a turrettet a millenium gunnal. Ez egy újonnan szerzett marha nagy ágyú, amivel igen kellemes bombákat szórhatunk az ellen nyakába, de sajna relatív lassúsága miatt csak épületek ellen érdemes használni. Öljük meg a ránk támadó rippereket és menjünk be a smartie shopba. Fel lehet venni egy csavarkulcsot, amellyel

barátainkat gyógyíthatjuk. Menjünk fel a smartie shop mögötti hegyre és pusztítsuk el a barrackokat ripperestül, aztán menjünk át a másik hegyre és tegyünk hasonlóképp. Először a barrackokat és a turrettet aztán a többieket (sniperrel). Vigyázzunk a raikkal, mert nagyon erősek, gyorsak és még a varázslatoktól sem riadnak vissza. Vegyük fel a bombát a napu melletti smartie shopból és robbantsuk fel a célpontot.

The offspring! Kabuto ránk hagyta két fiacskáját, a mi dolgunk megölni őket. Küldjük rájuk a többieket, mi pedig a toronyból zoom-mal addig lőjük a hasukon található zöld pontot, míg ki nem fekszenek. Ha elmozdulnak a helyükről, sajna utánuk kell mennünk, és ilyenkor ajánlatos kitérni a minket célzó trutyiaik elől. Ha véletlen a vízbe esnének, az egyet jelent a pálya elvesztésével, mert kizárt, hogy hasba tudjuk lőni őket. Marad hát a load game.

Gordon & Benett's dilemma: Itt az ideje, hogy megkeressük két utolsó barátunkat. A smartie shopban szerelkezzünk fel, és vegyük magunkhoz a jetpack upgrade-et. Ezután repülünk át a közelebbi szigetre (kicsit úszni is kell). Lőjük le a toronyban álló őrt, a turrettet és semmisítsük meg a barrackokat, majd a rippereket. Jetpack a következő szigetre, de előtte tisztítsuk meg a közeli turrettektől, majd miután átértünk, vegyük kezelésbe a többit. Az őrk ellen nincs túl sok esélyünk, inkább küldjük rájuk Tel-t és Rag-t, mi pedig gyorsan repülünk a fortress bejáratához és menjünk be.

Mecc Story 5: The battle!

The charger: Ahhoz, hogy kinyírjuk, küldjük rá a többieket és kezdjük el mi is lőni. Amikor elindul felénk és kinyitja a száját, lőjünk bele a millenium gennel, és gyönyörködjünk a haláltusájában. Nincs millenium gennel? Ha véletlenül ilyen pechesek lennénk, tegyük a következőket (sokkal nehezebb lesz a dolgunk): vágjunk bele a szájába egy gránátot - ha minden jól ment, lement felére az élete. Lőjük be az injekciót, és ismételjük meg még egyszer.

The battle! Menjünk el összeszedni minél több smartiet és némi Vimp húst, amilyen gyorsan csak tudunk. Ne feledjük, hogy a társaink is tudják őket cipelni (mármint a smartiekat), csak rájuk kell irányítani őket, de ne (!) az akció paranccsal. Csináltassunk velük gift shop-ot, upgradeljük és készíthetjük is a bombát. Építsük körbe a bázist turrettekkel, húzzunk fel falakat, és állítsunk őrzőket. Ha ez kész van, félig már meg is nyertük a küldetést. Vigyázzunk Borjoyzee-ra, mert ha elrabolja, veszítünk. Ha minden megvan menjünk a bombával az ellen bázisához. Lőjük szét a turretteket, jetpackeljünk a barrackok fölé, és ejtsük le a csomagot. Örvendezzünk, mert nyertünk.



Delphi's Story 1: Yan, the samurai smartie

Yan, the samurai smartie: Meg kell mentenünk az első smartiet. Őljünk meg mindenkit az íjjal vagy a karddal, majd vigyük vissza a smartiet Yanhoz. Ne felejtjük, hogy Delphi regenerálódik a vízben, de csak a mélyben, ahol már úszni kell. Mivel ő tengeri eredetű lény, nem bántják a piranhák.

Smartie in a bubble: Jutalmul, hogy megmentettük az első smartiet, kapunk egy bubble spellt, amellyel nagyobb távolságból is magunkhoz szólíthatjuk a smartiekat. A feladat: megmenteni a második smartiet. Menjünk át a második kapun, és lőjük le az öröket a toronyban, majd a giant rippereket az íjjal. Menjünk fel a hegyre addig, amíg még nem látnak minket az örök és keressük a smartiet jobbra a távolban. A spell segédelmével hívjuk magunkhoz és spuri vissza az öreghez.

The power of turbo: Jutalmul megkapjuk a turbo-t, amellyel szédületes gyorsaságokat érhetünk el. Vegyük fel a smartie shopban a spelleket (cluster, shrink, teleport) és a sniper bowt (íj), aztán induljunk el a legközelebbi evil reaper (raik) irányába. A reapereket először sniper bow-val lődözzük, utána karddal és mágiával próbálkozunk. Ha mindhárom elpusztult, fussunk fel a hegyre Yanhoz (az örökkel nem kell törődni, de aki mindenáron mészárolni akar...).

Yan's peace mantra: Közben sea reapermanok kezdték el támadni az öreg házáat. Ránk hárul a feladat, hogy elpusztítsuk őket. Az evil reapereket inkább kerüljük meg, így megspórolunk egy csomó energiát. Menjünk be a smartie shopba tápért. A sea reapermanekre először, amíg csoportban vannak, valamilyen területre ható mágiát használjunk (firewall, cluster), aztán távolról lődözzük le őket a sniper bow-val.



Delphi's Story 2: The lost reaperski

Army barracks Onslaught: Itt most bázis építődsi következnek. Amint felépítjük a bázisunk, az első spellünk a slow time lesz. Ezt, és a kardot használva irtsuk ki a reapermeneket a környékről. A karddal való vagdalkozás azért is jó, mert így Delphi lelki energiát kap, amelyet a bázis erősítésére használhat (ha ráállunk vele a főépület előtti körre, hang kíséretében átadja azt). Keressük meg jobbra a repair spell-t, amellyel a bázisunk épületeit tudjuk javítani. Hozzuk el a smartiekat a két közeli faluból, és gondoskodjunk az élelmezésükről. Emeljünk bázisunk minden oldalára egy-egy force field 2s-t, ami egy pajzs, és az ellenség elleni védelemre szolgál. Ha szükséges, javítgassuk időnként. Mikor megvan a tornado spell, keressük meg a barrackokat, és romboljuk le vele őket.

The reaperski: A turbo segítségével menjünk fel a hegyre, aztán gyorsan a smartie shopba, használjuk az időlassítót (slow time) az örökre és lőjük le a turretteket, majd miután az örökkel is végeztünk, miénk a reaperski.

The reaperski escape: Szálljunk fel a reaperskire és induljunk el az egyetlen lehetséges irányba, és menjünk végig rajta. A jégfalakon úgy juthatunk át, ha használjuk a turbo-t, vagy belelövünk két rakétát. A járművet egérrel vagy kurzorral irányíthatjuk, de ha az előbbivel, akkor ajánlatos annak érzékenységét csutkára állítani, főleg a következő versenyek miatt.

Giants: Citizen Kabuto

Delphi's Story 3: The reaperski races

Pre-race warm-up: Mielőtt elkezdenénk versenyezni, meg kell tisztítani a környéket a sea reapermanoktól. Először is lőjük le a smartie shop előtt álló őrt, majd a turrettet, és ússzunk át, hogy felszerelkezhessünk. Használjuk a láthatatlanságot (cloak), hogy észrevétlenül az őrk hátába kerüljünk, majd használjuk a slow time-ot és végezzünk velük.

Reaperski race 1: Ez egy 4 körös jetski-szerű verseny lesz. Ahhoz, hogy továbbjuthassunk, nekünk kell az első helyen beérnünk, és nem szabad 3 bójánál többet kihagynunk. A verseny közben használhatunk turbót, de akár fel is lökhetjük, vagy le is lökhetjük ellenfeleinket rakétákkal. Ajánlatos inkább a turbózásra pazarolni fölös energiánkat, de azért a poén kedvéért kipróbálhatjuk a rakétákat is.

Reaperski race 2: A lényeg ugyanaz, csak itt sokkal több az éles kanyar, és a turbózás is fontosabb, mint az ellenfelek lödözése.

Reaperski race 3: Itt a pálya már nagyon szívatós, és az ellenfelek is jóval

agresszívebbek. Vigyázzunk, nehogy fellejjenek minket a többiek, és a kanyarokat is minél nagyobb ívben vegyük be a bóják előtt. Legyünk óvatosak a turbózással is, mert ha rossz időben és helyen használjuk, könnyen a veszítünket okozhatja.



Delphi's Story 4: The reaper fleet

Építsük fel a bázisunkat, majd a közepére egy level 2 shields-et, ami kívülről tartja a rippereket és a reapermanokat, akik egyébként folyton elrabolnák szegény Yan-t. Elég erős támadás alatt leszünk mindig, így ajánlatos a slow time és a kard segítségével energiát gyűjteni a bázishoz. Ha megvan a tornado spell, menjünk a barrackok felé, hatástalanítsuk a torretet és a tornyot, majd a turbo segítségével másszunk fel a reaper fleetet körülvevő hegyre. Pusztítsuk el vele a barrackokat és lőjük szét a fleetet.

Delphi's Story 5: Queen Sappho

The great reaperski race!: Megint itt az idő, hogy reaperski-be szálljunk. A lényeg maradt a régi, de ez egy kicsit nehezebb, mint az eddigiek, mivel reaper guard-ok lödöznek ránk a pályán kívülről. A

tágasabb részen figyeljük a zölden világító bójákat, ahogy kihagyunk egyet is. Turbózzunk a csatornában, hogy elkerüljük a guardokat, és ez a turbózás egyébként sem jön rosszul a helyezésünk szempontjából.

Sappho's palace: Építsük fel a bázist és szabaduljunk meg a környéken bókászó öröktől a jól bevált módszer szerint. Ha megvan a tornado spell, turbózzunk át a nyugati oldalon és kerüljük meg a barrackokat, azután hátulról pusztítsuk el őket a tornado spelllel.

The hunt for Sappho: Ideje megkeresni Sappho-t. Ez egy elég rövid pálya, nem tudom, minek kellett külön fejezet neki. Induljunk előre lefelé, majd menjünk át a piros fényen, és csúszunk le a hegyoldalra. Menjünk a térrépen jelölt területre, és már meg is van az öreglánya.

Vulcano rendezvous: Szerencsénk van, mert rá is ugyanúgy hat a slow time, mint a többi ellenségünkre. Ne is sajnáljuk tőle, lassítsuk le és kezdjük el löni sniper bow-val (és a többi spellt se sajnáljuk). Térjünk ki a varázslatai elől, és végezzük ki, amilyen hamar csak tudjuk (sajna nem hal meg, de Kabuto majd teszi a dolgát).

Kabuto's Story 1: Birth of a giant

Sajnos kabuto storyának első fele nagyon unalmas. Mindig az a cél, hogy az evil smartie-kat kajáljuk meg, és ha megnőttünk, döntsünk le valamilyen kaput.

Attack of the evil smarties: Kajáljunk be annyi evil smartiet, amennyit csak tudunk, és Kabuto nőni fog. A smartiek rossz szokása, hogy bemenekülnek az épületekbe, de ez nem gond, üssük szét a házakat, aztán zaba be őket. Kajáljuk be a Vimpeket és a Guadokat, hogy pótoljuk az elvesztett energiánkat. Csak legutoljára



menjünk a kapuhoz és az azt védő sereghez, előtte messzire kerüljük el őket. Ha megnőttünk, menjünk a kapuhoz, verjük szét a barrackokat, majd az öröket, és végül a fakaput is verjük szét, majd menjünk át rajta.

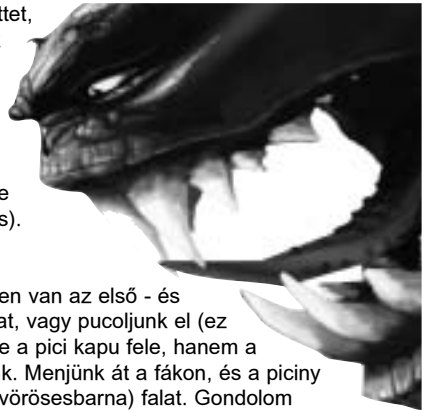
The way out: Itt találkozhatunk Raickekkel is, de Kabuto túl nagy, és erős ahhoz, hogy bárkinek is esélye legyen ellenünk. Keressük meg a smartiekat, kajáljuk be őket, és miután megnőttünk, döntsük le a kőkaput.

Kabuto's Story 2: Coming of age...

A monster comes of age: Vigyázzunk a falut védő turrettekkel, és az erős védősereggel. Először a barrackokat romboljuk le, aztán gyógyítsuk sebeinket némi guard csemegével. Ezen a pályán megtanulhatunk egy új dolgot is: hogyan vágjuk egymáshoz rosszakaróinkat- elég mulatságos dolog. Ha kiszórakoztuk magunkat és teljes méretünkben pompázunk, romboljuk le a fémkaput a tengerparton némi adrenalin igénybevételével.



Monster motherhood: Romboljuk le az öt turrettet, amíg az offspringünk még túl kicsi. Ne kövessük el azt a hibát, hogy egyszerre támadunk rá a számos barrackra, raikre és örrre, fussunk inkább gyorsan keresztül a veszélyes zónán, és használjuk az offspringünket, hogy megsemmisítsük az utolsó barrackokat, aztán vigyük le a kölköt a kapuhoz. Ott mi mást is kéne tennünk, mint azt ledönteni (micsoda meglepetés).



Kabuto's Story 3: Smash and burn

The Kabuto canyons: A titkos kanyonátjáró délen van az első - és egyben utolsó bázisnál. Verjük szét a barrackokat, vagy pucoljunk el (ez utóbbi egyszerűbb), majd kövessük a patakot (ne a kicsi kapu fele, hanem a bázis irányába), amíg egy fás részhez nem érünk. Menjünk át a fákon, és a kicsi kanyon végén balra verjük szét az eltérő színű (vörösésbarna) falat. Gondolom kitaláltátok, hogy ez a keresett célpont, vagyis a titkos kanyonátjáró (a készítőök is unták már a kaput).

Kabuto vulcano: A vulkán pillére az izmosan felszerelt bázis mögött van. Verjük szét az összes katapultot, amit látunk, és menjünk keresztül a kanyonon, utána pedig fel az emelkedőn. Ha megtaláltuk a pillért, üssünk rá párat, míg le nem esik egy jókora sziklatömb. Ha megvan, dobjunk rá az alant fekvő barrackokra, és veressük meg vállunkat, hogy ezt milyen okosan kifundáltuk.



Magnifying Glass 1: Menjünk keresztül a kanyonon, és fussunk a fal irányába, amely körülveszi a kanyont. Öljük meg a guardokat és a raikokat, aztán menjünk a fal végi kisebb kanyonba, melynek közepén megtalálhatjuk a kristályt. Verjük szét, és vegyünk ki belőle egy darabot, ami ezután

nagyítóként funkcionál. Keressük meg a –dobpergés- kristálykaput, és használjuk a nagyítót, hogy megsemmisítsük (attack gombbal fókuszálhatunk).

Exit portal 1: Ebben a küldetésben nem igazán ajánlatos foglalkoznunk ellenfeleinkkel, mivel rengetegen vannak. Menjünk, és verjük szét a két kaput, ami köztünk és a teleport között helyezkedik el, és ha nagyon muszáj, ismétlem, ha nagyon muszáj ritkítsuk meg az őrséget, és falatozzunk belőlük. Ha használjuk a térképet, könnyen megtaláljuk a célterületet. Ne feledjük, hogy először mindig a raikeket öljük meg.

Kabuto's Story 4: The last reaper fortress:

Magnifying glass 2: A zöld pontok a térképen smartie falukat jeleznek. Ha akarunk egy új offspringet, együnk meg néhány smartiet. Kövessük a patakot, és megtalálhatjuk a kristályt elrejtve a hatalmas barrackok mögött. Vegyünk el belőle egy darabot, és fussunk el vele a keleti völgy felé. Először küldjük be a kölykünket, majd menjünk utána, és kövessük a patakot keletre, majd verjük szét az utunkban álló kaput. Tisztítsuk meg a partot, és keressük meg a kristálykaput jobbra.

The last reaper base: Menjünk át a függőhídon, és ugorjunk le a völgybe. Fussunk a

kapuhoz, és miután megszabadultunk a két raiktól, verjük szét a kaput. Ha lehet, inkább ne foglalkozunk a reapermanokkal, de ha szükséges, együnk meg néhányat.

Exit portal 2: A legrövidebb út, ha keresztül megyünk a hegyeken egyenesen a kapu irányába. Etessük meg az offspringünket a smartie village-nél, aztán használjuk arra, hogy fedezze a hátunkat. Keressünk egy helyet, ahol a bal oldali hegyre felmászhathatunk, és ha ez megvan, elérhetjük a teleportot, ha ugrás-mászás kombinációval feljutunk a fenszíkra.

Kabuto's Story 5: Citizen Kabuto

Citizen Kabuto: Rengeteget kell enni, hogy át tudjuk törni a kaput, ami a sziget fő részéhez vezet. Ez a hely tele van raikkal, ne sajnáljuk őket agyonütni. Ne felejtünk néhányat megenni, hogy pótoljuk az energiaveszteségünket. Etessük az offspringünket is, és mindig őt küldjük előre az új területek felfedezésére. Amikor a part közelében vagyunk, másszunk fel a jobb oldali hegyre, és ott folytassuk utunkat. Figyeljünk a leselkedő raikerekre,



szabaduljunk meg tőlük, küldjük előre az offspringünket, és végeztessük el vele a piszkos munkát. Itt az ideje, hogy futásnak eredjünk, mert a rengeteg ellenség ellen semmi esélyünk. Spurizunk egyenesen a kanyon felé, és amikor elérjük a kaput, zúzzuk szét. Vigyázzunk, nehogy a tömeg túlságosan leszívja az energiánkat, mert kezdhettük elölről.

Kabuto's sewers: Ahogy azt már a többi Kabutos küldetésnél megszokhattuk, most is futni kell. Csak akkor álljunk meg, ha Kabutonak, vagy az offspringnek kaja kell. Kövessük az utat a sziget körül, és ha elértük a csatornát, menjünk az elágazásnál jobbra, ha a legrövidebb úton akarunk eljutni a kapuhoz. Most is küldjük szépen előre offspringünket, és verekedjük át magunkat az utolsó helyszínen is.



Climb to the big fight: Figyeljünk a raikokra, és a repdeső guardokra az első helyszínen. Szabaduljunk meg tőlük. Amikor felmegyünk a rámpán, vessünk egy pillantást a részre a bal oldali hegy falában. Ez teszi majd lehetővé, hogy elérjünk a vulkánhoz. Vegyünk fel egy szikladarabot, és zúzzuk szét vele a hegy tetején fekvő bázist.

Óvatosan menjünk fel a hegy tetői falon. Ha felértünk, romboljuk le a kaput, ami a következő helyszínre vezet, ahol az igazi Kabuto már vár ránk.

Defeat Kabuto! Itt az ideje, hogy Kabuto megütközzön az igazi Kabutoval. Induljunk el Kabuto felé, aki már rohan felénk, mint a mérgezett egér, és...üssük le. Oké győztünk, a világ újra megmenekült, hála a pind...Kabutonak. Jöhet a játék készítőinek felsorolása. DE állj, állj! Vissza az egész. Hisz Kabuto él, csak épp hogy megsebesült.



Giants: Citizen Kabuto



Ideje, hogy megmutassa valódi önmagát, ami hiszgyétek el, nem lesz túl örömteli számunkra. **No... Defeat Kabuto!** Eljött Baz ideje. Spurizzunk Kabuto elől, ha nem akarjuk, hogy a méretes alfele alá kerüljünk. Használjuk a jetpacket, amikor Kabuto magát a földbe döngölve földrengést idéz elő. Meneküljünk a barrackokba, ahova Kabuto nem tud utánunk jönni, és innen lődözzük a gyenge pontját. De sajnos ez a kényelem sem tart örökké, mert az állatja lerombolja. Semmi gond, van még kettő. Menjünk egy másikba, és onnan folytassuk amit elkezdtünk. Vigyázzunk a rakétákkal is, amelyek Kabutot védik. Ezek k***a nagy rakéták - hogy Reg-et idézzem. Ha sikerül elpusztítani, győztél, te vagy a Sziget megmentője, és gyönyörködhetsz az idióta záró movie-ban.



Remélem elég kimerítő volt a leírás, és néha még segíteni is tudtam, de azok kedvéért, akiknek más jellegű gondja van, leírok néhány cheatet, remélem ezzel együtt teljes lesz a cikk, és megoldódik mindenkinek a problémája.

Nyomjuk meg a z (y), vagy a t billentyűt és írjuk be a következőket:

Gimmiegifts- kapunk egy gift shop-ot (csak bázisépítős pályán)

Mapshowitall- teljes térkép

Ineedspells- végtelen mana (csak Delphinél)

Itsmyparty- kapunk egy party house-t (csak bázisépítős pályán)

Fr- kiírja a képrfrissítés sebességét

Pleasehealme- csutka energiát kapunk

Basefillerup- feltölti maximumra a bázisunk energiáját (csak Delphi bázisépítős pályáin)

Allmissionsaregoodtogo- összes küldetést megkapjuk (hasznos dolog)

Basegoverlyfast- bázisunk sokkal gyorsabban épül

Basepopulate- nő bázisunk lakosainak száma



Csuvi